

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital saat ini, pembuatan konten digital sudah menjadi elemen terpenting untuk perusahaan dalam memperkuat hubungan dengan masyarakat. Pembuatan konten yang relevan dan juga informatif dapat memberikan perusahaan kemampuan untuk menjangkau audiens yang luas, meningkatkan transparansi perusahaan, serta membangun kepercayaan masa (MTARGET, 2023; Bennett, 2020). Konten digital juga dapat mewujudkan partisipasi aktif langsung dari masyarakat yang dapat meningkatkan kompetisi sehingga mendukung perkembangan dan eksistensi suatu perusahaan.

Badan Aksesibilitas Telekomunikasi dan Informasi (BAKTI) Kominfo merupakan salah satu institusi pemerintah yang memiliki peran dalam mempromosikan aksesibilitas internet di seluruh Indonesia, khususnya pada daerah yang tertinggal, terdepan, dan terluar (3T). Oleh karena itu pembuatan konten digital menjadi tujuan BAKTI agar dapat memperkuat sosialisasi program dan memberikan edukasi kepada masyarakat atas pentingnya akses internet di daerah-daerah tersebut.

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) memiliki program magang yang wajib dilalui oleh mahasiswa yang mendekati kelulusannya. Hal ini ditujukan agar mahasiswa yang sudah lulus dapat menghadapi situasi atau lingkungan kerja yang nyata. Melalui tanggung jawab yang diberikan oleh perusahaan atau bisnis yang nyata dapat mengembangkan kesadaran mahasiswa terhadap kekurangan dan kelebihanannya di lingkungan kerjanya. Sehingga memperkuat rasa kompetitif untuk terus meningkatkan kualitas *soft skill* dan *hard skill* hingga akhirnya dapat beradaptasi dengan lingkungan kerja yang dinamis. Menciptakan mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) yang kompeten, memiliki integritas, dan profesional dalam bidangnya (Shaheen, 2022).

Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) dari Universitas Multimedia Nusantara yang memiliki ketertarikan untuk meningkatkan portofolio 3D, mendalami pembuatan konten grafis, ilustrasi, serta animasi, kebutuhan BAKTI untuk mempromosikan infrastruktur melalui animasi 3D menjadi sejalan, hingga akhirnya penulis melamar di perusahaan tersebut. Selain itu juga penulis merasa keinginan tinggi untuk bekerja pada perusahaan pemerintahan. Namun untuk menyelesaikan periode magang universitas, penulis juga melamar pada perusahaan-perusahaan lain sebagai alternatif atau cadangan.

1.2 Tujuan Magang

Berikut adalah beberapa tujuan dalam melaksanakan praktik magang pada perusahaan yang telah diajukan, khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual:

1. Syarat untuk menjadi sarjana desain
2. Mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari di universitas ke dalam lingkungan kerja profesional,
3. Mengembangkan keterampilan teknis dan kreatif dalam mengerjakan proyek desain untuk media sosial juga kampanye publik,
4. Sarana untuk mengembangkan dan memperluas CV dan portofolio, terutama dalam bidang 3D, dan
5. Melatih kemampuan berkomunikasi, kolaborasi, mengatur prioritas dan waktu, serta memperkuat keterampilan inisiatif dan bertanggung jawab.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Dalam proses magang di Universitas Multimedia Nusantara (UMN), terdapat prosedur dan waktu pelaksanaannya. Kedua hal tersebut merupakan sesuatu yang wajib untuk dituliskan oleh mahasiswa UMN di dalam laporannya sebagai kejelasan pelaksanaan magang mahasiswa. Kewajiban yang ditetapkan oleh UMN adalah persyaratan kelulusan yang telah diberlakukan oleh pihak universitas, sehingga hal tersebut perlu untuk dipatuhi.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan dimulai dari tanggal 1 Agustus 2024 sampai 30 November 2024 untuk menempuh 4 bulan atau 80 hari jam kerja di perusahaan Badan Aksesibilitas Telekomunikasi dan Informasi (BAKTI) Kominfo. Tempat magang berlokasi di kantor BAKTI Kominfo di gedung Centennial atau *Centennial Tower* lantai 42 – 45, Jakarta Selatan. Dengan kemudahan sarana internet, pelaksanaan kerja dilakukan melalui gabungan *Work from Office* (WFO) dan *Work from Home* (WFH) atau *hybrid* yang tiap harinya dimulai dari pukul 08:00 WIB hingga pukul 17:00 WIB. Penentuan WFH dan WFO didasarkan dengan keperluan perangkat keras dalam pengerjaan tugas dan proyek, seperti saat membutuhkan perangkat keras yang kuat, maka dibutuhkan *desktop* yang dimiliki penulis, namun apabila laptop saja cukup, maka dapat dilakukan di kantor. Tetapi hal tersebut tetap membutuhkan izin dari *Supervisor* di perusahaan tersebut.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan magang diawali oleh prosedur penting sesi *briefing* pada tanggal 26 April 2024 yang diikuti oleh tiap mahasiswa magang, hal ini diadakan di *Function Hall* di gedung A, UMN. Kehadiran dalam sesi *briefing* ini adalah salah satu syarat untuk mengikuti program magang UMN. Hal ini karena sesi *briefing* magang memiliki informasi yang penting diketahui mahasiswa untuk berjalannya magang nanti.

Kemudian penulis mencari dan melakukan riset terhadap perusahaan yang menarik perhatian mahasiswa sebelum diajukan ke *website* merdeka UMN. Dalam *website* merdeka tersebut, penulis dapat mengajukan beberapa perusahaan yang dipilih hingga maksimal 11 pada tiap pengajuan. Setelah mendapat izin dan persetujuan untuk melamar ke perusahaan yang dipilih didapatkanlah *cover letter* yang bisa di *generate* oleh *website* merdeka untuk diberikan ke perusahaan yang akan dilamar. CV dan portofolio yang telah disiapkan saat melakukan proses-proses lainnya pun dikirim dengan *cover*

letter-nya. Setelah melamar ke beberapa perusahaan, penulis akhirnya dihubungi oleh pihak *Human Resources* dari BAKTI Kominfo melalui aplikasi *whatsapp* dengan kabar penerimaan kerja di BAKTI Kominfo beserta dengan *acceptance letter* dari perusahaannya. Dengan itu, penulis segera melakukan penyelesaian registrasi dengan mengirimkan *acceptance letter* tersebut di website merdeka UMN pada tanggal 17 Juli 2024.

Tepat pada tanggal 1 Agustus 2024, penulis memulai kerja sesuai kontrak yaitu hingga 30 November 2024. Pada hari pertama adalah perkenalan dan adanya *briefing* dari supervisor tentang tugas-tugas yang akan dikerjakan ke depan beserta proyek utama yaitu pembuatan 3D animasi selama 15 detik untuk billboard.

