

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Online editing* merupakan fase akhir pembuatan film yang harus melewati beberapa tahapan, seperti dikutip dari Studio Antelope (2019), *online editing* merupakan tahap penyelesaian atau finalisasi dengan menambahkan *color grading*, efek visual, *motion graphic*, dan *audio mixing* dari hasil *offline editing*. Pada *offline editing* terdapat *file* dengan resolusi rendah atau disebut *file proxy* yang akan dihubungkan kembali menjadi *file* berkualitas tinggi sesuai *file* asli untuk diproses di *online editing*. Seorang *online editor* bertugas untuk merealisasikan segala konsep yang ada dari tahap praproduksi dan hal-hal yang tidak dapat dicapai pada saat syuting, seperti efek visual dan keterbatasan anggaran, maupun fasilitas pada saat syuting.

Kondisi industri perfilman Indonesia dalam bidang *online editing*, yaitu *motion graphic* dan *online editing*, menurut penulis kurang baik. Sebagai contoh adalah film *Garuda Superhero* (2015) yang mendapat ulasan kurang baik, menurut Cintadine (2022), film *Garuda Superhero* dirilis pada tahun 2015 dengan cerita dan eksekusi yang kurang baik. Kemudian, efek CGI pada film ini juga sangat kasar dan berlebihan. Jangankan mendapat penonton yang banyak, apresiasi pun tidak dapat dan malah dibanjiri oleh kritikan-kritikan pedas walau butuh 10 tahun untuk memproduksi film *Garuda Superhero* menurut pembuat film.

*Motion artist* merupakan seseorang yang merancang dan mendesain pergerakan dari suatu *file*. Hasil dari rancangan-rancangan tersebut kerap disebut sebagai *motion graphic* dan animasi. *Motion artist* merupakan profesi yang fleksibel, karena dapat diimplementasikan ke dalam film animasi dan film *live action*, bahkan ke dalam foto. Penulis berharap dengan menjalani magang di PT. Sunny Side Up sebagai *motion artist* dan *online editor* dapat memberikan peningkatan kualitas, dampak positif, dan dobrakan baru di dalam *online editing*.

Penulis sadar bahwa untuk memiliki karir yang baik, membutuhkan tiga hal penting yaitu: keahlian, jaringan, dan keberuntungan. Ketiga hal tersebut memiliki

ikatan yang erat dan tidak dapat berfungsi tanpa satu atau dua hal lainnya. Untuk memiliki ketiga hal tersebut, oleh karena itu penulis harus bisa melihat dan mencari peluang dan potensi dengan baik. Menurut penulis, PT. Sunny Side Up sudah memiliki reputasi yang baik dan besar karena memiliki klien-klien besar seperti Xiaomi, Samsung, Mandiri, Wardah, dan im3. Karena hal tersebut, penulis memutuskan untuk menjalani magang di tempat tersebut, guna untuk memperdalam tiga hal tersebut.

### **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Maksud dan tujuan magang yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

1. Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara.
2. Meningkatkan dan mengasah koneksi serta keahlian agar dapat membuka peluang kerja.
3. Mempelajari hal-hal baru di dalam penyuntingan *online* dan mendorong diri agar bisa lebih berkembang.
4. Menerapkan segala ilmu yang sudah dipelajari di kuliah, serta menjadikan kesempatan ini untuk mengenal dan mempelajari industri kreatif sebelum masuk ke dunia kerja.
5. Penulis berharap dapat memberikan peningkatan kualitas, dampak positif, dan dobrakan baru di dalam *online editing* film.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis mendapat informasi tentang keberadaan PT. Sunny Side Up dari dosen *online editing* Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara, Bapak Ignatius Krismawan. Kemudian ketika harus melakukan program magang di semester tujuh, penulis berkonsultasi dengan Bapak Ignatius mengenai tempat magang yang menarik. Bapak Ignatius menawarkan kesempatan magang di PT. Sunny Side Up, tempat beliau bekerja. Penulis mengajukan tanggal 11 Juli 2022 untuk memulai magang. Namun, karena kantor PT. Sunny Side Up sedang dalam

renovasi, penulis memulai magang pada tanggal 18 Juli 2022 dan selesai pada 18 Oktober 2022. Penulis melaksanakan magang sebagai *motion artist* dan *online editor* berada di bawah supervisi Zuhayr Izza Shaquille (Hayer) dari divisi *motion graphic*.

Tempat magang penulis memiliki jam kerja yang fleksibel, sehingga diperbolehkan masuk siang atau sore. Penulis diperbolehkan bekerja dari rumah asalkan pekerjaan mencapai target *deadline*. Saat bekerja di rumah, tidak ada fasilitas khusus, namun diharuskan untuk *stand by* jika ada revisi atau tambahan pekerjaan. Namun, ketika ada klien, tidak menutup kemungkinan untuk datang pagi dan juga lembur hingga tengah malam.

A large, light blue watermark logo of UMN is centered on the page. It consists of a circle containing a stylized 'U' shape formed by several white squares of varying sizes.

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA