

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Agensi Kreatif merupakan suatu usaha yang menyediakan layanan seperti kampanye pemasaran dan periklanan guna membantu suatu usaha atau bisnis dengan memberikan layanan yang profesional untuk membantu meningkatkan citra merek suatu bisnis (Wijaya et al., 2024, h.677). Penulis melamar dan masuk kedalam agensi Esensi Digital pada awalnya dikarenakan merasa tertarik untuk mengerjakan berbagai macam seputar visualisasi, seperti pembuatan visual 3D, *motion graphic* ataupun desain *website*. Namun setelah melakukan interview penulis mendapatkan *offering* oleh CEO Esensi untuk membuat visual menggunakan *Artificial Intelligence* sebagai *visual creator*.

Penulis kemudian merasa bahwa penawaran yang diberikan dapat menambah wawasan dengan mempelajari *AI* yang sudah semakin maju dan berkembang, juga terdapat kebutuhan magang untuk melengkapi akademik yaitu *Career Acceleration Program* yang harus dilaksanakan. Lalu Randi et al., (2025) menyebutkan bahwa pada tahun 1956 John McCarthy bersama dengan ketiga teman lainnya pertama kali menggunakan istilah *AI* di sebuah *workshop* yang ada saat itu di *Dartmouth College* (h.224). Kemudian *Artificial Intelligence* atau yang biasa disebut *AI* sudah banyak digunakan di dalam dunia periklanan, hal ini menjadi salah satu cara untuk mendapatkan lebih banyak konsumen dan memperluas pasar (Putri, et al., 2021, h.119).

Menurut Wijaya et al., (2024) dalam jurnal "*Economics and Digital Business Review*" sektor industri sendiri memiliki perkembangan teknologi yang meningkat dari sisi digital dan juga otomatisasi, dan di era digital ini *AI* menjadi salah satu strategi yang penting untuk memberikan kesan kreatif dan juga sangat efektif untuk mengembangkan citra merk sebuah bisnis (h.676). *AI* sendiri menjadi teknologi yang memberikan produktivitas sangat baik dikarenakan efisiensi dan

juga merupakan suatu teknologi canggih yang meningkatkan kualitas layanan kepada *client* (h.677).

1.2 Tujuan Kerja

Melaksanakan *Career Acceleration Program* untuk memenuhi kebutuhan akademis di UMN sebagai *visual creator* yang mengerjakan *Artificial Intelligence* untuk berbagai kebutuhan di Agensi Esensi Digital. Hal ini bertujuan untuk mengasah dan mempelajari ilmu baru serta menerapkan ilmu yang sudah dimiliki dari hasil kuliah untuk dapat dikembangkan lewat *AI*. Terdapat beberapa tujuan lain yang ingin dicapai dan memiliki tujuan kerja sebagai berikut :

1. Memenuhi syarat untuk menjadi sarjana desain, dengan menyelesaikan studi *Career Acceleration Program* dan mendapatkan gelar S.Ds., dari Universitas Multimedia Nusantara.
2. Sarana menambahkan pengalaman mengenai profesi sebagai *visual creator* di bidang *AI*, menambahkan pengalaman dari *hardskill* seperti pembuatan visual lewat *prompting* dengan berbagai macam *AI* dan dapat digabungkan dengan teknik 3D visual dan juga dapat menggabungkannya dengan skill baru dengan perkembangan *generate* gambar serta *AI* video. Kemudian juga pengalaman untuk mengembangkan komunikasi serta kerja sama antar team dan supervisor.
3. Mengembangkan *skill* dalam membuat visual lewat *AI* dalam merancang pembuatan visual seperti melakukan *enchance* material, memecahkan masalah atau kesalahan pada *generate image* atau video dari hasil *AI*, baik menggunakan gaya realistis ataupun gaya yang *stylish*.
4. Membangun kebiasaan baru untuk bekerja secara disiplin, tepat waktu, produktif dan adaptasi lewat tekanan dan hasil yang sesuai dengan standar pekerjaan di agensi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan magang atau kerja di Agensi Esensi Digital menempati posisi sebagai *visual creator* dimana penulis melakukan kegiatan kerja magang ini sebagai

salah satu syarat kelulusan dalam akademis. Penulis mendaftar dan melamar langsung kepada CEO Esensi Digital pada tanggal 12 Januari 2026 dan mendapatkan *offering letter* serta penerimaan surat magang pada tanggal 18 Januari 2026. Kemudian kegiatan praktik kerja lapangan ini dilaksanakan selama empat bulan kontrak. Adapun penjelasan lebih lanjut mengenai waktu dan prosedur pelaksanaan kerja sebagai berikut.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Kegiatan praktik magang ini dimulai pada tanggal 2 Februari 2026 di awal bulan Februari 2026, dan selesai kontraknya pada tanggal 2 Juni 2026 yang berada di Ruko L'Agricola Gading Serpong dekat dengan perumahan Sektor 7. Jam kerja yang dilaksanakan harus memenuhi jam kerja selama 640 jam yang merupakan ketentuan dari *Career Acceleration Program*. Jam kerja penulis dimulai pada jam 09.00 pagi hingga pukul 17.00 WIB. Hari kerja agensi Esensi Digital adalah 5 hari, dimulai pada hari Senin sampai dengan hari Jumat. Dengan ketentuan *work from office*, namun juga fleksibel mengikuti kemauan dan keputusan dari supervisor. Jadi penulis dapat bekerja *work from home* ataupun *work from anywhere* tergantung kebutuhan supervisor. Namun selama supervisor tidak ada gangguan pasti akan bekerja di *office* sesuai dengan ketentuannya, jadi penulis selalu datang ke kantor untuk bekerja secara *work from office*.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Penulis mencari lowongan *internship* melalui berbagai *platform* dan menghubungi beberapa orang yang sudah bekerja sama dengan *client* ketika penulis melakukan *freelance*. Lalu penulis melakukan *interview* dengan Studio *SideRoom* di Surabaya dan juga PT. Gemilang Maju Persada. Kemudian Setelah melakukan *test 3D Modeling* di PT. Gemilang Maju Persada, penulis diterima di Jakarta Pusat pada usaha PT yang mengerjakan bagian *part* pada automotif kendaraan, dan penulis mendapatkan *jobdesc*

untuk mengerjakan *3D Modeling* untuk keperluan automotif seperti *windshield*, *spion motor*, ataupun lainnya.

Namun dikarenakan lokasi yang sangat jauh, penulis memikirkan bimbingan dan juga pulang pergi yang dilakukan setiap hari, Oleh karena itu penulis mengajukan dan melakukan *message* kontak kepada CEO Esensi Digital pada tanggal 12 Januari 2026 yang merupakan salah satu *client* ketika melakukan *Freelance 3D*. Kemudian setelah menerima portofolio dan CV penulis, CEO Esensi pun melempar portofolionya ke *team* desain. Lalu pada tanggal 13 Januari CEO tersebut menelpon dan menawarkan posisi *visual creator* untuk pembuatan visualisasi menggunakan *AI*. Pada awalnya penulis merasa bimbang karena ingin mengerjakan magang yang spesifik mengarah ke ranah 3D menggunakan Blender, namun karena perkembangan *Artificial Intelligence* yang semakin meningkat penulis merasa tertarik dan ingin mempelajari pembuatan visual baik video dan *image* menggunakan *AI*. Maka dari itu penulis menerimanya dan mendapatkan *offering letter* serta surat penerimaan magang pada tanggal 18 Januari 2026. Dan sesuai dengan perjanjian kontrak dan surat penerimaan yang diberikan penulis masuk kerja dimulai pada tanggal 2 Februari 2026.

