

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang sangat cepat sehingga memberikan dampak ke seluruh industri termasuk dalam industri film. Dengan berkembangnya teknologi, maka teknologi yang ada pada dunia perfilman juga semakin canggih karena film menggunakan teknologi agar bisa ditonton. Salah satu bagian pada industri perfilman yang terdampak langsung dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi adalah *editing*. Bowen (2018) menyebutkan bahwa “*editing* memiliki pengertian untuk *me-review*, menyaring, memodifikasi, mengeliminasi, dan mengumpulkan banyak komponen ke sebuah hasil yang dapat diterima” (hlm. 20).

Berdasarkan pengertian tersebut peran atau *role* seorang *editor* merupakan peran yang sangat penting dalam menentukan hasil produksi *audio visual* menjadi karya yang dapat diterima atau tidak, karena *editor* memiliki peran untuk menyatukan keseluruhan komponen *audio* dan *video* menjadi sebuah satu kesatuan film yang utuh. Di industri perfilman, *editor* terbagi menjadi dua macam peran, yakni *offline editor* dan *online editor*. *Offline editor* merupakan peran pada industri perfilman yang berperan sebagai penyunting gambar dan juga menyusun semua *file footage video* dan juga *audio* yang masih mentah ke dalam *timeline editing*. Sedangkan *online editor* memiliki tugas untuk menata *visual* dan juga memberikan efek-efek visual yang sudah ditentukan oleh *director*.

Sebagai mahasiswa film, penulis kemudian memiliki ketertarikan terhadap dunia *editing*. Ketertarikan tersebut sudah muncul dalam diri penulis sejak masih berada di bangku sekolah. Hal ini juga yang menjadikan penulis memiliki keinginan untuk menjadi *editor* profesional. Di mulai dari mendapatkan tugas

sebagai *editor* di instansi sekolah, gereja, dan juga lingkungan sekitar membuat penulis semakin tertarik dengan *editing* hingga saat ini.

Namun, tentu pembuatan *video* tersebut membutuhkan sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan dan *skill editing* yang kompeten. Hal tersebut dilakukan agar dapat menghasilkan kualitas *video* yang baik. Sehingga, membuat penulis memiliki keinginan untuk berkontribusi dan turut serta menjadi bagian dalam proyek dari kemendikbud tersebut. Penulis kemudian mengambil bagian sebagai *editor* yang bertugas untuk menyunting dan mengemas keseluruhan aspek *audio visual* menjadi sebuah satu kesatuan yang utuh di tahap *post production*.

Tidak hanya itu, seorang *editor* juga bertanggung jawab untuk membuat *picture lock*. Rabiger (2020) menyebutkan bahwa “ketika *editor* telah mencapai proses akhir dari *editing*, semua keputusan *editing* sudah dibuat, dan tidak ada lagi adegan yang akan diubah, maka sang *editor* telah mencapai *picture lock*” (hlm. 504). Hal ini dilakukan untuk memastikan antara keseluruhan *video* dan *audio* sudah sesuai dengan naskah yang disetujui.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun beberapa tujuan yang ingin penulis capai ketika selesai melaksanakan kegiatan magang ini di proyek pembuatan *video* pembelajaran ini. Tujuan tersebut diantaranya seperti:

1. Memenuhi syarat kelulusan dan pemenuhan SKS yang telah ditetapkan oleh pihak universitas.
2. Membantu pemerintah dan ikut serta dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, guna menciptakan tenaga pendidik yang ahli dan kompeten.
3. Mengasah skill dalam industri perfilman, khususnya pada bagian *editing* di tahap *post production*.
4. Mencari pengalaman di dunia bekerja, serta menambah relasi.
5. Menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama berkuliah.

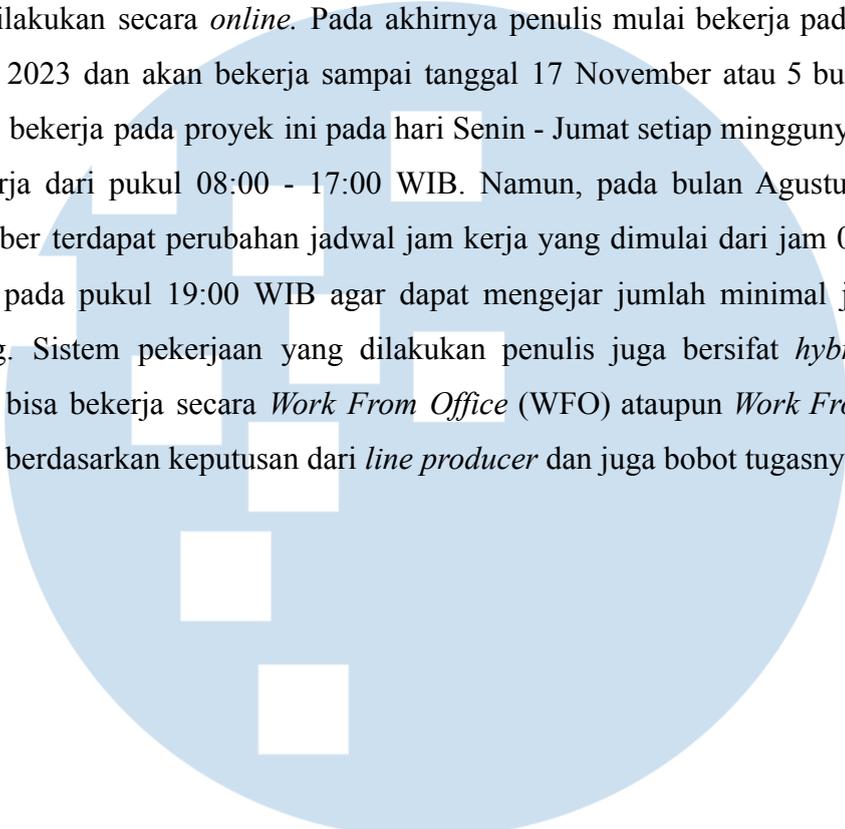
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum melaksanakan proses atau kegiatan magang, penulis juga sudah mendapatkan pembekalan magang melalui mata kuliah *Professional Development* pada saat semester 5. Penulis mendapatkan banyak informasi yang dibutuhkan baik dalam dunia magang maupun dunia pekerjaan yang sesungguhnya. Di kelas ini penulis juga diajarkan bagaimana cara untuk melakukan *branding* pada diri sendiri. Contohnya seperti pembuatan *CV* yang sesuai, cara membuat klien memiliki ketertarikan dengan kemampuan penulis, dan juga cara untuk menambah kemampuan yang dimiliki.

Selain membahas mengenai *branding* diri sendiri, penulis juga diajarkan hal apa saja yang harus disiapkan sebelum melakukan kegiatan magang, seperti cara mencari lowongan, hingga cara beretika baik selama proses magang. Setelah mendapatkan pembekalan magang tersebut, pada semester 6 penulis kemudian mengambil mata kuliah *Learning Content Production*. Pada mata kuliah ini, penulis mendapatkan pengetahuan tentang industri *e-learning* atau pembelajaran jarak jauh. Penulis juga mempelajari hal-hal terkait dari *electronic learning* itu sendiri, seperti sejarah dari *e-learning*, jenis dan model *e-learning*, serta komponen yang terdapat dalam sistem *e-learning* sebagai pelengkap media pembelajaran.

Setelah mendapatkan pembelajaran tersebut, penulis kemudian mendapatkan informasi mengenai proyek pembuatan *video* pembelajaran yang diselenggarakan oleh Kemendikbud pada bulan Mei 2023. Penulis mendapatkan informasi ini secara langsung melalui dosen *Learning Content Production* dan secara eksklusif proyek ini juga mengutamakan mahasiswa yang mengambil mata kuliah *Learning Content Production*. Proyek ini juga akan dianggap sebagai kegiatan magang yang akan dilakukan oleh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Kemudian, penulis pun mengirimkan lamaran berupa *CV* dan beberapa dokumen penunjang lainnya pada tanggal 28 Juni 2023 ke perusahaan MDN.

Kemudian penulis melakukan sesi *interview* pada tanggal 28 Juni 2023 yang dilakukan secara *online*. Pada akhirnya penulis mulai bekerja pada tanggal 17 Juli 2023 dan akan bekerja sampai tanggal 17 November atau 5 bulan kerja. Penulis bekerja pada proyek ini pada hari Senin - Jumat setiap minggunya dengan jam kerja dari pukul 08:00 - 17:00 WIB. Namun, pada bulan Agustus - bulan November terdapat perubahan jadwal jam kerja yang dimulai dari jam 08:00 dan selesai pada pukul 19:00 WIB agar dapat mengejar jumlah minimal jam kerja magang. Sistem pekerjaan yang dilakukan penulis juga bersifat *hybrid*, yang artinya bisa bekerja secara *Work From Office* (WFO) ataupun *Work From Home* (WFH) berdasarkan keputusan dari *line producer* dan juga bobot tugasnya.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape with a vertical bar in the center, resembling a graduation cap or a similar symbol.

UMMN

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A