

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Career Acceleration Program* merupakan program magang di Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Program ini merupakan program wajib sebagai salah satu syarat kelulusan mahasiswa dalam mendapatkan gelar Sarjana. Program magang menghubungkan kompetensi akademik mahasiswa dengan dunia kerja nyata. Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan kemampuan mahasiswa dalam berkontribusi langsung di dunia kerja profesional serta memperluas relasi yang bermanfaat bagi pengembangan karir mahasiswa ke depannya. Dalam pelaksanaannya, mahasiswa diwajibkan memenuhi minimal 640 jam kerja di perusahaan dan 207 jam kerja dalam membuat laporan magang (UMN, 2022).

Indonesia merupakan negara rawan bencana gempa bumi, banjir, tanah longsor, abrasi pantai, dan tsunami di dunia. Karena letak geografisnya yang berada di pertemuan tiga lempeng tektonik besar, deretan cincin api, banyak gunung berapi aktif, serta ribuan pulau yang rentan bencana (BMKG, 2023). Sebagai solusi pencegahan, pada tahun 2008 pemerintah membentuk Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) sebagai lembaga nasional mitigasi bencana, tanggap darurat, dan pemulihan bencana (BNPB, n.d.). Selain itu, terdapat organisasi nirbala yang bernama Masyarakat Penanggulangan Bencana Indonesia (MPBI) yang membantu di ranah konsep, kebijakan, strategi, dan pengembangan kapasitas penanggulangan bencana. MPBI bekerja sama memproduksi pedoman pengelolaan risiko berbasis komunitas bersama BNPB (MPBI, n.d.).

Selain lembaga pemerintah, banyak lembaga non-pemerintah yang membantu mencegah dan menanggulangi bencana di Indonesia. Salah satunya perusahaan PT PREDIKT Tangguh Indonesia yang berdiri pada

tahun 2017. PREDIKT merupakan perusahaan yang berfokus mengatasi masalah sosial atau lingkungan melalui bidang edukasi kesiapsiagaan bencana. PREDIKT menyediakan produk edukatif seperti *board game*, *toolkit*, media edukasi, lokakarya interaktif untuk anak, keluarga, dan komunitas publik agar memahami risiko dan respons bencana dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan partisipatif (PREDIKT, n.d.). Dengan adanya BNPB dan MPBI yang menetapkan bijakan, menyusun pedoman operasional, serta memperkuat kapasitas komunitas, PREDIKT berfungsi sebagai mitra pelengkap dalam upaya mitigasi dan kesiapsiagaan di sisi edukasi dan kesadaran masyarakat, yang membuat kebijakan dan pedoman BNPB serta MPBI menjadi lebih mudah diakses dan dipahami oleh masyarakat luas. Dengan demikian, produk-produk edukatif PREDIKT sangat relevan dalam mendukung implementasi pedoman tersebut di tingkat lokal dan komunitas.

PREDIKT membuka peluang bagi mahasiswa yang ingin memperoleh pengalaman profesional di bidang kesiapsiagaan bencana, isu sosial, dan edukasi, khususnya dalam pengembangan produk interaktif yang memiliki nilai pembelajaran dan dampak sosial. Melalui program magang PREDIKT, mahasiswa dapat terlibat langsung dalam proses perancangan, pengembangan, dan penyampaian produk edukatif ke masyarakat luas. Hal ini sejalan dengan latar belakang tugas akhir penulis yang mengangkat topik perancangan sebuah *board game* yang menanggulangi isu lingkungan dan sosial. Dengan demikian, penulis tertarik untuk mengikuti program magang di PREDIKT, karena program ini dinilai dapat memberikan pengalaman dan wawasan yang relevan bagi penulis, terutama terkait mekanisme distribusi serta strategi penyampaian *board game* agar dapat diterima secara efektif, komunikatif, dan tepat sasaran oleh target audiens.

## 1.2 Tujuan Kerja

Tujuan utama dari *Career Acceleration Program* yang dilakukan oleh penulis adalah untuk merancangan konten media sosial Instagram PT

PREDIKT Tangguh Indonesia. Selain itu, berikut beberapa tujuan lainnya yang ingin dicapai oleh penulis selama melakukan program magang di PREDIKT:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan akademik untuk mendapatkan gelar sarjana desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mendapatkan pengalaman nyata dalam lingkup Desain Komunikasi Visual yang dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat.
3. Mempersiapkan diri sebelum terjun ke dunia kerja sesungguhnya, dengan mengasah keterampilan dan ide-ide kreatif bersama PREDIKT.
4. Memperluas koneksi dan mendapatkan wawasan kerja nyata di dunia kerja dalam bidang kreatif desain.
5. Meningkatkan kemampuan bekerja bersama tim maupun individu, serta beradaptasi dalam lingkungan pekerjaan.
6. Mendapatkan kemampuan *soft skill* dan *hard skill* yang baru
7. Mendapatkan paparan relasi skala nasional dan internasional yang kompeten.
8. Produk perusahaan sejalan dengan media Tugas Akhir penulis yang menjadikan wawasan lebih untuk penulis.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Program magang merupakan tahapan penting bagi mahasiswa untuk mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh selama masa kuliah ke dalam dunia kerja profesional. Ketentuan magang dari kampus, menyatakan mahasiswa harus memenuhi 640 jam kerja di perusahaan dan 207 jam kerja untuk membuat laporan magang. Penulis menjalani program magang di PREDIKT sebagai *Social Media Graphic Designer Intern*, terutama dalam merancang sebuah media edukasi dan komunikasi mengenai kesiapsiagaan kebencanaan untuk masyarakat di sosial media Instagram.

### 1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan magang di PREDIKT sebagai *Social Media Graphic Designer Intern* berlangsung selama 5 bulan sesuai dengan kontrak yang telah disepakati bersama. Berikut ketentuan waktu magang beserta dengan jam kerja nya:

Periode mulai magang	: 18 Agustus 2025
Periode selesai magang	: 15 Januari 2026
Hari kerja	: Senin - Jumat
Jam kerja	: 08.00 – 17.00 WIB

Selama periode magang, penulis bekerja secara *Work from Anywhere* (WFA). Kantor PREDIKT berada di Building Level 12, THE CEO, Jl. TB Simatupang No.18C, Kec. Cilandak, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12430.

### 1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Penulis menjalani rangkaian proses kegiatan magang yang harus diikuti dari awal hingga akhir, sesuai dengan prosedur kampus yang telah ditetapkan. Berikut adalah tahap awal hingga akhir pelaksanaan magang:

1. Mengisi mata kuliah magang di KRS my UMN. Selanjutnya membawa mata kuliah Etika Bisnis Profesional (3 SKS), Pengalaman Industri (7 SKS), Validasi Model Indusri (7 SKS), dan Evaluasi dan Pelaporan (3 SKS), dengan total 20 SKS.
2. Penulis mencari perusahaan magang di media sosial Instagram, Glints, dan LinkedIn. Penulis sempat kesulitan mencari tempat magang yang sesuai karena faktor jarak dan tempat tinggal, Sehingga penulis memilih tempat magang yang dekat dengan tempat tinggal penulis yang menyebabkan proses penerimaan magang penulis memakan waktu yang lama.

3. Diikuti oleh pembekalan magang dari dosen kampus yang memaparkan syarat-syarat magang untuk mahasiswa patuhi agar program magang mahasiswa tersebut lulus.
4. Selama menunggu hasil dari perusahaan yang telah penulis lamar, pada tanggal 04 Agustus 2025, penulis ditawarkan oleh dosen DKV UMN melalui chat Whatsapp, yaitu Ibu Lia Herna, untuk melakukan *interview* magang di kampus. Saat proses *interview*, beliau memberi tahu bahwa perusahaan yang ada penulis ditempatkan adalah perusahaan perusahaan PREDIKT. Pada saat itu PREDIKT sedang membutuhkan mahasiswa magang divisi desainer grazfis untuk media soaial.
5. Setelah itu penulis tertarik dengan penawarannya karena sejalan dengan minat dan kebutuhan wawasan tugas akhir penulis.
6. Pada tanggal 06 Agustus 2025, penulis dinyatakan diterima di PT PREDIKT Tangguh Indonesia sebagai *Social Media Graphic Designer Intern*.
7. Setelah itu penulis melengkapi administrasi yang diperlukan seperti CV dan portofolio.
8. Pada tanggal 13 Agustus 2025, penulis melakukan tahap *interview* bersama supervisor PREDIKT. Penulis resmi diterima pada tanggal 15 Agustus 2025 dan mulai bekerja pada tanggal 18 Agustus 2025.
9. Penulis diajak bertemu langsung oleh pihak PREDIKT pada tanggal 19 Agustus 2025 sebagai perkenalan awal dan menyelaraskan visi misi ke depannya.