

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah cara masyarakat bekerja dan berinteraksi dalam berbagai sektor industri. Kemajuan teknologi digital telah mendorong munculnya *platform* tenaga kerja digital (*digital labour platforms*) yang mengubah cara kerja dalam sebuah organisasi yang dijalankan secara global (International Labour Organization, 2021). Sistem kerja *freelance* pun memungkinkan individu untuk bekerja secara mandiri, mengatur waktu kerja sesuai kebutuhan, serta menjangkau klien tanpa dibatasi oleh lokasi geografis melalui berbagai *platform* digital. Fenomena ini menjadi salah satu bentuk transformasi dunia kerja akibat digitalisasi dan perkembangan ekonomi platform (ILO, 2021).

Di Indonesia, perkembangan ekonomi kreatif turut memperkuat perubahan tersebut. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) menyebutkan bahwa transformasi digital telah mendorong berbagai subsektor ekonomi kreatif untuk beradaptasi dengan teknologi serta memanfaatkan media digital dalam proses produksi maupun pemasaran (Kemenparekraf, 2021). Kondisi ini menunjukkan bahwa pelaku industri kreatif dituntut untuk memiliki kemampuan adaptif, kreatif, serta mampu bekerja secara mandiri dalam menghadapi dinamika industri yang terus berkembang. Salah satu bentuk sistem kerja yang banyak diterapkan dalam industri kreatif adalah sistem *freelance*. Delavani dan Linando (2025) menjelaskan bahwa fleksibilitas menjadi karakteristik utama pekerjaan *freelance*, namun *freelancer* tetap menghadapi berbagai tantangan seperti ketidakpastian pekerjaan, tuntutan profesionalisme, serta kemampuan mengelola hubungan dengan klien. Oleh karena itu, selain memiliki kemampuan teknis, seorang *freelancer* juga dituntut untuk memiliki keterampilan komunikasi, manajemen waktu, tanggung jawab, serta kemampuan menyelesaikan masalah dalam setiap proyek yang dikerjakan.

Berdasarkan hal tersebut, penulis mengikuti program Business Acceleration Program (BAP) yang tergabung dalam program Selfpreneur di Skystar Ventures, Universitas Multimedia Nusantara. Program ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan usaha mandiri sekaligus mengerjakan proyek nyata dengan klien. Dalam program ini, penulis membangun sebuah *creative studio* bernama Blancpage Studio yang berfokus pada ilustrasi dan *branding design*.

Blancpage Studio merupakan salah satu studio kreatif yang bergerak di bidang jasa ilustrasi dan melayani berbagai kebutuhan visual dari beragam klien. Dalam proses pengerjaannya, Blancpage Studio menangani proyek dengan latar belakang klien yang berbeda-beda, sehingga setiap karya ilustrasi memerlukan pendekatan kreatif yang disesuaikan dengan tujuan, target audiens, serta karakter visual yang diinginkan. Hal tersebut menjadikan proses perancangan ilustrasi sebagai tahapan yang penting karena melibatkan komunikasi dengan klien, eksplorasi ide, penyusunan konsep, hingga proses visualisasi akhir.

Dengan adanya program *Selfpreneur* dari Skystar Ventures, penulis dapat mengasah kemampuan teknis dalam desain sekaligus meningkatkan kemampuan komunikasi, manajemen proyek, serta problem solving dalam menghadapi kebutuhan klien secara langsung. Oleh karena itu, kegiatan ini tidak hanya menjadi syarat akademik, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran dalam menghadapi dunia kerja profesional di industri kreatif.

1.2 Tujuan Kerja

Program *Business Acceleration Program* dilakukan dengan tujuan utama untuk memenuhi syarat lulus sarjana di program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, berikut merupakan beberapa tujuan kerja dari program magang:

1. Memenuhi syarat lulus sarjana di program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

2. Memanfaatkan kemampuan *soft skill* dan *hard skill* yang dipelajari selama perkuliahan ke dunia kerja.
3. Menambah pengalaman bekerja serta eksplorasi pemahaman dalam sebuah lingkup kerja.
4. Mengeksplorasi gaya visual untuk menjaga konsistensi identitas visual *self branding*.
5. Meningkatkan kualitas portfolio dari hasil karya yang telah dibuat pada masa magang.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Program *Selfpreneur* di Skystar Ventures dilaksanakan selama 4 bulan, dimulai pada 2 Februari 2026 hingga 4 Juni 2026. Penulis memilih peran sebagai *freelancer* yang mendalami di bidang ilustrasi, *graphic design* dan fotografi.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Program *Selfpreneur* di Skystar Ventures dilakukan secara Work From Office (WFO) dilakukan dengan durasi 8 jam selama 5 hari per minggu (senin-jumat) dan juga dilakukan secara *Work From Home* (WFH) secara berkala. Waktu masuk adalah pukul 08.00 dan selesai pada pukul 17.00. Perusahaan juga menyediakan waktu istirahat selama 1 jam pada pukul 12.00–13.00. Waktu bekerja bersifat fleksibel karena peserta program *selfpreneur* diberikan kebebasan dalam mengatur *workflow* masing-masing, sesuai dengan kebutuhan dan kapasitas pesertanya.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Dalam persiapan sebelum melaksanakan magang, Universitas Multimedia Nusantara menyelenggarakan sesi pembekalan (*briefing*) bagi seluruh peserta magang, termasuk penulis. Pembekalan ini dilaksanakan pada tanggal 2 Februari di lingkungan Universitas Multimedia Nusantara. Melalui kegiatan ini, peserta diberikan pengetahuan terkait program magang *Pro-Step*, mulai dari prosedur pendaftaran tempat magang, durasi pelaksanaan,

persyaratan kelulusan, hingga tata cara pencatatan aktivitas harian menggunakan platform *Pro-Step* yang telah disediakan oleh kampus.

Setelah mengikuti pembekalan, peserta magang diarahkan untuk memperoleh tempat magang sesuai kriteria yang ditetapkan oleh pihak kampus dalam jangka waktu tertentu. Sebelum mendaftar ke perusahaan atau agensi, penulis menyiapkan *portfolio* sebagai media untuk menampilkan karya-karya pilihan yang relevan dengan divisi atau bidang yang dilamar. Selain itu, penulis juga memperbarui *curriculum vitae* (CV) untuk mendukung proses lamaran. Proses pencarian tempat magang dilakukan melalui berbagai platform, antara lain Glints, Instagram, LinkedIn, email, situs resmi perusahaan, dan Jobstreet.

Pada tanggal 13 Februari, penulis sempat melakukan psikotest untuk salah satu perusahaan penerbit di Yogyakarta, namun penulis memilih untuk tidak mengambil tawaran tersebut dikarenakan ketentuan yang diberikan oleh perusahaan tersebut adalah diharuskannya *Work From Office* (WFO). Dan di tanggal yang sama akhirnya penulis memilih untuk mengambil program *Selfpreneur* yang diadakan oleh Skystar Ventures. Setelah mendapatkan surat penerimaan, penulis segera melakukan penyelesaian registrasi tempat magang di situs pro-step UMN.

Penulis melaksanakan proses berkantor di Skystar Ventures selama 4 bulan mulai dari bulan Februari hingga tanggal 4 Juni 2026. Proses berkantor yang dilakukan penulis memiliki sistem satu minggu *Work From Office* (WFO) dilanjutkan dengan satu minggu *Work From Home* (WFH). Penulis kemudian memulai proses mencari klien dan juga menyicil laporan. Selama proses berkantor, penulis mengerjakan total 9 proyek yang terdiri dari 5 klien yang memesan proyek ilustrasi untuk kebutuhan *personal commission*, 1 proyek *merchandising*, 1 proyek visual album dan juga 1 kolaborasi ilustrasi bersama *fashion brand*. Selain mengerjakan proyek klien, penulis juga melewati beberapa program yang disediakan oleh Skystar Ventures berupa

workshop, coaching, mentoring bersama *supervisor*, dua tahapan evaluasi, dan juga *final presentation* yang dibarengi oleh pelaksanaan *demo day*.

Seiring berjalannya proses berkantor dan program lainnya di Skystar Ventures, penulis juga menyicil laporan dan melalui proses bimbingan bersama *advisor*. Lalu penulis juga mengumpulkan laporan untuk melewati dua tahapan evaluasi di situs PRO-STEP yang dilanjutkan dengan proses sidang magang yang diadakan pada tanggal 29 Juni 2026. Setelah melakukan proses sidang, penulis mengerjakan revisi berdasarkan masukan yang diberikan oleh *advisor* dan dosen penguji, yang dimana laporan finalnya dikumpulkan pada tanggal 6 Juli 2026.

