

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dapat mempermudah seseorang untuk mendapatkan informasi, misalnya dengan mengakses media sosial. Berdasarkan survei Katadata Insight Center (KIC) bersama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) pada tahun 2021, sebanyak 73% masyarakat Indonesia mengakses media sosial untuk mendapatkan sejumlah informasi, sedangkan untuk media lainnya lebih rendah diakses oleh masyarakat Indonesia. Agar sebuah konten yang disajikan pada media sosial dapat menarik perhatian pengguna atau konsumen, maka media sosial memanfaatkan berbagai elemen visual, misalnya pemanfaatan ilustrasi, desain grafis, fotografi maupun tipografi. Penggunaan berbagai elemen visual, seperti ilustrasi, gambar, foto, video dan teks yang menarik pada sebuah postingan di media sosial dapat meningkatkan *engagement* dari pengguna (Tristanti & Oetarjo, 2024, hlmn. 3852).

Elemen visual seperti ilustrasi maupun desain grafis dalam konten media sosial juga berfungsi dalam menyampaikan pesan secara singkat dan jelas sehingga agar memudahkan pengguna untuk memahami pesan dari konten (Abadi, 2021). Sedangkan, penggunaan fotografi dapat membantu pengguna atau konsumen untuk mendapatkan visualisasi lebih jelas tanpa perlu membayangkan visual terlebih dahulu (Paduraru, 2022, hlmn. 103). Seseorang yang menciptakan gambar atau ilustrasi dapat disebut sebagai ilustrator. Sedangkan, seseorang yang menata atau sebagai penyusun aset visual dapat disebut sebagai desainer grafis (Amalia, 2023). Peran ilustrator maupun desainer grafis menjadi salah satu peran yang dibutuhkan dalam proses kreatif, baik dalam sebuah perusahaan, organisasi maupun yayasan.

Dalam menjalankan program *Career Acceleration Program* (CAP), yaitu program wajib yang dijalankan oleh Universitas Multimedia Nusantara untuk mempersiapkan mahasiswa agar memiliki pengalaman bekerja dalam industri

kreatif, penulis mencari beberapa tempat dengan program *internship* yang membutuhkan posisi ilustrator maupun desainer grafis. Kemudian, penulis mendapatkan tawaran untuk melakukan program tersebut di Ehipassiko Foundation sebagai ilustrator sekaligus desainer grafis. Ehipassiko Foundation merupakan yayasan yang dibangun pada tahun 2002, oleh Handaka Vijjānanda di Myanmar, dengan memiliki visi membangun karakter pribadi, masyarakat, dan lingkungan melalui cara hidup studi, aksi, serta meditasi berdasarkan Dharma Humanistik. Ehipassiko Foundation bergerak dalam bidang penerbitan, pendidikan dan pelatihan Dharma.

Sebelum memutuskan untuk melakukan magang di Ehipassiko Foundation, penulis juga melakukan pertimbangan pada beberapa tempat yang membutuhkan posisi atau kedudukan ilustrator, seperti PT Mankibo Cahaya Bahagia yang membutuhkan 2D *artist* dan PT HIVE Kreasi Global yang membutuhkan ilustrator pada bidang spesifik, seperti *colorist* yang membantu proses *coloring* hingga *rendering*, namun penulis belum berhasil melewati tahapan tes seleksi, karena *hard skill* yang masih terbatas dan perlu dikembangkan. Oleh karena itu, Ehipassiko Foundation menjadi pilihan penulis untuk mengembangkan keterampilan dan wawasan dalam bidang ilustrasi maupun desain.

Penulis memutuskan untuk menerima tawaran *internship* dari Ehipassiko Foundation yang membutuhkan mahasiswa Desain Komunikasi Visual dan memiliki kemampuan dalam bidang pembuatan ilustrasi dan desain. Selama menjalankan program *internship*, penulis diposisikan sebagai ilustrator sekaligus desainer grafis. Penulis bertanggung jawab dalam membantu pembuatan aset ilustrasi untuk kebutuhan konten media sosial Ehipassiko Foundation agar lebih menarik dan mudah dipahami.

1.2 Tujuan Kerja

Penulis memiliki tujuan kerja dalam pembuatan ilustrasi dan desain infografis untuk konten media sosial Ehipassiko Foundation. Selain itu, penulis juga ingin mengembangkan *skill* yang telah dipelajari selama kegiatan perkuliahan.

Terdapat beberapa tujuan dan maksud penulis dalam mengikuti *Career Acceleration Program* (CAP), sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat untuk menjadi sarjana desain Universitas Multimedia Nusantara.
2. Untuk meningkatkan *softskill* dalam *time management*, adaptasi serta komunikasi atau koordinasi.
3. Untuk meningkatkan *hardskill*, seperti kemampuan dalam membuat ilustrasi cerita dan kemampuan *layouting* dalam membuat desain infografis.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Penulis melakukan *Career Acceleration Program* (CAP) dengan mengikuti waktu dan prosedur pelaksanaan kerja yang telah ditetapkan oleh kampus maupun perusahaan. Adanya perbedaan antara waktu dan prosedur yang telah ditetapkan oleh pihak kampus maupun perusahaan sehingga penulis melakukan penyesuaian secara mandiri. Berikut waktu dan prosedur pelaksanaan kerja yang telah dijalankan oleh penulis selama magang di Ehipassiko Foundation.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Waktu pelaksanaan kerja di Ehipassiko Foundation disesuaikan dengan *Career Acceleration Program* (CAP) dari pihak Universitas Multimedia Nusantara, selama 640 jam atau kurang lebih 4 bulan. Untuk mencapai jam kerja tersebut, kegiatan magang dimulai dari awal Februari hingga awal Juni dengan ketentuan jam dan hari kerja sebagai berikut.

Periode mulai magang: 11 Februari 2026

Periode selesai magang: 5 Juni 2026

Jam Kerja: 08:00 – 19:00 WIB

Hari: Senin – Jumat

Sistem Kerja: *Work from Home* (WFH)

Penerapan sistem kerja *Work from Home* (WFH) oleh Ehipassiko Foundation dinilai memiliki fleksibilitas yang tinggi, terutama dalam pertimbangan biaya transportasi dan biaya tambahan lainnya. Penulis

mendatangi kantor, apabila terdapat keperluan dalam rapat, *event* atau kegiatan lainnya yang mengharuskan penulis untuk datang.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Untuk melakukan kegiatan *Career Acceleration Program* (CAP) terdapat beberapa syarat yang perlu dipenuhi oleh penulis, seperti minimal menempuh 90 SKS dan mengambil Pre-Internship. Dalam menjalankan kegiatan *Career Acceleration Program* (CAP), terdapat beberapa prosedur pelaksanaan kerja yang perlu dijalankan oleh penulis, dimulai dari penulis membuat portofolio dan CV ATS pada akhir bulan Desember 2025 agar dapat mulai *apply* magang ke beberapa perusahaan. Kemudian, penulis melakukan pengajuan *cover letter* (*form career acceleration 01*) di *website prostep.umn.ac.id* sebagai syarat untuk memulai praktik kerja magang. Selanjutnya, penulis mulai melakukan *apply* pada beberapa perusahaan yang bergerak dalam industri game, industri hiburan atau *entertainment* (produksi manhwa), serta mendapatkan rekomendasi perusahaan penerbit.

Pada tanggal 10 Februari 2026, penulis melakukan wawancara dengan perusahaan penerbit atau *publishing*, yang bernama Ehipassiko Foundation melalui Whatsapp secara daring, kemudian menerima surat *Letter of Acceptance* (LOA) sebagai bukti penerimaan magang dari Ehipassiko Foundation. Pada tanggal 11 Februari 2026, penulis melakukan registrasi *Letter of Acceptance* (LOA) pada *website prostep.umn.ac.id* (*form career acceleration 02*) yang menyatakan penulis akan melanjutkan kegiatan magang pada perusahaan yang di tuju, yaitu Ehipassiko Foundation. Pada hari yang sama, penulis secara resmi mulai melakukan magang di Ehipassiko Foundation secara *Work from Home* (WFH).

Penulis memulai magang pada bulan Februari dengan melakukan kunjungan ke kantor Ehipassiko Foundation untuk mendapatkan *brief* terkait *project* yang akan dikerjakan selama magang secara *Work from Home* (WFH) dan mulai mengerjakan *project 1*. Memasuki bulan berikutnya, pada bulan

Maret, penulis melanjutkan *project 2* hingga tahap *masking* fotografi kemudian fokus mengutamakan *project 3*, *project 4* dan *project 5* terlebih dahulu karena kebutuhan dari Ehipassiko Foundation hingga selesai. Pada bulan April, penulis kembali melanjutkan pengerjaan *project 1* dan *project 2* hingga selesai. Pada bulan yang sama, penulis mengerjakan *project 6*, *project 7* dan *project 8*. Memasuki bulan Mei, penulis ditugaskan untuk membantu menjaga *booth* Ehipassiko Foundation sambil mengerjakan *project 9* dan mencicil *project 10* hingga awal bulan Juni.

Selama menjalankan *internship*, penulis juga mengerjakan laporan dan melakukan kegiatan bimbingan selama 8 kali dengan *Advisor* dari Evaluasi 1 hingga Evaluasi 2. Kemudian, penulis *submit* laporan melalui *website* prostep.umn.ac.id agar *Supervisor* maupun *Advisor* dapat melakukan proses penilaian. Selanjutnya, penulis *upload* laporan untuk kebutuhan *registrer exam* untuk dilakukan *approval* oleh HOD dan *Advisor* agar penulis dapat lanjut pada tahapan berikutnya, yaitu mengikuti sidang magang, pada tanggal 29 Juni 2026 secara *offline* di Universitas Multimedia Nusantara, gedung D, ruangan 1201, dari pukul 08.30 WIB hingga pukul 09.00 WIB.

