

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Desain Komunikasi Visual dalam dunia industri Indonesia sekarang sedang marak digunakan. Seiring dengan berkembangnya era digital, banyak orang yang bersemayam di dunia maya dan menggunakan fitur-fitur dalam dunia maya atau media sosial karena dianggap lebih praktis. Begitu pula dengan dunia kerja. Banyak perusahaan yang perlu memanfaatkan media sosial sebagai salah satu lapak promosi mereka, sehingga dibutuhkan pula desainer sebab dibutuhkan konten yang kreatif untuk menarik minat orang-orang.

Sementara itu, magang adalah kegiatan praktik kerja yang biasa dilakukan supaya mahasiswa dapat mendapatkan pengalaman bekerja secara langsung di lapangan. Universitas Multimedia Nusantara menjadikan magang sebagai syarat kelulusan dengan mengadakan MBKM magang, sehingga tiap mahasiswa wajib melaksanakan magang bila sudah memenuhi syarat SKS. Dengan melakukan magang, mahasiswa juga dapat mengembangkan *hard skill* dan *soft skill* mereka.

Dalam pelaksanaannya, penulis berkesempatan melaksanakan praktik kerja magang di PT Galuh Citarum, khususnya ditempatkan di salah satu anak perusahaannya yaitu PT Cipta Permata Karya Sukses (CPKS). PT CPKS adalah perusahaan yang bergelut di bidang properti perumahan, multigudang, dan ruko yang berpusat di Karawang. Tugas penulis terfokus pada bidang perumahan dan ruko yang dinaungi oleh PT CPKS, akan tetapi, penulis juga sesekali membantu mendesain untuk Wonderland Adventure Waterpark yang dikelola oleh PT Galuh Citarum. Dengan kata lain, pihak perusahaan berharap penulis dapat membantu membuat desain untuk bagian perumahan, ruko, dan komersial. Maka dari itu, penulis berminat menjalankan kerja magang di perusahaan ini dengan harapan dapat belajar membuat beragam jenis desain di luar zona nyaman penulis. Selain itu, penulis juga berharap dapat belajar untuk meningkatkan kemampuan

bersosialisasi selama bekerja sebab adanya sistem masuk kerja yang berupa *work from office*.

Setelah magang, penulis juga berharap dapat lebih fleksibel dalam menerapkan ilmu DKV sehingga dapat diaplikasikan di ranah yang lebih umum. Perusahaan ini cenderung menggunakan teknik *digital imaging* dalam mendesain poster, dan penulis berharap dapat menerapkan hal-hal yang penulis pelajari selama magang dalam desain-desain penulis nantinya. Selain itu, penulis juga berharap dapat belajar bekerja sama dan berembuk mengenai ide desain dengan rekan kerja yang memiliki pengalaman serta latar belakang berbeda. Penulis pun berharap bekal ilmu dan pengalaman yang diperoleh selama kerja magang ini dapat berbuah baik. Penulis mengerjakan beragam tugas selama pelaksanaan kerja magang, khususnya adalah membuat desain untuk Instagram *story* perusahaan. Desain yang dibuat umumnya berupa promosi proyek-proyek perusahaan dan peringatan hari-hari nasional untuk menunjukkan bahwa perusahaan turut merayakan hari-hari besar di Indonesia. Selama magang, penulis mengerjakan tugas-tugas desain dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop.

## **1.2 Tujuan Magang**

Penulis melaksanakan magang untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara. Kerja magang yang dilakukan penulis memiliki maksud dan tujuan, antara lain:

1. Syarat untuk menjadi sarjana desain;
2. Sarana menambahkan pengalaman mengenai profesi sebagai *designer* dalam mengerjakan tema desain yang berbeda-beda;
3. Sarana menambahkan pengalaman belajar secara langsung di bawah naungan orang-orang yang memiliki pengalaman, latar belakang, serta gaya desain yang berbeda;
4. Sarana menambahkan ilmu dalam proses pengerjaan *digital imaging*;
5. Sarana menambahkan pengalaman bekerja sama dengan orang-orang yang memiliki latar berbeda-beda;

6. Mengetahui serta mempelajari budaya bekerja; dan
7. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh semasa berkuliah ke dalam dunia kerja.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang**

Ada beberapa tahap yang dilakukan oleh penulis supaya dapat menyelesaikan program kerja magang sesuai dengan ketentuan dari universitas. Total waktu kerja yang dibutuhkan adalah 640 jam. Berikut adalah detail waktu kerja magang serta prosedur pelaksanaan magang yang telah penulis lakukan.

#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang**

Penulis melaksanakan magang setiap hari Senin sampai Sabtu, serta dapat juga masuk di hari Minggu bila ada kegiatan. Magang dimulai sejak tanggal 2 September 2024 hingga 6 Desember 2024. Kerja magang dilaksanakan secara *work from office*, berlokasi di Karawang. Selama itu, penulis berhasil mendapatkan total jumlah waktu magang sedikit melebihi total yang dibutuhkan, yaitu selama 649,5 jam.

#### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang**

Proses pelaksanaan kerja magang dimulai dari mencari lowongan pekerjaan di bulan Juli. Penulis mendaftar pada perusahaan di bulan Agustus. Mulanya, penulis mengajukan tempat magang di *website* Merdeka. Setelah tempat magang disetujui, penulis mengunduh *cover letter* yang telah dibuat oleh kampus, lalu memberikannya pada perusahaan beserta CV dan portofolio. Usai beberapa hari, penulis mendapatkan panggilan untuk wawancara dan lolos di tahap tersebut. Setelahnya, penulis diajak berdiskusi mengenai hari dan jam kerja serta dikenalkan pada lingkungan kerja dan orang-orangnya. Penulis diharapkan dapat membantu desain untuk properti, hiburan, dan sekolah, sehingga penulis diberitahu bahwa penulis memiliki

kemungkinan dapat bekerja *mobile*. Dengan kata lain, penulis bisa bekerja di kantor, *waterpark*, atau sekolah pada hari-hari tertentu, juga tergantung dengan siapakah yang sekiranya membutuhkan bantuan penulis. Setelahnya, penulis dipanggil oleh HRD untuk menerima surat penerimaan kerja, melaksanakan tanda tangan kontrak, dan mendaftarkan sidik jari untuk absensi. Penulis mulai melaksanakan kerja magang pada 2 September 2024.

