

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan berbagai aspek kehidupan yang hari ke hari yang semakin modern telah mengantarkan Indonesia dan dunia global ke dalam masa modern seperti hari ini. Cara berpikir manusia yang setiap harinya semakin cerdas untuk menemukan solusi atas berbagai masalah baik yang lama maupun baru menciptakan perkembangan yang juga selaras di bidang teknologi. Hal ini yang kemudian mengantarkan masyarakat memasuki era digital, dimana semua orang dapat melakukan berbagai hal secara efisien dan efektif, dimanapun dan kapanpun. Tentunya adanya era ini mendukung perekonomian untuk terus menerus berkembang. Perkembangan ini disebabkan oleh munculnya aktivitas-aktivitas serta jenis-jenis usaha baru yang ditujukan untuk memenuhi kebutuhan (*demand*) dari masyarakat secara luas. Pertumbuhan pada industri digital pun pada akhirnya terjadi dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan masyarakat, baik dalam kebutuhan komersil, penggalan informasi, hingga hiburan.

Di Indonesia, industri digital menjadi salah satu industri yang paling berkembang dan diminati akibat tingginya *demand* dari masyarakat. Inovasi-inovasi seperti kemunculan layanan hiburan *over-the-top* mulai merambah. Layanan-layanan tersebut meliputi Spotify, Youtube, Netflix, Disney Hotstar, Viu, WeTV, iQiyi, Vidio, dan beberapa perusahaan lainnya. Layanan *over-the-top* atau OTT merupakan sebuah layanan yang tersedia dengan adanya jaringan internet, namun bukanlah sebuah jaringan internet. Mereka umumnya memiliki penyedia yang dasarnya berbeda dengan operator jaringan dan hanya mewakili konten-konten serta *platform* berupa laman. Tak menutup kemungkinan pula, perusahaan di bidang OTT ini juga dapat menjadi penyedia konten dan aplikasi secara bersamaan (Godlovitch et al., 2015).

Adanya layanan-layanan OTT ini juga diapresiasi dan dianggap sebagai sesuatu yang baik oleh Kepala Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) Indonesia pada periode 2015-2019, Triawan Munaf di acara pembukaan Pasar Kita pada tanggal 25 Februari 2019, yang diselenggarakan di Lippo Mall Puri, Jakarta Barat. Dilansir dari laman resmi liputan6.com (2019), ia merasa bahwa adanya layanan OTT mempermudah masyarakat dalam melakukan akses terhadap berbagai konten secara legal, sehingga mampu mengurangi pembajakan dan peredaran konten secara ilegal di dunia digital. Tak hanya itu, pengguna OTT yang menyukai kemudahan dalam akses serta harga yang murah menjadi salah satu faktor yang menjadikan *platform over-the-top* sebagai sesuatu yang menjanjikan walaupun bioskop tetap dihadirkan, menurut Devaki R & Babu D (2021).

Kemudahan ini terbukti dengan adanya peningkatan aktivitas *streaming* serial maupun film di Indonesia sebanyak 60% selama masa pandemi COVID-19 yang berlangsung selama dua tahun (CNN Indonesia, 2 Juli 2020). Belum lagi dengan perkembangan *hallyu wave* yang menjadi landasan minat dan ketertarikan masyarakat luas terhadap konten-konten yang ditayangkan di Viu— dari drama Korea, drama Cina, hingga lainnya. Konten-konten yang berkaitan dengan aktris, aktor, hingga *idol* Korea Selatan menjadi salah satu yang sangat digandrungi oleh masyarakat saat ini untuk mengisi waktu dan mengobati kejenuhan akibat pekerjaan atau aktivitas sehari-hari. Hal ini yang kemudian secara langsung maupun tidak menjamin keberlangsungan dan posisi Viu sebagai salah satu perusahaan OTT terbaik secara global.

Adanya faktor-faktor tersebut yang kemudian menyebabkan penulis untuk memilih Viu Indonesia sebagai salah satu tempat magang untuk beberapa bulan. Penulis tak hanya ingin merasakan kegiatan kehidupan bekerja yang profesional, namun juga ingin terjun langsung ke situasi serta sektor yang berkembang secara *continue*. Selain itu, ketertarikan penulis untuk mendalami pentingnya desain dalam keperluan *digital marketing* sebuah perusahaan *over-the-top* multinasional membuat penulis merasa bahwa Viu Indonesia merupakan perusahaan yang tepat untuk mengasah kemampuan baik secara *soft-skill* maupun *hard-skill*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari penulis melakukan kegiatan kerja magang berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan di atas dapat dirinci sebagai berikut:

1. Mampu mengaplikasikan ilmu dan *skill* yang telah didapat dan dipelajari selama masa perkuliahan ke dalam dunia kerja.
2. Melakukan kegiatan adaptasi terhadap transisi antara dunia perkuliahan dengan dunia kerja.
3. Memenuhi salah satu syarat kelulusan program sarjana dari Universitas Multimedia Nusantara.
4. Meningkatkan *skill* yang dimiliki baik *soft skill* maupun *hard skill* baru yang hanya mampu didapat dari pengalaman bekerja di luar lingkup perkuliahan. Hal-hal ini meliputi cara berkomunikasi, bekerja sama, hingga pengaplikasian pemahaman penggunaan aplikasi dalam menciptakan karya yang memenuhi kebutuhan perusahaan.
5. Memahami secara lebih mendalam serta teliti *brief* yang telah diberikan oleh atasan/klien.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berdasarkan peraturan dan ketentuan yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara mengenai syarat kelulusan program kerja magang, penulis diharuskan menyelesaikan 640 jam kerja dengan rata-rata sebagai 8 jam per harinya. Penulis diwajibkan untuk melalui beberapa tahapan administrasi sebelumnya dengan rincian yang akan dijabarkan secara lanjut dalam kedua poin di bawah.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Periode kerja magang dimulai pada bulan Juni 2023, tepatnya pada tanggal 22 Juni 2023 hingga 21 Oktober 2023. Ketentuan masuk kerja dari pihak Viu Indonesia untuk divisi *marketing* adalah *remote* (dilakukan secara WFH).

Hari kerja dimulai dari hari Senin sampai Jumat (lima hari kerja), dengan jam kerja yang diterapkan dimulai pada pukul 11.00 hingga 17.00 WIB jika WFO dan menyesuaikan jika WFH. Untuk pekerjaan di hari Sabtu dan Minggu akan diberikan dan dikerjakan di hari Jumat, namun disesuaikan sesuai kebutuhan dan beban pekerjaan. Jika Viu Indonesia menggelar acara seperti *fanmeeting* dan lainnya, maka seluruh staff dipersilakan datang dengan jam kerja yang juga menyesuaikan *jobdesc* pada acara tersebut.

Penulis telah menyelesaikan total waktu 922 jam kerja selama 113 hari, yang mengartikan bahwa penulis sudah berhasil mencukupi syarat jam kerja penyelesaian kerja magang.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

No	Tanggal	Keterangan
1	17 Mei 2023	Pengajuan Viu Indonesia sebagai tempat magang di lama resmi Kampus Merdeka UMN
2	18 Mei 2023	Penulis mengirimkan portofolio dan CV ke pihak Viu Indonesia
3	20 Mei 2023	Interview dilakukan di kantor pusat Viu Indonesia. Penulis menandatangani perjanjian kerja magang.
3	22 Mei 2023	Kegiatan kerja magang penulis dimulai
4	9 Juni 2023	Pengajuan Viu Indonesia sebagai tempat magang <i>diapprove</i> oleh PIC dan Kaprodi

Tabel 1.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

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