

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman yang modern ini, teknologi sudah semakin berkembang pesat, salah satunya terlihat pada pergeseran media komunikasi dari konvensional yang didesak ke media digital (AntaraneWS, 2025). Salah satu media yang paling krusial bagi suatu instansi saat ini adalah *website*. *Website* sendiri berfungsi sebagai wajah digital bagi sebuah *brand* dan dapat memperkuat identitas *brand* melalui desain, konten, dan pengalaman penggunaan yang disajikan (Liputan6, 2025). Dengan ini, desain visual pada *website* menjadi penting untuk mengolah informasi yang rumit menjadi visual yang lebih sederhana, mudah, dan menyenangkan untuk dipahami.

Untuk menjembatani kebutuhan industri dengan keterampilan praktis, penulis akan bekerja dan belajar secara profesional melalui program *Career Acceleration Program* (CAP) di Universitas Multimedia Nusantara. Melalui program CAP, mahasiswa akan mendapatkan banyak hal baru yang mungkin tidak didapatkan saat pembelajaran di kelas dan juga merasakan dunia kerja sesungguhnya sebagai bagian dari proses pembelajaran. Program magang ini juga memiliki manfaat untuk mendorong mahasiswa dalam mengembangkan kesiapan karier baik secara *soft skill* dan *hard skill* dan membangun pola pikir akan dunia kerja di masa mendatang (UMN, 2022).

Pada program CAP, Universitas Multimedia Nusantara bekerja dengan berbagai instansi profesional, salah satunya adalah SUKA Studio yang didirikan sejak 2016 yang berlokasi di Jakarta Selatan. SUKA Studio bergerak dibidang ilustrasi, branding, animasi, dan UI/UX. SUKA Studio dikenal sebagai studio yang sering menangani beberapa proyek-proyek besar dan berpartisipasi dalam ADGI *Design Week*. Portfolio dari SUKA Studio juga menunjukkan kualitas pengerjaan yang konsisten dan terstruktur dengan baik, serta memperlihatkan kemampuannya dalam menyesuaikan desain yang dibuat untuk kebutuhan masing-masing klien.

Dengan melaksanakan program magang ini, penulis berharap agar dapat memahami dunia kerja dan desain lebih mendalam, mulai dari proses membuat konsep dasar hingga mengimplementasikan desain tersebut hingga akhir. Tidak hanya itu, harapan penulis lainnya adalah dapat meningkatkan manajemen waktu yang baik dan cara berpikir yang strategis. Demikian, penulis dapat lebih siap dalam menghadapi dunia kerja di industri desain yang sesungguhnya.

1.2 Tujuan Kerja

Pelaksanaan kegiatan magang di SUKA Studio memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh penulis. Dengan program ini, penulis berharap agar dapat memberikan pengalaman dalam dunia kerja terutama dibidang kreatif. Berikut adalah tujuan dari pelaksanaan magang:

1. Memenuhi salah satu persyaratan akademik untuk kelulusan pada program studi Desain Komunikasi Visual.
2. Menambah pengalaman bekerja dalam industry desain dengan adanya bimbingan dari profesional.
3. Memperluas koneksi dan relasi di dunia desain grafis.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan program magang ini dilakukan untuk memenuhi syarat akademik dalam Career Acceleration Program (CAP) di Universitas Multimedia Nusantara. Berikut adalah seluruh rangkaian kegiatan kerja yang sesuai dengan ketentuan dari kampus.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Penulis melakukan kegiatan magang di SUKA Studio selama 5 bulan, yang dimulai dari tanggal 3 Februari 2026 hingga 26 Juni 2026. Selama melaksanakan program magang, total jam kerja yang harus dipenuhi dari universitas adalah 640 jam. Kemudian, jadwal kerja penulis adalah setiap hari Senin sampai Jumat dengan 8 jam kerja per hari yang dimulai dari pukul 10.00 hingga 19.00 WIB. Sistem kerja tersebut berupa *work from office*

(WFO) pada hari Senin hingga Kamis di kantor SUKA Studio yang berlokasi di Cilandak, Jakarta Selatan. Sedangkan, pada hari Jumat penulis melaksanakan magang secara *work from home* (WFH).

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Sebelum melaksanakan program magang, tepatnya pada semester 7, penulis mengambil mata kuliah *pre-internship* sebagai syarat akademik *Career Acceleration Program* (CAP). Kemudian, penulis juga mengikuti seminar wajib dari kampus yang di mana membahas pelaksanaan magang, proses administrasi, pendaftaran, dan syarat-syarat yang harus dipenuhi.

Setelah memahami prosedur magang, penulis mencari tempat magang secara mandiri dengan menelusuri berbagai studio-studio desain yang berlokasi di Tangerang dan Jakarta melalui Instagram. Tidak hanya itu, penulis juga menghadiri acara ADGI Design Week 2025 untuk melihat studio desain yang berpartisipasi. Dari semua studio yang penulis amati, SUKA Studio menjadi salah satu pilihan dari penulis karena karya-karya tersebut sesuai dengan minat desain yang ingin dipelajari oleh penulis. Selain itu, penulis juga mengetahui bahwa studio tersebut selalu membuka kesempatan magang yang sesuai dengan kebutuhan studio.

Dalam tahapan administrasi, penulis mendaftarkan 20 pilihan tempat magang melalui *website* prostep.umh.ac.id untuk mendapatkan *cover letter* resmi dari Universitas. Setelah mendapatkan *cover letter*, penulis mengirimkannya beserta portfolio dan *curriculum vitae* ke alamat email resmi SUKA Studio. Tidak lama kemudian, pada 24 Desember 2025, penulis menerima permintaan wawancara melalui email. Wawancara tersebut dilaksanakan secara *online* pada 30 Desember 2025 pukul 14.00 WIB bersama Faddy Ravydera Monterey selaku *Creative Director* dari SUKA Studio. Setelah proses wawancara, pada 5 Januari 2026, penulis mendapatkan pesan penerimaan magang dari SUKA Studio sebagai *Graphic Design Intern*

dan akan mulai bekerja pada 3 Februari 2026. Kemudian, disusul juga dengan *acceptance letter* dari studio dan langsung diunggah ke prostep.umn.ac.id.

Selama menjalani proses magang, penulis mengisi *daily task* setiap hari kerja yang di mana berisikan pekerjaan apa saja yang dilakukan dan durasi jam kerja. Kemudian, data tersebut akan di setujui oleh *supervisor* dari SUKA Studio yaitu Catherine Chandra. Di luar jam kerja magang, penulis juga mengisi laporan *daily task* untuk menyusun laporan magang yang akan disetujui oleh advisor atau dosen pembimbing magang dari Universitas. Selain itu, penulis juga wajib melaksanakan bimbingan akademik sebanyak 8 kali dengan dosen pembimbing sebagai salah satu persyaratan proses magang dari Universitas Multimedia Nusantara.

Setelah penulis melaksanakan program magang selama 5 bulan di SUKA Studio, penulis telah melewati beberapa tahapan sebelum melaksanakan proses sidang akhir magang. Tahapan pertama yaitu evaluasi 1, yang di mana penulis mengumpulkan laporan magang dari Bab 1 hingga Bab 2 yang telah diselesaikan pada tanggal 10 April 2026. Selanjutnya, penulis juga melaksanakan evaluasi 2 dengan mengumpulkan keseluruhan program magang, menyelesaikan total 620 jam pelaksanaan magang, dan melengkapi dokumen-dokumen seperti hasil Turnitin, dan *file* lainnya pada tanggal 9 Juni 2026. Setelah seluruh tahapan tersebut selesai, penulis melanjutkannya ke tahap akhir yaitu sidang magang yang telah dilaksanakan pada tanggal 29 Juni 2026 pukul 13.00-13.30 yang diuji oleh Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A