

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Penulis memiliki ketertarikan untuk memperdalam pengetahuan akan *cinematography*. *Cinematography* merupakan sesuatu yang melebihi gambar bergerak, tetapi orang-orang yang di belakangnya melukis gambar dengan Gerakan yang menjadi sebuah bahasa yang menjadi media penyampaian kepada masyarakat (Brown, 2016). Dalam pembuatan film ataupun karya visual, semuanya berhubungan dengan apa yang orang lihat. Dalam proses manusia melihat, mata manusia memisahkan cahaya dengan warna secara berbeda dan dengan hal itu manusia dapat mempersepsikan ketajaman juga kedalaman suatu objek atau subjek (Hurkman, A.V, 2014). Segala hal itu menjadi sebuah dasar dari pembuatan film yang dapat berkembang sedemikian rupa.

Dengan masuknya penulis ke dalam program studi perfilman, selama masa perkuliahan penulis mempelajari banyak hal mengenai aspek kreatif. Mulai dari pengembangan cerita, pembuatan *shotlist*, pengambilan gambar, teknik *editing*, sampai pengarahan aktor. Penulis sudah terlibat dalam beberapa produksi film pendek, *feature film trailer*, film dokumenter, *corporate video*, juga *editing* yang disertai *color grading*. Selain dari perkuliahan, selama masa pandemi penulis mencari pengalaman melalui kerja lepas sebagai sutradara, *director of photography*, editor, juga *colorist* pada beberapa proyek. Tetapi penulis merasa hal itu masih kurang memadai karena *stake* yang dirasakan tidak seperti yang ada di industri sebenarnya. Oleh karena itu, penulis memilih untuk melakukan proses kerja magang.

Sepanjang masa pandemi, industri kreatif mengalami perubahan yang sangat besar. Pembuatan konten audio visual semakin diperlukan untuk mempertahankan *engagement* dari perusahaan dengan masyarakat. Dengan perkembangan yang

sangat pesat ini, penggunaan gawai bagi masyarakat menjadi sangat penting. Semua konten audio visual disebarluaskan atau diunggah secara daring. Hal itu dapat dirasakan dari berbagai aspek, seperti contohnya dalam pendidikan. Di mana semua materi dan pembelajaran dilakukan secara daring yang untuk beberapa pelajaran membutuhkan konten audio visual. Oleh karena itu, penulis memilih untuk melakukan kerja magang di YWMF (Yovie Widiyanto Music Factory) yang penulis lihat memproduksi berbagai konten audio visual mulai dari *music video* juga konten untuk *social media*.

Penulis memilih melakukan kerja magang dikarenakan di semester 6 penulis sudah lebih dahulu mengambil kelas elektif di perkuliahan. Penulis mendaftar magang sebagai *Videographer/Photographer* di YWMF. Tetapi pada saat kerja magang berlangsung, penulis tidak hanya mengerjakan hal yang berhubungan dengan pengambilan gambar tetapi penulis memiliki tanggung jawab dalam pengembangan konsep juga ide untuk *music video* juga iklan untuk beberapa klien. Dikarenakan di dalam YWMF, seluruh anggotanya disebut sebagai *creative officer* karena setiap orang dapat memberikan konsep juga ide untuk segala produksi. Ketika penulis menjadi anggota *creative officer*, penulis lebih banyak mendapatkan *job description* sebagai editor, dikarenakan *demand videographer/photographer* yang lebih kecil dibandingkan *demand editing*. Di lain sisi, ketika ada *demand videography*, penulis mulai diberi tanggung jawab untuk mengambil konten-konten untuk beberapa artis yang bernaung di YWMF, seperti Gusti, Adhyra, dan Jenahara.

Dikarenakan penulis menjalani beberapa *job description*, maka dari itu laporan magang ini berfokus kepada *job description* sebagai *creative officer*, dan judul dari laporan magang ini adalah “Peran *creative officer* dalam Yovie Widiyanto Music Factory”.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis berharap dengan menjalani kerja magang di YWMF, penulis dapat mendapatkan pengalaman di dalam industri kreatif musik juga portofolio di dalam kerja asli di dalam industri. Penulis juga ingin menambah ilmu yang sebelumnya sudah didapatkan dari materi perkuliahan dari kerja magang ini dengan mengaplikasikan ilmu yang didapatkan dari perkuliahan yang dibimbing dengan mentor-mentor yang ada di YWMF. Penulis juga ingin mendapatkan koneksi yang lebih luas melalui magang di YWMF yang penulis percaya akan berguna ketika penulis sudah menyelesaikan pendidikan di perkuliahan.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis memilih program kerja magang pada semester 7 dikarenakan penulis sudah mengambil program elektif dari perkuliahan pada semester 6. Kerja magang sendiri adalah program wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara. Program magang ini memiliki beban sebesar 20 sks dengan 800 jam yang harus dilalui dalam 1 semester agar dapat melaksanakan sidang magang. Penulis mulai menjalani kerja magang selama 6 bulan dimulai dari 26 Juli 2022 dan akan berakhir pada 25 Januari 2023.

Pada awalnya, penulis melakukan riset mengenai sutradara dan *director of photography*. Penulis merasa kebingungan untuk *job description* yang akan diambil untuk magang. Tetapi ketika melihat teman penulis yang bisa magang di *post production house*, penulis akhirnya memilih untuk magang di *post production house*. *Job description* yang ingin dipelajari lebih dalam lagi oleh penulis adalah *color grading* oleh karena itu penulis melamar sebagai asisten *colorist* secara personal melalui *direct message* dari Instagram ke berbagai *post production house* yang penulis temukan. Di samping itu, penulis juga bertanya kepada dosen kelas komersil pada semester 6 karena beliau lebih mengerti dan punya banyak koneksi ke berbagai *post production house*.

Penulis diarahkan untuk mencoba melamar ke Anmax Studio tetapi ketika melakukan prosesnya, penulis merasa tidak mendapatkan kepastian dari pihak Anmax Studio mengenai program magang yang akan digelar untuk semester ini. Setelah mencoba Anmax Studio, penulis mencoba untuk melamar ke Super 8mm Studio dan hal yang sama pun terjadi di mana penulis tidak mendapatkan *follow up* dari pihak yang bersangkutan. Setelah itu penulis mencoba untuk melamar ke berbagai *post production house* lagi seperti, *Sunny Side Up*, *Prodigihouse*, *VHQ Post*, *Rainbow Juice Post*, juga Eltra Studio. Penulis pun tidak mendapatkan respon dari *post production* tersebut, oleh karena itu ketika penulis mendapatkan info bahwa YWMF membuka slot untuk magang, penulis mencoba untuk melamar ke perusahaan ini.

Penulis mendapatkan undangan untuk wawancara melalui *email* dari Stevani Sabtri Arini (*General Administrator*). Pada wawancara ini, penulis diwawancarai oleh dua orang, yaitu Ario Wibowo (*Creative Development Senior Manager*) dan Shindu Prabowo (*Operations & Marketing Senior Manager*). Wawancara yang dilakukan ini membahas seputar perusahaan seperti apa YWMF sebenarnya dan tugas seperti apa yang akan diberikan sekiranya penulis diterima di YWMF beserta pengalaman kerja penulis di dalam industri kreatif. Penulis diberitahu bahwa kantor YWMF ada dua yang berada di Jakarta Timur dan Gading Serpong dan jika penulis diterima penulis akan ditempatkan di Gading Serpong untuk bekerja magang. Setelah proses wawancara selesai, penulis menunggu sekitar 1-2 minggu sampai pada akhirnya penulis diterima untuk bekerja melalui *email*.

Pelaksanaan kerja magang di YWMF sendiri adalah *hybrid* yang berarti 4 hari pelaksanaan kerja di kantor dan 1 hari pelaksanaan kerja di rumah. Tetapi di bulan September, kantor mengalami perpindahan kantor menjadi ke Jakarta Selatan di Cilandak. Walaupun begitu, proses kerja *hybrid* tetap dilaksanakan dengan catatan untuk masuk ke kantor pukul 10 pagi dan pulang pukul 6 sore, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk *overtime* yang berarti penulis pulang lebih dari pukul 6 sore.