

PROPOSAL MAGANG (FDIK)

PENERAPAN DESAIN GRAFIS DALAM PENGUATAN IDENTITAS DAN PROMOSI *PT Multi Spunindo Jaya*



Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual

Oleh:
Miko Syaifulana
24420100063

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2026

LEMBAR PENGESAHAN

PROPOSAL MAGANG

Diajukan sebagai syarat untuk mengerjakan Magang

Sidoarjo, 19 Februari 2026

Dosen Pembimbing,



Dhika Yuan Yurisma, M.Ds.

NIDN. 0720028701

Pemohon,



Miko Syaifulana

24420100056

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual



Dhika Yuan Yurisma, M.Ds.

NIDN. 0720028701.

I. Pendahuluan

Dalam era komunikasi visual yang semakin maju, permintaan akan tenaga kreatif yang dapat menyampaikan pesan lewat media visual semakin tinggi. Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV) hadir untuk memenuhi kebutuhan tersebut, dengan membekali mahasiswa berbagai pemahaman dan kemampuan di bidang desain grafis, fotografi, ilustrasi, tipografi, serta media digital. Salah satu cara untuk menerapkan ilmu yang dipelajari di kelas adalah melalui kegiatan magang.

PT Multi Spunindo Jaya yang beroperasi dalam bidang Perusahaan yang bergerak dibidang produsen lembaran nonwoven untuk industri kesehatan (popok, pembalut wanita, masker) merupakan salah satu lingkungan yang relevan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk mengembangkan kemampuan kreatif dan profesional. Melalui kegiatan magang di perusahaan ini, mahasiswa memiliki kesempatan untuk berkontribusi dalam perancangan materi promosi produk, pengelolaan konten visual, dokumentasi kegiatan, serta pengembangan media komunikasi visual yang mendukung strategi branding dan pemasaran perusahaan di bidang industri nonwoven.

Dengan adanya magang ini, diharapkan mahasiswa dapat memperluas pengetahuan, meningkatkan keterampilan, serta mempersiapkan diri menghadapi tantangan di dunia kerja profesional, khususnya dalam sektor kreatif dan desain komunikasi visual.

Dalam pencapaian usaha di atas, tentunya tidak lepas dari peran dan dukungan berbagai pihak, baik kalangan pendidikan/kampus dan instansi/perusahaan serta semua instansi terkait.

II. Profil Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual memiliki visi, yaitu mengembangkan keilmuan di bidang smart branding dan advertising yang inovatif berbasis kearifan lokal yang diakui secara global.

Dibekali dengan mata kuliah pokok, seperti Desain Komunikasi Visual, Desain Logo dan Identitas Visual, Destination Branding, Riset Media dan Branding, Copywriting, Desain UI/UX dan 3D Animasi.

Harapan profil lulusan S1 Desain Komunikasi Visual, mahasiswa menjadi pemimpin tim kreatif branding dan periklanan, mampu dalam memvisualisasikan konsep desain di berbagai media, mampu menciptakan dan membuka suatu bidang usaha di industri kreatif, dan menjadi seorang peneliti dan akademisi di bidang keilmuan desain komunikasi visual.

Oleh karena itu peran desain komunikasi visual sangat penting dalam menjembatani pesan antara penyampai dan penerima melalui media visual yang komunikatif dan menarik. Dengan diadakannya magang ini mahasiswa diharapkan dapat memperoleh dan mempelajari ilmu yang tidak didapat selama perkuliahan. Sekaligus pengalaman yang nantinya menjadi bekal untuk bersaing di dunia kerja dan memiliki kualitas yang bersaing.

III. Latar Belakang

1. Dengan adanya magang ini, diharapkan mahasiswa dapat mengembangkan kreatifitas, dan kemandirian mental di dunia kerja.
 2. Guna pemenuhan kurikulum perkuliahan di Universitas Dinamika Surabaya, khusus Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual.
 3. Tri Darma Perguruan Tinggi, yaitu: pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat.
-
4. Tujuan pendidikan di Universitas Dinamika Surabaya: kepemimpinan, keahlian, kemandirian, kreatifitas, berpikir ilmiah dan sikap hidup bermasyarakat.
 5. Diperlukan adanya keselarasan antara sistem pendidikan tinggi dan dunia kerja.
 6. Prasyarat kelulusan mata kuliah Kerja Praktik di Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual.

IV. Tujuan Magang

1. Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami aplikasi ilmu yang telah didapat di instansi/perusahaan.
2. Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami aplikasi ilmu yang telah didapat di instansi/perusahaan.
3. Mahasiswa dapat memahami dan mengerti penerapan secara langsung sistem informasi sesungguhnya, dan diharapkan hal ini akan meningkatkan hubungan yang baik antara pendidikan dan dunia industri/institusi
4. Mahasiswa dapat mengetahui produktivitas perusahaan.
5. Mengenalkan dan membiasakan diri terhadap suasana bekerja yang sebenarnya sehingga dapat membangun etos kinerja yang baik, serta sebagai upaya untuk memperluas wawasan tentang bekerja.
6. Lebih dapat memahami konsep-konsep non-akademis di dunia kerja.

V. Manfaat Magang 1. Bagi Mahasiswa

- a. Dapat memahami berbagai sistem kerja yang ada di berbagai instansi/perusahaan.
- b. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.
- c. Memperoleh kesempatan berlatih pada dunia industri.
- d. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.

2. Bagi Instansi/Perusahaan

- a. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
- b. Membantu industri dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari selama Magang dilakukan.
- c. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa- mahasiswa yang melakukan Magang .

- d. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang teknologi informasi
- e. Hasil analisa dan penelitian yang dilakukan selama Kerja Praktik dapat menjadi bahan masukan bagi pihak industri untuk menentukan kebijakan instansi/perusahaan di masa yang akan datang khususnya di bidang Desain dan Industri Kreatif.

3. Bagi Akademik

- a. Perguruan tinggi memperoleh masukan dan cara untuk meningkatkan kualitas lulusannya melalui pengalaman Kerja Praktik.
- b. Jalinan kerjasama dengan dunia usaha, Lembaga BUMN, BUMD, Perusahaan Swasta, dan Instansi Pemerintahan.
- c. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
- d. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.

VI. Pelaksanaan Magang

Tempat : **PT. Multi Spunindo Jaya**

Alamat : Jl. Jabaran, Kec. Krian, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61263

Telpon & Faks : 08975555

Contact Person : Recruitmen| 08113596099

Email : -

Website : <https://spunindo.com/?lang=id>

Periode KP : 23 Februari 2026 – 23 juli 2026

Hari Kerja : Senin s.d Jumat

Jam Kerja : 08:00 – 17:00 WIB

VII. Lingkup Materi

Selama melaksanakan Kerja Praktik di **PT Multi Spunindo Jaya** , bila diperkenankan kami ingin mempelajari tentang hal-hal sebagai berikut :

1. Perancangan Materi Promosi
2. Desain Grafis dan Sosial Media.
3. Penerapan Identitas Visual Perusahaan

Tentu saja materi tersebut atas persetujuan yang disesuaikan dengan kebijaksanaan yang berlaku di **PT Multi Spunindo Jaya**

VIII. Bentuk Kegiatan

Dalam proses Kerja Praktik di **PT Multi Spunindo Jaya** , Selama pelaksanaan magang pada posisi Desain Grafis di perusahaan yang bergerak di bidang industri nonwoven, saya akan terlibat dalam perancangan dan pengembangan berbagai kebutuhan visual perusahaan, baik untuk media digital maupun cetak. Kegiatan yang dilakukan meliputi pembuatan konten visual untuk media sosial dan materi promosi penelitian referensi desain industri, serta melakukan revisi berdasarkan arahan supervisor guna menghasilkan karya visual yang profesional dan sesuai dengan kebutuhan perusahaan berbagai media komunikasi guna menjaga konsistensi branding,

serta membantu merancang media informasi produk seperti spesifikasi dan keunggulan produk agar mudah dipahami oleh konsumen. Melalui kegiatan ini, mahasiswa diharapkan dapat memahami penerapan desain komunikasi visual secara langsung dalam dunia industri teknologi informasi. **PT Multi Spunindo Jaya** .

IX. Penutup

Demikian proposal magang ini kami susun dan ajukan, dengan harapan dapat memberikan gambaran singkat mengenai maksud dan permohonan diadakannya

Laporan Magang *PT Multi Spunindo jaya*

Curriculum Vitae

MIKO SYAIFULANA

085136072286 | mikocoganlana@gmail.com | <https://www.behance.net/mikosyamikosya>

Jalan Jenggol Selatan Rt 01 Rw 01 Kabupaten Sidoarjo Jawa Timur

Mahasiswa Aktif Jurusan Desain Komunikasi Visual Yang Memiliki Ketertarikan Besar Pada Dunia Desain Grafis, Khususnya Dalam Menciptakan Visual Yang Komunikatif Dan Fungsional. Saya Terbiasa Bekerja Secara Mandiri Maupun Dalam Tim Melalui Berbagai Tugas Kuliah Dan Proyek Pribadi. Terampil Dalam Menggunakan Software Desain Seperti Adobe Photoshop, Illustrator, Dan Canva, Saya Siap Belajar Dan Berkontribusi Dalam Lingkungan Profesional Melalui Program Magang Sebagai Desainer Grafis. Saya Memiliki Semangat Tinggi Untuk Berkembang Dan Terbuka Terhadap Masukan Demi Meningkatkan Kualitas Desain Saya

Work Experiences

Siomay Rafi - Sidoarjo

Mar 2024 - Apr 2024

Penjual

- Meningkatkan daya tarik visual lapak dengan membuat desain spanduk dan menu sederhana, sehingga tampilan lebih rapi dan mudah dibaca oleh pelanggan.
- Membantu peningkatan penjualan melalui penerapan materi promosi visual (menu, harga, dan promo) yang lebih komunikatif.
- Meningkatkan efisiensi pelayanan dengan penataan display produk yang lebih terstruktur dan informatif.
- Mengelola komunikasi promosi digital melalui WhatsApp dan media sosial dengan konten visual sederhana untuk menarik pelanggan baru.

Education

Universitas Dinamika - Surabaya

Nov 2023

Bachelor of Visual Communication Design, 3.81/4.00

- Melakukan Proyek Rebranding Ukm Yang bergerak dibidang Snack yang berasal dari Kota Ciamis
- Melakukan Proyek Rebranding Perusahaan Yang bergerak Dibidang Trading Card Game
- Melakukan Proyek Rebranding Logo Dari Kabupaten Belu

Organisational Experience

Pameran Kampus Yang Bernama Floksploration A Journey Through Legends - Balai Pemuda Surabaya

Jan 2026 - Present

Sekretaris

Mahasiswa Universitas Dinamika Organisasi yang memfasilitasi kegiatan pendidikan dan praktik profesional di bidang desain komunikasi visual. Sebagai panitia pameran FOLKSPLORATION, bertanggung jawab merancang konsep kuratorial, produksi materi visual, dan program pengembangan keterampilan (workshop, panel, review portofolio) untuk mahasiswa.

- Menyusun, mengelola, dan mengarsipkan seluruh dokumen administrasi kegiatan (proposal, surat resmi, notulen, dan LPJ).
- Membuat dan mendistribusikan surat undangan, perizinan, serta korespondensi dengan pihak internal dan eksternal.
- Mencatat hasil rapat panitia dan memastikan tindak lanjut keputusan berjalan sesuai timeline.
- Pengaturan jadwal rapat, agenda kegiatan, serta pendataan panitia dan pengisi acara.
- Berkoordinasi dengan pimpinan dan divisi lain untuk memastikan kelengkapan administrasi mendukung kelancaran acara.
- Menjaga kerapian dan konsistensi dokumen sesuai standar organisasi.

Skills, Achievements & Other Experience

- **Hard Skills (2025):** Penguasaan Adobe Photoshop, Illustrator, Canva Membuat desain grafis untuk berbagai kebutuhan media: poster, feed & story media sosial, banner, katalog, dan materi promosi lainnya. Menerapkan prinsip tata letak, tipografi, warna, sistem grid, dan hierarki visual secara konsisten. Melakukan revisi desain berdasarkan feedback dengan alur kerja yang rapi dan terstruktur.

LAMPIRAN FOTO PERUSAHAAN TEMPAT MAGANG



|