

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program magang merupakan salah satu kegiatan universitas yang disediakan untuk menunjang keterampilan dan pengetahuan mahasiswa dalam dunia kerja. Dengan dilakukan program magang ini, mahasiswa akan mendapatkan pengalaman kerja dan dapat mengimplementasikan teori yang sudah didapat dalam masa perkuliahan. Mahasiswa yang mengikuti program magang disarankan untuk mengambil pekerjaan yang berhubungan dengan jurusan yang diambil agar dapat fokus dan terarah mengenai apa yang dipelajari di universitas dengan apa yang dikerjakan pada saat magang.

Dalam hal ini Universitas Multimedia Nusantara, memberikan kesempatan kepada mahasiswanya untuk melanjutkan magang di *track 2*. Dalam magang *track 2* ini, mahasiswa diberi kesempatan untuk memilih melanjutkan magang pada perusahaan yang sama atau berbeda. Universitas Multimedia Nusantara juga memberikan ketentuan dalam menyelesaikan program magang ini yaitu dengan memenuhi 800 jam kerja, melakukan bimbingan minimal 8 kali dan juga mengikuti sidang magang.

Dalam mengikuti program magang *track 2* ini, penulis melanjutkan program magang di perusahaan yang sama dengan magang *track 1* yaitu Adplay Media Indonesia yang bergerak dalam industri kreatif dan memproduksi karya baik berupa visual, audiovisual, dan lainnya. Dengan segala pengalaman dan pengetahuan yang penulis dapatkan baik dalam masa perkuliahan maupun magang *track 1*, penulis mengambil *jobdesk* sebagai *video editor*. *Video editor* dibagi menjadi dua jenis, *offline editor* dan *online editor* dan pada kegiatan magang *track 2*, penulis bekerja sebagai kedua jenis editor tersebut namun masih lebih berfokus pada *online editor* yang banyak mengerjakan pekerjaan seperti memberikan efek pada video, *colour grading*, dan *finishing* pada proses pembuatan video.

Penulis mengambil keputusan untuk menjadi video editor di mana dengan berkembangnya internet dan media sosial yang ada, perusahaan dapat meningkatkan penjualan produk maupun jasanya melalui *marketing*. Teknik atau strategi marketing itu memiliki beragam bentuk yang di mana salah satunya dapat berbentuk video yang memiliki peluang besar untuk meningkatkan baik *brand awareness* ataupun *sales* dari perusahaan. Oleh karena itu, penulis mengambil keputusan untuk berada di industri kreatif dengan harapan memiliki prospek yang baik ke depannya setelah lulus dari universitas.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan dari dilakukannya program magang ini adalah:

1. Untuk memenuhi ketentuan mata kuliah yang diambil sekaligus sebagai salah satu syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mengimplementasikan apa yang sudah dipelajari di kuliah, serta menjadikan kesempatan ini sebagai bekal untuk terjun ke dalam industri kreatif yang bekerja secara profesional.
3. Menambah koneksi dalam industri kreatif untuk membuka peluang kerja ke depannya.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada magang *track 2* ini penulis memilih untuk melanjutkan program magang di Adplay Media Indonesia yang bergerak dalam industri kreatif. Waktu kegiatan magang yang perlu dipenuhi setiap mahasiswa minimal selama 6 bulan kerja atau 800 jam kerja yang dimulai dari tanggal 23 Juli 2022 sampai 23 Januari 2023. Selama waktu yang ada penulis bekerja sebagai *video editor* yang cenderung melakukan pekerjaannya secara daring atau *Work From Home*.

Selama program magang ini penulis diberikan arahan pekerjaan dari *supervisor* yang bernama Garry Audie. Arahan yang diberikan biasa berasal dari

media komunikasi seperti *Whatsapp* atau *Discord*, pekerjaan yang diberikan berupa proses *editing* video iklan hingga menjadi hasil yang utuh dan siap untuk didistribusikan. Namun karena tidak ada jam kerja pasti saat melakukan *Work From Home*, penulis menentukan jam kerja dimulai dari pukul 09.00 hingga pukul 20.00, dengan kurang lebih total 10 jam kerja tidak termasuk dengan istirahat di antara jam 12.00-13.00.

Untuk menunjang pekerjaan yang dilakukan secara daring, Adplay Media Indonesia memberikan fasilitas seperti akun *Google Drive* untuk menyimpan hasil *editing* dan mempermudah proses perpindahan data, selain itu juga penulis diberikan lisensi untuk aplikasi *editing* “*Davinci Resolve 18*”. Namun berbeda dengan pengalaman magang di *track 1*, pada magang *track 2* beberapa fasilitas ada yang sudah tidak diberikan seperti *website Envato Elements*, dan aplikasi Ternak Uang karena Adplay Media Indonesia sudah tidak berlangganan lagi, dan belum mendapatkan proyek dari Ternak Uang lagi.

