

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Suyanto menyatakan bahwa Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan bentuk seni dan komunikasi yang diperuntukkan untuk bisnis dan industri. Berdasarkan pernyataan Danton Sihombing, desain grafis menggunakan beberapa hal, yaitu tanda, lambang, dan kata-kata yang ditunjukkan melalui tipografi dan gambar. Selain itu, Desain Komunikasi Visual (DKV) memanfaatkan media statis untuk dijadikan sarana komunikasi terhadap audiens dalam bentuk majalah, buku, brosur, flyer pamphlet, koran, dan lain sebagainya (Royhan & Ngabekti, 2021). Oleh karena itu, untuk mempertajam ilmu-ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV) yang telah dipelajari, maka mahasiswa perlu mempraktikkannya secara langsung di dunia pekerjaan profesional.

Untuk menerapkan ilmu-ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV), maka mahasiswa harus berpartisipasi dalam program magang. Magang merupakan tahapan pembelajaran seseorang yang bisa mendapatkan dan mengendalikan kemampuan melalui kontribusi pada pekerjaan secara mandiri maupun melalui bantuan seseorang yang memiliki pengalaman pada pekerjaan tersebut (Nuraeni & Astriani, 2023). Pada periode ini, penulis berpartisipasi dalam program magang yang diwajibkan oleh kampus Universitas Multimedia Nusantara (UMN) untuk mahasiswa tingkat akhir. Tujuan dilaksanakannya magang adalah untuk memperkaya *soft skill* mahasiswa pada dunia pekerjaan yang sebenarnya dan bisa menerapkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama pekuliahannya (Amalia dkk., 2023). Magang bermanfaat bagi mahasiswa untuk bisa menganalisa secara kritis dalam mengatasi berbagai situasi dalam ranah pekerjaan serupa dengan memecahkan permasalahan maupun konflik (Ufia dkk., 2024). Oleh karena itu, magang penting bagi mahasiswa supaya mengasah keterampilannya untuk mempersiapkan diri sebelum bekerja di dunia profesional.

Hubungan antara Desain Komunikasi Visual (DKV) dengan program magang kampus adalah DKV merupakan ilmu seni yang digunakan untuk berkomunikasi dengan target audiens melalui media statis, sehingga ilmu ini dibutuhkan di bisnis dan industri. Contoh praktik Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam program magang adalah membuat sejumlah desain untuk keperluan identitas merek dan membuat media untuk mempromosikan suatu proyek. Oleh karena itu, pentingnya mahasiswa belajar membuat karya untuk merek maupun target audiens supaya pesan yang ingin disampaikan bisa dimengerti dengan baik.

Pada program magang ini, penulis melaksanakan magang di PT Paramadaksa Teknologi Nusantara (Nexsoft) sebagai seorang Designer. Nexsoft merupakan sebuah perusahaan yang membuat perangkat lunak untuk bisnis di bidang ritel *Fast Moving Consumer Goods* (FMCG). Perusahaan ini juga membantu distributor dan merek dalam menjalankan bisnisnya. *Fast Moving Consumer Goods* (FMCG) adalah produk kebutuhan keseharian yang dibeli oleh pelanggan di mana transaksi tersebut bisa dilakukan pada toko kecil dan bisnis ritel berskala besar, yaitu warung, pasar swalayan, dan pusat pembelanjaan (Santika, 2024). Beberapa contoh dari produk FMCG adalah alat-alat mandi, deterjen, gelas, produk yang terbuat dari bahan kertas atau plastik, obat, produk elektronik, makanan dan minuman kemasan, dan lain hal sebagainya (Tambaani, 2021).

Salah satu alasan penulis berminat untuk melaksanakan program magang di perusahaan ini adalah karena ketertarikan penulis terhadap fokus utama perusahaan, yaitu membuat perangkat lunak untuk bisnis di bidang ritel FMCG. Selain itu, perusahaan ini bisa dipercaya kredibilitasnya karena telah berdiri selama puluhan tahun dan memiliki sejumlah portofolio produk yang terbukti telah membantu banyak distributor dan merek di bidang ritel FMCG. Tidak hanya itu, penulis memiliki rasa keingintahuan perihal peran Designer terhadap jenis perusahaan tersebut.

1.2 Tujuan Magang

Magang merupakan program penting yang harus dipartisipasi oleh mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV). Tujuannya adalah untuk mempraktikkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan ke dalam bentuk pekerjaan. Selain itu, program ini bertujuan untuk mendapatkan ilmu-ilmu tambahan yang tidak diajarkan pada pendidikan formal. Berikut merupakan tujuan magang penulis:

1. Mendapatkan pengalaman bekerja di dunia profesional;
2. Membuat desain untuk keperluan identitas merek dan media promosi proyek Warung Desa;
3. Mempelajari peran Designer pada perusahaan yang membuat perangkat lunak untuk bisnis di bidang ritel *Fast Moving Consumer Goods* (FMCG);
4. Mengasah *hard skill* penulis, seperti penggunaan *software* desain (Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop), pembuatan ilustrasi, serta mempelajari gaya desain baru;
5. Mengasah *soft skill* penulis, seperti kerja sama antar rekan kerja, kreativitas dalam pembuatan desain dan ilustrasi, manajemen waktu, energi, dan file, rasa tanggung jawab, serta gaya komunikasi dalam dunia pekerjaan profesional; dan
6. Mempelajari budaya dan alur bekerja perusahaan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pada program magang ini, penulis bekerja sebagai seorang Designer di PT Paramadaksa Teknologi Nusantara (Nexsoft). Penulis melaksanakan magang sejak tanggal 17 Juli 2025 hingga tanggal 6 November 2025. Selain itu, penulis bekerja secara *hybrid* dari hari Senin sampai dengan Jumat pada pukul 08:00 hingga 17:00. Penulis membutuhkan waktu sebanyak satu bulan untuk melaksanakan tahap pengajuan hingga tahap penerimaan magang. Penulis memiliki tugas utama sebagai seorang Designer di PT Paramadaksa Teknologi Nusantara (Nexsoft), yaitu membuat media promosi untuk proyek Warung Desa.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Periode magang penulis berjalan selama hampir empat bulan dari tanggal 17 Juli 2025 hingga 6 November 2025. Penulis bekerja mulai pukul 08:00 hingga 17:00 dengan jam istirahat mulai pukul 12:00 hingga 13:00. Penulis bekerja secara *hybrid*, yaitu *Work From Home* (WFH) pada hari Senin, Rabu, dan Jumat serta *Work From Office* (WFO) pada hari Selasa dan Kamis.

Di luar pekerjaan magang, penulis bertugas untuk mengisi *daily task* kepada Supervisor untuk melaporkan tugas-tugas apa saja yang telah dikerjakan selama melaksanakan magang di jam kerja pada setiap harinya. Seusai jam kerja, penulis juga bertugas untuk menyusun laporan magang secara bertahap dan melaporkan poin-poin yang telah dicantumkan ke dalam laporan melalui *daily task* kepada Advisor. Sebelum melakukan bimbingan dengan Advisor, penulis harus mencantumkan progres laporan magang yang telah dilakukan dengan mengunggah file PDF pada folder OneDrive. Lalu, penulis bertugas untuk melaporkan poin-poin yang telah didapat dari bimbingan laporan magang ke dalam situs *Professional Skill Enhancement Program* (PRO-STEP). Selain itu, penulis juga harus mencantumkan bukti foto bimbingan laporan magang pada folder OneDrive. Pada akhirnya *daily task* tersebut akan disetujui oleh Supervisor dan Advisor, sehingga dapat memenuhi minimal jam yang diperlukan oleh penulis, yaitu sebanyak 640 jam Supervisor, 207 jam Advisor, dan 8 kali bimbingan laporan magang.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pada tanggal bulan Mei 2025, penulis ikut serta dalam rangkaian *Pre-Internship* atau sosialisasi magang pertama. Dalam agenda tersebut, penulis diberi pengetahuan seputar program magang, syarat pengajuan tempat magang, *timeline* magang secara keseluruhan, dan informasi lainnya. Seusai mengikuti sosialisasi magang tersebut, penulis mencari beberapa pilihan lowongan magang dan mengajukannya pada situs PRO-STEP di bulan Juni

2025. Sembari menunggu proses persetujuan pengajuan tempat magang, penulis memanfaatkan waktu tersebut untuk mempersiapkan *Curriculum Vitae* (CV) dan juga portofolio desain.

Seusai mendapatkan persetujuan di bulan yang sama, penulis mengajukan lamaran magang kepada PT Paramadaksa Teknologi Nusantara (Nexsoft) dengan mengirimkan CV dan portofolio pada tanggal 30 Juni 2025. Beberapa hari kemudian, penulis mendapatkan panggilan untuk melakukan wawancara dan tes desain pada tanggal 4 Juli 2025 secara langsung di kantor Nexsoft yang terletak di Scientia Business Park Tower 2, Jl. Boulevard Raya Gading Serpong, Curug Sangereng, Kelapa Dua, Tangerang Regency, Banten 15810. Pada tanggal 7 Juli 2025, penulis diminta untuk mengirimkan *Cover Letter* resmi atau PRO-STEP 01 yang diunduh dari situs PRO-STEP. Lalu, pada tanggal 14 Juli 2025 penulis menerima surat penerimaan magang dan dihubungi untuk mengisi beberapa data untuk keperluan data karyawan kantor. Pada tanggal 17 Juli 2025, penulis datang ke kantor Nexsoft untuk melaksanakan hari pertama magang.

Pada hari itu penulis diberi pembekalan, seperti mengenali perusahaan Nexsoft secara mendalam dan melihat *brand guideline* dari proyek Warung Desa. Selain itu, penulis diberi *brief* mengenai tugas utama yang harus dikerjakan selama melaksanakan magang, yaitu membuat media promosi untuk proyek Warung Desa. Tidak hanya itu, penulis ditempatkan di divisi *Marketing* sebagai seorang Designer. Setelah berpartisipasi dalam *brief* magang, penulis mengikuti *office tour*, seperti diperlihatkan letak penulis bekerja dan fasilitas kantornya, serta dijelaskan mengenai peraturan-peraturan kantor yang harus dipatuhi. Lalu, penulis melakukan pelatihan desain sambil beradaptasi dengan aktivitas magang yang akan dilakukan.