

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri kreatif merupakan salah satu industri yang sangat besar dan juga mempunyai banyak jenis, industri kreatif dapat berkembang dengan seiringnya kemajuan teknologi, dimana perkembangan tersebut dapat menjadi pengaruh terhadap video yang ada, video merupakan salah satu faktor utama pada industri kreatif. Dalam proses pembuatan video, ketika video selesai diambil diperlukan proses *editing* yang dilakukan oleh *editor*.

Editing merupakan proses terakhir yang dilakukan pada pembuatan video yaitu penggabungan dari video dan audio yang telah diambil dan disiapkan, hal tersebut dinyatakan oleh Thompson dan Bowen (2009), yang menyebutkan bahwa pasca produksi merupakan proses akhir yang menggabungkan seluruh materi yang telah diambil hingga menjadi sebuah video yang baik. *Editing* terbagi menjadi dua tahap yaitu *offline editing* dan *online editing*, *offline editing* merupakan proses penggabungan pada video-video yang telah diambil secara berurut, dan *online editing* adalah tahap yang dilakukan setelah *offline editing* yaitu mempercantik atau memperindah *footage* yang ada.

Penulis mendalami keduanya baik *offline editing* dan *online editing* agar penulis tidak hanya bergantung pada salah satu tahapan saja, serta dapat mendapat lebih banyak ilmu. Penulis memilih untuk kerja magang di Bentuk Management, salah satu perusahaan yang bergerak pada bidang kreatif dengan membentuk dan mengelola aktor dan aktris yang berpartisipasi dalam memajukan dan mengembangkan industri kreatif di Indonesia, seperti film, sinetron, serial, dan lain-lain. Bentuk Management tentunya perlu sebuah media untuk memberi info tentang *update* para *talent* mereka kepada para target audiens atau target market agar tetap menjaga eksistensi mereka pada dunia *entertainment*, maka dari itu dibutuhkan divisi yang bertanggungjawab pada masalah tersebut yaitu divisi

Digital Content Creative (DCC). Dalam proses kerja magang, penulis diposisikan sebagai *editor* pada divisi *Digital Content Creative (DCC)*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melakukan pelaksanaan program kerja magang di Bentuk Management dengan maksud dan tujuan berikut.

1. Sebagai syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara
2. Mencari pengalaman dalam dunia kerja melalui program magang di Bentuk Management
3. Melatih dan mengembangkan cara berpikir kreatif
4. Menerapkan dan mengasah *hard skill* yang telah didapat dalam proses belajar di Universitas Multimedia Nusantara pada proses editing video. *Skill* yang dimaksud antara lain penggunaan teknik *cut*, dan juga *online editing*.
5. Mengasah *soft skill* seperti cara bekerja sama dengan rekan satu tim maupun dengan divisi lain yang ada di Bentuk Management.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mendapatkan informasi mengenai lowongan magang sebagai *editor* di Bentuk Management dari salah satu rekan penulis yang mengatakan Bentuk Management sedang membutuhkan *editor*, kemudian penulis menghubungi kontak salah satu karyawan Bentuk Management yang bertanggung jawab sebagai *Head of Digital Content Creative (DCC)* yaitu Gavriel Barnabas, lalu penulis masuk ke tahap selanjutnya yaitu *interview* dengan menyiapkan CV, Portofolio, dan *Showreel* secara *offline* di Kantor Bentuk Management, setelah melakukan *interview* kemudian penulis melakukan kontrak persetujuan magang

berdurasi selama 800 jam atau 100 hari kerja yang dimulai dari tanggal 25 Juli 2023.

Waktu pelaksanaan kerja dalam Bentuk Management divisi *Digital Content Creative (DCC)* pada umumnya sesuai dengan divisi lain, yaitu dari hari Senin - Jumat pukul sepuluh pagi hingga tujuh malam. Namun jam kerja bisa berubah entah itu lebih cepat masuknya atau lebih lambat masuknya, ataupun lebih cepat pulanginya atau lebih lambat pulanginya dikarenakan jika adanya jadwal keluar untuk mengambil konten *talent* yang sedang keluar ke lokasi untuk *shooting*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA