

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses magang yang penulis jalani dimulai dengan melakukan pencarian lowongan kerja di bidang desain grafis. Pencarian dilakukan melalui berbagai platform, baik media sosial, situs karir, maupun portal resmi kampus. Salah satu perusahaan yang menarik perhatian penulis adalah Lyden Studio, sebuah agensi kreatif yang bergerak di bidang Branding dan Graphic Design. Studio ini dikenal dengan portofolio yang kuat dalam pengembangan identitas visual serta kampanye pemasaran digital yang kreatif. Melihat reputasi dan ruang belajar yang ditawarkan, penulis merasa bahwa Lyden Studio merupakan tempat yang tepat untuk mengembangkan kemampuan penulis lebih lanjut di dunia profesional.

Penulis kemudian memutuskan untuk mendaftarkan diri sebagai peserta magang melalui platform UMN Merdeka (yang saat ini telah berganti nama menjadi UMN Prostep). Platform ini memfasilitasi mahasiswa untuk terhubung dengan berbagai mitra industri yang telah bekerja sama dengan Universitas Multimedia Nusantara. Setelah melalui proses pendaftaran dan seleksi administratif, penulis mendapatkan persetujuan dari administrator untuk melanjutkan ke tahap berikutnya.

Posisi yang penulis lamar adalah sebagai Junior Graphic Designer di Lyden Studio. Dalam peran ini, penulis diharapkan untuk mendesain berbagai konten visual yang digunakan dalam media sosial, materi promosi, serta kebutuhan branding perusahaan klien maupun internal studio. Tanggung jawab ini mencakup pemahaman brief, pengembangan konsep visual, pemilihan elemen desain yang sesuai, hingga revisi berdasarkan masukan dari tim.

Tahap selanjutnya adalah proses wawancara dengan pemilik Lyden Studio, Mutiara Fatrin. Wawancara ini diawali dengan sesi pengenalan diri dan latar

belakang pendidikan, dilanjutkan dengan pemaparan portofolio yang mencakup karya desain grafis dan ilustrasi yang pernah penulis buat. Selama proses wawancara, penulis juga menjelaskan tools desain yang penulis kuasai, seperti Adobe Illustrator, Photoshop, dan Figma, serta menjawab pertanyaan terkait alur kerja dan pendekatan kreatif penulis dalam menyelesaikan proyek desain. Wawancara berlangsung dengan lancar dan profesional, serta memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai ruang lingkup pekerjaan, ekspektasi perusahaan, dan target yang ingin dicapai selama masa magang.

Melalui proses ini, penulis semakin yakin bahwa magang di Lyden Studio akan menjadi pengalaman yang berharga, tidak hanya untuk memperluas pengetahuan teknis dalam bidang desain grafis, tetapi juga untuk membentuk etos kerja, komunikasi tim, serta kemampuan beradaptasi dalam lingkungan kerja kreatif yang dinamis.

1.2 Tujuan Kerja

Tujuan utama dari pelaksanaan magang ini adalah untuk mengembangkan kemampuan penulis dalam merancang konten visual yang efektif dan menarik, khususnya untuk media sosial, materi pemasaran, dan branding perusahaan. Selain itu, penulis juga bertugas untuk mendukung desainer senior dalam melaksanakan berbagai tugas kreatif dan proyek desain yang sedang berjalan.

Selain proses perancangan, penulis bertanggung jawab melakukan revisi dan penyempurnaan desain berdasarkan masukan yang diberikan oleh tim. Hal ini bertujuan agar semua visual yang dihasilkan tetap konsisten dan sesuai dengan pedoman merek (brand guidelines) yang berlaku di Lyden Studio. Selain itu, penulis juga mengatur dan memelihara file serta aset desain agar dapat digunakan secara efisien dalam proyek-proyek berikutnya.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kegiatan magang di Lyden Studio berlangsung selama kurang lebih empat bulan, dimulai dari tanggal 12 Agustus 2025 hingga 12 Desember 2025. Lyden Studio merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jasa desain

grafis dan kreatif, dengan fokus utama pada pembuatan konten visual untuk kebutuhan media sosial, promosi digital, branding, dan identitas visual perusahaan klien.

Pelaksanaan magang mengikuti jadwal kerja yang telah ditentukan, yaitu lima hari kerja dalam seminggu, dimulai dari hari Senin hingga Jumat, dengan jam operasional dari pukul 09.00 hingga 17.00 WIB. Seluruh aktivitas kerja dilaksanakan berdasarkan prosedur operasional standar (SOP) yang berlaku di perusahaan, serta arahan langsung dari supervisor atau pimpinan tim desain.

Dalam menjalankan tugas sehari-hari, penulis bertanggung jawab terhadap beberapa aspek penting dalam proses desain, mulai dari brainstorming ide, pembuatan sketsa awal, pengembangan desain digital, hingga revisi berdasarkan masukan dari klien maupun tim internal. penulis juga berpartisipasi dalam beberapa pertemuan tim yang bertujuan untuk mendiskusikan konsep, membagi tugas, dan mengevaluasi hasil kerja.

Penulis tidak hanya memperoleh kesempatan untuk mengembangkan keterampilan teknis dalam desain grafis, tetapi juga belajar mengenai pentingnya manajemen waktu, kerja sama tim, komunikasi profesional, dan ketepatan dalam memenuhi tenggat waktu proyek. Penerapan disiplin kerja yang konsisten dan integrasi dengan lingkungan kerja profesional menjadi bagian penting dari proses pembelajaran yang penulis alami di Lyden Studio.

Dengan demikian, pelaksanaan magang ini memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan kompetensi penulis, baik dari segi teknis maupun soft skills, yang sangat relevan dan mendukung kesiapan penulis untuk memasuki dunia kerja di bidang desain grafis secara lebih profesional.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Selama masa magang, kegiatan kerja berlangsung setiap hari Senin hingga Jumat selama 107 hari, dengan jam kerja mulai pukul 09.00 WIB sampai 17.00 WIB. Hari Sabtu dan Minggu ditetapkan sebagai hari libur dan tidak ada aktivitas kerja pada hari tersebut.

Proses kerja dilakukan secara hybrid, yaitu kombinasi antara kerja di kantor dan kerja dari rumah (Work From Home). Adapun ketentuan kerja di kantor berlaku selama tiga hari dalam seminggu, yakni pada hari Senin, Selasa, dan Rabu. Sedangkan pada hari Kamis dan Jumat, penulis bekerja dari rumah untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan secara mandiri.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Setelah melalui proses seleksi, penulis mendapatkan kesempatan untuk diwawancarai secara langsung oleh pemilik Lyden Studio, Mutiara Fatrin. Wawancara diawali dengan sesi pengenalan singkat, di mana penulis memperkenalkan latar belakang pendidikan, pengalaman, serta ketertarikan penulis di bidang desain grafis. Selanjutnya, penulis memaparkan kemampuan teknis yang penulis miliki, khususnya dalam hal desain digital, ilustrasi, serta penguasaan perangkat lunak seperti Adobe Illustrator dan Photoshop. penulis juga menunjukkan beberapa portofolio desain yang relevan, untuk memberikan gambaran konkret mengenai gaya dan kualitas karya penulis.

Setelah melalui proses wawancara tersebut, penulis resmi diterima dan memulai hari pertama kerja di Lyden Studio. Pada hari pertama, penulis langsung diberi tanggung jawab untuk mengerjakan proyek desain maskot yang akan digunakan oleh salah satu klien, yaitu restoran makanan cepat saji bernama "Chick-a-Boom."

Tugas penulis adalah mengembangkan ekspresi wajah dan pose dari maskot yang telah lebih dahulu dirancang oleh karyawan sebelumnya. penulis diminta untuk mempertahankan gaya visual yang telah ditetapkan, namun

menambahkan variasi pose dan mimik wajah agar maskot tersebut lebih ekspresif dan fleksibel untuk berbagai keperluan promosi. Proses ini melibatkan eksplorasi sketsa, penyesuaian anatomi karakter, serta pengujian warna agar tetap konsisten dengan identitas visual merek.

Melalui proyek ini, penulis mulai memahami alur kerja di Lyden Studio, termasuk standar kualitas desain, komunikasi dengan tim, serta cara menangani revisi dan umpan balik dari klien secara profesional. Pengalaman ini menjadi fondasi penting bagi perkembangan penulis sebagai desainer grafis pemula di lingkungan kerja yang dinamis dan kreatif.

Prosedur pelaksanaan kerja dari sisi Kampus Universitas Multimedia Nusantara (UMN) dimulai dengan pengajuan dan persetujuan tempat magang oleh mahasiswa, yang kemudian disetujui oleh dosen pembimbing setelah memastikan kesesuaiannya dengan bidang studi. Setelah itu, kampus menetapkan dosen pembimbing magang yang memantau perkembangan mahasiswa selama magang berlangsung, melalui laporan yang wajib diisi. Selama masa magang, mahasiswa harus memenuhi durasi dan etika kerja yang ditetapkan dan input jam kerja melalui Daily Task di UMN Prostep kepada supervisor atau advisor setiap akhir jam kerja, serta berkoordinasi dengan supervisor perusahaan untuk memastikan proses belajar berjalan baik. Menjelang akhir magang, perusahaan memberikan penilaian kinerja mahasiswa, yang kemudian menjadi salah satu komponen penilaian akhir. Mahasiswa juga harus menyusun laporan akhir magang dan mempresentasikannya dalam sidang atau evaluasi akhir, sebelum nilai akhir magang ditetapkan dan dinyatakan lulus oleh kampus.