

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era industri kreatif yang berkembang pesat di Indonesia, kebutuhan akan tenaga profesional dengan kemampuan teknis dan artistik yang mumpuni semakin meningkat. Bidang animasi dan desain *three-dimensional (3D)* menjadi salah satu sektor unggulan karena kontribusinya dalam periklanan, perfilman, hingga pengembangan teknologi *digital* interaktif. Oleh karena itu, pengalaman magang menjadi bagian penting bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan teori dari bangku kuliah ke dunia kerja yang sesungguhnya, terutama pada ranah kreatif yang menuntut kolaborasi dan inovasi berkelanjutan (Rojabi, 2021).

Pemilihan Dentsu Indonesia sebagai tempat magang dilatarbelakangi oleh reputasinya sebagai perusahaan periklanan *global* yang dikenal memiliki pendekatan kreatif dalam strategi komunikasi *visual* dan pemasaran *digital*. Dentsu Indonesia tidak hanya berfokus pada pengembangan ide kampanye, tetapi juga menekankan pentingnya visualisasi *3D* sebagai elemen utama dalam menghadirkan pengalaman merek yang menarik dan *immersive*. Melalui posisi sebagai *3D Artist Intern*, penulis berkesempatan memahami proses kreatif yang kompleks, mulai dari konseptualisasi hingga produksi *visual digital* yang selaras dengan nilai-nilai perusahaan.

Selain itu, kegiatan magang memberikan peluang untuk memperluas jaringan profesional serta memahami dinamika kerja tim lintas disiplin yang menjadi ciri khas industri kreatif modern. Menurut Nugroho dkk. (2021), pengalaman langsung di lingkungan kerja profesional memungkinkan mahasiswa mengembangkan kemampuan adaptasi, komunikasi, dan kolaborasi, yang merupakan keterampilan esensial di industri saat ini. (Nugroho et al., 2021). Hal ini sejalan dengan visi Universitas Multimedia Nusantara (UMN) untuk mencetak lulusan yang tidak

hanya unggul secara akademik, tetapi juga kompeten menghadapi tantangan *global* di sektor kreatif *digital*.

Melalui magang di Dentsu Indonesia, penulis berharap memperoleh pengalaman nyata dalam produksi konten *3D visual* yang memenuhi standar industri *global*, sekaligus mengasah kemampuan teknis dan estetika yang telah dipelajari selama perkuliahan. Dengan demikian, magang ini tidak hanya menjadi sarana pembelajaran praktis, tetapi juga wadah pengembangan diri dalam konteks profesional yang sesungguhnya. Kombinasi antara teori akademik dan pengalaman lapangan diharapkan menjadi fondasi kuat dalam membangun karier di bidang desain dan animasi *3D* di masa depan.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Magang ini dilaksanakan sebagai bagian dari kewajiban akademik penulis sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara untuk memperoleh pengalaman langsung di dunia industri kreatif profesional. Melalui program magang di Dentsu Indonesia, penulis berkesempatan memahami secara mendalam proses produksi konten *visual* tiga dimensi dalam konteks kampanye pemasaran dan komunikasi *visual* modern. Selama menjalani magang, penulis bertujuan mengasah kemampuan teknis dalam bidang desain dan animasi *3D*, sekaligus mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja tim, serta profesionalitas dalam lingkungan kerja yang kolaboratif.

Dalam perannya sebagai *3D Generalist Intern*, penulis berkontribusi dalam proses pembuatan *modeling*, *texturing*, *rendering*, dan pengembangan elemen *visual* yang mendukung berbagai proyek perusahaan. Melalui pengalaman ini, penulis dapat mengintegrasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan dengan praktik industri secara nyata, sehingga menjadi langkah penting dalam mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja profesional di bidang kreatif.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Awal mula penulis bergabung dengan Dentsu Indonesia dimulai dari informasi yang diterima melalui *email* resmi Universitas Multimedia Nusantara mengenai adanya kesempatan magang di perusahaan tersebut. Setelah memperoleh informasi tersebut, penulis segera mengirimkan *Curriculum Vitae (CV)* dan *portfolio* karya sebagai bentuk penerapan materi dari mata kuliah *Professional Development*, khususnya terkait penyusunan dokumen lamaran serta penerapan etika komunikasi profesional.

Beberapa hari setelah pengiriman berkas, penulis mendapatkan panggilan wawancara dari pihak perusahaan untuk membahas kualifikasi dan kemampuan di bidang *3D*. Proses wawancara berlangsung secara profesional dan komunikatif, mencerminkan penerapan etika komunikasi bisnis yang juga telah dipelajari dalam mata kuliah Pembekalan Magang.

Setelah melalui tahap wawancara, penulis dinyatakan diterima sebagai *3D Generalist Intern* dan menandatangani surat perjanjian magang. Kegiatan magang dilaksanakan selama lima bulan dengan total waktu 640 jam.

Selama menjalani masa magang, penulis melaksanakan seluruh prosedur kerja sesuai standar operasional di Dentsu Indonesia, mulai dari berkoordinasi dengan tim kreatif, menghadiri *daily meeting*, hingga melaporkan hasil pekerjaan kepada *supervisor*. Dalam setiap proses tersebut, penulis berupaya menjunjung tinggi etika komunikasi, kedisiplinan, dan profesionalitas sesuai dengan pembekalan yang telah diberikan di kampus.