

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

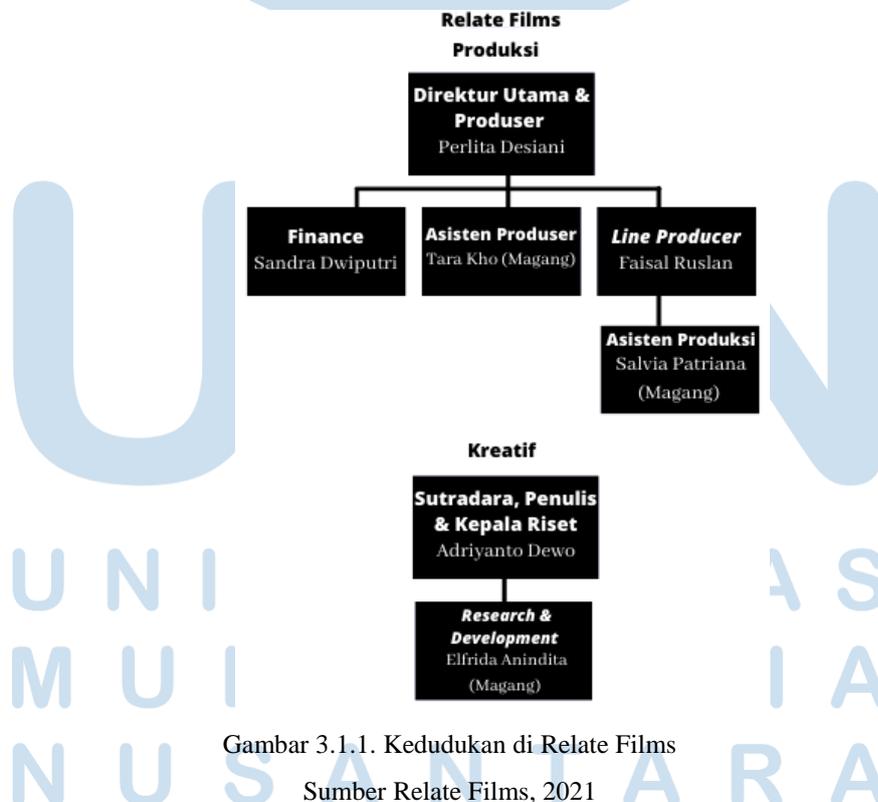
Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai pekerjaan magang yang penulis lakukan di Relate Films sebagai *research* dan *development team*.

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam pelaksanaan kerja magang selama 3 bulan, penulis dibimbing langsung oleh sutradara dan *scriptwriter* Relate Films, Adriyanto Dewo.

3.1.1 Kedudukan

Di Relate Films, penulis diberi kesempatan bekerja sebagai *Research* dan *Development*. Penulis bertanggung jawab untuk melakukan riset dan mengembangkan cerita dari proyek Relate Films yang akan datang. Dalam mengerjakan tugas, penulis dibimbing dan dibantu oleh Adriyanto Dewo. Bagan kedudukan penulis di Relate Films dapat dilihat dalam gambar 3.1.1.



Gambar 3.1.1. Kedudukan di Relate Films

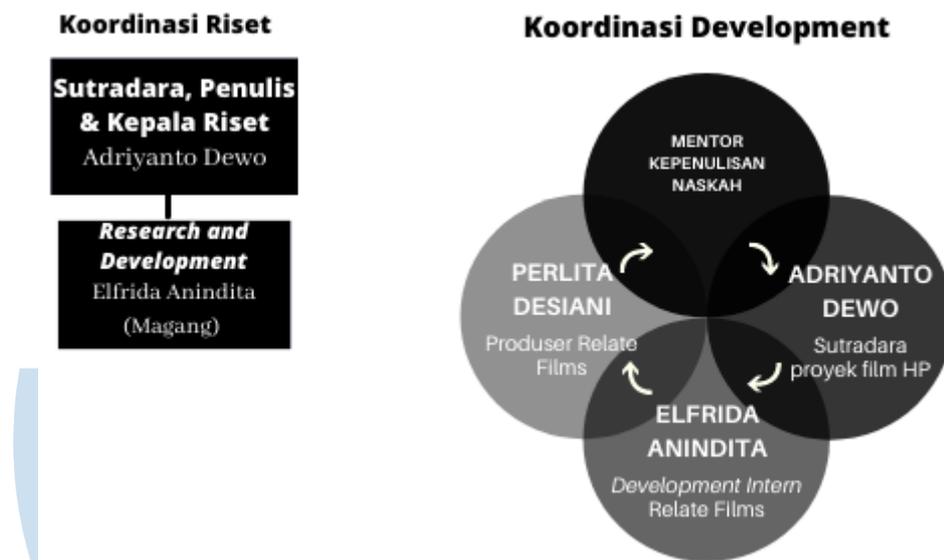
Sumber Relate Films, 2021

3.1.2 Koordinasi

Penulis magang di Relate Films dengan 2 posisi yaitu sebagai *Research Intern* dan *Development Intern*. Magang dengan 2 posisi berbeda membuat ada 2 alur koordinasi berbeda. Bagian riset dimulai dari Adriyanto Dewo. Adriyanto Dewo memberikan *briefing* mengenai hal – hal yang harus penulis temukan dan diperhatikan untuk riset lebih mendalam. *Briefing* untuk riset dilakukan sejak awal penulis melakukan magang dan perkembangan riset dilaporkan setiap minggu pada hari Jumat. Setiap minggu selalu ada tambahan hal – hal baru untuk dilakukan riset. Bagan koordinasi pekerjaan bagian *research* dapat dilihat dalam gambar 3.1.2.

Untuk bagian *development*, penulis mengerjakan *development* proyek Relate Films yang bekerjasama dengan Indonesiana. Kerjasama antara Relate Films dan Indonesiana membuat Relate Films mendapatkan bantuan mentor kepenulisan naskah dari pihak Indonesiana. Koordinasi yang terjadi di bagian *development* dimulai dari mentor kepenulisan naskah yang didapatkan oleh Relate Films. Mentor memberikan masukan terhadap naskah kemudian memberikan tenggat waktu untuk melakukan perbaikan naskah kepada Adriyanto Dewo. Revisi naskah dikerjakan bersama oleh Adriyanto Dewo dan penulis. Setelah selesai, penulis menerjemahkan naskah dalam Bahasa Inggris dan memberikannya kepada produser supaya diperiksa dan dikirim ke mentor. Bagan koordinasi pekerjaan *development* dapat dilihat dalam gambar 3.1.2.

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 3.1.2. Koordinasi Riset dan *Development* di Relate Films

Sumber olahan penulis, 2021

3.2 Mengasah Keahlian Menulis Skenario Film

Selama melakukan magang di Relate Films sebagai bagian dari *development team*, Penulis diberikan kesempatan untuk mengurus *development* proyek film berjudul ‘HP’ (kepanjangan dirahasiakan). Proyek ‘HP’ bekerjasama dengan Indonesiana sehingga dalam tahap *development*, proyek ‘HP’ diperhatikan oleh pihak Indonesiana. Dalam tahap *development*, pihak Indonesiana memberikan mentor untuk mendampingi setiap tim terutama dalam hal mengembangkan naskah. Setiap bulan ada *deadline* pengumpulan pekerjaan yang ditugaskan oleh mentor kepada setiap tim. Hingga bulan Oktober, *development* proyek HP masih sampai tahap *step outline*.

Penulis sebagai *development team* bertanggung jawab untuk menulis *step outline* proyek ‘HP’. *Step Outline* merupakan tahap kepenulisan naskah untuk membuat naskah menjadi lebih detail dengan menambahkan dialog dan mendeskripsikan adegan secara lengkap. Penulis juga bertanggung jawab untuk menerjemahkan *treatment* serta *step outline* kedalam Bahasa Inggris dikarenakan mentor kepenulisan naskah berasal dari luar negeri. Dalam menulis *step outline*,

penulis menerapkan teknik *3 Act Structure* pada naskah 'HP' seperti yang telah dipelajari saat kuliah. Penerapan *3 Act Structure* ini sudah diterapkan oleh Adriyanto Dewo sejak pembuatan *treatment* naskah 'HP', sehingga pengerjaan *step outline* menjadi mudah karena fondasi *3 Act Structure* sudah diterapkan.

Tahap *step outline* memiliki 3 jadwal pengumpulan, setiap bulan hingga bulan November harus mengumpulkan perkembangan dari *step outline* yang sebelumnya sudah diberi masukan dan kritik. Saat jadwal pengumpulan *step outline* dan diskusi bersama mentor, tim lain bisa memberikan masukan kepada proyek 'HP'. Selain itu, *Relate Films* juga bisa memberikan masukan untuk proyek milik tim lain. Disini penulis mendapatkan masukan dan kritik dari tim lain dan juga mentor, hal tersebut membuat penulis mengetahui kesalahan dan kekurangan saat menulis yang sebelumnya kurang diperhatikan. Adriyanto Dewo selaku sutradara dan penulis utama proyek film 'HP' memberi masukan, kritik serta membimbing penulis sehingga naskah dapat diperbaiki bersama-sama. Penulis dan Adriyanto Dewo saling berdiskusi supaya masukan, kritik dan saran yang didapatkan dapat saling berkesinambungan dengan penerapan *3 act structure*. Untuk *timeline* pengerjaan mengenai kepenulisan naskah yang dikerjakan penulis dapat dilihat pada bab lampiran bagian F.

3.2.1 Kendala dan Solusi yang Ditemukan

Saat penulis mengerjakan proyek HP, penulis tidak menemukan adanya kendala. Adriyanto Dewo selaku pembimbing penulis saat mengerjakan naskah proyek HP selalu membimbing penulis terutama mengenai penerapan teknik *3 Act Structure* dalam naskah. Dikarenakan tidak ada kendala yang ditemukan saat penulis mengerjakan naskah proyek HP, maka tidak ada solusi atas kendala yang ditemukan.

3.3 Mengasah Kemampuan Melakukan Riset

Selain melakukan magang diposisi *development team*, penulis juga melakukan magang dibidang penelitian. Penulis membantu *Relate Films* melakukan riset untuk proyek film mendatang. Riset dilakukan hanya secara daring karena

diberlakukannya Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) sehingga penulis dan tim riset tidak bisa berkunjung ke tempat riset.

Tahapan riset yang dilakukan oleh penulis diuraikan sebagai berikut:

1. Mendapatkan *briefing* dari Adriyanto Dewo selaku kepala riset Relate Films mengenai materi yang harus dilakukan riset.
2. Melakukan riset secara daring dengan membaca jurnal, berita, artikel, meminjam buku secara *online*, menonton video dan masuk ke komunitas yang memiliki keterkaitan dengan topik yang sedang diriset secara daring.
3. Mengumpulkan semua sumber dan mencatat semua penemuan yang ditemukan saat melakukan riset.
4. Melaporkan data temuan kepada kepala riset setiap minggu pada hari Jumat.
5. Senin minggu berikutnya penulis mendapatkan masukan mengenai hasil riset yang sudah ditemukan sebelumnya dan mendapatkan *briefing* mengenai topik baru yang harus dikaji selanjutnya.
6. Jika hasil riset sudah dirasa cukup, penulis diminta berhenti dan dilanjutkan dengan pemberian materi baru untuk dilakukan riset, namun apabila hasil riset dirasa belum cukup maka riset tetap terus dilakukan.
7. Hasil dari riset yang sudah cukup kemudian diimplementasikan pada naskah film.

Penulis bertanggung jawab atas riset terhadap 3 proyek film mendatang Relate Film yaitu Kutukan Langit Berdarah, HP (kepanjangan disamarkan) dan PI (kepanjangan disamarkan). Berikut uraian mengenai hal yang penulis riset untuk masing – masing proyek film:

1. Kutukan Langit Berdarah

Kutukan Langit Berdarah merupakan film panjang bergenre horror. Pada proyek ini, penulis melakukan riset daring mengenai:

- a. Keadaan Pulau Sumatra pada tahun 1965 -1967.

- b. Kamp konsentrasi yang ada di Pulau Sumatra pada tahun 1967 lengkap dengan denah kamp konsentrasi.
- c. Keluarga yang ada di kamp konsentrasi.
- d. Peristiwa yang terjadi di Sumatra dalam rentang tahun 1950 – 1967 melalui surat kabar.
- e. Visual Pulau Sumatra pada tahun 1950 – 1967.
- f. Ritual aneh pengusiran setan yang ada di Pulau Sumatra.
- g. Ritual ilmu hitam di Indonesia.

Pada proyek ini, untuk mendapatkan hasil riset mengenai kamp konsentrasi dan keluarga yang ada di kamp konsentrasi, penulis melakukan riset dengan membaca jurnal mahasiswa mengenai tahanan politik pada tahun 1965 hingga 1967 dan membaca majalah Tempo Edisi Khusus: Pengakuan Algojo 1965.

Cara memperoleh data riset yang ditugaskan mengenai keadaan Pulau Sumatra pada tahun 1965 – 1967, visual Pulau Sumatra pada tahun 1950 – 1967, ritual aneh pengusiran setan yang ada di Pulau Sumatra dan ritual ilmu hitam di Indonesia, diantaranya dengan membaca artikel, berita, *website*, serta menonton video yang terdapat di YouTube. Riset mengenai peristiwa yang terjadi di Sumatra dalam rentang tahun 1950 – 1967 melalui surat kabar, penulis melakukan riset dengan mencari dan membaca surat kabar yang dicetak di Sumatra pada tahun 1950 – 1967.

Menjadi bagian dari tim riset proyek film Kutukan Langit Berdarah membuat penulis berinisiatif untuk memberikan kontribusi dalam menemukan data temuan selain yang diminta. Dalam melakukan riset mengenai kamp konsentrasi, penulis berinisiatif menemukan denah dari kamp konsentrasi. Selain itu, penulis juga berinisiatif menonton

video arsip yang ada di YouTube untuk menemukan keadaan sosial dan ekonomi di beberapa kota di Sumatra pada tahun 1950 -1967.

2. HP

Pada proyek ini, penulis melakukan riset mengenai:

- a. Durasi tinggal bagi orang Timur Tengah yang melakukan kawin kontrak dengan penduduk Indonesia di Cisarua.
- b. Kewajiban yang harus diberikan oleh suami yang berasal dari Timur Tengah kepada istrinya setelah suaminya berhasil kembali ke negara asalnya.
- c. Kondisi *refugee* Hazara di Indonesia.
- d. Dampak ditariknya tentara Amerika Serikat dari Afghanistan terhadap *refugee* Hazara yang ada di Indonesia.
- e. Peluang bagi para *refugee* di Indonesia untuk dapat pergi ke Australia.

Penemuan data mengenai kawin kontrak, penulis melakukan riset dengan membaca jurnal mahasiswa, berita dan artikel yang membahas mengenai fenomena kawin kontrak terutama kawin kontrak yang terjadi di Cisarua. Untuk menemukan hasil mengenai kondisi *refugee* Hazara di Indonesia, dampak ditariknya tentara Amerika Serikat dari Afghanistan terhadap *refugee* Hazara yang ada di Indonesia dan peluang para *refugee* di Indonesia pergi ke Australia, penulis melakukan riset dengan membaca berita, membaca jurnal mahasiswa serta jurnal profesional yang membahas mengenai *refugee* Hazara di Indonesia.

Melalui riset yang dilakukan mengenai *refugee* Hazara di Indonesia, penulis menemukan informasi bahwa Australia sebagai negara yang seharusnya menerima pengungsi, secara perlahan menurunkan angka penerimaan pengungsi. Penulis juga menemukan temuan tambahan

bahwa ditariknya tentara Amerika Serikat dari Afghanistan akan berdampak pada kenaikan jumlah pengungsi Hazara terutama kepada negara yang sebelumnya sudah menerima pengungsi seperti Indonesia. Kedua temuan ini digunakan sebagai bagian dari *character development* salah satu karakter dalam film ‘HP’. Sedangkan temuan riset mengenai kawin kontrak diaplikasikan sebagai salah satu konflik di film ‘HP’

3. PI

Proyek PI adalah proyek yang berasal dari sebuah *game*. Riset pada proyek PI masih bersifat umum untuk mengetahui prospek dari film apabila diwujudkan. Pada proyek ini, penulis melakukan riset mengenai:

- a. Angka *downloader game* PI dari Steam.
- b. Komunitas *game horror* di Indonesia dan jumlah member.
- c. Persentase orang luar negeri yang memainkan *game* PI.
- d. Persebaran lokasi *game* dimainkan.

Cara mendapatkan data mengenai tugas riset yang ditugaskan, penulis melakukan riset melalui *website* dan bergabung dengan komunitas *game* secara *online* melalui *Line Open Chat* untuk mengetahui jumlah *downloader game* di Steam. Keseluruhan *timeline* pengerjaan riset yang penulis kerjakan dapat dilihat pada bab lampiran bagian F.

3.3.1 Kendala dan Solusi yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan saat penulis melakukan riset diantaranya, pertama adalah riset melalui surat kabar mengenai peristiwa yang terjadi di Pulau Sumatra dalam rentang tahun 1950 – 1967 tidak dapat diselesaikan dengan maksimal. Hal itu dikarenakan Layanan Surat Kabar Langka milik Perpustakaan Nasional tutup selama masa Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). Mencari

surat kabar lama melalui *website* juga sulit dilakukan karena tidak ada *website* yang mengarsipkan surat kabar lama.

Kendala kedua berasal dari proyek PI terutama bagian melakukan riset mengenai jumlah *downloader game* PI karena jumlah *downloader* tidak dapat ditemukan di Steam. Setelah penulis bergabung dengan komunitas *game* di *Open Chat LINE*, penulis menanyakan mengenai cara mengetahui jumlah *downloader* sebuah *game* di Steam dan jawaban adalah penulis harus bertanya kepada *developer game* tersebut. Tidak ada jumlah *downloader game* dikarenakan angka hal tersebut merupakan rahasia antara pihak Steam dengan *developer game*.

Solusi untuk kendala pertama yang ditemukan adalah melakukan riset melalui perpustakaan daerah dari daerah yang dilakukan riset karena koleksi surat kabar daerah lebih lengkap. Solusi untuk kendala kedua yang ditemukan adalah membicarakan kendala dengan produser karena kendala yang ditemukan berkaitan dengan kerahasiaan dari sebuah perusahaan sehingga keterlibatan dari produser sangat dibutuhkan untuk dapat mendapatkan data.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA