

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan arus globalisasi, kebutuhan masyarakat terhadap teknologi informasi dan komunikasi semakin meningkat, ditandai dengan kemudahan masyarakat dalam mengakses berbagai informasi (Wiryany et al., hlm. 244, 2022; Purwati & Perdanawanti, hlm. 43, 2019). Kemudahan ini menjadi tantangan dalam menyajikan informasi, sehingga diperlukan kreativitas yang baik dalam media digital maupun konvensional (Sutedi et al., hlm. 38, 2023). Perkembangan ini turut mendorong pertumbuhan industri kreatif, termasuk di Indonesia yang mencakup 14 subsektor, diantaranya periklanan, desain, film, video, fotografi, serta permainan interaktif atau game (Herlambang, hlm. 7, 2018). Dalam konteks ini, Desain Komunikasi Visual (DKV) menjadi bidang yang penting dan relevan pada era digital karena berperan sebagai media komunikasi visual, penyampaian merek, serta penarik minat konsumen (Syahputra et al., hlm. 144, 2025).

Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara merupakan salah satu unit pendidikan yang bergerak dalam bidang film dan animasi. Instansi pendidikan yang telah berdiri sejak 2007 ini, memiliki akreditasi B dalam skala nasional, dan telah memenangkan ajang perlombaan dan festival seni dalam skala nasional maupun internasional seperti International World Film Award 2022 dan Lomba Video Cerita Kampungku 2022. Selama melakukan proses magang, penulis ditempatkan sebagai *graphic designer intern*, dengan tugas meliputi pembuatan logo, poster, dan sebuah proyek permainan kartu atau *cardgame* yang mencakup pembuatan logo, kartu, ilustrasi, dan *design document*, serta ilustrasi *cover packaging* yang berfungsi sebagai media komunikasi visual dan representasi utama dari tema permainan. Jabatan ini berhubungan langsung dengan bidang Desain Komunikasi Visual karena menuntut kreativitas dan pemahaman serta penerapan terhadap prinsip desain, meliputi warna, *layout*, dan tipografi (Kusrianto, hlm. 5,

2007). Selain itu juga, perlu adanya pemahaman dan kemampuan terhadap ilustrasi yang juga meliputi anatomi, garis, dan juga warna (Agustini, hlm. 10, 2020; Witabora, hlm. 664, 2012).

Penulis memilih Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara, karena sesuai dengan minat dan tujuan pengembangan diri penulis dalam bidang ilustrasi dan *game design*. Program studi ini memberikan kesempatan penulis untuk dapat terlibat langsung ke dalam proyek yang dapat mengasah kemampuan penulis dalam bidang ilustrasi dan *game design*, termasuk perancangan visual untuk media permainan kartu. Melalui pengalaman bersama Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara, penulis berharap dapat belajar menerapkan keilmuan Desain Komunikasi Visual sebagai suatu praktik, dan penulis juga dapat belajar bekerja dalam lingkup industri sehingga penulis dapat menambah wawasan, kedisiplinan keterampilan teknis terutama ilustrasi dan *cardgame*, serta membangun portofolio yang dapat mendukung karier penulis di masa depan.

Setelah mengunggah segala keperluan, seperti CV dan portfolio kepada Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara, penulis kemudian mengunggah data dari perusahaan (instansi) ke dalam *website* pro-step. Data tersebut diajukan dan kemudian mendapat persetujuan dari dosen koordinator magang dan dosen Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara. Dengan persetujuan ini, penulis memulai kegiatan magang di Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara dari tanggal 16 Februari 2026 hingga selesai pada 19 Juni 2026.

1.2 Tujuan Kerja

Tujuan penulis bekerja di Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara sebagai desainer grafis *intern* adalah:

1. Sebagai syarat agar penulis mendapatkan sarjana desain,
2. Sebagai sarana penulis untuk memperoleh pengalaman dan mengembangkan *hardskill* penulis sebagai seorang *game desainer* dan ilustrator dalam kebutuhan industri,

3. Sebagai sarana penulis untuk mengembangkan *softskill* penulis seperti komunikasi, manajemen waktu, secara profesional
4. Sebagai sarana pengembangan portofolio desain penulis,
5. Sebagai sarana menjalin hubungan dengan rekan professional untuk menunjang karier penulis di masa depan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Kegiatan kerja magang pada Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara dilaksanakan sesuai dengan ketentuan waktu yang telah ditetapkan oleh program studi serta peraturan kegiatan magang yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara. Untuk memastikan kegiatan magang berjalan secara terarah dan sistematis, diperlukan penjelasan mengenai periode pelaksanaan kerja serta tahapan prosedur yang harus dilalui oleh penulis, mulai dari proses pengajuan dan penerimaan magang hingga tahap penyelesaian program. Oleh karena itu, bagian ini akan menguraikan secara rinci mengenai waktu pelaksanaan kerja serta prosedur pelaksanaan magang sebagai gambaran keseluruhan dari rangkaian kegiatan magang yang dilakukan.

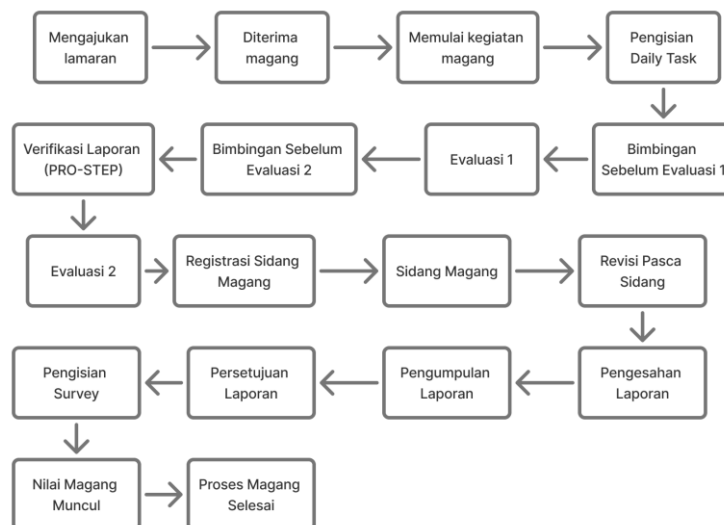
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Program kerja magang ini dilaksanakan selama tiga bulan, mulai 16 Februari 2026 hingga 19 Juni 2026, sesuai dengan penjelasan yang didapatkan ketika *briefing* magang Program Studi Film. Kegiatan kerja berlangsung dari Senin hingga Jumat, pukul 08.00–17.00 WIB dengan sistem kerja daring *work from home*. Selain itu, setiap Jumat sore diadakan *briefing* mingguan untuk membahas progress kerja selama satu minggu baik dari divisi *cardgame* maupun juga dari divisi animasi.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pada awalnya, penulis mengajukan lamaran sebagai tahap awal proses magang. Penulis mengajukan lamaran melalui kegiatan sosialisasi magang yang dilakukan oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 2 Februari 2026 . Lamaran

ini kemudian diajukan melalui *website* PRO-STEP, yang kemudian disetujui oleh dosen koordinator magang dan dosen Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara. Penulis kemudian menerima pernyataan penerimaan pekerjaan pada 5 Februari 2026, dan melakukan *briefing* pertama kali pada Senin 10 Februari 2026, yang menjelaskan mengenai pembagian divisi, tugas, serta proyek-proyek yang akan dikerjakan, beserta dengan siapa supervisi dalam proyek-proyek tersebut. Dalam *briefing* ini juga diinfokan tanggal mulainya kegiatan magang yaitu pada 16 Februari 2026, sebagai seorang grafik desainer *intern* dalam Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara. Kegiatan magang ini akan diakhiri pada 19 Juni 2026.



Gambar 1. 1 Bagan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Selama kegiatan magang, penulis akan secara rutin mengisi *daily task* berupa deskripsi atau penjelasan tentang pekerjaan harian yang akan disetujui oleh *supervisor* serta progres pengerjaan laporan magang yang akan disetujui oleh *advisor*. Dalam proses magang ini, penulis diwajibkan memenuhi

minimal 640 durasi jam kerja dan durasi pengerjaan laporan minimal 320 jam. Penulis juga mengikuti 8 kali bimbingan dengan *advisor*, 4 kali sebelum evaluasi 1 yang di mana *supervisor* dan *advisor* akan memberikan penilaian melalui *website* PRO-STEP, dan 4 kali bimbingan lagi sebelum evaluasi kedua. Hasil dan progres bimbingan juga dicatat dan dimasukkan melalui *counseling meeting* pada *website* PRO-STEP.

Sebelum melakukan registrasi sidang magang, penulis perlu menyelesaikan semua data dan berkas, yaitu ke 4 lembar PRO-STEP, mulai dari PRO-STEP 1 hingga PRO-STEP 4, baru setelahnya, 4 lembar ini diinput pada laporan dan laporan kemudian dikumpulkan pada *website* PRO-STEP dan mendapatkan persetujuan dari *Head of Department* dan *advisor*. Baru kemudian sidang magang dapat dilakukan dan setelahnya, penulis dapat melakukan revisi laporan maksimal 5 hari kerja dan diunggah ke *website* PRO-STEP, untuk mendapatkan persetujuan dari dosen penguji, *advisor*, dan *Head of Department*. Setelahnya, penulis melakukan *exit form survey* yang terdapat pada aplikasi UNION, dan nantinya nilai magang akan muncul pada my.umn.ac.id, sebagai tanda proses magang telah selesai.

