

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Program magang di pendidikan tinggi memegang peran penting dalam mempersiapkan mahasiswa menghadapi dunia kerja. Melalui program magang, mahasiswa tidak hanya memperoleh pengalaman kerja nyata, tetapi juga meningkatkan *hard skill* dan *soft skill* sebagai bekal profesional. Magang berfungsi sebagai pelengkap pendidikan formal dengan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengetahuan akademik dalam situasi kerja yang sesungguhnya. Dengan demikian, program magang berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa agar lebih siap bersaing di dunia industri.

Perkembangan teknologi informasi dalam sistem pembelajaran juga mengalami transformasi menuju arah digital melalui penerapan *e-learning*, teknologi digital menjadi hal yang signifikan dalam sistem pendidikan formal saat pandemi terjadi (UNESCO, 2023). *E-learning* juga menjadi salah satu solusi pembelajaran yang adaptif terhadap perubahan zaman karena mampu menjangkau peserta didik secara luas serta memberikan fleksibilitas dalam proses belajar mengajar tanpa terbatas ruang dan waktu.

Dalam *e-learning*, keberadaan aset visual memiliki peran penting sebagai media pendukung penyampaian materi pembelajaran agar lebih efektif. Penelitian menunjukkan bahwa desain visual modern mampu meningkatkan kualitas serta efisiensi proses edukasi, sekaligus mendorong pelajar untuk bereksperimen dengan konsep dan ide secara kreatif, berinteraksi langsung dengan objek virtual, serta menerima umpan balik dengan lebih cepat (Borysova, 2024). Elemen visual seperti ilustrasi, ikon, pemilihan warna, dan desain tata letak tidak hanya berfungsi sebagai elemen pemanis, tetapi juga membantu memperjelas informasi, mengarahkan

perhatian, dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Kegiatan magang ini difokuskan pada perancangan dan pengembangan aset visual yang dibutuhkan dalam sistem pembelajaran *E-Learning*. Penulis menerapkan kemampuan desain visual untuk mendukung kebutuhan konten pembelajaran digital di Biro Pengembangan Pembelajaran (BPP) Universitas Multimedia Nusantara. Melalui kegiatan ini, penulis tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis dalam bidang desain grafis, tetapi juga memahami alur kerja dalam produksi aset visual *e-learning* yang menuntut konsistensi desain, kejelasan informasi, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

## 1.2 Tujuan Kerja

Kerja magang merupakan salah satu persyaratan kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara sebagai bentuk penerapan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam dunia kerja profesional. Dalam pelaksanaan kerja magang ini, penulis mengikuti program magang di Biro Pengembangan Pembelajaran (BPP) UMN dengan tujuan sebagai berikut:

1. Menambah pengalaman kerja, khususnya dalam memahami alur kerja profesional di bidang pengembangan media pembelajaran berbasis *e-learning*.
2. Meningkatkan keterampilan teknis dan interpersonal, terutama dalam bidang desain grafis, pembuatan aset visual pembelajaran, serta kemampuan berkolaborasi dengan tim lintas divisi.
3. Memahami sistem dan kinerja perusahaan secara lebih mendalam, meliputi struktur organisasi, mekanisme koordinasi kerja, serta strategi pengembangan konten pembelajaran daring yang diterapkan di BPP.

Melalui pengalaman kerja magang ini, penulis tidak hanya memperoleh pemahaman praktis yang relevan dengan bidang keilmuan, tetapi juga

mempersiapkan diri secara lebih matang untuk menghadapi tantangan dunia kerja setelah menyelesaikan studi.

### **1.2.1 Waktu Pelaksanaan Kerja**

Pelaksanaan Kerja Magang yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan kurang lebih 4 bulan dan memenuhi tepat minimal 640 jam kerja. Pelaksanaan. Penulis mulai aktif melaksanakan kerja magang pada tanggal 1 September 2025 dan kegiatan magang berlangsung hingga 5 Desember 2025. Selama periode tersebut, penulis menjalankan aktivitas kerja secara dasar mendatangi kantor atau juga disebut *work from office* dan juga *work from home* di setiap hari sabtu, dengan jam kerja yang ditetapkan dari pukul 07.30 hingga 18.30 WIB pada hari kerja

### **1.2.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja**

Penulis melaksanakan kerja magang sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang ditetapkan oleh pihak kampus. Proses pelaksanaan diawali dengan tahapan pra-KRS yang dilaksanakan pada tanggal 5 Mei 2025 sebagai bagian dari persiapan administratif. Selanjutnya, penulis mengajukan permohonan kerja magang ke Biro Pengembangan Pembelajaran (BPP) Universitas Multimedia Nusantara dengan menyerahkan dokumen yang dibutuhkan, berupa CV (*curriculum vitae*) dan portofolio.

Setelah proses pengajuan berkas, penulis mengikuti tahapan wawancara yang dilaksanakan secara daring melalui platform *Zoom* pada tanggal 11 Agustus 2025. Setelah dinyatakan diterima, penulis mulai melaksanakan kerja magang pada tanggal 1 September 2025 hingga 5 Desember 2025, sesuai dengan ketentuan waktu yang telah ditetapkan oleh perusahaan.