

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Edukasi merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan anak-anak sejak usia dini. Pendidikan yang diberikan semenjak usia dini memiliki peran besar dalam menumbuhkan rasa ingin tahu, imajinasi, serta kemampuan anak dalam bersosialisasi (Desmariani, Nofriyanti, Roza, & Wulandari, 2025). Seorang tokoh pendidik bernama Friedrich Froebel menekankan bahwa pendidikan anak usia dini harus berbasis pada aktivitas bermain karena bermain adalah cara alami anak memahami dunia (Efe, Koleva, & Atasoy, 2018). Permainan sebagai media edukatif memiliki peran yang penting karena mampu menarik perhatian anak-anak dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Sebagai warga negara Indonesia, edukasi mengenai kebudayaan nusantara sangatlah penting untuk diperkenalkan kepada anak-anak Indonesia. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk melindungi budaya Nusantara agar tidak hilang dimakan zaman. Edukasi budaya Nusantara ini dapat dilakukan melalui berbagai cara yang menyenangkan dan mudah dipahami anak-anak seperti lagu-lagu daerah, permainan tradisional, serta pengenalan mengenai adat dan budaya Indonesia. Melalui pendekatan edukatif, anak-anak tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta dan kedulian terhadap budaya bangsa.

Upaya tersebut sejalan dengan misi KiN Space yaitu untuk mendukung kreativitas anak-anak Indonesia melalui pengalaman interaktif yang berakar pada budaya nusantara, sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap warisan Indonesia serta menginspirasi imajinasi melalui seni, permainan, dan pembelajaran. KiN Space sendiri merupakan singkatan dari Kids Nusantara dan merupakan sebuah persembahan untuk Nusantara. KiN Space juga memadukan edukasi dengan

imajinasi dan menghadirkan sarana untuk mengenalkan kebudayaan Nusantara kepada anak-anak dan pengunjung. Ruang ramah keluarga ini menghadirkan kombinasi menarik antara area pameran, wahana bermain, aktivitas belajar, galeri seni, ruang retail, serta kafe yang hangat dan nyaman. (PT Kin Sukses Utama, 2024).

Ketertarikan penulis terhadap bidang edukasi yang berfokus pada pengenalan budaya Nusantara kepada anak-anak menjadi salah satu alasan penulis memiliki KiN Space sebagai tempat pelaksanaan program magang, yang merupakan bagian dari *career acceleration program* di Universitas Multimedia Nusantara. Program ini merupakan program wajib untuk membekali mahasiswa dengan pengalaman dan keterampilan di dunia kerja profesional, dan menjadi salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa desain komunikasi visual. KiN Space tidak hanya memberikan sarana edukasi dan rekreasi, tetapi juga aktif berkolaborasi dengan seniman-seniman Indonesia untuk menghadirkan instalasi seni interaktif. Melalui pendekatan ini, KiN Space membuka ruang apresiasi yang memperkenalkan karya-karya seniman Indonesia kepada anak-anak, masyarakat luas, ataupun pengunjung luar negeri. Selain itu, penulis juga ingin memperluas pengalaman dalam membuat program edukasi anak sekaligus mempelajari proses perancangan pameran interaktif yang menarik secara visual dan mampu mengembangkan pengetahuan anak-anak.

## 1.2 Tujuan Kerja

Program magang yang dijalankan oleh penulis sebagai *graphic designer intern* di KiN Space menambah pengalaman serta kemampuan penulis dalam bekerja sebagai desainer. Penulis juga menjalankan program magang dengan tujuan seperti berikut:

1. Syarat akademik untuk menjadi sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Menerapkan teori dan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam kegiatan magang.

3. Memperluas pengalaman dan wawasan mengenai *work ethics* dalam dunia kerja desain profesional.
4. Sarana untuk mengasah dan mengembangkan keterampilan *hardskill* dan *softskill* dalam profesi desainer.
5. Pengembangan profesionalitas dalam bekerja serta membangun *network* dalam lingkungan kerja profesional.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja**

Dalam pelaksanaan program magang, penulis melalui beberapa tahapan yang dimulai dari proses melamar hingga dan menyelesaikan proses magang sesuai dengan ketentuan dari perusahaan. Berikut adalah penjelasan mengenai waktu dan tahapan pelaksanaan magang yang dijalankan oleh penulis.

#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja**

Pelaksanaan program magang dilakukan selama 5 bulan yang dimulai dari tanggal 1 Juli 2025 hingga tanggal 30 November 2025. Periode kerja magang ditetapkan berdasarkan ketentuan dari kampus, yaitu terdiri dari 640 jam kerja yang dan dibimbing oleh *supervisor*, serta 207 jam penulisan laporan yang dibimbing oleh *advisor*. Magang dilaksanakan selama 8 jam per hari mulai dari pukul 09.00 hingga 17.00 WIB, dengan 5 hari kerja per minggu dari hari Senin hingga Jumat.

Proses kerja magang dilakukan secara *hybrid* dengan ketentuan 2 hari kerja secara *work from office* (WFO) dan 3 hari kerja secara *work from home* (WFH). Penentuan hari kerja secara WFO bersifat fleksibel, disesuaikan dengan situasi penulis serta kebutuhan dari kantor. Selama magang, penulis bekerja sebagai *graphic design intern* di bawah pengawasan *graphic designer* sebagai *supervisor*.

#### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja**

Dalam menjalankan program magang, penulis melakukan seluruh prosedur dan tahapan yang sudah ditetapkan oleh pihak kampus dan

koordinator magang. Proses magang dimulai dengan penulis mencari lowongan-lowongan magang melalui berbagai *platform* kerja seperti *Jobstreet*, *Linkedin*, dan *Glints*. Selain itu penulis juga memperoleh informasi lowongan magang melalui dosen dan kampus. Penulis menemukan lowongan magang sebagai *graphic design intern* di PT. KIN SUKSES UTAMA melalui informasi yang diberikan oleh dosen koordinator magang, sehingga penulis segera mengajukan CV dan portfolio melalui email pada 3 Juni 2025. Pengajuan tersebut mendapatkan respon cepat oleh perusahaan sehingga langsung dilanjutkan dengan proses wawancara secara *online* dengan *human resources development* (HRD) dan *user*.

Setelah melalui proses wawancara, penulis diberikan *design test* oleh *user* untuk menguji kemampuan penulis serta menilai kesesuaian gaya desain penulis dengan *graphic standard manual* (GSM) perusahaan. Pada 10 Juni 2025, penulis resmi diterima sebagai *graphic design intern* di PT. KIN SUKSES UTAMA dan menandatangani kontrak kerja secara *online* sebagai bentuk kesepakatan kerja penulis dengan perusahaan.

Selanjutnya, pada 20 Juni 2025, penulis mengunjungi kantor PT. KIN SUKSES UTAMA yang berlokasi di SCBD PARK LOT 7A, Senayan, Jakarta Selatan. Dalam kesempatan tersebut, penulis mendapatkan pengarahan terkait *jobdesk*, *workflow*, prosedur absen magang, peran *supervisor*, penjelasan mengenai hasil-hasil desain yang sudah dibuat sebelumnya, serta perkenalan dengan anggota-anggota perusahaan. Kunjungan ini bertujuan agar penulis memahami sistem kerja yang berlaku pada perusahaan sebelum memulai kegiatan mangang. Penulis memulai hari pertama kerja magang pada tanggal 1 Juli 2025 secara *work from office* (WFO).