



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

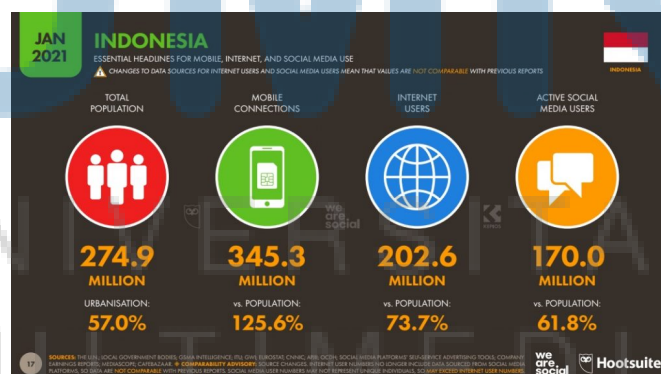
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi di era digital ini di Indonesia sudah sangatlah cepat. Media tradisional seperti televisi, koran, majalah, dan buku sudah tidak lagi begitu relevan di era serba digital ini. Ditambah dengan keadaan *Pandemic Covid-19*, tentunya kebutuhan akan informasi semakin meningkat di kala Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) 2021. Maka dari itu *social media* hadir sebagai pengganti media yang lama.

Social media adalah kumpulan aplikasi berbasis dasar *web 2.0* dan memungkinkan pengguna untuk mengisinya. Ciri-ciri *social media* adalah pesan yang disampaikan tidak hanya untuk satu orang tetapi juga bagi banyak orang. Pesannya cenderung lebih cepat daripada media lain karena interaksi dengan banyak pengguna membuat media ini hidup. *Social media* bisa dibentuk forum, *microblogging*, jejaring sosial, *bookmark* sosial, dan *wiki*. (Tritama & Tarigan, 2016)

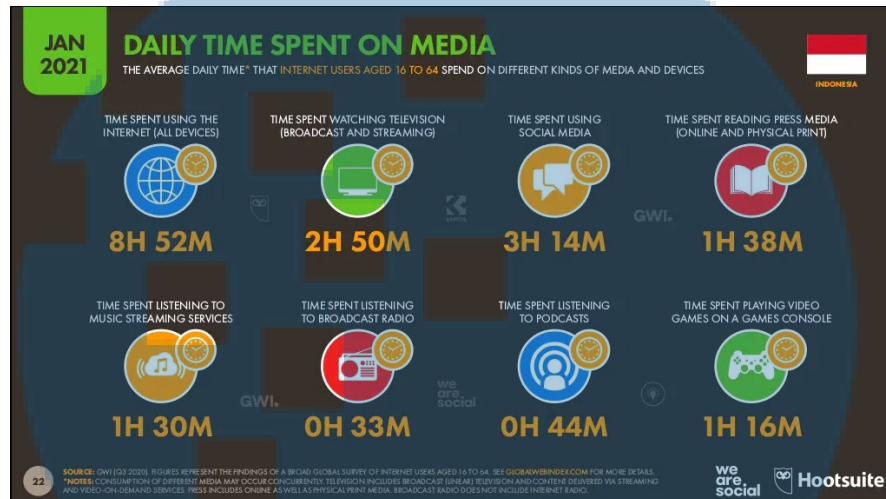
Social media mengacu pada kegiatan dan perilaku di kalangan komunitas orang-orang yang bertemu secara *online* untuk berbagi informasi, pengetahuan dan pendapat menggunakan media percakapan. Media percakapan adalah aplikasi berbasis *web* yang memungkinkan dengan mudah membuat dan mengirimkan konten dalam kata-kata, gambar, *video* dan *audio* (Safko & Brake, 2009)



Sumber: *datareportal.com*, 2021

Gambar 1.1 Jumlah Populasi Pengguna Internet Indonesia 2021

Menurut Data *We Are Social Hootsuite* (2021), dari total populasi 274 Juta penduduk terdapat 202 Juta atau 73.7% dari populasi rakyat Indonesia telah mengakses internet dan sejumlah 170 juta atau 61.8% dari populasi adalah pengguna *social media* aktif.



Sumber: *datareportal.com*, 2021

Gambar 1.2 Waktu Mengakses Media Digital orang Indonesia

Menurut data *We Are Social Hootsuite* (2021), Rata-rata setiap hari waktu menggunakan *internet* melalui perangkat apa pun: 8 jam, 52 menit. Dan rata-rata setiap hari waktu menggunakan *social media* melalui perangkat apa pun: 3 jam, 41 menit, rata-rata setiap hari waktu menghabiskan mendapatkan musik: 1 jam, 30 menit, rata-rata setiap hari waktu bermain game: 1 jam, 16 menit.

Dari penjelasan di atas, dapat kita simpulkan bahwa kecepatan dan keefektifan dari *social media* memberikan perubahan perilaku masyarakat dari media lama ke media baru baik itu secara budaya, etika, dan norma yang ada. Banyak perusahaan di era informasi digital ini sudah mulai berlomba lomba mengoptimalkan penggunaan *social media* dalam perkembangannya. Sehingga banyak perusahaan yang membuat divisi *social media* di dalamnya. Salah satunya adalah PT. Elex Media Komputindo.

Pemegang selaku mahasiswa Ilmu Komunikasi yang hendak melakukan Praktik Kerja Magang mendapatkan kesempatan kerja magang divisi *Social Media Specialist* di PT. Elex Media Komputindo. Praktik Kerja magang termasuk kegiatan yang wajib diikuti oleh para mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara agar para mahasiswa mendapat pengalaman kerja yang nyata. Kegiatan kerja magang memiliki tujuan yaitu untuk memberikan pengalaman atau gambaran bagaimana dunia kerja yang akan

dilakukan mahasiswa/i setelah lulus kuliah, membantu mahasiswa/i untuk menentukan peminatan kerja, dan menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai jurusan perkuliahan yang diminati.

Pemegang memilih perusahaan ini karena, PT Elex Media Komputindo merupakan salah satu perusahaan yang termasuk dalam group Kompas Gramedia yang sudah dikenal sebagai perusahaan penerbit buku dengan kualitas dan kredibilitas yang tinggi. Dengan harapan dapat menuangkan ilmu ilmu yang telah didapatkan dari kampus dalam bentuk kontribusi kerja bagi PT. Elex Media Komputindo.

Selama proses kerja magang, pemegang ikut serta dalam proses pembuatan *content* di Youtube, Tiktok, maupun Instagram dari Elex Media. Bidang yang pemegang jalani selama melakukan Praktek Kerja Magang adalah *Social Media Specialist* yang terkait dengan mata kuliah *Multimedia Laboratory, Digital Videography, Creative Writing & Story Telling, Creative Media Production*.

Dengan agungnya pemegang di PT. Elex Media Komputindo, besar harapan pemegang untuk bisa memberikan kontribusi bagi perusahaan dari segi ide kreatif maupun pembuatan konten bagi *platform social media* Elex Media Komputindo yang di bimbing oleh Ibu Maria Wuri Andajani selaku koordinator Divisi *Social Media* Elex Media.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.

Selaku penengah antara mahasiswa dengan dunia kerja, Universitas Multimedia Nusantara mendukung dan mempersiapkan mahasiswanya untuk menjadi pribadi yang unggul Ketika memasuki dunia kerja, pihak Universitas mencanangkan mata kuliah magang sebagai salah satu program wajib dan menajdi syarat kelulusan.

Berikut beberapa tujuan dilaksanakanya program magang ini, antara lain :

- a. Mengetahui proses dalam pembuatan konten di PT. Elex Media Komputindo.
- b. Mengetahui dan ikut terlibat secara langsung dalam aktivitas *social media* di PT. Elex Media Komputindo.
- c. Menerapkan ilmu dari mata kuliah di kampus seperti *Creative Media Production, Digital Videography*.
- d. Memperoleh pengalaman dan pengetahuan terkait aktivitas *Social Media Specialist*.

1.3 Waktu dan Prosedur Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan magang yang ditentukan Universitas Multimedia Nusantara yaitu selama minimal 60 hari kerja. Tetapi pemegang mendapatkan jatah magang selama 64 hari dengan ketentuan sebagai berikut:

Waktu Pelaksanaan : 20 September 2021 – 17 Desember 2021

Hari Kerja Aktif : Senin – Jumat

Jam Kerja : 08.00 - 16.30 WIB

Praktik kerja magang dilaksanakan *Work From Home*. Waktu praktik kerja magang pada hari Senin hingga Jumat berjalan selama 8 jam terhitung dari pukul 08.00 pagi hingga pukul 16.30 sore.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Prosedur pelaksanaan praktik kerja magang di PT. Elex Media Komputindo sebagai berikut:

1. Mengikuti *briefing* magang yang diselenggarakan oleh pihak prodi *Strategic Communication* UMN pada 13 April 2021.
2. Mencari perusahaan yang sesuai dengan ketentuan prodi *Strategic Communicatin* UMN
3. Melakukan pengisian KRS dan mengambil mata kuliah “*Internship*” pada 3 Agustus 2021.
4. Mengirimkan *curriculum Vitae* (CV) dan portofolio ke beberapa perusahaan yang memenuhi standar perusahaan magang, salah satunya yaitu mengirim lamaran kerja magang ke PT Elex Media Komputindo.
5. Pada 15 September *interview* dilakukan oleh PT. Elex Media Komputindo secara daring menggunakan *zoom meetings*.
6. Pada tanggal 16 September mendapatkan keputusan untuk dapat mulai melakukan program kerja magang di PT. Elex Media Komputindo.
7. Menyerahkan KM-02 kepada PT. Elex Media Komputindo pada 23 September 2021.
8. Melaksanakan kerja magang di PT. Elex Media Komputindo sebagai *intenship* pada divisi *social media*.

9. Menyelesaikan program kerja magang di PT. Elex Media Komputindo.
10. Menyusun laporan magang dipandu oleh dosen pembimbing, mengisi formulir pendaftaran sidang magang, dan mempertanggungjawabkan laporan pada sidang magang.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA