BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam *Production House*, terdapat divisi dengan spesialisasi yang ditentukan dari pembagian pekerjaan. Video Editor merupakan salah satu pekerjaan yang terlibat. Maraknya penggunaan media khususnya video, membuat jasa dari pekerjaan ini banyak dibutuhkan di berbagai perusahaan. Bithour Production merupakan salah satu perusahaan yang membutuhkan jasa ini. Bithour Production adalah *Production house* yang berfokus pada media iklan dari sisi *storytelling* dan sinematografi. Bithour menyediakan berbagai jasa berupa iklan digital, film pendek, serial web, TVC, Animasi dan *motion graphic* dalam 2D dan 3D, *Social* media, komik, desain maskot, storyboard dan ilustrasi. Berdiri sejak tahun 2018, Bithour Production memiliki misi untuk menjadi salah satu perusahaan Indonesia yang yang mampu bersaing dalam dunia film Internasional.

Penulis memutuskan melamar pekerjaan di Bithour Production setelah melakukan riset mengenai perusahaan dan melihat potensial. Bithour Production merupakan perusahaan dengan usia masih muda mampu untuk memenangkan Penghargaan untuk film pendek dan sudah memiliki klien dengan nama-nama terkenal seperti Sosro, Tebs, Areniss, Nodeflux, Smarteye.id, dan Seuri. Melihat hal ini penulis merasa dengan ikut terlibat dalam bagian perusahaan in, kesempatan penulis untuk terlibat denga proyek akan datang sebagai kesempatan untuk memperluas koneksi dan menambah pengalaman.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang dengan tujuan untuk memenuhi persyaratan kelulusan serta menambah pengalaman dalam kesempatan ini untuk belajar lebih mengenai lingkungan dunia kerja. Kerja magang ini juga menambah dan memperluas koneksi dengan dunia profesional dan menerapkan ilmu yang dipelajari selama masa perkuliahan.

Pada Bithour Production, pekerjaan video editor merangkap juga sebagai desain grafis, konsep desain, voice editor, animator dan juga pembuat aset. Pekerjaan ini juga mendorong editor untuk ikut lebih terlibat dengan arus informasi media dikarenakan adanya keterlibatan tren dalam mengedit video. Penulis merasa dengan pengalaman ini penulis dapat mengembangkan ilmu yang sudah dimiliki sebelumnya. Hal ini juga mengasah kembali ilmu penulis dalam media sosial.

Penulis bertujuan untuk mengembangkan pengalaman sebagi editor untuk menjadi lebih baik dan juga memperluas koneksi. Terlebih, penulis ingin menambah wawasan dalam penggunaan aplikasi editing dalam mengkomposisi video seperti *after effect* dan *premiere pro*.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengambil mata kuliah *Internship* pada semester ganjil 2020/2021. Mata kuliah ini menuntut penulis untuk melakukan praktik kerja magang di pada perusahaan yang berada di bidang film atau animasi. Jangka waktu praktik magang ditentukan oleh pihak UMN sebelumnya, dengan total jam kerja minimal 320 jam. Penulis juga harus menuliskan laporan dan presentasi pengalaman setelah praktik kerja magang.

Penulis lalu melamar ke berbagai perusahaan dengan menggunakan situs *id.indeed.com* untuk mencari lowongan kerja magang. Penulis lalu mengirimkan CV, portfolio dan *videoreel* ke semua lowongan yang membutuhkan 2D dan 3D *animator*, video editor atau *concept designer*. Pihak Bithour Production mengontak penulis untuk menginfokan bahwa penulis lulus tahap awal dan masuk ke tahap *interview. Interview* dilakukan untuk posisi video editor pada tanggal 24 November 2020. Proses *Interview* berlangsung di kantor Bithour Production, daerah Petukangan, Jakarta Selatan. Kegiatan *Interview* meliputi pertanyaan mengenai pengalaman penulis, waktu pengerjaan rata-rata, keahlian pengalaman aplikasi *editing* dan desain penulis, prinsip kerja dan harapan penulis ketika bekerja di perusahaan nanti. Pada 25 November 2020, penulis mendapat kabar

dari pihak HRD, Ibu Selfi Anggraini, lewat aplikasi *Whatssap*, bahwa penulis diterima duntuk bekerja di Bithour Production.

Penulis mulai bekerja pada Senin 30 November 2020 *offline*. Hal ini dilakukan penulis untuk mengenal lingkungan sekitar kantor lebih baik. Penulis juga bertanya mengenai sistem prosedur kerja terutama jam kerja *WFH* dikarenakan masa pandemi COVID-19. Pak Deodatus memberi info kepada penulis bahwa perusahaan mengijinkan karyawan untuk *WFH* dan *offline hours* di kantor. Hal ini disesuaikan dengan masing- masing kebutuhan karyawan. Penulis bebas memilih jam kerja selama penulis memenuhi kuota jam kerja 9 jam per hari dan masuk dari hari Senin hingga Jumat. Gaji yang penulis akan dapat sebesar 3 juta setelah masa *probations* berakhir. Gaji rata-rata setelah lewat masa tersebut ditentukan dari seberapa banyak produk akhir yang penulis hasilkan per bulannya ditambah jam masuk kantor *offline*. Salah satunya contoh dari hal ini adalah satu video konten youtube memiliki harga 20 ribu rupiah.

Penulis mulai bekerja pada 30 November 2020 hingga 30 Maret 2021. Penulis lulus dari masa *probations* pada awal 3 Maret 2021, dan meneruskan bekerja di perusahaan hingga 30 maret 2021 untuk memenuhi persyaratan minimum jam praktik kerja. Sekarang ini penulis masih bekerja sebagai *freelance* editor di Bithour Production. Pak Deodatus selaku CEO dari Bithour Production merekrut penulis sebagai *freelance* editor hingga penulis lulus untuk membicarakan kontrak kerja nantinya.