

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini memberikan dampak besar untuk segala aktivitas masyarakat, salah satunya pada anak usia dini. Penggunaan gadget seperti smartphone maupun tablet menjadi bagian yang tak bisa dipisahkan di kehidupan anak-anak, baik untuk kebutuhan belajar maupun hiburan. Disisi lain, akses yang mudah menimbulkan tantangan seperti ketergantungan, gangguan kesehatan fisik dan mental, dan juga berdampak pada interaksi sosial, sehingga penggunaan yang berlebihan serta tidak terkontrol dapat memberi dampak negatif bagi anak (Zahira, 2025). Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu dilakukan secara bijak dengan pengawasan dan kontrol dari orang tua. Jika digunakan sesuai kebutuhan serta mengikuti rekomendasi batas waktu layar berdasarkan usia, gadget dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan anak.

Berdasarkan data dari UNESCO, tingkat minat baca masyarakat Indonesia masih tergolong sangat rendah, yaitu hanya sekitar 0,001%, yang berarti dari 1.000 orang hanya satu orang yang memiliki minat baca tinggi. Selain itu, hasil Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 menunjukkan bahwa skor literasi membaca siswa Indonesia berada pada angka 359 poin, menurun dibandingkan tahun 2018 yang mencapai 371 poin. Skor tersebut bahkan menjadi yang terendah sejak tahun 2000 dan masih berada di bawah rata-rata negara OECD. Menanggapi fenomena ini CEO dari Lumina Education berinisiatif untuk menghadirkan aplikasi perpustakaan digital yang diberi nama BukuAku dibawah naungan Lumina Education, ide pembuatan aplikasi ini tentunya muncul dari keresahan CEO Lumina Education terhadap rendahnya minat baca pada anak-anak

BukuAku sebagai platform digital perpustakaan digital tentunya menyediakan akses terhadap ribuan buku anak dengan sistem *subscription*, dan memiliki banyak paket yang bisa disesuaikan dengan keperluan orang tua dan anak.

Platform digital ini memiliki fungsi sebagai portal buku online yang bisa memberi akses ke ribuan koleksi buku dari banyak penerbit yang sudah dikurasi. Kehadiran platform digital BukuAku tentu memudahkan anak dan orang tua untuk menjelajahi beragam bacaan secara praktis (BukuAku, 2026).

BukuAku yang befokus pada platform aplikasi atau *web online*, didalamnya terdapat seperti perpustakaan buku digital. Selain itu BukuAku berfokus pada pengembangan minat anak untuk membaca, mendengarkan, dan memperoleh wawasan baru melalui cerita, ilustrasi, dan *storytelling* yang dapat menarik perhatiannya ditambah dengan fitur seperti *read-to-me* atau *audiobook* sehingga anak dapat mendengarkan cerita secara langsung. Selain itu, buku-buku yang diterbitkan disesuaikan dengan kemampuan kriteria umur, tema dan juga kebutuhan untuk anak. Dalam aspek desain, video *motion graphics* berperan menciptakan *storytelling* yang dapat ditonton dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Berdasarkan hal tersebut, penulis memilih Lumina Education (PT Buku Aku Digital Indonesia) sebagai tempat bagi penulis untuk melakukan program magang karena perusahaan ini memiliki ruang pekerjaan yang relevan dengan bidang desain, termasuk *motion graphics*, *illustrations*, dan *graphics design*. Khususnya dalam pengembangan *storytelling* untuk buku anak. Melalui kegiatan magang ini, penulis berkontribusi langsung dalam merancang *motion graphics storytelling* video untuk anak, selain itu juga penulis memperoleh pengalaman bekerja secara profesional, terutama pada penerapan *motion graphics* di bidang profesional. Dengan itu, penulis mengharapkan bahwa program magang ini mampu memberikan manfaat baik untuk perusahaan, maupun bagi penulis dalam bentuk mengasah keterampilan dan wawasan profesional dalam industri kreatif.

1.2 Tujuan Kerja

Program Career Acceleration Track-1 dilakukan sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara. Dalam magang Career Acceleration Track-1, penulis memilih untuk magang di PT BukuAku, karena penulis dapat memperoleh

pengalaman dengan terlibat secara langsung dalam pembuatan *motion graphics* untuk storytelling terutama tema anak-anak. Selain itu, penulis mengikuti magang ini dengan beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis, sebagai pembelajaran kedepannya terutama dalam industri kreatif profesional:

1. Memperoleh pengalaman kerja sebagai *Motion Graphics Designer* untuk divisi *Team Creative* di Lumina Education (PT BukuAku Digital Indonesia). Serta membuka wawasan baru terkait pekerjaan *motion* secara profesional di bidang industri kreatif terutama industri penerbit buku anak.
2. Meningkatkan kemampuan untuk berkomunikasi dengan atasan, etika, dan juga mengatur *time management* penulis dalam berkoordinasi dengan orang atau divisi lain. Selain itu juga menciptakan keterbiasaan bekerja dengan *workflow* yang sudah sistematis.
3. Mempelajari dan meningkatkan *hardskill* bekerja terkait aktivitas sebagai Tim Creative untuk Lumina Education, seperti penyesuaian *style motion* penulis dengan gaya *motion*, *key visual* yang pernah dibuat oleh BukuAku. Kemudian juga memperluas ilmu terkait *Motion Graphics* untuk pengembangan *storytelling* buku anak dan menciptakan berbagai konten kebutuhan media sosial seperti reels, atau bumper trailer buku.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Linimasa program magang telah disusun menyesuaikan kebutuhan divisi *creative*. Berikut merupakan penjelasan mengenai waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang yang dilakukan penulis.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Waktu pelaksanaan kerja ditentukan berdasarkan syarat 640 jam kerja dari pihak Universitas, penulis menjalani *intern* selama 4 bulan. Penulis mulai bekerja dari tanggal 2 Februari 2026 dan berakhir pada 30 Juni 2026. Sistem kerja di BukuAku ditetapkan secara *hybrid*, dimana terdapat 1 hari untuk hadir secara *offline* di kantor dan 4 hari yang dijalani secara WFH (*Work From Home*).

Kehadiran secara *offline* ditetapkan di setiap hari Senin. Jam kerja untuk magang ini diawali dari pukul 08.00 WIB hingga pukul 12.00 WIB, dan dilanjut *work from home* hingga jam 17:00 yang setara dengan 8 jam kerja dengan istirahat makan siang pada pukul 12.00. Di dalam hari ketika penulis sedang menjalani magang dengan *work from home*, terdapat sesi asistensi pada group *whatsapp* bersama dengan *supervisor* untuk melakukan update terhadap progress yang sedang dibuat.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Kegiatan *Career Acceleration Track-1* dimulai dari pembekalan yang diadakan oleh Universitas Multimedia Nusantara, tepatnya pada hari Senin, 24 November 2025. Pada rangkaian ini, informasi dan syarat ketentuan magang dijelaskan dan secara rinci oleh dosen koordinator magang. Setelah selesainya pembekalan, penulis langsung disarankan untuk memulai mencari 10 perusahaan yang sesuai dengan kriteria kampus mengenai tempat magang untuk mahasiswa terutama pada jurusan DKV.

Pada proses pengajuan perusahaan, penulis mengajukan sebuah CV dan Portofolio ke salah satu perusahaan buku anak bernama PT BukuAku Digital, sebelumnya penulis sempat melakukan magang mandiri pada perusahaan tersebut pada saat di semester 4, tepatnya tanggal 22 Maret 2024, dan melakukan proses interview. Pada saat proses interview berjalan, penulis diminta menjelaskan setiap karya di portofolio yang penulis ajukan kepada perusahaan bersama *art director*, selain itu juga penulis diminta menceritakan seluruh portofolio dan *step-by-step* karya yang pernah dibuat.

Pada tanggal 22 Desember 2025, penulis mengajukan diri kembali ke perusahaan BukuAku untuk menanyakan ketersediaan tempat magang kepada supervisor, setelah itu supervisor menerima kembali penulis untuk magang sebagai *motion graphics designer*. Ketika *letter of acceptance* dari pihak perusahaan dikirim melalui email. Penulis pun melakukan *complete registration* di dalam website *prostep.umn.ac.id*. Dan penulis menghadiri

pertemuan perdananya pada tanggal 2 Februari 2026 secara *offline* di kantor sebagai *motion graphics intern*.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA