

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Selama 3,5 tahun penulis berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis belajar banyak tentang produksi film mulai dari teori maupun praktik. Teori-teori dan praktik-praktik yang diberikan bertujuan untuk menempuh jenjang profesional di dunia produksi film. Universitas Multimedia Nusantara juga mewajibkan mahasiswanya untuk mengikuti program studi magang. Program studi magang ini mempunyai tujuan agar para mahasiswa dapat mengasah keterampilannya ke dunia profesional yang nyata. Selain itu, mahasiswa juga diberikan gambaran mengenai kehidupan setelah lulus kuliah. Maka dari itu, penulis ingin mengaplikasikan teori-teori dan praktik-praktik yang telah dipelajari ke studi magang yang telah penulis lakukan.

GLHF (Good Luck Have Fun) Production merupakan *production house* yang bergerak dibidang produksi film pendek, dan konten *e-sports*. Dikarenakan pemilik *GLHF Production* adalah alumni dari UMN, jadi penulis ingin bekerjasama dan ingin mencoba mengaplikasikan apa yang telah penulis pelajari selama ini, dan sekaligus ingin belajar banyak dari beliau tentang membuka *production house* sendiri. *GLHF Production* akhirnya menjadi pilihan penulis untuk menyelesaikan studi magang.

GLHF production telah berdiri sejak tahun 2017. Pemilik *GLHF production* bernama Antonius Willson. Banyak *project-project* yang sudah dikerjakan Antonius Willson dengan *production house*-nya. Penulis diberikan peran menjadi *content creator* dan *art director* oleh Antonius Willson selama menempuh studi magang di *GLHF production*. Selama proses tersebut penulis banyak belajar hal-hal baru yang belum pernah penulis lakukan.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun maksud dan tujuan melakukan studi magang ini antara lain:

1. Sebagai syarat kelulusan S1 untuk mendapatkan gelar (S.Sn.)
2. Berani mengaplikasikan suatu teori yang sudah penulis kuasai ke dunia luar
3. Menambah wawasan sebesar-besarnya
4. Menambah relasi di dunia profesional
5. Melatih skill untuk persiapan disaat sudah lulus kuliah
6. Terbiasa disiplin dengan prosedur di dunia kerja profesional.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis sudah melakukan riset dan sudah ada beberapa list tempat magang yang ingin penulis ajukan. Penulis mengetahui bahwa *GLHF production* dimiliki oleh alumni UMN, dan salah satu teman saya yang sudah menjadi alumni UMN juga pernah magang di tempat tersebut. *GLHF production* juga pernah menjalankan proyek-proyek besar seperti *video opening* pertandingan Mobile Legend, PUBG, GO-Games, dan masih banyak lagi. Penulis juga pernah diajak bekerja untuk membantu proyek-proyek tersebut. Maka dari itu, penulis tertarik dengan *GLHF production*.

Pada tahap pertama, penulis membuat CV kerja dan portofolio yang nantinya akan dikirim ke *GLHF Production*. Setelah itu, penulis diundang untuk datang ke kantor yang terletak di Cluster Illustria C8/20. Penulis berbincang panjang dengan pemilik *GLHF production* (Antonius Willson) dan akhirnya saya diterima untuk melakukan studi magang di *GLHF Production*. Periode magang penulis dilakukan mulai tanggal 13 Januari 2021 sampai 16 April 2021. Hari efektif kerja *GLHF Production* dari hari Senin hingga Jumat dengan jam kerja pukul 12:00 sampai pukul 20:00. Pada hari Sabtu dan Minggu, tidak ada jam kantor kecuali dibutuhkan.

Menempuh studi magang yang dilakukan penulis juga harus sesuai prosedur dari Universitas Multimedia Nusantara. Penulis sudah melakukan pembekalan magang yang dilakukan oleh kampus. Setelah itu, penulis mempersiapkan KM-01 untuk melampirkan tempat magang yang akan dipilih penulis. Setelah itu, penulis

mendapatkan KM-02 bukti bahwa penulis diterima melakukan studi magang di *GLHF Production*.