

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dahulu yang kita kenal seni teater dengan penampilannya dimana adanya tokoh yang menceritakan sebuah cerita diatas panggung yang diperankan oleh orang asli dengan menghafal skrip yang telah diberikan dan dapat berakting sesuai karakter yang mereka perankan. Namun, dengan munculnya pandemi *covid-19* yang melanda seluruh dunia salah satunya negara Indonesia terdapat komunitas yang berjalan dalam bidang seni teater yang merasakan hambatan karena mereka tidak dapat berkreasi dikarenakan tempat umum ditutup sementara dikarenakan pandemi *covid-19* ini. Mereka adalah **WAV Entertainment**, mereka telah berkarya lebih dari lima tahun dimana salah satu karyanya yaitu **Gemilang Indonesia Pusaka**.

Tetapi mereka tidak tinggal diam, mereka mempunyai ide untuk mengadakan seni teater namun bukan di panggung dan penonton dapat melihat dari rumah mereka masing-masing. Ide yang membantu mereka berkarya di masa pandemi yaitu dengan mengadakan **Panggung Virtual**, dimana dengan ide ini mereka tetap dapat berkarya serta dapat menghibur orang-orang yang ingin melihat penampilan tersebut. Maka dari itu, peran *Multimedia* sangat diperlukan untuk mewujudkan kebutuhan tersebut. Penulis bergabung di komunitas WAV Entertainment dan membantu pada bidang *Multimedia*.

Multimedia yang penulis kerjakan berupa bentuk *motion graphic* dimana hal ini dapat dilihat dari *video background* panggung, dan *video lyric*. Selain itu, penulis membantu lebih dari sekedar *Multimedia*, penulis membantu dalam peran mengajar kelas *editing* sebagai guru.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktek Kerja Lapangan atau Magang merupakan salah satu program yang membantu mahasiswa untuk terbiasa dengan dunia kerja setelah kelulusan. Dimana program magang merupakan salah satu syarat wajib kelulusan bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang telah diberikan kesempatan pada mahasiswa untuk memahami lingkungan yang kerja profesional.

Dengan mengikuti kegiatan magang, penulis dapat menerapkan ilmu yang selama ini diajarkan selama kuliah 7 semester dan memberikan kontribusi nyata dalam mengerjakan proyek yang ada di bidang produksi terutama konsep visual serta mengajar. Selain itu, penulis dapat menambah ilmu baru yang diperoleh dari supervisor, serta karyawan studio yang lain dengan pengalaman nyata yang membuat penulis mampu terjun ke industri kreatif secara mandiri.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengambil magang *track 2* dikarenakan sudah sesuai dengan syarat yang ditentukan dan diizinkan oleh dosen pembimbing untuk mengambil mata kuliah tersebut. Penulis mengetahui WAV Entertainment dari komunitas dan disana tempat penulis mengikuti kegiatan seni teater. Penulis menanyakan kepada supervisor atau CEO dari WAV Entertainment perihal magang, setelah itu penulis mengajukan surat ke website magang merdeka dan mengirimkan kepada *supervisor* surat keterangan magang kepada beliau, wawancara dilakukan pada tanggal 28 Februari 2022, dan diterima pada tanggal 1 Maret 2022. Setelah itu saya memberikan akses *supervisor* website merdeka kepada *supervisor* di WAV Entertainment. *Supervisor* memberikan pekerjaan dimana terdapat *daily routine* yakni pada hari Selasa sampai Jum'at, serta tambahan pada hari Sabtu dan Minggu jika terdapat acara lainnya seperti *showcase* ataupun *kelas*. Untuk *daily routine*, penulis bekerja dari jam 14.00 hingga 23.00.