

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri kreatif adalah sebuah wadah dalam industri yang semuanya didasari pada kreativitas, bakat, keterampilan, seni, dan lainnya. Dunia industri kreatif memiliki banyak cara untuk menafsirkan atau mendefinisikan bagaimana pekerja yang bekerja di dunia industri kreatif (Davies & Sigthorsson, 2013). Industri kreatif sendiri biasanya memiliki banyak potensi yang berhubungan dengan kekayaan intelektual. Dulunya, konsep dari industri kreatif sendiri banyak ditemui di berbagai sektor biasanya terdapat pada teater, seni visual, musik, tari tradisional, dan film atau bahkan warisan-warisan dari budaya. Pekerjaan yang berhubungan dengan industri kreatif dikaitkan dengan pekerjaan di dunia seni, akan tetapi sudah sangat berubah dari kehidupan zaman sebelumnya.

Dengan adanya perkembangan zaman dan perkembangan dari dunia industri kreatif sendiri, maka banyak berbagai bidang-bidang pekerjaan yang berhubungan dengan dunia industri muncul dan diminati oleh banyak masyarakat. Adapun contoh perkembangan profesi di dunia kreatif antara lain desain, fotografi dan videografi, penulisan, seni musik, seni teater, arsitektur, desain interior, *fashion*, *software* interaktif, film, game, kesenian, televisi, radio, desain web, serta kuliner.

Perkembangan dunia kreatif sendiri sudah masuk hingga ke digitalisasi yang mana banyak kegiatan dari industri kreatif yang dilakukan di dunia digital. Perkembangan dari dunia digital sendiri sangat mempermudah bagi para penggiat industri kreatif untuk mencapai banyak hal. Salah satu contohnya yaitu konten. Awalnya, konten digital hanya terdapat di pertelevisian, koran, dan majalah. Sekarang perkembangan dari konten digital bisa merambah hingga sosial media.

Pembuatan konten video sekarang sangat mengalami perkembangan di mana dahulu kita menonton video hanya horizontal atau miring ke kanan dan ke kiri seperti menonton televisi. Sementara itu, perkembangan dari sosial media dan konten digital membuat banyak video menjadi *portrait* atau tegak lurus seperti yang

ada di Instagram *Reels*, Tiktok, Facebook *Reels*, Youtube *Short*, hingga beberapa sosial media baru lainnya.

Sinematografi adalah sebuah teknik atau seni merekam gambar bergerak dengan menggunakan alat yaitu kamera digital ataupun kamera film. Sementara itu, sinematografer adalah orang di balik kamera atau orang yang bertanggung jawab dalam pembuatan dari sebuah karya yang bekerjasama dengan sutradara untuk menciptakan gambar yang sesuai dan sama dengan kemauan dan kesepakatan awal dari sutradara. Sinematografer bertugas dan bertanggung jawab dalam membuat semua konsep menjadi kenyataan (Brown, 2003). Sinematografer bertugas dan bertanggung jawab mengatur pergerakan kamera dan tata pencahayaan dalam pembuatan film.

Asisten kamera adalah sebuah tugas di dalam industri perfilman yang termasuk dalam bagian dari sinematografer atau biasa disebut *Director of Photography*. Asisten kamera sendiri biasa dibagi menjadi dua yaitu 1st Ac (*Assistant camera 1*) dan 2nd Ac (*Assistant camera 2*). 1st Ac biasa memiliki tugas untuk mengoperasikan kamera atau untuk membangun sebuah gambar yang diinginkan oleh sinematografer. 1st Ac juga menjadi tangan kanan seorang sinematografer, yang bertugas untuk membantu semua kebutuhan syuting yang dibutuhkan, mulai dari pengecekan alat hingga persiapan.

2nd Ac memiliki tugas untuk melakukan *focus puller* yang harus memastikan setiap gambar itu fokus. 2nd Ac juga bertugas untuk membawakan dan mempersiapkan tripod yang akan dipasangkan kepada kamera. Biasanya 1st dan 2nd asisten kamera akan melakukan *setup rigging* dan membongkar *rigging* kamera yang akan disiapkan untuk awal syuting maupun selesai syuting. Asisten kamera sendiri biasanya melibatkan persiapan, pemeriksaan, dan pengemasan semua alat dan barang yang akan dipakai maupun yang sudah dipakai. Asisten kamera juga sangat bertanggung jawab atas semua yang telah dipakai seperti baterai, memori, dan lainnya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan magang merdeka yang dilakukan di rumah produksi Yourock Studio bertujuan sebagai berikut.

1. Mengetahui dan mempelajari mengenai segala hal yang berhubungan dengan pekerjaan lapangan secara langsung di rumah produksi Yourock Studio.
2. Magang merdeka ini dilakukan untuk mengasah kemampuan serta untuk mempelajari bagian-bagian yang berhubungan dengan tugas maupun di luar tugas.
3. Dilatih untuk mengenal dan menyesuaikan diri pada lingkungan tempat kita bekerja yaitu di rumah produksi Yourock Studio.
4. Dari magang merdeka ini juga mahasiswa dilatih untuk dapat mengembangkan dan mengimbangi teori dan praktek yang dipelajari selama perkuliahan untuk diimplementasikan saat kerja magang.
5. Penulis juga dapat untuk memperoleh pengalaman kerja di dalam alur kerja industri film ini dengan magang di rumah produksi Yourock Studio.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses pelaksanaan dari waktu dan prosedur kerja magang, dimulai dari memilih perusahaan yang diinginkan sebagai tempat magang. Penulis memilih Yourock Studio untuk melakukan proses kerja magang merdeka. Pelaksanaan kerja magang dilakukan mulai tanggal 3 Juli 2023 hingga 3 November 2023, yang terhitung selama 4 bulan dengan total jam kerja sebanyak 800 jam kerja. Kegiatan magang yang penulis lakukan berada di rumah produksi Yourock Studio dengan alamatnya yaitu Jl. Taman Wijaya Kusuma Gang Malaria I No. E6, RT.8/RW.4, Pd. Labu, Kec. Cilandak, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, 12450. Prosedur kerja magang yang dilakukan berdasarkan ketetapan Universitas Multimedia Nusantara dan Yourock Studio.

Adapun beberapa rangkaian prosedur yang diikuti penulis sebelum melaksanakan magang, yaitu mencari informasi mengenai tempat kerja yang menyediakan magang merdeka. Setelah itu, penulis mencoba mengontak dan

menanyakan syarat yang dibutuhkan untuk mendaftarkan diri pada kerja magang. Terdapat beberapa rumah produksi yang telah penulis hubungi, tetapi penulis hanya mendapat balasan dari Yourock Studio yang membuka lowongan bagi magang merdeka. Penulis sendiri telah mengetahui mengenai Yourock Studio dari Youtube *channel* Goenrock. Setelah itu, penulis mengirimkan *cover letter* dan *curriculum vitae* kepada Yourock Studio. Kemudian, penulis mendapatkan balasan *e-mail* untuk melaksanakan sesi wawancara dengan tim Yourock Studio secara *online*.

Setelah menunggu beberapa minggu, penulis mendapatkan persetujuan dan penerimaan magang untuk melaksanakan kerja magang yang dimulai pada bulan Juli 2023 di Yourock Studio. Kemudian, penulis mengirimkan surat bukti penerimaan magang merdeka di Yourock Studio pada pengisian *website* merdeka. Penulis melengkapi data-data yang dibutuhkan oleh UMN melalui *website* merdeka.umn.ac.id. Pada tanggal 3 Juli 2023, penulis mulai melakukan magang merdeka di Yourock Studio dengan kerja secara langsung di kantor, mulai dari hari Senin hingga Jumat dan jam kerja yang fleksibel. Supervisor penulis adalah Delfha Harris dengan posisi sebagai produser dan mengelola proyek.

