BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan magang merupakan suatu tahap dimana mahasiswa dapat mengimplementasikan ilmu dan keterampilan yang telah dipelajari saat di perkuliahan ke dunia kerja. Pada kegiatan magang, mahasiswa memahami industri yang mereka pelajari untuk memperdalam pengetahuan sebelum atau setelah lulus. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Locke dan Latham (2002), mendapatkan lingkungan pekerjaan yang baik membuat tingkat kinerja tiap individu meningkat. Pada konteks magang, hal ini adalah pemahaman dalam mengenal hubungan kinerja mahasiswa magan serta berbagai faktor lingkungan.

Penulis memilih perusahaan PT Adsvox Digital Asia untuk melakukan magang dikarenakan, perusahaan tersebut mempunyai visi misi yang jelas dan mempunyai reputasi yang baik. PT Adsvox menyediakan *branding marketing* kampanye menggunakan *cgi* dan *vfx* untuk media sosial sehingga memungkinkan para *brand* besar mendapatkan perhatian yang cukup banyak dari *views* sosial media pada kampanye mereka (Adsvox, 2024).

Hal ini membuat penulis tertarik untuk melakukan kegiatan di perusahaan tersebut dikarenakan penulis pada saat awal perkuliahan, sudah mempunyai ketertarikan untuk mempelajari *cgi* dan *vfx*. Lalu penulis mempelajari lebih dalam untuk mengenal Adsvox, penulis juga merasa cocok dengan gaya desain yang dikuasai dengan Adsvox sehingga penulis tertarik magang ditempat tersebut. Selain itu penulis juga melihat potensi untuk mengimplementasikan kemampuan gaya desain penulis di bidang yang diminati, yaitu Desain Komunikasi Visual. Perusahaan Adsvox juga memberikan lingkungan kerja yang baik serta mengerjakan proyek yang relevan, sehingga memungkinkan penulis dalam mengembangkan *soft skills* serta *hard skills*.

Reputasi perusahaan yang baik, penulis diberikan kesempatan dalam bekerja dalam bagian *3d artist* untuk mendesain berbagai objek 3d, serta membuat

animasi karakter. Penulis berkontribusi dalam pekerjaan yang telah diberikan, membuat penulis mempertajam kemampuan penulis sebagai *3D artist* sehingga dapat membuat gaya desain yang variatif dan eksploratif menyesuaikan dengan keperluan proyek. Hal ini sejalan dengan studi yang telah dilakukan oleh Kakkonen (2018), pengalaman yang didapat dari magang tidak hanya peluang praktis, tetapi suatu tahap awal yang dapat memperdalam pemahaman mahasiswa di dunia kerja sehingga dapat memotivasi untuk mencapai karirnya. Hal tersebut selaras dengan tujuan penulis yang menyangkut desain.

1.2 Tujuan Magang

Tujuan magang bagi penulis sebagai berikut:

1. Syarat untuk menjadi sarjana desain dengan menyesuaikan kurikulum perkuliahan
2. Sarana menambahkan pengalaman mengenai profesi sebagai *designer*. Pengalaman dapat juga berdasarkan pada *softskill* dan *hardskill*.
3. Sarana mengimplementasikan kemampuan dan meningkatkan kemampuan bekerja secara profesional

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Saat penulis melaksanakan magang, penulis diwajibkan menjalankan magang dengan durasi jam kerja selama 640 jam di tempat perusahaan penulis bekerja. Sehingga dari ketentuan tersebut, penulis bekerja 8 jam selama 4 bulan menyesuaikan perjanjian kontrak yang telah disetujui oleh perusahaan.

Pihak perusahaan PT Adsvox Digital Asia bersepakat dengan jam kerja 8 jam per hari dari pukul 9.00 hingga sore hari 17.00 dengan hari kerja Senin hingga Jumat serta ketentuan *Hybrid* yang berlokasi di Jakarta Selatan. Disini penulis memiliki peran untuk bekerja sebagai *Intern 3D Artistit* yang ditugaskan oleh *Art Director* pada proyek yang diambil oleh perusahaan dan telah direncanakan serta akan dieksekusi untuk keperluan *branding marketing cgi vfx*.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang

Pihak perusahaan PT Adsvox Digital Asia bersepakat dengan jam kerja 8 jam per hari dari pukul 9.00 hingga sore hari 17.00 dengan hari kerja Senin

hingga Jumat serta ketentuan *Hybrid* yang berlokasi di Jakarta Selatan. Disini penulis memiliki peran untuk bekerja sebagai *Intern 3D Artistit* yang ditugaskan oleh *Art Director* pada proyek yang diambil oleh perusahaan dan telah direncanakan serta akan dieksekusi untuk keperluan *branding marketing cgi vfx*.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Dalam proses melaksanakan magang di perusahaan Adsvox dimulai pada saat penulis mencari lowongan kerja untuk *Internship 3D Artist* di *website* LinkedIn, dan aplikasi Glints. Lalu penulis melakukan pendaftaran perusahaan melalui *website* Merdeka agar dapat ditinjau oleh pihak Kampus. Saat mendapatkan *approval* untuk melanjutkan pendaftaran magang. Penulis melamar bekerja melalui Glints pada tanggal 7 Februari 2025, penulis menerima panggilan *Interview* oleh pihak perusahaan. Saat setelah melakukan *Interview* penulis mengirimkan portofolio serta mengisi *form* yang nantinya akan ditandatangani oleh kedua pihak sebagai persetujuan magang. Setelah melalui proses *Interview* kemudian penulis memulai kerja pada tanggal 10 Februari 2025. Setiap selesai melakukan magang, penulis mengisi *daily task* untuk mendeskripsikan pekerjaan yang telah diberikan sesuai dengan ketentuan.