

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Multimedia Nusantara (LPPM UMN) merupakan perusahaan dalam bidang industri layanan pendidikan, sebagai wadah untuk memfasilitasi komunitas akademik UMN dalam pelaksanaan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat (PKM). LPPM UMN didirikan pada tahun 2013, dan pada tahun 2015 dibentuk dua divisi yaitu Penelitian dan PKM. Pada tahun 2019, didirikan divisi Inovasi di dalam divisi Penelitian. Pada tahun 2020, divisi Inovasi dijadikan divisi tersendiri, hingga LPPM UMN memiliki 3 divisi; Penelitian, PKM, dan Inovasi (Divisi Inovasi LPPM, 2024). Signifikansi dari pendirian LPPM UMN divisi Inovasi adalah fokusnya terhadap bertindak, menggerakkan, dan mengaktualisasikan melalui mengubah temuan hasil penelitian dan ide menjadi produk-produk dan/atau metode berbasis *Information and Communications Technology* (ICT), melainkan divisi Penelitian yang fokus pada pengumpulan data dan penelitian.

LPPM UMN memiliki website; “lppm.umn.ac.id” namun telah tidak diperbarui sejak tahun 2015. Maka, LPPM UMN ingin mendesain website baru dengan fungsi menginformasikan dan menyediakan layanan dan kegiatan LPPM UMN kepada orang awam dan internal UMN. Sebagai mahasiswa DKV UMN, penulis dapat merancang *User Interface* (UX) dan *User Experience* (UX) yang baru untuk lppm.umn.ac.id dan berusaha membuatnya sesuai brief, keinginan, dan masukan LPPM UMN, yang merupakan keterampilan dan kemampuan yang penulis dilatih memahiri sebagai mahasiswa DKV. LPPM UMN juga memiliki keperluan desain lainnya terutama karena mengadakan acara-acara serta memiliki keperluan publikasi, yang penulis juga dapat berusaha memenuhi,



Gambar 1.1 Tampilan Homepage lppm.umn.ac.id
Sumber: lppm.umn.ac.id (2015)

Penulis memilih magang di LPPM UMN sebab merupakan peluang untuk memperluas pengetahuan dan keterampilan desain website, struktur database untuk sistem informasi website, serta keperluan visual LPPM UMN, khususnya dalam Divisi Inovasi antara lain infografis, booklet, poster, *banner*, presentasi, gambar profil dan *cover platform-platform* media sosial, dan lainnya untuk mempraktekan keterampilan yang telah penulis asah selama 7 semester sebagai mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual.

Serta, penulis ingin berkontribusi terhadap keperluan promosi dan publikasi LPPM UMN disebabkan merupakan lembaga yang mendukung perkembangan pengetahuan, teknologi, dan ekonomi dengan fokus pada pengabdian dan keuntungan kepada masyarakat luas. Penulis melihat peran magang sebagai desainer grafis di LPPM UMN sebagai peluang berkontribusi pengetahuan dan keterampilan untuk mendukung visi dan misi LPPM UMN yang berkenan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis bermaksud mendesain serta merancang UI dan UX website LPPM UMN, serta keperluan-keperluan publikasi dan promosi LPPM UMN Divisi Inovasi sesuai permintaan lembaga dengan tujuan dan harapan mengembangkan dan memperluas *hard* dan *soft skill* penulis sebagai desainer grafis, antara lain:

1. *Hard skills*:
 - a. Kemahiran penggunaan Figma, Adobe Illustrator, dan Adobe Photoshop

- b. Pengetahuan *layout* dan komposisi di berbagai bidang guna desain grafis
- c. Pengetahuan prinsip desain website, eksperimentasi dengan dan implementasinya
- d. Pengetahuan perancangan dan penerapan identitas visual untuk perusahaan

2. *Soft skills*:

- a. Kemampuan komunikasi efektif antara lain dalam berdiskusi, mempresentasi, menerima brief, menerima revisi dan masukan, dll bersama pihak-pihak terlibat antara lain supervisor, kepala divisi, dan *stakeholder* lain-lainnya
- b. *Problem-solving* serta adaptabilitas dalam mensolusikan kendala-kendala yang dihadapi penulis selama magang sebagai desainer grafis
- c. *Time-management* untuk menyelesaikan proyek-proyek yang diberikan sesuai jangka waktu yang ditentukan dengan standar tinggi tanpa melompati proses dan tahap

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dibawah adalah rincian waktu kerja magang dan prosedur pelaksanaan magang penulis di LPPM UMN sebagai desainer grafis dari melamar hingga selesai periode magang.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Periode kerja magang adalah 16 Februari 2024 – 30 Juni 2024 dengan jam kerja 08:00 – 17:00 WIB dari Senin – Jumat dengan 1 jam istirahat yang fleksibel. Kerja magang *Work from Office* (WFO), namun apabila sakit diperbolehkan izin *Work from Home* (WFH). Tanggal-tanggal merah nasional tidak terhitung hari kerja, dan lembur berlaku apabila penulis menentukan diperlukan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mendapat tawaran lowongan kerja magang di LPPM UMN dari koordinator Magang Semester Genap 2023 – 2024, hadir di briefing awal dimana bertemu dengan Ketua dan dua Officer Divisi Inovasi LPPM UMN, lalu diterima magang sebagai desainer grafis. Penulis menulis email permohonan surat penerimaan magang kepada Ketua Divisi Inovasi LPPM UMN lalu mendapatnya hingga kontrak kerja dengan periode dan *job description* disahkan dan ditentukan. Hingga, penulis melaksanakan magang sebagai desainer grafis di LPPM UMN dari Februari 16 – Juni 30.

Pada awalnya, website untuk dirancang di briefing hanya untuk Divisi Inovasi, namun suatu waktu ditugaskan merancang website LPPM UMN secara keseluruhan yang juga melingkupi divisi penelitian dan PKM, serta sistem informasi website LPPM UMN. Lingkup kerja penulis selain merancang website adalah mendesain untuk keperluan publikasi dan promosi LPPM UMN khusus Divisi Inovasi.

