

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital berhasil memangkas produksi buku yang semula kompleks menjadi lebih praktis dan efisien (Penerbit Yaguwipa, 2025), mulai dari tahapan penulisan hingga distribusi. Efisiensi ini mengacu pada peningkatan produksi buku di pasar dan memperketat persaingan industri penerbitan secara global maupun lokal. Akibatnya, kualitas visual kini menjadi faktor krusial yang menentukan keunggulan dan estetika produk sekaligus memengaruhi keputusan pembelian konsumen (Sangadhah, 2025). Konsumen tidak lagi hanya melihat buku dari kualitas isinya, melainkan juga dari impresi pertama saat melihat kemasan fisiknya. Oleh karena itu, standarisasi tampilan karya cetak menjadi penentu utama untuk memenangkan perhatian publik di pasar.

Mengacu pada situasi tersebut, peran desainer grafis menjadi sangat penting untuk menciptakan tampilan visual yang menarik melalui pengelolaan tipografi, warna, dan tata letak (*layout*). Kebutuhan eksistensi desain grafis kini meluas ke berbagai sektor yang berbasis komunikasi visual. Perubahan ini menuntut para desainer untuk terus adaptif dalam menerjemahkan pesan tekstual menjadi sebuah karya visual yang menarik. Seiring kemajuam teknologi, industri ini memiliki peluang ekspansi yang sangat besar di masa depan (Marlina, 2025). Fleksibilitas dan kemampuan seorang desainer grafis akan menjadi aset yang paling dicari dalam ekosistem industri kreatif yang serba digital.

Sebagai respons dari dinamika industri, Universitas Multimedia Nusantara menyelenggarakan *Career Acceleration Program* sebagai bekal bagi mahasiswa dalam menjalani kegiatan magang. Program ini memberikan pemahaman mengenai penyusunan *curriculum vitae* dan portofolio desain yang sesuai dengan standar rekrutmen. Selain itu, mahasiswa juga dibekali informasi terkait etika kerja serta

panduan penyusunan laporan magang sebagai bentuk pertanggungjawaban akademis.

Berbekal pada persiapan tersebut, penulis memutuskan untuk mengajukan diri sebagai peserta magang di PT Mahkota Firasat Nusantara. Perusahaan ini dipilih karena memiliki reputasi yang sangat kuat dalam industri penerbitan buku. Melalui program magang ini, penulis berharap untuk bisa mengembangkan kemampuan *layouting*, teknik menata elemen-elemen desain untuk memastikan informasi dapat tersampaikan secara jelas dan efektif (Anggarini, 2021, hlm. 2). Praktik magang ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk melatih *hard skills* sekaligus memahami dinamika kerja kreatif sebelum akhirnya penulis dapat terjun ke lingkungan kerja profesional.

Sebagai bentuk dokumentasi, pengalaman yang diperoleh selama masa magang kemudian disusun ke dalam laporan magang. Penyusunan laporan ini merupakan dokumentasi atas kontribusi nyata penulis dalam melakukan perancangan layout buku di PT Mahkota Firasat Nusantara. Selain itu, laporan ini diharapkan dapat menjadi referensi akademis yang bermanfaat, khususnya untuk memahami penerapan desain grafis di industri penerbitan modern. Melalui pemaparannya, laporan ini juga diharapkan mampu memberikan gambaran nyata mengenai kegiatan kerja yang profesional yang relevan dengan bidang desain grafis. Sebagai penutup, penulis menyertakan analisis, simpulan, dan saran yang relevan sebagai bahan evaluasi serta pertimbangan bagi pengembangan kualitas akademis mahasiswa di masa yang akan datang.

1.2 Tujuan Kerja

Selama menjalani kegiatan magang sebagai *Graphic Designer Intern* di PT Mahkota Firasat Nusantara (RMKI Group), penulis memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai, yaitu:

1. Memenuhi salah satu syarat kelulusan program studi S1 Desain Komunikasi Visual untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara

2. Memperoleh pengalaman praktis di lingkungan kerja profesional, khususnya pada bidang desain grafis dan *marketing*
3. Mengembangkan keterampilan teknis (*hard skills*) penulis, terutama dalam bidang *layouting* dan *branding*
4. Mengasah kemampuan nonteknis (*soft skills*) penulis, meliputi komunikasi, kolaborasi tim, manajemen waktu, ketelitian, dan penerapan etika kerja profesional
5. Membangun *networking* dengan rekan kerja guna mempersiapkan jenjang karier di masa depan

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kegiatan magang merupakan kegiatan penting bagi mahasiswa untuk mengimplementasikan ilmu desain komunikasi visual ke dalam lingkungan kerja profesional. Pada bagian ini, penulis akan memaparkan secara rinci mengenai jadwal operasional kerja harian beserta seluruh tahapan prosedur yang harus dilalui sebelum resmi menjadi bagian dari PT Mahkota Firasat Nusantara. Penjelasan ini ditujukan untuk memberikan gambaran mengenai kedisiplinan serta alur kerja yang ditetapkan oleh manajemen perusahaan sejak proses rekrutmen hingga kerja harian.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Kegiatan magang ini dilaksanakan selama kurang lebih tiga bulan, terhitung mulai tanggal 9 Februari hingga 5 Mei 2026. Selama periode tersebut, penulis diwajibkan untuk hadir secara fisik atau menggunakan sistem *work from office*. Hari operasional kerja berlangsung selama enam hari dalam seminggu, yaitu mulai dari hari Senin hingga Sabtu. Sistem kehadiran tatap muka ini diterapkan agar penulis dapat berkoordinasi secara langsung dengan seluruh jajaran manajemen perusahaan.

Terkait jam kerja, perusahaan menetapkan jadwal dari pukul 08.00 hingga 17.00 WIB pada bulan pertama. Memasuki bulan kedua, jadwal masuk mengalami sedikit penyesuaian menjadi pukul 08.30 WIB. Namun, jam kerja di perusahaan ini bersifat sangat dinamis. Penulis sering kali harus

menyesuaikan waktu pulang hingga malam atau bahkan pagi hari. Fleksibilitas waktu ini sepenuhnya bergantung pada beban tugas dan kebutuhan operasional perusahaan yang sedang berlangsung.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Prosedur pencarian tempat magang ini bermula dari informasi lowongan yang dibagikan oleh seorang teman. Informasi tersebut disebarakan melalui pesan *broadcast* dalam grup angkatan mahasiswa Desain Komunikasi Visual UMN 2022. Merasa tertarik dengan posisi yang ditawarkan, penulis segera merespons peluang tersebut. Langkah awal yang dilakukan adalah menyusun dan mengirimkan dokumen persyaratan, yaitu *curriculum vitae* dan portofolio desain, langsung kepada kontak manajemen perusahaan yang tertera pada *broadcast*.

Setelah mengirimkan berkas lamaran, penulis langsung menerima undangan wawancara dalam waktu yang sangat singkat. Proses wawancara tersebut dilaksanakan pada hari Sabtu pagi, tepatnya tanggal 7 Februari 2026. Wawancara ini dilakukan langsung oleh Hendri Kurniawan selaku direktur perusahaan. Menariknya, tidak ada tahapan tes kemampuan desain pada proses seleksi ini. Penulis langsung dinyatakan lolos setelah wawancara dan diminta untuk segera bekerja pada hari Senin berikutnya.