



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di jaman modern ini, dokumentasi dari suatu acara merupakan hal yang sedang berkembang pesat saat ini. Dokumentasi yang makin diminati oleh masyarakat untuk mengetahui acara apa saja yang dilewatkan oleh penonton, misalnya saja suatu seminar yang tidak dapat di hadiri oleh para undangannya, atau sebuah acara konser musikal yang tidak dapat dinikmati secara langsung oleh para penggemarnya.

Dengan alasan itu, membuat orang-orang mencari dokumentasi orang lain dari seminar ataupun konser tersebut. Hal tersebut menjadikan dokumentasi menjadi hal yang sudah mulai dibutuhkan oleh masyarakat.

Di Indonesia sendiri, dokumentasi sebuah acara belum terlalu banyak yang dipublikasikan, acara seni dari Indonesia yang tampil di luar negeri untuk mengharumkan nama bangsa, tidak selalu di publikasikan di televisi lokal. Perusahaan *creative agency* yang terkadang membuat acara pagelaran seni inilah yang akhirnya membuat dokumentasinya sendiri dan dipublikasikan ke jejaring sosial untuk para pencintanya.

Saat ini banyak program-program editing video yang beredar yang dapat mengolah dokumentasi-dokumentasi atau video footage tersebut menjadi sebuah video yang kreatif yang dapat dinikmati oleh pecintanya ataupun masyarakat,

contoh programnya antara lain seperti Adobe After Effects, Adobe Premier, Final Cut, Windows Movie Maker, dan lain sebagainya.

Menurut Priyatno, Duwi (2010) dalam bukunya yang berjudul *Creat Your Film Belajar Cepat Olah Video dengan Movie Maker & Ulead* mengatakan bahwa kegiatan editing video adalah proses menyusun potongan-potongan klip video, menambahkan efek, transisi, teks, memotong video, menggabung, menambahkan musik atau narasi atau sebagainya agar menjadi satu kesatuan.

Untuk mendapat gambaran yang lebih jelas, maka dilakukanlah praktek kerja magang. Mata kuliah ini berguna untuk mempersiapkan seorang calon sarjana sebelum berkarir nanti ketika lulus dan merupakan sebuah prasyarat kelulusan bagi para penekun sarjana S1 di Universitas Multimedia Nusantara.

Para mahasiswa magang ini akan dikirim untuk bekerja di perusahaan-perusahaan di Indonesia yang sesuai bidangnya dengan harapan dapat meperoleh pengalaman serta koneksi yang baik saat bekerja. Penulisan laporan dan sidang magang berguna untuk melatih mahasiswa agar dapat menerapkan dan menyerap pelajaran dan pengalaman yang didapat pada saat pelaksanaan program magang.

Perusahaan tempat penulis melakukan praktek kerja magang adalah Kun Production yang berlokasi di Alam Sutra, serpong, indonesia. Perusahaan ini bergerak dibidang Design Graphics dan web developer yang menawarkan jasa seperti desain web, situs redesign, pemeliharaan website, pengembangan web, shopping chart, desain grafis, animasi flash, optimasi mesin pencari, dan desain logo serta video digital.

Kun Production memiliki *quota* yang cukup untuk menerima mahasiswa magang dan para pekerja senior di tempat tersebut sangat terbuka dalam berbagi ilmu dan memberikan masukan para pekerja magang untuk berkembang.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Dalam meraih gelar sarjana, Pihak Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan mahasiswanya untuk menjalani program kerja magang dengan periode pelaksanaan sekurang-kurangnya selama 2 bulan. Tujuan diadakannya mata kuliah magang ini adalah agar mahasiswa memiliki kemampuan secara profesional untuk:

1. Memberikan gambaran dan pengalaman untuk mengenal dunia kerja yang nanti akan dilakukan setelah lulus.
2. Belajar menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi oleh perusahaan dengan bekal yang telah dipelajari di kampus.
3. Memberikan kesempatan dalam pengembangan kemampuan dan keahlian.
4. Melatih mahasiswa akan ketepatan waktu dan tanggung jawab.
5. Mengembangkan pengetahuan dan kemampuan dari mahasiswa dengan ilmu yang sudah didapat dari kampus.

1.3. Proses Aplikasi Kerja Magang

Pada awalnya, dalam mencari perusahaan Kun Production ini, penulis mencari lowongan kerja magang dengan mendapatkan rekomendasi dari Teman yang sudah pernah magang di perusahaan tersebut. Akhirnya, penulis tertarik dan mencoba memasukan CV penulis dengan mendatangi langsung kantor Kun Production.

Setelah 1 minggu memasukan CV, penulis mendapat panggilan untuk diinterview oleh pihak Kun Production. Penulis di wawancarai langsung oleh direktur tempat ini yaitu Kunnadi Harianto yang memperbolehkan penulis melakukan kerja magang di minggu berikutnya setelah wawancara.

1.4. Waktu Kerja Magang

Periode Magang yang telah disetujui antara penulis dan Kun Production adalah sekitar 2 bulan sesuai dengan minimum waktu yang ditetapkan Universitas Multimedia Nusantara. Penulis melakukan penulisan laporan magang pada semester 10 yang dimana penulis baru mengambil mata kuliah magang ini pada semester tersebut.

Proses pelaksanaan kerja magang ini pun dimulai dari tanggal 10 Desember 2012 hingga 14 Februari 2013, dengan durasi kerja sekitar 7 jam. Waktu kerja dimulai dari pukul 10.00 sampai 17.00, akan tetapi bila ada proyek yang mendekati deadline, maka jam kerjapun ditambah. Penulis diwajibkan untuk datang setidaknya 4 kali dalam seminggu, tetapi untuk hari kedatangan penulis dibebaskan untuk datang kapan saja.

1.5. Prosedur Pelaksanaan kerja magang

Tahap-tahap pengajuan kerja magang dimana UMN memberikan sebuah syarat akademis kepada para mahasiswanya yang akan melakukan praktek kerja magang, yaitu:

- 1.) IPK minimal 2.00,
- 2.) Lulus minimal 140 SKS,
- 3.) Nilai D minimal 2 mata kuliah dan tanpa ada nilai E.

Setelah syarat akademis sudah sesuai, tahap selanjutnya yaitu melakukan proses administrasi dan mengajukan permohonan kerja magang dengan mengisi formulir pengajuan kerja magang yang ditandatangani oleh Ketua Program Studi, dan akan diberikan surat pengantar kerja magang.

Dengan surat pengantar kerja magang, surat lamaran kerja magang, *Curriculum Vitae* dan beberapa portfolio kepada perusahaan yang dituju, kemudian penulis langsung melakukan proses kerja magang pada bulan desember.

Prosedur pelaksanaan kerja oleh Kunnadi Harianto selaku direktur yang memberikan *briefing* kepada setiap pekerjanya dan langsung menyampaikan sendiri pekerjaan yang harus dilakukan setiap harinya. Penulis tidak dibatasi dengan pekerjaan video *editing* saja, bila ada proyek lain yang bisa penulis kerjakan, seperti web design, penulis bekerja sebagai bagian desainer layout web tersebut.

Di akhir selesainya program kerja magang yang dilakukan penulis, penulis tetap melakukan beberapa pekerjaan dan diperintahkan untuk lembur. Sebelum

pulang, penulis berpamitan kepada semua pegawai yang ada di perusahaan dan berterima kasih kepada semua pegawai yang telah menerima penulis.

