

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jurusan perfilman mendapatkan peminatan di masa ini karena seiring dengan berkembangnya internet serta teknologi, media yang mengkombinasikan audio dan visual merupakan cara yang sangat efektif dalam menyampaikan informasi, pesan, promosi, cerita, berita hingga mampu menggerakkan opini masyarakat untuk bertindak secara nyata dalam kehidupan. Media sosial yang awalnya hanya merupakan sarana komunikasi antar individu, dalam perjalanannya ternyata memiliki dampak luas terhadap pengguna dan merupakan sarana mengkampanyekan sesuatu dengan efektif.(Iastremaska,2023). Hal-hal yang menunjang media sosial sebagai sarana marketing antara lain: menggunakan platform yang tepat, adanya pengukuran keberhasilan, membangun interaksi efektif dengan pemirsa, serta menganalisa lingkungan yang menjadi pesaing.(Iastremaska, 2023)

Di antara beberapa aspek sinematografi, editing merupakan faktor yang berperan penting bagi alur suatu tayangan yang mampu membuat informasi maupun cerita bisa dimengerti dan dipahami. Editing merupakan proses memilih, memotong, dan menggabungkan gambar sehingga menghasilkan suatu film/program/tayangan.

Menurut Peraturan dari Menteri Kesehatan Republik Indonesia nomor 44 tahun 2018, promosi Kesehatan adalah proses pemberdayaan masyarakat melalui kegiatan informasional, pengaruh, dan dukungan bertujuan agar masyarakat berperan aktif yang mengarah pada peningkatan kesehatan.(Cahaya,2024) Media sosial terbukti mampu menjangkau berbagai lapisan populasi tanpa memandang tingkat pendidikan, latar belakang ras/etnis, atau tingkat akses terhadap layanan kesehatan.(Cahaya,2024)

Perusahaan Digital Motion Agency (Digmo) yang berlokasi di Serpong, Tangerang. Digital Motion Agency adalah sebuah perusahaan yang mengelola pembuatan konten perusahaan dalam media sosial dengan tujuan untuk

mendapatkan peminat dan pelanggan. Perusahaan ini walaupun kecil dan hanya berkantor di *co-working space*, namun memiliki banyak klien, termasuk beberapa perusahaan besar.

Alasan penulis untuk memilih perusahaan tersebut untuk menjadi tempat magang adalah karena perusahaan tersebut memiliki lowongan di bidang yang penulis ingin kembangkan yaitu editing video pendek dan akan dilatih dengan baik oleh staff yang telah berpengalaman sehingga skill menjadi terasah.

Berbagai jenis klien yang dilayani memiliki bisnis yang berbeda, sehingga mampu memberikan cakrawala berbeda bagi penulis dalam mengasah ilmu dan ketrampilan di bidang editing.

Walaupun lokasi magang jauh dari tempat tinggal penulis, namun perusahaan ini memberikan fleksibilitas bekerja yaitu 1 kali seminggu luring di kantor, serta 4 kali seminggu secara daring dari rumah.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Alasan melakukan magang di perusahaan tersebut, karena *Digmo Agency* memiliki klien dengan bidang usaha yang berbeda - beda. Sehingga hal ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk memahami aspek yang perlu ditonjolkan dari setiap perusahaan yang ingin mempromosikan bidang usaha mereka. Dengan jumlah staf yang tidak terlalu banyak, penulis mendapat kesempatan berinteraksi dengan staf yang ada secara lebih intens dan lebih mudah dalam berdiskusi serta bertukar pendapat. Alasan kedua, penulis memilih perusahaan ini adalah karena bidang editing merupakan salah satu komponen penting dalam memproses video pendek sekaligus memakan waktu yang lama untuk dapat menyelesaikan satu topik video. Tantangan bagi penulis adalah menyelesaikan tugas editing dengan efektif dan efisien namun tetap mempertahankan isi konten yang menarik dan mampu berkomunikasi secara audio visual sesuai ekspektasi yang diminta klien.

Di dalam melaksanakan tugas magang, penulis juga belajar bekerjasama dan mengkomunikasikan ide dengan staf *Digmo Agency*. Selain itu penulis juga

belajar mengatur waktu, memecahkan masalah serta belajar etika dalam pergaulan sesama staf dan terhadap atasan. Hal ini akan menjadi bekal untuk beradaptasi di dunia kerja.

Setelah menyelesaikan magang di perusahaan tersebut, penulis sangat berharap agar keterampilan mengedit video-video pendek akan meningkat, mampu memberi penekanan informatif pada adegan-adegan penting, serta meningkatkan kepuasan klien-klien yang menginginkan tayangan durasi pendek

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

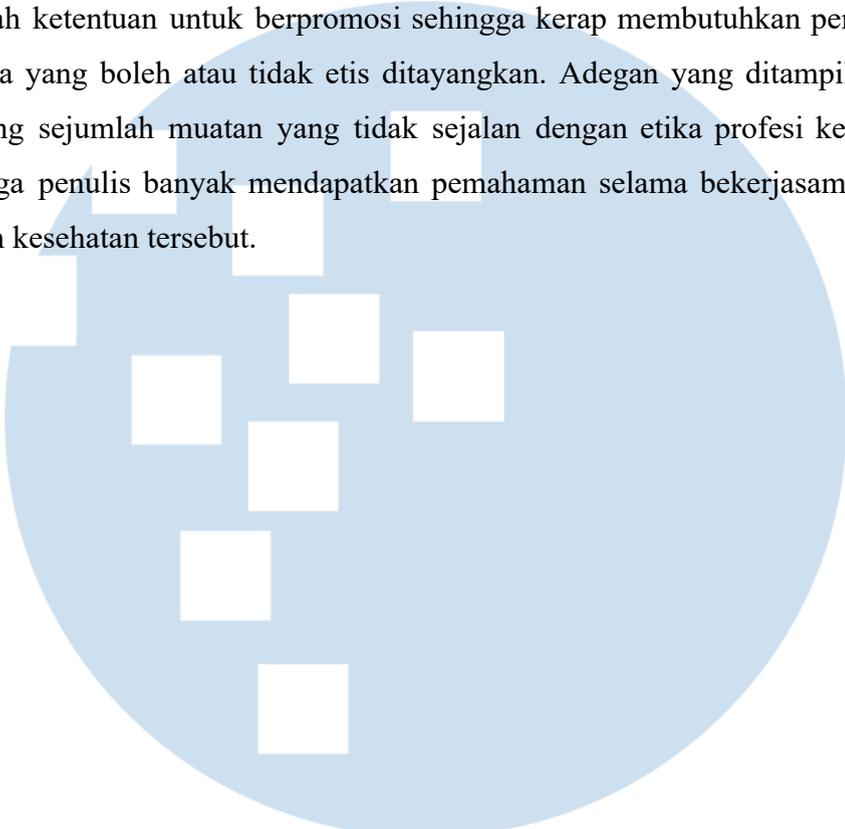
Pelaksanaan magang dilakukan pada semester 8 perkuliahan di UMN dari 6 Januari sampai dengan 6 Mei 2025. Durasi waktu untuk menyelesaikan magang adalah 640 jam.

Prosedur mencari tempat magang bisa melalui beberapa cara: mendaftar melalui situs kampus merdeka dan menunggu penempatan atau melamar secara pribadi ke perusahaan dan bila terdapat posisi lowong, maka dapat dilaporkan ke kampus merdeka.

Yang dilakukan oleh penulis adalah mendaftar langsung ke Perusahaan Digital Motion (Digmo) dengan melampirkan CV dan portfolio. Posisi yang diajukan oleh penulis adalah sebagai editor tayangan media sosial. Karena adanya kebutuhan untuk posisi tersebut di perusahaan, maka penulis diterima untuk magang dalam jangka waktu segera. Setelah diterima, penulis melaporkan kembali ke kampus untuk mendapatkan persetujuan dosen pembimbing. Ketentuan dari perusahaan adalah magang dilakukan secara luring 1x seminggu, tiap hari Senin pukul 10.00-17.00 WIB. Sementara 4 hari lainnya pekerjaan dilakukan secara daring (Selasa-Jumat) pukul 10.00-19.00 WIB.

Penulis telah menyelesaikan sekitar 50 project editing yang meliputi berbagai perusahaan, antara lain makanan & minuman, jasa kesehatan, alat berat, serta aplikasi untuk pemesanan makanan. Satu video pendek memiliki durasi 1-2 menit.

Salah satu klien bergerak di usaha jasa kesehatan. Jasa ini memiliki sejumlah ketentuan untuk berpromosi sehingga kerap membutuhkan pemahaman atas apa yang boleh atau tidak etis ditayangkan. Adegan yang ditampilkan juga melarang sejumlah muatan yang tidak sejalan dengan etika profesi kedokteran. Sehingga penulis banyak mendapatkan pemahaman selama bekerjasama dengan layanan kesehatan tersebut.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA