

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Informasi adalah unsur terpenting dalam peradaban manusia. Pemrosesan informasi adalah inti dari bagaimana manusia bisa bekerja (Wickens & Carswell, 2021, hlm. 114). Wickens dan Carswell memaparkan bahwa manusia memahami dan mengubah informasi ke dalam bentuk tindakan, kemudian diproses dan dinilai seberapa berpengaruh pada lingkungan. Pada umumnya, manusia menransfer informasi kepada manusia lain lewat komunikasi. Transfer informasi untuk zaman sekarang sudah dalam berbagai bentuk, salah satunya adalah dengan melalui media massa.

Menurut Ahrorbek & Dilshodbek (2023), media massa menjadi bagian vital dalam penyampaian informasi. Mereka menyebutkan bahwa media massa memengaruhi individu tidak hanya dalam sikap, perilaku dan kepercayaan, tetapi juga dalam mengambil keputusan. Mereka membagi enam tipe media massa, di antaranya adalah media tradisional, media cetak, media penyiaran elektronik, media *outdoor*, media transit, dan media baru atau media digital. Salah satu media yang berkembang sangat pesat saat ini adalah media digital (hlm. 92–95).

Prasetyo (2022) melihat bahwa media digital telah didominasi dengan berbagai konten audiovisual. Prasetyo melanjutkan bahwa prediksi TJ McCue, seorang kontributor senior di Forbes, konten audiovisual mendominasi sebesar 82 persen di dunia. Bump (2023) menyatakan bahwa video menjadi hal yang berkedudukan penting bagi konsumen sekarang dibandingkan dengan sebelumnya. Bump menegaskan bahwa konsumen video saat ini bukan hanya sebatas menghibur diri, tetapi juga mempelajari sesuatu hal yang baru. Maka dari itu, karya audiovisual tentu sangat penting untuk era digital ini dalam memberikan

informasi yang bukan hanya bersifat hiburan semata, tetapi juga edukatif dalam pengembangan diri individu.

Penulis memiliki ketertarikan dalam merancang informasi lewat karya audiovisual secara kreatif dengan melakukan praktik magang. Selama menjalankan perkuliahan, penulis memperoleh banyak *insights* terkait dengan proses produksi dan cara berpikir secara kreatif. Dalam menjalankan tugas perkuliahan produksi film pendek, penulis memperhatikan bagaimana *workflow* produksi *director of photography* dan editor sebagai seorang produser. Penulis tertarik pada produksi kedua *jobdesk* tersebut sehingga penulis ingin memiliki pengalaman kreatif di dunia profesional. Maka dari itu, penulis ingin magang sebagai videografer dan editor dengan penerapan dari wawasan yang diperoleh selama perkuliahan.

Atas ketertarikan penulis terhadap kedua *jobdesk* tersebut, YouRock Studio menjadi pilihan penulis untuk praktik magang. YouRock Studio adalah sebuah *production house* yang mengerjakan berbagai macam karya, dimulai dari konten media sosial, iklan, film pendek, dan masih banyak lagi. YouRock Studio, dengan beragam jenis karya kreatif, menarik perhatian dan minat penulis dalam memperoleh pengalaman magang di *production house* tersebut sebagai asisten videografer dan editor. Harapan penulis, dengan melakukan praktik magang di YouRock Studio, ilmu, keahlian dan kreatifitas semakin terasah untuk mempersiapkan diri kelak untuk bekerja secara independen.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Kerja magang yang dilaksanakan oleh penulis dalam YouRock Studio memiliki dua maksud, di antaranya dari segi administrasi kampus dan pengembangan diri. Dilihat dari segi administrasi kampus, kerja magang dilakukan untuk pemenuhan syarat yudisium dalam memperoleh gelar sarjana seni, sedangkan dari segi pengembangan diri, terdapat beberapa tujuan yang hendak ingin dicapai sebagai berikut.

1. Mengaplikasikan wawasan *filmmaking* yang telah diperoleh dari instansi akademik ke dalam industri kreatif.
2. Mengobservasi bagaimana proses *problem-solving* di balik pengerjaan industri kreatif.
3. Melatih kedisiplinan dan profesionalitas dalam bekerja di industri kreatif.
4. Mempelajari dan membangun *skills* yang berkaitan dalam pembuatan karya audiovisual terlepas dari apapun *jobdesk* yang dipegang.
5. Membangun relasi dan koneksi dengan orang-orang terlibat dalam industri kreatif.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Waktu pelaksanaan kerja magang yang diberlakukan oleh kampus minimal 640 jam atau setara dengan 100 hari kerja dan waktu pengerjaan laporan magang minimal 207 jam. Waktu kerja YouRock Studio pada umumnya dilaksanakan dari hari Senin hingga Jumat pukul 10.00 hingga 19.00 WIB, tetapi waktu kerja yang diberlakukan sebenarnya bersifat fleksibel karena tergantung situasi, misalnya adanya proyek syuting. Praktik kerja yang dilakukan biasanya lembur dalam memenuhi kebutuhan produksi yang belum tercukupi. Pengerjaan laporan magang dilakukan ketika ada waktu senggang saat jam kantor dan waktu kosong di luar jam kantor.

Sebelum pelaksanaan magang, penulis telah dibekali wawasan dunia kerja. Pembekalan tersebut diperoleh dari mata kuliah Professional Development dengan kode FG152-A-BL pada semester ganjil tahun 2022/2023 dan sosialisasi pembekalan magang kampus pada tanggal 17 November 2023 melalui *platform* telekonferensi Zoom. Pembekalan yang diberikan lebih mengarah pada bagaimana proses administrasi penginputan data magang ke situs kampus dan juga hal-hal yang perlu diperhatikan saat magang.

Penulis menemukan YouRock Studio lewat karya konten digital beserta kenalan penulis yang sebelumnya pernah magang di sana. Penulis juga berupaya

mencari beberapa perusahaan magang sejak bulan Oktober 2023. YouRock Studio menjadi pilihan penulis karena sesuai dengan tujuan magang yang dikehendaki penulis. Penulis kemudian melamar ke perusahaan tersebut melalui *e-mail* dengan melampirkan *resume* beserta portofolio. Pada tanggal 24 November 2023, penulis mengikuti proses wawancara bersama dengan Anggun Adi Prasetya (sebagai *founder* dan *director of photography*) dan Delfha Harris (sebagai produser) melalui *platform* telekonferensi Zoom. Beberapa minggu kemudian, penulis diterima sebagai peserta magang pada tanggal 11 Desember 2023 dan mulai praktik magang secara efektif pada tanggal 15 Januari 2024.

Pada praktik magang di YouRock, penulis berharap bisa memperoleh pengalaman terkait dengan dunia kreatif secara *real-world* serta bisa berkontribusi lewat pengaplikasian dari kemampuan yang dimiliki. Kontribusi yang dilakukan tidak hanya semata-mata untuk kepentingan perusahaan, tetapi juga diharapkan bisa menginspirasi dan mendidik para audiens lewat karya audiovisual yang telah dibuat.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA