

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri kreatif di Indonesia saat ini semakin pesat, seiring dengan meningkatnya kebutuhan visual yang menarik dan komunikatif dalam berbagai sektor, termasuk di bidang hiburan dan edukasi anak. Salah satu bentuk layanan *edutainment* yang unik adalah Kidzania. Kidzania Surabaya merupakan sebuah wahana taman bermain yang menghadirkan pengalaman bermain peran bagi anak-anak dalam berbagai profesi pekerjaan yang nyata. Kidzania Surabaya tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menjadi media edukatif yang mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak melalui simulasi dunia kerja.

Dalam menjalankan operasionalnya, Kidzania Surabaya tentunya membutuhkan dukungan komunikasi visual yang kuat untuk menunjang berbagai kebutuhan internal maupun promosi eksternal. Konten visual seperti promosi, desain karakter, *merchandise*, hingga media sosial memiliki peranan penting dalam membentuk identitas dan strategi pemasaran Kidzania Surabaya kepada masyarakat. Oleh karena itu, design menjadi salah satu kebutuhan utama untuk memastikan kebutuhan visual dapat dikelola secara konsisten dan dinamis.

Sejalan dengan adanya program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang mendorong keterlibatan mahasiswa secara langsung di dunia kerja, program studi Desain Komunikasi Visual dengan peminatan Desain Grafis memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengikuti kegiatan magang sebagai bentuk pembelajaran di luar kelas. Peminatan ini secara langsung sejalan dengan posisi yang penulis jalani selama magang sebagai *Graphic Designer* Intern di Kidzania Surabaya. Kidzania Surabaya sebagai salah satu perusahaan yang terbuka terhadap kerja sama dengan institusi pendidikan, menyambut baik program ini dengan memberikan ruang kepada mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan serta pengalaman di lingkungan profesional.

Pelaksanaan magang di Kidzania Surabaya, memberikan kesempatan yang sangat berharga untuk dapat terlibat langsung dalam proses produksi desain di lingkungan kerja nyata. Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual, penulis dapat mengasah kemampuan desain grafis, mempelajari alur pekerjaan lintas divisi di dunia kerja profesional, membentuk tanggung jawab terhadap tenggat waktu, serta beradaptasi dengan kebutuhan mendadak dari berbagai pihak internal perusahaan.

Selama menjalani kegiatan magang, penulis juga berupaya menerapkan etika profesi dalam setiap pekerjaan yang dilakukan. Salah satu bentuk penerapan etika tersebut dalam proses kerja sehari-hari, penulis juga menjaga komunikasi yang baik dengan atasan dan seluruh karyawan, menerima arahan maupun masukan dengan sikap profesional, serta memastikan seluruh pekerjaan yang dilakukan sesuai dengan standar dan kebutuhan perusahaan.

Kidzania Surabaya menawarkan pengalaman kerja yang dinamis dan variatif secara langsung dari balik layar sebuah wahana *edutainment* berskala internasional. Dengan banyaknya aktivitas yang dijalankan, mulai dari event khusus, perayaan ulang tahun, hingga kolaborasi dengan IP (*Industry Partner*). Hal ini memberikan peluang untuk pemegang dapat cepat beradaptasi dan berpikir kreatif dalam merespon kebutuhan visual yang terus berubah. Setiap proyek menjadi proses belajar sekaligus kontribusi nyata dalam mendukung kebutuhan visual Kidzania Surabaya.



Gambar 1.1 Logo Kidzania Surabaya
(Sumber : Data Perusahaan)

1.2 Lingkup Pekerjaan

Selama magang di Kidzania Surabaya, penulis tergabung dalam divisi Design sebagai *Graphic Designer Intern* dan bertugas membantu menyelesaikan dan memenuhi berbagai permintaan pekerjaan desain sesuai *work order* dari divisi lain, seperti *Content Associate*, *Sales*, *Marketing and Communication*, *Operation*, dan *POS*. Adapun ruang lingkup pekerjaan yang penulis lakukan meliputi:

- Pembuatan konten visual untuk media sosial berupa *greeting* atau ucapan dalam rangka *event* atau hari besar tertentu.
- Desain *e-invitation* dan media pendukung untuk perayaan atau acara khusus di Kidzania Surabaya.
- Desain *merchandise* untuk dijual di Kidzania Shop atau sebagai *merchandise* rombongan sekolah.
- Pembuatan *motion graphic* berdasarkan permintaan untuk ditayangkan di layar TV dalam area Kidzania.
- Desain poster materi promosi baik dalam lingkup Kidzania Surabaya maupun kolaborasi IP (*Industry Partner*).
- Pembuatan karakter maskot Kidzania yang disesuaikan dengan tema atau *event* yang berlangsung.

Dengan seluruh pekerjaan dilakukan menggunakan perangkat lunak desain *Adobe Illustrator*, *Photoshop*, *Procreate / Ibis Paint X*, dan *Capcut* untuk pembuatan *motion graphic*. Proses kerja berlangsung dengan menyesuaikan kebutuhan yang diminta dari berbagai divisi internal di Kidzania Surabaya.

1.3 Tujuan Magang

Tujuan dan hasil yang diharapkan dari mengikuti program magang ini sebagai berikut:

1. Mengaplikasikan ilmu dan keterampilan desain grafis yang telah dipelajari selama perkuliahan ke dalam konteks kerja profesional.
2. Memahami alur kerja di industri kreatif, khususnya dalam lingkungan *edutainment* yang melibatkan anak-anak sebagai target utama.
3. Mengembangkan kemampuan teknis, kreativitas, serta keterampilan komunikasi dan manajemen waktu dalam menyelesaikan proyek desain.
4. Membangun rekam jejak pengalaman kerja yang relevan sebagai bekal menghadapi dunia profesional setelah lulus dari perkuliahan.
5. Menghasilkan karya-karya desain yang dapat digunakan sebagai bagian dari portofolio pribadi untuk keperluan profesional di masa depan.
6. Mengembangkan *soft skill* untuk menunjang perkembangan diri, seperti kemampuan bekerja sama dalam tim, komunikasi antar divisi, manajemen waktu, serta beradaptasi dalam menghadapi tantangan dan dinamika dunia kerja nyata.