

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program magang merupakan bagian penting dari kurikulum Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Multimedia Nusantara (UMN) sebagai sarana pembelajaran praktis untuk menghubungkan teori desain dengan pengalaman kerja profesional. Dalam disiplin DKV, mahasiswa tidak hanya dituntut menguasai keterampilan visual, tetapi juga memahami strategi komunikasi yang efektif untuk menjawab kebutuhan industri kreatif yang dinamis. Melalui kegiatan magang, mahasiswa berkesempatan untuk mempraktikkan kemampuan konseptual dan teknis yang telah diperoleh selama perkuliahan dalam konteks kerja nyata, serta beradaptasi dengan sistem profesional di perusahaan.

Magang memberikan manfaat langsung bagi mahasiswa DKV dalam mengasah kemampuan berpikir kritis, mengelola proyek desain, dan berkolaborasi dengan berbagai pihak di luar lingkungan akademik. Menurut Hercules (907M), proses magang memungkinkan mahasiswa belajar secara langsung dari praktisi di dunia kerja sehingga dapat memahami cara berpikir dan menyelesaikan masalah berdasarkan kebutuhan nyata klien atau perusahaan. Pengalaman ini menjadi tahap penting untuk menumbuhkan kesiapan profesional, meningkatkan soft skills seperti komunikasi dan tanggung jawab, serta memperkuat portofolio sebagai calon desainer.

Penulis memiliki ketertarikan awal pada industri *game* karena relevansinya dengan bidang visual interaktif yang juga dipelajari dalam DKV. Namun, setelah melalui proses seleksi dan mempertimbangkan ketersediaan waktu, penulis mendapatkan kesempatan untuk menjalani magang di Baselo Furniture, perusahaan yang bergerak di bidang desain dan produksi furnitur kustom. Walaupun berbeda dari bidang yang diharapkan, lingkungan kerja di Baselo tetap relevan dengan praktik DKV karena menuntut pemahaman terhadap estetika visual, identitas

merek, dan strategi komunikasi visual untuk keperluan promosi serta pemasaran produk.

Baselo Furniture merupakan perusahaan yang berorientasi pada kebutuhan klien, di mana setiap produk dirancang secara khusus sesuai permintaan pelanggan. Kondisi ini menuntut desainer untuk mampu memahami karakteristik merek dan mengembangkan visual yang sesuai dengan citra perusahaan. Selama menjalani magang, penulis diempatkan sebagai *Graphic Designer* dengan fokus utama pada perancangan konten media sosial. Tugas tersebut mencakup pembuatan materi promosi visual, penyusunan konsep desain untuk unggahan digital, serta penyesuaian gaya visual dengan identitas Baselo Furniture. Melalui kegiatan ini, penulis memperoleh kesempatan untuk mempelajari strategi komunikasi visual yang efektif dalam konteks bisnis berbasis klien, serta meningkatkan kemampuan teknis dalam desain digital dan pengelolaan konten.

Selain meningkatkan keterampilan desain, pengalaman magang juga memberikan pemahaman mengenai budaya kerja profesional, koordinasi antarbagian, dan proses komunikasi dalam perusahaan. Penulis belajar untuk menyesuaikan diri dengan jadwal kerja, menerima masukan dari atasan, serta mengelola tanggung jawab proyek dalam waktu yang ditentukan. Dinamika ini menjadi bagian penting dari pembentukan karakter profesional yang tidak dapat diperoleh hanya melalui pembelajaran di kelas.

Secara keseluruhan, pelaksanaan magang di Baselo Furniture memberikan pengalaman berharga bagi penulis untuk menerapkan kompetensi desain komunikasi visual dalam konteks industri yang berbeda namun tetap sejalan dengan prinsip komunikasi kreatif. Pengalaman ini memperluas wawasan penulis mengenai peran desainer dalam mendukung strategi komunikasi perusahaan serta menjadi langkah awal untuk mempersiapkan diri menghadapi tantangan dunia kerja. Dengan demikian, magang tidak hanya berfungsi sebagai syarat akademik untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.), tetapi juga sebagai proses pembelajaran profesional yang membentuk kesiapan mahasiswa menghadapi industri kreatif yang terus berkembang.

1.2 Tujuan Kerja

Tujuan dari kerja magang adalah menjadi pengalaman mahasiswa untuk dapat menggunakan ilmu yang telah didapat selama kuliah ke dalam dunia kerja langsung. Hal ini karena magang menjadi pendoman awal untuk dapat turun langsung dan merasakan dunia kerja tanpa harus takut sendiri karena masih mendapat perlindungan dari Universitas Multimedia Nusantara. Tujuan yang dapat didapat dari kerja magang yaitu;

1. Syarat untuk kelulusan prodi fakultas Desain Komunikasi Visual, gelar Sarjana Desain (S.Ds.).
2. Menambahkan pengalaman mahasiswa dalam bidang kerja sebagai designer.
3. Mengasah dan menunjukkan ilmu dan kemampuan yang telah diterima mahasiswa pada perkuliahan bidang Desain Komunikasi Visual ke dunia kerja.
4. Meningkatkan *soft skills* dan *hard skills* dalam dunia kerja dimana mendapat bimbingan dari senior.
5. Memperluas jaringan profesional yang dapat digunakan di masa depan dalam bidang desain.
6. Melihat langsung *work flow* di dunia kerja sebenarnya.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Program *internship* di Baselo Furniture dimulai dari tanggal 29 Juli 2025 hingga 29 Januari 2026, tapi penulis sedang berusaha untuk meminta ijin menyelesaikan magang pada tanggal 5 Desember 2025. Seperti prosedur yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara dalam rangka *Internship Track 1* dalam prodi Seni Desain fakultas Desain Komunikasi Visual, magang yang dijalani wajib minimal berjumlah 640 jam. Berikut penjelasan lebih detail mengenai waktu dan prosedur pelaksanaan kerja.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Baselo Furniture memiliki sistem kerja *work from office*, dimana penulis bekerja sebagai *Graphic Designer* di kantor yang berlokasi di Ruko

Crown, Jl. Green Lake City Boulevard No.23 Unit K, RT.001/RW.010, Petir, Kec. Cipondoh, Kota Tangerang, Banten, setiap hari Senin hingga Jumat yang dimulai pada pukul 08:00 – 17.00 dimana memiliki waktu istirahat pada pukul 12:00 – 13:00, maka total waktu 8 jam per hari dan 40 jam per minggu. Program magang dimulai bekerja mulai dari 29 Juli 2025, dan awalnya meminta untuk selesai pada 29 Januari 2026, tapi sedang penulis tanyakan apakah bisa ganti ke 5 Desember 2025.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Prosedur yang digunakan kerja magang di Baselo Furniture diterapkan dengan;

1. Berawal dari penulis mengambil pre-internship di semester 6.
2. Pre-internship menyediakan sosialisasi yang diikuti oleh penulis dari prodi fakultas Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.
3. Diberikan ilmu dan cara untuk membuat CV (*Curriculum Vitae*) dan portfolio yang baik dan benar.
4. Memasukan 10 perusahaan yang penulis ingin lamar.
5. Mengirim lamaran ke Baselo Furniture dengan memperkenalkan diri dan mengirimkan CV (*Curriculum Vitae*) dan portfolio.
6. Menunggu kabar dari HrD
7. Penulis tidak melewati interview dikarenakan pada saat mengirim lamaran, Baselo Furniture sedang sangatlah sibuk
8. Setelah mendapatkan posisi, penulis ke kantor satu hari sebelum tanggal masuk untuk menyelesaikan surat-surat yang harus dimasukkan ke prostep.umn.ac.id
9. Memulai bekerja pada 29 Juli 2025 sebagai graphic designer
10. Pada 12 Agustus 2025, pada KRS penulis memilih Career Acceleration Internship Track 1 untuk semester 7