

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis ditempatkan oleh Antonius Willson menjadi *art director* untuk suatu *project film* pendek. Penulis sebagai *art director* bertanggung jawab atas *set* dan *props* yang ada di suatu produksi. Dalam melakukan proses studi kerja magang, saya diberikan keluasaan untuk menyampaikan ide dalam bentuk *set* dan *props* yang dibantu oleh Antonius Willson selaku *director GLHF Production*.

3.1.1 Kedudukan

Penulis bertanggung jawab sebagai *art director* untuk memimpin pembuatan *set* dan *props* dalam sebuah produksi *web series* untuk mengisi proses studi kerja magang. Penulis sebagai *art director* juga diberikan keluasaan memilih *art crew* sendiri demi kelancaran *set* dan *props* untuk produksi *web series Prestige Image Motorcars*. Penulis saat melakukan studi magang ini dalam pengawasan Antonius Willson selaku pemilik sekaligus *director GLHF Production*.

Penulis juga mempunyai beberapa *crew art* yang terlibat untuk produksi *web series Prestige Image Motorcars*. Penulis memegang kendali kontrol untuk semua proses pembuatan *set* dan pencarian *prop*. Disini penulis sebagai *art director* ditemani oleh seorang *assistant art director* untuk kelancaran produksi. *Crew art* yang terlibat antara lain: 2 *prop dresser*, 1 *buyer*, 7 *set builder*, 1 *driver art*. Penulis juga berdiskusi bersama *assistant art director* mengenai *set* dan *props* di produksi *web series* tersebut.

3.1.2 Koordinasi

Proses jalur koordinasi berawal dari *director* yang mendiskusikan *script* bersama penulis mengenai *set* dan *props* yang nantinya akan ada di dalam *web series* tersebut. Kemudian penulis melakukan riset mengenai *set* dan *props* yang ada di dalam *script*, seperti riset ruangan, *props* yang cocok dipakai, dan *look set* yang

cocok untuk *script web series* tersebut. Setelah itu, penulis memberikan beberapa ide mengenai *set* dan *props* agar *look web series* tersebut sesuai dengan visi dan misi *director*.

Setelah *script* sudah menyentuh *final draft*, penulis ikut dalam pencarian lokasi dan *recce*. Setelah lokasi sudah ditemukan, dan sudah melakukan *recce*, penulis membuat sketsa kasar yang nantinya dilanjutkan ke bentuk 3D dengan aplikasi *sketch up*. Proses pembuatan ini juga mendapatkan beberapa revisi dari *director* dan *producer*. Setelah sketsa berhasil dibuat, penulis membuat *prop list* demi kelancaran produksi mengenai *set* dan *props*. *Prop list* tersebut juga akan diberikan kepada *producer* untuk *budgeting*. Setelah semua selesai, penulis diberikan kesempatan memilih *crew* untuk membantu pembuatan *set* dan pencarian *props*. Pertama penulis memilih *assistant art director* terlebih dahulu. Setelah itu, penulis dan *assistant art director* melakukan *crewing*. *Crew art* yang terbentuk antara lain: 2 *prop dresser*, 1 *buyer*, 7 *set builder*, dan 1 *driver art*.

Setelah *crew* terbentuk, penulis mendiskusikan *script* hasil diskusi *director* bersama *crew art* selama beberapa hari. Penulis membagi *crew* dalam 2 kelompok yaitu *set builder* dan *prop dresser*. Penulis bersama *prop dresser* mencari kebutuhan *props* sesuai hasil diskusi. Sedangkan *set builder* mempersiapkan kebutuhan untuk membangun sebuah *set*. Persiapan ini dikontrol penuh oleh penulis sebagai *art director* dan *assistant art director*.

Pada tahap akhir, penulis bersama *prop dresser* dan *set builder* menyiapkan semua hal *set* dan *props* pada 1 hari sebelum produksi dimulai. *Set builder* mendirikan sebuah partisi, sedangkan *props dresser* menata *props* sesuai sketsa yang sudah dibuat. Semua hal tersebut atas koordinasi penulis, penulis juga ikut membantu dalam pembangunan *set* dan *props* tersebut.

Pada saat produksi tiba, jalur koordinasi tidak berubah jauh. Penulis sebagai *art director* diberikan kepercayaan untuk melihat *monitor*. Beberapa kali terjadi perubahan peletakan *prop* yang masuk ke dalam *frame* kamera. Pada saat produksi, penulis sebagai *art director* diawasi secara langsung oleh *producer* dan *director*.

Sebagai *art director*, penulis harus lebih waspada terhadap *set* dan *prop* yang masuk ke dalam *frame* kamera. Penulis selalu berkoordinasi dengan para *crew art* demi kelancaran produksi.

3.2 Tugas yang dilakukan

Table 3.1 Detail pekerjaan yang dilakukan selama magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	<i>Talk Show online GLHF</i>	Merancang konten <i>talkshow GLHF</i> , menjadi <i>Leader Operator</i> dan <i>observer</i> untuk <i>tournament Valorant</i>
2	2	<i>Talk Show online GLHF</i>	Merancang konten <i>talkshow</i> , menjadi <i>Leader Operator</i> untuk membantu <i>project manager</i> dalam mengontak bintang tamu.
3	3	<i>Talk Show online GLHF</i>	Merancang konten <i>talkshow</i> , menjadi <i>Leader Operator</i> untuk membantu <i>project manager</i> dalam mengontak bintang tamu.
4	4	<i>Talk Show online GLHF</i>	Merancang konten <i>talkshow</i> , menjadi <i>Leader Operator</i> untuk membantu <i>project manager</i> dalam mengontak bintang tamu.
5	5	<i>Prestige Image Motorcars</i>	Merancang <i>art breakdown</i> , membuat sketsa <i>set</i> dan <i>props</i>
6	6	<i>Prestige Image Motorcars</i>	menentukan <i>crew art</i> , pembuatan <i>prop list</i> , dan <i>prop hunt</i> .
7	7	<i>Prestige Image Motorcars</i>	Melakukan <i>prop hunt</i> , proses <i>building set</i> dan penataan <i>props</i>

8	8	<i>Prestige Image Motorcars</i>	proses produksi, pengembalian <i>props</i> , membuat daftar akhir <i>budget art</i> yang terpakai
9	9	-	Merancang konten baru untuk <i>youtube GLHF Production</i>
10	10	<i>Mix Your Pro</i>	<i>Development tournament</i> baru
11	11	<i>Podcast GLHF</i>	Merancang konten <i>podcast GLHF</i> , merancang <i>set</i> yang akan dipakai untuk <i>podcast</i>
12	12	<i>Podcast GLHF</i>	Merancang konten <i>podcast GLHF</i>
13	13	<i>Podcast GLHF</i>	Merancang konten <i>podcast GLHF</i>
14	14	<i>Podcast GLHF</i>	Merancang konten <i>podcast GLHF</i>

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Berdasarkan tabel diatas, penulis terkadang menjadi konten kreator disaat tidak ada sebuah produksi film pendek. Posisi penulis di *GLHF Production* dapat berubah tergantung projek yang diberikan oleh Antonius Willson selaku pemilik dari *GLHF Production*.

Pada umumnya penulis diberi tanggung jawab penuh untuk menjadi *art director* selama proses studi magang. *Art director* bertugas untuk membimbing *crew art* dan bertanggung jawab pada *set* dan *props* yang nantinya berada di dalam *frame camera*. Selain itu, penulis juga diberi tanggung jawab penuh atas konten *youtube GLHF* disaat tidak ada *project* yang membutuhkan *art director*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

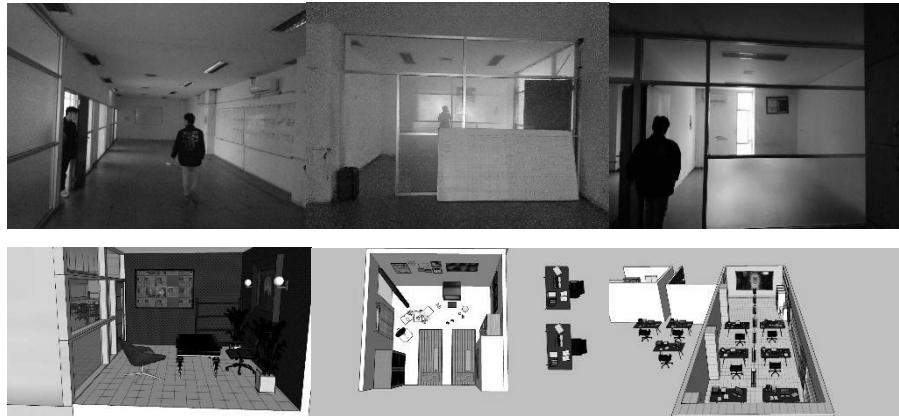
3.3.1.1 Art Director

Dalam proses pelaksanaan studi magang, penulis akan membahas tahap-tahap yang dilakukan *art director* dalam *web series Prestige Image Motorcars*. *Prestige Image Motorcars* adalah sebuah perusahaan dibidang penjualan *sport cars* atau *super cars* yang terletak di Jakarta Utara. Pada saat itu *Prestige* sedang ingin membuat strategi

marketing yang berupa *web series*. Pihak *Prestige* pun ingin sekali *web series*-nya diperankan oleh Kristo Imanuel. Dikarenakan Kristo Imanuel adalah teman dari Antonius Willson selaku pemilik *GLHF*, pada akhirnya *Prestige* pun memilih *GLHF Production* untuk membuatkan *web series* untuknya.

Pada proyek kali ini, penulis dijadikan *art director* dan diberikan kesempatan untuk memegang kendali penuh terhadap *set* dan *props web series Prestige* tersebut. Pada tahap *development* dan *script draft* pertama selesai, Antonius Willson sebagai *script writer* dan *director* mendiskusikan kepada penulis mengenai *set* dan *props* yang diinginkan. Penulis secara langsung melakukan riset mengenai *set* dan *prop* yang cocok untuk *web series* tersebut. Antonius Willson pun juga memberikan kepercayaan penuh atas ide-ide yang penulis utarakan. Beberapa kali penulis mengajukan ide untuk *set* dan *prop* agar *looking mood* yang diinginkan *director* tercapai.

Setelah *script* sudah *lock*, penulis melakukan pencarian lokasi dan melakukan *recce* bersama *director*, *producer*, *DoP*, dan *gaffer*. Setelah sudah melihat lokasi yang akan dipakai syuting, penulis bekerja membuat sketsa kasar. Sketsa kasar bertujuan untuk memudahkan melihat *set* dan *props* dari bentuk tulisan menjadi bentuk gambar. Beberapa kali terjadi revisi mengenai sketsa kasar. Pada akhirnya sketsa kasar disetujui oleh *director* dan *producer*. Setelah disetujui, penulis membuat sketsa kasar ke dalam bentuk 3D melalui aplikasi *sketch up*. Sketsa 3D pun melalui beberapa revisi untuk penambahan *props* atau *pergantian set*.



Gambar 3.1 3D Sketch
(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah sketsa 3D *lock*, penulis membuat *prop list*. *Prop list* berguna untuk memudahkan *crew art* dalam mencari *props* untuk ditata pada saat produksi, dan juga memudahkan *producer* mengenai *budgeting*. *Prop list* beberapa kali juga mengalami revisi mengenai penambahan *props*, pengurangan *props*, dan pergantian *props*. Setelah semua sudah cukup jelas, penulis memberikan kepada *producer* untuk meminta pencairan *budget art*.

SCENE	ITEM SCENE	IS	DS	PROPS	QTY	STATUS	QTY	PRICE	REFERENCE	PRELIM	SLIP
1	JALANAN JALANAN	E	D	Lampiran Kertas (1)	1			1		☒	☐
				Lampiran Kertas (2)	1			1		☒	☐
2	LUBUK SIKAPUNDA	E	D	Papan Kertas	1			1		☒	☐
				Tempat Kertas	1			1		☒	☐
3	PARKIRAN MOBIL	E	D	Kertas Kertas	1			1		☒	☐
				Kertas Kertas	1			1		☒	☐
				Kertas Kertas	1			1		☒	☐
				Kertas Kertas	1			1		☒	☐
				Kertas Kertas (1)	1			1		☒	☐
				Kertas Kertas	1			1		☒	☐
				Kertas Kertas	1			1		☒	☐

Gambar 3.2 List Pencarian Art
(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah pencairan *budget art*, penulis diberikan kuasa penuh untuk melakukan *crewing* yang menurut penulis dapat bekerja sama dengan baik. Penulis membuat 2 kelompok *crew art*, kelompok 1 bertugas menjadi *set builder* dan kelompok satunya menjadi *prop dresser*. Penulis melakukan diskusi secara berkali-kali agar seluruh *crew art* paham dengan isi *script* tersebut dan visi misi dari *director*. Setelah semua

cukup jelas, pencarian *props* pun dimulai. Penulis mengontrol dan membantu semua *crew* yang sedang bekerja seperti *prop dresser* sedang *prop hunt*.

Proses persiapan pun hampir selesai. Pada satu hari sebelum hari produksi, *crew art* melakukan persiapan di lokasi syuting. Penulis memantau pengerjaan *set builder* dalam membangun sebuah partisi yang nantinya akan menjadi *set* kamar kos. Penulis juga memantau penataan *prop dresser* agar sesuai dengan sketsa yang sudah dibuat.



Gambar 3.3 Before dan After Set
(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah semua persiapan selesai, hari produksi pun tiba. Penulis diberikan kepercayaan untuk melihat monitor agar *set* dan *props* sesuai dengan rencana yang sudah didiskusikan dengan *director*. Pada tahap ini, penulis memantau agar tidak ada yang *miss* mengenai *props* yang masuk ke dalam *frame camera*. Proses produksi *web series Prestige Image Motorcars* berlangsung selama 3 hari. Penulis hanya mengikuti produksi pada hari pertama dan kedua saja. Pada hari ke-3, lokasi syuting menjadi *mobile* karena mengiklankan produk *Prestige Image Motorcars* yaitu *sport cars* atau *super cars*. Adegan pengiklanan tersebut diambil secara langsung di jalan TOL. Maka dari itu, penulis tidak diajak untuk syuting hari ke-3.



Gambar 3.4 Behind The Scene
(sumber: dokumentasi pribadi)

Setelah produksi telah selesai, penulis dan para *crew* membalikan lokasi menjadi seperti semula. Penulis dan para *crew art* pun langsung mengembalikan *prop-prop* yang telah disewa. Setelah *prop* sudah dikembalikan semua, penulis membuat laporan mengenai *budgeting* dengan cara menempelkan struk belanja ke beberapa lembar hvs.

3.3.1.2 Konten Kreator

Penulis disaat menjalani proses studi magang di *GLHF Production* juga merangkap menjadi konten kreator *youtube GLHF Production* disaat tidak ada project yang membutuhkan *art director*. Penulis bertanggung jawab atas konten yang akan dibuat untuk *youtube GLHF Production*. Selama proses pembuatan konten, penulis diawasi secara langsung oleh Ignatius Christiano Sukamto yang biasa dipanggil Chris selaku *project manager GLHF Production*. Penulis selalu berdiskusi dengan Chris untuk mendapatkan konten yang menarik.

Penulis terlebih dahulu melakukan riset mengenai *game e-sports* yang ada di Indonesia. Banyak sekali *game e-sports* di Indonesia yaitu: *Mobile Legend*, *PUBG*, *AOV*, *DOTA*, *CS:GO*, *Valorant*, dan masih banyak lagi. Akhirnya penulis memilih konten *Valorant* sebagai konten utama *youtube GLHF Production*. Pemilihan ini didasarkan pada *boomingnya game Valorant* di dunia termasuk Indonesia pada

pertengahan hingga menjelang akhir tahun 2020. Penulis juga melihat bahwa game lain seperti *Mobile Legend*, *PUBG* dan lain-lain sudah ada *channel youtube* yang membahasnya tetapi belum ada *channel youtube* yang membahas konten yang berisikan *Valorant*.

Penulis melakukan riset juga mengenai pembahasan konten apa yang menarik minat penonton untuk datang ke *channel youtube GLHF Production*. Penulis berdiskusi bersama *project manager* mengenai konten *youtube* yang nantinya akan dibuat. Akhirnya penulis mendapatkan ide konten yang menarik untuk dibuat yaitu *talk show* seputar game *Valorant*. Penulis bersama *project manager* berdiskusi bersama Antonius Willson selaku *CEO* dari *GLHF Production*. Akhirnya Antonius Willson menyetujui konten *talk show online* yang bertemakan *Valorant*.



Gambar 3.5 Logo GLHF Talkshow
(sumber: youtube GLHF Production)

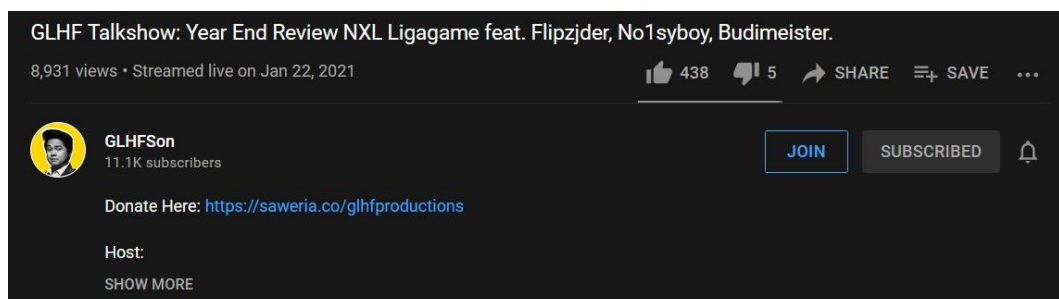
GLHF TALKSHOW adalah *talk show online* yang dibawakan dengan santai bertemakan *Valorant*. Dengan nama Antonius Willson yang sudah besar di dunia *professional game*, menjadikannya sebagai moderator *talk show* tersebut. Sebelum produksi *talk show* dimulai, penulis melakukan riset kembali mengenai tim atau *player* siapa yang dijadikan bintang tamu. Penulis menilai hal tersebut dari segi ketenaran dan konflik yang sedang terjadi. Setelah itu, penulis membuat daftar pertanyaan untuk ditanyakan langsung ke bintang tamu pada saat *talk show* dimulai. Pertanyaan yang dibuat seperti: Kenapa pindah tim?, asal mula terbentuknya tim?, ada apa dengan berita konflik yang beredar?, dan masih banyak lagi daftar

pertanyaannya. Selain itu, penulis juga diberikan tanggung jawab terhadap *timeline* seperti kapan mulainya produksi, dan kapan tayang di *youtube*.

Pada saat produksi tiba, penulis merangkap menjadi *Leader Operator* dibawah kendali *project manager*. *Leader Operator* bertugas untuk mengontak pemain untuk masuk ke sebuah aplikasi dan siap melakukan *talk show*. Selama proses studi magang, penulis mengerjakan konten-konten seperti ini.



Gambar 3.6 Contoh acara GLHF Talkshow
(Sumber: youtube GLHF Production)



Gambar 3.7 Analitic youtube GLHF
(Sumber: youtube GLHF Production)

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Penulis tidak terlalu banyak mengalami kendala saat melakukan proses studi magang di *GLHF Production*. Hal tersebut dapat terjadi karena penulis yang sudah akrab dengan anggota yang bekerja di *GLHF Production*. Anggota *GLHF* pun adalah teman penulis saat berada di kampus Universitas Multimedia Nusantara. Dikarenakan sudah saling mengenal, penulis lebih leluasa berbicara atau berdiskusi

bersama anggota *GLHF*. Diskusi berjalan dengan lancar meskipun ada suatu perdebatan. Perdebatan itu pun, bukan menjadi suatu kendala.

Kendala penulis disaat berubahnya jam kantor, dari awalnya masuk siang pukul 12:00 diganti menjadi pukul 09:00. Hal tersebut menjadi efek kepada penulis karena penulis sedang melakukan kelas *online* pada hari Senin. Kendala lainnya disaat ada pekerjaan di kantor tetapi berhalangan dengan adanya kelas *online* pada hari Senin ataupun Kamis.

3.3.3 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala yang dialami penulis, solusi yang penulis lakukan adalah berbicara kepada *producer* dan *director* mengenai kelas *online* yang lagi tidak bisa ditinggalkan. Penulis dengan terus terang berkata jujur dan terbuka agar mereka paham situasi yang dialami penulis. Perubahan jam yang menjadi kendala penulis juga sudah dapat teratasi dengan cara berbicara, berdiskusi, dan menyalurkan pendapat yang sehat dan *positive*. Maka dari itu, penulis menemukan jalan keluar dari kendala yang dihadapi yaitu membagi waktu dengan cara memprioritaskan apa yang harus diprioritaskan.