

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan magang merupakan sarana mahasiswa/i untuk mengaplikasikan kemampuan yang telah diasah selama masa perkuliahan dalam dunia kerja. Magang mampu mengasah kemampuan *soft skill* dan *hard skill* mahasiswa, serta memperluas koneksi dalam bekerja dengan profesional.

Pada tahap *interview*, penulis mengajukan diri sebagai *online editor* di Bigdonte. Tahap *interview* berjalan lancar dan penulis merasa *environment* beserta para pekerja Bigdonte terlihat ramah. Bigdonte juga menyetujui program magang yang harus dilaksanakan selama 800 jam. Penulis memutuskan untuk mengajukan permohonan magang di Bigdonte Entertainment karena merasa *job description* dan ketersediaan lowongan magang Bigdonte.

PT. Bigdonte Kreatif Media atau Bigdonte Entertainment merupakan salah satu *digital brand creative agency* yang didirikan pada tahun 2017. Saat ini Bigdonte menangani klien besar seperti PT Djabesmen, Bank BJB, dan 7 Icons. Peran penulis sebagai *Online Editor* memenuhi kebutuhan Bigdonte Entertainment, sehingga penulis memutuskan untuk mengasah kemampuan di Bigdonte Entertainment.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan penulis mengerjakan magang adalah sebagai berikut:

- Meningkatkan pengalaman kerja
- Menambah wawasan terhadap industri periklanan
- Memperluas koneksi di bidang *offline* dan *online editing*
- Menerapkan ilmu yang dipelajari masa perkuliahan terhadap dunia industri
- Memenuhi syarat kelulusan dengan gelar sarjana seni

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang sebagai *online editor* di Bigdonte Entertainment dimulai dari tanggal 12 Januari 2022. Jam kerja di Bigdonte Entertainment dimulai dari jam 10.00 hingga 18.00 WIB setiap hari Senin sampai Jumat.

