

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir, internet dan teknologi berkembang dengan sangat pesat. Perkembangannya pun mempengaruhi berbagai macam aspek kehidupan. Salah satunya adalah bagaimana cara perusahaan berkomunikasi dengan pelanggan ataupun calon pelanggan. Pulizzi (2015) mengatakan bahwa sebelum tahun 1990, hanya ada 8 kanal komunikasi yang tersedia. Beberapa diantaranya adalah: televisi, radio, dan *billboard*. Berkat bantuan internet dan teknologi, di tahun 2015 sudah ada ratusan kanal yang tersedia.

Dengan semakin banyaknya kanal komunikasi, maka kebutuhan akan cara komunikasi baru juga semakin meningkat. Menurut riset Roper Public Affairs (dalam Pulizzi, 2013), 70% pembeli mengatakan bahwa *content marketing* membuat pembeli dan perusahaan memiliki kedekatan. Maka dari itu, *content marketing* dianggap sebagai cara yang ideal untuk mengkomunikasikan sebuah produk maupun perusahaan. Salah satu cara yang sering diterapkan dalam strategi *content marketing* beberapa perusahaan adalah berkomunikasi melalui video. Hal ini terjadi bukan tanpa alasan.

Di era digital ini, pembeli dihadapkan dengan banyak sekali pilihan konten. Namun, pembeli tidak memiliki banyak waktu. Seringkali mereka malah mengabaikan konten-konten yang diberikan (Godin, 2003, 10:47). Itu sebabnya konten-konten berbentuk artikel panjang yang harus dibaca selama 15 hingga 30 menit tidak menjadi pilihan utama lagi. Video hadir sebagai jawaban. Video memungkinkan perusahaan menyampaikan banyak informasi dengan durasi yang singkat.

Beberapa hal ini yang membuat penulis tertarik untuk mempelajari dunia *content creation*, khususnya konten berbentuk audio-visual. Akhirnya penulis memutuskan untuk melakukan kerja magang di sebuah rumah produksi bernama The Pincster (PT Rubah Karya Sinema). The Pincster adalah rumah produksi yang

memproduksi berbagai macam bentuk karya audio-visual, mulai dari: film pendek, iklan, video dokumenter, video musik, dokumentasi acara, dan lain-lain. Dalam perjalanannya, The Pincster sudah menghasilkan beberapa karya bersama dengan beberapa perusahaan maupun lembaga yang cukup dikenal. Sebut saja misalnya: *World Bank*, CIMB Niaga, Dewaweb, Hangry Indonesia, dan banyak lainnya.

Tidak hanya itu, The Pincster juga didirikan oleh alumni-alumni Universitas Multimedia Nusantara yang sudah berpengalaman dan berprestasi. Film pendek yang diproduksi oleh The Pincster sudah pernah mendapatkan beberapa penghargaan. Salah satunya yaitu film pendek Udin Telekomsel karya sutradara Rein Maychaelson yang mendapatkan penghargaan Vidsee Juree Awards pada tahun 2016 lalu.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

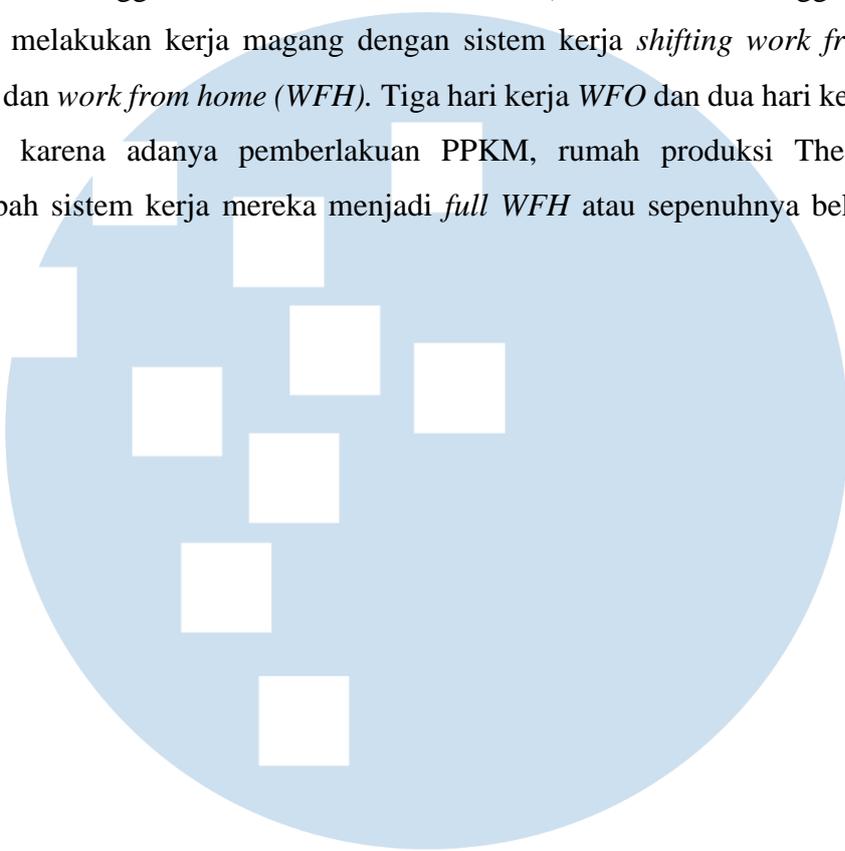
Maksud dan tujuan dari kerja magang adalah sebagai berikut:

1. Memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni.
2. Mengasah kemampuan menulis, khususnya *content writing*.
3. Menerapkan pembelajaran dan pengalaman yang didapatkan selama kuliah ke dunia kerja.
4. Mengasah kemampuan *brainstorming* dan mempresentasikan ide kreatif.
5. Memahami *workflow* dari *production house*.
6. Memperluas jejaring dengan pekerja kreatif lain.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan *internship track 2* mulai dari 14 Juni 2021 hingga 8 November 2021 atau kurang lebih selama 6 bulan dengan total jam kerja sebanyak 840 jam. Penulis sengaja melebihkan 40 jam dari ketentuan yang diharuskan untuk menghindari kekurangan jam kerja akibat libur tanggal merah atau kondisi tertentu yang membuat penulis berhalangan bekerja. Penulis bekerja lima hari dalam satu minggu, dari Senin hingga Jumat, mulai pukul 8:00 hingga 17:00 (dengan catatan

pukul 12:00 hingga 13:00 adalah waktu istirahat). Selama dua minggu pertama, penulis melakukan kerja magang dengan sistem kerja *shifting work from office (WFO)* dan *work from home (WFH)*. Tiga hari kerja *WFO* dan dua hari kerja *WFH*. Namun karena adanya pemberlakuan PPKM, rumah produksi The Pincster mengubah sistem kerja mereka menjadi *full WFH* atau sepenuhnya bekerja dari rumah.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA