

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Merdeka Belajar – Kampus Merdeka atau MBKM adalah inisiatif yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) sejak Januari 2020. Program MBKM ini ditujukan kepada mahasiswa dan mahasiswi untuk menyiapkan keterampilan mereka untuk memasuki dunia industri atau dunia kerja. Program MBKM ini tentunya sangat menguntungkan mahasiswa karena bisa mendapatkan pengalaman kerja yang nyata dan melatih cara berkomunikasi dengan *client* di industri kreatif.

Sebagai seorang *filmmaker* yang memiliki minat pada produksi audio visual kita harus mempunyai ide yang kreatif dan unik untuk mengeksekusi sebuah produksi audio visual. Seiring berjalannya waktu produksi konten audio dan visual sangat sering sekali dipakai sebagai materi promosi pada media sosial dengan tujuan untuk membangun sebuah *brand image* dari perusahaan tersebut. Hal ini sangat mendorong industri kreatif sangat membutuhkan ide yang baru dan unik agar dapat menarik minat konsumen kepada sebuah *brand*.

KaneKin Creative merupakan sebuah agensi yang bergerak di bidang pemasaran produk barang dan jasa, dan ini membuat penulis merasa tertantang untuk menjadi *videographer* dan mempelajari proses dan *workflow* pembuatan konten audio visual yang akan digunakan sebagai bentuk media promosi pada sebuah brand, dengan hal yang harus dikerjakan penulis dalam menambah skill yang sebelumnya sudah di dapat selama mengenyam pendidikan di Universitas Multimedia Nusantara.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pada Kesempatan praktek kerja magang ini, penulis mengambil posisi untuk bekerja sebagai *videographer* di perusahaan agensi KaneKin Creative. Videografi

merupakan media yang menampilkan pesan melalui *audio* dan *visual*, dan pada umumnya pesan-pesan yang disajikan lewat videografi bisa bersifat edukatif, informatif dan juga instruksional (Sadiman, 2009: 74). Penulis berminat mengembangkan keterampilan videografi melalui industri kreatif dan media sosial dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana proses dan *workflow* bekerja di sebuah perusahaan *creative agency*. Selain itu tujuan penulis mengambil program magang juga agar dapat melatih keterampilan berkomunikasi dan mengasah kemampuan dalam proses produksi video dan mengatur konten melalui peran sebagai *videographer* di KaneKin.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis memulai praktik kerja magang di agensi KaneKin Creative per tanggal 31 Juli 2023, dengan hitungan jam kerja minimal delapan jam per hari, dengan waktu kerja sebanyak lima hari per minggu (tiga hari *work from home* dan dua hari *work from office*). Sebelum mendapatkan perusahaan untuk melakukan praktik kerja magang, pada tanggal 31 Juni penulis mendapat informasi Kanekin membuka lowongan magang dan mengirimkan *showreel* dan *curriculum vitae* (CV) kepada Kanekin Creative melalui *email* pada tanggal 7 Juli 2023. Pada tanggal 27 Juli 2023 Joshua Sudiman selaku *managing production* KaneKin menghubungi penulis agar bisa memulai kerja magang pada tanggal 31 Juli 2023 dan bekerja dengan posisi sebagai *videographer*.

Sejak mulai praktik kerja magang di KaneKin Creative, penulis mengisi posisi sebagai *videographer* pada divisi Kane X di bawah bimbingan Holly Natasha selaku *project manager* dari divisi tersebut. Berikut adalah tahapan penulis selama pelaksanaan praktik 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

Tabel 1.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang Periode Juli 2023-Januari 2024

No	Jenis Kegiatan	Tanggal
1	Pembekalan Magang	7 Oktober 2022
2	Registrasi MBKM 1	13 juli 2023
3	Melamar Kerja Magang	7 Juli 2023
4	Memulai Proses Magang	31 Juli 2023
5	Surat Penerimaan Magang	5 Agustus 2023
6	MBKM 2	13 Juli 2023
7	MBKM 3	5 Desember 2023
8	MBKM 4	8 Desember 2023
9	Surat keterangan selesai magang	22 Desember 2023

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA