

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi merupakan bagian penting dari kehidupan manusia, baik sebagai penyedia informasi maupun tempat melakukan bisnis. Dalam hal ini, media sosial pun menjadi salah satu perantara diadakannya promosi produk dan jasa sebagai media yang ramai digunakan oleh orang-orang dalam kehidupan sehari-hari. Adapun pemasaran melalui media sosial yang bersifat cukup baru di Indonesia dapat menghambat pemahaman orang yang kurang mampu dalam bidang teknologi, terutama pada penggunaan media sosial. Namun, memahami bahwa teknologi akan terus bermaju seiring waktu, perusahaan harus ikut serta berkembang sehingga mampu dengan efektif mempromosikan produk yang ditawarkannya melalui media *online* (Tasruddin et al., 2021).

Salah satu produk yang dipromosikan melalui media online merupakan jasa edukasi bagi anak-anak, yang merupakan salah satu sektor paling terdampak oleh gejala COVID-19. Hal ini mengakibatkan transisi yang tidak siap untuk membangun platform pembelajaran secara daring sehingga menyebabkan banyak tempat pendidikan ditutup dan mengakibatkan kebutuhan edukasi secara digital (Sureshwaran et al., 2022). Oleh sebab itu, sistem pembelajaran daring diperlukan sebagai alternatif untuk menyediakan informasi dan barang yang dibawa oleh guru. Dalam hal ini, situs web mampu digunakan sebagai sistem belajar di rumah dengan kelas virtual yang memberikan standar mutu pembelajaran yang lebih konsisten (Jansen & Mogi, 2021).

Dari fenomena yang berlangsung, lembaga edukasi pun sekian mempergunakan media online sebagai metode pembelajaran jarak jauh alternatif, baik melalui website dan blog, ataupun media sosial untuk mempromosikan jasa edukasi yang ditawarkannya. Dalam konteks ini, desainer grafis memiliki peran yang krusial dalam merancang konten perusahaan untuk meraih konsumen dan

membangun citra perusahaan yang baik. Oleh sebab itu, penulis turut serta mengikuti kurikulum yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara dan menjalani program magang desain pada bidang edukasi dalam lingkungan kerja profesional untuk memperoleh gelar sarjana desain dan mempergunakan ilmu yang diperoleh dari masa perkuliahan.

Kids Yoga, sebagai lembaga edukatif bagi anak-anak mengenai kegiatan yoga, menyediakan program magang yang dijalankan oleh penulis. Adapun penulis memilih Kids Yoga menjadi tempat magang untuk mengasah ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dalam dunia kerja, mendapat bimbingan dari desainer grafis yang memiliki pengalaman lebih dalam pada dunia kerja, serta mengembangkan pengalaman kerja dalam bidang edukasi kesehatan anak. Penulis menjalani magang dengan tim kreatif Kids Yoga dalam posisi *graphic designer intern* dengan fokus pada desain UI/UX *website* Kids Yoga yang sesuai dengan minat penulis dalam rangka mengembangkan ilmu dalam desain UI/UX, beserta dengan kebutuhan desain media sosial lainnya.

1.2 Tujuan Magang

Dalam rangka menjalani magang sebagai *Creative Designer Intern* pada Kids Yoga, didapatkan tujuan magang sebagai berikut:

1. Mengasah *softskill* dalam bentuk bekerja sama dalam kelompok, dan *hardskill* dalam desain UI/UX *website*.
2. Mempergunakan ilmu yang diperoleh dari perkuliahan dalam dunia kerja.
3. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerja dalam tim kreatif.
4. Menambahkan pengalaman dalam profesi sebagai *creative designer*; dan
5. Syarat untuk menjadi sarjana desain.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan prosedur magang pada Kids Yoga dilakukan secara bertahap sebelum mulai proses kerja. Prosedur dimulai dengan mengirimkan email berisikan *curriculum vitae* (CV) dan portofolio kepada Kids Yoga setelah mendapati informasi magang. Berikut periode dan prosedur magang sepenuhnya yang dijalani.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Periode magang berlangsung dari 17 Februari 2025 hingga 12 Agustus 2025 sesuai dengan kontrak dan kriteria magang Merdeka dengan total 640 jam. Adapun waktu kerja magang berlangsung selama 5 hari kerja dari Senin hingga Jumat dimulai pada pukul 10:00 hingga 16:00. Ketentuan dari pelaksanaan magang dilakukan secara *work from home*.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Prosedur pelaksanaan magang dimulai dengan persiapan CV dan Portofolio untuk melamar magang pada situs yang berkaitan mencakup *LinkedIn*, *Glints*, *Jobstreet*, dan *Kitalulus*. Selain itu, dilakukan juga pengiriman CV dan Portofolio melalui *email* dengan mengikuti kabar dari CDC UMN berkaitan dengan tempat magang yang melamar.

Setelah melakukan proses pelamaran, Kids Yoga memberikan *email* balasan berisikan tawaran wawancara bersama CEO dan ketua dari *Creative Team* pada 12 Februari 2025. Setelah menjalani wawancara pada waktu 11:00-12:00, CEO memberikan formulir data diri untuk diisi sebagai kandidat magang. Pada esok harinya, Kids Yoga memberikan konfirmasi diterima untuk melaksanakan magang pada tanggal 17 Februari 2025.

Magang Kids Yoga dimulai dengan *meeting* bersama sesama peserta magang, ketua dari *Creative Team*, serta CEO Kids Yoga. Adapun *meeting* yang dijalani mencakup pembahasan mengenai *platform* yang digunakan untuk membagi progres kerja, pembagian tugas antara peserta magang, serta perencanaan mengenai arah yang akan diambil oleh *Creative Team* dalam pengembangan desain Kids Yoga.