

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Media adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan antara individu, dengan tubuh manusia sebagai media utama untuk menyampaikan pikiran dan perasaan melalui kata-kata atau gerakan. Namun, fokus utama adalah pada penggunaan media untuk meningkatkan komunikasi manusia, yang memungkinkan interaksi yang lebih interaktif dengan banyak orang seperti melalui teknologi digital. Media dapat berkomunikasi tanpa batasan geografis, serta memungkinkan komunikasi individu dan penyampaian konten profesional. Meskipun media tradisional memiliki pengaruh yang besar, perhatian kini lebih difokuskan pada peningkatan komunikasi antara berbagai kelompok dan individu, khususnya di era digital (Hodkinson, 2017, hlm. 18).

Dalam konteks komunikasi, film merupakan salah satu bentuk media massa yang berpengaruh. Selain berfungsi sebagai hiburan, film juga memiliki peran penting dalam kegiatan pengajaran dan edukasi. Saat ini, film kerap dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam berbagai ceramah yang bertujuan memberikan pemahaman dan wawasan kepada penonton (Atthala, 2024, hlm. 6). Dalam pembuatan film, diperlukan peran *camera person*. Menjadi seorang *camera person* sangat penting dalam sebuah *project* atau produksi, karena dia harus dapat bekerja sama dengan seorang sutradara. Selain itu *camera person* juga harus bertanggung jawab dalam menentukan sebuah komposisi gambar, gaya pencahayaan, dan pergerakan kamera. Tidak hanya itu seorang *camera person* harus memiliki kreatifitas dan memiliki daya tanggap yang cepat (Rosental & Eckhardt, 2015, hlm. 151).

Salah satu yang bergerak dalam produksi kreatif adalah Infinity Production. Infinity Production merupakan bagian dari perusahaan Brand Media Indonesia yang sudah mengelola banyak untuk kepentingan pemasaran. Infinity Production telah membuat video untuk beberapa perusahaan seperti *SEA Today* (Cahaya Ramadhan, Teman Bicara, Sportlite, *Knock The Doc!*), BRI, BNI, AQUA, *British Petroleum* (BP), Panasonic, *Unilever Food Solutions*, *KAO Life Academy*, *Eatgood*, Danone, Ikatan Motor Indonesia (IMI), Mayora, GoodDay, Indofood, Indocafe, Maxtea, PLN, dan masih banyak lagi.

Beberapa perusahaan tersebut memiliki banyak cabang yang dipercayakan kepada Brand Media Indonesia salah satunya Panasonic. Panasonic memiliki banyak cabang media sosial yang dipercayakan kepada Brand Media Indonesia antara lain seperti Panasonic Cooking, Panasonic Indonesia, Panasonic Beauty, Panasonic Washing Machine, dan Panasonic Iron.

Dimulai dari ketertarikan penulis dalam mengoperasikan kamera, penulis percaya bahwa Infinity Production memiliki prospek yang baik, Alasan penulis memilih untuk magang di Infinity Production karena perusahaan ini bergerak di bidang produksi kreatif seperti program video konten, *company profile*, dan iklan. Di Infinity Production penulis berperan sebagai *camera person* dan *video editor intern*. Hal tersebut menjadi tantangan baru bagi penulis, karena sebelumnya penulis berperan sebagai seorang *gaffer* dan *scriptwriter*. Dengan demikian penulis berharap mendapatkan pengalaman pada dunia kerja professional.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Melalui kerja magang ini, penulis ingin:

1. Memperoleh pengalaman kerja lapangan di sebuah perusahaan yang sebelumnya belum pernah dirasakan. Penulis memperoleh pengalaman baru sebagai *camera person* dan *video editor intern*, sekaligus memperdalam pengetahuan dan menambah wawasan baru, yang merupakan hal pertama kali dilakukan setelah sebelumnya berperan sebagai seorang *gaffer*.
2. Menambah pengalaman dalam ilmu pengambilan gambar di dunia *industri media* sebagai *camera person*.
3. Mendapatkan pembelajaran bahwa di dunia kerja sesungguhnya dibutuhkan tanggung jawab, ketepatan waktu, kerja sama, dan juga disiplin dalam pekerjaan.
4. Memenuhi salah satu syarat kelulusan untuk meraih gelar Sarjana Seni (S.Sn) di Universitas Multimedia Nusantara.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pengajuan permohonan magang dilakukan dengan mengirimkan *Curriculum Vitae* (CV) dan Portofolio kepada HRD Infinity Production melalui email pada tanggal 13 Januari 2025. Setelah itu, dilakukan wawancara singkat dengan Ibu Eva Haryati selaku perwakilan

*Human Resources Department* (HRD). Selanjutnya, calon peserta magang mengikuti tes *editing* untuk menambahkan subtitle pada program SEA Today. Setelah proses tersebut, peserta menandatangani Surat Pernyataan Praktek Kerja Lapangan (PKL) dan Surat Pernyataan Program Praktek Kerja Mahasiswa. Pengumuman hasil seleksi magang disampaikan pada tanggal 20 Januari 2025, dengan status diterima dan dijadwalkan memulai praktek kerja magang pada tanggal 21 Januari 2025.

Penulis melaksanakan praktek kerja magang yang dimulai dari tanggal 21 Januari hingga 20 Mei 2025 dengan durasi 640 jam atau 100 hari berdasarkan syarat ketentuan dari program MBKM *Internship track 1*. Jam kerja yang ditetapkan oleh perusahaan Infinity Production untuk semua mahasiswa magang sama seperti jam kerja karyawan pada umumnya. Jam kerja magang dilakukan selama 7 jam kerja yang dimulai dari hari Senin hingga Jumat pada pukul 10.00 - 18.00 dan 1 jam istirahat pukul 12.00 - 13.00. Meskipun sistem jam kerja dilakukan secara *offline* atau *Work From Office* (WFO), penulis juga dapat menjalankan jam kerja lembur atau hari Sabtu di luar jam kerja normal. Hal tersebut dapat terjadi jika pihak supervisi atau mentor memberikan informasi terkait ada suatu *shooting* program yang diadakan di luar jam kerja normal.

