

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Beberapa tahun terakhir ini, dunia digital semakin berkembang pesat di Indonesia. Sebagian besar bidang usaha di Indonesia membutuhkan konten berupa media audio visual untuk berbagai kebutuhan seperti promosi hingga edukasi. Pandemi Covid-19 turut menyumbang pengaruh terhadap meningkatnya kebutuhan konten. Tidak jarang konten-konten audio visual yang beredar di media sosial maupun platform OTT (*Over The Top*) menjadi ramai diperbincangkan di tengah masyarakat karena keunikan ide baru dan penceritaan yang disajikan.

Perkembangan era digital ini tentu juga menjadi sebuah kabar baik bagi para pembuat film maupun para pembuat konten digital dengan media audio visual. Kesempatan serta peluang untuk berkarya dan bercerita menjadi lebih banyak. Walaupun pandemi membuat sistem produksi menjadi lebih rumit, namun pandemi tidak dapat menghalangi rumah produksi maupun agensi menyediakan konten berupa media audio visual terbaik. Studio Antelope merupakan salah satu rumah produksi yang tetap menjalankan produksi film, serial, dan konten bermerek di tengah masa pandemi.

Saat mencari informasi lowongan magang melalui media sosial, penulis menemukan lowongan magang yang dibuka oleh Studio Antelope. Menurut penulis, Studio Antelope menjadi salah satu rumah produksi yang cocok sebagai tempat magang karena memiliki visi untuk bercerita melalui layar kecil hingga layar lebar. Penulis bersaing dengan 961 orang lainnya untuk mendapatkan posisi sebagai *production assistant* di Studio Antelope. Setelah melewati seleksi dan wawancara, penulis terpilih untuk magang sebagai *production assistant* di Studio Antelope dalam masa periode 14 Juni 2021 hingga 17 Desember 2021 dengan perkiraan total 800 jam magang.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis menjalankan magang sebagai *production assistant* di PT. Studio Antelope Indonesia dengan maksud dan tujuan sebagai berikut:

1. Mempelajari proses pembuatan film, serial, dan konten bermerek mulai dari tahap *pitching* hingga *post production* dalam industri film.
2. Melatih profesionalitas dengan bekerja langsung bersama dengan para pekerja film profesional.
3. Menambah pengalaman dan koneksi dengan sesama pekerja film.
4. Memahami etika kerja dalam industri film.
5. Memahami sistem kerja dan kerja sama tim yang baik dalam pembuatan film.
6. Mempelajari cara-cara untuk menyelesaikan masalah yang umum terjadi dalam pembuatan film.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berdasarkan Surat Perjanjian Kerja (SPK) yang ditandatangani oleh Jason Iskandar sebagai Direktur PT. Studio Antelope Indonesia dan penulis, periode waktu magang yang dijalankan oleh penulis terhitung sejak 14 Juni 2021 dan berakhir pada 17 Desember 2021. Penulis memiliki kewajiban untuk bekerja pada hari Senin hingga Jumat, pukul 10:00-19:00 WIB dengan 1 jam istirahat yang dapat disesuaikan dengan keadaan pekerjaan. Penulis sepakat untuk menjalankan magang dengan upah bersih sebesar Rp. 500,000.00 per bulan yang dibayarkan setiap tanggal 28 setiap bulannya oleh PT. Studio Antelope Indonesia. Apabila penulis perlu untuk berkunjung ke luar kantor, maka uang transportasi penulis akan di-*reimburse* dan apabila penulis perlu bekerja di luar hari kerja, pihak Studio Antelope akan memberitahu minimal satu hari sebelum hari-H.

Penulis menjalankan sistem magang campuran yang mencakup *Work From Home* (WFH) dan sesekali *Work From Office* (WFO) apabila diperlukan. Dalam hal pekerjaan, penulis berada di bawah tim produksi yang disupervisi langsung oleh Florence Giovani sebagai *Chief Content Officer* dan Livia Agatha sebagai *Head of*

Media Production. Penulis dilibatkan dalam seluruh proyek Studio Antelope yang sedang berjalan, mulai dari film, serial, dan konten bermerek sejak tahap *brainstorming* hingga *post production*. Setelah 3 bulan menjalankan magang sebagai *Production Assistant*, penulis mendapatkan tawaran untuk menjadikan sisa masa magang yang berdurasi 3 bulan sebagai masa percobaan dengan jabatan *Associate Producer*. Maka dari itu, terdapat perbedaan jangkauan pekerjaan yang dijalankan penulis hingga saat ini.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA