



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

Tujuan dibuatnya sosial media adalah sebagai media komunikasi secara *online*, sebagai alat pemersatu antara individu yang dipisahkan oleh jarak (Matthew Jones, 2015). Masa modern ini, media sosial dipenuhi oleh *influencer* atau seseorang yang menjadikan laman media sosialnya sebagai tempat ia bekerja, memasarkan suatu hal. Seperti yang dapat dijumpai, para *influencer* atau yang lebih dikenal dengan “selebgram” kini sudah sangat beragam dengan target *market* yang berbeda-beda. Untuk menjalankan pekerjaannya, media promosi yang digunakan antara lain berbentuk gambar (foto) dan juga gambar bergerak. Itu mengapa dibutuhkan sineas yang memperdalam bidang ini untuk membuat media promosi tersebut agar kualitasnya terjaga. KYNY Creative yang berada di bawah PT Kals Corpora adalah divisi yang menunjang terjaminnya kualitas *output media* para *influencers* yang berada di bawah naungannya. Karya yang dibuat oleh KYNY Creative antara lain foto dan video promo dan *daily content* yang sudah direncanakan secara matang terlebih dahulu.

Penulis memutuskan untuk melakukan magang di KYNY Creative, salah satu divisi di PT Kals Corpora Indonesia yang fokus kepada tim kreatif *influencers* Indonesia. Tantri Namirah, seorang *influencer* yang berfokus ke bidang *lifestyle* dan *fashion* ini ditangani oleh KYNY Creative. Penulis terkesima dengan karya-karya yang diunggah ke media sosialnya karena penulis anggap berbeda, berani, namun tetap bumi. Alasan penulis magang di KYNY Creative adalah karena penulis ingin lebih mendalami bagaimana cara kerja tim kreatif di balik layar media sosial. Itu mengapa penulis mengajukan magang sebagai *creative director* di KYNY Creative, karena dengan jabatan ini penulis dapat mengasah kemampuan dalam bidang membuat konsep foto dan video. Tidak hanya dalam membuat konsep namun juga mendalami tahapan kerja dunia kreatif ketika pelaksanaan proses produksi dan pascaproduksi.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan kerja magang yang penulis lakukan sebagai anggota divisi kreatif di KYNY Kreatif memiliki maksud dan tujuan antara lain:

1. Mengaplikasikan segala pembelajaran yang dipetik terutama sebagai sutradara selama menjalani perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara di lapangan kerja yang cukup berkorelasi.
2. Dapat pengalaman bekerja dalam dunia kreatif pada sosial media beserta segala tugas yang dilakukan selama magang sebagai bekal nanti.
3. Membuka wawasan dan bertemu orang baru dalam lingkungan pergaulan lebih luas yang juga bekerja di dunia kreatif.
4. Sebagai syarat kelulusan strata 1 Universitas Multimedia Nusantara.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses magang dimulai dari proses pelamaran magang oleh penulis ke perusahaan PT. Kals Corpora Indonesia. Penulis mengajukan lamaran magang beserta portofolio diri ke HRD PT. Kals pada tanggal 20 Agustus 2020, mendapatkan panggilan untuk wawancara dan tes tertulis pada tanggal 27 Agustus. Penulis menerima pemberitahuan diterima pada tanggal 1 September 2020 namun surat penerimaan magang baru penulis terima pada tanggal 11 September 2020. Setelah itu penulis melaksanakan proses magang sejak tanggal tersebut hingga tanggal 30 November 2020.

Total penulis melaksanakan prosesi magang di KYNY Creative adalah selama 3 bulan. Kantor magang yang berada di Jakarta Selatan terasa cukup santai tanpa melupakan profesionalisme. Para pekerja diperbolehkan menggunakan pakaian bebas namun harus tetap menjaga kesopanan. Jam kerja yang ditentukan adalah 8 jam kerja, dengan pekerja diberikan kebebasan menyesuaikan jam masuk kantor antara 09.00 - 18.00 selama tetap berjumlah 8 jam kerja. Selain hari-hari di kantor, penulis juga tak jarang pergi keluar untuk

melakukan produksi karya berupa *shooting*, *photoshoot*, maupun *work-trip* yang lainnya.