

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, mahasiswa perlu mengikuti perkembangan sosial, budaya, dan kemajuan teknologi yang semakin berkembang pesat, termasuk perubahan dalam lingkup kerja. Mahasiswa perlu meningkatkan kompetensinya sehingga sesuai dengan tuntutan zaman yang dinamis agar dapat menghadapi perkembangan dan perubahan yang terjadi (Syamsuadi, dkk, 2022). Perguruan tinggi sebagai lembaga pendidikan bagi mahasiswa perlu mengembangkan dan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dalam mendukung mahasiswa mencapai tujuan pembelajaran yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara optimal serta relevan dengan keadaan yang ada (Suteja, 2020).

Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbudristek), Nadiem Makarim mendeskripsikan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) memungkinkan mahasiswa untuk memperoleh dan mengasah keterampilan dalam kehidupan melalui pembelajaran berlandaskan proyek, berpendapat kritis, pengalaman, bekerja sama, dan kedisiplinan (Kemendikbud, 2021). Program ini diacukan kepada mahasiswa semester akhir yang akan menjalani magang sebagai pemegang industri dan atau lembaga yang sesuai dengan jurusan studi mereka selama periode waktu tertentu sesuai dengan kebijakan kampus (Kampus Merdeka, 2022). Penerapan program MBKM Magang menjadi suatu upaya dalam menerapkan materi perkuliahan sesuai dengan kebutuhan industri. Melalui program ini, mahasiswa diberikan kesempatan dalam menjalankan tugas-tugas praktis yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari di perusahaan dan atau lembaga tempat magang. Program MBKM Magang merupakan suatu program pemerintah yang digiatkan oleh Kemendikbudristek pada perguruan tinggi di Indonesia. Hal ini ditujukan dalam memperoleh lulusan-lulusan yang memiliki keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri (Santri & Atmaja, 2022).

Magang atau *internship* merupakan program yang digiatkan guna memberikan kesempatan bagi mahasiswa dan atau siswa dalam mengembangkan kemampuan *hard skill* dan *soft skill* di dunia perindustrian dan atau lembaga yang sesuai dengan bidang studi yang ditekuni (Nugraheni & Wijaya, 2017). Sumardiono (2014) mengemukakan bahwasanya magang merupakan suatu proses kegiatan pembelajaran dari ahli melalui kegiatan kerja di dunia profesional dengan mempraktikkan pengetahuan dan keterampilan dalam menyelesaikan permasalahan sekitar dengan bimbingan dan pengawasan instruktur yang berpengalaman dalam bidang terkait.

LPPM atau Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat adalah lembaga yang menaungi pengembangan dan pengoordinasian dalam pengelolaan program-program *Tri Dharma* universitas dengan memberi kesempatan kepada tenaga pengajar dalam menerapkan ilmu ke masyarakat yang berfokus pada bidang penelitian, pengabdian kepada masyarakat, dan inovasi (Muhammad, dkk, 2021). LPPM Universitas Multimedia Nusantara memiliki 3 pembagian, yaitu Pusat Penelitian, Pusat Pengabdian kepada Masyarakat (PKM), dan Pusat Inovasi. Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara berperan dalam kegiatan hasil pemikiran, penelitian, pengembangan, penerapan dan perekayasaan yang bertujuan dalam mengelaborasi penerapan unsur kebaruan nilai dan berlandaskan ilmu pengetahuan yang diterapkan serta memberikan kegunaan dalam sektor ekonomi dan sosial-budaya (Pusat Inovasi LPPM UMN, 2024).

Penulis berdasarkan penjabaran sebelumnya memiliki alasan dalam memilih untuk magang pada Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara sebagai desainer grafis, yaitu meningkatkan wawasan dan keterampilan penulis dalam dunia kerja industri dan atau lembaga dalam bidang kreatif secara langsung. Melalui program MBKM Magang ini, penulis berharap mampu dalam menerapkan ilmu-ilmu desain yang telah dipelajari dalam kegiatan pembelajaran dalam perkuliahan dalam menghasilkan desain-desain yang dibutuhkan dalam menginformasikan kegiatan-kegiatan Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis memiliki maksud dan tujuan melakukan magang di Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara sebagai berikut.

1. Memenuhi syarat kelulusan yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara dalam memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.).
2. Menerapkan ilmu-ilmu pengetahuan dan kemampuan yang telah dipelajari selama perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara.
3. Mengembangkan dan mengasah kemampuan dalam mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja profesional.
4. Mempelajari standar kerja profesional guna beradaptasi dalam situasi profesional.
5. Mendapatkan pengalaman kerja dalam meningkatkan kualitas *Curriculum Vitae* (CV) dan menambah portofolio penulis.
6. Membangun relasi dalam industri dan atau lembaga terkait.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses pelaksanaan magang di Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara menyesuaikan dengan jam kerja antara kantor dan program *Internship Track 1* dengan jumlah 20 SKS atau setara 640 jam kerja, di mana prosedur tersebut diterapkan oleh universitas. Berikut penjabaran waktu pelaksanaan magang penulis.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Magang berlangsung selama 3,5 bulan, terhitung sejak Jumat, 16 Februari 2024 hingga Kamis, 6 Juni 2024. Proses kerja magang di Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara menerapkan sistem kerja WFO (*Work from Office*) yang berlokasi di Lantai 2 gedung C, Universitas Multimedia Nusantara, Jalan Scientia Boulevard Gading, Curug Sangereng, Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten. Mahasiswa magang diwajibkan untuk datang ke kantor setiap hari Senin – Jumat dengan durasi kerja 8 jam per hari, dimulai sejak 08.00 – 17.00 WIB.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Magang dimulai dengan melakukan bimbingan akademik dengan dosen pembimbing akademik, Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A. untuk mendiskusikan mengenai *Internship Track 1*. Penulis kemudian mengikuti sesi *briefing* magang secara *offline* (luring) pada 10 November 2023 di *Function Hall* Universitas Multimedia Nusantara yang bertujuan dalam mendapatkan informasi terkait informasi dan prosedur magang dari koordinator magang. Setelah melakukan tahapan *briefing* magang, penulis menyusun *Curriculum Vitae* (CV) dan portofolio desain. Bersamaan dengan penyusunan CV dan portofolio, penulis melakukan registrasi beberapa perusahaan dan lembaga dengan mengunggah data perusahaan dan lembaga ke *website* Kampus Merdeka Universitas Multimedia Nusantara guna koordinator magang dapat melakukan pemeriksaan terhadap perusahaan dan atau lembaga layak menjadi tempat magang yang diajukan oleh penulis.

Setelah perusahaan atau lembaga yang diajukan disetujui, penulis lalu mengajukan lamaran magang dengan posisi sebagai desainer grafis ke LPPM Universitas Multimedia Nusantara dengan mengirimkan lamaran melalui *email* yang tertera pada media sosial Instagram LPPM Universitas Multimedia Nusantara. Pada 7 Februari 2024, penulis mendapatkan panggilan untuk *interview* dan *briefing* singkat secara *offline* oleh Arief Iswariyadi selaku Kepala Biro Pusat Inovasi, Dimas Adi Saputra dan Putera Bagas Andika sebagai Pembimbing Lapangan di kantor Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara mengenai *job description* dan tugas-tugas yang akan dilakukan penulis selama magang di Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara. *Briefing* dilakukan dalam rangka mendiskusikan tugas-tugas yang akan dikerjakan selama magang, waktu dimulainya *internship*, dan sistem kerja di Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara. Setelah melakukan tahapan magang selama beberapa hari, penulis kemudian menerima *Letter of Acceptance* (LoA) dari Pusat Inovasi LPPM Universitas Multimedia Nusantara pada 26 Februari 2024,

yang selanjutnya penulis melakukan *complete registration* dengan mengunggah *Letter of Acceptance* (LoA) ke *website* Kampus Merdeka Universitas Multimedia Nusantara.

Tabel 1.1 Prosedur Tahapan Pelaksanaan Program MBKM Magang Merdeka

No.	Tahapan	Keterangan
1	<i>Pre-Enrollment</i>	Melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing akademik dan mengikuti pra-KRS di <i>website</i> my.umn.ac.id dengan mengambil <i>Internship Track</i> 1. Selain itu, penulis menghadiri sesi <i>briefing</i> magang.
2	Pendaftaran ke <i>website</i> merdeka.umn.ac.id	Melakukan registrasi <i>Internship Track</i> 1 di <i>website</i> merdeka.umn.ac.id
3	Pengajuan tempat magang	Mengajukan 9 perusahaan dan atau lembaga pada <i>website</i> Kampus Merdeka UMN untuk diverifikasi oleh koordinator magang.
4	Persetujuan tempat magang	Terdapat 9 perusahaan dan atau lembaga yang disetujui oleh koordinator magang.
5	MBKM 01 Surat Pengantar Magang	Mendapatkan surat pengantar magang MBKM 01 yang dapat diunduh melalui <i>website</i> merdeka.umn.ac.id
6	Surat penerimaan magang	Penulis melakukan lamaran, <i>interview</i> dan <i>briefing</i> singkat dengan Kepala Biro Departemen Pusat Inovasi LPPM UMN dan pembimbing lapangan. Setelah itu, penulis memulai magang di kantor departemen Pusat Inovasi LPPM UMN.
7	MBKM 02 Kartu Magang	Melakukan <i>complete regist</i> magang dengan mengunggah data lembaga tempat magang, data pembimbing lapangan dan

		<i>Letter of Acceptance (LoA)</i> di <i>website</i> merdeka.umn.ac.id
8	MBKM 03 <i>Daily Task</i>	Melakukan pengisian <i>Daily Task</i> sesuai dengan waktu kerja di Pusat Inovasi LPPM UMN yang diverifikasi oleh pembimbing lapangan, dan <i>Daily Task</i> pengerjaan laporan magang yang diverifikasi oleh dosen pembimbing magang.
9	KRS <i>online</i>	Penulis melakukan pengisian KRS dengan mengambil <i>Internship Track</i> 1. Lalu, koordinator magang mengumumkan daftar dosen pembimbing magang kepada mahasiswa magang.
10	Bimbingan magang periode 1	Mengisi <i>form</i> bimbingan di <i>website</i> merdeka.umn.ac.id dan akan diverifikasi oleh dosen pembimbing. Bimbingan periode 1 dilakukan minimal 4 kali sebelum evaluasi 1.
11	Evaluasi 1	Pembimbing lapangan (<i>supervisor</i>) tempat magang mahasiswa dan dosen pembimbing mengevaluasi laporan magang dan selanjutnya memberikan penilaian di <i>website</i> merdeka.umn.ac.id
12	Bimbingan magang periode 2	Mengisi <i>form</i> bimbingan di <i>website</i> merdeka.umn.ac.id yang akan diverifikasi oleh dosen pembimbing. Bimbingan periode 2 dilakukan minimal 8 kali sebelum evaluasi 2 dilakukan.

13	MBKM 04 Verifikasi Laporan Magang	Laporan magang diverifikasi dan disetujui oleh <i>supervisor</i> selaku pembimbing lapangan dan dosen pembimbing magang.
14	Pendaftaran sidang <i>website</i> merdeka.umn.ac.id	Melakukan pendaftaran sidang magang dengan terselesaikannya 640 jam kerja magang dan 207 jam tahapan penyusunan laporan magang, mengikuti evaluasi 1, serta melakukan bimbingan minimal sebanyak 8 kali.
15	Evaluasi 2	<i>Supervisor</i> selaku pembimbing lapangan memasukkan penilaian pada evaluasi 2 di <i>website</i> merdeka.umn.ac.id
16	Sidang MBKM Magang Merdeka (<i>Internship Track 1</i>)	Sidang magang dilakukan dengan mempresentasikan hasil kerja magang dan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab oleh dewan sidang terkait proses kerja magang.
17	Pasca sidang magang	Melakukan revisi laporan magang sesuai dengan masukan dan saran oleh dewan sidang pada sidang magang sebelumnya.
18	Pengesahan laporan magang	Setelah tahapan revisi, laporan magang kemudian ditanda tangani oleh dosen pembimbing dan dosen penguji sidang magang. Kemudian, laporan akan disahkan dan ditanda tangani oleh ketua program studi Desain Komunikasi Visual.
19	Pengumpulan laporan magang	Penulis menunggu hasil verifikasi dari dosen pembimbing dan dosen penguji terkait hasil revisi laporan magang, kemudian mengunggah laporan magang final di <i>website</i> merdeka.umn.ac.id

20	Tahap akhir	Penulis menunggu nilai mata kuliah <i>Intenship Track 1</i> keluar di <i>website my.umn.ac.id</i>
----	-------------	---



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA