

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan inisiatif kolaboratif antara Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur dengan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Program ini dirancang sebagai alternatif 20 SKS mata kuliah, yang digantikan dengan pengalaman magang di perusahaan. Tujuannya adalah untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman mendalam tentang lingkungan kerja di masa depan serta mengasah etika profesional mereka dalam menghadapi berbagai tantangan. Melalui program ini, diharapkan mahasiswa dapat memperluas wawasan, meningkatkan kreativitas, dan menumbuhkan motivasi yang krusial bagi pengembangan karier, khususnya di bidang yang selaras dengan minat dan bakat mereka.

Kegiatan MBKM ini berlangsung selama satu semester atau enam bulan. Dalam periode tersebut, mahasiswa memiliki keleluasaan untuk memilih lokasi magang secara mandiri sesuai dengan bidang yang diminati. Kesempatan ini memungkinkan mereka untuk mendapatkan pengalaman kerja langsung serta mengembangkan keterampilan teknis yang relevan dengan minat dan bakat, sekaligus mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan. Dalam kesempatan ini, penulis berkesempatan untuk melaksanakan program magang mandiri di PT. Lentera Media Nusantarajaya.



Gambar 1.1: Logo PT. Lentera Media Nusantarajaya
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2025)

PT. Lentera Media Nusantarajaya merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *advertising* dan *event organizing*. Di Perusahaan ini, penulis ditempatkan sebagai seorang *Graphic Designer*. *Graphic Designer* adalah seseorang yang bertugas untuk membuat dan menggabungkan elemen-elemen visual dalam desain untuk disampaikan kepada publik. Seorang *Graphic Designer* mencampurkan prinsip estetika desain dengan fungsi komunikasi agar desain yang dihasilkan sesuai dengan tujuannya.

Penulis memiliki kesempatan untuk menerapkan ilmu *visual marketing* dan ilmu desain komunikasi visual lainnya, seperti fotografi aplikatif dan desain *website* ke dalam lingkungan kerja, terutama menyangkut dengan kebutuhan perusahaan. Penulis berharap bahwa program magang mandiri ini dapat memberikan pengalaman kerja langsung dan memberikan hasil positif dalam desain yang dibutuhkan oleh perusahaan, serta meningkatkan portofolio kerja yang akan menjadi bekal untuk karir kerja penulis di masa depan.

1.2 Lingkup

Selama program magang mandiri di PT. Lentera Media Nusantarajaya yang berlangsung selama 4 bulan ini, penulis diberi posisi sebagai *Graphic Design Intern*. Penulis bertanggung jawab untuk membuat berbagai media visual untuk klien dan pihak yang bekerja sama dengan PT. Lentera Media Nusantarajaya.

1.3 Tujuan

Tujuan yang diharapkan dari program magang mandiri di PT. Lentera Media Nusantarajaya adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan keterampilan teknis
- b. Memahami proses desain dalam industri *advertising* dan *event organizing*
- c. Bekerja sama dengan praktisi dan profesional
- d. Menambah nilai dalam portofolio desain penulis