

# 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-skills* dan *hard-skills* mahasiswa, serta memperluas koneksi dalam bekerja dengan profesional.

*Creative agency* adalah agensi yang menawarkan berbagai layanan berupa pemasaran dan periklanan. Bigdonte Entertainment merupakan salah satu *creative agency* yang menangani *project* dalam bidang *branding, brand positioning, digital marketing, business development, campaign, commercials, content creation* dan *website development*. Bigdonte Entertainment memiliki beberapa jabatan, yaitu komisaris, direktur utama, direktur, *head creative, finance manager, social media and copywriter, video editor, 3D generalist, graphic designer*, dan *finance*. *Video editor* dibagi menjadi *offline* dan *online editor*, di mana penulis mendapat jabatan sebagai *online editor* yang ditugaskan untuk menangani *VFX, rotoscoping, tracking, masking*, dan *motion*.

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, Grab, Bank bjb, dan 7 Icons. Peran penulis sebagai *Online Editor* memenuhi kebutuhan Bigdonte Entertainment, sehingga penulis memutuskan untuk mengasah kemampuan di Bigdonte Entertainment.

Penulis memilih Bigdonte Entertainment sebagai tempat magang karena Bigdonte memiliki koneksi yang cukup luas, penulis ingin mempelajari apa saja tahap yang harus dilakukan pada dunia industri, cara menangani klien, serta mengasah teknik *offline* dan *online editing*. Karena penulis sudah menjalani program magang *track 1* di Bigdonte Entertainment, sehingga penulis berani untuk bertanggung jawab menangani klien dengan kemampuan *editing* kini.

## 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 profesional.
- Memenuhi syarat kelulusan dengan gelar sarjana seni.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada saat itu, bulan Januari 2022, Bigdonte sedang membuka lowongan untuk bagian *online editor*. Penulis mencoba mengajukan diri dan berhasil masuk pada tahap *interview*. Tahap *interview* ini berjalan dengan lancar dan ketika penulis datang untuk *interview*, penulis merasa bahwa *environment* dari kantor dan pekerja yang ada di Bigdonte terlihat ramah. Penulis diterima sebagai pekerja *intern* di Bigdonte Entertainment bagian *online editor*.

Bigdonte sudah memahami persyaratan magang dari Universitas Multimedia Nusantara dan sudah memberikan persetujuan bahwa program magang yang dijalankan oleh penulis akan berlangsung selama 800 jam. Untuk *track 2* magang, penulis memutuskan untuk mengajukan permohonan magang lagi di Bigdonte Entertainment karena penulis sudah melaksanakan proses magang *track 1* selama 6 bulan dan merasa *job description* yang diberikan telah sesuai dengan lowongan magang.

Penulis mulai melaksanakan program magang *track 2* sebagai *video editor* di Bigdonte Entertainment pada tanggal 1 Juli 2022. Setiap hari kerja, Senin sampai Jumat, jam kerja di Bigdonte Entertainment berlangsung dari jam 10.00 sampai 18.00 WIB. Penulis menjalankan program kerja magang secara *Work From Office*, dengan penulis diberikan fasilitas PC untuk mengerjakan proyek *video editing* dan internet yang berkecepatan tinggi untuk mengunduh dan mengirim proyek, serta ruangan luas bersama dengan pekerja lainnya.