BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri alkohol di Indonesia merupakan salah satu Industri yang berkembang di Indonesia. Salah satu perusahaan yang bergerak menjual minuman alkohol adalah PT. Tanjungwangi Makmur Sentosa. Perusahaan tersebut menaungi beberapa brand, dengan tiga toko offline dikenal sebagai Bottle Avenue, Vinyard, dan Glas+. Ketiga toko retail tersebut menjual berbagai jenis minuman dari berbagai jenis brand. Bottle Avenue menargetkan pembeli dengan demografis menengah. Vinyard memiliki brand identity yang lebih mewah, dan Glas+ memposisikan dirinya sebagai brand yang mudah di akses. Adapun PT. Tanjungwangi Makmur Sentosa sudah bergerak sejak tahun 2010 (OT, 2025).

Industri yang berkembang membutuhkan media yang dapat mengkomunikasikan produk yang akan dijual baik. Media-media ini melingkupi suara, sentuhan, rasa, bau, maupun visual, tak terkecuali industri alkohol. Untuk mengkomunikasikan sesuatu secara efektif, media visual sangat dibutuhkan untuk mempromosikan produk-produk tersebut. DKV sangat dibutuhkan pada area tersebut untuk merancang sebuah media promosi serta persuasif. Hal tersebut dapat membantu sebuah brand bersaing dengan brand lainnya.

Selama proses magang, penulis melihat cepatnya industri tersebut berkembang. Setiap bulannya terdapat promo terbaru yang perlu di unggah serta media yang bisa menarik perhatian untuk menambah engagement. Dari kebutuhan tersebut, memang sangat dibutuhkan DKV untuk menghasilkan karya visual yang menarik serta komunikatif. Perancangan media yang dibutuhkan cukup banyak dari media digital seperti unggahan untuk media sosial, dan media offline, seperti banner, sticker, dan brandingan toko. Bukan hanya mempromosikan produk, namun juga menekan branding dari Bottle Avenue, Glas+, dan Vinyard.

Penulis sendiri mengambil penjurusan Desain Interaktif. Penulis belum mendalami cara mendesain untuk sebuah branding toko, social media, dan media cetak lainnya. Ini menjadi suatu area yang ingin penulis pelajari, sehingga penulis menjalani praktik magang di PT Tanjungwangi Makmur Sentosa. Mengetahui perusahaan tersebut membutuhkan tenaga kerja visual, penulis bersedia untuk menjadi tim desain dalam tim marketing perusahaan tersebut.

Melalui praktek kerja magang ini penulis berharap dapat menerapkan kemampuan yang telah didapat selama masa perkuliahan ke dalam pekerjaan yang diberikan. Penulis juga berharap untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai lingkungan kerja di Industri FMCG, *pacing*, *workload*, serta gaya visual yang ditetapkan. Penulis berharap pengalaman ini memberi penulis kesempatan yang lebih besar untuk kedepannya.

1.2 Tujuan Magang

Kegiatan magang sebagai Graphic Designer Intern di PT. Tanjungwangi Makmur Sentosa dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Syarat untuk menjadi sarjana desain; dan
2. Sarana menambahkan pengalaman mengenai profesi sebagai *designer*.
Pengalaman dapat juga berdasarkan pada *softskill* dan *hardskill*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Berikut terlampir penjabaran waktu dan prosedur pelaksanaan magang yang dijalankan penulis di PT Tanjungwangi Makmur Sentosa. Penjelasan terbagi menjadi 2, yaitu deskripsi waktu pelaksanaan magang di perusahaan dan prosedur yang berisi proses pelaksanaan program magang dari tahap pengajuan hingga hari pertama bekerja di perusahaan.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Magang dilaksanakan dari 3 Februari 2025 hingga 2 Agustus 2025 untuk memenuhi syarat magang Merdeka dengan total 640 jam. Magang dilaksanakan dengan 5 hari kerja perminggu dari Senin hingga Jumat mulai

dari pukul 07.30 WIB hingga jam 17.00 WIB dengan total jam kerja 9 jam 30 menit. Magang dilaksanakan secara WFO (Work From Office).

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis menyiapkan CV, Portofolio, serta resume untuk melamar magang di berbagai tempat melalui LinkedIn dan Jobstreet. Penulis mendapatkan tawaran pertama melalui LinkedIn oleh HRD PT. Tanjungwangi Makmur Sentosa, yang mengajukan ketertarikan untuk melakukan wawancara. Penulis terus menyebarkan CV dan Portofolio dan mendapatkan tawaran wawancara di BNDL, Rekosistem, dan Commsult. Penulis melakukan HR Interview bersama, Ibu Ghea untuk PT. Tanjungwangi Makmur Sentosa esok harinya. Setelah melewati HR Interview, penulis melanjutkan untuk melakukan Psikotest sebelum melakukan User Interview. User Interview dilaksanakan 3 hari setelah HR Interview di Gedung OT, Jakarta Barat. Penulis melakukan User Interview dengan Bapak Jonathan Gomulya selama 45 menit. Sore harinya, penulis dinyatakan lolos dan dapat melaksanakan magang di tanggal 3 Februari 2025.

Awal mula pelaksanaan magang, penulis dibantu oleh PIC Bottle Venue serta digital strategist mengenai jobdesk dan content plan untuk satu bulan kedepan. Penulis dibantu oleh digital strategist untuk dapat mengakses folder-folder penting yang akan digunakan untuk mendesain iklan dan feeds Bottle Avenue dan Glas+ menggunakan email beliau.