

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia *entertainment* merupakan bidang yang dilakukan untuk menghibur masyarakat secara luas. Bidang *entertainment* itu sendiri mencakup wilayah yang sangat besar, karena itu masyarakat bebas memilih *entertainment* yang diinginkan sesuai dengan minatnya masing-masing. Industri *entertainment* merupakan salah satu industri yang bertahan hingga sekarang. Ini disebabkan karena kebutuhan dan keinginan masyarakat atas hiburan itu sendiri. Dengan adanya perkembangan teknologi yang pesat, dunia *entertainment* pun merambah ke ranah audio visual, seperti film, radio, televisi, musik dan lainnya. Tidak hanya berhenti di situ, pada masa sekarang, *entertainment* dapat diakses melalui *smartphone* pribadi tiap individu dan dapat disalurkan melalui media sosial.

Dalam masa perkuliahan, penulis diajarkan tentang bagaimana untuk menghasilkan konten audio visual yang baik secara teknis. Pembelajaran teknis tersebut meliputi penggunaan kamera, peletakan *lighting*, menggunakan perangkat lunak untuk melakukan menyunting gambar, perekaman dan penyuntingan suara. Beberapa pembelajaran tersebut juga dapat diterapkan pada dunia *entertainment* yang berkaitan erat dengan audio visual, contohnya seperti video YouTube, *music video*, video promosi konten, dan lainnya. Sama halnya dengan film pendek, produksi konten YouTube juga dilakukan oleh tim produksi, tetapi tidak sebesar tim produksi film. Produksi konten YouTube lebih fleksibel dari pada produksi film pendek, ini dikarenakan tujuan yang ingin dicapai tidak terlalu rumit jika dibandingkan dengan film pendek.

Selama masa kuliah, penulis menjabat sebagai *editor* dan tertarik untuk mengeksplorasi bidang audio visual lainnya selain film pendek. Penulis menemukan bahwa untuk membuat sebuah konten YouTube yang dapat menghibur penonton memerlukan konsep penyuntingan yang berbeda dari konsep penyuntingan film pada umumnya. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk

melakukan magang di Bumi Entertainment yang merupakan management musisi yang bergerak di bidang media sosial.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan program kerja magang dengan tujuan memenuhi syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sebagai Sarjana Seni (S.Sn). Program kerja magang ini juga dapat menjadi sebuah sarana untuk bagi para mahasiswa mengeksplorasi bidang baru. Selain itu, program kerja magang ini dapat menjadi wadah untuk mahasiswa menerapkan ilmu yang sudah mereka dapat selama masa kuliah. Program kerja ini juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk bertemu langsung dengan para praktisi yang sudah berpengalaman dalam bidangnya. Dari program kerja magang yang dilakukan oleh penulis, penulis dapat belajar mengenai alur produksi baru yang lebih fleksibel, cara berkomunikasi dengan rekan ataupun pimpinan, belajar menyampaikan pendapat dengan tata bahasa yang baik, belajar untuk bekerja sama dalam tim, dan yang terpenting adalah penulis dapat belajar untuk mengatur waktu dengan baik secara pribadi, serta hal lainnya. Penulis berharap agar ilmu dan pengalaman yang diperoleh di Bumi Entertainment dapat menjadi bekal penulis saat terjun di dunia pekerjaan sesungguhnya nanti.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Program kerja magang penulis di Bumi Entertainment mulai dilaksanakan pada tanggal 14 Juni 2021 sampai dengan 29 Oktober 2021. Jam kerja yang berlaku di Bumi Entertainment fleksibel dan disesuaikan dengan jadwal yang sudah ditetapkan pada hari itu. Untuk jam kerja pasti, Bumi Entertainment memiliki jam kerja dari pukul 08.00 (WIB) hingga pukul 17.00 (WIB). Sebelum penulis memulai program kerja magang, ada beberapa tahapan yang dilalui oleh penulis, antara lain:

1. Penulis memastikan telah menuntaskan 124 SKS untuk melakukan program kerja magang Track 2.

2. Penulis telah mengikuti kegiatan pembekalan magang pada tanggal 19 Februari 2021 yang diadakan oleh *Career Development Center* Universitas Multimedia Nusantara.
3. Penulis menemukan lowongan kerja magang sebagai *editor* di Bumi Entertainment melalui *posting* Instagram salah satu musisi yang berada di bawah naungan Bumi Entertainment. Sebagai surat permohonan kerja magang, penulis mengirimkan CV, surat lamaran, dan juga portofolio kepada *email* resmi Bumi Entertainment.
4. Penulis melaksanakan wawancara magang secara tatap muka pada tanggal 28 Mei 2021 di kantor Bumi Entertainment yang terletak di Priatman Tower dengan alamat lengkap Jl. Ciledug Raya No.19A, RT.03/RW.04, Cipulir, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan.
5. Penulis memulai program kerja magang sebagai *video editor* pada tanggal 14 Juni 2021 di Bumi Entertainment.
6. Penulis mengirim surat penerimaan kerja magang dari Bumi Entertainment melalui *website* resmi Program Magang Merdeka. (merdeka.umn.ac.id)
7. Sewaktu melakukan program kerja magang penulis diperkenalkan dengan beberapa anggota tim Bumi Entertainment, antara lain Ismi Puspita sebagai *Producer*, Muhammad Arkan Faruqi sebagai *Program Director*, dan seluruh anggota tim Bumi Entertainment lainnya. Penulis juga bekerja sebagai *video editor* yang bertugas untuk membuat video yang diminta oleh *digital strategist* untuk membuat konten video harian.

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