

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri film layar lebar di Indonesia saat ini mengalami perkembangan yang cukup pesat, meskipun menghadapi berbagai tantangan, terutama akibat dampak pandemi dan perubahan perilaku penonton. Sejak tahun 2000-an, film Indonesia mulai bangkit dan semakin mendapatkan perhatian di kancah internasional. Banyak film Indonesia yang berhasil meraih penghargaan di berbagai festival film internasional, baik itu film layar lebar ataupun film pendek, hal itu membuka peluang bagi industri perfilman Indonesia untuk terus berkembang. Dengan hadirnya berbagai platform *streaming*, penonton Indonesia kini memiliki akses yang lebih luas ke berbagai karya film lokal maupun internasional, yang pada akhirnya mendorong para sineas untuk terus berinovasi dalam menciptakan karya berkualitas.

Namun, industri perfilman Indonesia masih dihadapkan pada berbagai kendala, seperti keterbatasan anggaran, akses distribusi, dan masih rendahnya apresiasi terhadap pekerja film. Meski demikian, semakin banyak anak muda yang tertarik dan berkeinginan untuk terjun ke industri ini, baik sebagai sutradara, produser, aktor, maupun di belakang layar seperti *cinematographer*, *editor*, dan pekerja teknis lainnya. Bagi mereka yang ingin memulai karier di industri film, salah satu langkah awal yang bisa ditempuh adalah dengan mengikuti program magang di *production house* atau rumah produksi film. Pengalaman magang memberikan kesempatan belajar langsung dari para profesional di lapangan serta memahami berbagai aspek teknis dan non-teknis dari produksi film layar lebar.

Penulis memutuskan untuk menjalani magang di Creator Pictures, sebuah *production house* yang sedang bertumbuh dan fokus pada pembuatan film panjang. Creator Pictures merupakan *rebranding* dari Renee Pictures, yang didirikan oleh Gandhi Fernando, seorang tokoh yang sudah terjun di dunia

perfilman Indonesia sejak lama. Gandhi Fernando dikenal sebagai produser film, aktor, dan juga *content creator*. Dengan latar belakang yang luas di industri hiburan, kehadiran Gandhi Fernando memberikan kontribusi besar dalam pengembangan Creator Pictures sebagai rumah produksi yang berkomitmen menciptakan film-film berkualitas.

Penulis memilih untuk magang di Creator Pictures karena visi dan fokus mereka yang sejalan dengan ketertarikan penulis pada industri film layar lebar. Sebagai *production house* yang sedang merintis karier di dunia perfilman Indonesia, Creator Pictures menawarkan kesempatan yang menarik bagi penulis untuk terlibat secara langsung dalam proses produksi film panjang, dari mulai tahap pra-produksi hingga pasca-produksi. Selain itu, Creator Pictures juga memberikan kesempatan bagi para pekerja magang untuk mengembangkan keterampilan teknis mereka, terutama dalam bidang kamera, yang merupakan bidang yang penulis minati.

Salah satu alasan lain penulis memilih magang di Creator Pictures adalah kesempatan untuk belajar dari para profesional yang telah berpengalaman di industri ini. Meskipun relatif baru, Creator Pictures memiliki tim yang berdedikasi dan berkomitmen untuk menghasilkan karya film yang berkualitas. Proses belajar ini memungkinkan penulis untuk mendalami lebih jauh tentang peran dan tanggung jawab seorang *Camera Trainee* dalam produksi layar lebar, serta tantangan yang dihadapi dalam menjalankan tugas tersebut di lapangan. Penulis berharap pengalaman ini dapat menjadi bekal yang berharga dalam membangun karier di industri film Indonesia.

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 yang sudah didapat saat perkuliahan di dunia kerja.

2. Meningkatkan *soft skill* dan juga *hard skill* yang sudah ada serta mengasah keterampilan baru yang hanya bisa didapatkan di lingkungan pekerjaan atau lingkungan profesional.
3. Memenuhi salah satu syarat kelulusan program sarjana seni di Universitas Multimedia Nusantara.

1.3 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. Sesuai keterangan dalam kontrak kerja magang, penulis melakukan kerja magang selama tiga bulan, dimulai dari 17 Juni 2024 hingga 27 September 2024 dengan sistem *work from home* (WFH). Dengan demikian, dengan jam kerja yang fleksibel, penulis harus tetap bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Meskipun bekerja dengan sistem *work from home*, terkadang penulis perlu datang ke kantor jika diperlukan ataupun jika ada *meeting*. *Work From Office* (WFO) dilaksanakan di kantor Creator Pictures yang 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.

