

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Edutainment dapat dipahami sebagai pengaplikasian pembelajaran dengan adanya gabungan antara pendidikan dan hiburan, yang mana jenis pendidikan ini memiliki tujuan utama untuk memberikan ilmu dengan materi hiburan yang menyenangkan (Mustafa, 2019). Penerapan *edutainment* ini tidak hanya ditemukan pada sekolah, namun juga tempat lainnya seperti *playground*. Hal ini bisa ditemukan pada salah satu *themed edutainment playground* di Jakarta yakni PT Youreka Edu Kreasi.

PT. Youreka Edu Kreasi merupakan sebuah perusahaan yang menyediakan tempat bermain dengan menyediakan banyak program pembelajaran yang dikemas dengan hiburan agar anak dapat merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan. PT Youreka Edu Kreasi sendiri terdapat pada dua lokasi dengan tema yang berbeda, yakni Youreka Kids Farm dan Youreka Kids Garden. Sejak tahun 2020, banyak sekali *brand* yang bekerja sama dengan Youreka untuk menyediakan *workshop* dan pembelajaran yang interaktif untuk anak seperti *partnership* dengan Belcube yang menyediakan pengalaman belajar proses pembuatan keju dengan praktik langsung pada sebuah *set* yang dibangun layaknya sebuah pabrik, adapun kerja sama dengan beberapa sekolah untuk membuat sebuah program pembelajaran berbasis montessori dan lainnya dalam bidang seni, musik, hingga membuat *event* besar yang menaungi kegiatan keluarga dan khususnya anak-anak.

Peran desain pada media digital sangat mendominasi di perusahaan ini, mulai dari pengenalan aktivitas pembelajaran maupun *event* sampai dengan promosi penjualan tiket dan sebagainya. Setiap hari nya PT Youreka Edu Kreasi aktif dalam mengunggah informasi di media digital yang ada di lokasi seperti televisi, maupun

media sosial sehingga sangat dibutuhkan peranan desain grafis untuk bisa menciptakan kebutuhan visual sehari-harinya.

Penulis tertarik saat PT Youreka Edu Kreasi membuka peluang program kerja magang, selain karena adanya kesempatan tentu karena pengalaman yang bisa diambil untuk mengembangkan kemampuan penulis dalam segi desain, terutama dari segi *layouting* dan pengembangan ilustrasi yang ada. Selain itu penulis juga memiliki ketertarikan dengan visual yang memiliki target anak-anak sehingga bisa belajar lebih dalam lagi terkait dengan hal tersebut.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun maksud dan tujuan daripada dilaksanakannya program kerja magang selain dari syarat kelulusan mahasiswa jenjang S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara, sebagaimana berikut.

1. Belajar untuk mengaplikasikan ilmu desain yang telah dipelajari pada saat masa perkuliahan berlangsung di dunia kerja.
2. Adanya pengalaman bekerja secara profesional, sehingga penulis bisa terbiasa dan bisa mengalami dulu sebelum terjun langsung ke dunia kerja yang sebenarnya.
3. Menambah wawasan baru seputar desain dari orang yang lebih berpengalaman pada bidangnya.
4. Pengalaman untuk bekerja sama dalam sebuah tim, dan belajar menuntaskan sebuah pekerjaan maupun masalah yang ada.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang yang dijalankan oleh penulis menyesuaikan kepada alur dan juga tata cara yang ada di Universitas Multimedia Nusantara. Hal tersebut dipaparkan sebagaimana berikut ini.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan magang dijalani dalam jangka waktu yang telah ditetapkan oleh PT Youreka Edu Kreasi sebagai perusahaan di mana penulis

menjalani program magang, yakni terhitung 6 bulan sejak tanggal 15 Januari 2024 dan akan diakhiri pada tanggal 15 July 2024. PT Youreka Edu Kreasi sendiri menerapkan metode kerja *hybrid*, di mana penulis hanya diperlukan untuk datang ketika dilaksanakannya sebuah *meeting* dan sebagian besar pekerjaan bisa diselesaikan dirumah atau *work from home*, adapun jam kerja yang dijalani oleh penulis selama program magang berlangsung adalah pukul 09:00 – 17.00 setiap harinya.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam melaksanakan program magang di Universitas Multimedia Nusantara, ada beberapa prosedur yang dilewati oleh penulis. Hal ini diawali dengan mengikuti sosialisasi pembekalan magang yang wajib diikuti pada semester sebelumnya, lalu dilanjutkan dengan proses pencarian tempat magang oleh penulis melalui beberapa situs dan juga mengikuti *career day* untuk melihat secara langsung perusahaan yang menarik perhatian penulis. Hal ini kemudian dilanjutkan dengan mendaftarkan beberapa perusahaan pada situs merdeka.umn.ac.id, yang mana setelah perusahaan tersebut telat diterima, maka penulis diperbolehkan untuk mengisi formulir yang akan menjadi surat pengantar dari pihak kampus kepada perusahaan. Dalam prosesnya penulis menemukan PT Youreka Edu Kreasi dari media sosial Instagram di mana salah satu pihak perusahaan pernah mengontak penulis secara langsung untuk menanyakan kesediaan bekerja di perusahaan mereka, sehingga penulis kemudian memutuskan untuk menanyakan apakah ada kesempatan untuk magang, hal ini ternyata diterima dengan baik dan pihak perusahaan hanya meminta portofolio dan surat pengantar kerja daripada penulis untuk dilihat lebih lanjut. Setelah berbincang lebih lanjut seputar kesepakatan kerja melalui *chat*, pihak perusahaan menerima penulis untuk melangsungkan program kerja magang di PT Youreka Edu Kreasi terhitung 15 Januari 2024.