

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program magang mandiri PT. Krearture Media Indonesia memberikan kesempatan *mahasiswa* untuk ikut andil dalam menyelesaikan proyek yang bersangkutan dengan klien yang sebagian besar berhubungan dengan visual marketing dan event organizer, seperti pembuatan visual branding yang mencakup logo, desain sosial media, desain banner, stationery, dan keperluan visual branding lainnya. Kemudian juga merancang dan mempersiapkan sebuah event dari konsep hingga pelaksanaan event tersebut antara lain, desain sosial media pra-event, desain poster, desain signage, dan desain cetak lainnya yang berhubungan dengan suatu event dengan bimbingan mentor untuk menghasilkan pekerjaan yang sesuai dengan ekspektasi *client*. Salah satu keuntungan utama dari mengikuti program magang ini adalah kesempatan untuk mengasah keterampilan praktis. Meski selama perkuliahan mahasiswa banyak dibekali teori dan konsep dasar, penerapan nyata dari pengetahuan tersebut sering kali belum dapat dirasakan sepenuhnya di dalam kelas (Muhtar, 2024).

PT. Krearture Media Indonesia merupakan perusahaan yang berfokus di bidang industri kreatif, dimana perusahaan ini berdomisili di kota Surabaya. Perusahaan ini menyediakan berbagai jasa yang sebagian besar berkaitan dengan visual marketing, event organizer hingga desain spasial. Penulis memilih PT. Krearture Media Indonesia *Digital Branding* sebagai tempat magang karena perusahaan ini sesuai dengan penjurusan penulis, yaitu *visual marketing*, selain itu PT. Krearture Media Indonesia juga memiliki jaringan yang cukup luas dengan beberapa perusahaan, instansi, komunitas dan umkm, hal ini sesuai dengan tujuan penulis untuk mendalami desain grafis secara profesional dengan arahan mentor yang lebih berpengalaman secara profesional. Hal ini sesuai dengan tujuan utama magang, yakni mahasiswa dapat terlibat langsung dalam tugas-tugas proyek yang nyata sesuai dengan bidang studi mereka (Baraka, 2024)

Laporan ini akan memaparkan secara rinci pengalaman program magang penulis di PT. Krearture Media Indonesia. Penulis juga akan memaparkan bagaimana pembagian tugas, jobdesk dan pembelajaran yang diperoleh, serta bagaimana pengalaman penulis mengerjakan proyek desain secara profesional. Selain itu, refleksi terhadap pengalaman magang ini akan disertakan untuk mendukung dan mengevaluasi sejauh mana program ini berdampak positif pada kompetensi penulis, baik sebagai individu maupun tim secara profesional. Laporan ini tidak hanya menjadi syarat kelulusan tetapi juga menjadi refleksi atas pembelajaran dan kontribusi yang telah diberikan selama periode magang (Handayani, 2025).

1.2 Lingkup

Selama proses magang, penulis berperan sebagai desain grafis pada divisi visual marketing di PT. Krearture Media Indonesia. Di posisi ini penulis melakukan beberapa tahapan sebelum dianggap menyelesaikan tugas yang diberikan, yaitu briefing secara offline/online, brainstorming bersama tim, proses pengerjaan, preview, dan revisi jika diperlukan.

Adapun untuk lingkup pekerjaan di PT. Krearture Media Indonesia yakni pada bidang industri kreatif, seperti perancangan visual marketing, event organizer, hingga desain spasial. Perusahaan ini menyediakan solusi untuk perusahaan, instansi, komunitas, organisasi, ataupun UMKM yang membutuhkan konsultasi terkait visual branding ataupun visual marketing, yang dimana membutuhkan elemen-elemen visual pendukung seperti logo, desain feed media sosial instagram dan elemen visual pendukung yang lain, selain itu juga menyediakan jasa perancangan hingga pelaksanaan sebuah event yang mencakup tema event, desain pra-event, dan desain cetak kebutuhan event.

1.3 Tujuan Magang

Dalam masa periode magang berlangsung, penulis secara aktif terlibat dalam berbagai tugas yang mencakup luas seputar dunia desain yang sebagian besar dari proyek klien, hal ini bertujuan agar mahasiswa mendapat pengalaman untuk terjun ke industri kreatif secara profesional. Penulis juga berperan secara signifikan dalam perancangan visual branding dan event organizer, dimana penulis berpartisipasi dalam menggagagas ide-ide kreatif untuk menciptakan keperluan identitas visual yang kuat.

Sebagai bagian bentuk dari kontribusi, penulis juga bertanggung jawab atas pengembangan sebuah produk berdasarkan minat dari masyarakat sesuai dengan konsep yang digambarkan oleh klien. Serta pembuatan mockup sebagai bentuk realistik dari sebuah rancangan desain agar memudahkan klien untuk memahami sebuah desain produk sebelum masuk ke tahap percetakan dan distribusi. Hasil dari pengerjaan proyek dari PT. Krearture Media Indonesia yang kemudian akan menjadi bekal portofolio peserta magang yang akan berguna sebagai acuan bahwa peserta magang telah menyelesaikan proyek-proyek dengan baik dan maksimal.

1.4 Manfaat Magang

- a. Mendapatkan pengalaman kerja profesional secara nyata di perusahaan
- b. Mendapatkan pengalaman bekerja dengan tim.
- c. Memahami cara perancangan hingga pelaksanaan sebuah event
- d. Memahami cara mengolah ide kreatif menjadi sebuah desain yang menarik
- e. Memahami cara untuk meningkatkan pemasaran yang baik melalui sosial media
- f. Mendapatkan portofolio dari proyek yang telah dikerjakan