



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

Badan Pusat Statistik (BPS) menyatakan bahwa jumlah pertumbuhan perusahaan 10 tahun belakangan ini mencapai 3,98 juta, hingga jumlah usaha online yang meningkatkan aktivitas pertumbuhan ekonomi di Indonesia diambil dari detik.com (Agustinus, 2017). Hal tersebut juga diiringi dengan perkembangan media digital sebagai sarana informasi dan penghubung dalam masyarakat. Hal ini mempengaruhi permintaan pembuatan jasa iklan yang mempunyai fungsi sebagai media penyampaian informasi yang efektif kepada masyarakat. Pertumbuhan bisnis tersebut membuat perusahaan besar juga tidak mau kalah saing dengan perusahaan baru yang sedang berkembang, sehingga perusahaan besar juga meningkatkan profil perusahaannya dalam bentuk *media & advertising*.

Permintaan pembuatan jasa iklan menjadikan Violad Creative menjadi *advertising company* yang cukup banyak mendapatkan kepercayaan perusahaan besar maupun baru untuk membantu meningkatkan profil perusahaan yang ada. Violad Creative merupakan perusahaan yang bergerak dalam media serta komunikasi yang terus menciptakan konsep ide yang kreatif yang mempunyai fungsi daya saing dan menarik dalam media digital. Kini Violad sudah menghasilkan berbagai jasa komunikasi visual yang kreatif bagi kliennya dalam berbagai bidang. Tahun kemarin Violad mendapatkan sebuah kepercayaan untuk membuat beberapa iklan *campaign* Asean Para Games mulai dari pengembangan konsep ide hingga *final cut*.

Hal inilah yang membuat penulis sangat ingin bergabung dalam Violad. Penulis ingin mendapatkan pengalaman *editing* serta mengetahui juga sistem pekerjaan Violad dalam mengatur setiap project-project yang ditangani. Kesempatan proses magang yang penulis lewati selama tiga bulan di Violad Creative yang bertempat di Sudirman, Jakarta Selatan tidak hanya memberikan pengalaman *editing* yang penulis dapatkan, namun penulis juga dapat mengetahui proses *pitching*, sistem pembuatan sebuah iklan, hingga proses tersebut selesai.

Penulis juga mendapatkan berbagai pengetahuan mengenai proses sebuah hal kreatif sehingga memberikan penulis gambaran agar mampu bekerja.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Sebagai syarat kelulusan akademik serta mata kuliah magang di UMN. Selain itu Penulis juga mempelajari proses alur suatu produksi sebuah iklan. Mengetahui sistem kerja editor pada sebuah *advertising company* serta mengembangkan ilmu yang selama ini dipelajari. Mempelajari *soft skill* pada lingkungan kerja dan mengetahui hal-hal teknis baru dalam *editing offline & online*

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pencarian informasi tempat magang dilakukan penulis melalui internet, penulis mulai mengirimkan *resume*, *cover letter*, dan *portfolio* pada berbagai perusahaan, termasuk Violad Creative. Kurang dari satu minggu, penulis mendapatkan balasan melalui *email* untuk masuk kedalam tahap *interview* dengan membawa CV dan *Portfolio* dalam bentuk *print out* oleh Frederica Yoshawirja, *art director* Violad Creative Studio.

Penulis pun diterima bekerja sebagai editor *intern* dan diminta untuk bekerja selama 3 bulan di Violad Creative Studio. Waktu mulai yang ditetapkan pada tanggal 25 Februari 2019 hingga 31 Mei 2019 dengan jam kerja yang ditetapkan oleh Violad dimulai pukul 09.00 – 18.00 WIB.

Pada prosesnya, penulis bekerja dan mengikuti sesuai dengan peraturan yang sudah ditetapkan dengan baik. Melakukan pekerjaan sesuai berdasarkan dengan permintaan yang sudah diberikan oleh Frederica Yoshawirja atau Teuku Muda selaku produser Violad Creative kepada penulis. Hal lainnya, penulis juga terlibat dalam berbagai proses lainnya seperti *pitching*, diskusi konsep ide, membuat presentasi kepada klien hingga berhubungan dengan klien langsung untuk mengetahui apa yang klien inginkan pada videonya yang penulis edit.