

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Persaingan antara perusahaan sangat krusial dengan menggunakan teknologi yang sudah berkembang dari dulu hingga sekarang. Zaman sekarang juga dibutuhkan hiburan untuk para penonton yang berusia anak-anak, remaja, hingga dewasa. Hiburan tersebut dapat ditonton melalui media digital yang ada, apalagi jika hiburan tersebut itu adalah film, drama, acara, dan kegiatan hiburan lainnya. Sekarang dengan munculnya *internet*, generasi muda bisa mencari konten yang diinginkan sebagai sumber hiburan mereka. Maka dari itu, saingan dari generasi saat ini, baik dari Indonesia maupun luar negeri, sangat berkompetitif.

Alasan penulis bergabung dalam perusahaan tersebut adalah ingin mempelajari seperti apa rasanya dunia bekerja di lapangan itu, walaupun kerjanya ternyata kemudian kebanyakan dari rumah saja (WFH). Pelajaran yang sudah diberikan selama 3,5 tahun di kampus masih belum cukup, sehingga penulis membutuhkan pengalaman kerja di lapangan itu seperti apa. Pengalaman kerja dalam lapangan maupun kantor akan membantu penulis mengerti cara kerjanya untuk menambah pengetahuan yang sudah dipelajari dari kampus. Mengikuti program magang tidak hanya dapat pengetahuan lebih dalam, tetapi juga dapat pengalaman kerja seperti yang sudah diberikan dari proyek-proyeknya.

### 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis untuk bekerja di Kinarya Coop adalah untuk mencari pengalaman kerja dari dalam perusahaan tersebut. Penulis dapat belajar banyak hal sebagai pengalaman penting dalam dunia kerja itu, mulai dari proses hingga hasilnya. Perusahaan tersebut mengadakan proyek film pendek animasi, sehingga penulis menggunakan kesempatan tersebut untuk belajar proses meng-*edit* hasil animasi dalam tahap pasca-produksi. Namun, dalam proses kerjanya juga

dilibatkan dalam tahap proses merekrut orang-orang yang ingin belajar membuat film dan animasi untuk proyek tersebut. Karena perusahaan tersebut ada dukungan dari pemerintah, maka proyek tersebut dilakukan secara kolaboratif dari hasil proses merekrut.

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

Sesuai dengan syarat lulus dalam semester magang dari Universitas Multimedia Nusantara, waktu untuk melakukan praktik kerja dalam perusahaan tersebut adalah 800 jam. Penulis mulai melakukan praktik kerja magang pada tanggal 30 Juni 2021 hingga kurang lebih sampai tanggal 20 November 2021. Tanggal 20 November 2021 merupakan Hari Anak Nasional sebagai batas waktu untuk satu proyek saja. Prosedur dalam proses pekerjaan proyek ini mulai dari proses merekrut orang yang ingin belajar membuat film dan animasi bersama dengan pembimbing yang akan mengajari anggota perusahaan tersebut melalui proses merekrut.



# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA