



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 IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Selama lebih kurang 3 melakukan praktik kerja magang di RedComm Indonesia, penulis memegang peranan sebagai asisten produser untuk membantu para produser dan tim dari divisi video. Sebagai asisten produser di RedComm Indonesia, adapun hal yang dikerjakan adalah memberikan pelayanan baik itu kepada klien maupun talent, menghubungi studio yang akan dipakai untuk lokasi syuting, membantu membuat laporan keuangan, melakukan pekerjaan umum, memastikan dan mengawasi agar proses syuting berjalan dengan baik, dan juga membantu menghubungkan tim kreatif, *account executive*, serta kru.

Dalam melakukan praktik kerja magang penulis mendapatkan banyak pengalaman baru, bagaimana memperlakukan klien dan talent dengan baik, berkomunikasi yang baik dengan orang lain, menyusun *breakdown* untuk syuting, serta belajar membuat laporan keuangan dan *timeline*. Dan yang paling utama adalah penulis bisa belajar, mengamati, dan mengetahui tentang dunia kerja sesungguhnya dimana memang menuntut profesionalisme dibawah tekanan waktu yang singkat.

Kerja magang juga membantu penulis bertemu dengan orang-orang baru, baik di dalam kantor, di lingkungan sekitar, maupun ketika mengikuti proses syuting. Penulis dapat mengenal orang-orang baru dengan latar belakang dan sudut pandang yang berbeda. Penulis bisa menghargai sebuah proses dalam berkarya meskipun dalam waktu yang terbilang singkat. Sebuah proyek harus tetap digarap sebaik mungkin untuk menghasilkan output yang tidak semata hanya untuk media promosi yang menjual tapi juga karya yang dapat dibanggakan.

Dari semua proyek yang dikerjakan, penulis dapat melihat bahwa proses kreatif tidaklah berjalan dengan mudah dan terjadi begitu saja. Dalam prosesnya, perlu ada pembahasan yang serius dari berbagai pola pikir dan cara pandang yang berbeda, seperti apa produknya dan kepada siapa produk ini ditujukan. Berbagai

hal tersebut dilakukan dengan tujuan mencapai hasil yang baik, maksimal, serta sesuai harapan. Tidak hanya proses itu, sosialisasi dalam bekerja juga patut dihargai, bagaimana awalnya penulis yang merasa asing dan canggung menjadi terbiasa dengan lingkungan kerja di RedComm serta orang-orang di dalamnya. Dengan bersosialisasi, penulis bisa menghargai segala pendapat dan perbedaan cara pikir orang lain.

4.2. **Saran**

Berikut ini saran yang penulis berikan bagi:

1. Perusahaan

Sudah begitu banyak yang diberikan RedComm Indonesia, dan penulis sangat berterima kasih akan itu. Sudah begitu banyak pengalaman dan pembelajaran yang didapat selama kurang lebih tiga bulan melakukan praktik kerja magang, penulis rasa perlu lebih ada ketegasan dalam hal *timeline* produksi karena proyek yang dikerjakan RedComm tidaklah sedikit. Perubahan *storyline* yang mendadak bisa mengganggu proses kreativitas yang seharusnya bisa lebih maksimal.

2. UMN

Universitas Multimedia Nusantara harus lebih bisa mengarahkan dan mendukung para mahasiswa agar siap melakukan praktik kerja magang. Memberikan gambaran kepada mahasiswa mengenai dunia kerja agar mahasiswa mampu memilih tempat kerja magang yang sesuai mengingat dunia di universitas sangatlah berbeda dengan dunia kerja.

3. Mahasiswa lain yang akan magang

Untuk mahasiswa yang akan melakukan kerja magang harus lebih mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja yang sesungguhnya. Mahasiswa juga harus melihat lebih teliti mengenai tempat kerja magang yang dipilih agar dapat mengenal karakteristiknya dan tidak terkejut ketika bergabung ke dalamnya. Ketika sudah bergabung, mahasiswa juga harus dapat bersosialisasi dan beradaptasi dengan para karyawannya.