

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain Komunikasi Visual adalah satu di antara banyaknya bidang, dimana didalamnya mempelajari tentang konsep komunikasi yang efektif melalui elemen-elemen visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan dapat memberikan informasi yang jelas untuk orang-orang yang menerima pesan tersebut.

Dalam pembahasan yang lebih luas, Desain Komunikasi Visual (DKV) memainkan peran yang cukup penting di segala urusan kehidupan sehari-hari. Terlebih dengan pesatnya perkembangan teknologi dan juga media digital, yang kemudian menciptakan peluang-peluang baru bagi para desainer grafis untuk dapat beradaptasi dan mengembangkan ide kreatif yang dimiliki desainer.

Begitu pula dengan penulis yang membutuhkan pengalaman secara realistis, yaitu pengalaman bekerja di dunia kerja yang nyata. Oleh sebab itu, dengan adanya program magang kampus merdeka atau MBKM, penulis berkesempatan memulai langkah baru sebagai desainer grafis di PT Toba Tenun Sejahtra sebagai Graphic Design Intern.

PT Toba Tenun Sejahtra atau Tobatenun adalah sebuah *fashion enterprise* yang memiliki fokus utama dalam mengembangkan dan melestarikan kerajinan kain tenun khas masyarakat Batak. Tobatenun dengan visi dan misinya yang dermawan, selalu berupaya untuk membantu para perempuan pengrajin kain tenun yang berada di Kawasan Toba. Tobatenun juga berpendirian yang kuat dalam menjalani proses produksi, yaitu dengan menggunakan bahan pewarna alami dan juga baik untuk keberlangsungan kehidupan dan juga lingkungan yang ada di sekitarnya.

Dengan visi dan misi tersebut, Tobatenun tentunya juga berupaya untuk terus meningkatkan *brand awareness* kepada khalayak publik melalui pemasaran kreatif yang dijalani. Salah satu pemeran dalam pemasaran kreatif ini adalah seorang desainer grafis. Melalui pendekatan kreatif yang strategis, Tobatenun membentuk pemasaran melalui visualisasi yang *eye-catching* dan mudah diadaptasi oleh para calon audiensnya. Salah satunya adalah melalui pameran eksibisi yang didalamnya memiliki banyak desain kolateral ataupun visualisasi yang dituangkan oleh seorang desainer grafis.

Dalam dunia *fashion*, peran Desain Komunikasi Visual begitu erat kaitannya dengan berkembangnya sebuah merek atau perusahaan. Hal ini dikarenakan adanya *brand image* yang diciptakan oleh merek atau perusahaan tersebut, dengan memanfaatkan aspek-aspek Desain Komunikasi Visual. Terlebih jika *brand image* tersebut mampu menghasilkan ikatan atau hubungan secara emosional antara merek dengan para audiens yang dituju.

Pengalaman magang di Tobatenun, menjadi awalan segar untuk penulis karena memiliki kesempatan untuk berkembang dan menerapkan keterampilan di bidang kreatif desain di ruang lingkup kerja yang sangat nyaman dan supportif. Penulis berkesempatan menerapkan berbagai prinsip desain, diantaranya komposisi visual, layout pada media cetak, teknik desain, dan sebagainya. Selain itu, penulis berkesempatan untuk beradaptasi dan berkolaborasi dengan tim profesional sesuai dengan kebutuhan di industri *fashion*.

Melalui pengalaman magang di Tobatenun, penulis berharap dapat menerima ilmu dan pemahaman yang lebih tentang peran desainer grafis di industri *fashion*. Penulis juga mengharapkan, tidak hanya memperkaya pengetahuan dan pemahaman, tetapi juga kontribusi positif bagi perusahaan dan komunitas desain secara umum.

1.2 Tujuan Magang

Penulis menjalani program magang di PT Toba tenun Sejahtra merupakan bagian dari persyaratan kelulusan dan juga dalam memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.), yaitu penulis mengikuti program MBKM Internship Track 1. Penulis berkesempatan untuk menjalani program magang di PT Toba Tenun Sejahtra karena adanya peluang untuk terlibat dalam berbagai proyek desain grafis dan bidang terkait. Melalui pengalaman ini, penulis bertujuan untuk mengasah keterampilan di bidang desain grafis, terlebih di industri *fashion*, serta memperluas wawasan dalam industri kreatif yang relevan. Tujuan dari magang ini adalah:

1. Memiliki kualifikasi sebagai sarjana desain dan pengalaman kerja di bidang desain grafis.
2. Menerapkan pengetahuan akademis selama perkuliahan ke dalam praktik nyata di lingkungan profesional.
3. Mengembangkan keterampilan praktis dalam penggunaan perangkat desain grafis, alat digital, dan teknik desain yang diterapkan dalam proyek nyata.
4. Memahami proses kerja profesional, serta proses pengembangan proyek dari konsep hingga eksekusi.
5. Meningkatkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi dengan tim serta klien dalam konteks proyek desain.
6. Menilai kinerja pribadi untuk memperbaiki dan mengembangkan praktik desain grafis melalui feedback dan evaluasi dari pembimbing

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis menjalankan waktu dan prosedur magang mulai dari bimbingan yang diberikan oleh kampus sampai tahap pelaksanaan magang di perusahaan PT Toba Tenun Sejahtra. Pada tahap awal, penulis mengikuti serangkaian sesi bimbingan yang diselenggarakan oleh pihak kampus, di mana materi yang disampaikan mencakup pemahaman tentang dunia industri, keterampilan profesional yang dibutuhkan, serta pembekalan mengenai etika kerja dan

prosedur magang yang berlaku. Bimbingan ini bertujuan untuk mempersiapkan penulis dalam menjalani magang dengan baik dan mengoptimalkan pengalaman yang didapatkan. Berikut rincian mengenai waktu dan prosedur pelaksanaan magang yang dijalankan oleh penulis

1.3.1 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis menjalani program magang kampus merdeka atau MBKM di PT Toba Tenun Sejahtera dengan jam kerja 640 jam atau setara dengan 20 SKS, yang disesuaikan berdasarkan persyaratan durasi MBKM Internship Track 1 yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara pada semester ganjil 2024/2025. Penulis menjalani magang terhitung pada tanggal 10 Juli 2024 dengan jam kerja 8 jam setiap harinya. Magang dilakukan secara on-site atau work from office setiap harinya, yaitu 5 hari dalam seminggu (Senin - Jumat). Penulis menyelesaikan program magang ini pada akhir bulan Desember 2024.

Magang ini dilaksanakan di PT Toba Tenun Sejahtera, dimulai dari tanggal 10 Juli 2024. Selama periode magang, penulis bekerja dengan jadwal penuh waktu yaitu 5 hari dalam seminggu, dari hari Senin hingga Jumat, dengan jam kerja dari pukul 08.30 hingga 17.30. Selama magang, penulis diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan berbagai tim di perusahaan, serta mengerjakan berbagai proyek yang berkaitan dengan pengembangan desain dan branding. Pengalaman magang ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang dunia industri, serta keterampilan profesional penulis dalam bekerja di lingkungan perusahaan.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Pada Pelaksanaan magang, penulis menjalani sesi orientasi pada hari pertama, di mana penulis diperkenalkan dengan lingkungan kerja perusahaan PT Toba Tenun Sejahtera. Orientasi ini mencakup pengenalan terhadap struktur organisasi, kebijakan internal, serta budaya kerja yang ada di

perusahaan. Penulis juga mendapatkan penjelasan tentang alat dan perangkat yang digunakan dalam desain grafis serta tur fasilitas untuk memahami ruang kerja dan departemen yang ada di perusahaan.

Setelah orientasi, penulis mulai terlibat dalam berbagai tugas desain grafis yang diberikan oleh pembimbing magang (Supervisi) dan tim SMC (Sales, Marketing, Communication). Tugas-tugas ini meliputi pembuatan materi promosi, desain layout, dan pengembangan konsep visual. Mulai dari desain sederhana hingga proyek yang memerlukan penelitian mendalam. Semua tugas dikerjakan dengan mengikuti standar dan arahan yang telah ditetapkan oleh tim desain.

Selama magang, kolaborasi dengan tim desain dan departemen terkait menjadi bagian penting dalam pekerjaan penulis. Penulis berpartisipasi dalam pertemuan rutin untuk membahas perkembangan proyek. Komunikasi yang baik dan aktif dalam diskusi tim sangat diharapkan untuk mencapai hasil desain yang optimal.

Pada akhir periode magang, penulis berhasil menyelesaikan semua tugas yang diberikan dan menyusun laporan akhir mengenai pengalaman magang. Laporan tersebut mencakup ringkasan proyek, analisis hasil, serta refleksi pribadi terkait pembelajaran yang diperoleh selama magang. Laporan ini diserahkan kepada pembimbing sebagai bagian dari proses evaluasi akhir, dan penulis juga menerima umpan balik tentang kinerja selama magang.

Sebagai penutup dari program magang, penulis mendapatkan sertifikat magang yang menyatakan bahwa penulis telah menyelesaikan program ini dengan baik dan memberikan kontribusi yang signifikan bagi perusahaan. Pengalaman ini tidak hanya membantu penulis memahami proses kerja di industri *fashion*, tetapi juga memperkaya keterampilan penulis sebagai desainer grafis dan mempersiapkan diri untuk menghadapi dunia profesional dengan pengetahuan yang lebih matang.