



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

Dunia perfilman Indonesia pernah beberapa kali mengalami pasang surut dari tahun ke tahun. Seperti yang dilansir dalam artikel “*Empat Dasawarsa Film Indonesia*”, film karya anak bangsa pernah mengalami masa kejayaannya, yaitu pada 1970-an. Saat itu, produksi film meningkat pesat dan film Indonesia menjadi tuan rumah di negerinya sendiri. Sayangnya, sejak krisis hebat pada era 1990-an, produksi film Indonesia mengalami penurunan drastis. Tapi, terpuruknya film Indonesia ini tidak bertahan lama, karena awal 2000-an, muncul salah satu film anak berjudul *Petualangan Sherina*, yang saat itu menjadi legendaris. Kemudian, pada 2002, mulai bermunculan film seperti *Ada Apa Dengan Cinta* dan *Jelangkung*. Genre film makin variatif dan penonton mulai kembali tertarik menonton film nasional. Berdasarkan data dari www.filmindonesia.or.id, sejak 2007 hingga saat ini, banyak film-film yang berhasil mencetak jutaan jumlah penonton, seperti *Laskar Pelangi*, *Ayat-Ayat Cinta*, *Ketika Cinta Bertasbih*, *5 CM*, *Sang Pemimpi*, dan *Habibie Ainun*. Kemunculan dan keberhasilan film ini menjadi bukti bahwa film Indonesia mampu bangkit kembali bahkan secara kualitas dapat bersaing dengan film Hollywood.

Tentu keberhasilan film Indonesia ini tidak lepas dari tangan orang-orang kreatif yang bekerja di belakangnya. Orang-orang tersebut tergabung dalam sebuah perusahaan yang disebut Rumah Produksi atau *Production House*.

Nurina Ayuningtyas (2008) mengutip Hendradi Laksono, Rumah Produksi adalah sebuah badan usaha yang mempunyai organisasi dan keahlian dalam memproduksi program-program audio dan audiovisual untuk disajikan kepada khalayak sarannya, baik secara langsung maupun melalui *broadcasting house*. Rumah produksi juga mengelola informasi gerak atau statis dan informasi yang didapatkan bersumber dari manusia atau pun peristiwa yang ada.

Rumah produksi merupakan tempat berkumpulnya orang-orang kreatif yang saling bekerja sama memproduksi karya seni, salah satunya film. Menurut pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman, film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

Berdasarkan jenisnya, film dibagi menjadi dua kategori, yaitu film drama dan film non-drama. Film drama meliputi film televisi, layar lebar, dan dokumenter drama, sedangkan film non-drama meliputi televisi program, *company profile*, dokumenter, dan dokumenter *travel*.

Proses pembuatan sebuah karya film tidaklah mudah dan membutuhkan waktu yang cukup panjang. Ada tiga tahap yang harus diperhatikan dalam memproduksi film. Tahap pertama adalah praproduksi, menyangkut cerita/naskah, penyusunan budget, jadwal syuting, penggunaan alat, penentuan lokasi, kru, hingga kontrak kerja. Tahap kedua adalah produksi. Tahap ini merupakan kegiatan syutingnya sendiri. Kemudian tahap terakhir adalah pasca produksi. Tahap ini berkaitan dengan proses editing, *grading*, hingga sensor film (Effendy, 2009:xii)

Berdasarkan fakta-fakta di atas, penulis ingin mendalami dan ikut serta dalam proses pembuatan film oleh rumah produksi. Penulis pun tertarik untuk melakukan praktik kerja magang di salah satu rumah produksi di Jakarta Selatan, yaitu Rumah Kreatif 23 Pictures.

Berbekal pengetahuan dan pengalaman yang telah penulis dapatkan sewaktu mengambil mata kuliah Videografi pada semester empat, maka penulis memutuskan untuk melakukan praktik dan terjun langsung dalam dunia perfilman, agar dapat meningkatkan serta mengembangkan apa yang sudah penulis dapatkan semasa kuliah.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktik kerja magang yang dilakukan penulis ini merupakan kewajiban akademis yang harus dipenuhi oleh seluruh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Dengan mengikuti praktik kerja magang ini, mahasiswa diharapkan mampu mengimplementasikan secara riil pengetahuan-pengetahuan yang sudah didapatkan semasa kuliah serta memperoleh pengalaman praktis di dunia kerja. Pengalaman inilah yang kemudian menjadi bekal mahasiswa dalam menjalani jenjang karir yang sesungguhnya.

Dengan demikian, dalam melaksanakan praktik kerja magang, penulis berkesempatan mengetahui seluk beluk standar kerja yang professional, mengukur seberapa jauh pemahaman penulis terhadap teori yang sudah diterima sebelumnya dan menerapkannya di dunia kerja nyata.

1.3 Waktu dan Prosedur Kerja Magang

1.3.1 Waktu Kerja Magang

Penulis telah melaksanakan praktik kerja magang di Rumah Kreatif 23 Pictures selama kurang lebih 3,5 bulan, terhitung dari 24 Juni 2013 hingga 9 Okt 2013.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Praktik kerja magang merupakan kewajiban yang harus dipenuhi oleh seluruh mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Untuk itu, hal pertama yang dilakukan, penulis membuat *Curriculum Vitae* (CV) berisi biodata, *background* pendidikan, pengalaman kegiatan organisasi dan seminar, penghargaan, hingga *qualification*. Kemudian, penulis mencari sendiri tempat magang yang sesuai dan segera mendaftarkan diri dengan melampirkan CV, transkrip nilai, serta surat resmi dari kampus yang menyatakan penulis hendak melakukan praktik kerja magang ke tempat dituju.

Pada 25 April 2013, penulis melamar ke Rumah Kreatif 23 Pictures melalui surat elektronik atau *email*. Selang beberapa minggu, akhirnya penulis mendapatkan kabar dari Ibu Niken Larasati (Produser Pelaksana di Rumah Kreatif 23 Pictures) yang mengatakan bahwa penulis diterima kerja magang di Rumah Kreatif 23 Pictures. Beliau juga menyuruh penulis untuk datang langsung ke kantor.

Setelah pertemuan dilakukan, terjadi kesepakatan antara penulis dengan pihak Rumah Kreatif 23 Pictures, bahwa praktik kerja magang akan dimulai pada 24 Juni 2013.

Hari pertama magang, Ibu Niken Larasati selaku mentor, memperkenalkan penulis kepada seluruh karyawan kantor Rumah Kreatif 23 Pictures. Setelah itu, penulis juga dijelaskan mengenai *job desk* yang akan dijalani selama masa magang.

Praktik kerja magang di Rumah Kreatif 23 Pictures pun dilakukan. Tak ketinggalan, selama magang, penulis juga melengkapi dokumen yang diperlukan dalam laporan magang, seperti surat penerimaan magang, KM 03, KM 04, KM 05, KM 06, dan KM 07.

UMMN