BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri kreatif digital saat ini adalah industri yang sangat dikemudikan oleh teknologi. Tidak hanya di perusahaan digital atau teknologi, namun di segala lini. Perusahaan non-digital pun beralih menjadi perusahaan digital. Sebuah perusahaan digital umumnya akan membuat produk digital. Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan kemampuan untuk menciptakan standarisasi produk. Harapannya produk digital tersebut dapat disukai oleh market, serta disukai oleh khalayak ramai. Seorang *Quality Assurance* adalah orang yang memiliki tanggungjawab untuk menjaga standar dari produk digital dan juga peningkatan mutu terhadap produk tersebut.

Peluang atau kesempatan kerja seorang *Quality Assurance* sangat besar dan masih belum banyak orang yang mengetahui. Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan sebuah mediasi dan promosi terkait profesi *Quality Assurance*. Kegiatan promosi untuk saat ini umum dilakukan melalui media sosial. Beberapa media sosial yang digunakan untuk promosi biasanya adalah Instagram, Youtube, Facebook, Linked.in, Tiktok, dan seterusnya. Dojobox sendiri sebagai pelaku pelatihan *Quality Assurance* menargetkan audiens di sekitar usia produktif yakni 25 sampai dengan 30 tahun. Maka dari itu dipertimbangkan bahwa Instagram, Youtube, dan Linked.in menjadi media utama dalam promosi dan mediasi. Sementara sisanya (yakni Tiktok dan Facebook) menjadi prioritas kedua dengan tujuan menambah jangkauan audiens.

Alasan penulis dalam memilih Dojobox sebagai tujuan tempat magang karena penulis memiliki ketertarikan pribadi terhadap *advertising* dan konten media sosial. Selanjutnya penulis juga ingin mengetahui lebih lanjut terkait profesi *Quality Assurance* yang tergolong ke dalam profesi dengan peluang kerja yang besar. Selain atas dasar tersebut, penulis memiliki alasan dasar yakni, sebagai

seorang pekerja kreatif wajib untuk memahami alur kerja dan budaya di dunia kerja yang sesungguhnya. Hal tersebut bertujuan agar setelah lulus dapat bekerja dengan baik sebagai seorang pekerja kreatif yang profesional. Selain itu penulis juga ingin belajar banyak dari teman-teman di tim kreatif dan desain Dojobox.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis melaksanakan praktik kerja magang di Dojobox.id yakni penulis ingin mempraktekkan ilmu yang sudah dipelajari selama perkuliahan khususnya *motion graphic*. Selain itu penulis ingin menjalin *networking* dengan teman-teman dari dunia kerja, serta belajar untuk adaptasi dalam dunia kerja khususnya di bidang kreatif. Memahami alur kerja, *SOP* (*Standard Operating Procedure*), dan disiplin kerja di tim kreatif dan desain. Pada kesempatan yang bersamaan penulis juga ingin menambah jam terbang dalam dunia *advertising*, dan konten media sosial. Harapannya setelah lulus dari praktik kerja magang di Dojobox.id penulis mampu menjadi seorang pekerja kreatif dengan portofolio dan pengalaman kerja yang baik.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu magang yang dibutuhkan agar bisa lulus pada mata kuliah *internship* di Universitas Multimedia Nusantara yakni 320 jam kerja. Sejumlah jam kerja tersebut dapat ditempuh dengan menjalani program kerja magang selama 3 bulan dengan jam kerja 8 jam setiap hari senin sampai dengan jumat. Awalnya penulis membuat kesalahan dalam prosedur tahapan praktik kerja magang. Seharusnya dilakukan tahapan pembuatan KM 1, kemudian baru melakukan magang, namun penulis melakukan magang lebih awal. Kemudian solusi jangka pendek yang diambil adalah menambah jam kerja magang menjadi 4 bulan. Sehingga kontrak magang dimulai dari tanggal 19 Agustus sampai dengan 19 Desember 2021.

Teknis dalam pelaksanaan kerja magang yakni selama 8 jam sehari. Dimulai dari jam 8 pagi, istirahat pada jam 12 sampai dengan jam 1 siang, dan kemudian berakhir pada jam 5 sore. Selanjutnya dikarenakan situasi pandemi covid-19, maka praktik kerja magang dilakukan secara *WFH (Work From Home)*.

Selanjutnya rutinitas yang dilakukan di *Dojobox* setiap hari yakni rekapitulasi harian sebelum jam 8 dan *daily meeting* pada jam 8.30 pagi. Pada rekapitulasi harian, penulis menjelaskan apa yang sudah dikerjakan pada hari sebelumnya, dan merencanakan pekerjaan selanjutnya. Sementara untuk *daily meet* berisi tentang diskusi bersama dengan tim kreatif dan desain terkait kinerja dan evaluasi konten media sosial.

Prosedur pelaksanaan praktik kerja magang dimulai dari pengajuan KM 1, kemudian disetujui dan dibuatkan surat pengantar dari prodi melalui email. Setelah mendapat surat pengantar, kemudian mengirimkan *CV (curriculum vitae)* dan portofolio beserta dengan surat pengantar. Setelah dikirim dan diterima untuk magang, kemudian pihak perusahaan mengirimkan surat pernyataan penerimaan magang. Surat penerimaan magang tersebut kemudian dikirimkan kepada admin FSD (Fakultas Seni dan Desain) melalui email. Selanjutnya penulis mengisi identitas perusahaan di *my.umn.ac.id*, lalu mengunduh KM 3 sampai dengan KM 6. Mengisi KM tersebut dan mengumpulkannya sebagai persyaratan kelengkapan sidang magang.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA