

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang Merdeka merupakan program yang dirancang dalam Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Program yang bertujuan memberikan pengalaman secara langsung bagi mahasiswa di tempat kerja serta menemukan potensi diri, keterampilan maupun etika dalam bekerja (Kemendikbud, 2020, h. 11). Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara menyelenggarakan Magang Merdeka sebagai mata kuliah wajib bagi mahasiswa tingkat akhir dengan bobot 20 SKS selama 1 semester. Melalui magang mahasiswa dapat menerapkan ilmu perkuliahan serta mendapatkan pengalaman bekerja secara langsung. Selain itu, mahasiswa dapat mengeksplorasi kemampuan, mempelajari keterampilan baru bersama pihak profesional, membangun jejaring sosial, mendapatkan pengetahuan tren desain terkini serta memahami proses bekerja khususnya pada industri kreatif.

Industri kreatif merupakan bisnis dengan fokus utama pada pemanfaatan kreativitas, keterampilan dan bakat yang memiliki nilai kekayaan intelektual serta memiliki peluang untuk menciptakan lapangan pekerjaan (Suhendra, et al, h. 875). Berdasarkan data Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF), pada awal tahun 2024 sektor ekonomi kreatif mencapai nilai tambah ekonomi sebesar Rp 749,58 triliun atau 55,65% dari target yang telah ditetapkan Rp 1.347 triliun (Kemenparekraf, 2024). Industri kreatif mampu mendorong berbagai inovasi baru, seperti pengembangan aplikasi, desain produk hingga musik, sehingga generasi muda memiliki peran dalam perkembangan industri kreatif, terutama melalui penguasaan teknologi serta keahlian yang mendukung penciptaan ide kreatif (Eidel, 2023, h. 3). Hal ini juga didukung oleh pihak universitas dengan bekerja sama dengan berbagai perusahaan yang bergerak di sektor industri kreatif yang semakin berkembang dan memiliki peluang untuk menghadapi tantangan pada era digital.

PT Wira Imaji Nyata merupakan studio desain grafis yang menyalurkan kreativitas untuk menyajikan desain sesuai dengan kebutuhan klien. Tujuan penulis memilih PT Wira Imaji Nyata adalah memahami secara langsung bagaimana proses dan prosedur kerja pada perusahaan industri kreatif. Hal ini dikarenakan ketertarikan penulis terhadap pekerjaan yang fokus pada proses pemunculan ide dan direalisasikan dalam bentuk desain. Selain itu, penulis menemukan pengalaman baru dan tantangan pada tempat magang. Dimana penulis cenderung mendesain untuk kepentingan *branding*, seperti desain kemasan hingga merancang alternatif desain maskot, sedangkan peminatan utama penulis adalah desain interaktif. Namun, hal ini tidak menjadi hambatan bagi penulis untuk menambah pengalaman bekerja di bidang desain. Melainkan membuka kesempatan berharga untuk mengeksplorasi kemampuan penulis serta beradaptasi dengan lingkungan baru.

Dalam proses pelaksanaan magang, penulis memperoleh pengetahuan dan pengalaman mengenai proses mendesain untuk kebutuhan *branding*. Mulai dari *briefing* penugasan, riset visual sesuai dengan kebutuhan klien, proses mendesain hingga mengajukan desain untuk persetujuan dari supervisi. Magang membantu penulis mengasah keterampilan dalam menggunakan peralatan mendesain dengan lebih efisien. Pada saat semester perkuliahan berlangsung, penulis cenderung mendesain untuk kebutuhan *website*, *game* maupun desain interaktif digital, sedangkan pada tempat magang penulis memahami bagaimana cara menyesuaikan desain sesuai kebutuhan klien dengan tren desain masa kini maupun warna yang cocok untuk sebuah produk untuk target audiens yang dituju.

Melalui kegiatan magang di PT Wira Imaji Nyata, tidak hanya mengasah kemampuan dan mempelajari cara bekerja di industri kreatif. Namun juga menerima masukan dan saran dari rekan kerja hingga supervisi baik secara langsung (*on-site*) maupun melalui diskusi pada media grup kerja. Penulis memperoleh pengalaman dalam berkomunikasi, berpikir kritis, manajemen waktu dan memahami kebutuhan klien dari berbagai macam perusahaan dengan selera yang beragam pula. Dengan demikian, penulis harus mampu beradaptasi dengan berbagai jenis desain sesuai tanggung jawab yang diberikan oleh perusahaan.

1.2 Tujuan Magang

Dalam pelaksanaan magang, terdapat beberapa tujuan yang menjadi motivasi bagi penulis. Berikut merupakan tujuan penulis melaksanakan program magang di PT Wira Imaji Nyata sebagai desainer grafis.

1. Salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mendapatkan peluang untuk menambah pengalaman bekerja sebagai seorang desainer grafis serta sarana untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama 3 tahun perkuliahan.
3. Mengembangkan *hard skill* dan *soft skill* sebagai bekal saat memasuki dunia kerja, yang didapatkan melalui berbagai masukan dan saran dari berbagai pihak.
4. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan rekan kerja dalam mendesain serta memahami kebutuhan klien untuk kepentingan sebuah produk.
5. Mengeksplorasi serta mempelajari tren desain masa kini sesuai dengan kebutuhan produk.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan kegiatan magang mengacu pada syarat yang telah ditetapkan Universitas Multimedia Nusantara, yaitu minimal selama 640 jam kerja. Proses diawali dengan mengajukan beberapa tempat magang melalui *website* Merdeka UMN. Kemudian dilanjutkan dengan mengajukan CV dan Portofolio kepada perusahaan yang penulis ajukan, salah satunya PT Wira Imaji Nyata, menunggu proses penerimaan yang diakhiri dengan surat penerimaan magang dan mulai bekerja sebagai *graphic designer intern* di PT Wira Imaji Nyata. Berikut merupakan waktu dan prosedur pelaksanaan magang yang penulis laksanakan di PT Wira Imaji Nyata.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Program magang dilaksanakan selama sekitar 4 bulan secara langsung di kantor PT Wira Imaji Nyata yang terletak di Jl. Tanjung Duren Raya No.129A, RT.1/RW.4, Tj. Duren Sel., Kec. Grogol petamburan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Pada tanggal 3 Februari 2025 sampai dengan tanggal 30 Mei 2025. Setiap hari Senin sampai Jumat pada pukul 09.00 WIB sampai dengan 18.00 WIB dan libur pada hari Sabtu dan Minggu. Dalam proses pelaksanaan magang, penulis mengikuti arahan dari supervisi desainer grafis dan admin yang memberikan penugasan setelah mendapatkan *breafing* dari klien, sehingga penugasan cenderung beragam. Mulai dari proyek mandiri, alternatif desain yang dikerjakan lebih dari satu orang serta melakukan revisi desain sesuai dengan masukan yang diberikan.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Pada awalnya penulis melakukan proses pencarian lowongan magang melalui LinkedIn, Instagram dan Glints. Selanjutnya setelah mendapatkan daftar tempat magang, penulis mengajukan dan mendaftarkan beberapa perusahaan. Untuk mendapatkan persetujuan dari pihak kampus pada *website* Merdeka dan mengisi informasi yang dibutuhkan oleh kampus mengenai perusahaan tempat magang. Dilanjutkan dengan mengirimkan CV dan Portofolio melalui email perusahaan calon tempat magang. Proses pencarian lowongan dan menunggu jawaban perusahaan memakan waktu yang cukup lama, sehingga penulis kembali mencari perusahaan dan mengirim berkas sesuai yang dibutuhkan masing-masing perusahaan. Setelah mendapatkan persetujuan pihak kampus, penulis mendapatkan *Cover Letter* yang diserahkan kepada perusahaan untuk melakukan proses penerimaan magang.

Kemudian pada tanggal 28 Januari 2025 penulis mendapatkan kabar dari PT Wira Imaji Nyata bahwa penulis diterima tanpa melakukan proses wawancara. Pelaksanaan magang dilaksanakan sekitar 4 bulan, dimulai pada tanggal 3 Februari 2025 sampai dengan tanggal 30 Mei 2025. Dengan

ketentuan magang sebagai berikut, magang dilaksanakan secara langsung di kantor PT Wira Imaji Nyata yang terletak di Jakarta Barat, Tanjung Duren. Setiap hari Senin sampai Jumat pada pukul 09.00 WIB sampai pukul 18.00 WIB, sedangkan hari Sabtu dan Minggu libur. Setelah itu penulis kembali ke *website* Merdeka UMN untuk melakukan *complete registration* dan dapat mulai mengisi penugasan atau laporan harian kepada *Advisor*, *Supervisi* serta ujian pada *website* Merdeka Universitas Multimedia Nusantara.

