

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam industri perfilman, departemen artistik memiliki peran penting dalam membangun tampilan visual sebuah karya. Salah satu posisi utama dalam departemen ini adalah production designer, yang berperan sebagai pemimpin dalam merancang keseluruhan konsep visual film. Seorang production designer harus mampu menentukan elemen-elemen visual yang akan ditampilkan di layar, serta bagaimana cara penyajiannya agar dapat mendukung cerita secara efektif (McClellan, 2020). Selain itu, production designer juga berperan dalam memberikan petunjuk visual yang membantu penonton memahami narasi serta memperkuat karakter dalam cerita. Tidak hanya itu, seorang production designer juga bertanggung jawab terhadap perancangan ruang dan lingkungan tempat peristiwa dalam film berlangsung, sehingga dunia yang ditampilkan terasa lebih hidup (Ilmaranta, 2023).

Penulis sebelumnya telah memiliki pengalaman di bidang artistik, khususnya sebagai *production designer* dan *external art* dalam beberapa proyek perkuliahan. Melalui pengalaman tersebut, penulis telah memahami dasar-dasar perancangan visual, penataan set, serta penggunaan properti dalam mendukung kebutuhan cerita. Namun, pengalaman tersebut masih terbatas pada lingkup perkuliahan, sehingga penulis merasa perlu untuk memperdalam kemampuan dan memahami proses kerja secara profesional di industri yang sesungguhnya.

Salah satu rumah produksi yang memiliki kontribusi besar dalam perkembangan industri film di Indonesia adalah MD Entertainment. Perusahaan ini dikenal sebagai salah satu production house yang telah menghasilkan berbagai film dan series populer dengan kualitas produksi yang tinggi. MD Entertainment juga memiliki standar profesional yang kuat dalam setiap proses produksinya, termasuk dalam

pengelolaan departemen artistik. Oleh karena itu, penulis memilih MD Entertainment sebagai tempat pelaksanaan magang karena ingin memperoleh pengalaman langsung dalam lingkungan kerja profesional serta memahami alur produksi film khususnya dalam bidang artistik.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Kegiatan kerja magang ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, terdapat beberapa tujuan lain yang ingin dicapai penulis selama melaksanakan kegiatan magang yaitu sebagai berikut:

1. Menambah pengalaman kerja secara langsung di industri perfilman, khususnya pada departemen artistik.
2. Mengembangkan kemampuan teknis (*hard skill*) dalam bidang artistik, seperti *set dressing*, pengelolaan properti, serta memahami kebutuhan visual berdasarkan naskah.
3. Mengembangkan kemampuan non-teknis (*soft skill*), seperti komunikasi, kerja sama tim, serta manajemen waktu dalam lingkungan kerja profesional.
4. Mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan ke dalam praktik kerja di industri.
5. Memahami alur kerja produksi film, khususnya peran dan tanggung jawab departemen artistik dari tahap pra-produksi hingga produksi.
6. Membangun relasi dan koneksi profesional di industri perfilman sebagai bekal untuk karier di masa depan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Proses pelaksanaan kerja magang ini bermula ketika penulis menghubungi seorang *Art Director* yaitu Djati Hendrianto, melalui pesan langsung (*direct message*) di *Instagram* pada tanggal 20 Desember 2025. Penulis mendapatkan kesempatan untuk mengikuti proses wawancara secara *online* melalui *instagram*. Dalam

wawancara tersebut, penulis memperoleh informasi mengenai adanya proyek series yang sedang dipersiapkan di bawah naungan MD Entertainment.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, penulis dinyatakan diterima sebagai *Art Intern* dalam proyek series berjudul *Samuel* pada tanggal 24 Desember 2025. Selanjutnya, pada tanggal 31 Desember 2025, penulis diundang untuk bergabung ke dalam grup *whatsapp* departemen artistik sebagai bagian dari proses koordinasi kerja. Setelah melakukan diskusi lebih lanjut, disepakati bahwa penulis akan melaksanakan kegiatan magang sejak tahap *development* hingga tahap *shooting* berakhir, dengan sistem kerja yang menyesuaikan kebutuhan produksi.

Pada tahap *development*, penulis diperbolehkan untuk bekerja secara daring (*online*) karena aktivitas kerja yang masih terbatas dan belum memerlukan kehadiran langsung di lokasi. Memasuki tahap pra-produksi, penulis mulai bekerja secara luring (*offline*), khususnya dalam membantu persiapan kebutuhan artistik seperti properti dan set. Sistem kerja ini kemudian berlanjut hingga tahap produksi, di mana penulis terlibat secara langsung di lapangan sesuai dengan kebutuhan tim artistik.

