

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Editing merupakan salah satu elemen yang terdapat dalam dunia pasca produksi di industri film. Tahap *Post-production* ini merupakan salah satu proses yang tidak bisa dilewatkan dan menjadi kegiatan inti setelah diselesaikannya tahap produksi dalam industri film. Dalam tahapan pasca produksi ini mempunyai beberapa elemen yaitu penyuntingan gambar, *VFX* (efek visual), *sound design, music*, distribusi, dan pemasaran film atau iklan. Namun biasanya dalam perusahaan pasca produksi membedakan penyuntingan gambar dan *VFX* menjadi *Offline Editing* dan *Online Editing*.

VFX atau visual efek merupakan teknik yang digunakan demi memunculkan hasil dari manipulasi visual dalam sebuah produksi sebuah proyek film dan media lainnya untuk menciptakan pengalaman visual yang menarik dan realistis bagi penonton. Elemen efek visual tersebut mencakup animasi, simulasi visual, hingga menyunting gambar yang dihasilkan oleh kamera. Efek visual ini memiliki peran penting dimana berguna untuk memberikan kesan dunia fiksi, fantasi, hingga aksi yang sulit didapat selama produksi sebuah film berlangsung.

Menurut buku “The Visual Story Telling”, menjelaskan bahwa sebuah kedalaman visual merupakan tahapan dari sebuah seni yang memberikan kesan naik turun bagaikan rollercoaster, semacam adegan aksi yang liar, hingga lautan yang tenang yang damai. Semua reaksi emosional tersebut merupakan hal yang wajib dalam sebuah proyek televisi komersial, yang membuat penonton menjadi terbawa kedalam suasana yang berhubungan dengan iklan tersebut melalui esensi visual yang diberikan (Block, B. 2007, hlm 11)

Pemilihan tempat kerja magang yang saya pilih adalah di Mastermind Studio. Pemilihan ini dilatar belakangi oleh karena Mastermind Studio telah memiliki banyak pengalaman dalam industri periklanan di Indonesia dan telah menangani banyak perusahaan perusahaan besar di Indonesia. Serta petinggi

perusahaan yang mempunyai banyak pengalaman dalam pembuatan iklan iklan perusahaan besar di Indonesia dan merupakan seorang yang telah dikenal dalam industri ini.

Pemilihan tempat magang ini juga tidak luput dari, fenomena industri periklanan yang tidak ada habisnya. Setiap hari pasti kita melihat iklan melalui *gadget* dan *platform* lainnya. Hal ini merupakan hal yang sedang dibutuhkan pada zaman ini, karena orang dengan pembuatan iklan ini sedang banyak dicari dan tidak banyak orang yang bisa dipercayai dalam pembuatan iklan *TVC*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis menjalani kerja magang di Mastermind Studio memiliki maksud dan tujuan sebagai berikut:

Umum:

1. Menjalin koneksi dengan pekerja profesional di industri film dan periklanan.
2. Mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari dari kuliah ke dalam industri.
3. Syarat kelulusan Sarjana Seni (S.Sn.).

Khusus:

1. Mendapatkan pengalaman kerja dengan terjun ke dunia industri periklanan.
2. Belajar dan beradaptasi dalam industri pasca produksi periklanan secara profesional.
3. Menambah portofolio dan juga agar dapat bekerjasama dengan senior atau professional secara langsung.

Program kerja magang ini memiliki maksud dan tujuan mendapatkan pengalaman kerja di Industri periklanan dan juga memahami kondisi yang harus disesuaikan mahasiswa agar bisa beradaptasi dan akhirnya berlanjut terjun ke dunia Industri seutuhnya. Dalam proses mendapatkan pengalaman di magang ini dapat diperoleh melalui bekerja atau ikut mengambil peran dalam pembuatan karya atau hasil yang dikerjakan.

Melalui kerja magang ini juga salah satu cara dalam menggali ilmu lapangan dari para senior yang telah bekerja di industri ini. Hal ini bisa dipelajari dengan memahami perilaku dan tata cara dalam bekerja di lapangan yang sebelumnya masih belum terlihat dari perkuliahan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Awalnya, penulis mencari tahu *Post-house* yang ada di Indonesia, terdapat beberapa *Post-house* sehingga penulis menuliskan beberapa jenis perusahaan ke dalam *website* Merdeka Universitas Multimedia Nusantara. Setelah itu, penulis mendapat *approval* dari *website* Merdeka dari beberapa perusahaan yang telah penulis cantumkan.

Pada tanggal 5 Juli 2023, penulis menuliskan *Email* ke Mastermind Studio bermaksud untuk melamar posisi magang di perusahaan tersebut dengan posisi sebagai *editor*. Setelah itu, pada tanggal 5 Juli 2023 juga penulis langsung diminta untuk mengkonfirmasi kedatangan *Interview*. pada tanggal 7 Juli 2023, penulis kembali di telepon oleh pihak Mastermind Studio untuk kembali mengkonfirmasi kedatangan untuk *Interview* magang yang akan dilakukan pada tanggal 13 Juli 2023. Kemudian, pada tanggal 10 Juli 2023 penulis diminta untuk datang *Interview* lebih cepat melalui *whatsapp* yaitu pada tanggal 11 Juli 2023.

Penulis diwawancara oleh Adi Azis selaku *Senior VFX Supervisor*, Umier Camil selaku *Executive Producer*, dan Darren Seng selaku *General Manager dan Senior Offline Editor* di Mastermind Studio. Setelah *Interview* tersebut, penulis diminta untuk mengkonfirmasi kembali untuk memberi keputusan dalam penerimaan program magang yang ada di Mastermind Studio. Program magang penulis dimulai pada tanggal 17 Juli 2023.

Pada hari pertama dilaksanakannya program magang, penulis langsung diperkenalkan ke dunia *Post Production* yang terjadi di *Post House* itu seperti adanya *Offline Briefing, Offline Editing, Offline Presentation, Color Grading Briefing, Color Grading, TC Presentation, Online Briefing, Online Editing, dan Online Editing Presentation*. Selain itu juga, penulis setiap hari diberikan makan

siang serta makan malam sesuai keinginan dengan *budget* yang sudah ditentukan oleh kantor.

Penulis awalnya mengetahui bahwa program magang dapat lulus apabila telah menyelesaikan 800 jam, tetapi saat tengah-tengah jalan program magang ini, terdapat kebijakan baru yaitu hanya perlu 640 jam kerja. Sehingga penulis telah menyelesaikan masa kerja yang dibutuhkan sebagai syarat Sarjana Seni (S.Sn.) Universitas Multimedia Nusantara. Jam kerja penulis tidak terdapat jam yang pasti, biasanya dimulai pada pukul 10.00 hingga pukul 24.00. Penulis mendapatkan kewajiban untuk bekerja di kantor dari Senin sampai Jumat, tetapi apabila terdapat proyek yang memiliki jadwal yang sempit, penulis harus datang ke kantor pada hari libur. Sebagai bentuk timbal balik Mastermind Studio terhadap pekerjaan yang dilakukan penulis, penulis mendapatkan konsumsi yang terjadwal siang dan malam hari.

