

## BAB III

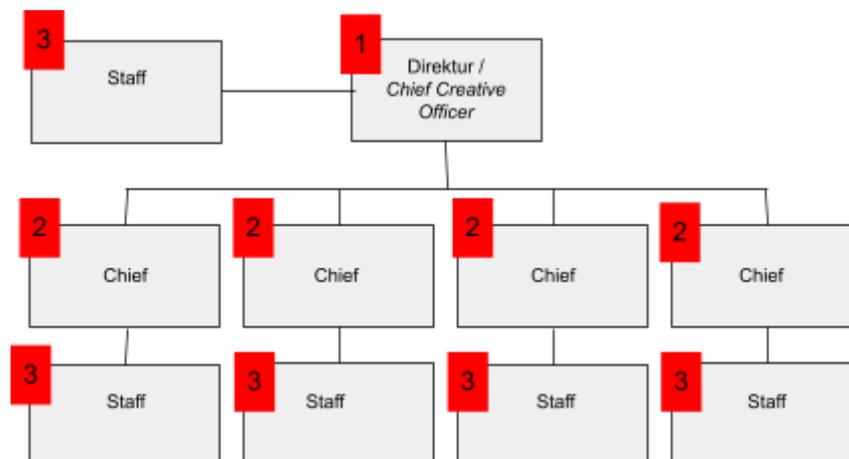
### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Dalam menjalani kerja magang di Sinelayu, penulis berada di divisi produksi dan divisi kreatif. Posisi penulis disebut sebagai *creative staff* dikarenakan penulis berpartisipasi dalam hampir seluruh proses produksi. Dalam kedua posisi inilah penulis mendapat bimbingan dari *chief creative officer* untuk berkoordinasi dengan *chief* lain. Dalam menerapkan struktur demi menjalankan *workflow* yang ideal, dibutuhkan koordinasi sesuai dengan kedudukan yang telah ditetapkan.

##### 1. Kedudukan

Seluruh keputusan yang dibuat oleh perusahaan akan diputuskan oleh Muthi'ah Khairunnisa, namun dalam prosesnya akan berdiskusi dengan dua petinggi lain yaitu Fadhil Ramadhan dan Ahmad Syafiq. Setelah keputusan ditetapkan, kemudian akan diadakan pertemuan dengan seluruh *chief*. *Chief* dianggap sebagai pemimpin di setiap *job description*, setiap *chief* akan memiliki *staff*. Sebagai *staff* yang sedang melakukan kerja magang dan memiliki latar belakang pendidikan seni, kedudukan penulis tetap berada pada *staff* namun ikut berdiskusi dalam pemetaan konsep kreatif setiap proyek.

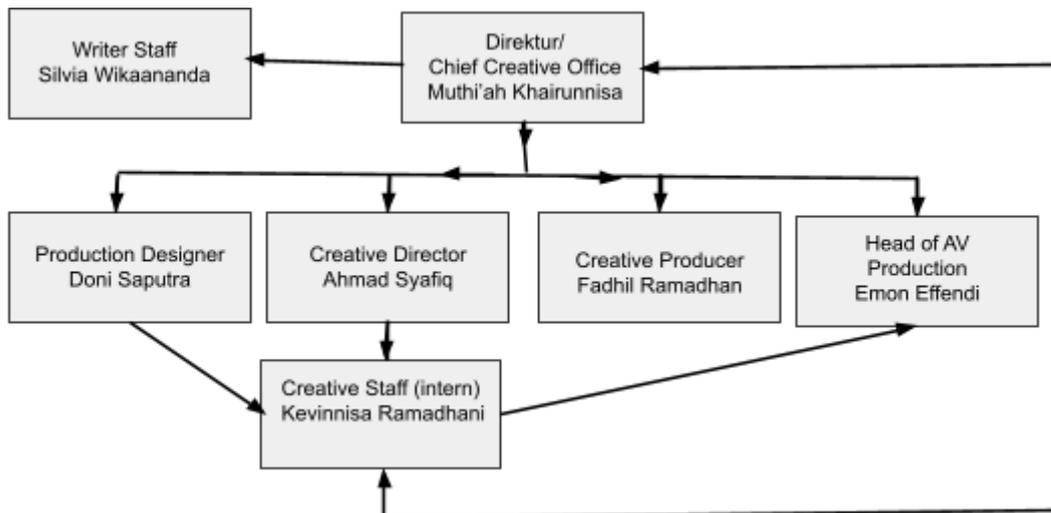


Gambar 3.1 Bagan kedudukan Sinelayu

(Sumber: Wawancara dengan *Chief Creative Officer*)

## 2. Koordinasi

Sistem koordinasi di dalam *production house* ini memiliki beberapa tahapan sederhana. Keputusan utama dan seluruh kebutuhan awal akan dipetakan oleh *chief creative officer* dan *creative producer*. Termasuk jika ada permintaan khusus dari *client*. Jika keputusan sudah ditentukan, maka seluruh konsep umum dari suatu proyek akan diberitahukan kepada *head of AV production*, *creative producer* dan *production designer*. Penulis juga mulai ikut serta dalam *briefing* dan diskusi dari tahap ini. Seluruh *chief* akan mulai mendata *detail* kebutuhan setiap *jobdesk* dan mengkomunikasikan kepada kru masing-masing, termasuk jika ada kru tambahan yang diperlukan.



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi Sinelayu

(Sumber: Wawancara dengan *Creative Director*)

Dalam sebuah proyek yang baru, biasanya penulis akan ikut dalam tahap *development*. Yang pertama adalah *sensing*. Tahap ini sejenis riset, namun lebih kepada memposisikan diri untuk menyatu dengan lingkungan yang akan diceritakan. Seluruh hasil akan dilaporkan kepada *chief creative officer*. Jika proyek hanya membutuhkan konsep kreatif saja, maka akan diadakan pertemuan untuk mengolah hasil riset. Penulis ikut melakukan tahap *visioning* bersama dengan seluruh *chief* dari kedua divisi. Tahap ini biasanya menentukan referensi *mood*, *look*, *shot*, *warna* ataupun *feel* yang akan

disampaikan dalam karya. Hasil dari proses *sensing* dan *visioning* akan dilaporkan melalui aplikasi Trello. Aplikasi ini adalah aplikasi gratis yang memudahkan untuk mengatur proyek dalam bentuk poin-poin lengkap. Trello dapat diakses melalui web maupun di *handphone*. Tim akan mencantumkan fakta-fakta baru yang ditemukan dalam proses *sensing* beserta dengan foto-foto lokasi. Sedangkan dalam *visioning*, tim mengisi konsep yang diminta oleh *chief creative officer* beserta referensinya. Laporan yang dibuat di Trello akan dicek dan direvisi oleh *chief creative officer*.

Jika proyek ini membutuhkan skenario maka akan dioper langsung kepada *writer staff*. Divisi produksi akan melakukan *plototyping* atau membuat struktur pembabakan yang menimbulkan kesan dramatik. Hasil dari *breakdown* skenario oleh setiap *jobdesk* akan dilaporkan kembali kepada *chief creative office*. Penulis selaku *creative staff* diberi tugas untuk melapor seluruh kebutuhan setiap departemen. Setelah disetujui, penulis akan kembali melaporkan kebutuhan tersebut kepada *head of AV production* untuk dipenuhi. Pada tahap ini penulis juga diberi tanggung jawab untuk memastikan seluruh kebutuhan *jobdesk* telah terpenuhi.

Pada tahap produksi, penulis biasanya diletakkan pada departemen artistik. Namun jika departemen artistik ini hanya diperlukan pada proses pembuatan konsep, maka penulis dikerahkan untuk menjadi asisten dari departemen lain yaitu kamera ataupun suara. Penulis akan bertanggung jawab dalam persiapan kelengkapan alat shooting dan membantu kebutuhan departemen yang sedang dibantu. Dalam tahap pasca produksi, penulis biasanya tidak lagi dibebankan oleh pekerjaan yang berat. Namun tetap memantau atau mengingatkan setiap departemen untuk menunaikan tugasnya agar tak ada yang terlupa. Seluruh proses kegiatan ini juga penulis laporkan kepada *chief creative office*.

### **3.2. Tugas yang Dilakukan**

Selama 3 bulan melakukan kerja magang di Sinelayu, penulis ikut berpartisipasi dalam proyek yang jenisnya beragam. Penulis juga

diletakkan pada *jobdesk* yang beragam pula. Berikut adalah tugas dari beberapa proyek yang dipercayakan kepada penulis :

Tabel 3.1. Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	Pertama, kedua, ketiga, keempat, kelima, kesembilan, kesepuluh, kesebelas, keduabelas.	<i>Series</i> dokumenter Sinelayu	<i>Brainstorming</i> dan <i>mind mapping</i> , <i>Sensing</i> , <i>Visioning</i> , Membuat <i>deck</i> presentasi
2.	Pertama	Omnibus horor Kerjasama Sinelayu dengan Dvirasad <i>Mask Studio</i>	<i>Brainstorming</i> , Survei tempat, <i>Shooting</i>
3.	Kelima, Keenam, Ketujuh, Kedelapan	Film tari berjudul 'Lindung Bulan' Kerjasama Sinelayu dengan Komisi Film Riau	Riset tentang budaya Melayu, Membuat konsep kolaborasi, <i>Shooting</i>

(Sumber: Data pribadi)

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Berada di dua posisi yaitu divisi produksi dan kreatif memiliki tanggung jawab yang beragam. Diantaranya secara tidak langsung penulis harus pandai menjadi juru bicara untuk kedua divisi agar saling memahami. Apalagi di setiap produksi penulis cenderung ditempatkan pada *jobdesk* yang beragam. Penulis dituntut untuk memahami semua *jobdesk* agar dapat diandalkan oleh pembimbing lapangan. Tujuannya adalah agar dapat terus dipercaya untuk mengikuti proyek-proyek penting. Penulis berharap bisa menambah banyak ilmu serta pengalaman kerja di Sinelayu.

Proyek pertama adalah *series* dokumenter yang rencananya akan mengisi akun YouTube Sinelayu. Proyek ini bukan yang utama. Pelaksanaannya santai namun tetap harus terus ada *progress*. Pada proyek ini penulis bersama *writer staff* diharuskan berkolaborasi. Penulis dipilih untuk menjadi salah satu dari tim kecil ini karena latar belakang penulis yang merupakan mahasiswa jurusan film di Universitas Multimedia Nusantara. Di kampus, penulis pernah mengambil mata kuliah elektif *advance documentary* dan memilih tugas akhir dokumenter. Pada pelaksanaan kerja magang, penulishanya bisa menyelesaikan hingga tahap *development* saja. Hal ini dikarenakan banyak proyek yang lebih diprioritaskan.

Proyek kedua adalah omnibus horor yang akan mengisi akun YouTube Dvirasad *mask studio*. Dvirasad *mask studio* adalah suatu bengkel seni yang membuat topeng-topeng yang biasa digunakan untuk *shooting*. Studio ini didirikan oleh *magician* yang bernama Dean Axel. Ia sempat tampil di beberapa acara televisi beberapa tahun sebelumnya seperti di Trans TV dan lain-lain. Sedangkan karya topeng Dvirasad sering disewakan dalam acara-acara dan rumah hantu. Topengnya juga pernah digunakan dalam beberapa film layar lebar yaitu *Suzzanna: Bernapas Dalam Kubur* (2018) dan *Danur: Asih* (2018). Kerjasama berupa penyediaan alat dan jasa untuk produksi omnibus horor. Kerjasama ini memiliki tujuan untuk menjalin hubungan kerja yang baik antar seniman daerah, bertukar ilmu, sama-sama menguntungkan dalam hal promosi dan menambah portofolio penulis.

Proyek ketiga adalah film tari yang akan ditampilkan dalam pelantikan anggota Komisi Film Riau (KFR). KFR sendiri sudah terbentuk sejak akhir tahun 2019, namun karena satu dan lain hal baru bisa dilantik awal tahun 2021. Film yang dibuat berjudul 'Lindung Bulan'. Film ini bercerita tentang legenda batu bolah. Batu bolah adalah sebuah batu yang berada di sungai Subayang. Legenda bercerita tentang seorang putri yang kabur dari pinangan pangeran, ia dikejar-kejar oleh suruhan pangeran dan berhasil meloloskan diri. Selain

diputar di acara pelantikan, rencananya juga akan diputar *live* di akun YouTube KFR. Kerjasama dalam bentuk jasa dan peralatan *shooting*. Selain dengan Sinelayu, KFR juga bekerjasama dengan kelompok tari Serimelayu dan kelompok musik Puncasebunyi. Tujuannya adalah menjalin hubungan baik agar kedepannya dapat terus saling menguntungkan. Hal ini juga mengingat ada kesamaan harapan seluruh pihak yaitu melestarikan kebudayaan Melayu, masyarakatnya dan wilayahnya serta memajukan ekonomi kreatif di Riau.

### **3.3.1. Proses Pelaksanaan**

Kerja magang di Sinelayu tidak seperti bekerja di perusahaan lainnya. Waktu dari pelaksanaan kerja magang di Sinelayu sangat fleksibel. Penulis tidak selalu harus bekerja di kantor. Kegiatan *meeting* juga sering dilakukan diluar kantor, seperti di restoran ataupun *coffee shop*. Hal ini agar para pekerja tidak bosan, mengingat seluruh pekerja juga masih muda-muda. Setiap pertemuan akan diinformasikan di grup *whatsapp* yang dibentuk sesuai tim setiap proyek. Seluruh kegiatan yang penulis laporkan sesuai dengan ketentuan magang selama 320 jam. Meskipun sebenarnya penulis tetap melakukan pekerjaan diluar jam kerja magang. Penulis juga melanjutkan untuk bekerja dengan Sinelayu setelah waktu magang yang telah ditentukan. Proses kerja Sinelayu mirip dengan yang biasanya penulis lakukan bersama teman-teman di kampus. *Workflow* yang dijalani juga tidak jauh berbeda sehingga tidak banyak adaptasi yang diperlukan. Penulis menyadari hal ini setelah mengerjakan proyek dengan proses sebagai berikut :

#### **1. Series dokumenter Sinelayu**

Proyek ini menggunakan metode desain cerita *storyworldly*. Proses diawali dengan *brainstorming*. Pada minggu pertama dan kedua, penulis dan *writer staff* melakukan pertemuan bersama dengan *chief creative officer*. Yang dilakukan pada pertemuan pertama adalah penjelasan mengenai proyek yang akan dibuat, referensi dan contohnya. Minggu pertama hanya terfokus pada berbagi cerita tentang perspektif masing-masing mengenai kota Pekanbaru. Pada minggu kedua mulai membuat *mind map* tentang kota ini, memilih

tempat atau fenomena yang menarik. Dari ide-ide itu penulis dan *writer staff* ditugaskan untuk mencari informasi lewat internet dan pendapat orang-orang di sekitar. Setelah informasi dikumpulkan, minggu ketiga dan keempat penulis beserta *writer staff* melakukan tahap riset yang disebut *sensing*. Tahap ini adalah kegiatan dimana pelaku riset meresapi keadaan lingkungan dan menempatkan diri pada posisi narasumber. Kegiatan ini diisi dengan berbincang-bincang dengan masyarakat setempat mengenai informasi yang tidak biasa diketahui oleh orang awam, mengobservasi kebiasaan-kebiasaan apa saja yang terjadi di sana dan mencari hal-hal unik yang ada di tempat tersebut.

Ada 5 topik yang dipilih yaitu pasar *second*, pengrajin rotan, penjual ban di pasar bawah, fenomena *coffee shop / food court* dan miso pak lek. Pasar *second* yang dimaksud adalah pasar kodim Pekanbaru. Pasar ini dianggap menarik karna menjual baju-baju bekas. Seperti pengamatan sosial yang telah dilakukan, akhir-akhir ini sedang ramai anak muda melakukan *thrifting*. Di Pekanbaru, pasar ini adalah pusatnya. Pengrajin rotan dan penjual ban dianggap menarik karena berada di suatu wilayah khusus yang ramai toko-toko menjual barang yang serupa. Pengrajin rotan berada di sepanjang jalan daerah Rumbai, sedangkan penjual ban berada di sekeliling pasar bawah Pekanbaru. Fenomena *coffee shop* dan *foodcourt* juga sedang ramai bermunculan di setiap kota. Penulis dan tim berharap dapat mengetahui mengapa persaingan yang ketat sudah jelas terjadi namun masih saja ada yang membuka toko baru. Yang terakhir adalah tempat sarapan pagi yang bernama miso pak lek. Miso adalah makanan berkuah sejenis soto. Pak lek telah berjualan lama di sebelah rumahnya, pelanggannya pun ramai setiap hari. Hal ini menarik dibicarakan karena banyak rumor yang memberitakan tentang hal mistis yang ada di tempat makan ini.

Pada minggu berikutnya, yaitu minggu kelima penulis membuat laporan tentang riset yang telah dilakukan. Tim sepakat untuk menggunakan aplikasi *Trello* dalam membuat laporan. Aplikasi ini membuat poin-poin lebih jelas sesuai dengan judulnya. Yang paling penting adalah aplikasi ini dapat

diakses bersama. *Chief creative officer* telah membuat *board* untuk setiap topik yang telah dipilih sebelumnya. Setiap *board* dapat diisi dengan *section* yang dapat diisi lagi. Misalnya pada gambar 3.7 sedang berada pada *workspace board* yang berjudul pasar. *Section* yang tersedia adalah pasar *second*, pekerjaan menarik di pasar dan pasar kodim. Penulis dan *writer staff* yang melakukan riset harus memasukkan seluruh fakta yang ditemukan. Fakta yang didapatkan di lapangan harus dilaporkan dalam bentuk positif dan negatif. Dari perspektif yang paling umum hingga yang sangat personal.



Gambar 3.3. Proses *sensing* penjual ban  
(Sumber: Data Pribadi)



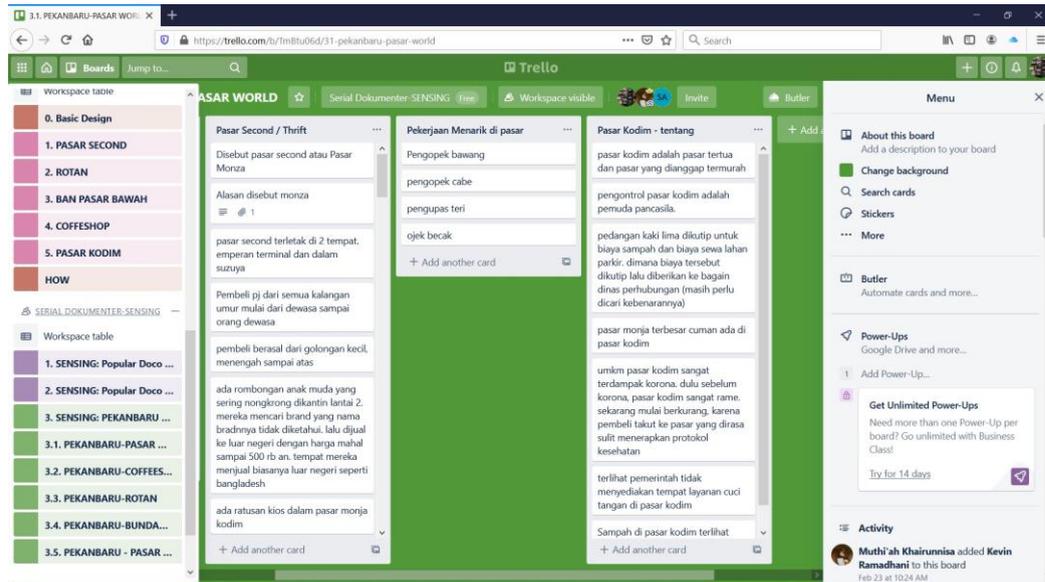
Gambar 3.4. Proses *sensing* pekerja rotan  
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 3.5. Proses *sensing* pasar *second*  
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 3.6. Proses *sensing* pasar *second*  
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 3.7. Laporan hasil *sensing*

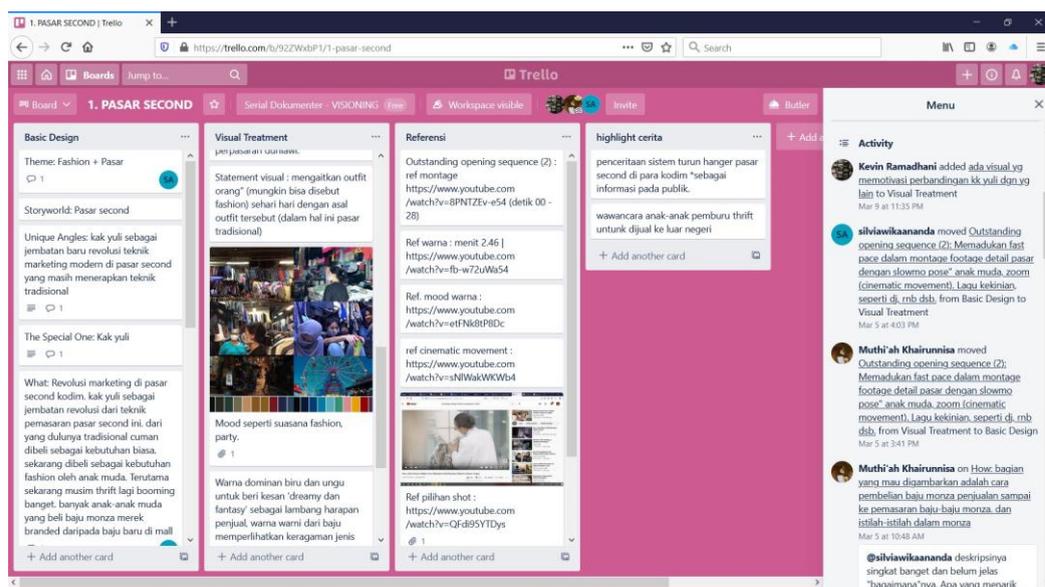
(Sumber: Data Pribadi)

Masih pada minggu kelima, poin-poin menarik akan dipilih oleh *chief creative officer*. Kemudian tim kembali melakukan *brainstorming* untuk melanjutkan ke tahap *visioning*. Pekerjaan masih menggunakan aplikasi *Trello*. Tahap ini adalah tahap dimana data yang didapat akan diperoleh, cerita yang ingin disampaikan mulai disusun dan konsep visual mulai dibuat. Pada tahap ini tim mulai dibagi tugas.

*Writer staff* diberi tanggung jawab untuk mengisi section *basic design*. Pada *section* ini poin-poin yang perlu dilengkapi adalah tema besar, *story world*, *unique angle*, *special ones*, *why*, *what* dan *how*. *Writer staff* juga harus memberi informasi lengkap tentang *highlight* cerita. Penulis bertanggung jawab untuk mengisi *section visual treatment*. Poin-poinnya adalah beberapa opsi *outstanding opening sequence*, *visual statement*, *look and mood* dan *color palette*. Seluruh poin yang penulis berikan harus dilengkapi dengan penjelasan dan referensi.

Hasil yang penulis dan tim temukan beragam. Dalam proses *sensing* disepakatilah keputusan untuk mengeliminasi beberapa topik yaitu *coffee*

*shop/foodcourt* dan miso Pak Lek. Dengan begitu menyisakan 3 topik yang akan diolah. Meskipun tugas telah dibagi namun pekerjaan tetap dilakukan dengan diskusi. Hal yang didiskusikan diantaranya adalah hal apa saja yang ingin menjadi informasi didalam cerita, bagaimana menceritakannya dan menentukan perspektif penceritaan. Setelah cerita dianggap sudah tepat, maka tim akan mencari referensi. Referensi diperlukan untuk melihat ragam penceritaan dan bagaimana memvisualisasikannya. Untuk mengisi poin yang dibutuhkan, penulis mengambil referensi dari beberapa akun *youtube*. Diantaranya adalah Anatman, Vice Indonesia, dan Kerah Biru. Dapat dilihat pada gambar 3.8. Dari referensi ini juga penulis mengambil contoh warna, *cinematic movement*, *shot* dan transisi *editing*. Contoh-contoh ini akan disertakan dalam hasil *visioning* dalam bentuk *screenshot*.



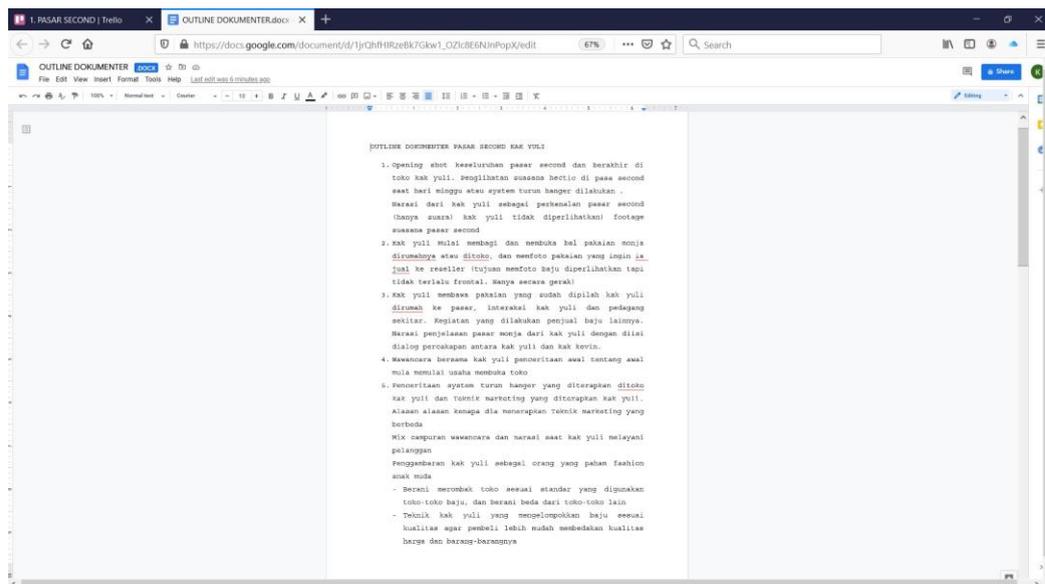
Gambar 3.8. Hasil *visioning*

(Sumber: Data Pribadi)

Proses *visioning* masih berlangsung hingga minggu kesembilan dan kesepuluh. Namun dibarengi dengan *briefing* pembuatan *presentation deck* untuk *potential client* ataupun kru yang akan direkrut. Tahap pertamanya adalah dengan membuat *outline* cerita dengan lengkap di *microsoft word*.

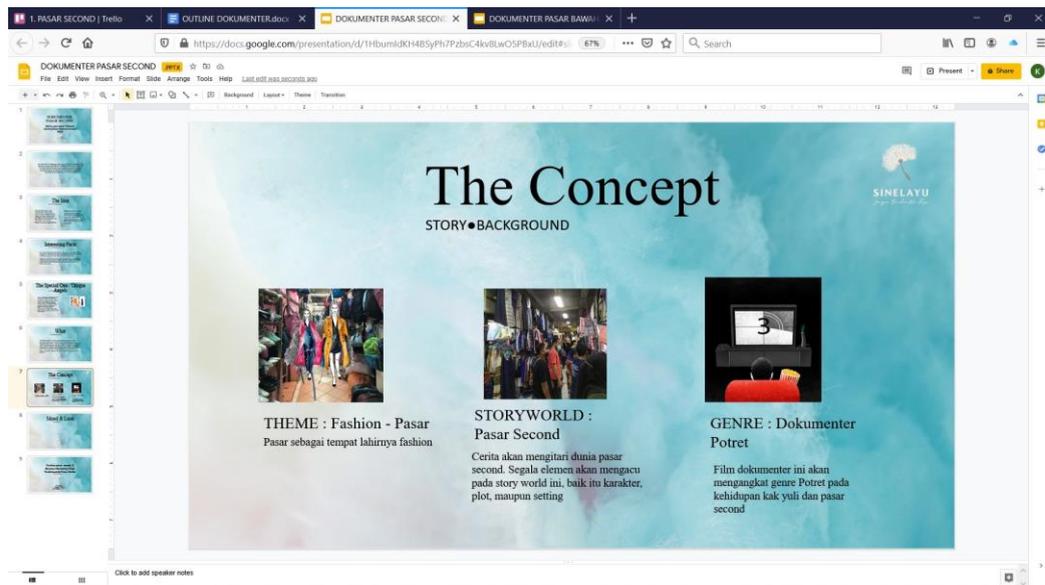
*Outline* berisi runtutan cerita, namun bukan naskah. Setelah seluruhnya disetujui oleh *chief creative officer* barulah tim bisa melanjutkan ke tahap pembuatan *presentation deck*. Contoh dapat dilihat pada gambar 3.9.

Presentasi dibuat di *microsoft power point*. Hal-hal yang perlu diperhatikan kurang lebih sama dengan pembuatan presentasi pada umumnya, yaitu harus menarik, menyertakan gambar dan tidak terlalu banyak tulisan. Poin-poin yang harus disampaikan adalah judul, penjelasan ide, fakta menarik tentang topik pembahasan, perkenalan narasumber, perspektif cerita, hal unik yang ingin diceritakan, tema besar, tempat, genre, dan konsep visual. Poin-poin ini hampir sama dengan hasil *visioning*, dapat dilihat pada gambar 3.10. Tahap *development* telah selesai namun karena keterbatasan waktu, penulis belum dapat melanjutkan ke proses *shooting*.



Gambar 3.9. Outline *series* dokumenter

(Sumber: Data Pribadi )



Gambar 3.10. *Deck* presentasi

(Sumber: Data Pribadi)

## 2. Omnibus Horor Dvirasad *Mask Studio*

Omnibus horror memiliki beberapa cerita horor pendek dalam satu video. Dalam proyek ini penulis diberikan *jobdesk* yang paling beragam. Posisi penulis dalam struktur organisasi berada dibawah *creative director*. Sehingga penulis juga harus bekerja di bawah kepemimpinannya. Di setiap cerita penulis ditempatkan pada posisi yang berbeda-beda. Penulis juga mengikuti seluruh tahap. Pengerjaan proyek ini memakan waktu satu minggu, yaitu pada minggu pertama penulis melakukan kerja magang di Sinelayu. Tahap paling pertama adalah pertemuan dan diskusi awal pihak Dvirasad *mask studio* dengan Sinelayu. Pertemuan ini dilakukan secara santai di *coffee shop*. Hasil dari pertemuan ini adalah bahwa cerita akan dibuat berdasarkan topeng yang akan dijadikan karakter khusus.

Proses pembuatan cerita dilakukan di kantor Sinelayu. Tahap ini tidak panjang dan sangat sederhana. Tahap riset juga dilakukan dengan cepat setelah selesainya seluruh topik cerita. Keputusan lokasi *shooting* dilakukan pada hari yang sama setelah selesai riset. Proses dilanjutkan dengan mendata seluruh kebutuhan *shooting* sesuai dengan kebutuhan setiap *jobdesk*. Penulis

hanya membantu dalam membuat konsep artistik untuk setiap cerita dan membantu Dvirasad *mask studio* mengetahui dimana mereka mendapatkan beberapa benda. Seluruh kebutuhan penulis laporkan kepada *chief creative officer* untuk ditinjau kembali. Setelah disetujui dan dianggap layak, maka proses produksi dilanjutkan.

Proses *shooting* dilakukan 2 hari. Secara keseluruhan, penulis diberi tugas untuk mengumpulkan foto dan video *behind the scene* dan membantu apapun yang perlu dibantu. Namun pada setiap cerita penulis tetap diberikan instruksi khusus apa saja yang perlu penulis jadikan prioritas. Pada cerita pertama penulis membantu kru kamera dan *sound* untuk menyiapkan alat-alat yang akan digunakan. Pada cerita kedua dan keempat, penulis diberikan tugas untuk menjadi kru artistik karena keperluan properti pada cerita tersebut agak rumit. Tanpa diduga, pada cerita ketiga dan kelima penulis diminta untuk menjadi salah satu pemeran cerita. Pada akhir *shooting*, penulis diberi tugas untuk membantu kru kamera dan *sound* untuk membereskan alat dan menyusunnya kembali di kantor.

Keesokan harinya, setelah *editor* menyelesaikan *rough cut*. Penulis diminta untuk memastikan kembali semua telah sesuai dengan rencana awal. Penulis juga harus memastikan kembali semua alat *shooting* lengkap dan berada pada tempatnya. Lalu penulis melaporkan seluruh proses produksi kepada *chief creative officer*. Setelah seluruh proses dilakukan, hasil akan kembali dilihat bersama untuk memastikan hasil tersebut layak di-*publish*. Keputusan dipertimbangkan bersama namun keputusan akhir tetap berada pada *chief creative officer*.



Gambar 3.11. Proses *shooting* proyek 2  
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 3.12. Proses *shooting* proyek 2  
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 3.13. Foto bersama proyek 2  
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 3.14. *Preview* proyek 2  
(Sumber: Data Pribadi)

### 3. Film tari ‘Lindung Bulan’ untuk acara pelantikan Komisi Film Riau

Kerjasama antara Komisi Film Riau dan Sinelayu sudah mulai dibicarakan pada minggu kelima penulis menjalani kerja magang. Setelah kedua pihak setuju, proyek dimulai dari mencari ide karya. Pada awalnya, semua sepakat untuk mengangkat budaya yang dinamakan dengan *batimang* dan *bagandu*. Menurut hasil riset pustaka yang dilakukan oleh *writer staff*, keduanya adalah nyanyian yang dinyanyikan oleh orang tua ketika hendak menidurkan anak mereka. Karena keterbatasan informasi tentang budaya tersebut, maka riset dilanjutkan dengan berkunjung ke daerah Kampar. Kampar berjarak beberapa jam dari kota Pekanbaru. Tim yang ditunjuk untuk melakukan riset adalah *head of AV production*, *production designer*, *creative director*, *writer staff*, sekretaris KFR dan penulis sendiri. Di daerah

tersebut, tim riset bertemu dengan seorang ahli budaya yang cukup dikenal di daerah Riau. Beliau kemudian membagi pengetahuan mengenai topik yang ditanyakan. Setelah itu, riset dilanjutkan ke sungai terdekat. Riset ke sungai diniatkan sebagai lokasi pengambilan gambar untuk memberi kesan puitis dan semiotika pada visual. Namun riset ini memberi ide baru yang lebih menarik yaitu mengangkat legenda ‘batu *bolah*’ yang berada di suatu sungai.



Gambar 3.15. Menuju tempat riset  
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 3.16. Riset tempat  
(Sumber: Data Pribadi)

Seluruh hasil riset dan ide baru tersebut dilaporkan kepada *chief creative officer*. Setelah melakukan *meeting* internal Sinelayu, maka dilakukan *meeting* dengan pihak KFR. Dengan waktu yang terdesak, Sinelayu akhirnya mengontak kelompok tari Serimelayu untuk diajak kerjasama. Pertemuan dilakukan di *studio* tari. Disana, seluruh *chief* dan *staff* ikut datang untuk mempercepat proses kerja. Hasil pertemuan ini adalah persetujuan kelompok tari Serimelayu untuk membantu Sinelayu membuat film tari yang menceritakan tentang legenda ‘batu *bolah*’. Pada pertemuan-pertemuan selanjutnya dengan Serimelayu, pembahasan mulai fokus kepada alur cerita dan visualisasinya. Penulis ditugaskan untuk membantu dalam kebutuhan artistik bekerjasama dengan Serimelayu dalam memilih kostum dan memilih properti yang sekiranya perlu.

Batu *bolah* terletak di desa Songgan, sungai Subayang. Jaraknya sekitar 3 jam dengan mobil dan 1 jam dengan perahu mesin. Waktu yang

semakin terbatas akhirnya membuat tim tidak bisa melanjutkan riset tempat. Dengan begitu, pengetahuan tentang lokasi hanya berdasarkan risetpustaka dan beberapa video YouTube. Kelompok tari Serimelayu yang sudah biasa dibuatkan lagu oleh kelompok musik Puncasebunyi akhirnya membuat Sinelayu juga bekerjasama dengan mereka. Proses diskusi dengan Puncasebunyi sangat singkat dan padat. Seluruh pihak kemudian mulai menjalankan tugas-tugasnya. Dalam tahap ini penari dan pemain musik sudah mulai berlatih.



Gambar 3.17. Latihan Puncasebunyi  
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 3.18. Latihan Serimelayu  
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 3.19. Rapat dengan kepala dinas pariwisata Riau

(Sumber:Data Pribadi)

Sinelayu dan Komisi Film Riau melaporkan proyek ini kepada kepala dinas pariwisata Riau untuk meminta izin bekerja. Pihak Sinelayu yang diutus untuk presentasi adalah *creative director*, *production designer*, dan penulis sendiri. Setelah mendapatkan persetujuan dari kepala dinas pariwisata, laporan kembali diberikan kepada *chief creative officer* di kantor Sinelayu. Pada pertemuan yang sama, dapat dikatakan adalah sebagai *final PPM crew*. Berisi tentang keperluan *shooting*, jadwal hingga pembagian kendaraan. Seluruh tahap ini dilakukan hingga minggu ketujuh. *Shooting* berlangsung di minggu kedelapan penulis bekerja magang. Seluruh *chief* ikut dalam proses *shooting* dikarenakan satu dan lain hal, penulis adalah satu-satunya *staff* yang akhirnya ikut. Dalam proses *shooting* ini penulis diberi tanggung jawab utama pada kebutuhan artistik. Tidak banyak hal yang perlu penulis lakukan pada *jobdesk* ini, penulis

dibantu oleh penanggung jawab dari Serimelayu. Dari Serimelayu diikutkan 2 penari utama, 1 penari cadangan dan sebagai kru yang membantu serta *choreographer* yang juga merupakan penanggung jawab. Pada *jobdesk* ini penulis hanya harus tetap memperhatikan kostum, *makeup* dan tata letak beberapa properti dari layar kamera. Penulis diberikan tugas lainnya yaitu mengumpulkan data *behind the scene*. Penulis melakukan itu hanya dengan menggunakan *handphone* saja. Karena lokasi *shooting* berada di sekeliling sungai, akan membuat kerumitan tersendiri jika membawa kamera selain kamera yang dipakai oleh *director of photography*. Sebagai *staff* magang yang baru diberikan dua pekerjaanringan, penulis diminta untuk membantu *head of AV production* dalam mencatat pengeluaran, menghitung jumlah uang yang dikeluarkan dan menyimpan setiap bon serta kwitansi pembayaran. Hal ini dikarenakan sekretaris KFR dan *staff* lain yang seharusnya ikut sedang berhalangan. Ketiga pekerjaan ini memang tidak sulit, namun membutuhkan konsentrasi penuh dalam setiap transisinya. Di tempat yang asing ini, seluruh kru tinggal di rumah warga. Seluruh kru bertanggung jawab atas barang-barang pribadi dan seluruh barang-barang *shooting*.



Gambar 3.20. Proses *shooting* proyek 3  
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 3.21. Proses *shooting* proyek 3  
(Sumber: Data Pribadi)

Pada pertemuan berikutnya di kantor Sinelayu, dilakukan *preview* dan diskusi atas hasil gambar yang didapatkan. Banyak kendala yang membuat film tidak begitu sesuai dengan rencana awal. Akhirnya disetujui bahwa pemutaran film tari tersebut akan dibantu dengan *live dance* dan *live scoring music* agar lebih menarik. Proses *post-production* dilanjutkan dengan latihan sinkronisasi *live music* dan *live dance*. Pada hari pemutaran, semua berjalan lancar dan sesuai rencana.

### **3.3.2. Kendala yang Ditemukan**

Kendala teknis pertama yang penulis temukan adalah pada masalah rusaknya *software* Microsoft dan adobe premiere di laptop penulis. Hal ini menjadi kesulitan tersendiri dalam mengerjakan *paperwork* yang diberikan oleh *chief creative officer*. Khususnya pada proyek *series* dokumenter Sinelayu yang beberapa tugas harus dikerjakan di *word* atau *powerpoint*. Selain itu penulis juga tidak mendapatkan tugas *editing* dan tidak mendapatkan ilmu. Kendalaberikutnya yang penulis temukan adalah ketika penulis diminta untuk mempersiapkan alat-alat *shooting* seperti kebutuhan kamera, lampu dan suara. Penulis sedikit memahami namun tidak terlalu mengetahui mengenai *detail* kebutuhan pada *jobdesk* tersebut. Kendala terakhir adalah durasi pengerjaan padaproyek kerjasama dengan Komisi Film Riau yang sangat mepet. Banyak hal yangdikerjakan secara terburu-buru dan tidak matang pada seluruh tahap produksi. Kendala ini juga berimbas kepada proyek *series* dokumenter Sinelayu yang jadi terbengkalai.

Kendala non teknis yang penulis temukan yang paling utama adalah pandemi 'corona'. Situasi ini menimbulkan beberapa masalah seperti keterbatasan pertemuan, kerumitan dalam memenuhi protokol kesehatan dan aturan-aturan tambahan di masa pandemi ini seperti penutupan jalan. Kendala kedua yang penulis temukan adalah banyaknya proyek yang memiliki budget kecil. Kota Pekanbaru yang sedang berjuang ekonomi kreatifnya sedang kesulitan dalam mempertahankan harga pasar untuk jasa kreatif. Hal ini

menyebabkan kerusakan harga pasar dan persaingan yang kurang sehat. *Budget* yang sedikit ini membuat karya tidak maksimal dan tidak dapat bereksplorasi dalam pencarian ide. Kendala berikutnya berada pada keadaan iklim yang tidak menentu. Riau adalah kawasan yang dilewati oleh garis khatulistiwa. Keadaan udara yang biasa dirasakan adalah panas terik. Namun pada beberapa bulan terakhir sedang sering terjadi hujan tak terduga. Perubahan cuaca yang ekstrim ini juga menyebabkan gangguan kesehatan pada banyak orang. Khususnya pada proyek kerjasama dengan Komisi Film Riau. Salah satu *staff* tidak dapat ikut karena sedang sakit. Pada hari pertama *shooting* harus ditunda karena hujan deras melanda pada dini hari. Air sungai meluap setinggi rumah hingga tidak dapat dilalui untuk menuju ke lokasi *shooting*.

### **3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan**

Untuk kendala teknis pertama, penulis memilih untuk menggunakan *google drive* untuk membuka dan mengerjakan tugas dari *chief creative officer*. Yang kedua, ketika penulis tidak cukup paham dengan tugas yang diberikan penulis akan bertanya dan meminta arahan. Untuk waktu-waktu selanjutnya penulis akan berusaha mengingat dan terus belajar. Keterbatasan waktu yang penulis dapatkan dijadikan pembelajaran untuk beradaptasi. Penulis membiasakan diri untuk bekerja dalam tekanan dan berpikir cepat dalam membuat keputusan. Hal terpenting adalah untuk tidak menunda-nunda pekerjaan dan memanfaatkan waktu luang dengan baik.

Pandemi corona yang sedang dihadapi semua orang akan penulis jadikan kebiasaan. Persiapan mental dan fisik diperlukan untuk menghadap situasi-situasi yang sulit seperti ini. Solusinya adalah dengan terus mencari jalan keluar atas setiap masalah satu persatu. Baik sendiri maupun dengan tim. Budget yang terbatas harus membuat pemikiran untuk lebih kreatif. Kreatif dengan memanfaatkan barang atau jasa yang lebih menghemat biaya. Jasa yang ekonomis dapat didapat jika dari dalam diri dibiasakan untuk saling membantu. Barang yang murah akan didapatkan dengan banyak koneksi pertemanan,

peminjaman dan kreatif dalam membuat barang yang jika dibeli harganya lebih mahal. Pada cuaca yang buruk ini solusi yang dapat penulis lakukan paling utama adalah dengan menjaga kesehatan. Untuk kemungkinan terganggunya waktu produksi, penulis biasanya akan menyarankan waktu tambahan atau perencanaan jika terjadi hal-hal yang diinginkan.