



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

Saat ini sudah banyak rumah produksi atau lebih dikenal *Production House* berdiri di Indonesia. Salah satu *Production House* penghasil sinetron terbesar dan mungkin yang tertua di Indonesia yaitu Multivision Plus berdiri sejak tahun 1990 hingga saat ini telah menghasilkan beberapa sinetron dengan rating tinggi salah satunya Islam KTP (Lautan Indonesia.com, 2012). Kemudian ada pula sebuah *Production House* yang biasa menghasilkan film lebar seperti Miles yang memproduksi Laskar Pelangi dan beberapa film layar lebar lainnya. Begitupun dengan *Production House* lain yang lebih mengkhususkan diri dibidang *advertising*, atau *music video*.

Perkembangan industri film atau industri *entertainment* ini menyebar. Tidak hanya terpusat di ibukota saja, tapi di setiap daerah berkembang juga memiliki *Production House* yang berdiri mandiri dan dikenal di komunitas lokalnya. Salah satu contoh di kota D.I. Jogjakarta juga memiliki beberapa *Production House* besar. Beberapa diantaranya yaitu: LimaEnam Films, Four Colour, dan X-Code Films. Setiap *Production House* memiliki S.O.P (*Standart Of Procedure*) berbeda-beda sesuai dengan ciri khas masing-masing dari *Production House*-nya. S.O.P di Jakarta tentu saja beda dengan S.O.P di Jogjakarta.

Maka itu, sebagai mahasiswa tingkat akhir peminatan Digital Cinematography Universitas Multimedia Nusantara, penulis memutuskan untuk melakukan praktek kerja atau magang di sebuah *Production House* Jogjakarta, yaitu X-Code Films. Penulis diberi kesempatan magang dalam divisi kreatif di *Production House* tersebut. Dalam divisi ini penulis dapat mengetahui bagaimana merancang proses kreatif di sebuah *Production House*

di kota yang terkenal dengan kota yang memiliki kebebasan kreatif dan ekspresi ini. Kemudian penulis mampu bekerja sama dengan orang-orang yang memiliki pikiran yang idealis dan kritis.

1.2.Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dilaksanakannya kegiatan kerja magang ini adalah sebagai berikut:

1. Mempraktikkan teori dan ilmu yang didapat selama proses kuliah dan menerapkannya secara profesional sesuai dengan *job desc* yang diberikan.
2. Menambah ilmu, wawasan, dan pengalaman terhadap bidang studi yang dipelajari.
3. Melatih dan mengembangkan kemampuan bersosialisasi, *team work* dengan orang baru.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan kerja magang diawali dengan mengajukan surat permohonan kerja magang ke tempat kerja magang yang dituju. Setelah pengajuan surat permohonan kerja disetujui penulis mengirimkan CV kemudian penulis diterima bekerja di X-Code Films Yogyakarta. Di X-Code Films penulis dibebaskan oleh *Manager Director*-nya untuk memilih peminatan yang sesuai dengan keahlian yang dimiliki penulis. Karena penulis biasa bekerja sebagai *script writer* maka penulis memilih untuk masuk ke dalam divisi kreatif di X-Code Films. Penulis melaksanakan kerja magang mulai tanggal 12 Maret 2013 hingga 12 Mei 2013.

Waktu kerja magang dalam *Production House* ini berbeda dengan jam kerja kantor pada umumnya, yang masuk pukul 08:00 WIB pulang pukul 16:00 WIB atau 17:00 WIB. Waktu kerja di PH ini sangat fleksibel, bisa masuk pagi, siang, sore ataupun malam dan lama waktu kerjanya pun bebas. Tidak ada hari libur di *Production House* ini kecuali hari raya Idul Fitri.