

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai mahasiswa perkuliahan yang menekuni studi film, praktik magang menjadi salah satu hak dan kewajiban yang dapat penulis tempuh dalam bangku perkuliahan. Irman Hossen Rakib (2019) mengatakan praktik magang merupakan sarana belajar yang berkontribusi untuk menambah pengalaman latihan mahasiswa dalam menunjukkan kemampuan dalam lingkungan profesional. Selain itu, terjun ke dalam praktik magang membuka jaringan mahasiswa terhadap kesempatan bekerja di kedepannya (hlm.3). Tertarik memperdalam ilmu penulisan skenario, penulis memutuskan untuk menjalankan praktik magang pada departemen *development* skenario.

Reem Lotfy (2018) mengatakan skenario merupakan karya tulis dirancang oleh penulis skenario untuk karya film, *video game*, maupun program televisi. Skenario bisa bersifat orisinil atau merupakan adaptasi dari sesuatu yang sudah ada. Skenario berisi plot, aksi, ekspresi, serta dialog yang terjadi pada sebuah karakter (hlm.10). Penulis skenario berperan penting untuk menyusun skenario yang berawal dari ide hingga pembuatan draf akhir skenario yang siap dikirim kepada tim produksi audiovisual.

Romero & Centellas (2008) mengatakan produksi audiovisual sendiri memiliki banyak tipe dan telah berkembang seiring perkembangan internet, terlihat dari munculnya fenomena *Web 2.0*. *Web 2.0* merupakan penerapan naratif baru konten audiovisual dalam industri hiburan berasal dari usaha mencari pelanggan dari pengguna internet. Salah satu hasil dari *Web 2.0* adalah munculnya *Web-Series*, *Web-Series* memperbarui strategi naratif yang sudah diterapkan pada serial televisi seperti penerapan struktur seni dan naratif ganda dengan tujuan mempertahankan perhatian penonton antar episode. Bagian penting *Web-Series* adalah bagaimana cara mendapatkan perhatian dari komunitas virtual yang bisa menarik audiensi dan saling berinteraksi

membicarakan plot antar episode (hlm.5). Berpegang keinginan mempelajari suatu bentuk baru naratif seperti skenario *Web-Series*, penulis tertarik melakukan praktik magang pada *development* cerita *Web-Series*.

Berencana mengembangkan produksi audiovisual ke *Web-Series*, SinemArt, yang merupakan rumah produksi yang terkenal dari produksi sinetron televisi sejak 2003, bekerja sama dengan GoodScript *Writer's Room*, yang merupakan perusahaan yang fokus mengembangkan ide kreatif hingga skenario film. Penulis diberikan peran sebagai *creative management team* untuk menempuh magang dalam GoodScript *Writer's Room*. Laporan ini akan memaparkan mengenai peran penulis sebagai *creative management team* dalam proses *development* cerita *Web-Series* GoodScript *Writer's Room* - Sinemart.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun maksud dan tujuan penulis melakukan praktik magang antara lain:

1. Memenuhi syarat kelulusan S1 demi mendapatkan gelar sarjana seni (S.Sn).
2. Memenuhi syarat program magang merdeka 800 jam kerja.
3. Mengenalkan diri kepada industri *development* cerita *web-series*.
4. Menerapkan dan mengembangkan teori yang sudah dipelajari ke dunia kerja professional.
5. Melatih kedisiplinan dengan prosedur dunia kerja professional.
6. Memperluas jaringan untuk terjun di industri film setelah lulus.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum memasuki tahap pelamaran magang, penulis menyempurnakan CV (*curriculum vitae*), portofolio, dan *showreel* untuk dikirimkan kepada rekan yang bekerja di Emtek dan melamar sebagai mahasiswa film yang ingin belajar di salah satu tim kreatif program Emtek. Setelahnya, penulis mendapat kabar terbukanya pelamaran magang untuk *Web-*

Series SinemArt. Tidak lama setelah penulis mengirimkan *cover letter* yang ditujukan kepada SinemArt, penulis melakukan tahap *interview* bersama bapak David Suwanto, selaku direktur SinemArt. Dalam *interview*, penulis menceritakan minat penulis untuk terjun ke dalam tim penulis *Web-Series* SinemArt. Setelah penulis diterima, penulis di tempatkan sebagai *creative management team* di Goodscript *Writer's Room* yang bekerja sama dengan SinemArt dalam hal pembentukan cerita dan skenario *Web-Series*. Penulis diberi akses untuk mengontak ibu Lintang Pramudya Wardhani selaku *head writer* GoodScript *Writer's Room* dan dikenalkan kepada ibu Rika Hindraruminggar selaku *creative manager* dan *supervisor* penulis selama magang.

Proses praktik magang penulis dimulai pada tanggal 28 Juni 2021 dan berakhir 30 November 2021. Target pokok penulis adalah memenuhi 800 jam kerja sesuai persyaratan magang merdeka. Utamanya penulis mengikuti jam kerja divisi *creative management* yaitu dari pukul 09.00-18.00 WIB setiap hari bergantung kebutuhan. Namun dikarenakan situasi pandemi work from home (WFH), jam kerja menjadi lebih fleksibel. Rapat antar tim judul selalu berubah perharinya dengan kisaran antara jam 09.00-23.00 WIB dengan rapat khusus tim *creative management* menyesuaikan di antaranya.

Tugas utama *creative management team* adalah mengatur berjalannya *workflow* setiap tim judul dan membantu mengorganisasikan sarana yang diperlukan para penulis dalam proses kreatif. Penulis bertugas hadir dalam setiap rapat antar tim judul agar mengetahui *progress* kreatif yang sudah dicapai. Dalam bertugas, penulis berkesempatan untuk mengobservasi dan mempelajari proses *development* para penulis dari tahap pengumpulan ide hingga selesainya skenario satu *season Web-Series*.