

PROPOSAL MAGANG
KEGIATAN YANG AKAN DIKEMBANGKAN
Di PT MULTI SPUNINDO JAYA



Penyusun:
Eka Aditia Niko Herlambang

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI.
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

KATA PENGANTAR

Mahasiswa Jurusan Desain, Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Bahasa dan Seni UNESA, wajib melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL)/Magang. Dalam pelaksanaannya, program studi perlu memberikan penjelasan secara tertulis melalui proposal, terutama kepada mitra/tempat mahasiswa melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL)/Magang. Selain itu Proposal kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL)/Magang ini juga dimaksudkan agar dapat menjadi acuan bagi penyelia dari mitra, seluruh mahasiswa, dan dosen pembimbing di Jurusan Desain, Prodi Desain Komunikasi Visual. Dalam Proposal ini, akan dijelaskan mengenai latar belakang, tujuan dan manfaat, bidang kerja/bidang keilmuan, serta waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL)/Magang. Selanjutnya diharapkan Program Studi Desain Komunikasi Visual dapat bekerja sama dengan mitra untuk menjalin kesepakatan kerja sama sehingga pelaksanaan kegiatan ini dapat berjalan optimal dan berkelanjutan. Semoga Proposal ini bermanfaat.

Surabaya, Juli 2025

Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual

Lembar Pengesahan

Judul Kegiatan	Magang
Nama Institusi	Universitas Negeri Surabaya
Alamat Institusi	Jl. Lidah Wetan, Kota Surabaya
Identitas mahasiswa	
Nama	Eka Aditia Niko Herlambang
NIM	23021264052
Program Studi	Desain Komunikasi Visual
Fakultas	Bahasa dan Seni
No Tlp.	085895197830
Alamat Email	Nikoherlambang331@gmail.com
Periode Magang	Juli - Desember 2025

Surabaya, 10-07-2025

Mengetahui,

Dosen Pendamping,

Mahasiswa,

.....
NIP.

Eka Aditia Niko Herlambang

Menyetujui,
Koordinator Program Studi

NAMA
NIP

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iii
KATA PENGANTAR.....	1
BAB 1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	7
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Magang.....	10
1.4 Manfaat Magang.....	11
1.5 Urgensi Magang.....	13
1.6 Kontribusi Riset terhadap Ilmu Pengetahuan.....	14
1.7 Luaran Magang.....	15
BAB 2. TINJAUAN UMUM MAGANG/PROYEK YANG DIKEMBANGKAN	
2.1 PT Multi Spunindo Jaya.....	17
2.2 Struktur Organisasi.....	17
2.3 Kerangka Konseptual Program Magang Berdampak.....	18
BAB 3. METODE PELAKSANAAN MAGANG	
3.1 Bentuk Penugasan.....	20
3.2 Waktu.....	20
3.3 Prosedur.....	20
3.4 Monitoring dan Supervisi.....	24
3.5 Pelaksanaan Evaluasi dan Pengukuran Dampak.....	24
3.6 Evaluasi.....	25
BAB 4. RENCANA DAN JADWAL KEGIATAN	
4.1 Rencana Proyek yang dikembangkan.....	27
4.2 Relevansi dengan mata kuliah konversi.....	29
BAB 5. Penutup	
5.1 Lokasi magang.....	33
5.2 Target yang ingin didapatkan.....	33
DAFTAR PUSTAKA.....	35
LAMPIRAN.....	36
Lampiran 1. Biodata mahasiswa.....	36

DAFTAR TABEL

Dampak Proyek yang diusulkan

Dampak Bagi Instansi	Dampak Bagi Mahasiswa
Mempercepat input dan analisis data kualitas air	Mendapat pengalaman nyata menggunakan sistem informasi lingkungan
Meningkatkan validitas laporan data kualitas air	Mengembangkan keterampilan input, validasi, dan interpretasi data lingkungan
Memungkinkan visualisasi tren jangka panjang secara digital	Memahami implementasi praktis mata kuliah dalam dunia kerja

Tabel Rencana Kegiatan (Bisa dibuat berdasarkan target yang ingin didapatkan di mitra meskipun realisasi bisa berbeda). ***Jika mitra sudah memiliki silabus, mahasiswa tinggal merangkum dalam tabel berikut.***

BULAN :SEPTEMBER					
MINGGU	POSISI	TOPIK	DURASI (jam)	TARGET	METODE
3	Grafis Desainer		45	Peserta siap melakukan magang secara luring	Sesi Kelas dan FGD secara daring
4	Grafis Desainer		45	Peserta memahami Kegiatan Pengendalian Pencemaran, Monitoring kualitas lingkungan, penyuluhan lingkungan dan konservasi energi	Ceramah dan Diskusi (daring)

Contoh redaksi.

Tabel Rencana Kegiatan

BULAN : FEBRUARI					
MINGGU	POSISI	TOPIK	DURASI (jam)	TARGET	METODE
3	Grafis Desainer	Persiapan magang peserta 1. Administrasi Magang 2. Akomodasi (Jika Ada) 3. Pengenalan Peserta Magang 4. Orientasi Lokasi Magang	45	Peserta siap melakukan magang secara luring	Sesi Kelas dan FGD secara daring
4	Grafis Desainer	Pengenalan Program Pelayanan dan Inovasi Dinas Lingkungan Hidup 1. Aplikasi DLH 2. Program Pengendalian Pencemaran 3. Monitoring Kualitas Lingkungan 3. Pengelolaan Ruang Terbuka Hijau 4. Penyuluhan dan Pemberdayaan Masyarakat 5. Konservasi Energi	45	Peserta memahami Kegiatan Pengendalian Pencemaran, Monitoring kualitas lingkungan, penyuluhan lingkungan dan konservasi energi	Ceramah dan Diskusi (daring)

DAFTAR GAMBAR



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Magang merupakan bagian penting dari kurikulum Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual (DKV) yang bertujuan untuk menjembatani teori dan praktik, meningkatkan kompetensi profesional, serta membekali mahasiswa dengan pengalaman langsung di dunia industri kreatif.

Sebagai mahasiswa semester 5, saya memiliki pengalaman akademik dalam beberapa proyek yang relevan dengan bidang desain komunikasi visual, antara lain:

1. Rebranding Kota Probolinggo (perancangan identitas visual, pengelolaan media sosial, koordinasi tim desain, dokumentasi fotografi, pembuatan desain merchandise, serta berinteraksi langsung dengan vendor produksi, seperti merchandise).
2. Perancangan sistem signage dan peta untuk SDN 1 Krian sebagai solusi informasi visual di lingkungan sekolah.
3. Proyek tipografi Kota Jember (dokumentasi fotografi, pembuatan sketsa, dan final desain menggunakan software 3D Blender).

Pemilihan PT Multi Spunindo Jaya yang berlokasi di Balongbendo, Sidoarjo, sebagai tempat magang, didasarkan pada reputasi perusahaan yang baik pada setiap tahunnya di bidang manufaktur non-woven, relevansi bidang desain komunikasi visual dengan kebutuhan konten korporasi, desain promosi, serta ruang belajar nyata tentang proses desain yang terintegrasi dengan produksi industri.

Dengan mengikuti magang di perusahaan ini, saya berharap dapat bekerja di bidang graphic designer, dan menerapkan keterampilan menggunakan Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Lightroom, Capcut, Canva, Trello dan Google Workspace dalam mendukung kebutuhan

desain internal perusahaan, memperluas wawasan mengenai proses desain di industri besar, serta memberikan kontribusi nyata sesuai kompetensi yang saya miliki.

1. Dasar Kegiatan

Salah satu program dari kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka adalah Hak Belajar Satu Semester di Luar Program Studi. Program tersebut merupakan amanah dari berbagai regulasi/landasan hukum pendidikan tinggi dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran dan lulusan pendidikan tinggi. Landasan hukum pelaksanaan program kebijakan Hak Belajar Satu Semester di Luar Program Studi diantaranya, sebagai berikut:

- 1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- 2) Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
- 3) Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014, tentang Desa.
- 4) Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
- 5) Peraturan Presiden nomor 8 tahun 2012, tentang KKN.
- 6) Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 11 Tahun 2019, tentang Prioritas Penggunaan Dana Desa Tahun 2020.
- 7) Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 16 Tahun 2019, tentang Musyawarah Desa.
- 8) Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 17 Tahun 2019, tentang Pedoman Umum Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat Desa
- 9) Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 18 Tahun 2019, tentang Pedoman Umum Pendampingan Masyarakat Desa
- 10) Keputusan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 74/P/2021 Tentang Pengakuan Satuan Kredit Semester Pembelajaran Program Kampus Merdeka.

2. Gambaran Umum

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan/Magang merupakan kegiatan nyata melalui praktik langsung di dunia kerja/industri/instansi bagi mahasiswa Jurusan Desain, Prodi Desain Komunikasi Visual. Kegiatan ini merupakan implementasi kebijakan kementerian Pendidikan tinggi,

Sains, dan Teknologi melalui kegiatan Diktisaintek Berdampak yang mewajibkan mahasiswa untuk melaksanakan pembelajaran di luar program studi di perguruan tinggi sendiri, dan di luar kampus sebanyak 20 sks. Kegiatan Praktik Kerja Lapangan/Magang merupakan salah satu kegiatan yang wajib ditempuh mahasiswa dengan bobot 20 sks atau setara 1 semester. Metode kegiatannya dapat disesuaikan dengan kondisi dan situasi. Kegiatan ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dalam bentuk aktivitas secara langsung di lapangan, baik mitra industri/perusahaan/mitra lain seperti instansi pemerintah, dll. Kegiatan ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa mengingat mahasiswa tidak cukup hanya mendapatkan pengalaman melalui perkuliahan di kampus.

Melalui kegiatan Praktik Kerja Lapangan/Magang mahasiswa dapat melakukan praktik secara langsung mulai dari konsep, proses desain, hingga proses akhir yang didampingi dan dibimbing oleh penyelia/praktisi dari mitra tempat berkegiatan. Pemilihan tempat Praktik Kerja Lapangan/ Magang harus berdasarkan pada kebutuhan mahasiswa sesuai dengan bidang ilmu dan kompetensi mahasiswa. Agar kegiatan yang dilaksanakan dapat berkelanjutan, maka sebagai tindak lanjut dari kegiatan ini diharapkan ada jalinan kerjasama antara Program Studi Desain Komunikasi Visual dengan dunia industri/instansi tempat mahasiswa berkegiatan yang dituangkan dalam dokumen kerjasama.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan tujuan yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam pelaksanaan magang ini dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Bagaimana mahasiswa dapat menerapkan ilmu dan keterampilan desain komunikasi visual, khususnya dalam mendukung kebutuhan desain grafis dan komunikasi visual perusahaan PT Multi Spunindo Jaya?
2. Apa saja bentuk kontribusi konkret yang dapat diberikan mahasiswa magang untuk membantu proses branding internal dan pembuatan materi promosi atau dokumentasi visual perusahaan?
3. Bagaimana pelaksanaan magang dapat membantu mahasiswa mengembangkan kompetensi teknis (penguasaan software desain) dan soft skill (kerja tim, komunikasi, manajemen waktu) agar lebih

siap menghadapi dunia kerja profesional di bidang industri kreatif?

1.3. Tujuan Magang

Praktik Kerja Lapangan (PKL)/Magang dilaksanakan dengan tujuan agar mahasiswa memiliki kemampuan secara nyata melalui dunia kerja yang sesungguhnya, mengikuti proses kerja yang ada pada perusahaan/instansi, mengetahui perkembangan desain terbaru seiring berkembangnya teknologi informasi saat ini. Melalui pengalaman yang telah diperoleh, diharapkan mahasiswa siap untuk bekerja dan menciptakan lapangan kerja saat mereka lulus dari perkuliahan.

Tujuan Umum

1. Memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa di dunia kerja sesuai bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual (DKV).
2. Menumbuhkan kemampuan problem solving berbasis praktik lapangan di lingkungan industri kreatif.

Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi dan menganalisis proses kerja pembuatan materi promosi, desain grafis dan komunikasi visual di PT Multi Spunindo Jaya.
2. Mengembangkan ide atau solusi sederhana untuk mendukung proses branding internal, pembuatan konten media promosi, dan dokumentasi visual perusahaan.
3. Menghasilkan laporan magang beserta luaran desain (output) seperti aset visual, materi publikasi, atau dokumentasi fotografi yang dapat digunakan atau ditindaklanjuti oleh institusi mitra.

Tujuan dari program magang ini adalah untuk memberikan pengalaman kerja langsung kepada mahasiswa serta meningkatkan keterampilan analisis, kreativitas, dan kolaborasi di dunia industri. Secara khusus, program ini bertujuan untuk:

1. Mempelajari dan mengkaji proses produksi materi desain di PT Multi Spunindo Jaya.
2. Membuat dan menyusun aset desain atau konten visual sesuai kebutuhan perusahaan.
3. Menyusun laporan evaluatif serta rekomendasi desain yang dapat menjadi masukan bagi institusi mitra.

Keterampilan Teknis yang Ingin Dicapai

1. Mahasiswa mampu mempersiapkan materi desain sesuai kebutuhan dan kondisi tempat magang.
2. Mahasiswa mampu mengoperasikan software desain (Adobe Illustrator, Photoshop) untuk menghasilkan karya visual.
3. Mahasiswa mampu mendokumentasikan dan menyusun laporan kerja desain yang telah dijalankan.

Keterampilan Relasional yang Ingin Dicapai

1. Mahasiswa mampu menerima informasi dengan lengkap dan akurat baik secara lisan maupun tertulis.
2. Mahasiswa mampu menyampaikan laporan, progres, dan hasil magang kepada atasan (pembimbing lapangan) dan dosen pembimbing lapangan tepat waktu.
3. Mahasiswa mampu menjalin hubungan kerja yang baik dengan atasan, rekan kerja, serta tim.
4. Mahasiswa mampu membangun kerja sama tim yang solid, dinamis, dan mendukung pencapaian tujuan bersama di tempat magang.

1.4. Manfaat Magang

Adapun manfaat yang diperoleh dalam pelaksanaan Program Magang yaitu:

1. Bagi Mahasiswa

1. Memberikan pengalaman kerja nyata di industri kreatif yang relevan dengan bidang Desain Komunikasi Visual.
2. Menjadi sarana penerapan ilmu dan keterampilan yang diperoleh selama kuliah, seperti pembuatan identitas visual, materi promosi, dan konten digital.
3. Meningkatkan kompetensi teknis (penguasaan software desain seperti Adobe Illustrator dan Photoshop) dan non-teknis (komunikasi, koordinasi tim, manajemen waktu).
4. Menumbuhkan sikap profesional, tanggung jawab, dan etika kerja di lingkungan industri.

5. Memperluas jejaring (networking) dengan pihak industri, yang dapat membuka peluang karir di masa depan.

2. Bagi Mitra (PT Multi Spunindo Jaya)

1. Mendapatkan kontribusi mahasiswa sebagai sumber daya manusia tambahan yang membantu pembuatan materi desain grafis, dokumentasi visual, dan konten promosi.
2. Menjalin kerja sama yang saling menguntungkan dengan institusi pendidikan tinggi dalam pengembangan SDM dan inovasi desain.
3. Mendapatkan perspektif segar dan ide baru dari mahasiswa yang aktif mempelajari tren desain dan komunikasi visual.
4. Memperoleh calon tenaga kerja potensial yang sudah memahami budaya dan sistem kerja perusahaan melalui program magang.

3. Bagi Universitas Negeri Surabaya (UNESA)

1. Meningkatkan kualitas lulusan yang memiliki pengalaman praktis dan siap bersaing di industri kreatif.
2. Memperkuat kemitraan dan kolaborasi antara kampus dengan dunia usaha dan dunia industri.
3. Mendapatkan umpan balik nyata dari mitra terkait kurikulum dan kompetensi mahasiswa, yang dapat digunakan untuk evaluasi dan pengembangan program studi.
4. Mendukung visi kampus dalam mencetak lulusan yang adaptif, kreatif, dan memiliki kontribusi nyata di masyarakat serta dunia kerja.

1.5. Urgensi Magang

Pelaksanaan magang, baik untuk mahasiswa, program studi, maupun mitra. Diantaranya:

1. Bagi Mahasiswa

1. Memberikan pengalaman secara langsung dalam menghadapi tantangan yang nyata dalam bekerja, seperti revisi desain, koordinasi dengan tim, dan penyesuaian dengan kebutuhan klien atau industri.
2. Mahasiswa mengintegrasikan teori dan keterampilan desain komunikasi visual di universitas, dengan praktik kerja secara nyata, yang dapat dilakukan melalui pengalaman, seperti magang di perusahaan atau instansi.
3. Perkembangan trend desain dan media digital sangat cepat, sehingga keterlambatan dalam praktik lapangan, membuat mahasiswa kehilangan kesempatan belajar hal-hal terbaru secara langsung.
4. Memperkuat portofolio karya desain mahasiswa melalui proyek nyata yang dihasilkan selama magang, Serta menjadi modal penting untuk meningkatkan kompetensi saat lulus dan memasuki pasar kerja di bidang industri kreatif.

2. Bagi Mitra Industri (PT Multi Spunindo Jaya)

1. Membantu memenuhi kebutuhan pembuatan materi, konten media visual, dokumentasi kegiatan, dan desain promosi perusahaan sesuai tren terkini.
2. Memperoleh perspektif dan ide baru yang mengikuti tren desain serta kebutuhan komunikasi visual modern.
3. Menjalin kolaborasi jangka panjang dengan perguruan tinggi untuk mendukung inovasi desain, pengembangan brand perusahaan, dan peningkatan kualitas komunikasi visual.

4. Perusahaan mempersiapkan kampanye komunikasi visual untuk memperbarui materi desain promosi dan identitas visual agar tetap selaras dengan tren desain kontemporer.

3. Bagi Universitas Negeri Surabaya (UNESA)

1. Kurikulum berbasis capaian pembelajaran lulusan (CPL) mengharuskan mahasiswa memiliki pengalaman nyata, sehingga magang tidak dapat ditunda tanpa mempengaruhi kualitas lulusan.
2. Magang menjadi sumber data evaluasi kurikulum yang penting dilakukan sesuai kalender akademik, agar hasilnya dapat langsung digunakan untuk perbaikan pembelajaran di semester berikutnya.
3. Memperkuat hubungan dan jejaring program studi desain komunikasi visual dengan dunia kreatif dan dunia industri.
4. Persaingan antar perguruan tinggi dalam menghasilkan lulusan siap kerja semakin ketat, sehingga mempercepat pelaksanaan magang menjadi langkah strategis menjaga keunggulan kompetitif program studi.

Secara keseluruhan, program magang sebagai upaya menjembatani dunia akademik dan industri, meningkatkan kompetensi mahasiswa, serta memberikan kontribusi nyata bagi mitra perusahaan dan perguruan tinggi.

1.6. Kontribusi Riset terhadap Ilmu Pengetahuan

Program magang ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual (DKV). Kontribusi tersebut meliputi:

1. Menjadi sarana pengumpulan data dan temuan empiris terkait praktik desain grafis di industri manufaktur non-woven.

2. Memberikan wawasan nyata tentang bagaimana teori desain komunikasi visual di kampus dapat diterapkan secara praktis di lingkungan industri.
3. Mendokumentasikan proses kerja dan hasil desain sebagai referensi bagi mahasiswa dalam kajian branding, promosi visual, dan strategi komunikasi digital.
4. Menjadi bahan evaluasi kurikulum yang dapat memperkuat integrasi antara pembelajaran teoritis dan kebutuhan praktis industri.

1.7. Luaran Magang

Luaran magang direncanakan untuk dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa, mitra industri, maupun universitas, sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

1. Portofolio karya desain grafis (materi promosi, identitas visual, konten media sosial, dokumentasi) yang dibuat selama magang.
2. Laporan akhir magang yang memuat refleksi proses, hasil, dan rekomendasi pengembangan desain.
3. Dokumentasi foto kegiatan dan aset desain yang relevan sebagai bukti pengalaman praktik.
4. Penguatan hard skill dan soft skill yang dapat dituliskan dalam curriculum vitae (CV) seperti kemampuan kerja tim, komunikasi, dan manajemen waktu.

2. Bagi Mitra Industri (PT Multi Spunindo Jaya)

1. Materi desain grafis siap pakai untuk keperluan promosi internal dan eksternal.
2. Rekomendasi desain visual berdasarkan trend terbaru untuk mendukung citra perusahaan.
3. Dokumentasi visual (foto kegiatan dan aset desain) yang dapat digunakan dalam laporan atau publikasi perusahaan.

4. Ide atau prototype desain alternatif sebagai masukan inovasi kampanye branding perusahaan.

3. Bagi Universitas Negeri Surabaya (UNESA)

1. Data dan temuan nyata yang dapat dijadikan bahan evaluasi kurikulum.
2. Dokumentasi praktik industri mahasiswa untuk keperluan akreditasi dan laporan program studi.
3. Contoh portofolio magang sebagai referensi bagi mahasiswa lain.
4. Laporan magang sebagai bukti capaian pembelajaran lulusan (CPL) yang relevan dengan kebutuhan industri.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. PT Multi Spunindo Jaya

PT Multi Spunindo Jaya adalah perusahaan yang bergerak di bidang manufaktur non-woven dan berlokasi di Jabaran, Balongbendo, Sidoarjo, Jawa Timur. Perusahaan ini dikenal memproduksi berbagai jenis kain non-woven berkualitas untuk kebutuhan nasional maupun ekspor. Sebagai perusahaan yang memadukan teknologi modern dan standar kualitas tinggi, PT Multi Spunindo Jaya memiliki berbagai divisi pendukung seperti desain promosi, pemasaran, produksi, dan dokumentasi, yang membuka peluang bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) untuk terlibat langsung mendukung kebutuhan visual komunikasi perusahaan.

Mahasiswa magang di perusahaan ini, diharapkan dapat terlibat dalam pembuatan materi desain grafis, identitas visual, konten media sosial, serta dokumentasi fotografi, sehingga dapat mempraktikkan keterampilan desain sesuai standar industri tekstil modern.

2.2. Struktur Organisasi

PT Multi Spunindo Jaya memiliki struktur organisasi yang terdiri dari:

1. Divisi Direksi, sebagai pimpinan tertinggi yang menetapkan kebijakan perusahaan.
2. Divisi produksi, bertanggung jawab terhadap proses manufaktur tekstil non-woven.
3. Divisi pemasaran dan promosi, menangani penjualan, branding, dan materi komunikasi visual.
4. Divisi desain dan dokumentasi, mendukung produksi konten visual, publikasi, dan materi digital.
5. Divisi HRD, sebagai pengelola sumber daya manusia, yang menetapkan recruitment, data karyawan.
6. Divisi keuangan, mengatur arus keuangan perusahaan agar tetap stabil dan transparan.
7. Divisi logistik, mendukung kelancaran distribusi produk dan pengelolaan persediaan.

2.3. Kerangka Konseptual Program Magang Berdampak

Program magang berdampak memiliki ciri menghasilkan luaran nyata dan kontribusi yang dapat dirasakan oleh mahasiswa dan mitra industri. Kerangka ini mencakup beberapa pengertian dan indikator:

Outcome untuk mahasiswa:

1. Peningkatan keterampilan teknis desain grafis (menggunakan software desain seperti Adobe Illustrator dan Photoshop).
2. Pengembangan jejaring profesional dengan pihak perusahaan.
3. Pemahaman konteks kerja di industri manufaktur dan pentingnya kolaborasi lintas divisi.
4. Peningkatan soft skill seperti komunikasi, kerja tim, dan manajemen waktu.

Outcome untuk mitra industri (PT Multi Spunindo Jaya):

1. Kontribusi mahasiswa berupa pembuatan materi desain, dokumentasi visual, atau rekomendasi desain yang sesuai tren.
2. Rekomendasi atau prototype desain alternatif untuk mendukung promosi brand perusahaan.
3. Inovasi sederhana yang membantu efisiensi atau memperkuat citra visual perusahaan.
4. Dokumentasi kegiatan internal yang dapat digunakan sebagai arsip dan materi promosi.

Studi akademik sebelumnya atau praktik

Proyek akademik selama masa perkuliahan diantaranya.

1. Rebranding Kota Probolinggo (perancangan identitas visual, pengelolaan media sosial, koordinasi tim desain, dokumentasi fotografi, pembuatan desain merchandise, serta berinteraksi langsung dengan vendor produksi, seperti merchandise).
2. Perancangan sistem signage dan peta untuk SDN 1 Krian sebagai solusi informasi visual di lingkungan sekolah.
3. Proyek tipografi Kota Jember (dokumentasi fotografi, pembuatan sketsa, dan final desain menggunakan software 3D Blender).

Penggunaan pendekatan pengukuran dampak

Selama program magang, digunakan beberapa langkah pendampingan dan monitoring yang mendukung tercapainya dampak nyata, antara lain:

1. Pelaksanaan penugasan: mahasiswa menjalankan tugas desain, dokumentasi, dan produksi materi sesuai kebutuhan perusahaan.
2. Pendampingan oleh pembimbing lapang: memberikan arahan dan membantu mahasiswa beradaptasi.
3. Pengerjaan proyek berdampak: mahasiswa menyelesaikan proyek utama seperti konten kampanye promosi atau dokumentasi visual.
4. Supervisi dan monitoring: dilakukan rutin oleh pembimbing lapang dan dosen pembimbing untuk mengevaluasi kinerja dan progres.
5. Evaluasi akhir: mitra industri menilai kinerja mahasiswa meliputi aspek teknis, disiplin, tanggung jawab, komunikasi, serta relevansi hasil kerja dengan kebutuhan perusahaan.

BAB III.

METODE

II. METODE

3.1. Bentuk Penugasan (Task Assignment)

Untuk mencapai tujuan dan sasaran magang kerja secara efektif dan efisien, semua peserta magang kerja baik secara individual maupun tim perlu mendapat kejelasan tentang penugasan (*Task Assignment*) dari tempat magang kerja. Mahasiswa juga harus mengembangkan proyek penyelesaian masalah mitra, sehingga observasi awal di industry penting dilaksanakan. Bentuk penugasan bisa mengacu pada posisi atau jabatan yang ada atau bisa juga berdasarkan tanggung jawab tertentu bila tempat magang memiliki kegiatan tertentu. Berdasarkan analisis pekerjaan untuk posisi atau kegiatan tersebut, bisa diturunkan pekerjaan-pekerjaan spesifik yang harus dilaksanakan peserta magang. Selain itu, informasi tersebut juga bisa dimanfaatkan untuk mempersiapkan peserta magang dalam kegiatan coaching sebelum diberangkatkan ke lokasi magang untuk membekali peserta dengan hal-hal yang bersifat teknis.

3.2. Waktu

Kegiatan magang akan dilakukan minimal 4 bulan dan maksimal 6 bulan terhitung. Namun, apabila ada perbedaan dengan pihak tempat magang kerja, maka akan dilakukan penyesuaian, termasuk di dalamnya adalah lama kerja. Penambahan waktu magang bila dirasakan sangat penting manfaatnya untuk peserta, maka akan dipertimbangkan.

3.3. Prosedur

Pelaksanaan program magang kerja bagi mahasiswa mengikuti tahapan yang sistematis agar proses berjalan efektif, terarah, dan memberikan manfaat maksimal baik bagi mahasiswa, mitra, maupun institusi. Adapun prosedur pelaksanaan magang kerja dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Observasi Permasalahan Mitra dan Posisi Magang

Mahasiswa melakukan observasi awal terhadap mitra yang menjadi target lokasi magang untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada serta posisi atau kebutuhan yang relevan dengan kompetensi mahasiswa.

2. Mengurus surat permohonan izin magang ke layanan akademik Mobilitas Akademik. Penyampaian Proposal ke Lokasi Magang

Mahasiswa Menyusun proposal magang berdampak dan mengirimkan proposal magang sesuai dengan format atau template yang telah ditetapkan.

3. Pembahasan dan Persetujuan Penugasan

Proposal yang diajukan dibahas bersama pihak mitra. Penugasan dan aktivitas yang akan dilaksanakan selama magang disesuaikan dengan kebutuhan mitra dan kemampuan mahasiswa. Hasil pembahasan ini kemudian disepakati secara formal.

4. Pembekalan Peserta Magang oleh Sub Direktorat Mobilitas Akademik dan Program Studi (Perencanaan Program 2 sks)

Mahasiswa yang telah lolos seleksi dan mendapat persetujuan penugasan akan mengikuti pelatihan dasar. Materi pembekalan meliputi etika kerja, teknis pelaksanaan tugas, dan pemahaman terhadap tanggung jawab yang akan dijalankan.

5. Pemberangkatan Peserta ke Lokasi

Setelah pembekalan, mahasiswa diberangkatkan ke lokasi magang sesuai jadwal yang telah ditentukan. Koordinasi antara pihak kampus dan mitra dilakukan untuk memastikan penerimaan dan kesiapan lokasi.

6. Orientasi Tempat Magang

Sesampainya di lokasi, mahasiswa mengikuti orientasi awal terkait struktur organisasi mitra, sistem kerja, dan peraturan internal yang harus diikuti selama masa magang.

7. Pelaksanaan Penugasan (Performing)

Mahasiswa mulai melaksanakan tugas-tugas sesuai dengan penugasan yang telah disetujui sebelumnya. Kegiatan dapat berupa pengukuran lapangan, input data, analisis, pelaporan, dan lain-lain.

8. Pendampingan oleh Pembimbing Lapang

Pembimbing lapang memberikan arahan, menjelaskan rincian tugas, serta mendampingi mahasiswa dalam proses adaptasi dan pelaksanaan proyek magang. Mahasiswa juga dapat melakukan diskusi rutin dengan pembimbing terkait kendala atau perkembangan tugas.

9. Pengerjaan Proyek Berdampak

Mahasiswa ditargetkan untuk menyelesaikan satu proyek utama yang berdampak bagi mitra. Proyek ini disesuaikan dengan kebutuhan instansi dan relevan dengan kompetensi akademik mahasiswa.

10. Supervisi dan Monitoring

Selama pelaksanaan magang, dilakukan supervisi secara berkala oleh pembimbing lapang maupun dosen pembimbing dari kampus. Supervisi ini mencakup pemantauan kinerja, etika kerja, serta progres penyelesaian proyek.

11. Evaluasi Akhir oleh Mitra

Di akhir masa magang, pembimbing lapang memberikan evaluasi terhadap kinerja mahasiswa. Evaluasi mencakup aspek teknis, kedisiplinan, tanggung jawab, komunikasi, dan dampak dari tugas yang telah dikerjakan.

Beberapa teknik yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan antara lain:

Teknik	Deskripsi
Observasi langsung	Mahasiswa mengamati aktivitas di unit kerja untuk memahami sistem, alur, dan tantangan yang dihadapi.
Studi dokumen internal	Mengkaji dokumen SOP, laporan produksi, atau evaluasi institusi sebagai landasan analisis.
Wawancara terstruktur dan informal	Dilakukan dengan staf, teknisi, dan supervisor untuk menggali informasi dan persepsi praktisi.
Diskusi kolaboratif	Mahasiswa berdiskusi secara reguler dengan pembimbing lapangan untuk menyusun rekomendasi atau inovasi.
Perancangan mini-proyek	Mahasiswa merancang dan mencoba solusi berbasis masalah yang ditemukan, dengan skalabilitas terbatas namun berdampak nyata.

Khusus terkait kemampuan konseptual, setiap peserta diharuskan menghasilkan kertas kerja yang akan disampaikan kepada pembimbing untuk memperoleh penilaian sejauh mana perkembangan kemampuan **konseptual** peserta magang. Kertas kerja yang pertama berisi tentang deskripsi bisnis proses tempat magang, yang kedua berisi tentang identifikasi faktor-faktor kunci penentu keberhasilan usaha tempat magang, yang ketiga dan selanjutnya terkait dengan deskripsi dan analisis masalah yang dapat diidentifikasi oleh peserta. Berikut alternatif-alternatif pemecahannya semakin banyak kertas kerja yang dihasilkan, semakin sering mahasiswa melatih kemampuan konsepsionalnya. Dalam hal ini peran pembimbing lapang sangat diharapkan untuk mempertajam kemampuan mahasiswa terkait kondisi actual yang ada di lokasi magang.

3.4. Monitoring dan Supervisi

Kegiatan monitoring dilakukan oleh Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) setiap minggu berdasarkan laporan mingguan yang dikirimkan oleh mahasiswa melalui simagang untuk memastikan pelaksanaan Magang berjalan dengan baik. Bila dibutuhkan, DPL melakukan monitoring secara langsung ke tempat magang kerja. Oleh karena itu, bantuan dari pembimbing lapang (tempat magang) sangat diharapkan terutama dalam menyampaikan hal-hal penting terkait dengan kinerja, kesehatan dan keselamatan peserta. Kegiatan supervise akan dilaksanakan pada minggu-minggu awal keberadaan peserta di lokasi atau paling tidak pada bulan pertama. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan keberadaan peserta di lokasi sejak awal dan memastikan bahwa peserta magang memahami bentuk-bentuk penugasan yang akan atau sedang dikerjakan. Selain itu untuk meningkatkan hubungan dengan lokasi magang.

3.5. Pelaksanaan Evaluasi dan Pengukuran Dampak

Magang ini tidak hanya bersifat pasif, tetapi juga mengukur kontribusi mahasiswa terhadap mitra magang melalui:

Komponen	Penjelasan
Logbook kegiatan harian	Dokumentasi kegiatan harian, refleksi, dan pelajaran yang didapat.
Matriks indikator luaran	Mengukur ketercapaian kegiatan dan keterlibatan dalam proses.
Umpan balik dari mitra	Wawancara/kuisisioner untuk menilai manfaat kegiatan mahasiswa bagi institusi.
Laporan akhir magang	Berisi capaian, rekomendasi, analisis masalah, dan potensi tindak lanjut.

3.6. Evaluasi

Evaluasi kegiatan magang kerja dilakukan untuk menilai kinerja peserta magang dan proses penyelenggaraan magang. Evaluasi kinerja peserta didasarkan atas beberapa hal:

- a. Laporan mingguan
- b. Kertas kerja
- c. Observasi pembimbing lapang yang dilakukan dua kali, pada bulan pertama pertama dan minggu terakhir pelaksanaan magang.
- d. Lembar observasi akan diberikan kepada pembimbing lapang saat supervisi.
- e. Laporan akhir.
- f. Presentasi hasil magang.

Contoh diagram alur proyek magang berdampak nyata dan terukur

Tahap	Penjelasan
Identifikasi Mitra	Pemilihan institusi magang berdasarkan reputasi, potensi dampak, dan keterkaitan bidang.
Pemetaan Masalah	Mengidentifikasi isu atau tantangan yang dihadapi mitra (produktivitas, teknologi, SDM, pemasaran, dll).
Tujuan & Fokus	Merumuskan sasaran program magang yang selaras dengan tantangan yang diidentifikasi.
Pengumpulan Data	Observasi langsung, wawancara dengan staf, studi SOP, laporan, dan sumber lainnya.
Analisis Masalah	Menggunakan metode analisis sederhana (misalnya SWOT, fishbone, dll) untuk memahami akar masalah.
Perancangan Solusi	Mahasiswa mengusulkan intervensi kecil yang relevan, inovatif, dan realistis diterapkan.
Implementasi/Simulasi	Pelaksanaan mini-proyek secara terbatas (pilot test, template, prototipe, dll).

Tahap	Penjelasan
Evaluasi Dampak	Menilai apakah intervensi memberikan hasil positif berdasarkan indikator awal.
Laporan & Rekomendasi	Menyusun laporan akademik dan praktis bagi mitra agar dapat ditindaklanjuti.
Presentasi & Validasi	Menyampaikan hasil ke pihak kampus dan mitra untuk mendapatkan umpan balik.



BAB IV.

KORELASI PROGRAM MAGANG DENGAN KONVERSI MATA KULIAH

4.1. Rencana Proyek yang dikembangkan

Rencana proyek yang akan dilaksanakan dirancang agar relevan langsung dengan permasalahan nyata yang dihadapi mitra, dalam hal ini Dinas Lingkungan Hidup Kota Surabaya (**contoh deskripsi**). Kegiatan seperti penggunaan aplikasi monitoring lingkungan, penyuluhan masyarakat, konservasi energi, serta pengelolaan ruang terbuka hijau merupakan respons konkret terhadap kebutuhan institusi mitra dalam meningkatkan efektivitas program-program lingkungannya. Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan, akan dirancang proyek pengembangan sebagai berikut:

Judul Proyek Magang

Pemanfaatan Aplikasi Digital untuk Monitoring dan Analisis Kualitas Air di DLH Kota Surabaya

Deskripsi singkat proyek

Kualitas air menjadi salah satu indikator penting dalam menjaga kesehatan lingkungan hidup. Di DLH Surabaya, pemantauan kualitas air dilakukan secara rutin melalui pengambilan sampel di lapangan, yang hasilnya kemudian dimasukkan ke dalam aplikasi digital internal DLH. Penggunaan sistem ini memungkinkan proses pencatatan, pengelolaan, dan analisis data menjadi lebih efisien, akurat, dan terdokumentasi dengan baik. Hal ini sangat sejalan dengan materi dalam mata kuliah **Teknologi Informasi Lingkungan**, yang mengajarkan bagaimana **sistem informasi lingkungan** dapat membantu dalam **pengumpulan, penyimpanan, dan analisis data lingkungan** berbasis teknologi digital. Rencana tahapan yang akan dikembangkan:

1. Pengambilan dan Pengukuran Sampel Air di Lapangan

- o Mengikuti tim lapangan DLH untuk melakukan sampling air dari sungai, danau, atau badan air lainnya.

- o Parameter yang diukur: pH, DO (Dissolved Oxygen), BOD, COD, suhu, TSS, dan parameter lain sesuai standar.

2. **Input Data ke dalam Aplikasi Pemantauan Kualitas Air**

- o Memasukkan hasil pengukuran ke dalam sistem aplikasi internal DLH.
- o Mengklasifikasikan data berdasarkan lokasi, waktu, dan jenis parameter yang diukur.

3. **Verifikasi dan Validasi Data**

- o Melakukan pengecekan data ganda untuk memastikan akurasi input.
- o Membantu staf DLH mengevaluasi data historis dengan data terbaru.

4. **Analisis Awal dan Pelaporan**

- o Menggunakan fitur analisis pada aplikasi untuk membaca tren kualitas air.
- o Membuat laporan sederhana berdasarkan data yang dimasukkan (misal: perubahan pH atau BOD dari bulan ke bulan).
- o Membantu menyusun visualisasi sederhana (grafik, dashboard) sebagai bahan presentasi atau laporan internal.

5. **Peningkatan Aplikasi (Opsional, jika ada kesempatan)**

- o Memberikan masukan kepada tim pengembang DLH tentang potensi pengembangan aplikasi (misalnya: UI/UX, fitur ekspor laporan otomatis, fitur alert jika data menyimpang dari baku mutu).

Dampak Proyek yang diusulkan

Dampak Bagi Instansi	Dampak Bagi Mahasiswa
Mempercepat input dan analisis data kualitas air	Mendapat pengalaman nyata menggunakan sistem informasi lingkungan

Dampak Bagi Instansi	Dampak Bagi Mahasiswa
Meningkatkan validitas laporan data kualitas air	Mengembangkan keterampilan input, validasi, dan interpretasi data lingkungan
Memungkinkan visualisasi tren jangka panjang secara digital	Memahami implementasi praktis mata kuliah dalam dunia kerja

Dalam penyusunan proyek yang akan diselesaikan, poin penting yang ada dalam proposal yaitu:

Judul proyek

Deskripsi singkat proyek

Rencana singkat pengembangan

Dampak nyata yang diusulkan bagi mitra dan mahasiswa

4.2. Relevansi dengan mata kuliah konversi

Setelah melakukan observasi mitra yang akan diikuti untuk magang maka mahasiswa dengan bimbingan Dosen Pembimbing Lapangan bisa merencanakan aktivitas/kegiatan magang kerja. Rencana ini disusun berdasarkan hasil observasi awal terhadap posisi kerja yang akan diisi mahasiswa di tempat magang. Penyusunan rencana kerja dihubungkan langsung dengan mata kuliah yang relevan, artinya: ***Setiap tugas atau kegiatan berbasis Proyek yang dikerjakan dalam rencana kerja sebaiknya mencerminkan atau mencakup kompetensi dari satu atau beberapa mata kuliah yang sebelumnya telah diambil mahasiswa.*** Dengan demikian, hasil kegiatan magang dapat dikonversi menjadi nilai pengganti untuk mata kuliah tertentu, karena dianggap telah tercapai melalui praktik di lapangan. Konversi mata kuliah yang relevan bisa diketahui dari list mata kuliah konversi yang sudah ditentukan oleh Program Studi.

Tabel Rencana Kegiatan (Bisa dibuat berdasarkan target yang ingin didapatkan di mitra meskipun realisasi bisa berbeda). ***Jika mitra sudah memiliki silabus, mahasiswa tinggal merangkum dalam tabel berikut.***

BULAN : SEPTEMBER					
MINGGU	POSISI	TOPIK	DURASI (jam)	TARGET	METODE
3	Desainer Grafis		45	Peserta siap melakukan magang secara luring	Sesi Kelas dan FGD secara daring
4	Desainer Grafis		45	Peserta memahami Kegiatan Pengendalian Pencemaran, Monitoring kualitas lingkungan, penyuluhan lingkungan dan konservasi energi	Ceramah dan Diskusi (daring)

Contoh redaksi.

Tabel Rencana Kegiatan

BULAN : FEBRUARI					
MINGGU	POSISI	TOPIK	DURASI (jam)	TARGET	METODE
3	Desainer Grafis	Persiapan magang peserta 1. Administrasi Magang 2. Akomodasi (Jika Ada) 3. Pengenalan Peserta Magang 4. Orientasi Lokasi Magang	45	Peserta siap melakukan magang secara luring	Sesi Kelas dan FGD secara daring
4	Desainer Grafis	Pengenalan Program Pelayanan dan Inovasi Dinas Lingkungan Hidup 1. Aplikasi DLH 2. Program Pengendalian Pencemaran 3. Monitoring Kualitas Lingkungan 3. Pengelolaan Ruang Terbuka Hijau 4. Penyuluhan dan Pemberdayaan Masyarakat 5. Konservasi Energi	45	Peserta memahami Kegiatan Pengendalian Pencemaran, Monitoring kualitas lingkungan, penyuluhan lingkungan dan konservasi energi	Ceramah dan Diskusi (daring)

Berdasarkan hasil observasi dan rencana kegiatan yang diusulkan sesuai lokasi magang di **DINAS LINGKUNGAN HIDUP KOTA SURABAYA** dengan posisi magang yang diizinkan adalah penyuluh lingkungan hidup. Konversi mata kuliah yang diusulkan yang relevan yaitu:

Mata Kuliah: Pengelolaan Lingkungan

Salah satu kegiatan utama yang akan dikerjakan adalah observasi lapangan ke lokasi industri untuk melihat sistem pengelolaan limbah cair. Kegiatan ini sangat berkaitan dengan mata kuliah Pengelolaan Lingkungan, di mana sebelumnya mempelajari teori tentang teknik pengolahan limbah dan prinsip-prinsip AMDAL. Pengalaman ini memperkuat pemahaman saya terhadap penerapan standar kualitas lingkungan secara nyata. Saya juga terlibat dalam pembuatan laporan monitoring, yang mencerminkan langsung kompetensi yang ditargetkan dalam mata kuliah tersebut.

Mata Kuliah: Teknologi Informasi Lingkungan

Salah satu pengalaman penting dalam kegiatan magang di Dinas Lingkungan Hidup Kota Surabaya adalah keterlibatan dalam penggunaan aplikasi internal DLH yang digunakan untuk memantau kualitas lingkungan secara digital. Kegiatan ini direncanakan mencakup pelatihan penggunaan sistem, input data monitoring lapangan, serta membantu tim dalam analisis awal terhadap data lingkungan yang masuk melalui aplikasi tersebut. Rencana ini selaras dengan mata kuliah Teknologi Informasi Lingkungan, yang membahas tentang pemanfaatan perangkat lunak, sistem basis data, dan teknologi digital untuk pengelolaan lingkungan secara efektif dan efisien.

Dengan Gambaran rencana kegiatan, proyek yang akan dikerjakan relevan dengan permasalahan mitra dan relevansi dengan mata kuliah keprodian di harapan capaian lulusan mahasiswa tercapai. Dengan adanya integrasi antara kegiatan magang dan kompetensi mata kuliah, proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan aplikatif. Harapannya, mahasiswa tidak hanya memahami teori di kelas, tetapi juga siap menghadapi tantangan nyata di dunia kerja. Melalui kegiatan magang yang terintegrasi dengan kompetensi inti kurikulum, proses

pembelajaran menjadi lebih kontekstual, aplikatif, dan berbasis pengalaman lapangan. Mahasiswa tidak hanya dituntut memahami teori di kelas, tetapi juga menerapkan pengetahuan tersebut dalam menyelesaikan persoalan lingkungan secara nyata di dunia kerja.

Hal ini diharapkan secara langsung berkontribusi terhadap tercapainya Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), khususnya kemampuan problem solving, kolaborasi lintas sektor, serta penggunaan teknologi dalam praktik profesional. Lebih jauh, esensi utama dari pelaksanaan magang bukan hanya sebagai kewajiban akademik, tetapi sebagai sarana pembentukan karakter profesional, peningkatan keterampilan praktis, serta penyesuaian diri terhadap dinamika kerja di sektor publik. Magang menjadi ruang transisi penting bagi mahasiswa untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, beradaptasi dengan sistem birokrasi, dan memahami ekspektasi dunia kerja secara riil. Dengan demikian, integrasi antara kegiatan magang, kebutuhan mitra, dan kurikulum keprodian akan memberikan pengalaman belajar yang utuh, relevan, dan berdampak langsung terhadap kesiapan mahasiswa sebagai calon profesional di bidang lingkungan.

BAB V

PENUTUP

Desa Jabaran,kecamatan Balongbendo Krian, Sidoarjo, Jawa timur-Indonesia

Target yang ingin saya dapatkan dari kegiatan magang:

Peningkatan dan penguatan keterampilan teknis dan praktis.

1. Ingin bekerja di bidang graphic designer. Dan ingin meningkatkan serta menguasai penggunaan software desain grafis (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop) untuk menghasilkan karya desain yang sesuai standar industri.
2. Memahami proses kerja pembuatan materi desain promosi: mulai dari brainstorming, pembuatan konsep, revisi, hingga final artwork.
3. Membuat berbagai aset desain nyata seperti konten media sosial, desain merchandise, spanduk, dan materi promosi internal perusahaan.
4. Melatih komunikasi profesional, baik lisan maupun tertulis, dalam lingkungan kerja industri.
5. Beradaptasi dengan budaya kerja perusahaan dan bekerja sama secara efektif dalam tim lintas divisi.
6. Mengasah kemampuan manajemen waktu untuk menyelesaikan target desain sesuai tenggat (deadline) yang ditentukan.
7. Belajar menyampaikan ide dan presentasi desain kepada pembimbing lapang atau pihak terkait di perusahaan.

Pemahaman industri manufaktur non woven.

1. Mengetahui bagaimana materi desain grafis mendukung kebutuhan branding dan pemasaran di industri tekstil.
2. Memahami proses produksi dan distribusi produk tekstil non-woven serta bagaimana desain terintegrasi ke dalam strategi komunikasi perusahaan.
Mengenali peran desain visual dalam meningkatkan citra, promosi, dan nilai jual produk perusahaan.
3. Mengamati langsung bagaimana kolaborasi antara divisi desain, pemasaran, produksi, dan logistik berjalan.

Luaran dan Kontribusi Nyata Bagi Mitra Perusahaan.

1. Menghasilkan portofolio desain berupa karya nyata yang bermanfaat bagi PT Multi Spunindo Jaya, seperti desain banner, konten Instagram, atau materi branding internal.
2. Memberikan rekomendasi desain yang sesuai tren terkini untuk memperkuat identitas visual perusahaan.

3. Mendukung pembuatan dokumentasi visual (foto kegiatan, dokumentasi pameran atau event internal) yang dapat digunakan untuk publikasi perusahaan.
4. Menyusun laporan magang yang memuat temuan, proses, dan saran pengembangan desain di perusahaan.

Persiapan Karir dan Akademik

1. Menambah pengalaman nyata di dunia kerja sebagai bekal persiapan saat lulus kuliah.
2. Membangun portofolio yang relevan untuk keperluan tugas akhir atau lamaran pekerjaan di bidang desain.
3. Memperluas jejaring profesional dengan praktisi di industri kreatif dan tekstil.

DAFTAR PUSTAKA

Setiap pustaka yang dirujuk dalam naskah harus muncul dalam daftar pustaka, dan sebaliknya. Format perujukan pustaka mengikuti Harvard style (nama belakang, tahun dan diurutkan berdasar abjad).

Lampiran-lampiran perlu dimasukkan

Format dan Sistematika Proposal

Format Penulisan Proposal

Jenis dan Ukuran Kertas: Kertas HVS 70gram ukuran A4
Cover proposal. Jika dicetak maka cover berwarna biru muda

Lembar pengesahan dengan dasar polos berwarna putih
Jenis Huruf: Times New Roman, Normal, 12 pt (judul), 11 pt (isi).

Teks menggunakan jarak baris 1,15 spasi dan perataan teks menggunakan rata kiri dan kanan.

Layout menggunakan ukuran kertas A-4, satu kolom, margin kiri 4 cm, margin kanan, atas, dan bawah masing-masing 3 cm.

LAMPIRAN

Biodata Mahasiswa

Judul Kegiatan	Magang
Nama Institusi	Universitas Negeri Surabaya
Alamat Institusi	Jl. Lidah Wetan, Kota Surabaya
Identitas mahasiswa	
Nama	Eka Aditia Niko Herlambang
NIM	23021264052
Program Studi	Desain Komunikasi Visual
Fakultas	Bahasa dan Seni
No Tlp.	085895197830
Alamat Email	Nikoherlambang331@gmail.com
Periode Magang	Juli - Desember 2025