

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri film di Indonesia saat ini mengalami transformasi yang didorong oleh kemajuan teknologi digital dan meningkatnya konsumsi konten khususnya melalui media sosial. Perubahan ini membuka peluang baru dalam produksi, distribusi, dan peminatan terhadap industri kreatif tersebut. Selain peminat makin bertambah, pelaku industri juga dituntut untuk terus mengembangkan keterampilan dan pengetahuan secara teknis mereka terhadap industri tersebut. Dalam hal ini, edukasi mengenai produksi film dan iklan menjadi aspek yang penting untuk membantu peminat baru serta pelaku industri. Perusahaan Produksi Film Negara menghadapi tantangan keuangan, sehingga memerlukan perancangan ulang strategi kompetitif untuk bertahan hidup di pasar yang dinamis. (Dipodiputro, 2024)

PT Media Sinema Progresif atau biasa disebut MSP merupakan sebuah perusahaan yang menyediakan jasa sewa alat kamera untuk mendukung proses produksi film hingga iklan komersial. MSP tidak hanya menyediakan infrastruktur teknis, tetapi juga ingin mendukung pengembangan kapasitas kreatif pada industri perfilman di Indonesia. Maka dari itu, MSP memiliki anak perusahaan yaitu Bisasinema yang dibuat khusus untuk memberikan edukasi mengenai perfilman.

Edukasi dalam produksi Film dan iklan masih terbilang Minim, maka dari itu Bisasinema hadir untuk memberikan edukasi terhadap cara memproduksi Film dan Iklan lewat platform media sosial, seperti Instagram serta lewat sebuah *workshop* yang rutin dilakukan. Konten edukasi untuk produksi film dan iklan sangat penting untuk dapat membantu para profesional dan pemula memahami berbagai aspek dari industri ini. Konten edukasi ini memiliki nilai penting, yang pertama, konten ini penting untuk bisa membantu memahami dasar-dasar produksi, termasuk pengertian produksi film dan iklan serta peran tim produksi

seperti sutradara, produser, penulis skenario, sinematografer, dan editor. Selanjutnya, dalam tahap pra-produksi, pengembangan ide, penulisan skenario, perencanaan anggaran, dan proses casting menjadi kunci untuk mempersiapkan produksi yang sukses. Saat memasuki tahap produksi, teknik pengambilan gambar, pengarahan aktor, dan penggunaan alat serta peralatan yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil akhir. Setelah itu, pasca-produksi meliputi editing video dan audio, efek visual, serta distribusi film dan iklan ke berbagai platform. Selain itu, strategi pemasaran dan penggunaan media sosial juga penting untuk menjangkau audiens yang lebih luas.

Dalam pembuatan konten edukasi, diperlukan peran seorang videographer. Videographer dalam Bisasinema berperan untuk mengambil dokumentasi berupa video yang kemudian akan dieksekusi menjadi sebuah output konten yang juga dapat mengedukasi. Peran videographer disini tidak hanya bertugas untuk mengambil gambar, tetapi juga bertanggung jawab untuk menerjemahkan pesan yang dapat mengedukasi dan menarik untuk dilihat.

Komunikasi visual dalam videografi tidak hanya melibatkan pengambilan gambar, tetapi juga bagaimana elemen visual berinteraksi untuk membentuk makna dan emosi yang ingin disampaikan kepada audiens. (Smith, 2020). Videographer memiliki peran yang sangat penting dalam industri kreatif, bertanggung jawab untuk merekam, mengedit, dan memproduksi video untuk berbagai tujuan, seperti iklan, film, dokumenter, acara perusahaan, dan konten media sosial. Mereka memiliki kemampuan untuk mengubah ide menjadi visual yang menarik melalui teknik pengambilan gambar, pencahayaan, dan komposisi, sehingga dapat menyampaikan pesan dan emosi dengan cara yang lebih mendalam dibandingkan dengan teks atau gambar statis.

Selain itu, videographer harus menguasai berbagai peralatan dan perangkat lunak editing video, serta mengikuti tren terbaru dalam gaya dan teknologi video. Teori videographer dalam konteks sinematografi mencakup pemahaman tentang teknik pengambilan gambar, komunikasi efektif dengan sutradara, serta aspek

teknis dasar yang diperlukan untuk menciptakan visual yang mendukung narasi film. Buku ini membahas semua konsep tersebut secara mendalam. (Brown, 2016). Kemampuan untuk berkolaborasi dengan tim kreatif lainnya, seperti sutradara, penulis naskah, dan desainer grafis, juga sangat penting untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Di era pemasaran modern, video menjadi alat yang sangat efektif, dan videographer membantu perusahaan serta merek membangun identitas mereka melalui konten video yang menarik dan informatif. Dengan semua peran dan tanggung jawab ini, jelas bahwa videographer adalah bagian integral dari industri kreatif, berkontribusi pada berbagai proyek yang mempengaruhi cara kita berkomunikasi dan berbagi informasi.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang kampus ini dilakukan dengan tujuan sebagai salah satu syarat kelulusan di Universitas Multimedia Nusantara. Serta untuk memenuhi kriteria mata kuliah *Industry Pipeline Knowledge, Professional Literacy, Industry Pipeline Validation, and Industry Based Final Project (Final Project)* yang berjumlah 20 sks, sehingga penulis bisa menyelesaikan dan lulus dari perkuliahan dan menerima gelar sarjana seni (S.Sn).

Beberapa maksud dan tujuan lain penulis menjalani program magang kampus tersebut, di antaranya adalah untuk mengenal industri kreatif, baik di bidang film maupun iklan, mendalami ilmu kamera, khususnya kamera sinema, serta memperluas koneksi yang dapat memudahkan penulis ketika hendak bekerja di industri kreatif setelah lulus dari perkuliahan. Melalui pengalaman magang ini, penulis berharap dapat memperoleh wawasan yang lebih dalam mengenai dinamika dan tantangan yang ada di lapangan, serta mengasah keterampilan teknis dan kreatif yang diperlukan untuk berkarir di bidang ini. Selain itu, jaringan yang dibangun selama magang diharapkan dapat menjadi aset berharga dalam mencari peluang kerja di masa depan.

Pengalaman magang juga memberikan kesempatan untuk belajar langsung dari para profesional yang sudah lebih berpengalaman, sehingga penulis dapat

memahami standar industri dan praktik terbaik yang diterapkan. Dengan terlibat dalam proyek nyata, penulis dapat menerapkan teori yang dipelajari di bangku kuliah ke dalam situasi praktis, yang akan sangat berguna dalam membangun portofolio. Selain itu, magang ini juga menjadi ajang untuk mengembangkan soft skills, seperti komunikasi, kerja sama tim, dan manajemen waktu, yang sangat penting dalam dunia kerja. Penulis berharap bahwa semua pengalaman dan pengetahuan yang didapat selama magang ini akan menjadi modal yang kuat untuk memasuki dunia industri kreatif dengan lebih percaya diri dan siap menghadapi tantangan yang ada.

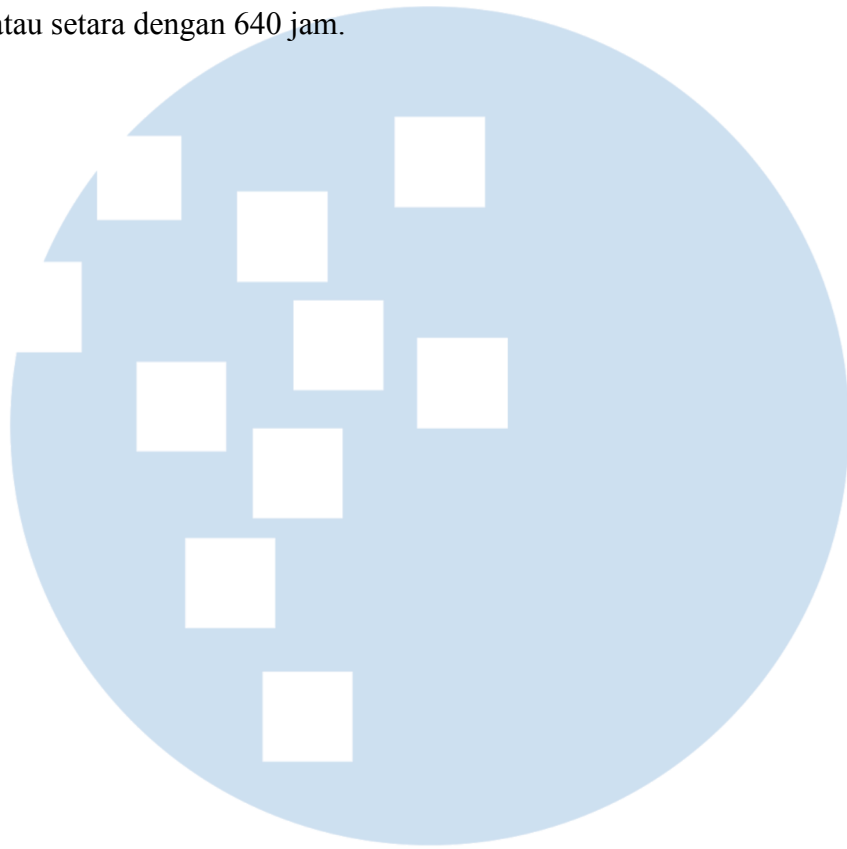
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dimulai dari mengisi *form* MBKM *Track 2* di website mereka.umn.ac.id dengan mengisi nama Bapak Steven sebagai *supervisor* dalam magang *track 2* dan PT Media Sinema Progresif sebagai PT yang penulis tuju untuk menjadi tempat magang *track 2*, terkhususnya pada tanggal 10 Januari 2025. Pada tanggal 16 Januari 2025 penulis memberikan *cover letter* kepada pihak perusahaan untuk melengkapi administrasi magang *track 2*. Pada tanggal 17 Januari 2025 perusahaan Media Sinema Progresif (MSP) memberikan *acceptance letter* kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan proses administrasi untuk melanjutkan proses magang *track 2* tersebut.

Sebelum akhirnya terjun langsung untuk melakukan produksi, penulis melakukan observasi terlebih dahulu sehingga akhirnya penulis mengetahui bagaimana *workflow* industri periklanan tersebut. Hari pertama magang berlangsung pada tanggal 31 Januari 2025 dimana penulis ditugaskan untuk mendokumentasikan acara *screening* dan nonton bareng (NOBAR) film perayaan mati rasa bersama DOP Bagoes Tresna. Setelah NOBAR penulis juga mendokumentasikan sesi *workshop* bersama Bagoes Tresna ketika membahas film Perayaan Mati Rasa tersebut.

Sementara penulis melakukan proses magang, penulis menyempatkan waktu untuk melakukan penulisan laporan magang *track 2* dan skripsi, juga melakukan

bimbingan bersama dosen pembimbing. Proses kerja magang dilakukan selama 3 bulan atau setara dengan 640 jam.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA