



### **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

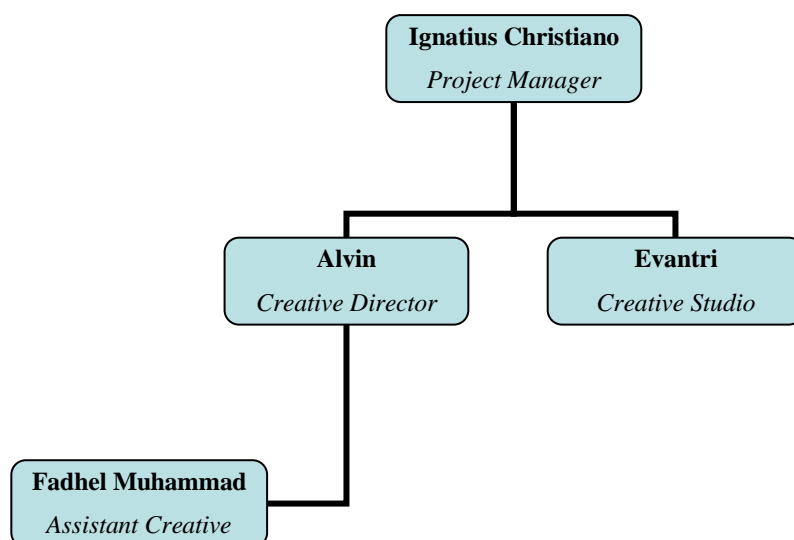
### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Ketika Melamar ke Good Luck Have Fun Production penulis mengirimkan *cover letter* dan *curriculum vitae* sebagai *camera operator* untuk pelaksanaan magang. Akan tetapi, pada pelaksanaannya penulis diberikan pekerjaan lain seperti menjadi *assistant creative director* pada saat *pre-production* dan *production*. Karena pada saat pelaksanaannya penulis lebih banyak mendapatkan pekerjaan sebagai *assistant creative director*, *drone pilot*, dan *photographer*, maka penulis membatasi pembahasan tentang peran *drone pilot* pada laporan ini.

##### 1. Kedudukan

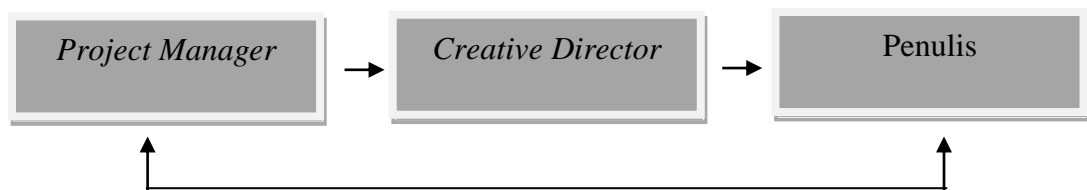
Dalam praktik kerja magang ini penulis banyak mendapatkan pekerjaan seperti menjadi *assistant creative director* dan *photographer*. Dalam proses kerja magang ini penulis dibimbing langsung oleh Alvin yang berkedudukan sebagai *Creative Director* di Good Luck Have Fun Production, karena penulis menjadi *assistant creative director* maka penulis diberikan tanggung jawab terhadap posisi penulis. Seperti membantu membuat konsep, dan mencari solusi apabila ada kendala.



Gambar 3.2. Bagan Tim Produksi  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

## 2. Koordinasi

Selama melakukan praktik kerja magang penulis selalu berkoordinasi dengan Kak Alvin baik di kantor maupun diluar kantor. Setelah mendapatkan brief dari klien dan *Project Manager*. Tetapi pada saat-saat tertentu penulis juga berkoordinasi langsung dengan *Project manager* untuk diskusi mengenai *project* yang sedang dikerjakan.



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

## 3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Proyek	Keterangan
1	GLHF OPEN CUP VALORANT 2020	Membantu mencatat score dalam game yang <i>win</i> dan <i>lose</i> .
2	GLHF OPEN CUP SEASON 2	Membantu operator dalam melakukan <i>streaming</i> ke Youtube.
3	KALUNG ANTI CORONA Comedy	Membantu jadi <i>gaffer</i> dan <i>assistant camera</i>
4	UNRATED: EPISODE 1	Membantu mengambil video pemain dan <i>assistant camera</i>
5	UNRATED: EPISODE 2	Membantu mengambil video pemain dan <i>assistant camera</i>
6	PPM PODCAST EPS 1	Membantu <i>gaffer</i> dan <i>camera</i>
7	BUBU E-Sports Grand Opening	Membantu mengambil video pemain dan <i>assistant camera</i>
8	Short Movie "Rencana	Membantu <i>creative director</i> untuk <i>timeline</i> ,

	Matang (The Good Plan)”	<i>assistant camera</i> , dan <i>sound recordist</i>
9	<i>Short Movie</i> “The Haunted House”	Membantu untuk <i>sound recordist</i> dan <i>assistant camera</i> .
10	Company Profile SPM	Menjadi Photographer di proyek SPM dan <i>Drone Pilot</i> mengambil <i>footage</i> gedung proyek.
11	Player Profiles E-sports ESL	Membantu menjadi <i>assistant camera</i> , <i>sound recordist</i> , dan DIT
12	AVGI Anniversary Tournament E-Sports	<i>Observer</i> para pemain di game, untuk di <i>streaming</i> ke youtube AVGI
13	ESL COMMUNITY CLASH Tournament	<i>Observer</i> para pemain di game, untuk di <i>streaming</i> ke youtube ESL dan mencatatkan <i>score</i> dalam game yang <i>win</i> dan <i>lose</i> .

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa peran penulis dalam melakukan proses praktik magang di Good Luck Have Fun production sangat beragam. Penulis bekerja sebagai *assistant creative director* disaat ada produksi *short movie* dan company profile.

Selain itu selama produksi penulis dipercaya untuk menjadi *assistant camera* dan *drone pilot*. Penulis juga diberikan kebebasan apabila ada pendapat yang menurut penulis bisa disampaikan ke *creative director*.

#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

Dalam proses pelaksanaannya, penulis akan membahas tahap-tahap yang dilakukan dalam beberapa proyek yang penulis kerjakan selama proses praktik magang di Good Luck Have Fun Production. *Project* yang akan penulis bahas adalah SPM untuk Company Profile, *Short Movie* Rencana Matang, *Short Movie* The Haunted House, dan Player Profiles e-sports ESL.

### 3.3.1.1. SPM Company Profile



Gambar 3.3. Lokasi proyek SPM Company Profile  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

*Project* ini dibuat untuk keperluan untuk company profile SPM yang berfokus pada pembangunan pabrik baru Indofood di Bekasi, Jawa Barat. Pada pengerjaan *project* ini penulis mendapatkan kepercayaan penuh dalam pembuatannya, dimulai dari pengambilan foto dan juga aerial video yang ada di sekitar lokasi proyek pembangunan.

Penulis untuk mengambil foto dan aerial video selalu datang ke lokasi, dalam satu bulan penulis selalu datang hampir 2x setiap bulan nya, untuk bisa mendapatkan perkembangan yang ada di lokasi proyek pembangunan pabrik indofood, untuk setiap kunjungan ke lokasi penulis bersama *creative director* yang menjadi *videographer* dan *project manager* yang menjadi koordinator di lapangan.



Gambar 3.4. Penulis berada di proyek pembangunan  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada *project* ini penulis mendapatkan pengalaman baru yang dimana bisa masuk dalam area proyek pembangunan yang belum pernah penulis rasakan, apalagi di lokasi penulis menjadi *photographer* dan juga aerial video untuk mengambil *footage* pembangunan, disini *skill* penulis harus bisa cara mengambil foto dan juga video yang menarik untuk dilihat oleh klien. Yang dimana penulis sebelumnya belum pernah memfoto maupun mengambil aerial video proyek pembangunan pabrik, namun penulis berusaha untuk mendapatkan hasil yang terbaik.



Gambar 3.5. *Still image aerial* video proyek SPM  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

### 3.3.1.2. Rencana Matang Short Movie



Gambar 3.6. Rencana Matang Cover

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Rencana Matang merupakan film pendek yang menceritakan tentang perampokan yang dilakukan oleh 3 orang pria yang bodoh. Film ini akan di *screening media* youtube GLHF Production untuk konten video film pendek. Pada *project* ini penulis berperan sebagai *assistant creative director* selama *pre production* sampai *production*, disaat *pre production* penulis membantu director untuk membuat timeline dan juga list alat untuk *production* nanti karena *director* juga menjadi *director of photography* dalam pembuatan film pendek rencana matang.



Gambar 3.7. Proses syuting Rencana Matang

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada saat syuting penulis menjadi *assistant camera* karena director menjadi DOP yang butuh *assistant camera*, dan penulis bisa melakukan hal tersebut karena penulis sebelumnya sudah biasa untuk menjadi *assistant camera* pada *project* diluar praktik magang. Penulis di lokasi syuting banyak sekali tugas yang penulis lakukan karena kekurangan orang, penulis juga membantu untuk menulis *camera report* yang penting untuk dicatat, agar saat *post production* tidak kesulitan untuk menggabungkan semua *shot* yang sesuai dengan *storyboard*.





Gambar 3.8. Penulis menjadi recordist  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Karena disaat proses syuting tidak terlalu banyak perubahan pada kamera maka, penulis sempat juga membantu *sound recordist* untuk melakukan *record audio*.

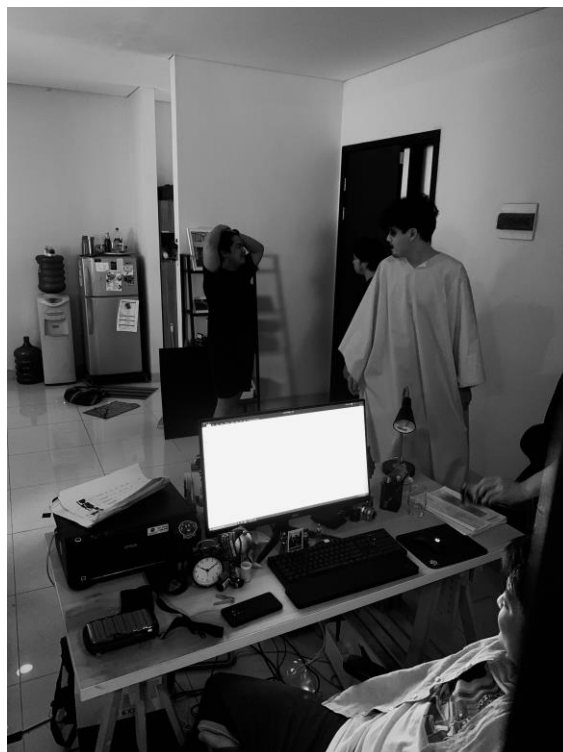
### 3.3.1.3. The Haunted House Short Movie



Gambar 3.9. The haunted house cover  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

The Haunted House merupakan film pendek yang menceritakan tentang hantu yang mengganggu kehidupan pribadi orang, namun tidak berhasil dilakukan. Seperti film sebelumnya Film ini akan di screening media youtube GLHF Production untuk konten video film pendek. Penulis pada *project* ini ditunjuk oleh kak alvin untuk menjadi *sound recordist* dan *assistant camera*.

Selama proses syuting berlangsung penulis sudah terbiasa untuk menjadi *sound recordist* karena sebelumnya pernah penulis lakukan, jadi selama syuting penulis merasa percaya diri karena bisa melakukan pekerjaan tersebut dengan baik.



Gambar 3.10. Proses syuting the haunted house  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Penulis selama syuting membantu kak alvin yang menjadi *director of photography* untuk menjadi *assistant camera*, jadi dalam *project* ini penulis mendapatkan 2 pekerjaan yaitu *sound recordist* dan *assistant camera*. Pekerjaan tersebut bisa penulis kerjakan dengan baik karena

selama syuting kak alvin tidak terlalu banyak meminta penulis untuk membantu dia *mensetting camera* dan *lighting* jadi penulis bisa fokus untuk melakukan pekerjaan *sound recordist*.

Setelah syuting selesai penulis juga membantu untuk membereskan lokasi syuting agar kembali rapi kembali, jadi nanti lokasi tersebut bisa digunakan kembali untuk keperluan tempat lokasi kantor. Karena lokasi syuting film pendek ini semua dilakukan di kantor GLHF Production, jadi lokasi syuting harus dibereskan dimalam itu juga setelah syuting selesai dilakukan.

#### 3.3.1.4. Player Profile E-Sport ESL



Gambar 3.11. Proses syuting Player Profile E-Sports ESL  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Player Profile E-Sports ESL adalah *project* dari klien ESL yang dikerjakan oleh Good Luck Have Fun Production untuk memproduksi profil para pemain e-sports game DOTA 2. Pada pengerjaan *project* ini penulis diberikan kerjaan untuk menjadi *assistant camera*, *sound recordist*, dan

DIT. Penulis dipercaya lagi untuk melakukan pekerjaan tersebut karena kak alvin merasa bahwa penulis bisa melakukan pekerjaan yang dia berikan bisa dijalankan dengan baik oleh penulis.



Gambar 3.12. Penulis di lokasi syuting Player Profile E-Sports ESL  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada saat syuting penulis juga membantu untuk melakukan pekerjaan DIT seperti mengcopy semua file ke *hdd*. Dalam proses melakukan mengcopy data penulis harus berhati-hati dalam melakukan pekerjaan tersebut karena apabila terjadi kesalahan maka file *footage* pada kamera pasti akan rusak bahkan bisa hilang. Dan benar terjadi disaat selesai mengcopy *data* ternyata *file* yang sudah di *copy* tidak ada di dalam *hdd backup*, semua *file footage* hilang tidak tau kemana *file* tersebut. Penulis pun langsung meminta kembali *ssd* kamera yang tadi penulis lakukan *backup*, dan untungnya ternyata *file* tersebut masih ada lalu penulis melakukan *backup* ulang ke dalam *hdd* yang berbeda.

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan praktik kerja magang di Good Luck Have Fun Production, tentu penulis memiliki beberapa kendala yang dirasakan selama praktik kerja magang, yaitu:

1. Penulis dalam proses praktik kerja magang menemukan banyak orang baru. Penulis selalu berusaha beradaptasi dengan ketemu orang baru yang sebenarnya hal tersebut tidak biasa penulis alami. Perbedaan umur juga membuat hal tersebut membuat penulis kadang susah agar bisa beradaptasi dengan orang-orang yang baru penulis temui di lapangan.
2. Penulis juga memiliki kendala saat ditunjuk oleh *creative director* untuk menjadi *photographer* dan *drone pilot* pembangunan proyek, yang belum pernah penulis dapatkan bagaimana cara melakukan foto dan aerial video sebuah bangunan proyek besar. Hal tersebut membuat penulis menjadi rasa tanggung jawab yang tinggi terhadap hasil foto dan *aerial video* tersebut, karena penulis takut klien akan kecewa dengan hasil foto dan *aerial video* penulis

### 3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala yang dialami oleh penulis, pasti penulis memiliki solusi terhadap kendala yang dialami oleh penulis selama praktik kerja magang. Solusi tersebut, yaitu:

1. Penulis mencoba berbaur dengan orang baru lewat sering menanyakan sesuatu yang menurut penulis bisa dilakukan, agar penulis bisa lebih akrab dengan orang-orang yang baru penulis temui selama praktik kerja magang.
2. Penulis belajar di internet dan mencari referensi untuk bagaimana cara memfoto bangunan arsitektur yang baik dan benar, karena dengan begitu penulis bisa mengetahui *angle* yang baik dilakukan dalam mengambil foto bangunan arsitektur. Penulis juga menonton video di youtube bagaimana mengambil *video aerial* yang menarik untuk dilihat, seperti cara *tilt* dan *move* yang baik untuk sebuah *video aerial*.