

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam era digitalisasi yang semakin modern, desain komunikasi visual, atau yang biasa dikenal sebagai desain grafis memiliki peran yang penting dalam kebutuhan desain sehari-hari (Prihatmoko, 2023). Desain grafis menjawab berbagai kebutuhan visual merek dalam menyampaikan pesan, menciptakan identitas dan membangun persepsi *brand*, hingga upaya promosi. Desain grafis relevan dengan berbagai platform digital. Namun tidak terbatas pada media digital, desain grafis juga dibutuhkan pada media lain, termasuk pada media cetak.

Terdapat dua peminatan dalam jurusan Desain komunikasi visual di Universitas Multimedia Nusantara, yaitu *Visual Brand Design* (VBD) dan *Interaction Design* (ID). Penulis memilih peminatan VBD, dimana melalui peminatan ini, mahasiswa/i mendalami desain identitas visual merek, *brand communication*, hingga kampanye. Identitas visual mengacu pada penciptaan visual yang konsisten, unik, dikenal oleh masyarakat, dan mampu mencerminkan nilai yang dimiliki *brand*.

Mengacu pada kurikulum pendidikan yang diterapkan di Universitas Multimedia Nusantara, seluruh mahasiswa/i tingkat akhir wajib menjalankan program kerja magang sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana. Program kerja magang menurut Mustari (2021) adalah proses pembelajaran pendamping yang memungkinkan mahasiswa meningkatkan pengetahuan dan keahlian yang telah dipelajari di perkuliahan dan mendapatkan pengalaman kerja secara nyata di dunia kerja. Program kerja magang merupakan proses penting dalam meningkatkan kompetensi, keahlian, dan persiapan karir mahasiswa. Melalui kesempatan ini, penulis menjalankan program kerja magang di Mooilux sebagai *Graphic Designer Intern* di divisi *Social Media*.

Penulis tertarik dengan Mooilux karena keterlibatannya dalam menciptakan visual *brand* yang konsisten dan unik, membangun kepercayaan dan loyalitas konsumen terhadap *brand*, dan memenangkan persaingan *brand* melalui media sosial. Penulis melihat peluang untuk meningkatkan kemampuan promosi dan komunikasi visual yang efektif melalui Mooilux. Mooilux merupakan perusahaan yang berkembang dan telah menangani banyak *brand* dengan proyek-proyek yang erat kaitannya dengan visual dan promosi *brand*. Hingga saat ini, Mooilux memegang seluruh kebutuhan visual Porsche Club Indonesia, Eurokars Group (Mini Cooper, BMW, BMW Premium Selection, AC Schnitzer), Eco Town, dan berbagai kebutuhan promosi Mazda, Pixy, Blibli, Air Asia x Permata Bank, Penta Prima, The Soap Studio, Intel, Mondial, Bella Chocolate, BRI, Blu by BCA Digital, Konser +Jakarta, Thlosure, Enfagrow, Golden Rama, Procold, Acaraki Golden Sparling, Fibe Mini, Kementerian Perdagangan RI, Xiaomi, Vivo, Belcube, Nestle, Lazada, dan PODGAZM. Dengan menjalankan program kerja magang di Mooilux, penulis dapat menerapkan hasil pembelajaran di perkuliahan ke dalam dunia kerja sekaligus menambah pengetahuan, keterampilan, *soft skill* dan *hard skill*, serta pengalaman yang relevan. Hal-hal ini akan menjadi nilai tambah penulis untuk berkontribusi lebih dalam industri desain grafis di masa depan.

## 1.2 Tujuan Magang

Program kerja magang merupakan salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Tidak terbatas pada hal tersebut, penulis melaksanakan program kerja magang di Mooilux dengan maksud dan tujuan sebagai berikut.

1. Mempraktekkan ilmu yang telah diperoleh penulis selama perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara secara nyata di industri.
2. Memperdalam keterampilan *softskill* dan *hardskill* yang telah dimiliki, serta memperoleh berbagai keterampilan baru lainnya.
3. Menambahkan pengalaman dan memperoleh wawasan baru yang lebih luas terkait desain dan peran desainer grafis dalam suatu perusahaan.

4. Berkontribusi secara maksimal dan tepat dalam membantu perusahaan tempat penulis melaksanakan program kerja magang.

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

Terdapat beberapa tahapan awal yang penulis lakukan untuk dapat melaksanakan program kerja magang. Penulis menjabarkan waktu dan prosedur pelaksanaan magang secara rinci sebagai berikut.

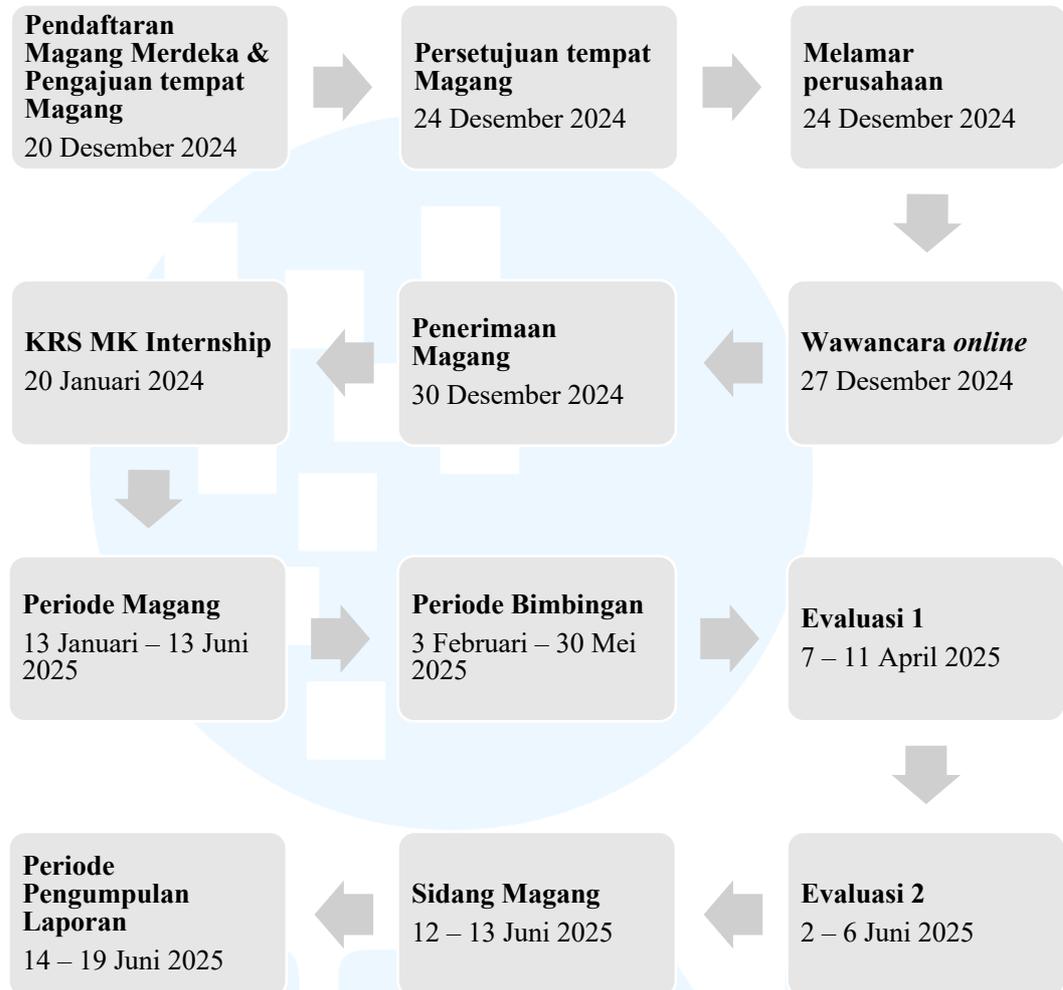
#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang**

Merujuk pada syarat dan ketentuan yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, penulis diwajibkan memenuhi minimal sebanyak 640 jam kerja yang setara dengan kurang lebih 4 bulan. Mengacu pada kontrak kerja yang tertulis dalam surat penerimaan kerja, penulis diwajibkan mengikuti program kerja magang yang dilaksanakan selama 6 bulan, terhitung sejak tanggal 13 Januari hingga 13 Juni 2025. Penulis bekerja dari hari senin-jumat dengan waktu bekerja selama 8 jam sehari yang dimulai pukul 10 pagi hingga 6 sore. Penulis bekerja secara *hybrid*, dimana penulis diwajibkan untuk datang ke kantor setiap hari Selasa dan Kamis.

#### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang**

Pelaksanaan program kerja magang diawali dengan pra-KRS dan KRS. Perusahaan perlu ditinjau terlebih dahulu oleh pihak kampus, dalam hal ini Universitas Multimedia Nusantara. Oleh sebab itu, penulis mendaftarkan perusahaan yang akan dilamar melalui situs [Merdeka.umn.ac.id](http://Merdeka.umn.ac.id). Setelah perusahaan ditinjau dan diperbolehkan untuk dilamar oleh pihak kampus, penulis dapat mengirimkan curriculum vitae (CV) dan portfolio desain kepada perusahaan. Penulis perlu melamar peranan yang berkaitan dengan program studi Desain Komunikasi Visual. Setelah CV dan portfolio diterima perusahaan, penulis mengikuti prosedur penerimaan berupa wawancara. Terakhir, penulis mendapatkan surat penerimaan kerja magang dari perusahaan dan mulai bekerja pada tanggal 13 Januari 2025.

Tabel 1.1 *Timeline* Magang



UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA