



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1. Kedudukan dan Koordinasi**

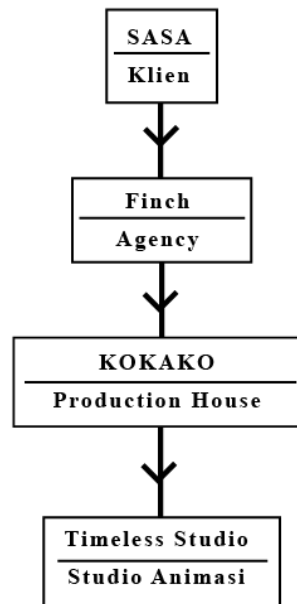
Projek iklan animasi 2D SASA Tepung Baso Goreng adalah salah satu beberapa projek iklan maupun non-iklan yang dikerjakan oleh penulis selama bekerja magang di Kokako. Dalam projek SASA Tepung Baso Goreng, penulis dipercayai untuk menjadi seorang *Production Assistant* yang bertugas di Bali dari periode 2 Maret 2020 sampai dengan 4 Maret 2020. Di Bali, penulis dan beberapa *production assistant* lainnya dari Kokako akan mempresentasikan ke klien hasil *work in progress* pertamanya. Kedepannya, projek iklan ini akan menjadi iklan animasi 2D di TV maupun digital untuk SASA Tepung Baso Goreng. Selain itu, tujuan Kokako ke Bali juga untuk syuting proses pembuatan dan presenting ke klien serta meng-wawancara orang-orang yang memegang peran penting dalam proses pembuatan projek iklan ini. Kedepannya, hasil syuting dan wawancara akan ditayangkan ke Youtube Chanel Kokako. Penulis memfokuskan laporan magang ini untuk untuk peran penulis sebagai *production assistant* dalam projek iklan animasi 2D SASA Tepung Baso Goreng saja.

##### **3.1.1. Kedudukan**

Penulis diposisikan sebagai *Production Assistant* untuk projek iklan animasi 2D SASA Tepung Baso Goreng yang tugas utamanya menjadi pengawas animasi kepada animator untuk memastikan segala proses pengerjaan animasinya berjalan dengan baik dan benar sesuai dengan *timeline* lalu memberikan laporan ke Eksekutif Produser mengenai proses kerja animasinya serta melaporkan segala kebutuhan yang dibutuhkan animator. Saat proses presentasi ke klien, penulis bertugas menjadi penulis yang mencatat segala revisi dan beberapa catatan tambahan untuk ke animator. Penulis melakukan tugasnya di Bali dari tanggal 2 Maret 2020 sampai 4 Maret 2020 dibawah tanggung jawab Ilman Putra sebagai Eksekutif Produser dan Prima Cita selaku Produser. Beberapa tim Kokako yang

ikut serta ke Bali ialah Bapak Arsyian sebagai salah satu sutradara, serta Ilham, Syamsul, dan Chris sebagai rekan *Production Assistant*.

### 3.1.2. Koordinasi



Gambar 3.1. Bagan Koordinasi Proyek Iklan Animasi SASA Tepung Baso Goreng

Urutan Koordinasi proyek Iklan Animasi 2D SASA Tepung Baso Goreng berawal dari permintaan klien SASA kepada agensi yang dipilihnya yaitu FINCH. Klien SASA dan FINCH mendiskusikan konsep iklan yang harus berbeda dari iklan SASA pada umumnya yang berfokus pada dapur dengan medium *live action*. Kali ini SASA ingin menampilkan sesuatu yang berbeda yaitu animasi 2D naratif. Dari FINCH, Kokako dihubungi untuk ditawarkan mengerjakan proyek iklan animasi SASA. Biasanya Kokako selaku *production house* melakukan proses syuting, tetapi karena ini adalah proyek animasi, maka Kokako berperan menjadi jembatan penghubung antara klien dan animator. Disini Kokako mempunyai tanggung jawab untuk mengatur timeline kerja, budget pengeluaran, juga memastikan proses produksi mulai dari ide, research, proses pembuatan, hingga hasil akhir animasi bisa berjalan dengan baik Kokako memilih sutradara dari Kokako Bapak

Arsyan dan Bapak Ivan yang berasal dari Bali untuk menjadi sutradara cerita dan konsep dari iklan ini. Setelah melakukan tahapan *pitching* ide, cerita, dan konsep dengan klien selanjutnya Kokako melakukan mencari beberapa studio animasi yang cocok dengan konsep style yang diinginkan, terpilihlah Timeless Studio yang berdomisi di Bali untuk menjadi studio animasi utama dengan Agung Oka Sudarsana atau biasa dipanggil Bapak Oka sebagai supervisi animasi untuk proyek kali ini.



Gambar 3.2. Gambaran Stillomatic Iklan Animasi SASA Tepung Baso Goreng



Gambar 3.3. Gambaran Stillomatic Iklan Animasi SASA Tepung Baso Goreng

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Tugas yang dilaksanakan penulis dalam proyek SASA Tepung Baso Goreng.



Gambar 3.4. Gambaran Iklan Animasi SASA Tepung Baso Goreng

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Proyek Iklan Animasi SASA Tepung Baso Goreng

No.	Hari	Proyek	Keterangan
01.	Sebelum presentasi	SASA Tepung Baso Goreng	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Briefing</i> dengan Eksekutif Produser akan tujuan utama diadakan syuting BTS dan wawancara untuk di-upload ke Youtube Channel Kokako.</li><li>• <i>Briefing</i> dengan sutradara tentang ide, konsep, dan cerita dari animasi progress yang sudah terlaksana.</li></ul>
02.	Pertama (2 Maret 2020)	SASA Tepung Baso Goreng	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Recce</i> tempat untuk wawancara sekaligus syuting, dan untuk melakukan presentasi ke klien.</li></ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendampingi dalam melanjutkan progress animasi dan memberikan <i>briefing</i> mengenai presentasi ke klien untuk besok hari.</li> <li>• Memberikan laporan ke Eksekutif Produser mengenai progress dan target animasi serta apa saja yang dibutuhkan animator.</li> <li>• Membuat <i>outro</i> iklan SASA.</li> </ul>
03.	Kedua (3 Maret 2020)	SASA Tepung Baso Goreng	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan wawancara dengan Bapak Oka selaku supervisi animasi.</li> <li>• Menulis dan mengetik semua revisi serta catatan tambahan dari klien, agensi, dan sutradara untuk Bapak Oka saat presentasi ke klien.</li> <li>• Memberikan laporan ke Eksekutif Produser mengenai revisi untuk didiskusikan dengan Bapak Oka.</li> </ul>
04.	Ketiga (4 Maret 2020)	SASA Tepung Baso Goreng	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan wawancara dengan Tamara selaku perwakilan dari agensi.</li> <li>• Menulis dan mengetik semua revisi serta catatan tambahan dari klien, agensi, dan sutradara untuk Bapak Oka</li> </ul>

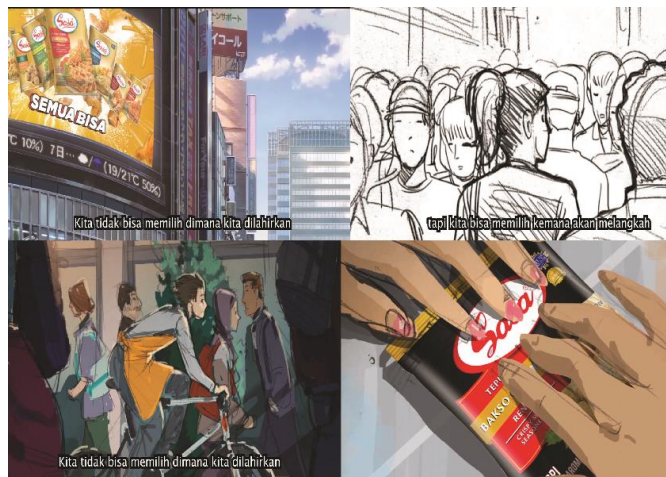
			<p>saat presentasi ke klien.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan laporan ke Eksekutif Produser mengenai revisi yang harus dikerjakan.</li> </ul>
05.	Setelah presentasi	SASA Tepung Baso Goreng	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meminta laporan kepada sutradara mengenai berapa banyak dan seberapa besar <i>frame</i> yang akan digunakan untuk <i>product placement</i>.</li> <li>• Melaporkan kepada pihak agensi mengenai <i>frame</i> yang akan digunakan untuk <i>product placement</i> iklan animasi 2D.</li> </ul>

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Ketika proses pendaftaran magang, penulis awalnya mendaftar sebagai animator. Penulis diterima karena saat itu Kokako sedang melakukan tahapan *pitching* dengan SASA mengenai iklan animasi 2D. Penulis diterima magang di Kokako untuk menjadi penghubung antara animator dengan Kokako sebagai *production assistant*. Selaku *production assistant*, penulis harus memastikan dan mengawasi serta berkomunikasi mengenai proyek yang sedang dikerjakan berjalan dengan baik. Proyek harus berjalan sesuai *timeline* yang dijanjikan dengan hasil final yang sudah disepakati dengan agensi dan klien.

Sebagai *production assistant* dalam bidang animasi, sebelum melakukan presentasi ke klien dan bertemu dengan animatornya, penulis sudah harus mengerti konsep dan cerita dari iklan animasi yang sedang dikerjakan. Beberapa hari sebelum ke Bali untuk presentasi ke klien dan agensi, penulis harus

bertemu dengan sutradara dari proyek ini yaitu Bapak Arsyah. Bapak Arsyah memberikan *briefing* tentang ide cerita, konsep, dan beberapa progress iklan animasi yang akan dipresent ke klien pada saat di Bali. Dari Bapak Ilman selaku Eksekutif Produser, Bapak Ilman memberikan *briefing* syuting behind the scene yang akan dilakukan di villa. *Briefing* ini memberi tahu apa saja yang harus dilakukan yaitu wawancara animator, sutradara, agensi, klien, dan Eksekutif Produser dengan tujuan untuk memperlihatkan cara kerja Kokako selaku *production house*.



Gambar 3.5. Gambaran Iklan Animasi SASA Tepung Baso Goreng

Hari pertama presentasi proyek SASA, penulis dan beberapa *production assistant* lainnya langsung ke lokasi presentasi di Hidden Villa, Canggu, Bali. Penulis melakukan survei lokasi yang cocok di dalam villa untuk presentasi ke klien, serta mempersiapkan kebutuhan presentasi seperti TV, kabel, laptop, dan lainnya. Penulis juga ikut melakukan *recce* tempat untuk keperluan syuting wawancara dan untuk tempat produksi animasi untuk animator yang datang. Hari pertama difokuskan penulis dan rekan *production assistant* untuk mempersiapkan segala kepentingan presentasi di hari kedua. Penulis juga mulai memberikan *briefing* animator Bapak Oka untuk keperluan presentasi hari ini dan memberikan laporan progress ke Eksekutif Produser Bapak Ilman. Malam hari, penulis membantu sutradara untuk membuat bumper outro untuk proyek iklan ini.



Di hari kedua, penulis memulai tugasnya untuk wawancara Bapak Oka sebagai animator dalam proyek iklan Animasi SASA. Selanjutnya, saat sesi presentasi, penulis menjadi pendamping Bapak Oka selaku animator dari pihak *production house* yang bertugas untuk mencatat segala revisi dan catatan tambahan yang diberikan klien ke animator lalu dibacakan lagi di depan klien apa saja yang menjadi catatan pentingnya. Setelahnya, penulis langsung menyetik semua revisi dengan jelas beserta dengan gambaran setiap *shot*-nya, lalu di diskusikan bersama dengan Eksekutif Produser dan animator. Penulis selaku *production assistant* dalam bidang animasi diperbolehkan memberikan beberapa saran untuk animator dan Eksekutif Produser apa saja yang sebaiknya di revisi secepatnya oleh animator agar bisa menjadi lebih jelas ketika presentasi ke klien di hari berikutnya.



Gambar 3.6. Penulis ikut dalam presentasi progress iklan animasi bersama animator, sutradara, eksekutif produser, agensi, dan klien

Hari terakhir, penulis melakukan hal tidak jauh berbeda dengan hari kedua. Setelah sampai di lokasi presentasi, penulis langsung men Tamara selaku perwakilan dari agensi untuk keperluan syuting behind the scene proyek. Selanjutnya, penulis langsung memberikan *briefing* lagi dan meminta hasil revisi yang dilakukan oleh Bapak Oka selaku animator agar sutradara Mas Ivan dan Mas Arsyhan bisa memeriksanya lebih dahulu. Lalu saat sesi presentasi hasil progress beserta revisi animasi, penulis langsung mencatat segala catatan tambahan dan

revisi yang diberikan klien untuk animator. Penulis juga mencatat kebutuhan agensi yang harus disampaikan ke sutradara terlebih dahulu melalui penulis. Setelah presentasi selesai, penulis langsung mengetik segala revisi dengan gambaran di setiap shot-nya dan memprint semua hasil ketikan agar bisa dibawa oleh klien. Setelah print, penulis langsung ke bandara untuk kembali ke Jakarta.

### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

#### 3.3.1.1. Sebelum Presentasi

Penulis harus bertemu dengan sutradara untuk minta di-*briefing* secara keseluruhan mengenai proyek iklan animasi SASA Tepung Baso Goreng. Dari segi cerita, ide, konsep, hingga progress apa saja yang sudah dikerjakan oleh tim Bapak Oka. Penulis meminta stillomatic terbaru yang sudah ada Voice Over-nya. Penulis dan production assistant lainnya harus mengerti semua ide dan konsepnya agar ketika bertemu dengan klien, agensi, dan sutradara, kami sudah mendapatkan bayangan proyek apa yang sedang dikerjakan dan bagaimana progressnya.



Gambar 3.7. Gambaran *Director's Board* Iklan Animasi SASA Tepung Baso Goreng

Dari Eksekutif Produser Kokako, penulis ditugaskan fokus kepada supervise animasi yang akan produksi di lokasi present yaitu Bapak Oka. Penulis diutus untuk memberikan *briefing* kepada animator. Tidak hanya itu, penulis juga harus mendampingi animator dalam tahap progress

produksi animasi maupun ketika syuting *behind the scene*. Tugas ini diberikan kepada penulis karena penulis mempelajari animasi sehingga secara komunikasi maupun negosiasi bisa lebih dimengerti oleh animator. Setelah itu, segala laporan yang ada tentang animasi diberikan kepada eksekutif produser.

Sebelum berangkat ke Bali, penulis melakukan beberapa kali kontak dengan pihak animator. Walaupun penulis belum pernah bertemu secara tatap muka langsung dengan Bapak Oka, tetapi penulis harus mengetahui progres yang sudah dilalui oleh supervisi animasi beserta jajaran animator lainnya. Penulis juga memastikan apakah tahapan pra-produksi yang dilalui sudah memenuhi kebutuhan animator untuk melaksanakan produksi. Hal-hal pra-produksi menyangkul aspek-aspek *color script*, desain karakter, dan sebagainya. Apabila dalam pelaksanaan pra-produksi ada yang kurang lengkap, penulis sebagai production assistant wajib menghubungi Prima Cita selaku produser untuk meminta kelengkapan datanya agar bisa dikirimkan ke animator.. Bila semua hal pra-produksi yang dibutuhkan animator sudah lengkap, penulis menghubungi animator agar bisa lanjut mengerjakan animasinya sampai ke tahap WIP 1.

Di Bali, penulis beserta rekan *production assistant* lainnya juga diberikan tanggung jawab untuk melakukan dengan animator yaitu Bapak Oka, perwakilan sutradara yaitu Bapak Ivan, eksekutif produser Kokako yaitu Bapak Ilman Putra, perwakilan agensi dari FINCH, dan dari pihak klien dari proyek ini yaitu SASA. Bapak Ilman mem-*briefing* kalau akan ada syuting *behind the scene* proses pengerjaan animasi dan juga berlangsungnya present ke klien yang akan di upload ke channel Youtube Kokako. Tujuan utama syuting ini agar memperlihatkan kinerja Kokako sebagai *production house* yang memberikan pelayanan baik ke klien dan memastikan proses pengerjaan proyek animasi berjalan dengan baik. Kedepannya, harapan dari Eksekutif Produser Kokako ialah agensi lain yang ingin melakukan proyek animasi akan memakai Kokako sebagai

*production house*-nya. Penulis diminta mempersiapkan beberapa pertanyaan yang cocok untuk keperluan *channel* Youtube Kokako.

### 3.3.1.2. Hari Pertama (2 Maret 2020)

Di hari pertama di Bali hari Senin tanggal 2 Maret 2020, setelah penulis sampai di Bali, penulis beserta rekan *production assistant* lainnya yaitu Sam, Ilham, dan Chris serta sutradara Bapak Arsyah langsung menjemput Bapak Oka. Sama-sama pergi untuk mempersiapkan semuanya dan *briefing* ke lokasi presentasi dan syuting *behind the scene* di Hidden Villa, Canggu dengan Bapak Ilman yang sudah sampai dari hari sebelumnya. Sesampainya di lokasi, semua *production assistant* langsung *recce* tempat untuk persiapan *recce* dan wawancara serta mempersiapkan apa yang dibutuhkan untuk kepentingan wawancara dan present seperti TV, kabel roll, dan lain sebagainya. Penulis dan *production assistant* lainnya juga mempersiapkan tempat untuk Bapak Oka memproduksi animasi di lokasi untuk keperluan progress animasi dan syuting *behind the scene*. Sebelum pergi ke Bali, penulis mengajukan ke sutradara untuk syuting di studionya Bapak Oka langsung tetapi ditolak karena lokasi studionya kurang memadai.



Gambar 3.8. Penulis sedang *Briefing* Bapak Oka selaku animator

Setelah *recce* tempat dan mempersiapkan peralatan presentasi, penulis menemani Bapak Oka sebagai supervisi animasi dan Eksekutif

Produser Kokako yaitu Bapak Ilman. Disana penulis mencoba memahami apa yang di-*briefing* Bapak Ilman ke Bapak Oka mengenai present ke klien dan ekspektasi Bapak Ilman kepada Bapak Oka dengan progress animasinya. Banyak sekali kata-kata dalam dunia animasi yang mempunyai arti berbeda di *live action* sehingga banyak kesalahpahaman antara Bapak Ilman dan Bapak Oka contohnya penggunaan kata *frame*. Tidak hanya salah paham, ada juga beberapa kata dan teknis animasi yang kurang dipahami oleh Bapak Ilman. Setelah Bapak Ilman dan Bapak Oka berbicara, penulis mencoba berbicara dengan Bapak Oka untuk memberi tahu maksud dari Bapak Ilman ke Bapak Oka mengenai progress animasi yang akan di presentasikan ke klien. Disini penulis mencoba menjelaskan bahwa maksud Bapak Ilman mengenai progress animasi untuk mencapai minimal WIP 1 untuk diperlihatkan ke klien karena waktu yang diberikan untuk WIP 1 sudah cukup lama yaitu dua minggu lebih. Selain itu, kesalahpahaman yang terjadi juga dengan masalah perwarnaan dalam progress animasi 2D yang tidak semudah *color grading* di *live action*. Penulis mencoba bernegosiasi dengan Bapak Oka untuk memenuhi target yang diinginkan oleh Bapak Ilman yaitu *coloring* di semua *frame*.

Selanjutnya, setelah penulis berbicara dengan Bapak Oka, penulis mencoba menjelaskan kepada Bapak Ilman maksud Bapak Oka bahwa proses *coloring* harus sesuai dengan *color script* yang sudah dijanjikan karena mengubah warna dalam animasi 2D cukup memakan waktu. Disini penulis sekaligus memberikan laporan ke Bapak Ilman tentang target yang akan disanggupi Bapak Oka yaitu dari beberapa *shot* yang ada minimal ada satu *frame* yang ada warnanya sesuai dengan *color script* agar klien dan agensi yang melihatnya mempunyai gambaran warna yang ada pada *shot* tersebut. Di malam hari, penulis memberikan laporan lagi ke Bapak Ilman mengenai proses animasi yang dikerjakan Bapak Oka di villa. Sisanya, penulis mendampingi proses produksi animasi Bapak Oka dan asistennya Bapak Abi yang dipanggil Bapak Oka sekaligus meminta

mereka melakukan *screen record* di laptopnya selama produksi animasi untuk keperluan *behind the scene* Youtube Channel Kokako.



Gambar 3.9. Penulis mendampingi Animator dalam proses produksi

Menjelang malam, sutradara Bapak Arsyhan meminta bantuan penulis ketika sedang mengawasi proses kerja Bapak Oka dan Bapak Abi. Bapak Arsyhan meminta bantuan penulis untuk mengerjakan *motion graphic* untuk *bumper outro* iklan yang akan di presentasikan besok ke klien. Walaupun ini bukan *jobdesk* penulis sebagai *production assistant*, penulis mau membantu karena penulis mengerti caranya untuk membuat *bumper* yang sesuai dengan konsep dari keseluruhan iklan animasi 2D. Setelah mengerjakan bumper, penulis dan rekan lainnya beristirahat untuk persiapan presentasi esok hari.

### 3.3.1.3. Hari Kedua (3 Maret 2020)



Gambar 3.10. Penulis sedang *briefing* animator sebelum presentasi ke klien

Hari kedua pada tanggal 3 Maret 2020, *crew call* dilakukan jam sembilan pagi. Disana para *production assistant*, sutradara, animator, dan EP dipastikan sudah sarapan dan siap menunggu kedatangan klien dan agensi yang dijadwalkan datang jam satu siang. Penulis meminta progress animasi yang dikerjakan Bapak Oka pada hari pertama untuk dikumpulkan dan digabungkan ke Bapak Ivan dan Bapak Arsyah selaku sutradara. Sebelum diberikan kepada sutradara, penulis memeriksa kembali apakah semua progress animasi yang dijanjikan Bapak Oka kemarin terpenuhi. Setelah itu, penulis meminta juga hasil *screen record* kemarin dari Bapak Oka dan Bapak Abi lalu penulis langsung meng-*copy* datanya. Sebelum klien datang untuk melihat progress kerja, penulis memberikan *briefing* Bapak Oka selaku animator untuk cara berkomunikasi dan presentasi dengan klien, apa saja keluhan yang ingin disampaikan ke klien, hingga apa saja yang harus diperhatikan saat klien meminta beberapa tambahan dalam hal animasi misalnya tambahan *shot* atau yang lainnya.



Gambar 3.11. Wawancara Bapak Oka selaku Animator

Sebelum klien datang, penulis beserta *production assistant* lainnya melakukan sesi syuting dan wawancara Bapak Oka. Disini penulis menanyakan pertanyaan yang sudah disiapkan untuk Bapak Oka mengenai proyek iklan animasi SASA. Pertanyaannya mencangkup apa saja perbedaan mengerjakan proyek animasi film dengan proyek iklan berbentuk animasi, apa saja kendala yang dihadapi, solusinya, serta bagaimana Kokako menjadi jembatan antara klien dengan studio animasi. Setelah wawancara Bapak Oka, penulis bersiap untuk presentasi progress animasi ke klien.



Gambar 3.12. Penulis mendampingi Bapak Oka dalam proses produksi animasi

Saat presentasi animasi ke klien, penulis mempunyai tanggung jawab untuk menulis semua revisi hingga catatan tambahan yang diberikan oleh klien, agensi, maupun sutradara untuk Bapak Oka. Setelah penulis



menulis semua catatan tambahan, penulis mendeskripsikan lagi apa saja catatan yang ada di depan klien, agensi, sutradara, EP, maupun Bapak Oka. Langsung penulis mengetik semuanya di Excel dengan memasukan juga potongan scene yang ada agar memudahkan pembacanya yaitu EP, Bapak Oka, dan klien. Hasil ketikan penulis langsung diberikan ke EP agar bisa didiskusikan dengan Bapak Oka mengenai apa saja revisi yang bisa diselesaikan di hari ke-3 yaitu besok untuk presentasikan ke dua untuk klien. Setelah diskusi dengan EP dan Bapak Oka, EP langsung memberikan laporan ke klien mengenai apa saja yang akan direvisi Bapak Oka untuk di presentasikan di hari esok. Setelah semua urusan selesai, penulis beserta PA lainnya kembali ke penginapan dan beristirahat.

#### **3.3.1.4. Hari Ketiga (4 Maret 2020)**

Hari terakhir tanggal 4 Maret 2020, sama seperti hari kedua, crew call pukul 9 pagi dengan keadaan sudah siap di lokasi yaitu villa. Sambil menunggu kehadiran klien, penulis kembali mendampingi Bapak Oka yang sudah dating duluan. Kali ini penulis meminta hasil revisi yang di janjikan kemarin untuk di gabungkan ke Mas Arsyah. Setelah semua data revisi sudah di copy, penulis kembali menyampaikan *briefing* Bapak Oka ketika bertemu klien, mengenai apa yang harus disampaikan ke klien tentang progress animasi serta segala revisinya. Setelah selesai *briefing* animator, penulis lanjut mendampingi Bapak Oka produksi animasi di tempat produksi yang sudah disediakan di dalam villa. Untuk persiapan presentasi, penulis menyiapkan segala sesuatunya seperti makanan dan minuman untuk klien yang akan datang nanti.



Gambar 3.13. Wawancara dengan Tamara selaku perwakilan agensi FINCH

Ketika agensi sudah siap, penulis beserta *production assistant* yang lain melanjutkan syuting untuk *behind the scene*. Penulis diberi tanggung jawab untuk wawancarai perwakilan dari agensi. Pertanyaan yang diberikan untuk agensi mengenai mengapa mempunyai ide awal menggunakan medium animasi, mengapa memilih Kokako sebagai *production house*-nya dan Timeless Studio sebagai studio animasi utamanya, serta apa yang ingin dicapai melalui iklan animasi ini. Dari semua pertanyaan yang diberikan kepada agensi maupun animator tidak semuanya dimasukkan ke dalam video *behind the scene*. Hal ini dikarenakan durasi yang diinginkan tidak lebih dari satu setengah menit.



Gambar 3.14. Penulis ikut dalam presentasi sebagai penulis revisi untuk animator

Selesai wawancara agensi, langsung berlanjut ke sesi presentasi hasil revisi dan progress bersama dengan klien, eksekutif produser,

sutradara, agensi, dan animator. *Jobdesk* penulis juga sama seperti hari kedua yaitu mencatat segala revisi dan catatan tambahan dari agensi dan klien. Lalu penulis harus melaporkan lagi ke eksekutif produser, klien, sutradara, dan agensi semua revisinya. Pihak agensi memnta penulis untuk megumpulkan *mockup layout shot* apa saja untuk menaruh *product placement* untuk iklan. Setelah itu, penulis langsung segera mengetik hasil revisi beserta gambar *shot*-nya. Setelah mengetik semua revisi dan catatan, penulis langsung menuju bandara untuk kembali ke Jakarta.

Shot	Revisi	Status
[Image]	Revisi: ...	[Status]
[Image]	Revisi: ...	[Status]
[Image]	Revisi: ...	[Status]
[Image]	Revisi: ...	[Status]
[Image]	Revisi: ...	[Status]
[Image]	Revisi: ...	[Status]
[Image]	Revisi: ...	[Status]
[Image]	Revisi: ...	[Status]
[Image]	Revisi: ...	[Status]
[Image]	Revisi: ...	[Status]

Shot	Revisi	Status
[Image]	Revisi: ...	[Status]
[Image]	Revisi: ...	[Status]
[Image]	Revisi: ...	[Status]
[Image]	Revisi: ...	[Status]
[Image]	Revisi: ...	[Status]
[Image]	Revisi: ...	[Status]
[Image]	Revisi: ...	[Status]
[Image]	Revisi: ...	[Status]
[Image]	Revisi: ...	[Status]
[Image]	Revisi: ...	[Status]

Gambar 3.15. Hasil Revisi dari Presentasi

### 3.3.1.5. Setelah Presentasi

Setelah melaksanakan tugas penulis sebagai *production assistant* di Bali, penulis kembali ke Jakarta dan melakukan aktifitasnya sesuai dengan jadwal di kantor. Di Jakarta, masih ada beberapa hal yang harus dikerjakan penulis yaitu menagih laporan kepada sutradara mengenai *shot-shot* yang digunakan untuk menaruh *product placement* iklan SASA di dalamnya. Penulis juga harus detail memberikan data shot apa saja yang dibutuhkan, berapa ukuran rasio *framenya*. Setelah sutradara memberikan laporan kepada penulis, penulis langsung menghubungi agensi untuk memberikan seluruh data mengenai *product placement*. Walaupun data yang diberikan

belum lengkap, tetapi penulis bisa *update* data ke agensi di hari selanjutnya. Penulis juga masih mempunyai kewajiban untuk memastikan proses produksi animasi masih berjalan dengan baik sesuai dengan *timeline* dan hasil final yang diinginkan klien.



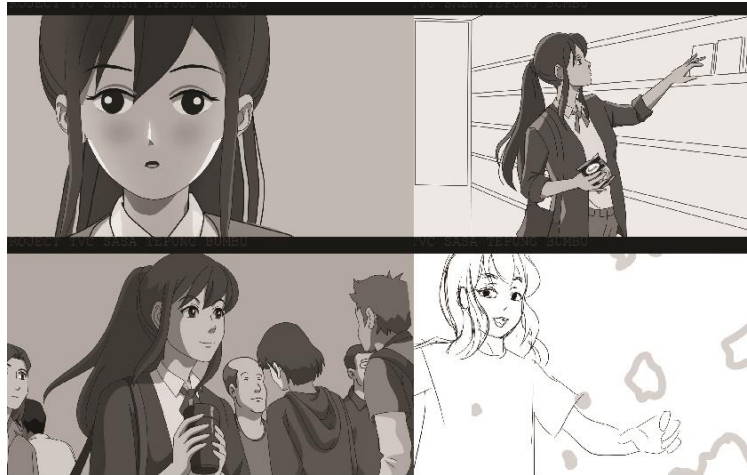
Gambar 3.16. Beberapa shot yang membutuhkan *product placement*

### 3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Dari pengalaman penulis menjadi *production assistant* untuk presentasi progress iklan animasi SASA Tepung Baso Goreng di Bali dari 3 Maret sampai 5 Maret 2020, ada beberapa kendala yang ditemukan yaitu:

1. Ini adalah kali pertamanya bagi klien mengerjakan proyek iklan dalam medium animasi 2D. Agar tidak terjadi kesalah pahaman, Eksekutif Produser mempunyai peran untuk mengedukasi klien tentang proses kerja produksi animasi. Tetapi dari pihak eksekutif produsernya juga baru pertama kali memegang proyek animasi 2D sehingga ada beberapa masalah dalam komunikasi baik itu salah arti maupun ketidaktahuan.

2. Bukan hanya klien dan eksekutif produser saja yang baru pertama kali melakukan projek animasi, tetapi sutradara dan agensi juga baru pertama kali membuat projek animasi. Biasanya projek yang dikerjakan adalah projek *live action* yang membutuhkan syuting. Ada beberapa *pipeline* yang kurang dipahami oleh pihak-pihak yang mempunyai kendali berjalannya produksi animasi sehingga dalam tahap produksi banyak hal tambahan yang memakan lebih banyak waktu, tenaga kerja, hingga budget daripada yang sudah direncanakan. Bisa dibilang proses produksi tidak begitu efisien.
3. Dalam projek iklan yang notabennya dikontrol oleh klien, sistem revisinya mempunyai beberapa layer. Seperti dari animator harus revisi ke sutradara, lalu sutradara harus revisi ke klien. Bila sutradara sudah merasa cukup baik dengan hasil animator tetapi klien tidak setuju, akan besar kemungkinan direvisi ulang. Hal ini terjadi ketika Kokako yang seharusnya melakukan presentasi ke klien pertengahan Februari tetapi diundur menjadi awal Maret karena dari pihak klien ada revisi dari segi cerita sutradara walaupun proses animasi sudah mulai ke beberapa tahap.
4. Revisi yang diberikan baik dari pihak klien, agensi, hingga sutradara bisa terbilang cukup sulit dilakukan tanpa adanya perpanjangan waktu. Hal ini juga dikarenakan dari pihak klien, agensi, dan sutradara kurang memahami cara kerja pembuatan animasinya sendiri sehingga revisi yang terlihat kecil tetapi sebenarnya memakan banyak waktu.
5. Di hari terakhir, klien menyadari ada yang kurang berkenan mengenai karakter yang ada saat presentasi. Klien menyadari bahwa desain karakter di tiap *shot* tidak selalu sama, bahkan berbeda *angle* muka desainnya bisa berbeda. Misalnya di *shot* awal, muka dari karakter perempuan mempunyai *style* semi *chibi*, sedangkan di *shot* berikutnya terlihat *style* manga. Dari sini ketika ditanya siapa saja *outsorce* dari animator karakter, Bapak Oka mengaku bahwa *outsorce* dari animator karakter adalah anak SMK yang belum bisa dihitung profesional.



Gambar 3.17. Gambaran Kendala Karakter dalam Iklan Animasi SASA Tepung Baso Goreng

### 3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

1. Dari masalah yang ada, solusi yang cukup efektif adalah adanya komunikasi antar pihak baik sutradara dan animator, begitu juga dari sutradara ke klien dan *production house*. Bila komunikasi lancar dan semua pihak saling *follow up* setiap progress kerja, maka akan lebih efisien dalam waktu maupun *budgeted*.
2. Karena semua pihak yang berwenang dalam proyek iklan animasi ini baru pertama kali melakukan proyek animasi dan semuanya tidak ada yang mempunyai pengalaman apa-apa di bidang animasi, harus mempunyai perwakilan dari *production house* yang memahami benar animasi agar komunikasinya lancar untuk menjadi jembatan penghubung antara pihak yang berwenang agar komunikasi tetap lancar dan tidak ada kesalah pahaman. Hal ini bukan hanya berguna untuk komunikasi saja, tetapi juga untuk ketika adanya revisi dengan waktu yang sangat singkat agar dari pihak klien dan animator bisa memberikan *win-win solution* untuk masalah revisi agar dari pihak animator tidak begitu tertekan dan dari pihak klien bisa mendapatkan yang diinginkan.

3. Untuk masalah Bapak Oka di hari terakhir, akhirnya eksekutif produser tidak punya pilihan lain selain harus menyewa studio animasi profesional tambahan untuk fokus animasi karakter. Alhasil ada beberapa *budged* tambahan untuk kepentingan revisi animasi.