

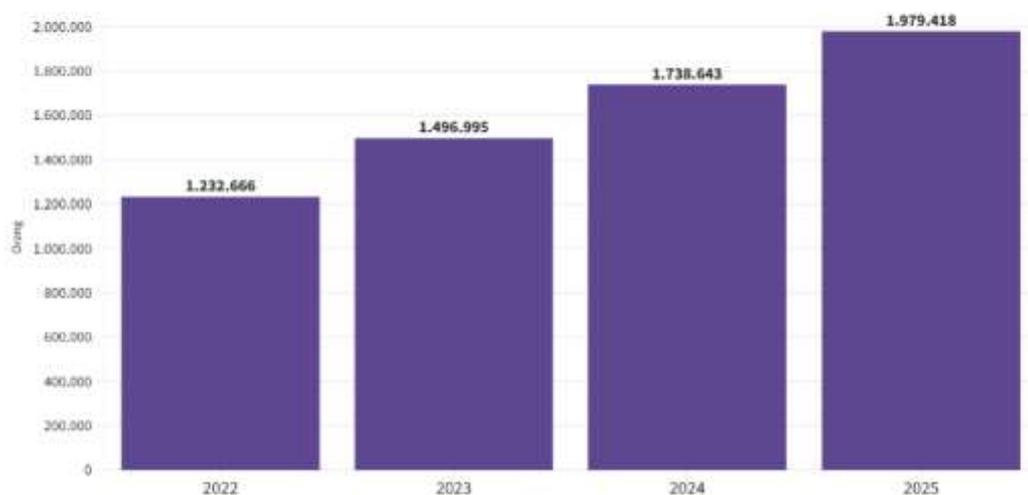
## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Kebutuhan akan tenaga kerja dengan keterampilan digital semakin mendesak seiring dengan kemajuan teknologi digital yang terus berkembang dan memengaruhi hampir setiap aspek kehidupan. Perusahaan harus terus beradaptasi dengan pesatnya kemajuan teknologi, sementara para tenaga kerja juga perlu memiliki keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan industri. Dalam menghadapi dinamika era digital, tenaga kerja perlu memiliki kemampuan beradaptasi yang tinggi serta keterampilan teknologi yang esensial guna menghadapi perubahan dan memanfaatkan berbagai peluang yang muncul seiring dengan perkembangan teknologi. Menurut informasi yang dikutip dari situs Universitas Kristen Maranatha (Nisa, 2022), berdasarkan data Kementerian Ketenagakerjaan, kebutuhan tenaga kerja di sektor TIK diperkirakan mencapai 1.979.418 orang pada tahun 2025.

Proyeksi Kebutuhan Tenaga Kerja di Sektor TIK  
(2022-2025)



Sumber: Kementerian Ketenagakerjaan

Gambar 1. 1 Proyeksi Kebutuhan Tenaga Kerja di Sektor TIK (2022-2025)

Sumber: Nisa (2022)

Meskipun Gambar 1.1 menunjukkan peningkatan kebutuhan tenaga kerja di sektor IT dari tahun 2022 hingga 2025, kondisi ini belum diimbangi dengan kualitas keterampilan digital tenaga kerja di Indonesia yang dinilai belum memenuhi standar industri. Temuan ini tercermin dalam laporan *East Ventures – Digital Competitiveness Index (EV-DCI) 2022* yang dikutip oleh Katadata (Dhanes, 2022), berdasarkan hasil survei terhadap 71 perusahaan. Sebanyak 52,1% responden mengaku kesulitan, dan 4,2% lainnya merasa sangat kesulitan dalam mencari kandidat dengan keterampilan digital yang sesuai harapan. Beberapa aspek yang dinilai perlu ditingkatkan oleh para pencari kerja adalah kemampuan praktis (56,3%), keterampilan umum yang tidak spesifik (50,7%), kurangnya pengalaman (49,3%), lambatnya proses adaptasi (36,6%), serta tuntutan kompensasi yang dianggap terlalu tinggi (28,2%).

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan industri dan kesiapan sistem pendidikan dalam mencetak tenaga kerja yang kompeten di bidang digital. Menurut Yhudin et al. (2025) sistem pendidikan saat ini sering kali kesulitan untuk mengikuti laju perkembangan teknologi yang begitu cepat. Terdapat ketidaksesuaian antara kurikulum pendidikan formal dan kebutuhan industri, di mana materi pembelajaran tidak selalu sejalan dengan perkembangan dunia kerja. Akibatnya, banyak lulusan yang tidak sepenuhnya siap memasuki dunia kerja dan bahkan menganggur karena sulit mendapatkan pekerjaan karena adanya *skill gap* dimana mereka tidak memiliki keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan oleh perusahaan. Hal inilah yang membuat mereka memerlukan pelatihan tambahan agar dapat beradaptasi dan bersaing di lingkungan profesional. Pembelajaran dan peningkatan keterampilan yang berkelanjutan menjadi faktor utama untuk tetap kompetitif di dunia kerja dan relevan di industri yang semakin terdigitalisasi (Pencerah et al., 2023). Menurut Hariandja (dalam Sutardiyanta & Soebandi, 2024), semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, maka semakin besar kontribusinya dalam meningkatkan daya saing dan kinerja perusahaan.

Pendidikan nonformal seperti *bootcamp* kini semakin menjadi solusi alternatif yang populer karena mampu mengimplementasikan pendidikan yang modern

dengan penggunaan teknologi dan pembelajaran yang inklusif agar peserta didik siap bekerja di dunia profesional (Humairoh & Pinandito, 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat Soeratin et al. (2025) yang menyatakan bahwa program *bootcamp* merupakan solusi untuk menjembatani kesenjangan antara dunia pendidikan dan dunia kerja. *Bootcamp* menyediakan pelatihan jangka pendek dengan penekanan pada keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan di tempat kerja. Program-program ini dirancang untuk membantu peserta memperoleh keterampilan tertentu dalam waktu singkat dan intensif, mempersiapkan peserta agar dapat langsung memasuki dunia kerja. Pendidikan melalui *bootcamp* sangat cocok untuk mereka yang ingin memperbarui keterampilan, beralih karier, atau memasuki dunia teknologi tanpa perlu menjalani pendidikan formal yang panjang. Program *bootcamp* dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih aplikatif dan fokus pada kebutuhan industri. Dalam hal ini, *bootcamp* menyediakan cara cepat bagi individu untuk mempelajari keterampilan baru tanpa harus menunggu bertahun-tahun untuk mendapatkan gelar formal. Terbukti kehadiran *bootcamp* telah berhasil mencetak talenta digital yang kompeten di industri yang dibekali *hard skill* dan juga *soft skill*, bahkan 95% peserta *bootcamp* berhasil mendapatkan pekerjaan setelah lulus dari suatu *bootcamp* (Krisnadi & Biantong, 2018).

Purwadhika Digital Technology School adalah salah satu lembaga pendidikan nonformal terkemuka di Indonesia yang berfokus pada teknologi digital. Selama lebih dari tiga dekade, Purwadhika telah menjadi pionir dalam menyediakan program pendidikan yang berorientasi pada keterampilan praktis di dunia digital dan telah menghasilkan banyak alumni berbakat. Berdasarkan data yang ditunjukkan pada Gambar 1.2, saat ini Purwadhika menempati peringkat keempat dalam daftar *bootcamp* terbaik di Indonesia (Permatasari, 2022).

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 1. 2 Top 8 Bootcamp di Indonesia

Sumber: Permatasari (2022)

Purwadhika Digital Technology School menekankan pendidikan yang tidak hanya mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga keterampilan yang dibutuhkan di dunia profesional, seperti pemecahan masalah, kolaborasi tim, dan komunikasi. Purwadhika menggunakan pendekatan berbasis proyek dan pengalaman dunia nyata untuk memastikan bahwa setiap peserta memperoleh keterampilan yang dapat langsung diterapkan di industri. Selain itu, Purwadhika juga bekerja sama dengan banyak perusahaan untuk menyediakan peluang magang dan pekerjaan bagi para peserta didiknya.

Salah satu aspek terpenting dalam memperkenalkan Purwadhika Digital Technology School kepada publik adalah dengan menyelenggarakan berbagai *event* seperti *webinar* dan *workshop*. Getz (dalam Shone & Parry, 2019), menyatakan bahwa *event* merupakan suatu kegiatan yang dirancang untuk memberikan

pengalaman berbeda dari rutinitas sehari-hari partisipan. Berdasarkan klasifikasi tujuan penyelenggaraan, *event* yang diselenggarakan Purwadhika dapat dikategorikan sebagai *organizational event* karena bertujuan untuk mendukung tujuan institusional seperti *branding*, edukasi publik dan menarik minat calon peserta *bootcamp*. Menurut Cindy Hugget (2024), *webinar* merupakan seminar *online* yang bersifat komunikasi satu arah dari pembicara kepada peserta, dengan penyampaian materi melalui slide presentasi dan mencakup interaksi ringan seperti *polling*, *chat*, atau reaksi yang bersifat terbatas dan tidak mendalam. Sedangkan *workshop online* merupakan kegiatan pembelajaran terstruktur yang diselenggarakan langsung lewat internet dan memungkinkan peserta berinteraksi dengan fasilitator dan sesama peserta secara *real-time* secara interaktif untuk mempraktikkan keterampilan, memecahkan masalah dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas. Saget (2006) menyatakan bahwa *event online* sangat efektif digunakan untuk tujuan edukasi.

Selain sebagai sarana edukasi, *event* ini juga memiliki peran penting dalam membangun *brand awareness* Purwadhika dan program yang ditawarkannya. Menurut Aaker (dalam Sitorus & Al., 2020), *brand awareness* adalah sejauh mana konsumen mampu mengenali atau mengingat suatu merek berdasarkan kategori produk tertentu. Semakin tinggi tingkat pengenalan konsumen terhadap suatu merek, maka semakin besar juga keberadaan merek tersebut yang akhirnya mempermudah calon konsumen dalam membuat keputusan pembelian. Kegiatan ini merupakan cara yang efektif untuk memperkenalkan Purwadhika kepada orang-orang yang mungkin belum familiar dengan institusi ini.

Melalui *event* yang diselenggarakan, Purwadhika membantu audiens untuk memberikan gambaran lebih jelas mengenai materi yang akan mereka pelajari di programnya dan bagaimana keterampilan tersebut dapat diterapkan dalam dunia kerja. Selain itu, *event* ini memberikan peluang bagi Purwadhika Digital Technology School untuk menunjukkan keunggulannya sebagai institusi pendidikan teknologi digital yang terus berkembang dan berinovasi sesuai dengan kebutuhan industri, sehingga memperkuat *brand awareness* dikalangan audiens dan

mendorong calon peserta untuk mempertimbangkan dan memilih Purwadhika sebagai tempat untuk meningkatkan keterampilan digital peserta.

Alasan pemilihan tempat magang di Purwadhika Digital Technology School adalah karena lembaga ini menawarkan kesempatan untuk belajar di lingkungan yang dinamis dan inovatif. Purwadhika Digital Technology School memiliki reputasi yang sangat baik dalam pendidikan teknologi digital dan berkomitmen untuk membekali para peserta didiknya dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk sukses di era digital. Sebagai *Event Producer Intern*, kesempatan untuk membantu menyelenggarakan acara yang memberikan wawasan dan pengetahuan kepada masyarakat tentang pengetahuan digital merupakan pengalaman yang sangat berharga. Kesempatan magang ini juga memberikan peluang untuk mengembangkan keterampilan dalam manajemen acara, pemasaran, dan komunikasi efektif yang dibutuhkan di dunia industri saat ini.

Seiring dengan berkembangnya industri teknologi digital, sangat penting untuk terlibat dalam pendidikan yang membantu mempersiapkan individu-individu membangun keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan pekerjaan di masa depan. Purwadhika, dengan komitmennya terhadap kualitas pendidikan dan relevansi industri, merupakan tempat yang tepat untuk memperoleh wawasan lebih mendalam tentang sektor *edutech* dan berkontribusi dalam menciptakan peluang bagi individu untuk mempersiapkan diri menghadapi revolusi digital.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Pelaksanaan Kerja Magang**

Aktivitas pelaksanaan kerja magang memiliki maksud untuk mendapatkan gambaran tentang proses kerja serta peran *Event Producer* di PT Purwadhika Kirana Nusantara. Secara khusus, aktivitas pelaksanaan magang ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan pemahaman mengenai *event management* dari pembekalan materi yang didapatkan di mata kuliah *Special Event and Brand Activation*.
2. Mendapatkan pengalaman dalam menjalankan *event* berbentuk *webinar*, dan *workshop* di bidang edukasi teknologi digital.

3. Memperluas jaringan profesional dan membangun relasi yang bermanfaat bagi pengembangan karier di masa depan.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

#### **1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Aktivitas pelaksanaan kerja magang berlangsung pada 6 Januari sampai 9 Mei 2025 dengan durasi delapan puluh dua hari kerja atau enam ratus lima puluh delapan jam sesuai dengan Panduan MBKM Magang Track 1 dan sesuai dengan arahan dari Program Studi.

#### **1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

##### **A. Proses Administrasi Kampus (UMN)**

- 1) Mengikuti pembekalan magang yang diselenggarakan oleh Program Studi Ilmu Komunikasi UMN melalui zoom meeting.
- 2) Mengisi KRS internship di [myumn.ac.id](http://myumn.ac.id) dengan syarat sudah menempuh 110 sks dan tidak terdapat nilai D & E. Serta me-request transkrip nilai dari semester awal hingga semester akhir sebelum magang di [www.gapura.umn.ac.id](http://www.gapura.umn.ac.id).
- 3) Berkesempatan untuk mengajukan KM-01 lebih dari satu kali melalui pengisian Google Form di e-mail untuk verifikasi tempat magang yang memenuhi persyaratan dan mendapat persetujuan dalam bentuk KM-02 (Surat Pengantar Magang) dari Kepala Program Studi.
- 4) Mengisi dan submit form KM-01 pada [myumn.ac.id](http://myumn.ac.id) jika sudah mendapat perusahaan atau lembaga yang sesuai.
- 5) Selanjutnya, mengunduh form KM-03 (Kartu Kerja Magang), KM-04 (Lembar Kehadiran Kerja Magang), KM-05 (Lembar Laporan Realisasi Kerja Magang), KM-06 (Penilaian Kerja Magang), KM-07 (Verifikasi Laporan Magang) untuk kebutuhan proses pembuatan laporan magang.

## B. Proses Pengajuan dan Penerimaan Tempat Kerja Magang

- 1) Proses pengajuan praktik kerja magang dilakukan dengan mengajukan lamaran melalui LinkedIn Purwadhika Digital Technology School pada tanggal 12 Desember 2024 dan dilanjutkan dengan tahap *interview* HR dan *user* pada tanggal 13 Desember 2024.
- 2) Proses penerimaan praktik kerja magang di Purwadhika Digital Technology School dengan menerima pesan lolos seleksi melalui Whatsapp HR Purwadhika Digital Technology School pada tanggal 18 Desember 2024 dan melakukan penandatanganan kontrak karyawan secara digital melalui Privy pada tanggal 20 Desember 2024.

## C. Proses Pelaksanaan Praktik Kerja Magang

- 1) Praktik kerja magang dijalankan dengan posisi sebagai *Event Producer* pada Departemen Marketing.
- 2) Praktik kerja magang dilakukan secara *Work From Office (WFO)* pada pukul 09.00-18.00 WIB. Selanjutnya, saat pelaksanaan acara yang dilakukan diluar jam kerja dilanjutkan secara *Work From Home (WFH)* pada pukul 19.00-21.30 WIB.
- 3) Penugasan dan kebutuhan informasi, didampingi langsung oleh Nabiilah Ulinnuha Sunarto dan Karen Tandoko selaku *supervisor*.
- 4) Pengisian dan penandatanganan form KM-03 sampai KM-07 dilakukan pada saat proses praktik kerja magang berlangsung dan mengajukan lembar penilaian kerja magang (KM-06) kepada Pembimbing Lapangan pada akhir periode magang.

## D. Proses Pembuatan Laporan Praktik Kerja Magang

- 1) Pembuatan laporan praktik kerja magang dibimbing oleh Bapak Anton Binsar, S.Sos., M.Si. selaku Dosen Pembimbing melalui pertemuan daring.
- 2) Laporan praktik kerja magang diserahkan dan menunggu persetujuan dari Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi.

- E. Laporan praktik kerja magang yang telah disetujui diajukan untuk selanjutnya melalui proses sidang.