

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain grafis merupakan sebuah seni komunikatif yang menggunakan elemen visual seperti tulisan, bentuk, dan gambar yang bertujuan untuk menyampaikan suatu pesan dibaliknya. Desain grafis sendiri dapat diaplikasikan ke dalam berbagai bentuk dan media, seperti poster, buku, *website*, banner, dan media lainnya. *Website* merupakan kumpulan halaman situs yang berisikan berbagai file seperti dokumen dan gambar yang saling terhubung melalui jalur internet (Sebok, Vermat, 2018). Oleh sebab itu, *website* dapat diakses oleh orang banyak sekaligus dari mana saja dan kapan saja. *Website* yang baik pada umumnya memiliki elemen UI/UX. UI (*User Interface*) berfokus kepada elemen visual yang membuat *website* menjadi tampak menarik, estetik, dan mudah digunakan. Sedangkan, UX (*User Experience*) berfokus kepada pengalaman *user* ketika mengakses *website*.

Di era digital ini, *website* telah menjadi salah satu media komersial yang sering digunakan oleh perusahaan atau organisasi untuk melakukan kegiatan bisnis (Furkonudin, dkk., 2016). Maka dari itu, sebagian besar perusahaan cenderung menggunakan jasa *website designer* untuk mendesain elemen-elemen UI/UX pada *website* perusahaan agar *website* tersebut dapat terlihat semakin menarik dan mudah dinavigasi oleh user. Dikarenakan posisi *website designer* semakin banyak diminati oleh perusahaan, tidak jarang perusahaan membuka kesempatan magang bagi para mahasiswa desain yang ingin mengembangkan skill desain dan menambah pengalaman bekerja mereka. Magang merupakan sebuah praktik pelatihan yang diselenggarakan oleh suatu institusi dengan tujuan untuk mempersiapkan seorang individu sebelum masuk ke dalam dunia kerja (Mustari, 2021). Magang membantu mahasiswa dalam melatih kepercayaan diri, membangun relasi, meningkatkan keterampilan, menambah pengalaman kerja, serta membuka peluang baru dalam mencari pekerjaan di masa depan.

Sebagai universitas yang menaungi berbagai jurusan yang bergerak pada bidang kreatif seperti desain komunikasi visual, serta film dan animasi, UMN ingin agar para mahasiswa kreatif juga dapat belajar mengenai dunia kerja profesional secara langsung melalui program *Internship* atau magang yang bersifat wajib untuk setiap mahasiswa UMN. Melalui program magang ini, para mahasiswa dapat mengembangkan dan mengimpletasikan kemampuan dan ilmu-ilmu kreatif yang telah didapat di dalam masa perkuliahan ke dalam dunia kerja secara langsung. Hal ini juga bertujuan agar mahasiswa dapat menjadi semakin berpengalaman dan terbuka terhadap kesempatan-kesempatan kerja setelah mahasiswa lulus kuliah.

UMN memiliki sebuah *production lab* dari Fakultas Film & Animasi bernama Lab Virtuosity UMN yang bergerak dalam industri kreatif. Lab Virtuosity UMN memiliki tujuan untuk menghasilkan mahasiswa yang inovatif, kreatif, kompeten, dan berpikiran global di bidang film, televisi, dan animasi yang didasarkan pada *information and communication technology* (ITC). Maka dari itu, lab ini merupakan sebuah badan organisasi non-profit yang bekerja untuk menciptakan karya-karya inovasi digital, serta proyek lainnya yang dibutuhkan oleh program studi film. Lab Virtuosity UMN telah memproduksi beberapa karya digital seperti animasi, *website*, serta proyek mandiri yang bernama “Muniverse”, dimana proyek tersebut melibatkan beberapa media kreatif seperti karakter desain, komik, animasi, *merchandise*, hingga *board game*.

Pada pelaksanaan magang di Lab Virtuosity UMN, penulis diberikan posisi utama sebagai *Website Designer*, dimana penulis ditugaskan untuk membuat sebuah *website* yang berisikan panduan dan informasi-informasi penting terkait tugas akhir mahasiswa animasi UMN. Namun, selain sebagai *Website Designer*, penulis juga kerap diberikan jobdesk sebagai *Graphic Designer* untuk membuat beberapa media visual seperti poster, buku, dan aset visual. Penulis memilih Lab Virtuosity UMN sebagai tempat pelaksanaan magang karena penulis memiliki ketertarikan terhadap industri kreatif, terutama pada bidang desain grafis dan ilustrasi. Penulis ingin dapat semakin mengembangkan dan menggunakan ilmu kreatif yang dimiliki dan telah dipelajari selama perkuliahan pada dunia kerja

profesional secara langsung, serta menambah pengalaman penulis sebagai seorang calon desainer. Selain itu, Lab Virtuosity UMN juga menjadi pertimbangan bagi penulis karena jarak tempuhnya yang dekat dari tempat tinggal penulis.

1.2 Tujuan Magang

Penulis melakukan kegiatan magang di Lab Virtuosity UMN sebagai *Website & Graphic Designer* dengan tujuan:

- Menambah pengalaman dan pengetahuan penulis terhadap sistem kerja yang profesional secara langsung.
- Menerapkan ilmu dan teori yang telah dipelajari penulis selama berkuliah ke dalam dunia kerja secara langsung.
- Mengasah *hardskill* penulis sebagai seorang *Website & Graphic Designer*, terutama dalam menggunakan aplikasi desain yang beragam dan membuat desain yang bervariasi sesuai dengan brief dari *Supervisor*.
- Mengasah *softskill* penulis, terutama dalam berkomunikasi, bekerjasama dalam tim, dan *time management*.
- Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi Strata-1 Sarjana Desain Universitas Multimedia Nusantara.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis telah melakukan praktik kerja magang di Lab Virtuosity UMN sebagai seorang *Website & Graphic Designer* sesuai dengan waktu dan prosedur dari Kampus Merdeka dan mata kuliah *Internship Track 1*. Pelaksanaan magang ini bersifat wajib dengan bobot SKS sebanyak 20 SKS dan durasi magang selama minimal 640 jam.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Waktu pelaksanaan magang dilakukan sesuai dengan ketentuan Kampus Merdeka dan mata kuliah *Internship Track 1*, dimana penulis harus melakukan praktik kerja magang selama minimal 640 jam. Di Lab Virtuosity UMN, praktik kerja magang dilaksanakan dari bulan Juli 2024 hingga

November 2024. Pelaksanaan magang dilakukan pada hari Senin – Jumat pada pukul 08.00 – 17.00 (8 jam/hari) secara WFO (*Work from Office*).

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Dalam melakukan pelaksanaan magang, penulis telah melalui beberapa tahapan agar pelaksanaan magang terdata dan terlaksanakan dengan baik. Berikut merupakan prosedur pelaksanaan magang di Lab Virtuosity UMN sebagai *Website & Graphic Designer*:

- **Pembekalan Magang**

Para mahasiswa UMN yang akan melaksanakan magang di semester depan diwajibkan untuk menghadiri pembekalan magang yang diadakan pada akhir semester tersebut. Pembekalan magang ini memberikan informasi-informasi penting kepada mahasiswa mengenai alur dan pelaksanaan magang, syarat melakukan magang, periode magang, cara mendaftar magang di *website* merdeka, mencari lowongan magang, dan sebagainya.

- **Melakukan pra-KRS & KRS**

Sebelum semester baru dimulai, penulis melakukan pra-KRS dan KRS dengan mengambil mata kuliah *Internship Track 1* agar dapat melaksanakan magang pada semester depan. Penulis juga memastikan bahwa penulis telah memenuhi persyaratan untuk mengikuti program magang, yaitu dengan tidak memiliki nilai D dan E pada maksimal 2 mata kuliah, memiliki IPK di atas 2.00, dan telah lulus SKS minimal 110 SKS.

- **Mencari Lowongan Magang**

Penulis mendapatkan info lowongan magang untuk *Graphic Designer & Website Designer* di Lab Virtuosity UMN dari grup *WhatsApp* magang DKV angkatan 2021.

- **Pendaftaran Magang**

Penulis mengisi *Google Form* pendaftaran lowongan magang di Lab Virtuosity UMN untuk posisi *Graphic Designer*. Pada *Google Form* tersebut, perusahaan meminta CV, portofolio, video perkenalan diri, serta beberapa pertanyaan personal mengenai penulis.

- **Seleksi oleh Pihak Perusahaan**

Dalam kurun waktu 2 minggu, pihak dari Lab Virtuosity UMN menghubungi penulis melalui *e-mail* bahwa penulis telah lolos seleksi dan diterima untuk bergabung dengan Lab Virtuosity UMN sebagai *intern*. Perusahaan juga mengonfirmasi beberapa data personal penulis sebelum akhirnya penulis resmi melakukan magang di Lab Virtuosity UMN.

- **Pelaksanaan Magang**

Berdasarkan surat penerimaan magang yang diberikan oleh perusahaan, pelaksanaan magang dimulai dari tanggal 8 Juli 2024 – 8 November 2024. Perusahaan mengabari penulis untuk datang ke lokasi kantor Lab Virtuosity UMN pada tanggal 8 Juli 2024 untuk melakukan meeting perdana. Berdasarkan meeting tersebut, penulis diberikan posisi utama sebagai *Website Designer*, dimana penulis ditugaskan untuk membuat sebuah *website* baru yang berisi panduan, informasi, form, dan file penting mengenai tugas akhir untuk mahasiswa akhir jurusan animasi UMN. Namun, seiring berjalannya waktu, penulis juga diberikan *jobdesk* lainnya yang berkaitan dengan desain grafis, seperti pembuatan desain poster, desain buku, serta pembuatan aset grafis untuk pelaksanaan wisuda.

- **Penyusunan Laporan Magang**

Berdasarkan ketentuan Kampus Merdeka dan *Internship Track 1*, penulis wajib membuat laporan magang selama minimal 207 jam.

Penulis mulai menyusun laporan magang sesuai dengan panduan yang diberikan oleh *Advisor* setelah melakukan bimbingan magang pertama, yaitu pada tanggal 5 September 2024.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA