

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang semakin berkembang, media visual memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dengan cara yang lebih menarik, efektif, dan mudah dipahami. Elemen visual yang dirancang secara kreatif dapat meningkatkan partisipasi, keterlibatan, dan pemahaman karyawan terhadap berbagai program dan kegiatan perusahaan. PT. Sinar Mas Land, sebagai salah satu perusahaan properti terbesar di Indonesia, memahami pentingnya peranan komunikasi internal dalam membangun budaya kerja yang kolaboratif. Salah satu inisiatifnya adalah mengadakan SML Olympic 2024, sebuah kompetisi olahraga yang melibatkan karyawan dari berbagai wilayah di Jabodetabek. Untuk mendukung kesuksesan acara ini, Divisi Human Capital Communication membutuhkan berbagai media visual yang mampu mengomunikasikan informasi acara secara efektif sekaligus membangkitkan semangat kompetisi dan kebersamaan antar karyawan.

Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual, penulis memilih PT. Sinar Mas Land sebagai tempat magang karena reputasinya sebagai perusahaan properti terkemuka dan komitmennya terhadap inovasi dalam komunikasi internal. Proyek-proyek yang ditawarkan memberikan kesempatan untuk mendalami peran desainer grafis dalam mendukung acara perusahaan berskala besar, sesuai dengan tujuan penulis untuk mengembangkan keahlian desain grafis yang relevan.

Dalam program magang ini, penulis berkesempatan terlibat langsung dalam perancangan media visual untuk acara SML Olympic 2024. Beberapa pekerjaan desain yang penulis hasilkan mencakup pembuatan poster utama sebagai key visual, flyer informasi, signage acara, banner cabang olahraga, desain BIB number untuk 5K Fun Run, serta medali untuk para pemenang. Selain itu, penulis juga mendesain inflatable arch untuk gerbang garis start 5K Fun Run dan backdrop foto untuk acara

penutupan. Pengalaman ini memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana media visual dapat menjadi alat komunikasi yang efektif, sekaligus memperkuat kemampuan penulis dalam menciptakan desain yang relevan dan berdaya guna untuk memenuhi kebutuhan komunikasi internal perusahaan.

1.2 Tujuan Magang

Magang adalah kegiatan yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman praktis di dunia kerja yang sesungguhnya, sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari di bangku kuliah.

1. Tujuan Umum :

- a. Mengembangkan keterampilan baik secara teknis maupun sosial.
- b. Mengasah keterampilan bekerja dalam tim.
- c. Mengasah soft skill dan hard skill dalam dunia kreatif.
- d. Membangun networking dengan orang-orang di tempat kerja.

2. Tujuan Khusus :

- a. Mempersiapkan diri agar lebih siap dan mudah beradaptasi dengan lingkungan kerja yang sesungguhnya
- b. Mendapat pengetahuan tentang komunikasi dalam tim dan berkontribusi dalam proyek & *event* yang di adakan perusahaan.
- c. Serta memberikan wawasan praktis tentang dunia kerja untuk meningkatkan kompetensi mereka sebagai calon tenaga kerja yang berkualitas.

Melalui magang ini, penulis berharap dapat meningkatkan keterampilan, terutama dalam desain grafis, serta meningkatkan kemampuan penulis dengan menghadapi tantangan di tempat kerja. Tujuan penulis dalam membuat laporan magang ini adalah untuk merefleksikan pengalaman serta pembelajaran yang penulis dapatkan selama menjalani magang, serta memberikan pemahaman yang lebih dalam kepada pembaca tentang relevansi dan pentingnya pengalaman magang dalam

pengembangan keterampilan dan pengetahuan di dunia kerja. Syarat untuk menjadi sarjana desain; dan Sarana menambahkan pengalaman mengenai profesi sebagai *designer*. Pengalaman dapat juga berdasarkan pada *softskill* dan *hardskill*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan magang dimulai terhitung tanggal 19 Agustus 2024 ketika penulis memasuki masa *probation* perusahaan, yaitu masa pengenalan lingkungan kerja, pemberian tugas yang dilaksanakan selama proses magang, serta berbagai tools penunjang tugas, dan selesai pada 18 Desember 2024 untuk memenuhi 640 jam kerja sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan Universitas Multimedia Nusantara.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Jam kerja dimulai di jam 8.30 pagi hingga jam 17.30 sore. Setiap seminggu sekali di pagi hari diawali dengan *huddle meeting* sebagai *briefing* sekaligus *report job list* untuk seminggu kedepan. setelah *huddle meeting*, pekerjaan dimulai dari jam 10 sampai istirahat di jam 12.00 hingga 13.00. Setelah cukup istirahat, pekerjaan dilanjut sampai jam 17:30.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Proses magang diawali dengan pembekalan yang dilangsungkan oleh koordinator magang pada tanggal 9 Mei 2023 dan diselenggarakan di Function Hall, Gedung A Universitas Multimedia Nusantara. Pembekalan ini membahas berbagai informasi mengenai program magang, cara pengajuan tempat magang dan teknis pelaksanaan magang. Pada proses selanjut nya di tanggal 10 Mei – 25 Agustus 2023 penulis mulai melamar di berbagai perusahaan dengan kebutuhan tenaga magang yang ditemui di platform online seperti media sosial dan laman web pencarian kerja, dengan cara melampirkan daftar riwayat hidup, portfolio karya penulis, serta cover letter melalui laman web Merdeka.

Setelah mengikuti proses melamar magang ini, penulis mengirimkan daftar riwayat hidup, portfolio, *cover letter*, dan surat lamaran kerja mandiri untuk melalui tahap screening dari pihak HR PT Sinar Mas Land pada tanggal 9 Agustus 2024. Setelah lolos melalui tahap screening kandidat pada tanggal 12 Agustus 2024, penulis menghadiri wawancara kerja secara offline di Kawasan Green Office Park, BSD City, Kota Tangerang Selatan, yang dilaksanakan dengan Head HR/GA PT Sinar Mas Land. Penulis menghadiri wawancara kerja tahap kedua di hari dan lokasi yang sama karena penulis lolos melalui wawancara kerja pertama. Sebelum dilaksanakannya wawancara kedua

