



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Pada saat ini industri kreatif menjadi salah satu media yang penting untuk menyampaikan suatu pesan melalui *visual storytelling*. *Advertising* melibatkan banyak *platform* untuk menawarkan jasa dan produk dari suatu *brand* dengan menggunakan media *video digital*. Penulis tertarik untuk mengulik proses pembuatan video digital yang digunakan untuk tujuan *advertising* dari suatu *brand*. Mengenai hal tersebut, penulis berkeinginan untuk mengikuti magang yang diadakan oleh salah satu *production house* yang bernama Ganeshaidea.

Banyak sekali rumah produksi yang tersebar di Indonesia khususnya Kota Jakarta, karena di kota tersebut banyak sekali *brand* yang ingin produknya dapat dikenal oleh masyarakat luas. Di dalam sebuah *production house*, diperlukannya adanya sumber daya manusia yang dapat memproduksi dan mengeksekusi ide yang telah diberikan melalui *brief* antara klien maupun dari sebuah agensi.

Ganeshaidea merupakan *production house* yang menyediakan jasa pembuatan video digital berupa *TV commercial*, *company profile*, *documentary ads*, serta infografis. *Client* yang diterima oleh Ganeshaidea pun sangat beraneka ragam mulai dari perusahaan BUMN hingga swasta. *Production house* ini memfokuskan dirinya untuk mengolah pembuatan video digital di bidang *advertising* dari *creative agency*, serta menerima juga *direct client* dari suatu *brand*. Penulis mendapatkan posisi sebagai editor serta perekam visual dari *behind the scene* projek-projek yang dijalankan oleh pihak Ganeshaidea.

Penulis tertarik untuk masuk ke dalam *production house* tersebut dikarenakan ingin belajar mengenai produksi dari sebuah video digital yang berfokus pada *advertising*. Penulis berharap dapat memberikan kontribusi yang baik bagi pihak Ganeshaidea baik dalam proses praproduksi, produksi, pascaproduksi serta *delivery*.

Ketika melakukan praktik kerja magang, penulis mendapatkan pengetahuan serta pengalaman yang sangat berharga terutama mengenai alur proses produksi dan juga jalannya sebuah *flow post-production* dari *offline* ke *online*. Penulis sebagai *assistant editor* dan *behind the scene* bertugas untuk merekam semua kejadian di produksi lalu menunjukkannya kepada khalayak umum sehingga menaikkan *exposure* serta mengedukasi penonton tentang proses pembuatan suatu video digital, selain itu penulis juga bertugas untuk melakukan *online editing* berupa penambahan sound effect beserta *rotoscoping* bagi video yang mengalami kesalahan dalam proses produksi.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Adapun tujuan dari pelaksanaan Kerja Magang adalah untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S. Sn) di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, kerja magang memiliki beberapa tujuan bagi penulis pribadi, yaitu:

1. Mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang penulis pelajari selama perkuliahan ke dalam lapangan kerja yang sesungguhnya
2. Menambah wawasan sebagai *video editing* dari orang-orang yang sudah berpengalaman
3. Mempelajari flow dari sebuah produksi video komersil.
4. Mempelajari pola pikir dan bagaimana menyesuaikan diri dengan tim kerja yang berada pada suatu produksi.
5. Ketika melakukan praktik kerja magang, penulis mendapatkan pengetahuan serta pengalaman yang sangat berharga terutama mengenai alur proses produksi dan post produksi.

## **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Pada pertengahan bulan Agustus, penulis melamar ke Executive Producer dari pihak Ganeshaidea untuk menjadi karyawan magang dengan *jobdesk* editor. Penulis mendapatkan referensi perusahaan magang tersebut dari seorang teman. Lamaran magang tersebut disampaikan penulis dengan membawa portofolio serta

CV (*curriculum vitae*) yang telah dibuat penulis ke kantor Ganeshaidea yang berlokasi di daerah Kemang. *Interview* berjalan dengan singkat, pada intinya bapak Radityo Trinugroho memerlukan seorang perekam di balik layar untuk mengabadikan *moment* dari proses produksi dan juga guna dalam proses pemasaran nama Ganeshaidea sendiri. Selain itu dikarenakan Ganeshaidea belum memiliki editor tetap, maka penulis dijadikan sebagai asisten editor yang bekerja di dalam suatu produksi.

Surat pengantar magang yang telah diberikan oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara diberikan kepada bapak Radityo Trinugroho, selaku *Executive Producer* dari pihak Ganeshaidea disertai dengan KTP penulis setelah resmi diterima menjadi karyawan magang. Sebagai mahasiswa yang melakukan kerja magang di Ganeshaidea, penulis juga diingatkan untuk selalu mau belajar tak hanya selalu menjadi perekam di balik layar dan juga assistant editor, tetapi mau belajar *jobdesk* lain yang menunjang produksi iklan maupun video korporat apabila diperlukan. Proses pelaksanaan kerja magang penulis di Ganeshaidea dimulai pada tanggal 29 Agustus 2020 hingga 1 November 2020.

Proses kerja magang di Ganeshaidea masih dilakukan dengan bertatap muka secara langsung (*Work From Office*) walaupun ditengah pandemi virus korona yang sekarang ini masih menjadi hambatan dalam melakukan proses kerja magang. Walaupun demikian Ganeshaidea mewajibkan kepada seluruh karyawannya untuk mematuhi protokol kesehatan selama berada di lingkungan kerja seperti sering mencuci tangan, menyiapkan *hand sanitizer*, mengenakan masker dan melakukan *rapid test* sebelum melakukan proses syuting. Selain itu, Ganeshaidea juga meminimalisir jumlah kru pada saat melakukan proses produksi.