

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Industri kreatif di Indonesia, khususnya bidang desain komunikasi visual, mengalami perkembangan pesat seiring meningkatnya kebutuhan perusahaan maupun institusi untuk membangun identitas merek dan menghadirkan komunikasi visual yang efektif. Menurut Sari dan Sudrajat (2024), desain komunikasi visual tidak hanya berfungsi untuk memperindah tampilan, tetapi juga sebagai strategi komunikasi yang dapat memengaruhi persepsi audiens (h. 77). Perkembangan teknologi digital, media sosial, dan platform komunikasi daring membuka peluang sekaligus tantangan baru bagi desainer untuk terus berinovasi dalam menyampaikan pesan kreatif yang relevan dengan target audiens. Kondisi ini menegaskan pentingnya keterampilan desain yang tidak hanya berfokus pada estetika, tetapi juga strategi komunikasi, pemahaman audiens, serta kemampuan beradaptasi dengan tren industri. Oleh karena itu, mahasiswa DKV perlu dibekali pengalaman praktis melalui kegiatan magang agar mampu menghubungkan teori dengan praktik nyata di dunia profesional.

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) merupakan salah satu perguruan tinggi swasta di Indonesia yang memiliki reputasi kuat di bidang pendidikan kreatif dan teknologi. Dengan visi menjadi universitas terkemuka di bidang komunikasi dan teknologi, UMN menghadirkan lingkungan akademik yang inovatif dan relevan dengan perkembangan industri. Hal ini sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud, 2023), yang menekankan pentingnya pengalaman belajar di luar kampus untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa sesuai kebutuhan industri. Dengan demikian, UMN tidak hanya berperan sebagai lembaga pendidikan, tetapi juga sebagai

ekosistem kreatif yang mendukung mahasiswa untuk memahami dunia kerja melalui praktik langsung.

Selama melaksanakan program magang, penulis ditempatkan pada jabatan yang relevan dengan bidang Desain Komunikasi Visual, yaitu mendukung aktivitas desain dan komunikasi visual di lingkungan UMN. Menurut Kolb (1984), pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui proses siklus pengalaman langsung, refleksi, konseptualisasi, dan penerapan. Tugas magang seperti pembuatan materi visual, pengembangan konten kreatif, serta penyusunan desain sesuai kebutuhan komunikasi kampus, menjadi contoh nyata penerapan prinsip *experiential learning*. Jabatan ini memiliki keterkaitan langsung dengan kompetensi DKV karena menuntut penerapan prinsip desain, kreativitas, serta kemampuan mengomunikasikan ide melalui media visual.

Penulis memilih UMN sebagai tempat magang karena sesuai dengan minat pengembangan diri dalam bidang desain komunikasi visual, sekaligus relevan dengan rencana karier di industri kreatif. Selain itu, kesempatan untuk terlibat dalam proyek nyata di lingkungan akademik yang dinamis memberikan nilai tambah berupa pengalaman praktis, jejaring profesional, serta pengembangan portofolio. Dengan demikian, magang di UMN dipandang sebagai sarana strategis untuk memperkuat keterampilan sekaligus mendukung persiapan karier di masa depan.

Proses awal magang dimulai dari pengajuan ke *PRO-STEP* dengan bimbingan koordinator dan dosen pembimbing. Pengajuan dilakukan melalui pengumpulan dokumen administrasi yang disampaikan lewat email, kemudian memperoleh persetujuan dari pihak kampus. Setelah melalui tahap koordinasi dan konfirmasi penerimaan, penulis resmi dijadwalkan untuk memulai magang pada tanggal 15 September 2025. Seluruh proses ini menandai awal dari pelaksanaan magang yang bertujuan menghubungkan teori yang dipelajari selama perkuliahan dengan praktik nyata di dunia kerja.

## 1.2 Tujuan Kerja

Pelaksanaan kerja magang dalam program Career Acceleration Program dirancang agar mahasiswa dapat memperoleh pengalaman belajar secara langsung di dunia kerja, sekaligus mengaplikasikan teori yang diperoleh di bangku kuliah. Tujuan kerja penulis dalam kegiatan magang di Universitas Multimedia Nusantara adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Akademis
  - a. Menjadi salah satu syarat akademik untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.).
  - b. Mengaplikasikan teori, konsep desain, dan prinsip komunikasi visual yang telah dipelajari selama perkuliahan dalam konteks pekerjaan profesional.
  - c. Memahami dinamika industri kreatif dari perspektif akademik sekaligus praktik nyata.
2. Tujuan Pengembangan Profesional
  - a. Memperoleh pengalaman langsung terkait profesi di bidang desain komunikasi visual, khususnya pada aktivitas desain grafis, pembuatan konten kreatif, serta komunikasi visual.
  - b. Mengembangkan keterampilan teknis (*hardskill*), seperti penguasaan perangkat lunak desain, tata letak, serta penyusunan konten visual sesuai kebutuhan organisasi.
  - c. Melatih keterampilan non-teknis (*softskill*), meliputi komunikasi, manajemen waktu, kerja sama tim, serta pemecahan masalah dalam lingkungan kerja profesional.
3. Tujuan Pribadi dan Karier
  - a. Menambah wawasan serta pemahaman mengenai alur kerja di industri kreatif, khususnya di lingkungan akademik yang mendukung kegiatan desain.
  - b. Membentuk portofolio yang relevan dan kompetitif sebagai bekal memasuki dunia kerja setelah lulus.

- c. Menjalin jejaring profesional dengan praktisi maupun akademisi di bidang kreatif sebagai modal pengembangan karier di masa depan.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja**

Pelaksanaan kerja magang pada Career Acceleration Program di Universitas Multimedia Nusantara dilakukan sesuai dengan ketentuan yang berlaku dalam program MBKM. Agar kegiatan magang dapat berjalan terarah, diperlukan penjelasan mengenai periode waktu kerja yang dijalani serta prosedur pelaksanaan yang dilalui mulai dari tahap melamar hingga penyelesaian program. Oleh karena itu, pada bagian ini dipaparkan rincian mengenai waktu pelaksanaan kerja dan prosedur pelaksanaan kerja sebagai acuan dalam memahami keseluruhan kegiatan magang.

#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja**

Program magang dilaksanakan selama empat bulan, dimulai pada 15 September 2025 hingga 15 Januari 2026, berdasarkan surat penerimaan MBKM 02. Kegiatan kerja berlangsung dari Senin sampai Jumat, pukul 09.00–17.00 WIB dengan sistem *work from office*. Selain itu, penulis mengikuti briefing mingguan yang dilaksanakan setiap Senin pagi untuk membahas agenda kerja serta evaluasi mingguan.

#### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja**

Prosedur pelaksanaan kerja magang diawali dengan pengajuan lamaran oleh penulis melalui *PRO-STEP* Universitas Multimedia Nusantara, disertai dokumen pendukung yang dikirimkan melalui email. Setelah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing dan pihak koordinator program, penulis melanjutkan ke tahap seleksi administrasi serta koordinasi dengan supervisor lapangan. Proses ini kemudian diikuti oleh penerbitan surat MBKM 02 sebagai tanda penerimaan resmi.

Sebelum memulai pekerjaan, penulis mengikuti orientasi awal berupa pengenalan struktur organisasi, alur kerja, serta standar operasional prosedur (SOP) yang berlaku di lingkungan UMN. Selama masa magang, penulis ditempatkan pada jabatan yang mendukung aktivitas desain komunikasi visual, baik untuk pembuatan konten kreatif maupun kebutuhan komunikasi internal kampus. Pada akhir periode, penulis menyelesaikan laporan magang, mengikuti evaluasi kinerja, serta menutup kegiatan magang secara resmi sesuai dengan ketentuan MBKM.

