

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Iklan menjadi salah satu media promosi yang masih digunakan hingga saat ini. Melalui iklan, masyarakat dapat mengetahui informasi mengenai produk atau jasa yang ditawarkan. Semakin berkembangnya zaman dan teknologi, proses pembuatan iklan terus mengalami perubahan. Dari segi konsep kreatif iklan, media tempat iklan ditayangkan, dan teknologi turut disesuaikan dengan kebiasaan masyarakat.

New Normal memberikan banyak kesempatan bagi beberapa perusahaan untuk mempromosikan produk dan jasanya melalui iklan. Perubahan kebiasaan masyarakat yang lebih banyak menghabiskan waktunya di depan layar dan meningkatnya kegiatan belanja secara daring, membuat perusahaan melakukan promosi melalui banyak cara. Hal ini berdampak kepada *production house* yang memproduksi iklan. Semakin ramainya perusahaan yang ingin membuat iklan, ditambah dengan terus bertambahnya varian produk dan jasa terbaru atau *rebranding* produk lama, semakin dibutuhkan produksi iklan.

Tentu *production house* iklan berbeda dengan film, dari segi susunan kru, *workflow*, dan *output*. Berbekal ilmu dan pengalaman selama perkuliahan sebagai seorang Produser dan *Sound Designer*, dibantu dengan mata kuliah *Corporate Video*, penulis mencoba untuk terjun di Industri Periklanan, dimulai dengan memegang jabatan sebagai *Production Assistant*. Penulis tertarik untuk memulai karir sebagai *Production Assistant* karena tertarik bekerja di ruang lingkup manajerial dan *budgeting* dalam produksi. Dalam proses kerja, seorang *Production Assistant* turut berkontribusi dari proses *initial brief* hingga proses *delivery*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang yang dilakukan penulis tidak hanya untuk memenuhi syarat kelulusan, namun dilakukan untuk menambah pengalaman dan ilmu yang tidak didapatkan selama perkuliahan. Melalui kerja magang menjadi sebuah jembatan

untuk memperluas koneksi dengan banyak pihak yang terlibat di dalam industri iklan. Harapannya setelah lulus dari Universitas Multimedia Nusantara, penulis sudah siap memulai karir yang sudah direncanakan dan sudah memiliki koneksi yang luas. Berkat bekerja dengan tim yang selalu berbeda, penulis turut berkontribusi tidak hanya untuk kru yang ada di *production house*, namun juga kepada *client* dan *agency*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses yang dijalankan untuk bisa diterima di sebuah rumah produksi tidak mudah bagi penulis. Sejak bulan Desember 2021 penulis sudah mencoba melamar di salah satu perusahaan edukasi yang membuka lowongan sebagai *Production Assistant*. Namun penulis hanya lolos sampai di wawancara dengan HRD dan tidak lolos pada wawancara dengan *user*. Kemudian pada bulan April 2022, penulis mencoba untuk mendaftar di 10 rumah produksi. Namun yang berhasil melalui tahap wawancara dan diterima hanya 4 rumah produksi, di antaranya Fosa Pictures, Syndicate.tv, LiQuid Production, dan Rentjana. Penulis memutuskan memilih LiQuid Production sebagai tempat kerja magang karena penulis sudah melakukan riset terhadap semua rumah produksi dan berharap LiQuid Production bisa menjadi tempat yang cocok untuk menambah pengalaman. Sebenarnya kegiatan magang ini dimulai pada 17 Mei 2022, namun *Executive Producer* LiQuid Production mengajak penulis untuk diperkenalkan pada rangkaian *shooting project* 'Qtela' pada 25 April 2022. Kemudian kegiatan magang ini dilakukan selama 800 jam dengan hari dan jam kerja yang fleksibel tergantung dengan *project* yang sedang dijalankan. Namun penulis berada di kantor setiap hari Senin - Jumat pada pukul 10.00 - 20.00 WIB.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Tabel 1.3 *Timeline Kegiatan Magang*

Tanggal	Kegiatan
14 April 2022	Mengirimkan CV dan portofolio ke LiQuid Production dan langsung dihubungi
15 April 2022	<i>Interview</i> dengan <i>Executive Producer</i> LiQuid Production
22 April 2022	Perkenalan di kantor
25 April 2022	Perkenalan kondisi <i>shooting</i> “Qtela”
17 Mei 2022	Hari pertama kerja magang
Desember 2022	Hari terakhir kerja magang

UMMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA