

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era yang digital saat ini, promosi produk pastinya mengalami sebuah perubahan besar. Promosi produk dalam era digital menggunakan konten video sebagai media komunikasi yang tidak hanya dapat menarik konsumen dan pelanggan, tetapi juga memberikan pesan yang efektif (Camus, 2020; Ryan & Jones, 2016). Oleh karena itu, PT. Nagatama Poin Ciptaprima, merupakan perusahaan dalam bidang produk-produk mainan hobi, memiliki potensi besar dari konten video untuk mempromosikan produk-produk mereka.

Produk mainan sedang mengalami perkembangan tapi juga mendapatkan tantangan untuk bersaing dengan kompetitor lain. Hal ini membuat strategi pemasaran yang kreatif dan inovatif seperti konten video yang menarik. Strategi perusahaan adalah menghasilkan konten video iklan yang diterbitkan melalui berbagai platform media sosial seperti YouTube, Instagram, dan Tiktok. Oleh karena itu, peran editor yang menyusun video menjadi konten sangat diperlukan.

Penulis mengetahui perusahaan ini melalui toko permainan hobi *card game*, penulis yang hanya mendatangi toko tersebut untuk bermain. Penulis yang juga hobi dengan game kartu tertarik untuk bekerja *part-time* di toko tersebut karena mereka sedang kekurangan staf. Setelah beberapa bulan penulis bekerja, pemilik toko tersebut memiliki perusahaan yang mendistribusikan game kartu sehingga penulis juga tertarik untuk bekerja di perusahaan tersebut.

Perusahaan tersebut juga sedang mencari staf untuk bekerja di bagian distribusi, hal ini membuat penulis mengajukan diri untuk bekerja di perusahaan tersebut. Selama hampir 1 tahun penulis bekerja di perusahaan tersebut, penulis yang berstatus masih mahasiswa mengambil *internship*, lalu mengajukan *intership* ke perusahaan ini. Perusahaan tersebut tidak memiliki divisi konten, hanya divisi produk dan marketing, sehingga penulis mengajukan untuk membuat divisi baru.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan kerja magang ini memiliki maksud dan tujuan yaitu, penulis bisa mengerti pentingnya peran *editor* dalam mendukung suatu promosi pada produk. Dengan kegiatan magang ini, penulis bermaksud memahami dan lebih mendalami proses *editing* video yang tidak hanya menjadi video tapi juga bisa menarik penonton untuk membeli produk tersebut, khususnya yang hobi bermain game kartu atau koleksi game kartu.

Kegiatan magang ini juga merupakan salah satu syarat kelulusan kampus penulis. Selain itu, magang ini dilakukan untuk menerapkan keterampilan yang dipelajari penulis dalam program pembelajaran film. Penulis juga mempelajari hal-hal baru dalam proses pemrosesan. Penulis berharap bahwa pengalaman dan keterampilan yang dipelajari akan berkembang dalam kegiatan pelatihan magang ini, sehingga penulis siap memasuki dunia pekerjaan yang lebih profesional.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Magang pada perusahaan ini diketahui oleh penulis karena penulis sudah bekerja sebagai distributor permainan kartu untuk perusahaan. Sehingga penulis mengajukan kegiatan magang ini pada perusahaan.

Kegiatan magang berlangsung selama 6 bulan atau 640 jam kerja sesuai ketentuan Kampus Merdeka Universitas Multimedia Nusantara. Pelaksanaan magang ini di mulai pada bulan Januari 2025 pada tanggal 6 Januari 2025 dan berlangsung hingga jam kerja pada ketentuan tercapai. Penulis melakukan pekerjaan dengan fleksibel sesuai dengan proyek yang dikerjakan. Waktu kerja dihitung dari pukul 08.00 – 18.00 WIB setiap hari Senin sampai dengan Jumat. Tetapi penulis juga bekerja diluar jam kerja jika ada pekerjaan tambahan atau proyek lain dari perusahaan.