

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital mempengaruhi pertumbuhan industri kreatif, khususnya di bidang desain grafis. Menurut Dirjen Industri Kecil Menengah dan Aneka (IKMA) Kementerian Perindustrian, Reni Yanita, menyatakan industri kreatif mengalami penambahan nilai hingga Rp 1,05 triliun pada tahun 2023 (Wisnubroto, 2023). Angka ini mencerminkan peningkatan prospek karier di bidang desain grafis. Desain grafis memiliki cakupan yang luas dan diterapkan di hampir seluruh industri mulai dari periklanan, media, hingga teknologi digital. Dengan semakin banyaknya perusahaan yang membutuhkan desainer grafis, peluang di bidang ini pun semakin besar. Namun, di sisi lain, tingginya permintaan ini juga menarik semakin banyak individu untuk terjun ke dalam industri, sehingga persaingan menjadi semakin ketat. Untuk dapat bersaing dan berkarier di industri desain, diperlukan keterampilan yang mumpuni, baik dari segi kemampuan teknis maupun keterampilan interpersonal dan pengalaman kerja.

Salah satu cara untuk memperoleh pengalaman dan memahami dinamika industri desain adalah melalui praktik kerja nyata. Universitas Multimedia Nusantara (UMN) mendukung persiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja dengan menyediakan mata kuliah wajib *Internship Track I* bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual tingkat akhir. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pengalaman kerja langsung di industri, sehingga mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari di perkuliahan dalam lingkungan profesional. Selain itu, program ini juga membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan praktis serta membangun jaringan dalam dunia kerja, yang akan menjadi bekal penting bagi mereka setelah lulus.

Dalam program magang ini, penulis memilih untuk menjalani praktik kerja di PT Gramedia Asri Media atau yang lebih dikenal dengan nama Gramedia, salah satu perusahaan media terbesar di Indonesia. Gramedia memiliki lingkungan kerja

yang dinamis dan beragam, yang memungkinkan mahasiswa untuk belajar dari berbagai aspek industri kreatif. Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang media dan penerbitan, Gramedia juga memiliki berbagai divisi desain yang relevan dengan studi Desain Komunikasi Visual (DKV). Oleh karena itu, magang di perusahaan ini menjadi kesempatan yang berharga untuk memahami lebih dalam tentang proses desain di industri media serta mengasah keterampilan dalam menghadapi tantangan dalam dunia kerja.

Melalui program magang ini, penulis berharap dapat memperoleh wawasan dan pengalaman kerja yang bermanfaat, terutama dalam bidang yang sesuai dengan minat penulis. Selain itu, penulis juga ingin meningkatkan keterampilan dalam bekerja secara profesional, berkolaborasi dengan tim, serta mengelola proyek desain dengan efektif. Dengan adanya pengalaman ini, penulis berharap dapat lebih siap dalam menghadapi dunia kerja setelah menyelesaikan studi di Universitas Multimedia Nusantara dan dapat mengembangkan karier di industri kreatif.

1.2 Tujuan Magang

Tujuan magang adalah untuk memberikan mahasiswa pengalaman kerja langsung di industri serta mengembangkan keterampilan yang relevan dengan bidangnya. Adapun tujuan spesifik dari program magang ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana desain, yaitu S.Ds.
2. Mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari selama perkuliahan ke dalam lingkungan kerja.
3. Meningkatkan keterampilan teknis dan pemahaman terhadap tren dalam industri desain.
4. Melatih keterampilan non-teknis (*soft skill*) seperti komunikasi dan kerja sama tim, manajemen waktu dan proyek, kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam dunia kerja.
5. Memahami proses kerja dan produksi desain dalam lingkungan kerja.
6. Menambahkan pengalaman profesional sebagai desainer.
7. Memperluas koneksi dan peluang karier.
8. Mengembangkan profesionalisme dan etos kerja.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Untuk memenuhi mata kuliah *Internship Track 1*, penulis harus melaksanakan waktu dan prosedur magang sesuai dengan ketentuan kampus dan kantor tempat penulis bekerja yaitu sebagai berikut.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan magang di Kompas Gramedia dilakukan selama enam bulan terhitung dari tanggal 14 Januari 2025 hingga 30 Juni 2025. Selama periode magang, penulis menjalani sistem kerja *work from office* (WFO) dengan jadwal kerja lima hari dalam seminggu, dari hari Senin hingga Jumat. Dalam satu hari kerja, penulis harus memenuhi 8 jam kerja mulai dari pukul 08.00 pagi hingga jam 17.00 WIB, dengan waktu istirahat pada jam 12.00 hingga jam 13:00 WIB. Ketentuan jam kerja ini disesuaikan dengan kebijakan perusahaan tempat magang.

Dalam pelaksanaan magang, penulis harus memenuhi ketentuan jam kerja dari Universitas Multimedia Nusantara, yaitu sebanyak 640 jam kerja atau setara dengan 80 hari kerja sebagai syarat kelulusan mata kuliah *Internship Track 1*. Selain itu, penulis juga harus memenuhi ketentuan jam bimbingan dengan dosen pembimbing, yaitu sebanyak 207 jam. Pada mata kuliah *Internship Track 1* terdapat dua evaluasi yang harus diikuti penulis, yaitu Evaluasi 1 yang berlangsung pada tanggal 7-11 April 2025 dan evaluasi 2 yang berlangsung pada tanggal 2-6 Juni 2025.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Untuk dapat melaksanakan magang, penulis harus memenuhi persyaratan yang telah ditentukan oleh kampus, yaitu menyelesaikan mata kuliah dengan total 90 SKS, mengambil mata kuliah *Pre-Internship* sebelumnya, memiliki Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) dengan nilai minimum 2.50, serta tidak memiliki mata kuliah dengan nilai D/E. Setelah semua persyaratan terpenuhi, penulis kemudian mulai melakukan pencarian tempat magang.

Penulis melihat lowongan magang di PT Gramedia Asri Media melalui media sosial Instagram. Sebelum melamar, penulis mengajukan tempat magang ke dalam *website* merdeka.umn.ac.id untuk mendapatkan persetujuan dari kampus. Setelah mendapatkan *approval*, penulis mengirimkan lamaran magang dengan mengirimkan *curriculum vitae* dan portofolio. Penulis mendapatkan panggilan *interview* pada tanggal 2 Januari 2025 melalui email resmi HR Gramedia. *Interview* dilaksanakan pada hari Senin, 6 Januari 2025 pada pukul 11:00 hingga 11:30 secara *online* dengan menggunakan Google Meet. Wawancara dilakukan bersama dengan Bernadetta Dwi Hapsari selaku HR Kompas Gramedia dan Dinanto Prio Dharsono selaku *graphic designer team lead* di Kompas Gramedia. Pada hari Jumat, 10 Januari 2025, penulis dihubungi oleh HR Kompas Gramedia dan dinyatakan bahwa penulis resmi diterima sebagai *graphic designer intern* di Kompas Gramedia. Pada mulai bekerja pada tanggal 14 Januari 2025.

Selama melakukan magang, penulis memiliki kewajiban untuk mengisi *daily task* yang dikumpulkan kepada *supervisor* atau mentor dari Gramedia tempat penulis melakukan magang sebagai bentuk laporan harian terkait tugas yang dikerjakan. Penulis juga memiliki kewajiban untuk mengisi *daily task* yang dikumpulkan kepada *advisor* atau dosen pembimbing. Selain itu, penulis juga memiliki kewajiban untuk melakukan konsultasi atau bimbingan kepada *advisor* sebanyak 8 pertemuan.