

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) bukan hanya ruang belajar untuk mahasiswa, melainkan sebuah perusahaan besar yang membutuhkan pengelolaan profesional. Di balik dinamika kampus, *HR & GA Department* memegang peranan penting dalam mengelola dua aset penting, yaitu sumber daya manusianya dan fasilitas pendukungnya. Penulis memilih departemen ini karena mendapatkan rekomendasi dari koordinator magang prodi DKV, Hadi Purnama, serta *HR & GA Department* merupakan pusat sirkulasi informasi bagi seluruh staf dan dosen. Melalui program magang ini, penulis berkesempatan untuk terlibat langsung dalam memperkuat aspek komunikasi visual di lingkungan kerja UMN.

Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV), penulis melihat bahwa peran desain bukan hanya sekadar estetika, melainkan merupakan solusi atas kendala komunikasi yang ingin disampaikan. Peran penulis sebagai *graphic designer intern* adalah memvisualisasikan kebijakan dan informasi internal dari *HR & GA Department* ke dalam bentuk visual yang informatif. Saat ini, *HR & GA Department* UMN memiliki kebutuhan mendesak untuk melakukan promosi program internal. Program internal tersebut seperti sosialisasi kesejahteraan, pengumuman lowongan pekerjaan, hingga pembangunan *employer branding* yang selama ini masih didominasi oleh teks yang kaku dan desain yang kurang mengikuti tren saat ini sehingga kurang menarik minat civitas akademika. Hal tersebut sejalan dengan pandangan *Interaction Design Foundation* (2024) bahwa komunikasi visual yang efektif merupakan hal yang krusial dalam menyederhanakan pesan kompleks agar lebih mudah untuk dipahami oleh audiens dalam suatu organisasi tanpa perlu membaca teks kaku dan berparagraf panjang.

Berdasarkan kebutuhan yang sudah disebutkan di atas, penulis mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari di DKV untuk membuat perancangan

konten visual yang dikhususkan untuk media sosial internal dan kebutuhan lainnya. Menurut *Forbes* (2022), konten visual di media sosial memiliki peran penting untuk meningkatkan keterlibatan karyawan secara signifikan. Penulis memiliki *jobdesk* utama untuk mencapai tujuan tersebut yang meliputi: pembuatan materi desain kreatif untuk media sosial Instagram (*Feeds, Stories, dan Reels*), mendokumentasikan aset foto dan video kegiatan-kegiatan yang berada di UMN, serta proses *post-production* atau *editing* yang bertujuan untuk membangun branding internal serta menciptakan lingkungan kerja yang komunikatif bagi seluruh sivitas akademika UMN.

1.2 Tujuan Kerja

Tujuan penulis dalam melakukan magang sebagai *graphic designer intern* di Universitas Multimedia Nusantara (UMN) adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat untuk menjadi sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Sebagai sebuah bentuk penerapan dari pembelajaran di Universitas Multimedia Nusantara pada dunia kerja.
3. Sebagai sarana untuk penerapan dan pengembangan *hard skill* seperti desain grafis, *layouting*, ilustrasi dan *editing*.
4. Sebagai sarana untuk penerapan dan pengembangan *soft skill* seperti komunikasi, ketepatan waktu sesuai *deadline* yang diberikan, kerja sama, dan *problem solving* baik dari segi desain maupun *editing*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Waktu dan prosedur pelaksanaan magang di Universitas Multimedia Nusantara dilakukan sesuai dengan standar waktu yang diberikan oleh kampus, dan perusahaan tersebut menyesuaikan durasi magang yang telah ditentukan oleh kampus tersebut. Durasi waktu magang adalah 640 jam dengan pelamaran kepada perusahaan yang dilakukan pada tanggal 2 Februari 2026.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Waktu pelaksanaan kerja atau magang tetap mengikuti standar waktu yang telah diberikan pada *Career Acceleration Program* dari Universitas Multimedia Nusantara (UMN), yaitu 640 jam. Sesuai dengan standar waktu yang diberikan, magang berkisar sekitar 4 bulan. Universitas Multimedia Nusantara (UMN) telah memberikan waktu pelaksanaan magang sebagai berikut:

1. Durasi Magang: 640 jam
2. Periode Mulai Magang: 9 Februari 2026
3. Periode Selesai Magang: 19 Juni 2026
4. Jam Kerja: 08.00 – 17.00
5. Hari Kerja: Senin – Jumat
6. Sistem Kerja: *Hybrid (WFO & WFH)*

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pada bagian prosedur pelaksanaan kerja atau magang, proses pelamaran lowongan kerja ini diperoleh langsung melalui koordinator magang prodi DKV, Hadi Purnama, yang diberitahukan secara lisan melalui diskusi yang sedang berlangsung pada saat itu. Penulis memutuskan untuk magang di Universitas Multimedia Nusantara (UMN) dengan mengajukan perusahaan ini ke bagian tahap *pro-step* UMN agar mendapatkan *approval* dan juga *cover letter* untuk memenuhi syarat yang dibutuhkan untuk melakukan magang. Selanjutnya, penulis memberikan *CV* dan *portofolio* melalui *OneDrive* yang diberikan pada grup WhatsApp peserta calon magang 2026. Setelah itu, penulis mendapatkan email yang berisikan jadwal untuk *interview* dengan *HR* pada tanggal 3 Februari 2026 melalui *Gmeet*.

Interview ini dilakukan dan berisikan pertanyaan mengenai *hard skill* dan *soft skill* yang dimiliki, kenapa memilih melamar di posisi *graphic designer intern*, dan kesiapan penulis untuk melakukan magang. Penulis

resmi diterima untuk bekerja di Universitas Multimedia Nusantara (UMN) pada divisi *HR & GA Department* pada tanggal 3 Februari 2026, lengkap setelah mengirimkan berkas-berkas yang dibutuhkan oleh perusahaan tersebut. Setelah mengirimkan dan mengumpulkan berkas-berkas yang diperlukan, penulis mendapatkan *LoA* untuk dicantumkan pada *pro-step* UMN.

Setelah melakukan *complete registration* pada web *pro-step* UMN, penulis memilih *Career Acceleration Program track 1* di website www.umn.ac.id pada saat KRS dilakukan sebagai syarat dari kampus untuk keikutsertaan kerja atau magang. Berikutnya, setelah semua prosedur di atas selesai, penulis resmi memulai kerja magang di Universitas Multimedia Nusantara (UMN) pada tanggal 9 Februari 2026.

