

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program magang mandiri merupakan salah satu kegiatan yang ditawarkan oleh Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, termasuk salah satunya bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV), sebagai bagian dari program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM). Program MBKM merupakan kebijakan yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Tujuannya adalah untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan diri di luar lingkungan akademik kampus, dengan terjun langsung ke dunia kerja atau kegiatan yang relevan dengan bidang keilmuan.

MBKM mencakup berbagai program seperti Magang, Studi Independen, Kampus Mengajar, Indonesian International Student Mobility Awards (IISMA), Pertukaran Mahasiswa Merdeka (PMM), Wirausaha Merdeka dan lainnya. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, magang menjadi salah satu pilihan strategis untuk memperoleh pengalaman praktis dan memahami penerapan desain dalam dunia profesional. Program ini juga dirancang untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa, baik dalam keterampilan teknis maupun kemampuan bekerja dalam tim dan memahami kebutuhan klien.



(Sumber: Dokumen Perusahaan)

Pada program magang ini, penulis berkesempatan untuk bergabung di PT Lentera Reformasi Edukasi (LRE), sebuah perusahaan yang bergerak di bidang edukasi. LRE berfokus pada pengembangan sumber daya pengajar di jenjang sekolah melalui berbagai layanan, seperti kelas pelatihan, webinar, serta publikasi buku yang memberikan panduan dan tips mengajar. Perusahaan ini memiliki visi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan menyediakan materi dan pelatihan yang relevan dan praktis bagi para guru.

Kegiatan utama PT Lentera Reformasi Edukasi meliputi penyelenggaraan webinar interaktif yang bertujuan membekali guru dengan metode pembelajaran terkini, serta penerbitan buku-buku edukasi yang dirancang untuk membantu para pengajar dalam menyusun rencana pembelajaran yang efektif. Selain itu, LRE juga berperan sebagai mitra bagi para guru dalam mengembangkan keterampilan mengajar melalui pelatihan intensif yang menekankan pada inovasi pembelajaran.

Melalui magang di PT Lentera Reformasi Edukasi, penulis menjalankan peran sebagai *Graphic Designer*, yang meliputi pembuatan konten desain untuk media sosial serta *layouting* buku. *Graphic Designer* sering diidentikkan dengan individu kreatif yang menghasilkan karya visual untuk menyampaikan pesan secara efektif. Profesi ini mencakup berbagai bidang seperti desain poster, infografis, label produk, logo, hingga antarmuka pengguna (UI). Grafik tidak hanya tentang estetika, tetapi juga komunikasi yang memengaruhi persepsi audiens. Menurut American Institute of Graphic Arts (AIGA), desain grafis adalah seni merencanakan dan memproyeksikan ide melalui konten visual dan tekstual. Elemen seperti warna, bentuk, garis, dan prinsip desain (keseimbangan, kontras, ritme) menjadi dasar pembuatan karya yang menarik dan fungsional. Desainer sering menggunakan perangkat lunak untuk menunjang pekerjaan mereka, disertai kemampuan teknis, manajemen waktu, dan komunikasi. Desainer grafis dapat bekerja di berbagai bidang seperti desain media cetak, desain UX/UI, dan grafik bergerak. Dengan perkembangan teknologi, permintaan desainer grafis tetap stabil, meskipun muncul AI yang justru memperkuat efisiensi pekerjaan mereka (Flavin, 2023).

Media sosial adalah platform berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat profil, terhubung dengan orang lain, dan berbagi konten. Selain untuk berkomunikasi, penggunaannya telah berkembang menjadi sumber berbagai aktivitas, seperti hiburan, politik, seni, dan olahraga. Berdasarkan definisi dari Webster Dictionary, media sosial mencakup berbagai bentuk komunikasi elektronik yang memungkinkan pembentukan komunitas daring untuk berbagi informasi, ide, dan pesan. Media sosial terus berkembang dan sulit didefinisikan secara tetap karena keragamannya tergantung pada cara pengguna memanfaatkannya. Inti dari media sosial adalah kemampuan untuk membangun profil, membuat daftar koneksi, serta melihat dan menjelajahi koneksi tersebut (Taylor, 2021).

Dengan berpartisipasi dalam berbagai proyek desain ini, penulis tidak hanya belajar menerapkan ilmu Desain Komunikasi Visual dalam konteks nyata tetapi juga berkontribusi dalam mendukung misi LRE untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

- Mempraktikkan ilmu dan keterampilan Desain Komunikasi Visual di dunia kerja nyata.
- Memahami proses produksi konten visual untuk kebutuhan edukasi, mulai dari tahap perencanaan hingga eksekusi.
- Memperluas wawasan tentang aplikasi desain dalam bidang pendidikan dan pengembangan sumber daya manusia.
- Meningkatkan portofolio pribadi melalui proyek-proyek desain yang relevan dan berkontribusi nyata bagi perusahaan.

1.2.2 Manfaat

1. Untuk Mahasiswa:

- Menambah pengalaman praktis dalam bidang Desain Komunikasi Visual.
- Mengembangkan keterampilan teknis, seperti *layouting*, desain media sosial, dan pembuatan video.
- Memperoleh wawasan tentang dunia kerja, khususnya di sektor pendidikan.
- Meningkatkan kemampuan manajemen waktu, komunikasi, dan pemecahan masalah.
- Menambah portofolio desain yang relevan untuk kebutuhan karier.

2. Untuk Lembaga Pendidikan (Universitas):

- Mendukung implementasi program MBKM dengan memberikan peluang bagi mahasiswa untuk belajar di luar kampus.
- Meningkatkan hubungan kerja sama dengan industri dan perusahaan mitra seperti LRE.
- Memastikan lulusan memiliki kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan pasar kerja.

3. Untuk Perusahaan (LRE):

- Mendapatkan kontribusi dari mahasiswa untuk mengembangkan kualitas konten desain.
- Meningkatkan efektivitas pemasaran dan promosi program melalui desain yang kreatif.

- Memperoleh ide-ide segar dari perspektif mahasiswa dalam pengembangan proyek.
- Memperluas jaringan dan memperkuat hubungan kerja sama dengan institusi pendidikan tinggi.

1.3 Capaian Pembelajaran

1. Layouting Buku:

- Menguasai proses tata letak buku, termasuk pemilihan tipografi, pengaturan paragraf, dan elemen visual untuk mendukung konten edukasi.
- Mampu membuat desain layout yang profesional, menarik, dan sesuai dengan standar publikasi.
- Menyelesaikan proyek *layouting* buku mulai dari konsep hingga finalisasi untuk keperluan cetak dan digital.
- Berkolaborasi dengan tim editor dan klien untuk memastikan hasil akhir sesuai dengan kebutuhan.

2. Desain untuk Media Sosial dan Poster:

- Membuat konten visual kreatif berupa postingan media sosial, poster, dan infografis berdasarkan brief klien.
- Menyesuaikan desain dengan identitas visual perusahaan dan target audiens.
- Meningkatkan pemahaman tentang strategi desain untuk pemasaran digital.
- Menghasilkan desain visual yang mendukung kampanye edukasi dan promosi program perusahaan.

3. Pembuatan Video:

- Menguasai teknik dasar pembuatan video pendek untuk media sosial
- Menghasilkan video yang informatif dan menarik untuk mempromosikan kelas pelatihan, webinar, atau produk edukasi lainnya.
- Menggunakan perangkat lunak pengeditan video untuk menghasilkan konten yang berkualitas.

1.4 Ruang Lingkup Kegiatan

Selama penulis menjalani magang di PT Lentera Reformasi Edukasi (LRE), ruang lingkup kerja meliputi dua bidang utama, yaitu *layouting* buku dan desain konten visual. Dalam *layouting* buku, tugas mencakup pembuatan tata letak yang estetis dan fungsional sesuai tema edukasi serta mempersiapkan file akhir yang siap cetak. Di bidang desain, penulis bertanggung jawab membuat konten visual untuk media sosial, poster, dan video pendek, yang digunakan untuk promosi kelas pelatihan, webinar, dan produk edukasi lainnya. Selain itu, penulis juga berkolaborasi dengan tim internal dan klien untuk memastikan hasil desain sesuai kebutuhan, serta menyusun laporan proses kerja sebagai bahan evaluasi dan pelaporan.