

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam program magang enam bulan di PT Studio Antelope Indonesia, penulis bekerja dalam tim Media Production sebagai Asisten Produksi langsung di bawah produser-produser di Antelope, terutama di bawah Livia Agatha. Selama menjadi Asisten Produser, penulis bertugas dalam merapikan dan mencari referensi untuk pitch deck, membuat notulensi, membantu Produser Lini dalam mengumpulkan nota serta merekapitulasi sebagian pengeluaran dalam produksi, dan membantu mempersiapkan kebutuhan ketika meeting, reading, fitting, dan rehearsal.

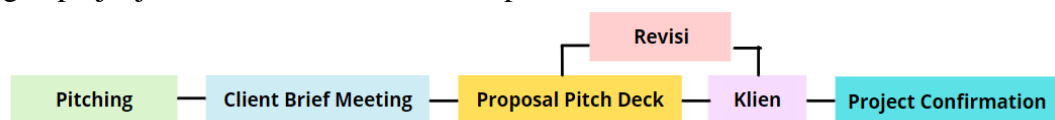
Di PT Studio Antelope Indonesia, proses pembuatan video komersil biasanya diawali dengan proses *pitching* yang akan dilanjutkan dengan *client brief meeting* untuk mendiskusikan arah kemana proyek ini akan dibawa. Biasanya proyek yang diambil PT Studio Antelope Indonesia adalah proyek-proyek yang mengandung unsur *storytelling* dan mayoritas berbentuk *webseries*. Setelah *client brief meeting*, para tim *Media Production* akan berdiskusi untuk melakukan *brainstorming* untuk alur cerita kreatif, sementara tim produksi mempersiapkan *budget*, *timeline*, serta materi yang dibutuhkan seperti *list talent*. Meskipun begitu, dalam proses *brainstorming* tim kreatif dan tim produksi saling memberikan masukan antar divisi.

Selain itu, tim *Media Production* juga bertanggungjawab atas pembuatan *pitch deck* proposal yang berisi profil PT Studio Antelope Indonesia, gambaran proyek secara keseluruhan, premis cerita, detail cerita, sutradara dan aktor yang diajukan, referensi lokasi dan video, jadwal, serta *budget*. Setelah draf proposal sudah final, maka draf proposal akan diserahkan kepada *graphic designer* untuk didesain ulang agar terlihat lebih menarik. Bila sudah selesai, Jason Iskandar selaku *Chief Executive Officer* dan Florence Giovani selaku *Chief Content Officer* akan meninjau ulang proposal sebelum dikirimkan kepada klien.

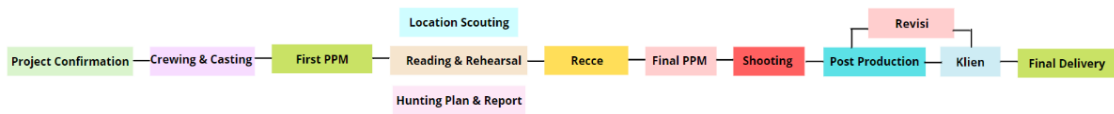
Proposal kemudian akan dipresentasikan kepada klien. Dalam tahap ini, biasanya klien akan memberikan masukan, sementara PT Studio Antelope Indonesia melakukan *adjustment* berdasarkan masukan yang telah diterima oleh klien. Bila proposal PT Studio Antelope Indonesia terpilih oleh klien, maka tahap selanjutnya adalah *Project Confirmation*, yang ditandai dengan adanya surat perjanjian kerjasama antara PT Studio Antelope Indonesia dan klien.

PT Studio Antelope Indonesia akan mengadakan *First PPM (Pre-Production Meeting)* yang di mana sutradara serta kru-kru terpilih hadir untuk membahas lebih lanjut arah proyek yang akan dibawa, baik secara manajemen maupun kreatif. Selanjutnya, dari berbagai pilihan lokasi dari *location scouting*, PT Studio Antelope Indonesia akan melakukan *recce* dengan tim inti untuk menganalisis potensi lokasi. Di sela-sela jadwal tersebut, PT Studio Antelope Indonesia akan melakukan *reading & rehearsal* untuk membangun *chemistry* para pemain bersama sutradara. Para ketua departemen (HoD) juga bertugas untuk memberikan laporan terhadap *hunting plan* yang telah dibuat kepada sutradara dan seluruh kru lainnya saat *Final PPM (Pre-Production Meeting)*.

Setelah *Final PPM (Pre-Production Meeting)* dilaksanakan, bila tidak ada kendala maka tahap selanjutnya adalah syuting. Setelah syuting, biasanya PT Studio Antelope Indonesia akan bekerjasama dengan Rumah Pasca Produksi untuk bagian *editing* dan *sound post-production*. Namun, meskipun begitu PT Studio Antelope Indonesia tetap mesupervisi segala *progress* dalam tahapan pasca produksi dengan adanya *seat-in editing*. Setelah tahapan *offline editing*, *online editing*, dan *sound mixing* selesai, PT Studio Antelope Indonesia akan mengirimkan draf kepada klien. Bila tidak ada revisi, maka proyek tersebut bisa di-*publish* sesuai dengan perjanjian antara PT Studio Antelope Indonesia dan klien.



Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja PT Studio Antelope Indonesia dalam Proses *Pitching*



Gambar 3.2 Bagan Alur Kerja PT Studio Antelope Indonesia setelah *Project Confirmation*

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

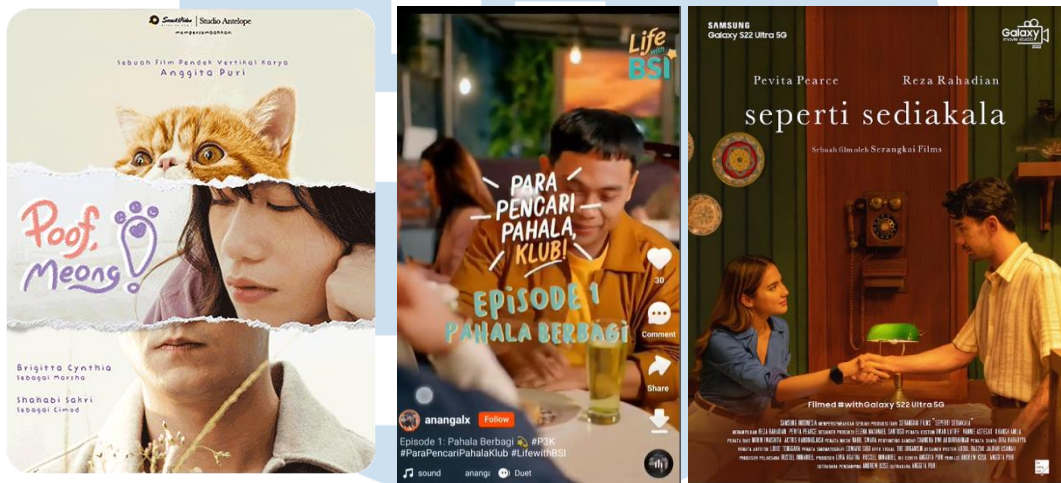
Dalam magang sebagai Asisten Produksi di PT Studio Antelope Indonesia dalam proyek *Webseries: Jumpa* (2022) yang *shooting* di lokasi Dieng, Jawa Tengah, penulis bertugas untuk membantu produser untuk merapikan dan menyusun *pitch deck*, membuat *photoboard* dari foto-foto yang sudah dikumpulkan, mencatat notulensi setiap rapat, membantu untuk memastikan dokumen yang diperlukan sudah siap, menyiapkan SPK, serta kebutuhan produksi lainnya. Penulis juga diberikan kesempatan untuk melatih kemampuan bernegosiasi dalam produksi.



Gambar 3.3 Poster Promosi untuk *Webseries: Jumpa* (2022)

Selama proses pasca produksi, penulis membantu dalam penulisan *subtitle* bahasa Indonesia untuk *Webseries: Jumpa* (2022), menyusun list setiap kru yang terlibat untuk keperluan *credit title*, membantu untuk mengecek apakah peletakkan

subtitle sudah sesuai dengan durasi yang ada, serta menata bon digital ke dalam sebuah laporan. Semua pekerjaan penulis sebagai Asisten Produksi tetap di bawah pengawasan dan pengarahan dari produser di PT Studio Antelope Indonesia, yaitu Florence Giovanni dan Livia Agatha. Dalam proses pra produksi sampai dengan penayangan *Webseries: Jumpa* (2022), penulis kira-kira telah menghabiskan waktu jam kerja sebanyak 165 jam.



Gambar 3.4 Dari Kiri ke Kanan: *Poof Meong!* (2022), *Para Pencari Pahala, Kuy!* (2022), dan *Seperti Sediakala* (2022)



Gambar 3.5 GudangAda: *Ramadan Aman* (2022)

Selain *Webseries: Jumpa* (2022), penulis juga turut berkesempatan mengikuti berbagai produksi lainnya sebagai Asisten Produksi dengan *jobdesc* yang sama dalam proyek seperti *SnackSeries* yang berjudul *Poof, Meong!* (2022), *Para Pencari Pahala, Kuy!* (2022), *digital ads* yang berjudul *GudangAda: Ramadan Aman* (2022), dan film pendek yang berjudul *Seperti Sediakala* (2022).

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis awalnya merapikan dan membantu untuk menyusun *pitch deck* dengan lampiran foto-foto yang sudah ada. Lalu data-data tersebut diurutkan oleh penulis sesuai dengan *template deck* yang sudah pernah dibuat oleh PT Studio Antelope Indonesia dalam *project* sebelumnya. Setelah itu, penulis juga menyusun *photoboard* berparalel dengan hasil foto *recce* tim inti yang sedang melakukan *recce* ke Dieng. Setelah itu, dalam rapat produksi baik *offline* maupun *online*, penulis membuat notulensi yang berbentuk *list* berdasarkan pembahasan yang terjadi di dalam rapat dan dibagikan penulis ke grup agar dapat dibaca oleh para kru.

Penulis lalu membantu produser dalam mempersiapkan dokumen-dokumen yang dibutuhkan, seperti absensi kru, hasil *swab* setiap kru dan jumlah *reimbursement* yang harus diberikan, perdiem kru yang harus dibagikan, dan membantu untuk mengumpulkan beberapa bon yang sudah ada. Penulis juga membantu dalam menyusun SPK (Surat Perjanjian Kerjasama) dan *talent release* bagi para *supporting character* dan *extras*. Karena ada kendala cuaca, maka proses pembuatan *Webseries: Jumpa* (2022) mendapatkan penambahan 1 (satu) hari *shooting*. Oleh karena itu, penulis menyusun *addendum* sebagai kontrak lanjutan dari SPK sebelumnya yang sudah disetujui oleh semua kru. Selama pembuatan *addendum*, penulis mendapat kesempatan untuk belajar cara bernegosiasi dari Produser Lini, Bongeq. Ketika *shooting*, penulis juga membantu mempersiapkan kebutuhan produksi, mulai dari memastikan kebutuhan klien sudah disiapkan dengan baik sampai memastikan *callsheet*, *shotlist*, dan *shooting schedule* yang terbaru sudah dicetak.

Dalam pasca produksi, penulis dibantu oleh Megan untuk membuat *subtitle* bahasa Indonesia untuk 4 episode *Webseries: Jumpa* (2022). Penulis juga menghubungi setiap HoD (*Head of Department*) untuk meminta list nama lengkap setiap kru yang ingin dicantumkan ke dalam *credit title*. Setelah itu, penulis memastikan bahwa *subtitle* bahasa Indonesia tidak ada kesalahan penulisan dan dicantumkan sesuai dengan durasi video yang ada. Penulis lalu membantu

mengumpulkan dan menyusun nota serta bon digital agar berurutan dengan *cahsflow* yang sudah disusun oleh Produser Lini, Bongeq. Terakhir, penulis merapikan nota yang dijadikan satu dalam bentuk laporan digital.

Dalam produksi lainnya, seperti *Poof Meong!* (2022), *Para Pencari Pahala, Kuy!* (2022) penulis berperan sebagai Asisten Produksi dengan rincian tugas yang sama dengan yang tertera di atas. Namun untuk proyek *GudangAda: Ramadan Aman* (2022) dan *Seperti Sediakala* (2022), selain menjadi Asisten Produksi, penulis mengambil peran tambahan sebagai *Liaison Officer* untuk *main talent*. Dalam proyek *GudangAda: Ramadan Aman*, penulis menjadi *Liaison Officer* untuk Siti Fauziah dan Ajang Herman. Berhubung Siti Fauziah dan Ajang Herman berdomisili luar Jakarta, maka penulis bertugas untuk *me-booking* kamar hotel untuk mereka berdua, memesan tiket kereta api pulang pergi Yogyakarta – Jakarta, menemani dan memastikan kebutuhan *talent* terpenuhi ketika *shooting*

Dalam film pendek *Seperti Sediakala* (2022), penulis menjadi *Liaison Officer 2* untuk Reza Rahadian beserta timnya. Tugas penulis adalah memesan makanan dan minuman, serta membantu memanggil Reza Rahadian ketika *take* sudah mau berlangsung.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang dihadapi oleh penulis selama menjadi Asisten Produksi dalam *Webseries: Jumpa* (2022) dialami dari dalam diri maupun luar diri penulis. Kendala yang dialami dari dalam diri penulis adalah lokasi *shooting*, Dieng, Jawa Tengah, yang jauh dari domisili penulis di Jakarta Barat. Dikarenakan Dieng tidak semaju Jakarta, penulis kesulitan untuk mendapatkan akses sinyal serta kesulitan dalam pemesanan makanan pada saat tengah malam. Penulis juga sempat mengalami mabuk perjalanan karena menempuh perjalanan sekitar 7-8 jam dengan mobil.

Dalam pembuatan *talent release*, penulis sempat salah paham dan mengira bahwa *extras* tidak butuh untuk mengisi *talent release*. Jadi, penulis tidak meminta *extras* untuk mengisi *talent release*. Namun ternyata, setiap pemeran termasuk

extras, wajib untuk mengisi *talent release* sebagai perjanjian kesepakatan untuk mengizinkan wajah mereka tayang di *webseries* tersebut.

Kendala yang dialami adalah banyaknya jumlah kru yang mendapatkan perdiem. Penulis sempat merasa kewalahan dan ketakutan karena memegang langsung *cash* yang berjumlah cukup besar. Selain itu, jumlah perdiem per kru berbeda sesuai posisinya, sehingga penulis sempat merasa ketakutan bila tertukar atau ada kesalahan.

Dalam pasca produksi, penulis ditugaskan untuk membuat *credit title*. Penulis pun menghubungi satu per satu HoD untuk nama yang ingin dicantumkan, namun karena jadwal mereka yang padat, beberapa dari mereka susah dikontak. Kendala yang penulis alami ketika pasca produksi adalah ketika penulis membuat *subtitle*. Dikarenakan dalam beberapa dialog sang tokoh berbicara menggunakan bahasa Inggris dan bahasa Indonesia, penulis sempat merasa kebingungan karena tidak terdengar jelas.

Dalam produksi lainnya, seperti *Poof Meong!* (2022), *Para Pencari Pahala, Kuy!* (2022) dan *Seperti Sediakala* (2022), penulis tidak mengalami kendala yang begitu major bila dibandingkan dengan produksi *Webseries: Jumpa* (2022) yang lebih menantang. Dalam proyek-proyek tersebut, kendala yang sering penulis alami adalah banyaknya data dokumen yang harus diurus di dalam jangka waktu yang pendek. Seperti misalnya penulis harus menyusun data absensi kru secepatnya untuk menghitung jumlah total kru yang akan ikut *shooting*, namun seringkali adanya penambahan kru mendadak mendekati *shooting*, sehingga seringkali jumlah catering yang dipesan kurang meskipun sudah disiapkan cadangan. Selain itu, kendala yang biasanya dialami adalah kurangnya jumlah dokumen yang dicetak di hari *shooting*.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Meskipun penulis sempat mengalami kendala dalam proses magang di PT Studio Antelope Indonesia sebagai Asisten Produksi, penulis berhasil mengatasi

kendala tersebut dengan baik. Dalam mengatasi mabuk perjalanan yang penulis hadapi selama perjalanan darat menuju Dieng, penulis memutuskan untuk mengobrol bersama kru lainnya dan mendengarkan musik bersama-sama untuk mengalihkan perhatian penulis dari perjalanan sehingga tidak merasa mabuk.

Dalam pembuatan *talent release*, penulis akhirnya dibantu oleh *talent coordinator* untuk meminta seluruh *extras* mengisi *talent release* secara digital. Penulis akhirnya berhasil mengumpulkan *talent release* dan surat perjanjian dari seluruh pemain.

Untuk mengatasi ketakutan penulis dalam pembagian perdiem, penulis mengecek berulang-ulang nominal yang didapatkan per orang serta membuat data berbentuk *spreadsheet* untuk memudahkan pendataan. Dalam penulisan *credit title*, penulis terus-menerus *me-follow up* selama hari kerja kepada para *Head of Department* untuk memberikan nama yang ingin dicantumkan. Dalam pembuatan *subtitle*, penulis mengatasi kebingungannya dengan cara membaca ulang *script* dan memutar filmnya dengan kecepatan 0.75x, sehingga mengerti konteks yang dimaksud oleh para tokoh di dalam *Webseries: Jumpa*.

Selama produksi lainnya, seperti *Poof Meong!* (2022), *Para Pencari Pahala, Kuy!* (2022) dan *Seperti Sediakala* (2022), penulis mengatasi kendalanya dengan cara memastikan kembali jumlah kru per departemen terhadap HoD yang bersangkutan satu hari sebelum *shooting*, sehingga data absensi menjadi lebih akurat. Selain itu, penulis juga membeli makanan seperti nasi bungkus tambahan di warung terdekat untuk kru yang tidak kebagian catering. Untuk solusi kurangnya dokumen yang dicetak, penulis mengatasinya dengan menggunakan *printer* tim produksi yang selalu dibawa ke *shooting* selama produksi Antelope.

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