



### **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

Dalam sebuah industri kreatif video komersil, *talent coordinator* atau biasa yang disebut dengan *telco* memiliki peran penting untuk mengatur kelancaran produksi yang berkaitan dengan *talent*. Hal ini cukup berbeda dengan produksi film pendek biasa yang bukan ditujukan untuk kebutuhan komersil. Berdasarkan pandangan yang sering penulis dengar dan penulis alami ketika membuat film non komersil, peran *talent coordinator* hanya sebatas mengantar jemput dan menemani *talent* di lokasi shooting. Hal ini membuat *talent coordinator* juga sering dipandang sebelah mata oleh sebagian orang terutama dikalangan *filmmaker* pemula.

Dengan adanya pandangan negatif tersebut justru menantang penulis untuk terjun langsung dan merasakan peran *talent coordinator* dalam dunia industri. Penulis memilih posisi sebagai *talent coordinator* karena ingin mengembangkan kemampuan dalam membangun hubungan yang baik dengan *talent* dari dunia industri. Seperti pendapat Tepper (2006) yang mengatakan bahwa *talent coordinator* yang baik adalah seseorang yang dapat membangun hubungan yang baik terhadap pemain dengan keramahan (hlm. 187).

Pemilihan Studio Antelope Indonesia sebagai tempat untuk magang dikarenakan penulis melihat banyak *project* berkualitas yang telah dikerjakan oleh perusahaan ini dan banyak menggunakan *talent* terkenal sehingga penulis yakin dapat mendapatkan pengalaman baru mengenai dunia industri terutama dalam bagian *talent coordinator*.

### 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari kerja magang di Studio Antelope adalah untuk mendapatkan pengalaman baru dalam dunia industri kreatif terutama dalam pembuatan film dan iklan, menambah relasi hubungan kerja, dan yang terakhir untuk mengaplikasikan ilmu yang pernah dipelajari dalam dunia perkuliahan ke dalam dunia kerja.

### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

#### **1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang**

Menurut *standard* yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara mahasiswa wajib magang minimal 320 jam atau setara dengan 40 hari kerja. Kebijakan tersebut dapat mengikuti kebijakan dari kantor. Menurut surat keterangan penerimaan kerja magang, Penulis mulai melakukan kerja magang pada tanggal 27 Februari 2017 – 28 April 2017, namun karena banyaknya hari libur dan adanya *project* baru yang sedang berjalan maka penulis memutuskan untuk menambah jam kerja magang hingga *project* yang sedang berlangsung selesai pada tanggal 24 Mei 2017. Waktu kerja magang di Studio Antelope dimulai pada pukul 10.00 WIB – 19.00 WIB (sewaktu-waktu jam kerja dapat berubah jika ada persiapan dan keperluan *shooting*).

#### **1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Sebelum melakukan kerja magang penulis mengurus KM 01 dengan mendaftarkan nama perusahaan yang dituju untuk melakukan kerja magang. Selanjutnya penulis diberikan KM 02 dalam bentuk surat keterangan magang dari kampus. Langkah selanjutnya penulis membuat *curriculum vitae* (CV), surat lamaran magang, dan *link portfolio* yang dikirimkan ke perusahaan-perusahaan melalui *e-mail*. Penulis dipanggil untuk datang ke Studio Antelope dan melakukan interview. Interview dilakukan bersama Florence Giovani selaku produser dan Jason Iskandar selaku sutradara. Ketika selesai interview Jason langsung menawarkan untuk masuk kerja pada tanggal 27 februari 2017. Setelah diterima penulis meminta kepada produser surat keterangan penerimaan kerja magang, lalu *foto copyan* surat tersebut diberikan kepada BAAK untuk memperoleh KM 03 – KM 07.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A