

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Runco dan Pagnani (2011) berpendapat adanya empat aspek dalam studi kreativitas yaitu tenaga kerja kreatif, proses kreatif, hasil produk, dan distribusi yang tentunya berfokus berdasarkan kinerja orang kreatif. Pelaku kreatif sangat penting dalam suatu perusahaan. Tidak terkecuali sebuah rumah produksi juga banyak bergantung pada departemen kreatif. Fungsi dibentuknya tim tersebut adalah untuk pengembangan cerita atau berperan sebagai departemen kreatif pada tahap *pre-production*. Casey dan O'brien (2020) mengutarakan bahwa istilah industri kreatif dan budaya merupakan perdebatan yang luas. Istilah ini terkait oleh 'ekonomi kreatif' untuk membatasi atau menggabungkan kedua industri tersebut. Industri kreatif sendiri membutuhkan tim dalam mengembangkan cerita sebelum dieksekusi ke dalam bahasa visual. Maka, selama semester tujuh penulis mencoba mengambil program magang di bawah naungan Universitas Multimedia Nusantara untuk melamar di IDN Pictures sebagai *Creative Intern*.

Penulis memilih IDN Pictures sebagai tempat magang karena memiliki ketertarikan pada beberapa film yang dibuat. Beberapa film panjang yang berhasil diproduksi IDN Pictures membuat penulis tertarik untuk mempelajari bagaimana proses kreatifnya. Penulis juga berharap dapat mengenal proses *pre-production* yang IDN Pictures kerjakan secara profesional bersama dengan departemen kreatif. Hal yang menarik dari IDN Pictures adalah keikutsertaan dalam menggarap film pendek, video komersial dan *series*. Jadi, penulis semakin memiliki banyak pembelajaran mengenai *pre-production* untuk setiap produk dalam sebuah rumah produksi.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Magang merupakan suatu tahapan penting bagi penulis untuk mempertebal ilmu serta pengalaman sebelum benar-benar terjun ke dunia kerja. Penulis merasa

tertarik dengan dunia kreatif selama pengembangan film, sehingga ingin terlibat dalam proses *development* saat magang. Selain itu, mengobservasi cara departemen kreatif menjalin relasi juga menjadi tujuan kuat bagi penulis memilih IDN Pictures sebagai tempat untuk berproses. Penulis juga perlahan diperkenalkan dengan bagaimana menyesuaikan cerita dengan selera penonton yang mungkin sempat diperkenalkan oleh kampus secara teori. Oleh karena itu, maksud dan tujuan kerja magang bagi penulis adalah melihat lapangan kerja pelaku kreatif secara nyata selama enam bulan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis menemukan informasi lowongan magang melalui *platform* Discord Film UMN yang disebar oleh salah satu alumni Universitas Multimedia Nusantara. Lowongannya adalah menjadi *Creative Intern* di IDN Pictures. Setelah menghubungi departemen kreatif IDN Pictures, penulis diminta untuk menyerahkan CV dan *showreels* sebagai tahap seleksi menuju wawancara pada tanggal 2 Juni 2023. Setelah berhasil ikut dalam wawancara bersama tim kreatif IDN Pictures pada 8 Juni 2023, penulis akhirnya diterima menjadi *Creative Intern* pada 13 Juni 2023.

Pelaksanaan waktu kerja bersama IDN Pictures sebagai *Creative Intern* adalah enam bulan. Mulai dari 17 Juli 2023 dan berakhir pada 29 Desember 2023. IDN Pictures menerapkan *work from home* dan *work from office*. Senin sampai Rabu adalah hari yang diwajibkan untuk *work from office*. Kamis dan Jumat cenderung tentatif, tetapi biasanya adalah jadwal untuk *work from home*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Tanggal	Kegiatan
29 Mei 2023	Lowongan magang dibuka
2 Juni 2023	Menyerahkan CV dan <i>showreels</i>
8 Juni 2023	Ikut dalam seleksi wawancara
13 Juni 2023	Pemberitahuan diterima sebagai <i>Creative Intern</i>
17 Juli 2023	Hari pertama menjadi <i>Creative Intern</i>

Tabel 1.3 Daftar Tanggal dan Kegiatan Prosedur Magang

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA