

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Program magang mandiri bertujuan untuk membantu mahasiswa mendapatkan pengalaman pembelajaran di luar kampus, agar dapat menerapkan teori yang sudah didapatkan di kampus untuk diterapkan di dunia kerja. Program ini menuntut mahasiswa untuk lebih aktif dalam mengkomunikasikan ketertarikan dan kebutuhannya untuk masuk ke dunia kerja. Magang Mandiri ini memberikan ruang bagi mahasiswa mengenal suasana kerja di lapangan sekaligus untuk menerapkan potensi yang dimiliki mereka ke dunia kerja.

Desain Komunikasi Visual UPN Veteran Jatim membuka kesempatan magang mandiri bagi mahasiswa untuk pemenuhan mata kuliah praktek profesi, dan etika profesi. Kegiatan magang bisa dilakukan oleh mahasiswa sejak semester lima. Materi dan pengalaman yang sudah didapatkan oleh mahasiswa saat berkuliah bisa diterapkan disaat mahasiswa melakukan magang, sehingga membuat mahasiswa lebih tau seperti apa penerapannya dalam dunia kerja.

Magang mandiri yang dilakukan oleh penulis bekerja sama dengan PT. Funvita Indonesia merupakan Perusahaan yang bergerak dalam bidang Training and Development yang didirikan pada tahun 2020. Perusahaan ini didirikan untuk mengembangkan kapasitas usaha dari perusahaan-perusahaan yang bekerja sama. PT. Funvita Indonesia menjadi salah satu perusahaan terbaik dalam pengembangan Sumber Daya Manusia dan teknologi untuk *client* yang ada di Indonesia.

PT. Funvita Indonesia juga menyediakan pelatihan dan pengembangan kompetensi yang unggul melalui *training* yang berfokus pada manajemen, keuangan dan pemasaran dengan modul yang up to date dan fasilitator yang berkualitas. Tidak hanya itu, perusahaan juga mempunyai *agency* dalam bidang *branding* produk mengingat visual memiliki peran besar dalam membangun citra sebuah produk karena mampu membentuk persepsi konsumen secara instan, membedakan produk dari kompetitor, serta memperkuat identitas dan citra merek di benak masyarakat.

Desain visual yang menarik dan konsisten seperti logo, warna, tipografi, serta kemasan menciptakan koneksi emosional yang dapat meningkatkan loyalitas konsumen dan mendorong keputusan pembelian. Sehingga hal itu dapat membuat perusahaan-perusahaan semakin dikenal oleh khalayak umum dan semakin berkembang. PT. Funvita Indonesia memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan desain grafis di bidang *branding* produk guna membangun citra merek *client*.



Gambar 1. 1 Logo PT. Funvita Indonesia
(Sumber : Dokumen Pribadi Perusahaan)

1.2. Lingkup Magang

PT. Funvita Indonesia membuka beberapa posisi magang mandiri tahun 2025 ini, salah satunya posisi Desain Komunikasi Visual yang bertugas seperti Desain Grafis namun berfokus pada *branding* logo, *mockup* produk, dan *mockup merchandise*, dalam kurun waktu 4 bulan. Dengan tanggung jawab membuat desain untuk pelaku IKM. Diharapkan agar desain visual dari produk IKM lebih mengikuti *trend* yang ada dan lebih kreatif agar menarik perhatian calon konsumen, serta agar meningkatkan *brand awareness*, mengingat sekarang dunia seni dan desain semakin berkembang pesat karena banyaknya informasi yang mudah didapat melewati internet maupun media sosial. Selama proses pengerjaan mentor memberikan *client* namun tetap dipantau, serta memberikan saran bagaimana tata cara berkomunikasi dengan *client* dan desain apa saja yang diperlukan oleh *client*.

1.3. Tujuan Magang

Program magang mandiri memberikan mahasiswa keleluasaan dan kesempatan yang lebih luas untuk melaksanakan magang di berbagai bidang yang mahasiswa inginkan. Mahasiswa dapat merancang pengalaman magangnya sendiri, mengejar minat khusus, menambah wawasan, dan membantu mahasiswa untuk mengenal dunia kerja lebih dalam. Hal tersebut memberi gambaran untuk dapat mempersiapkan diri terjun ke dunia kerja di masa yang akan datang.

Program ini membantu penulis dalam meningkatkan keterampilan dan wawasan dalam dunia kerja khususnya di bidang *branding*, membantu penulis memahami bagaimana cara berkomunikasi dengan benar agar keinginan *client* dapat terwujud dalam desain visual yang terdapat pada logo, produk, dan *merchandise*, serta memiliki kesempatan untuk membuat *branding* dari sketsa, revisi, hingga final.