

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri kreatif digital menunjukkan pertumbuhan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir, khususnya pada subsektor desain komunikasi visual, ilustrasi, animasi, dan pemodelan 3D. Laporan *The Digital 2024 Global Overview Report* menyebutkan bahwa peningkatan penggunaan internet dan media digital turut mendorong kebutuhan terhadap konten visual yang menarik dan komunikatif (*We Are Social & Meltwater*, 2024). Kondisi ini berdampak pada meningkatnya permintaan terhadap jasa 2D dan 3D *artist* untuk kebutuhan promosi digital, *game asset*, konten media sosial, hingga visualisasi produk.

Transformasi digital juga memengaruhi pola kerja profesional di sektor kreatif. Model kerja berbasis proyek atau *freelance* semakin berkembang karena memberikan fleksibilitas dan akses pasar global bagi para kreator. Data dari *Freelance Forward Report* menunjukkan bahwa praktik kerja *freelance* terus mengalami peningkatan secara global seiring dengan berkembangnya platform digital yang mempertemukan klien dan pekerja lepas (Upwork, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa sistem kerja *freelance* bukan lagi alternatif, melainkan bagian dari struktur ekonomi kreatif modern.

Kehadiran *platform* daring seperti Fiverr dan Freelancer turut memperkuat ekosistem tersebut dengan menyediakan ruang bagi 2D dan 3D *artist* untuk menawarkan jasa secara mandiri. Platform ini memungkinkan kreator membangun profil profesional, menampilkan portofolio, serta menjangkau klien lintas negara tanpa batas geografis (Fiverr, 2024). Dengan demikian, keberadaan platform digital menjadi sarana strategis dalam membangun karier berbasis keahlian visual.

Sejalan dengan perkembangan tersebut, Universitas Multimedia Nusantara menghadirkan Program BAP (*Business Acceleration Program*) yang tergabung di

dalam program *Self-preneur* Skystar Ventures yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk mengembangkan kompetensi kewirausahaan melalui praktik langsung di lapangan. Berdasarkan informasi resmi universitas, program ini dirancang untuk membekali mahasiswa dengan pengalaman profesional berbasis proyek nyata sebagai bentuk implementasi pembelajaran akademik (Universitas Multimedia Nusantara, 2026). Pendekatan ini sesuai konsep *experiential learning* yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung (Kolb, 2015).

Maka dari itu, penulis memfokuskan pelaksanaan kerja magang melalui skema *self-preneur* dalam Program BAP (*Business Acceleration Program*) dengan menjalankan aktivitas profesional sebagai 2D dan 3D *artist* serta menyelesaikan minimal lima proyek secara mandiri. Skema *self-preneur* dipilih sebagai bentuk implementasi langsung kompetensi teknis dan konseptual yang telah diperoleh selama perkuliahan, sekaligus sebagai sarana mengembangkan kemandirian dalam membangun dan mengelola aktivitas usaha berbasis keahlian visual. Melalui kegiatan ini, penulis diharapkan mampu membangun portofolio profesional serta meningkatkan kesiapan menghadapi dinamika industri kreatif digital yang kompetitif (Howkins, 2013).

1.2 Tujuan Kerja

Tujuan pelaksanaan kerja magang pada Program BAP (*Business Acceleration Program*) atau Magang Wirausaha disesuaikan dengan skema magang mandiri berbasis proyek *freelance*, di mana mahasiswa diwajibkan menyelesaikan lima proyek sebagai bentuk pengalaman kerja nyata. Adapun tujuan kerja magang ini adalah sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik kerja nyata melalui penyelesaian lima proyek *freelance* sesuai dengan bidang keahlian yang ditekuni sebagai 2D dan 3D *artist*.

2. Mengembangkan kemampuan manajemen proyek secara mandiri, meliputi pencarian klien, penyusunan *brief*, pengaturan waktu, serta penyelesaian pekerjaan sesuai target dan kesepakatan.
3. Meningkatkan kompetensi profesional dalam komunikasi bisnis, negosiasi, serta penanganan revisi guna menjaga kualitas hasil karya dan kepuasan terhadap klien.
4. Membangun portofolio profesional dan menumbuhkan pola pikir kewirausahaan sebagai bekal kesiapan memasuki industri kreatif setelah menyelesaikan studi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Bagian ini menjelaskan mengenai rentang waktu pelaksanaan serta mekanisme atau tahapan yang dilakukan dalam menjalankan kerja magang pada Program BAP (*Business Acceleration Program*) atau Magang Wirausaha. Penjelasan ini bertujuan untuk memberikan gambaran sistematis terkait perencanaan dan pelaksanaan kegiatan magang yang dijalankan secara mandiri berbasis proyek *freelance*.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kerja magang pada Program BAP (*Business Acceleration Program*) atau Magang Wirausaha direncanakan berlangsung selama kurang lebih empat bulan, terhitung sejak 16 Februari 2026 hingga 5 Juni 2026, dengan total durasi kegiatan lebih dari 640 jam yang dimulai dari pukul 09.00 hingga pukul 17.00. Kegiatan magang dilaksanakan dengan pola kerja *Work from Office* (WFO), yang menyesuaikan dengan kebutuhan masing-masing proyek *freelance* yang dikerjakan. Waktu kerja direncanakan berlangsung setiap hari Senin sampai Sabtu dengan durasi kerja 7 jam 30 menit per hari, menyesuaikan jadwal dan target penyelesaian proyek. Hari Minggu ditetapkan sebagai hari libur. Selama periode magang, mahasiswa bertanggung jawab mengatur waktu kerja secara mandiri agar seluruh proyek

freelance yang menjadi syarat program magang dapat diselesaikan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh pihak program.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Prosedur pelaksanaan kerja magang pada Program BAP (*Business Acceleration Program*) atau Magang Wirausaha diawali dengan pengajuan tempat magang melalui sistem yang telah ditentukan oleh universitas, yaitu melalui laman ProSTEP. Pada tahap ini, penulis mengajukan skema magang yang dipilih serta melengkapi data yang dibutuhkan untuk memperoleh persetujuan dari koordinator program tanggal 2 Februari 2026.

Setelah pengajuan disetujui oleh koordinator melalui sistem ProSTEP, penulis mempersiapkan dokumen pendukung berupa *curriculum vitae* (CV) dan portofolio karya sebagai bagian dari kelengkapan administrasi. Selanjutnya, penulis memutuskan untuk memilih skema *self-preneur* atau *freelance* sebagai bentuk pelaksanaan magang mandiri.

Tahap berikutnya adalah melakukan *complete registration* pada sistem sesuai ketentuan yang berlaku hingga seluruh proses administratif dinyatakan selesai. Setelah proses registrasi lengkap, penulis mulai merencanakan pelaksanaan kerja magang yang dijadwalkan dimulai pada hari Senin, 16 Februari 2026. Pada tanggal tersebut, penulis telah menyusun perencanaan *daily task* sebagai pedoman kerja harian selama periode magang.

Selanjutnya, penulis mulai menjalankan aktivitas kerja sesuai rencana yang telah disusun, termasuk pencarian proyek *freelance*, komunikasi dengan calon klien, serta pengerjaan proyek secara bertahap hingga memenuhi target minimal lima proyek sebagai syarat kelulusan program magang BAP.