

BAB 1 .PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka merupakan program di bawah naungan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang memberikan peluang bagi mahasiswa untuk mengembangkan berbagai keterampilan, inovasi, kreativitas, dan kepribadian. Melalui program ini, mahasiswa dilatih untuk bersikap profesional dalam lingkungan kerja, berinovasi, berkolaborasi, dan mengasah keterampilan seperti manajemen waktu, public speaking, juga pemecahan masalah. Salah satu program di bawah Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka adalah Program Magang Bersertifikat yang dapat dikonversi menjadi 20 SKS. Mahasiswa diberi kesempatan untuk mendaftar ke berbagai perusahaan mitra Program MSIB Batch 6. Salah satunya adalah Satudikti yang merupakan program layanan pendidikan tinggi dari Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi (Ditjen Dikti) yang menawarkan beberapa posisi magang yang berbeda di salah satu nya yaitu posisi grafik desain.

Dari beberapa mitra yang melakukan wawancara, satudikti Ditjen Dikti merupakan salah satu mitra yang menerima penulis sebagai mahasiswa magang. Penulis akan terlibat dalam proyek utama yaitu Pembuatan Konten Media Sosial dan memiliki tujuan untuk memperluas wawasan dan belajar tentang penerapan etika bekerja dalam suatu organisasi. Penulis memilih dan menerima offering dari Satudikti Ditjen Dikti karena mitra tersebut memiliki salah satu posisi yang diinginkan penulis yaitu sebagai Grafik Desain, posisi tersebut sesuai dengan keahlian dan peminatan yang diambil dalam perkuliahan sehingga bisa menerapkan ilmu yang didapatkan dalam perkuliahan dan mendapatkan pengalaman yang lebih banyak dalam dunia kerja di Satudikti.

Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi (Ditjen Dikti) adalah salah satu unit utama di bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Sesuai dengan fungsinya yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 45 Tahun 2019, Ditjen Dikti memiliki peran penting dalam meningkatkan mutu pendidikan tinggi di Indonesia. Ditjen Dikti berkomitmen untuk memberikan pelayanan terbaik dalam ruang lingkup pendidikan tinggi guna menciptakan Sumber Daya Manusia yang unggul di berbagai bidang. Salah satu program unggulan Ditjen Dikti adalah SatuDikti, sebuah aplikasi yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dan informasi dalam bidang pendidikan tinggi. Untuk mendukung pemasaran aplikasi SatuDikti di platform Instagram, Ditjen Dikti membentuk tim khusus yang salah satu anggotanya adalah Graphic Designer (GD).

Sebagai Graphic Designer di tim SatuDikti, peran utama adalah menginterpretasikan pesan dalam bentuk visual dan membuat konsep visual yang menarik untuk konten pemasaran. Tugas ini mencakup desain konten berdasarkan brief dari tim SMS, dan menyusun research plan. Selain itu, peran ini juga melibatkan pembuatan color plan, desain gaya baru untuk berbagai jenis konten Instagram, serta penyempurnaan Brand Guideline dari batch sebelumnya.

Selama program magang, saya bertanggung jawab untuk menciptakan desain konten yang mendukung pemasaran aplikasi SatuDikti. Saya berhasil mengaplikasikan keterampilan desain grafis dan pemahaman konsep desain, serta menciptakan konten-konten berkualitas tinggi yang sesuai dengan kebutuhan pemasaran SatuDikti. Kompetensi yang saya kembangkan selama program ini meliputi usability testing, proses riset, critical thinking, work ethic, prototype creation, UI kit development dan designer mindset, yang semuanya mendukung pencapaian tujuan Ditjen Dikti untuk meningkatkan mutu pendidikan tinggi di Indonesia.

1.2 Lingkup

Lingkup project yang dikerjakan mayoritas adalah desain yang berfokus untuk mengelola media sosial berisi pembuatan desain flyer informasi untuk feed Instagram dan perancangan konten video reels Instagram. Dalam pembuatan konten tersebut, dikerjakan secara berkelompok. Pada posisi Grafik Desain terdapat 3 orang dan dibagi menjadi 3 tugas, yaitu Desain konten feed instgram, Instagram story, dan thumbnail reels dengan cover warna putih, warna biru, serta tugas editor video, di sini penulis memegang konten yang berkaitan dengan cover berwarna putih. Setiap hari nya membuat 1 konten instagram, dimana terdapat konten feed intagram dan konten reels, dengan membuat desain setelah mendapatkan brief final dari tim social Media Specialist, dan setelah desain dibuat penulis melakukan asistensi kepada mentor secara online. Setiap bulannya terdapat kegiatan regrub bersama dengan tim SMS dan mentor untuk mengevaluasi progres selama 1 bulan dan hasil engagemen Instagram.

1.3 Tujuan

Tujuan mengikuti program magang sebagai Graphic Designer di tim SatuDikti, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi (Ditjen Dikti), adalah untuk mengembangkan keterampilan desain grafis dan memahami proses kreatif dalam pembuatan konten pemasaran yang efektif. Berikut adalah tujuan dan hasil yang telah diperoleh selama program magang ini:

- a. Tujuan :
 1. Pengembangan Keterampilan Desain Grafis
 2. Pemahaman Brand Voice dan Komunikasi Visual
 3. Pengembangan Etos Kerja dan Manajemen Waktu
 4. Penyempurnaan Brand Guideline
- b. Hasil :
 1. Desain Color Plan dan Konten Instagram
 2. Pengembangan dan Implementasi Maskot Sakti
 3. Produksi Asset Photography
 4. Penyempurnaan Brand Guideline

Pengembangan Kompetensi Profesional