

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Profesi

Kemajuan zaman yang ditandai dengan berkembangnya teknologi terbukti semakin memudahkan manusia terutama dalam membantu aktivitasnya di kehidupan sehari-hari. Kita juga harus mengakui bahwa saat ini teknologi sangat dekat dengan kita bahkan menjelma hampir menjadi kebutuhan primer di khalayak umum dan umur (Mustofa et al., 2022). Hadirnya teknologi membuat suatu hal terasa lebih efisien dan juga lebih praktis. Salah satu bukti hadirnya teknologi dapat membuat suatu hal menjadi terasa lebih efisien, dan juga memberi kemudahan serta dapat memenuhi kebutuhan manusia adalah industri hiburan. Industri hiburan merupakan platform, tempat, dan media dalam memberikan konten yang menyenangkan khalayak ramai seperti film, penyiaran, musik, serta teater.

Salah satu industri hiburan yang sering kali dinantikan kehadirannya adalah perfilman. Film merupakan media komunikasi massa dengan fungsi sebagai informasi, edukasi, persuasif, mempengaruhi dan menghibur (Ahmad 2022). Film sangat dinantikan oleh khalayak umum, pasalnya kita sebagai manusia tidak akan terpisahkan dari aspek visual terutama dalam hal hiburan. Seseorang sering kali dihadapkan oleh hiruk pikuk kesibukan dunia yang berkaitan tentang pekerjaan, aktivitas, serta tuntutan masyarakat. Hal itu membuat seringkali seseorang memerlukan pelampiasan dan mencari ketenangan diri. Film juga dapat mengobati, mengingat kenangan masa lalu dan juga menyumbang gelak tawa lewat genre komedinya serta kebahagiaan (Oktavianus, 2015). Film yang kita lihat dan kita anggap menjadi sebuah tontonan hiburan ternyata dalam pembuatannya memerlukan waktu yang cukup terbilang panjang.

Perkembangan film di Indonesia sendiri saat ini mengalami lonjakan tinggi karena beberapa film Indonesia mampu menuangkan dan menghidupkan film-film lawas. Contoh film yang menghidupkan dan membangkitkan kualitas perfilman Indonesia adalah Petualangan Sherina (2000) dan Ada Apa Dengan Cinta (AADC) (2002) yang diyakini sebagai awal mula hidupnya perfilman Indonesia (Ayu & Sintowoko, 2023). Hal itu tentunya tidak mudah bagi 2 film tersebut dalam

menghidupkan industri film di Indonesia tetapi juga dibutuhkan proses pembuatan film yang panjang.

Dalam proses pembuatan film, terdapat beberapa peranan penting dalam setiap kru yang terlibat. Setiap kru yang terkelompok menjadi sebuah tim, memiliki tanggung jawabnya dalam keberhasilan sebuah film tersebut. Dalam menciptakan sebuah film yang berkesan bagi khalayak umum, tentunya banyak yang dipertimbangkan dalam menilai apakah suatu film tersebut mampu menarik simpati banyak penonton terutama dalam hal atribut film. Atribut yang menentukan suatu penilaian film diantaranya meliputi produser, penulis, aktor, aktris, dan genre (Fadheel Djamaly et al., 2023) Produser yang merupakan salah satu film maker peran yang cukup penting yakni memegang tanggung jawab dari mulai awal hingga selesai pembuatan film. Dalam memaksimalkan perannya sebagai penanggung jawab produksi film, tentunya seorang produser memiliki seorang asisten yang mendampingi dan membantu seorang produser dalam memaksimalkan pekerjaannya.

Production Assistant atau asisten produksi memiliki beragam tugas dalam membantu pembuatan film berlangsung, diantara lain seperti Setting Up, The Fine Details, dan Schedules and Running Orders. (Sandika & Prasetyawati, 2020). Setting up merupakan tahapan pertama yang dilalui oleh asisten produksi dengan mempersiapkan atribut pendukung sepanjang pembuatan film. Kedua yakni the fine details yakni menentukan dengan teliti program yang akan dirancang oleh tim produksi, yang mana dalam hal ini seorang asisten produksi harus menyesuaikan regulasi hukum mengenai film serta penyiaran. Selain tugas-tugas asisten produksi yang sudah dipaparkan barusan, asisten produksi juga diharapkan mampu memajemen serta membuat janji temu dan jadwal produksi (Wirawan & Darmawan, 2020).

Kepiawaian yang dimiliki oleh asisten produser mampu menciptakan suasana tim menjadi kondusif serta dapat menumbuhkan sikap kompak dalam bekerja sama. Perlu diketahui bersama seorang produser dan asisten produser juga memiliki kesempatan dalam membuat project penyiaran yang lain. Selain merancang sebuah film, produser dan asisten produser juga dibutuhkan dalam pembuatan sebuah penyiaran dengan berbagai macam durasi seperti, Short Movie (film pendek), iklan komersil serta webseries.

Iklan merupakan suatu bentuk informasi produk maupun jasa dari produsen kepada konsumen maupun penyampaian pesan dari sponsor melalui suatu media (Lukitaningsih, 2013). Iklan termasuk dalam bentuk penyiaran yang memerlukan berbagai aspek didalamnya. Dalam membuat sebuah iklan yang dapat menjangkau banyak kalangan penonton, diperlukan sebuah konsep yang matang dari segi penyampaian bahasa, animasi, latar tempat serta pemeran iklan yang harus mampu dalam menarik perhatian penonton. Iklan saat ini menjadi sangat penting dikarenakan iklan dapat menjadi suatu penawaran kepada para penonton tentang produk/jasa yang dimuat dalam iklan tersebut yang pada akhirnya fungsi iklan adalah sebagai penentu ceruk pendapatan. Maka dari itu sebisa mungkin dalam memproduksi sebuah iklan, para produser dan asisten produser harus memikirkan konsep dan ide dalam menjadikan sebuah iklan dapat banyak diingat oleh penonton serta mendapatkan banyak perhatian dari calon konsumen (Aisyah & Sudarso, 2021). Tidak hanya itu, iklan juga dapat ditampilkan pada sebuah film pendek yang memiliki durasi tidak lebih panjang dari film normal.

Short Movie atau film pendek merupakan sebuah film yang memiliki durasi dibawah film yang normal. Academy of Motion Picture Arts and Sciences mendefinisikan film pendek merupakan film dengan durasi waktu kira-kira sepanjang 40 menit (Handanti & Irawan, 2020). Film pendek memiliki alur yang bersifat naratif dan juga biasanya memiliki nilai yang dapat dipetik di akhir film. Kehadiran film menambah nuansa dunia perfilman menjadi lebih beragam. Peralnya dalam sebuah film pendek, penonton dapat disuguhkan alur cerita yang lebih mendalam dan juga kesan drama yang lebih ditonjolkan. Film pendek juga memiliki banyak manfaat seperti menjadikan film pendek sebagai media pembelajaran (Cantona & Hendrastomo, n.d.). Selain itu film pendek juga terkadang dijadikan momentum oleh para film maker sebagai momen unjuk keterampilan yang mereka miliki (Nugroho, n.d.).

Tidak hanya itu, perkembangan industri perfilman juga menyajikan film dengan berbagai episode didalamnya yang dinamakan dengan Web Series. Web Series merupakan sebuah rangkaian film dengan berdurasi tidak lebih lama dengan film normal serta alur yang dikemas dalam berbagai episode. Kehadiran web series menambah pengalaman baru dalam menonton dikarenakan alur cerita yang dimiliki web series bergantung pada episode selanjutnya. Beberapa web

series juga dapat dilihat di televisi, namun sebagian web series juga tayang di media platform online (Hamzah, 2018).

Dari beberapa penjelasan yang sudah dijabarkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa sebuah film yang terlihat megah memiliki proses yang panjang termasuk dalam proses pembuatannya. Dalam hal ini seorang film maker termasuk asisten produser memiliki tanggung jawab yang penting serta kesanggupan dalam mengelola waktu, manajemen proses berjalannya produksi film, mampu mengembangkan ide pemikiran serta mampu berkomunikasi antar tim (Purba et al., 2020). Selain itu yang paling penting adalah seorang film maker harus mempertimbangkan biaya proses produksi film yang akan dia buat. Sebab pembuatan film memerlukan biaya yang tidak sedikit, hal itu karena pembuatan film memerlukan alat-alat yang mendukung seperti kamera, lensa, pencahayaan, komputer dan perangkat keras serta perangkat lunak yang lain. Adapun usaha untuk menarik ribuan bahkan jutaan mata penonton dalam penayangan film diperlukan beberapa hal yang harus diperhatikan terutama dalam aspek kualitas, kualitas yang akan ditampilkan dalam sebuah film harus memenuhi kriteria berikut. Beberapa kriteria yang dapat memberi kesan baik bagi para penonton antara lain seperti konsep alur cerita yang jelas dan nyambung, sinematografi yang berkualitas dengan keahlian pengendalian kamera, kemampuan akting para aktor yang berperan tampil apik dan membuat kagum para penonton. Dengan modal yang cukup besar serta beberapa komponen yang sudah dijelaskan diatas, penonton akan sangat menikmati film tersebut karena ekspektasi mereka yang sesuai dengan yang sudah ditayangkan pada trailer. Pada dasarnya film dibuat tidak lain dan tidak bukan adalah untuk menarik jumlah penonton sebanyak-banyaknya dengan tujuan menghasilkan keuntungan ekonomi dengan jumlah besar (Panuju, n.d.).

Dengan berbagai pertimbangan dan juga berbagai banyak hal mengenai kompleksitas film, maka praktikan sangat perlu dalam bergabung bersama tim yang sesuai. Kesesuaian komunikasi dengan tim dapat mempererat serta menambah banyak pengalaman dalam pembuatan film dan penyiaran lewat industri hiburan. Maka dari itu penulis berharap banyak pada Cameo Project sebagai tempat magang sekaligus juga dapat menjadi tempat menambah wawasan mengenai film serta ilmu yang bermanfaat. Selain itu praktikan juga ingin berkontribusi banyak terutama dalam hal menjalin komunikasi dan keakraban

dengan sesama anggota tim, menunjukkan skill, bakat yang praktikan miliki, memperdalam wawasan mengenai industri hiburan, menumbuhkan semangat dan konsistensi serta menyumbangkan ide pikiran. Hal itu praktikan tujukan agar dapat bekerja sama dalam lingkup yang profesional dan dengan hadirnya praktikan, diharapkan Cameo Project dapat semakin berkembang dalam mencapai suatu tujuan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi

1.2.1 Maksud Kerja Profesi

Maksud dari kegiatan magang praktikan sebagai Divisi Production assistant (PA, Editor, dan Project Manager) di PT. ANAK MUDA GRUP (Cameo Project) adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari proses produksi konten audiovisual yang meliputi perencanaan, eksekusi, hingga pasca-produksi di bawah naungan PT. Anak Muda Grup (Cameo Project).
2. Memahami alur kerja produksi kreatif, mulai dari brainstorming ide, penjadwalan, koordinasi tim, hingga penyelesaian proyek secara efisien.
3. Mengembangkan keterampilan dalam penyusunan naskah, pengelolaan anggaran, dan penyusunan timeline untuk produksi konten digital.
4. Mempraktikkan editing video dan pengelolaan post-production menggunakan perangkat lunak yang sesuai untuk menghasilkan konten berkualitas tinggi.
5. Mempelajari proses pengelolaan proyek secara menyeluruh sebagai Project Manager, termasuk menjaga komunikasi dengan klien, mengatur tugas tim, dan memastikan setiap proyek selesai sesuai target waktu.
6. Memahami cara menciptakan konten audiovisual yang relevan dan menarik, baik untuk platform digital maupun media sosial, guna mendukung kampanye pemasaran dan peningkatan brand awareness.
7. Memperdalam keterampilan teknis produksi, termasuk pengambilan gambar, pengelolaan suara, pencahayaan, hingga penggunaan alat produksi.
8. Melatih kemampuan dalam berkomunikasi dan berkolaborasi dengan berbagai tim, seperti tim kreatif, produksi, dan pemasaran, untuk memastikan kelancaran setiap proyek.

9. Memperdalam wawasan tentang industri kreatif dan media digital, termasuk tantangan, tren, dan peluang yang ada di pasar.
10. Mengembangkan soft skill dan hard skill yang relevan dengan produksi konten audiovisual, seperti problem-solving, manajemen waktu, dan pengambilan keputusan di lingkungan kerja profesional.
11. Membangun hubungan profesional dengan seluruh tim PT. Anak Muda Grup (Cameo Project), untuk menciptakan kolaborasi yang positif dan mendukung pengembangan karier.

1.2.2 Tujuan Kerja Profesi

Tujuan kegiatan magang praktikan sebagai Divisi Production assistant (PA, Editor, dan Project Manager) di PT. ANAK MUDA GRUP (Cameo Project) adalah sebagai berikut:

1. Mendapatkan pengalaman bekerja dalam bidang produksi konten audiovisual dan manajemen proyek, khususnya di industri kreatif dan media digital;
2. Mendapatkan pengalaman praktis di dunia kerja profesional dalam mengelola dan menjalankan proses produksi konten digital yang relevan dengan ilmu komunikasi dan manajemen proyek;
3. Mengembangkan keterampilan praktis dalam perencanaan, eksekusi, dan pasca-produksi proyek audiovisual, termasuk penyuntingan video, pengelolaan naskah, dan koordinasi tim;
4. Menerapkan konsep dan teori yang telah dipelajari di universitas dalam situasi nyata, untuk memahami bagaimana prinsip-prinsip produksi konten dan komunikasi diterapkan dalam proyek kreatif;
5. Memperoleh wawasan mendalam tentang dinamika industri kreatif dan media digital, termasuk tren terbaru, tantangan, dan peluang dalam pasar konten digital;
6. Mampu mengelola konten kreatif secara menyeluruh mulai dari tahap pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi, termasuk pengelolaan proyek di berbagai platform digital;
7. Membangun kerjasama yang baik antara universitas dengan PT. Anak Muda Grup (Cameo Project) melalui pelaksanaan program magang yang mendukung perkembangan mahasiswa;

8. Berkontribusi pada keberhasilan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dengan menerapkan keahlian dan keterampilan untuk mendukung proyek-proyek yang dilaksanakan di PT. Anak Muda Grup (Cameo Project).

1.3 Tempat Kerja Profesi

PT. ANAK MUDA GRUP (Cameo Project) merupakan sebuah Production Company yang berlokasi di iNews Tower, Kebon Sirih, Jakarta Pusat. Perusahaan ini dibentuk sekitar pada tahun 2008. Didirikan oleh dua orang yang memiliki minat tinggi akan dunia perfilman yaitu Bapak Andry Ganda dan Martin Anugrah. Kedua orang tersebut memiliki cita-cita yang sama untuk menciptakan sebuah karya-karya kreatif dan menginspirasi bagi seluruh lapisan Masyarakat. Keduanya kini menjabat sebagai CEO pada perusahaan, serta masih terus untuk berperan aktif dan memberikan kontribusinya dalam perkembangan perusahaan. Saat awal dibentuk, perusahaan ini diberi nama PT. ANAK MUDA GRUP, yang berarti mencerminkan semangat generasi muda yang inovatif dan penuh energi. Namun, seiring dengan pertumbuhan dan perubahan dinamika industri kreatif, perusahaan ini kemudian berganti nama menjadi Cameo Project.

Pergantian nama ini juga menandai transisi mereka menjadi salah satu pionir dalam industri kreatif di Indonesia, khususnya dalam bidang pembuatan konten digital. Cameo Project mendapatkan pengakuan luas berkat kemampuannya menghasilkan konten yang tidak hanya menghibur, tetapi juga relevan dengan isu-isu sosial dan budaya yang berkembang di masyarakat. Dengan kombinasi kreativitas, inovasi, dan kualitas produksi yang tinggi, perusahaan ini berhasil membangun reputasi sebagai salah satu content creator terkemuka di Indonesia. Mereka dikenal melalui berbagai proyek kolaborasi dengan merek-merek besar, kampanye sosial, dan karya-karya yang sering kali viral di berbagai platform media sosial.

Cameo Project berperan aktif dalam mendorong perkembangan industri kreatif dan dunia perfilman di Indonesia dengan memberikan wadah bagi para generasi muda untuk menyalurkan gagasan-gagasan mereka. Cameo Project tidak hanya memproduksi konten berbasis digital, namun merambah ke berbagai bidang lain dalam industri hiburan, contohnya pada bidang film dokumenter, film berdurasi pendek, dan proyek-proyek komersial pada bidang

serupa. Cameo Project terus mengalami pertumbuhan yang signifikan, hal ini dikarenakan perusahaan ini selalu mengedepankan kualitas dan nilai-nilai yang diusung sejak awal perusahaan ini dibentuk. Cameo Project saat ini menjadi inspirasi bagi banyak tokoh industri kreatif lainnya yang ada di Indonesia untuk terus berkarya dan memberikan kontribusinya dengan karya-karya yang unggul bagi kemajuan bangsa.

Kesuksesan Cameo Project dapat dilihat dari para penggemar aktifnya yang terus mengikuti informasi dan memberikan apresiasi terhadap setiap konten yang mereka produksi. Cameo Project saat ini sudah memiliki 193.000 followers di akun Instagram @cameoproject, lebih dari 1,16 Juta subscribers di channel Youtube Cameo Project, lebih dari 8.000 followers di Twitter @cameoproject_. Sebagai perusahaan produksi, Cameo Project memiliki fokus utama pada pembuatan konten kreatif yang mencakup berbagai topik, mulai dari isu sosial hingga hiburan, dengan pendekatan storytelling yang inovatif dan relevan. Hal ini menjadikan Cameo Project sebagai tempat magang yang sangat sesuai untuk belajar tentang proses produksi audiovisual, manajemen proyek, dan pengelolaan konten digital dalam skala profesional. Melalui pengalaman ini, praktikan tidak hanya mendapatkan kesempatan untuk mengasah kemampuan teknis seperti pengeditan video, pengelolaan proyek, dan storytelling, tetapi juga belajar tentang pentingnya membangun hubungan profesional, baik dengan anggota tim internal maupun dengan audiens melalui media digital. Hal ini menjadi modal berharga untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dalam dunia kerja profesional, terutama di bidang industri kreatif yang semakin berkembang pesat.

1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi

Praktikan melaksanakan periode magang yang berlangsung selama 5(lima) bulan berdasarkan ketetapan yang berlaku pada program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), yakni mulai dari 8 Juli 2024 hingga 6 Desember 2024. Hari bekerja dari senin hingga sabtu, dengan jam kerja mulai dari 10.00 pagi hingga 18.00 sore, disini praktikan juga melibatkan diri dalam kegiatan shooting maupun acara yang diadakan pada hari Sabtu atau Minggu. Praktikan menjalankan system magang dengan bekerja dari kantor (WFO), dan turun langsung ke lapangan untuk melakukan kegiatan produksi.

Tabel 1. 1 Pelaksanaan Kegiatan 1

No	Kegiatan	Juni				Juli				Agustus				September				Oktober				November				Desember			
		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	Menyiapkan CV, dan Portofolio	█																											
2	Mengirim dokumen yang diperlukan kepada HRD PT. Anak Muda Gruo Cameo Project		█																										
3	Mengikuti Wawancara			█																									
4	Lolos sebagai peserta magang pada posisi Production Assistant				█																								
5	Pelaksanaan program magang di PT. Anak Muda Grup Cameo Project					█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
6	Menyusun Laporan Magang													█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
7	Pengumpulan Laporan Magang																												█

Berikut ini merupakan skema waktu program kegiatan magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pada PT. Anak Muda Grup Cameo Project:

1. Mendapatkan Minggu Pertama di bulan juni praktikan menyiapkan CV, Portofolio, hingga surat pengantar magang dari universitas yang digunakan untuk memenuhi persyaratan pendaftaran magang di PT. Anak Muda Grup Cameo Project;
2. Setelah semua dokumen telah siap, Praktikan mengirimkan semua dokumen yang dibutuhkan kepada HR dari PT. Anak Muda Grup Cameo Project untuk di review dan ke tahap seleksi berikutnya;
3. Minggu ketiga bulan Juni, praktikan mengikuti wawancara via zoom online yang dihadiri oleh HR dan juga kepala divisi di bagian Production Assistant PT. Anak Muda Grup Cameo Project;
4. Setelah berhasil melewati tahap seleksi terakhir, praktikan dinyatakan lolos dan diterima sebagai peserta magang dan ditempatkan sesuai dengan posisi yang praktikan inginkan yaitu Production Assistant pada PT. Anak Muda Grup Cameo Project;
5. Setelah dinyatakan lolos, praktikan memulai masa magang pada tanggal 8 juli 2024 yang berlangsung hingga 6 desember 2024. Selama kegiatan magang berlangsung, praktikan ikutserta menerapkan teori dan konsep yang telah dipelajari selama ini;
6. Praktikan Menyusun laporan magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) secara bertahap mulai dari minggu pertama di bulan Agustus hingga bulan Desember. Tidak hanya laporan magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), praktikan juga melengkapi berbagai dokumen

administrasi sebagai syarat untuk konversi dalam program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM);

7. Pada minggu ke-3 bulan Desember tepatnya pada hari Jumat tanggal 20 Desember 2024 praktikan mengumpulkan laporan Magang sesuai dengan tenggat waktu yang sudah ditentukan oleh Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Jaya.

