

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman, manusia telah mengenal gambar bergerak atau biasa disebut “video”. Pada awalnya, video biasa hanya digunakan sebagai media hiburan dan hingga saat ini terus berkembang sampai bisa menjadi media komunikasi. Keberadaan media komunikasi sendiri telah menjadi unsur yang melekat dalam kehidupan manusia dalam memenuhi berbagai kepentingan sosial, politik, ekonomi, dan budaya (Suparno, dkk., 2017). Melalui fakta tersebut, penulis meyakini bahwa bidang videografi telah menjadi sebuah media yang krusial bagi kehidupan manusia dan menjadikan bidang ini sebagai salah satu potensi yang akan terus berkembang penggunaannya dan dicari di berbagai tempat.

Perubahan video menjadi salah satu media komunikasi sendiri tidak terlepas dari perkembangan teknologi yang terjadi. Bentuk video yang tadinya dikenal hanya melalui gulungan film telah berubah menjadi bentuk digital. Terlebih lagi, bentuk video digital ini sudah dapat tersebar dan diakses kepada banyak orang dengan kehadiran internet. Di Indonesia sendiri, pengguna internet telah mencapai angka 215.626.156 jiwa dari total populasi Indonesia sebanyak 275.773.901 jiwa pada tahun 2022 (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet, 2023). Fakta ini pun sekaligus memberikan sebuah tantangan terhadap para pembuat video (konten) dalam internet agar tidak kalah saing dengan banyaknya konten yang beredar serta dapat tersampaikan kepada target yang sesuai.

Pembuatan suatu video yang dapat meraih target yang diinginkan, penulis sebagai salah satu mahasiswa film, meyakini terhadap perlunya berbagai pertimbangan aspek-aspek yang ada di dalam video itu sendiri. Aspek-aspek ini meliputi aspek penceritaan, tata produksi, serta lebih khususnya bagi penulis (videografi), perlunya tata cara pengambilan gambar yang benar diseleraskan lagi dengan tujuan dan manfaat yang diinginkan dari video tersebut. Hal ini pun memerlukan pemahaman yang baik terhadap tujuan dari video itu sendiri, seperti

layaknya pembuatan film dimana perlu menggunakan aspek-aspek yang selalu selaras dengan cerita dan tujuan film itu sendiri.

Melalui pemahaman demikian, penulis memilih untuk menetapkan PT Andalan Maritim Indonesia (Bombardier Recreational Product) sebagai tempat praktik magang. Dengan latar belakang perusahaan yang berfokus dalam penjualan otomotif rekreasi, penulis meyakini perusahaan ini dapat memberikan pengalaman yang baru terhadap cara pembuatan video yang baru dengan berbagai fasilitas yang disediakan serta terbukanya aspek-aspek pertimbangan yang baru karena tujuan dari setiap video yang diproduksi akan sebagian besar berpusat terhadap penjualan. Lebih lanjut, melalui perusahaan ini juga, penulis berharap dapat mempelajari bagaimana alur produksi sebuah video berhubungan dengan jajaran departemen lain di tahap profesional.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pemilihan pekerjaan magang ini sendiri ditujukan agar dapat memberikan penulis pengalaman dan pelajaran mengenai pengambilan gambar di benda bergerak (otomotif) serta alur produksi sebuah video (konten) dalam dunia kerja profesional. Di sisi lain, dari pekerjaan magang ini penulis juga berharap dapat menerapkan pengetahuan yang sudah di dapatkan melalui perkuliahan, terutama pengetahuan yang berkaitan dengan bidang videografi. Hal ini pun meliputi berbagai aspek seperti, penentuan komposisi, tata cahaya, gerak kamera, hingga penentuan format video yang tentunya harus selalu disesuaikan dengan manfaat dan tujuan dari video (konten) itu sendiri. Dengan begitu, penulis berharap dapat menghasilkan video (konten) yang bermutu dan bermanfaat bagi perusahaan melalui segala pengetahuan yang diterapkan. Terakhir, pelaksanaan praktik kerja magang ini dilakukan penulis sebagai salah satu syarat kelulusan dengan gelar S1.

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

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam menentukan PT Amindo (BRP) sebagai tempat praktik magang, penulis awalnya mengetahui perusahaan ini melalui salah satu mahasiswa UMN tahun 2019. Melalui mahasiswa ini juga, bertepatan pada tanggal 3 Juli 2023, penulis mendapatkan informasi mengenai lowongan magang di *Creative & Social Medida Team* PT Amindo (BRP), khususnya sebagai videografer. Sebagai persyaratan lebih lanjut, penulis diminta mengirimkan portofolio dalam bentuk *showreel*. Setelah itu, penulis kemudian diminta untuk melakukan wawancara yang dilakukan di kantor pusat BRP Indonesia yang berada di kawasan Pondok Indah pada tanggal 4 Juli 2023. Wawancara ini dilakukan oleh Pak Ade Chris selaku *Chief Operating Officer* BRP Indonesia.

Pada hari yang sama setelah wawancara, penulis langsung diajak untuk memulai kegiatan magang di kantor tersebut dengan terlebih dahulu melakukan pengenalan terhadap lingkungan tim sosial media BRP Indonesia. Pengenalan ini berkaitan dengan pengetahuan terhadap fasilitas dan perlengkapan kerja, perkenalan terhadap produk serta jenis-jenis konten yang biasanya diproduksi, dan juga perkenalan alur kerja dari tim sosial media itu sendiri. Setelah itu, pada tanggal 6 Juli 2023, penulis kembali dipanggil untuk melakukan wawancara dengan Ibu Wulan selaku *Human Resource Development* BRP Indonesia di kantor pusat yang sama. Melalui wawancara ini, penulis diberikan informasi mengenai jam kerja efektif perusahaan yang dimulai dari 8.30 WIB sampai 17.00 WIB, pada hari Senin hingga Jumat dan juga pada hari Sabtu yang dimulai dari jam 8.30 WIB hingga 12.00 WIB. Di sisi lain, *Human Resource Development* memberikan wewenang kepada Reffy Flavio Dyanta sebagai supervisi penulis, untuk memberikan waktu kerja penulis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Selain itu, melalui wawancara ini, penulis juga ditetapkan untuk menjalani masa magang hingga bulan Desember 2023 dengan tujuan memenuhi ketentuan 800 jam yang ditetapkan oleh kampus.