

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program magang merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang diinisiasi oleh Menteri Pendidikan dengan tujuan memberikan mahasiswa pengalaman langsung di dunia kerja profesional. Program ini dirancang agar mahasiswa dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama masa kuliah ke dalam lingkungan kerja nyata. Universitas Multimedia Nusantara, khususnya pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, mewajibkan seluruh mahasiswanya untuk mengikuti program magang sebagai bagian dari kurikulum. Dalam program ini, mahasiswa diwajibkan menyelesaikan minimal 640 jam kerja sebagai bentuk komitmen dan tanggung jawab dalam menjalani pengalaman kerja profesional. Berdasarkan hal tersebut, penulis memilih posisi sebagai Graphic Designer Intern untuk mengembangkan keterampilan dan memperluas wawasan di bidang desain grafis.

Didasari oleh ketertarikan penulis pada industri *Fast-Moving Consumer Goods* (FMCG), penulis memilih untuk mengembangkan wawasannya di industri ini, khususnya dalam bidang desain pemasaran. Menurut data dari laporan milik Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2024, penetrasi pengguna internet di Indonesia mencapai 79% dari total populasi, yang aktif di media sosial dan platform e-commerce. Hal ini menunjukkan potensi besar pemasaran digital di Indonesia, terutama di sektor FMCG yang mengandalkan jangkauan luas dan kecepatan dalam menjangkau konsumen. Di era ini, pemasaran yang efektif tidak hanya berfokus pada peningkatan penjualan, tetapi juga pada pembangunan citra merek yang kuat dan interaksi yang bermakna dengan konsumen. Dalam industri FMCG yang cepat berkembang, desain grafis memegang peranan penting dalam menciptakan konten visual yang efektif di platform digital, sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan penjualan produk.

Orang Tua Group merupakan perusahaan besar yang berfokus pada produk *Fast-Moving Consumer Goods* (FMCG), dengan berbagai macam produk kebutuhan sehari-hari. Salah satu unit bisnis yang berkembang pesat di bawah naungan Orang Tua Group adalah bagian ritel, yang mencakup distribusi produk alkohol. Dalam hal ini, penulis ditempatkan di bagian *liquor stock* atau alkohol, yang berfungsi untuk mengelola dan memastikan ketersediaan produk alkohol di pasaran, serta mendukung distribusi yang efisien. Bagian ini berada di bawah naungan PT Tanjungwangi Makmur Sentosa, yang berperan dalam pemasaran produk alkohol di Indonesia melalui toko ritel agar dapat dengan mudah dijangkau oleh konsumen di seluruh Indonesia.

Dengan bergabung di PT Tanjungwangi Makmur Sentosa, penulis berharap dapat mengenal lebih dalam lingkungan kerja di industri ritel di bidang FMCG, membangun koneksi profesional, serta berkontribusi dalam pengembangan strategi pemasaran yang lebih efektif melalui desain grafis. Penulis juga berharap dapat mengembangkan keterampilan desain grafis yang efektif dan berdampak untuk menyelesaikan permasalahan ditengah masyarakat. Melalui pengalaman magang ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi dalam desain grafis marketing di Indonesia secara nyata, terutama dalam konteks pemasaran produk FMCG yang semakin berkembang.

1.2 Tujuan Magang

Dalam program magang milik Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang penulis ikuti, penulis berharap dapat mengembangkan keterampilan yang relevan serta memperoleh pembelajaran yang bermanfaat untuk karier di masa depan. Magang yang penulis laksanakan bertujuan untuk:

1. Memenuhi salah satu syarat kelulusan program studi S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mengaplikasikan konsep Desain Komunikasi Visual, termasuk branding, interaktivitas, tipografi, dan strategi pemasaran visual, dalam pembuatan

materi promosi dan komunikasi visual di industri retail, sehingga selaras dengan identitas brand perusahaan.

3. Mengasah *soft skills* seperti berkomunikasi dengan tim, bekerja di bawah tekanan, kerja sama tim, dan *problem solving*. Mengembangkan *hard skills* seperti keterampilan dalam menggunakan software desain grafis dan marketing yang efektif yang bisa diaplikasikan dalam desain.
4. Mempelajari alur dan etika dalam dunia kerja, mendapatkan masukan dari sudut pandang profesional yang ahli dalam bidangnya, serta membangun koneksi sebagai pembekalan untuk meningkatkan kualitas desain dan karier penulis.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan magang ini, penulis diwajibkan untuk menyelesaikan minimal jam kerja di perusahaan serta minimal jam kerja yang diperuntukkan untuk penyusunan laporan dan bimbingan dengan dosen. Berikut merupakan perincian waktu pelaksanaan magang dan prosedur pelaksanaan magang penulis selama melakukan praktik kerja di perusahaan PT Tanjungwangi Makmur Sentosa (Retail Orang Tua Group):

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Penulis melaksanakan magang di PT Tanjungwangi Makmur Sentosa secara resmi mulai dari 23 Januari 2025, dengan kontrak selama 6 bulan hingga 22 Juli 2025. Penulis diwajibkan untuk menyelesaikan minimal 640 jam kerja di perusahaan dan 207 jam kerja untuk menyusun laporan magang. Selama periode magang, penulis melaksanakan pekerjaan lima hari dalam seminggu, yaitu dari hari Senin hingga Jumat, dengan durasi kerja 8,5 jam setiap harinya, dimulai pada pukul 07.30 hingga 17.00 WIB, serta diselingi waktu istirahat selama satu jam antara pukul 12.00 hingga 13.00 WIB. Magang ini dilaksanakan secara *Work From Office* (WFO) di Gedung Orang Tua Group, Jalan Lingkar Luar Barat Kav. 35-36, RT.7/RW.6, Cengkareng, Jakarta Barat, 11740, Indonesia.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Prosedur pelaksanaan magang dimulai dengan keikutsertaan penulis pada *Briefing Magang* semester genap 2024-2025 pada 18 November 2025, di *Lecture Theater*, Universitas Multimedia Nusantara. Pada *Briefing Magang* ini, penulis diberi arahan mengenai tuntutan pelaksanaan magang yang memotivasi penulis untuk melakukan riset mendalam. Pada tanggal 26 Desember 2024, penulis pertama kali menemukan lowongan untuk posisi *Graphic Design Internship* di Retail Orang Tua Group melalui aplikasi JobStreet, dan segera mengajukan lamaran dengan mengunggah portofolio terbaik serta CV terbaru. Pada 27 Desember 2024, penulis dihubungi oleh pihak rekruter untuk mengikuti psikotes dan dijadwalkan untuk *Interview HR* pada 2 Januari 2025. Psikotes dilakukan penulis pada tanggal 28 Desember 2024 dengan durasi pengerjaan hingga dua jam. Selanjutnya, pada *Interview HR*, dilaksanakan secara daring melalui *Google Meet* dengan durasi 40 menit. Pada 3 Januari 2025, penulis dinyatakan lolos ke tahap berikutnya, yaitu tahap *User Interview* yang dijadwalkan pada 9 Januari 2025.

Sebelum pelaksanaan *User Interview*, penulis mengajukan profil dan data perusahaan Retail Orang Tua Group ke merdeka.umn.ac.id untuk mendapatkan persetujuan serta surat rekomendasi dari kampus. Wawancara dengan pengguna dilaksanakan secara tatap muka di Gedung Orang Tua pada 9 Januari 2025 pukul 11.15 WIB dan berlangsung selama 1 jam dengan satu *user* yang berasal dari bagian retail *liquor stock* atau alkohol.

Pada 10 Januari 2025, penulis dinyatakan lolos seleksi dan terpilih menjadi kandidat *Graphic Design Intern* di PT Tanjungwangi Makmur Sentosa. Penulis kemudian mengisi data yang dibutuhkan perusahaan, seperti transkrip nilai, KTP, sertifikat vaksin, surat rekomendasi kampus, foto 3x4, dan nomor rekening dan mengirimkan melalui email rekruter.

Pada 16 Januari 2025, penulis diundang untuk melaksanakan proses penandatanganan kontrak persetujuan (MoU) serta menyelesaikan proses administratif di ruang HR PT Tanjungwangi Makmur Sentosa. Penulis juga

menerima Letter of Acceptance (LoA), yang kemudian diunggah ke situs merdeka.umn.ac.id. Pada 23 Januari 2025, penulis secara resmi memulai pelaksanaan magang di PT Tanjungwangi Makmur Sentosa (Retail Orang Tua Group) pada pukul 07.30 WIB. Penulis rutin mengisi daily task untuk supervisor dan membagikan materi untuk mempermudah supervisor masuk kedalam akunnya di merdeka.umn.ac.id serta mengirimkan panduan untuk approval daily task. Selain itu, penulis juga mengisi daily task untuk advisor sebagai pemenuhan jam kerja laporan.

