

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perguruan tinggi memiliki peranan penting dalam meluluskan sumber daya manusia yang profesional dan kompeten (Irawan et al., 2025, h. 127). Di mana tidak hanya unggul secara akademik tetapi juga membentuk karakter, kompetensi praktik, dan lainnya (h.127). Salah satu program bermanfaat di perguruan tinggi adalah magang, di mana mahasiswa bisa mendapatkan pengalaman di dunia kerja secara langsung, yang juga membantu mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman praktik sesuai dengan jurusannya (Zakaria et al., 2024, h. 121). Selain itu, pengalaman magang sendiri dapat membantu mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan komunikasi, *teamwork*, dan *critical thinking* (h.121).

Mahasiswa sendiri cenderung memilih jurusan di perguruan tinggi yang sesuai dengan tujuan hidupnya, sehingga menginginkan pekerjaan yang sesuai dengan impiannya (Setiowati & Santoso, 2025, h. 248). Pemilihan perusahaan magang harus dipertimbangkan dari berbagai aspek seperti lokasi magang, lingkungan kerja magang, dan lainnya. Pengalaman magang sendiri dapat membantu mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan, wawasan, dan relasi di dunia kerja serta berperan penting untuk mahasiswa meningkatkan potensinya yang sesuai dengan impian mereka (h.250). *Events e-sports* juga disiarkan secara *online*, yang membuat media digital menjadi bagian penting untuk *brand awareness*, *audience engagement*, dan *community building* (Yiapanas, 2025, h.1). Dalam hal ini, tim *e-sports* sendiri juga bersaing dalam *branding* media untuk menyajikan konten dan visual yang sesuai dengan karakteristik masing-masing tim untuk membangun identitas tim mereka (Mahsus & Febriana, 2024, h.204). Indonesia sendiri merupakan salah satu negara di Asia Tenggara yang memiliki tingkat pertumbuhan *e-sports* tercepat (Akbar, 2025, h.91). Selain menjadi media

permainan, *e-sports* kini juga menjadi sumber pendapatan dari penjualan *merchandise*, adanya sponsor, dan lainnya (h.91).

Informasi tersebut menjadi salah satu pertimbangan bagi penulis yang memutuskan untuk mendalami industri ini dalam program magang. Terdapat beberapa tim *e-sports* profesional di Indonesia, salah satunya adalah Dewa United Esports yang tergabung dalam beberapa turnamen resmi baik nasional maupun internasional pada *game Mobile Legends, Free Fire, dan PUBG Mobile*. Dewa United Esports juga menggunakan media digital sebagai sarana promosi seperti membuat konten hiburan, informasi mengenai turnamen yang diikuti oleh tim Dewa United Esports, dan lainnya. Konten-konten yang dihasilkan juga memiliki karakteristiknya sendiri untuk memperkuat identitas tim. Selain itu, hal ini juga sesuai dengan minat penulis pada industri *e-sports*, yang di mana penulis dapat menjalankan bidang yang sesuai minatnya melalui kreativitas dalam *visual design*. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk mendalami dan berkembang bersama Dewa United Esports sebagai *graphic designer*.

1.2 Tujuan Kerja

Terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh penulis selama pelaksanaan magang yang dilakukan sebagai *graphic designer* di Dewa United Esports. Berikut merupakan beberapa tujuan tersebut:

1. Salah satu syarat untuk kelulusan mahasiswa untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Sarana mengembangkan keterampilan dan pengalaman di bidang kreatif, baik pada *softskill* dan juga *hardskill*.
3. Meningkatkan pengalaman profesional sebagai *graphic designer* dalam industri *e-sports* dengan menerapkan ilmu desain komunikasi visual yang sudah dipelajari.
4. Meningkatkan kualitas dan variasi pada portofolio berdasarkan standar profesional pada industri *e-sports* dan desain grafis.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kerja magang ini dilakukan bersamaan dengan waktu dan prosedur pelaksanaan program magang oleh Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, waktu dan prosedur kerja magang ini juga dilaksanakan berdasarkan kesepakatan yang telah disetujui bersama dengan Dewa United Esports. Berikut merupakan penjabaran detail waktu dan prosedur kerja magang yang diterapkan penulis selama magang di Dewa United Esports.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kerja magang yang diikuti berdasarkan waktu kerja 640 jam kerja sesuai yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Periode kerja magang ini dilakukan selama kurang lebih lima bulan, dari tanggal 12 Januari 2026 sampai tanggal 29 Mei 2026. Untuk praktik magang ini dilaksanakan dengan sistem *Work From Office* (WFO) setiap hari Senin sampai Jumat. Setiap harinya penulis akan bekerja sebanyak 9 jam kerja dari pukul 09.00 pagi sampai 18.00 sore. Pelaksanaan magang ini di dokumentasikan dalam bentuk catatan kerja per hari pada *website* PRO-STEP Universitas Multimedia Nusantara pada bagian *Supervisor Daily Task* yang wajib sampai 640 jam serta terdapat *Advisor Daily Task* sebagai penulisan laporan magang yang wajib sampai 207 jam.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Prosedur pelaksanaan kerja magang ini berdasarkan informasi yang diberikan pada buku panduan yang berisikan prosedur dan jadwal agar pelaksanaan kerja magang ini berjalan sesuai dengan ketetapan kampus. Berikut merupakan prosedur pelaksanaan kerja penulis dari sebelum melakukan praktik magang.

Tabel 1.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja

No.	Tanggal	Detail	Keterangan
1.	5 – 28 Desember 2025	Mencari lowongan magang	Mencari beberapa alternatif lowongan magang yang sesuai minat penulis dan ketentuan kampus.
2.	13 Desember 2025	Pengajuan tempat magang	Mengajukan 10 alternatif tempat magang ke dalam <i>website</i> PRO-STEP yang sesuai ketentuan kampus.
3.	15 Desember 2025	<i>Approval</i> tempat magang	10 alternatif tempat magang yang diajukan oleh penulis sudah di setujui oleh koordinator magang dan <i>Head of Department</i> (HoD) serta mendapatkan <i>cover letter</i> yang dapat dikirimkan ke perusahaan magang.
4.	5 Januari 2025	Penerimaan tempat magang	Penulis menerima surat penerimaan magang melalui <i>WhatsApp</i> tanpa melakukan wawancara terlebih dahulu karena penulis melakukan magang di tempat penulis sedang menjalankan magang mandiri.
5.	20 Januari 2026	Bimbingan Akademik sebelum KRS	Diskusi dengan Dosen BA mengenai rencana magang pada semester delapan.
6.	22 Januari 2026	KRS	Mengisi KRS semester delapan dengan <i>Career Acceleration Program Track 1</i> .
7.	2 Februari 2026	<i>Briefing</i> magang	Mengikuti <i>briefing magang</i> pada awal masuk semester delapan yang menjelaskan terkait laporan dan magang serta pembagian dosen pembimbing.

No.	Tanggal	Detail	Keterangan
8.	12 Januari – 29 Mei 2026	Pelaksanaan kerja magang	Penulis melakukan praktik magang di Dewa United Esports untuk memenuhi 640 jam dan 207 jam untuk mengerjakan laporan sesuai ketentuan kampus.

Seluruh rincian prosedur pelaksanaan kerja ini sudah disesuaikan dengan jadwal yang diberikan oleh pihak kampus Universitas Multimedia Nusantara. Sehingga berjalannya magang ini dapat dilakukan dengan baik dan memenuhi seluruh ketentuan yang sudah diberikan. Adanya jadwal tersebut membuat penulis untuk mengetahui dan memahami ketentuan dengan mudah.

