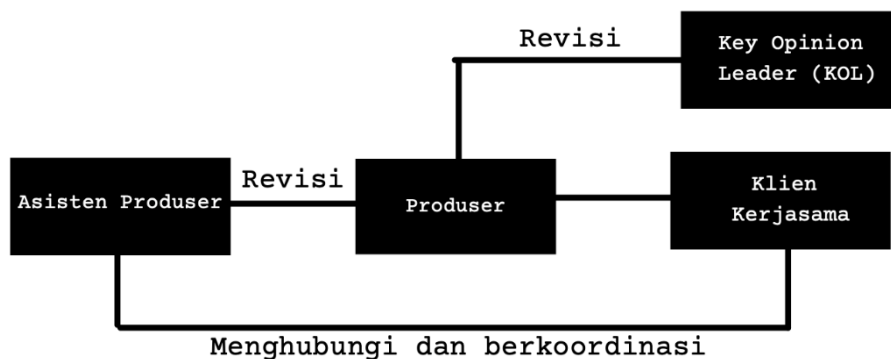


## BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam melaksanakan program magang di Relate Films, penulis ditempatkan sebagai asisten produser yang dibawah langsung oleh Produser Relate Films Perlita Desiani. Pada divisi ini, berisikan Produser, *Line Producer*, *Finance*, Asisten Produksi dan Asisten Produser. Dalam divisi ini, penulis diberikan tanggung jawab untuk membantu dan berkoordinasi dengan produser secara langsung. Tugas yang dilakukan oleh penulis cukup beragam seperti, menghubungi pihak-pihak kerjasama, membuat *invoice* Key Opinion Leader (KOL), mengumpulkan materi *website*, membuat *pitch deck*, membantu kelancaran pra produksi, dan lain-lainnya.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Sumber: dokumen perusahaan, 2021

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Sebagai asisten produser, tugas dan pekerjaan yang dilakukan penulis mengikuti arahan yang telah diberikan oleh Produser secara langsung. Tugas yang berhubungan dengan sebuah proyek yang dikerjakan Relate Films, maka penulis selalu berkoordinasi dengan Produser. Jika hal yang dikerjakan berhubungan dengan pihak kerjasama, Produser mempercayai penulis untuk dapat menghubungi

pihak-pihak tersebut sesuai dengan arahan atau instruksi yang sudah diberikan olehnya. Setelah itu, semua informasi yang telah didapatkan akan penulis laporkan kepada Produser. Pada dasarnya, tugas dan tanggung jawab yang dilakukan oleh penulis sebagai asisten produser juga beragam dan banyak kebutuhan yang harus diselesaikan sehingga penulis juga mengerjakan tugas yang berbeda-beda.

### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tugas yang dilakukan penulis selama melaksanakan program magang di Relate Films terbilang cukup variatif. Hal ini dikarenakan penulis mendapatkan tugas yang tidak selalu berhubungan dengan produksi film. Berikut rincian tugas dan kegiatan yang dilakukan penulis selama menjalani program magang di Relate Films:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	01 Juli – 30 September 2021	<i>Website</i> Relate Films	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari referensi visual <i>website</i> dari rumah produksi luar negeri dan dalam negeri</li> <li>- Membuat <i>slide</i> presentasi untuk referensi visual <i>website</i></li> <li>- Perincian bagian-bagian dari <i>website</i></li> <li>- Mengumpulkan data dan dokumen untuk keperluan isi <i>website</i></li> <li>- Mencari <i>template</i> di Wix.com</li> <li>- Mempelajari Wix.com untuk membuat <i>website</i></li> <li>- Menyusun tampilan <i>website</i></li> <li>- Pengisian data dan dokumen pada <i>website</i></li> <li>- Percobaan tampilan <i>website</i></li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi <i>website</i> selama beberapa kali</li> <li>- Memperbarui isi <i>website</i> secara berkala</li> </ul>
2.	01 – 28 Juli 2021	Instagram Relate Films	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari referensi visual dan isi konten Instagram rumah produksi</li> <li>- Membuat <i>slide</i> presentasi untuk referensi visual dan konten Instagram</li> <li>- Membuat perkiraan <i>timeline upload</i> konten Instagram</li> <li>- Membuat <i>caption</i> konten Instagram</li> <li>- Membuat daftar pertanyaan untuk isi konten Instagram</li> </ul>
3.	01 Juli – 24 September 2021	One Night Stand	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Briefing</i> dan <i>update</i> kerjasama yang sudah dilakukan untuk film One Night Stand</li> <li>- <i>Update</i> harian secara berkala untuk film One Night Stand</li> <li>- Mencari akomodasi untuk <i>crew</i> di Yogyakarta</li> <li>- Rekapitulasi pilihan dan kesepakatan untuk Akomodasi <i>crew</i> di Yogyakarta</li> <li>- Membantu keperluan <i>reading</i> dan <i>rehearsal cast</i></li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu keperluan <i>wardrobe cast</i></li> <li>- Kontak pihak kerjasama untuk musik dalam film</li> <li>- <i>Standby</i> di Jakarta untuk <i>crew</i> yang sedang <i>testcam</i>, <i>recce</i>, dan syuting di Yogyakarta</li> <li>- Membuat daftar “Thanks To” untuk <i>credit role</i> film</li> <li>- Riset mengenai perjanjian untuk penggunaan hak cipta lagu</li> <li>- Membuat <i>draft</i> perjanjian penggunaan hak cipta lagu</li> <li>- Meminta logo para pihak kerjasama untuk keperluan <i>credit role</i> film</li> </ul>
4.	26 Juli – 11 September 2021	Key Opinion Leader (KOL)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat <i>rate card</i></li> <li>- Membantu keperluan pembuatan <i>invoice</i> untuk KOL</li> <li>- Membantu <i>list</i> dan jadwal <i>endorsement</i> KOL</li> </ul>
5.	26 Agustus – 11 September 2021	Game Pulang Insanity	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Riset mengenai pengembang game Ozysoft</li> <li>- Riset game Pulang Insanity</li> <li>- Kontak kerjasama dengan pengembang game</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu mengumpulkan keperluan untuk <i>pitching</i> kepada game Pulang Insanity</li> </ul>
6.	09 – 11 September 2021	Luxcrime dan Hydrococo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari kontak <i>brand</i></li> <li>- Pencarian bahan untuk <i>pitch deck</i> Luxcrime dan Hydrococo</li> <li>- Revisi <i>pitch deck</i></li> </ul>
7.	12 – 20 September 2021	Program <i>Step</i> <i>Outline</i> Cerita	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Briefing</i> mengenai <i>step outline</i> cerita</li> <li>- Membaca <i>step outline</i> cerita sebanyak empat cerita</li> <li>- Membuat catatan seperti kritik, saran, dan masukan untuk masing-masing <i>step outline</i> cerita</li> </ul>
8.	21 – 30 September 2021	<i>Project Market Film</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Briefing</i> untuk keperluan materi <i>Project Market Film</i></li> <li>- Pengumpulan dan penyusunan materi untuk <i>Project Market Film</i></li> </ul>

Sumber: dokumen perusahaan, 2021

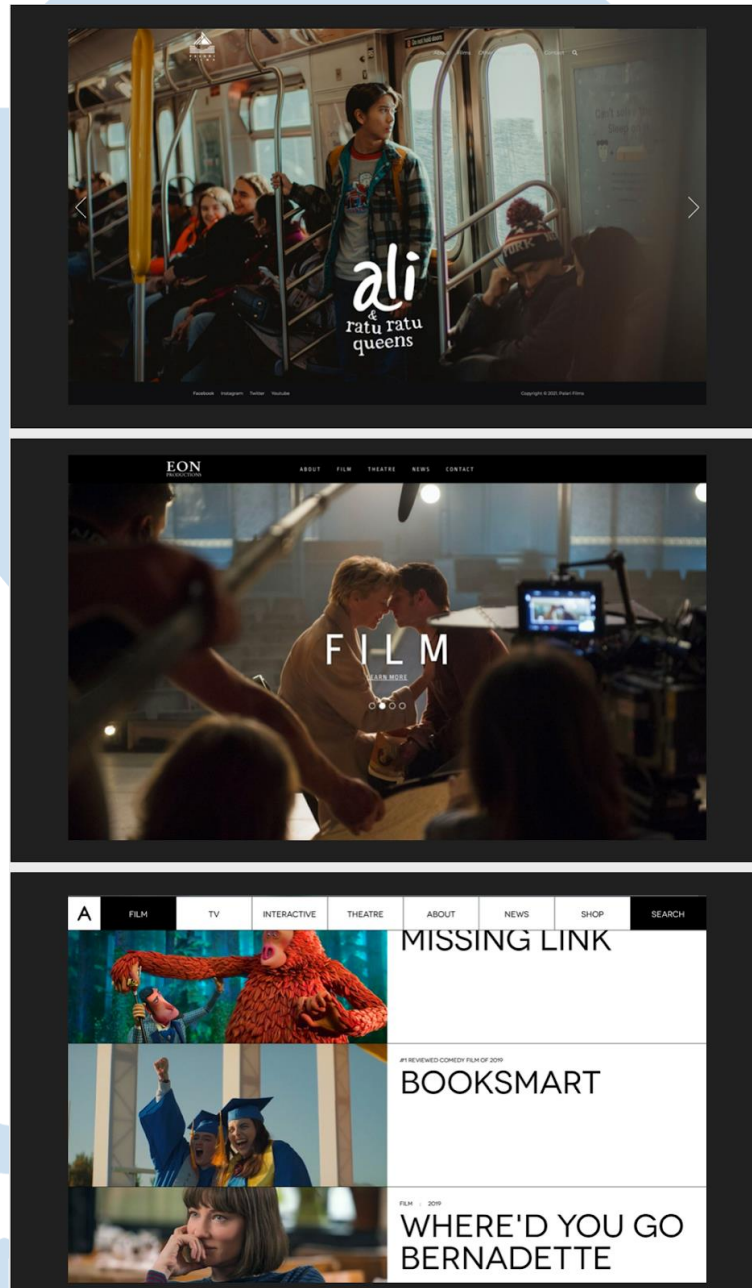
### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Untuk lebih terperinci, penulis akan menguraikan tugas dan aktivitas yang dilakukan penulis dalam beberapa proyek yang dilakukan selama melakukan proses praktik kerja di Relate Films, yaitu:

#### 3.2.2.1 Website dan Instagram Relate Films

Ketika pertama kali masuk, penulis sudah mendapatkan arahan dari Produser untuk mulai mencari referensi visual untuk tampilan *website* dari

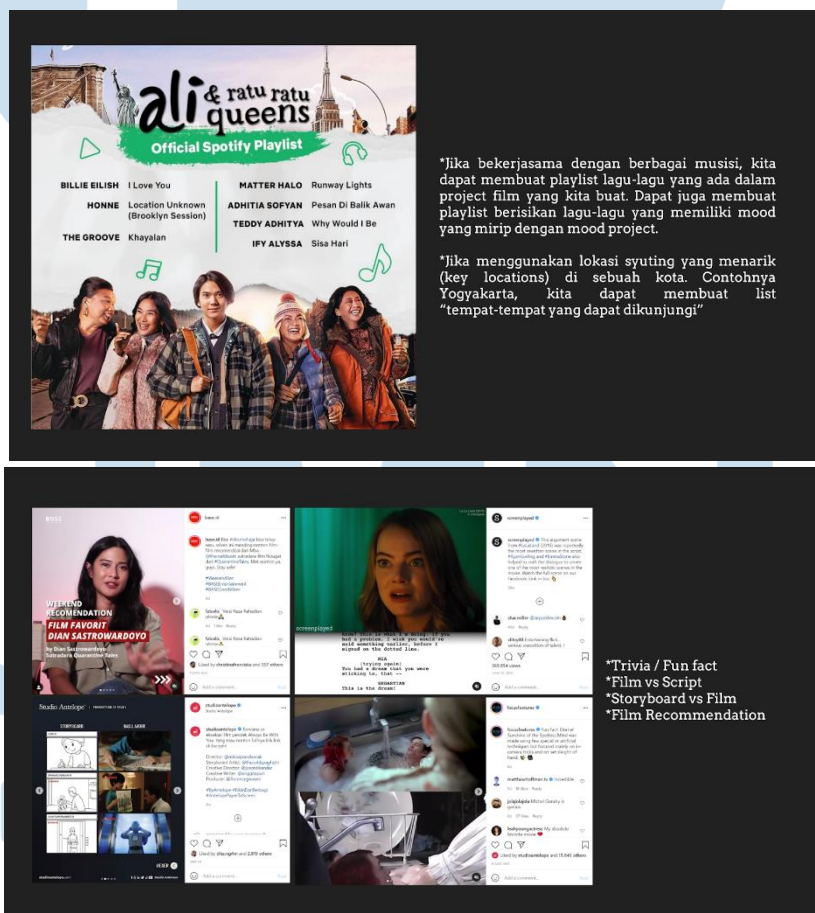
rumah produksi luar negeri dan dalam negeri. Selain *website*, penulis juga diminta untuk mencari referensi visual dan isi konten Instagram rumah produksi yang ada di Indonesia.



Gambar 3.2 Slide Referensi Visual Website

Sumber: dokumentasi perusahaan, 2021

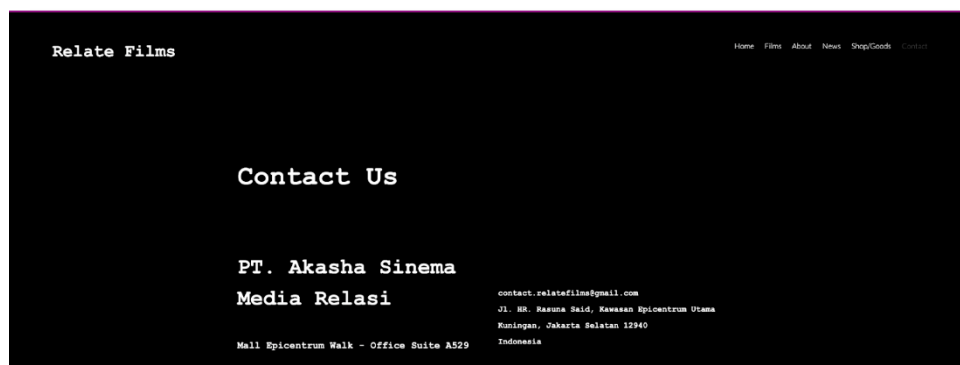
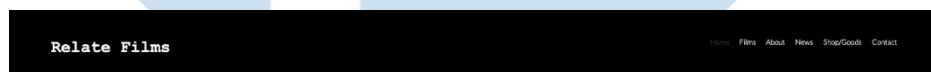
Setelah beberapa hari, penulis telah mengumpulkan berbagai referensi tampilan *website* dan juga konten Instagram. Penulis juga mulai menyusun referensi yang telah didapatkan pada Google Slide yang nantinya akan diberikan kepada Produser. Isi referensi tampilan *website* ini terdiri dari beberapa bagian seperti, halaman utama, *filmography*, informasi detail mengenai film, pengenalan rumah produksi, berita, dan kontak rumah produksi. Khususnya untuk Instagram, penulis mengerjakan bersama teman magang di Relate Films. Beberapa referensi isi konten Instagram yang dikumpulkan adalah kutipan wawancara sutradara di berbagai media, hasil ulasan dari penonton, dokumentasi mengenai proyek yang sedang berjalan, fakta menyenangkan, *Storyboard vs Film*, dan lain-lainnya.



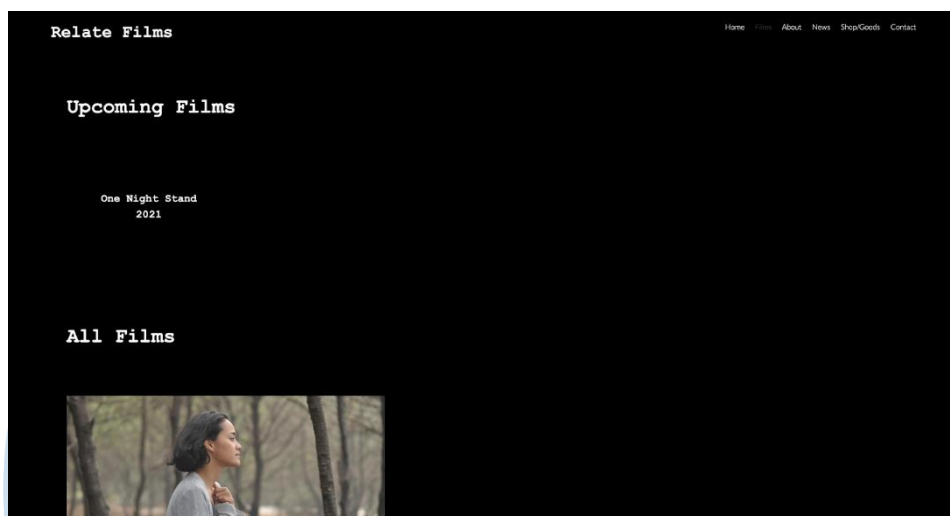
Gambar 3.3 Slide Referensi Isi Konten Instagram

Sumber: dokumentasi perusahaan, 2021

Untuk *website*, Produser telah memilih beberapa referensi yang sekiranya cocok untuk Relate Films. Penulis akhirnya meminta untuk diberikan keperluan dokumen dan data yang akan dimasukkan ke dalam *website*, seperti tulisan dan foto. Saat itu, Produser meminta penulis untuk membuatnya di Wix.com sehingga penulis harus mempelajari terlebih dahulu bagaimana menggunakan Wix.com. Setelah itu, penulis mulai mencari *template* yang tersedia di Wix.com, namun tidak ada pilihan yang cocok sehingga penulis harus membuatnya dari awal seperti mengatur dan mencantumkan sendiri elemen-elemen ikon yang ada pada *website*. Setelah memasukkan berbagai data ke dalam *website*, penulis melakukan beberapa kali revisi atas masukan Produser seperti penempatan, *font*, pilihan foto, dan warna tampilan. Proses pembuatan *website* ini terbilang lama dari awal hingga akhir masa penulis menjalankan magang di Relate Films, dikarenakan adanya penambahan materi dan revisi secara berkala.







Gambar 3.4 Tampilan *Website* Relate Films

Sumber: dokumentasi perusahaan, 2021

### 3.2.2.2 One Night Stand

Ketika pertama memulai masa praktik kerja, penulis sudah diberitahukan mengenai perjanjian kerjasama yang telah dilakukan oleh Produser untuk film One Night Stand. Penulis mulai melakukan pembaruan informasi secara bertahap tentang proses kerjasama yang dijalani melalui aplikasi Whatsapp seperti, menghubungi pihak-pihak kerjasama dan menanyakan kebutuhan atau persyaratan apa yang dibutuhkan. Setelah itu, penulis juga diminta untuk mencari beberapa pilihan akomodasi sebagai tempat penginapan Produser selama masa syuting di Yogyakarta nantinya. Penulis memberikan beberapa pilihan tempat akomodasi kepada Produser untuk dipilih. Setelah itu, penulis menghubungi pemilik dari akomodasi yang terpilih untuk mengurus keperluan administrasi.

No.	Nama	Harga/Malam	Wifi & TV	Kamar	Daerah
1.	Seturan Homy House	Rp 434.000	Ada	2 (queen bed)	Sleman

2.	Daksinapura Guest House	Rp 391.000	Ada	2 (king dan queen bed)	Gamping
3.	Cozy House Near Airport	Rp 477.500	Ada	2 (king dan queen bed)	Sleman
4.	Rumah Pitik	Rp 434.000	Ada	2 (queen bed dan 3 single bed)	Ngaglik
5.	Cozy Flat Near UGM	Rp 463.000	Ada	2 (double bed dan 2 single bed)	Sleman
6.	Omah Kampung	Rp 174.000	Ada	2 (queen beds)	Ngaglik
7.	Menukan's Historic Home and Coffee Shop	Rp 434.000	Ada	2 (queen bed dan single bed)	Mergangsan

Tabel 3.2 Daftar Pilihan Akomodasi di Yogyakarta

Sumber: dokumentasi perusahaan, 2021

Selama masa pra produksi, penulis diminta untuk mengurus peminjaman baju kepada salah satu pihak kerjasama, yaitu Lulu Lutfi Labibi. Ketika sedang diadakan *workshop* untuk *reading* dan *rehearsal cast*, penulis juga diminta untuk mengurus pemesanan makanan untuk para *cast*. Beberapa hari sebelum masa syuting dimulai, penulis diminta untuk menghubungi kembali para pihak kerjasama yang berhubungan dengan musik, seperti Café Asmara yang menjadi salah satu latar tempat syuting. Sebelum keberangkatan *crew* ke Yogyakarta, penulis diminta untuk standby di Jakarta dikarenakan satu dua hal lainnya. Ketika masa *test cam* hingga syuting, penulis bersiap siaga

secara *online* di Jakarta jika tiba-tiba dibutuhkan untuk melakukan atau membantu sesuatu dari Jakarta.



Gambar 3.5 Salah Satu *Wardrobe* untuk Cast

Sumber: dokumentasi perusahaan, 2021

Setelah masa syuting selesai, penulis diminta oleh Produser untuk mencari contoh perjanjian penggunaan hak cipta lagu. Penulis mencoba mencarinya, namun cukup susah untuk menemukan contoh yang sesuai. Penulis mencoba untuk membuatnya lalu memberikannya kepada Produser untuk dilengkapi isi-isi pasal perjanjian yang diperlukan. Penulis juga membuat daftar untuk bagian “Thanks To” pada film dan meminta gambar logo kepada pihak-pihak kerjasama. Ketika sedang meminta logo kepada salah satu pihak kerjasama musisi, penulis membuat kesalahan dikarenakan musisi yang

U 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

penulis hubungi belum sepakat dengan Produser untuk penggunaan lagunya saat itu.

#### PERJANJIAN PENGGUNAAN HAK CIPTA LAGU “SAMPAI JUMPA”

Kami yang bertanda tangan di bawah ini, sebagai PIHAK PERTAMA :

Nama band : Endank Soekamti  
Judul lagu : Sampai Jumpa  
Pencipta lagu :  
Nomor KTP :  
No. HP :  
Alamat :

Dengan ini menyatakan bahwa PIHAK KEDUA :

Nama PH : Relate Films  
Judul Film : One Night Stand  
Produser : Perlita Desiani  
Nomor KTP :  
No. HP :  
Alamat :

Pernyataan :

1. Surat Izin Penggunaan Hak Cipta sebuah lagu benar-benar sudah telah mendapatkan izin dari pencipta karya lagu dan bukan merupakan ciptaan kepemilikan pihak lain yang tidak terkait di dalam penciptaan karya lagu, serta tidak bertentangan dengan Hak Cipta atas lagu dari pihak lain manapun.
2. Lagu dengan judul “Sampai Jumpa” yang dinyanyikan oleh Endank Soekamti digunakan di 2 scene pada film “One Night Stand” yang diproduksi oleh Relate Films.
3. Penggunaan lagu ini disepakati oleh kedua belah pihak dengan membayar Rp 10.000.000 (sepuluh juta rupiah) kepada (nama bank - nama pemilik rekening - nomor rekening) yang akan dibayarkan pada tanggal (isi tanggal bayar)
4. Jika ternyata di kemudian hari Surat Izin Penggunaan Hak Cipta Lagu terbukti bertentangan dengan Hak Cipta Lagu dari pihak lain, maka kami bersedia untuk segera mempertanggungjawabkannya secara hukum.

Gambar 3.6 Draft Perjanjian Penggunaan Hak Cipta Lagu

Sumber: dokumentasi perusahaan, 2021

### 3.2.2.3 Key Opinion Leader (KOL)

Pada pertengahan masa magang, Produser meminta kepada penulis untuk membantunya dalam mengatur Key Opinion Leader (KOL) yang dimanajeri olehnya. Penulis diminta untuk membuatkan *rate card* untuk salah satu KOL yang ada. Selama beberapa waktu, penulis juga diminta untuk membuatkan *invoice* pembayaran untuk kerjasama *endorsement* yang dilakukan oleh KOL. Ketika masa syuting telah dimulai, penulis diminta untuk membantu Produser untuk menyusun jadwal *endorsement* KOL dan materi konten apa saja yang diperlukan. Penulis tidak dapat memperlihatkan beberapa

hasil pekerjaan yang telah dibuat seperti *rate card* atau *invoice* pembayaran dikarenakan hal tersebut rahasia.

### 3.2.2.4 Game Pulang Insanity

Pada proyek ini, Produser sedang berencana melakukan *pitching* untuk membeli Intellectual Property (IP) dari sebuah pengembang game yang nantinya akan diadaptasi menjadi film horor. Penulis diminta untuk melakukan riset mengenai pengembang game bernama Ozyssoft dan game yang berjudul Pulang Insanity. Game ini memiliki tema horor psikologis yang berlatarkan budaya mistis di Indonesia, khususnya Kalimantan. Permainan tersebut menceritakan tentang Rudy, seorang pria yang pernah menjadi miskin dan terlilit hutang dan ia melewati kemiskinannya dengan menjadi makmur melalui ritual pesugihan. Tetapi, kebahagiaan yang ia miliki tidak berlangsung lama. Penulis mencari beberapa materi untuk *pitching* seperti *rating* game dan ulasan dari para pemain yang telah memainkan game tersebut. Penulis juga mencoba beberapa kali untuk mengontak Ozyssoft melalui *email*, aplikasi Whatsapp, dan *Direct Message* Instagram, namun tidak mendapatkan balasan.



Gambar 3.7 Email Kepada Pengembang Game Ozyssoft

Sumber: dokumentasi perusahaan, 2021

### 3.2.2.4 Luxcrime dan Hydrococo

Ketika mulai memasuki *post production*, Produser menyadari bahwa terdapat beberapa *scene* pada film yang secara tidak sengaja memperlihatkan *brand* seperti, Hydrococo di salah satu *vending machine* yang ada di bandara. Lalu, ada *brand* Luxcrime ketika sedang melakukan *scene* merias. Produser meminta penulis untuk mencari kontak yang dapat dihubungi dari kedua *brand* tersebut dan membuat *pitch deck*. Penulis mulai mengumpulkan materi yang diperlukan untuk dimasukkan ke dalam *pitch deck*. Setelah selesai, penulis memberikannya kepada Produser untuk dilihat dan diperiksa kembali apakah sudah sesuai atau belum.



Luxcrime Blur & Cover Two Cake applied to Putri Marino's face in one of the scenes in "One Night Stand"

Gambar 3.8 Salah Satu *Slide Pitch Deck* untuk *Brand* Luxcrime

Sumber: dokumentasi perusahaan, 2021

### **3.2.2.5 Program Step Outline**

Pada kesempatan ini, Produser meminta penulis untuk mempelajari mengenai *step outline* cerita serta memberikan kritik, saran, dan masukan pada cerita yang ada. *Step outline* adalah penceritaan secara rinci dari sebuah cerita yang nantinya dapat diubah menjadi skenario film. Sebelumnya, ada 4 *step outline* cerita yang harus penulis baca. Kritik yang diberikan harus memberikan sudut pandang baru dari pembaca cerita. Apakah sebuah kejadian yang ada pada cerita itu masuk akal? Apakah tokoh atau kejadian ini diperlukan dalam cerita? Menurut Produser, tujuan dari ini adalah salah satu cara untuk melatih kreativitas penulis dalam melihat sebuah cerita.

### **3.2.2.6 Project Market Film**

Menjelang akhir magang, penulis diberikan *briefing* tentang *Project Market Film* dari Produser. Dimana nantinya salah satu film yang sedang dibuat oleh Relate Films akan mencari pendanaan melalui *Project Market Film* ini sehingga membutuhkan beberapa materi yang akan dibuat ke dalam *pitch deck*. Penulis diminta untuk menyusun *pitch deck* di sebuah *file word* yang berisikan pengenalan rumah produksi, biografi singkat Sutradara serta Produser, latar belakang cerita yang dibuat lalu tujuannya, dan sinopsis dari cerita tersebut.

### **3.2.3 Kendala yang Ditemukan**

Selama menjalani masa magang di Relate Films ada beberapa kendala yang ditemui penulis. Kendala yang terjadi diakibatkan dengan adanya faktor eksternal dan internal. Salah satu faktor eksternal yang sangat mempengaruhi kinerja penulis adalah masa Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang berlaku pada awal hingga akhir masa magang. Penulis menjalankan magang secara Work From Home (WFH) sehingga jam kerja di Relate Films cukup bervariasi. Dikarenakan WFH dan jarang sekali pergi ke kantor, ini menyebabkan kurang terjalinnya hubungan dan bersosialisasi dengan orang-orang lain yang bekerja di Relate Films.

Ketika awal memasuki masa magang, penulis diberitahukan untuk mengikuti proses syuting, namun mendekati hari keberangkatan dikarenakan beberapa hal penulis diminta untuk tetap di Jakarta. Hal ini menyebabkan penulis merasa kurang maksimal dalam mengerjakan apa yang seharusnya dikerjakan sebagai asisten produksi. Setelah masa produksi selesai, penulis diminta untuk mencari dan membuat perjanjian penggunaan hak cipta lagu. Namun, contoh perjanjian ini sangat susah untuk dicari dan penulis merasa bahwa ada baiknya sesuatu yang berhubungan dengan hukum dikerjakan oleh seseorang yang mengerti hukum. Relate Films masih tergolong dalam rumah produksi yang independen sehingga masih ada beberapa kekurangan seperti belum memiliki divisi atau tim yang mengurus permasalahan legal seperti ini. Jadi, untuk satu orang yang ada, masih memegang bagian pekerjaan yang banyak.

Penulis beberapa kali menghubungi beberapa pihak kerjasama untuk membahas ataupun memperbarui status yang ada mengenai kerjasama yang diperlukan hingga akhir proyek. Ketika sudah memasuki masa *post production* dan membutuhkan logo dari pihak kerjasama untuk dicantumkan dalam daftar “Thanks To” film. Sebelumnya, penulis sudah memberikan daftar “Thanks To” kepada Produser untuk dicek kembali, apakah ada yang harus dihilangkan atau ditambahkan. Ketika penulis sudah mendapatkan kembali daftar tersebut, penulis melanjutkan untuk mengontak kembali salah satu musisi. Pada awalnya, musisi tersebut sudah saling berbicara dengan Produser sehingga penulis mengira bahwa mereka sudah mendapatkan kesepakatan untuk menggunakan lagu karyanya. Namun, ketika penulis menanyakan logo, ternyata perjanjian dan kesepakatan tersebut tidak ada. Musisi tersebut mengatakan bahwa dirinya sudah memberikan pilihan lagu yang dapat digunakan, tetapi Produser tidak menjawabnya kembali.

#### **3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Solusi untuk penulis yang merasa bahwa masih kurang maksimal untuk menjalankan tugasnya sebagai asisten produser atau asisten produksi adalah dengan mencoba bekerja secara lebih aktif. Dengan menanyakan, ada pekerjaan apa yang



dapat dikerjakan oleh penulis pada hari itu ataupun kemajuan kerjasama yang harus diketahui sehingga tidak adanya miskomunikasi kedepannya. Untuk beberapa masalah dan hambatan lainnya, penulis belajar untuk mengenali masalah yang dihadapi terlebih dahulu lalu mencari solusinya dengan beberapa pilihan jalan keluarnya.

Penulis juga belajar bahwa untuk menjadi seorang asisten produser harus menjadi seseorang yang serba bisa secara manajerial maupun di lapangan, selalu siap sedia, dan harus dapat diandalkan. Untuk kendala seperti perjanjian penggunaan hak cipta lagu, penulis mencoba untuk mengerjakannya dengan bantuan teman yang mengerti tentang hukum. Namun, olehnya tetap disarankan untuk tetap dikerjakan oleh seseorang yang mengerti hukum.

Penulis juga belajar untuk memahami alur kerja industri film yang banyak bersinggungan dengan berbagai pihak yang cukup sibuk, *fast paced*, dan selalu berada di bawah tekanan kerja yang beragam. Pada kesempatan magang ini juga, penulis belajar kembali untuk mengasah ketrampilan komunikasi yang baik dan efisien karena penulis bertanggung jawab untuk menyampaikan instruksi dari Produser kepada pihak lainnya. Penulis belajar untuk mengamati dan mencoba untuk menjadi jembatan komunikasi yang baik antara pihak yang ada.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA