



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Sebagai seorang mahasiswa tingkat akhir di Universitas Multimedia Nusantara, diperlukan adanya pembekalan ilmu tentang bagaimana dunia kerja yang sebenarnya. Selain adanya pengenalan dan penjelasan dari kampus, penting adanya pelaksanaan kerja magang yang dapat membantu mahasiswa mengalami langsung bagaimana kegiatan kerja itu sendiri dilakukan. Mulai dari tahap melamar, wawancara, masuk kerja, hingga proses kerja di dalam perusahaan. Dengan adanya kerja magang, setidaknya mahasiswa telah memiliki pengalaman yang dapat digunakan untuk bekerja di kemudian harinya.

Di zaman yang sedang menginjak abad 21 ini, sekarang semua hal beralih ke arah penggunaan internet dan digital. Hal ini secara tidak langsung menyebabkan banyak perusahaan yang akhirnya memanfaatkan media audio visual sebagai cara yang efektif untuk menjangkau pasar mereka. Indonesia sendiri kini telah menjadi salah satu pasar digital yang menarik di Asia Tenggara dengan populasi pengguna internet sebanyak 260 juta jiwa hingga tahun 2017 lalu (Imanda, 2018). Dengan menjangkau pasar melalui *digital platforms*, otomatis para pelaku usaha harus memikirkan strategi pembuatan konten yang menarik dan sesuai dengan pasar. Imanda (2018) juga menjelaskan bahwa pemasaran melalui konten mampu meningkatkan *engagement* dengan pelanggan dengan lebih baik. Pembuatan konten dengan media audio visual salah satunya adalah dengan video. Berdasarkan Axonn Research, tujuh dari sepuluh responden bahkan melihat citra merek menjadi lebih positif setelah melihat video menarik yang dibuat (Manuwu, 2016).

PT. Vision Interprima Pictures merupakan perusahaan yang bergerak di bidang distribusi film, namun sekarang sedang memperluas kapasitasnya dengan memproduksi kontennya sendiri untuk umum dan subprogram khusus anak-anak. Penulis yang tertarik dengan *editing*-pun merasa bahwa penulis dapat belajar

banyak di sini, terutama karena PT. Vision Interprima Pictures sedang berfokus pada konten yang diproduksinya sehingga *video editor* dan *animator* memiliki peran yang cukup penting untuk menghasilkan kualitas gambar dan narasi yang baik. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk melamar di PT. Vision sebagai *video editor* dan *animator* dengan harapan bahwa penulis dapat belajar bersama dalam memproduksi konten yang baik.

Berhubung PT. Vision Interprima Pictures termasuk dalam *entertainment company*, terdapat beberapa mata kuliah yang telah penulis ambil dimana materinya cukup berhubungan dan dapat membantu penulis dalam menerapkan ilmu yang telah dipelajari ke dalam masa kerja magang. Mata kuliah tersebut seperti *Introduction to Creative Business, Intellectual Property Rights, TV and Multi-platform Program, Entrepreneurship in Creative Business*, dan mata kuliah film lainnya. Pengetahuan di bidang industri kreatif dari mata kuliah tersebut tentu akan sangat berguna dalam membantu penulis agar lebih mudah memahami sistem kerja, peraturan, dan lingkungan dalam *entertainment company*.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

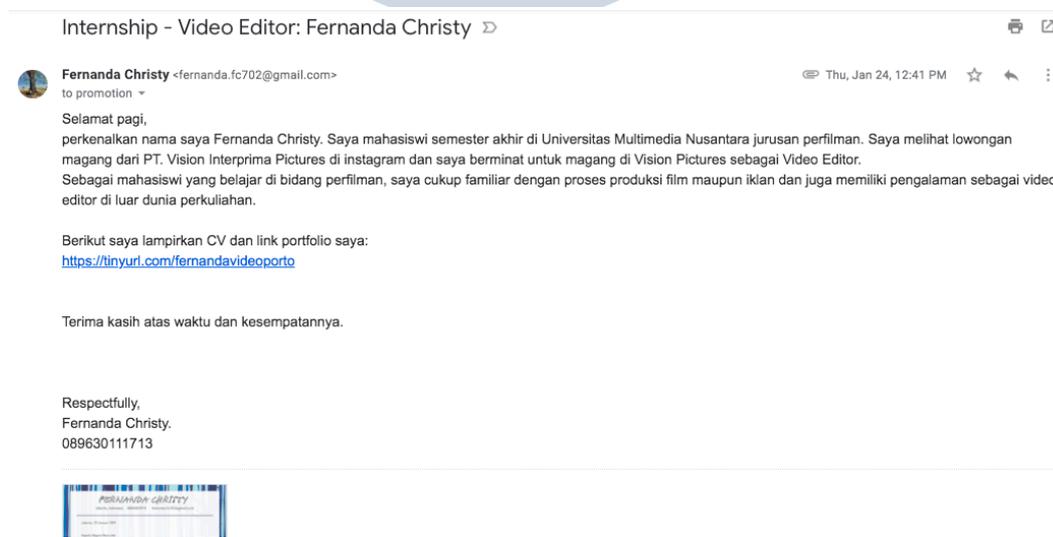
Setelah menempuh kegiatan belajar di kampus, mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara diwajibkan untuk menjalankan kerja magang yang berguna untuk melatih dan mempersiapkan para mahasiswa/i dikemudian hari setelah lulus dari perguruan tinggi. Selain itu, penulis merasa bahwa kerja magang akan sangat bermanfaat karena inilah waktu yang tepat untuk terjun langsung ke dunia kerja profesional dan belajar dari ahlinya dibidang yang diminati. Dari pengalaman kerja magang inilah, penulis akan memperoleh wawasan baru, baik ilmu secara teknis di bidang yang diminati, maupun dalam berorganisasi dan berkomunikasi dengan pihak-pihak yang terkait langsung dengan materi produksi konten.

Penulis juga berharap dengan adanya kerja magang, maka penulis dapat belajar untuk beradaptasi dengan lingkungan dan sistem kerja di sebuah perusahaan, memiliki disiplin waktu, dan dapat memposisikan diri lebih baik. Kerja magang akan mempermudah penulis untuk mendapatkan koneksi baru dan memahami seluk-beluk dunia kerja yang sebenarnya. Jadi, saat penulis memasuki

dunia kerja nanti, penulis telah memiliki bekal pengalaman yang dapat diaplikasikan saat kerja.

### 1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang penulis diawali dengan mengambil mata kuliah *internship* pada saat memasuki semester 8. Dari bulan Desember 2018 hingga Januari 2019, penulis mulai mencari lowongan magang yang sesuai dengan bidang yang diminati. Sebagian besar lowongan magang yang penulis cari adalah lewat Instagram, surel dari CDC (*Career Development Center*) UMN, dan *website* beberapa perusahaan. Setelah memilah, penulis kemudian mulai membuat *cover letter* untuk setiap perusahaan, merapikan CV (*Curriculum Vitae*) yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan, dan mempersiapkan portfolio dan *showreel*. Penulis lalu mengirim lamaran ke beberapa perusahaan dan agensi sebagai *video editor*, salah satunya adalah kepada PT. Vision Interprima Pictures.



Gambar 1.1 *Email* Lamaran Kerja Magang untuk PT. Vision Interprima Pictures (Sumber: Dokumen pribadi)

Sembari menunggu panggilan *interview*, penulis mulai mengurus KM-01. Setelah menunggu beberapa minggu, akhirnya penulis mendapat telepon dari PT. Vision Interprima Pictures sebagai perusahaan pertama yang menghubungi penulis dan mengajukan *interview* pada hari Jumat, 1 Februari 2019. Tidak lama

setelah *interview*, penulis kembali mendapat telepon untuk menginformasikan bahwa penulis diterima untuk magang di PT. Vision Interprima Pictures sebagai *video editor* dan *animator*. Pada tanggal 6 Februari 2019, penulis melakukan bimbingan magang kepada pembimbing akademik dan koordinator magang mengenai perusahaan yang penulis ajukan. Setelah mendapat persetujuan, penulis kemudian menyerahkan KM-01 kepada admin Fakultas Seni & Desain dan di hari yang sama, penulis telah memulai kerja magang di PT. Vision Interprima Pictures.

Pada hari Senin, 11 Februari 2019 penulis menerima surat pengantar magang (KM-02) dari universitas dan memberikannya kepada perusahaan. Lalu keesokan harinya, perusahaan memberikan surat penerimaan magang dan pada hari Rabu, 13 Februari 2019, penulis menyerahkan surat tersebut untuk ditukarkan dengan KM 03-KM 07 yang berisi berkas-berkas yang harus diisi selama kerja magang berlangsung.

Saat bekerja di PT. Vision Interprima Pictures sebagai mahasiswi magang, periode kerja yang dijalani oleh penulis adalah 54 hari aktif mulai dari tanggal 13 Februari 2019 hingga 10 Mei 2019. Waktu hari kerjanya adalah 5 hari kerja, mulai dari hari Senin hingga hari Jumat. Sedangkan perhitungan jam kerja adalah 8 jam per hari, yaitu Pk. 09.00 WIB – Pk. 18.00 WIB dengan jam istirahat 1 jam dari Pk. 12.00 WIB - Pk. 13.00 WIB.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA