

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program magang merdeka merupakan salah satu program dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka, atau yang biasa disingkat menjadi MBKM. Program ini sendiri berutujuan untuk memberikan kesempatan bagi para mahasiswa untuk belajar secara langsung bagaimana dunia kerja nantinya melalui pengalaman magang di perusahaan atau instansi mitra. Program ini bertujuan agar mahasiswa tidak hanya memahami teori dari perkuliahan, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi nyata serta mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan di dunia profesional (Nasution, 2023). Melalui program magang merdeka, mahasiswa diberikan kesempatan dalam beradaptasi dengan lingkungan kerja yang sesungguhnya, melatih tanggung jawab profesional, serta membangun relasi yang bermanfaat bagi pengembangan karier di masa depan. Berdasarkan hal tersebut, penulis mengaplikasikan kemampuan serta pengetahuan yang penulis miliki dalam bidang desainer grafis kedalam kegiatan magang merdeka yang tengah penulis tempuh.

Desain grafis secara umum merupakan sebuah bentuk komunikasi visual yang memanfaatkan elemen seperti teks, gambar, warna, dan tata letak untuk menyampaikan pesan secara efektif dan menarik. Menurut Robin Landa (2011), dijelaskan dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions*, desain grafis merupakan sebuah proses dalam mendesain yang menggunakan pemecahan masalah visual dalam langkahnya dalam upaya mengomunikasikan pesan secara efektif melalui elemen-elemen visual seperti tipografi, warna, gambar, dan tata letak. Dalam kegiatan magang yang tengah penulis jalani, penulis menerapkan kemampuan desain grafis yang dimiliki selama kegiatan magang untuk menghasilkan berbagai aset visual yang dibutuhkan oleh perusahaan tempat magang berlangsung. Melalui kegiatan tersebut, penulis berkesempatan untuk

mengembangkan keterampilan dalam menciptakan desain yang sesuai dengan kebutuhan dari tempat magang penulis. BPP atau Biro Pengembangan dan Pembelajaran merupakan sebuah divisi yang berada didalam naungan UMN (Universitas Multimedia Nusantara) yang bertugas dalam mengembangkan media pembelajaran UMN secara daring dengan menggunakan e-learning. Didalamnya juga terbagi menjadi dua divisi, yakni Divisi Pengembangan Konten serta Divisi Teknis.

1.2 Tujuan Kerja

Program kerja magang yang dilaksanakan pada LCD bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan sebagai sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara. Selain hal tersebut, adapula tujuan dari dilaksanakannya program magang ini sebagai berikut:

1. Merupakan salah satu syarat kelulusan sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Sebagai sebuah sarana dalam menambahkan pengalaman dalam bekerja sebagai designer.
3. Mengasah keterampilan yang penulis miliki, baik secara *hard skills* maupun *soft skills*.
4. Sebagai sebuah sarana penulis dalam menambahkan relasi.
5. Mendapatkan pengalaman mengenai dunia bekerja yang kemudian akan menjadi acuan penulis dikemudian hari.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Berikut penulis akan menjabarkan mengenai jadwal kegiatan magang serta tahapan pelaksanaannya. Dimulai dari proses mencari lowongan pekerjaan yang tersedia, mendaftarkan perusahaan yang membuka lowongan ke website *Pro-Step*, kemudian melamar lowongan pekerjaan tersebut. Sampai dimana penulis melakukan penyelesaian masa magang yang telah dijalani. Semua akan penulis sampaikan sejelas mungkin berdasarkan pengalaman yang dialami oleh penulis dalam proses pelaksanaan kerja magang.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Penulis mulai melaksanakan kegiatan magang pada perusahaan Learning Center Department di hari Senin, 1 September 2025 yang kemudian akan berakhir pada 5 Desember 2025 Dengan total akumulasi jam kerja ditambah dengan lembur yaitu sebanyak 640 jam kerja, penulis juga melakukan bimbingan akademik bersama dengan pembimbing sebanyak 207 jam sejalan dengan dilaksanakannya pelaksanaan magang.

Pelaksanaan magang yang penulis lakukan merupakan magang secara WFO atau (*work from office*) dimulai pada hari senin hingga jumat sesuai dengan jam kerja yang telah diberikan, yaitu pada pukul 7.30 WIB sampai dengan 17.30 WIB. Tempat magang penulis sendiri berlokasi di Jl. Scientia Boulevard, Gading Serpong, Tangerang, Banten. Lebih tepatnya berada di kampus UMN pada Gedung B lantai 3 ruang B315. Penulis menjabat sebagai *Graphic Designer Intern*, yang berada dibawah divisi pengembangan konten.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Seluruh rangkaian kegiatan magang yang telah dilaksanakan oleh penulis mengacu pada aturan dan ketentuan yang telah ditetapkan oleh pihak kampus penulis, yaitu Universitas Multimedia Nusantara. Pada tahap awal, penulis melakukan pencarian berbagai lowongan magang melalui beberapa platform, seperti *Instagram*, *LinkedIn* maupun aplikasi atau *website* pencarian lowongan magang lainnya. Lowongan yang telah ditemukan kemudian diseleksi berdasarkan lokasi perusahaan serta durasi pelaksanaan magang yang ditawarkan. Setelah proses seleksi tersebut, penulis melakukan riset awal terhadap beberapa perusahaan yang menjadi pilihan. Perusahaan-perusahaan tersebut selanjutnya penulis daftarkan melalui laman Kampus Merdeka, yang kini telah beralih menjadi *Pro-Step*, guna memperoleh persetujuan dari pihak kampus.

Pada tahap kedua, penulis kemudian akan menerima persetujuan dari pihak kampus, serta mendapatkan *cover letter* yang telah ditandatangani oleh

pihak kampus. Setelah itu, penulis mengajukan lamaran magang ke berbagai perusahaan dengan mengirimkan seluruh dokumen persyaratan yang dibutuhkan sesuai peraturan yang dituliskan masing-masing perusahaan, seperti cover letter, curriculum vitae (CV), application letter, serta portofolio terbaru penulis. Pada tempat magang penulis sendiri, LCD UMN, penulis mengirimkan seluruh berkas yang dibutuhkan tersebut pada tanggal 8 Agustus 2025.

Kemudian pada tahap ketiga atau tahapan terakhir, penulis menjalani beberapa proses wawancara, baik secara luring maupun daring, dengan sejumlah perusahaan yang telah mendapatkan persetujuan dari pihak kampus. Pada tanggal 11 Agustus 2025, penulis menerima undangan wawancara daring melalui aplikasi *Zoom* yang dijadwalkan untuk dilaksanakan pada keesokan harinya, yaitu 12 Agustus 2025 pukul 10.30 WIB. Setelah seluruh rangkaian wawancara selesai dilaksanakan, pada tanggal 25 Agustus 2025, penulis menerima pemberitahuan dari pihak *Human Resources* atau HR UMN bahwa penulis dinyatakan diterima sebagai peserta program magang di LCD UMN. Pelaksanaan program magang tersebut secara resmi dimulai pada hari Senin, 1 September 2025, dengan posisi penulis sebagai *Graphic Design Intern*.