

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia maya sudah menjadi salah satu syarat wajib dalam kehidupan dalam era digital ini, terlebih lagi hiburan dan konten informasi karena masa pandemi hanya dapat dinikmati dalam dunia maya, tidak lagi menggunakan media kertas dan media yang dapat dinikmati secara langsung. Sejak informasi dan hiburan hanya dapat dinikmati melewati dunia maya, konten yang berisi audio dan visual sangatlah sering dijumpai oleh manusia dalam kesehariannya. Salah satu konten audio dan visual yang paling sering dijumpai adalah video program digital yang sering muncul di laman Youtube, dan Instagram karena, mengandung banyak informasi dan hiburan maka kejadian dibalik layar sangat menarik untuk dibahas. Dunia maya semakin berkembang seiring berjalannya waktu, banyak bermunculan pemikiran bisnis yang memanfaatkan produksi konten audio dan visual. Lima tahun terakhir perkembangan bisnis pun terlihat pesat karena hanya kalangan masyarakat tertentu yang masih menggunakan televisi untuk sumber informasi, kebanyakan orang memilih untuk membuka telepon genggamnya untuk menonton dan menggali informasi melewati *platform* seperti YouTube, TikTok, dan Instagram.

Dalam memilih perusahaan magang penulis lebih memilih untuk mendapatkan perusahaan yang dapat memberikan informasi tepat tentang produksi konten digital karena, ketika perkuliahan berjalan, penulis sering sekali mengambil *jobdesk* yang berhubungan dengan produksi, dan penyuntingan gambar untuk menyelesaikan tugas kuliah. Dengan begitu, penulis memutuskan untuk menjadi salah satu *editor* magang dalam sebuah perusahaan yang sering memproduksi konten digital untuk kepentingan *marketing* suatu perusahaan. Pencarian dimulai menggunakan laman *Glints*, ada banyak sekali perusahaan yang sudah ditemui dan dicoba untuk mendaftar pada perusahaan tersebut. Beberapa daftar perusahaan tersebut adalah Bali United Studio, Seven Sunday Films, Jellyfish Indonesia, dan

Eltra Studio. Perusahaan tersebut masuk ke dalam daftar keinginan karena, kemungkinan untuk mendapatkan pengalaman yang akan membantu penulis untuk melanjutkan ke jenjang karir berikutnya. Perusahaan tersebut sering kali menjadi vendor untuk produksi konten digital di berbagai perusahaan. Hasil yang penulis dapat yakni penulis mendapatkan kesempatan untuk bekerja magang di Jellyfish Indonesia, saat itu penulis mendapat panggilan wawancara dan tidak lama kemudian penulis mendapatkan informasi bahwa penulis diterima dan hasilnya sesuai dengan apa yang telah direncanakan oleh penulis. Saat itu juga, Jellyfish Indonesia cocok untuk dijadikan tempat bekerja magang karena, memiliki sumber informasi karir yang kompeten, banyak ilmu yang dapat didapatkan oleh penulis seperti salah satunya adalah *video editing* konten program digital. Sesuai dengan tujuan Jellyfish sendiri yakni mewujudkan suatu program yang tadinya membosankan menjadi menarik untuk ditonton oleh *audience* dengan skala digital. Hal itu yang menjadi pembeda di Jellyfish karena, dari sekian banyak tujuan tempat magang yang diajukan oleh penulis, Jellyfish Indonesia adalah perusahaan yang jarang mengerjakan proyek besar seperti TVC dan lebih memfokuskan produksinya di konten-konten digital.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Jellyfish Indonesia menjadi tujuan akhir penulis karena banyak sekali maksud dan tujuan untuk menjadi lebih baik. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan selama masa kuliah berlangsung, Jellyfish Indonesia adalah tempat yang tepat untuk mendapatkan banyak informasi tentang produksi konten digital kreatif, beberapa maksud dan tujuan penulis, diantaranya:

1. Mendalami ilmu *video editing* dalam produksi program digital.
2. Mempelajari bagaimana cara untuk berinteraksi dengan klien dan agensi
3. Menambah ilmu tentang struktur produksi dalam produksi konten digital
4. Mengasah ilmu dalam menyelesaikan masalah yang terjadi didalam produksi

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum diterima oleh perusahaan Jellyfish Indonesia sebagai seorang karyawan magang, penulis menjalankan sesi *interview* langsung bersama *executive producer* Jellyfish Indonesia. 7 hari kemudian penulis dihubungi kembali oleh *executive producer* Jellyfish Indonesia untuk melaksanakan *shooting* di luar kota. Pihak Jellyfish Indonesia menerima magang penulis sejak 27 Oktober 2021 sebagai *video editor*. Jam kerja yang akan dilakukan oleh karyawan magang adalah selama 800 jam. Jellyfish Indonesia sendiri menggandeng sebagai vendor perusahaan seperti Unilever, TACO, dan Summarecon. Selama penulis menjalankan kerja magang di Jellyfish Indonesia, penulis diberikan kepercayaan untuk memegang satu proyek berkepanjangan dari perusahaan TACO. Penulis menjalani *shooting* dan *editing* untuk konten digital perusahaan TACO tersebut, dan bahkan dipercaya untuk mengikuti proyek di Surabaya – Bali, dan penulis mendapatkan *fee* tambahan dari Jellyfish Indonesia. Jam kerja di perusahaan Jellyfish Indonesia dapat dibilang sangat fleksibel, karena waktu bekerja yang dilakukan hanya ketika proses pra-produksi, produksi, dan juga paska produksi. Prosedur pelaksanaannya pun dapat dibilang sangat mudah, karena sebagai karyawan magang, yang hanya perlu dilakukan hanyalah menuruti keinginan klien dan juga *supervisor* magang.

