

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital ini pemasaran dan promosi produk mengalami perubahan yang signifikan. Salah satu pemasaran dan promosi yang sering digunakan saat ini adalah konten video. Video sebagai media promosi selain menarik perhatian konsumen dan pelanggan, tetapi juga dapat menyampaikan pesan dengan efektif dan menarik. Dalam hal ini, PT. Nagatama Poin Ciptaprima, sebuah perusahaan yang menjual produk mainan koleksi dan permainan *games*, melihat potensi yang besar dari video kreator untuk memperkenalkan dan mempromosikan produk unggulannya, yaitu *Figure Yell World*.

Figure Yell World yang sedang berkembang menghadapi tantangan untuk meningkatkan *brand awareness* dan penjualan produk di pasar yang sangat kompetitif. Oleh karena itu, strategi pemasaran yang kreatif dan inovatif sangat diperlukan. Salah satu strategi yang diterapkan perusahaan adalah dengan membuat video promosi yang menarik untuk dipublikasikan di berbagai *platform* digital seperti YouTube, Instagram, dan TikTok. Sehingga peran video kreator sangat penting.

Penulis mengetahui perusahaan tersebut melalui toko *game* hobi yang penulis datangi untuk bermain karena penulis juga hobi bermain *game* kartu. Seiring waktu berjalan dan penulis selalu bermain di toko tersebut, mereka merekrut penulis sebagai *part-time* karena toko tersebut kekurangan orang. Selama penulis bekerja di toko tersebut, penulis sering bertemu dengan pemilik toko. Penulis awalnya tidak mengetahui kalau pemilik toko juga mempunyai perusahaan yang membuat produk mainan untuk koleksi.

Dikarenakan penulis juga suka dengan produk-produk mainan koleksi, dan perusahaan tersebut memiliki kendala *budget* sehingga perusahaan tidak bisa menyewa jasa *production house* untuk membuat iklan produknya, perusahaan memilih untuk merekrut mahasiswa yang bisa membuat konten untuk mengerjakan konten produk. Perusahaan juga mengutamakan mahasiswa *internship* untuk bekerja sebagai *content creator* perusahaan. Sehingga penulis mengajukan diri untuk bekerja di perusahaan tersebut sebagai *content creator* sekaligus membantu distribusi produk-produk tersebut.

Sebagai *content creator*, tugas utama penulis adalah membuat konten video yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan pesan iklan secara efektif. Saat membuat video promosi, pembuat video perlu memahami karakteristik produk, *target audiens*, dan tren konten digital yang sedang berkembang. Dengan kreativitas, dan strategi pemasaran digital, pembuat video promosi berperan penting dalam meningkatkan daya tarik produk *Figure Yell World* pada konsumen.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan kegiatan magang ini adalah untuk memahami peran seorang *video creator* dalam mendukung promosi produk, khususnya *Figure Yell World* di PT. Nagatama Poin Ciptaprima. Melalui kegiatan magang ini, penulis bertujuan untuk mendalami proses pembuatan video mulai dari tahap pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi dengan fokus pada strategi pemasaran digital.

Kegiatan magang ini juga merupakan salah satu syarat kelulusan prodi Film. Selain itu kegiatan magang ini dilakukan untuk mengimplementasikan kemampuan yang telah dimiliki dan diasah di program studi Film. Penulis juga mempelajari hal baru di industri iklan. Penulis berharap dengan adanya *skill* yang telah dimiliki bisa terus diasah melalui kegiatan magang ini, sehingga penulis sudah siap jika nanti saatnya terjun ke dunia kerja yang profesional.

Selain itu, penulis juga ingin mempelajari konten video yang dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan *brand awareness* dan daya tarik produk di berbagai *platform* digital. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman praktik mengenai dunia kerja di industri kreatif dan mengembangkan keterampilan penulis dalam hal pengembangan konten video promosi yang inovatif dan relevan dengan tren pemasaran digital saat ini.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengetahui lowongan magang ini karena penulis sudah bekerja di perusahaan ini sebagai staf distributor game kartu. Awalnya penulis ingin magang di perusahaan lain, namun karena sudah bekerja pada perusahaan ini dari tahun 2023, penulis mengajukan magang sebagai divisi konten dikarenakan perusahaan ini tidak ada divisi konten untuk promosi produk-produk mereka. Maka penulis mengajukan magang kepada perusahaan ini untuk mengisi kebutuhan magang dan membuat video promosi produk. Penulis magang di perusahaan ini tidak di perusahaan lain karena tidak ingin bekerja di banyak perusahaan karena penulis tidak akan fokus pada pekerjaan yang ada pada perusahaan ini maupun perusahaan lainnya.

Kegiatan magang ini berlangsung selama enam bulan atau 640 jam kerja sesuai ketentuan Kampus Merdeka Universitas Multimedia Nusantara. Kegiatan magang di mulai pada bulan Juni 2024 tepat pada 1 Juni 2024 dan berlangsung hingga durasi jam kerja tercapai dan penulis bekerja secara fleksible sesuai dengan proyek yang dikerjakan. Setelah kegiatan magang selesai, penulis dapat melanjutkan bekerja sebagai *video creator* berdasarkan kontrak kerja yang diberikan oleh PT. Nagatama Poin Ciptaprima selama satu tahun. Untuk waktu kerja dihitung dari pukul 08.00 – 18.00 WIB setiap hari Selasa sampai dengan Jumat. Namun jika terdapat pekerjaan tambahan atau *shooting*, penulis juga bekerja di luar jam kerja yang telah ditentukan.

Prosedur kerja yang dilakukan merupakan pengenalan perusahaan, memahami produk-produk yang akan dibuat video promosi dan *briefing* mengenai proyek yang melibatkan model untuk konten video promosi. Selanjutnya adalah bekerja sama dengan tim *marketing* dan *design* untuk membuat hasil video promosi sesuai dengan apa yang diinginkan dan meraih *target market*.

