

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini, film menjadi bentuk komunikasi yang dominan, sebagai sarana media komunikasi visual massa efektif yang dapat bersifat informatif maupun persuasif. Ketersediaan dan implementasi fasilitas untuk menampilkan gambar bergerak seperti *LED* di jalanan, samping pusat perbelanjaan, dan perangkat genggam semakin meningkat. Hal ini memudahkan film untuk dapat diakses dan ditonton di mana saja. Film berperan sebagai sebuah alat untuk menyampaikan berbagai pesan melalui media cerita, menyajikan informasi peristiwa, hiburan, dan instansi untuk mengekspresikan diri.

Menurut Alfathoni & Mahesah (2020), film merupakan media audiovisual yang terdiri dari potongan gambar yang disatukan, serta memiliki kemampuan dalam menangkap realita sosial dan budaya, tentunya film mampu menyampaikan pesan yang terkandung didalamnya.

Hidup masyarakat tidak lepas dari efek sarana film yang muncul dimana-mana. Film memiliki kekuatan untuk mengubah sifat manusia untuk merasakan berbagai emosi melalui cerita visual dan audio. Seperti *action* film dengan *acing* dan audio yang menegangkan, membawa penonton merasakan pengalaman penuh adrenalin yang menagihkan, atau film drama yang membawa penonton merasakan dilema dalam kehidupan. Film mampu membawa penonton untuk merasakan berbagai hal dengan mengimplementasikan visual dan audio yang tepat. Berbagai promosi yang ditampilkan dimana-mana berperan sebagai jendela pengalaman agar penonton mendapatkan kesan tertentu kepada produk yang ditampilkan. Pengetahuan ini dapat diaplikasikan untuk mendapatkan hasil yang tepat pada sasaran produk dan memberikan kesan yang diinginkan agar dapat menarik konsumen.

Penulis melaksanakan magang di PT Mitra Sendang Kemakmuran sebagai *digital analyst*. Penulis ditugaskan untuk menjalankan *digital marketing* melalui platform social media untuk mendukung promosi dan marketing sesuai dengan target dan aturan yang telah ditentukan. Namun, selama magang, pekerjaan penulis

lebih sesuai dengan pekerjaan posisi digital content creator. Penulis bekerja di PT MSK dengan tujuan untuk belajar alur kerja bekerja dalam industri dan mengenal lingkungan kerja sambil menambahkan koneksi dan pengalaman bekerja sama, selain itu agar dapat menerapkan ilmu yang dipelajari selama di dalam kampus dalam skenario nyata, mengembangkan ilmu dan sebagai syarat kelulusan jurusan film. Selama proses magang, penulis berharap dapat mendapatkan pengalaman bekerja sama dengan berbagai departemen untuk menunjang promosi mereka dan mengkreasikan konten.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai penulis dengan magang dalam PT MSK, sebagai berikut:

1. Menggarap pengalaman dan ilmu bekerja dalam industri.
2. Mempraktekkan dan mengembangkan ilmu.
3. Syarat kelulusan jurusan film Universitas Multimedia Nusantara.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan magang yang dialami penulis adalah sebagai berikut: Penulis mengikuti sosialisasi magang di kampus dimana diceritakan butuhnya mendapat tempat magang secepatnya sebelum mulai semester baru dan cara-cara untuk mendapatkan tempat magang dan perihal yang butuh disiapkan. Kemudian penulis mulai memikirkan pekerjaan yang ingin ditekuni dan mulai mengisi data formulir di web kampus merdeka dan registrasi perusahaan tempat magang untuk mengecek apabila disetujui kampus. Sementara menunggu kabar perusahaan yang didaftarkan disetujui oleh kampus, penulis berbicara dengan orang-orang yang memiliki pengalaman magang dan bertanya tentang lowongan magang yang tersedia. Penulis berkala mengecek persetujuan kampus, kemudian mengirim permohonan magang, CV dan portofolio kepada perusahaan magang yang disetujui, kemudian penulis menunggu diterima atau tidak.

Beberapa hari menunggu kabar, penulis mendapat surat elektronik, penerimaan interview untuk magang di perusahaan. Saat interview ditanyakan mengenai data diri, *software* apa saja yang diketahui, pengalaman dengan *software*, kekuatan & kelemahan. Penulis mendapat kabar sekitar satu minggu setelah interview bahwa diterima di posisi *digital analyst*. Penulis menerima tawaran tersebut karena rumah orang tua dekat dengan tempat kerja, lingkungan yang ramah dan posisi yang sejalan dengan minat, bekerja animasi dengan media digital. Penulis mulai magang pada hari senin di kantor, dalam surat penerimaan tertera durasi magang 15 Juli - 28 November, sesuai untuk memenuhi durasi syarat magang di kampus. Jam kerja magang dimulai jam 08:00, terdapat jam istirahat makan siang dari jam 12:00 hingga 13:00 dan selesai kerja jam 17:00.

