

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir, Indonesia telah berkembang menjadi salah satu ekosistem *startup* digital paling dinamis di Asia Tenggara (Bloomberg, 2024). Pertumbuhan ekonomi digital ini didukung oleh perubahan perilaku masyarakat yang semakin mengandalkan *platform* digital di berbagai sektor (Menko, 2022). Dengan jumlah populasi yang besar, ekosistem *startup* digital di Indonesia tumbuh di berbagai sektor seperti *e-commerce*, *fintech*, *edutech*, dan *healthtech* (Judijanto, 2024, h.2012). Hal ini berpotensi untuk mendorong inovasi, menciptakan peluang kerja, serta meningkatkan kualitas hidup masyarakat (Kominfo, 2024, h.18).

Teknologi yang selalu berkembang ini semakin terintegrasi dalam berbagai aspek kehidupan, yang ditunjukkan pada kemajuan model *artificial intelligence*. Model AI seperti GPT-4 dan DALL-E terus memperbaiki cara manusia berinteraksi dengan teknologi yang dimana membuka peluang baru, salah satunya adalah penerapannya dalam ekosistem Web3 berbasis *blockchain*. Web3 adalah gerakan yang bertujuan mengubah Web 1.0 yang statis dan Web 2.0 yang terpusat menjadi ekosistem web terdesentralisasi. Implementasi awalnya mencakup DAO, *blockchain*, *cryptocurrency*, dan teknologi desentralisasi lainnya untuk pertukaran aset digital (Cao, 2022, h.8).

Perkembangan Web3 diharapkan dapat mengatasi sentralisasi berlebihan, meningkatkan keamanan dan privasi, mendukung pertukaran informasi yang bebas, memfasilitasi pengelolaan aset digital dan layanan keuangan, serta menciptakan pengalaman web yang lebih imersif melalui teknologi desentralisasi (Cao. 2022, h.8). Salah satu proyek tersebut adalah PT Berkah Gifting Untukmu, yang membangun ekosistem digital dengan dua pendekatan, yaitu Web2 melalui Untukmu.AI dan Web3 melalui ForU.AI. ForU.AI mengintegrasikan teknologi Web3 untuk menciptakan sistem tokenisasi berbasis komunitas, di mana pengguna

memiliki kendali penuh atas data pribadi mereka. Dengan pendekatan ini, *platform* tidak hanya meningkatkan transparansi dan keamanan data, tetapi juga memberikan kesempatan bagi pengguna untuk memonetisasi informasi mereka secara lebih adil dan berkelanjutan.

Perkembangan teknologi, khususnya kecerdasan buatan AI, mulai memiliki peran krusial dalam industri desain grafis dan kreatif. AI tidak hanya meningkatkan efisiensi alur kerja dengan menyederhanakan tugas teknis namun juga mulai membantu dalam berbagai aspek, termasuk produksi konten kreatif, analisis pasar, personalisasi layanan, serta pengembangan produk inovatif, sehingga meningkatkan daya saing dan kreativitas dalam industri ini (Hanifa, 2023, h.2169). Berdasarkan hal tersebut, penulis memilih ForU.AI dalam pelaksanaan program magang sebagai desainer grafis di bagian *marketing*. Pada ForU.AI diharapkan dapat memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan desain dalam lingkungan teknologi AI, memperdalam pemahaman dan berkontribusi dalam proyek-proyek kreatif berbasis AI dan Web3, serta penulis berfokus pada bidang *motion graphic*, baik dalam *format* 2D maupun 3D, dengan harapan dapat mengembangkan keterampilan dalam pembuatan animasi, visualisasi dinamis, serta meningkatkan kemampuan dalam merancang konten visual yang interaktif dan inovatif.

1.2 Tujuan Magang

Pada program magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) bertujuan untuk memperoleh pengalaman praktis dalam dunia desain grafis, khususnya dalam lingkungan teknologi berbasis AI dan Web3 di ForU.AI. Adapun tujuan magang ini adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar sarjana.
2. Mendapatkan pengalaman kerja nyata di industri teknologi AI dan Web3 serta memahami dinamika dunia kerja secara profesional.

3. Mengasah keterampilan teknis dalam desain grafis, termasuk pemanfaatan AI dalam proses kreatif, serta meningkatkan kemampuan bekerja dalam tim, koordinasi proyek, dan adaptasi di lingkungan kerja berbasis teknologi.
4. Memperluas wawasan mengenai strategi visual dan penyampaian informasi dalam merancang desain yang relevan untuk ekosistem Web3 dan tokenisasi berbasis komunitas.
5. Membangun jaringan dan relasi profesional di bidang desain grafis serta industri teknologi berbasis AI dan Web3.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Magang di FORU.AI berlangsung sesuai jadwal dan prosedur yang ditetapkan oleh perusahaan dan institusi akademik. Program ini dirancang untuk memberikan pengalaman langsung di industri AI dan Web3. Rincian pelaksanaannya mencakup waktu dan prosedur yang dijelaskan berikut ini.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Waktu pelaksanaan magang di ForU.AI berlangsung selama empat bulan, dimulai pada 20 Januari 2025. Kegiatan magang dilaksanakan setiap hari Senin hingga Jumat dengan jam kerja dari pukul 09.00 hingga 17.00 WIB. Selain itu, terdapat jeda istirahat pada pukul 12.00 hingga 13.00 WIB untuk memastikan keseimbangan antara produktivitas dan kenyamanan selama bekerja. Magang ini dilakukan secara *work from home* (WFH), meskipun ForU.AI memiliki kantor pusat yang berlokasi di SCBD Treasury Tower.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Prosedur pelaksanaan magang yang penulis jalani dimulai dari tahap pencarian lowongan melalui berbagai *platform* digital seperti LinkedIn, Instagram, dan Glints. Penulis mencari peluang magang yang sesuai dengan minat dan keahlian di bidang desain grafis dan *video editing*. Setelah menemukan beberapa opsi, penulis mengajukan daftar perusahaan pilihan melalui situs resmi kampus *merdeka.umn.ac.id* untuk dilakukan proses

verifikasi oleh Koordinator Magang. Verifikasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa perusahaan yang dituju memenuhi kriteria tempat magang yang ditetapkan oleh kampus. Setelah perusahaan yang dipilih dinyatakan lolos verifikasi, penulis menerima surat pengantar resmi dari kampus yang kemudian dikirimkan kepada perusahaan yang dituju.

Selanjutnya, penulis menemukan sebuah lowongan magang sebagai *video editor* yang dipublikasikan oleh PT Berkah Gifting melalui LinkedIn. Melalui lowongan tersebut, penulis mengajukan lamaran dan mendapatkan panggilan wawancara daring yang dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2025 melalui *platform* Google Meet. Wawancara ini dilakukan langsung oleh *Co-Founder* dari Untukmu.AI & ForU.AI serta *Head of Marketing* ForU.AI. Dalam sesi tersebut, penulis diminta untuk mempresentasikan portofolio pribadi serta menjelaskan kesiapan dalam menangani berbagai bentuk visual, khususnya *video* dan *motion graphic*. Pada tanggal 17 Januari 2025, penulis menerima *offering letter* sebagai bentuk konfirmasi bahwa penulis diterima sebagai intern untuk posisi *video editor* di PT Berkah Gifting, dan dijadwalkan untuk mulai magang pada 20 Januari 2025.

Setelah dinyatakan diterima, penulis melanjutkan proses administrasi dengan melengkapi dan mengunggah dokumen-dokumen penting melalui situs merdeka.umn.ac.id. Proses ini termasuk pengisian dokumen kontrak, surat penerimaan, serta rencana kegiatan magang. Selain itu, penulis juga mulai melakukan pengisian *daily task* sebagai bentuk laporan aktivitas harian selama masa magang. Kegiatan ini merupakan salah satu syarat administratif yang wajib dipenuhi untuk memvalidasi kehadiran dan partisipasi dalam program magang. Dalam pelaksanaannya, penulis diwajibkan untuk menyelesaikan minimal 650 jam kerja di perusahaan serta mengikuti sesi bimbingan selama 207 jam sebagai bagian dari ketentuan akademik yang berlaku.