

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kaitannya dengan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) bagi mahasiswa, perguruan tinggi memiliki peran penting sebagai lembaga yang membimbing mahasiswa dalam mengikuti program ini. Program studi berkontribusi besar dalam mendukung partisipasi mahasiswa di program MBKM dengan menyesuaikan mata kuliah yang relevan serta memilih perusahaan atau mitra yang sesuai untuk pelaksanaan program. Langkah ini bertujuan agar pengalaman praktik kerja yang diperoleh mahasiswa selaras dengan bidang studi yang ada dalam kurikulum setiap program studi di perguruan tinggi. Relevansi ini memberikan wawasan dan pengetahuan bagi mahasiswa agar mereka dapat memahami dan mengenal lebih dalam jalur karir yang akan mereka tempuh di dunia kerja profesional di masa depan.

Program studi Desain Komunikasi Visual merupakan sebuah mata kuliah yang memiliki mayoritas mata kuliah studio, yaitu mata kuliah yang berupa praktek dalam proses studi yang dilakukan dalam penyusunan kurikulumnya. Mahasiswa dapat memilih dari tiga peminatan, yaitu Komunikasi Visual Media (KVM), Visual Marketing (VM), dan Desain Grafis (DG), yang masing-masing mengedepankan pengembangan kompetensi dalam bidang komunikasi, sehingga mereka dapat memperoleh wawasan dan keterampilan tambahan di luar materi perkuliahan. Program Praktik Profesi, atau yang biasa dikenal sebagai magang, merupakan kewajiban bagi mahasiswa tingkat akhir dan bertujuan untuk melengkapi proses menuju kelulusan serta menjadi bagian dari laporan praktik mereka. Melalui pengalaman serta ilmu yang telah didapatkan selama masa studi, program magang ini diharapkan mampu memberikan gambaran nyata tentang dunia kerja di bidang Desain Komunikasi Visual



Gambar 1. 1 Logo PT. Jenama Kampiun Indonesia

(Sumber: Dokumen PT. Jenama Kampiun Indonesia, 2024)

Pemilihan PT Jenama Kampiun Indonesia sebagai tempat dilaksanakannya program MBKM magang adalah untuk memperdalam keterampilan desain komunikasi visual (DKV) dalam dunia kerja nyata, berkat rekomendasi dan kerja sama yang baik dengan program studi. PT Jenama Kampiun Indonesia, yang berfokus pada industri kreatif dan branding, memberikan peluang untuk menerapkan teori perkuliahan pada proyek-proyek nyata serta memperluas pemahaman tentang strategi branding dan komunikasi visual. Dukungan program studi memudahkan proses magang ini, yang diharapkan dapat memperkaya wawasan tentang kerja tim kreatif, manajemen proyek, dan dinamika industri desain komunikasi visual (DKV) untuk persiapan karir di masa depan. Pada pelaksanaan magang mahasiswa mendapatkan bimbingan dan arahan secara langsung oleh pembimbing lapangan yang berpengalaman, sehingga mahasiswa dapat mengenal bagaimana benuk dunia kerja profesional dalam bidang branding dan event support.

1.1.1 Visi

Creative Problem Solver

Jenama lahir untuk memberikan solusi. Dengan pendekatan kreatif didukung dengan kekuatan riset dan digitalisasi, Jenama berkomitmen untuk melahirkan *Brand Champion* dengan membantu brand lokal untuk naik level melalui produk *service* kami.

1.1.2 Misi

Brand Accelerator

Visual yang bagus, *packaging* yang aman, *service* yang ramah, komunikasi yang dekat dengan target pasar dan hal lainnya adalah wujud totalitas dalam membangun melalui

1.2 Tujuan Magang

Pelaksanaan MBKM magang mandiri di PT. Jenama Kampiun Indonesia dilakukan dengan tujuan agar mahasiswa pelaksana magang dapat memperoleh pengalaman dan menambah wawasan secara langsung seputar dunia kerja profesional. Dengan menerapkan ilmu desain komunikasi visual yang telah dipelajari pada mata kuliah yang telah dilaksanakan, mahasiswa juga dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas yang diarahkan oleh pembimbing lapangan yang profesional dan berpengalaman.

Dari pelaksanaan MBKM magang mandiri di PT. Jenama Kampiun Indonesia mahasiswa dapat memperoleh pengalaman berupa kemampuan serta pengetahuan tentang pembuatan konten maupun media event support yang menerapkan desain grafis, disamping itu mahasiswa pelaksana magang juga mendapatkan pengalaman berupa kerja sama dalam tim untuk menyesuaikan koordinasi yang berawal dari brief hingga menghasilkan sebuah desain yang menarik.

1.3 Manfaat Magang

1.3.1 Manfaat untuk UPN “Veteran” Jawa Timur

1. Membuka kesempatan untuk bekerja sama dengan industri dalam penelitian, pengembangan program pendidikan, atau berbagai proyek lainnya.
2. Memberikan peluang bagi universitas untuk menilai dan menyempurnakan metode pengajaran.
3. Menjamin kurikulum tetap selaras dengan kebutuhan dan tren terkini di dunia industri.

1.3.2 Manfaat untuk Mitra Magang

1. Berkontribusi dalam menghasilkan sumber daya yang siap terhadap dunia kerja profesional.
2. Meningkatkan produktivitas dengan mendapatkan sumber tenaga kerja baru.
3. Pengembangan reputasi mitra dengan meningkatkan citra sebagai mitra yang mendukung pendidikan.

1.3.3 Manfaat untuk Mahasiswa

1. Memperoleh pengalaman berupa kemampuan serta pengetahuan tentang pembuatan konten maupun media event support dan branding yang menerapkan desain grafis.
2. Mendapatkan pengalaman berupa kerja sama dalam tim untuk menyesuaikan koordinasi yang berawal dari brief hingga menghasilkan sebuah desain yang menarik.
3. Memperoleh gambaran tentang bagaimana konsep penerapan dunia kerja profesional dilaksanakan

1.4 Uraian Topik

Penulisan laporan magang ini bertujuan untuk mencatat pengalaman mahasiswa selama menjalani magang di PT. Jenama Kampiun Indonesia, sekaligus menyoroti peran program MBKM dalam mengintegrasikan teori perkuliahan dengan praktik di dunia kerja. Laporan ini juga membahas kontribusi program studi Desain Komunikasi Visual dalam menjalin kemitraan yang relevan, memastikan kurikulum sesuai dengan kebutuhan industri, dan membantu mahasiswa mempersiapkan diri untuk karir profesional. Selain itu, penulisan ini menguraikan manfaat magang bagi mahasiswa, universitas, dan mitra, serta memberikan evaluasi guna meningkatkan kualitas pelaksanaan program magang di masa mendatang.