

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Editor berperan dalam proses menata dan menyusun suatu karya sesuai dengan narasi atau naskah yang diberikan, sehingga dapat menampilkan struktur dan menyampaikan pesan dari karya (Barnabas et al., 2023). Tugas seorang *editor* bertumpu kepada menjadi teknisi, seperti dalam pembuatan video mulai dari pembersihan klip yang disediakan hingga menambahkan audio dan visual yang diperlukan. Penambahan dalam sisi teknis berupa penyampaian pesan dan materi dalam video yang dikomunikasikan dalam bentuk visual yang dapat dimengerti oleh audiens (Sabila & Hidayat, 2025, hlm 990).

Bidang edit merupakan salah satu keahlian yang dimiliki oleh penulis, dengan sarana edit yang dijadikan medium berbagai tugas akademis atau hobi personal berupa keterampilan yang dimiliki cukup lama. Penulis berpengalaman edit secara online seperti penambahan efek visual, *motion graphic*, *color grading*, dan *audio mixing*, Serta edit secara offline dalam menyunting video dari hasil mentah. Latar belakang editor serta peminatan animasi melandaskan penulis dalam melakukan magang di PT Dreamaxtion Teknologi Internasional, Melalui rekomendasi serta ketertarikan dalam mempromosikan konten Perusahaan. Penulis tertuliskan sebagai *animator internship* yang bertugas dalam berbagai konten video yang diminta seperti video tutorial dan video materi esai.

PT Dreamaxtion Teknologi Internasional berfokus kepada pengembangan dalam teknologi sumber daya manusia atau *HRD Tech Development*. Produk utama perusahaan ini berupa *Dreamtalent*, yaitu sebuah program psikometri yang membantu dalam mengukur potensi individu dalam mencari karir yang cocok melalui asesmen. Dalam mempromosikan program dan website *Dreamtalent* diperlukan video tutorial serta penyampaian materi dimana dijadikan tugas-tugas

primer penulis dalam program magang yang diikuti. Melalui pengalaman magang serta menjadi *editor*, penulis berharap dapat meningkatkan pengalaman dalam dunia kerja serta industri yang berkesinambungan dengan keahlian sebagai editor.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Dalam mengikuti program magang, penulis mendapatkan pengalaman pengerjaan *creative team* dalam mempromosikan suatu produk, dengan produk ini berupa sebuah sistem asesmen pencarian karir. Penulis bermaksud untuk melakukan observasi serta berpengalaman dalam mekanik promosi suatu produk melewati aspek visual seperti video materi, serta memperluas wawasan yang dapat diambil secara karir melalui keahlian edit. Penulis berniat juga untuk memperluas relasi dengan tim *animator internship* lainnya dengan berdiskusi ide serta bekerjasama dalam produksi edit video serta medium visual lainnya. Melalui pengalaman ini Penulis dapat berkembang secara keterampilan, menangani segala masukan dan arahan yang diterima, beradaptasi dengan lingkungan kerja, serta berperilaku profesional dalam lingkungan pekerjaan. Program magang juga diikuti oleh penulis dalam memenuhi syarat kelulusan terpadu dari Universitas Multimedia Nusantara.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

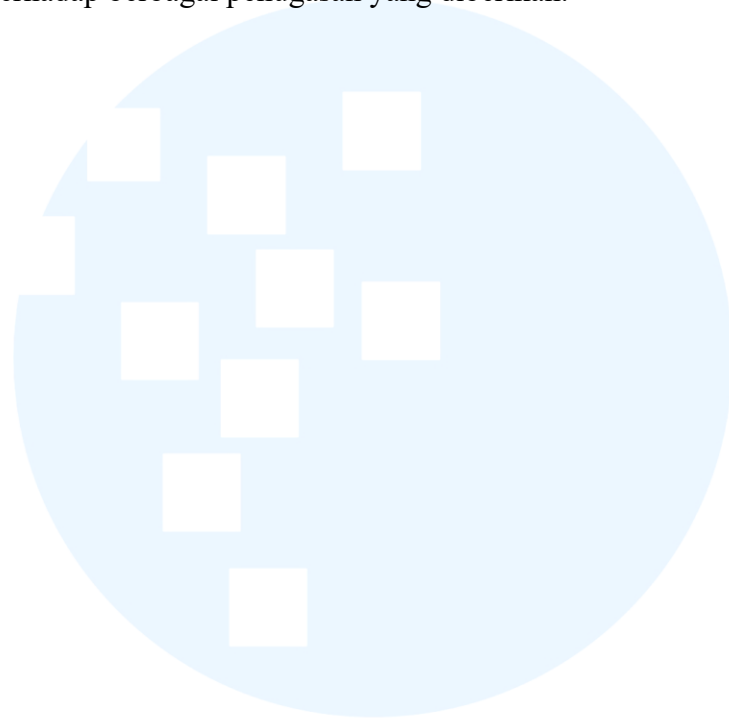
Penulis berniat mencari program magang antara berbasis animasi 3D atau edit video, kedua keterampilan ini mengarahkan penulis untuk mencari lowongan magang yang berhubungan. Penulis membuat portofolio yang berfokus kepada berbagai karya penulis dari *online/offline* edit hingga karya animasi berbasis 3D, melalui relasi serta rekomendasi penulis juga mengirimkan cv bersama portofolio tersebut. Pendaftaran serta pelamaran penulis bertuju kepada Stormy Studio, Aras Design & Motion, LAB FSD UMN, Heart Pictures Film, hingga kemudian melalui rekomendasi yaitu PT Dreamaxtion Teknologi Internasional. Karena konten dari

portofolio yang penulis berikan PT Dreamaxtion Teknologi Internasional menyediakan posisi sebagai *animator internship*, dengan tujuan melengkapi konten berbasis visual dalam mempromosikan PT Dreamaxtion Teknologi Internasional. Tujuan lainnya berupa membuat konten step-by-step bagi berbagai asesmen dan pengisian Dreamaxtion, dan menambahkan aset visual lainnya yang dibutuhkan.

Penulis pertama diminta untuk mengisi link asesmen dalam mengukur kepribadian melalui tes '*Dreamtalent*', Dimana asesmen ini memiliki batas pengerjaan pada tanggal 14 Januari 2026. Setelah itu penulis melakukan berbagai wawancara dalam proses penerimaan, pertama HR Interview pada tanggal 15 Januari 2026 secara daring. Kemudian penulis melakukan *user interview invitation – Animator Intern* mengambil tempat pada tanggal 21 Januari 2026 secara daring, wawancara ini bertemu langsung dengan Victor Osman selaku CEO Dreamaxtion. Wawancara terakhir ini berupa perkenalan terhadap kantor Dreamaxtion, pertanyaan terkait niat dibalik pemilihan program magang, serta penceritaan latar belakang cv penulis, wawancara ini dimana penulis diterima sebagai *animator internship*. Penulis masuk kedalam *onboarding meeting* pada tanggal 27 Januari 2026 dalam perkenalan diri serta perkenalan staff kantor, dan efektif melakukan program magang pada tanggal 2 Februari 2026. Sistem kerja berupa WFH (*Work from Home*) dan sesekali WFO (*Work from Office*) dengan jam kerja normal jam 8.30 sampai 17.00, namun berubah menjadi 8.30 sampai 16.00 pada bulan Ramadhan.

Dalam sistem WFH penulis diminta dalam mengerjakan berbagai asset edit dalam berbagai tugas video yang disediakan, serta mempresentasikan pencapaian selama bekerja kepada supervisor dan tim Dreamaxtion lainnya. Sistem WFO sesekali diadakan untuk berdiskusi dengan supervisor dan tim kantor secara lebih detail, serta juga berkenalan lingkungan kantor dan aktivitas *ice breaking* sebagaimana sudah di sampaikan dalam *onboarding meeting*. Kantor Dreamaxtion atau cabang yang penulis datang berada di Mall of Indonesia, 1st Floor Rukan Italian Wall, Blok I. 17-18, RT18, RW.8, Klp. Gading Bar., Daerah Ibukota Jakarta

14240. Supervisor penulis Adalah Victor Osman yang selain berlaku menjadi CEO Perusahaan tersebut, Victor Osman berlaku juga dalam pemberian tugas serta masukkan terhadap berbagai penugasan yang diberikan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA