

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Tahun 2020 merupakan tahun yang berat bagi semua sektor industri, terutama bagi sektor industri kreatif yang bekerja di ranah *AudioVisual*. Industri ini menjadi salah satu industri yang paling terpukul karena pandemi Covid-19 yang terus menyebar dari negara satu ke negara lainnya. Terutama untuk negara berkembang seperti Indonesia yang penduduknya masih harus keluar rumah karena memiliki masalah finansial. Membuat industri *AudioVisual Based* harus bekerja secara penuh dari rumah masing-masing dan beradaptasi dengan keadaan pandemi yang semakin merajalela di Tanah Air. Namun pada tahun ini (2021), industri *AudioVisual Based* mulai beradaptasi dan melihat peluang dari masa pandemi. Pada tahun ini, industri *AudioVisual Based* di Indonesia perlahan mulai bangkit dan menyesuaikan diri dengan bekerja *semi-offline* dengan proses yang sesuai dengan peraturan pemerintah tentunya.

Pada tahun ini, penulis diberikan kesempatan untuk mengikuti kegiatan magang yang didukung penuh dari Universitas Multimedia Nusantara. Tahun ini juga terjadi penyesuaian kurikulum dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang membuka kesempatan bagi para mahasiswa mendapatkan pengalaman lebih untuk mengenal dan masuk ke lapangan pekerjaan dengan menambahkan jam magang menjadi 20 SKS. Penulis mengambil kesempatan ini dan mengajukan permintaan magang ke beberapa perusahaan yang bergerak di bidang *AudioVisual Based*. Tentunya, penulis tetap mengikuti anjuran pemerintah untuk melakukan pengajuan permintaan magang ke perusahaan dan mengirimkan berkas-berkas yang dibutuhkan perusahaan untuk menilai kemampuan dari penulis secara daring.

Akhirnya, penulis dipilih dan memilih untuk bergabung dengan sebuah *creative agency* bernama Dospictures. *Creative agency* ini bergerak di bidang sosial media seperti YouTube dan Instagram. *Creative agency* ini bukanlah sebuah *creative agency* yang besar, namun penulis merasa dapat berkembang bersama

dengan Dospictures. Karena penulis merasa memiliki kecocokan visi dengan perusahaan ini dan perusahaan ini membimbing penulis untuk menggali lebih jauh mengenai dunia penulisan brief kreatif. Meski penulis harus bekerja dari rumah, perusahaan tetap berupaya untuk memberikan wawasan dan pengalaman untuk menambah wawasan mengenai dunia kreatif di Indonesia.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Maksud dan tujuan penulis melakukan kerja magang di *agency* Dospictures secara umum adalah untuk mencari pengalaman dari perusahaan yang bergerak di bidang kreatif. Karena meski tertarik dengan perusahaan ini, penulis memiliki harapan besar untuk dapat belajar mengemukakan ide, berdiskusi dengan tim, dan dapat mempraktekkan secara langsung materi yang telah didapatkan penulis semasa perkuliahan ke dalam dunia pekerjaan. Penulis juga berharap dapat mempelajari banyak *softskill* yang dibutuhkan nantinya di dunia pekerjaan yang sesungguhnya seperti pembagian waktu, tanggungjawab, komitmen, dan kesabaran dalam menghadapi permintaan *client*. Dalam perjalanan penulis melakukan magang, harapan terbesar penulis adalah dapat menghasilkan karya yang baik bersama Dospictures. Sehingga ketika penulis selesai dari Dospictures penulis bukan hanya mendapatkan banyak pengalaman baru, namun penulis dapat menjadikan Dospictures batu lompatan penulis untuk mengejar cita-cita

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Seperti yang telah dibahas pada Sub-Bab 1.1, yaitu ketentuan dari Menteri Pendidikan dan kebudayaan yang mengizinkan mahasiswa untuk mengambil program magang sebanyak 20 SKS atau setara dengan 800 jam kerja. Penulis mulai resmi bergabung dengan Dospictures pada tanggal 2 Juli 2021 dengan waktu kerja dimulai pukul 8 pagi hingga 5 sore (8 jam) dalam sehari dan hanya bekerja di hari senin sampai dengan jumat. Namun melihat beberapa hari libur Nasional yang bertepatan pada hari kerja, Dospictures memberikan kebebasan kepada penulis untuk memilih ingin tetap bekerja di hari tersebut atau beristirahat.