

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan di dunia desain grafis sudah mulai meningkat, dan sudah banyak desainer-desainer dari berbagai kampus dan daerah yang sedang bersaing untuk masuk ke dalam dunia kerja di masa depan. Persiapan untuk masuk ke dalam dunia kerja tidak hanya membutuhkan pendidikan formal ataupun nilai yang bagus, tapi juga diukur melalui keterampilan atau *skill* berupa *softskill* ataupun *hardskill* untuk membuahkan hasil yang maksimal dan juga pengalaman yang berarti. Oleh karena itu, diperlukan aktivitas magang yang telah disediakan oleh Universitas Multimedia Nusantara, dimana magang yang merupakan sebuah kegiatan wajib yang memberikan pengalaman mengenai dunia kerja dan juga kerja secara langsung untuk mahasiswa / mahasiswi.

Desain grafis merupakan esensi penting yang ada di kehidupan sehari-hari, yang tujuannya tidak hanya untuk menarik perhatian ataupun memperindah, namun juga memiliki sebuah *function*. Di Universitas Multimedia Nusantara memiliki program studi yang cukup banyak, salah satunya adalah Fakultas Seni dan Desain, dengan jurusan Desain komunikasi Visual yang lebih memfokuskan mengenai desain, dari proses perencanaan, pembuatan dan realisasi desain ke berbagai macam media. Demi menciptakan lulusan desainer yang kompeten dan kreatif, Universitas Multimedia mendidik mahasiswa / mahasiswinya dengan tegas, untuk menciptakan ide dan konsep yang baru dan kreatif. Dengan kegiatan magang, mahasiswa / mahasiswi dapat melatih *skill* dunia kerja secara langsung dan juga bisa menuangkan ilmu yang telah dikumpulkan selama perkuliahan sedang berlangsung.

Selama proses pencarian magang, penulis telah mencari dan mengajukan permohonan magang ke perusahaan dan juga agensi-agensinya di daerah Jakarta ataupun Tangerang. Penulis memutuskan untuk melakukan kerja magang di PT United Harvest Indonesia, yang merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di

dalam bidang *Food & Beverage* (F&B), yang dikenal dengan salah satu produknya, yaitu Jollytime *Popcorn* atau biasa dikenal dengan jagung berondong. Di PT United Harvest, penulis berkesempatan bekerja sebagai *graphic designer intern* yang memiliki tanggung jawab untuk menangani desain-desain yang dibutuhkan oleh perusahaan, baik dari sosial media, event, ataupun desain untuk booth. Melalui kegiatan magang yang dilaksanakan oleh penulis, penulis berharap dapat menerapkan konsep di dalam dunia kerja secara profesional dan juga menambah pengalaman serta wawasan yang dapat digunakan di masa depan.

## **1.2 Tujuan Magang**

Tujuan pelaksanaan kerja magang yang penulis sudah lakukan di PT United Harvest Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan magang menjadi kegiatan wajib yang menjadi salah satu syarat kelulusan sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Menjadi sarana untuk mempelajari dan menambah pengalaman mengenai profesi desainer di dunia kerja, terutama di bidang *Food and Beverages*.
3. Mengasah *softskill* berupa komunikasi tim perusahaan, brainstorming dan juga manajemen waktu di PT United Harvest Indonesia.
4. Mengasah *hardskill* penulis dalam penggunaan software software keperluan desain dan pembuatan konten, seperti Adobe, dan juga aplikasi editor.

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

Di Universitas Multimedia Nusantara, mahasiswa harus menjalani prosedur yang telah ditentukan oleh kampus untuk dapat mengikuti program magang. Setelah melewati proses tersebut, mahasiswa wajib menyelesaikan praktik magang dalam Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka dengan total waktu 640 jam. Selain itu, tempat kerja magang yang dipilih oleh mahasiswa / mahasiswi harus memiliki lowongan kerja yang berhubungan dengan Desain Komunikasi Visual

(DKV), memiliki reputasi yang baik, tidak menyinggung SARA, dan juga sudah berdiri minimal 3 tahun jika perusahaan tidak berada fokus di dunia industri desain. Selain itu, penulis juga harus memiliki *skill* di dalam desain grafis, dan juga keinginan untuk belajar lebih lagi untuk mengembangkan wawasan dan juga berkontribusi ke perusahaan.

### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang**

Kegiatan magang yang ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara mengikuti program MBKM, yang mewajibkan mahasiswa / mahasiswi untuk melaksanakan magang minimal selama 640 jam, yang memakan waktu sekitar 80 hari atau 4 bulan. Perusahaan penulis mengharuskan penulis untuk melaksanakan magang selama 4 bulan, dari bulan Juni sampai bulan September 2024.

### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang**

Proses magang diawali dengan sosialisasi magang yang telah disediakan oleh Universitas Multimedia Nusantara, yang mengharuskan mahasiswa / mahasiswi untuk memperhatikan perusahaan yang akan dipilih sebagai tempat kerja magangnya. Penulis memulai pencarian tempat magang pada akhir bulan April dan menemukan sebuah perusahaan yang sedang mencari *graphic design intern*. Setelah mengajukan perusahaan tersebut kepada Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual, penulis telah mendapatkan persetujuan, dan pada tanggal 3 Mei 2024, penulis menyerahkan portofolio dan CV kepada PT United Harvest Indonesia, yang selanjutnya ditinjau oleh pihak perusahaan.

Pada tanggal 14 Mei 2024, penulis mengikuti sebuah tes dari perusahaan untuk membuat 3 buah desain poster sesuai dengan ketentuan yang diberikan oleh perusahaan, dan harus selesai dalam jangka waktu 3 hari. Penulis terpilih menjadi salah satu personil magang dan melakukan wawancara pada tanggal 24 Mei 2024, dan program magang dimulai dari tanggal 3 Juni 2024 sampai 30 September 2024, yang sesuai dengan total jam

yang dibutuhkan dalam magang. Setelah penulis secara resmi diterima untuk magang, penulis mendapat pengenalan tim dan penjelasan tentang prosedur magang serta tugas-tugas yang akan dilaksanakan.

PT United Harvest Indonesia menerapkan kerja WFO (Work From Office), dengan jam kerja dimulai setiap hari Senin sampai Jumat, pada pukul 09.00-17.00 WIB. Sistem Work From Office (WFO) ini dirancang untuk memastikan efektivitas kerja sama tim serta memungkinkan pengawasan langsung oleh supervisi terhadap proses produksi dan operasional di dalam sebuah tim di PT UHI. Penulis juga diwajibkan untuk menyelesaikan laporan bimbingan dengan total durasi 207 jam, sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan oleh pihak kampus.

