



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BABI

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan yang semakin modern tidak hanya memengaruhi kehidupan manusia dalam bidang informasi, sosial, bisnis, dan pendidikan. Tetapi juga berpengaruh pada perkembangan industri kreatif dan teknologi digital yang semakin canggih. Maraknya penggunaan situs *online* seperti jejaring sosial, *youtube* dan *media online* lainnya menjadi salah satu pengaruh yang ditimbulkan dari perkembangan tersebut. Berdasarkan data yang penulis peroleh dari situs bpptik.kominfo.go.id, sejak tahun 2015 penggunaan internet di Indonesia terus meningkat setidaknya 3,5% pada setiap bulannya.

Menurut Santoso (2014) seiring dengan perkembangan teknologi digital dan internet, minat pebisnis dalam mempromosikan produk maupun jasa perusahaanya ke dalam situs *online* pun semakin meningkat. Hal tersebut dapat dilihat hampir disetiap situs *online* yang menampilkan iklan-iklan digital, baik berupa foto maupun video. Selain dapat diakses dengan mudah oleh para penggunanya, kecanggihan teknologi *online* dan digital saat ini juga dapat menjangkau calon pelanggan secara lebih luas (hlm. 436-440). Sehingga hal tersebut diguanakan sebagai media promosi yang strategis dan kreatif.

Hal ini tentunya menjadi peluang besar bagi industri-industri kreatif digital, yang salah satunya adalah *production house* DBM Pro. DBM Pro merupakan sebuah *production house* yang tergabung dalam PT Kapan Lagi Dot Com Networks, yang telah memproduksi berbagai video *commercial* berkualitas, menarik, dan kreatif, serta telah bekerjasama dengan perusahaan-perusahaan besar di seluruh Indonesia. Sebagian besar produk video yang dihasilkan oleh DBM Pro telah dipulikasikan melalui media *online*, seperti *youtube* dan *website* perusahaan terkait.

Berdasarkan pada penjelasaan tersebut serta melihat peluang yang ada, penulis beranggapan bahwa bidang industri kreatif digital saat ini sedang mengalami perkembangan yang sangat baik, dan memiliki jenjang karir yang cukup menjanjikan untuk jangka waktu panjang. Sehingga penulis memutuskan untuk memilih DBM Pro sebagai perusahaan tempat kerja magang kali ini. Selain itu, hal ini juga berkaitan dengan peminatan penulis dalam bidang sinematografi dan topik Tugas Akhir (TA) yang baru saja penulis selesaikan yaitu *Corporate Video*. Penulis memiliki ketertarikan dan ingin mempelajari lebih baik lagi mengenai produksi *digital video advertising* di dunia profesional. Bukan hanya sekedar teori, melainkan praktik langsung di lapangan.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun maksud dan tujuan penulis dalam melaksanakan proses kerja magang ini, adalah selain untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara, penulis juga bermaksud untuk menambah pengalaman kerja, *portfolio*, relasi, pengetahuaan, serta mempelajari hal-hal baru di dunia profesional khususnya dalam bidang *video production* dan *commercial service*. Pengalaman kerja dan *portfolio* yang penulis dapatkan dalam pelaksanaan kerja magang ini nantinya akan penulis pergunakan sebagai bekal untuk memasuki dunia kerja profesional.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses kerja magang yang penulis lakukan di DBM Pro adalah selama tiga bulan, terhitung sejak tanggal 16 Januari 2017 hingga 16 April 2017. Waktu pelaksanaan kerja magang dalam *production house* tersebut adalah senin sampai dengan jumat, dimulai dari pukul 10.00 hingga 18.00 wib. Ketentuan tersebut bersifat dinamis, yakni dapat berubah-ubah sesuai kebutuhan pekerjaan yang sedang dilakukan. Tak jarang, penulis beserta tim DBM Pro harus bekerja di hari libur dengan waktu kerja yang tidak menentu.

Prosedur pelaksanaan kerja magang yang penulis lakukan dimulai dari pengisian formulir KM01 di Universitas Multimedia Nusantara, yang berisi pengajuan tempat kerja magang, dan dilanjutkan dengan mempersiapkan KM02 (surat pengantar kerja magang), cv (curriculum vitae), serta showreel untuk dikirimkan kepada pihak perusahaan melalui surat elektronik. Setelah

mendapatkan tanggapan dari pihak perusahaan, penulis melakukan *interview* bersama *producer*, *production assistant*, dan tim kreatif DBM Pro. Beberapa hari setelah itu, penulis dipastikan dapat bergabung bersama tim DBM Pro untuk melaksanaan kerja magang. Setelah pihak perusahaan mengeluarkan surat penerimaan kerja magang, penulis kemudian mengurus surat-surat lainnya di Universitas seperti KM03 hingga KM07. Surat-surat tersebut berisikan keterangan-keterangan kerja magang yang penulis lakukan seperti absensi, deskripsi pekerjaan, serta penilaian pembimbing lapangan terhadap penulis.

Pada setiap akhir minggu, penulis memberikan lembar absensi yang telah diisi untuk ditanda tangani oleh pembimbing lapangan, yaitu *producer* DBM Pro. Sedangkan untuk surat-surat lainnya yang membutuhkan cap perusahaan, diberikan pada akhir sesi kerja magang setelah tiga bulan bersamaan dengan formulir penilaian. Kemudian pada setiap 22 hari masa kerja, penulis perlu memberikan *fotocopy* lembar absensi yang telah ditanda tangani oleh *producer* kepada bagian *finance* DBM Pro untuk mendapatkan uang ganti transportasi.

