

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

MBKM *Internship Track 1* adalah program yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara dengan ketentuan 640 jam kerja dan 240 jam penulisan laporan. Program ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pengalaman kerja nyata guna mengembangkan *hardskill* yang berupa kemampuan dalam menggunakan *software* desain hingga pada *softskill* yang lebih mengarah pada kemampuan bersosialisasi dalam lingkungan sekitar mereka. Selain itu, magang berfungsi sebagai sarana pembelajaran praktis, adaptasi dengan lingkungan profesional, serta peningkatan kesiapan kerja. Program ini juga menjadi salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa yang ingin meraih gelar Sarjana Desain.

Seiring waktu, perkembangan teknologi semakin pesat dan semakin terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu buktinya adalah kemajuan pesat dalam model *artificial intelligence* (AI), seperti GPT-4 dan DALL-E, yang terus meningkatkan cara manusia berinteraksi dengan teknologi. Inovasi ini tidak hanya merevolusi pengalaman pengguna, tetapi juga membuka peluang baru dalam ekosistem Web3 berbasis *blockchain*. Web3, atau Web 3.0, merupakan konsep internet yang terbuka dan terdesentralisasi, di mana pengguna memiliki kendali penuh atas data dan aset mereka tanpa ketergantungan pada perusahaan besar (Ethereum, 2024). Prinsip ini didukung oleh sistem *blockchain*, yang memungkinkan penyimpanan data secara desentralisasi dengan tingkat keamanan dan transparansi yang tinggi (World Economic Forum, 2020). Prinsip tersebut telah diterapkan dalam dunia Web3 sebagai solusi keamanan data digital.

Kemajuan ekosistem Web3 akan menciptakan sistem data yang lebih terbuka dan terdesentralisasi. Tidak hanya mengubah cara data dikelola, tetapi juga mendorong lahirnya berbagai inovasi berbasis *blockchain*. Salah satu proyek yang mengadopsi prinsip ini adalah PT Berkah Gifting Untukmu dengan *project brand* FORU.AI. *Project* ini merupakan sebuah platform yang memanfaatkan teknologi

Web3 untuk tokenisasi berbasis komunitas, memberikan pengguna kendali penuh atas data mereka sekaligus membuka peluang monetisasi yang lebih adil (Yunus, 2024). FORU.AI membuat mini-aplikasi di Telegram yang membangun komunitas dan mendukung identitas digital serta tokenisasi melalui tugas, *game*, dan referal, yang nantinya dapat ditukar dengan token setelah terdaftar di bursa kripto (Damar, 2024). Dengan demikian, tujuan dari proyek FORU.AI adalah untuk membentuk satuan kripto berbasis komunitas.

Perkembangan teknologi, khususnya *artificial intelligence* (AI), memiliki peran signifikan dalam dunia desain grafis. AI memiliki dampak positif bagi desainer dengan meningkatkan efisiensi *workflow*, menyederhanakan tugas teknis seperti pengenalan gambar dan pemilihan warna, serta memungkinkan desainer lebih fokus pada visi artistik mereka. Selain itu, AI juga mendukung desain inklusif, membuat karya seni lebih mudah diakses oleh berbagai audiens (Satrinia, Firman, Fitriati, 2023, h.6). Dengan demikian, penulis memilih FORU.AI dalam pelaksanaan program *internship* ini sebagai *graphic designer intern* bagian *marketing*. FORU.AI diharapkan dapat memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan desain dalam lingkungan teknologi canggih, meningkatkan pemahaman tentang identitas digital, dan berkontribusi dalam proyek-proyek kreatif berbasis AI dan Web3.

1.2 Tujuan Magang

Program MBKM *internship* ini dilaksanakan oleh penulis sebagai salah satu syarat kelulusan sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara. berikut ini adalah penjabaran dari tujuan pelaksanaan program MBKM magang lebih lanjut.

1. Memenuhi syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana desain
2. Menambah pengalaman dalam industri desain dan meningkatkan kemampuan dalam menciptakan solusi desain inovatif.
3. Memperdalam pengetahuan dalam AI, *blockchain*, Web3, dan kripto, seperti Midjourney, Sora dan juga Elevenlabs

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Waktu kerja magang dilaksanakan selama 4 bulan dari 20 Januari 2025 – 20 Mei 2025. Selama berjalannya proses magang, penulis diberikan upah kerja sesuai dengan kesepakatan di surat penerimaan *intern*.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan magang dilakukan secara *work from home* dengan waktu 7 jam yang diawali dari jam 09.00 – 18.00 WIB selama 5 hari kerja yaitu senin – jumat. Proses kerja magang dilakukan selama 5 bulan, 21 minggu dengan total waktu 640 jam kerja dan 240 jam. Selama jam tersebut, penulis akan secara aktif bekerja sesuai dengan pekerjaan yang diberikan melalui aplikasi Lark dengan menggunakan *form* desain pada grup *designer*.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis menemukan lowongan magang sebagai *graphic designer intern* melalui aplikasi pencari kerja. Setelah itu, penulis mendaftarkan perusahaan melalui situs Kampus Merdeka untuk mendapatkan *cover letter*. Setelah perusahaan terdaftar, penulis mengirimkan *portofolio* dan CV melalui email @foruai.io. Hingga akhirnya, pada 14 Januari, penulis menerima *offering letter* yang menyatakan bahwa pengajuan magang telah disetujui dengan posisi *graphic designer intern* di divisi *marketing*. Selama magang, penulis bertanggung jawab dalam berbagai tugas desain, mulai dari pembuatan konten media sosial, desain *merchandise*, template presentasi, hingga berbagai kebutuhan desain lainnya yang diperlukan oleh perusahaan. Setelah menyelesaikan *daily task* selama empat bulan, penulis akan mengajukan permohonan tanda tangan pada lembar MBKM 02 hingga MBKM 04, serta melengkapi dokumen lain yang diperlukan untuk memperoleh sertifikat penyelesaian magang dari perusahaan yang terdaftar.