



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

Praktek kerja magang merupakan sebuah program wajib yang diadakan untuk seluruh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara sebagai syarat kelulusan. Melalui program kerja magang ini, mahasiswa dapat melihat dan merasakan langsung dunia kerja profesional. Dalam hal ini, mahasiswa dengan peminatan sinematografi akan terjun langsung kedalam dunia kerja yang luas dan memiliki tantangan yang berbeda dengan berbagai kegiatan produksi yang ada semasa perkuliahan.

Pada prakteknya, penulis memilih PH.Gudang.co menjadi tempat untuk menjalani kerja magang selama kurang lebih dua bulan. Penulis memilih PH.Gudang.co karena ingin mengenal lebih jauh penggunaan sosial media dalam dunia *digital*. PH PH.Gudang.co yang merupakan rumah produksi ini, membutuhkan sejumlah media sinematografi untuk berbagai keperluan. Penulis juga ingin mengasah kemampuan penulis di berbagai aspek sinematografi dalam dunia *digital advertising*

Banyak kegiatan dan konten dari *digital advertising* PH.Gudang.co yang memerlukan sinematografi yang memadai. Seperti pada pembuatan iklan di media digital seperti Mini Oreo, Cadbury, dan Natur-e dan hingga berbagai konten video lainnya. PH.Gudang.co memproduksi sejumlah iklan yang dipasang di media digital seperti Youtube, Instagram, hingga Facebook.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis melaksanakan kerja magang di PH.Gudang.co antara lain adalah:

1. Penulis ingin mempelajari kegunaan videografi atau sinematografi dalam bidang *digital advertising*

2. Penulis ingin mempelajari banyak aspek dan pekerjaan dalam sinematografi di bidang iklan
3. Penulis dapat langsung terlibat dalam berbagai kegiatan produksi iklan yang dipasang melalui media digital yang berkembang di Indonesia

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

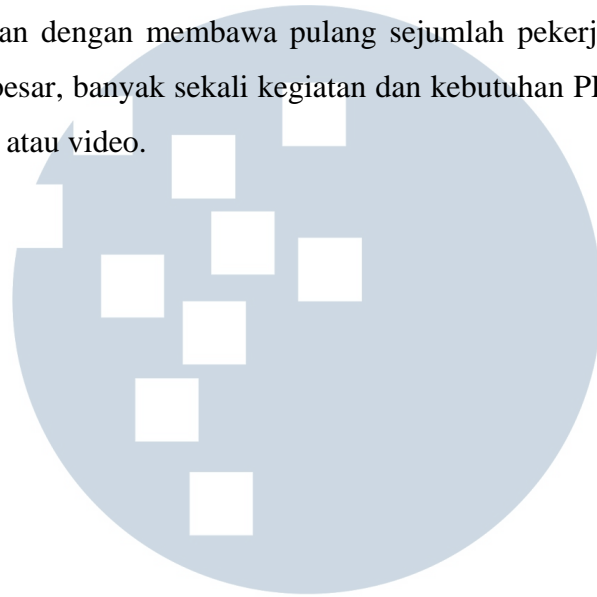
Penulis menjalani praktek kerja magang di PH.Gudang.co yang berlokasi di Jl. Kayu Besar 4 Blok K. II No.1, RT.4/RW.1, Tegal Alur, Kalideres, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Penulis menjalani periode magang selama 2 (dua) bulan atau efektif kerja 480 jam mulai dari tanggal 14 Agustus 2017 hingga 24 Oktober 2017. Jam kerja selama periode magang cukup beragam, terdapat beberapa kegiatan produksi iklan yang berada di hari Sabtu yang merupakan hari libur dan juga beberapa kegiatan yang menuntut kerja lembur. Namun umumnya, jam kerja dilakukan mulai 07.00 hingga 17.00 dengan jam istirahat 12.00 sampai 13.00 setiap harinya.

Sebelum memilih berbagai tempat untuk magang, penulis mulai melakukan beberapa riset terhadap perusahaan-perusahaan yang sedang membutuhkan tenaga kerja magang sinematografi. Setelah memilih beberapa perusahaan *production house*, perusahaan *advertising* yang lainnya, penulis memutuskan untuk berkonsultasi dengan Pak Darfi selaku ketua program magang Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

Dari beberapa perusahaan yang telah disetujui, penulis memilih mengunjungi dan mengajukan magang ke PH Gudang.co. Setelah beberapa waktu, penulis diterima di PH Gudang.co dengan pekerjaan sebagai Editor. Penulis memulai magang dibantu oleh pembimbing lapangan Stefanus sebagai kepala dari Divisi Kreatif di PH Gudang.co.

Selama proses kerja magang, penulis mengikuti berbagai aturan yang diadakan oleh perusahaan. Setiap hari penulis menggunakan pakaian terlihat rapi berupa kemeja atau kaos, celana panjang, dan sepatu.

Penulis melangsungkan magang dengan maksimal dalam waktu kurang lebih dua bulan dengan membawa pulang sejumlah pekerjaan kantor ke rumah. Secara garis besar, banyak sekali kegiatan dan kebutuhan PH.Gudang.co terhadap sinematografi atau video.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA