



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

Dalam perkembangan teknologi dari tahun ke tahun, media online merupakan salah satu teknologi yang digunakan pada era ini. Media online sendiri merupakan jenis media yang terdapat teks, foto, *video* dan suara didalamnya yang hanya dapat diakses melalui internet. Selain itu, media online juga dapat menjadi alat komunikasi dan juga informasi pada era ini.

Konten kreatif adalah gabungan dari dua kata yaitu konten dan kreatif. Konten artinya adalah sebuah kanal dimana orang dapat membuat sebuah materi berupa foto, video dan sebagainya. Sedangkan kreatif adalah sebuah ide yang dituang kedalam sebuah wadah yang berarti hal-hal berhubungan dengan seni maupun juga inovasi. Konten kreatif berfungsi untuk meningkatkan visual dalam kanal-kanal sosial media seperti halnya Instagram.

Pemilihan tempat magang di Universitas Multimedia Nusantara karena penulis merasa bahwa Universitas Multimedia Nusantara berkompeten dalam bidangnya. Selain itu, penulis ingin terjun langsung kedalam industri kreatif melalui Universitas Multimedia Nusantara. Maka dari itu penulis sangat tertarik untuk melakukan praktik kerja magang di Universitas Multimedia Nusantara.

Awal mula penulis diterima sebagai anak magang di Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 2 Agustus 2021. Penulis ditempatkan pada departemen prodi film dan diberikan tugas untuk membuat *showreel* animasi dan juga *showreel* film. Setelah berjalan seminggu, diberikan program untuk mengajar ekstrakurikuler film SMA Trinitas Bandung yang bekerja sama dengan Universitas Multimedia Nusantara dalam lima kali pertemuan. Hal yang penulis lakukan dalam program mengajar ekstrakurikuler film ialah membuat materi dan presentasi yang akan penulis sampaikan untuk dua kali pertemuan. Selain itu, penulis juga bekerja dalam pembuatan *feeds* dan *instagram story* untuk instagram prodi film Universitas Multimedia Nusantara. Penulis merapikan *feeds* pada instagram supaya terlihat lebih rapi, dan juga memberikan informasi baik dalam hal internal kampus maupun eksternal untuk mahasiswa/i prodi film.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan Tujuan saya melakukan praktik kerja magang di Universitas Multimedia Nusantara adalah sebagai berikut:

1. Memperdalam teknik yang telah dipelajari selama masa perkuliahan,
2. Menambah pengetahuan dan pengalaman penulis dalam sebuah tim kreatif,
3. Menambah wawasan bekerja dalam lingkup profesional,
4. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan penulis di Universitas Multimedia Nusantara.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Awal mula penulis diterima sebagai anak magang di Universitas Multimedia Nusantara pada tanggal 2 Agustus 2021. Penulis ditempatkan pada departemen prodi film dan diberikan tugas untuk membuat showreel animasi dan juga showreel film. Penulis masuk kerja magang pada jam 08:00 hingga jam 17:00. Setelah berjalan seminggu diberikan program untuk mengajar ekstrakurikuler film SMA Trinitas Bandung yang bekerja sama dengan Universitas Multimedia Nusantara dalam lima kali pertemuan. Hal yang penulis lakukan dalam program mengajar ekstrakurikuler film ialah membuat materi dan presentasi yang akan penulis sampaikan untuk dua kali pertemuan. Selain itu, penulis juga bekerja dalam pembuatan *feeds* dan *instagram story* untuk *instagram* prodi film sebagai wadah informasi kegiatan dalam kampus maupun diluar kampus. Pelaksanaan magang dilakukan secara *online*, dikarenakan angka kenaikan dari *covid 19* yang masih cukup tinggi.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A