



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

Seiring berjalannya waktu banyak sekali perkembangan yang terjadi berkaitan dengan bidang teknologi. Perkembangan yang cukup pesat adalah teknologi dalam dunia digital. Perkembangan ini mempengaruhi cukup banyak industri yang ingin memanfaatkannya sebagai alat untuk berbisnis. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan beriklan di platform digital. Perkembangan teknologi juga banyak mempengaruhi gaya hidup dan kebiasaan kebiasaan manusia.

Salah satunya adalah kebiasaan manusia yang selalu menggunakan sosial media untuk berbagai macam kegiatan. Hal tersebut juga mempengaruhi dunia periklanan. Media beriklan semakin luas dan semakin banyak jenisnya. Dengan begitu banyak industri yang harus mengikuti perkembangan tersebut dengan membuat sosial media-nya sendiri untuk proses membranding ataupun mempromosikan suatu prodaknya.

Sebagai salah satu syarat kelulusan, penulis diwajibkan untuk mengikuti program magang. Hal tersebut ditujukan agar mahasiswa mengetahui dunia kerja yang sesungguhnya. Tujuannya agar mahasiswa tidak kaget menghadapi dunia kerja ketika lulus nanti. Sesuai dengan kata pengantar yang telah penulis sampaikan, penulis memilih program magang disebuah *agency advertising*. Karena di era sekarang ini, hampir setiap perusahaan butuh yang namanya beriklan. Baik beriklan secara mandiri ataupun diserahkan kepada *agency*. Maka sebenarnya semakin banyak pula peluang magang untuk program studi dalam bidang kreatif, terutama film dalam pembahasan kali ini.

Maka dari itu penulis sangat tertarik untuk menjalankan program magang dalam sebuah *agency*, karena penulis ingin mengetahui peran *videographer* dalam sebuah *agency advertising*. Karena penulis juga merasa kurangnya penjelasan seputar *agency* pada proses perkuliahan. Kemudian penulis memilih untuk magang di Idenya Flux karena melihat beragamnya client yang dimiliki oleh

agency tersebut. Sehingga penulis cukup tertarik untuk masuk kedalam *agency* ini, agar mendapatkan pengalaman yang semakin banyak.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dalam program magang kali ini penulis memiliki maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar sarjana seni (S. Sn).
2. Menambah pengalaman dan wawasan dalam bekerja di dunia kerja yang sesungguhnya.
3. Mengetahui lebih dalam lagi mengenai cara kerja sebagai *agency*.
4. Mempelajari bagaimana flow kerja disebuah *agency*.
5. Mengetahui peran seorang *videographer* dalam sebuah *agency*.
6. Menambah portofolio.
7. Melatih segala teori yang telah dipelajari kedalam dunia kerja.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pertama kali penulis melamar kerja melalui email. Kemudian berselang 4 hari perusahaan membalas email tersebut dengan melakukan panggilan telfon dan dilanjutkan dengan pemberian tugas dan harus dikumpulkan dalam 2 hari. Dua hari kemudian penulis mengumpulkan tugas yang dikumpulkan dan berselang 2 hari penulis kembali mendapatkan jawaban hasil seleksi melalui panggilan telepon.

Penulis diterima magang dan diminta untuk memulai program magang hari senin tanggal 3 Februari 2020. Periode magang yang penulis tempuh dimulai dari tanggal 3 Februari 2020 sampai 15 Mei 2020. Waktu kerja magang yang ditentukan perusahaan adalah senin sampai jumat dari jam 09:00 samai 18:00 WIB. Waktu tersebut dapat berubah sesuai dengan pekerjaan yang sedang dilakukan. Tidak jarang penulis bekerja diluar waktu yang ditentukan karena ada pekerjaan yang harus diselesaikan atau ada proses shooting.