

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai gambar bergerak, film mengandung suatu informasi dan gagasan yang mampu menciptakan pengalaman tertentu kepada audiens yang menikmatinya (Bordwell, Thompson, & Smith, 2019). Menurut Dixon (2016), film dapat disebut sebagai media komunikasi massa, di mana selain memberikan dampak tertentu kepada audiens, juga menyajikan sebuah cerita yang dijadikan sebagai media komersial. Sebagai media komersial, film merupakan suatu produk yang memerlukan aktivitas promosi sehingga pemasaran suatu film dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan suatu keuntungan. Salah satu aktivitas promosi yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media sosial melalui visual. Maka, sebuah film membutuhkan tim promosi yang mencakup banyak peran di baliknya, salah satunya adalah desainer grafis (*graphic designer*) dalam membuat visual yang mampu menarik audiens.

Desain grafis atau *graphic design* merupakan implementasi dari disiplin seni dan komunikasi untuk keperluan bisnis dan industri (Suyanto, 2004). Implementasi tersebut dapat berupa iklan, identitas visual, dan desain informasi untuk suatu produk. Landa (2019) menjelaskan desain grafis sebagai bentuk komunikasi visual dan representasi visual untuk menyampaikan pesan dan informasi tertentu kepada audiens melalui elemen-elemen visual. Dengan begitu, desain grafis memiliki setidaknya tiga fungsi dasar, yaitu (1) identifikasi, (2) instruksi dan informasi, serta (3) promosi dan presentasi (Dewojati, 2015). Maka, di semester 6, penulis melakukan praktik kerja magang sebagai desainer grafis di Visinema Pictures.

Visinema Pictures merupakan rumah produksi Indonesia yang telah memproduksi beberapa film layar lebar, iklan, musik video, hingga *web series*. Penulis berkesempatan untuk bergabung dalam tim promosi Visinema Pictures sebagai magang desainer grafis. Ketertarikan pemilihan tempat kerja magang dikarenakan Visinema Pictures merupakan rumah produksi yang lebih berfokus ke

produksi film layar lebar, sesuai dengan minat penulis untuk mendalami industri tersebut. Penulis memilih menjadi desainer grafis karena sesuai dengan minat dan bakat yang dimiliki penulis, juga desain grafis menjadi penting dalam promosi suatu film. Walau penulis berasal dari program studi film, keunggulan yang penulis miliki adalah pengetahuan terkait *film marketing* yang berguna bagi desainer grafis dalam industri film. Media promosi seperti poster dan brosur sangat penting dalam film, sehingga peran desainer grafis diperlukan (Valentino, 2018). *Marketing* juga menjadi penting bagi suatu produk, sebab mampu menjangkau audiens dan juga meningkatkan keuntungan (Kotler & Armstrong, 2018). Terdapat berbagai strategi dalam *film marketing* yang mampu mendukung desainer grafis dalam menyelesaikan suatu film, salah satunya *film marketing mix*. *Film marketing mix* (Kerrigan, 2017) terdiri dari *actors, non-actor star, script/genre, age classification*, dan *release strategy*. Dengan begitu, penulis mampu mengaplikasikan strategi tersebut pada praktik kerja magang sebagai desainer grafis di Visinema Pictures.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang ini dilaksanakan guna memenuhi salah satu syarat kelulusan mendapatkan gelar Sarjana Seni (S.Sn.) di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, maksud penulis memilih Visinema Pictures sebagai tempat magang dikarenakan Visinema Pictures merupakan rumah produksi yang berpengalaman di bidang hiburan dan industri film. Beberapa film yang diproduksi oleh Visinema Pictures adalah *Filosofi Kopi* (2015), *Keluarga Cemara* (2018), *Mencuri Raden Saleh* (2022), dan masih banyak lagi. Penulis memilih magang sebagai desainer grafis di Visinema Pictures yang berfokus pada promosi untuk mempelajari betapa pentingnya promosi dalam mempersiapkan dan mendukung sebuah film.

Melalui praktik kerja magang ini penulis mampu menerapkan ilmu pengetahuan dan wawasan yang telah didapatkan di bidang seni dan desain selama masa perkuliahan. Mata kuliah yang membantu penulis dan membuat penulis tertarik menjadi desainer grafis adalah *Visual Art Composition, Art Directing, Film Marketing*, dan *Graphic Design for Film*. Melalui mata kuliah tersebut, penulis

mampu menerapkan dasar-dasar dalam desain. Penulis juga mendalami strategi promosi yang efektif untuk suatu film, sehingga dapat meningkatkan kesadaran audiens. Selain itu, penulis mampu mengetahui lebih dalam mengenai proses-proses dunia kerja terkait promosi film, menjalin dan menambah relasi dalam persiapan memasuki dunia kerja dalam industri film, serta mengasah dan memperdalam kemampuan penulis dalam desain grafis. Penulis merasa perlu untuk meningkatkan *skill* desain grafis dikarenakan selain mengolah kreativitas, desain grafis memiliki fungsi penting sebagai media komunikasi visual suatu film kepada audiens. Dengan begitu, penulis juga mampu untuk terjun langsung ke dalam industri film dengan *soft skill* dan *hard skill* yang telah ditingkatkan melalui praktik kerja magang.

Kontribusi yang bisa penulis berikan kepada perusahaan selama proses magang berlangsung adalah komitmen untuk menyelesaikan tanggung jawab yang diberikan dengan maksimal dan keinginan untuk terus belajar sehingga mampu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan, terutama terkait desain dan promosi film. Selain itu, dalam mengerjakan tanggung jawab, penulis akan memiliki semangat dan motivasi yang tinggi, sehingga pekerjaan yang dikerjakan dapat diselesaikan dengan hasil yang baik dan maksimal. Dalam menjalankan proses magang, penulis juga akan menerapkan sopan santun dan perilaku positif, serta berusaha untuk mampu bersosialisasi dengan tim, sehingga mampu mempermudah koordinasi bersama para anggota.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada tanggal 21 Desember 2022, penulis melihat lowongan magang di Visinema Pictures di LinkedIn dengan jabatan sebagai magang desainer grafis untuk periode Desember 2022 – Maret 2023. Dikarenakan tertarik dan sesuai dengan minat, penulis pun melamar diri melalui email dengan mengirimkan CV dan portfolio yang telah penulis buat selama perkuliahan. Penulis mendapatkan balasan email dari Visinema Pictures yang menawarkan wawancara pada hari Rabu, 28 Desember 2022. Penulis pun mengonfirmasi kehadiran dengan membalas email tersebut.

Tahap *interview* berlangsung secara *online* dan beberapa hari setelahnya penulis dikontak oleh salah satu pihak dari Visinema Pictures terkait proses selanjutnya, yaitu kontrak sebagai magang desainer grafis. Penulis bersedia memulai praktik kerja magang pada hari Rabu, 4 Januari 2023 hingga Jumat, 9 Juni 2023. Pada tanggal 4 Januari 2023, penulis datang ke kantor yang berdomisili di Cilandak, Jakarta Selatan, untuk menemui supervisor dari tim promosi desain Visinema Pictures dan memulai hari pertama magang. Praktik kerja magang berlangsung dari hari Senin sampai Jumat, mulai pukul 09.00 WIB atau 10.00 WIB hingga 18.00 WIB. Periode magang berlangsung secara WFO (*work from office*), kecuali jika penulis meminta izin untuk melakukan WFH (*work from home*) dengan alasan tertentu atau kebijakan WFH tertentu yang diberikan dari kantor.

Pendaftaran kegiatan magang kampus dilakukan ketika penulis telah memulai praktik kerja magang di Visinema Pictures. Sebelumnya, penulis telah melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing. Namun, Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan minimal 800 jam kerja sebagai salah satu syarat pelaksanaan magang. Maka, penulis memperpanjang kontrak magang di Visinema Pictures hingga bulan Juni, guna memenuhi syarat jam kerja magang. Setelahnya, penulis mendaftarkan kegiatan magang di Visinema Pictures sebagai magang kampus.



Gambar 1.1 Prosedur Pelaksanaan Magang