

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi berlangsung pesat, ditandai dengan transformasi digital di berbagai sektor yang mendukung tingkat produktivitas masyarakat di Indonesia (Bangsawan, 2023). Salah satu sektor yang secara aktif terlibat dalam transformasi digital adalah sektor ekonomi (Luqiana, 2025). Transformasi digital dalam sektor ekonomi diterapkan dalam regulasi yang ditetapkan oleh Otoritas Jasa Keuangan dalam Cetak Biru Transformasi Digital Perbankan (2025). Panduan tersebut menjelaskan bahwa transformasi digital dilaksanakan dengan tujuan mempercepat perkembangan, terkhusus pada industri perbankan. Salah satu bank yang mengalami transformasi digital adalah PT Bank BCA Tbk, yang menciptakan anak usaha baru yakni PT Bank Digital BCA.

Bank Digital BCA merupakan bank digital dengan skala nasional yang resmi beroperasi pada tanggal 2 Juli 2021. BCA Digital memberikan layanan pembayaran, transfer, hingga simpanan tabungan tanpa bentuk fisik. Dalam *talkshow* yang diadakan pada BCA Expoversary, Halim (2026) selaku *Head of Corporate Planning* BCA Digital menjelaskan bahwa salah satu capaian BCA Digital adalah jumlah nasabah yang mencapai 3,07 juta orang per 2025. Sehubungan dengan hal tersebut, BCA Digital berupaya untuk mengajak nasabah agar dapat menggunakan layanan dalam jangka panjang. Salah satu cara untuk mencapai target tersebut adalah melalui promosi dan *branding* yang dilakukan hingga saat ini.

Visual memiliki peran penting dalam menciptakan *branding* dan promosi suatu perusahaan dalam menarik perhatian calon pengguna (Usman, 2025). Visual berguna untuk menyampaikan promosi dan *brand image* yang dimiliki oleh BCA Digital, sehingga *graphic designer* memiliki peran yang kuat untuk membantu memenuhi tujuan yang diupayakan BCA Digital. Penulis mengikuti program

magang di BCA Digital sebagai *graphic designer* dengan tugas yang mencakup perancangan *user interface*, perancangan desain dan *motion graphic* untuk materi promosi, serta ilustrasi untuk salah satu fitur dalam aplikasi blu, yaitu bluGift. BluGift merupakan fitur yang memungkinkan nasabah mengirimkan sejumlah uang kepada nasabah lain sebagai hadiah. Pada fitur tersebut, pengguna dapat memilih ilustrasi yang akan ditampilkan kepada penerima sebagai bagian dari pengalaman pemberian hadiah. Perancangan ilustrasi bluGift menjadi salah satu tugas yang diberikan untuk mendukung tujuan BCA Digital dalam meningkatkan jumlah nasabah berkualitas melalui pengalaman pengguna yang lebih menarik. Pekerjaan yang diberikan memiliki kesinambungan dengan bidang Desain Komunikasi Visual karena membutuhkan kemampuan dalam perancangan desain promosi, *user interface*, *motion graphic*, dan ilustrasi yang telah dipelajari selama perkuliahan.

Penulis memilih BCA Digital sebagai tempat pelaksanaan program magang karena sejalan dengan minat dan kemampuan penulis di bidang desain grafis dan ilustrasi. Selain itu, BCA Digital memberi ruang untuk mengembangkan ide kreatif dalam menciptakan visual. Hal tersebut ditunjukkan melalui salah satu aspek visual yang menjadi bagian dari *branding* BCA Digital, yakni maskot Benni, Lea, dan Utta. Penulis memiliki harapan agar dapat meningkatkan pengetahuan mengenai kesinambungan antara desain komunikasi visual dan industri perbankan, melalui tugas-tugas yang berkaitan dengan *brand awareness* BCA Digital.

1.2 Tujuan Kerja

Selama melaksanakan program magang di PT Bank Digital BCA, penulis terlibat dalam berbagai proses perancangan visual yang memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan. Penulis mengikuti program magang di BCA Digital sebagai *graphic designer* dengan tujuan sebagai berikut:

1. Sebagai Salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Sebagai sarana menambahkan pengalaman berupa *softskill* dan *hardskill* mengenai profesi sebagai desainer.

3. Sebagai sarana memperluas jejaring sosial secara profesional, baik dalam lingkup kreatif dan non-kreatif.
4. Meningkatkan kualitas portfolio karya yang berhubungan dengan peningkatan kredibilitas penulis sebagai *graphic designer*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Program magang yang dilaksanakan oleh penulis mengikuti kebutuhan universitas, serta ketentuan yang diberikan oleh perusahaan. Waktu pelaksanaan kerja menyesuaikan jumlah target yang diberikan, sebagai syarat memenuhi program wajib magang yang ditetapkan oleh universitas. Jadwal dan prosedur pelaksanaan kerja dilaksanakan sesuai dengan peraturan yang berlaku saat melaksanakan tanda tangan kontrak kerja.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Sejalan dengan *letter of acceptance* yang diterbitkan oleh BCA Digital, penulis melaksanakan magang dalam jenjang waktu 6 bulan. Periode magang dimulai pada tanggal 1 Februari 2026 hingga 31 Juli 2026. Penulis bekerja dengan sistem *Work From Office* pada hari Senin sampai Jumat dengan jadwal kedatangan yang fleksibel antara pukul 07.30 – 09.30. BCA Digital mengizinkan untuk melakukan pekerjaan dengan sistem *Work From Home* jika penulis berhalangan untuk hadir pada hari tertentu. Penulis akan memenuhi jam kerja yang ditentukan oleh perusahaan, yakni 8 jam dalam satu hari. Jam kerja tersebut sejalan dengan ketentuan yang ditetapkan oleh universitas, yakni setiap mahasiswa diwajibkan mencapai target jam kerja sebanyak 640 jam.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Dalam proses pencarian perusahaan untuk melaksanakan program magang, penulis mencari berbagai kemungkinan pekerjaan melalui LinkedIn, Jobstreet, Dealls, Glassdoor, TikTok, dan Instagram. Setelah mencari, penulis menemukan lowongan pekerjaan *graphic designer* di BCA Digital pada aplikasi Dealls. Akhirnya, penulis mencari tahu lebih dalam mengenai latar

belakang BCA Digital sebelum memutuskan untuk menjadikan BCA Digital sebagai pilihan perusahaan yang diajukan pada *website* prostep.umn.ac.id. Pada tanggal 15 Desember 2025, koordinator magang dan *Head of Department* menyetujui BCA Digital sebagai tempat pelaksanaan program magang. Sehingga, penulis akhirnya mengirimkan surat lamaran pekerjaan yang mencakup CV, portfolio desain, disertai dengan surat pengantar yang diberikan oleh universitas melalui email BCA Digital.

Pada tanggal 5 Januari 2026, penulis dihubungi oleh tim *people and culture* BCA Digital untuk dapat melaksanakan *user interview* sebagai bagian dari proses rekrutmen. *User interview* diadakan secara *online* pada tanggal 8 Januari 2026, melalui Microsoft Teams. *User interview* dilaksanakan bersama dengan Naelia Wastu Citra sebagai bagian dari tim *people and culture*, dan Hana Khatimatunnisa selaku *user* dalam divisi *Brand and Communication, Brand Awareness*. Setelah itu, penulis diberikan tugas untuk mengerjakan desain sebagai bagian dari *technical test*. *Technical test* terdiri dari 3 tugas, yakni melakukan desain *key visual* promo, *AI prompting character* BCA Digital, dan desain *merchandise* berupa kartu flazz dan *totebag*. Penulis menyelesaikan tugas yang diberikan dalam jenjang waktu 3 hari, sesuai dengan arahan yang diberikan. Setelah mengirimkan hasil desain, penulis mendapatkan kabar pada tanggal 14 Januari 2026 bahwa penulis telah diterima untuk melaksanakan program magang sebagai *graphic designer Brand Awareness* BCA Digital.

Pada tanggal 20 Januari 2026 penulis melakukan tanda tangan kontrak secara langsung di Menara Blu, The City Tower, Jakarta Pusat. Setelah itu, penulis mendapatkan jadwal *onboarding* pada tanggal 2 Februari 2026 yang menandakan program magang di BCA Digital resmi dimulai. Program magang berlangsung selama 6 bulan, diakhiri pada tanggal 31 Juli 2026. Seiring dengan panduan yang diberikan universitas, penulis akan melaksanakan magang untuk memenuhi ketentuan target 640 jam kerja, disertai dengan 207 jam pengerjaan laporan.