

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan industri film di Indonesia saat ini meningkat seiring bertambahnya produktivitas dan minat masyarakat dalam menonton film. Dikutip dari [investindonesia.id](http://investindonesia.id) perkembangan dan pertumbuhan film nasional pada tahun 2016, mampu menyumbang 6.03% terhadap PDB Indonesia. Film sebagai media komunikasi masih bertahan di tengah perkembangan new media yang kian marak. Film dalam UU perfilman tahun 2009 dinyatakan sebagai karya seni budaya yang memiliki peran strategis dalam meningkatkan ketahanan budaya bangsa dan kesejahteraan masyarakat lahir batin untuk memperkuat ketahanan nasional.

Bersumber dari [goodnewsfromindonesia.id](http://goodnewsfromindonesia.id) pada tahun 2010, 15 film Indonesia berhasil meraih 6,5 juta penonton. Peningkatan itu terus berlanjut hingga tahun 2019, 15 film Indonesia terpopuler dapat memperoleh 30 juta penonton. Faktor pendukung pertumbuhan film Indonesia juga dikarenakan jumlah penonton yang sebanding dengan populasi masyarakat Indonesia yang masif. Dikarenakan banyaknya masyarakat yang antusias menonton, hal tersebut menarik perhatian investor dan perusahaan film luar negeri terhadap perfilman Indonesia. Peningkatan dan pendukung pertumbuhan film nasional pada tahun 2016 dan didukung dalam UU perfilman tahun 2009 menciptakan permintaan produksi produk film di Indonesia. Hal ini yang mendasari Creamy 151 bergerak di industri film Indonesia. Pada kesempatan kali ini penulis bergabung dalam tim Creamy 151 dalam program kerja magang dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan kampus dan belajar secara langsung di dalam industri film. Creamy 151 berisikan generasi muda yang berpotensi untuk memajukan industri film Indonesia. Hal ini dibuktikan dari proyek yang telah dikerjakan oleh Creamy 151. Penulis berkesempatan untuk bergabung dalam tim Creamy 151 sebagai *key grip*. Pada dasarnya, *key grip* memiliki tugas dan peran untuk memastikan posisi kamera dan lampu aman dan fungsional. *Key grip* merupakan kepala departemen *grip* dan bekerja bersama DOP

untuk membantu menempatkan dan memperhitungkan tingkat *safety* posisi *lighting* dan juga kamera.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Melalui kesempatan magang yang dihadirkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, penulis ingin memperdalam ilmu *grip* dan memenuhi syarat kelulusan yang telah ditentukan oleh program studi film dan animasi. Creamy 151 merupakan tempat program magang yang baik karena penulis dapat belajar secara praktek dan teori bersama senior dalam industri perfilman.

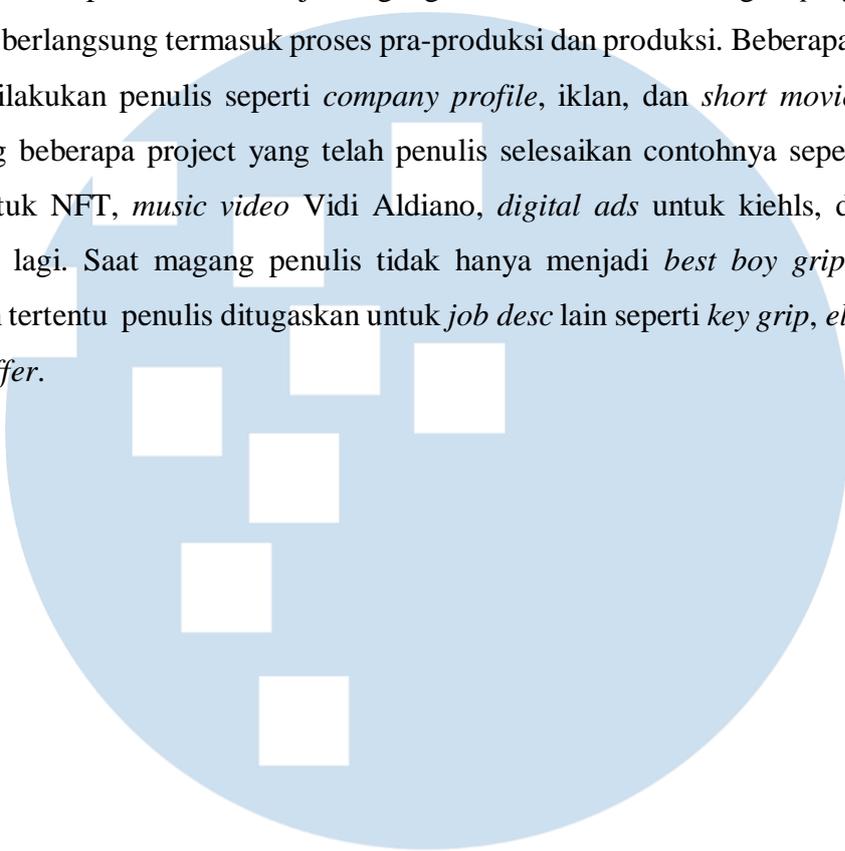
Tujuan penulis adalah mengasah kemampuan yang telah penulis pelajari di Universitas Multimedia Nusantara dan diterapkan secara praktek di lapangan. Kesempatan ini juga membuat penulis dapat menyalurkan ketertarikan terhadap industri film di Indonesia khususnya pada bagian *grip*. Ketertarikan penulis pun disalurkan dengan terlibat aktif dalam pembuatan suatu iklan yaitu dengan menjadi *best boy grip* yang bekerja sama dengan Abel Fatim (*key grip*) dan Rafael Ricky (DOP) dalam membantu menempatkan posisi kamera dan *lighting* dengan efektif dan aman.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Ketertarikan penulis untuk melakukan program kerja magang di Creamy 151 berawal dari proyek *freelance* semasa kuliah. Tim Creamy 151, yang berisikan kakak tingkat penulis, mengajak penulis untuk melakukan program magang bersama mereka. Setelah diterima untuk magang di Creamy 151, penulis melakukan berbagai hal yang ditugaskan oleh *supervisor* seperti merapikan gudang, melakukan *listing* alat *inventory*, melakukan *workshop*, ikut *recce*, dan ikut *shooting*.

Interval waktu pelaksanaan magang yang telah penulis jalani di Creamy 151 adalah 800 jam mulai dari bulan Februari sampai bulan Juli. Secara singkat dalam

Creamy 151 pelaksanaan kerja magang dilakukan sesuai dengan *project* yang sedang berlangsung termasuk proses pra-produksi dan produksi. Beberapa produksi yang dilakukan penulis seperti *company profile*, iklan, dan *short movie*. Selama magang beberapa project yang telah penulis selesaikan contohnya seperti *digital ads* untuk NFT, *music video* Vidi Aldiano, *digital ads* untuk kiehls, dan masih banyak lagi. Saat magang penulis tidak hanya menjadi *best boy grip*, terdapat momen tertentu penulis ditugaskan untuk *job desc* lain seperti *key grip*, *electrician*, dan *gaffer*.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA