

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara teknis, *editor* dibagi menjadi dua aspek definitif. Pertama yaitu aspek teknis yang mencakup bagaimana seorang *editor* menggunakan berbagai alat perangkat lunak untuk melakukan berbagai macam perubahan, pengelolaan, dan penyinkronan elemen audio dan visual secara efektif (Frederic et al., 2020). Kedua, aspek kreatif yang mencakup bagaimana *editor* melibatkan pengambilan keputusan *editorial* yang bertujuan untuk meningkatkan emosi dan kesinambungan narasi sehingga hasil akhir tampak lebih menarik (Lambden, 2022). Lebih dalam, *Editor* periklanan memainkan peran penting dalam menentukan keinginan antara media dan pemasaran, terutama karena peran pekerjaan mereka mencakup keterampilan pemasaran selain tugas *editorial* tradisional (Neilson et al., 2023). Tanggung jawab seorang *editor* iklan meliputi mengawasi pengeditan, penerbitan, dan pengelolaan iklan, hingga peningkatan efisiensi dan akurasi dalam proses (Yanhui, 2018).

Singkatnya, *editor* merupakan seorang yang memiliki keterampilan dinamis dalam teknik pengeditan video khususnya teknik pemotongan dasar hingga pengeditan. Eksistensi *editor* iklan umumnya diwadahi oleh perusahaan iklan itu sendiri, salah satunya perusahaan Wokcop Studio. Perusahaan ini merupakan perusahaan produksi yang telah aktif di bidang periklanan selama 5 tahun. Pada perkembangannya, Wokcop Studio meningkatkan produktivitasnya dengan menginisiasi proyek film panjang, *KOL Specialist*, hingga beberapa *social media* yang bersifat *entertaining*. Wokcop Studio merupakan perusahaan yang cocok bagi penulis untuk melaksanakan program magang karena penulis dapat mengembangkan kemampuan *editing* sebagai *editor*, persiapan mental, pembagian waktu yang baik, dan penyelesaian masalah dalam waktu singkat.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan penulis mengikuti kerja magang ini adalah mendapatkan pengalaman pada dunia industri profesional disamping menerapkan pengetahuan serta keterampilan yang telah dipelajari selama menjalani program magang selama 5 bulan. Industri profesional dihadapkan pada beban kerja yang sangat besar, antara lain tenggat waktu yang singkat dan tuntutan pelanggan yang tinggi. Dengan dilaksanakannya kerja magang di Wokcop Studio sebagai *offline* dan *online editor*, tidak hanya dari segi teknis, penulis juga dapat belajar dari persiapan mental dalam bekerja di dunia profesional.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Ditengah libur semester 6, penulis mendapatkan informasi terkait perusahaan Wokcop Studio dari salah satu kerabat di kampus bernama Eriq Tan. Selanjutnya, Penulis melakukan riset terhadap Wokcop Studio melalui sosial media Instagram dan mencari kontak perusahaan yang bisa dihubungi. Penulis memulai komunikasi dengan tim HR Wokcop Studio bernama Vincentius Klemens berkenaan dengan kesediaan perusahaan Wokcop Studio menerima pekerja magang dan informasi dasar lainnya. Beliau memberi instruksi lanjutan untuk mengirimkan cv dan portfolio agar menjadi bahan pertimbangan. Beberapa hari kemudian, penulis diberi kabar untuk datang ke kantor Wokcop Studio agar dapat melakukan pengenalan serta wawancara. Proses selanjutnya ditandai pada saat penulis hadir di Wokcop Studio untuk melanjutkan proses rekrutmen dan penjelasan teknis pelaksanaan kerja magang. Penulis bertemu dengan pemilik Wokcop Studio, Franklin Darmadi. Beliau adalah seorang sutradara *freelance* dalam dunia periklanan yang sekarang sudah berhasil untuk mendirikan rumah produksinya sendiri, Wokcop Studio.

Selain wawancara, Franklin Darmadi menjelaskan sistem kerja di Wokcop Studio. Beliau menjelaskan bahwa pada perusahaan ini *editor* umumnya merangkap mengerjakan *online editing* dan *offline editing* pada berbagai macam proyek yang sedang berjalan. Waktu operasional perusahaan bersifat fleksibel namun normalnya segala aktivitas perusahaan dimulai dari jam 10 pagi hingga waktu yang tak

ditentukan. Terkadang penulis dapat lembur jika pekerjaan sedang padat untuk mengejar deadline dan penulis juga bisa pulang lebih cepat jika menyelesaikan pekerjaannya lebih cepat dan pekerjaan yang dilakukan sedang tidak padat. Sabtu dan Minggu menjadi hari libur, namun hal tersebut bersifat fleksibel jika ada tuntutan *deadline* yang singkat, dan revisi tak terduga dari klien terutama untuk proyek iklan komersil sebagai proyek prioritas perusahaan. Pada tanggal 28 Mei 2024 penulis mendapatkan informasi bahwa penulis diterima dan dapat segera mulai magang di Wokcop Studio pada tanggal 2 Juni 2024 dan magang akan berakhir pada tanggal 2 November 2024.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features the letters 'UMMN' in a stylized, bold font, with the 'U' and 'M' being significantly larger than the 'N' and 'N'.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA