BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan dalam cara manusia berinteraksi dan mengakses informasi, terutama melalui media sosial. *Platform* seperti Instagram dan TikTok kini menjadi media utama dalam kehidupan sehari-hari untuk menyampaikan pesan, memasarkan produk atau jasa, hingga membangun *brand image*. Tren ini menunjukkan pergeseran dari media konvensional ke media konten digital yang lebih interaktif, visual, dan mudah diakses. Media sosial sekarang menjadi sarana utama dalam membangun hubungan antara *brand* dan audiens, serta sebagai medium yang efektif dalam menyampaikan pesan secara visual (Arora & Sanni, 2019, h.47).

Bersamaan dengan tren digitalisasi, kini semakin banyak orang tua dan lembaga memulai pendekatan alternatif dalam mendukung tumbuh kembang anak. Salah satunya adalah kegiatan yoga anak yang diterapkan di luar sistem pedidikan formal. Kegiatan yoga pada anak tidak hanya melatih tubuh, namun juga menjadi sarana untuk mendukung *self-regulation* dan interaksi sosial yang lebih baik (Ayuningrum & Fatimah, 2024, h.12). Hal ini banyak ditemui di berbagai komunitas, pusat kegiatan anak, hingga *startup* edukatif yang menawarkan program yoga sebagai pendekatan pembelajaran non-formal yang menyenangkan dan kreatif. Salah satu lembaga yang berfokus pada pendekatan ini adalah Kids Yoga, suatu *startup* yang bergerak di bidang olahraga mengenai aktivitas yoga yang edukatif dan menyenangkan.

Melihat perkembangan peran desain dalam mendukung media edukasi kreatif, penulis memilih untuk menjalani program magang di Kids Yoga sebagai bagian dari pemenuhan kurikulum di Universitas Multimedia Nusantara. Dalam program Desain Komunikasi Visual, mahasiswa memiliki kewajiban untuk mengikuti program magang untuk memperoleh gelar sarjana desain (S.Ds), serta

mengimplementasikan secara langsung ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan di lingkungan profesional. Penulis tertarik memilih Kids Yoga sebagai tempat magang karena Kids Yoga memberikan kesempatan bagi penulis untuk beradaptasi dengan dunia kerja, mengembangkan wawasan di bidang desain, serta mendapatkan pengalaman di bidang olahraga melalui aktivitas yoga anak.

Dalam program magang ini, penulis bergabung dengan tim kreatif Kids Yoga dengan posisi *graphic designer intern*. Posisi penulis pada *startup* ini memiliki prospek pekerjaan yang sesuai dengan kemampuan dan minat penulis, yaitu *social media Instagram design, branding design, editing video*, serta membuat *tools* keperluan yoga seperti *flashcard*, *illustration book,* dan sebagainya. Selain itu, Kids Yoga juga memiliki *style* yang sesuai dengan penulis. Sebagai *startup* yang berfokus pada edukasi anak berbasis aktivitas fisik, Kids Yoga membutuhkan dukungan desain visual untuk menyampaikan pesan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak. Di sisi inilah kemampuan desain komunikasi visual sangat dibutuhkan untuk mengubah pesan kompleks menjadi visual yang menarik dan efektif bagi anak-anak.

1.2 Tujuan Magang

Penulis mengikuti program magang di Kids Yoga dengan tujuan untuk memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar sarjana desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara. Tujuan lain dari magang sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan di lingkungan profesional.
2. Memperoleh pengalaman sebagai *graphic designer* dalam lingkungan profesional, serta mendapatkan *networking*.
3. Meningkatkan *hard skill* dan *soft skill* di bidang desain.
4. Mengembangkan kreativitas dan pemecahan masalah di bidang desain untuk anak-anak.
5. Meningkatkan kemampuan *teamwork* dan komunikasi dengan tim dalam lingkungan profesional.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan magang ini, penulis menjalani beberapa tahap rekrutmen terlebih dahulu sebelum akhirnya menjalani kerja magang. Penulis mengirim *curriculum vitae* (CV) dan portfolio kepada Kids Yoga melalui email dan kemudian menjalani proses rekrutmen. Berikut detail waktu dan prosedur magang yang penulis lakukan.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Periode magang yang penulis laksanakan di Kids Yoga adalah 6 bulan yang dimulai dari 16 Februari 2025 hingga 16 Juli 2025. Kerja magang dilakukan dengan sistem WFH *(Work From Home)* di mana penulis dapat bekerja di rumah atau di mana saja sesuai jam kerja yang sudah ditetapkan oleh perusahaan, yaitu setiap hari Senin hingga Jumat (5 hari) pukul 10.00 WIB hingga 16.00 WIB.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis mendapatkan informasi lowongan *graphic design internship* di Kids Yoga dari rekomendasi dosen kampus. Penulis berminat untuk mengajukan lamaran di perusahaan tersebut sehingga mengirimkan email terkait *curriculum vitae* (CV) dan portfolio pada tanggal 13 Februari 2025, kemudian mendapatkan balasan pada 14 Februari 2025 untuk melakukan wawancara dengan *founder* dan *creative team* Kids Yoga pada 15 Februari 2025 pukul 16.00 WIB melalui *platform Google Meet*. Pada saat wawancara, penulis melakukan perkenalan mengenai diri sendiri, pengalaman, proyek yang pernah dikerjakan, peminatan atau fokus dalam bidang desain, *software* yang dikuasai, serta alasan memilih magang di Kids Yoga.

Penulis mendapatkan email penerimaan magang dengan posisi *graphic design intern* di Kids Yoga pada 16 Februari 2025. Setelah itu, penulis mendaftarkan Kids Yoga di *website* Merdeka untuk mendapatkan persetujuan kerja magang dari koordinator magang dan ketua program studi. Penulis mendapatkan persetujuan dan *cover letter* (MBKM 01) di hari yang

sama. Namun, penulis baru mendapatkan surat penerimaan magang Kids Yoga secara fisik pada 19 Februari 2025 dan langsung meyelesaikan registrasi (MBKM 02) di *website* Merdeka. Kerja magang dimulai pada Senin, 16 Februari 2025 dengan melakukan *meeting kick off* dengan *founder* dan *creative team* melalui *platform Google Meet* untuk membahas lebih detail mengenai *flow* kerja, *style* desain, dan rencana perancangan media untuk Kids Yoga. Selama magang, penulis mengisi *daily task* (MBKM 03) di *website* Merdeka dan mengerjakan laporan magang sebagai syarat kelulusan yang ditetapkan oleh kampus.