



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Videography* merupakan salah satu media seni yang sedang mengalami perkembangan pada industri kreatif. Bidang *videography* saat ini bukan hanya dipandang sebagai hobi ataupun kesenangan, tetapi sudah menjadi salah satu mata pencaharian yang memiliki potensi yang cukup baik. Dunia *videography* sendiri sebenarnya memiliki cakupan yang sangat luas, tidak hanya film pendek, film panjang, ataupun dokumenter saja namun, kemajuan dunia *videography* sendiri juga bisa dilihat dari perkembangan atau kemajuan pada periklanan, *web series*, ataupun *video clip* yang ada dimasa sekarang ini.

Pada dasarnya iklan, *web series* ataupun *video clip* sendiri juga harus memiliki *story telling* yang baik seperti film pada umumnya, hanya saja mungkin durasi atau cara penggarapannya yang sedikit berbeda.

Untuk semakin mendalami dan mengetahui aturan, standart kualitas pada dunia *videography* yang ternyata sangat luas ini, maka penulis melakukan praktek kerja magang pada sebuah *production house* yang bergerak di bidang *videography* PT. Kepompong Gendut . Praktek kerja magang yang dilakukan penulis, merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana seni (S.Sn) dan mendapatkan pembelajaran secara nyata melalui pengalaman kerja, serta menerapkan ilmu yang telah didapatkan pada kondisi nyata. Selain itu, penulis juga berhadap mendapatkan koneksi sebagai bekal penulis dikemudian hari.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan mahasiswa/i yang hendak menyelesaikan proses pendidikan untuk melakukan praktek kerja magang. Dengan ada mata kuliah ini, pihak universitas berharap agar mahasiswanya mendapatkan pengalaman kerja, sehingga pada mahasiwa/i bisa mendapatkan gambaran nyata mengenai karir yang akan mereka tempuh seusai menjalankan proses pendidikannya.

Penulis menyadari bahwa kemampuan penulis dalam bidang *producing* dan *directing* yang didapatkan selama menempuh pendidikan belum dapat digunakan secara langsung pada dunia kerja, sehingga penulis melakukan kerja praktek magang selama tiga bulan, dan mendapatkan posisi pada *production department* di PT. Kepompong Gendut.

Pada kesempatan praktek kerja ini, penulis mendapatkan kesempatan untuk membantu proses pembuatan *Quickly Bubble Tea Indonesia Commercial*, proses pra-produksi film panjang "*In The Absence of the Sun*" atau "Selamat Pagi Malam", dan juga persiapan pembuatan *video clip* dari Amink. Dengan adanya kesempatan ini, penulis mendapatkan gambaran mengenai perbedaan teknik dalam proses produksi yang digunakan untuk setiap *project* yang berbeda.

UMMN

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Prosedur yang diberikan pihak universitas untuk proses praktek kerja magang yaitu tiga sampai enam bulan, sehingga penulis dan pihak PT. Kepompong Gendut sepakat untuk mengadakan kerjasama selama tiga bulan.

Proses kerja terhitung mulai tanggal 1 Maret 2013 sampai dengan 31 Mei 2013. Selama proses kerja, penulis hanya ditugaskan untuk membantu proyek – proyek yang dijalankan oleh Lucky Kuswandi bersama PT. Kepompong Gendut.

Dalam proses kerja, penulis melakukan koordinasi dengan pembimbing lapangan Lucky Kuswandi. Penulis tidak ditugaskan untuk menetap di kota Bandung kantor resmi dari PT. Kepompong Gendut dikarenakan dalam proses kerja magang ini penulis berada dalam supervisi dari Lucky Kuswandi yang berdomisili di Jakarta dan bertugas untuk membantu proyek-proyek beliau di Jakarta. Proses ini telah mendapat persetujuan dari Sammaria Simanjuntak selaku Direktur Utama PT. Kepompong Gendut.

UMMN