

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program magang merupakan salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa di dunia kerja. Program ini merupakan bagian dari kurikulum Kampus Merdeka yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan. Adanya program ini, mahasiswa dapat mengimplementasikan teori serta keterampilan yang telah dipelajari saat perkuliahan pada dunia kerja. Universitas Multimedia Nusantara menjadi salah satu perguruan tinggi yang melaksanakan program tersebut, di mana mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual diwajibkan untuk mengikuti program magang pada perusahaan atau lembaga yang bergerak di bidang seni dan desain (Universitas Multimedia Nusantara, 2024).

Dalam bidang Desain Komunikasi Visual, industri media memiliki peran penting karena menjadi sarana utama dalam menyebarkan informasi melalui konten digital. Berdasarkan minat penulis terhadap dunia media dan keinginan untuk memahami lebih dalam bagaimana desain dapat digunakan sebagai alat komunikasi yang efektif di platform digital, penulis memilih PT Merah Putih Media sebagai tempat pelaksanaan magang. Perusahaan ini bergerak di bidang media berita dengan fokus utama pada pengelolaan media sosial, khususnya Instagram.

Selama menjalani magang di PT Merah Putih Media, penulis berkesempatan untuk berperan sebagai *graphic designer* yang bertanggung jawab terhadap pembuatan berbagai konten visual untuk media sosial perusahaan. Pekerjaan tersebut mencakup pembuatan desain untuk *feed*, *cover reels*, hingga *story* Instagram yang menyesuaikan dengan identitas visual perusahaan dan tren desain yang sedang berkembang di media sosial. Melalui proses ini, penulis memperoleh pengalaman berharga dalam meningkatkan kemampuan teknis desain grafis sekaligus memahami strategi komunikasi visual yang diterapkan oleh

perusahaan media untuk memperkuat identitas merek dan menarik perhatian audiens.

Melalui pengalaman magang ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi nyata bagi perusahaan, terutama dalam mendukung kebutuhan desain media sosial yang informatif dan menarik. Selain itu, program ini juga diharapkan dapat menjadi sarana untuk memperluas wawasan, menambah pengalaman profesional, serta meningkatkan kemampuan penulis dalam menghadapi tantangan karier di bidang Desain Komunikasi Visual di masa mendatang.

1.2 Tujuan Kerja

Pelaksanaan kerja magang oleh penulis memiliki beberapa tujuan, antara lain:

1. Salah satu syarat kelulusan program studi Desain Komunikasi Visual;
2. Memperoleh pengalaman sebagai desainer grafis di dunia profesional;
3. Meningkatkan *hard-skills* seperti menguasai perangkat lunak yang digunakan selama proses magang; dan
4. Meningkatkan *soft-skills* seperti kemampuan untuk bekerjasama, manajemen waktu, serta berpikir secara kritis dalam tim ataupun sebagai individu.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Penulis menjalani kegiatan magang di PT Merah Putih Media dengan total durasi 640 jam atau setara dengan 20 SKS. Ketentuan ini merupakan beban kerja magang yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara untuk semester genap tahun akademik 2024/2025.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kerja magang penulis berlangsung selama kurang lebih lima bulan, terhitung sejak Senin, 28 Juli 2025 hingga Senin, 15 Desember 2025. Kegiatan magang dilaksanakan selama lima hari kerja, yaitu Senin hingga Jumat, dengan jam kerja mulai pukul 08.00 hingga 18.00 WIB. Sistem

kerja yang diterapkan bersifat *hybrid*. Perusahaan menginformasikan bahwa penulis dapat bekerja secara *hybrid* dimana setiap seminggu sekali penulis akan menjalani *Work From Office* (WFO) dan di hari lainnya penulis akan menjalani *Work From Home* (WFH). Namun, penulis seringkali menjalani WFO dua kali seminggu yakni di hari rabu dan kamis. Adapun lokasi kantor PT Merah Putih Media berada di Paramount Hill Golf Blok GGT No. 112, Paramount Serpong, Pagedangan, Kabupaten Tangerang, Banten, 15332, Indonesia.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Sebelum memasuki masa kerja magang, penulis terlebih dahulu mengikuti serangkaian tahapan persiapan. Tahapan tersebut diawali dengan menghadiri kegiatan Brief Magang yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara pada Senin, 25 Agustus 2025. Melalui kegiatan ini, penulis memperoleh pemahaman mengenai prosedur, persyaratan, serta mekanisme penggunaan situs Merdeka Belajar Kampus Merdeka UMN sebagai sarana pendukung dalam pelaksanaan magang.

Setelah memperoleh pembekalan, penulis mulai mencari magang di bidang desain melalui berbagai platform pencarian kerja, seperti LinkedIn, Glints, dan Instagram. Perusahaan yang sesuai dengan kriteria kampus kemudian didaftarkan melalui situs Merdeka UMN dengan melampirkan data lengkap, meliputi identitas perusahaan, alamat, kode pos, website, nomor telepon, divisi, posisi, hingga uraian pekerjaan. Selain itu, penulis juga menyiapkan portofolio dan curriculum vitae (CV) terbaru sebagai syarat pendukung dalam proses lamaran pada perusahaan.

Dari sejumlah lamaran yang dikirimkan melalui *email*, penulis mendapatkan respons dari salah satu perusahaan untuk mengikuti wawancara secara daring. Sebelum dinyatakan diterima, penulis terlebih dahulu mengikuti proses uji kemampuan guna memastikan kesesuaian dengan kebutuhan perusahaan. Proses uji kemampuan pun berjalan dengan lancar

sehingga penulis diterima di perusahaan untuk praktik kerja magang dan bisa mulai bekerja terhitung dari tanggal 28 Juli 2025. Pembahasan mengenai teknis pelaksanaan magang pun dilakukan melalui *WhatsApp* antara penulis dengan pihak HRD serta supervisor yang akan membimbing selama masa magang. Melalui proses diskusi tersebut, diperoleh kesepakatan terkait jadwal dan ketentuan pelaksanaan magang. Pada tanggal 30 Juli 2025, pihak HRD memberikan *acceptance letter* beserta surat kontrak kerja kepada penulis sebagai tanda resmi diterimanya penulis untuk mengikuti program magang di perusahaan. Setelah menerima kedua dokumen tersebut, penulis kemudian melengkapi proses administrasi melalui situs Merdeka UMN.

