

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

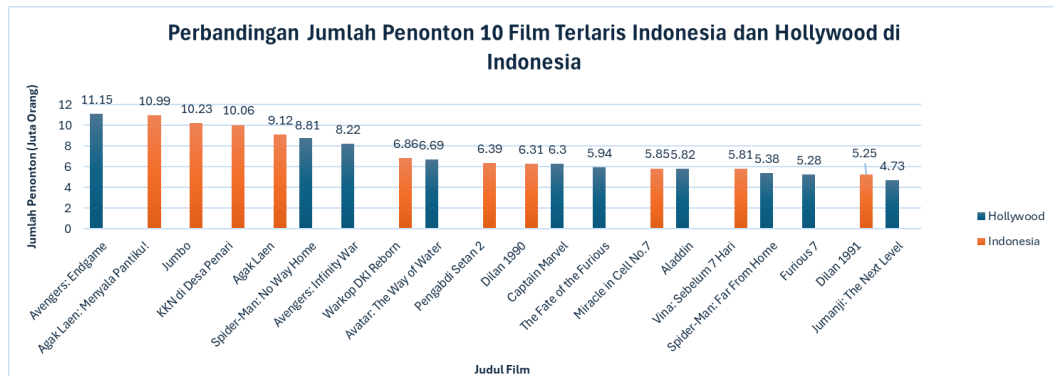
Industri hiburan adalah salah satu sektor yang mengalami perkembangan seiring dengan adanya kebutuhan masyarakat akan media hiburan. Salah satu jenis hiburan yang masih memiliki daya jangkauan sampai sekarang ini adalah bioskop. Secara umum, bioskop adalah media hiburan yang menyajikan pilihan untuk menikmati film melalui layar lebar berkat penggunaan teknologi audio visual yang bisa membuat penonton merasakan sensasi pengalaman [1]. Dengan demikian, bioskop bukan hanya media penonton film tetapi juga berkembang menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat di perkotaan.



Gambar 1. 1 Jumlah Penonton Tahun 2007-2025 [3]

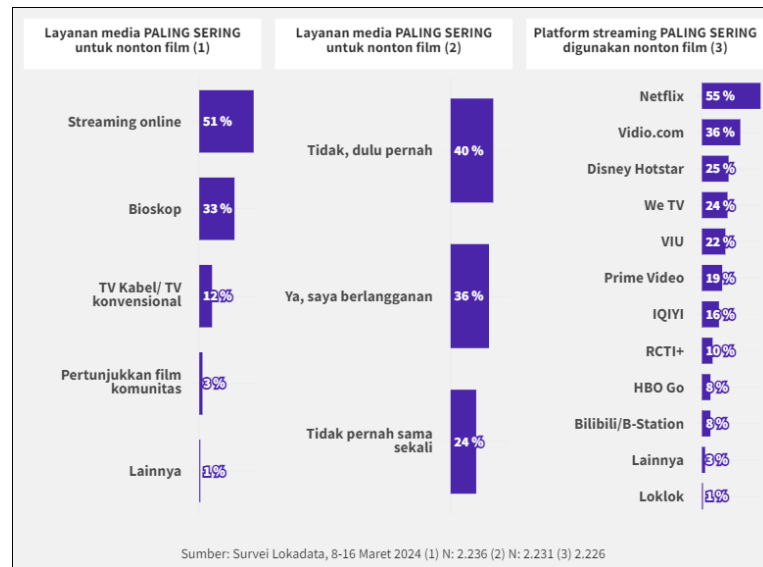
Tren positif pertumbuhan industri bioskop di Indonesia tampak selama beberapa tahun belakangan ini. Tampaknya hal tersebut tercermin dari pertumbuhan angka penonton film Indonesia dari tahun ke tahun. Dari angka penonton film Indonesia 2007 sampai 2025, dapat disimpulkan adanya pertumbuhan yang signifikan, terutama setelah periode pemulihan pascapandemi

COVID-19, dimana angka penonton film telah mencapai lebih dari 80 juta pada tahun 2024 dan 2025 [2]. Selain itu, pada awal 2026, jumlah penonton bioskop di Indonesia mencapai sekitar 15 juta tiket [3], menunjukkan perkembangan positif industri film secara nasional.



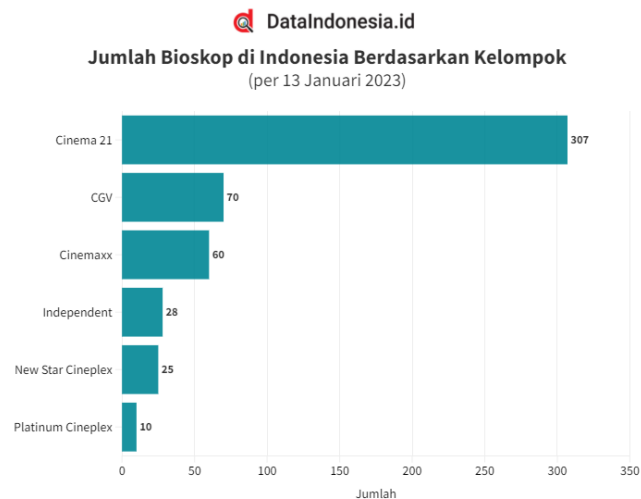
Gambar 1. 2 Perbandingan jumlah penonton Indonesia dan Hollywood [5]

Fenomena menarik yang terjadi dalam industri bioskop Indonesia adalah meningkatnya dominasi film lokal dibandingkan film internasional. Berdasarkan data yang tersedia, film Indonesia berhasil menguasai pangsa pasar yang signifikan dengan kontribusi sekitar 60% dari total penonton pada tahun 2025 [4]. Bahkan, beberapa film lokal mampu mencapai jumlah penonton yang sangat tinggi, seperti *Agak Laen: Menyala Pantiku!*, *Jumbo*, dan *KKN di Desa Penari* yang masing-masing menembus lebih dari 10 juta penonton. Di sisi lain, film Hollywood cenderung hanya didominasi oleh beberapa judul besar seperti *Avengers: Endgame* yang mencapai angka serupa [5]. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran preferensi masyarakat Indonesia yang semakin mendukung film lokal sebagai pilihan utama dalam menonton di bioskop.



Gambar 1. 3 Survei Penonton Indonesia [1]

Selain faktor konten, evolusi dari industri bioskop juga dipengaruhi oleh perubahan perilaku konsumen akibat perkembangan teknologi digital. Adanya platform streaming memberikan opsi baru bagi masyarakat dalam mengakses hiburan secara fleksibel. Penonton bisa nonton film kapan saja dan dimana saja tanpa perlu mendatangi bioskop. Namun, bioskop masih memiliki keunggulan dalam memberikan pengalaman nonton yang maksimal dengan kualitas visual, audio dan suasana yang tidak bisa ditandingi oleh platform digital [6]. Hal tersebut membuat bioskop dan platform streaming sekarang ini menjadi saingan dan saling melengkapi dalam ekosistem hiburan.



Gambar 1. 4 Jumlah Bioskop di Indonesia [7]

Dalam kondisi industri yang positif seperti itu, persaingan di antara jaringan bioskop di Indonesia juga semakin bertambah. Beberapa pemain penting di antaranya seperti Cinema XXI, CGV, dan Cinépolis Cinemas Indonesia saling bersaing dalam menarik minat penonton melalui berbagai strategi mulai dari fasilitas, inovasi layanan dan kolaborasi dengan berbagai pihak. Selain itu, terbatasnya jumlah layar bioskop di Indonesia dibandingkan dengan jumlah film yang diproduksi setiap tahunnya juga menjadi tantangan tersendiri dalam distribusi film di Indonesia [5]. Hal tersebut menuntut setiap perusahaan harus bisa menjalankan strategi bisnisnya secara efektif untuk tetap kompetitif di tengah persaingan industri yang dinamis [7].

Dalam menghadapi kompleksitas tersebut, pemanfaatan data menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung pengambilan keputusan yang lebih akurat dan informatif. Industri bioskop menghasilkan data operasional dalam jumlah besar setiap harinya, mulai dari data transaksi penjualan tiket, performa film, aktivitas program loyalitas pelanggan, penggunaan promosi, hingga transaksi melalui berbagai *sales channel*. Data-data tersebut menjadi sumber informasi yang penting dalam mengevaluasi performa bisnis perusahaan. Namun, data tersebut umumnya berasal dari berbagai sistem yang berbeda sehingga memerlukan proses pengolahan, integrasi, dan analisis sebelum dapat dimanfaatkan sebagai informasi yang akurat untuk mendukung proses pengambilan keputusan.

Penerapan *data analytics* memungkinkan perusahaan mengolah data mentah menjadi informasi yang lebih bernilai. Melalui proses analisis, perusahaan dapat mengidentifikasi perilaku pelanggan, mengevaluasi performa film, mengukur efektivitas program promosi, memantau kontribusi berbagai *sales channel*, hingga menilai kinerja program loyalitas pelanggan. Selain itu, penyajian hasil analisis dalam bentuk *dashboard* interaktif mempermudah proses *monitoring* sehingga informasi dapat diakses dengan lebih cepat dan mendukung pengambilan keputusan yang lebih efektif. Dalam industri bioskop yang semakin kompetitif dan berbasis data, kemampuan mengelola serta menganalisis data menjadi salah satu keunggulan strategis yang penting bagi perusahaan [2], [6], [8].

PT Cinemaxx Global Pasifik yang beroperasi dengan merek Cinépolis Cinemas Indonesia merupakan salah satu jaringan bioskop yang menerapkan pemanfaatan data sebagai bagian dari proses evaluasi bisnisnya. Sebagai perusahaan yang melayani transaksi dalam jumlah besar setiap hari, Cinépolis menghasilkan berbagai data operasional yang dimanfaatkan oleh divisi Revenue Management untuk melakukan *monitoring*, evaluasi performa, dan penyusunan strategi bisnis. Salah satu kebutuhan pada divisi ini adalah menyajikan informasi yang akurat, terintegrasi, dan mudah dipahami dari berbagai sumber data. Kondisi tersebut menjadi semakin penting terutama dalam proses monitoring performa program loyalitas pelanggan yang melibatkan jumlah transaksi dan data member yang terus bertambah setiap harinya, sehingga diperlukan visualisasi data dalam bentuk dashboard agar proses evaluasi dapat dilakukan secara lebih cepat dan efektif.

Oleh karena itu, penulis melaksanakan kegiatan kerja magang pada divisi Revenue Management, khususnya bagian Box Office, dengan fokus pada pengolahan, analisis, dan visualisasi data untuk mendukung evaluasi performa serta optimalisasi strategi bisnis di Cinépolis Indonesia. Melalui kegiatan magang tersebut, penulis memperoleh pemahaman mengenai penerapan *data analytics* dalam industri hiburan, khususnya pada sektor bioskop.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja

Pelaksanaan kerja magang di PT Cinemaxx Global Pasifik yang beroperasi dengan merek Cinépolis Cinemas Indonesia memiliki maksud untuk memberikan pengalaman kerja secara langsung dalam lingkungan profesional, khususnya pada bidang pengolahan dan analisis data *box office*. Melalui kegiatan ini, penulis dapat memahami secara nyata bagaimana data digunakan sebagai dasar dalam mendukung operasional perusahaan serta pengambilan keputusan strategis. Adapun tujuan dari pelaksanaan kerja magang ini adalah sebagai berikut:

1. Memahami alur kerja pengolahan data *box office* yang meliputi proses *data collection*, *data cleaning*, hingga *data analysis* dalam lingkungan kerja profesional.
2. Mengembangkan kemampuan dalam mengolah dan menganalisis data menggunakan tools seperti *Microsoft Excel* dan *Tableau* untuk menghasilkan informasi yang relevan dan mudah dipahami.
3. Mempelajari penerapan *data analytics* dalam mengevaluasi performa film, performa penjualan tiket, serta efektivitas program promosi yang dijalankan oleh perusahaan.
4. Mengembangkan kemampuan dalam membuat visualisasi data melalui *dashboard* interaktif sebagai alat bantu monitoring dan pengambilan keputusan.
5. Memahami bagaimana data digunakan dalam mendukung strategi bisnis perusahaan, khususnya dalam meningkatkan performa *box office* dan optimalisasi pendapatan.
6. Meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama tim, serta manajemen waktu dalam menyelesaikan berbagai tugas yang diberikan selama kegiatan magang berlangsung.

Melalui pelaksanaan proses magang ini, diharapkan penulis dapat mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan ke dalam dunia

kerja secara nyata, serta memperoleh wawasan yang lebih luas mengenai penerapan *data analytics* dalam industri hiburan, khususnya pada sektor bioskop.

1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

Implementasi dari magang dilakukan di PT Cinemaxx Global Pasifik (*Cinépolis Cinemas Indonesia*), sebagai bagian dari program belajar, dengan tujuan untuk mendapatkan pengalaman kerja secara langsung di dunia industri. Hal tersebut meliputi semua proses dari awal pendaftaran, tahap seleksi hingga implementasi magang di perusahaan tersebut.

Saat proses magang berlangsung, penulis terlibat dalam beberapa kegiatan yang berhubungan dengan data *box office*. Penulis juga melakukan prosedur kerja yang telah ditentukan oleh perusahaan, baik dari proses laporan kerja, koordinasi dengan mentor hingga prosedur kerja yang berlaku.

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kerja magang dilakukan di PT Cinemaxx Global Pasifik (*Cinépolis Cinemas Indonesia*) yang berkedudukan di Menara Matahari Lantai 5, Lippo Karawaci, Tangerang. Sesuai dengan surat penerimaan *internship program*, waktu pelaksanaan kerja magang dilaksanakan sepanjang 6 bulan mulai dari tanggal 4 Februari 2026 sampai 3 Agustus 2026.

Penulis menjalani pekerjaan sebagai *Box Office Data Analyst Intern* dalam divisi *Box Office* dengan pembimbing sebagai *Box Office Assistant Manager*. Penerapan sistem kerja yang digunakan dalam perusahaan menggunakan sistem kerja *hybrid* yang disusun berdasarkan aturan sebagai berikut:

- 4 hari bekerja di kantor (*Work From Office / WFO*)
- 1 hari bekerja dari lokasi fleksibel (*Work From Home / WFH*) Dalam seminggu kerja.

Hari kerja adalah Senin – Jumat dan jam kerja mulai dari pukul 09.00 sampai 18.00 WIB beserta jam istirahat. Dengan mengaplikasikan sistem

kerja *hybrid*, penulis bisa mengkoordinasikan antara kebutuhan untuk kerjasama di kantor dan kemampuan untuk bekerja secara independen.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kerja magang meliputi tahapan mulai dari proses pengajuan lamaran hingga proses pelaksanaan kerja di perusahaan. Tahapan yang dilalui oleh penulis dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Proses Pengajuan dan Seleksi

Informasi tentang lowongan magang di *PT Cinemaxx Global Pasifik (Cinépolis Cinemas Indonesia)* yang didapat oleh penulis berasal dari media sosial yakni Instagram dan portal karier Universitas Multimedia Nusantara (*Career Development Center / CDC UMN*). Informasi tersebut membuat penulis mengajukan lamaran dengan cara mengirimkan *Curriculum Vitae (CV)* terbaru via email kepada pihak *HR* perusahaan pada tanggal 24 Januari 2026.

Selanjutnya, penulis dihubungi oleh pihak perusahaan untuk mengikuti proses seleksi pertama yaitu *HR Interview* yang dilaksanakan pada tanggal 30 Januari 2026. Tujuan dari proses ini adalah proses *screening* awal untuk kandidat sebelum melanjutkan proses selanjutnya.

Setelah berhasil melalui tahap *HR Interview*, penulis dijadwalkan untuk mengikuti *User Interview* yang dilaksanakan secara *online* pada tanggal 2 Februari 2026 pukul 11.00 WIB bersama tim dari divisi *Box Office*. Pada tahap ini, penulis juga menyertakan portofolio berupa proyek yang berkaitan dengan *data visualization* yang dapat menjadi pendukung keterampilan penilaian teknis.

Saat itu juga, pukul 14.00 WIB, penulis mendapatkan konfirmasi melalui email untuk penerimaan sebagai *intern*, artinya penulis lolos seleksi. Kemudian penulis diminta untuk mengirimkan *soft file* data diri sebagai persyaratan administratif. Setelah semua dokumen dikirimkan, penulis

mendapatkan *Letter of Acceptance (LoA)* dari perusahaan sebagai bukti penerimaan magang.

2. Proses *Onboarding* dan Pelaksanaan Awal

Penulis mulai melakukan magang pada hari pertama pada tanggal 4 Februari 2026 yang bertempat di kantor pusat *PT Cinemaxx Global Pasifik (Cinépolis Cinemas Indonesia)* di Menara Matahari, Lippo Karawaci. Pada hari pertama ini, penulis melakukan proses *onboarding* yang berisi proses penandatanganan kontrak kerja magang dengan jangka waktu 6 bulan.

Selain itu, penulis juga diajak berkenalan dengan rekan kerja satu divisi, sesama *intern*, dan juga karyawan dari divisi lainnya. Dari pihak *Human Resources* memberikan penjelasan tentang tata kerja, etika perusahaan, dan aturan-aturan yang berlaku selama kegiatan magang.

Setelah proses pengenalan, penulis lakukan proses koordinasi dengan *supervisor* untuk memperoleh gambaran tentang pekerjaan yang akan dilakukan selama periode magang, khususnya terkait bidang pengolahan dan analisis data *box office*.

3. Proses Pembelajaran dan Adaptasi Kerja

Pada awal periode magang, penulis mendapatkan kesempatan untuk dibimbing oleh *intern* sebelumnya selama kurang lebih satu minggu sebelum masa magangnya berakhir. Dalam proses ini, penulis memperoleh pembelajaran terkait:

- *Daily task* yang akan dikerjakan
- Penggunaan berbagai *tools* yang digunakan dalam pekerjaan
- Pemahaman terhadap data internal perusahaan
- Alur kerja dalam pengolahan dan analisis data *box office*

Proses pembelajaran ini sangat membantu penulis dalam beradaptasi dengan lingkungan kerja serta memahami tanggung jawab yang akan

dijalankan selama kegiatan magang. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai aktivitas selama periode magang, jadwal pelaksanaan kerja akan disajikan dalam Tabel 1.1 yang berbentuk *Gantt Chart* pada bagian berikutnya.



Tabel 1. 1 Linimasa Kegiatan Program Magang

No.	Kegiatan	Periode Pelaksanaan Magang																											
		Februari 2026				Maret 2026				April 2026				Mei 2026				Juni 2026				Juli 2026				Agustus 2026			
		Minggu ke-																											
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Onboarding dan Pengenalan Lingkungan Kerja																												
2	Pembelajaran Tools & Sistem (<i>Tableau, Excel, Infoworks, Salesforce</i>)																												
3	Pengambilan & Pengelolaan Data Internal (<i>Data Extraction & Integration</i>)																												
4	Pengolahan Data (<i>Data Cleaning & Preprocessing</i>)																												
5	Analisis Data (<i>Cinema-wise, Film-wise, In-catchment Analysis</i>)																												
6	Analisis Kompetitor (<i>Site Benchmarking</i>)																												

Berdasarkan Tabel 1.1, aktivitas kerja magang yang dilakukan oleh penulis di PT Cinemaxx Global Pasifik (*Cinépolis Cinemas Indonesia*) berlangsung secara berkelanjutan selama periode Februari hingga Agustus 2026. Secara umum, kegiatan yang dilakukan mencerminkan alur kerja dalam proses pengolahan dan analisis data *box office* yang terdiri dari beberapa tahapan utama, mulai dari pengambilan data, pengolahan data, analisis, hingga penyajian hasil dalam bentuk laporan dan *dashboard*.

Pada tahap awal, penulis mengikuti proses *onboarding* serta melakukan pengenalan terhadap lingkungan kerja, sistem perusahaan, dan berbagai *tools* yang digunakan, seperti *Microsoft Excel*, *Tableau*, *Infoworks*, dan *Salesforce*. Tahap ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai alur kerja dan sistem yang digunakan dalam pengolahan data di perusahaan.

Selanjutnya, penulis secara rutin melakukan pengambilan dan pengelolaan data dari berbagai sumber, baik data internal maupun data eksternal. Proses ini mencakup *data extraction*, penggabungan data dari berbagai platform, serta validasi data sebelum digunakan untuk analisis. Data yang digunakan meliputi data transaksi tiket, data performa film, data digital channel, hingga data kompetitor.

Setelah data dikumpulkan, penulis melakukan proses *data cleaning* dan *preprocessing* menggunakan *Microsoft Excel* untuk memastikan data dalam kondisi bersih, konsisten, dan siap dianalisis. Proses ini menjadi tahap penting karena kualitas data sangat mempengaruhi hasil analisis yang dihasilkan.

Tahap berikutnya adalah analisis data, yang dilakukan secara *cinema-wise*, *film-wise*, serta *in-catchment analysis*. Analisis ini bertujuan untuk memahami performa masing-masing bioskop, performa film yang sedang tayang, serta distribusi penonton di area tertentu. Selain itu, penulis juga

melakukan analisis kompetitor dengan membandingkan performa *Cinépolis* dengan jaringan bioskop lain.

Hasil analisis kemudian divisualisasikan dalam bentuk grafik dan *dashboard* menggunakan *Tableau* serta sistem *dashboard* internal perusahaan. Visualisasi ini digunakan untuk mempermudah proses monitoring performa serta mendukung pengambilan keputusan yang lebih cepat dan efektif.

Selain itu, penulis juga terlibat dalam penyusunan berbagai laporan, seperti *weekly report*, *Monthly Business Report (MBR)*, serta laporan performa promo dan *digital channel*. Laporan tersebut digunakan sebagai bahan evaluasi kinerja serta dasar dalam penyusunan strategi bisnis perusahaan.

Dalam proses kerja sehari-hari, penulis juga mengikuti berbagai kegiatan meeting, seperti *Weekly Site Discussion* dan *Programming Meeting*, yang bertujuan untuk membahas kondisi performa masing-masing bioskop, strategi yang akan dijalankan, serta evaluasi terhadap hasil yang telah dicapai. Hasil dari meeting tersebut kemudian dirangkum dalam bentuk *Minutes of Meeting (MoM)* sebagai bahan dokumentasi dan evaluasi.

Selain aktivitas rutin, penulis juga terlibat dalam pengembangan beberapa *dashboard project* menggunakan *Tableau*, yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas visualisasi data serta memberikan *insight* yang lebih mendalam bagi perusahaan