

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Iklan merupakan sebuah informasi yang berupaya untuk mempromosikan suatu barang dan jasa dengan membuat orang lain tertarik melalui televisi, radio, majalah, baliho, dan juga media sosial. Sedangkan menurut Kotler dan Amstrong iklan adalah bauran promosi yang memberikan pesan dari produk kepada masyarakat melalui media cetak atau media *online*.

Iklan sendiri memiliki fungsi dalam memperkuat dorongan kebutuhan atau keinginan konsumen pada suatu produk untuk tercapai kepuasannya. Menurut Lukitaningsih (2013:121) iklan setidaknya harus memiliki kriteria AIDCDA, yaitu *Attention*, mengandung daya tarik; *Interest*, mengandung perhatian dan juga minat; *Destire*, memunculkan keinginan untuk mencoba ataupun memiliki; *Conviction*, menimbulkan keyakinan terhadap produk; *Decision*, menghasilkan kepuasan terhadap produk, dan *Action*, mengarahkan Tindakan untuk membeli.

Untuk tercapainya kriteria AIDCDA tersebut, dalam pembuatan iklan harus disertai dengan pembentukan visualisasi yang menarik, terstruktur, dan juga dapat tersampaikan dengan baik. Tahapan pembuatan iklan pada departemen artistik, yaitu merancang gambar atau set, membuat referensi gambar, mencari referensi visual, mencari properti yang akan digunakan, membangun set yang telah disepakati, dan syuting.

Dengan mengetahui kriteria dan juga proses dalam departemen artistik, penulis berminat untuk belajar lebih jauh di dunia artistik dan tertarik untuk melakukan proses kerja magang dalam departemen artistik. Dengan memilih kerja magang pada departemen artistik, penulis berharap mendapatkan pengalaman baru yang lebih mendalam dan belum pernah didapat saat masih berkuliah, serta menjadi tahu cara bekerja dengan baik serta profesional dalam bidang artistik, Walaupun dalam kerja magang pada bidang artistik dan pelajaran di kampus berbeda, hal tersebut dapat membantu penulis untuk memiliki pengalaman bekerja yang berbeda

dari sebelumnya, membuat penulis tahu proses bekerja bidang artistik dalam industri komersial, dan juga membantu penulis untuk mempunyai sudut pandang yang lebih luas dalam dunia artistik.

Setelah penulis mendapatkan informasi dari teman mengenai tempat magang yang dimiliki oleh salah satu *art director* iklan, penulis langsung menghubungi *art director* iklan Wisnu Joko Cahyono dengan niat untuk bergabung dalam tim artistiknya yang bernama Untouchable Art Team. Alasan penulis memilih untuk melanjutkan bekerja magang di Untouchable Art Team, yaitu jam kerja dan prosedur bekerja Untouchable Art Team cukup fleksibel dan juga karena Untouchable Art Team sudah cukup diketahui pada lingkungan tempat penulis belajar.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan utama dari kerja magang penulis, yaitu sebagai syarat dari kelulusan Universitas Multimedia Nusantara untuk mendapatkan gelar sebagai sarjana seni. Selain itu, penulis juga dapat mengembangkan keterampilan lain yang dimiliki. Selama mengikuti kegiatan perkuliahan penulis hanya bekerja sebagai produser dalam setiap pembuatan film di kampus, dengan melakukan kerja magang ini penulis juga dapat menambahkan keterampilan lain dalam pembuatan karya. Keterampilan yang dapat dikembangkan dengan mengikuti kegiatan kerja magang ini, yaitu keterampilan *softskills* dan *hardskills* penulis. *Softskills* yang dapat dikembangkan adalah penulis dapat mengerti dan tahu bagaimana proses yang dilakukan departemen artistik dari awal hingga akhir dalam membuat suatu karya, penulis belajar untuk cepat memiliki inisiatif dalam bekerja di lingkungan yang baru, penulis juga dapat berlatih untuk bekerja di bawah tekanan jam kerja yang lumayan padat dan panjang, penulis dapat memperoleh koneksi yang jangkauannya lebih luas tidak hanya dari departemen artistik saja, penulis dapat berlatih mempersiapkan diri untuk menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya saat proses perkuliahan selesai, dan penulis juga dapat belajar cara berkomunikasi dengan baik secara langsung ataupun tidak langsung dengan rekan kerja. *Hardskills* yang dapat

dikembangkan oleh penulis antara lain adalah bekerja dengan menggunakan aplikasi *Photoshop* dan *SketchUp*.

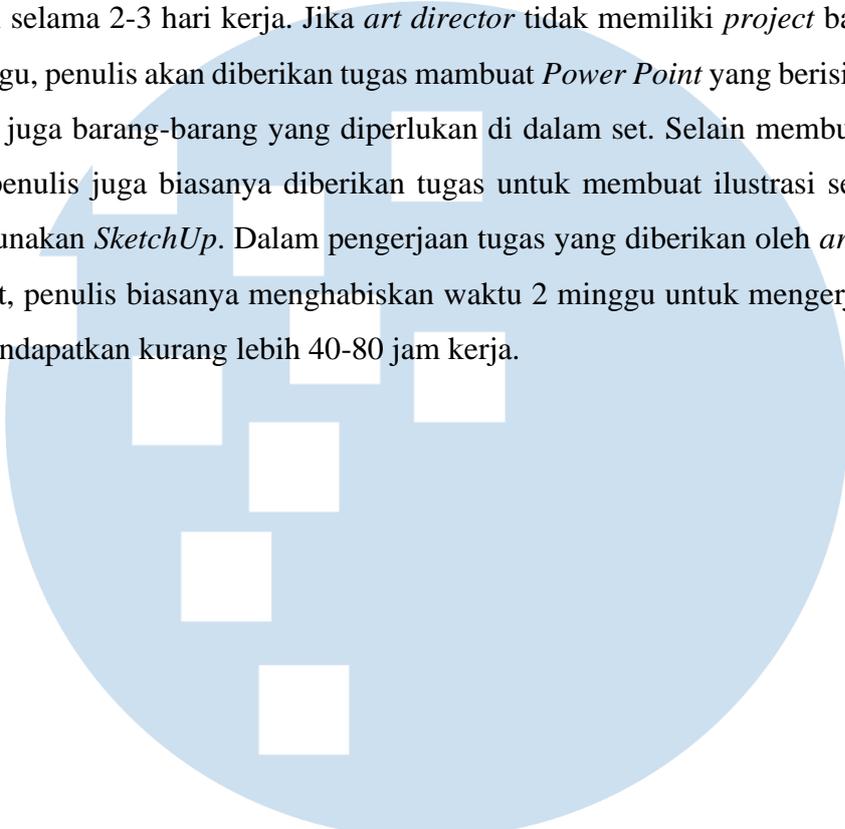
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu dan prosedur untuk pelaksanaan kerja magang sudah ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara, yaitu dengan pelaksanaan kerja magang harus memenuhi minimal 800 jam kerja. Berikut ini adalah tahapan yang penulis lakukan sebelum memulai kerja magang:

1. Penulis melakukan bimbingan oleh dosen akademik (Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc.) untuk memastikan bahwa penulis dapat mengikuti magang *track 2* dan mengambil 1 mata kuliah tambahan yang harus diulang.
2. Penulis mengikuti sosialisasi magang *track 2* untuk mendapatkan informasi baru terkait kegiatan kerja magang yang akan penulis ikuti pada tanggal 22 Oktober 2021.
3. Penulis menghubungi *Art Director* Wisnu Joko Cahyono untuk menanyakan lowongan magang dan juga meminta persetujuan magang pada 4 Januari 2022.
4. Penulis mengisi beberapa data registrasi pada website *merdeka.umn.ac.id* untuk mendapatkan persetujuan magang dari kampus pada 7 Januari 2022.
5. Penulis mendapatkan persetujuan magang dari kampus, kemudian langsung menghubungi *Art Director*, lalu *Art Director* memberikan surat penerimaan magang di Untouchable Art Team pada 12 Januari 2022.
6. Penulis melengkapi data registrasi pada website *merdeka.umn.ac.id* sehingga dapat mengisi *daily task* dan jam kerja magang penulis mulai terhitung dari tanggal 13 Januari 2022.

Dalam waktu satu bulan magang penulis sudah mendapatkan kesempatan untuk ikut dalam produksi iklan sebanyak 3-4 produk dan jasa. *Untouchable Art Team* tidak memiliki waktu kerja yang pasti, hal tersebut membuat penulis dapat mulai bekerja jika *art director* sudah mendapatkan *project* baru. Dalam 1 kali

produksi iklan biasanya penulis akan mendapatkan kurang lebih 40 jam kerja yang dijalani selama 2-3 hari kerja. Jika *art director* tidak memiliki *project* baru dalam seminggu, penulis akan diberikan tugas membuat *Power Point* yang berisi referensi set dan juga barang-barang yang diperlukan di dalam set. Selain membuat *Power Point* penulis juga biasanya diberikan tugas untuk membuat ilustrasi set dengan menggunakan *SketchUp*. Dalam pengerjaan tugas yang diberikan oleh *art director* tersebut, penulis biasanya menghabiskan waktu 2 minggu untuk mengerjakannya, dan mendapatkan kurang lebih 40-80 jam kerja.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA