

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selama perkuliahan 6 semester penulis sudah mempelajari berbagai teknik, teori, dan praktek dalam pembuatan film. Penulis sudah memiliki pengalaman didalam pembuatan film pendek, film dokumenter, dan juga iklan. Selama masa tersebut penulis pernah berperan sebagai *producer*, *production manager*, *sound designer*, dan *production design* dalam pembuatan film pendek, dokumenter, serta *corporate video*.

Kegiatan magang menjadi salah satu ketentuan untuk lulus. Maka dari itu selama masa pergantian dari semester genap ke semester ganjil tahun 2021, penulis mencari-cari perusahaan melalui media sosial bernama *Instagram* dan juga *google*. Penulis mendapati bahwa KOKAKO membuka lowongan magang pada bagian *Production Assistant* melalui akun Instagram KOKAKO. Penulis berharap dengan kemampuan dan pengalaman yang telah dimiliki penulis, perusahaan KOKAKO dapat menjadi batu loncatan bagi penulis untuk masuk ke dunia profesional dan dapat mengembangkan kemampuan yang telah dimiliki oleh penulis.

Setelah melakukan riset akhirnya penulis mengetahui brand-brand yang telah dikerjakan oleh KOKAKO atau PT. Sayap Kreatif Indonesia, diantaranya adalah Tokopedia, Teh Botol Sosro, Bebelac, A&W, Warner Music Indonesia, PT. Tempo Scan Pasific Tbk, Citi, Kalbe, Indofood, dan BCA. Penulis menemukan kecocokan dengan brand-brand yang telah dikerjakan oleh KOKAKO. Akhirnya penulis mengirimkan CV ke perusahaan KOKAKO dan Filmbunny. Setelah menunggu kurang lebih 14 hari akhirnya penulis dihubungi kembali oleh pihak KOKAKO serta Filmbunny dan memulai kegiatan magang sebagai *Production Assistant* pada tanggal 7 Juni 2021.

Dengan adanya peran-peran dalam film yang sudah dikerjakan oleh penulis, akhirnya penulis menemukan kecocokan di dalam *department* produksi yaitu sebagai produser. Maka dari itu penulis memulai kegiatan magang dengan berperan sebagai *Production Assistant*. Penulis menemukan perbedaan yang cukup terlihat dalam produksi iklan, banyak kegiatan baru yang ditemukan selama proses magang seperti jual beli *footage* dengan *client*. Penulis juga menemukan perbedaan antara peran produser di dalam dunia film dan peran produser di dalam pembuatan iklan *digital*. Penulis menemukan kecocokan bekerja di dalam pembuatan iklan *digital*. Awalnya penulis merasa harus beradaptasi dengan situasi baru, penulis dibimbing secara perlahan oleh salah satu klien dan produser eksekutif. Sehingga penulis ingin melanjutkan peran sebagai asisten produksi setelah menyelesaikan kuliah.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis merasa bahwa kegiatan magang sangat penting bagi mahasiswa yang akan terjun ke dalam dunia profesional iklan maupun film. Adapun tujuan dari program magang yang dilaksanakan oleh penulis di perusahaan KOKAKO, yaitu:

1. Mempelajari cara kerja rumah produksi profesional.
2. Menambah wawasan mengenai produksi iklan.
3. Mempelajari struktur dan tanggung jawab setiap jabatan serta department dalam produksi iklan.
4. Mempelajari proses kerja pembuatan iklan.
5. Menerapkan hal-hal yang sudah dipelajari saat kuliah.
6. Menambah jaringan dengan orang-orang yang profesional.
7. Belajar berorganisasi, bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain dalam hubungan profesional di sebuah perusahaan.
8. Mempelajari hal-hal manajerial dalam rumah produksi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Untuk memenuhi syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara, penulis melakukan kegiatan magang selama 800 jam atau kurang lebih 5 bulan. Penulis

memasuki masa magang pada tanggal 7 Juni 2021 dan selesai pada tanggal 7 September 2021. Pada proses magang ini jam kerja kantor yang telah ditentukan oleh PT. Sayap Kreatif Indonesia yaitu hari Senin sampai Jumat pada pukul 09.00 hingga 18.00 dengan 1 jam waktu istirahat. Selama masa pandemi, KOKAKO menerapkan WFH (*Work from Home*) namun kantor KOKAKO akan selalu terbuka.

Meskipun jam kerja formal dari pukul 09.00 hingga 18.00, namun jam kerja di dalam produksi cukup fleksibel dan tidak memiliki waktu yang tidak dapat ditentukan. Penulis seringkali bekerja lembur karena adanya proses produksi dan proses pra produksi yang memerlukan proses kerja yang cukup lama.

Selama waktu tersebut penulis menemukan bahwa di dalam perusahaan dimana penulis melakukan kegiatan magang terdapat 2 rumah produksi yaitu KOKAKO dan Filmbunny. Keduanya dikepalai oleh *Executive Producer* dan memiliki tenaga kerja yang sama. KOKAKO hanya menerima produksi dengan agency Flock Creative Network, namun perbedaannya adalah Filmbunny lebih banyak menerima *job* dari agency diluar Flock Creative Network.

Selama masa tersebut penulis tergabung dan berkontribusi di kedua rumah produksi tersebut. Tetapi di KOKAKO hanya berkontribusi dalam 1 project yaitu Qtela, sedangkan dalam rumah produksi Filmbunny penulis berkontribusi di dalam 4 project seperti Traveloka Aurora, Traveloka Invictus, Traveloka Manifesto, dan Chocolatos. Adapun beberapa brand yang telah bekerjasama dengan Filmbunny diantaranya adalah Traveloka, Garuda food, dan BCA.

Dalam program magang ini, penulis mendapatkan biaya kompensasi untuk transport dan uang makan per harinya, serta mendapatkan gaji setiap bulannya dari perusahaan. Pada saat terlibat untuk menangani sebuah proyek yang sedang berjalan seringkali penulis juga mendapatkan konsumsi yang telah disediakan dari rumah produksi Filmbunny baik pada tahap pra produksi, produksi dan paska-produksi