

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perekonomian Indonesia telah berkembang dengan pesat di dalam beberapa dekade terakhir. Terbukti dari Industri kreatif yang sejak era global pandemi 2019 menghasilkan pendapatan tahunan hampir sebesar US\$ 2,3 triliun secara global, yang berkontribusi sebesar 3,1 persen dari produk domestik bruto (PDB) global (UNESCO, 2023). Pertumbuhan ekonomi yang signifikan ini tentunya mendorong banyak kebutuhan dalam sektor- sektor industri, termasuk industri kreatif. Hal ini dikarenakan banyak perusahaan yang membutuhkan kemampuan kreatif untuk membedakan diri di dalam pasar yang semakin kompetitif.

Suatu tenaga kerja yang beroperasi secara efisien dengan pengembangan keterampilan kreatif sumber daya manusia menjadi faktor yang penting untuk mendapatkan produk dan layanan yang berkualitas sehingga dapat bersaing dipasar internasional. (Asari, 2023). Dalam persaingan yang ketat, perusahaan- perusahaan membutuhkan tenaga kerja kreatif yang memiliki kualitas tinggi untuk menciptakan branding yang kuat dan relevan. Dikarenakan ini program magang merupakan komponen yang penting bagi mahasiswa dengan memberikan pengalaman kerja praktis di bidang studi mereka. (Hora, 2021). Dengan ini mahasiswa mendapatkan pemahaman dan pengalaman yang fundamental dalam membangun karir profesional di masa yang akan datang.

PT. Dreambox merupakan sebuah brand *consultant agency* yang menyediakan jasa dan layanan dalam *Branding Strategy, Digital Marketing, Website Development, SEO & Ads, dan Visual Branding*. Indofarm merupakan salah satu klien yang berhasil diperkenalkan sebagai “*first online eggs sale company*” ke seluruh Indonesia melalui *Digital Marketing Campaign* yang dilakukan oleh PT. Dreambox. Dikarenakan itu PT. Dreambox memberikan

kesempatan yang tepat bagi mahasiswa/i yang ingin mulai berkarir dalam industri kreatif.

Dari PT. Dreambox, penulis tertarik untuk bergabung sebagai ilustrator dalam rangka mengembangkan keahlian dan keterampilan dalam perancangan berbagai *artstyle* dan desain. Dengan PT. Dreambox penulis dapat belajar hal-hal baru berkaitan dengan keunikan dalam gaya visual yang dibutuhkan untuk proyek-proyek kreatif yang berbeda. Selama bekerja di PT. Dreambox, penulis dibutuhkan untuk menggunakan *software* desain sehingga proyek yang dikerjakan berlangsung dengan lancar. Banyak *software- software* yang dipelajari dalam berlangsungnya kegiatan magang, seperti *ClipStudioPaint, Adobe AfterEffect, Photoshop, dan Adobe Illustrator*. Penulis berharap untuk mampu mempelajari ilmu- ilmu dan pengalaman yang baru sehingga dapat digunakan dalam proyek lainnya di masa yang akan datang.

1.2 Tujuan Magang

Bagian ini bertujuan untuk menguraikan pengalaman dan pencapaian yang ingin diraih selama program magang di perusahaan PT. Dreambox. Berikut adalah beberapa tujuan magang yang ingin dicapai

1. Syarat untuk meraih Sarjana Desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Menambahkan pengalaman dan relasi dalam dunia profesional.
3. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari dalam dunia kerja, seperti penggunaan *Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe AfterEffect, dan Clip Studio Paint*.
4. Meningkatkan konsistensi dalam gaya *artstyle* memperdalam *skill* dan pemahaman berhubungan dengan pembuatan karya visual.
5. Mengeksplor dan memperluas gaya *artstyle* yang dibutuhkan dalam media yang berbeda- beda.

6. Mengembangkan dan memperkuat teknik dalam desain untuk memperkuat teknik dan detail dalam setiap karya dan proyek.
7. Beradaptasi dengan lingkungan kerja, dan memiliki komunikasi yang terbuka untuk membangun hubungan dalam tim.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Bagian ini bertujuan untuk menjelaskan waktu kerja magang, beserta dengan prosedur pelaksanaan program magang secara rinci. Hal ini merupakan informasi yang esensial untuk memberikan gambaran besar dalam pengalaman bekerja magang di PT. Dreambox.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Pelamaran kerja magang penulis dimulai pada tanggal 20 Mei 2024. Proses ini kemudian berlanjut dengan pengumpulan portofolio, serta wawancara terhadap pihak PT. Dreambox yang dilaksanakan di tempat kerja. Penulis menerima surat penerimaan kerja pada tanggal 31 Mei 2024 yang kemudian dilanjutkan dengan penandatanganan kontrak kerja pada tanggal 4 Juni 2024.

Waktu yang dibutuhkan untuk program magang merdeka berupa 20 SKS atau 800 jam kerja yang setara dengan 100 hari kerja. Dengan ini, pelaksanaan kerja magang di PT. Dreambox berjalan selama 6 bulan penuh, kerja ini dimulai pada tanggal 1 Juli 2024 hingga 31 Desember 2024. Penulis melaksanakan kerja magang di PT. Dreambox dari pukul 09:00 hingga 18:00 dengan istirahat 1 jam selama 5 hari dari hari senin sampai jumat. Tipe kerja yang penulis lakukan berupa *work from home (WFO)* dengan terkecuali diperintahkan supervisor untuk datang ke tempat kerja.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis melaksanakan prosedur magang sesuai dengan alur yang telah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Prosedur awal yang penulis lakukan adalah mengikuti brief magang yang dilaksanakan di kampus pada tanggal 26 April 2024. Setelah mendapatkan informasi yang penting dan relevan mengenai

program magang, penulis berlanjut dengan memasukan daftar perusahaan PT. Dreambox ke website merdeka.umn.ac.id sehingga akhirnya mendapatkan persetujuan untuk MBKM 01 untuk program *Internship - Track 1*. Setelah mendapatkan persetujuan, penulis mengisi forum MBKM 02 untuk konfirmasi ulang atas perusahaan yang telah dipilih sebagai tempat magang penulis. Persetujuan ini berfungsi bagi penulis untuk mendapatkan surat pengantar dimana penulis dapat melamar ke PT. Dreambox setelah disetujui oleh koordinator magang. Penulis mengirimkan CV dan portofolio yang bersangkutan dengan posisi yang dilamar di PT. Dreambox. Pada tanggal 22 Juni 2024, penulis mengajukan lamaran ke PT. Dreambox dan penulis menerima panggilan pada tanggal 25 Juni 2024 untuk melaksanakan wawancara di tempat. Penulis melakukan wawancara dengan pihak PT. Dreambox yaitu Andreas Kevin Adam sebagai *Art Director* dan Fahmi Adi Ekalaksono sebagai *Jr. Art Director*. Proses wawancara berjalan dengan lancar, hingga penulis mendapatkan surat penerimaan kerja pada tanggal 31 Mei 2024 dan mulai bekerja pada tanggal 1 Juli 2024. Mulai dari tanggal 1 Juli 2024 hingga 19 Oktober Penulis mengisikan daily task atau yang disebut dengan MBKM 03 di website merdeka.umn.ac.id setiap harinya untuk memenuhi syarat serta penilaian magang.

Penulis juga mulai mengikuti bimbingan magang pertama yang dimulai di tanggal 12 September 2024 dengan dosen pembimbing untuk mulai mengerjakan laporan magang. Bimbingan selanjutnya diadakan di tanggal 19 September 2024, dilanjutkan dengan bimbingan ketiga di tanggal 26 September 2024 dan bimbingan magang terakhir sebelum evaluasi 1 di tanggal 10 Oktober 2024. Di tanggal 21 Oktober 2024, evaluasi pertama magang dimulai. Setelah mengumpulkan laporan penulis menunggu untuk dinilai oleh *supervisor*. Evaluasi kedua dimulai di 2 Desember 2024 dan penulis melakukan tahapan MBKM 04 sehingga dapat mengumpulkan laporan tepat waktu.