

BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam pelaksanaan praktik kerja sebagai seorang *assistant to director*, penulis bekerja langsung di bawah sutradara. Alur kerja yang penulis alami selama praktik kerja antara lain sebagai berikut: pertama, *client* akan mencari sebuah *production house* yang tepat untuk menggarap *campaign*-nya. Kedua, seorang *executive producer* yang biasanya adalah pemilik dari sebuah *production house* akan mencalonkan seorang sutradara untuk menggarap *campaign* tersebut. Lalu setelah menemukan jalan tengah *executive producer* akan berkoordinasi dengan produser dari sang sutradara untuk kelanjutan *campaign/project* tersebut. Bila sudah sepakat, maka sang sutradara akan mulai menggarap ide cerita, *treatment*, lalu ide ide tersebut digambar dalam bentuk *storyboard* yang nantinya akan disusun secara keseluruhan di sebuah *deck*.

Di titik itulah tugas dari seorang *assistant to director* mulai besar. Di mana penulis harus menyusun *deck* yang nantinya akan dipresentasikan kepada *client* dan *crew*. Penulis juga harus bisa memasukan semua catatan-catatan spesifik mengenai *treatment* yang ingin dimasukan sutradara ke dalam cerita.



Gambar 3.1 bagan alur kerja
(Dokumentasi Ronaksara)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Pada bab 3.2.1 dan 3.2.2 penulis selain menguraikan kerja magang yang dilakukan, serta menyertakan faktor-faktor yang berpotensi berkembang menjadi kendala di dalam kerja magang menjadi seorang *assistant to director*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Pada dasarnya tugas seorang *assistant to director* adalah untuk mempermudah seorang sutradara dalam proses pengerjaan suatu proyek. Mulai dari proses development, pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Pada proses *development* Bapak Ef Loygara (sutradara) akan meminta penulis menceritakan *client brief* yang sudah diterima lalu meminta pendapat dan imajinasi penulis mengenai ide kasar tersebut.

Setelah berdiskusi mengenai bayangan awal, tim mulai menyamakan ide sambil mengembangkan ide tersebut. Setelah proses *development* sudah hampir bulat, penulis akan mulai mencari referensi dari bayangan-bayangan yang telah tim tentukan. Lalu dari referensi-referensi yang sudah dikumpulkan penulis akan menyusun *deck* yang nantinya akan digunakan untuk *pre-production meeting* dengan *client*.

Setelah diadakan *pre-production meeting* dan *final pre-production meeting*, maka proses produksipun dilakukan. Saat *shooting* penulis berperan sebagai asisten sutradara 2 yang tugasnya menjadi penghubung antara sutradara dan astrada 1. Selain itu penulis juga bertugas untuk mengarahkan *extras* serta terkadang *camera* 2. Penulis juga memastikan semua hal yang dieksekusi pada proses *shooting* sudah sesuai dengan apa yang telah ditampilkan pada proses *meeting* dengan *client*.

Dalam proses pasca produksi penulis tidak memiliki peranan yang cukup besar, karena sebagian besar prosesnya langsung diawasi oleh sang sutradara. Namun terkadang ada situasi di mana sutradara berhalangan, di sana penulis akan mengawasi proses yang dilakukan seperti proses *voice over* misalnya.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya tugas penulis selama magang menjadi seorang *assistant to director* adalah untuk membantu sutradara dalam melakukan pekerjaannya. Namun pada setiap proyek akan terus berbeda karena *client* dan perusahaan yang akan dibuatkan iklan memiliki latar belakang

yang berbeda-beda. Persamaannya adalah hampir semua proyek yang diterima oleh Bapak Ef Loygara pasti bertemakan komedi, karena memang beliau dikenal sebagai sutradara komedi. Berikut adalah tabel kerja magang penulis, yang merupakan rangkuman perminggu dari apa saja yang penulis kerjakan selama magang:

Tabel 3.1 Tabel kerja perminggu

Minggu ke-1 (27 November 2021- 3 Desember 2021)	Mengambil <i>footage bts</i> selama masa <i>workshop, recce</i> dan <i>shooting day 1</i> Gojek "Efek Jempol".
Minggu ke-2 (4 Desember 2021 - 10 Desember 2021)	Mengambil <i>footage bts</i> selama <i>shooting day 2 & 3</i> serta proses pasca-produksi Gojek "Efek Jempol". Mulai mengedit <i>bts</i> dari laptop.
Minggu ke-3 (11 Desember 2021 - 17 Desember 2021)	Melanjutkan proses <i>editing bts</i> Gojek "Efek Jempol", hadir dalam proses pasca-produksi.
Minggu ke-4 (19 Desember 2021 - 25 Desember 2021)	Proses <i>brainstorming</i> proyek Blu BCA "Agus BM", mulai menyusun <i>deck</i> dan membuat <i>stillomatic</i> untuk persiapan <i>PPM</i> .
Minggu ke-5 (28 Desember 2021 - 3 Januari 2022)	Merivisi isi <i>deck</i> Blu BCA dan mulai proses <i>research</i> untuk proyek OVO x Indomaret.
Minggu ke-6 (4 Januari 2022 - 10 Januari 2022)	Pre-produksi proyek Blu BCA "Agus BM", terus merevisi susunan <i>deck</i> . Mulai menyusun <i>deck</i> untuk OVO x Indomaret.
Minggu ke-7 (11 Januari 2022 - 17 Januari 2022)	<i>Workshop talent</i> dan <i>recce</i> untuk kedua proyek yang sedang berjalan Blu BCA dan OVO x Indomaret.
Minggu ke-8 (18 Januari 2022 - 24 Januari 2022)	<i>FPPM</i> Blu BCA dan OVO x Indomaret. <i>Shooting</i> OVO x Indomaret. Mulai menyusun <i>deck</i> untuk proyek <i>Fox's Instant Pudding</i> .
Minggu ke-9 (25 Januari 2022 - 31 Januari 2022)	<i>PPM</i> <i>Fox's Instant Pudding</i> , <i>recce</i> Blu BCA, memulai <i>editing bts</i> OVO x Indomaret.
Minggu ke-10 (1 Februari 2022 - 7 Februari 2022)	<i>FPPM</i> untuk proyek <i>Fox's Instant Pudding</i> . <i>Shooting day</i> 1 sampai 3 untuk proyek Blu BCA.
Minggu ke-11 (8 Februari 2022 - 14 Februari 2022)	<i>Shooting day</i> terakhir untuk Blu BCA lalu <i>shooting</i> selama 1 hari untuk proyek <i>Fox's Instant Pudding</i> . Mulai menyusun <i>deck</i> untuk proyek <i>OLX Autos</i>
Minggu ke-12 (15 Februari 2022 - 16 Februari 2022)	<i>Recce & meeting</i> dengan <i>agency</i> untuk proyek <i>OLX Autos</i>

Sumber: Dokumentasi pribadi

3.2.2.1 Gojek "Efek Jempol"

Gojek "Efek Jempol" merupakan proyek pertama penulis bersama Ronaksara. Namun sayangnya karena kebetulan penulis tidak mengikuti proses pembuatannya sejak awal. Karena itu, penulis diberikan tanggung jawab oleh Bapak Sutradara, Ef Loygara untuk membuat sebuah video di balik layar.

Namun beliau menginginkan sebuah video *bts* yang berbeda dari produksi-produksi lokal lain. Beliau menyampaikan bahwa penulis harus membuat sebuah *bts* yang bercerita, seperti sebuah film dokumenter. Penulis menerima tantangan tersebut dan mulai mengambil *footage* dan bertemu dengan team Ronaksara ketika diadakan *workshop talent* di Studio Buni, Kemang. Lalu dilanjutkan dengan proses *recce* untuk mencari set kantor, lapangan sepak bola dan rumah susun.



Gambar 3.2.2.1.1 *Stillgrab* Gojek "Efek Jempol"
(Dokumentasi Ronaksara)

Pada saat ini penulis tidak mengenal seorangpun dalam produksi. Shooting dilakukan selama 3 hari. Di sinilah penulis mulai mengenal banyak orang, mulai dari divisi *sound* hingga lokasi. Penulis terus mengambil *footage behind the scene*, sambil mengamati alur kerja dari produksi, karena ini adalah pengalaman pertama penulis ikut dalam sebuah produksi komersil.

Penulis ikut ketika proses pasca-produksi dilakukan, kembali mengambil *footage behind the scene*, sambil memulai proses *editing* dari laptop. Setelah memberikan beberapa kali *preview* kepada bapak sutradara, akhirnya video akhir *behind the scene "The Making of Efek Jempol"* tayang di kanal *youtube* milik bapak sutradara.



THE MAKING OF
"EFEK JEMPOL"

Gambar 3.2.2.1.2 Stillgrab "*The Making of Efek Jempol*"
(Dokumentasi Ronaksara)

3.2.2.2 OVO x Indomaret "Kaka' & Bimbim"

Menurut penulis proyek ini adalah proyek paling menarik yang penulis jalani selama masa magang di Ronaksara. Karena bisa berinteraksi langsung dengan 2 legenda permusikan Indonesia, Kaka' dan Bimbim "Slank". Proyek ini merupakan proyek ketiga selama masa magang penulis, namun kebetulan proses *shootingnya* lebih dulu daripada proyek kedua.

Di proyek kali ini penulis sudah mendapatkan tanggung jawab yang lebih besar. Karena penulis cukup puas dengan hasil video *behind the scene* penulis di proyek sebelumnya, beliau meminta penulis untuk kembali membuat video *behind the scene*, namun dengan konsep yang sedikit berbeda. Selain itu penulis diberikan tanggung jawab untuk ikut menyusun *deck*, membuat *moodboard*, serta *research* mengenai *supermarket*.



Gambar 3.2.2.2.1 *Stillgrab OVO x Indomaret "Kaka' & Bimbim"*
(Dokumentasi Ronaksara)

Bisa dikatakan proyek ini lebih mudah dibandingkan proyek sebelumnya, selain itu durasi shooting hanya satu hari. Sutradara merasa ide awal yang diberikan oleh tim kreatif OVO sudah cukup menarik, beliau cukup memberikan beberapa sentuhan-sentuhan komedi yang sesuai dengan persona kedua legenda.



Gambar 3.2.2.2.2 *Stillgrab The Making of "OVO x Indomaret"*
(Dokumentasi Ronaksara)

Pada proses *shooting*, penulis kembali mengambil *footage behind the scene*, namun sesekali penulis diberikan kesempatan untuk mengarahkan *extras*. Kali ini penulis merasa lebih nyaman karena sudah cukup mengenal beberapa crew. Proses *shooting* berjalan cukup lancar. Penulis memulai proses *editing*, ketika sudah mendapatkan *feedback* beberapa kali dari bapak sutradara, video tersebut tayang di kanal *youtube* miliknya.

3.2.2.3 Blu BCA "Agus BM"

Projek ini adalah projek kedua yang berjalan ketika penulis menjalankan magang di Ronaksara, namun karena beberapa kendala dari *client*, maka proses shooting harus ditunda terlebih dahulu. Projek ini adalah projek terrumit yang penulis alami selama masa magang, yakni "BLU BCA "Agus BM"". Blu BCA adalah sebuah bank digital yang merupakan anak perusahaan dari BCA. Pada saat itu mereka ingin membuat sebuah iklan untuk menjelaskan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi mereka.

Saat itu penulis bertemu dengan sutradara dan produser di sebuah *cafe* di Bintaro untuk melakukan proses *development* cerita. Pertama-tama tim berdiskusi bagaimana cara pengenalan tokoh di awal cerita, lalu proses perkembangan karakter Agus BM yang merupakan seorang pria biasa yang banyak mau.



Gambar 3.2.2.3.1 *Stillgrab* Blu BCA "Agus BM"
(Dokumentasi Ronaksara)

Penulis dan sutradara mengembangkan cerita dengan menggunakan alur bolak balik di mana pada awal iklan akan ditunjukkan karakter Agus BM yang sedang bekerja sebagai seorang *creative director* meminta temannya mendesign sebuah poster. Namun di situasi tersebut terlihat bahwa Agus memiliki sangat banyak permintaan yang membuat temannya geram.

Lalu cerita ditarik mundur ketika Ibu Agus masih mengandung, mengidam makanan di malam hari, meminta sang bapak memenuhi keinginan Agus. Di sini

penulis memberikan input sebuah transisi ketika sang ibu mengoceh kepada bapak, kamera masuk ke dalam mulutnya. Lalu kamera keluar dari mulut Agus BM kecil yang hendak berangkat sekolah meminta bedak ke ibunya.

Cerita berlanjut ke masa SMA Agus yang mengikuti banyak ekstrakurikuler, masa kuliahnya bersama sang pacar di mana dia meminta banyak kado ke pacarnya. Selanjutnya *timeline* akan kembali ke *present time* ketika teman Agus geram dan marah meneriaki Agus. Ini adalah *turning point* karakter Agus di mana perkataan temannya terngiang-ngiang.

Singkat cerita Agus masuk ke dalam sebuah alam lain, yang menyadarkannya bahwa ia adalah seorang yang banyak mau sejak kecil. Di sinilah kemunculan produk BLU BCA yang menjadi pencerahan untuk Agus serta orang-orang yang banyak mau. Dijelaskan fitur-fitur Blu BCA sambil tetap mengikuti karakter Agus BM. Inilah hasil dari proses *development* yang dilakukan penulis serta sutradara.



Gambar 3.2.2.3.2 *Stillgrab* Blu BCA "Agus BM"
(Dokumentasi Ronaksara)

Selesai mengembangkan cerita, penulis akan mencari referensi-referensi untuk pergerakan kamera serta transisi yang akan di aplikasikan ke dalam iklan. Penulis juga menyusun *moodboard* dan *tone* untuk setiap adegan. Seorang *storyboard artist* akan diminta menggambarkan ide cerita, divisi artistik akan mengirimkan *props* dan *set reference*, divisi *wardrobe* akan mengirimkan *wardrobe reference* yang sekiranya sesuai untuk setiap karakter dan adegan.

Casting director akan mengirimkan calon-calon *talent* sesuai dengan kebutuhan dan tidak lupa divisi lokasi akan mengirimkan pilihan-pilihan lokasi yang memungkinkan untuk digunakan.

Setelah berkas diterima dari semua divisi, penulis akan menyusunnya kedalam sebuah *deck* berbentuk presentasi *keynote*. Selesai menyusun, penulis akan memberikan *deck* kepada sang sutradara sambil menjelaskan. Ketika sudah sesuai maka *deck* siap untuk di-*present* kepada *client*.

Sutradara akan mempresentasikan *deck* yang disusun kepada *client* pada *pre-production meeting*. Di sini penulis bertugas mencatat semua *feedback* dari *client* lalu merevisi dan menyampaikan revisi kepada divisi-divisi yang diperlukan. Sebelum proses *shooting* diadakan *workshop talent*, kamera dan *art*. Karena proyek Blu BCA ini menggunakan banyak *talent* dan *special effect* untuk kamera dan *art*, penulis ditugaskan untuk melakukan *workshop talent* di Studio Buni Kemang. Penulis *mendirect* semua *talent* untuk sesuai dengan kebutuhan iklan. Setelah proses *wokshop* selesai penulis akan mengedit video-video tersebut menjadi suatu kesatuan untuk memberikan gambaran kepada *client* mengenai pilihan-pilihan *talent* yang ada.

Penulis akan kembali menyusun *deck* untuk keperluan *final pre production meeting*. *Deck* ini akan berisikan revisi-revisi dari *treatment* sebelumnya, hasil *wokrshop talent*, kamera dan *art*, *real props* dan *set*, serta *real wardrobe* yang sudah di-*fitting* ke *talent*. Pada *FPPM*, penulis akan kembali mencatat *feedback* dari *client* seperti pilihan *talent*, *wardrobe*, lokasi serta *props*. Ketika semua sudah disetujui oleh *client*, maka proses *shootingpun* dilakukan.

Pada proses *shooting* penulis berperan sebagai *astrada dua*, di mana penulis akan mengarahkan *extras* seperti contohnya di adegan Agus BM SMA di mana banyak teman-teman Agus yang berjalan di sekitar sekolah. Dibeberapa situasi penulis juga bertugas *mendirect camera 2* seperti di adegan Agus BM kecil yang hendak berangkat sekolah, penulis mengarahkan, memberikan *brief* serta menjaga *mood talent* anak kecil.

Di fase pasca-produksi penulis bertugas mengarahkan *talent* dalam mengambil *voice over*. Penulis akan memberikan beberapa opsi nada yang bisa diambil untuk sebuah dialog. Kira-kira seperti itulah uraian kerja penulis sebagai seorang *assistant to director*.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Kendala terbesar yang ditemukan oleh penulis ketika menjalankan proses magang di Ronaksara adalah jam kerja yang harus dijalankan. Karena penulis rasa memang seperti itulah industri kreatif di Indonesia saat ini. Penulis merasa kekurangan istirahat ketika melakukan proses magang, karena hampir setiap hari penulis harus bekerja keluar rumah. Penulis biasa bekerja hingga larut ketika magang, ketika proses shooting beberapa kali ada yang jam kerjanya hampir sampai dengan 24 jam. Pada masa awal bekerja penulis merasa sangat lelah dan ingin pulang ke rumah, namun tanggung jawab tidak memungkinkan hal tersebut.

Pada awal mula kerja alur kerja juga kurang jelas, karena adanya *production assistant* yang biasanya mengerjakan tugas yang nantinya penulis sebagai *assistant to director* kerjakan. Karena masih baru dan belum mengenal baik satu sama lain maka banyak terjadi miskomunikasi.

Lalu yang terakhir adalah akomodasi, karena kebanyakan team ronaksara berdomisili di Bintaro maka banyak diadakan meeting di daerah Bintaro namun penulis berdomisili di BSD. Penulis biasanya menggunakan kereta sebagai transportasi utama. Terkadang ketika melakukan *check set* misalnya penulis memiliki kendala ongkos, karena tidak diberikan akomodasi transportasi.

3.2.3.1 Gojek "Efek Jempol"

Projek ini adalah produksi komersil pertama penulis. Penulis benar-benar tidak mengenal satu orangpun dalam produksi tersebut. Selama kuliah penulis bisa dikatakan tidak pernah memegang kamera untuk merekam video, karena di setiap

projek kampus penulis selalu berperan sebagai seorang sutradara, atau *scriptwriter* ataupun astrada.

Tanggung jawab yang diberikan untuk penulis pada projek ini adalah sebagai seorang *behind the scene*. Hal ini lumayan menantang penulis untuk mencoba untuk bereksplorasi. Kebetulan juga penulis tidak memiliki kamera

3.2.3.2 OVO x Indomaret "Kaka' & Bimbim"

Setelah membuat *behind the scene* di projek sebelumnya penulis mulai merasa buntu. Penulis kesulitan mencari ide apa yang cocok digunakan untuk video kali ini. Selain itu *talent* dalam iklan ini adalah 2 legenda musik Indonesia, ada rasa takut yang muncul dari diri penulis.

Kendala lain dari projek ini adalah *client* yang kurang jelas ketika hari-h *shooting*. Seakan tidak tahu apa yang diinginkan, mereka terus meminta opsi untuk sebuah *shot*, karena itu *shooting* menjadi berjalan sangat lama hingga *overtime*.

3.2.3.3 Blu BCA "Agus BM"

Seperti yang dikatakan oleh penulis sebelumnya projek ini adalah projek terrumit yang penulis jalani selama masa magang. Penulis harus menyusun *deck* yang terdiri dari kurang lebih 1000 halaman. Penulis juga harus menjaga kontinuitas dari apa yang sudah di-*present* kepada *client* dengan apa yang dieksekusi, mulai dari *props* hingga *wardrobe*.

Pada proses *shooting* projek ini juga sangat berat. Karena *shooting* dilakukan selama 4 hari berturut-turut, maka waktu istirahatpun sangat terbatas. Bisa dikatakan penulis sangat kaget, karena masih sangat baru berkecimpung ke dalam dunia industri.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi atas kendala terbesar penulis yakni jam kerja ialah dengan memperkuat mental. Selain itu penulis juga harus betul-betul memanfaatkan waktu istirahat yang ada dan juga tidak lupa untuk selalu terbuka dengan rekan kerja. Kebetulan Bapak Ef Loygara (sutradara) merupakan seorang yang terbuka, beliau menyisihkan waktu untuk sharing mengenai pengalamannya dulu dibandingkan dengan penulis sekarang. Menurut penulis hal tersebut sangatlah membantu dalam hal kesehatan mental penulis.

Untuk permasalahan alur kerja yang kurang jelas dapat terselesaikan dengan diadakannya evaluasi dengan tim. Dengan adanya komunikasi seperti ini maka akan ada perbaikan alur kerja di proyek selanjutnya sesuai dengan solusi yang telah ditemukan ketika proses evaluasi.

Masalah akomodasi juga dapat terselesaikan dengan komunikasi. Penulis menyatakan keberatan dengan produser mengenai biaya produksi. Dengan itu penulis diberikan *advance*, yang memungkinkan untuk menutup biaya produksi penulis untuk bekerja.

3.2.4.1 Gojek "Efek Jempol"

Solusi untuk kendala penulis pada produksi ini sesungguhnya tidak terlalu rumit. Penulis cukup berkenalan dengan banyak orang, melawan rasa malu dan segan. Kebetulan crew dari proyek tersebut bisa dikatakan cukup ramah.

Untuk permasalahan kamera penulis memutuskan untuk meminjam kepada salah seorang teman penulis. Cara penggunaannya pun demikian, penulis meminta teman penulis untuk mengajarkannya terlebih dahulu, selanjutnya penulis hanya perlu mengeksplorasi *angle-angle* serta pergerakan kamera saja.

3.2.4.2 OVO x Indomaret "Kaka' & Bimbim"

Permasalahan ide dari *behind the scene* terselesaikan setelah proses *shooting* selesai dan penulis mulai *preview footage-footage* yang telah diambil. Perlahan

penulis sudah mendapat bayangan dari hasil akhir video tersebut. Pada akhirnya penulis mengikuti Kaka' dan Bimbim yang menceritakan ide cerita dan detail-detail di balik kostum yang mereka gunakan.

3.2.4.3 Blu BCA "Agus BM"

Sesungguhnya tidak ada solusi untuk kendala dari projek ini, karena memang proyeknya yang berat. Mau tidak mau 1000 halaman *deck* itu memang sudah seharusnya disusun. Mungkin yang bisa diperbaiki adalah kerja sama timnya. Karena memang bisa dikatakan awalan untuk penulis, jadi ini menjadi bagian dari pelajaran yang menjadi tambahan jam terbang untuk penulis.

Untuk permasalahan waktu istirahat adalah penulis harus menguatkan mental, dan benar-benar harus memanfaatkan waktu kosong untuk tidur. Karena kalau tidak, pasti akan sangat melelahkan. Selain itu penulis sering merefleksikan diri dengan Bapak Astrada yaitu Leo, yang sudah cukup berumur namun tetap semangat dan seakan tidak pernah lelah.

