



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Melakukan kegiatan magang adalah keharusan agar para mahasiswa nantinya siap dengan kondisi lapangan pekerjaan pada saat ini. Karena itu penulis sebelumnya mencari beberapa pilihan perusahaan untuk melakukan kegiatan praktik kerja magang. Setelah memilih, ada 2 perusahaan yang menjadi pilihan untuk kegiatan magang ini. Perusahaan pertama adalah PT. Wahana Kreator Nusantara. Lalu pilihan kedua adalah PT. Sumber Alfaria Trijaya, Tbk. Setelah memikirkan untuk tujuan pemilihan tempat magang, penulis memilih PT. Sumber Alfaria Trijaya, Tbk. sebagai tempat penulis melaksanakan kegiatan praktik kerja magang. Perusahaan tersebut kebetulan membutuhkan mahasiswa magang jurusan film untuk membuat konten di media sosial, jadi walaupun penulis masih mempunyai jadwal di universitas, perusahaan memberikan kebebasan untuk penulis melakukan praktik kerja magang walaupun sedang mempunyai jadwal di universitas. Dengan syarat tetap bertanggung jawab atas tugas yang diberikan perusahaan selagi mengikuti kegiatan perkuliahan.

Alfamart merupakan perusahaan yang bergerak di bidang retail, mempunyai banyak cabang yang tersebar di seluruh pelosok Indonesia. Penulis ditempatkan di *Head Office* Alfamart yang berlokasi di Alam Sutera dan masuk ke dalam divisi *Recruitment & Selection*. Divisi ini fokus dalam kegiatan penerimaan karyawan baru dan pembuatan media untuk *employee branding* internal dan eksternal. Hasil akhir dari media ini berupa film pendek, *TVC*, *motion graphic*, *design graphic* dan segala media yang berhubungan dengan dunia kreatif. Hasil akhir ini nantinya akan ditayangkan kedalam media televisi dan media sosial lainnya.

Dalam perusahaan ini, penulis melamar sebagai *editor*. Di mana *editor* ini merupakan pekerjaan yang terlibat di dalam hasil akhir proyek kreatif. Di dalam dunia kerja, *editor* adalah profesi yang memproses hasil akhir di dalam suatu

proyek. *Editor* terbagi menjadi dua jenis, yaitu *editor online* dan *editor offline*. *Editor offline* biasanya mengerjakan *sync*, *cut* dan *copy* sedangkan *editor online* biasanya mengerjakan *color grading*, *visual effect*, *masking* dan pekerjaan cukup berat lainnya. Di dalam perusahaan Alfamart, penulis bekerja sebagai *editor offline* dan *editor online*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktik kerja magang yang bersifat wajib sebagai syarat kelulusan mempunyai maksud dan tujuan yang jelas. Berikut merupakan maksud dan tujuan praktik kerja magang yang dilakukan oleh penulis dalam perusahaan PT. Sumber Alfaria Trijaya, Tbk. :

1. Sebagai tempat untuk mengasah ilmu yang telah dipelajari pada saat di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Wadah bagi penulis untuk belajar kedisiplinan kerja, etika berbicara serta pengembangan karakter.
3. Sebagai bekal untuk penulis jika bekerja dikemudian hari nanti.
4. Sebagai salah satu persyaratan untuk lulus dari Universitas Multimedia Nusantara.
5. Sebagai tempat untuk mendapatkan ilmu baru serta relasi dan koneksi untuk menghadapi dunia kerja kedepannya.
6. Sebagai kesempatan bagi penulis untuk tidak mengulang kesalahan pada saat melakukan praktek kerja magang.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Awalnya penulis mendapatkan informasi dari teman dekat untuk bekerja di beberapa tempat. Namun pilihan jatuh kepada PT. Sumber Alfaria Trijaya, Tbk. Setelah memilih tempat yang paling tepat untuk melaksanakan praktik kerja magang, penulis mencari informasi mengenai perusahaan tersebut lewat media internet. Ketika sudah mendapatkan informasi yang cukup jelas. Penulis segera

mengirimkan *CV* dan *showreel* lewat *email* pada tanggal 13 Desember 2019 ke HRD yang bersangkutan.

Nama HRD yang bersangkutan tersebut adalah Bapak I Gede Sudana Sunarapuja yang biasa dipanggil Mas Gede. Penulis juga mendapatkan kontak nomor Mas Gede lewat informasi yang penulis cari dari internet sebelumnya. Setelah mengirimkan *CV* lewat *email*, penulis menginformasikan kepada Mas Gede lewat *whatsapp*. Pada tanggal 23 Desember 2019, penulis di undang melalui *email* untuk datang ke seleksi magang yang diadakan pada tanggal 26 Desember 2019. Karena pada tanggal 28 Januari 2020, penulis mulai mengikuti jadwal perkuliahan, dari perusahaan mengizinkan penulis untuk menyesuaikan jadwal kuliah dan magang.

Setelah melalui tahap interview, penulis melakukan kontrak praktik kerja magang pada tanggal Jumat, 17 Januari 2020. Lalu pada tanggal 21 Januari 2020 penulis memberikan surat penerimaan magang kepada admin FSD, sehingga kegiatan kerja magang penulis terhitung pada tanggal 21 Januari 2020. Jam bekerja di perusahaannya yaitu dari jam 08.00 sampai 17.00, masuk dari Senin sampai Jumat. Karena perusahaan membolehkan penulis untuk mengatur jadwal, penulis diizinkan untuk melakukan praktik kerja magang di luar perusahaan.

Contohnya ketika penulis mempunyai waktu luang untuk mengerjakan proyek *editing*, pembimbing magang mengizinkan penulis untuk melakukan praktik kerja magang di luar kantor seperti di rumah, *café*, dan tempat lainnya. Dengan catatan penulis memberikan laporan atas proyek yang sedang dikerjakan. Karena penulis melakukan praktik kerja magang di perusahaan besar seperti Alfamart, maka budaya kerja juga berbeda dengan tempat kerja seperti production house, agensi, Dan lain-lain.

Contohnya, di perusahaan ada budaya mengenakan kemeja batik pada saat Senin dan pada hari Jumat mengenakan kaus berkerah. Lalu setiap hari Senin,

perusahaan mengadakan “*I Love Monday*”. Acara ini berguna untuk membuat antusias kembali karyawan, sehingga hari senin bukanlah merupakan hari yang buruk untuk dijalani. Acara ini berisikan *review* bulanan Alfagroup, undian, games, serta pengumuman pemenang peserta yang mengikuti acara lomba.