

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Desain grafis adalah salah satu ilmu yang berasal dari cabang ilmu desain komunikasi visual yang dapat menyampaikan informasi melalui visual (Liu, 2020). Desain grafis dapat menghasilkan visual yang inovatif dan kreatif melalui komputer (Salehudin et al, 2020). Desain grafis memiliki banyak fungsi seperti sebagai alat komunikasi, *branding* dan *marketing* untuk menciptakan sebuah identitas pada perusahaan dan institusi (Alifatul, 2023). Desain grafis yang konsisten dapat meningkatkan pengenalan *brand* hingga 80% (Wheeler, 2017, hlm.42). Perkembangan desain grafis yang kearah digital membuat para desainer harus mampu beradaptasi dan menciptakan desain yang estetik dan fungsional.

Universitas Multimedia Nusantara memiliki program magang wajib dibawah naungan pemerintah dalam program MBKM (Merdeka Belajar-Kampus Merdeka). Berdasarkan situs resmi Universitas Multimedia Nusantara (2022) dalam program MBKM magang wajib, mahasiswa akan mendapatkan pengalaman dalam dunia kerja sesuai jurusannya. Program ini memberikan banyak manfaat kepada mahasiswa dan perusahaan yang bersangkutan. Mahasiswa mendapatkan *hard skill* dan *soft skill* yang dapat digunakan dalam dunia kerja. Perusahaan dapat merekrut anak magang yang memiliki potensi.

Penulis tertarik dalam proses *branding*, pembuatan sosial media serta *website*. Ketertarikan ini muncul dari keinginan untuk melihat bagaimana proses sebuah *branding* berlangsung dari awal hingga akhir pada sebuah perusahaan. Penulis juga memiliki minat untuk membantu perusahaan dalam menciptakan identitas visual yang kuat dan konsisten menyesuaikan citra perusahaan melalui sosial media kepada publik. Selain itu, ketertarikan dalam pengembangan *website* dapat membantu identitas perusahaan sehingga dapat meningkatkan pengalaman pengguna melalui tampilan yang interaktif. Penulis merasa *passion* terhadap

*branding*, media sosial, dan *website* dapat menjadi elemen penting untuk menciptakan solusi desain yang strategis dan fungsional dalam mendukung visi dan misi perusahaan.

Penulis mendapatkan magang di Universitas Multimedia Nusantara sebagai *design creative and branding*. Universitas Multimedia Nusantara dapat memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengembangkan keterampilan baik *hard skill* dan *soft skill* pada bidang desain. Sebagai mahasiswa DKV, penulis ingin menerapkan pengetahuan dalam menciptakan identitas secara visual yang kuat dan menarik. Penulis juga berhadapan dapat menciptakan berbagai portofolio yang bermanfaat setelah menyelesaikan program kerja magang.

## **1.2 Tujuan Magang**

Pelaksanaan magang di Universitas Multimedia Nusantra bermaksud untuk memenuhi syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana Seni dan Desain. Adapun tujuan magang sebagai berikut:

1. Mengembangkan *hard skill* dan *soft skill* dalam dunia kerja.
2. Mengembangkan portofolio dalam bidang desain.
3. Membangun dan memperluas koneksi secara profesional yang dapat berguna di masa depan.

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

Pelaksanaan program magang di Universitas Multimedia Nusantara mengikuti detail dan prosedur magang yang telah ditetapkan oleh koordinator magang. Setiap tahap dalam program magang mulai dari mengikuti *briefing* hingga penerimaan tempat kerja magang telah dijelaskan pada subbab dibawah ini.

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang**

Pelaksanaan magang dilaksanakan mulai dari tanggal 2 September 2024. Berdasarkan ketentuan magang yang diberikan, penulis harus dapat menyelesaikan 640 jam kerja, sehingga penulis akan menyelesaikan magang pada 18 Desember 2024. Penulis juga harus dapat menyelesaikan kewajiban

secara akedemis yaitu membuat laporan dengan dosen pembimbing sebanyak 207 jam.

Penulis mendapatkan arahan untuk bekerja 8 jam perhari diluar jam istirahat yang dimulai dari pukul 08.00 sampai 17.00 WIB. Penulis bekerja dari senin hingga jumat dengan WFO (*work from office*) di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis berperan dalam pembuatan revitalisasi brand Uprint, pengembangan dokumen proposal NTRO, dan pengembangan sosial media dan *website* prodi desain komunikasi visual di Universitas Multimedia Nusantara.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang**

Prosedur pelaksanaan magang dilakukan mengikuti ketentuan yang telah diberikan oleh koordinator magang. Prosedur yang dirincikan dimulai dari mengikuti *briefing* magang oleh koordinator magang hingga penerimaan tempat magang. Berikut rincian prosedur pelaksanaan magang yang dijalankan oleh penulis :

1. Penulis mengikuti *briefing* magang yang diseelenggarakan oleh koordinator magang pada 26 April 2024. *Briefing* berisikan informasi – informasi penting ketika akan melaksanakan magang.
2. Mencari tempat magang yang memiliki potensi dan peluang untuk mengembangkan *hard skill* dan *soft skill*. Penulis tertarik pada bidang teknologi, multimedia dan *game*. Penulis kemudian mencari tempat lowongan magang melalui *linkedin*, *glints*, *jobstreet*, dan *instagram*.
3. Penulis mengikuti rangkaian *test* dan *interview* pada beberapa tempat yang memberikan *feedback* terhadap lamaran yang diajukan.
4. Penulis melamar di Universitas Multimedia Nusantara melalui unggahan grup whatsapp. Penulis mengumpulkan CV dan portfolio pada link yang diberikan.

5. Penulis dinyatakan diterima pada 23 Agustus 2024 di Universitas Multimedia Nusantara sebagai *Design Creative and Branding*.



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA