

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada masa kini, film sudah menjadi bidang yang banyak diminati. Seiring dengan majunya teknologi sekarang, alat-alat yang dapat digunakan untuk membuat film lebih banyak opsinya dan mudah diakses. Selain itu, film terdiri dari berbagai aspek yang ilmunya dapat diterapkan di bidang-bidang lain. Dengan semakin bertambahnya peminat film, makanya dengan sendirinya bertumbuh juga komunitas-komunitas film.

Menurut Syamsul Barry (2016), kemunculan komunitas-komunitas film dapat dianggap bahwa penyebabnya adalah masyarakat yang berubah pandangan karena teknologi yang semakin maju dan kemudahan memperoleh informasi. Jadi bisa dikatakan bahwa adanya perubahan budaya berhubungan dengan berkembangnya media.

Terdapat berbagai tujuan dalam pembentukan komunitas-komunitas film guna agar anggota-anggota dan bahkan industri film dapat berkembang. Salah satunya adalah sebagai tempat belajar mengenai seputar perfilman. Komunitas film menjadi sebuah sarana untuk belajar di luar pendidikan formal tanpa harus mengikuti kurikulum akademik. Komunitas film menyalurkan ilmu melalui *workshop*, diskusi, dan membagikan informasi.

Bisasinema adalah komunitas yang menjadi wadah bagi orang-orang yang ingin belajar seputar film. Bisasinema tidak hanya membagikan ilmu dengan melalui acara seperti *workshop* yang bekerja sama dengan perusahaan-perusahaan dalam industri film. Bisasinema juga aktif membagikan konten di sosial media, seperti Tiktok, Instagram, dan Youtube. Konten yang dibagikan pada sosial media Bisasinema berisi informasi seputar dunia perfilman, seperti peralatan yang digunakan untuk syuting, teori-teori film, *tips and trick* dalam membuat film, dan sejarah.

Dengan kemajuan teknologi, menyalurkan informasi melalui internet menjadi cara yang efektif. Melalui membagikan konten mengenai perfilman di sosial media, orang-orang yang tertarik untuk mengetahui seputar dapat mengakses informasi dengan mudah.

Dalam pembuatan konten, tentu dibutuhkan *content writer* dalam tahapan prosesnya. Menurut Jose dan Vakkachan (2014), *content writer* merupakan suatu pekerjaan yang membutuhkan keterampilan dalam menyusun konten yang relevan dan menarik untuk situs internet ataupun media sosial. *Content writer* bekerja pada tahap *development* dan *production*. Secara garis besar, tugas *content writer* adalah mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan yang mendukung produksi konten yang akan dibagikan.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Kerja magang dilaksanakan untuk memenuhi syarat akademik untuk lulus kuliah studi S1. Dengan menjadi *content writer* di Bisasinema, ilmu tentang perfilman yang dipelajari selama kuliah dapat digunakan saat bekerja.

Sebagai *content writer*, melakukan riset sebelum menulis informasi terkait topik pembahasan merupakan bagian yang sangat penting. Saat melakukan riset, saya memperoleh banyak wawasan mengenai perfilman. Setelah itu, informasi yang telah didapatkan dikelola lagi sesuai dengan kebutuhan konten.

Magang sebagai *content writer* memberikan pengalaman baru karena dapat menyalurkan minat terhadap perfilman tanpa harus terlibat secara langsung dalam produksi film. Dari pekerjaan ini, saya belajar peran pekerjaan baru yang dapat menjadi portofolio yang bisa membantu memperluas bidang pekerjaan untuk kedepannya.

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Pekerjaan ini didapatkan melalui *close recruitment*. Saya direkrut oleh teman yang bekerja di Bisasinema. Setelah itu, saya diberikan kontak *supervisor* untuk kebutuhan dokumen magang.

Pada tanggal 20 Januari 2025, Pak Steven Moalim menandatangani *letter of acceptance*. Penulis mengisi form MBKM Magang track 1 dengan Bisasinema sebagai tempat bekerja magang dan Pak Steven Moalim sebagai supervisor. Penulis memulai masa magang pada 3 Februari 2025.

Sebagai *content writer*, pekerjaan penulis adalah menulis konten dalam bentuk skrip untuk kebutuhan konten Bisasinema. Sebelum mengeksekusi, topik-topik konten yang akan ditulis, dibahas terlebih dahulu dengan anggota lainnya. Setelah menyepakati topik-topiknya, penulis mulai melakukan riset dan mengumpulkan informasi yang diperlukan. Setelah itu, informasi-informasi yang telah didapatkan disusun dalam bentuk skrip.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA