



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

Penulis berkedudukan sebagai sutradara yang berada di divisi penyutradaraan pada salah satu *project*. Sutradara bertugas memimpin seluruh *crew* terutama dalam mengarahkan aktor pada *pre-production* hingga *post production*. Dalam melakukan proses kerja magang, penulis dibantu dan diarahkan oleh Antonius Willson selaku *CEO* dan pembimbing lapangan.

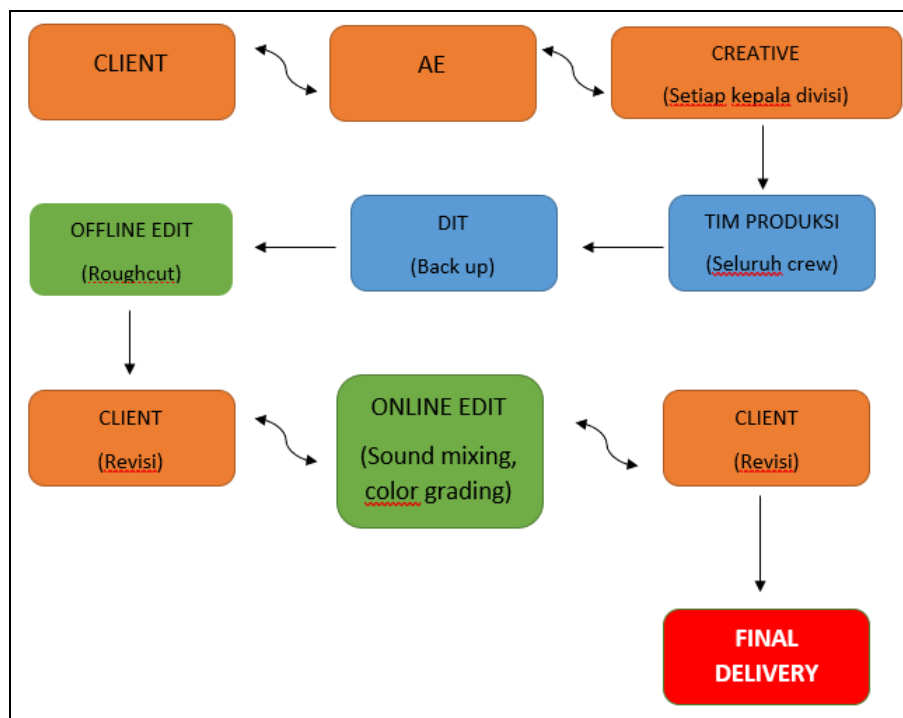
1. Kedudukan

Penulis bertanggung jawab sebagai sutradara pada salah satu *project* yang merupakan program kerja yang disiapkan untuk mengisi proses kerja magang. Penulis berada pada divisi penyutradaraan yang juga merangkap sebagai *scripwriter* pada saat *pre-production*, sutradara juga bertanggung jawab mengarahkan aktor dan seluruh *crew* pada saat *production*. *Post production* adalah tahap terakhir dimana seorang sutradara juga membantu dalam mengarahkan editor agar hasil tetap sesuai dengan konsep yang telah disetujui.

2. Koordinasi

Proses jalur koordinasi berawal dari *client* yang memberikan *client brief* kepada *account executive* (AE). Setelah itu, *brief* tersebut akan diberikan kepada tim *creative* yang terdiri oleh kepala pada masing-masing divisi. Tim *creative* lalu mengerjakan *concept* yang nantinya akan dijadikan *brief deck* oleh sutradara kepada *client*. Setelah ditemukan kesepakatan bersama, Tim *creative* akan mengumpulkan seluruh *crew* untuk menyiapkan segala kepentingan untuk hari produksi. Produksi kemudian akan dipimpin oleh sutradara dan setelah proses produksi selesai, semua *file* akan di *back up* oleh *DIT*. Semua *file* tersebut kemudian akan disiapkan untuk di sunting oleh editor *offline*. Pada saat editing, sutradara ditemani oleh *AE* akan bekerja sama untuk mengarahkan editor agar hasil tetap sesuai dengan apa yang diinginkan *client*. Ketika proses editing telah selesai, *file rough cut*

akan dikirim kepada *client* yang kemudian akan di revisi hingga mencapai *picture lock*. Setelah itu editor *online* akan melakukan *finishing* berupa *color grading* dan *sound mixing*, setelah selesai, *file* akan kembali dikirim kepada *client*. Jika *client* sudah menyetujui dan menyukai hasilnya, maka hasil sudah dapat dikatakan *final* dan siap di *delivery*.



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi
(Dokumentasi Pribadi)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama pelaksanaan kerja magang, penulis sebagai sutradara diberi tanggung jawab untuk memimpin jalannya *pre-production*, *production* dan *post production*. Berikut adalah daftar pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama kerja magang di *Good Luck Have Fun Creative Basecamp*.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang
(Dokumentasi Pribadi)

| No. | Minggu ke - | Keterangan |
|-----|---|---|
| 1 | 1 (21 September 2019 – 27 September 2019) | Introduction dan mendapat <i>client brief</i> |
| 2 | 2 (29 September 2019 – 6 Oktober 2019) | Membuat <i>script</i> dan melakukan <i>pre-production</i> |
| 3 | 3 (7 Oktober 2019 – 13 Oktober 2019) | Revisi <i>script</i> dan <i>set</i> lokasi |
| 4 | 4 (14 Oktober 2019 – 20 Oktober 2019) | Shooting day 1 – Revisi <i>Rough cut</i> |
| 5 | 5 (22 Oktober 2019 – 30 Oktober 2019) | Shooting day 2 – Online, offline editing – Final Delivery |

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pada umumnya, sutradara bertugas memimpin seluruh *crew* pada *pre production* hingga *post production*. Hal tersebut dilakukan oleh penulis selaku sutradara pada *project* yang diberikan sebagai program kerja utama pada magang. Penulis dipercayakan sebagai sutradara karena sebelumnya telah menangani *project* lainnya sebelum magang dilaksanakan. Pada *project* ini juga penulis merangkap menjadi *scriptwriter* dan *offline* editor. Hal tersebut diminta langsung oleh pembimbing lapangan, karena dirasa akan lebih mudah dan efektif hasilnya apabila dilakukan oleh sutradara langsung.

Pelaksanaan dari rangkaian proses pada *project* kali ini dimulai dengan pihak BUBU *ESPORT TOURNAMENT* memberikan *client brief* berupa referensi konsep video yang diinginkan. Permintaan dari BUBU *ESPORT TOURNAMENT* selaku *client* cukup mudah. Konsep video yang diminta adalah wawancara yang nantinya, hasil dari wawancara tersebut akan digabung menjadi satu video dengan

cerita yang utuh berdurasi 3 menit. Ia juga hanya meminta ruangan kosong sebagai tempat wawancaranya. Berikut adalah *still photo* referensi yang diinginkan oleh pihak *client*.



Gambar 3.3. *Client Brief*
(Dokumentasi Pribadi)

3.3.1. BUBU ESPORT TOURNAMENT 2019

BUBU adalah *digital agency* yang cukup sering mengadakan seminar, *talkshow*, pameran *digital industry*. Sudah banyak perusahaan teknologi ternama yang digandeng BUBU ke Indonesia demi memajukan *creative industry* di Indonesia, seperti *facebook* dan *twitter*. Melihat *esport* yang sekarang mulai digemari di Indonesia, BUBU mengadakan sebuah *event* kompetisi *game online* bernama BUBU *Esport Tournament 2019*. Hingga akhirnya terciptalah kerja sama antara tempat penulis magang dan BUBU untuk membuat video *grand opening* untuk *event* tersebut.

Penulis mengerjakan *project* ini dari awal yaitu membuat naskah hingga membantu jalannya proses *post production*.

1. Pembuatan Naskah

Pertama-tama, penulis menerima *client brief* dari *AE* yang berisi tentang konsep yang diinginkan oleh BUBU. Konsep yang diminta adalah seluruh peserta menceritakan kisahnya masing-masing, dari pertama kali bermain *game* hingga mengikuti BUBU *Esport Tournament 2019*. Seluruh cerita dari setiap peserta nantinya akan disambung menjadi sebuah video utuh. Penulis kemudian membuat konsep *question and answer*, kemudian membuat *list* pertanyaan. Agar jawaban-jawaban dari peserta tetap sesuai yang diinginkan dan tidak jauh dari konsep yang telah dibentuk, sutradara juga menyiapkan *notes* yang nantinya akan diberikan kepada peserta.

INT. MY STUDIO - DAY 1

32 team menceritakan tentang *history* dan pengalamannya bermain *PUBG M*

MONTAGE

Pertanyaan 1:

Gimana sih awalnya kok bisa main
PUBG M?

Example: Semua itu berawal dari iseng-iseng ikut teman buat download, terus main deh ketagihan, main terus eh keterusan, sampe sekarang

Pertanyaan 2:

Mulai kapan sih main PUBG M?

Example: 2 tahun yang lalu

Example: Gue ingat banget, 28 november 2017, itu waktu gue start buat main

Pertanyaan 3:

Cita-cita kamu sebenarnya apa?
Kepikiran nggak sih jadi pro
player?

Pertanyaan 5:

Motivasi kamu dalam bermain PUBG M?

Example: Motivasi gue sih pengen buktiin ke orangtua kalau biarin gue main game itu gak salah, gue juga bisa berprestasi lewat game

Pertanyaan 6:

Harapan kedepannya apa?

Example: Harapan gue sih semoga makin jago lagi

Pertanyaan 7:

Yakin nggak bisa ngalahin mereka?

Example: YAKIN DONG / YAKIN YA ELAH / YA KITA LIHAT SAJA
NANTI

Gambar 3.4. Naskah dan Pertanyaan
(Dokumentasi Pribadi)

2. *Shooting Day*

Menyesuaikan dengan ketersediaan waktu dari setiap peserta, *shooting* dilaksanakan 2 hari, yaitu tanggal 19 Oktober dan 25 Oktober. Hari pertama, sutradara melakukan *question and answer* kepada kurang lebih 16 peserta dari 16 tim yang berbeda. Kemudian dilanjutkan dengan 15 tim di hari kedua *shooting*. Cukup banyak peserta yang canggung di depan kamera, yang akhirnya membuat sutradara melakukan *line direction* berupa memberikan contoh-contoh jawaban dari peserta lain. Hal tersebut cukup berhasil dan membuat peserta lebih mudah dalam memberikan jawabannya.



Gambar 3.5. *Behind The Scene*
(Dokumentasi Pribadi)

3. *Offline Edit*

Penulis yang merupakan sutradara juga merangkap menjadi *offline* editor. Hal tersebut atas persetujuan dengan *producer*, bahwa akan lebih jika sutradara yang melakukan editing *offline* agar konsep tetap sesuai dengan yang diinginkan. Selama proses *offline* edit, penulis cukup membutuhkan waktu, karena harus menonton kembali 31 hasil *question and answer* dengan masing-masing *footage* berdurasi 15-30 menit. *Footage* kemudian akan penulis pilah agar digabungkan menjadi video utuh berdurasi 4 menit. Setelah *rough cut* selesai, penulis mengirimkan *low resolution* video kepada *client* hingga *picture lock*.



Gambar 3.6. *Offline editing*
(Dokumentasi Pribadi)

4. *Online Edit*

Penulis kemudian memberikan *file picture lock* kepada *online* editor. Editor kemudian melakukan *color grading*. Setelah selesai, *client* memberikan catatan kepada penulis untuk menaruh logo tim dari setiap pesertanya.



Gambar 3.7. *Online Editing*
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis kemudian mulai melakukan *sound mixing* bersama dengan editor, dan membuat *background* musik agar terhindar dari *copyright*. Setelah revisi oleh *client* dilakukan, barulah penulis melakukan *final delivery*.



Gambar 3.8. *Sound Mixing*
(Dokumentasi Pribadi)

3.4. Hasil

Setelah *final delivery*, pihak *client* mempersiapkan hasil berupa video untuk ditampilkan pada acara *BUBU ESPORT TOURNAMENT*. Setelah *screen test* dilakukan, ada sedikit revisi minor yang diminta oleh pihak *client*, yaitu ada beberapa tulisan yang perlu diperbesar agar terlihat lebih jelas kepada *audience*. Penulis pun melakukan permintaan revisi tersebut walaupun bukan lagi tanggung jawabnya, hal tersebut penulis lakukan secara sukarela demi kelancaran acara dari pihak *client*.



Gambar 3.9. Hasil *Screening*
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis juga mendapat *feedback* yang cukup baik oleh *client*. *Client* menyampaikan terimakasihnya terhadap hasil yang menurutnya sudah maksimal dan sesuai dengan permintaan.

3.5. Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama melaksanakan kerja magang, penulis tidak terlalu mengalami kendala dan kesulitan. Hal tersebut dikarenakan sebelumnya penulis telah saling mengenal seluruh anggota yang ada di *Good Luck Have Fun Creative Basecamp*. Koordinasi pun berjalan dengan lancar dari penulis kepada seluruh anggota yang bertugas, begitu juga sebaliknya. Dari segi jarak dan transportasi juga tidak menyulitkan penulis, karena kantor yang berada di *BSD city*. Cukup dekat dengan penulis yang tinggal di daerah Gading Serpong.

Dari segi teknis, penulis juga tidak mengalami kendala dan kesulitan. Hal tersebut dikarenakan penulis telah memiliki segala keperluan, seperti laptop dengan spesifikasi yang cukup tinggi. Kantor juga menyediakan laptop *apple* walaupun tidak terlalu sering dipakai oleh penulis karena *apple* berbasis *macintosh*, sedangkan penulis terbiasa menggunakan *windows*.