

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang merupakan kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman sebagai langkah awal menuju dunia pekerjaan. Dengan demikian, magang diperlukan oleh mahasiswa agar mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan gambaran dari industri pekerjaan yang ditempuh melalui setiap proyek serta aktivitas yang dilaksanakan oleh perusahaan tersebut. Sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, magang merupakan kegiatan yang wajib ditempuh oleh mahasiswa sebagai salah satu syarat kelulusan melalui pengalaman, pertanggungjawaban, dan juga laporan magangnya dalam satu semester akhir.

Penulis merupakan peserta magang di sebuah *Production House* bernama EUIS Studio. Sebagai *Production House* yang menyerupai agensi, EUIS Studio menyediakan jasa yang berspesialisasi untuk konten video dan fotografi. Dengan demikian, perusahaan tersebut menyediakan layanan untuk membuat berbagai jenis video iklan, konten media sosial, video *dance cover*, dan juga *Music Video* untuk musik lokal. Tujuan mereka adalah meningkatkan industri hiburan lokal Asia Tenggara karena memiliki potensial sebagai salah satu industri kreatif yang berkembang pesat.

Schumpeter dalam kutipan Mulachela, dkk. (2020) mengungkapkan jika kemajuan industri yang berkembang juga didukung oleh kemajuan teknologi serta keinginan pasar. Putri (2022) dalam penelitiannya juga mengungkapkan jika pasar di Asia Tenggara belum sekuat negara maju seperti China dan Jepang, tetapi keinginan pasar Asia Tenggara khususnya Indonesia memiliki nilai promosi yang jauh lebih kuat dari negara maju tersebut. Selain itu, Soerdirdjo dalam kutipan Andy (2022) menyatakan jika pertumbuhan pasar terhadap konten digital dan layanan digital dalam rentang 2022 hingga 2026 diperkirakan akan mengalami kenaikan sebanyak 23% atau 66.741 juta dolar Amerika Serikat.

Melalui prospek tersebut, penulis memiliki ketertarikan untuk mencari pengalaman magang di perusahaan tersebut. Hal itu sejalan dengan minat penulis untuk memperdalam pengetahuan seputar fotografi, pencahayaan, dan juga perencanaannya. Selain itu, penulis juga memiliki kesempatan untuk mempelajari bidang yang identik seperti videografi dan sistem pencahayaan dalam pembuatan video profesional.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Terdapat berbagai tujuan program magang dilaksanakan oleh penulis sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara seperti salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana desain (S.Ds.). Selain itu, penulis juga memiliki kesempatan untuk memperdalam implementasi *hard skill* dan juga *soft skill* yang telah dipelajari saat perkuliahan di pekerjaan industri hiburan. Dengan demikian, penulis mendapatkan tempat untuk mengimplementasikan keterampilan tersebut melalui Adobe Photoshop, Adobe Lightroom, dan juga Adobe Premiere Pro baik yang telah dipelajari maupun belum dipelajari untuk industri pekerjaan. Selain itu, penulis kembali memperdalam keterampilan fotografi, videografi, pencahayaan, dan perencanaan untuk proyek lapangannya. Melalui *Production House* yang memiliki anggota dengan tanggung jawab di setiap bidangnya, tentu kerja sama kelompok dan cara berkomunikasi menjadi salah satu kunci keberhasilan suatu proyek.

Pengalaman magang di *Production House* melibatkan banyak proyek utama untuk konten video komersial dan juga industri hiburan. Dengan demikian, tujuan perusahaan tersebut dapat menjadi kesempatan bagi penulis untuk memperdalam pengalaman dan pengetahuan visual khususnya saat berhadapan dengan produk maupun model. Selain itu, penulis juga berbagai situasi yang mengatur beberapa hal seperti berperan sebagai gaffer atau pengatur cahaya, kebutuhan konten desain, dan melakukan persiapan tempat untuk *shooting*. Melalui berbagai pengalaman tersebut, penulis dapat memperdalam pengalaman agar siap untuk terjun secara langsung bekerja sebagai anggota studio *Production House* maupun studio fotografi untuk menyelesaikan berbagai masalah dan proyek.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum memulai magang, mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengajukan beberapa tempat magang yang akan ditempuh kepada penanggung jawab magang dengan batas akhir registrasi *internship track 1* pada 8 Januari 2024. Dengan demikian, mahasiswa menunggu untuk persetujuan lebih lanjut agar dapat menerima surat pengajuan magang terhadap perusahaan terpilih. Setelah melampirkan surat pengajuan magang, mahasiswa berpotensi mendapatkan kabar dari perusahaan tersebut untuk melakukan seleksi dan wawancara sebelum menerima *acceptance letter* dari perusahaan sebagai tanda diterimanya mahasiswa di tempat magang. Penulis mendapatkan *acceptance letter* dengan ketentuan mulai magang pada tanggal 1 Februari 2024 hingga 30 Juni 2024 dari perusahaan.

Selama pelaksanaan magang, mahasiswa wajib memenuhi beberapa ketentuan sebagai syarat kelulusan magang. Selain mengerjakan laporan magang, mahasiswa juga diperkenankan untuk memenuhi 640 jam kerja magang atau 100 hari kerja magang serta 207 jam bimbingan. Setiap jam yang harus dipenuhi akan dilaporkan ke *website* merdeka Universitas Multimedia Nusantara dengan melampirkan setiap kegiatan yang dilakukan pada tanggal dan jam kerja tersebut.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan magang yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan pada tanggal 1 Februari 2024 dan berakhir pada tanggal 30 Juni 2024. Pada rentang waktu tersebut, penulis tidak memiliki ketentuan yang tetap untuk pekerjaan dari rumah (WFH) dan dari studio (WFO) karena pekerjaan tersebut ditentukan berdasarkan tugas yang diterima oleh penulis. Hal itu sesuai dengan perusahaan tersebut yang berbentuk sebagai *Production House* dan bersifat seperti agensi. Namun, terdapat berbagai kegiatan yang dilakukan penulis sebagai kesibukan yang dilakukan kepada tempat magang tersebut.

Waktu kerja baik itu bekerja di studio (WFO) maupun bekerja dari rumah (WFH) ditentukan oleh pekerjaan dan juga tempat magang yang bersangkutan. Jika hari yang ditentukan merupakan waktu pembuatan video,

maka WFO dilakukan di studio untuk proses pembuatan karya fotografi dan videografi. Secara umum, waktu pembuatan video bersama model akan dimulai pada pagi hari yaitu 09:00 WIB hingga menjelang malam hari yaitu 18:00 WIB. Selain itu, terdapat pembuatan video yang cukup sederhana dan cenderung hanya memakan waktu dua sampai empat jam dalam sehari.

Setelah melakukan pekerjaan WFO pada hari sebelumnya, penulis melaksanakan pekerjaan WFH pada hari selanjutnya untuk melakukan seleksi, pengeditan, dan juga publikasi hasil karya fotografi serta videografi. Pengerjaan tugas secara WFH dilakukan mulai dari pagi pukul 08:00 WIB hingga 17:00 WIB. Pengerjaan tugas secara WFO dilakukan jika tugas tersebut memungkinkan untuk dikerjakan tanpa harus ke lokasi kerja. Selain itu, proyek lain yang terkait dengan desain dan memungkinkan untuk dikerjakan secara WFH dapat dikerjakan tanpa perlu hadir ke kantor.

Tentu, terdapat waktu istirahat yang diberikan kepada penulis selama pengerjaan tugas. Pada pekerjaan WFO, terdapat rentang istirahat selama satu jam setiap tiga jam pembuatan video untuk makan siang maupun *break* persiapan model. Selain itu, jam istirahat pada pekerjaan WFH dilakukan untuk melakukan makan siang atau pekerjaan yang diberikan telah selesai lebih awal.

Aktivitas lainnya yang dilakukan oleh penulis adalah melaksanakan dan mengikuti pertemuan atau *meeting* bersama dengan anggota tempat magang. Jika diskusi yang dilakukan ringan dan tidak memerlukan pertemuan secara langsung, maka *meeting* tersebut cukup dilaksanakan secara daring. Namun, jika pertemuan tersebut cukup penting dan serius, maka *meeting* harus dilaksanakan secara WFO. Selain itu, pertemuan secara WFO terkadang juga dilakukan untuk melakukan survei dan observasi lokasi *shooting* sekaligus melakukan rapat anggota tempat magang.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kesempatan magang yang didapatkan penulis untuk melamar di EUIS Studio didapatkan oleh seorang kenalan anggota keluarga. Namun, prosedur pengajuannya tetap dilakukan secara formal dengan melampirkan *cover letter*, CV dan juga portofolio agar dapat masuk ke sesi wawancara. Setelah mendapatkan kabar lolos seleksi, penulis mengikuti wawancara yang diadakan di kantor bersama HR sekaligus manajer perusahaan di APL Tower, Jakarta Barat. Dengan demikian, penulis mendapatkan kabar diterima oleh perusahaan bersamaan dengan lampiran surat penerimaan atau *acceptance letter* dari perusahaan.

