

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan internet atau *social media* di masa ini tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, namun juga dijadikan media untuk berbisnis, industri, dan pendidikan, sehingga internet sudah menjadi kebutuhan masyarakat saat ini. Konten *social media* juga digunakan untuk memperkenalkan dan mempromosikan tim tersebut dengan *video* maupun foto (Gary, 2019).

Banyaknya tim *esport* yang mulai bermunculan membuat konten *video* sangat dibutuhkan untuk mendukung konten-konten *esport* tersebut, contohnya seperti *video highlight tournament* dari tim *esport* tersebut atau kegiatan sehari-hari dari pemain-pemain *esport* yang secara tidak langsung menjadi suatu langkah promosi yang dapat memperkenalkan tim *esport* tersebut.

Esport merupakan singkatan dari *Electronic Sport*, olahraga elektronik ini menggunakan *game* sebagai salah satu media untuk bertanding untuk melawan satu sama lain, contohnya *game* FPS, Battle Royal, dan Moba.

Island Of Gods Esports merupakan tim *Esport* yang dibentuk oleh perusahaan Bali United. *Island Of Gods Esports* menggunakan *social media* sebagai *platform* bisnis dan media untuk mempromosikan konten dan kegiatan *player* yang dilakukan sehari-hari melalui *platform* digital seperti *youtube*, *tiktok*, *instagram*.

Proses praktek kerja magang yang dilakukan di tengah situasi pandemi seperti ini dapat menghambat proses pengerjaan, namun dengan realita seperti ini yang membuat penulis harus bisa menangkap dan mengerti konsep alur *briefing* dengan cepat dan tepat.

Menurut <https://www.gramedia.com> ada beberapa tahap yang dilakukan oleh seorang *video editor* yaitu; *combine*, *trim*, *build*, *music scoring*, *titles*, dan *finishing*. Dalam tahap akhir ini *crew* inti dari pengerjaan *video* tersebut seperti sutradara, penata artistik, dan penata suara wajib untuk mengulas kembali *video*

tersebut untuk memastikan apakah *video* yang telah disunting oleh video editor sudah terangkai dengan sempurna atau belum.

Peran *video editor* ditujukan untuk mendukung setiap konten internal yang terdapat di pada *social media Island Of Gods Esports*, agar dapat memperkecil pengeluaran dan dapat mengontrol konten yang disajikan, seperti mengumpulkan *footage* yang ada dan disusun sesuai *brief* yang telah diberikan dan juga menentukan pewarnaan, transisi, dan efek sesuai *brief* yang ada.

Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk mengajukan lamaran kerja magang di PT IOG Indonesia Sejahtera sebagai *video editor* karena penulis ingin belajar memahami proses alur kerja *video editor* di dunia profesional serta mempelajari pembuatan konten untuk kebutuhan *social media* sebelum disebarkan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan kerja magang sebagai *video editor* di PT IOG Indonesia sejahtera, yaitu:

1. Sebagai suatu syarat kelulusan bagi mata kuliah *internship*.
2. Memiliki pengalaman dalam hal menyusun sebuah konten dari konsep awal hingga akhir sebelum *video* disebarkan.
3. Menambah relasi dan jaringan rekan kerja dalam industri kreatif untuk pekerjaan kedepannya di masa yang akan datang.
4. Dapat menerapkan ilmu yang sudah dipelajari di bidang perfilman pada kebutuhan kerja magang.
5. Memahami proses kerja sebagai *video editor* di PT IOG Indonesia Sejahtera.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melamar pada PT IOG Indonesia Sejahtera pada bulan Oktober tahun 2021. Penulis memilih PT IOG Indonesia Sejahtera karena tertarik dalam dunia *game* dan *Esports*. Setelah menunggu kurang lebih satu minggu, Penulis menerima balasan

surat elektronik dari HRD PT IOG Indonesia Sejahtera. Surat elektronik tersebut menginformasikan bahwa penulis telah lulus dalam tahap pertama dan dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu *video editing challenge*, penulis mendapat tantangan untuk menyunting sebuah *video highlight* sebuah *event tournament* yang diikuti oleh tim *Island Of Gods Esports*.

Setelah mengirim *video* tersebut dan menunggu selama kurang lebih tiga hari, penulis mendapat *email* kembali dari HRD PT IOG Indonesia Sejahtera bahwa akan diadakan wawancara *online* untuk penulis karena penulis lulus di tahap *video editing challenge*.

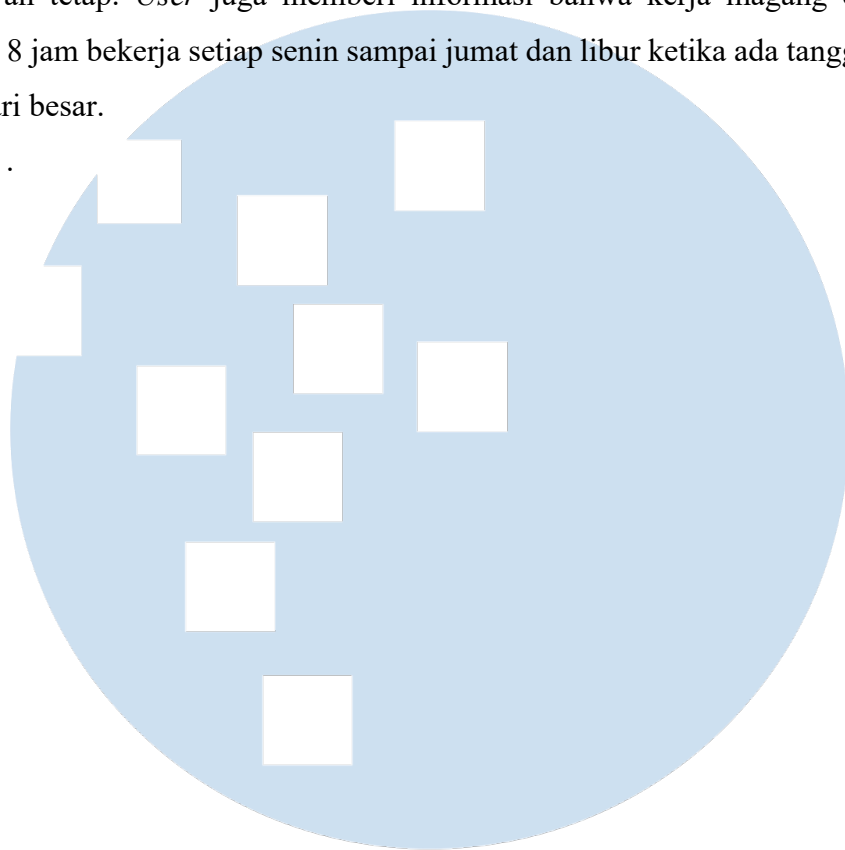
Pada saat wawancara *online* penulis di wawancarai oleh tiga orang yang bernama Nobel Kristian sebagai HRD, kemudian Dhyfa Nerbito sebagai *talent management Island Of Gods Esports*, dan yang ketiga adalah Nanda Ayu selaku *product owner* dari *Island Of Gods Esports*. Selama kurang lebih 30 menit wawancara akhirnya Nobel Kristian selaku HRD mengatakan bahwa akan diinformasikan keputusannya kurang lebih dua sampai 3 hari.

Setelah dua hari menunggu penulis mendapatkan surat elektronik dari HRD PT IOG Indonesia Sejahtera yang mengatakan bahwa penulis diterima untuk melakukan praktek kerja magang sebagai *video editor Island Of Gods Esports*.

Penulis memulai kerja magang sebagai *video editor* pada tanggal 4 Oktober 2021. Ketika masuk kantor penulis diwajibkan untuk melakukan *swab antigen* terlebih dahulu, setelah *test* dinyatakan *negative* penulis bertemu dengan HRD PT IOG Indonesia Sejahtera yaitu Nobel Kristian untuk mengurus dokumen-dokumen yang berhubungan dengan kontrak dan pembukaan rekening baru.

Setelah itu penulis dipertemukan dengan *User* penulis yaitu Nanda Ayu selaku *product owner* dari *Island Of God Esports*. Nanda selaku *user* penulis memperkenalkan penulis kepada *video editor* lainnya yang bekerja di pilar yang berbeda, setelah berkenalan Nanda Ayu memastikan kembali kepada penulis bahwa kontrak dimulai dari tanggal 4 Oktober 2021 dan berakhir pada tanggal 4 Januari, namun jika performa penulis cocok dengan *style editing* yang diinginkan oleh *user* penulis maka kontrak akan diperpanjang atau kontrak akan diperbarui sebagai

karyawan tetap. *User* juga memberi informasi bahwa kerja magang dilakukan selama 8 jam bekerja setiap senin sampai jumat dan libur ketika ada tanggal merah atau hari besar.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA