

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan dunia digital selama satu dekade terakhir telah melahirkan berbagai teknologi yang memudahkan akses masyarakat terhadap informasi. Internet saat ini sudah sangat lekat dalam kehidupan masyarakat telah membantu masyarakat membangun kehidupan sosialnya secara online melalui berbagai platform. Pangs media sosial, *e-commerce*, konten streaming, dan *game* telah tumbuh secara signifikan. Sebagian besar instansi pemerintah di Indonesia sudah mulai menggunakan media sosial untuk berkomunikasi dengan masyarakat. Jumlah pengguna media sosial yang terus meningkat juga membuat lembaga pemerintah juga mulai memanfaatkan keberadaan media sosial untuk terhubung dengan masyarakat yang dilayani.

Menurut Reisz & Millar (2014:28), penyuntingan dimulai pada era bisu dan terus berkembang hingga saat ini. Menurut mereka, berbagai teknik editing yang inovatif seperti *cut*, *dissolves*, dan *flashback* telah menjadi prinsip inti yang telah menjadi praktik yang umum digunakan. Dancyger (2018:242) mencapai banyak tujuan melalui penyuntingan: mengklarifikasi narasi, menekankan unsur dramatis, mendukung subteks, dan menekankan unsur estetis di dalamnya. Menurut Bordwell & Thompson (2016:24), orang yang melakukan proses penyuntingan disebut penyunting. Mereka juga mengatakan bahwa editor bertanggung jawab untuk menyatukan karya film yang telah selesai. Editor juga bekerja sama dengan sutradara untuk membuat berbagai keputusan kreatif tentang cara mengedit dan menggabungkan waktu untuk menghasilkan hasil yang unggul

Proses penataan gambar adalah hal yang sangat penting dalam sebuah suatu visual. Namun banyak orang tidak menyadari bahwa penata gambar juga harus memberikan berbagai sentuhan untuk membuat gambar menjadi lebih indah dan menarik. Proses editing konten atau film adalah seni menggabungkan gambar dan audio agar memiliki alur cerita yang dapat dinikmati dan bermanfaat bagi

Penonton ataupun pemirsa. Edward Dmytryk (2018:17) pada bukunya yang bertajuk *On Film Editing: An Introduction to the Art of Film Construction* menetapkan 7⁴ peraturan tentang memotong gambar” yang wajib dipahami oleh seorang penyunting gambar, ialah:

1. Tidak membuat potongan gambar tanpa alasan yang positif.
2. Manakala ragu- ragu tentang *frame* mana yang tepat buat dipotong, hingga panjangkan saja tanpa wajib dipotong.
3. Dalam pergerakan gambar dimungkinkan melaksanakan pemotongan gambar asalkan tidak kurangi nilai dari pergerakan tersebut.
4. Melaksanakan ataupun membuat perihal yang baru merupakan perihal yang lebih baik daripada melaksanakan ataupun memakai perihal yang lama.
5. Seluruh *sequence* serta *scenes* awal sampai terakhir harus menggambarkan suatu alur cerita yang berkesinambungan.
6. Memotong/ menyunting gambar dengan nilai- nilai/ arti tertentu.
7. Dahulukan unsur- unsur penyunting setelah itu baru format penyuntingan.

Video Editor sangatlah berperan penting dalam proses merangkai sebuah gambar bergerak karena proses tersebut memberikan tambahan rasa yang tujuan akhirnya adalah memberikan *visual story telling* yang lebih baik. Proses *editing* sendiri merupakan salah satu kunci dari keberhasilan atas sebuah video maupun film.

Proses *editing* sendiri merupakan suatu kegiatan untuk memilih, merangkai, melakukan penyusunan ulang serta memanipulasi berbagai video yang telah direkam sebelumnya untuk menjadi suatu rangkaian video yang memperlihatkan sebuah jalan cerita utuh seperti dengan konsep yang diinginkan dalam proses pembuatannya.

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia atau disingkat Kemenparekraf adalah kementerian dalam Pemerintah Indonesia yang membidangi urusan kepariwisataan dan ekonomi kreatif. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dipimpin oleh seorang Menteri Pariwisata (Kemenparekraf) yang sejak tanggal 23 Desember 2020 dijabat oleh Sandiaga Salahuddin Uno.

Alasan penulis melakukan magang di Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif yang setelah penulis akan sebut sebagai Kemenparekraf, karena penulis ingin mengetahui bagaimana industri kreatif dapat bekerja di instansi pemerintahan selain itu tentunya untuk mempraktekan teori yang di dapat di kampus serta penulis berharap agar dapat berkembang dan bisa mendapatkan ilmu baru dari tempat magang di Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif pada di divisi konten video biro komunikasi.

Alasan penulis memilih judul Peran Kerja Asisten Editor Pada Kegiatan *Tourism Ministerial Meeting G20* di lingkungan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Karena *event* tersebut salah satu *event* terbesar dan cukup bergengsi dari banyaknya *event* yang dilaksanakan oleh kemenparekraf. Selain itu penulis juga ingin mengetahui proses yang dilakukan dalam penyuntingan gambar tersebut dan kendala apa saja yang dialami penulis dalam program G20 sebagai asisten editor video.

Selama kuliah, penulis beberapa kali bekerja sebagai editor di beberapa proyek video. Penulis tertarik dengan dunia kreatif dan tertarik untuk magang di Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Penulis memilih Kemenparekraf karena berharap dapat melihat langsung bagaimana cara pandang instansi pemerintah bekerja khususnya dalam pengembangan industri pariwisata dan industri kreatif.

Dalam magang ini penulis di tetapkan pada divisi konten video di bawah naungan Biro Komunikasi Jumlah tim produksi relatif sedikit, mereka dapat

mengerjakan proyek video, foto, dan grafik dalam jumlah besar, yang tentunya harus diperbarui setiap hari. Penulis berkeyakinan bahwa penulis dapat belajar secara intensif dari team produksi Kemenparekraf dan ingin mengetahui bagaimana proses kreatif dapat berjalan dalam industri pengembangan pariwisata dan ekonomi kreatif.

Penulis bekerja sebagai mahasiswa magang dengan menjadi *video editor* di biro komunikasi divisi konten video dan grafis Bidang ini memungkinkan penulis untuk mengobservasi proses pengeditan konten video Kemenparekraf dari awal hingga akhir. Dari melakukan magang ini, penulis juga berharap bisa mengenal lebih banyak orang dan memperluas jaringan.

1.1. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Magang penting bagi mahasiswa untuk mengenal dunia kerja, memahami kehidupan kerja. Oleh karena itu, tujuan dari magang ini adalah:

1. Mengimplementasikan pengetahuan yang dipelajari dalam kuliah enam semester dalam kehidupan kerja Anda.
2. Menambah informasi alur kerja Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, khususnya di Kantor Komunikasi Departemen Konten Video, Foto dan Grafik Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
3. Pengetahuan tentang proses penyuntingan konten video media sosial Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
4. Mempraktikkan sikap dalam dunia kerja seperti disiplin, tanggung jawab, mengembangkan soft skill seperti manajemen waktu, organisasi dan juga kerjasama tim.

1.2. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Standar Operasional Prosedur dalam penerimaan mahasiswa magang yakni diawali dengan pengajuan CV dan portofolio langsung ke kantor Kemenparekraf kemudian menunggu informasi untuk kemudian dilakukan nya Interview dan pengecekan berkas-berkas terkait. Untuk penulis sendiri awalnya untuk mencari

magang, penulis mengirimkan CV ke beberapa rumah produksi film dan agensi kreatif, termasuk instansi pemerintah, yang penulis melamar melalui email. Permintaan itu salah satunya merujuk kepada Ibu Dewi, Kepala Kantor Biro Komunikasi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Saat itu penulis tidak mendapat tanggapan. Namun, seminggu setelah mengirimkan email penulis, penulis menerima pesan WhatsApp dari Mas Rudi, yang pada saat itu menjabat sebagai Sub koordinator konten video Kantor Komunikasi, yang meminta penulis datang untuk wawancara.

Penulis kemudian berkontak dengan Ibu Sonia selaku kepala administrasi video dan foto biro komunikasi untuk menentukan tanggal mulai dan selesai melakukan magang. Ibu Sonia setuju untuk praktek dengan penulis mulai 1 Juni 2022. Penulis juga menjelaskan keperluan praktek penulis yaitu minimal 800 jam kerja. Oleh karena itu, penulis bersama Ibu Sonia dan Bapak Dadam sepakat bahwa praktik penulis akan dilaksanakan selama enam bulan terhitung mulai tanggal 1 Juni 2022 sampai dengan tanggal 1 Desember 2022.

Sistem kerja video dan konten kreatif kantor Biro komunikasi Kemenparekraf cukup fleksibel, dari pukul 08.00 hingga 21.00 karyawan diberikan keleluasaan untuk waktu masuk, pulang dan juga istirahat. Di tempat kerja, penulis para karyawan bisa bekerja dari rumah (*WFH*) ataupun bekerja jarak jauh (*remote*), sehingga tidak harus datang ke kantor setiap hari. Biasanya, semua karyawan baru bekerja di kantor. Ketika ada agenda Menteri di kantor ataupun rapat dan juga ada keperluan tertentu, biasanya pekerja tetap, terutama pegawai negeri, bekerja secara intensif. Dengan team produksi video, photo dan konten yang sedikit, sistem komunikasi kantor bersifat formal, dimana setiap karyawan saling membantu dan mengikuti hirarki struktur perusahaan.