

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video editing adalah sebuah pekerjaan yang memiliki peran yang penting dalam sebuah produksi. Tanpanya, sebuah produksi tidak bisa maju. Teknik ini menemukan asal-usulnya di Uni Soviet dimana Lev Kuleshov dengan eksperimentasinya, *Kuleshov Effect*, menjadi cikal bakal dari proses *video editing*. Jika dipisahkan dari konteksnya, adegan-adegan dalam eksperimen tersebut tidak terlalu menarik, tetapi Kuleshov dapat memberikannya makna dengan menyampurkan adegan-adegan tersebut untuk menciptakan maknanya sendiri. Jika dipisahkan dari konteksnya, adegan-adegan dalam eksperimen tersebut tidak terlalu menarik, tetapi Kuleshov dapat memberikannya makna dengan menyampurkan adegan-adegan tersebut untuk menciptakan maknanya sendiri. Efek ini tidak bisa diwujudkan tanpa melibatkan *video editing* (Russell, 2005) Efek yang diwujudkan oleh Kuleshov dalam eksperimen tersebut tidak bisa diwujudkan tanpa melibatkan *video editing*. Puluhan tahun kemudian, teknik ini telah berkembang dengan pesat. *Video editing* tidak hanya berkisar pada pengurutan posisi video dan memotongnya, melainkan pada pewarnaan dan *special effects*.

Dengan perkembangan teknologi, *video editing* dapat dilakukan oleh siapa saja. Perkembangan media sosial seperti TikTok dan Instagram membuat pekerjaan tersebut disimplifikasi untuk audiens yang luas. Di zaman sekarang sudah tidak dibutuhkan seorang profesional dan aplikasinya yang membutuhkan waktu lama untuk mempelajarinya. Seseorang yang biasa bisa mengunduh *CapCut* dari *App Store* / *Play Store* dan menyunting di HP pribadi atau bisa menggunakan *filter* khusus di media sosial yang digunakan. Video tidak hanya satu-satunya yang mengalami masa tersebut. *Photo Editing* juga telah dipermudah dengan adanya aplikasi seperti *Picsart* dimana seseorang bisa mempercantik fotonya tanpa menggunakan aplikasi rumit seperti *Photoshop*.

Setiap media visual telah dikomodifikasi dan disimplifikasi untuk mencapai aksesibilitas yang luas untuk audiens kasual. Hal ini membuat peran *video editor* kehilangan kepentingannya karena siapapun bisa melakukannya, terutama seseorang yang tidak mempunyai pengalaman dengan *video editing*. Pada periode ini video tidak diproduksi oleh seorang profesional, tetapi seorang ibu yang membuat kompilasi mengenai keluarganya. Alhasil dari komodifikasi dari *video editing* adalah kelahiran sebuah media baru yang mengubah arahan industri dengan besar: *Content* dan *content creation*. *Content* tidak terlalu terpaku pada kualitas dan makna kesenian melainkan pada meraup *engagement* dari netizen dengan cepat dan sebanyak mungkin. Bisa dibilang bahwa *content* adalah makanan cepat saji untuk masyarakat dunia maya. Hal ini bisa dilihat dengan popularitas *content creator* di *TikTok*, *Instagram*, dan *Youtube* yang memiliki langganan sampai puluhan juta. Makna kesenian sudah tidak diutamakan lagi karena *engagement* lebih penting di mata industri daripada membuat sesuatu yang spesial.

Hal ini merupakan sesuatu yang meresahkan untuk penulis, karena di zaman digital seperti sekarang peran editor tidak bisa diremehkan. Naqvi dan Al Mahrooqi (Dalam Selfa-Sastre et al., 2022) pernah membahas tentang pengalaman beliau di kelas ESL Universitas Oman. Dalam kelas tersebut, sebagian mahasiswa diminta untuk membuat video digital dalam bahasa Inggris sedangkan sebagian lain diminta untuk membuat laporan bersama berdasarkan video yang dibuat. Dari hasil observasi beliau, para mahasiswa memiliki respon positif terhadap penggunaan media digital dalam mengajar bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan bahwa *video editing* sebagai sebuah pekerjaan memiliki peran yang sangat penting dalam menyebarkan informasi dan konten yang dibutuhkan, seperti edukasi, iklan layanan masyarakat, dll. Oleh karena itu, dalam proses *video editing* dibutuhkan sentuhan manusia supaya pesan yang disampaikan dapat diresap oleh seseorang.

Saat penulis ditawarkan sebuah lowongan magang di Ganeshadea penulis tertarik akan portfolio perusahaannya yang luas, seperti iklan, *corporate video*, video music, dll. Awalnya, penulis berpikir bahwa pekerjaan *video editor* akan seperti apa yang penulis pelajari di kampus. Namun, saat menghentaki kaki penulis ke dalam industri untuk pertama kalinya penulis mempelajari bahwa proses kerja ti

tempat magang sangat berbeda dengan apa yang dipelajari. Ganessaidea adalah sebuah tempat kerja dimana makna kesenian masih tersirat dalam video-video yang diproduksi. Dibandingkan dengan Perusahaan-perusahaan yang lebih *by-the-numbers*. Penulis menyadari bahwa pekerjaan yang dilakukan dapat menjadi pelajaran baru untuk penulis pada saat memasuki dunia kerja nanti.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan dari magang adalah untuk mengetes ilmu pengetahuan yang dipelajari di kampus dan menerapkannya di industri, sekaligus untuk menimba ilmu baru yang tidak bisa didapatkan di kampus. Ilmu yang dimaksud tidak hanya berhubungan dengan *video editing* melainkan pengetahuan umum dalam dunia kerja dan industri produksi seperti Ganessaidea. Dari apa yang dipaparkan, penulis berharap waktu penulis di tempat magang bisa mempersiapkan penulis untuk memasuki dunia kerja dan untuk mengasah kemampuan *video editing* pribadi penulis.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada tahun 2022, penulis masih menduduki semester 5. Pada semester tersebut penulis mengikuti mata kuliah dengan nama Professional Development. Dalam mata kuliah tersebut, penulis mendapatkan pembekalan magang sebagai persyaratan untuk mengikuti magang pada semester depan. Dari awal semester 6, penulis mencoba untuk mencari tempat magang supaya penulis tidak harus mengulang ketika semester 7 dimulai. Penulis mengetahui tentang Ganesshaidea lewat salah satu dosen penulis yang memperkenalkan penulis ke Bapak Radityo Trinugroho, *Executive Director* dari Ganessaidea. Pada tanggal 28 Juni 2023 Penulis diwawancarai oleh beliau sambil ditemani oleh *Executive Producer* Perusahaan Bapak Sandy Tunggara lewat Zoom. Beliau dan penulis berdiskusi tentang kemampuan dan motivasi penulis, sekaligus tentang kondisi pekerjaan di Perusahaan. Penulis mengirimkan CV dan portfolio penulis kepada beliau.

Beberapa hari kemudian, penulis mendapatkan kabar dari Bapak Radit bahwa penulis diterima di Ganessaidea sebagai anak magang. Dengan resmi, penulis memulai magang pada tanggal 03 Juli 2023. Waktu kerja di tempat magang sifatnya fleksibel, tetapi pada umumnya jam kerja berkisar dari jam 09.00 – 18.00 dalam rangka 5 hari per minggu. Pengecualian pada peraturan ini adalah pada saat syuting dimana waktunya bisa jatuh di Sabtu atau Minggu.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Ganeshaidea

PT. Swa Karsa Daya Karya atau dikenal juga dengan nama Ganeshaidea adalah sebuah *production house* yang berdiri pada tahun 2016 oleh Bapak Arif Hidayat Djamil. Nama perusahaannya sendiri berasal dari pemikiran yang dianut oleh Bapak Arif. Nama perusahaannya sendiri berasal dari dewa Ganesha dalam mitologi Hindu yang mengambil penampilan seekor gajah. Menurut beliau, seekor gajah terkesan lambat karena ukurannya, tetapi saat sudah bangkit tidak ada yang bisa menghentikannya. Hewan gajah menyimbolkan visi Ganeshaidea yang ingin diwujudkan oleh Bapak Arif pada saat bekerja. Sejak awal berdiri Perusahaan Ganeshaidea sudah membuat produk video untuk berbagai instansi. Mulai dari pemerintah, perusahaan asuransi, perusahaan makanan, dll. Jangka produk yang dibuat sangat luas. Perusahaannya juga dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi, seperti AI, *motion control*, *videotron*, dll. Ganeshaidea memiliki 5W1H, yakni:

1. *What*: Sebuah *production house* yang memproduksi iklan, video digital, animasi, dll.
2. *Why*: Karena perkembangan zaman yang sudah digital, dibutuhkan *outlet* komunikasi visual yang dapat