

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri film layar lebar di Indonesia telah mengalami perkembangan yang cukup signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Dengan munculnya berbagai film yang tidak hanya mampu meraih sukses di pasar domestik tetapi juga di kancan internasional, industri perfilman Indonesia mulai menunjukkan potensi besar dalam memberikan kontribusi terhadap perkembangan budaya dan ekonomi nasional. Film-film Indonesia seperti “Marlina si Pembunuh Dalam Empat Babak”, “Agak Laen” dan “Budi Pekerti” telah berhasil meraih pengakuan internasional melalui festival-festival film terkemuka dan penghargaan, membuka jalan bagi sineas-sineas muda yang ingin menembus pasar global.

Namun, industri film Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah keterbatasan sumber daya serta ekosistem industri yang belum sepenuhnya berkembang dengan baik. Distribusi film yang masih terkonsentrasi di kota-kota besar, kurangnya *platform* yang mendukung sineas muda, dan persaingan dengan film asing yang masuk ke pasar Indonesia menjadi beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan industri. Di tengah tantangan ini, semakin banyak *production house* yang bermunculan untuk mengambil peran dalam mengembangkan industri film Indonesia.

Salah satu *production house* yang tengah berkembang di industri ini adalah Creator Pictures, yang sebelumnya bernama Renee Pictures. Creator Pictures didirikan oleh Gandhi Fernando, seorang produser, aktor, dan content creator yang memiliki visi untuk mengembangkan film-film berkualitas dan membawa warna baru di dunia perfilman Indonesia. Gandhi Fernando telah berperan aktif dalam beberapa proyek film dan kini dengan Creator Pictures, ia berkomitmen untuk mengarahkan langkah perusahaan ini ke produksi film layar lebar.

Alasan penulis memilih untuk magang di Creator Pictures adalah karena penulis melihat potensi besar di dalamnya. Creator Pictures saat ini sedang melangkah secara perlahan namun pasti ke arah produksi film layar lebar. Sebagai seorang yang memiliki cita-cita untuk terjun dan berkarir di industri film, penulis percaya bahwa Creator Pictures adalah tempat yang tepat untuk belajar, tumbuh, dan mengembangkan diri dalam memahami seluk-beluk proses produksi film yang sesungguhnya. Dengan magang di sini, penulis bisa terlibat langsung dalam proyek-proyek yang sedang dikerjakan oleh Creator Pictures, memahami lebih dalam tentang dinamika industri, serta menimba pengalaman dari para profesional yang bekerja di production house ini.

Selain itu, pengalaman Gandhi Fernando sebagai produser dan aktor yang telah lama berkecimpung di industri ini menjadi salah satu faktor yang memperkuat keputusan penulis. Dengan portofolio yang beragam, Gandhi telah membuktikan kemampuannya dalam menghadirkan karya-karya berkualitas, baik sebagai aktor maupun di balik layar sebagai produser. Penulis berharap bisa belajar banyak dari perjalanan kreatif Gandhi Fernando, dari cara ia mengelola proyek hingga bagaimana ia melihat pasar dan menentukan arah produksi yang tepat.

Bergabung dengan Creator Pictures memberikan kesempatan bagi penulis untuk memahami secara lebih mendalam tentang tahapan-tahapan produksi, mulai dari pra-produksi, proses pengambilan gambar, hingga pasca-produksi. Selain itu, penulis juga tertarik untuk memahami bagaimana proses marketing dan distribusi film dilakukan di era digital seperti sekarang, di mana *platform* streaming dan media sosial memainkan peran penting dalam kesuksesan sebuah film. Creator Pictures, yang tengah berkembang dan beradaptasi dengan perubahan industri, menyediakan kesempatan yang unik untuk melihat bagaimana sebuah perusahaan produksi film bergerak maju di tengah dinamika industri yang terus berubah.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, berikut adalah maksud dan tujuan dari penulis melakukan kerja magang:

1. Mengimplementasikan secara langsung pengetahuan mengenai *workflow* dan *jobdesc* yang sudah didapat di perkuliahan, ke dalam industri film Indonesia.
2. Meningkatkan *soft skill* dan juga *hard skill* yang ada pada diri sendiri serta mengasah keterampilan baru yang bisa didapatkan di lingkungan industri atau lingkungan profesional.
3. Memenuhi salah satu syarat kelulusan program sarjana film di Universitas Multimedia Nusantara.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Berdasarkan peraturan waktu kerja magang yang sudah ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara, penulis harus menyelesaikan 640 jam kerja magang di perusahaan yang sudah dipilih oleh penulis.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Sesuai keterangan dalam kontrak kerja magang, penulis melakukan kerja magang selama 640 jam, dimulai dari 17 Juni 2024 hingga 27 September 2024. Penulis memiliki kewajiban untuk bekerja selama lima hari dalam seminggu, dari Senin hingga Jumat dengan ketentuan durasi sepuluh jam per hari. Dalam lima hari kerja, penulis dapat melakukan *Work From Office* (WFO) selama tiga hari pada hari Senin, Selasa, Rabu. *Work From Home* (WFH) selama dua hari pada hari Kamis dan Jumat. Kantor berlokasi di Jl. K.H. Mas Mansyur No.39, RT.12/RW.11, Karet Tengsin, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melamar magang ke *Producer Creator Pictures* pada tanggal 1 Juni 2024. Selanjutnya, penulis memberikan dokumen yang dibutuhkan seperti *curriculum vitae* (CV) dan portofolio. Penulis juga telah melakukan registrasi perusahaan di *website* merdeka.umn.ac.id dan menerima *approval* sehingga penulis dapat secara resmi memulai kerja magang pada tanggal 17 Juni 2024.

