



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Banyak cara dalam menampilkan iklan yang salah satunya adalah video kreatif. Pada saat ini video kreatif merupakan sarana paling mudah untuk memperkenalkan suatu produk kepada masyarakat luas. Video kreatif sangat mudah dicerna dan dapat memberikan dampak yang cukup untuk diingat oleh konsumen. Video kreatif sendiri banyak macamnya sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Salah satunya adalah *promotion video*, *behind the scene film*, dokumentasi acara, ataupun *web series*.

Dengan semakin banyaknya peminat video kreatif, maka semakin banyak rumah produksi yang bermunculan dengan menawarkan bermacam – macam kebutuhan dalam berbagai segmen pasar. Saat ini segmen video kreatif yang paling banyak dibutuhkan adalah untuk *promotion video*. Hampir setiap minggu terdapat video – video kreatif baru untuk terus memasarkan atau memperkenalkan produk kepada konsumen. Ini juga didukung dengan semakin berkembangnya website – website pemutar video. Rumah produksi pun harus semakin kreatif dalam mencari ide untuk menghasilkan suatu karya yang berkualitas. Semakin baik kualitas yang dihasilkan tentu akan membuat nama rumah produksi menjadi lebih dipercaya oleh klien.

Penulis tertarik dengan dunia kerja rumah produksi khususnya pasca produksi. Oleh sebab itu saat mencari tempat kerja magang, penulis memilih rumah produksi yang berbasis pasca produksi. Penulis ingin merasakan langsung bekerja sebagai editor video dan juga sesekali ikut dalam produksi. Rumah produksi *subtube studio* pada awalnya adalah sebuah rumah pasca produksi untuk video – video kreatif. *Subtube studio* telah berkembang menjadi rumah produksi seiring berkembangnya dan antusiasme masyarakat terhadap video kreatif.

Dalam kerja magang yang penulis lakukan sebagai editor video, penulis banyak mendapat pengalaman baru. Bertemu dengan orang – orang yang sudah

lama bekerja sebagai editor video kreatif, melihat langsung editor dalam menangani klien. Dalam perusahaan yang telah menjadi rumah produksi ini, penulis tidak hanya bertambah pengalaman dalam hal pasca produksi. Penulis jadi lebih mengetahui alur kerja rumah produksi. Mulai dari proses penawaran kerja sama, pertemuan dengan calon klien atau klien dan *agency*, perlakuan yang diberikan dan juga sampai pada tahap *delivery* hasil final sebuah project. Pada laporan ini penulis ingin membahas tentang peran editor video kreatif pada rumah produksi *subtube studio*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang merupakan salah satu syarat wajib bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara untuk mendapat gelar kelulusan. Dalam praktek kerja magang mahasiswa diwajibkan terjun langsung ke dunia kerja.

Pada praktek kerja magang ini penulis mendapat tempat di sebuah rumah produksi *subtube studio* sebagai editor video. Seorang editor video pada rumah produksi *subtube studio* mengerjakan semua jenis video. Disini penulis dituntut untuk bisa mengerjakan semua jenis video kreatif.

Dalam pelaksanaan menjadi seorang editor video, penulis mendapat banyak sekali pengalaman. Mulai dari jenis video yang berbeda – beda, teknis *software*, maupun relasi dengan orang – orang di kantor. Penulis sendiri sengaja mencari tempat kerja magang yang sesuai dengan minat. Ini bertujuan untuk lebih memperdalam ilmu tentang editing dan mengaplikasikannya langsung dalam pekerjaan.

Ketika melakukan praktek kerja magang, mahasiswa akan mendapatkan banyak relasi baru. Pada kenyataannya dalam dunia kerja relasi merupakan hal terpenting, baik untuk berbagi ilmu maupun tempat kerja. Tempat kerja magang juga dapat menjadi titik awal mahasiswa untuk terjun ke dunia kerja. Banyak mahasiswa yang lanjut bekerja setelah periode kerja magangnya selesai.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Syarat melakukan kerja magang bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara adalah lulus 100 sks dan juga minimal IPK 2.0. Praktek magang nantinya akan dilakukan oleh mahasiswa dengan minimal waktu 320 jam kerja.

Penulis melakukan pencarian kerja magang melalui website – website rumah produksi yang diinginkan. Selanjutnya penulis menghubungi perusahaan dengan mengirimkan email yang berisi *curriculum vitae* dan *showreel*. Setelah mengirimkan email kepada beberapa rumah produksi, penulis mengisi *form* KM-01 untuk mendapat persetujuan kampus. Penulis dipanggil oleh beberapa rumah produksi untuk interview dan mendapat arahan *job desk* utama yang nantinya akan dilakukan. Penulis melakukan beberapa pertimbangan untuk menentukan tempat kerja magang. Pertimbangan utama penulis adalah *job desk* yang diberikan oleh rumah produksi. Penulis mulai masuk kerja magang kurang lebih satu minggu setelah interview. Proses selanjutnya adalah surat penerimaan kerja magang yang nantinya akan diberikan kepada kampus.

Penulis sudah mendapat arahan dari *Human Resources Development* tentang peraturan – peraturan yang ada di perusahaan, mulai dari jam kerja dan juga cara berpakaian pada saat *interview*. Saat memulai kerja magang, penulis sudah membawa surat – surat yang dibutuhkan dari kampus. Surat – surat ini berupa *form* KM-03 (Kartu Kerja Magang), KM-04 (Kehadiran Kerja Magang), KM-05 (Laporan Realisasi Kerja Magang), KM-06 (Penilaian Kerja Magang), dan KM-07 (Lembar Verifikasi Laporan Peserta Magang). Pada tanggal 9 Januari 2017 adalah hari pertama penulis mulai melakukan kerja magang di rumah produksi *subtube studio*. Lalu pada tanggal 9 Maret 2017 adalah hari terakhir penulis melakukan kerja magang. Jam kantor di rumah produksi *subtube studio* adalah 11.00am – 20.00pm WIB.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A