

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang merupakan metode belajar lapangan yang bertujuan untuk menambah pengalaman kepada mahasiswa sebelum menghadapi ranah profesional. Dengan kegiatan magang, mahasiswa dapat mengaplikasikan pembelajaran yang telah dipelajari di kelas saat kuliah, meningkatkan pengalaman, komunikasi profesional, hingga memahami cara kerja industri profesional yang sebenarnya (Sari & Sudrajat, 2023). Selain pengalaman dan pemahaman, proses magang dapat membentuk keterampilan yang baik, kesiapan mental yang mumpuni, dan motivasi untuk memiliki integritas tinggi (Effrisantii, Y., 2015). Magang menjadi cara mahasiswa untuk mengasah kemampuan berpikir dalam *problem solving* dan mengimplementasikan kemampuannya, terutama mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam mendesain di industri kreatif.

Industri kreatif kini sudah berkembang dengan pesat di era *digital*, termasuk di ranah *Food and Beverage (FnB)* yang mengutamakan strategi *visual branding design* pada media sosial. Menurut Rulli (2015), media sosial menjadi sebuah wadah berbasis internet yang membantu para pengguna untuk melakukan interaksi, kerja sama, dan saling membagikan informasi. Pengaruh dari media sosial atau *platform digital* ini berperan sebagai jalur utama untuk memperkenalkan produk, membangun citra merek, berinteraksi dengan konsumen, hingga menciptakan kedekatan dengan konsumen (Septiani et al., 2021). Dengan demikian, desain grafis dan *motion design* berperan penting bagi perusahaan untuk menciptakan konten promosi yang efektif dan memperkuat *brand awareness* dan daya tarik konsumen (Jonathan & Valentina, 2023).

Jarasta Enterprise merupakan perusahaan yang berfokus pada pengembangan bisnis di bidang *FnB* dengan berbagai strategi pemasaran kreatif. Salah satu brand yang dikelola adalah High Table, sebuah restoran *steakhouse* sekaligus jazz bar yang berlokasi di SCBD Park. High Table memanfaatkan

pendekatan *visual branding* dan strategi pemasaran *digital* untuk menjangkau target audiens kelas urban yang memiliki ketertarikan pada kuliner mewah dan pengalaman yang eksklusif. Dalam proses ini, desain grafis dan *motion design* menjadi bagian penting dalam membangun identitas merek yang konsisten dan menarik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis memilih untuk melaksanakan magang di Jarasta Enterprise dengan fokus pada brand High Table. Melalui kesempatan ini, penulis dapat berkontribusi dalam pembuatan konten visual serta mempelajari secara langsung praktik komunikasi pemasaran di industri *FnB*. Nam (2016) menjelaskan bahwa industri *Food and Beverages* dapat dilegitimasi melalui ranah desain untuk melakukan praktik *branding*. Selain itu, pengalaman magang ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai penerapan ilmu Desain Komunikasi Visual dalam konteks profesional, sekaligus menjadi bekal penting untuk menghadapi dunia kerja setelah menyelesaikan studi di perguruan tinggi.

1.2 Tujuan Kerja

Tujuan kerja dalam program *Career Acceleration Program* di Jarasta Enterprise adalah sebagai berikut:

1. Syarat untuk menjadi sarjana desain;
2. Menambah pengalaman kerja nyata di bidang desain grafis dan *motion design*, khususnya dalam industri *Food and Beverages*;
3. Mengasah kemampuan *hardskill* (*software* desain dan *motion*) serta *softskill* (komunikasi, kerja tim, manajemen waktu) yang dibutuhkan dalam dunia profesional; dan
4. Menambah relasi didalam dunia kerja di Jarasta Enterprise dan relasi di luar lingkungan perusahaan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Dalam pelaksanaan program magang di Jarasta Enterprise, terdapat kesepakatan dalam waktu dan aturan yang harus dipatuhi oleh penulis. Dalam surat penerimaan, jangka waktu pelaksanaan magang disesuaikan dengan ketentuan yang sudah disepakati oleh penulis, perusahaan, dan Universitas Multimedia Nusantara.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan durasi pelaksanaan magang selama 640 jam. Penulis menjalankan magang di Jarasta Enterprise selama 6 bulan terhitung mulai dari tanggal 1 Agustus 2025 hingga 2 Januari 2026. Dalam surat keterangan penerimaan magang, ketentuan waktu pelaksanaan kerja yang diberikan adalah *Work From Office (WFO)* dengan jam kerja dimulai dari pukul 10.00 sampai dengan 19.00 setiap hari Senin sampai Jumat. Kegiatan *WFO* dilaksanakan di kantor manajemen Jarasta Enterprise yang berlokasi di Jalan Niaga Hijau VIII No. 5, Pondok Indah, Jakarta Selatan. Selain itu, perusahaan memberikan fleksibilitas *Work From Home (WFH)* setiap hari Selasa untuk mendukung penulis dalam mengikuti perkuliahan yang berlangsung pada hari tersebut.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Proses yang penulis lalui dalam memulai kegiatan kerja magang di PT Jarasta Enterprise dimulai dari tahap administrasi akademik, yaitu proses pra-KRS pada tanggal 5 Mei 2025. Setelah itu, penulis mengikuti acara dari kampus terkait briefing *pre-internship* yang diselenggarakan oleh program studi pada 9 Mei 2025 sebagai langkah awal persiapan sebelum memasuki dunia kerja magang.

Selanjutnya, pada 4 Juli 2025 penulis mengajukan lamaran magang kepada PT Jarasta Enterprise lewat email resmi perusahaan. Pengajuan lamaran tersebut disertai dengan dokumen pendukung berupa Curriculum Vitae dan portofolio. Pasca melalui seleksi administrasi, penulis mendapat panggilan untuk mengikuti tahapan wawancara yang dilaksanakan pada 15 Juli 2025. Wawancara dilakukan untuk menilai kesiapan, kompetensi, dan ketertarikan penulis terhadap posisi yang ditawarkan.

Usai melaksanakan wawancara, lalu penulis menunggu konfirmasi lanjutan mengenai hasil seleksi. Tidak lama setelah itu, PT Jarasta Enterprise menyatakan bahwa penulis diterima sebagai peserta magang. Periode pelaksanaan magang disepakati bersama dan ditetapkan mulai tanggal 1 Agustus 2025 hingga 2 Januari 2026. Sebab, merujuk pada dokumen

penerimaan resmi dan kontrak magang yang dikeluarkan oleh perusahaan dan ditandatangani oleh penulis sebagai mahasiswa magang.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA