

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman, keperluan industri akan sumber daya manusia yang berkualitas dan kompeten dalam bidangnya sangat dibutuhkan (Haida et al, 2023). Pendidikan berperan penting sebagai instrumen untuk mempersiapkan generasi selanjutnya. Persiapan tidak hanya lagi sebuah bekal landasan teori, namun pengalaman dalam praktik lapangan diperlukan untuk mengasah *soft skill* dan *hard skill*. Upaya pemerintah untuk memberikan solusi adalah dengan menerapkan magang merdeka dalam program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM).

Pelaksanaan magang merdeka telah diatur dalam Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020. Di dalamnya secara khusus membahas mengenai standar nasional pendidikan tinggi. Pada pasal 18, magang merdeka merupakan salah satu prosedur yang dapat ditempuh mahasiswa sebagai pemenuhan beban belajar mahasiswa di luar program studi yang ada dalam kampus. Berdasarkan Buku Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang dirilis pada tahun 2020, magang bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman bekerja atau *experiential learning*. Melalui buku yang disusun oleh oleh Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dituliskan bahwa magang dilaksanakan selama kurun waktu satu semester yang dapat dikonversi menjadi 20 SKS dalam penilaian perkuliahan.

Sebagai prosedur dalam penyelesaian program sarjana desain, penulis diwajibkan menempuh magang merdeka. Dalam magang merdeka, penulis berkesempatan untuk mengaplikasikan ilmu *interaction design* yang telah dipelajari dalam masa perkuliahan dalam perusahaan magang yang dituju. *Interaction design* berhubungan dengan representasi visual dan alur interaktivitas dari penyampaian produk kepada pengguna untuk mendapatkan respon umpan balik yang sesuai

dengan kenyamanan serta keinginan pengguna. Cakupan ilmu dari *interaction design* meliputi aset visual digital berupa 2D/3D, UI/UX, *visual programming*, hingga *game design*.

Penulis bergabung sebagai *graphic design intern* selama kurun waktu enam bulan di CV Just Design. CV Just Design merupakan sebuah agensi yang menyediakan jasa desain grafis untuk segala keperluan perusahaan. Jasa yang ditawarkan ada tiga jenis, yaitu untuk keperluan desain identitas, desain cetak, dan desain digital. Desain identitas mencakup perancangan keperluan identitas visual dan logo. Desain cetak berupa perancangan yang akan dimasukkan ke dalam media cetak *marketing collateral*, kemasan produk, desain label, dan desain kalender. Desain digital adalah desain yang memiliki konten visual yang secara khusus disesuaikan untuk tampilan layer digital, seperti *web design & development*, UI/UX, dan desain media sosial. CV Just Design memberikan peluang tidak hanya mengasah dan mengaplikasikan ilmu *interaction design*, tetapi melengkapi ilmu yang berhubungan dengan *visual branding*.

1.2 Tujuan Magang.

Tujuan utama dari magang adalah untuk memenuhi syarat kelulusan sesuai yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds). Melalui magang, penulis memiliki tujuan untuk mendapatkan pengalaman sebagai profesi desainer dalam lingkup profesional. Pengalaman yang didapat digunakan untuk mengembangkan *softskill* dan *hardskill* untuk mempersiapkan penulis terjun ke dalam dunia kerja.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Waktu dan prosedur pelaksanaan yang dijalankan sesuai dengan peraturan Universitas Multimedia Nusantara, yaitu dengan total durasi sebanyak 640 jam kerja sebagai syarat yang wajib terpenuhi.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Waktu pelaksanaan magang di CV Just Design berlangsung selama periode enam bulan dimulai dari tanggal 20 Januari 2025 hingga 20 Juli 2025. Dalam kurun waktu enam bulan penulis bekerja sesuai dengan waktu yang ditetapkan, yaitu dari pukul 09:00 hingga 18:00. Istirahat dilakukan dari pukul 12:00 hingga 13:00. Penulis bekerja selama delapan jam dalam seminggu terhitung setiap hari Senin hingga Jumat.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Prosedur pelaksanaan magang dimulai dengan pemberitahuan yang disebarkan melalui *email* pada 11 November 2024 berisi tautan pendaftaran untuk mengikuti *briefing* magang semester genap. Pada tanggal 18 November *briefing* magang dilakukan secara *offline* dengan memberikan pemaparan lini masa magang dan sesi tanya jawab. Penulis mencari informasi lowongan kerja melalui media sosial Instagram dan LinkedIn serta dengan menghadiri Career Day yang diselenggarakan oleh Career Development Centre dibawah Universitas Multimedia Nusantara.



Gambar 1.1 Bagan Alur Penerimaan Magang

Penulis memulai proses pendaftaran calon tempat magang dari tanggal 30 Desember 2024 hingga 15 Januari 2025. Pendaftaran dilakukan dengan memasukkan terlebih dahulu nama dan informasi perusahaan pada situs merdeka.umn.ac.id untuk diverifikasi. Bila perusahaan disetujui, penulis

dapat mengunduh *cover letter* yang disediakan untuk dikirimkan ke perusahaan tempat magang nantinya.

Pendaftaran kepada pihak perusahaan dilakukan dengan mengirimkan lamaran beserta CV dan portofolio terbaru melalui *email* perusahaan. Pada 15 Januari 2025, penulis mengirimkan *email* lamaran kepada CV Just Design. Penulis mendapatkan *email* balasan pada 16 Januari 2025 yang memberikan undangan untuk melakukan wawancara. Wawancara dilakukan secara *online* melalui Google Meet pada tanggal 17 Januari 2025 pukul 09:00 hingga selesai.

Pada tanggal 17 Januari 2025 pukul 17:00 penulis dinyatakan diterima untuk bergabung sebagai *Graphic Design Intern CV Just Design*. Sebagai bagian dari prosedur magang, penulis kemudian menyerahkan *cover letter* yang didapat setelah CV Just Design disetujui sebagai calon tempat magang. Pada tanggal 19 Januari 2025 penulis menerima *letter of acceptance* dan secara resmi dapat melaksanakan magang sesuai dengan ketentuan perusahaan dengan durasi enam bulan. Penulis melengkapi informasi perusahaan dan *supervisor* pada bagian *registration* di merdeka.umn.ac.id.

