

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penulis telah menempuh studi mengenai pembuatan konten audio visual selama beberapa tahun masa perkuliahan. Selama masa perkuliahan, penulis terlibat dalam proses pembuatan film pendek, film dokumenter, *corporate video*, penulisan naskah, *editing* dan *motion graphic*. Selain dari studi pada masa perkuliahan, penulis juga mencari pengalaman secara langsung dalam pembuatan konten audio visual, dengan cara membantu secara sukarela saat ada yang mencari kru tambahan pada saat produksi film pendek. Tetapi, pada saat pandemi COVID-19, semua kegiatan beralih menjadi kegiatan daring, termasuk perkuliahan. Penulis merasa perkuliahan secara daring memiliki keterbatasan dalam penyampaian materi, sehingga penulis memutuskan untuk mencari ilmu yang lebih lagi dengan terjun secara langsung dalam industri kreatif, dengan melakukan kerja magang.

Dari tahun ke tahun, konten audio visual semakin banyak ditemukan di mana-mana. Yang dulunya orang-orang masih memakai media cetak berupa gambar dan tulisan, kini beralih menjadi media digital berupa audio visual. Ditambah lagi dengan adanya pandemi COVID-19 dan juga perkembangan sosial media yang sangat pesat, yang membuat orang-orang menjadi dekat dengan gawainya masing-masing, sehingga membuat mereka sering berinteraksi dengan orang lain melalui sosial media, dibandingkan dengan bertemu langsung. Perkembangan konten audio visual ini dapat dirasakan di mana-mana, contohnya dalam bidang pendidikan, bidang kesehatan dan industri. Maka dari itu, penulis memilih untuk magang di Bekantan Creative yang memproduksi konten audio visual, baik konten Bekantan Creative, maupun konten audio visual untuk klien Bekantan Creative.

Sebelum diterima dan magang di Bekantan Creative, penulis lebih memilih kegiatan magang dibandingkan mengambil elektif perkuliahan, dikarenakan penulis merasa butuh pengalaman langsung bekerja di dalam industri kreatif. Alasan penulis memilih Bekantan Creative sebagai tempat magang, yaitu penulis melihat Bekantan Creative menyediakan program magang yang sesuai dengan program studi yang penulis tempuh pada saat masa-masa perkuliahan. Selain itu, penulis tertarik dengan karya-karya yang Bekantan Creative hasilkan kepada klien-kliennya. Penulis juga melihat peluang untuk menambah koneksi, baik itu dari Bekantan Creative, klien Bekantan Creative, dan juga pekerja magang lainnya. Penulis mempertimbangkan metode kerja *Work From Home* (WFH), *Work From Office* (WFO), dan *Hybrid* sebagai pertimbangan bekerja di Bekantan Creative, dan Bekantan Creative menerapkan sistem *Hybrid*, yaitu *Work From Home* (WFH) pada hari kerja biasa, dan *Work From Office* (WFO) pada saat produksi, yang penulis nilai masih aman dilakukan pada masa-masa pandemi COVID-19.

Penulis mendaftar magang sebagai *Junior Videographer* (JVDO-i) di Bekantan Creative. Meskipun tertulis kata “videographer”, akan tetapi pekerjaan yang dilakukan tidak tertuju pada videografi, merekam atau mengoperasikan kamera saja. *Junior Videographer* (JVDO-i) memiliki tanggung jawab dalam pembuatan konten audio visual, yang mencakup perancangan ide dan konsep, praproduksi, produksi dan pascaproduksi. Di dalam JVDO-i, terbagi menjadi beberapa pekerjaan atau *job description*, yaitu: *scriptwriter*, *copywriter*, sutradara, sinematografer, *sound recordist* dan editor. Selama penulis melakukan kerja magang di Bekantan Creative, penulis memiliki bagian yang lebih besar sebagai editor, yang juga mencakup *motion graphic*. Selain menjadi editor, penulis bekerja sebagai *scriptwriter* dan *copywriter* dalam beberapa proyek video untuk klien, maupun video proyek internal Bekantan Creative.

Dikarenakan penulis mendapat bagian yang lebih besar sebagai editor, maka, laporan magang ini akan lebih berfokus pada pekerjaan penulis sebagai

editor, dan judul dari laporan magang ini adalah “Peran Editor dalam Bekantan Creative (PT. Bekantan Rumah Produksi)”.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis berharap dengan magang di Bekantan Creative, penulis dapat mendapatkan pengalaman secara langsung pada industri kreatif dan menambah portofolio. Penulis juga ingin mengaplikasikan materi yang didapatkan semasa perkuliahan dan ingin terus mendapatkan ilmu baru saat magang di Bekantan Creative. Selain itu, penulis ingin mendapat koneksi yang lebih besar melalui magang di Bekantan Creative, yang berguna bagi penulis saat menyelesaikan magang, maupun saat telah lulus dari masa perkuliahan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis memilih program magang merdeka Universitas Multimedia Nusantara pada masa perkuliahan semester 6. Program magang tersebut memiliki bobot sebesar 20 SKS, selain itu, program magang tersebut mewajibkan memenuhi minimal 800 jam kerja magang selama 1 semester, agar dapat mengikuti sidang magang. Penulis menjalani program kerja magang di Bekantan Creative, dihitung mulai dari tanggal 10 Januari 2022 hingga 8 Juli 2022.

Awalnya, penulis menyusun CV dengan format yang penulis dapatkan di kelas Professional Development dan penulis memulai mencari tempat magang melalui aplikasi LinkedIn dan Glints, lalu mengunggah CV ke beberapa perusahaan yang penulis tuju. Penulis mendaftarkan perusahaan-perusahaan tersebut ke situs magang merdeka UMN, setelah disetujui oleh dosen, penulis mendapatkan *cover letter* untuk perusahaan yang dituju. Beberapa perusahaan yang penulis daftarkan untuk kerja magang, yaitu Studio Antelope, Kompas Gramedia, PT. Rentracks Coreation Indonesia, Vooya, Hilmasta, Erha Clinic Indonesia dan Bekantan Creative. Di antara perusahaan-perusahaan tersebut, yang

paling responsif saat membalas pesan adalah Bekantan Creative, sehingga proses penerimaan magang yang paling cepat adalah Bekantan Creative.

Penulis diundang untuk melakukan wawancara tahap 1 dengan *Chief Operational Officer* (COO) Bekantan Creative, yaitu Benaya Stephen, wawancara tahap 1 ini lebih mengulas tentang CV dan kegiatan selama masa perkuliahan penulis. Setelah wawancara tahap 1 selesai, penulis diberi tugas yaitu membuat *motion graphic bumper* Bekantan Creative versi penulis sendiri dan dibuat sekreatif mungkin, setelah itu diunggah via *email*. Satu minggu kemudian, penulis diundang untuk melakukan wawancara tahap 2 dengan *Chief Executive Officer* (CEO) Bekantan Creative yaitu Bernardus Yoseph Setyo Prabowo. Pada tahap 2 ini, penulis diwawancarai tentang portofolio dan menjelaskan kegiatan yang dilakukan di Bekantan Creative. Setelah wawancara tahap 2 selesai, 1 minggu kemudian, penulis mendapatkan *email* penerimaan magang di Bekantan Creative, beserta undangan untuk menandatangani kontrak kerja pada tanggal 16 Desember 2021. Setelah menandatangani kontrak kerja, penulis mengunggah persetujuan tersebut ke situs magang merdeka UMN, sehingga penulis dapat melakukan magang di Bekantan Creative.

Pelaksanaan kerja magang di Bekantan Creative adalah *hybrid*, yaitu gabungan antara *Work From Home* (WFH) dan *Work From Office* (WFO). *Work From Home* (WFH) akan dilakukan pada hari-hari biasa atau pada tahap *development*, *praproduksi* dan *pascaproduksi*. *Work From Office* (WFO) dilakukan saat produksi dilakukan.