

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) sebagai salah satu lembaga pendidikan tinggi swasta di Indonesia memiliki sistem pendidikan yang berorientasi pada dunia industri dengan harapan mampu menghasilkan lulusan-lulusan yang terampil, profesional, dan berkualitas, yang siap menghadapi perkembangan industri secara langsung. Untuk bisa terjun ke dunia kerja, tidak hanya dibutuhkan pendidikan formal dengan nilai yang memuaskan, tetapi juga keterampilan (skill) dan pengalaman pendukung yang diperlukan untuk mengenal lebih jauh bidang pekerjaan yang sesuai dengan keahlian. Oleh karena itu, diadakan program Kerja Praktik sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Desain Komunikasi Visual merupakan program sarjana strata satu (S1) yang kurikulumnya lebih mengutamakan praktek daripada teori. Desain Komunikasi Visual berkaitan erat dengan penggunaan efek visual sebagai komponen utama untuk menyampaikan informasi atau pesan guna menarik perhatian audiens. Dalam penerapannya, Desain Komunikasi Visual sering dianggap kurang penting oleh sebagian orang, padahal media ini memiliki peran sebagai pemecah masalah, terutama dalam dunia kerja profesional. Desain Komunikasi Visual mencakup berbagai bidang seperti desain grafis, ilustrasi, editor media massa, periklanan, dan lain-lain. Lulusan Desain Komunikasi Visual dituntut untuk menjadi desainer multitalenta yang mampu menciptakan ide, mengembangkan konsep kreatif, hingga merealisasikannya.

Pengalaman kerja magang sangat penting karena memberikan kesempatan untuk langsung terlibat dalam proses kerja di lapangan serta menerapkan ilmu Desain Komunikasi Visual yang telah diperoleh selama perkuliahan. Di PT United Harvest Indonesia, divisi marketing memiliki tanggung jawab utama dalam hal

branding, desain kemasan, serta kampanye pemasaran produk. Selama magang, penulis ditempatkan di divisi marketing sebagai desainer grafis, dengan tugas utama mendukung pembuatan konten kreatif, khususnya untuk media sosial dan kampanye produk. Suyanto (2004) menjelaskan bahwa desain grafis merupakan penerapan keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri, yang sering disebut sebagai seni komersial. Dalam konteks ini, desain grafis memainkan peran penting dalam memecahkan berbagai masalah yang timbul terkait pengembangan komunikasi visual di perusahaan (Millah, 2022).

Selama menjalani masa magang, penulis dihadapkan dengan berbagai tantangan yang berhubungan dengan industri kreatif, terutama dalam hal desain kemasan dan branding produk makanan. Salah satu tantangan terbesar adalah bagaimana menyesuaikan desain agar sesuai dengan target pasar, khususnya untuk cemilan *popcorn* Jolly Time dari PT United Harvest Indonesia yang ditujukan bagi konsumen dari berbagai kalangan yang menyukai camilan. Penulis juga perlu memahami bagaimana cara mengembangkan *visual storytelling* yang efektif untuk pemasaran digital di platform media sosial seperti Instagram dan TikTok.

PT United Harvest Indonesia (PT UHI) sendiri adalah perusahaan yang bergerak dalam produksi dan penjualan makanan ringan, terutama *popcorn* dengan merk Jolly Time. PT UHI menekankan inovasi produk serta pemasaran yang kreatif untuk memenuhi kebutuhan konsumen. Perusahaan ini berfokus pada segmen produksi popcorn dan produk terkait lainnya.

Selain itu, penulis dihadapkan pada tantangan teknis, seperti penggunaan software desain *Adobe Illustrator* dan *Photoshop* dalam pembuatan konten kreatif dan desain kemasan produk. Tidak hanya keterampilan teknis, kemampuan kolaborasi tim, manajemen waktu, serta komunikasi dengan Divisi *Marketing* menjadi tantangan lain yang harus dihadapi, terutama dalam menjaga keselarasan antara desain yang dibuat dengan visi pemasaran perusahaan.

Untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut, penulis menggunakan pengetahuan yang didapat selama perkuliahan di Desain Komunikasi Visual dan

mengembangkan keterampilan dalam menggunakan *software* desain secara lebih efektif. Penulis juga memperdalam pemahaman tentang desain untuk kampanye media sosial dan konten kreatif Jolly Time, serta bagaimana desain mempengaruhi persepsi konsumen terhadap produk. Dengan menerapkan *hard skill* dan *soft skill* yang didapat, penulis berhasil beradaptasi dengan lingkungan kerja dan memberikan solusi desain yang relevan untuk meningkatkan branding dan pemasaran produk Jolly Time.

1.2 Tujuan Magang

Tujuan pelaksanaan magang ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dari program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) yang terdapat dalam kurikulum Universitas Multimedia Nusantara (UMN) di bidang Desain Komunikasi Visual. Program MBKM, yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan sebagai bekal dalam memasuki dunia kerja. Melalui kebijakan ini, mahasiswa diberi kesempatan untuk memilih mata kuliah di luar program studi, baik di perguruan tinggi yang sama maupun berbeda, serta mendapatkan pengalaman belajar di luar kampus. Selain sebagai syarat kelulusan, magang di PT United Harvest Indonesia juga memiliki beberapa tujuan lain, yaitu :

1. Kegiatan magang menjadi kegiatan wajib yang menjadi salah satu syarat kelulusan sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Menambah pengalaman dan wawasan di dunia kerja, khususnya di industri kreatif, terutama dalam desain kemasan dan branding produk makanan.
3. Memahami proses desain grafis dan visual storytelling untuk pemasaran digital di media sosial Jolly Time.
4. Mengasah *hard skill* dalam penggunaan *software* desain seperti Adobe Illustrator dan Photoshop, serta *soft skill* dalam kolaborasi tim, manajemen waktu, dan komunikasi dengan divisi pemasaran.

5. Menerapkan keterampilan yang diperoleh selama kuliah untuk persiapan terjun ke dunia kerja yang sesungguhnya.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Proses pelaksanaan magang dimulai dengan mencari tempat magang sejak awal Agustus atau bahkan sebelumnya, seperti pada bulan Juni atau Juli, sebelum pengisian KRS yang dimulai sekitar tanggal 12-16 Agustus. Tujuannya adalah agar dapat memperoleh posisi magang di Divisi Media Sosial atau Divisi *Marketing*.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Untuk melaksanakan magang, mahasiswa diwajibkan mengikuti prosedur yang telah ditetapkan oleh pihak kampus. Setelah melalui tahapan tersebut, mahasiswa harus mematuhi aturan yang berlaku, termasuk menyelesaikan praktik kerja magang Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka selama 640 jam. Penulis memulai magang di PT United Harvest Indonesia (PT. UHI) pada tanggal 3 Juni hingga 30 September (setara dengan berapa ratus jam). Selama magang, PT. UHI menerapkan sistem kerja *work from office* (WFO) setiap hari Senin hingga Jumat, dari pukul 09.00 hingga 17.00 WIB. Sistem WFO ini bertujuan untuk memastikan kolaborasi tim yang optimal dan memudahkan pengawasan langsung terhadap proses produksi serta operasional perusahaan. Selain itu, karyawan dan intern diberikan fleksibilitas dalam pengaturan istirahat dan pertemuan internal sesuai kebutuhan departemen masing-masing. Penulis juga diwajibkan menyelesaikan laporan bimbingan dengan total 207 jam, sesuai dengan ketentuan kampus. Durasi magang biasanya berlangsung selama 3 bulan, dengan periode magang dimulai dari Januari hingga Maret atau Juni hingga September, tergantung kesepakatan antara perusahaan dan peserta magang.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Secara kronologis

A. Proses Administrasi Kampus (UMN)

Proses magang diawali dengan tahapan administrasi yang harus diikuti oleh mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Penulis memulai dengan mengajukan tempat magang melalui formulir KM-01, yang dikirimkan melalui website merdeka umn.ac.id. Setelah pengajuan dikirim, koordinator magang akan memverifikasi usulan tersebut. Jika tempat magang disetujui, admin program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) akan mengajukan dan mendapatkan tanda tangan dari Kepala Program Studi (Kaprodi) DKV. Setelah itu, surat pengantar magang (KM-02) yang telah ditandatangani akan dikirim melalui email mahasiswa atau email penulis.

Setelah mendapatkan tempat magang, penulis harus mengisi dan mengirimkan formulir KM-01 melalui platform merdeka.umn.ac.id. Selain itu, mahasiswa juga diwajibkan mengunduh beberapa formulir lainnya, seperti KM-03 (Kartu Kerja Magang), KM-04 (Lembar Kehadiran), KM-05 (Lembar Laporan Realisasi), KM-06 (Penilaian), dan KM-07 (Verifikasi Laporan) untuk kebutuhan pelaporan selama magang berlangsung, serta penulis harus mengisikan *daily task* yang terdapat di *website merdeka umn.ac.id*. Semua prosedur ini bertujuan untuk memastikan kelancaran dan dokumentasi yang sesuai dalam proses pelaksanaan magang.

B. Proses Pengajuan dan Penerimaan Tempat Kerja Magang

Proses penerimaan magang di PT United Harvest Indonesia (PT UHI) diawali dengan penulis mendapatkan persetujuan dari Kepala Program Studi (Kaprodi) terkait tempat magang yang diajukan. Setelah itu, penulis

menyerahkan dokumen-dokumen seperti Surat Pengantar Magang (KM 02), Surat Lamaran Magang, *Curriculum Vitae* (CV), dan portofolio karya kepada PT UHI. Setelah pengajuan diterima, penulis menjalani tes yang diberikan oleh perusahaan, diikuti dengan wawancara. Setelah dinyatakan lolos, penulis mengikuti orientasi dan mendapatkan pengarahan terkait tugas dan prosedur selama magang. Magang kemudian dilaksanakan sesuai jadwal yang disepakati, dengan sistem kerja *work from office* (WFO) dan mengikuti jam kerja yang telah ditetapkan oleh perusahaan.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA