

BAB 3

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

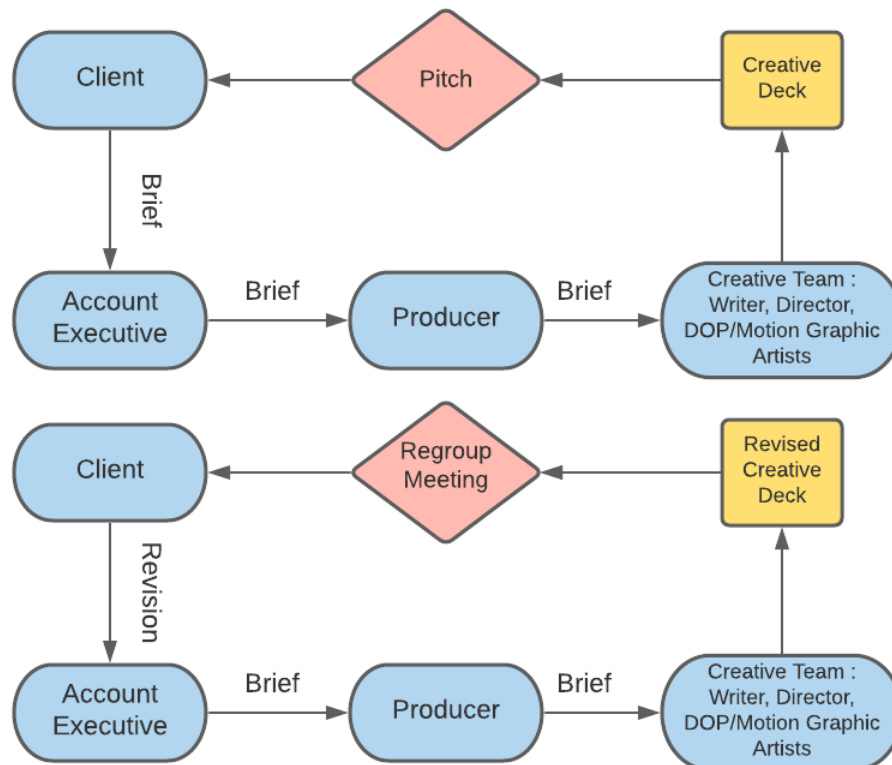
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis bekerja sebagai *Creative Writer* di Maika Collective. Penulis menjadi bagian dari team kreatif dari subdivisi Maika Collective yaitu MMP (Maika Motion Picture). Dalam posisinya, penulis bekerja langsung di bawah Nara Nugroho, selaku pimpinan dari MMP dan *Creative Director* dari MMP. Nara Nugroho juga sekaligus berperan sebagai *supervisor* dari penulis. Penulis akan melaporkan semua hasil pekerjaan yang diberikan kepada *supervisor*, untuk nantinya akan dilakukan *review* dan *feedback*. Setelah penulis memasukkan dan mendata semua pekerjaan ke dalam website merdeka, maka *supervisor* akan kembali melakukan *review* atas pekerjaan yang diinput oleh penulis.

Penulis akan mendapatkan *brief* atau arahan yang mengandung konten dari klien melalui produser. Arahan ini biasanya pertama kali akan diterima oleh *Account Executive* dari Maika sendiri sebagai sebuah agensi. *Brief* tersebut akan mengandung elemen-elemen dan apa saja yang klien inginkan untuk dijadikan sebuah produk berbentuk video atau *motion graphic*. Ketika penulis sudah menerima arahan tersebut, penulis akan memulai dengan membuat sebuah *creative deck*. *Creative deck* adalah sebuah presentasi atau *slideshow* yang mengandung paparan ide dan perkembangan dari ide yang sudah berikan, menjadi sebuah rancangan konten yang mengandung semua elemen yang akan ada di produk akhir.

Dalam proses perkembangan ide atau *ideation*, penulis akan memulai dengan menentukan konsep yang tepat sesuai dengan sifat dari produk atau klien. Hal ini dilakukan, untuk mempermudah menentukan unsur kreatif apa saja yang cocok untuk digunakan dalam pembuatan iklan atau *campaign* yang klien inginkan. Konsep tersebut akan berpengaruh pada *treatment-treatment* yang akan digunakan untuk projek tersebut. Mulai dari cerita dan bila projek ini berbentuk audio visual dan membutuhkan penggunaan kamera dalam produksinya, maka akan berpengaruh pada *visual treatment* dan juga *editing treatmentnya*.

Setelah sudah selesai penulisan dan pengembangan ide ke dalam *creative deck*, maka *deck* tersebut akan dibagikan ke semua team dalam divisi. Hal ini dilakukan agar semua anggota dapat memberikan sugesti, ide lain maupun revisi untuk ide-ide yang sudah ada atau dirancang.



Gambar 3. Alur Kerja Creative Writer Maika Collective

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Sebagai seorang *Creative Writer* di Maika Collective, penulis memiliki tugas yang hampir serupa di semua proyek. Penulis akan selalu memulai dengan menerjemahkan ide awal yang sudah klien berikan lewat *brief*. Ide tersebut kemudian akan dikembangkan menjadi sebuah konsep. Konsep ini akan menjadi inti dari *treatment* kreatif dari proyek tersebut.

Menurut Glenn T. Hubbard (2019), pada jurnalnya yang berjudul “*The role of storytelling in advertising: Consumer emotion, narrative engagement level, and word-of-mouth intention*”, sebuah iklan yang dibubuhi naratif cerita akan sangat

berpengaruh pada bagaimana konsumen menyikapi iklan yang mereka lihat. Hal ini demikian, karena dengan dimasukkannya elemen *storytelling* maka, informasi yang diterima konsumen akan lebih detail. John Milne (2014) dalam buku berjudul “*The Creative Writer Handbook*” mengatakan bahwa untuk menjadi seorang penulis, kita harus dapat mengetahui cara-cara untuk menjelaskan informasi agar bisa divisualisasikan oleh pembacanya, hal ini agar pesan-pesan yang hendak disampaikan dapat tersalurkan.

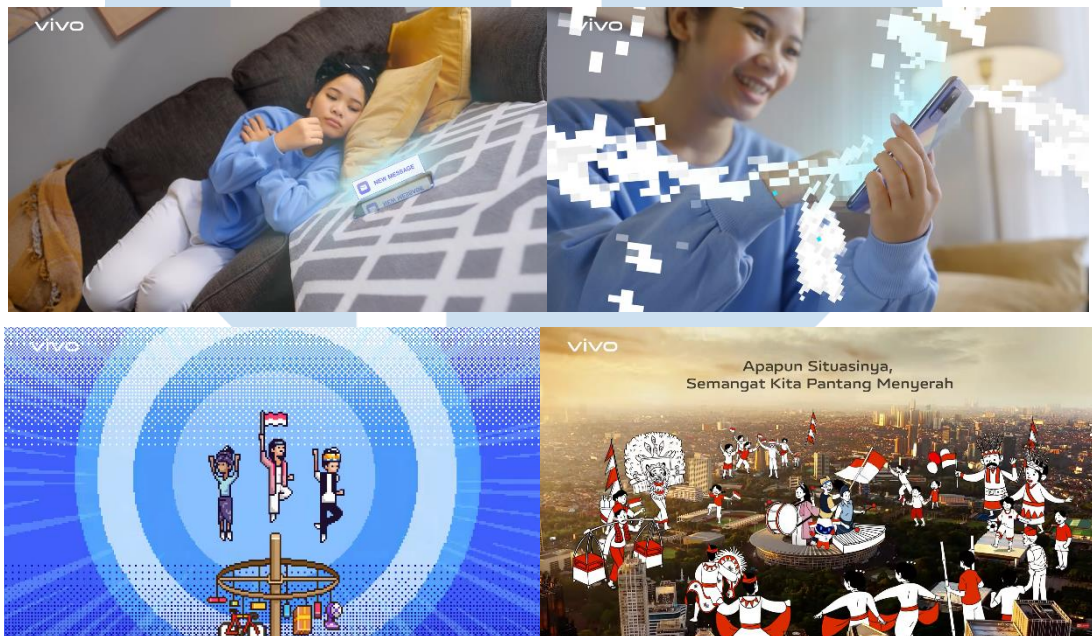
Setiap proyek memiliki sifat atau “*gimmick*” yang berbeda. Hal ini juga dipengaruhi oleh *image* dari klien proyek tersebut. Penulis harus bisa mengembangkan sebuah ide yang diberikan menjadi bentuk yang lebih segar dan kreatif lagi. tidak menutup kemungkinan adanya perubahan elemen yang tidak keluar jauh dari ide awal. Ide yang sudah terpikirkan akan ditumpahkan ke dalam *creative deck*.

Creative deck sendiri adalah hal yang sangat penting dalam pengerjaan sebuah proyek, terutama yang bersifat *audio visual*. Menggunakan *creative deck*, penulis dapat menentukan dan memilah keperluan dan unsur yang ingin disuntikkan ke dalam naratif ataupun kreatif dari *brief*. Penulis juga harus menumpahkan semua ide ke dalam *creative deck*, dan ide-ide tersebut akan dipilah dahulu sebelum dimatangkan. Hal ini akan mempengaruhi keputusan yang akan diambil tim visual untuk membuat dan menumpahkan ide mereka juga ke dalam *deck*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Selama menjalankan proses magang, penulis sudah ikut mengerjakan beberapa proyek. Proyek-proyek awal yang diberikan kepada penulis bersifat pembuatan *creative pitch* untuk iklan *brand*. Proses pengerjaan lebih bersifat pengembangan ide dan penulisan script pendek untuk menggambarkan visualisasi dari iklan yang akan dibuat. Ide-ide tersebut akan dimuat ke dalam sebuah *deck* untuk memperjelas rancangan dari proyek. Selain itu, penulis juga mencari referensi-referensi yang dapat membantu kerja tim visual (Kamera dan *Motion graphic*).

Dalam pengerjaan *brand*, penulis terlibat dalam proyek yang sudah diproduksi untuk *brand* Vivo. Dalam proyek tersebut, penulis berperan sebagai *creative writer* dan *team development*. Penulis mengerjakan konsep cerita yang sesuai dengan *brief* dari klien, dan mengubahnya menjadi *story* yang lebih kreatif. Ada sedikit perubahan berupa penambahan ide yang disuntikkan ke dalam narasi yang sudah dibuat oleh pihak klien sebelumnya. Penulis mengembangkan ide untuk konsep utama dan alur cerita yang akan dilihat di dalam iklan tersebut. Proyek Vivo ini dibuat untuk merayakan hari kemerdekaan ke-76 Indonesia.



Gambar 4. Screen Capture Iklan Vivo Independence Day

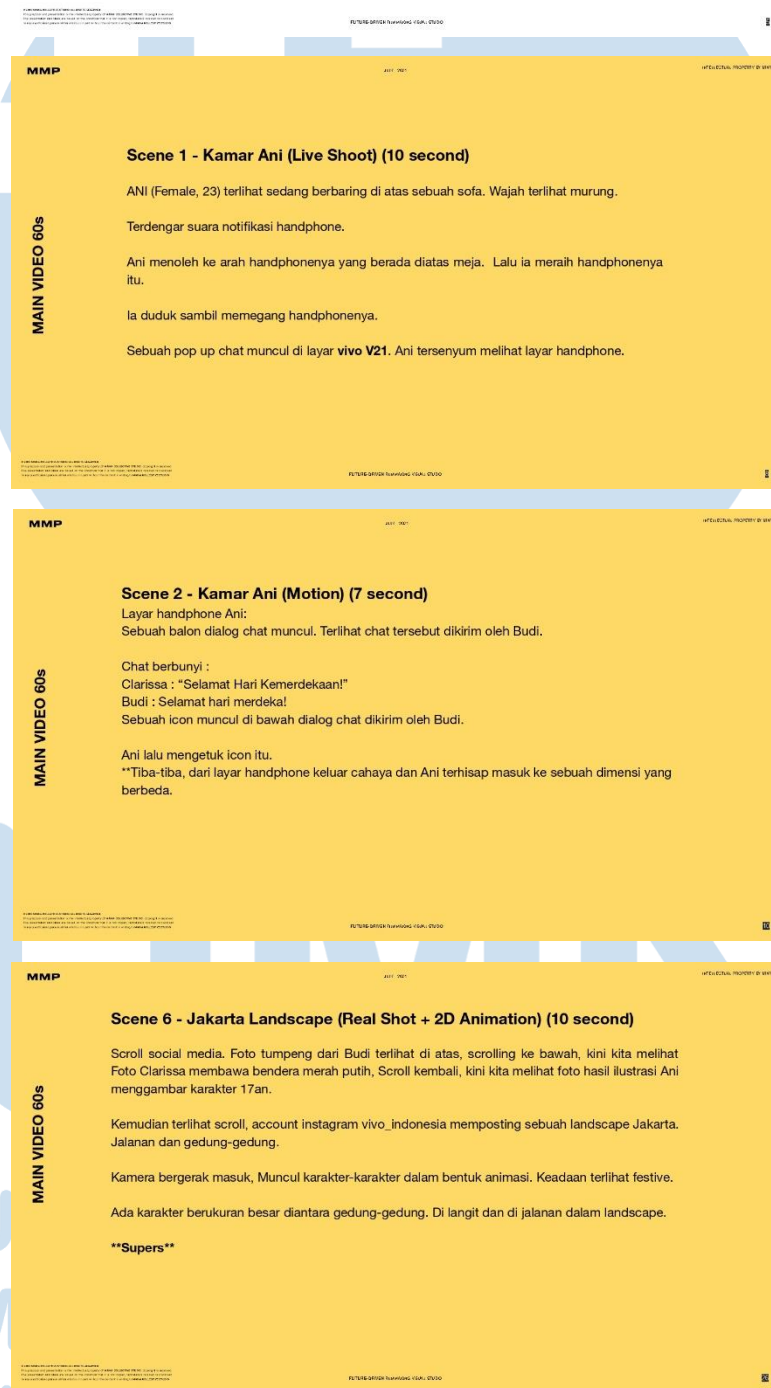
Selain mengembangkan cerita dan skenario, dalam proyek ini penulis juga melakukan *copywriting*. Dalam proyek ini *copywriting* yang dilakukan lebih berfokus pada *supers* yang akan ditampilkan di akhir iklan. Proses penulisan ini diawasi langsung oleh klien. Penulis harus bisa menerjemahkan formula yang klien berikan untuk merancang dan membuat sebuah *supers* yang dapat menggambarkan produk mereka agar pesannya dapat diterima oleh audiens dengan baik. Berikut adalah rancangan dalam *creative deck* Vivo :

Main Concept INSPIRED TOGETHER

vivo 21 - Independence Day campaign will be using the combination of real footages and animation.

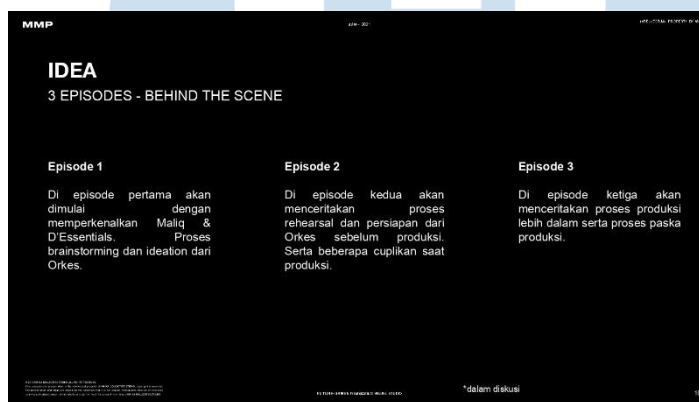
We will use **dynamic camera movements**. For the animation we will use not only one style of animation, but a **few styles of animation (3D and 2D)**.

The pace and the mood will be very energetic, so it will transfer the high spirit from the video that we want to deliver to the audience.

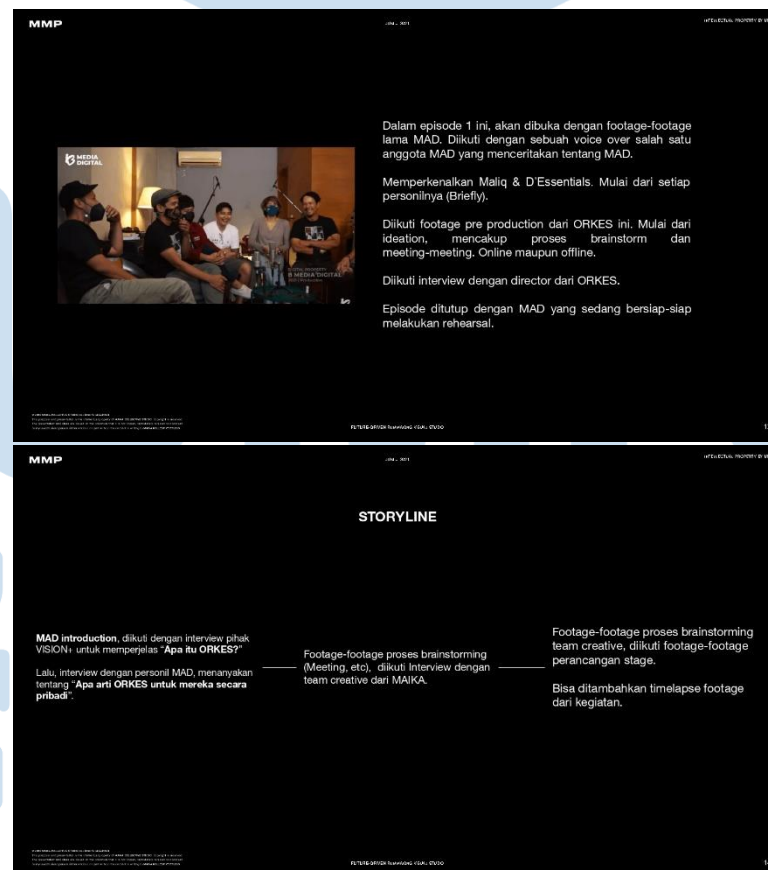


Gambar 5. Main Concept dan Skenario

Penulis juga mengerjakan, development dari sebuah dokumenter untuk kebutuhan BTS (*behind the scene*) dari sebuah konser *virtual*, ORKES. Penulis mengembangkan ide tentang bagaimana dokumenter tersebut dapat merekap semua kejadian mulai dari proses kreatif dalam *pre production* hingga *post production*. Dalam proyek ini, penulis membuat sebuah deck yang berisi referensi dan bayangan setiap episode dari BTS ini. Penulis menuliskan alur cerita setiap episode, termasuk dengan siapa saja yang akan menjadi subjek di setiap episodenya, lalu membuat sebuah sinopsis yang merangkum apa yang terjadi dalam setiap episode.

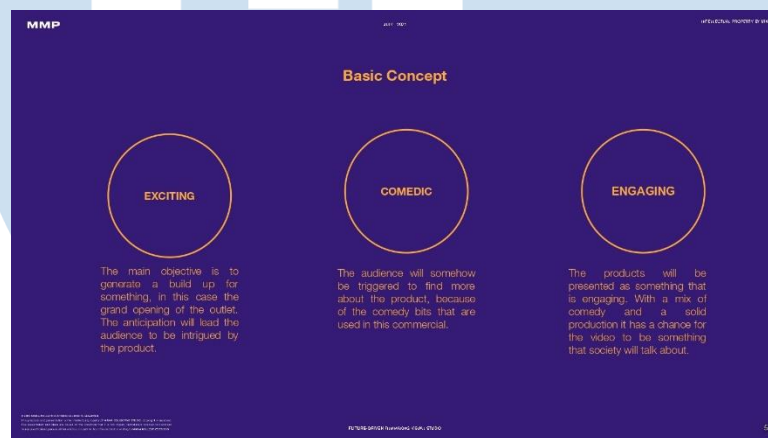


Gambar 6. Ide setiap episode BTS ORKES.

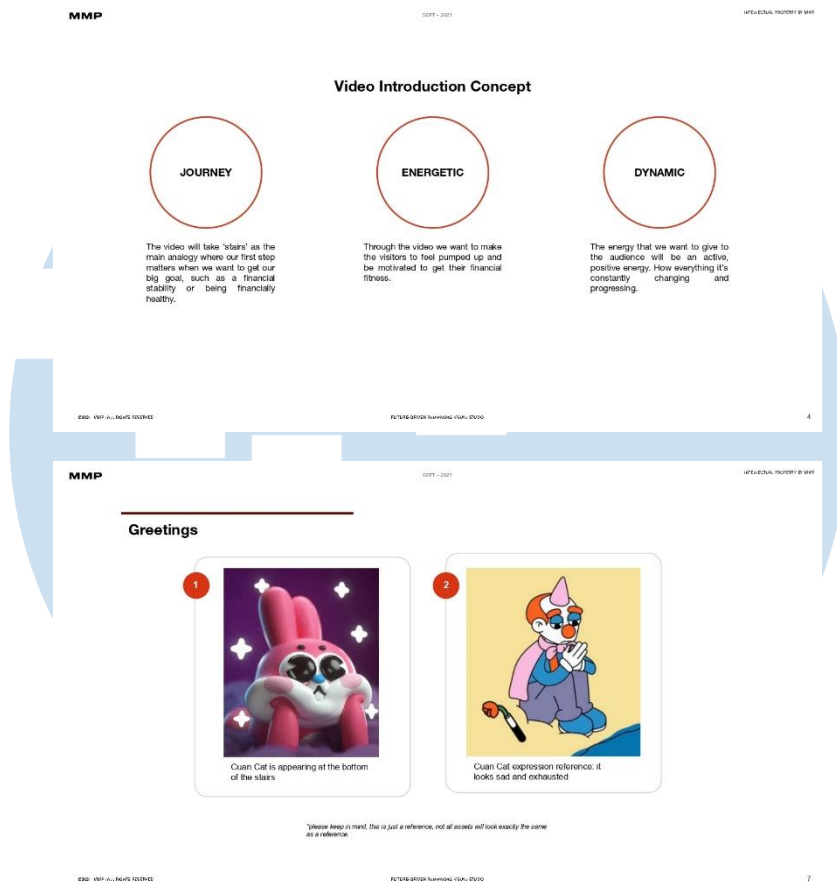


Gambar 7. Sinopsis dan Alur cerita dari episode 1 BTS ORKES

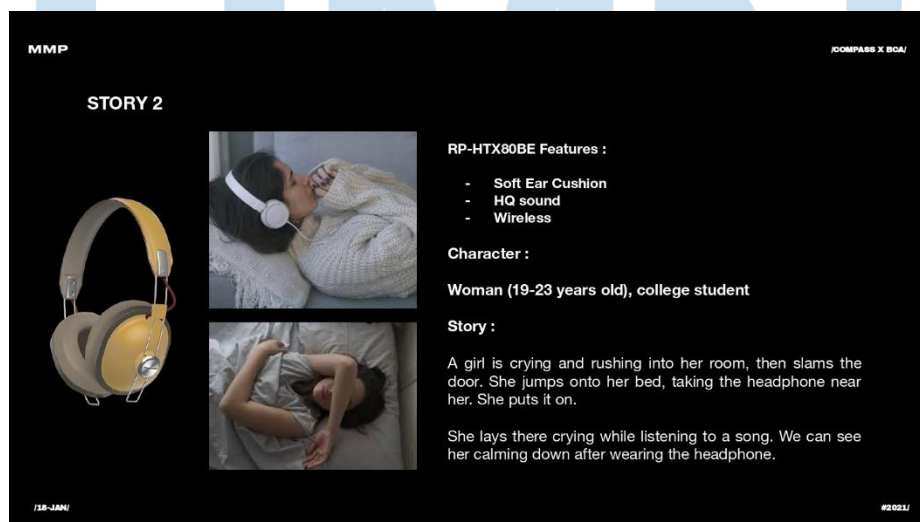
Selama proses magang, penulis lebih banyak bekerja dalam proyek yang berhubungan dengan komersial *brand*. Dalam setiap brand yang dikerjakan, penulis berperan dalam pengembangan cerita serta konsep yang berangkat dari *brief* klien. Penulis juga menemukan bahwa hampir semua *brand* yang masuk, menginginkan adanya sebuah narasi atau cerita yang dapat menggambarkan penggunaan atau citra dari produk klien tersebut. Berikut adalah contoh konsep, cerita dan skenario adegan yang penulis tuliskan ke dalam *creative deck*.



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 9. Konsep dan Story Opening OCBC FFG



Gambar 10. Contoh cerita Panasonic

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Dalam proses magang, penulis umumnya bekerja sebagai penulis dan pengembang konsep secara kreatif di MMP. Setelah menerima brief, penulis akan membuat 3 kata kunci yang menggambarkan proyek tersebut. Gunanya, untuk memberi gambaran tentang apa yang akan dilihat dan diterima dari hasil akhir proyek tersebut atau bagaimana hasil akhir proyek tersebut (*Audio Visual*) akan terlihat nantinya. 3 kata tersebut masing-masing akan mewakili mulai dari *Mood, Tone* dan *Message* yang ingin disampaikan kepada audiens. Tiga kata tersebut akan menopang konsep utama untuk proyek tersebut, agar lebih tervisualisasikan dan lebih jelas dimengerti oleh klien.

Dalam *creative deck* tersebut selain dibuka dengan konsep, bila proyek membutuhkan gambaran adegan, maka akan dibuatkan sebuah *storyboard* pendek yang dibuat berdasarkan 3 kata kunci tadi. Dalam bagian ini penulis akan membuat sebuah struktur jalan cerita yang mudah dicerna, singkat, padat dan jelas. Setelah itu, penulis akan menjelaskan apa yang terjadi di setiap adegannya, hal ini agar team visual dapat menentukan *treatment* dan referensi yang sesuai. Penulis juga akan memberikan 3 referensi yang dapat mewakili ide keseluruhan untuk memperjelas bayangan hasil akhir proyek.

Setelah penulisan kreatif selesai dan referensi sudah dimasukkan ke dalam *deck*, penulis akan meneruskan *deck* tersebut ke tim visual. Penulis akan menjelaskan gambarannya dan visinya untuk proyek tersebut. Hal ini dilakukan agar tim visual dapat menentukan *treatment* yang tepat untuk proyek tersebut, mulai dari *camera treatment* yang akan berhubungan erat dengan *editing treatment*. Pada proyek tertentu juga dibutuhkan VFX ataupun *motion graphic treatment* yang dapat digunakan untuk memenuhi elemen dari proyek atau mencapai sebuah *treatment* yang sukar dilakukan oleh kamera.

Setelah jalan cerita, *copywriting*, referensi dan *treatment* sudah dilengkapi, *creative deck* tersebut akan diberika kepada *director* dan produser untuk diteliti ulang. Terkadang juga, *director* juga ikut dalam pengerjaan *creative deck*, sehingga biasanya setelah sudah selesai *deck* tersebut sudah dapat dibilang *final*. Bila ditemukan hal-hal yang harus direvisi, maka penulis bertanggung jawab merevisi

hal tersebut. Setelah *deck* sudah selesai dan dirasa matang, maka akan diberikan kepada *Account Executive* atau bisa juga langsung dilakukan *pitch* ke klien.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan oleh penulis dalam masa kerjanya di Maika Collective dapat dibagi menjadi 3 hal. Kendala pertama datang dari diri penulis sendiri. Penulis terkadang sering merasa tidak pasti dan meragukan apa yang penulis sudah kerjakan. Hal ini dapat menghambat durasi pengerjaan sebuah proyek. Hal ini disebabkan *ideation* dari penulis harus diteliti dan dipelajari oleh tim lainnya. Selain itu, hal ini dapat menghambat pengembangan ide karena akan terus mengganti dari ide yang sebenarnya sudah cocok ke ide-ide lain yang belum tentu sepadan.

Kendala yang kedua yang dihadapi oleh penulis adalah pembagian waktu atau *time management*. Tempat magang penulis merupakan agensi yang ketika mengambil proyek atau menerima *brief* selalu bersimpangan dengan proyek lain yang sedang berjalan dan dapat dibilang cukup padat. Penulis mengalami kesulitan dalam mengatur waktu untuk mengerjakan satu proyek hingga selesai dan *lock*, karena harus mengerjakan proyek yang baru masuk dan membutuhkan tenaga dan waktu. Hal ini akan menjadi riskan mengingat setiap proyek memiliki tenggang waktunya (*deadline*) masing-masing.

Kendala terakhir yang ditemui oleh penulis adalah penulis beberapa kali diminta untuk mengerjakan pekerjaan yang bukan keahlian penulis. Hal ini sangat riskan karena penulis bisa saja salah dalam mengerjakan pekerjaan yang tidak biasa ia lakukan. Penulis merasa bahwa hal ini juga dapat mempengaruhi hasil atau produk final dari proyek tersebut. Selain itu kendala ini dapat berpengaruh pada proses penerimaan pengetahuan penulis dari tempat magang, dimana apa yang didapat penulis berbeda dengan tujuan penulis melakukan magang di tempat tersebut.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Penulis menemukan caranya sendiri untuk menyelesaikan kendala yang telah disebutkan. Untuk kendala pertama, penulis akan berdiskusi dengan tim kreatif lain untuk memperkuat ide yang telah ia rancang atau dapat. Sebelum menetapkan ide tersebut, penulis juga akan melakukan *research* ringan tentang idenya, agar tidak terjadi kesamaan atau plagiasi dengan karya audio visual lain. Penulis juga akan membuat 1 ide bekal, dimana bila ide awal kurang sesuai, ada ide yang serupa namun dibungkus dalam bentuk yang berbeda.

Solusi untuk kendala kedua adalah mengkomunikasikan keresahan kepada *supervisor* dan produser. Penulis harus menjelaskan cara kerjanya kepada atasan, agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam pembagian tugas sebuah projek. Penulis bisa mengajukan berapa projek dan berapa lama waktu yang dibutuhkan penulis untuk menyelesaikan sebuah projek. Penulis juga bisa memberikan timeline pengerjaan kepada produser agar dapat lebih detail mengetahui proses dan waktu pengerjaan projek oleh penulis.

Untuk kendala ketiga, penulis akan membicarakannya secara personal dengan pembimbing lapangan (*supervisor*). Dikarenakan hal ini sangat berhubungan erat dengan ilmu yang akan diterima oleh penulis dan akan mempengaruhi kerja penulis di masa magang ini. Penulis mendiskusikan tentang kelemahan atau kekurangannya dalam beberapa hal yang memang bukan spesialisasi dari penulis. Selain itu, juga untuk memperjelas tujuan magang penulis yang ingin mengasah bidang yang ia tekuni dari awal.

U M W N
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