

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Bordwell, Thompson, dan Smith (2019) *editing* merupakan sebuah proses mengumpulkan berbagai rekaman video, mengurutkannya dan memangkas durasinya sampai mencapai durasi yang tepat. *Editing* merupakan sebuah alat bagi pembuat film untuk memanipulasi waktu, tempat, dan kualitas gambar sehingga membentuk pengalaman yang dialami oleh penonton saat menyaksikannya. Menurut Dancyger, (2019) *editor* memiliki peran utama dalam masa pascaproduksi. *Editor* berperan dalam menyediakan opsi, mengidentifikasi adegan yang berlebihan, dan menunjukkan bagian yang membingungkan kepada sutradara dan produser.

Penulis sendiri bertujuan untuk mengambil jenjang karir sebagai *video editor* setelah lulus kuliah. Selama menempuh Pendidikan di Universitas Multimedia Nusantara, penulis sudah beberapa mengambil peluang kerja sebagai *video editor* dalam proyek mata kuliah produksi dan organisasi di kampus, pelayanan di gereja, dan secara *freelance*. Namun, pendewasaan pengalaman bekerja sebagai bekal untuk menjalani karir masih perlu dilakukan, oleh karena itu penulis mengambil program kerja magang.

Dalam mengambil program kerja magang ini, penulis memilih prodi film Universitas Multimedia Nusantara (UMN) sebagai tempat kerja magang. Sebuah program studi perguruan tinggi pada tingkat S1 yang berorientasi pada pembuatan cerita, penggunaan kamera, mengumpulkan dan menyunting gambar, dan kemampuan yang mendukung pembuatan film yang berkualitas. Prodi film UMN telah berdiri semenjak tahun 2007 hingga saat ini. Pada tahun 2023, prodi film UMN menjalankan sebuah proyek kerja sama dengan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) terkait pembuatan video pembelajaran *microlearning* untuk guru-guru pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) se-Indonesia.

Proyek tersebut dinamakan Pembuatan Video Microlearning Konten Platform Merdeka Mengajar. Proyek ini memiliki lini waktu produksi dan pascaproduksi pada bulan Juli hingga November 2023. Dalam proyek ini terdapat 3 tipe video pembelajaran. Semua tipe video pembelajaran memiliki durasi rata-rata 2 sampai 9 menit.

Tipe 1 memiliki jumlah total 37 video dengan karakteristik video berupa penggunaan *talking head* dan *motion graphic* dalam penyampaian materi. Tipe 2 memiliki jumlah total 32 video dengan karakteristik video berupa penggunaan *full motion graphic* dan *voice over* dalam penyampaian materi. Tipe 3 memiliki jumlah total 30 video dengan karakteristik video berupa penggunaan *talking head*, dan *motion graphic*, serta *shooting on location* dalam penyampaian materi. Penulis tertarik untuk ikut berpartisipasi dan merasa cocok dengan proyek yang sedang dijalankan prodi film UMN yang berfokus pada produksi video di bidang Pendidikan.

Penulis merasa, melalui prodi film UMN penulis akan mampu belajar, menambahkan pengalaman bekerja secara aktual di lapangan, menambahkan pengetahuan, dan memperbanyak relasi yang akan bermanfaat bagi jenjang karir penulis di industri kreatif ke depannya. Melalui laporan kerja magang ini, penulis ingin menjelaskan dan memamparkan mengenai pengalaman dan pelajaran yang penulis dapatkan selama bekerja sebagai seorang *video editor* di prodi film UMN.



1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan kerja magang penulis dalam prodi film UMN adalah untuk memenuhi syarat akademis penulis untuk memperoleh gelar S1. Kemudian penulis juga hendak belajar mengenai proses seorang *video editor* dalam memahami naskah video pada masa praproduksi, peran dan kontribusi seorang *video editor* selama masa produksi, dan tahapan kerja seorang *video editor* selama masa pascaproduksi.

Penulis mengharapkan melalui program kerja magang ini, penulis dapat mengasah kemampuan dan menambah pengalaman praktik melakukan *editing video*, menambah pengetahuan dan keterampilan yang bersifat teknis maupun nonteknis yang terkait dengan melakukan *editing video*, menilai kembali kemampuan penulis sebagai calon *video editor* setelah lulus kuliah.

Kontribusi yang bisa diberikan oleh penulis kepada prodi film UMN selama proses magang adalah penulis bersedia mengambil tanggung jawab sebagai *video editor* dengan spesialisasi sebagai *offline editor*, *online editor*, *motion graphic artist*, dan *compositor* selama proses pascaproduksi video berlangsung. Penulis juga bersedia membantu proses produksi video dengan mengambil tanggung jawab sebagai *clapper*, *teleprompter operator* dan *loader*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada bulan Mei 2023 penulis mendapatkan informasi dari Annita saat sedang menghadiri kelas mata kuliah *Learning Content Production (FM654)* bahwa UMN membuka lowongan magang untuk proyek video pembelajaran *microlearning* yang bekerjasama dengan Kemendikbudristek. Penulis menghubungi Annita untuk menanyakan lowongan magang tersebut.

Setelah itu, Annita, mengarahkan penulis untuk menghubungi Kemal Hasan selaku ketua pelaksana. Setelah menghubungi Kemal Hasan, penulis diundang oleh Kemal Hasan untuk menghadiri pertemuan perdana dan sosialisasi proyek pada hari Jumat, 2 Juni 2023 yang berlokasi di Skystar Ventures, Gedung C Lantai 11, Universitas Multimedia Nusantara. Dalam pertemuan tersebut, penulis bertemu dengan produser Claudia Severesia dan *line producer* Karyuwi Barton.

Pada hari Rabu, 28 Juni 2023, penulis mendapatkan surel elektronik yang berisi undangan pertemuan kembali bersama tim pelaksana. Dalam pertemuan tersebut, penulis menjelaskan mengenai CV dan portofolio penulis serta peminatan penulis mengenai posisi yang akan diambil kepada Kemal, Claudia, dan Karyuwi. Pada hari Jumat, 14 Juli 2023, penulis mendapatkan surel elektronik dari HRD UMN yang berisi tentang surat jawab penerimaan magang. Pada hari Senin, 17 Juli 2023, penulis mulai bekerja sampai dengan 17 November 2023 (5 bulan).

Ranah pekerjaan penulis adalah sebagai *offline editor*, *online editor*, *compositor*, dan *motion graphic artist*. Selama magang, penulis mendapatkan pilihan untuk melaksanakan magang secara *work from home* dan *work from office*. Fleksibilitas ini diberikan oleh Karyuwi dan Claudia, namun terdapat beberapa situasi dimana penulis diwajibkan untuk melaksanakan magang secara *work from office*. Penulis melaksanakan magang setiap hari Senin sampai hari Jumat pada pukul 08.00 WIB sampai 19.00 WIB. Saat melaksanakan *work from office*, penulis diberikan fasilitas tempat kerja di UMN berupa ruangan Render Farm (B601), Cinema Room (B6), dan Game Room (C11, Norma).

