

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital pada saat ini, video memiliki peran penting dalam membantu pebisnis untuk dapat memasarkan produknya. Survei yang dilakukan oleh Wyzowl dinyatakan bahwa 95% konsumen menggunakan video untuk mengetahui informasi dari sebuah produk Kaskus (2022, hlm. 1). MORNINGSOL sebuah bisnis *fashion*, menerapkan video untuk memasarkan produk dan mengembangkan bisnis. Terdapat berbagai macam dari video digital, salah satunya video naratif yang digunakan sebagai salah satu *project* yang berkolaborasi dengan Alike Islamadina.

Materidesaingrafis (2016, hlm. 1) berpendapat bahwa video naratif menceritakan sebuah kisah, dialog, dan memiliki *script*. Karakteristik utamanya adalah hubungan antar *scene* dan semua *scene* saling berkaitan hingga membentuk sebuah kisah. Perusahaan mendedikasikan penggunaan video naratif dalam sebuah bisnis *fashion* dengan tujuan menerapkan *brand storytelling* dalam bisnisnya. Cinthya (2021, hlm. 1) berpendapat dengan menerapkan *brand storytelling* melalui sebuah narasi dalam video, konsumen akan semakin tertarik dengan produk serta mengembangkan empati konsumen.

Video naratif pada *project* ini merupakan sebuah cerita kolaborasi antara MORNINGSOL X Alike Islamadina yang menceritakan tentang “*Superwoman & Be Yourself*”. Pada *project* ini, Alike diundang untuk berkolaborasi dengan MORNINGSOL karena sosok dirinya yang dikenal sebagai wanita pekerja keras dan bisa melakukan dan menangani banyak hal seorang diri. Dengan latar sosok seorang Alike, hal tersebut sangat berhubungan dengan tema dari *project* video naratif tersebut.

Dalam proses pembuatan sebuah video naratif, terdapat peran video editor yang bertanggung jawab untuk menyusun potongan *scene* sesuai narasi dengan tujuan membuat sebuah kisah dan dapat dinikmati oleh masyarakat. Alula (2023, hlm. 1) berpendapat bahwa video editor bertugas untuk mengumpulkan, memilih,

mengelola sejumlah video yang telah ada menjadi satu kesatuan. Materi video yang diambil meliputi *sound*, dialog, *footage*, dan lainnya. Sebagai mahasiswa film, penulis memiliki minat magang sebagai video editor di MORNINGSOL karena penulis tertarik untuk belajar produksi karya video naratif serta ingin berkontribusi memajukan usaha bisnis MORNINGSOL melalui karya video digital.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan magang ini dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi persyaratan magang dari kampus untuk mendapatkan gelar Sarjana Seni. Selain itu, terdapat beberapa tujuan magang di MORNINGSOL antara lain menambah pengalaman serta portofolio di bidang audio visual. Selain itu, memahami cara bekerja di bidang kreatif terutama menjadi video editor, mengasah *soft skill* seperti bekerja sama dan berkomunikasi seperti berdiskusi dengan tim untuk mendapatkan hasil yang maksimal, melatih manajemen waktu untuk menyelesaikan project sebelum tenggat waktu yang diberikan serta menerapkan ilmu dan pelajaran mengenai video *editing* yang sudah dipelajari dari kampus di MORNINGSOL. Dalam kegiatan magang ini, penulis berkontribusi sebagai video editor dalam *project* video naratif.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Tahap awal melamar magang di MORNINGSOL diawali dengan menghubungi Stephanie Nursalim selaku founder dari MORNINGSOL. Kemudian penulis mengirimkan CV & Portofolio sebelum *interview*. Setelah itu, penulis dijadwalkan waktu pertemuan dan *interview*. Setelah *interview* dilakukan, penulis menunggu surat persetujuan dari kampus kemudian diterima untuk melakukan magang di MORNINGSOL.

Kegiatan magang dimulai pada 3 Juli 2023 hingga 23 Oktober 2023 sesuai dengan ketentuan waktu magang yang diberikan oleh Universitas Multimedia Nusantara selama 640 jam kerja. Waktu kerja dimulai dari jam 8 pagi hingga 5 sore dari hari Senin hingga Jumat (8 jam kerja) dengan sistem kerja *Work from Home*.