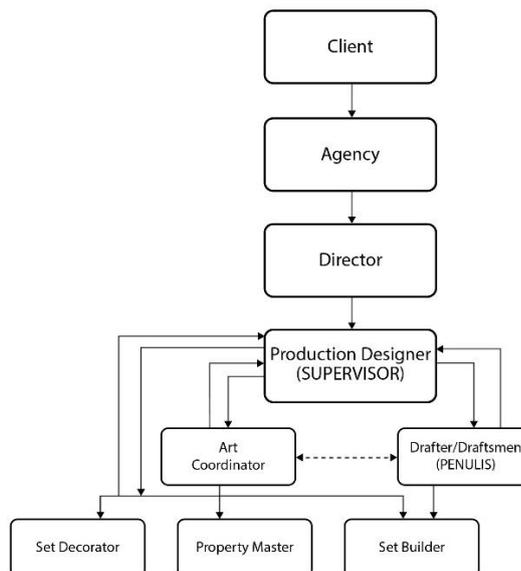


## BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

*Art department* merupakan sebuah departemen dalam film dengan banyak peran di dalamnya. Kepala dari divisi ini adalah *production designer*, atau sering kali merangkap juga sebagai *art director*. Kedudukan penulis dalam program magang ini adalah sebagai bawahan langsung dari *supervisor*. Dalam kedudukan ini, penulis memiliki pekerjaan utama sebagai *drafter* atau orang yang menggambar *set*. Selain dari menjadi *drafter*, penulis juga bertugas membantu *supervisor* sebagai asisten untuk membuat *references board* pada tahapan pra-produksi dan *standby* pada saat hari produksi. Berikut adalah penjabaran dari kedudukan dan koordinasi yang dilakukan penulis dalam departemen ini.



Gambar 3.1 Bagan Koordinasi *Art Department*  
(sumber wawancara pribadi, 2021)

*Supervisor* penulis memegang jabatan sebagai *production designer* dan *art director* yang merupakan kepala dari *art department*. Koordinasi terjadi dari *client* yang memberikan *brief* kepada *agency*. Kemudian *agency* mengolah *brief* tersebut dan memberikannya kepada *director*, di sisi lain *agency* dapat memberikan

preferensi dan permintaan mereka juga kepada *director*. Kemudian *director* akan berkoordinasi dengan *production designer/art director* untuk merealisasikan *brief*.

Penulis memegang posisi sebagai *drafter* atau *draftsmen*. Sehingga penulis akan berkoordinasi langsung dengan *supervisor* penulis yang adalah *production designer*-nya. Penulis juga berkoordinasi secara timbal balik dengan *art coordinator*. *Art coordinator* akan memberikan informasi *budget* untuk disesuaikan dengan *set* dan penulis akan memberikan informasi *set* untuk di-*breakdown* oleh *art coordinator*. Setelah gambar *set* selesai, penulis akan memberikan 3D *render* dan modul ukuran dari gambar yang telah dikerjakan kepada *set-builder*. Gambar ini berfungsi sebagai petunjuk untuk *set-builder* merealisasikan visualisasi yang sudah dirancang.

Pada bagan koordinasi ini, *production designer/art director* juga akan berkoordinasi langsung dengan *art coordinator*, *set-decorator*, *property master*, dan *set-builder*. Koordinasi ini dilakukan untuk menyampaikan konsep *art director* dan kesesuaian semua materi visual yang sedang dikerjakan. Sementara *art coordinator* juga berkoordinasi langsung dengan *set-decorator*, *property master*, dan *set-builder* untuk memastikan semua kebutuhan mereka terpenuhi baik secara *budget* dan material.

## **3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang**

Selama program kerja magang, penulis telah mengerjakan beberapa proyek TVC. Proyek-proyek ini berasal dari berbagai macam *brand* di Indonesia, produknya pun juga bermacam-macam. Mulai dari *food and beverages*, bank, *travel*, jaringan seluler (*provider*), maupun *video games*.

### **3.2.1 Tugas yang Dilakukan**

Berikut adalah penjabaran tugas dan detail dari pekerjaan program magang yang dilakukan penulis disetiap minggunya.

Tabel 3.1 Pekerjaan Mingguan Program Magang Merdeka

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 (26 Juli - 1 Agustus)	- Latihan dengan proyek XL Prio	- Membuat <i>references board</i> - Membuat <i>moodboard</i> - Revisi
2	2 (2 Agustus - 8 Agustus)	- BRI Private - Pocari Sweat: Bintang SMA	- <i>Recce</i> BRI Private - <i>Initial brief</i> - Membuat draf SketchUp
3	3 (9 Agustus - 15 Agustus)	- BRI Private - Pocari Sweat: Bintang SMA	- <i>Recce</i> Pocari - Membuat draf SketchUp BRI & Pocari - <i>Workshop</i> Pocari
4	4 (16 Agustus - 22 Agustus)	- BRI Private - Pocari Sweat: Bintang SMA	- Membuat draf SketchUp BRI - Masuk set Pocari - <i>Shooting day</i> Pocari - Masuk set BRI
5	5 (23 Agustus - 29 Agustus)	- BRI Private - Traveloka Fortuna	- <i>Shooting day</i> BRI - Membuat grafis Traveloka
6	6 (30 Agustus - 5 September)	- Traveloka Fortuna - Mobile Legend: Bang Bang	- Membuat grafis Traveloka - Membuat <i>references board</i> Mobile Legend - Membuat draf SketchUp Bango

		- Bango Hitam Gurih	- <i>Recce Mobile Legend</i>
7	7 (6 September - 12 September)	- Mobile Legend: Bang Bang - Bango Hitam Gurih	- Membuat draf SketchUp Bango - <i>Shooting day</i> Mobile Legend
8	8 (13 September - 19 September)	- Mobile Legend: Bang Bang - Bango Hitam Gurih	- <i>Shooting day</i> Mobile Legend - Masuk set Bango - <i>Shooting day</i> Bango
9	9 (20 September - 26 September)	- Tidak ada job	-
10	10 (27 September - 3 Oktober)	- IM3 Ooredoo Snapchat	- Membuat <i>references board</i>
11	11 (4 Oktober - 10 Oktober)	- IM3 Ooredoo Snapchat	- Membuat dan revisi <i>references board</i> - Membuat draf SketchUp - <i>Shooting day</i>
12	12 (11 Oktober -	- Tidak ada job	-

	17 Oktober)		
13	13 (18 Oktober – 24 Oktober)	- Tidak ada job	-
14	14 (25 Oktober – 31 Oktober)	- Tidak ada job	-

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

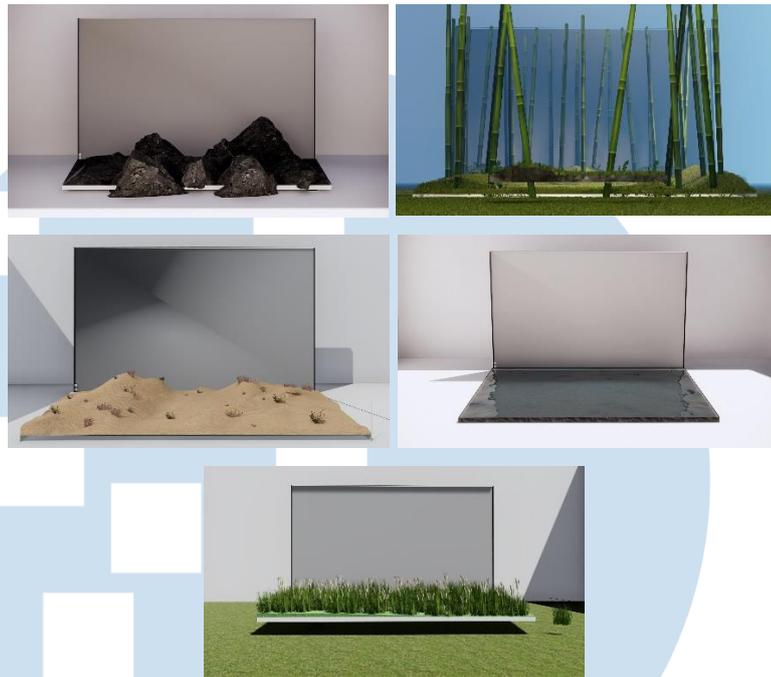
Penulis memulai program kerja magang ini pada masa pandemi COVID – 19. Pada awal minggu bekerja, supervisor hanya memberikan latihan layaknya simulasi proyek sesungguhnya, hal ini dikarenakan kegiatan *shooting* belum dimulai kembali. Tugas dalam pelatihan ini adalah membuat *references board* dan *moodboard*. Kemudian setelah kegiatan *shooting* di industri kembali berjalan, penulis pun mulai mendapatkan dua proyek sekaligus. Penulis diberi tugas untuk menggambar rancangan set di SketchUp. Gambar yang dibuat adalah rancangan set mulai dari konstruksi bangunan sampai hasil akhir yang berbentuk *3D render* lengkap dengan *mood visual* dan *lighting*-nya. Selain membuat gambar set, penulis juga ditugaskan untuk menjadi asisten supervisor dalam membuat *references board*, *moodboard*, serta kebutuhan grafis layaknya yang sudah diajarkan saat latihan. Pada hari produksi, penulis bertugas untuk *standby* membantu anggota *art department* yang lain untuk menyiapkan *set*.

## A. Proses Pelaksanaan

Berikut adalah penjabaran dari proyek TVC yang sudah dijalankan penulis selama program kerja magang.

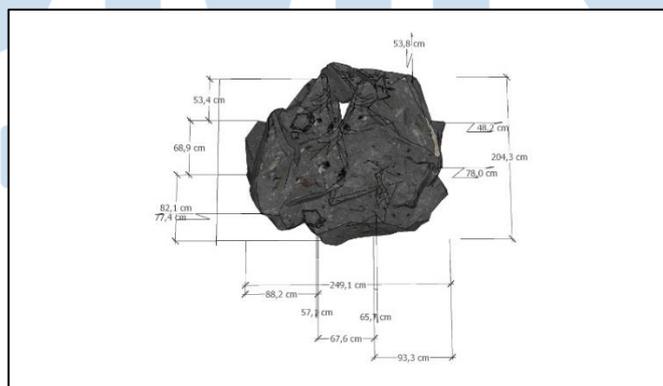
### A1. Pocari Sweat: Bintang SMA

TVC Pocari Sweat: Bintang SMA adalah iklan yang dilaksanakan di studio menggunakan teknologi Unreal Engine dengan LED panel sebesar 8x5 meter. Sehingga *set design* yang akan dibuat diperuntukkan area di depan LED panel tersebut dan dibangun mulai dari nol. *Set design* yang akan dibuat adalah elemen-elemen eksterior pada alam seperti bebatuan, padang pasir, hutan bambu, padang rumput, dan danau. Diawali dengan penulis mengikuti *recce* di studio Karno's di Cibubur. Pada saat *recce*, penulis mendapat ukuran luas dan tinggi studio. Kemudian *art director* memberikan *references board* kepada penulis sebagai sumber referensi material dan bentuk *set*. Sumber referensi material berisi tekstur dan bentuk dari objek yang akan dimasukkan ke dalam *set*. Contohnya, bentuk dan tekstur batu, warna pasir di padang pasir, jenis bambu yang akan digunakan, serta jenis padang rumput. Setelah itu, penulis membuat gambar *set* sesuai arahan *art director* menggunakan *software* SketchUp dan di-*render* menggunakan Enscape dan Lumion. Dimensi *set* di depan LED panel yang dibuat oleh penulis berbentuk trapesium yang memiliki sisi 6 meter, 8 meter dan tinggi 6 meter. Terdapat juga batas ukuran tinggi objek tertentu, yaitu batu maksimal setinggi 160 cm, bambu setinggi 5 meter, dan berdiameter 8-12 cm.

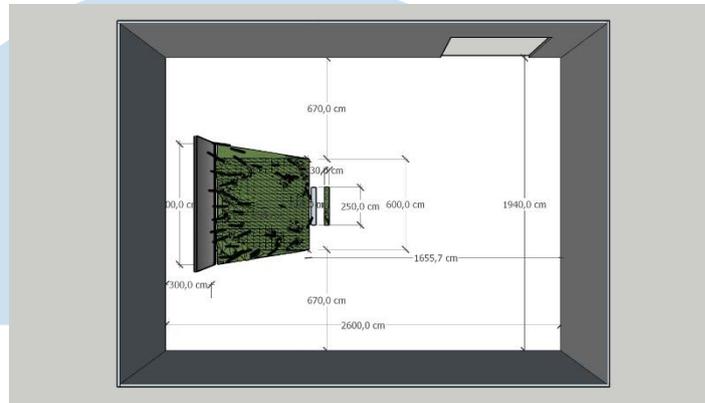


Gambar 3.2 Gambar *Set* Pocari Sweat: Bintang SMA (sumber dokumentasi Onomastika Films, 2021)

Gambar *set* yang telah dibuat tentu saja mengalami banyak tahapan revisi, baik revisi dari *art director*, klien maupun sutradara. Penulis juga membuat beberapa pilihan untuk satu jenis *set*. Setiap gambar *set* harus disetujui *art director* dan lolos tahap *final pre-production meeting*, baru setelah itu gambar *set* dibuat modul dan *floorplan* untuk diberikan kepada tim *set-builder*.



Gambar 3.3 Gambar Modul Pocari Sweat: Bintang SMA  
(sumber dokumentasi Onomastika Films, 2021)



Gambar 3.4 Gambar *Floorplan* Pocari Sweat: Bintang SMA  
(sumber dokumentasi Onomastika Films, 2021)

Sebelum hari produksi, dilakukan *workshop* untuk merencanakan *set*. Segala percobaan dan penataan *set* dilakukan dulu di sini agar pada saat hari *shooting* semua dapat dilaksanakan dengan baik. Saat *workshop*, LED panel yang digunakan untuk Unreal Engine berukuran lebih kecil, begitu pula objek *set*-nya. Pada saat *workshop* pun penulis masih melakukan revisi untuk menyesuaikan peletakan elemen alam pada gambar *set*. *Shooting* dilaksanakan selama dua hari, dan saat hari produksi penulis berpartisipasi dalam *set* untuk *standby*. Penulis lebih banyak menangani *hand-props* ketimbang *set*, dikarenakan ukuran benda-benda *set* yang besar dan berat seperti batu dan bambu tidak mampu diangkat oleh penulis. Setelah *wrap*, penulis juga bertugas untuk membereskan *hand-props* dan merapikannya.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.5 Gambar Hari *Shooting* Pocari Sweat: Bintang SMA (sumber dokumentasi pribadi, 2021)

## A2. Bango Hitam Gurih

Iklan Bango Hitam Gurih ini merupakan produk kecap baru yang akan mulai dipasarkan di luar Jawa Timur. Sehingga iklan ini akan menonjolkan bahwa produk tersebut mengusung cita rasa Jawa Timur. Konsep yang diusung adalah makanan jalanan Indonesia untuk kelas menengah. Lokasi yang digunakan berada di dalam studio, sehingga *set* harus dibangun dari nol.

Pada proyek ini, penulis berperan dari awal yaitu membuat *references board* bersama *supervisor*. Kata kunci dari referensi yang harus dicari di antaranya adalah *food festival*, *food corner*, *street food*, dan *display* nasi goreng. Referensi ini kemudian disusun dalam bentuk *power point* dan dilengkapi dengan *color palette*. Setelah disetujui oleh *art director*, maka *references board* ini akan diberikan untuk *first pre-production meeting* (*first PPM*). Kemudian klien akan memberikan persetujuan dari *meeting* tersebut. Proses *first PPM* berjalan dengan lancar dan tidak ada revisi untuk *references board*-nya



Gambar 3.6 *Color Palette* Bango Hitam Gurih (sumber dokumentasi Onomastika Films, 2021)



Gambar 3.7 *References Board* Bango Hitam Gurih (sumber dokumentasi Onomastika Films, 2021)

Setelah referensi disetujui, maka penulis mulai membuat gambar *set*. Diawali dengan membuat desain gerobak nasi goreng sebagai *set* utamanya. Desain gerobak ini mengambil inspirasi dari atap rumah adat Jawa, sehingga gerobak ini berwarna kayu gelap dan memiliki ukiran (*wuwungan*). Bentuk gerobaknya sendiri mengambil referensi dari tukang nasi goreng langganan salah satu kru. Penulis membuat desain gerobak nasi goreng selama satu hari dan akhirnya baru direvisi setelah *first pre-production meeting* ketika klien sudah memberi tanggapan.



Gambar 3.8 Desain Gerobak Bango Hitam Gurih (sumber dokumentasi Onomastika Films, 2021)

Setelah desain gerobak disetujui *supervisor* (persetujuan klien baru ada setelah persetujuan *supervisor*), penulis pun mengikuti *workshop* sembari membuat desain *set* lokasi. Pada *workshop* ini, dilakukan percobaan untuk *product shot*, yaitu kecap Bango Hitam Gurih itu sendiri dan nasi goreng yang menjadi menu utama. Penataan *product shot* untuk nasi goreng dilakukan oleh *food stylist* profesional. Tukang nasi goreng yang gerobaknya dijadikan untuk referensi juga dipanggil untuk mengikuti *workshop*. Hal ini bertujuan agar semua kru yang berpartisipasi mendapatkan gambaran dan penulis sendiri dapat merevisi ukuran gerobak sesuai dengan referensi nyata.

Penulis sebagai *drafter* membuat draf pertama gambar *set* dalam waktu sehari. Draf yang dibuat adalah kompleks ruko yang mengambil referensi dari ruko-ruko di Kota Tua. Namun ternyata, klien menginginkan bentuk ruko dengan kelas lebih rendah dan hanya memiliki *budget* yang sedikit. Sehingga penulis masih membuat draf revisi sampai satu minggu ke depan. Revisi yang dilakukan adalah mengubah bentuk ruko, mengurangi area yang akan dibangun, dan mengurangi jumlah barang *set* yang digunakan. Setelah jadi, hasil gambar *set* kemudian dibuat modul ukurannya dan diberikan kepada *set-*

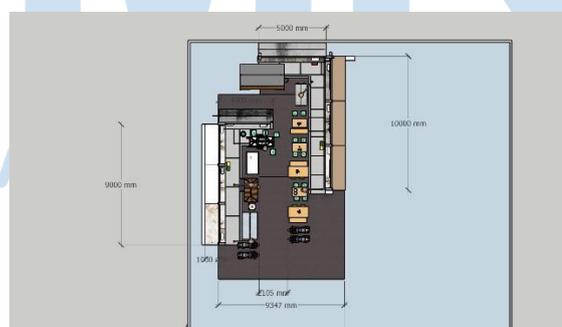
*builder* untuk dibangun, sementara *art coordinator* mendata jumlah barang yang dipakai dengan cara melihat gambar render. Gambar yang di-render pun dibuat sesuai dengan *shot* yang ada pada *storyboard* dengan tujuan untuk memberi gambaran kepada sutradara dan klien.



Gambar 3.9 Desain Awal Ruko Bango Hitam Gurih  
(sumber dokumentasi Onomastika Films, 2021)



Gambar 3.10 Desain Final Ruko Bango Hitam Gurih  
(sumber dokumentasi Onomastika Films, 2021)



Gambar 3.11 *Floorplan* Ruko Bango Hitam Gurih  
(sumber dokumentasi Onomastika Films, 2021)



Gambar 3.12 Modul Ruko Bango Hitam Gurih  
(sumber dokumentasi Onomastika Films, 2021)

Pada hari *shooting* penulis pun bertugas untuk *standby* bersama kru art department yang lain. Hal yang dilakukan adalah menyiapkan *setting* dan properti untuk setiap *shot*-nya. Memastikan bahwa barang-barang yang ada siap untuk di-*shot* dan digunakan oleh aktor, seperti makanan dan minuman (*hand-props extras*), serta memindahkan barang *setting* seperti: meja, kursi, dan gerobak.



Gambar 3.13 Gambar Hari *Shooting* Bango Hitam Gurih  
(sumber dokumentasi pribadi, 2021)

### A3. IM3 Ooredoo Snapchat

Proyek ini adalah TVC untuk layanan seluler IM3 Ooredoo yang berkolaborasi dengan aplikasi media sosial Snapchat. Waktu pengerjaannya sangat singkat yang berlangsung selama seminggu. Konsep yang diusung adalah tampilan yang berwarna-warni, ceria, dan *setting* tidak boleh terlihat seperti lokasi sungguhan. Penulis mulai mengerjakan proyek ini pada tanggal 3 Oktober 2021, diawali dari membuat *references board* untuk beberapa lokasi yaitu kamar Dila, kafe, ruang tamu, dan studio musik anak metal. *References board* dikerjakan selama dua hari yaitu sampai tanggal 4 Oktober 2021 dikarenakan klien menginginkan bentuk lokasi yang cukup unik dan referensinya sulit ditemukan di internet. Salah satu set yang sulit ditemukan referensinya adalah studio musik anak metal namun berwarna-warni. Sehingga *art director* membuat referensinya sendiri menggunakan SketchUp yang digambar oleh drafter profesional (bukan penulis karena penulis belum berkapasitas untuk menggambar dengan waktu sesingkat itu). Kemudian dilanjutkan dengan *first pre-production meeting* pada tanggal yang sama.



Gambar 3.14 *References Board* IM3 Ooredoo Snapchat (sumber dokumentasi Onomastika Films, 2021)



Gambar 3.15 *References Board* IM3 Ooredoo Snapchat (sumber dokumentasi Onomastika Films, 2021)

Waktu pra-produksi yang sangat singkat mengharuskan lokasi *setting* mulai digambar malam itu juga, sehingga *art director* sudah menyiapkan tiga *drafter* cadangan untuk membantu penulis menyelesaikan gambar. Salah satunya adalah *drafter* profesional yang memulai gambar dari keempat *setting* tersebut. Kemudian setelah dasar dari gambar tersebut sudah jadi, penulis tetap memegang tanggung jawab sebagai *drafter* magang untuk melanjutkan apabila ada revisi. Tak lama, klien dan agensi pun memberikan revisi sampai dua hari sebelum hari *shooting*, bahkan melewati tanggal *final pre-production meeting* yang diadakan pada tanggal 6 Oktober 2021. Namun revisi yang dikerjakan penulis hanya ditujukan untuk *setting* studio musik, kamar Dila, dan kafe. Setelah mengerjakan gambar, penulis pun *me-render* gambar menggunakan Enscape sesuai *shot* di *storyboard*, diikuti dengan membuat modul ukuran untuk *setting*, perabotan, dan juga *floorplan* untuk *set-builder*.



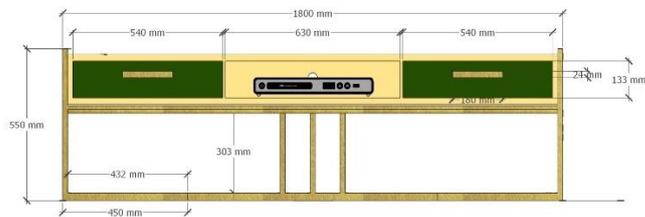
Gambar 3.16 Studio Musik IM3 Ooredoo Snapchat (sumber dokumentasi Onomastika Films, 2021)



Gambar 3.17 Kamar Dila IM3 Ooredoo Snapchat (sumber dokumentasi Onomastika Films, 2021)



Gambar 3.18 *Floorplan* Studio Musik IM3 Ooredoo Snapchat (sumber dokumentasi Onomastika Films, 2021)



Gambar 3.19 Modul Meja Ruang Tamu IM3 Ooredoo Snapchat (sumber dokumentasi Onomastika Films, 2021)

*Shooting* berlangsung selama satu hari dan berlokasi di Studio Guet, Jakarta Selatan. Keempat *set* dibangun dari nol di dua ruangan studio, dengan jumlah dua *set* di setiap studionya. *Setting* kafe bersamaan dengan ruang tamu (Studio A), dan *setting* kamar bersamaan dengan studio musik (Studio B). Penulis pun ditugaskan untuk *standby* di Studio A dan membantu sampai *wrap*. Pekerjaan yang dilakukan penulis selama *standby* adalah mengepel lantai kafe, membantu menata makanan, membantu menyusun *set* ruang tamu, menjaga kebersihan layar *handphone* dari debu, dan masih banyak lagi.



Gambar 3.20 Gambar Hari *Shooting* IM3 Ooredoo Snapchat (sumber dokumentasi pribadi, 2021)

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

#### A. Penyesuaian dengan tenggat waktu yang singkat

Dunia industri TVC/*Television Commercial* adalah sebuah industri kejar tayang untuk memproduksi sebuah iklan. Waktu yang dimiliki untuk tahapan pra-produksi biasanya hanya berlangsung selama 2-3 minggu. Sementara proyek yang dikerjakan tidak hanya satu, bisa dua proyek di saat yang bersamaan. Durasi untuk membuat *reference board* biasanya berlangsung selama satu hari. Sementara durasi untuk menggambar *set* dapat berlangsung selama 1-2 hari sebelum *pre-production meeting* (PPM). Kemudian akan ada waktu kira-kira satu minggu untuk melanjutkan gambar sesuai revisi dan kesesuaian budget yang diberikan sebelum akhirnya menuju tahap *final PPM*.

Pada awalnya, penulis cukup kewalahan dengan tenggat waktu ini. Hal ini terjadi karena tugas yang diberikan mengharuskan penulis bekerja 18-24 jam sehari. Perlu adanya penyesuaian gaya hidup dan pola bekerja untuk menghadapi beban pekerjaan seperti ini. Akhirnya kesehatan penulis sempat menurun karena kurang istirahat dan tertekan.

#### B. Kurangnya penguasaan *software*

Pengerjaan menggambar *set* memerlukan *software* yaitu SketchUp dan untuk *rendering*-nya dapat menggunakan Enscape, Lumion, dan Cinema 4D. Pada awalnya, penulis dapat menggunakan SketchUp, namun hanya sekedar menggunakan. Penulis belum dapat bekerja dengan efektif dan cepat untuk menyelesaikan gambar *set* sesuai tenggat waktu. Pada proyek Pocari Sweat: Bintang SMA, penulis diharuskan membuat *set* yang terdiri dari elemen-elemen alam, sementara selama ini penulis biasanya hanya membuat *set* interior. Tenggat waktu yang diberikan sebenarnya hanya dua hari, namun penulis baru bisa menyelesaikannya pada hari ke empat. Sementara pihak *set-builder* dan *property master* sudah menunggu hasil 3D *render*-nya untuk membangun dan membeli semua kebutuhan *setting* dan properti.

Kemudian terdapat juga kendala pada *software* untuk me-render. Penulis mengetahui bahwa *software render* tercepat adalah Enscape, tetapi penulis tidak mengetahui bagaimana mengatur *lighting* melalui Enscape. Jadi pada awalnya, penulis hanya bisa mengatur cahaya dan waktu matahari saja, dan tidak dapat menambahkan *practical light*. Sementara Cinema 4D sangat tidak efektif untuk mengimpor *file* SketchUp karena sangat memakan waktu.

C. Kurangnya pengetahuan tentang *set design*

Sebelum terjun ke dunia industri, penulis memang sudah beberapa kali mengerjakan proyek TVC sebagai *art director*, tetapi dengan cakupan yang kecil. Karena produksi masih bertaraf kecil, pengalaman yang didapat juga masih sedikit sehingga istilah dan pengetahuan yang digunakan masih awam. Saat memulai program kerja magang, banyak istilah dan ukuran bangunan yang tidak dipahami oleh penulis. Sehingga beberapa arahan *supervisor* harus ditanyakan dan dipastikan ulang oleh penulis.

### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

A. Memastikan *timeline* dan menyesuaikan pola bekerja

Tenggat waktu yang singkat dan pekerjaan yang banyak ini memerlukan siasat agar dapat dijalankan dengan baik. Penulis akhirnya selalu memastikan *timeline* kepada *supervisor* agar bisa memperkirakan waktu pengerjaan. Selain itu menyempatkan istirahat walaupun hanya sekedar tidur tiga sampai empat jam, serta makan yang teratur.

B. Belajar langsung dengan arsitek dan *drafter* profesional

Penulis mempelajari SketchUp langsung dengan kerabat penulis yang adalah seorang arsitek. Kerabat penulis mengajarkan bagaimana caranya menggunakan SketchUp dengan efektif serta memberikan tips

untuk membuat bentuk-bentuk bangunan tertentu. Penulis juga diajarkan *software render* baru yaitu Lumion. Lumion sering dipakai oleh arsitek untuk me-render hasil bangunan mereka lengkap dengan *mood* dan *lighting*.

Penulis juga belajar dan menanyakan cara kerja *software* Enscape kepada *drafter* profesional. Beliau mengajarkan caranya menaruh *lighting* dan *short cut* di Enscape. Pembelajaran ini membuat penulis dapat mengerjakan gambar *set* dengan lebih cepat, efektif, dan efisien.

C. Mempelajari ukuran dan istilah *set design* dari arsitek dan internet

Bangunan memiliki standar ukurannya sendiri, seorang *drafter* tidak bisa membuat ukuran dengan sembarangan. Maka dari itu, penulis mempelajari ukuran dan istilah bangunan di internet. Selain itu kerabat penulis yang adalah arsitek juga memberitahu ukuran-ukuran dasar serta rekomendasi buku untuk dipelajari.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA