

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selama masa pandemi COVID-19, seluruh masyarakat Indonesia diharuskan untuk melakukan *social distancing*. Hal ini bertujuan untuk mencegah penularan virus COVID-19, oleh karena itu pemerintah membuat peraturan kerja dan pendidikan secara daring atau *work from home*. Sistem daring tersebut memiliki kendala atau kekurangan, yaitu interaksi antara dosen dengan mahasiswa/i menjadi berkurang, terlebih lagi dengan fasilitas internet yang tersedia belum merata di setiap daerahnya. Untuk fakultas seni dan desain memiliki masalah khusus karena fakultas tersebut memiliki metode pembelajaran secara praktik lebih banyak dibandingkan dengan beberapa fakultas lainnya.

Dalam proses pencarian tempat magang, penulis berusaha mengurangi resiko yang dapat terjadi selama masa pandemi COVID-19. Hasil dari pemikiran tersebut, penulis tertarik untuk bekerja di industri *e-sport* dikarenakan magang tersebut dapat dilakukan secara daring atau *WFH (Work from Home)*, terlebih lagi penulis memiliki ketertarikan terhadap dunia *game online*. Hal ini dapat mengurangi rasa jenuh yang dimiliki penulis saat sedang melakukan kerja magang. Dalam perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara, penulis mendapatkan banyak mendapatkan mata kuliah yang berhubungan dengan audio, visual hingga penulisan konsep. Hal ini membuat penulis terbiasa dengan sistem kerja seperti di dunia perfilman dan periklanan. Hal ini membuat penulis memilih untuk bekerja di PT. Bermain Indonesia Gemilang sebagai *junior content creator*.

Dengan demikian, harapan penulis melakukan kerja magang di PT. Bermain Indonesia Gemilang adalah dapat mengaplikasikan hasil pembelajaran ke dunia kerja, mengasah keterampilan yang dimiliki, serta dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman yang baru. Selama proses kerja magang di PT. Bermain Indonesia Gemilang, penulis bekerja sebagai *junior content creator* dengan memfokuskan pekerjaannya terhadap produksi foto dan video terhadap

target pasar. Kewajiban penulis sebagai *junior content creator* adalah dapat membuat sebuah konten yang menarik yang dapat menarik target pasar tersebut. Oleh karena itu penulis memilih sebuah topik mengenai peranan *junior content creator* dalam PT. Bermain Indonesia Gemilang.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Berikut maksud dan tujuan kerja magang yang dilakukan di PT. Bermain Indonesia Gemilang sebagai *junior content creator* selama kurang lebih 800 jam kerja:

1. Mengaplikasikan kemampuan yang diajarkan di Universitas Multimedia Nusantara kepada dunia kerja.
2. Menjalin kerjasama dan hubungan yang baik antar divisi.
3. Menambah wawasan dan pengalaman penulis terhadap dunia kerja.

Melatih penulis untuk mencari sebuah solusi terhadap masalah yang ada di perusahaan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Saat ingin melakukan proses kerja magang, penulis terlebih dahulu menyiapkan *curriculum vitae (CV)*, *cover letter* dan *showreel* dari karya-karya yang telah dibuat. Setelah semua berkas telah sedia, penulis mencari lowongan kerja magang untuk mahasiswa perfilman di daerah Jabodetabek. Dalam pelaksanaan kerja magang, terdapat beberapa prosedur yang dapat dilakukan penulis berdasarkan ketentuan dari program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pengajuan
 - a. Penulis mendapatkan informasi dari teman mengenai lowongan pekerjaan berupa pemberitahuan bahwa PT. Bermain Indonesia Gemilang sedang membuka lowongan kerja magang untuk bagian operasional.

- b. Penulis mengirimkan berkas yang telah disiapkan berupa *curriculum vitae (CV)*, *cover letter*, *showreel* serta surat pengantar magang MBKM Internship Track 2 melalui email kepada bapak Farras Afif selaku *Operations Manager* PT. Bermain Indonesia Gemilang pada tanggal 29 April 2021.
- c. Penulis mendapatkan balasan email dari bapak Farras Afif mengenai ketertarikannya terhadap surat lamaran penulis dan surat permohonan untuk hadir dalam *interview online* sesuai waktu yang telah ditentukan.
- d. Penulis menghadiri *interview online* pada tanggal 3 Mei 2021 dan diwawancara bapak Farras Afif selaku *Operations Manager* PT. Bermain Indonesia Gemilang.
- e. Penulis mendapatkan email dari bapak Farras Afif mengenai penerimaan kerja magang sebagai *Junior Content Creator* dan akan memulai kerja magang 2 Juni – 26 Oktober 2021 secara *Work From Home (WFH)*.
- f. Penulis mendapatkan Kartu MBKM Internship Track 2.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Sebelum melakukan proses kerja magang, penulis diwajibkan untuk menghadiri program Pembekalan Kerja Magang yang telah diselenggarakan oleh Program Studi Film.
- b. Mentaati seluruh peraturan yang berlaku di PT. Bermain Indonesia Gemilang.
- c. Proses kerja magang dilaksanakan sesuai peraturan yang telah ditetapkan dan bapak Farras Afif dipilih oleh PT. Bermain Indonesia Gemilang untuk menjadi pembimbing lapangan magang.
- d. Penulis bertemu dan berdiskusi dengan dosen pembimbing magang yang telah ditunjuk oleh Program Studi Film yaitu ibu Umi Lestari.
- e. Pembimbing lapangan membimbing dan menilai kinerja dari pekerjaan yang telah dilakukan oleh penulis.

f. Setiap hari penulis menuliskan *daily task* yang ada situs merdeka.umn.ac.id sebagai absensi. Bapak Farras Afif selaku pembimbing lapangan bertugas untuk memberikan persetujuan mengenai *daily task*.

3. Tahap Akhir

- a. Dosen pembimbing magang melakukan diskusi mengenai laporan akhir magang sebelum mengajukan permohonan ujian kerja magang. Laporan kerja magang harus mendapatkan pengesahan dari dosen pembimbing dan ketahui oleh Ketua Program Studi Film.
- b. Laporan kerja magang diberikan kepada pembimbing lapangan untuk ditandatangani dan dinilai berdasarkan kinerja kerja magang yang telah dilakukan penulis.
- c. Setelah memenuhi seluruh persyaratan, koordinator kerja magang akan menentukan sidang kerja magang untuk penulis.

Penulis wajib melakukan sidang kerja magang dan dapat mempertanggungjawabkan seluruh laporan yang telah disusun sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata 1 (S1) di Universitas Multimedia Nusantara.

