

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tata artistik merupakan salah satu bidang dalam industri kreatif yang menuntut kreativitas tinggi dalam mengasah serta menciptakan aspek artistik, mulai dari *set*, properti, dan juga kostum. Tidak hanya memiliki kreativitas, tata artistik juga mengandalkan kepekaan serta pola pikir kritis akan jenis gaya maupun karakteristik tertentu dalam menelusuri sebuah tema untuk merancang seluruh aspek artistik. Maka dari itu, penulis memilih tata artistik sebagai bidang utama untuk ditekuni dalam mempelajari industri kreatif.

Sejak awal masuk kuliah, penulis kerap memilih *Production Designer* sebagai bidang utama dari awal semester hingga akhir semester dalam pengerjaan film fiksi pendek. Tidak hanya sebagai *head department*, tidak jarang penulis ikut serta dalam membantu produksi film fiksi pendek maupun proyek komersil dalam ruang lingkup artistik. Hal tersebut meyakini penulis untuk memilih tata artistik sebagai bidang yang akan ditekuni oleh penulis dalam melaksanakan praktik kerja magang.

Minimnya pengetahuan akan dunia periklanan merupakan sumber motivasi penulis untuk secara spesifik memilih industri iklan sebagai sasaran praktik kerja magang. Penulis juga mengutamakan bidang artistik dalam mencari tempat magang agar sesuai dengan minat dan ketertarikan penulis. Penulis memiliki rasa ingin tahu akan sistematika dalam pelaksanaan *art directing* di industri iklan, serta untuk mencari pengalaman di dunia profesional sebagai fondasi penulis yang ingin memiliki karir sebagai *art director*.

Milkyway Studio merupakan sebuah rumah produksi yang bergerak di industri kreatif, mulai dari pengerjaan *digital ads*, *commercial video*, hingga *music video*. Milkyway Studio telah menghasilkan karya-karya yang berkualitas dengan nilai

kegiatan kreatifitas yang tinggi. Salah satu karya yang dihasilkan oleh Milkyway Studio merupakan *music video* “On My Own” dari SVMMERDOSE, menggunakan tema luar angkasa sebagai landasan kreatif untuk perancangan tata artistik. Salah satu bentuk iklan hasil produksi dari Milkyway Studio merupakan Oppo Reno6 x PUBG, dengan memadukan *look* dari latar permainan yang sesungguhnya.

Penulis memutuskan untuk memilih Milkyway Studio sebagai pilihan utama penulis dalam melaksanakan praktik kerja magang. Beberapa hasil karya yang dirancang oleh Milkyway Studio memiliki tata artistik yang memukau, dan juga merupakan bentuk perancangan artistik yang tidak pernah dikerjakan oleh penulis, seperti latar peperangan maupun luar angkasa. Selain itu, penulis telah memiliki pengalaman bekerja dengan Milkyway Studio sebagai *art crew*. Selain memiliki portofolio yang menarik, Milkyway Studio juga memiliki pelaksanaan proses produksi yang sangat baik. Maka dari itu, penulis memilih Milkyway Studio sebagai tempat pelaksanaan praktik kerja magang yang ideal.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Penulis melaksanakan praktik kerja magang untuk mendalami bidang yang diminati oleh penulis, juga untuk menerapkan ilmu-ilmu teoritis yang telah penulis dapatkan selama masa perkuliahan dalam praktik langsung. Salah satunya adalah penerapan konsep artistik dalam realisasi perancangan *set design*. Tidak hanya itu, penulis juga ingin memahami konsep perancangan tata artistik untuk bidang periklanan.

Penulis memilih periklanan sebagai sarana untuk mempelajari tata artistik agar mengetahui secara detail proses pengerjaan pra-produksi dalam periklanan yang relatif singkat. Penulis ingin mengetahui objektif dari seorang tata artistik dalam merancang *set*, terlebih dalam memahami perspektif sebuah konsep antar klien dan tata artistik. Dalam dunia periklanan, tentunya tidak hanya kreativitas saja yang

berada untuk menyusun sebuah konsep, namun juga memahami apa yang diinginkan oleh klien dalam menyampaikan objektif dari sebuah produk.

Penulis juga ingin membangun koneksi dan relasi dalam dunia profesional. Melalui praktik kerja magang, penulis tidak hanya mendapat koneksi, namun juga mendapat ilmu-ilmu tentang ruang lingkup artistik secara profesional di dunia kerja. Kesempatan untuk melaksanakan praktik kerja magang merupakan peluang besar bagi penulis untuk terjun di industri kreatif dalam mempelajari teknis lapangan yang berhubungan dengan *art directing*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam melaksanakan magang, penulis telah menetapkan tempat perusahaan yang dituju dalam menempuh pelaksanaan magang terlebih dahulu, yaitu Milkyway Studio. Penulis telah menyiapkan terlebih dahulu berkas-berkas yang diperlukan sebelum menghubungi perusahaan, seperti *Cover Letter*, *Curriculum Vitae (CV)*, serta *Showreel*, sebagai acuan bagi tempat perusahaan untuk menilik data diri dan portofolio milik penulis. Penulis juga mengajukan KM-1 yang berfungsi sebagai surat pengantar dari pihak kampus, untuk verifikasi identitas penulis.

Penulis menghubungi Milkyway Studio melalui surel pada tanggal 17 Mei 2021, juga melampirkan CV dan portofolio. Dalam kurun waktu seminggu, penulis mendapatkan balasan surel di tanggal 20 Mei 2021 berupa undangan untuk melakukan wawancara. Wawancara dijadwalkan pada tanggal 21 Mei 2021, dan diselenggarakan secara daring melalui Microsoft Teams. Pada tanggal 21 Mei 2021, penulis melakukan wawancara dengan William Chandra, selaku kepala perusahaan dari Milkyway Studio.

Tidak lama setelah wawancara, penulis mendapatkan surat terima dari pihak Milkyway Studio untuk melaksanakan praktik kerja magang, beserta regulasi yang diberikan oleh pihak perusahaan. Penulis diminta untuk memulai praktik kerja

magang di tanggal 7 Juni 2021. Namun, akibat proyek *freelance* yang sedang dikerjakan oleh penulis, penulis melakukan negosiasi dengan pihak perusahaan untuk mengundur waktu magang penulis. Pada akhirnya, penulis mulai melaksanakan praktik kerja magang di tanggal 14 Juni 2021.

Pelaksanaan praktik kerja magang dilakukan secara *offline*, yakni dengan waktu kerja dari Senin sampai Jumat dengan jam yang fleksibel. Biasanya, penulis akan mulai bekerja di jam 11 siang hingga jam 7 malam. Namun, terdapat penyesuaian jam kerja di hari tertentu, sesuai dengan kebutuhan pra-produksi dan produksi dalam pengerjaan proyek yang sedang dilaksanakan. Selama praktik kerja magang, penulis akan bekerja sama dengan *freelance art director* untuk mendiskusikan konsep artistik dalam merancang *set design* yang diperlukan.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Perusahaan
(Dokumentasi perusahaan, 2021)

Milkyway Studio terwujud dari keresahan kedua pendiri yang berpendapat bahwa kreativitas merupakan objektif yang lebih unggul ketimbang mencari uang. Nilai dari sebuah produksi tidak hanya berputar dalam nominal angka, melainkan juga dalam pemikiran kritis dan realisasi dari konsep kreatif. Pada awal berdirinya Milkyway Studio, baik William Chandra dan Mulyadi Witono, selaku pendiri perusahaan, merupakan sosok yang menjunjung tinggi aspek kreatif dalam menjalankan produksi. Bagi keduanya, konsep kreatif merupakan sarana utama dalam membangun sebuah rumah produksi, terlepas dari keuntungan yang akan diraih melalui proyek-proyek tertentu. Tanpa modal yang besar, kedua pendiri memulai perjalanan karir dengan Milkyway Studio di tahun 2014 sebagai pekerjaan sampingan, dan masing-masing individu memutuskan untuk meninggalkan pekerjaan utamanya untuk mendirikan Milkyway Studio secara resmi di tahun 2015.

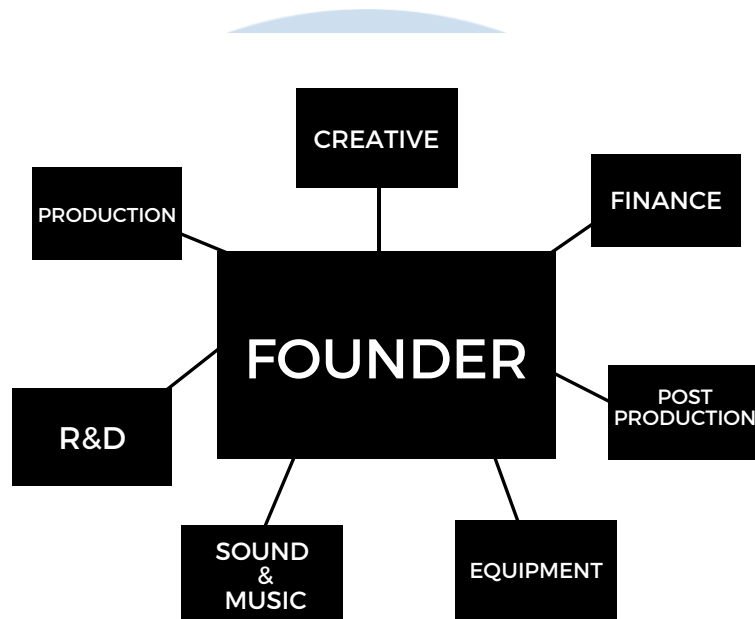
Sebagai rumah produksi, Milkyway Studio mengunggulkan sistem yang bernama “one stop service”. Tidak hanya sebagai *production house* yang berjasa dalam memproduksi sebuah proyek, namun juga hingga tahap *post-production*. Sehingga produksi dari sebuah proyek jauh lebih praktis untuk dilaksanakan oleh satu rumah produksi. Milkyway Studio berusaha memaksimalkan kinerja untuk mencakup seluruh aspek yang dibutuhkan dalam mencapai hasil yang berkualitas dan memuaskan.



Gambar 2.2 Portofolio Milkyway Studio
(Dokumentasi perusahaan, 2021)

Sampai saat ini, Milkyway Studio masih memegang teguh konsep yang mengandalkan nilai kreatif sebagai kode etik untuk bekerja dengan klien. Berbagai macam pihak dengan ide yang bervariasi mempercayai Milkyway Studio untuk merealisasikan objektif serta konsep kreatif dari proyek tertentu. Milkyway Studio selalu mengutamakan konsep dan nilai kreatif dalam sebuah proyek, sehingga menciptakan hasil yang memuaskan.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2.3 Struktur Organisasi Perusahaan
(Dokumentasi pribadi, 2021)

Milkyway Studio didirikan oleh William Chandra dan Mulyadi Witono, tidak hanya sebagai kepala perusahaan, namun sekaligus sebagai kepala kreatif di rumah produksi. Dalam ruang lingkup kerja, tidak ada tingkatan hierarki yang formal di ruang lingkup kerja. Milkyway Studio sangat mengedepankan nilai kekeluargaan dalam membina seluruh divisi, sehingga menciptakan kenyamanan antar pegawai, baik karyawan tetap maupun untuk pihak-pihak yang sedang melaksanakan praktik kerja magang magang.

Susunan organisasi perusahaan Milkyway Studio terdiri atas tujuh divisi, yaitu *Finance*, *Creative*, *Production*, *Equipment*, *Post Production*, *Sound & Music*, dan *Research & Development*. Saat ini, Milkyway Studio memiliki 19 pegawai *inhouse* untuk menopang seluruh divisi agar saling berkesinambungan antar satu sama lain. Milkyway Studio juga bekerja sama dengan pihak *freelance* dalam melaksanakan proses pengerjaan produksi untuk menyelesaikan sebuah proyek.

1. Founder:

Dua *founder* dari Milkyway Studio, yaitu William Chandra dan Mulyadi Witono, tidak hanya menjabat sebagai kepala perusahaan, melainkan juga sebagai produser atau sutradara yang menopang aspek kreatif dalam perancangan sebuah produksi. Tidak hanya itu, namun juga sebagai *colorist* maupun *editor*.

2. Finance:

Divisi yang berfungsi untuk menjaga alur keuangan dari Milkyway Studio, baik untuk kebutuhan laporan keuangan tiap produksi, perpajakan, dan lainnya. *Finance* diawasi oleh Ayu.

3. Production:

Divisi yang bertanggung jawab untuk pelaksanaan dari sebuah produksi di Milkyway Studio, berada di bawah naungan Putri Daradasih dan Andini Nuansa. *Production* merupakan divisi yang menghubungi tiap pihak, mulai dari klien, *agency*, hingga seluruh divisi untuk menjaga komunikasi antar tiap pihak agar saling tersampaikan. *Production* juga berfungsi sebagai sosok yang mengatur jalannya produksi agar sesuai dengan jadwal dan kebutuhan.

4. Creative:

Creative berisikan pihak-pihak yang tidak hanya berpikir kreatif, namun juga inovatif serta kritis dalam menyusun konsep untuk membangun segala aspek dari sebuah produksi. Bidang *creative* dikepalai oleh William Chandra dan Mulyadi Witono.

5. Equipment:

Equipment terdiri atas alat kamera pribadi milik Milkyway Studio yang berfungsi sebagai aset untuk kebutuhan produksi pribadi. Milkyway Studio selalu mengusahakan untuk menggunakan peralatan yang terbaik dalam menghasilkan karya yang berkualitas. Selain itu, dapat dipergunakan sebagai sumber investasi jangka panjang. *Equipment* diawasi oleh Damun Janjam.

6. Post Production:

Divisi yang mengasah proses akhir dari sebuah produksi, berkaitan dengan *editing* maupun *VFX*, serta kebutuhan *post production* lainnya. Milkyway Studio mengusahakan agar seluruh kegiatan produksi dapat dilakukan hingga akhir untuk mendapatkan hasil yang cepat, namun tetap maksimal. Divisi *post production* dikepalai oleh Deo Mareza.

7. Sound & Music:

Tidak hanya bergulat dalam aspek *editing* maupun *VFX*, Milkyway Studio juga memfasilitasi sebuah produksi dengan elemen *sound design* untuk menopang *post production*. Sehingga dalam hasil akhir, tidak hanya aspek visual yang bermain dengan kualitas, namun juga tercapai melalui elemen suara.

8. Research & Development:

Research and Development, atau disingkat sebagai R&D, merupakan bagian internal dari Milkyway Studio yang melibatkan pihak-pihak *freelance* dengan sejumlah sisi kreatif yang variatif untuk bidang tertentu, contohnya adalah tata artistik maupun tata kamera.

