

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri kreatif mengambil peran penting bagi perkembangan ekonomi di Indonesia. Menurut *World Conference Creative Economy* pada tahun 2018, sektor industri kreatif di Indonesia telah menyumbang produk domestik produk (PDB) sebesar 852 triliun rupiah atau sebesar 7,3 persen dari total PDB Indonesia selama 3 tahun sebelumnya (2019). Hal ini mendukung adanya perkembangan industri kreatif di Indonesia pada bidang desain komunikasi visual, film, animasi, video dan dsb. Selain meningkatkan ekonomi Indonesia, industri kreatif juga mempermudah masyarakat dalam berinteraksi secara digital maupun konvensional. Sebagai contoh, penggunaan aplikasi pembayaran atau *cashless* yang dapat mempermudah masyarakat dalam membawa uang maupun dalam proses mengantre karena dalam dilakukan secara *online*.

Terdapat 15,9 juta orang atau setara dengan 13,9 persen dari total lapangan kerja di Indonesia berasal dari sektor industri kreatif. Dari data ini membuktikan bahwa 14 dari 100 orang di Indonesia bekerja pada industri kreatif. Menurut Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas) (2017), mengemukakan bahwa jumlah penduduk usia produktif yang berusia 15 hingga 64 tahun diprediksi mencapai 64 persen dari total penduduk sebesar 297 juta jiwa pada tahun 2030-2040 mendatang. Generasi muda Indonesia saat ini diharapkan mampu menjadi *creativepreneur* yang dapat mengembangkan industri kreatif maupun ekonomi Indonesia.

Industri kreatif memiliki beberapa subsektor seperti pengembangan aplikasi ataupun *game*, desain produk, desain interior, desain komunikasi visual, film dan animasi. UMN Pictures merupakan salah satu studio yang mengembangkan industri kreatif. Dalam menjual media interaktif ini, UMN Pictures melakukan model *business to business* sehingga target utama penjualan adalah sebuah perusahaan yang membutuhkan tertentu. UMN Pictures bekerja

sangatlah aktif dalam mengambil pekerjaan di bidang interaktif sehingga banyak pengalaman maupun kreativitas yang dapat diambil sebagai pembelajaran mengenai lapangan pekerjaan.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

UMN Pictures merupakan salah satu studio kreatif di Indonesia yang mengembangkan rana interaktif. Melalui ini, terdapat beberapa hal yang dapat dipelajari yaitu seperti cara kerja studio kreatif di Indonesia, menambah ilmu mengenai industri kreatif yang tidak dipelajari di masa perkuliahan, dan menambah koneksi dengan industri yang sudah menggeluti di rana kreatif.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam menentukan lokasi magang, hal pertama yang dilakukan adalah untuk mencari industri kreatif yang ada di Indonesia. Hal ini dipersempit dengan mencari industri yang mengimplementasikan interaktifitas dalam produk jualnya. Salah satu industri kreatif yang didapatkan adalah UMN Pictures. Surat yang dikirimkan untuk melamar sebagai anak magang adalah *CV* dan portofolio. Pada tanggal 13 Februari 2020 melalui HRD UMN yang bernama Reno menghubungi untuk menginformasikan jadwal wawancara di keesokan harinya. Hasil akhir dari wawancara adalah dengan menandatangani kontrak sebagai anak magang per tanggal 18 Februari 2020 hingga 15 April 2020.

Hari pertama bekerja di UMN Pictures diawali dengan mengambil kontrak yang telah di tanda tangani oleh HRD UMN Pictures. Setelah itu, anak magang diperkenalkan dengan seluruh anggota divisi yang ada di UMN Pictures. Perkenalan ini terbagi menjadi 2 divisi yaitu, animasi dan *digital architecture*. Hal ini dilanjutkan dengan melakukan rapat kecil di divisi *digital architecture* untuk membagi pekerjaan yang harus dikerjakan keesokan harinya. Waktu bekerja di UMN Pictures yaitu masuk pada pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB. Terdapat waktu istirahat pada pukul 12.00 WIB hingga 13.00 WIB.

Tabel 1.1. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

(Sumber: Penulis)

No.	Tanggal	Keterangan
1.	23 Januari 2020	Mengirimkan surat permohonan magang kepada UMN Pictures.
2.	13 Februari 2020	Dihubungi oleh HRD UMN Pictures
3.	14 Februari 2020	Melakukan tahap wawancara di UMN
4.	18 Februari 2020	Hari pertama magang
5.	15 April 2020	Hari terakhir magang