

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain merupakan hal yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Seiring berjalannya waktu, desainer semakin banyak dibutuhkan dan digunakan sebagai penyedia jasa yang mampu merealisasikan visual yang dibutuhkan perusahaan (Migotowiu, 2020). Kompetensi dalam desain, sebagai sumber daya manusia memerlukan kualitas serta karakter yang tinggi akan bidang yang dikerjakan. Untuk menguji hal tersebut, Universitas Multimedia Nusantara mengadakan *Career Acceleration Program* yaitu program magang sebagai salah satu syarat kelulusan serta persiapan bekal untuk dunia profesional. Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual, penulis memiliki peluang besar untuk bekerja di industri kreatif. Maka program ini akan membantu mengasah keterampilan desain serta kemampuan berkomunikasi atau bekerja sama dengan orang lain.

CV Rejeki Lancar Terus merupakan perusahaan yang memiliki beberapa toko *resell* kosmetik serta alat kecantikan lainnya. Perusahaan bergerak di bidang penjualan produk yang dipasarkan melalui berbagai platform digital, khususnya media sosial dan *e-commerce*. Perusahaan memanfaatkan strategi visual serta konten digital sebagai sarana utama untuk memasarkan produk kepada target audiens. Oleh karena itu, dibutuhkan desainer untuk membuat konten menarik serta komunikatif yang bisa dijadikan salah satu aspek penting dalam mendukung pemasaran.

Perancangan konten media sosial dimulai dari tampilan visual sampai pesan yang ingin disampaikan. Hal tersebut perlu direncanakan secara terstruktur dan konsisten agar mampu menjangkau target audiens secara lebih efektif. Strategi konten memperhatikan aspek visual yang menarik dan menekankan kejelasan pesan, konsistensi elemen visual yang sesuai dengan identitas brand. Perencanaan

yang tepat dapat menaikkan media sosial menjadi sarana promosi yang efektif dalam memperkenalkan produk kepada konsumen.

Penulis merupakan mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang melalui pengalaman magang ini akan belajar lebih banyak mengenai branding serta mengolah sosial media. Penulis juga berkesempatan untuk menempatkan diri pada posisi staf desain grafis sebuah toko *e-commerce*. Dengan kesempatan ini penulis akan mendapatkan pengalaman yang nantinya membantu karier penulis sebagai *graphic designer*, misalnya membantu pengaturan waktu, melatih kecepatan kerja, dan bekerja sama dengan orang lain.

1.2 Tujuan Kerja

Tujuan kerja penulis dalam program magang ini adalah memenuhi syarat kelulusan yang wajib dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara. Terlepas dari kebutuhan secara akademis, penulis juga ingin mendapatkan pengalaman kerja agar lebih siap jika terjun ke dunia profesional setelah lulus kuliah. Berikut ini tujuan penulis mengikuti program magang:

1. Salah satu syarat untuk menjadi Sarjana Desain (S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Sarana menambahkan pengalaman terutama di bidang perancangan konten media sosial dan segala hal yang berhubungan dengan promosi *brand*.
3. Mengasah *hard skill* dalam menggunakan software seperti Canva dan Adobe Illustrator.
4. Mengembangkan *soft skill* dalam bekerja sama dengan orang lain, berkomunikasi dalam ranah profesional, manajemen waktu, serta kemampuan untuk mengkritik dengan sopan atau menerima kritik dengan baik.
5. Menerapkan teori desain yang sudah dipelajari semasa perkuliahan dalam perancangan desain yang dilakukan selama program magang.

6. Berkontribusi dalam menyediakan konten visual serta meningkatkan desain keseluruhan dari media sosial milik CV Rejeki Datang Terus.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan program magang berlangsung selama kurang lebih enam bulan, untuk memenuhi persyaratan 640 jam kerja. Proses penulis dalam mendaftar sebagai desainer di CV Rejeki Lancar Terus diawali dengan pengajuan lamaran melalui platform rekrutmen Glints. Setelah mengirimkan aplikasi dan melengkapi persyaratan yang dibutuhkan, penulis kemudian dihubungi oleh pihak Human Resources, yaitu Chelsea, untuk melanjutkan ke tahap seleksi berikutnya. Komunikasi yang terjalin berlangsung secara profesional dan informatif, sehingga memberikan kejelasan terkait alur rekrutmen yang dijalankan perusahaan.

Tahap wawancara dilaksanakan dengan baik dan berjalan secara kondusif, mencakup pembahasan mengenai latar belakang pendidikan, pengalaman kerja, portofolio desain, serta kompetensi yang relevan dengan posisi yang dilamar. Proses tersebut memberikan kesempatan bagi penulis untuk memaparkan kemampuan dan kesiapan untuk berkontribusi di lingkungan perusahaan. Pada tanggal 1 Februari, penulis menerima pemberitahuan melalui WhatsApp bahwa penulis dinyatakan lolos. Informasi tersebut menandai keberhasilan penulis dalam proses seleksi bersama CV Rejeki Lancar Terus. Setelah mendapatkan LoA (*Letter of Acceptance*), pada tanggal 2 Februari 2026, penulis mulai bekerja tanggal 3 Februari 2026.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Sistem kerja yang dilakukan penulis dalam magang ini adalah *Work From Home* (WFH), sehingga penulis hanya perlu mempersiapkan diri di rumah. Waktu kerja yang diterapkan adalah tujuh jam sehari dari pukul 9.00 sampai 17.00 WIB di hari Senin-Jumat, lalu pukul 9.00 hingga pukul 15.00 di hari Sabtu. Selain itu, ada pemotongan jam makan siang pukul 12.00 sampai pukul 13.00 selama satu jam. Selama periode waktu kerja, penulis

wajib online di WhatsApp sebagai bentuk komunikasi dengan supervisor desain.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Prosedur dimulai pada tanggal 24 November 2025, di mana Universitas Multimedia Nusantara mengadakan sesi *briefing* pre-internship. Pada sesi ini, diberitahukan segala hal dasar dalam program magang melalui portal Prostep. Hal inilah yang memastikan kesesuaian pekerjaan dengan program studi yang diambil oleh mahasiswa. Setelah mendapatkan persetujuan, penulis mendapatkan *cover letter* yang digunakan untuk melamar pekerjaan di tempat tersebut.

Penulis mengajukan permohonan magang melalui aplikasi Glints dengan melamar posisi *graphic designer intern* di CV Rejeki Datang Terus. Setelah proses pengajuan tersebut, penulis menerima panggilan untuk mengikuti wawancara yang dilaksanakan pada 27 Januari 2026 melalui *Google Meet* pada pukul 19.00 WIB dengan durasi sekitar 30 menit. Selama proses wawancara, penulis menjelaskan latar belakang pendidikan, pengalaman desain, serta kemampuan yang relevan dengan posisi yang dilamar.

Selanjutnya, pada 1 Februari 2026, penulis menerima konfirmasi kelulusan wawancara melalui WhatsApp dari pihak HRD perusahaan. Setelah menerima informasi tersebut, penulis kemudian menghubungi supervisor pada 2 Februari 2026 untuk melakukan koordinasi lebih lanjut terkait proses administrasi magang. Melalui komunikasi tersebut, penulis memperoleh surat penerimaan magang sebagai *graphic designer intern* di CV Rejeki Datang Terus. Setelah seluruh proses administrasi selesai, penulis secara resmi memulai kegiatan magang pada 3 Februari 2026 dengan sistem kerja *Work From Home* (WFH). Melalui proses tersebut, penulis dapat memulai kegiatan praktik kerja magang serta menjalankan tanggung jawab yang diberikan oleh perusahaan.

Penulis melaksanakan magang sebagai *graphic design* intern dalam waktu kurang lebih 4 bulan, dari tanggal 3 Februari 2026 hingga 4 Juni 2026. Sebelum melaksanakan magang, universitas mengadakan pembekalan pada tanggal 2 Februari 2026 yang menjelaskan secara lengkap apa saja yang harus diperhatikan dalam magang seperti *timeline*, alur, dan ketentuan lainnya agar semua yang dikerjakan tertib. Setelah pembekalan tersebut, penulis baru melaksanakan magang.

