



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

Sudah selama 7 semester ini penulis telah banyak belajar selama di Universitas Multimedia Nusantara mulai dari belajar teori hingga praktik. Pelajaran tersebut diberikan kepada penulis agar dapat bekerja secara profesional di dunia kerja yang nyata. Maka dari itu dengan adanya praktik kerja magang yang merupakan salah satu kesempatan bagi penulis untuk menerapkan pembelajaran selama ini di Universitas Multimedia Nusantara sehingga ilmu yang penulis miliki dapat diterapkan di dunia kerja profesional. Praktik kerja magang ini merupakan salah satu mata kuliah yang wajib menjadi syarat kelulusan S1. Sehingga dalam prosesnya kerja magang memiliki beberapa tahapan dimulai dari KM 1 hingga KM 7 sehingga sidang magang dilakukan.

Tahap pertama yang penulis lakukan adalah memilih *production house* yang sesuai dengan minat penulis tekuni. Maka dari itu penulis memilih GLHF (Good Luck Have Fun) *Production* sebagai tempat magang karena sudah sudah sering mengerjakan *short movie*, dokumentasi acara, advertising, streaming, dan lain-lain.

GLHF (Good Luck Have Fun) *Production* telah berdiri sejak 2017 oleh Antonius Willson yang berfokus pada Event Organizer E-sports dan *Production House*.

Selama melakukan kerja magang penulis diberikan peran untuk menjadi *assistant creative director*, *assistant camera*, *videographer*, dan fotografer. Selama proses praktik kerja magang penulis mendapatkan banyak pelajaran dari pembimbing lapangan.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Selain menjadi salah satu syarat kelulusan, kerja magang juga penulis manfaatkan untuk mengambil ilmu yang sebanyak-banyaknya yang mungkin belum penulis dapatkan sebelumnya, serta menjadikan peluang untuk penulis agar mendapatkan pekerjaan di bidang yang penulis inginkan. Penulis juga menambah relasi dalam bidang kreatif di dunia profesional. Berbagai pengalaman yang telah penulis dapatkan mungkin tidak bisa penulis dapatkan hanya dengan melalui jalur akademis. Sehingga kerja magang bisa menambah pengalaman bagi penulis yang berguna untuk menjadi pribadi yang matang ketika sudah bekerja di dunia profesional nanti.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengetahui GLHF Production dari salah satu alumni Universitas Multimedia Nusantara yang pernah magang di GLHF Production. Penulis tertarik untuk mengajukan praktik kerja magang karena GLHF Production pernah mengerjakan banyak proyek-proyek besar. Hal tersebut yang menambah minat penulis untuk melakukan praktik kerja magang di GLHF Production.

Penulis memulai proses kerja magang dengan membuat Curriculum Vitae, Cover Letter, dan juga mengumpulkan beberapa portofolio yang menurut penulis bagus. Kemudian penulis mengisi KM 1 dan KM 2 secara daring, lalu penulis mengirim CV dan Surat pengantar magang ke GLHF Production. Pada tanggal 3 juli 2020 penulis diterima magang dan sudah melakukan praktik magang pada 7 Juli 2020 sebagai *assistant creative director*.