

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

PT Somagede Indonesia merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang manufaktur dan distribusi produk berbasis teknologi. Perusahaan ini berfokus pada pengembangan solusi inovatif yang menggabungkan efisiensi produksi dengan kebutuhan pasar modern. Dengan mengedepankan kualitas serta keandalan, PT Somagede Indonesia berupaya memberikan nilai tambah bagi pelanggan maupun mitra bisnisnya. Komitmen perusahaan terhadap inovasi menjadikannya salah satu pelaku penting di sektor industrinya (PT Somagede Indonesia, n.d.).

Seiring dengan berkembangnya perusahaan, kebutuhan akan identitas visual yang kuat menjadi semakin penting. Identitas visual tidak hanya berfungsi sebagai simbol perusahaan, tetapi juga sebagai sarana komunikasi yang mampu membangun kedekatan dengan konsumen. Dalam konteks ini, maskot dipandang sebagai salah satu elemen penting yang dapat merepresentasikan citra perusahaan secara lebih humanis. Kehadiran maskot tersebut nantinya diharapkan mampu menambah daya tarik, membangun kesan positif, serta memperkuat *brand awareness* di tengah persaingan pasar.

Proses bagaimana penulis menemukan kesempatan magang di PT Somagede Indonesia terjadi melalui jalur orang ketiga. Informasi mengenai kebutuhan perusahaan akan posisi *Graphic Designer Intern* diperoleh melalui perantara kolega. Melalui jalur informal ini, penulis memperoleh peluang untuk berkontribusi dalam pengembangan aspek visual perusahaan. Kesempatan tersebut kemudian menjadi pintu masuk bagi keterlibatan dalam perancangan identitas visual berbasis maskot.

Maskot yang dirancang, yaitu Cubot, ditujukan untuk menjadi representasi visual PT Somagede Indonesia yang *modern*, ramah, dan profesional. Perancangannya didasari oleh pemahaman terhadap nilai-nilai perusahaan serta arah *branding* yang ingin dituju. Dengan desain yang khas, Cubot diharapkan mampu memperkuat karakter perusahaan di mata publik sekaligus menjadi media komunikasi yang efektif. Proses ini bukan hanya tentang menciptakan visual, melainkan juga tentang membangun identitas yang dapat mendukung strategi bisnis perusahaan di masa depan.

Maka dari itu, PT Somagede Indonesia sebagai perusahaan manufaktur dan distribusi berbasis teknologi tidak hanya berkomitmen pada inovasi dan kualitas, tetapi juga menyadari pentingnya identitas visual yang kuat dalam membangun kedekatan dengan konsumen. Kesempatan magang yang diperoleh penulis melalui jalur informal kemudian menjadi titik awal keterlibatan dalam perancangan identitas visual perusahaan melalui maskot. Kehadiran Cubot sebagai representasi modern, ramah, dan profesional tidak hanya mencerminkan nilai serta arah branding perusahaan, tetapi juga menjadi sarana komunikasi yang mendukung strategi bisnis sekaligus memperkuat citra PT Somagede Indonesia di tengah persaingan industri.

## 1.2 Tujuan Kerja

Tujuan kerja dalam Acceleration Program di PT Somagede Indonesia dirumuskan agar lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan akademik maupun profesional. Adapun tujuan kerja tersebut adalah sebagai berikut:

1. Syarat untuk memenuhi kegiatan akademis dalam rangka memperoleh gelar sarjana desain;
2. Sarana menambah pengalaman profesional sebagai seorang desainer grafis melalui keterlibatan langsung dalam proyek perusahaan;
3. Media untuk mengasah keterampilan *hardskill*, khususnya dalam perancangan identitas visual; dan

4. Wadah untuk meningkatkan *softskill*, terutama kemampuan komunikasi, kolaborasi tim, serta manajemen waktu dalam lingkungan kerja profesional.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja**

Waktu dan prosedur pelaksanaan kerja dalam *Acceleration Program* di PT Somagede Indonesia disusun untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai alur kegiatan yang dijalani. Proses dimulai sejak tahap melamar pekerjaan pada akhir bulan Juni 2025 melalui jalur informasi tidak langsung.

#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja**

Setelah melalui tahap penerimaan, penulis resmi memulai kegiatan kerja pada tanggal 11 Agustus 2025. Masa kerja ini dijalani hingga seluruh rangkaian program magang tuntas dilaksanakan dan berakhir pada bulan Desember 2025. Dengan demikian, periode pelaksanaan berlangsung kurang lebih selama tiga bulan penuh, mencakup berbagai aktivitas yang telah terjadwal secara sistematis. Setiap kegiatan dilaksanakan dengan mengacu pada arahan perusahaan agar tujuan magang dapat tercapai secara optimal.

Jam kerja ditetapkan mulai pukul 08.00 hingga 17.00 WIB, dengan penerapan fleksibilitas tertentu sesuai kebutuhan. Sistem yang berlaku adalah *work from office* selama tiga hari dalam seminggu, sementara sisa hari lainnya dapat dijalani dengan pola *work from anywhere*. Ketentuan ini tidak hanya menegakkan kedisiplinan dan keteraturan dalam bekerja di lingkungan kantor, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta magang untuk tetap produktif dari lokasi lain yang kondusif. Dengan adanya kombinasi tersebut, keseimbangan antara efektivitas kerja dan kenyamanan pribadi dapat tercapai, sehingga kualitas hasil kerja tetap terjaga.

#### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja**

Pengajuan tempat kerja dilakukan pada tanggal 28 Mei 2025 dengan mempertimbangkan beberapa perusahaan yang relevan dengan bidang

desain. Salah satu perusahaan yang diajukan adalah PT Somagede Indonesia setelah memperoleh informasi adanya kebutuhan posisi *Graphic Designer Intern*. Setelah dilakukan pengajuan, proses dilanjutkan dengan memperoleh persetujuan dari pihak kampus sebagai syarat administratif. Persetujuan ini menjadi langkah awal untuk memasuki tahap melamar secara resmi.

Tahap melamar dilakukan dengan mengirimkan *curriculum vitae*, portofolio, serta *cover letter* resmi dari kampus pada tanggal 14 Juli 2025. Setelah berkas lamaran diterima, perusahaan memberikan panggilan wawancara pada tanggal 17 Juli 2025 sebagai tindak lanjut seleksi. Hasil wawancara dan evaluasi kemudian menghasilkan keputusan bahwa penulis diterima untuk posisi *intern* di PT Somagede Indonesia. Selanjutnya, penulis disetujui untuk memulai masa kerja pada tanggal 11 Agustus 2025 sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.

Proses magang ini diawali dari pengajuan tempat kerja, pengiriman berkas lamaran, pelaksanaan wawancara, hingga akhirnya diterima sebagai *intern* di PT Somagede Indonesia. Kesempatan tersebut menjadi pengalaman yang berharga karena tidak hanya memberi ruang untuk mengasah keterampilan desain, tetapi juga membuka jalan untuk berkontribusi langsung terhadap kebutuhan perusahaan. Selain itu, proses ini juga memperluas pemahaman penulis mengenai dunia kerja profesional, membangun relasi, serta meningkatkan kemampuan beradaptasi menghadapi tantangan di lingkungan industri. Dengan demikian, tahap awal magang ini menjadi landasan penting bagi penulis untuk melangkah ke tahap selanjutnya.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA