

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman ini, dengan cepat dan masifnya perkembangan teknologi digital dan media sosial telah mengubah cara individu maupun perusahaan dalam berkomunikasi dan membangun citra tersendiri. *Platform* sosial media seperti *Tiktok*, *Instagram*, dan juga *YouTube* menjadi salah satu contohnya. *Platform* ini menjadi sarana utama dan penting dalam menyampaikan informasi, promosi serta membangun *engagement* dengan penonton. Dengan perkembangan teknologi yang pesat setiap individu dipaksa harus terus beradaptasi dengan hal - hal yang baru ini. (Milyane,2023). Dalam proses pembuatan konten media sosial di industri kreatif, editing konten dan produksi menjadi aspek yang penting yang menentukan kualitas hasil dan daya tarik sebuah brand di dunia digital.

Kemampuan dalam memproduksi dan mengedit konten kreatif dan strategis tentunya menjadi peran yang sangat penting bagi mahasiswa yang menempuh dan berfokus pada pendidikan bidang film dan media. Selaras dengan berkembangnya media sosial digital, tentunya mahasiswa jurusan film juga tidak hanya terpaku terhadap pembuatan film pendek atau film layar lebar. Kreator konten harus bisa selalu inovatif dan juga adaptif terhadap perkembangan teknologi digital. Kreator konten harus bisa merangkai dan menerjemahkan kebutuhan klien ke dalam bentuk visual yang komunikatif.

Menurut Bowden & Mirzaei (2021), Dalam perkembangan zaman yang kompetitif ini, pemasaran konten harus bisa lebih beragam dan inovatif untuk meningkatkan kepercayaan dan visibilitas konsumen. Kegiatan magang ini juga menjadi salah satu kesempatan penting dan baik untuk mahasiswa, untuk mengetahui dan memahami secara langsung bagaimana praktik kerja profesional yang baik dan benar. Selama magang yang dijalani, mahasiswa tidak hanya mempraktekkan teori yang sudah dipelajari tetapi harus bisa menyesuaikan

dengan standar yang baik dan sesuai dengan dunia industri. Mahasiswa juga belajar untuk bekerja sama dengan tim dan berkomunikasi untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Oleh sebab itu pemilihan tempat magang juga harus dipilih dengan baik dan tepat sesuai dengan kemampuan dan peluang pembelajaran yang baik.

Berdasarkan beberapa pertimbangan, penulis memilih Guds Studio sebagai tempat magang yang tepat. Karena, perusahaan ini bergerak secara spesifik untuk memproduksi konten yang sesuai dengan standar, hal ini juga selaras dengan minat dan latar belakang pendidikan penulis di bidang film. Guds Studio merupakan agensi yang bergerak di bidang kreatif yang memproduksi berbagai kebutuhan konten, poster dan lainnya. Hal ini memberikan kesempatan besar dan baik untuk penulis agar dapat terlibat secara langsung dalam keseluruhan pembuatan alur kerja kreatif.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Kegiatan magang ini dilaksanakan sebagai salah satu maksud untuk memperoleh pengalaman kerja industri kreatif secara langsung, magang ini menjadi kesempatan baik untuk penulis mendapatkan gambaran dari dunia industri yang profesional , khususnya di bidang *Content Creating*.

Selama proses magang ini, penulis diharapkan dapat memahami dan mempelajari alur kerja tim kreatif dalam membuat konten dengan standar yang baik. Mengasah kemampuan dalam *editing, shooting*, dan lainnya juga menjadi pembelajaran yang didapat pada proses magang kali ini. penulis juga diharapkan bisa memberikan kontribusi positif kepada perusahaan melalui ide - ide kreatif, kemampuan membuat konten, dan juga partisipatif aktif.

Adapun tujuan dari pelaksanaan kerja magang ini adalah sebagai berikut:

1. Menjadi salah satu syarat kelulusan mata kuliah mahasiswa program studi Film.

2. Menambah pengalaman kerja secara langsung di industri kreatif.
3. menambah dan mengembangkan kemampuan hard skill seperti pengambilan gambar, *Editing*.
4. Meningkatkan kemampuan diri seperti komunikasi, kerja sama dengan tim, manajemen dan tanggung jawab dengan tugas yang diberikan.
5. Memahami proses kreatif konten media sosial mulai dari pra produksi, produksi hingga pasca produksi.
6. Memberikan kontribusi kepada perusahaan dengan menghasilkan konten beragam dan sesuai dengan kemauan klien.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan kerja magang ini dilakukan selama proses yang ditentukan oleh program studi yaitu dengan total 640 Jam. Selama periode magang ini penulis mengikuti jam kerja yang telah ditetapkan oleh Guds Studio serta terlibat dengan berbagai kegiatan produksi konten media sosial, mulai dari tahap perencanaan hingga finalisasi. beberapa prosedur dan proses yang dilakukan untuk kegiatan magang ini adalah sebagai berikut :

1. Pencarian Informasi tentang Perusahaan

Pada tahap ini, penulis melakukan pencarian informasi mengenai perusahaan yang dituju khususnya yang bekerja di industri kreatif. Hal ini dilakukan agar penulis dapat menemukan perusahaan yang sesuai dengan keahlian dan minat bakat penulis.

2. Persiapan Dokumen

Setelah proses pencarian perusahaan dilakukan dan ditemukan beberapa perusahaan yang dikira cocok maka penulis mulai masuk ke tahap persiapan dokumen, pada tahap ini penulis mempersiapkan beberapa dokumen yang menjadi syarat penerimaan perusahaan seperti Curriculum Vitae (CV), portofolio pribadi Serta dokumen - dokumen lain yang diperlukan. Surat tersebut harus disusun dengan rapi dan profesional agar dapat memudahkan saat proses

pemilihan.

3. Pengajuan Lamaran Magang

Pada tahap ini penulis mengirimkan data data dan syarat yang dibutuhkan kepada perusahaan yang ingin dituju. Dengan menggunakan etika komunikasi yang baik dan profesional.

Setelah proses tersebut dilakukan proses seleksi oleh perusahaan yang dituju, Apabila lamaran dinyatakan lolos tahap awal, penulis kemudian melakukan komunikasi lebih lanjut dengan pihak perusahaan terkait tahapan seleksi berikutnya, seperti proses wawancara sebelum keputusan penerimaan magang ditetapkan. Proses wawancara sendiri dilakukan oleh Founder Guds Studio yaitu Jovi Oktaviansyah secara *online*. Setelah penulis menunggu sekitar 3 hari akhirnya penulis dinyatakan diterima, kegiatan kerja magang di Guds Studio mulai dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah disepakati. Selama menjalani masa magang, penulis mengikuti arahan dari supervisor atau pembimbing di perusahaan serta turut berpartisipasi dalam berbagai kegiatan produksi dan proses editing konten media sosial bersama tim kreatif.

Melalui beberapa proses yang dilakukan tersebut. Penulis tidak hanya mendapatkan pengalaman teknis di bidang produksi dan *editing* konten, tetapi juga pengalaman di luar itu seperti pentingnya komunikasi, bekerja sama, serta pemahaman mengenai etika kerja di lingkungan industri kreatif. Proses kerja magang ini berlangsung dari tanggal 5 Februari hingga 5 Mei 2026