

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai seorang mahasiswa, tujuan melakukan perkuliahan tentu saja adalah untuk membuka potensi lapangan kerja di masa depan. Untuk itu pendidikan yang ditempuh juga harus bisa memastikan bahwa mahasiswa tidak hanya paham sesuatu secara teori, tapi juga mahir dalam mengimplementasikannya dalam sebuah kerja praktik di lapangan. Magang adalah salah satu kesempatan untuk memenuhi kompetensi seorang mahasiswa yang sudah dibekali ilmu oleh para dosen.

Praktik kerja magang menjadi simbiosis mutualisme bagi mahasiswa dan perusahaan tempat ia bekerja. Bagi mahasiswa tentu pengenalan terhadap lapangan kerja yang nyata begitu penting untuk beradaptasi dan menuangkan ilmu yang sudah dimiliki. Di sisi lain, perusahaan yang ditempati juga mendapatkan tambahan tenaga kerja yang dapat membantu perusahaan mencapai target atau tujuannya. Kebutuhan ini adalah alasan penulis melakukan praktik kerja magang.

Sebagai mahasiswa yang mempelajari bidang Film dan Animasi, tentu media adalah salah satu platform yang tidak asing dan dapat dijadikan tempat untuk bekerja dan berkarya. Namun, media yang ada di dunia begitu beragam, sehingga perlu pertimbangan besar agar mahasiswa dapat menemukan media yang memiliki visi, misi, dan tujuan yang sama. Hal ini menjadi alasan penulis memilih Narasi sebagai tempat untuk belajar dan bekerja.

Di era digital saat ini, media yang mendapatkan banyak perhatian adalah media digital. Hal ini dikarenakan sifatnya yang berbeda dari media lama atau media konvensional seperti koran, televisi, radio, dan lain sebagainya. Media digital bersifat terbuka dan independent, serta memberikan ruang masyarakat untuk berinteraksi dan beropini.

Menurut Ditha Prasanti (2016), media komunikasi di era digital membuat segala sesuatu yang ada berubah. Media bahkan sudah menggantikan ruang dan

waktu yang digunakan untuk diskusi tatap muka. Segala sesuatu dilakukan dengan teknologi sehingga media merupakan sumber informasi utama. (Hlm. 74)

Hidup generasi saat ini dikelilingi oleh peralatan komputer yang meliputi videogame, email, internet, social media, dan lain sebagainya. Menurut Oblinger (2005), cara generasi saat ini menerima informasi dan mempelajari sesuatu juga terfokus pada pengalaman langsung, kerjasama secara tim, dan penggunaan jejaring sosial. (Hlm. 74)

Narasi sebagai media yang termasuk baru di Indonesia didirikan oleh orang-orang yang sudah berpengalaman di dunia jurnalistik dan pembuatan konten. Selain itu, nama-nama seperti Najwa Shihab, Dahlia Citra Buana, dan Catharina Davy yang masih aktif membuat konten hingga saat ini membuat penulis tertarik untuk bisa belajar langsung dari orang-orang terbaik di bidang jurnalistik dan pembuatan konten media digital.

Penulis mengerti bahwa media digital merupakan alat yang bisa digunakan untuk mempermudah kebutuhan manusia tapi juga bisa menjadi senjata yang memutus hubungan baik dengan sesama. Oleh karena itu, konten yang muncul di media harus memiliki integritas dan kredibilitas. Tidak lupa, konten juga harus sesuai dengan isu yang sedang hangat diperbincangkan agar mendapat perhatian dari calon konsumennya.

Narasi mengerti betul perannya sebagai media digital yang dapat diakses dengan mudah oleh setiap masyarakat Indonesia. Narasi juga mengerti bahwa Indonesia sebagai negara yang berpenduduk lebih dari 250 juta jiwa memiliki cukup talenta yang membutuhkan ruang dan lapangan untuk berkarya.

Dalam jurnal Ahmad Soleh (2017) yang membahas tentang ketenagakerjaan di Indonesia. Disampaikan bahwa jumlah angkatan kerja di Indonesia merupakan yang terbesar keempat di dunia, data ini didapatkan pada tahun 2013 melalui situs World Bank. Dengan angkatan kerja yang terus meningkat, dibutuhkan sistem pemanfaatan tenaga kerja yang maksimal, karena jika tidak diserap secara maksimal, angka pengangguran akan meningkat drastis dan menjadi penghambat dalam pertumbuhan perekonomian Indonesia (Hlm. 2)

Data ini mendukung Narasi untuk menggunakan jasa PGC (Profesional Generated Content) dalam proses pembuatan karya audio, visual, audio-visual, maupun tulisan. PGC atau yang biasa dikenal dengan kolaborator adalah para pekerja seni yang namanya terdaftar dalam data Narasi. Nantinya, PGC akan diberikan pelatihan rutin untuk meningkatkan kemampuan mereka dan diberikan kesempatan untuk berkarya Bersama Narasi.

Untuk mengelola PGC yang jumlahnya ratusan, Narasi membutuhkan *Creator Manager* untuk memperbarui data, memastikan perkembangan kemampuan PGC, dan menempatkan PGC pada proyek yang sesuai dengan karakteristik karya yang dihasilkan. *Creator Manager* juga memiliki andil besar dalam Menyusun timeline pengerjaan konten dan memastikan konten yang dihasilkan oleh PGC sesuai dengan permintaan dari klien.

Menurut Vittal S. Anantatmula (2010), *Project Manager* atau dalam hal ini *Creator Manager* memiliki peranan penting terhadap keberhasilan suatu proyek dan perkembangan dari kreator yang ada di dalamnya. Pertama, seorang *Creator Manager* harus mengetahui kemampuan dan keahlian dari kreatornya, sehingga pada nantinya kreator tersebut dapat ditempatkan di proyek yang sesuai dengan karakter dan kemampuannya.

Seorang *Creator Manager* juga bertanggung jawab memantau pengerjaan proyek, kedisiplinan waktu, dan kesesuaian dengan permintaan klien. Hal ini dapat dicapai dengan komunikasi yang baik dengan klien dan juga kreator atau tim yang ada di bawahnya. (Hlm. 14)

Hal ini menjadi pedoman bagi penulis untuk menjadi *Creator Manager* yang bertanggung jawab atas semua proyek Narasi yang dipercayakan kepadanya. Peran penting ini membuat penulis merasa bertanggung jawab atas konten yang akan tayang media Narasi dan bisa disaksikan oleh masyarakat Indonesia. Konten yang baik tentunya akan mencerminkan media yang baik dan membentuk pemikiran masyarakat yang juga baik.

Berdasarkan analisis dan alasan-alasan yang tertera sebelumnya. Penulis memiliki keyakinan bahwa kerja magang di media digital Narasi adalah proses yang harus ditempuh untuk melatih dan mengembangkan diri dalam bidang jurnalistik

dan pembuatan konten. Selain itu peran sebagai *Creator Manager* juga sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan penulis, serta cocok dengan kebutuhan Narasi untuk membuat konten yang baik dan bermanfaat bagi masyarakat.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan dari pelaksanaan kerja magang di Narasi antara lain.

1. Mendapatkan pengalaman dan pengetahuan mengenai sistem kerja di Industri Kreatif terutama pada Media.
2. Mengetahui peran dan kegiatan seorang *Creator Manager* secara praktis.
3. Membantu proses pembuatan konten media yang informatif dan mendukung masyarakat.
4. Mempelajari cara kerja seseorang yang berhasil terutama dalam media.
5. Memenuhi kewajiban sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Kerja Magang

Magang berlangsung selama 100 hari (800 Jam) dan dimulai sejak tanggal 19 Juli 2021 hingga 10 Desember 2021. Pelaksanaan kerja magang dilakukan secara *Work From Home* (WFH) atau daring sesuai jam kantor yaitu 10 pagi sampai 7 malam. Koordinasi dilakukan melalui grup Whatsapp dan rapat rutin setiap hari Selasa. Rapat dengan klien atau kreator dilakukan di jadwal yang tidak menentu tergantung pada kesepakatan. Begitu juga dengan pertemuan secara langsung di kantor Narasi yang dilakukan hanya bila ada kebutuhan khusus.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang

Berikut ini adalah prosedur pelaksanaan magang yang dilakukan dan dipenuhi hingga akhirnya diterima dan menjalankan kerja magang di Narasi.

1. Pengajuan Praktik Kerja Magang

Penulis mencari informasi lowongan magang di beberapa media seperti Linked In, Glints, dan website resmi Narasi. Melalui website resmi, penulis mengisi form lamaran kerja yang meliputi pertanyaan seputar pengalaman

dan pengetahuan tentang Narasi dan media digital secara umum. Di akhir form, penulis melampirkan *curriculum vitae* dan portofolio.

Beberapa minggu setelah form lamaran dikirimkan, penulis menerima panggilan wawancara melalui aplikasi *Whatsapp*. Penulis dan HR dari Narasi pun menentukan jadwal untuk melakukan wawancara secara daring. Penulis diberikan beberapa pertanyaan yang terfokus kepada diri penulis dan pengetahuan yang penulis miliki.

21 hari setelah wawancara, penulis mendapatkan kabar baik bahwa penulis diterima sebagai peserta magang dengan jabatan *Creator Manager Internship*. Penulis berdiskusi mengenai sistem kerja secara teknis dan kemudian menandatangani surat perjanjian dengan Narasi.

2. Pengajuan Administrasi Kampus

Penulis mendaftarkan perusahaan Narasi di website merdeka.umn.ac.id. Setelah mendapatkan persetujuan dari pihak kampus, penulis mengunduh surat pengantar yang diberikan oleh kampus untuk diberikan kepada Narasi. Setelah proses administrasi selesai, penulis mengisi data mentor dan supervisor pada platform yang sama. Setelah itu, penulis mulai melakukan proses kerja magang di Narasi.

