

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

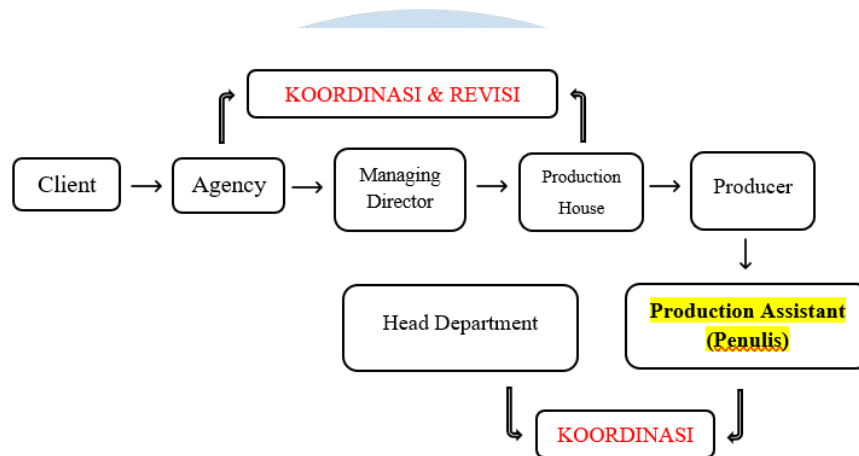
#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kedudukan penulis dalam program kerja magang di Candid Production adalah sebagai *Production Assistant*. Penulis membantu produser pada departemen produksi untuk menghasilkan *output digital video* yang ditujukan kepada *client*. Selain menyiapkan kebutuhan produksi, penulis juga berkoordinasi dengan *Head Department*, contohnya kepada *Talent Coordinator* terkait waktu *workshop*, dan pilihan *wardrobe* yang disetujui oleh klien kepada *Wardrobe*. Selain itu, penulis juga menyampaikan beberapa elemen yang membutuhkan *approval* dari *client* sebelum *shooting* dimulai, seperti *wardrobe & make-up talent* pada hari produksi.

Alur kerja dalam tempat kerja magang dimulai dari *client* yang menyampaikan *brief* kepada *agency* tentang *detail* produk atau jasa yang akan dipromosikan, tujuan dari pembuatan iklan, *target audience*, dan juga beberapa referensi model video yang akan diproduksi. Kemudian, *agency* membuat *concept & storyboard* berdasarkan *client brief* yang sudah diterima. Lalu *agency* menghubungi *managing director* dari Candid Production, yang juga berperan sebagai *supervisor* penulis sebagai pekerja magang.

Candid Production kemudian membuat *treatment* dan *production breakdown* sampai proses eksekusi. Semua *breakdown* yang telah dibuat oleh tim Candid Production, akan disampaikan kepada *client* melalui *agency* sebagai perantara. Jika ada revisi terkait *treatment & creative*, *agency* akan menyampaikan poin-poin yang perlu disesuaikan kepada Candid Production, kemudian dikoordinasikan melalui *agency* kepada *client*.

Penulis sebagai *Production Assistant* mendapat tugas dari *supervisor*, bekerja di bawah produser dan menyampaikan segala kebutuhan departemen produksi dan kreatif. Pernyataan tersebut dapat dilihat melalui bagan alur kerja pada Gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja Penulis sebagai *Production Assistant* di Candid Production

## 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis berperan sebagai *production assistant* dalam beberapa proyek yang digarap oleh Candid Production. Beberapa minggu awal saat masuk, penulis mengerjakan pekerjaan yang lebih banyak mengarah di bidang kreatif. Dengan demikian, pekerjaan penulis beberapa minggu awal adalah memikirkan konsep kreatif, ide cerita yang menarik, mencari referensi video, hingga membuat *script* untuk *copywriting*.

Tabel 3.1 Tugas yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1 (3 Januari-7 Januari 2022)	<i>Intellectual Property (IP) Project</i>	- <i>Brainstorming</i> dan riset terkait ide IP <i>Project</i> . - Melakukan presentasi tentang IP <i>Project</i>

			dengan tim Candid Production.
2.	2 (10 Januari-15 Januari 2022)	IP Project, BCA Digital <i>Company Profile</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan <i>detailing</i> pada premis konten IP <i>Project</i></li> <li>- Menentukan nama IP <i>Project</i> bersama rekan kerja magang yaitu Story of Cinta.</li> <li>- Mencatat notulensi terkait <i>brief</i> dari BCA Digital untuk pembuatan <i>Company Profile</i>.</li> <li>- Membuat ide <i>story &amp; rough storyboard</i> untuk BCA Digital <i>Company Profile</i>.</li> </ul>
3.	3 (17 Januari-22 Januari 2022)	BCA Digital <i>Company Profile</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari beberapa referensi elemen kreatif.</li> <li>- Melakukan presentasi ke beberapa vendor 3D <i>Artist/Animator</i>.</li> </ul>
4.	4 (24 Januari-28 Januari 2022)	BCA Digital <i>Company Profile</i> & Cleo TVC	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan <i>pitching</i> kepada klien BCA Digital.</li> <li>- Membuat ide <i>story</i> untuk TVC Cleo dan mencari referensi kreatif.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menghubungi <i>visualizer</i> untuk pembuatan <i>storyboard</i> TVC Cleo.</li> </ul>
5.	5 (31 Januari-4 Februari 2022)	Cleo TVC, IP <i>Project</i> , dan Dens TV Program	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan presentasi ide TVC kepada klien Cleo.</li> <li>- Membuat penjadwalan pengerjaan konten IP <i>Project</i>.</li> <li>- <i>Brainstorming</i> konten dan mencari referensi untuk program dari Dens TV.</li> </ul>
6.	6 (7 Februari-11 Februari 2022)	Dens TV Program	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyusun rancangan <i>initial budget</i> untuk konten Dens TV Program yang berjudul Chef Vs. Me.</li> <li>- Membuat list rental kamera &amp; <i>sound</i>.</li> <li>- Membuat <i>deck presentation</i> program Dens TV.</li> </ul>
7.	7 (14 Februari-19 Februari 2022)	IP <i>Project</i> , Dens TV Program	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Monitoring</i> pengeditan video dan revisi desain untuk IP <i>Project</i>.</li> <li>- Membuat rancangan <i>breakdown</i> kreatif desain program untuk Dens TV.</li> </ul>

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

8.	8 (21 Februari- 25 Februari 2022)	Dens TV Program, Homeal, <i>IP Project</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan posting feeds untuk konten pengenalan <i>IP Project</i> (Story of Cinta).</li> <li>- Melakukan PPM 1 dengan agency &amp; klien Homeal.</li> <li>- Mencari referensi <i>wardrobe talent</i>.</li> <li>- Mencatat notulensi untuk <i>feedback</i> dari <i>agency &amp; klien</i> Homeal.</li> </ul>
9.	9 (28 Februari-5 Maret 2022)	Pantene Demo Video, Homeal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat list <i>budget, equipment</i> dan properti untuk Pantene Demo.</li> <li>- Membuat timeline untuk Pantene Demo.</li> <li>- Melakukan PPM 2 Homeal bersama dengan <i>agency &amp; klien</i>.</li> <li>- Mencatat notulensi dari <i>feedback</i> <i>agency &amp; klien</i>.</li> <li>- Mencari referensi <i>wardrobe</i>.</li> <li>- Melakukan perekaman video demo labu untuk Pantene.</li> <li>- <i>Shooting</i> Homeal.</li> </ul>

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

10.	10 (7 Maret-13 Maret 2022)	Pantene Demo Video, Dens TV Program, Homeal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Monitoring</i> pengeditan video demo Pantene.</li> <li>- Mengubah breakdown kreatif program Dens TV menjadi program kuliner icip-icip.</li> <li>- <i>Brainstorming</i> konten, <i>breakdown episode</i>, dan menghubungi beberapa tempat makan untuk <i>recce</i> Dens TV.</li> <li>- <i>Meeting</i> dengan sutradara terkait <i>breakdown episode</i> Dens TV.</li> <li>- <i>Offline Preview</i> Homeal bersama dengan <i>agency</i> &amp; klien.</li> <li>- Mencatat notulensi dari komentar <i>agency</i> dan klien.</li> <li>- <i>Recce</i> program Dens TV.</li> </ul>
11.	11 (14 Maret-18 Maret 2022)	Dens TV Program	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Recce</i> program Dens TV.</li> <li>- Memperbaiki <i>storyline</i> dan menghubungi tempat makan.</li> <li>- Membuat proposal &amp; surat yang akan dikirim ke tempat makan.</li> </ul>

			- <i>Shooting</i> program kuliner <i>episode</i> 1-3.
12.	12 (21 Maret-25 Maret 2022)	Dens TV Program	- <i>Shooting</i> program kuliner <i>episode</i> 4-12. - Membuat desain logo program kuliner.
13.	13 (30 Maret-1 April 2022)	Dens TV Program	- Membuat list <i>credit title</i> dan revisi desain logo program kuliner. - Membantu koordinasi perekaman <i>Voice Over</i> (VO) kepada Host.
14.	14 (4 April-8 April 2022)	Dens TV Program, IP Project	- <i>Update storyline</i> terbaru dari revisi ketika <i>shooting</i> . - Merancang <i>story</i> dan desain untuk IP Project <i>episode</i> 2. - <i>Meeting</i> pasca produksi program kuliner Dens TV.
15.	15 (11 April-14 April 2022)	IP Project, Bride Dept	- <i>Monitoring</i> pembuatan IP Project <i>Episode</i> 2. - <i>Brainstorming</i> dan <i>meeting</i> konten Bride Dept.
16.	16 (18 April-22 April 2022)	Dens TV, IP Project	- <i>Meeting</i> untuk pasca produksi Dens TV.

			- <i>Monitoring</i> pengeditan & <i>posting</i> Episode 2 <i>IP Project</i> .
17.	17 (25 April-28 April 2022)	<i>IP Project</i>	- Merancang konsep, <i>story</i> , dan desain untuk Episode 3.
18.	18 (9 Mei-13 Mei 2022)	<i>IP Project</i> , <i>Pizza Pasta</i>	- Konten Episode 3 & <i>Brainstorming</i> Episode 4 <i>IP Story of Cinta</i> . - Internal meeting untuk <i>Pizza Pasta Project</i> .
19.	19 (16 Mei-19 Mei 2022)	<i>IP Project</i> , <i>Pizza Pasta</i>	- PPM 1 <i>Pizza Pasta</i> . - <i>Recce</i> <i>Pizza Pasta</i> . - <i>Monitoring</i> pengeditan konten <i>IP Project</i> .
20.	20 (23 Mei-27 Mei)	<i>Pizza Pasta</i>	- FPPM dengan <i>Agency</i> & <i>Klien</i> <i>Pizza Hut</i> . - <i>Shooting</i>





### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Proyek dari Candid Production yang berjalan dari proses pra produksi sampai pasca produksi adalah Homeal, Program Kuliner Dens TV, dan Pizza Hut Pasta. Di ketiga proyek tersebut, penulis bekerja sebagai *production assistant* yang berperan membantu proses pra produksi sampai pasca produksi. Peran penulis sebagai *production assistant* akan lebih spesifik dibahas di ketiga proyek tersebut.

#### 3.2.2.1 Proyek *Digital Video Advertising* Homeal

Homeal merupakan produk baru dari Homeal Indonesia, yang menyajikan lauk *frozen*, menu rumahan dengan bumbu tradisional Indonesia yang sudah disediakan dan siap untuk dimasak. Homeal menjadi solusi bagi sebagian besar masyarakat atau ibu rumah tangga yang terkadang tidak sempat untuk memasak dari awal. Proses pembuatan *digital video advertising* dari Homeal dimulai dari pra produksi hingga pasca produksi bersama dengan *agency* dan klien.

##### 1. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, penulis mengikuti PPM atau *Pre Production Meeting* dengan klien maupun *agency*. PPM ini dilakukan 2 (dua) kali sebelum proses *shooting* dilaksanakan. Penulis bertugas untuk mencatat notulensi atau biasa dikenal dengan *Minutes of Meeting* (MoM) yang dikirim kepada *production house* setelah dilakukannya PPM dengan *agency* maupun klien. MoM ini berguna sebagai catatan dari *agency* maupun klien jika dibutuhkan revisi atau penambahan pada beberapa elemen kreatif yang telah disusun.

Selain mencatat MoM dari beberapa *meeting*, penulis juga mencari beberapa referensi *wardrobe* untuk *talent*

sesuai dengan catatan atau *feedback* dari *agency* dan klien. *Wardrobe* yang dicari adalah baju kasual dengan warna-warna netral seperti oranye tua, biru, abu-abu, dan turunan merah sesuai dengan warna dari produk Homeal itu sendiri. *Wardrobe* juga disesuaikan dengan beberapa versi yang akan diproduksi saat *shooting* nanti.

Penulis mencari referensi *wardrobe talent* yang berperan sebagai anak perempuan, *wardrobe* pemeran ibu versi sahur dan *superiority*, serta pemeran ayah versi *superiority*. Hasil pencarian *wardrobe* kemudian dimasukkan ke dalam *deck presentation* yang akan digunakan untuk PPM kepada *agency* dan klien.



Gambar 3.2 Referensi *Wardrobe Talent* Homeal

## 2. Produksi

Pada saat hari *shooting*, penulis berada di lapangan sebagai *production assistant*. Pekerjaan penulis dimulai dari mengatur *Handy Talky* (HT) yang didapatkan dari produser. Penulis sebagai *production assistant* menyamakan *channel* yang ada di seluruh HT dan memberikan kepada *head department*, seperti *Producer*,

*Director, Asst. Director, Director of Photography, MUA & Wardrobe, serta Art Director.*

Setelah itu, penulis juga membantu *art director* untuk set di dapur. Penulis menempelkan beberapa properti sebagai pendukung di dinding. *Art Director* juga mengimbuau penulis untuk memasukkan beberapa benda untuk menambah kesan dapur yang sesuai dengan *mood* yang telah ditentukan. Selesai membantu *Art Director*, penulis juga berkoordinasi tentang *frame* yang akan di-*take* kepada tim *wardrobe* dan *talent* agar bisa mulai bersiap-siap sebelum dipanggil oleh *Assistant Director*.



Gambar 3.3 Set Dapur *Shooting Homeal*

Di hari *shooting*, penulis juga membantu menyampaikan *approval wardrobe* serta *make-up & hairdo* *talent* kepada *agency*. Penulis berkoordinasi dengan tim *wardrobe & make-up*, dan melakukan pengambilan gambar *talent* yang sudah memakai *wardrobe & make-up*. Setelah itu, penulis mengirim gambar tersebut melalui *WhatsApp Group* dengan *agency* karena *agency & klien* tidak hadir pada hari *shooting*.

Agency kemudian meneruskan kepada klien. Ketika ada penambahan atau sudah di-approve, penulis langsung mengabarkan kepada tim *wardrobe & make-up*. Pengambilan gambar dengan *talent* memakai *wardrobe & make-up* ini berjalan terus menerus karena terdapat pergantian *wardrobe talent* yang berperan sebagai Ibu sesuai beberapa versi *output* video Homeal.



Gambar 3.4 Bukti Foto *Wardrobe & Make-up Talent*

Penulis juga ditugaskan untuk memesan makanan untuk klien. Meskipun klien tidak datang ke lokasi *shooting*, makan siang dan makan malam tetap dipesan dan diantar ke rumah klien. Penulis memesan makanan dari restoran Kembang Kawung. Karena perwakilan dari klien berjumlah 2 orang, maka penulis memesan dengan menu yang berbeda dan bervariasi untuk keduanya.

Pekerjaan berikutnya yang dilakukan penulis selama *shooting* berlangsung adalah mengawasi jalannya produksi, selalu siap ketika diperlukan bantuan produksi, menandai *frame* yang sudah di-*take*, memberitahukan kepada

produser terkait *frame* yang akan di-*take*, mengantar makanan & minuman kepada *talent*, juga memberitahukan *talent* terkait pengambilan gambar selanjutnya karena tidak adanya *talent coordinator*. Kru yang bekerja sebagai *clapper* berhalangan untuk melanjutkan *shooting* hingga selesai, penulis menggantikannya dan berperan sebagai *clapper* setelah jam makan malam hingga selesai *shooting*. Penulis kemudian berkoordinasi dengan *cam report* untuk penulisan *slate*, *frame*, dan *take*.

Setelah *shooting* selesai, penulis membantu merapikan set di lokasi *shooting*. Penulis juga kembali mengumpulkan HT dengan jumlah yang sesuai. Penulis kemudian menyerahkan HT kepada produser.

### 3. Pasca Produksi

Setelah melalui proses produksi, tahapan pasca produksi pun kemudian dimulai. Pada tahap ini, penulis mencatat notulensi atau MoM setiap *meeting preview* dengan *agency* maupun klien. Notulensi ini berguna bagi tim khususnya departemen pasca produksi, di mana poin-poin yang terdapat dalam notulensi dapat menjadi acuan bagi editor untuk melakukan revisi atau penambahan lainnya sesuai dengan catatan klien. Namun, penulis menulis MoM hanya sampai *offline preview* saja, karena posisi penulis sudah berada pada produksi proyek lain yang sedang berjalan dari Candid Production.

Setelah *offline* dan *online preview* sudah sesuai dengan keinginan klien, untuk tahap *mixing* dan *sound*, penulis juga berkoordinasi dengan tim yang akan melakukan *take Voice Over* (VO). Penulis menghubungi

*agency* dan memberikan *script* yang telah dibuat dan disetujui klien, kepada tim yang bertanggung jawab di tahap pasca produksi. *Script* tersebut kemudian berguna untuk membantu *VO Artist* merekam suaranya untuk beberapa versi *output* video Homeal.

### 3.2.2.2 Proyek Program Kuliner Dens TV

Dens TV merupakan televisi *digital* yang berbasis *Over The Top* (OTT). Telah beroperasi sejak tahun 2018, Dens TV menyediakan beberapa konten yang dikelompokkan sesuai dengan kategori, dan dapat ditonton oleh masyarakat. Kategori tersebut terdiri dari *Movies, TV Channels, Social TV, Classroom, E-Sports Arena, Life&Style, Sports Mania, Shorts Movie*, dan *Podcast* yang ada pada situs resmi Dens TV yaitu <https://www.dens.tv/>.

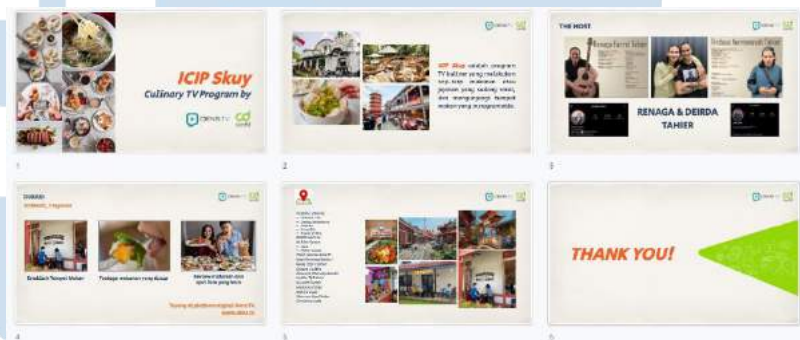
Pada kesempatan kali ini, Dens TV ingin menghadirkan program yang berhubungan dengan kuliner atau makanan. Program kuliner ini dilakukan menghadirkan host yang datang kafe atau restoran *instagramable*, lalu mencicipi makanan atau jajanan yang sedang *viral*. Candid Production menjadi rumah produksi yang mewujudkan program kuliner Dens TV tersebut. Program kuliner ini berjalan dari pra produksi, produksi, hingga pasca produksi.

#### 1. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, penulis sebagai *production assistant* membantu produser dalam membuat *list* tempat makan atau kafe yang sedang *viral*, serta memiliki menu makanan dan minuman yang unik. Penulis juga membuat proposal kegiatan dari program kuliner Des TV. Proposal yang dibuat secara garis besar berisi tentang tujuan dibuatnya program kuliner, kegiatan apa saja yang dilakukan, durasi, segmen, host, dan tempat makan atau kafe yang akan dituju.

Lalu penulis mengirimkan proposal tersebut kepada produser untuk dicek kembali.

Jika sudah sesuai, penulis kemudian menghubungi beberapa tempat makan yang memiliki keunikan dan daya tarik tersendiri. Penulis mengirim proposal program sebagai pengajuan dari Candid Production dan Dens TV, yang mengajak tempat makan atau kafe tersebut bekerja sama untuk program ini.



Gambar 3.5 Proposal Program Kuliner Dens TV

Selain membuat proposal, penulis juga ditugaskan untuk membuat surat tentang pelaksanaan program kuliner ini. Surat pelaksanaan ini bertujuan untuk memberikan informasi secara resmi terkait produksi program yang akan dilakukan di tempat makan. Penulis kemudian diberikan *template* dan membuat surat dengan arahan dari produser. Surat tersebut berisi tujuan pelaksanaan program, sistem produksi, kerja sama yang dilakukan, dan *benefit* apa saja yang didapatkan oleh kafe atau tempat makan.

Setelah surat kepada masing-masing tempat makan sudah dibuat, penulis mengirim kepada produser untuk dicek kembali. Lalu penulis mengirim surat pelaksanaan tersebut ke beberapa tempat makan yang dihubungi oleh penulis.

Pada proyek ini, penulis juga ditugaskan untuk bekerja membantu di bagian kreatif. Sesuai dengan *brief* dari Dens TV, akan ada 12 episode yang tayang dari program ini. *Brainstorming* konten dan *gimmick* dilakukan oleh penulis dan rekan kerja magang. Semua ide konten di-*breakdown* dan dikumpulkan dalam 1 *deck presentation*.

Ketika semua ide sudah terkumpul dalam *deck*, penulis menghubungi sutradara untuk melakukan *meeting* bersama. Kemudian *meeting* dimulai dengan penulis dan rekan kerja magang mempresentasikan seluruh ide untuk 12 episode program kuliner Dens TV.

Beberapa hari kemudian, penulis melakukan revisi konten dan mencari referensi video program kuliner lainnya. Penulis juga mengikuti *meeting* dengan pihak Dens TV secara daring melalui *Google Meet*. Penulis kemudian menyampaikan ide dari 12 episode yang akan diproduksi, serta menampilkan beberapa *list* tempat makan atau kafe yang akan dikunjungi untuk *recce* atau survei.



Gambar 3.6 Lokasi Tempat Makan Program Kuliner Dens TV



Judul program yang ditawarkan oleh penulis dan rekan kerja magang juga telah disetujui oleh pihak Dens TV yaitu “Icip Skuy”. Nama tersebut dipilih karena program ini akan lebih ditujukan kepada masyarakat remaja-dewasa, dan dibawakan oleh host yang merupakan anak muda. Adapun *tagline* dari program ini yang berbunyi “Mantulity!” juga diambil dari bahasa moderen sekarang ini. Konsep program dibuat kekinian, sehingga bahasa dan gaya bicara dari program ini juga terkesan gaul.

Penulis juga menyusun *storyline* dari *breakdown* ide yang sudah dibuat. *Template storyline* penulis dapatkan dari sutradara. Bersama dengan rekan kerja magang, penulis mengisi *storyline* tersebut sesuai dengan *template* yang telah diberikan. Penulis mulai menyusun kata-kata untuk segmen pembuka, *statement* host, *gimmick* host, hingga *voice over* yang akan di-*take* di setiap episode-nya. *Storyline* untuk program kuliner ini dibuat oleh penulis menyesuaikan dengan tempat makan yang akan *shooting* terlebih dahulu.

STORYLINE "ICI SKUY"					
EPISODE 1					
No	Visual	Durasi	Waktu	Script	Paragraf
1	Pembuka Program	00:00:00	00:00:00		
2	Statement Host	00:00:00	00:00:00		
3	Voice Over	00:00:00	00:00:00		
4	Statement Host	00:00:00	00:00:00		
5	Statement Host	00:00:00	00:00:00		
6	Statement Host	00:00:00	00:00:00		
7	Statement Host	00:00:00	00:00:00		
8	Statement Host	00:00:00	00:00:00		

Gambar 3.7 *Storyline* Program Kuliner Dens TV

Pekerjaan selanjutnya yang dilakukan penulis pada tahap pra produksi adalah *recce*. Penulis menjadwalkan hari untuk *recce* dan membuat *mapping* ke beberapa tempat makan yang dituju. Karena cukup banyak tempat makan yang akan dikunjungi, maka penulis membagi tempat makan sesuai dengan daerahnya dan diperkirakan untuk waktu pengunjungannya. *Recce* dilakukan selama 2 hari. Hari pertama dilakukan di daerah Pantai Indah Kapuk, Bogor, dan Sentul. Hari kedua dilakukan di daerah Jakarta Selatan. Penulis dan rekan kerja magang bertemu dengan manajer atau *supervisor* dari beberapa tempat makan dan berbincang tentang kerja sama dalam program kuliner Dens TV.



Gambar 3.8 *Recce* Program Kuliner Dens TV

Setelah proses *recce* dilakukan, penulis kembali menghubungi pihak restoran atau kafe apakah sudah setuju atau *confirmed* melalui *chat* pribadi. Jika pihak dari restoran atau kafe sudah setuju, maka penulis memberi informasi kepada produser dan sutradara. Penulis juga memberikan tanggal pelaksanaan *shooting* dan perkiraan waktu tim dari *production house* akan datang ke tempat makan tersebut. Penulis juga menanyakan menu makanan dan minuman yang akan di-*review* oleh host pada hari *shooting* agar penulis

dapat memberitahukan kepada host nama makanan dan minuman yang akan dicoba.

## 2. Produksi

Pada tahap produksi, penulis mengikuti *shooting* selama 5 hari. *Shooting* dilakukan pada tanggal 16 Maret 2022, dan 21 Maret-24 Maret 2022. Dalam 5 hari tersebut, lokasi *shooting* berubah-ubah karena letaknya yang berada di Jakarta Pusat, Sentul, Bogor, dan Jakarta Selatan. Ketika *shooting* berlangsung selama 5 hari, pekerjaan penulis adalah berkoordinasi dengan pihak manajer atau *supervisor* dari setiap tempat makan yang didatangi.

Penulis memberikan informasi kepada pelayan dari setiap tempat makan. Setelah itu, penulis berkoordinasi terkait pengambilan gambar ketika pembuatan makanan dan minuman di dapur, serta ketika saat *plating*. Penulis juga meminta tolong pihak *supervisor* dari tempat makan menyediakan *space* atau ruangan untuk kru meletakkan barang. Penulis juga membantu menyiapkan set di mana meletakkan makanan dan minuman di atas meja dan disesuaikan agar terlihat rapi di kamera.

Penulis juga membagikan *storyline* yang sudah dicetak untuk sutradara. Penulis melakukan *briefing* kepada host ketika hari *shooting* terkait kegiatan yang akan dilakukan saat *opening*, *review*, dan *challenge* yang ada di beberapa episode dengan tetap dipimpin oleh sutradara. Saat *shooting* dimulai, penulis berperan untuk membantu segala kebutuhan produksi. Penulis juga berperan menjaga konten sesuai dengan *storyline*, dan mengingatkan sutradara

beberapa elemen kreatif atau *tagline* dari program yang harus disebutkan oleh host setelah melakukan *review*.

Setelah selesai segmen pertama, kedua, dan terakhir, penulis juga kembali mengingatkan pelayan dari tiap restoran atau kafe untuk bersiap-siap mengeluarkan makanan dan minuman untuk segmen selanjutnya. Selain itu, penulis juga menandai adegan yang sudah diambil pada *storyline*. Namun, karena banyak perubahan ketika di hari *shooting*, penulis agak kesulitan menyesuaikan *storyline* dengan keinginan sutradara di hari *shooting*. Oleh karena itu, penulis mencatat seluruh perubahan di hari *shooting*.

Ketika *shooting* selesai di harinya masing-masing, penulis ditugaskan oleh sutradara untuk berkoordinasi dengan host terkait pengambilan *Voice Over* (VO) untuk episode di hari itu. Penulis kemudian menyesuaikan VO dengan perubahan atau *adjustment* yang ada di hari tersebut. Penulis membantu host untuk melakukan perekaman VO dengan memberikan *script* yang ada di *storyline*. Host kemudian merekam suaranya dengan Zoom dan diarahkan oleh sutradara terkait nada dan pengucapannya. Namun, *shooting* di hari berikutnya, VO tidak sempat direkam karena suasana di lokasi *shooting* tidak mendukung.



Gambar 3.9 *Shooting* Program Kuliner Hari 1



Gambar 3.10 *Shooting* Program Kuliner Hari 2 dan 3



Gambar 3.11 *Shooting* Program Kuliner Hari 4

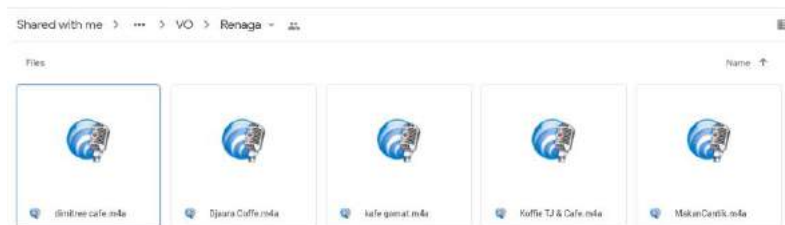
U  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.12 *Shooting* Program Kuliner Hari 5

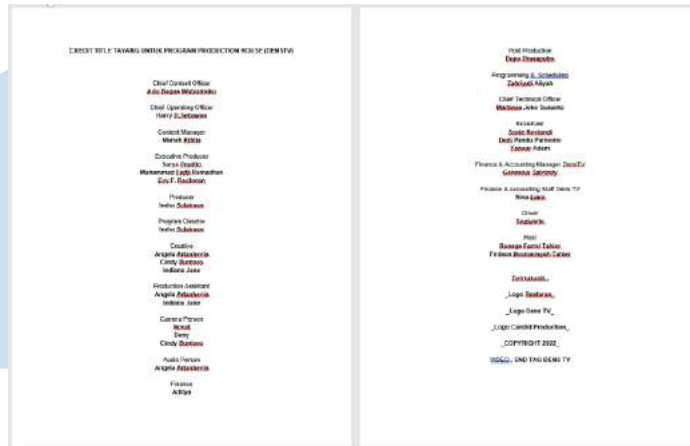
### 3. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, semua *footage* hasil *shooting* diedit oleh editor dari tim pasca produksi. Penulis juga membantu berkoordinasi dengan host terkait rekaman VO yang belum sempat di-*take*. Penulis mengirimkan *script* agar host dapat merekam VO melalui *handphone*. Setelah itu, penulis mengumpulkan rekaman VO dalam *Google Drive* dan memberikannya kepada sutradara.



Gambar 3.13 Folder *Google Drive* VO Host

Selain itu, penulis juga kembali melakukan revisi terkait *storyline* yang telah disesuaikan dengan yang terjadi ketika hari *shooting* berlangsung. Hal tersebut berguna untuk sutradara dan tim pasca produksi dalam mengedit segmen per segmennya. Penulis juga membantu mengisi file *credit title* dan memasukkan nama-nama seluruh kru dan host yang terlibat dalam produksi program kuliner Dens TV.



Gambar 3.14 Credit Title Program Kuliner Dens TV

Program kuliner Dens TV ini juga membutuhkan logo program, di mana penulis turut berpartisipasi untuk membuat logo dari program “Icip Skuy” dan hasil dari pembuatan logo ada pada gambar di bawah ini.



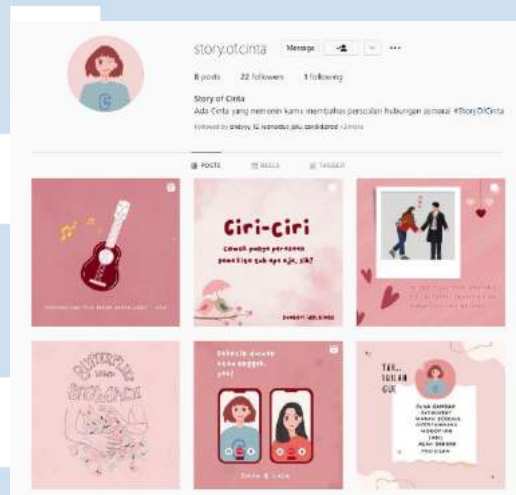
Gambar 3.15 Logo Program Kuliner Dens TV

### 3.2.2.3 Intellectual Property Project

Sebagai pekerja magang, penulis bersama dengan rekan kerja magang mendapatkan tugas dari *supervisor* untuk membuat *Intellectual Property (Mini) Project*. *Intellectual Property (IP)* biasa disebut juga sebagai kekayaan intelektual. IP biasanya mengarah pada kekayaan intelektual manusia yang mampu melahirkan karya-karya melalui pikiran, waktu, tenaga, daya cipta, rasa, dan karsa.

Karya yang diciptakan tersebut merupakan karya asli yang memiliki *copyright* atau hak cipta tersendiri (Kemenparekraf, 2022).

IP *Project* yang dibuat oleh penulis dan rekan kerja magang berjudul “Story of Cinta”, yang merupakan proyek yang bergerak di sosial media dan membahas seputar hubungan asmara bersama dengan karakter utamanya yaitu Cinta.



Gambar 3.16 Akun Sosial Media *Story Of Cinta*

Penulis dan rekan kerja magang membuat IP tersebut dengan karakter animasi yang dibuat *stop motion*, sering mencurahkan hatinya kepada temannya tentang perasaannya kepada lawan jenis yang ia kagumi. Selain itu, konten desain feeds tentang pembahasan cinta dan asmara juga tetap penulis hadirkan. Pekerjaan penulis pada proyek ini sebagai *designer*, *content creator*, pengisi suara, pemegang akun sosial media, dan juga menulis *caption* untuk konten yang akan diunggah di Instagram.

#### 3.2.2.4 Demo Video Pantene

Bersamaan dengan proyek Homeal, penulis bersama dengan rekan kerja magang mendapat *brief* baru untuk membuat video demo dari *shampoo* Pantene. Video demo ini diproduksi



dengan menggunakan labu sebagai representasi kulit kepala, dan dilakukan proses keramas menggunakan *shampoo* Pantene. Terdapat 2 labu, dengan labu 1 dicuci dengan *shampoo* Pantene dan labu 2 dicuci dengan *shampoo* X. Perbedaan yang terjadi pada labu kemudian penulis rekam dengan pembuatan *timelapse* yang direkam setiap 3 jam selama 7 hari.

Penulis membantu sebagai *production team* di mana memegang uang dari produksi dan membeli bahan-bahan yang dibutuhkan untuk produksi demo video Pantene. Perekaman labu dilakukan di rumah salah satu rekan kerja magang. Penulis juga ikut pada saat proses produksi, bekerja dengan langkah-langkah yang sudah diberikan oleh klien Pantene, membantu memasang set dan mengatur pencahayaan. Penulis dan rekan kerja magang juga melaporkan kepada *supervisor* ketika sudah merekam labu setiap harinya. Setelah selesai proses produksi, penulis juga menghubungi editor untuk mengedit video demo Pantene. Penulis melakukan *monitoring* terhadap proses pengeditan hingga sudah *delivery*.



Gambar 3.17 Proses Produksi Video Demo Pantene

### 3.2.2.5 Pizza Pasta Pizza Hut

Pizza Pasta merupakan produk terbaru yang akan diluncurkan dari Pizza Hut. *Project* iklan Pizza Pasta ini akan diiklankan dengan versi 15 detik dan 30 detik. Penulis terlibat dalam *project* Pizza Hut sebagai Production Assistant. *Project* iklan Pizza

Pasta dimulai dari tahap Pra Produksi hingga Pasca Produksi. Berikut adalah beberapa pekerjaan penulis selama terlibat pada *project* Pizza Pasta dari Pizza Hut.

### 1. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, penulis lebih banyak membantu pekerjaan produser lini. Pertama-tama, penulis membantu penyusunan *deck* untuk presentasi *Pre Production Meeting* (PPM) 1 bersama dengan *agency* dan klien. Setelah itu, penulis juga mengikuti *internal meeting* dengan tim rumah produksi untuk *update* terkait *storyboard* dan beberapa *breakdown* kreatif. Penulis mencatat poin-poin penting dan mengirim ke grup sebagai notulensi *internal meeting*.

Pada saat PPM 1 dengan *agency* dan klien, penulis turut hadir melalui *online meeting* dan mencatat *feedback* dari *agency* dan klien. Penulis kemudian mengirimkan *feedback* tersebut sebagai notulensi atau MoM dan membagikannya di grup rumah produksi. MoM tersebut menjadi acuan bagi departemen kreatif dan produksi terkait *update* terbaru bagi *breakdown* kreatif.

Setelah mendapat *feedback* dari *agency* maupun klien, penulis membantu revisi urutan *storyboard* dan memasukkan beberapa foto *wardrobe*, serta *angle food shot* sesuai dengan keinginan klien.



Gambar 3.18 Susunan *Storyboard* Pizza Pasta (*Revised*)



Gambar 3.19 *Wardrobe Supporting Talent*



Gambar 3.20 *Food Styling Angle Revised*

Tahap pra produksi yang berikutnya diikuti penulis adalah *reccé*. *Reccé* untuk *project* Pizza Pasta dilakukan di Studio Gedung Putih, Bintaro. Penulis membantu *Production Unit* (PU) untuk mempersiapkan set dan props yang menjadi kebutuhan *reccé*.



Gambar 3.21 *Reccé Pizza Pasta*

## 2. Produksi

Ketika persiapan *shooting*, penulis berkoordinasi dengan PU untuk memberikan *print out breakdown call sheet*, *storyboard*, dan foto makanan saat *workshop* untuk *food stylist*. Setelah itu, penulis meletakkan *print out* di ruang klien dan *agency*, meja *director*, *food stylist*, dan memberikan kepada departemen kamera. Ketika *shooting* dimulai, penulis berkoordinasi dengan *food stylist* terkait urutan pasta yang dibuat. Penulis juga menyampaikan *approval* terkait *plating pasta* di monitor dan berkoordinasi lewat *Handy Talky* (HT) kepada produser yang berada di ruangan bersama dengan klien dan *agency*.

Koordinasi penulis dengan *food stylist* terus berlangsung ketika pengambilan *food shot*. Begitu juga koordinasi dengan *agency* dan klien lewat HT. Selain itu, penulis juga selalu siap berkoordinasi dengan PU jika ada departemen yang membutuhkan kebutuhan produksi, seperti air minum, makanan, dan meja. Ketika *talent* datang dan melakukan proses *make-up*, penulis juga memastikan *talent* sudah makan. Penulis juga berkoordinasi dengan *wardrobe* jika *talent* sudah bisa *fitting* dan dengan *talent coordinator* jika *talent* sudah siap untuk *shooting* di set.



Gambar 3.22 *Shooting* Pizza Hut Pasta

### 3. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, penulis hadir untuk mengawasi jalannya *offline editing* berdasarkan hasil *shooting*. *Offline editing* dilakukan secara *on site* di Studio daerah Kemang. Penulis mengamati *offline editing* yang dihadiri oleh *agency* dan klien. Penulis juga banyak dijelaskan oleh produser tentang tahapan pasca produksi.

#### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama proses kerja magang dan terlibat dalam beberapa produksi, penulis mengalami beberapa kendala dari internal dan tempat kerja. Penulis banyak mengalami kendala saat awal menjalankan magang. Kendala tersebut datang karena pekerjaan penulis yang diarahkan untuk membuat ide kreatif dan *copywriting*. Selama berkuliah, penulis selalu bekerja di bidang produksi yaitu sebagai produser dalam beberapa karya film pendek. Namun, saat awal penulis mulai bekerja magang, penulis lebih banyak mengerjakan pekerjaan yang berhubungan dengan kreatif dalam proyek yang akan berjalan. Proyek tersebut seperti *IP Project* dan *Copywriting* untuk *Company Profile* BCA Digital dan TVC Cleo.

Penulis juga sempat tidak percaya diri karena menulis ide kreatif adalah hal yang jarang dilakukan oleh penulis, ditambah kliennya juga sudah cukup besar seperti BCA Digital dan Cleo. Setelah penulis selesai membuat ide kreatif untuk kedua klien tersebut, proses produksinya juga tidak bisa dilakukan karena belum berhasil dipilih oleh klien. Hal tersebut juga menghambat penulis karena dua bulan pertama tidak terlibat dalam proses *shooting*. Penulis hanya menulis ide kreatif dan hasilnya juga tidak dapat diproduksi.

Berikutnya, penulis juga mengalami kendala saat mengerjakan program kuliner dari OTT Dens TV. Penulis agak kesusahan memegang

program ini karena bagian kreatif dan produksi diberikan kepada penulis dan rekan kerja magang, mulai dari perizinan, surat, produksi, koordinasi dengan tempat makan, *breakdown* kreatif hingga 12 episode, *storyline*, hingga *briefing* host di hari *shooting*. Penulis juga kesulitan untuk memberikan waktu yang pasti kepada tempat makan terkait pukul berapa akan dilaksanakan *shooting*, karena produser tidak dapat memperkirakan waktu dan hanya bergantung pada yang terjadi di hari *shooting*.

Pada hari *shooting* program kuliner, *breakdown* kreatif yang sudah dibuat penulis juga banyak diubah karena durasi *shooting* di tempat makan. Beberapa tempat makan yang baru juga harus dihubungi untuk episode cadangan atau tambahan. Penulis juga harus mencari *gimmick* dan *breakdown* episode baru di *storyline*. Setelah *shooting*, penulis masih harus memperbaiki perubahan dan penambahan pada *breakdown* kreatif yang terjadi ketika *shooting*.

Selain itu, penulis merasa pra produksi dari program TV kuliner ini sangat cepat dan *chemistry* antara tim kreatif dan sutradara belum dibangun secara maksimal. Selain itu, kurangnya sumber daya manusia untuk pengerjaan proyek ini juga menghambat proses pra produksi dan produksi program kuliner. Penulis juga belum terlalu memahami produksi televisi sehingga dibutuhkan juga penyesuaian selama beberapa hari pertama.

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

Ketika penulis mengalami beberapa kendala, penulis berusaha untuk beradaptasi secara bertahap pada minggu awal. Berkaitan dengan pekerjaan yang diberikan penulis berada pada bidang kreatif seperti menulis cerita dan membuat konten, penulis menonton banyak referensi video dari YouTube. Selain itu, penulis juga banyak bertanya mengenai *flow* dalam *copywriting* kepada kenalan pribadi yang sudah berpengalaman menggarap iklan dan beberapa kali menulis *story* untuk TVC, *Company Profile*, dan *Digital*

*Advertising Video*. Setelah itu, terkait sifat penulis yang tidak percaya diri, berkat pengetahuan yang didapat dari kenalan tadi, penulis menjadi paham dan mengaplikasikannya saat ditugaskan untuk menulis cerita dari beberapa klien. Penulis juga mulai meyakinkan diri untuk bisa menulis dan terbuka untuk saling berdiskusi dengan rekan kerja magang.

Perihal pekerjaan yang diberikan kepada penulis saat pra produksi program kuliner Dens TV, penulis segera mengatasinya dengan membagi pekerjaan bersama dengan dua rekan kerja magang yang ada di Candid Production. Penulis dengan rekan kerja magang melakukan *breakdown* episode secara bersamaan dan saling membantu. Terkait waktu *shooting* di tempat makan yang tidak bisa dipastikan, penulis bersama rekan kerja magang memperkirakan secara mandiri waktu *shooting* akan berlangsung sekitar berapa lama dan mengajukannya kepada pihak tempat makan. Dengan demikian, penulis dan rekan kerja magang bisa berkoordinasi dengan pekerja yang ada di tempat makan untuk waktu *shooting* dan persiapan makanan dan minumannya.

Selain itu, berkaitan dengan *breakdown* kreatif ketika *shooting* tidak sesuai dengan yang direncanakan, penulis cepat menyesuaikan kejadian yang ada di lapangan. Penulis langsung mencatat segala perubahan dalam kertas *storyline* dan mengubah *voice over* agar sesuai dengan yang terbaru. Penulis berusaha beradaptasi dengan keinginan sutradara di lapangan. Perubahan dalam *breakdown* tersebut kemudian penulis kirimkan kembali ketika pasca produksi untuk kebutuhan pengeditan per *episode*.

Mengenai kendala-kendala yang dialami penulis selama magang, penulis juga sering membagikannya kepada dosen pembimbing. Ketika melakukan bimbingan, penulis juga banyak bercerita tentang situasi dan proses kerja yang dilakukan selama magang. Penulis juga mendapat beberapa saran dan masukan mengenai apa yang harus dilakukan. Penulis merasa sangat didengar dan dibantu dengan kehadiran dosen pembimbing.