

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di masa pandemi COVID-19, kemudahan berkeseharian semakin terlihat berkat adanya inovasi teknologi dan internet. Sebelum terjadi pandemi COVID-19, PT. Gojek Indonesia, melalui salah satu layanannya yakni penyediaan jasa transportasi *online*, telah memberikan dampak yang besar kepada keseharian masyarakat di Indonesia. PT. Gojek Indonesia mengeluarkan salah satu layanan terbarunya, yakni GoPlay, merupakan platform *Video on Demand* yang menyerupai *Netflix*. Namun, GoPlay memiliki salah satu visi yang berani dan unik, yakni menjalin kerja sama dengan penggiat film lokal dan memberikan panggung kepada pembuat film lokal dalam berkarya.

Salah satu keinginan dari GoPlay yang memfokuskan kepada kekaryaannya lokal ini pun memberikan angin segar kepada banyak penggiat dan pembuat film pendek lokal. Selain ada opsi baru terhadap distribusi film pendek, para penggiat dan penonton film pendek disuguhkan dengan berbagai macam koleksi langka dari film pendek di Indonesia. Salah satu pembuat film ternama di Indonesia, Ifa Isfanyah, sudah menyuarakan di media sosial bahwa kehadiran GoPlay ini bisa menjadi *game changer* bagi pembuat film pendek lokal dan untuk meningkatkan kesadaran terkait pentingnya distribusi film pendek.

Penulis memutuskan untuk magang sebagai penulis dalam tim kreatif GoPlay. Penulis ingin mempelajari bagaimana sebuah perusahaan bekerja sama dengan pihak-pihak lainnya dalam membangun suatu industri kreatif. Penulis juga ingin belajar dan merasakan perbedaan suasana penulisan karena sebelumnya penulis hanya menulis untuk kepentingan estetika atau produk suatu audio-visual. Di masa pandemi COVID-19, berbagai macam perusahaan dan profesi di dunia, kembali mencari-cari bentuk dan penyesuaian yang cocok dan aman. Di masa pandemi COVID-19, GoPlay tidak hanya bekerja sama dengan *filmmaker* lokal,

namun juga merangkul luas berbagai macam profesi kreatif di Indonesia, seperti: pembuat konten kreatif, UMKM, musisi, dan profesi-profesi kreatif yang lainnya.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan praktek kerja magang untuk mengembangkan ilmu yang sudah penulis alami selama masa kuliah. Penulis juga ingin memperluas koneksi di industri kreatif, serta mencari pengalaman bekerja di wilayah industri kreatif.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan kerja magang pada hari Senin hingga hari Jumat. Karena proses magang dimulai saat masa pandemi COVID-19, penulis melakukan kerja magang tidak langsung di kantor (*Work From Home*). Proses kerja magang dimulai pada tanggal 12 Januari 2021 hingga tanggal 31 Maret 2021.

Prosedur awal kerja magang diawali dengan mengajukan KM 01 (Kartu Magang 1) untuk beberapa profil perusahaan. Kemudian pada bulan November melakukan pengajuan lamaran kerja magang kepada GoPlay melalui email. Pengajuan lamaran kerja diikuti dengan memberikan KM 02 (Kartu Magang 2) dari pihak UMN.

Informasi penerimaan dari perusahaan didapat oleh penulis pada awal bulan Januari 2021. Setelah diterima masuk sebagai pekerja magang di GoPlay, penulis meminta surat penerimaan dari pihak perusahaan untuk kemudian penulis dapat mendaftarkan secara resmi ke pihak UMN. Begitu pendaftaran sudah resmi dan penulis sudah mendapatkan Kartu Magang lainnya (KM 03 – KM 07), penulis segera menyesuaikan kerja magang dengan agenda terdekat GoPlay pada saat itu (di awal Januari 2021) yakni *Live Streaming Show GoPlay (Indie Winners – Bella Ciao)*.