

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang pesat, terutama dalam beberapa tahun terakhir, telah mendorong transformasi digital yang mendalam di berbagai sektor, termasuk industri kreatif. Seperti yang ditekankan dalam laporan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf), penggunaan media sosial meningkat secara signifikan hingga 38% selama pandemi COVID-19. Kenaikan drastis ini menunjukkan adanya peluang besar bagi pelaku ekonomi kreatif di Indonesia untuk beralih ke platform digital dan menjangkau audiens yang lebih luas (Aloysius, 2024).

Di era globalisasi yang sedang kita alami saat ini, peran teknologi telah menjadi sangat penting dalam mengubah lanskap bisnis secara fundamental (Anisa, & Alit, 2023). Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, peran content creator atau pencipta konten memiliki pengaruh yang semakin besar dalam berbagai aspek kehidupan kita (Ahmad, 2023). Konten yang menarik dan relevan tidak hanya mampu menarik perhatian konsumen, tetapi juga dapat membentuk persepsi dan opini publik. Hal ini semakin menegaskan pentingnya peran agensi kreatif seperti Kaia Project dalam menciptakan konten berkualitas yang mampu bersaing di pasar global.

Di sisi lain, globalisasi juga menghadirkan tantangan bagi agensi kreatif di Indonesia. Persaingan yang semakin ketat dari agensi kreatif internasional, tuntutan klien yang semakin tinggi, serta perkembangan teknologi yang begitu cepat memaksa agensi kreatif lokal untuk terus beradaptasi dan berinovasi. Namun, tantangan ini juga menjadi peluang bagi agensi kreatif untuk mengembangkan keunggulan kompetitif, misalnya dengan memanfaatkan kekayaan budaya lokal dan menciptakan karya-karya yang unik dan autentik.

Menurut (Afdhal et al. (2023), ekonomi kreatif telah menjadi pilar penting dalam transformasi ekonomi global, menandai pergeseran dari model konvensional

menuju pendekatan yang lebih inovatif dan adaptif. Dalam konteks ini, agensi kreatif berperan krusial dalam membantu perusahaan mengoptimalkan potensi digital untuk mencapai keunggulan yang kompetitif. Perkembangan teknologi informasi yang pesat, akses informasi yang semakin mudah, serta persaingan bisnis yang semakin ketat mendorong perusahaan untuk terus berinovasi.

Kaia Project adalah sebuah contoh nyata dari agensi kreatif yang mampu memanfaatkan peluang dan mengatasi tantangan di era globalisasi. Dalam era digital yang semakin kompetitif, kualitas konten bukan sekadar pilihan; melainkan sebuah keharusan untuk menarik perhatian audiens (Sania, 2024). Sebagai videografer, saya berperan aktif dalam menyampaikan pesan merek kepada penonton yang semakin luas dan beragam. Dengan memanfaatkan teknologi terkini dan mengikuti tren terbaru dalam dunia videografi, saya berkontribusi dalam memperkuat posisi Kaia Project sebagai pemimpin di industri kreatif Indonesia.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang aktivitas seorang videografer di agensi kreatif Kaia Project. Secara khusus, kegiatan magang ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui secara langsung proses kreatif pembuatan video, mulai dari tahap konsepsi hingga produksi akhir, yang diterapkan di Kaia Project.
2. Menerapkan ilmu dan keterampilan videografi yang telah diperoleh selama perkuliahan, khususnya dalam hal pengambilan gambar, editing, dan storytelling visual.
3. Melatih kemampuan teknis dalam mengoperasikan peralatan produksi video, serta meningkatkan kreativitas dalam menghasilkan ide-ide visual yang inovatif.
4. Mengembangkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi dalam bekerja sama dengan tim kreatif lainnya di Kaia Project.
5. Memperluas jaringan profesional di industri kreatif, khususnya di bidang videografi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam pelaksanaan program magang, di Universitas Multimedia Nusantara yang memberikan kewajiban mahasiswa untuk menjalankan magang selama 640 jam kerja dan 207 jam kerja bersama advisor, yang setara dengan 20 sks.

Proses kerja magang dimulai Tanggal 11 Juni 2024, dan berakhir di 10 Januari 2025. Dengan detail:

Nama perusahaan: PT. Kaia Kreatif Indonesia

Waktu pelaksanaan: 11 Juni 2024 – 10 Januari 2025

Alamat: Green Lake City Rukan Colosseum No.22,

Ketapang, Kec. Cipondoh, Kota Tangerang, Banten 15147

Dalam proses magang, magang dilaksanakan pada hari Senin - Jumat jam 08.00 – 17.00. Aktivitas kerja dilakukan secara di tempat, dengan keseharian membuat konsep video, naskah, pengambilan gambar, dan pengeditan. Segala bentuk pelaksanaan kegiatan, acara, maupun kegiatan magang lainnya pada umumnya dilakukan pada waktu yang telah disepakati.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

A. Proses Administrasi Kampus (UMN)

1. Sudah memenuhi prasyarat mata kuliah yang sesuai dengan peraturan dari prodi agar dapat mengambil magang Track 1
2. Mengikuti Bimbingan akademik bersama dosen untuk pembekalan magang Track 1
3. Mendaftarkan diri dengan mengisi KRS, untuk mengikuti program Magang Track 1 pada tanggal 12 Agustus 2024
4. Mengirimkan CV dan Portofolio di *Glints* kepada PT. Kaia Kreatif Indonesia pada tanggal 15 Mei 2024
5. Melakukan Interview dengan HRD dari PT. Kaia Kreatif Indonesia pada tanggal 20 Mei 2024
6. Mendapatkan keputusan diterima magang oleh PT. Kaia Kreatif Indonesia pada tanggal 24 Mei 2024
7. Melengkapi data-data registrasi di situs merdeka.umn.ac.id pada 27 Juni 2024
8. Memulai program magang sebagai videografer pada tanggal 11 Juni 2024

B. Proses Pelaksanaan Praktik Kerja Magang

- 1) Praktik kerja magang dijalankan dengan posisi sebagai videografer
- 2) Penugasan dan kebutuhan informasi, didampingi langsung oleh Steven Wang sebagai Founder dan Rafa Khairunisa sebagai Human Resources Development.

C. Proses Pembuatan Laporan Praktik Kerja Magang

1. Pembuatan laporan praktik kerja magang dibimbing oleh Pak Zul selaku Dosen Pembimbing melalui pertemuan tatap muka atau *Zoom Meeting*
2. Laporan praktik kerja magang diserahkan dan menunggu persetujuan dari Kepala Program Studi

D. Laporan Praktik Kerja Magang Yang Telah Disetujui Diajukan Untuk Selanjutnya Melalui Proses Sidang