



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

Industri perfilman Indonesia mengalami pertumbuhan yang cukup pesat ditandai dengan bertambahnya jumlah produksi film setiap tahunnya. Begitu pula dengan industri sinetron Indonesia yang mengalami peningkatan kuantitas pada periode belakangan ini. Acara sinema elektronik atau biasa disebut sinetron ini memiliki peminat dan penonton yang cenderung banyak. Ini menjadikan industri sinetron berkembang menjadi industri yang sangat menguntungkan.

Dengan semakin banyaknya stasiun televisi di Indonesia, semakin banyak pula jumlah rumah produksi yang membuat sinetron. Sebab sinetron saat ini menjadi tontonan dengan perolehan rating tertinggi. Oleh karena itu, persaingan antara rumah produksi menjadi semakin ketat sehingga dibutuhkan strategi untuk membuat sinetron yang bermutu dan tentunya komersial.

Untuk memahami standar kualitas produksi sebuah sinetron komersial, maka dilakukanlah praktek kerja magang pada sebuah rumah produksi yang bergerak di bidang *TV programs* dan *advertising*. Praktek kerja magang ini salah satu prasyarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana seni (S.Sn), selain itu juga mempersiapkan calon sarjana sebelum berkarir untuk mendapatkan pengalaman kerja secara nyata dan mempraktekan ilmu yang didapatkan pada saat kuliah.

Program magang ini juga diharapkan berguna untuk mendapatkan koneksi yang baik sebagai bekal sebelum bekerja.

Penulis diberikan kesempatan untuk melakukan praktek kerja magang di PT Dream Fulfiller Inc. yang berlokasi di Cengkareng, Jakarta Barat. Dream Fulfiller merupakan sebuah rumah produksi yang bergerak di bidang *entertainment*, menghasilkan produk berupa *TV Program* dan *Advertising*. Pada praktek kerja magang ini penulis berperan dalam seluruh proses pembuatan sinetron komersil dari tahap praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi, sehingga penulis dapat gambaran nyata mengenai prosesnya dan dapat menyerap ilmu sebanyak-banyaknya.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Proses kerja magang diwajibkan untuk mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang hendak menyelesaikan proses pendidikannya. Pelaksanaan proses kerja magang ini wajib dijalankan dengan periode paling sedikit 2 bulan. Dengan mata kuliah magang ini diharapkan agar mahasiswa dapat menyerap ilmu di luar lingkungan kampus, mendapat pengalaman kerja, mendapatkan koneksi yang baik, dan mendapatkan gambaran nyata mengenai karir yang akan ditempuh setelah lulus.

Penulis mendapatkan rekomendasi dari dosen *TV broadcast* yang juga merupakan produser dari Dream Fulfiller untuk membantunya dalam project sinetron Bima Warrior sekaligus melakukan kerja praktek magang sebagai editor.

Di kesempatan praktek magang ini, penulis tidak hanya diberi kepercayaan sebagai editor sinetron Bima Warrior, namun penulis juga diberi kesempatan untuk membantu proses praproduksi dan produksi. Dalam praktek kerja magang ini penulis diberi kesempatan untuk belajar sekaligus mempraktekan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Universitas Multimedia Nusantara.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur yang diberikan pihak universitas untuk proses praktek kerja magang yaitu dua sampai empat bulan, sehingga penulis dan pihak Dream Fulfiller sepakat untuk mengadakan kerjasama selama dua bulan. Secara singkat aturan yang diberikan pihak kantor untuk pekerja magang, sebagai berikut :

1. Bekerja selama 7 jam dimulai sebelum jam 5 sore setelah perkuliahan,
2. Tidak bertanggung jawab terhadap kerusakan pada barang pribadi yang dipakai/digunakan pada proses kerja,
3. Ijin tidak masuk kerja karena alasan tertentu dilakukan sebelum tanggal yang ditentukan,
4. Seluruh hasil produk milik perusahaan dan tidak boleh dipergunakan oleh pihak pekerja untuk kepentingan pribadi yang bersifat komersial,

Proses kerja terhitung mulai tanggal 14 Juni 2012 sampai dengan 14 Agustus 2012, Penulis diberikan tanggung jawab sebagai editor dari sinetron Bima Warrior, namun dalam prakteknya, penulis juga terlibat dalam proses praproduksi dan produksi sinetron tersebut.

Selama proses praproduksi dan pascaproduksi, penulis mengerjakan praktek kerja magang setelah jam perkuliahan, namun dalam tahapan produksi penulis juga ikut terlibat proses syuting dari pagi hingga malam pada akhir pekan.

