



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Selama penulis menjadi mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara, dan membuat banyak karya film, penulis selalu memposisikan diri sebagai *editor offline*. *Editor* sendiri merupakan seseorang yang bertanggung jawab untuk merancang gambar hasil produksi sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dan dimengerti oleh penonton. Maka dari itu, penulis sangat tertarik dalam bidang *editing*. Pada saat penulis mengikuti mata kuliah *Advance Post-Production* di Universitas Multimedia Nusantara, penulis diajak untuk melakukan kunjungan ke studio *post production* yang berada di daerah Kemang, Jakarta Selatan, yaitu Virtue Media.

Setelah melihat studio *post-production* Virtue Media, tingkat keingintahuan penulis dalam dunia *editing* semakin tinggi, sehingga penulis berharap setelah menyelesaikan perkuliahan, penulis bisa bekerja di studio *post-production*. Faktor yang membuat penulis memilih untuk melakukan praktek kerja magang di Virtue Media adalah lingkungan kerja dan *partner* kerja yang sangat terbuka untuk orang-orang yang ingin belajar dan memulai karir sebagai *editor*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Setelah melakukan proses praktek kerja magang di Virtue Media, penulis mendapatkan banyak pengalaman dalam mengemban tugas sebagai *editor* seperti proses *workflow* dalam tahap paska produksi, pengalaman dalam menghadapi berbagai macam tipe *client*, serta pengalaman bertemu dengan sutradara-sutradara dan *crew* produksi dari banyak rumah produksi. Penulis juga bisa lebih mengembangkan ilmu yang sudah dipelajari sebelumnya dalam mata kuliah yang penulis dapat di Universitas Multimedia Nusantara. Harapan setelah menyelesaikan praktek kerja magang di Virtue Media, penulis bisa mengembangkan profesionalitas dan bisa mengaplikasikan ilmu yang didapat dari

proses praktek kerja magang yang nantinya akan digunakan sebagai bekal untuk bekerja di industri-industri *post production* lainnya.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Setelah melakukan kunjungan ke Virtue Media, penulis memutuskan untuk semester depan melakukan praktek kerja magang di studio itu. Setelah pergantian semester, penulis kesulitan untuk mendapatkan informasi mengenai lowongan magang yang tersedia di Virtue Media, dikarenakan *website* resmi Virtue Media sedang dalam masa perbaikan. Kemudian penulis mencoba untuk mengontak halaman resmi Virtue Media yang ada pada *facebook*. Setelah menunggu lama dan tidak ada balasan, penulis sempat putus asa untuk melakukan praktek kerja magang di Virtue Media. Namun, penulis mendapatkan salah satu kontak *editor* yang kerap menjadi *freelance* di Virtue Media melalui saudara penulis. Kemudian *editor* itu memberikan kontak senior produser Virtue Media yaitu Dewi Mimit kepada penulis. Tidak lama setelah penulis menghubungi senior produser, penulis langsung dipanggil untuk memulai praktek kerja magang di Virtue Media.

Periode praktek kerja magang penulis di Virtue Media dimulai dari tanggal 4 Februari sampai tanggal 4 Mei 2019. Kemudian jadwal praktek kerja magang di Virtue Media adalah setiap hari Senin sampai Jum'at, dimulai dari jam 11.00 sampai jam 18.00. Namun, karena padatnya pekerjaan dan juga sistem kerja yang fleksibel maka seringkali jam kerja tidak sesuai dan dapat berubah-ubah. Virtue Media sendiri berlokasi di Jl. Kemang Timur V No. A3, Jakarta Selatan.

Selama melakukan praktek kerja magang di Virtue Media, penulis ditempatkan menjadi *graphic artist*. Sebagai seorang *graphic artist*, penulis memiliki tanggung jawab untuk mengolah segala unsur grafis yang ada pada video.