

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selama menempuh program studi film di Universitas Multimedia Nusantara, penulis banyak mendapatkan ilmu mengenai proses pembuatan film dari tahapan *development* hingga *distribution*. Ilmu-ilmu ini banyak penulis dapatkan melalui proses pembelajaran teori hingga praktek di kelas-kelas praktikum. Selain itu, penulis juga mampu mengetahui beragam jenis produksi gambar bergerak mulai dari film pendek fiksi, dokumenter, hingga komersial. Selama proses perkuliahan, penulis juga berkesempatan untuk mengambil bagian sebagai editor dan tertarik untuk mendalami bidang pekerjaan tersebut dalam skala produksi yang lebih besar, secara khusus di industri film Indonesia.

Menurut Bowen (2018), *editing* sendiri merupakan sebuah proses penggabungan klip video dan suara sehingga menjadi sebuah cerita yang utuh. Dalam bukunya, Bowen (2018) juga menyebutkan bahwa editor merupakan orang yang melakukan proses pengambilan materi video maupun suara yang telah *dishoot* selama proses syuting, kemudian materi tersebut ditinjau, disempurnakan dan dirangkai sehingga menjadi sebuah cerita yang dapat dinikmati penontonnya.

Dewasa ini, produk gambar bergerak telah berkembang sangat pesat. Fenomena tersebut membuat karya gambar bergerak tak hanya sebatas ditayangkan di layar lebar, namun mampu berkembang menjadi beragam bentuk, mulai dari video komersial, *music video*, hingga *web series*. Perkembangan ini sejalan dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat akan tayangan di media digital seperti media *streaming* OTT dan media sosial yang semakin mudah diakses. Seperti yang dilansir dari Pardo (dalam Patawari & Sugiyanto, 2022:91), distribusi film di media baru, seperti layanan *streaming* dan media sosial mampu membuat proses distribusi sebuah film menjadi lebih efisien dan murah. Selain itu, dengan berkembangnya

media baru ini, tuntutan konsumen untuk mendapatkan hiburan setiap saat dan di mana saja menjadi lebih tinggi.

Salah satu *production house* terbesar di Indonesia yang menghasilkan karya dengan memanfaatkan berbagai *platform* dan media adalah Visinema Group. Perusahaan yang telah berdiri sejak tahun 2008 ini tak hanya menghasilkan film layar lebar, namun juga menghasilkan beragam karya seperti video komersial, *music video*, dan serial yang didistribusikan di berbagai *platform*. Mulai dari media *streaming* OTT hingga media sosial. Semakin banyaknya produk film hingga *series* untuk memenuhi kebutuhan *audience* di media baru ini memunculkan banyaknya tenaga kreatif yang dibutuhkan dan salah satunya adalah editor.

Keinginan penulis untuk mengasah kemampuan *editing offline* hingga *online* di industri film Indonesia membawa penulis untuk bergabung di Visinema Studios sebagai editor. Selain sebagai salah satu rumah produksi terbesar di Indonesia, Visinema Studios dipilih penulis sebagai tempat kerja magang karena mampu memberikan peluang yang besar di industri film Indonesia. Selain itu, keinginan penulis untuk belajar dan mendalami bidang *editing* pun bisa diasah dalam perusahaan ini baik saat menjalankan magang hingga setelahnya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Selain memenuhi kewajiban program magang *track 1* sebagai syarat kelulusan perkuliahan S1, maksud dan tujuan penulis dalam melaksanakan magang sebagai editor di Visinema Studios adalah untuk mampu lebih mengetahui proses pasca produksi dalam sebuah film maupun *series* di industri. Selain itu, karena posisi magang penulis juga tergabung sebagai editor dalam tim promosi, penulis ingin mengetahui bagaimana strategi promosi dan *marketing* yang dilakukan oleh *production house* untuk menjual produk audio visual yang telah dibuat. Terlebih lagi dari sudut pandang *editing*, penulis juga ingin mengetahui bagaimana sebuah bidang kerja editor mampu mendukung tim *marketing* dari program atau IP (*Intellectual Property*) yang sedang diproduksi. Selebihnya, penulis juga berharap

untuk mampu lebih memahami tata cara kerja proses pembuatan film dan konten serial di industri dari awal hingga akhir baik secara teknis maupun non teknis.

Selama menjalani magang di Visinema Studios, penulis telah berkontribusi dalam IP (*Intellectual Property*) milik Visinema Studios yang berjudul *Domikado*. *Domikado* merupakan sebuah konten serial *edutainment* untuk anak-anak yang ditayangkan di Youtube. Sebagai editor dari tim promosi, penulis berkontribusi dalam proses *editing* konten-konten promosi untuk keperluan media sosial *Domikado*, sekaligus mengerjakan episode-episode *filler* di *platform* utama *Domikado* yakni Youtube. Tak hanya melakukan *editing* konten dan episode *Domikado*, penulis juga berkontribusi dalam proses dokumentasi acara-acara yang bekerjasama dengan *Domikado*, *behind the scene* proses produksi episode *filler* *Domikado*, dan juga beberapa kali mendokumentasikan dibalik layar proses produksi film animasi terbaru Visinema Studios berjudul *Jumbo*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pertama kali penulis mengetahui mengenai Visinema Studios adalah dari seorang kakak tingkat yang telah bekerja di sana sebagai *production assistant*. Sebelum melamar di rumah produksi ini, penulis sempat beberapa kali terlibat dalam sejumlah *event* dan proses syuting Visinema di program *Domikado*. *Event* yang pernah penulis ikuti adalah acara *MB Fair* di Mall Kota Kasablanka, Jakarta yang dilaksanakan pada tanggal 26 dan 28 Mei 2023. Selain itu, penulis juga pernah terlibat dalam proses syuting episode *filler* *Domikado* sebagai *behind the scene*. Proses syuting yang berlangsung pada tanggal 6 Juni 2023 tersebut dilakukan di *Shooting Star Studio*, Jakarta. Dalam kesempatan tersebut, penulis juga mengamati proses kerja yang dilakukan di *Domikado* dan mulai tertarik untuk bergabung di dalam timnya.

Beberapa minggu setelah syuting *Domikado*, penulis mendapatkan info lowongan magang sebagai editor di Visinema Studios dari kakak tingkat yang bekerja di sana. Penulis kemudian segera mengirimkan CV, portfolio dan juga

showreel kepada *project manager* dari Visinema Studios pada tanggal 19 Juni 2023. Berselang beberapa hari kemudian, penulis mendapatkan panggilan untuk wawancara yang dilaksanakan secara *online* pada 21 Juni 2023. Wawancara tersebut dihadiri oleh Produser, HRD, dan juga *project manager* dari Visinema Studios. Pada tanggal 28 Juni 2023, penulis mendapatkan kabar pihak HRD untuk mulai magang pada tanggal 3 Juli 2023, dengan kontrak selama 6 bulan sampai 3 Januari 2023. Selama masa kontrak tersebut, jam kerja yang tertera adalah 8 jam kerja, yang dimulai dari jam 10 pagi hingga 6 sore.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA