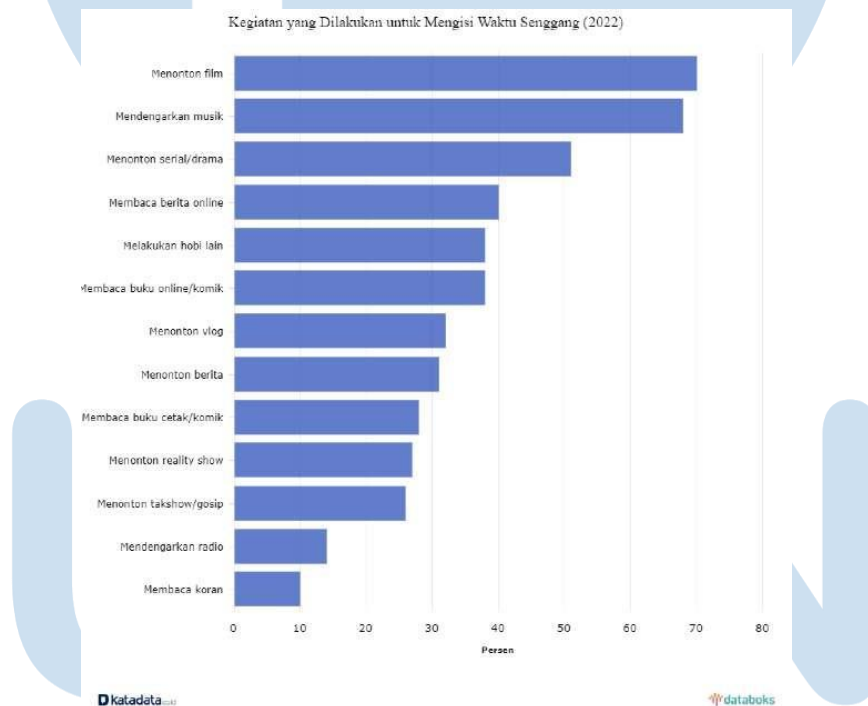


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

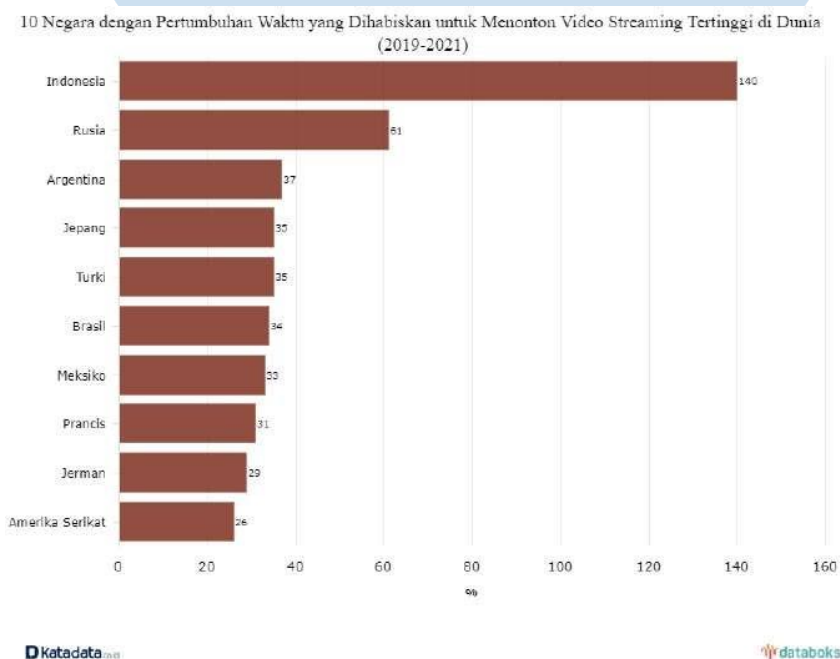
Film merupakan salah satu media hiburan yang dekat dengan kehidupan masyarakat. Selain media hiburan, film juga merupakan media komunikasi massa yang terbuat dari berbagai macam teknologi dan unsur-unsur seni (Baskin, 2003). Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Databoks terhadap 2.474 responden yang tersebar di seluruh Indonesia pada tahun 2022, sebanyak 70% responden memilih untuk menonton film pada waktu senggang mereka, diikuti oleh mendengarkan musik sebanyak 68%, dan menonton serial/drama sebanyak 51%.



Gambar 1.1 Survei kegiatan yang dilakukan untuk mengisi waktu senggang di tahun 2022.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Seni, terkhususnya produk audio visual, mengisi dua dari tiga tangga teratas pada grafik yang tersedia. Hal ini membuktikan bahwa film berhasil memenuhi identitasnya sebagai media hiburan sekaligus media komunikasi massa. Meskipun bioskop sempat ditutup pada masa pandemi, industri film tetap dapat menemukan jalan untuk mengantarkan produknya pada masyarakat lewat platform OTT/streaming services. Bahkan, menurut laporan dari *App Annie* yang berjudul *State of Mobile 2022* dan dilansir dari Katadata, Indonesia menempati urutan pertama dalam pertumbuhan waktu yang dihabiskan untuk menonton video streaming melalui aplikasi *Netflix*, *YouTube*, dan *Disney+*. Jika dibandingkan dengan tahun 2019, pertumbuhan Indonesia mencapai 140% pada tahun 2021. Hal ini membuktikan bahwa industri film merupakan salah satu industri yang kokoh dalam berbagai situasi.



Gambar 1.2 Indonesia menempati peringkat pertama dari 10 negara dengan pertumbuhan waktu yang dihabiskan untuk menonton video streaming tertinggi pada tahun 2019-2021.

Pertumbuhan film Indonesia yang signifikan ini juga dipengaruhi oleh berbagai ajang penghargaan dalam negeri yang diselenggarakan untuk

mengapresiasi para pekerja film, seperti Festival Film Indonesia (FFI) yang telah dilaksanakan sejak tahun 1955 (Teguh, 2018). Melalui FFI, banyak pekerja dan perusahaan film independen berprestasi yang akhirnya mendapatkan sorotan publik. Salah satu perusahaan film independen yang mendapat kejayaannya melalui Festival Film Indonesia adalah Rekata Studio.

Pada tahun 2021 lalu, film panjang pertama Rekata Studio yang berjudul *Penyalin Cahaya* membawa pulang 12 Piala Citra dan menjadikannya film dengan Piala Citra terbanyak sepanjang sejarah. Rekata Studio sendiri merupakan salah satu anak perusahaan Kompas Gramedia yang bergerak di bidang pengelolaan *Intellectual Property* (IP) dan produksi media digital. Dengan prestasi tersebut, Penulis yang semasa berkuliah memiliki pengalaman menjadi seorang *scriptwriter*, berminat untuk melakukan praktek kerja magang di Rekata Studio. Penulis kemudian berkesempatan untuk melakukan praktek kerja magang di Rekata Studio sebagai *Script Development Intern*.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Praktek kerja magang yang dilakukan Penulis di Rekata Studio bertujuan untuk memenuhi persyaratan yudisium serta mempersiapkan Penulis untuk masuk ke dunia kerja. Selain itu, praktek kerja magang yang dilakukan juga memiliki beberapa tujuan lain, seperti:

1. Mengaplikasikan ilmu terkait *scriptwriting* yang telah diajarkan di universitas.
2. Mengetahui proses *development* film panjang dan *series* dalam sebuah *production house*.
3. Mengasah kreativitas dan mengimplementasikannya ke dalam proses *development* film panjang dan *series*.
4. Memperluas *networking* serta melatih kemampuan kerjasama dan komunikasi di dalam tim.

5. Mempelajari hal-hal lebih lanjut yang perlu diketahui mengenai *scriptwriting* dari para profesional yang telah terjun ke dalam industri.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Praktek kerja magang di Rekata Studio dilakukan minimal selama 800 jam, sesuai dengan standar yang telah ditetapkan oleh Kurikulum Kampus Merdeka. Dalam surat perjanjian pemagangan yang dikeluarkan oleh Kompas Gramedia pada tanggal 2 Januari 2023, praktek kerja magang di Rekata Studio dilakukan sejak tanggal 3 Januari 2023 sampai dengan 30 Juni 2023 dengan jam kerja yang dimulai pukul 10.00 hingga pukul 18.00 pada hari Senin - Jumat.

Prosedur pelaksanaannya diawali dengan mengikuti pembekalan magang program studi film untuk mendapatkan surat keterangan pembekalan magang (SKPM). Setelah itu, Penulis mendaftar program beasiswa Kompas Gramedia melalui situs Kalibr dengan cara mengunggah *curriculum vitae*, portofolio, *motivation letter*, transkrip nilai, serta surat pernyataan tidak menerima beasiswa lain. Perlu diketahui bahwa penerima beasiswa Kompas Gramedia diwajibkan untuk melakukan praktek kerja magang pada salah satu unit usaha Kompas Gramedia.

Lalu, pada tanggal 24 Oktober 2022, Penulis diminta untuk mengikuti sesi psikotes secara daring melalui tautan yang telah diberikan oleh pihak *Growth Center* Kompas Gramedia. Penulis kemudian dinyatakan lolos ke tahap selanjutnya, yaitu sesi wawancara dengan psikolog Kompas Gramedia pada tanggal 28 Oktober 2022. Pada tanggal 12 November 2022, Penulis dinyatakan lolos sebagai salah satu penerima beasiswa Kompas Gramedia sehingga harus menandatangani surat perjanjian beasiswa. Setelah itu, pihak *Growth Center* mengajak Penulis untuk berdiskusi mengenai penempatan magang Penulis.

Awalnya, Penulis hendak ditempatkan di unit usaha Kognisi milik Kompas Gramedia. Namun, setelah Penulis mencari tahu lebih lanjut mengenai anak-anak perusahaan Kompas Gramedia, Penulis meminta agar ditempatkan di unit usaha

Rekata Studio. Pihak *Growth Center* kemudian menghubungi tim Rekata, sehingga Penulis pun dapat mengikuti sesi wawancara dengan tim Rekata pada tanggal 21 Desember 2022.

Pada tanggal 29 Desember 2022, Penulis akhirnya mendapatkan surat penerimaan tenaga pemagangan beasiswa Kompas Gramedia. Surat tersebut lalu diunggah ke *website* merdeka.umn.ac.id untuk melengkapi proses registrasi. Proses *on-boarding* kemudian dilakukan bersama seluruh penerima beasiswa Kompas Gramedia pada tanggal 2 Januari 2023 via *Zoom Meeting*. Penulis mulai efektif melakukan praktek kerja magang di Rekata Studio pada tanggal 3 Januari 2023.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features the letters 'UMN' in a stylized, bold font, with several white squares of varying sizes scattered across the circle.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA