



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi yang terus menanjak, membuat industri media terus bertambah. Industri media terdiri dari beberapa jenis, salah satunya adalah industri media televisi. Seiring zaman yang berkembang, televisi memiliki perkembangan yang cukup pesat yang menjadikannya kompetitor kuat dalam berkompetisi menyajikan hiburan-hiburan seperti lagu, informasi dan berita yang berguna bagi masyarakat.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi komunikasi telah mendorong tumbuh dan berkembang usaha jasa penyiaran yang dilakukan oleh stasiun televisi. Di Indonesia sendiri bidang penyiaran khususnya melalui media televisi mengalami perkembangan yang cukup pesat, baik untuk stasiun televisi lokal maupun nasional.

Banyaknya stasiun televisi yang bermunculan menjadikan keberadaan rumah produksi (PH) menjadi semakin dibutuhkan. Nurina Ayuningtyas (2008) mengutip Raam Punjabi, hampir tidak mungkin bila stasiun televisi memproduksi sendiri semua program acaranya. Selain membutuhkan *cost* yang sangat besar, stasiun televisi juga harus menyediakan tenaga kerja yang cukup banyak. Faktor lain yang dapat juga menjadi kendala adalah mengenai waktu. Jadi sangat tidak efektif jika suatu stasiun televisi mengcover semua kebutuhan acara.

Menurut Ashibala (2002) secara umum rumah produksi terkait dengan produksi *In-house*, yaitu mengatur atau membuat siaran televisi meliputi film, iklan, berita multimedia, olahraga atau acara televisi lainnya.

Rumah produksi memiliki merupakan pihak yang paling dominan perannya sebagai penyedia barang dan jasa yang berkaitan dengan program acara, mulai dari pembuatan materi hingga menjadi program acara. Hal tersebut dikarenakan rumah produksi berperan langsung di balik layar pembuatan program.

Menurut Endri Pelita (2013), *production house* merupakan sarana laboratorium dari industri dan kreatifitas untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Salah satu produk dari rumah produksi adalah Film Televisi (FTV). Film televisi (FTV) merupakan salah satu jenis film yang mengangkat tema kehidupan sehari-hari dengan durasi 120-180 menit.

Beberapa tahun belakang ini hampir seluruh stasiun televisi swasta menyajikan program FTV di tiap harinya. SCTV merupakan salah satu stasiun televisi yang menayangkan empat kali judul FTV dalam sehari pada pukul 10.00, 12.30, 17.50 dan 22.00. Banyaknya tayangan FTV membuktikan tingginya popularitas FTV. (Sekarjati, 2011)

Rumah kreatif 23 merupakan rumah produksi yang menjadi langganan FTV Trans TV yaitu Bioskop Indonesia (BI). Hampir setiap minggunya, RK 23 memproduksi beberapa judul Bioskop Indonesia yang nantinya akan ditayangkan di stasiun televisi Trans TV.

Dari segi produksi, Bioskop Indonesia dibutuhkan waktu lima hari untuk menghasilkan satu judul. Dalam satu hari, tim mengambil gambar 20 adegan dalam satu lokasi maupun lokasi yang berbeda. Cuaca yang berubah-ubah terkadang menjadi kendala terbesar dalam proses pengambilan gambar mengingat keterbatasan waktu yang dimiliki. Tekanan yang dihadapi lebih besar jika dibandingkan dengan film layar lebar. Maka dapat disimpulkan menghasilkan satu judul FTV bukanlah hal yang mudah.

Berdasarkan beberapa hal tersebut, penulis memilih Rumah Kreatif 23 sebagai lokasi program kerja magang. Penulis mencoba menjalankan program

magang dengan bekal mata kuliah videografi yang penulis tempuh di waktu semester empat.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktek kerja magang merupakan salah satu mata kuliah yang harus ditempuh oleh seluruh mahasiswa program Strata Satu/S1 Universitas Multimedia Nusantara. Melalui program kerja magang ini penulis diharapkan dapat mengimplementasikan ilmu yang diperoleh pada bangku perkuliahan dengan mempraktekannya langsung di dunia kerja, agar penulis terampil dan siap di dalam dunia kerja.

Pelaksanaan kerja magang ini juga bertujuan agar penulis belajar beradaptasi dengan lingkungan baru dan memahami karakter orang yang berbeda-beda dalam lingkungan kerja. Selain itu dengan adanya praktek kerja magang, penulis juga belajar mempersiapkan mental untuk menghadapi persoalan yang dihadapi ketika berada saat di dunia kerja.

Melalui program kerja magang, penulis diberi kesempatan untuk melatih dan menambah kemampuan dan wawasan penulis dalam bidang perfilman berdasarkan acuan mata kuliah videografi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilakukan sejak tanggal 18 Februari - 13 Mei 2013. Selama penulis melaksanakan kerja magang, penulis diwajibkan untuk datang setiap hari ke kantor dari hari Senin – Jumat dengan jam masuk 09.00 WIB terkecuali pada saat produksi. Pada saat produksi waktu masuk dan pulang

mengikuti dengan *call sheet* yang ditentukan oleh Asisten Sutradara (ASTRADA). Sementara di luar proses produksi waktu pulang kerja magang tidak menentu tergantung dari pekerjaan yang dilakukan saat di kantor.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

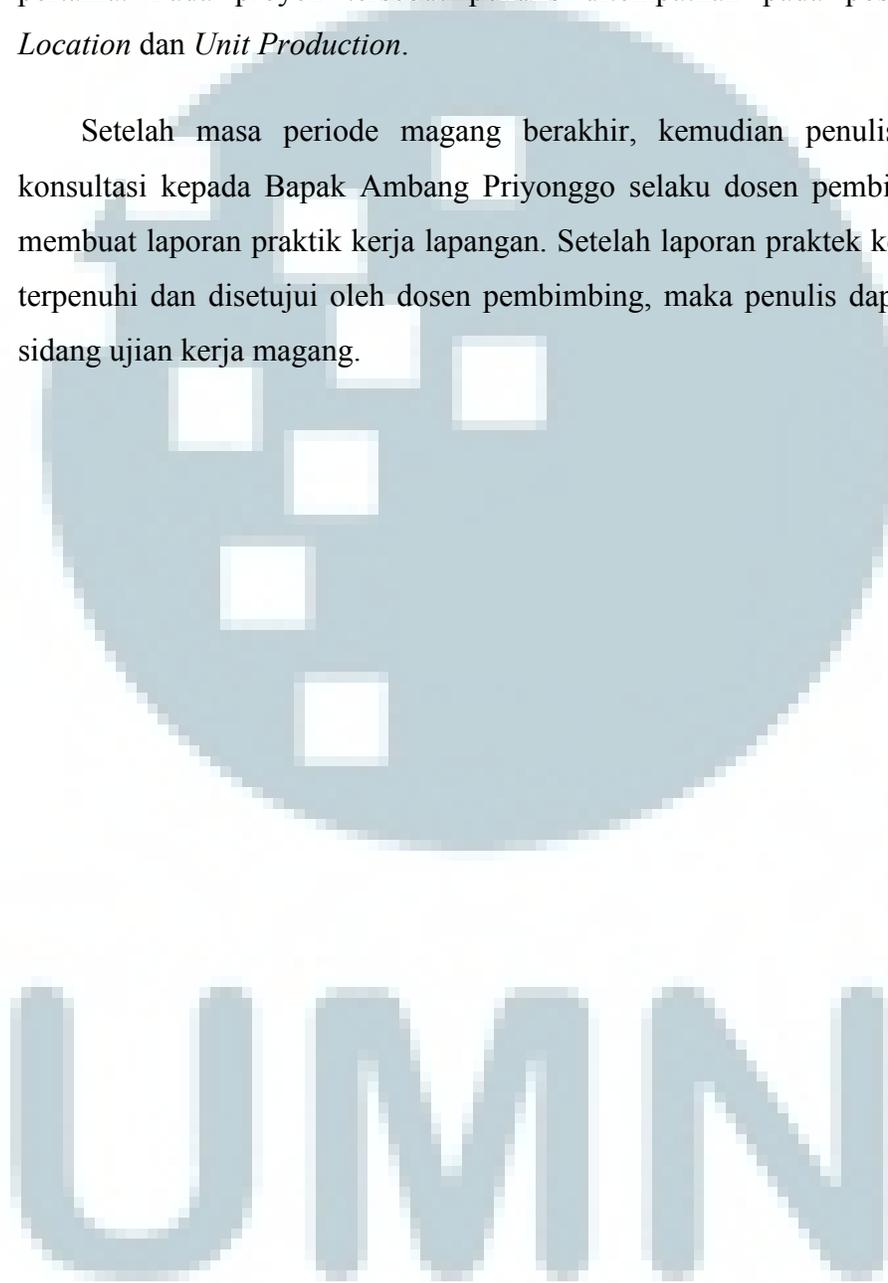
Sebelum melaksanakan kerja magang penulis memenuhi beberapa persyaratan yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Salah satunya adalah menyelesaikan jumlah SKS yang sudah ditetapkan oleh pihak kampus. Selanjutnya penulis mengikuti seminar yang dilaksanakan oleh pihak kampus yang bertujuan untuk pembekalan kerja magang. Penulis kemudian mengisi form pengajuan kerja magang yang terdiri dari formulir KM-01 dan 02 dimana masing-masing form tersebut diberikan kepada perusahaan yang penulis pilih untuk pelaksanaan kerja magang.

Rumah Kreatif 23 merupakan salah satu rumah produksi yang penulis pilih untuk praktek kerja magang. Melalui informasi dari Mbak Niken Larasati selaku *Creative Assistant* Rumah Kreatif 23 penulis mencoba mengirimkan surat lamaran praktek kerja lapangan (CV, transkrip nilai, pas foto, dan surat permohonan praktek kerja magang dari pihak kampus). Senin 18 Februari 2013, penulis dinyatakan dapat melangsungkan praktek kerja magang di Rumah Kreatif 23.

Setelah dinyatakan diterima penulis kemudian meminta surat tanda terima dari rumah produksi untuk diberikan kepada pihak Universitas bagian BAAK untuk memperoleh form selanjutnya yang disiapkan dari pihak kampus yaitu KM-03 hingga KM-07 berupa kartu kerja magang, kehadiran kerja magang, laporan realisasi kerja magang, penilaian kerja magang dan tanda terima penyerahan laporan kerja magang.

Hari pertama kerja magang, penulis diperkenalkan kepada seluruh karyawan Rumah Kreatif 23. Kemudian penulis langsung dilibatkan di salah satu proyek Bioskop Indonesia Trans TV yang sedang digarap oleh Rumah Kreatif 23 di hari pertama. Pada proyek tersebut penulis ditempatkan pada posisi *Manager Location* dan *Unit Production*.

Setelah masa periode magang berakhir, kemudian penulis melakukan konsultasi kepada Bapak Ambang Priyonggo selaku dosen pembimbing untuk membuat laporan praktik kerja lapangan. Setelah laporan praktek kerja lapangan terpenuhi dan disetujui oleh dosen pembimbing, maka penulis dapat mengikuti sidang ujian kerja magang.



UMN