

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Menurut (Bordwell & Thompson, 2016, hlm. 24), individu yang mengelola proses penyuntingan dikenal sebagai editor. Mereka menjelaskan, editor mempunyai tanggung jawab dalam menyusun dan menyusun materi hasil proses pengambilan gambar. Selain itu, editor juga berkolaborasi dengan sutradara dalam mengambil keputusan kreatif mengenai pengeditan dan menggabungkan berbagai jepretan untuk menciptakan hasil yang memuaskan. Editor juga bekerja sama dengan tim audio untuk memastikan keselarasan antara video dan audio.

Di era media sosial saat ini, mengakses informasi atau konten yang dicari menjadi sangat mudah melalui internet. Media sosial memungkinkan penggunanya memperoleh informasi baru dengan cepat, terutama dalam format video. Berbagai platform seperti TikTok, YouTube, dan Instagram menampilkan beragam konten video yang dapat diakses dengan mudah.

Durasi video yang ditampilkan pun bervariasi. Ada video pendek berdurasi kurang dari 1 menit yang sering ditemukan di platform seperti TikTok yang memungkinkan pengguna menikmati konten dengan cepat dan singkat. Di sisi lain, ada juga video berdurasi panjang antara 10 menit hingga 1 jam yang umumnya banyak ditemukan di platform seperti YouTube.

Kemajuan teknologi dan ketersediaan internet yang luas memungkinkan pengguna menikmati berbagai jenis video sesuai dengan preferensinya. Hal ini memberikan keleluasaan bagi para pembuat konten untuk menuangkan idenya dalam berbagai format video, sehingga memperkaya pengalaman menonton dan berbagi informasi di era digital ini.

Dalam produksi sebuah video, banyak sekali peran yang terlibat, dan editor merupakan salah satu peran penting yang bertugas mengedit dan menggabungkan

berbagai klip video yang telah direkam. Tugas editor adalah membuat video yang kohesif dan menarik bagi penontonnya. Proses pengeditan ini melibatkan pengaturan urutan klip, penambahan efek visual dan suara, serta pengeditan detail lainnya untuk mencapai hasil akhir yang memuaskan. Sebagai orang terakhir yang mengedit video, editor mempunyai peran krusial dalam menyajikan konten berkualitas dan menarik perhatian penonton.

Shinta VR adalah sebuah perusahaan *startup* yang bergerak di bidang pengembangan teknologi imersif, dengan fokus utama pada *virtual reality*. Sebagai seorang editor di perusahaan ini, penulis bergabung dalam divisi kreatif. Peran penulis mencakup tugas sebagai videografer dan editor yang bertanggung jawab untuk membuat dan mengedit video. Tujuan utama penulis adalah untuk memperluas jangkauan produk yang dihasilkan oleh perusahaan melalui konten audio visual yang menarik dan informatif.

Alasan penulis memilih magang di Shinta VR adalah setelah membuat beberapa aplikasi di berbagai tempat, akhirnya penulis memutuskan untuk bergabung dengan Shinta VR. Keputusan ini didasari oleh ketertarikan penulis terhadap teknologi *virtual reality* yang menurut penulis merupakan salah satu teknologi masa depan yang menarik untuk dikaji lebih mendalam.

Penulis yakin dengan bergabungnya Shinta VR akan memberikan penulis kesempatan untuk terlibat langsung dalam industri yang berkembang pesat ini. Dengan terus berkembangnya teknologi *VR*, penulis melihat banyak hal baru dan menarik yang bisa dipelajari dan dieksplorasi di perusahaan ini. Penulis tertarik untuk terlibat dalam pengembangan produk-produk inovatif dan imersif yang dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat dan memperluas pemahaman penulis tentang potensi teknologi ini di berbagai bidang, seperti pendidikan, hiburan, dan lain sebagainya.

Selain itu, Shinta VR juga dikenal sebagai salah satu pemimpin di industri VR, dengan sejumlah produk dan proyek yang mereka luncurkan. Bergabung dengan perusahaan ini tidak hanya memberikan kesempatan kepada penulis untuk

belajar dari para ahli di bidangnya, tetapi juga memungkinkan penulis berkontribusi dalam menciptakan solusi kreatif dan inovatif yang dapat mengubah cara kita berinteraksi dengan dunia digital.

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

Tujuan utama magang yang penulis lakukan adalah untuk memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.SN). Namun selain memenuhi kewajibannya sebagai mahasiswa, penulis juga ingin mengasah dan mempersiapkan diri untuk memasuki dunia profesional. Melalui proses magang Merdeka Track 2, penulis berkesempatan untuk belajar dan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi karir penulis setelah lulus. Selain itu, magang ini juga memungkinkan penulis untuk memperluas jaringan profesionalnya, yang diharapkan akan sangat bermanfaat di masa depan.

Dengan bergabung bersama Shinta VR, penulis berharap dapat memperoleh pengalaman praktis yang berharga di industri kreatif, khususnya dalam pengembangan konten audio visual. Penulis percaya bahwa dengan bekerja di lingkungan yang dinamis dan inovatif seperti Shinta VR, penulis akan memiliki kesempatan untuk belajar dari para profesional berpengalaman dan berkontribusi secara signifikan pada proyek-proyek menarik.

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

Setelah berdiskusi dengan dosen pembimbing, penulis mengunjungi website Shinta VR dan mengisi formulir untuk melamar magang. Beberapa hari kemudian, penulis menerima email yang memberitahukan bahwa wawancara pertama akan dilaksanakan pada tanggal 5 Oktober 2023. Setelah menjalani wawancara pertama, penulis diberi tugas untuk mengedit video dengan batas waktu satu minggu sejak hari wawancara. Setelah menyelesaikan tugas yang telah diberikan, penulis kembali untuk wawancara kedua pada tanggal 12 Oktober 2023. Dalam wawancara tersebut, penulis mendapat kabar bahwa penulis diterima

sebagai editor magang di Shinta VR dan akan memulai masa magang pada tanggal 1 November 2023 sampai dengan tanggal 31 April 2024.

Saat hari pertama dimulai di kantor, ada sesi bonding dan *onboarding* terlebih dahulu, dimana penulis berkesempatan untuk mengenal rekan-rekan satu divisi, memahami alur kerja yang dibutuhkan, dan mempelajari *guideline* dalam sebuah pengerjaan editan video yang ada pada video yang telah dipublikasikan. Selain itu penulis juga mempelajari jadwal jam kerja yang telah ditetapkan. Selama masa magang, penulis menjalani sistem kerja *hybrid* yaitu bekerja dari rumah *Work from Home* (WFH) pada hari Senin dan bekerja dari kantor *Work from Office* (WFO) pada hari Selasa hingga Jumat.

