

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan magang merupakan bentuk implementasi pembelajaran berbasis pengalaman yang dirancang untuk mengintegrasikan teori akademik dengan praktik profesional di dunia industri. Dalam perspektif *work-integrated learning*, magang terbukti meningkatkan kesiapan kerja, kompetensi teknis, serta kemampuan adaptasi mahasiswa terhadap dinamika organisasi dan tuntutan pasar (Billett, 2011; Jackson, 2015). Selain itu, pengalaman langsung di lingkungan kerja mendorong perkembangan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan *problem solving* yang tidak sepenuhnya dapat diperoleh melalui pembelajaran di kelas (Ferns & Zegwaard, 2014). Oleh karena itu, magang tidak hanya dipahami sebagai kewajiban kurikuler, melainkan sebagai strategi pembentukan sumber daya manusia yang kompeten dan responsif terhadap perubahan industri kreatif yang terus berkembang.

Dalam konteks desain grafis dan komunikasi visual, kegiatan magang memiliki relevansi yang tinggi karena praktik desain di industri menuntut pendekatan yang strategis, berbasis audiens, serta terintegrasi dengan tujuan komunikasi merek. Desain tidak lagi dipahami sekadar sebagai aktivitas estetis, tetapi sebagai proses pemecahan masalah yang berorientasi pada efektivitas pesan dan pengalaman pengguna (Landa, 2018). Selain itu, perkembangan media digital dan *platform* sosial mendorong desainer untuk memahami perilaku audiens serta karakteristik tiap media agar pesan visual dapat tersampaikan secara optimal (Tuten & Solomon, 2023). Dengan demikian, mahasiswa desain perlu memperoleh pengalaman profesional yang memungkinkan mereka memahami proses perancangan mulai dari interpretasi *brief*, eksplorasi konsep, hingga evaluasi hasil desain berdasarkan kebutuhan klien.

Pemilihan *Guds Studio* sebagai tempat pelaksanaan magang didasarkan pada kesesuaian bidang usaha perusahaan dengan kompetensi yang ingin dikembangkan penulis, yaitu dalam ranah *creative agency* yang berfokus pada pengembangan identitas visual, komunikasi merek, dan produksi konten kreatif. *Creative agency* memiliki peran strategis dalam membangun citra dan diferensiasi merek melalui pendekatan visual yang konsisten dan komunikatif (Wheeler, 2017). Selain itu, lingkungan kerja yang kolaboratif dan berbasis proyek memberikan kesempatan bagi penulis untuk terlibat secara langsung dalam proses kreatif lintas divisi, sehingga pemahaman terhadap alur kerja industri dapat diperoleh secara komprehensif. Faktor lingkungan kerja yang suportif dan berorientasi pada pembelajaran juga menjadi pertimbangan dalam memilih tempat magang yang mampu memfasilitasi pengembangan keterampilan profesional secara optimal.

1.2 Tujuan Kerja

Pelaksanaan program magang ini bertujuan untuk mendapatkan pengalaman magang secara *real time* di *creative agency* serta ikut berkontribusi dalam mencapai visi dan misi perusahaan selain itu program ini bertujuan untuk:

1. Syarat untuk menjadi sarjana desain; dan
2. Sarana menambahkan pengalaman mengenai profesi sebagai *designer*.
Pengalaman dapat juga berdasarkan pada *softskill* dan *hardskill*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Waktu serta prosedur pelaksanaan kerja ditetapkan berdasarkan durasi magang sesuai ketentuan Career Acceleration Program dari Universitas Multimedia Nusantara, serta disesuaikan dengan kebijakan pihak pemberi kerja, yaitu *Guds Studio*, mengikuti jam operasional dan peraturan perusahaan yang berlaku.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Kegiatan magang dilaksanakan selama tiga bulan, terhitung sejak 5 Februari hingga 5 Juni. Selama periode tersebut, penulis menjalani jam kerja mulai pukul 10.00 hingga 19.00 WIB dengan sistem kerja yang disesuaikan

dengan kebutuhan proyek dan kebijakan perusahaan. Pola kerja yang diterapkan bersifat fleksibel dengan skema *hybrid*, yaitu kombinasi antara *work from office* (WFO) dan *work from home* (WFH). Sistem ini memungkinkan penulis untuk tetap terlibat secara aktif dalam proses kolaborasi tim di kantor sekaligus mengerjakan tugas secara mandiri dari luar kantor ketika diperlukan. Dengan pengaturan waktu dan sistem kerja tersebut, pelaksanaan magang dapat berjalan secara efektif serta tetap mendukung produktivitas dan koordinasi antaranggota tim.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Proses pengajuan magang diawali dari informasi yang diperoleh penulis melalui teman kuliah bernama Precia, yang menyampaikan bahwa rekannya, Nevin, pernah melaksanakan magang di *Guds Studio* sehingga penulis tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai perusahaan tersebut. Setelah memastikan kesesuaian bidang *creative agency* dengan kompetensi desain grafis yang sedang dikembangkan, penulis mengajukan permohonan magang secara profesional melalui pesan WhatsApp dengan melampirkan *curriculum vitae*, portofolio, dan *cover letter* sebagai bentuk representasi kemampuan serta pengalaman yang dimiliki. Selanjutnya, tanpa melalui tahap wawancara maupun tes tambahan, penulis menerima panggilan kerja dari pihak perusahaan dan melakukan koordinasi terkait periode serta ketentuan pelaksanaan magang hingga resmi memulai kegiatan kerja.