

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mata kuliah magang telah menjadi sebuah kegiatan wajib Fakultas Seni dan Desain Kampus Universitas Multimedia Nusantara yang menjadi salah satu syarat kelulusan. Kegiatan magang dilakukan dengan maksud Kampus mempersiapkan mahasiswanya untuk bekerja di dunia profesional. Oleh karena itu, laporan magang ini merupakan hasil dari kegiatan magang pada sebuah instansi di Bandung. Penulis berkesempatan melakukan kerja magang di agensi industri kreatif berbasis digital.

Industri kreatif digital di Indonesia saat ini sudah berkembang termasuk perfilman dan periklanan. Editor film atau video termasuk dalam proses di dunia periklanan. Seorang editor video bekerja sama dengan sutradara atau pengarah gambar bergerak dengan memanipulasi, memotong dan atau menata ulang adegan dari video mentah menjadi sebuah film atau satu video utuh. Penyuntingan dilakukan menggunakan perangkat lunak seperti aplikasi *Adobe Premiere Pro*, *AVS Video Editor*, *Sony Vegas Pro*, dan lain sebagainya. Selain dalam perfilman, penyuntingan video dipergunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk iklan. (Block, 2021).

Pada kesempatan kegiatan kerja magang ini, penulis pernah melamar ke 10 perusahaan sebagai video editor, *compositor*, dan animator yang berakhir dapat bekerja sebagai video editor khususnya *motion graphic* di agensi rintisan *Thinkwell Projects* Bandung. Instansi rintisan ini berfokus di media sosial dengan cara yang kreatif. Salah satu jasa yang mereka tawarkan adalah periklanan. Hal inilah yang menjadi alasan penulis berkeinginan dan berkesempatan melakukan magang di *Thinkwell Projects*. Penulis diberi tanggung jawab untuk membuat video animasi sederhana untuk menyampaikan informasi yang ditawarkan pebisnis kepada pelanggannya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan kegiatan magang dilakukan sebagai syarat salah satu kelulusan meraih gelar Sarjana Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Melalui kegiatan ini juga penulis dapat memaksimalkan keterampilannya dengan menerapkan hal-hal yang telah ia pelajari semasa perkuliahan secara kompeten. Penulis juga dapat mempelajari standar kerja profesional sebagai persiapan untuk bekerja di dunia industri kreatif. Kesempatan bekerja magang membuat jaringan atau hubungan profesional dengan berbagai orang hingga perusahaan. Hal penting lainnya yang penulis dapatkan adalah menambah keterampilan baru sehingga penulis dapat bekerja semakin kreatif, inovatif dan kredibel terhadap karya atau tanggung jawabnya sebagai pekerja profesional.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mendapatkan rekomendasi untuk bekerja magang ke agensi tempat teman penulis bekerja, yakni *Thinkwell Project* di Pasteur, Bandung. Keesokan harinya, penulis mengontak bos perusahaan tersebut untuk melamar sebagai video editor dan mengirimkan *curriculum vitae (CV)* serta portofolio melalui email. Beberapa hari kemudian, penulis mendapat kabar untuk wawancara. Wawancara berlangsung dengan baik dan penulis dapat secepatnya bekerja sebagai pegawai magang di agensi *Thinkwell Projects*. Pada tanggal 19 Juli 2021, penulis secara resmi kerja magang sistem *work from office* selama 6 bulan.

Waktu kerja perusahaan adalah pukul 08:00 WIB hingga pukul 17:00 WIB. Hari kerja perusahaan mulai dari hari Senin hingga hari Jumat. Pada hari diluar jam kerja, penulis sering mendapat pekerjaan tambahan apabila ada revisi darurat. Hari libur penulis disesuaikan dengan waktu syuting divisi agar video dapat segera diproses. Selain itu, penulis sering membantu divisi dalam proses syuting seperti melakukan penataan gaya dan pengambilan gambar.