

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada awalnya, penulis masih belum tahu posisi pekerjaan yang ingin diambil untuk kegiatan magang, tetapi penulis mencoba mengambil posisi pekerjaan sebagai editor karena industri kreatif sekarang lebih banyak membutuhkan peran editor. Editor adalah seorang yang memiliki tanggung jawab dalam menyusun cerita dari berbagai potongan *footage* yang sudah disediakan dari sutradara dan menjadi sebuah cerita bermakna (Khairani & Hadiyanto) (Faldy, 2024). Selain itu, seorang editor biasa dikenal sebagai supervisi editor karena terlibat dalam mengumpulkan file dan menyusun sebuah gambar yang akan diambil saat syuting. Editor juga berdampingan dengan sutradara dalam menentukan pertimbangan dari segi kreatif agar potongan gambar tersebut dapat disusun dengan sempurna (Bordwell & Thompson, 2020).

Penulis masuk ke dalam industri perkonten-an yaitu Joyfull Studio karena tidak banyak dari perusahaan seperti production house, studio, agency atau lainnya menyediakan tempat yang hanya dilakukan sesuai pekerjaannya. Namun, perusahaan ini menyediakan kesempatan belajar yang sangat banyak mulai dari tahap produksi hingga tahap pasca produksi sehingga editor dapat menyesuaikan visi sutradara. Selain itu, penulis ingin mendapatkan pengalaman yang tidak hanya mempelajari *offline editing* tetapi juga belajar *online editing*, memindahkan data file hingga merapikan folder dokumen file dan lain sebagainya. Penulis dapat melihat secara langsung sistem kerja yang profesional dan penulis dapat melihat potensi kedepannya bahwa perusahaan ini dapat menawarkan pekerjaan yang lebih banyak dalam pembuatan konten di media sosial.

Media sosial merupakan salah satu media yang memudahkan pengguna untuk saling membagi teks, gambar, audio, dan video dengan pengguna lainnya dan berbagai perusahaan agar dapat membangun reputasi bisnis secara virtual (Rambi et al, 2024) (Kotler & Keller, 2021). Berdasarkan dari Good Stats, media

sosial zaman sekarang telah menjadi hiburan sehari-hari terutama bagi para pengguna zaman sekarang sehingga sering menghabiskan waktu kosong di berbagai media sosial. Selain hiburan, media sosial juga sangat berpengaruh bagi para pengguna untuk mendapatkan inspirasi dan motivasi dalam membuat konten-konten yang viral dan dijadikan tren (Sugiarti, 2025).

Joyfull Studio dikenal dengan pembuatan video dengan animasi 3D dan membuka lowongan dengan berbagai pekerjaan seperti video editor, animasi 3D, kreatif, *post-production*, media sosial, dan lainnya. Tidak hanya itu, perusahaan ini juga menyediakan layanan produksi konten di media sosial sebagai industri kreatif. Oleh karena itu, penulis masuk ke Joyfull Studio sebagai editor magang untuk mendapatkan pengalaman yang lebih dengan para senior karena memberikan pembelajaran teknik *editing* secara langsung. Penulis dapat bekerja dengan maksimal karena lingkungan yang nyaman sehingga mewujudkan konten yang berkualitas serta menjadi tempat yang tepat untuk mempelajari ilmu *editing* dan *skill* yang diberikan oleh para senior editor.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Tujuan melaksanakan kegiatan magang di Industri perkonten-an dengan maksud untuk menyelesaikan persyaratan yang telah ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara sebagai salah satu bentuk syarat kelulusan Gelar Sarjana. Penulis mengambil posisi sebagai editor untuk mempelajari cara kerja yang efisien dengan pemilihan *shot* yang baik dan dapat menyampaikan cerita yang jelas kepada audiens. Selain itu, kegiatan magang ini bertujuan untuk mendapatkan pengalaman kerja dan relasi yang lebih banyak untuk kedepannya dapat bekerja dengan orang - orang yang lebih berpengalaman. Ada beberapa tujuan lainnya sebagai berikut:

1. Mempelajari cara menyusun cerita dan pemilihan *shot* yang sekiranya tidak diperlukan.
2. Memahami setiap makna dari *footage* yang diperlukan sebagai *shot* utama.

3. Mempelajari editing dengan menggunakan software Adobe seperti Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro dan Adobe After Effect.
4. Membangun relasi terhadap sekitar, menambahkan pengalaman dari orang yang profesional, serta mengasah critical thinking dan problem solving.
5. Melakukan praktik editing yang efisien dan membuat folder penyimpanan data yang benar agar tidak terjadinya berantakan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Penulis mengirimkan *Curriculum Vitae* dan Portofolio ke beberapa perusahaan, studio dan agency yaitu Dreambox, Edithouse jakarta, Kelindan Studio, laboratory FSD UMN dan Joyfull Studio. Namun, dari kelima tempat tersebut ada satu perusahaan yang tidak ada balasan atau panggilan sehingga penulis memilih Joyfull Studio karena salah satu studio yang paling cepat untuk membutuhkan anggota editor magang dan sisanya masih belum ada balasan. Setelah masuk ke Joyfull Studio, ada dua studio yang secara tiba-tiba memberikan pesan untuk melakukan wawancara, tetapi penulis memberitahu bahwa telah mendapatkan tempat magang.

Pada tanggal 27 Juli 2025, penulis melakukan pelamaran di Joyfull Studio melalui Instagram dengan nama pengguna “hijoyfullstudio” dan dialihkan ke Whatsapp sebagai salah satu tempat pengiriman *Curriculum Vitae* dan Portofolio. Setelah mengirimkan, penulis mendapatkan panggilan ke lokasi untuk melakukan *job test editing* secara langsung di kantor bersama para senior editor Joyfull Studio. Pada hari yang sama, penulis diterima menjadi salah satu anggota resmi magang dan diposisikan sebagai editor untuk membantu menyunting beberapa konten media sosial Joyfull Studio. Penulis mendaftarkan diri di website pro-step pada 26 Juli 2025 agar lebih dahulu untuk mendapatkan *Cover Letter* dari Universitas Multimedia Nusantara sebagai surat yang akan diberikan kepada Joyfull Studio.

Surat penerimaan magang yang diberikan oleh Joyfull Studio tertulis bahwa mulai magang pada 01 Agustus 2025 hingga 01 November 2025. Namun,

surat penerimaan magang tersebut hanya ditandatangani oleh Direktur Joyfull Studio yaitu Romy Tomyando dan tidak adanya kontrak dari perusahaan tersebut. Pada setiap hari senin hingga hari sabtu pukul 11.00 - 20.00 WIB merupakan jam kerja di kantor Joyfull Studio dengan total 9 jam kerja per hari. Selain itu, adanya uang saku per bulan yang diberikan serta tidak ada negosiasi karena penulis tidak keberatan. Dalam melaksanakan kegiatan magang yang diadakan Universitas Multimedia Nusantara memberikan aturan bahwa minimal bekerja selama 640 jam atau 100 hari kerja sebagai syarat kelulusan Gelar Sarjana.

