

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang terus berkembang, multimedia telah menjadi bagian besar di kehidupan sehari-hari. Multimedia merupakan perpaduan elemen-elemen seperti teks, gambar, suara, dan video (Rouse, 2016). Multimedia telah mengubah cara kita berkomunikasi, belajar, dan mengakses informasi. Multimedia tidak hanya berpengaruh dalam pengalaman masing-masing orang, tetapi juga berperan penting dalam berbagai industri, contohnya pendidikan, hiburan, bisnis, dan *non-profit* (yayasan).

Di dalam dunia organisasi *non-profit*, seperti yayasan, multimedia juga memainkan peran yang sangat penting. Yayasan-yayasan ini menggunakan multimedia untuk menciptakan konten yang mendukung misi mereka, mempromosikan kesadaran moral atau sosial, menggalang dana, dan mengkomunikasikan pesan mereka kepada masyarakat secara efektif dan efisien melalui dunia digital. Oleh karena itu, memahami dan memiliki keterampilan dalam produksi multimedia menjadi sangat berharga dalam konteks pekerjaan di yayasan.

Penulis memilih untuk menjalankan proses magang ini di Tim Multimedia Yayasan Tarumanagara karena ada hubungan yang baik antara penulis dan pihak yayasan. Hubungan ini karena penulis pernah berkontribusi dan magang saat SMK di Yayasan Tarumanagara. Selain itu penulis juga ingin mempraktekan semua ilmu dan keterampilan di bidang videografi maupun periklanan.

### 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Untuk memperluas pemahaman mengenai produksi video, desain dan foto, penulis tertarik untuk meningkatkan keterampilan dalam dunia produksi multimedia sebagai seorang *kreator visual*. Penulis memutuskan untuk mengambil pengalaman secara langsung di dunia kreatif. Maka dari itu program magang di Tim Multimedia Yayasan Tarumanagara menjadi pilihan penulis, karena selain memungkinkan penulis untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan. Hal ini memberikan

kesempatan untuk berkontribusi secara langsung dalam menciptakan konten multimedia yang memiliki dampak positif dalam cakupan organisasi yayasan.

Dalam laporan ini, penulis akan berbagi pengalaman selama menjalani program magang di Tim Multimedia Yayasan Tarumanagara. Selain itu, penulis juga akan menggambarkan bagaimana pengalaman ini telah membantu mengembangkan keterampilan teknis dalam *videografi* dan meningkatkan kemampuan berkolaborasi serta manajemen proyek. Semua ini juga akan memungkinkan untuk memajukan keterampilan penulis dalam industri multimedia dan mengapresiasi nilai pentingnya pengalaman praktis dalam mencapai tujuan tersebut.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Proses penulis magang dimulai sejak tanggal jumat, 7 Oktober 2022 diadakannya pembekalan magang melalui mata kuliah *Professional Development* di Kampus. Setelah pembekalan magang itu penulis bersama mahasiswa lainnya mendapatkan Surat Pembekalan Magang dari pihak CDC UMN di Kamis, 20 Oktober 2022. Dengan memiliki beberapa informasi yang dibagikan saat pembekalan magang, Penulis mencoba mulai mencari lowongan-lowongan magang yang ada di sosial media seperti *instagram* dan *linkedin*. Selain itu penulis juga berusaha menghubungi beberapa perusahaan yang cukup *familiar* dengan penulis, seperti kerabat, saudara, teman yang bekerja di industri/perusahaan terkait.

Di bulan Juni 2023 penulis mengajukan ke beberapa perusahaan dan *production house*, sesuai dengan arahan saat *professional development*, penulis mengirimkan *CV*, *showreel*, dan *portofolio*. Penulis juga mulai melakukan pengajuan ke *web* merdeka untuk mendapatkan surat pengantar. Selang beberapa hari penulis diberi pemberitahuan untuk melakukan *interview* di Yayasan Tarumanagara. Lalu setelah itu pada Selasa, 6 Juni 2023 penulis mengikuti proses penerimaan berlangsung. Dari *interview* sampai akhirnya diterima dan mulai bekerja menjadi bagian Tim Multimedia Yayasan Tarumanagara pada tanggal 3 Juli 2023.

Yayasan Tarumanagara memiliki jam kerja yang tetap, meskipun di beberapa situasi atau keadaan diperlukan adanya lembur. Penulis masuk *work from office* dan bekerja dari Senin sampai Jumat, pukul 08.00 – 15.00 WIB. Penulis wajib datang ke kantor untuk bekerja *edit* video, foto, gambar, ataupun desain. Namun di waktu tertentu ada keperluan untuk dinas atau tugas ke luar kantor, Penulis tetap dihitung sebagai jam kerja. Untuk pakaian saat kerja, penulis memakai pakaian bebas, rapi dan sopan. Namun saat ada dinas biasanya harus menggunakan seragam PDL Tim Multimedia Yayasan. Dan untuk keperluan alat pekerjaan seperti laptop, penulis menggunakan laptop pribadi. Namun untuk alat kerja seperti kamera, *mic*, *lighting*, dll, disediakan oleh kantor/yayasan.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA