

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ketatnya persaingan dunia kerja menimbulkan tuntutan baru bagi calon tenaga kerja, khususnya terkait pemenuhan unsur akademis, keterampilan individu, dan pengalaman kerja yang menjadi faktor krusial dan wajib dimiliki setiap individu. Sejalan dengan kebutuhan tersebut, Pasal 1 ayat (1) Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Permendikbudristek) Nomor 63 Tahun 2024 menegaskan bahwa praktik magang menjadi salah satu bentuk pembelajaran bagi mahasiswa untuk memperoleh pengalaman praktik dan kontekstual di dunia kerja (BPK, 2024). Hal ini mendukung kepentingan untuk membekali mahasiswa dengan kompetensi dan relevansi guna menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas (Jabbara, 2023).

Pemilihan tempat kerja dalam praktik magang merupakan faktor utama untuk mengoptimalkan pengalaman kerja, diperlukan keselarasan dengan minat serta perkembangan industri yang relevan (Pham, 2024). Dalam konteks tersebut, industri *e-sports* menunjukkan keterkaitan dengan pembangunan identitas, reputasi, daya jual, pengalaman audiens, dan loyalitas yang diperoleh dengan dukungan media desain untuk mengonseptualisasikan nilai visual tersebut sebagai bentuk *branding* (Sanderson, 2025). Hal ini sejalan dengan kebutuhan media dalam membangun keterlibatan sosial serta membentuk kesadaran publik dan identitas kolektif, termasuk penggunaan media desain pada industri *e-sports* sebagai komponen yang memperkuat citra visual dan menjadi sarana untuk membentuk hubungan dengan audiens (McLuchan, 1964). Dengan 96% penduduk Indonesia yang memiliki kesadaran terhadap *e-sports* berhasil menarik sponsor, iklan, serta dukungan pemerintah dalam bentuk kejuaraan seperti Pekan Olahraga Nasional (PON), Liga Nasional (LIGNAS), dan SEA GAMES yang menjadikan *e-sports* sebagai industri dengan potensi yang menjanjikan (Stellar, 2025).

Penemuan tersebut menjadi pertimbangan penting bagi penulis untuk mendalami bidang tersebut melalui program magang. Dewa United Esports turut merupakan sebuah tim profesional yang bergerak pada bidang *e-sports*, berfokus pada perkembangan melalui pertandingan kompetitif untuk meningkatkan keterampilan teknis dan strategis. Menjadi wadah bagi atlet muda, termasuk *game* Mobile Legends dan Free Fire untuk berpartisipasi dalam turnamen nasional serta internasional guna memperoleh pengalaman praktik dan pengembangan karir. Dewa United Esports juga berpartisipasi dalam pengembangan komunitas *e-sports* melalui pembuatan konten hiburan pada media sosial yang menjadi sarana promosi. Hal ini sejalan dengan minat yang dimiliki oleh penulis pada dunia *e-sports*, dimana penulis dapat mengekspresikannya melalui kreativitas dalam *visual design* dan *storytelling*. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk berkembang bersama dengan Dewa United Esports sebagai desainer grafis yang juga bertanggung jawab sebagai fotografer, videografer, dan *editor*.

1.2 Tujuan Kerja

Dalam pelaksanaan magang yang diterapkan oleh penulis sebagai desainer grafis Dewa United Esports memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai. Tujuan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Salah satu persyaratan kelulusan mahasiswa untuk meraih gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mengembangkan keterampilan individu pada ranah kreatif, baik pada kemampuan teknis maupun interpersonal.
3. Meningkatkan pengalaman dalam lingkup profesional sebagai desainer grafis dalam industri *e-sports* melalui penerapan konsep desain komunikasi visual yang sudah dipelajari semasa perkuliahan.
4. Memperluas jaringan profesional dalam industri *e-sports* dan pihak terkait guna meningkatkan peluang karir.
5. Memperkuat variasi serta kualitas portofolio berdasarkan standarisasi profesional pada industri *e-sports* dan ranah kreatif, terutama desain.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan magang dilakukan sejalan dengan waktu dan prosedur yang sudah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, serta berdasarkan kesepakatan yang telah disetujui bersama dengan Dewa United Esports guna memperoleh hasil akhir yang maksimal. Berikut adalah pejabaran detail waktu dan prosedur magang yang diterapkan oleh penulis selama praktik magang di Dewa United Esports.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Penyelenggaraan magang yang dilaksanakan oleh penulis didasarkan oleh pemetaan 640 jam kerja yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara sebagai total jam kerja yang harus ditempu. Penulis melaksanakan praktik magang selama lima bulan, dimulai pada tanggal 1 Agustus 2025 dengan tanggal selesai magang pada 31 Desember 2025. Mengikuti ketentuan magang yang berlaku, penulis bekerja dengan sistem *Work From Office* (WFO) sebanyak lima kali dalam satu minggu dimulai pada hari Senin hingga Jumat dengan rentan waktu delapan jam kerja dari pukul 09.00 WIB hingga 18.00 WIB. Walau demikian, dikarenakan Dewa United Esports bergerak dalam lingkup *e-sports*, terdapat kemungkinan untuk bekerja di luar hari dan jam yang telah ditetapkan, dimana waktu tersebut dihitung sebagai lembur.

Pelaksanaan magang didokumentasikan dalam bentuk catatan pada situs PRO-STEP sebagai *Supervisor Daily Task* serentak dengan penulisan laporan magang yang wajib mencapai pemetaan 207 jam *Advisor Daily Task*.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Berlangsungnya praktik magang pada Dewa United Esports dilakukan sejalan dengan informasi yang sudah ditetapkan pada buku panduan mengenai jadwal dan prosedur guna memperoleh hasil yang sesuai, teratur, dan tepat waktu. Berikut adalah tabel deskripsi prosedur pelaksanaan kerja yang berlaku selama praktik magang.

Tabel 1. 1 Prosedur Pelaksanaan Kerja pada Dewa United Esports

No.	Prosedur	Detail	Keterangan
1	23 April 2025	Bimbingan Akademik	Melakukan diskusi bersama dosen BA terkait rencana semester tujuh.
2	6 Mei 2025	Pra-KRS	Mengisi Pra-KRS berdasarkan hasil diskusi dan perencanaan penulis melalui situs My UMN.
3	9 Mei 2025	<i>Briefing</i> magang satu	Mengikuti <i>briefing</i> magang yang menjelaskan informasi mengenai magang.
4	9 Mei – 24 Mei 2025	Mencari Lowongan	Mencari beberapa alternatif tempat magang yang terbuka dan sesuai minat penulis
5	12 Mei 2025	Pengajuan Tempat Magang	Penulis mengajukan sepuluh alternatif tempat magang yang terbuka dan sejalan dengan ranah penulis melalui situs Kampus Merdeka yang kini menjadi situs PRO-STEP.
6	24 Mei 2025	<i>Approval</i> Tempat Magang	Tempat magang yang sudah diajukan oleh penulis menerima persetujuan dari koordinator magang serta <i>Head of Department</i> (HoD). Penulis mendapatkan surat pengantar yang dapat dikirimkan kepada perusahaan yang dituju.
7	24 Juni 2025	<i>Apply</i> Tempat Magang	Penulis memutuskan untuk melaksanakan magang dan mengirimkan surat pengantar, <i>Curriculum Vitae</i> (CV), dan portofolio penulis kepada <i>e-mail</i> perusahaan Dewa United Esports.

8	24 Juni 2025	Penerimaan Tempat Magang	Penulis menerima <i>e-mail</i> balasan yang berisi surat penerimaan magang secara tanpa melakukan wawancara terlebih dahulu karena penulis memutuskan untuk melaksanakan praktik magang di tempat di mana penulis sedang menjalankan magang mandiri.
9	25 Juli 2025	Batas Akhir Registrasi	Mengisi form registrasi magang sesuai dengan informasi yang dibutuhkan serentak dengan surat penerimaan magang yang diberikan perusahaan.
10	11 Agustus 2025	KRS Magang	Memilih dan melakukan <i>check out</i> KRS magang melalui situs My UMN.
11	25 Agustus 2025	<i>Briefing</i> Magang dua	Mengikuti <i>briefing</i> magang yang menjelaskan informasi tambahan serta sistematis pelaksanaan magang bersama dengan cara penggunaan situs PRO-STEP dan pembagian dosen pembimbing.
12	1 Agustus – 31 Desember 2025	Pelaksanaan Magang	Penulis melaksanakan praktik magang di Dewa United Esports untuk mencapai target 640 jam kerja <i>Supervisor Daily Task</i> dan 207 jam kerja <i>Advisor Daily Task</i> .

NUSANTARA