

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam rangka menghadapi persaingan di era global yang penuh tantangan sekarang ini, khususnya dalam kualitas dan kompetensi sumber daya manusia (SDM) menjadi faktor utama yang sangat penting. Oleh karena itu, pemerintah meluncurkan berbagai upaya program yang strategis untuk mencetak SDM yang berkualitas dan siap menghadapi dunia kerja. Salah satu program tersebut adalah Program Magang Mandiri yang juga merupakan salah satu bagian dari program Kampus Merdeka, Merdeka Belajar. Program ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan SDM Indonesia khususnya mahasiswa dengan memberikan kesempatan pengalaman kerja nyata secara lapangan yang sesuai dengan kebutuhan industri. Program Magang Mandiri ini bertujuan untuk mengasah kompetensi mahasiswa di bidang industri sekaligus memperkuat sinergi antara perguruan tinggi dan dunia usaha.

PT. Jenama Kampiun Indonesia, telah berdiri sejak 2010 dan melayani berbagai klien, termasuk BUMN, instansi pemerintah, perusahaan swasta nasional, serta merek-merek besar. PT. Jenama Kampiun Indonesia adalah perusahaan yang bergerak di bidang pemasaran digital, dengan visi mendukung pelaku bisnis di Indonesia dalam meningkatkan performa dan pertumbuhan melalui strategi pemasaran digital yang efektif dan efisien. Salah satu layanan utamanya adalah optimasi konten, di mana Jenama menerapkan metode dan teknik yang sesuai untuk menghasilkan konten yang sesuai dengan kebutuhan klien, target, dan audiens bisnis klien. Dalam upaya menjadi lebih baik dan berkembang Jenama selalu bepegang teguh kepada visinya. Jenama terus berupaya meningkatkan kualitas dan kuantitas konten yang mereka produksi supaya dapat berperan aktif dalam membantu perkembangan suatu brand maupun perekonomian Indonesia.



Gambar 1. Logo PT Jenama Kampiun Indonesia

Sumber: Dokumen Pribadi Perusahaan (2024)

Alasan kenapa penulis memilih PT. Jenama Kampiun Indonesia sebagai tempat Magang Mandiri karena, Penulis memiliki ketertarikan kepada dunia desain grafis dan juga sangat ingin menambah pengetahuan tentang praktek nyata desain grafis yang sesungguhnya di bidang industry kreatif. Selain karena Lokasi kantor PT. Jenama Kampiun Indonesia dekat dengan domisili penulis, tetapi penulis juga tertarik karena di tempat ini penulis dapat melihat bahwa PT. Jenama Kampiun Indonesia merupakan perusahaan yang dinamis dan inovatif. Penulis ingin mengaplikasikan dan mempraktekkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari di bangku perkuliahan ke dalam dunia

kerja secara langsung. Selain itu, penulis berharap dapat mengembangkan potensi diri, memperluas jaringan profesional, dan menjadi SDM berkualitas yang mampu bersaing secara global melalui pengalaman magang ini.

PT. Jenama Kampiun Indonesia adalah perusahaan branding yang memiliki komitmen untuk mengembangkan dan menciptakan merek yang inovatif dan dapat meningkatkan kinerja bisnis klien. Mereka berambisi membantu merek lokal agar lebih dikenal oleh masyarakat umum, dengan visi dan misi yang sebagai berikut:

1.1.1. Visi

- Memiliki Visi *Creative Problem Solver*, menjadikan PT. Jenama Kampiun Indonesia sebagai perusahaan yang bergerak dibidang industri kreatif yang memiliki kemampuan untuk memberikan solusi, terutama untuk UMKM lokal, dengan metode penerapan dan pendekatan secara Teknologi dan Inovasi sesuai dengan kebutuhan di era global.

1.1.2. Misi

- Melahirkan *brand champion* yang memiliki kualitas dan berdaya saing secara nasional maupun internasional
- Mengembangkan bisnis lokal atau UMKM yang nantinya mampu memberikan dampak sosial dan ekonomi bagi Masyarakat sekitar
- Menciptakan ekosistem bisnis yang mampu menyelesaikan berbagai masalah UMKM

1.2. Lingkup Magang

Dalam program magang MBKM di PT. Jenama Kampiun Indonesia selama kurang lebih 4 bulan ini penulis ditempatkan ke dalam divisi Jenama Digital yang merupakan salah satu divisi yang ada di PT. Jenama Kampiun Indonesia. Bertanggung jawab merancang *feed* media sosial Instagram brand *client* dengan visual yang menarik serta konsisten dalam penggunaan aset tiap brand. Dengan adanya divisi tersebut, segala desain sosial media Instagram yang telah dikerjakan lebih tertata dan terkonsep lebih baik.

Jobdesk divisi desain grafis pada PT. Jenama Kampiun Indonesia terbagi sesuai kemampuan dan keahlian mahasiswa magang. Dalam melakukan proses pengerjaan setiap *jobdesk* diberikan pembekalan oleh mentor dan asisten mentor sesuai dengan *jobdesk* masing-masing.

Selain menjadi desain grafis penulis sendiri juga sebagai Video Editor. Yang bertugas mengedit dan memproduksi konten-konten yang dibutuhkan brand sebagai postingan *reels* Instagram yang mereka butuhkan.

1.3. Tujuan Magang

Program magang MBKM Magang Mandiri merupakan sebuah inisiatif yang bertujuan untuk memberikan mahasiswa kesempatan merasakan pengalaman kerja nyata di dunia profesional. Melalui program ini, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan praktis serta memperdalam pengetahuan yang relevan dengan program studi yang mereka tekuni. Selain itu, program ini dirancang untuk mendukung mahasiswa agar dapat mengaplikasikan teori yang telah dipelajari di kampus ke dalam konteks kerja yang sesuai dengan bidang industri pilihan mereka. Dengan cara ini, mahasiswa tidak hanya mendapatkan bekal akademik yang kuat tetapi juga keterampilan praktis yang dibutuhkan di dunia kerja, sehingga menjadi lebih siap untuk menghadapi tantangan karier di masa depan.

Tidak hanya itu, program magang MBKM Magang Mandiri juga memberikan manfaat lain yang sangat berharga bagi mahasiswa. Salah satu di antaranya adalah kesempatan untuk memperluas jejaring profesional dengan berbagai pihak, seperti rekan kerja, mentor, dan pelaku industri. Jejaring ini sangat penting untuk

mendukung pengembangan karier mahasiswa setelah lulus. Selain itu, program ini juga menjadi sarana bagi mahasiswa untuk memperkaya pengalaman mereka dalam memahami lingkungan kerja yang sebenarnya, termasuk bagaimana menghadapi dinamika, tantangan, dan peluang yang ada di dunia industri.

Selama mengikuti program magang MBKM Magang Mandiri, penulis berhasil mencapai berbagai hasil yang signifikan. Salah satunya adalah peningkatan kemampuan dan pengetahuan dalam layanan jasa pembuatan konten kreatif untuk brand atau merek. Keterampilan ini sangat penting dalam industri kreatif karena melibatkan proses pengolahan ide menjadi materi visual yang mampu menarik perhatian audiens. Program ini juga membantu penulis untuk memahami secara mendalam tahapan-tahapan dalam pengerjaan konten kreatif sebuah produk, yang mencakup aspek-aspek seperti dasar-dasar fotografi, pemahaman desain grafis, hingga bagaimana keduanya dapat digabungkan untuk menciptakan hasil yang menarik dan profesional.

Melalui pengalaman ini, penulis tidak hanya mampu meningkatkan keterampilan teknis tetapi juga memperluas wawasan tentang pentingnya perencanaan strategis dan kerja sama tim dalam menghasilkan karya yang berkualitas. Pengetahuan ini menjadi bekal yang sangat berharga bagi penulis untuk menghadapi tantangan di industri kreatif dan menjadi individu yang lebih kompeten, percaya diri, serta siap untuk berkontribusi di berbagai bidang kerja yang sesuai dengan keahliannya. Program ini, dengan berbagai manfaatnya, telah memberikan dampak yang sangat positif bagi pengembangan diri dan karier penulis.