

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital terkini, berbagai macam media yang berbentuk digital yang terdiri dari berbagai macam informasi serta pengetahuan. Salah satu bentuk media tersebut merupakan media sosial. *Cambridge Dictionary* mendefinisikan media sosial sebagai suatu situs web serta program komputer yang memungkinkan sesama orang dalam berkomunikasi serta membagi informasi, pendapat, gambar, video, dll. dalam internet. Menurut Li *et al.* (2025), media sosial sendiri mengalami perubahan fungsi dari hanya sebagai hiburan hingga dapat menjadi salah satu media yang mendukung dalam kegiatan pendidikan.

Salah satu bagian dari media sosial berupa platform YouTube. Platform tersebut dibentuk pada tahun 2005, dimana platform tersebut berfokusnya sebagai platform *video sharing* (membagi video). Platform YouTube sendiri sudah mengalami perkembangan yang pesat, termasuk dalam Indonesia. Berdasarkan hasil survei yang sudah dilakukan oleh *Indonesia Digital Report, We Are Social* (2021) ditemukan sebanyak 93,8% total populasi Indonesia merupakan pengguna media sosial Youtube, dimana situs tersebut menempati peringkat pertama sebagai *network* yang kerap digunakan oleh masyarakat Indonesia. Industri YouTube sendiri mengalami perkembangan yang signifikan, dimana Ambarwati (2025) menjelaskan bahwa platform seperti YouTube dapat memberikan kesempatan dalam terjadinya monetasi terhadap konten yang dipublikasi, dikarenakan kemudahan akses terhadap perangkat digital, internet dengan kecepatan tinggi, serta kontribusi algoritma dari platform.

Dengan realita ini, *video* yang dipublikasi dalam YouTube terkadangnya dirancang dalam suatu tim produksi, dimana salah satu perannya berupa *video editor*. Peran *video editor* berfokus dalam *video editing*, dimana ia berproses dalam menggabungkan gambar dari beberapa *shot* utuh hingga dijadikan satu cerita yang

padu dalam bentuk video. Proses *video editing* tersebut bertujuan dalam menyampaikan berita dalam video untuk menjadi lebih menarik dari segi penyampaian informasinya serta kualitas video nya yang terjamin sehingga dapat disampaikan kepada penonton dengan baik (Mumtaz, 2024).

Dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa untuk memiliki pengalaman kerja pada industri tertentu, program magang dapat berperan sebagai salah satu cara alternatif (Fatimah *et al.*, 2025). Chairunissa & Rahmayanti (2023) mendefinisikan magang sebagai suatu program belajar dimana ilmu pengetahuan yang sudah dipelajari di perkuliahan diimplementasikan dalam industri kerja. Dalam Universitas Multimedia Nusantara, program magang merupakan salah satu syarat kewajiban lulus bagi setiap mahasiswa UMN, dengan julukan program dikenal sebagai *Career Acceleration Program*. Untuk menjalani program magang tersebut, penulis melakukan pencarian terhadap lowongan magang yang dibuka, dimana penulis memutuskan untuk *apply* dalam perusahaan Vocasia sebagai *video editor*. Penulis memilih peran ini dikarenakan penulis memiliki ketertarikan dalam mengedit *video* yang dapat bersifat edukatif serta menghibur bagi audiens yang menonton materi *video* tersebut.

Penulis juga memutuskan dalam mengikuti magang tersebut agar dapat meningkatkan keterampilan dalam mengedit *video* berdurasi panjang dengan program-program yang umumnya digunakan dalam industri masa kini. Penulis berharap melalui program magang perusahaan Vocasia penulis dapat meningkatkan kemampuan dalam *video editing* serta desain grafis, serta meningkatkan *soft skill* terutama beradaptasi terhadap lingkungan kerja yang profesional. Dalam proses magang perusahaan Vocasia, penulis pada utamanya diberikan proyek terkait dengan *video editing* konten YouTube perusahaan Vocasia atas nama Bisnis Miracle. Proyek selain *video editing*, penulis memiliki *job desk* sebagai *graphic designer*, dimana penulis juga membantu dalam perancangan *logo* dan *thumbnail* yang diperlukan untuk kepentingan perusahaan Vocasia.

1.2 Tujuan Kerja

Dalam berlangsungnya proses magang pada perusahaan Vocasia, penulis memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai pada posisi *graphic designer & video editor intern*, dimana tujuan yang ditentukan sebagai berikut:

1. Mendapatkan pengalaman kerja dalam industri yang profesional, spesifiknya pada *video editing & branding*.
2. Memenuhi syarat kelulusan dalam memperoleh sarjana Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
3. Meningkatkan keterampilan desain dalam pembuatan desain, terutamanya pada desain grafis serta *video editing* terhadap media yang berdurasi panjang.
4. Meningkatkan keterampilan *soft-skill* penulis saat bekerja, terutama pada kerja sama, dapat beradaptif pada lingkungan kerja serta mengatur *time management* yang baik.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Penguraian pelaksanaan kerja magang terbagi menjadi dua, yakni waktu serta prosedur pelaksanaan kerja. Pelaksanaan kerja magang sebagai *graphic designer & video editor intern* di Vocasia berlangsung selama 6 bulan, dimana magang dimulai pada tanggal 9 Februari 2026 hingga 31 Juli 2026. Penjabaran waktu serta prosedur pelaksanaan kerja magang dipaparkan sebagai berikut:

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Waktu pelaksanaan kerja dalam Vocasia berdurasi sepanjang 6 bulan, dimana jadwal kerja dimulai dari 09.00 sampai dengan jam 17.30. Dalam memenuhi minimal jam kerja untuk PRO-STEP dengan total 640 jam, penulis melakukan negosiasi dengan pihak perusahaan dimana jam kerja penulis dimulai dari 08.00 sampai dengan 20.00. Kerja dilakukan pada hari Senin hingga Jumat. Proses kerja magang dalam perusahaan Vocasia dilakukan secara *hybrid*, dimana WFO dilakukan sebatas ketika penulis diminta oleh pihak perusahaan untuk datang ke kantor pada minggu tertentu. Absensi dilakukan dengan melampirkan *screenshot timestamp* pada *Google Drive*,

dimana komunikasi mengenai proyek kerja dilakukan mayoritas melalui platform Whatsapp.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Penulis mendapatkan informasi lowongan magang sedang dibuka dalam Vocasia melalui *Instagram Post* yang diposting. Setelah melakukan riset dasar tentang apa perusahaan Vocasia berfokus pada, penulis lalu mengajukan perusahaan serta posisi yang dibuka kepada situs merdeka.umn.ac.id (PRO-STEP UMN) pada akhir bulan Januari. Setelah mendapatkan *approval* oleh pihak PiC serta HoD UMN, penulis lalu melakukan pendaftaran magang Vocasia pada tanggal 29 Januari 2026. Penulis melakukan pendaftaran melalui *Google Forms*, dimana penulis melampirkan CV, portfolio serta alasan kenapa ingin mengikuti proses kerja magang Vocasia.

Pada hari berikutnya, penulis lalu dihubungi oleh pihak Vocasia melalui Whatsapp, dimana penulis ditanya serta menampilkan portfolio tambahan terkait dengan *video editing* yang pernah dilakukan. Setelah berdiskusi dalam Whatsapp, penulis mengikuti *interview* tahap pertama yang berfokus pada pengenalan terhadap divisi pekerjaan serta pekerjaan apa aja yang dilakukan pada divisi tersebut. Setelah mengikuti *interview* tahap pertama, penulis dikatakan lolos dari *interview*, dimana diikuti dengan *interview* tahap kedua bersama Founder Vocasia. *Interview* tahap kedua berfokus dalam *skillset* lain yang dimiliki selain *video editing* melalui *portfolio review* oleh Founder. Setelah *interview*, penulis dinyatakan lolos melalui Whatsapp, dimana disertakan surat penerimaan magang dari Vocasia sebagai posisi *graphic designer & video editor intern*.