

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media audio visual adalah media yang mencakup pendengaran dan visual sekaligus (Munadi, 2008). Konten audio visual menjadi sebuah kebutuhan yang semakin diminati dan diperlukan di era digital. Media digital kini menjadi sebuah platform yang sangat efektif untuk bisa menyebarluaskan informasi atau pesan yang ingin disampaikan kepada konsumennya. Hal tersebut terjadi karena layar atau media audio visual sekarang menjadi fitur interaksi sosial yang ada di mana-mana baik di ruang pribadi dan publik yang telah menjadi alat utama untuk menginformasikan, mesyatkan, menghibur, menghubungkan, mendidik, dan menjual barang dan jasa (Diaz-Cintas & Massidda, 2019). Saat ini berbagai bentuk seperti iklan, *music video* (MV) dan video komersial lainnya sangat diperlukan oleh sebuah perusahaan, organisasi, dan kelompok tertentu untuk menjual produk- produk yang diciptakan. Menurut Rudi Hidayat (CEO PT V2 Indonesia) dikutip dari CNBC Indonesia pertumbuhan produk audio visual di Indonesia mencapai 20% per tahun. Adanya kebutuhan dan pertumbuhan tersebut membuat pelaku industri yang ada di dalamnya terus berusaha untuk menciptakan sesuatu yang baru dan berkualitas.

Kebaruan dan berkualitas ini erat kaitannya dengan teknologi yang ada. Teknologi akan semakin canggih dimana penciptanya akan terus mengembangkannya untuk mendukung dan memudahkan pekerjaan manusia (Miarso, 2007). Perkembangan teknologi yang terus terjadi membuat ide atau imajinasi yang sebelumnya sulit diwujudkan justru menjadi semakin mudah direalisasikan. Hal tersebut membuat sebuah karya audio visual tidak hanya terbatas melalui media konvensional (*live production*) tetapi juga dapat dikombinasikan dengan teknologi lainnya seperti *visual effect*, *3D*, dan animasi. Selama masa perkuliahan, penulis diajarkan untuk menghasilkan berbagai

produk karya seperti film, iklan, dan bentuk video lainnya. Proses pembuatan karya-karya tersebut melibatkan banyak pihak dan departemen. Salah satunya yakni departemen manajerial yang bertugas untuk memastikan kelancaran produksi karya sesuai keinginan *client* dalam segi kreatif dan juga waktu pelaksanaan. Sejak duduk di bangku Sekolah Menengah Atas (SMA), penulis sudah terbiasa untuk berperan dalam departemen manajerial dalam produksi sebuah film atau video kreatif untuk diperlombakan.

Penulis menyenangi peran tersebut karena memiliki latar belakang sebagai salah satu bagian dalam organisasi siswa yang bertugas untuk berkomunikasi dengan banyak pihak. Penulis sering terlibat dalam departemen manajerial saat memproduksi sebuah karya, baik dalam masa perkuliahan maupun di luar perkuliahan. Penulis juga dapat berperan sebagai produser maupun jabatan yang ada dibawahnya, yakni *associate producer*. Dikutip dari Indeed pada tahun 2022, *associate producer* bertugas dan bekerja dalam sebuah *set film*, televisi, teater atau produksi lainnya untuk membantu produser dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada agar proses produksi tetap berjalan dengan lancar. Penulis tertarik untuk mengetahui lebih jauh mengenai produksi karya yang tidak hanya berbasis *live production* tetapi juga memanfaatkan *visual effect* dan animasi. Penulis akhirnya mengajukan program magang di Visualizm, salah satu studio pasca produksi yang ada di Tangerang.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka *Internship Track 1* bertujuan untuk memenuhi persyaratan kelulusan dan gelar sarjana seni. Penulis juga dapat merasakan langsung bekerja di dalam industri dan dapat mengaplikasikan pengetahuan yang didapatkan selama masa perkuliahan. Selain itu, program kerja magang juga dapat memberikan pengalaman baru terhadap hal-hal yang belum didapatkan di masa perkuliahan baik berupa proses, tahapan, dan etos dalam bekerja yang diperlukan di industri. Penulis secara khusus ingin

meningkatkan kemampuan dalam bidang manajerial produksi berbagai karya audio visual. Dalam melakukan kerja program magang di Visualizm, penulis ingin memberikan kontribusi berupa ide, kreativitas dan *management skill* untuk menjaga atau bahkan meningkatkan kualitas produksi yang ada.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan Merdeka Belajar Kampus Merdeka *Internship Track* 1 di Visualizm sejak tanggal 21 Juli 2022 sampai dengan 21 Desember 2022. Visualizm memiliki jam kerja yang cukup fleksibel dengan melihat kebutuhan dan jenis pekerjaan yang harus dilakukan. Meskipun begitu, Visualizm masih mempunyai jam kerja yang coba ditetapkan, yakni pukul 10.00 hingga 18.00 WIB.

Dalam memulai program kerja magang, penulis telah melakukan beberapa tahapan seperti:

1. Penulis mengikuti kegiatan pembekalan magang yang diadakan oleh *Career Development Center* (CDC) pada hari Jumat, 1 April 2022.
2. Penulis mendapatkan informasi lowongan menjadi *associate producer* dari teman yang bekerja di Visualizm. Kemudian penulis mengirimkan *curriculum vitae* (CV) dan *portfolio* kepada perusahaan terkait.
3. Penulis melakukan proses wawancara magang pada hari Jumat, 15 Juli 2022 secara daring melalui *google meeting* bersama dengan Michael Budihardjo dan Finny Rahmasari.
4. Penulis memulai program kerja magang pada tanggal 21 Juli 2022.
5. Saat masa program kerja magang, penulis bekerja secara langsung sebagai *associate producer* untuk Finny Rahmasari selaku produser.
6. Penulis mengakhiri program kerja magang pada tanggal 21 Desember 2022.