

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri kreatif, pendidikan DKV, perannya dalam mempersiapkan anak DKV dalam industri, mengapa industri membutuhkan dkv, penjelasan program magang. Industri kreatif merupakan salah satu sektor strategis yang berkontribusi signifikan dalam perekonomian Indonesia. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS, 2025), sektor ekonomi kreatif menyerap sekitar 27,4 juta tenaga kerja, yang merupakan 18,7% dari total tenaga kerja nasional pada tahun 2025.

Kementerian Ekonomi Kreatif (2025) menyatakan bahwa hasil kinerja dari sektor ekonomi di bidang kreatif pada 2025 dinilai positif. Hal ini dilihat dari pertumbuhan nilai ekspor sebesar 26,68 miliar *USD* yang merupakan 11,96% dari total ekspor nonmigas nasional. Selanjutnya, dari sisi investasi mencapai nominal Rp 132,04 triliun yang merupakan 107% dari target RPJMN 2025. Perkembangan industri kreatif di era digital mendorong meningkatnya kebutuhan akan kemampuan dan jasa komunikasi visual yang efektif, baik untuk kebutuhan publikasi maupun komersial.

Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan ilmu yang mempelajari dan mendalami penyampaian pesan melalui elemen visual seperti tipografi, ilustrasi, fotografi, dan media digital. Keperluan desain tidak lagi hanya berputar pada perancangan produk fisik, melainkan beralih untuk membangun interaksi dan pengalaman yang bermakna bagi audiens melalui pendekatan kognitif hingga kultural (Davis & Hunt, 2017). Salah satu perusahaan atau yayasan yang memerlukan kemampuan dkv di antaranya adalah Yayasan TAKA yang berdiri sejak tahun 2000 dan bergerak dalam bidang konservasi laut serta pemberdayaan masyarakat pesisir melalui pendidikan, riset, dan pengelolaan sumber daya laut. Yayasan TAKA membuka program volunteer dan magang untuk mahasiswa atau individu yang ingin belajar serta berkontribusi dalam riset, multimedia, publikasi,

serta advokasi konservasi dan edukasi masyarakat. Dalam menjalankan berbagai programnya, Yayasan TAKA memerlukan kemampuan DKV untuk mendukung proses advokasi dan edukasi melalui penyampaian informasi yang komunikatif, menarik, dan mudah diakses oleh berbagai lapisan masyarakat. Pemanfaatan media visual seperti infografik, konten media sosial, ilustrasi edukatif, dan materi kampanye digital menjadi sarana penting dalam meningkatkan kesadaran publik terhadap isu konservasi laut dan keberlanjutan lingkungan pesisir.

Mengetahui kebutuhan tersebut, Penulis sebagai Mahasiswa Desain Komunikasi Visual memanfaatkan kesempatan untuk mengembangkan kompetensi secara lebih mendalam dengan mengikuti program magang pada bidang multimedia dan desain komunikasi visual di Yayasan TAKA selama (durasi waktu tertentu), dengan tujuan untuk memperoleh pengalaman langsung dalam lingkungan kerja profesional serta memahami penerapan keilmuan DKV dalam praktik nyata. Melalui perancangan dan penyusunan aset visual, infografis, *copywriting*, materi publikasi media sosial yang sesuai dengan arahan, keperluan, dan permintaan Yayasan TAKA.

Posisi Desain Grafis Intern bergerak di bawah divisi Education and Public Awareness Yayasan TAKA yang berperan dalam merancang, mengembangkan, dan mengelola strategi komunikasi untuk mendukung program edukasi serta kampanye publik terkait konservasi laut, konservasi daerah pesisir, dan pemberdayaan lingkungan keberlanjutan. Divisi ini bertanggung jawab dalam mengolah hasil riset dan karya ilmiah kelautan menjadi materi komunikasi yang menarik dan mudah dicerna bagi masyarakat melalui konten media sosial, poster, infografik, materi presentasi, dan kebutuhan publikasi digital lainnya.

1.2 Tujuan Kerja

Tujuan Penulis dalam pelaksanaan *Career Acceleration Program Track 1* adalah untuk memenuhi kebutuhan dan persyaratan kelulusan program Sarjana Desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara dengan hasil yang memuaskan. Selain memenuhi kebutuhan dan persyaratan akademis, Penulis juga mengikuti

program magang untuk mengembangkan dan meningkatkan ketrampilan DKV, seperti perancangan aset visual, perancangan *multimedia*, dan *copywriting* langsung dalam lingkungan profesional:

1. Syarat kelulusan Sarjana Desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mengembangkan dan meningkatkan kemampuan desain dalam dunia profesional.
3. Memperoleh pengalaman kerja profesional di bidang desain grafis.
4. Mengasah kemampuan *hard skill* seperti ilustrasi, *copywriting*, dan *layout* dengan menggunakan *software* desain seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, *Figma*, *Canva*, dan *Adobe After Effects*.
5. Mengasah kemampuan *soft skill* seperti komunikasi, kerja sama antartim, koordinasi, manajemen waktu, dan membangun etika kerja yang baik.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Prosedur pelaksanaan magang dimulai melalui pemberitahuan *briefing informasi Career Acceleration Program di UMN*, diawali oleh acara sosialisasi kampus, *Pre Internship*, pada tanggal 24 November 2025, pukul 13.00 WIB, di *Lecture Theater* Universitas Multimedia Nusantara. Usai mengikuti prosedur *Pre-Internship*, Penulis melakukan pencarian lowongan magang dan internship di perusahaan-perusahaan nasional yang menawarkan jobdesk pada bidang multimedia dan desain komunikasi visual. Pelaksanaan program magang diikuti sesuai ketentuan dan persyaratan Universitas Multimedia Nusantara yang mewajibkan 640 jam kerja, dengan penetapan jam kerja yang ditentukan oleh pihak perusahaan atau yayasan. Penjelasan lebih lanjut sebagai berikut.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Penulis melaksanakan prosedur kerja secara *WFH (Work from Home)* atau bekerja dari rumah selama 4 bulan yang dimulai pada tanggal 16 Februari 2026 hingga 16 May 2026 hingga memenuhi total jam kerja sebanyak 753 jam. Kegiatan magang berlangsung setiap hari Senin hingga Jumat dengan

jam kerja dimulai pukul 08.00 WIB hingga 20.00 WIB, sehingga durasi total kerja mencapai 11 jam per hari dengan 1 jam istirahat makan siang. Sistem kerja ini memungkinkan Penulis untuk tetap menjalankan tanggung jawab profesional secara optimal meskipun dilakukan secara jarak jauh.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Prosedur pelaksanaan magang dimulai melalui pemberitahuan *briefing* informasi *Career Acceleration Program* di UMN diawali dari acara sosialisasi kampus, *Pre Internship*, pada tanggal 24 November 2025, pukul 13.00 WIB, yang menjelaskan ketentuan-ketentuan magang beserta prosedur dan timeline yang harus diikuti. Usai penyelesaian semua prosedur Tugas Akhir pada tanggal 19 Januari 2026. Penulis diberikan waktu luang untuk mencari tempat magang yang kemudian dapat dimasukkan ke dalam *PROSTEP* UMN mulai tanggal 15 Januari. Di waktu bersamaan, Penulis juga diharapkan untuk menyiapkan CV dan portofolio untuk keperluan aplikasi lowongan magang. Penulis melakukan pencarian lowongan magang melalui website dan software seperti *Linkedin*, *Glints*, *Jobstreet*, dan *Deals Job*. Selama proses pencarian magang, pihak Kampus melakukan monitoring status rekrutmen magang Mahasiswa melalui penyebaran form yang ditujukan untuk membantu menyebarkan data CV dan portofolio ke perusahaan dan agensi untuk meningkatkan kesempatan mahasiswa diterima program magang.

Pada tanggal 4 Februari 2026, Penulis menerima email dari Yayasan TAKA yang berisikan apresiasi pelamaran posisi intern desain grafis dan *multimedia*. Email juga menyertakan tanggal *interview* dan diskusi pada Kamis, 5 Februari 2026, bersama direktur Yayasan TAKA sebelum memulai program magang. Usai pelaksanaan *interview*, Penulis menerima *LoA (Letter of Acceptance)* melalui email Yayasan TAKA yang berisikan pernyataan penerimaan Penulis dalam program magang Yayasan TAKA pada tanggal 10 Februari 2026 dan dapat memulai kerja secara *WFH (Work from Home)* mulai tanggal 16 Februari 2026. Penulis ditugaskan untuk fokus dalam perancangan aset visual, infografis, *copywriting*, serta perancangan postingan media sosial untuk keperluan publikasi dan edukasi Yayasan TAKA.

