

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak Maret tahun 2020 penyebaran pandemi *Covid-19* masuk ke Indonesia hingga sampai saat ini. Pemerintah memberikan aturan kepada seluruh masyarakat Indonesia untuk menaati sebuah program yaitu PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat), yang meliputi *social distancing* dan protokol 5M saat beraktifitas. Setiap aktivitas yang dilakukan maupun beberapa fasilitas masyarakat sudah dibatasi sesuai dengan aturan yang telah dibuat pemerintah. Kejadian tersebut sangat berdampak terhadap perusahaan untuk menerapkan pekerjaan secara daring atau yang bisa disebut dengan WFH (*work from home*), untuk mengurangi dampak menyebarnya *Covid-19*.

Penulis mendapat beberapa kesulitan dalam menemukan tempat kerja magang yang sesuai dikarenakan kendala yang terjadi selama program PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) berlangsung. Kendala tersebut disebabkan karena beberapa *production house* hanya bisa menerima sebagian pekerja dan beberapa produksi yang tidak berjalan dengan baik atau terpaksa berhenti pada saat itu. Akhirnya penulis memilih untuk bekerja sebagai *team creative* dalam industri *e-sport*, penulis juga berusaha sebaik mungkin untuk mengurangi dampak dan resiko dari pandemi *Covid-19* dikarenakan magang tersebut dapat dilakukan secara daring atau WFH (*Work from Home*).

Penulis memilih perusahaan PT.Bermain Indonesia Gemilang karena penulis sangat suka dan paham mengenai dunia *e-sport*, atau bisa disebut sebagai penikmat *game*. Penulis berusaha mendalami ketertarikannya secara profesional untuk bisa menjadi bagian dari *content creator* maupun media dari sebuah tim profesional yang berfokus mengembangkan industri di bidang *e-sport* menjadi lebih besar dan dikenal lebih banyak oleh masyarakat maupun tim lainnya. Penulis ingin bekerja dan mendalami dengan apa yang penulis ketahui sebelumnya. Penulis memilih PT.Bermain Indonesia Gemilang karena didalamnya terdapat banyak nama-nama besar yang dikenal pada perusahaan tersebut. Tentunya penulis akan belajar dan mendapatkan banyak pengalaman bagaimana menjadi dan mengelola sebuah tim *creative* dan memajukan konten untuk dipasarkan sehingga tim *e-sport* dapat dikenal oleh banyak orang, serta terlibat dalam mengatur berbagai jenis *event* besar di dalamnya.

Penulis akan berada di posisi *content creator* selama melakukan praktek kerja magang di dalam PT.Bermain Indonesia Gemilang, Penulis akan berfokus mengerjakan beberapa konten-konten media untuk di seluruh *platform* yang dimiliki oleh PT.Bermain Indonesia Gemilang mulai dari foto, *video* hingga desain yang dibutuhkan oleh perusahaan. PT.Bermain Indonesia Gemilang memiliki beberapa proyek yang ingin direalisasikan mulai dari *event tournament (Big Battle Arena)* hingga *video team profile*. Penulis akan melakukan beberapa pekerjaan mulai dari memberikan ide dan konsep, mendesain, menyunting beberapa *video* dan foto, hingga *broadcasting* pada event tersebut. Penulis mengharapkan kerja magang yang dilakukan di PT.Bermain Indonesia Gemilang, dapat mengasah kemampuan dan keterampilan yang dimiliki serta mendapatkan ilmu dan pengalaman baru yang mungkin tidak didapatkan penulis sebelumnya. Penulis berusaha sebaik mungkin untuk menerapkan ilmu-ilmu yang didapatkan tentang industri film terutama dalam bidang pengambilan dan penyuntingan gambar selama praktek kerja magang di perusahaan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan penulis melakukan praktek kerja magang *track 2* di PT Bermain Indonesia Gemilang antara lain untuk ikut serta dalam produksi menjadi konten kreator melalui bidang kreatif profesional dalam sebuah tim *e-sport*.

Berikut merupakan maksud dan tujuan dari praktek kerja magang di PT Bermain Indonesia Gemilang yang dilakukan oleh penulis :

1. Menambah pengetahuan dan keterampilan penulis sebagai *content creator* dalam bekerja dibidang kreatif untuk menyelesaikan misi tertentu di dalam dunia kerja atau sebagai profesional.
2. Mengaplikasikan kemampuan dalam membuat dan mengembangkan ide kreatif secara materi maupun praktek yang dimiliki penulis selama belajar di Universitas Multimedia Nusantara kedalam industri profesional.
3. Menjalin kerjasama dan hubungan yang baik antar rekan dan divisi secara profesional.
4. Melatih penulis untuk mencari solusi dan memecahkan masalah yang ada di dalam perusahaan.

5. Menambah relasi dan menjalin hubungan baik terhadap dunia kreatif secara profesional.
6. Mengasah dan mengembangkan *soft skill* penulis dalam kerjasama, komunikasi, dan kedisiplinan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum menjalankan proses prosedur kerja magang, penulis telah menyiapkan *curriculum vitae* (CV) dan portofolio yang disiapkan sebagai hasil karya penulis yang telah dibuat selama berada di dalam maupun di luar Universitas Multimedia Nusantara. Selanjutnya penulis mencari dan memilih beberapa tempat magang dengan tujuan yang sesuai, penulis mencari di sekitar wilayah Jabodetabek dan diperbolehkannya sistem WFH (*work from home*) pada perusahaan tersebut. Dari beberapa perusahaan yang telah menerima *email* berisi surat lamaran dari penulis, hanya PT. Bermain Indonesia Gemilang yang menanggapi dan membalas *email* berisi surat lamaran yang dikirim penulis. Penulis mendapat tanggapan dari PT. Bermain Indonesia Gemilang pada tanggal 3 Mei 2021, sebelumnya penulis mengirimkan berkas yang telah disiapkan berupa *curriculum vitae* (CV), *cover letter*, *showreel* serta surat pengantar magang MBKM 01 *Internship Track 2* melalui *email* kepada bapak Farras Afif selaku *Operations Manager* dari PT. Bermain Indonesia Gemilang pada tanggal 28 April 2021.

Penulis mendapatkan balasan *email* dari bapak Farras Afif mengenai ketertarikannya terhadap surat lamaran penulis, disertai dengan lampiran surat permohonan hadir mengenai *interview online* dengan waktu yang ditentukan. Penulis menghadiri *interview online* pada tanggal 7 Mei 2021 dan diwawancara oleh bapak Farras Afif selaku *Operations Manager* di PT. Bermain Indonesia Gemilang. Penulis dinyatakan diterima untuk melakukan praktek kerja magang di PT. Bermain Indonesia Gemilang. Setelah diterima, penulis mulai mengajukan surat KM 1 kemudian surat KM 2 yang diberikan dan penulis menyerahkan surat KM 2 tersebut kepada HRD perusahaan dan mulai mengisi beberapa data yang dibutuhkan melalui *website* merdeka.umn.ac.id.

Pada tanggal 2 Juni 2021 merupakan hari pertama penulis melakukan praktek kerja magang di PT. Bermain Indonesia Gemilang, bersama dengan koordinator dan rekan kerja magang lainnya, penulis mulai diberi arahan mengenai proyek yang akan dibuat selama program praktek kerja magang berlangsung. Koordinator juga mengadakan rapat untuk meresmikan tanggal kerja magang penulis dan rekan kerja magang yang lainnya.

Penulis akan melaksanakan praktek kerja magang dari tanggal 2 Juni 2021 sampai dengan 26 Oktober 2021 secara *work from home* (WFH). Jam bekerja akan berlangsung mulai setiap hari Senin – Jumat, dengan jam kerja operasional mulai pukul 10:00 – 20:00 wib, namun penulis harus siap untuk melakukan pekerjaan yang bisa saja bekerja diluar jam-jam tertentu (hari libur atau diluar jam operasional).

Penulis sempat mengajukan untuk melakukan *break* kerja magang karena penulis memiliki ketertinggalan beberapa mata kuliah yang harus diselesaikan pada semester lalu untuk dapat mengambil kelas *internship* dan melanjutkan lagi setelah semuanya mulai optimal. maka dari itu penulis memperpanjang jadwal magang yang harusnya selesai pada 26 oktober 2021 menjadi 20 maret 2022. Penulis diberi izin untuk mengundur penyelesaian praktek kerja magang dengan menambah beberapa tugas tambahan dari perusahaan.

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA