

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perusahaan membutuhkan sebuah media visual yang dapat menggambarkan identitas maupun strategi *brand* dalam promosi *event* ataupun produk dengan tujuan untuk menggambarkan citra *brand*. Moeljono menyatakan bahwa media promosi memiliki peranan penting dalam kegiatan pemasaran suatu perusahaan (2021, h.2). Valentino & Yudiansyah menyatakan bahwa salah satu strategi dalam meningkatkan minat audiens dalam proses promosi adalah menggunakan desain grafis yang tepat (2020, h.211). Desain dapat meningkatkan minat audiens dalam menerima informasi suatu promosi ataupun iklan, visualisasi yang terdapat pada media promosi umumnya dibuat oleh desainer grafis. Anahata *et al.*, menyatakan bahwa media promosi dapat berbentuk sebagai *video* promosi, poster digital, *social media feeds*, papan nama, stiker, T-shirt, dan katalog (2021, h.1). Desain grafis memiliki peran yang penting dalam kegiatan menciptakan visualisasi dan pembuatan suatu konten media promosi menjadi lebih menarik di mata audiens.

Praktik kerja magang memiliki tujuan untuk menambah pengetahuan dan keahlian mahasiswa di bidang profesional, selain hal tersebut dengan kegiatan magang, dapat menjadi tenaga kerja yang membantu divisi kreatif di perusahaan. Selama pelaksanaan magang, desainer dapat secara langsung praktik di dunia desain secara nyata di bawah bimbingan tenaga profesional. Merancang desain untuk sosial media yang memiliki fungsi sebagai media promosi, merupakan tugas yang kerap dikerjakan oleh penulis selama pelaksanaan magang. Desain grafis memiliki peran besar dalam menciptakan media promosi, identitas perusahaan, dan dapat membantu meningkatkan *engagement* menggunakan sosial media. Kristiyono menyatakan bahwa peran yang desainer miliki adalah merancang dan menyajikan konten secara profesional, dengan menggunakan tata letak, elemen, ikon, tipografi, dan pemilihan warna yang tepat (Lushadi, 2024, h.12). Desain grafis merupakan

ilmu yang telah dipelajari oleh mahasiswa Desain Komunikasi Visual, sehingga mahasiswa dapat menciptakan media promosi dengan visual yang menarik dan mudah dipahami audiens.

Perusahaan *arcade games* Cow Play Cow Moo membuka lowongan *Internship Graphic Designer*, penulis telah diterima dan berkesempatan untuk bekerja dibawah naungan perusahaan tersebut. Dilansir dari *Company Profile* Cow Play Cow Moo, Cow Play Cow Moo (CPCM) merupakan perusahaan *arcade* sekaligus *playground* yang sudah berdiri sejak 2017 dan merupakan *brand* asal Singapura (n.d.). CPCM telah membuka banyak cabang di berbagai negara dan salah satu negara tersebut adalah di Indonesia. CPCM membutuhkan media promosi untuk memberikan informasi seputar *game*, *playground*, produk, dan *event* terbaru. Dengan menggunakan media konvensional seperti *standing banner*, poster, dan *lcd* poster, CPCM dapat memberitahu informasi kepada audiens secara langsung. Selain promosi melalui media konvensional, CPCM juga menggunakan media sosial berupa Instagram, Tiktok, dan Telegram untuk memberikan informasi dan promo terbaru.

1.2 Tujuan Magang

Magang di perusahaan CPCM dapat meningkatkan pengetahuan desain, kreativitas, dan memberikan penulis pengalaman kerja nyata sebagai seorang desainer. Berikut merupakan tujuan penulis selama magang di CPCM:

1. Syarat untuk kelulusan dan menyelesaikan kewajiban MBKM *Cluster* Magang *Track* 01.
2. Sebagai syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana Desain Komunikasi Visual.
3. Meningkatkan kemampuan *branding*, *advertising* desain, dan *layouting*.
4. Meningkatkan dan mempelajari kemampuan baru pada aplikasi desain seperti Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop.

5. Menerapkan pengetahuan dan keahlian desain pada perusahaan berdasarkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara.
6. Menambah pengalaman maupun keahlian seperti membuat *advertising design* dan *branding*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Prosedur magang dimulai dari tahapan mengirimkan lamaran kerja, portofolio, wawancara, dan tes desain. Pelaksanaan magang memiliki prosedur dan waktu yang berbeda, waktu yang diberikan pada penawaran magang atau *offering letter* umumnya adalah kelipatan 3 hingga 6 bulan. Dengan tujuan memenuhi pelaksanaan MBKM *Cluster Magang Track 1*, mahasiswa harus memenuhi pelaksanaan *working hours* dengan total 640 jam, sehingga perusahaan CPCM memberikan penawaran selama 5 bulan untuk praktek magang.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan magang yang ditawarkan oleh CPCM Indonesia adalah *work from office (WFO)*, dengan total waktu 5 bulan yang dimulai pada tanggal 10 Februari 2025, hingga 9 Juli 2025. Lokasi pelaksanaan magang awalnya terletak di lokasi Carstensz Mall lantai 2, lalu pindah ke lokasi Ruko Northridge Blok B6-7, Tangerang Selatan, Banten. Perpindahan lokasi tersebut berlangsung pada pertengahan magang, di bulan ke-2.

Berdasarkan kontrak magang, setelah 5 bulan waktu magang berlangsung, magang akan berakhir pada tanggal 9 Juni 2025. Hari kerja yang harus dipenuhi adalah hari Senin hingga Sabtu, yaitu total sebanyak 6 hari dalam 1 pekan. Waktu bekerja atau *working hours* yang diharuskan perusahaan CPCM adalah 8 jam yaitu jam 9.00–17.00 WIB. Waktu magang setiap hari kerja adalah 1 jam pada jam 12.00–13.00 WIB. Khusus pada hari Sabtu, waktu kerja sesuai kontrak adalah 9.00–14.00 WIB. Aplikasi yang digunakan untuk mencatat waktu masuk bagi peserta magang adalah *Google Form*. Tugas yang diberikan disesuaikan dengan jam kerja dan jam istirahat

yang diberikan. Bila ingin izin untuk kebutuhan kuliah maupun magang, harus meminta izin melalui *supervisor*, dan memberikan bukti kepada HRD CPCM.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Prosedur awal sebelum melaksanakan Magang *MKBKM Track 01* adalah mengajukan *Pre-enrollment* dan KRS, pada *website my.umn.ac.id*. Prosedur selanjutnya dalam pelaksanaan magang yang harus diterapkan dan dijalankan untuk memenuhi *MBKM Track 10* Jurusan Desain Komunikasi Visual adalah mengajukan perusahaan yang akan dilamar pada *website* Magang Merdeka UMN dan meminta dosen pengurus magang untuk menerima pengajuan perusahaan. Mahasiswa harus melakukan *generate cover letter* dan *download cover letter* dan mengirim surat lamaran kerja kepada perusahaan.

Setelah melakukan *download cover letter* dan mendapatkan MBKM 01, penulis merancang *CV* dan *portofolio*, untuk disebar kepada 10 perusahaan yang telah penulis cari dan terdapat lowongan kerja. Melakukan tahap wawancara, *user test*, *design test*, dan mendapatkan *offering letter* dari perusahaan. Setelah penulis telah diterima oleh perusahaan, penulis harus melakukan pendaftaran perusahaan pada *website* Magang Merdeka milik UMN untuk membuka tahapan *daily task*. Penulis mengirimkan lamaran dan mendapatkan ajakan wawancara oleh perusahaan Cow Play Cow Moo (PT.Dunia Wahana Hiburan). Wawancara dengan CPCM dilaksanakan pada tanggal 4 Februari 2025 pada pukul 14.00 WIB. Setelah diterima oleh perusahaan, penulis menerima *offering letter* dan harus menandatangani surat kontrak pada 10 Februari 2025. Dalam 1 pekan penulis harus masuk 6 hari, harus memenuhi 5 bulan kontrak dengan tujuan memenuhi 640 jam kerja.

Setelah menandatangani kontrak dan diterima oleh Cow Play Cow Moo, penulis melakukan *Complete Registration* dengan bantuan dari *Supervisor Design*, dan penulis dapat melakukan *download* MBKM 02.

Setelah melakukan *Complete Registration*, penulis dapat melakukan *Daily Task* dan setelah menyelesaikan *daily task* sebanyak 210 jam penulisan karya tulis (*Advisor*) dan 640 jam magang (*Supervisor*), penulis dapat mengakses MBKM 03. Setelah menyelesaikan *Daily Task*, penulis dapat *download* MBKM 04 setelah menyelesaikan *Registration Requirement*, dan mendapatkan tanda tangan *Advisor* pada tanggal 4 Juni 2025. Setelah menyelesaikan setiap tahapan yang wajib dipenuhi, penulis dapat melakukan pendaftaran Sidang Magang dan mengikuti Sidang Magang.

