



### **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

Memasuki semester akhir perkuliahan, mahasiswa wajib melakukan *internship* atau Kerja Praktik Magang sebagai bagian dari sistem pendidikan di Universitas Multimedia Nusantara. Magang pun diatur dalam Undang-Undang Negara tentang Ketenagakerjaan, dan merupakan ajang uji kompetensi calon pekerja profesional yang telah dipraktekkan sejak lama oleh masyarakat dunia.

Awalnya, penulis sempat mempertimbangkan untuk magang di perusahaan televisi swasta. Tetapi kemudian enggan karena ingin fokus menggeluti bidang perfilman, sesuai cita-cita dan jurusan kuliah yang telah diambil. Maka, penulis bergabung dengan rumah produksi bernama *Amarta Pictures*, yang juga disebut *PT Amarta Hasta Adisinema*. Keputusan untuk kerja magang di *production house* tersebut diambil penulis karena adanya kesempatan berkontribusi dalam proyek film layar lebar (*feature film*). Apalagi genre film yang akan dibuat adalah *science fiction* dan *suspense*, sehingga penulis tertarik menjadikannya proyek film layar lebar pertama bagi penulis.

Dari pengalaman mengerjakan 10 film pendek, penulis melihat bagaimana *filmmaking* secara umum adalah pekerjaan yang tidak mengenal waktu dan begitu melelahkan. Terlebih dengan tim kecil—ada banyak tanggung jawab yang dipikul setiap orang, meski idealnya dibagi bersama tim. Kemudian ada pula jenis-jenis pekerjaan yang terpaksa dilakukan walau tidak sesuai dengan keahlian.

Oleh sebab itu, di *Amarta Pictures*, penulis berharap dapat mempelajari bagaimana sistem kerja kru film profesional. Penulis ingin melihat cara mereka menyikapi tekanan mental yang datang bersama kompleksitas pembuatan film dan bagaimana mereka bekerjasama mewujudkan film tersebut.

## 1.2. Maksud dan Tujuan Magang

Kerja magang ditujukan bagi mahasiswa tingkat akhir di Universitas Multimedia Nusantara sebagai salah satu syarat kelulusan dan mendapatkan gelar Sarjana Seni (S. Sn). Namun, lebih dari itu, kerja magang diberikan untuk memudahkan proses adaptasi mahasiswa ke dunia kerja.

Bisa dikatakan, magang adalah tahap terakhir masa pembelajaran, di mana mahasiswa mengaplikasikan ilmu hasil perkuliahannya sekaligus menyerap ilmu baru yang hanya bisa diperoleh setelah menghadapi “dunia nyata”. Kerja magang memberikan mahasiswa pengalaman bekerja di lingkungan profesional—di mana komitmen, kecintaan, dan kesungguhan terhadap bidang pekerjaan dapat terlihat dengan jelas. Magang juga dapat menjadi *starting point* karir selepas perkuliahan, di mana etos kerja dan kualitas karya menentukan prospek masa depan.

Dengan melakukan kerja magang, mahasiswa akan menemukan sendiri minat dan bakat yang lebih spesifik dalam bidangnya. Seperti misalnya ada yang ingin mengkhususkan diri bekerja sebagai *music director*, bukan *sound designer*. Atau lebih menguntungkan jadi *film researcher* daripada *screenwriter*—melihat adanya kebutuhan di lapangan. Selain itu, ada pula yang lalu melanjutkan berkarir di tempatnya magang.

### 1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Kerja magang dilakukan penulis selama kurang-lebih dua bulan, dimulai tanggal 10 Maret dan berakhir pada 10 Mei 2014. Dalam kurun waktu tersebut, penulis berstatus *intern* di rumah produksi *Amarta Pictures* untuk proyek film layar lebar *Multiverse: The 13<sup>th</sup> Step* (*working title*).

Pada periode awal bekerja di *Amarta Pictures*, penulis menghadiri rapat besar kru yang rutin setiap Senin dan Jumat, serta mengikuti rapat dengan investor pada tanggal-tanggal tertentu. Rapat berlangsung antara pukul 17.00 hingga 00.00 WIB. Dalam setiap rapat tersebut, penulis ditugaskan mencatat poin-poin penting yang dikemukakan setiap partisipan.

Memasuki bulan April 2014, kru bekerja hampir setiap hari. Jam kerja dimulai antara pukul 10.00 sampai dengan 23.00 WIB. Penentuan waktu tersebut bergantung pada kegiatan yang harus dilakukan setiap harinya. Dalam beberapa kesempatan, sejumlah orang kru—termasuk penulis—lembur hingga pukul 01.00 WIB, atau bahkan menginap di kantor. Sistem ini berlaku sampai Mei 2014, yaitu akhir masa pra-produksi *Multiverse: The 13<sup>th</sup> Step*.