

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Esports, singkatan dari *Electronic Sport* atau dalam bahasa Indonesia bernama olahraga elektronik, melibatkan individu atau tim yang berkompetisi dalam beragam jenis permainan video populer seperti tembak-menembak, permainan strategi, serta olahraga virtual. Kompetisi *Esports* diorganisir melalui turnamen, kompetisi resmi, atau liga, seringkali dengan hadiah uang yang besar sebagai insentif. Selama bermain *Esports*, pemain mengasah keterampilan permainan, strategi, kerja sama tim, serta kemampuan berpikir cepat di bawah tekanan. Selain itu, *Esports* juga memberikan kesempatan bagi pemain muda untuk memiliki idola yang menginspirasi dan mengajarkan berbagai keterampilan berharga, baik dalam dunia permainan maupun kehidupan sehari-hari. Penulis tertarik untuk melamar di perusahaan Akademi Garudaku, mereka sedang mencari seorang *graphic designer intern* yang memiliki kapabilitas dalam menciptakan desain konten yang kreatif dan ide-ide inovatif yang dapat secara signifikan meningkatkan *brand awareness* perusahaan dan meningkatkan interaksi dengan target audiensnya. Peran ini memiliki peranan penting dalam membantu perusahaan mencapai tujuan-tujuan pemasaran dan *branding* yang telah ditetapkan.

Program Magang Merdeka, yang diperkenalkan oleh Mendikbud Nadiem Anwar Makarim pada tahun 2021, adalah sebuah inisiatif yang diperkenalkan dalam konteks Merdeka Belajar di Indonesia. Fokus utama dari program ini adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman praktis yang lebih luas dan mendalam selain dari pembelajaran yang mereka peroleh di dalam ruang kelas. Mendikbud Nadiem Makarim meyakini bahwa mahasiswa Indonesia memiliki potensi yang sangat besar untuk berkembang dalam hal kreativitas dan kepemimpinan, dan potensi ini tidak harus dibatasi oleh batasan waktu atau struktur kurikulum tradisional.

Dalam kerangka program ini, mahasiswa diberikan kemerdekaan untuk menjelajahi berbagai bidang di luar konten mata kuliah inti mereka, sesuai dengan minat, bakat, dan aspirasi pribadi mereka. Program Magang Merdeka menjalin kemitraan dengan berbagai organisasi, lembaga, dan perusahaan yang relevan dengan bidang yang ingin dikejar oleh mahasiswa. Selama periode magang, mahasiswa akan mendapatkan bimbingan dan supervisi dari *mentor* atau praktisi yang ahli dalam bidang yang mereka geluti. Selain itu, program ini juga menetapkan persyaratan jumlah jam praktik minimum yang harus dipenuhi oleh mahasiswa, bersama dengan syarat-syarat lain yang telah ditentukan oleh program tersebut.

Kegiatan Magang Merdeka ini biasanya akan diakhiri dengan penyusunan laporan magang yang menjabarkan dan menjelaskan proses pelaksanaan magang, beserta dengan pengalaman, pembelajaran, dan kontribusi yang telah diberikan oleh mahasiswa selama periode magang mereka. Melalui program ini, mahasiswa diberi peluang untuk mengembangkan keterampilan praktis yang sangat relevan dengan persiapan karier mereka di dunia profesional. Program Magang Merdeka mencerminkan semangat pendidikan yang lebih kontekstual, berfokus pada pengalaman, dan memberikan mahasiswa kesempatan untuk menerapkan pengetahuan teoritis mereka dalam situasi dunia nyata.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Bagian dari skripsi ini akan menggambarkan alasan dan tujuan di balik pelaksanaan kerja magang ini. Melalui kesempatan magang ini, penulis memiliki sejumlah tujuan yang ingin dicapai. Pertama-tama, tujuan utama penulis dalam melakukan kerja magang ini adalah untuk memperoleh pengalaman praktis yang berharga dalam dunia desain grafis. Ini mencakup aspek merancang konten kreatif yang efektif untuk meningkatkan kesadaran merek dan interaksi, seperti yang telah diuraikan sebelumnya. Penulis berharap pengalaman ini akan membantu mereka mengasah dan mengembangkan keterampilan desain grafis mereka.

Selain itu, tujuan lain dari kerja magang ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang industri *Esports* dan pemasaran konten dalam

konteks *Esports*. Ini termasuk pemahaman tentang preferensi audiens target, tren yang berlaku, serta strategi pemasaran yang efektif yang berlaku dalam dunia *Esports*. Penulis juga memiliki niat untuk memberikan kontribusi yang positif kepada perusahaan Akademi Garudaku dalam mencapai tujuan pemasaran dan periklanan mereka. Melalui peran sebagai *graphic designer intern*, penulis berharap dapat memberikan nilai tambah dan dukungan yang signifikan kepada perusahaan.

Dengan demikian, bagian dari skripsi ini akan menjelaskan lebih lanjut alasan dan tujuan penulis dalam menjalani kerja magang di Perusahaan Akademi Garudaku, dengan penekanan pada pengembangan keterampilan dan peran kontribusi kepada perusahaan.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan kerja magang ini telah direncanakan untuk dimulai pada tanggal 10 Juli 2023 dan berakhir pada tanggal 22 Desember 2023. Durasi keseluruhan kerja magang ini adalah selama 5 bulan. Penulis akan menghabiskan sebanyak 800 jam, dengan total 7 jam per hari dalam menjalani kerja magang ini, sesuai dengan jadwal kerja yang telah disepakati bersama perusahaan Akademi Garudaku. Selama periode tersebut, penulis akan berkomitmen penuh dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab di tim Produksi Kreatif, serta mentaati peraturan yang telah ditentukan oleh perusahaan tempat penulis melaksanakan praktek kerja magang.

Jadwal kerja dan lamanya kerja magang telah diatur untuk mencakup berbagai proyek dan kegiatan yang telah direncanakan selama periode tersebut. Selain itu, penulis juga akan menjalani evaluasi rutin oleh perusahaan sebagai bentuk pemantauan perkembangan dan untuk memastikan bahwa kontribusi penulis sesuai dengan ekspektasi perusahaan. Bagian berikutnya dalam skripsi ini akan menguraikan dengan lebih rinci mengenai prosedur yang akan dijalani oleh penulis selama periode kerja magang ini.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Tata cara pelaksanaan kerja magang di Akademi Garudaku (PT. Garuda Produksi Kreatif) sebagai berikut:

Proses Tahap Pra KRS

- 1) Memilih Internship Track 1 dan memasukkan program magang ke dalam perencanaan studi (KRS).
- 2) Menghadiri Pembekalan Magang DKV Semester Ganjil 2023/2024 untuk memenuhi Satuan Kredit Poin Mahasiswa (SKPM). Sosialisasi ini dimulai dengan pengisian formulir Google pada 10 April 2023 untuk mencatat kehadiran dalam pembekalan nanti.
- 3) Pembekalan magang dilaksanakan pada Jumat, 09 Mei 2023, mulai pukul 14.00 hingga 16.00, bertempat di Universitas Multimedia Nusantara, Function Hall Gedung A. Pembekalan dipandu oleh Ardiles Akyuwen, S. Sn., M. Sn. selaku koordinator magang, dan Dedy Arpan, S. Des., M.Ds. selaku koordinator magang kewirausahaan.

Proses Perizinan Tempat Magang

- 1) Untuk memulai kerja magang, penulis harus melalui tahap perizinan. Ini dimulai dengan mengajukan formulir kerja magang 1 (MBKM 01), yang kemudian ditandatangani oleh Ketua Program Studi sebelum diserahkan sebagai surat pengantar magang (MBKM 02) kepada PT. Garuda Produksi Kreatif.
- 2) Pengajuan Izin Kerja Magang
 - a. Langkah pertama adalah mencari perusahaan yang sesuai dengan minat penulis dan mengirimkan *Curriculum Vitae* serta portofolio melalui berbagai saluran seperti email pribadi, situs pekerjaan, serta *platform* seperti LinkedIn dan Glints. Salah satu dari perusahaan yang menerima lamaran adalah PT

Garuda Produksi Kreatif. *HRD* PT Garuda Produksi Kreatif kemudian menghubungi penulis mengenai waktu dan tempat untuk melakukan wawancara dengan Head Akademi Garudaku.

- b. Wawancara ini dilakukan bersama David Ananda (*Head Internal Affairs* dan *internal supervisor* magang) dan Yonathan Zacheus (*Head Leader* di tim *content production*) pada jam satu siang, setelah jam istirahat di kantor Akademi Garudaku. Wawancara berjalan dengan baik, karena penulis memiliki pengetahuan, minat dan *hobby* di dalam dunia *Esports*. Setelah wawancara, *HRD* memberi kabar baik bahwa penulis telah lolos wawancara dan diterima sebagai *Graphic designer* di Akademi Garudaku PT. Garuda Produksi Kreatif.
- c. Proses selanjutnya adalah pengurusan surat dan dokumen magang di PT. Garuda Produksi Kreatif. *HRD* menjelaskan tentang surat kontrak dan bersedia memberikan penulis 800 jam kerja selama 100 hari sesuai dengan regulasi atau peraturan yang telah ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara (UMN) untuk menjalani proses magang dari kampus UMN.

3) Pelaksanaan Kerja Magang

- a. Kerja magang berlangsung selama 5 bulan, tanggal 10 Juli 2023 dan berakhir pada tanggal 22 Desember 2023. Selama periode ini, penulis melaksanakan 800 jam kerja.
- b. Penulis dibimbing oleh seorang pembimbing lapangan atau *supervisor*, yaitu David Ananda, yang juga menjabat *sebagai Head Internal Affairs* dari Divisi Akademi Garudaku PT Garuda Produksi Kreatif.

4) Dokumen Kerja Magang

Setelah melewati tahap KM01 dan KM02, penulis dapat melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu pengisian *daily task*

(MBKM 03) melalui *website* merdeka.umn.ac.id. Selanjutnya, penulis memulai kerja magang dan mengisi MBKM 04 dan MBKM 05, yang disebut sebagai *daily task* magang, melalui *website* kampus merdeka UMN dari tanggal 10 Juli 2023 dan berakhir pada tanggal 22 Desember 2023. Laporan magang akan dibimbing oleh dosen pembimbing, Edo Tirtadarma, M.Ds., dan pengisian MBKM 06 dan MBKM 07 akan dinilai oleh pembimbing lapangan magang, yaitu David Ananda.

Proses Sidang dan Pasca Sidang

1) Sidang Evaluasi 2 Magang Merdeka Setelah mengikuti magang selama 8 bimbingan, dengan akumulasi 207 jam kerja (berdasarkan *advisor daily task*), dan mendapatkan 640 jam kerja dari *Supervisor (SPV)*, setelah itu mendaftarkan diri untuk menjalani Sidang Evaluasi 2 Magang Merdeka.

2) Pasca Sidang dan Revisi Laporan

Setelah berhasil melewati sidang, ada fase pasca sidang yang mencakup revisi laporan dan pengumpulan laporan *final* magang ke *website* Merdeka. Fase ini penting untuk memastikan bahwa laporan akhir mencerminkan keseluruhan pengalaman magang dan semua aspek yang relevan telah dicakup.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA