

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program magang merdeka merupakan program wajib dilaksanakan sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara sebagai salah satu syarat kelulusan. Melalui pelaksanaan praktik magang, mahasiswa dapat memberikan kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh selama masa perkuliahan ke dalam proyek-proyek nyata dalam industri yang ditekuni (Lutfia & Rahardi, 2020). Selain dapat mengembangkan *hard skill* yang dimiliki, melalui kesempatan ini, mahasiswa juga dapat meningkatkan *soft skill* untuk mempersiapkan diri sebagai desainer yang kompeten dan siap bersaing di industri dengan memahami dinamika dalam lingkungan kerja, seperti manajemen waktu, komunikasi, hingga kolaborasi tim.

Sebagai mahasiswa, praktik magang dapat membuka peluang dalam dunia kerja dengan membangun relasi profesional dalam industri. Dengan demikian, memilih tempat magang menjadi aspek yang penting agar memperoleh pengalaman dan peluang karir yang diinginkan di masa depan. Salah satu peluang untuk praktik magang bagi mahasiswa desain komunikasi visual yaitu di lingkungan industri kreatif untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan teknis yang sesuai dengan kebutuhan industri. HenShu Studio merupakan *creative agency* yang sudah berdiri sejak tahun 2019. HenShu Studio menawarkan jasa desain identitas *brand*, seperti logo, maskot, desain kemasan, ilustrasi, desain konten sosial media, dan juga *motion design*.

HenShu Studio membuka kesempatan untuk bergabung sebagai *graphic design intern*, sebagai peluang bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilannya di industri kreatif. Penulis memutuskan untuk melaksanakan praktik magang di perusahaan ini karena melihat kesesuaian antara bidang yang diminati dengan fokus utama HenShu Studio. Melalui program magang ini penulis

berharap dapat mendalami pemahaman mengenai *branding design*, *packaging design*, dan *illustration*. Dengan bimbingan dari para profesional di HenShu Studio, penulis berkesempatan untuk mengeksplorasi proses kreatif secara langsung, serta menerapkan teori yang telah dipelajari ke dalam proyek nyata.

1.2 Tujuan Magang

Praktik kerja magang merupakan salah satu syarat kelulusan dari Universitas Multimedia yang ditempuh selama satu semester. Oleh sebab itu penulis melaksanakan kerja magang di HenShu Studio untuk memenuhi persyaratan akademis serta beberapa tujuan lainnya sebagai berikut:

1. Mengembangkan *hard skill* seperti kemampuan menggunakan *software* desain seperti Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop untuk merancang desain yang sesuai dengan kebutuhan klien.
2. Meningkatkan *soft skill* untuk menyesuaikan diri dalam lingkungan profesional seperti bekerja dalam tim, berkomunikasi dengan rekan kerja, dan bertanggung jawab atas *jobdesk* yang telah diberikan.
3. Menerapkan teori desain komunikasi visual yang telah dipelajari selama perkuliahan ke dalam praktik kerja nyata.
4. Memperoleh wawasan dan pengalaman baru dalam merancang desain yang kreatif dan sesuai dengan *brief* serta *brand* dari klien.
5. Memperluas dan membangun koneksi profesional dalam industri.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan praktik magang memiliki persyaratan dan ketentuan dari kampus dan juga dari perusahaan tempat penulis melaksanakan kerja magang yang perlu dipatuhi oleh penulis. Adapun berikut adalah ketentuan terkait waktu dan prosedur magang yang harus diikuti selama periode magang berlangsung.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

itu, tambahkan pula bulan memulai magang hingga berakhirnya magang. Ketentuan periode magang yang diberikan oleh universitas untuk

waktu kerja sejumlah 640 jam atau setara dengan 183 hari. Dengan demikian, penulis melakukan kerja magang dengan HenShu Studio selama 6 bulan dimulai dari tanggal 3 Februari 2025 sampai 31 Juli 2025. Durasi bekerja dimulai dari pukul 09.00 WIB hingga 17.00 WIB selama Senin hingga Jumat. Model kerja yang dilaksanakan adalah *hybrid* dengan ketentuan WFH (*Work from Home*) dan WFO (*Work from Office*) yang dilaksanakan setiap satu kali dalam seminggu.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Prosedur pelaksanaan praktik magang yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara untuk mahasiswa desain komunikasi visual semester akhir tahap pertama adalah mengikuti *briefing* magang yang dilaksanakan pada tanggal 18 November 2024. Tahap berikutnya adalah wajib mengisi Kartu Rencana Studi atau KRS pada tanggal 20-21 Januari 2025. Tahap berikutnya adalah melakukan pendaftaran perusahaan yang ingin dilamar mulai dari tanggal 18 November 2024 hingga 17 Januari 2025 melalui *website* Kampus Merdeka yang kemudian akan di verifikasi oleh pihak kampus untuk melamar pada perusahaan tersebut.

Penulis mengirimkan lamaran magang yang berupa *Curriculum Vitae* (CV), *Portfolio*, dan *Cover Letter* dari kampus kepada HenShu Studio melalui Google Mail pada tanggal 27 Desember 2024 setelah melihat iklan lowongan magang sebagai desainer grafis di Instagram HenShu Studio. Kemudian penulis mendapatkan balasan pada hari yang sama mengenai undangan wawancara *online* untuk tanggal 10 Januari 2025. Setelah melakukan proses wawancara, penulis mendapatkan surat penerimaan magang dari HenShu Studio pada tanggal 16 Januari 2025, kemudian penulis kembali ke *website* Kampus Merdeka untuk *complete registration*. Penulis mulai bekerja pada tanggal 3 Februari 2025 yang dibuka dengan *onboarding session* secara *online* dengan waktu bekerja pukul 09.00 hingga 17.00 dari hari Senin hingga Jumat. Lokasi kantor HenShu Studio berada di Puri Kembangan, Jakarta Barat yang dimana dilaksanakan WFO sebanyak satu kali dalam seminggu.