

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dari zaman ke zaman, masyarakat akan selalu menemukan cara untuk melakukan berkomunikasi mengenai produk atau hal yang mereka miliki dan ingin diketahui orang-orang. Iklan adalah cara yang dari sejak lama dilakukan sebagai bentuk promosi yang dapat disampaikan kepada banyak kalangan masyarakat. Menurut Fatihudin dan Firmansyah (2019: 164), iklan merupakan model komunikasi yang dapat menjangkau masyarakat atau publik secara luas. Tidak semua iklan dilakukan untuk skala bisnis, masyarakat juga dapat membuat iklan non-profit yang bertujuan untuk mengkomunikasikan suatu hal yang sifatnya hanya *awareness*.

Pada masa pandemi, hampir semua industri beralih kepada sistem bekerja secara *online* untuk mengurangi kontak langsung dengan orang banyak. Hal ini cukup berpengaruh terhadap banyak kalangan pekerja, terutama pada industri perfilman dan periklanan. *pre-pro* dapat dilaksanakan secara online, tetapi tahap produksi harus dilakukan secara *offline*. Hal ini menjadi hambatan bagi para pekerja kreatif terutama yang terjun dalam produksi.

Walaupun terhalang kondisi pandemi, industri film dan iklan tidak mati sepenuhnya. Banyak penyesuaian yang dilakukan agar tetap dapat menjalankan produksi baik iklan maupun film. Penulis menemukan bahwa melakukan kerja magang pada masa pandemi dalam tim artistik merupakan momen yang sangat baik untuk menjadi pembelajaran dan mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan dari masa perkuliahan. Dengan segala hambatan di masa pandemi, penulis dapat belajar bagaimana mengelola tim di masa seperti ini, *workflow art director* dan para crew, jenis-jenis prop, dan lain-lain.

Pada program kerja magang yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara, penulis berkesempatan untuk bekerja bersama Dennis Sutanto, salah

satu *art director* TVC terbaik di Indonesia. Penulis dapat mengimplementasikan pelajaran dan pengalaman yang didapatkan di Universitas Multimedia Nusantara pada beberapa iklan yang dikerjakan oleh Dennis Sutanto. Namun, bukan hanya pengimplementasian ilmu, penulis juga mendapat banyak pelajaran dan wejangan mengenai penataan artistik. Oleh karena itu, penulis membuat laporan mengenai pembelajaran dan pengalaman yang penulis dapatkan selama bekerja bersama Dennis Sutanto.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan utama dari kerja magang penulis yaitu sebagai syarat kelulusan Universitas Multimedia Nusantara untuk mendapatkan gelar sarjana seni. Di luar itu, penulis juga dapat mengembangkan *hardskill* dan *softskill*. Agar penulis juga mendapatkan pengalaman bekerja dalam dunia profesional bersama dengan *art director* senior. *Hardskill* yang ingin dikembangkan penulis adalah bagaimana bekerja menggunakan aplikasi SketchUp, Vray, dan Photoshop untuk menciptakan sebuah gambar atau ilustrasi set. *Softskill* yang ingin diperoleh penulis adalah dengan pengalaman bekerja banyak di lapangan, penulis mempunyai tujuan untuk dapat mengerti struktur dan *workflow* dalam produksi yang profesional dalam departemen artistik. Penulis dapat bekerja di bawah tekanan jam kerja yang cukup padat dan panjang, cara berkomunikasi yang baik secara langsung dengan rekan kerja, memiliki inisiatif bekerja di lingkungan baru, membangun relasi yang lebih luas dengan rekan kerja satu tim maupun di luar tim, memiliki koneksi yang lebih luas, dan yang terpenting dapat mempersiapkan penulis menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya kedepannya.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang telah ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara, pelaksanaan kerja magang yang ditentukan

harus memenuhi selama minimal 800 jam. Beberapa tahapan penulis sebelum memulai kerja magang, yaitu:

1. Melakukan bimbingan oleh dosen pembimbing akademik (Salima Hakim S.Sn, M.Hum.) untuk memastikan bahwa semua nilai dan mata kuliah yang diambil sudah sesuai dengan syarat mengikuti program magang.
2. Mengikuti sosialisasi magang track 2 untuk mendapatkan informasi baru mengenai sistem magang merdeka yang diadakan oleh kampus pada tanggal 1 April 2022.
3. Mengajukan KM 01 pada tanggal 3 Januari 2022 melewati pada website merdeka.umn.ac.id yang sudah disediakan kampus yang di mana penulis mengajukan pilihan perusahaan tempat magang untuk diverifikasi dan mendapatkan surat pengantar magang dari kampus.
4. Bertanya kepada art director Dennis Sutanto untuk lowongan magang, lalu disalurkan kepada asisten art director Toni Ortega untuk minta surat persetujuan magang pada tanggal 5 Januari 2022 dan menerima surat penerimaan magang pada tanggal 8 Januari 2022.
5. Melengkapi registrasi pada website merdeka.umn.ac.id untuk dapat mengisi daily task dan terhitung jam kerja magang mulai dari tanggal 8 Januari 2022.

Selama 800 jam yang telah penulis selesaikan, pembagian waktu kerja WFO dan WFH adalah WFO dimulai dari H-7 *shooting* dilaksanakan, *workshop*, dan membeli atau mencari props. Sisanya penulis melakukan WFH. Penulis menjalani kegiatan magang bersama tim artistik VIP Art Team mulai dari 8 Januari 2022 hingga 20 Juni 2022. Dalam waktu magang sebulan pertama, penulis kurang lebih mendapatkan kesempatan mengikuti produksi sebanyak 1 judul. Tidak ada waktu kerja yang terjadwal di VIP ART Team. penulis dapat bekerja apabila art director mendapatkan project baru. Satu produksi biasanya penulis mendapatkan kurang lebih 40 jam waktu kerja, yang ditempuh selama 2-3 hari. Apabila seminggu tidak ada produksi, art director akan memberikan tugas tambahan berupa menonton

film untuk mendapatkan tabungan referensi. Waktu pengerjaan paling lama seminggu, dan kurang lebih mendapatkan waktu kerja selama 28-60 jam.

Setelah memenuhi syarat jam kerja magang (800 jam), penulis melakukan beberapa tahapan lagi :

1. Melengkapi semua berkas KM
2. Mulai menyusun laporan magang
3. Mengikuti bimbingan sebanyak 4x dengan dosen pembimbing magang (Frans Sahala Moshes Rinto, S.Ikom,M.I.Kom.)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA