

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri kreatif di Indonesia berkembang dengan cepat. Hal tersebut dikarenakan kemajuan teknologi yang semakin pesat di Indonesia. Selain itu, masyarakat pun ikut memiliki peran serta dalam perkembangan ini, yang dapat dilihat dari makin maraknya jumlah video yang diproduksi para pembuat konten. Video adalah salah satu faktor utama dari industri kreatif di era digital ini.

Dalam pembuatan video atau film, aspek audio dan aspek visual sangat penting untuk diperhatikan. Oleh karenanya, pemotongan adegan atau *effect* pada visual harus dikerjakan dengan baik, agar penonton dapat menikmati. Potongan atau penggabungan pada gambar dilakukan pada fase yang disebut *editing offline* maupun *online* dan dilakukan oleh seorang editor.

Proses *editing* yang dilakukan oleh editor pada saat pasca produksi atau tahap akhir dalam pembuatan video. Hal ini dinyatakan oleh Thompson dan Bowen (2009), yang lebih lanjut menyebutkan bahwa pasca produksi merupakan proses akhir yang menggabungkan seluruh materi syuting menjadi sebuah video yang baik. Tahap *offline* adalah tahap di mana editor menentukan, menata sesuai urutan, dan menggabungkan keseluruhan klip atau *footage* menjadi satu kesatuan yang baru. Sedangkan hasil dari *footage* yang sudah digabungkan akan lebih dipercantik atau diperindah pada tahap *online editing*.

Penulis mendalami peran sebagai editor *offline* dan *online* dikarenakan seorang editor baik *offline* dan *online* dapat menumpahkan idenya ke dalam *footage* pada video atau film. Selain itu, editor *online* mampu bereksperimen dengan teknik-teknik yang sudah ada sesuai dengan apa yang sudah direncanakan. Sebagai contoh, terdapat klien yang ingin menghapus pepohonan dalam sebuah *footage*, maka tugas editor *online* ialah memikirkan segala cara agar keinginan dari klien dapat terealisasi, misalnya dengan cara menambahkan api pada subjek.

Pilihan penulis untuk magang di HAHAHA Corp dikarenakan HAHAHA Corp lebih berfokus pada ide-ide yang ada melalui visual yaitu video, sehingga video yang diciptakan bisa dinikmati di media sosial yang ada, seperti youtube, tiktok, instagram. Dalam proses magang, penulis menjadi editor untuk belajar, mencari ilmu, dan menambah lingkup pertemanan. Di dalam HAHAHA Corp ini berisikan artis-artis yang terkenal di bidang *stand-up comedy* dan perfilman Indonesia, maka dari itu penulis memilih untuk magang di HAHAHA Corp agar dapat memperluas lingkup pertemanan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis magang di HAHAHA Corp adalah agar mendapatkan pengalaman, pembelajaran (*soft skill* dan *hard skill*), dan relasi. Pengalaman dan pelajaran yang diterima sangat banyak, salah satunya bekerja pada bidang komedi. Menurut penulis, bekerja di bidang komedi tidak hanya menggunakan ilmu saja, namun menggunakan hati dan akal karena setiap pemenggalan *footage* yang dilakukan dapat berpengaruh pada nilai komedi yang dihasilkan, sehingga sangat penting untuk memperhatikan tindakan yang akan dilakukan pada subjek di *footage*. Kemudian lingkup pertemanan kerja yang asyik juga sangat penting, sehingga tidak terasa tertekan dalam melakukan pekerjaan.

Dengan melakukan magang di HAHAHA Corp, penulis berharap makin dapat menambah wawasan terkait *editing* pada komedi dan mempelajari teknis ataupun konsep pada setiap video yang dihasilkan. Selain itu, penulis berharap kontribusi yang dilakukan penulis dapat membantu menghasilkan video atau konten yang berkualitas untuk HAHAHA Corp, khususnya untuk *talent* Kristo Immanuel. Tidak hanya memberikan video yang menghibur penonton, namun penulis berharap ciri khas pada hasil video menjadi ciri khas *talent* Kristo Immanuel.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Tahap awal yang dilakukan penulis ialah mempersiapkan berkas yaitu CV, *showreel*, dan portofolio. Sebelum bekerja di HAHAHA Corp, penulis mengajukan

cover letter dari kampus, yaitu di tanggal 29 Januari 2023. Setelah memberikan *cover letter*, pada tanggal 30 Januari 2023 penulis dipanggil untuk menuju ke kantor HAHAHA Corp bertujuan mengikuti tahap wawancara. Setelah selesai mengikuti tahap wawancara, pada tanggal 1 Februari 2023 menerima surat magang dari HAHAHA Corp yang berisikan waktu kerja magang dari tanggal 1 Februari 2023 sampai dengan 30 Juni 2023.

Selama periode magang, penulis diminta berfokus mengerjakan *editing* video dan *videographer* untuk satu *talent* saja, yaitu Kristo Immanuel. HAHAHA Corp membawahi banyak *talent*, akan tetapi penulis diminta untuk berfokus pada Kristo Immanuel. Selain menjadi *talent* di HAHAHA Corp, Kristo Immanuel bekerja sebagai *Head of Creative* dan juga menjadi supervisor penulis selama periode magang. Masa kerja magang yang disepakati kedua belah pihak adalah 800 jam atau sekitar 5-6 bulan. Penulis diberi keringanan untuk memilih datang ke kantor atau *work from home* dari senin sampai sabtu atau minggu, tergantung pada *event* yang berlangsung.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA