

## BAB I. PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Kampus Merdeka merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai persiapan karier masa depan. Kesempatan bagi seluruh mahasiswa dari perguruan tinggi yang bisa mengikuti program kampus merdeka, banyak program yang dibuka salah satunya yaitu program Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka (MSIB) dengan tujuan memberikan kesempatan kepada mahasiswa yang lolos seleksi untuk mengasah dan mengembangkan kemampuan lebih maksimal dengan keahlian yang lebih spesifik melalui aktivitas magang yang dijadikan sebagai bentuk simulasi praktik dalam dunia kerja dan terkhususnya meningkatkan sikap yang profesional dalam menangani proyek atau permasalahan yang ada. Dengan pembelajaran dari mitra magang, mahasiswa dapat mengembangkan *hard skills* maupun *soft skills* yang dapat berguna menjadi bekal untuk lebih siap memasuki dunia kerja yang sesungguhnya.

Desain Komunikasi Visual, adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta *layout* (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan (Kusrianto, 2007: 2). Di DKV UPN terdapat 3 penjurusan, yaitu jurusan Desain Grafis, Visual *Marketing* dan Komunikasi Visual *Marketing*. Penyusun masuk ke dalam penjurusan Desain Grafis (DG). Selama magang, penyusun berfokus pada DG yang melibatkan proses komunikasi visual dan desain komunikasi dengan pembuatan elemen visual, seperti tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan.



Gambar 1. 1 Tampak Depan Kantor PT Sebangku Jaya Abadi  
(Sumber : Data Perusahaan, 2023)

PT Sebangku Jaya Abadi adalah Perusahaan *Start-Up* yang bergerak dalam bidang Teknologi Pendidikan yang menginisiasi media pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi anak dengan mengedepankan pendidikan karakter melalui kearifan lokal budaya Indonesia. Perusahaan ini berpusat di kantor yang beralamat di Jalan Munggur No.114 B, Sanggrahan, Condongcatur, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55283. PT Sebangku Jaya Abadi ini memiliki 3 bisnis yaitu Marica.id, Akademi Marica dan Sebangku Games.



Gambar 1. 2 Logo PT Sebangku Jaya Abadi  
(Sumber : Data Perusahaan, 2023)

Adapun visi dan misi dari PT Sebangku Jaya Abadi ini sebagai berikut:

Visi : Pusat edukasi keluarga unggulan di dunia yang menyediakan pembelajaran yang aman, nyaman dan menyenangkan.

Misi :

1. Melakukan penelitian di bidang teknologi Pendidikan dan menciptakan inovasi pembelajaran berupa *game* edukasi.
2. Mengembangkan pusat sumber belajar untuk anak berbasis *story based learning* berisi video, animasi, dan *worksheet* yang berkualitas.
3. Menyelenggarakan workshop pembelajaran berstandar global melalui kemitraan dan jejaring nasional, regional maupun global.
4. Turut serta melestarikan kebudayaan local dengan mengemasnya dalam bentuk modern serta mempublikasikannya kepada masyarakat skala nasional dan internasional.
5. Mendirikan wahana-wahana rekreasi edukatif yang memperkuat bonding keluarga dan meningkatkan budaya belajar.

Sedangkan untuk nilai dan budaya dari PT Sebangku Jaya Abadi ada 4 yaitu :

1. *Enjoyment*, nilai yang menciptakan suasana kerja yang senang dan menyenangkan.
2. *Purpose*, nilai yang menciptakan niat membangun peradaban melalui Pendidikan yang baik.
3. *Innovation*, nilai yang terus menerus meningkatkan pengetahuan.
4. *Confidence*, nilai yang menjadi Perusahaan yang dapat dipercaya dan bertanggung jawab.

Dalam mengoptimalkan sumber daya internal PT Sebangku Jaya Abadi dengan program kerja samanya yaitu MSIB, Perusahaan ini berusaha untuk meningkatkan kapabilitas dan pengembangan serta perluasan jejaring yang telah dijalani yang dapat mempercepat perkembangan edukasi anak serta persaingan penghasil media pembelajaran yang unik dan kreatif dan penghasil *board game* yang dapat berdampak baik pada Pendidikan.

Perusahaan ini memberikan ruang kepada anak magang untuk ikut menumbuhkan tingkat perkembangan edukasi anak dengan menggunakan media yang unik dan kreatif berbasis *story based learning*.

## I.2 Lingkup

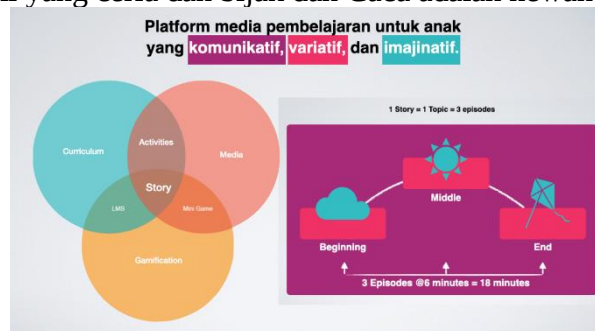
Lingkup pekerjaan dalam program Magang di PT Sebangku Jaya Abadi meliputi 3 proyek aktivitas sesuai fungsi nya masing-masing yang akan dikembangkan oleh Perusahaan tersebut dan memiliki 5 divisi yang menangani dalam 3 proyek ini yakni divisi *Illustrator*, *Coppy Writer*, *Game Developer*, *Vidio*, dan *Marketer*. Adapun posisi yang ditempati dan di kerjakan oleh penyusun selama proses magang ini yaitu posisi ilustrator yang menangani 3 bisnis, dengan deskripsi proyeknya sebagai berikut :

### 1. Marica



Gambar 1. 3 Logo Marica  
(Sumber : Data Perusahaan, 2023)

Marica adalah singkatan dari “Mari Membaca” yang merupakan platform media pembelajaran yang interaktif, variatif, dan komunikatif untuk anak yang menggunakan slogan “*Make Learning Addictive*”. Marica adalah singkatan dari Mari dan Caca yang merupakan karakter yang digunakan dalam media. Mari adalah seorang anak kecil yang ceria dan bijak dan Caca adalah hewan tarsius yang lucu.



Gambar 1. 4 Diagram Konsep Media  
(Sumber : Data Perusahaan, 2023)

Gambar ini menjelaskan bahwa aplikasi Marica dibangun dengan mengkombinasikan konsep Literasi, *fun learning* Media dan Gamifikasi. Daya tarik utama dari Marica adalah model majalah dan video animasi berseries yang menggunakan konsep *story based learning*, materi yang disampaikan selama proses pembelajaran dikemas dalam video petualangan karakter utama yang disesuaikan dengan dunia anak. Pembelajaran di Marica berupa *activity*, *worksheet* dan *mini game* yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Dengan menggunakan konsep LMS (*Learning Management System*), diharapkan dapat membuat, mendistribusikan dan mengatur penyampaian konten pembelajaran lebih cepat. Alhasil dari kombinasi konsep diatas, Marica dapat menciptakan media pembelajaran yang *tangible* (dapat disentuh) dan memberikan pengalaman belajar

yang aman, nyaman, dan menyenangkan untuk anak. Hal ini menjadi dasar utama Tim Pengusul dan Mitra akhirnya memilih bekerja sama dalam mengembangkan Marica guna meningkatkan Literasi Dasar anak sekaligus kemampuan Bahasa Inggris dengan tidak melupakan unsur budaya lokal. Marica ini memiliki *website* yang dapat diakses melalui <https://www.marica.id/>

## 2. Akademi Marica



Gambar 1. 5 Logo Akademi Marica  
(Sumber : Data Perusahaan, 2023)

Akademi Marica merupakan platform kursus dan training bagi lulusan baru yaitu S1 yang siap kerja, pekerja terampil, hingga UMKM guna meningkatkan *skill*. Akademi marica ini tersedia dalam bentuk kursus gratis maupun kursus berbayar dimulai dari harga Rp250.000 dan dapat diakses juga melalui *website* <https://www.akademi.marica.id/>. Kursus Akademi Marica ini menyediakan pelatihan dan penyampaian materi seperti *Japanese Cullinary* yang dipegang oleh kak Hikmah, Desain Grafis yang dipegang oleh kak Ika Asti, UI/UX yang dipegang oleh kak Cepthari dan *Mobile Development* yang dipegang oleh kak Marastika Aji W. Kursus Akademi Marica ini juga menyediakan sertifikat yang dapat digunakan dalam dunia kerja nantinya. Akademi Marica mengedepankan 3 point utama, diantaranya :

1. *Micro-Learning*, metode pembelajaran dimana konten pembelajaran disajikan dalam bentuk potongan-potongan pendek (*bite-sized*) yang berdurasi singkat dan fokus pada satu topik pembelajaran.
2. *Bites Of Cake*, metode pembelajaran disajikan dalam bentuk video yang dibuat sekitar 5 -10 menit dan selebihnya berisikan studi kasus.
3. *Women Empowering*, metode pembelajaran untuk perempuan dan laki-laki yang mendapatkan pengakuan dan kesadaran diri dan meningkatkan kualitas akan potensi yang dimilikinya dalam menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan.

## 3. Sebangku Games



Gambar 1. 6 Logo Sebangku Games  
(Sumber : Data Perusahaan, 2023)

Sebangku Games merupakan perusahaan penghasil *board game* literasi anak di Indonesia yang menggunakan konsep *story based learning* yang meliputi *character, setting, motivation, learning outcome, challenges, obstacles, beginning, middle*, serta *end*. Produk *board game* berupa Sutasoma, Zamzamy, Jamrana, Riri Bercerita, Muara Kuin, Wortelmatika, dan lain sebagainya.

### **I.3 Tujuan**

Dalam magang di PT Sebangku Jaya Abadi, penyusun mendapatkan pengalaman serta tujuan yang berbeda di setiap kegiatan yang dilakukan sebagai posisi *Illustrator*. Adapun tujuan tersebut dalam kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. *Ilustrasi* : Penyusun mampu memahami bagaimana cara membuat ilustrasi atau elemen visual dengan berpikir kreatif agar visual yang dihasilkan mampu menyampaikan pesan tertentu kepada audiens.
2. *Kerja sama dengan anggota* : Penyusun mampu mengerjakan proyek dengan anggota secara terstruktur yang melibatkan saling berbagi rasa, saling menghargai serta saling membantu dan memberi semangat.
3. *Komunikasi* : Penyusun mampu meningkatkan rasa kepercayaan diri dalam komunikasi kepada banyak orang.
4. *Time management* : Penyusun mampu membagi waktu secara baik dan profesional dalam mengerjakan proyek sesuai jadwal yang sudah ditetapkan.
5. *Hard skill desain* : Penyusun mampu meningkatkan *skill* dalam membuat proyek visual yang menarik sesuai kaidah desain sehingga dapat meningkatkan persentase dalam penjualan produk.
6. *Problem solving* : Penyusun mampu berfokus pada mengidentifikasi masalah yang di mana desain digunakan untuk memecahkan masalah atau tantangan tertentu dengan menciptakan solusi yang efektif dan fungsional.