

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

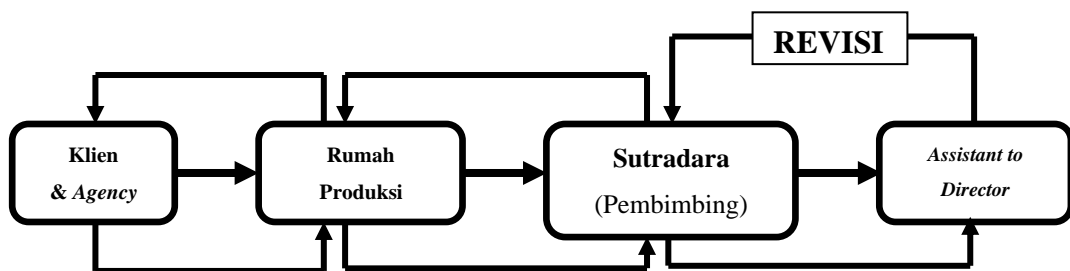
Kedudukan penulis pada Mahamaya Studios adalah sebagai *assistant to director's intern* (ATD), bekerja langsung di bawah sutradara yang sekaligus menjadi pembimbing di divisi penyutradaraan. Tugas ATD adalah membantu sutradara dalam meracik konsep dan *treatment* dalam pra-produksi film iklan. ATD ikut dalam setiap *pre-production meeting* (PPM) dan ikut berdiskusi bersama klien dan *advertising agency*. ATD juga membantu menjaga konsep yang telah dibuat dalam produksi hingga *post production*. ATD juga menjadi teman diskusi untuk mencari solusi bila terjadi perubahan yang mendadak baik saat produksi maupun *post production*.

Pekerjaan dimulai dari *brief* atau arahan yang diberikan oleh *advertising agency*. *Brief* dapat disampaikan melalui *meeting online* atau *meeting offline*. *Brief* berisi pengenalan produk yang akan diiklankan, nilai jual produk yang ingin ditunjukkan atau dijual, dan juga alur cerita kasar dari film iklan yang akan dibuat. Setelah *brief* diterima, sutradara akan memikirkan *treatment* yang tepat untuk mengeksekusi iklan tersebut.

ATD membantu sutradara untuk mencari inspirasi lewat diskusi atau menunjukkan referensi dari iklan-iklan bagus yang kemungkinan bisa menjadi inspirasi. Sutradara juga memikirkan kebutuhan *shot* untuk *editing* agar *shooting* dapat berjalan efisien. Setelah menemukan alur, sutradara dan ATD akan menggambar *storyboard* bersama seorang *storyboard* artist dan menyusun gambar-gambar tersebut ke dalam *stillomatic* untuk mengecek durasi. Bila dirasa pas, *storyboard* dianggap sudah jadi. Setelah itu sutradara memberi tugas kepada ATD untuk mencari referensi video dan menjahitnya sesuai *stillomatic* agar memudahkan *agency* dan klien membayangkan hasil akhir video iklan.

Saat proses produksi iklan, ATD membantu sutradara untuk mengarahkan asisten sutradara agar mendapatkan gambar sedekat mungkin dengan bayangan

sutradara. ATD juga ditugasi untuk mengambil gambar *playback* dari monitor untuk disusun ke dalam *videomatic* agar gambaran kasar *offline cut* dapat langsung dilihat. *Videomatic* memudahkan sutradara dan tim produksi lainnya untuk memeriksa kebutuhan *shot*.



Gambar 3.1 Contoh bagan alur kerja
 Sumber: Mahamaya Studios (2022)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis melakukan kerja magang di Mahamaya Studios selama kurang lebih 4 bulan dan mengerjakan 10 iklan yang tayang baik di televisi maupun internet/*digital*. Berikut detail pekerjaan yang dilakukan penulis selama melaksanakan magang di Mahamaya Studios.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis berperan sebagai *assistant to director* yang bertugas membantu sutradara dalam menyusun *treatment* untuk iklan berdasarkan arahan yang didapat dari *advertising agency*. Selain itu penulis juga membantu *asisten sutradara* dalam melakukan *directing* di lapangan saat proses produksi. Berikut adalah rincian dari tugas yang dilakukan oleh penulis:

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Minggu 1 (29 Juni - 3 Juli)	Dinas Pariwisata Jakarta	Dinas Pariwisata Jakarta 1. <i>Brief Visualizer</i> 2. 1st PPM 3. Recce 4. <i>Fitting & Workshop</i>
2	Minggu 2 (4 Juli - 10 Juli)	Dinas Pariwisata Jakarta, Sania, So Good	Dinas Pariwisata Jakarta 1. Mengerjakan <i>Videomatic</i> 2. Mengerjakan <i>Shooting Breakdown</i> 3. FPPM 4. <i>Internal crew meeting</i> Sania 1. 1st PPM 2. <i>Recce</i> So Good 1. <i>Initial Brief</i> 2. <i>Internal crew meeting</i>
3	Minggu 3 (11 Juli - 17 Juli)	Dinas Pariwisata Jakarta, Sania, So Good	Dinas Pariwisata Jakarta 1. <i>Shooting</i> Sania 2. <i>Talent & Food Workshop</i> Caplang 3. 1st PPM

4	Minggu 4 (18 Juli - 24 Juli)	Dinas Pariwisata Jakarta, Sania, So Good, Cap Lang	Dinas Pariwisata Jakarta 1. <i>Offline present</i> 2. <i>Color grading</i> Sania 1. FPPM So Good 1. 1st PPM 2. <i>Recce</i> Caplang 1. FPPM
5	Minggu 5 (25 Juli - 31 Juli)	Dinas Pariwisata Jakarta, Sania, Cap Lang	Dinas Pariwisata Jakarta 1. <i>Online present</i> Sania 1. <i>Shooting</i> Caplang 1. <i>Shooting</i> 2. <i>Offline present</i>
6	Minggu 6 (1 Agustus - 7 Agustus)	AICE Messi	AICE Messi 1. 1st PPM
7	Minggu 7 (8 Agustus - 14 Agustus)	So Good, Sania, So Nice, Wasser	So Nice 1. <i>Initial brief</i> Sania 1. <i>Offline present</i> Caplang 1. <i>Shooting</i> 2. <i>Offline present</i> So Good 1. FPPM 2. <i>Internal crew meeting</i> 3. <i>Shooting</i> Wasser 1. <i>Initial brief</i>

			2. Menyusun <i>board</i> 3. Menyusun <i>videomatic</i>
8	Minggu 8 (15 Agustus - 21 Agustus)	Wasser, BHS	BHS 1. <i>Initial brief</i> 2. Menyusun <i>board</i> Wasser 1. 1st PPM 2. Revisi <i>board</i>
9	Minggu 9 (22 Agustus - 28 Agustus)	Wasser, So Nice, So Good, BHS	So Nice 1. 1st PPM 2. <i>Recce</i> So Good 1. <i>Color grading</i> Wasser 1. FPPM 2. <i>Recce</i>
10	Minggu 10 (29 Agustus - 4 September)	So Nice, BHS, Wasser	So Nice 1. FPPM 2. <i>Offline present</i> 3. <i>Colour grading</i> BHS 1. Mengerjakan <i>videomatic</i> 2. 1st PPM 3. <i>Recce</i>

			Wasser 1. <i>Recce</i> 2. <i>Shooting</i>
11	Minggu 11 (5 September - 11 September)	So Good, BHS, AICE Messi, So Nice	So Nice 1. <i>Shooting</i> BHS 1. Menyelesaikan <i>videomatic</i> 2. <i>Workshop</i> Wasser 1. <i>Online present</i> So Good 1. <i>Online present</i> AICE Messi 1. 2nd PPM
12	Minggu 12 (12 September - 18 September)	So Good, BHS, AICR Messi	BHS 1. 2nd PPM 2. FPPM 3. <i>Internal crew meeting</i> 4. Cek lokasi Wasser 1. <i>Online present</i> So Nice 1. <i>Offline present</i> AICE Messi 1. FPPM 2. <i>Shooting</i> 3. <i>Offline present</i>

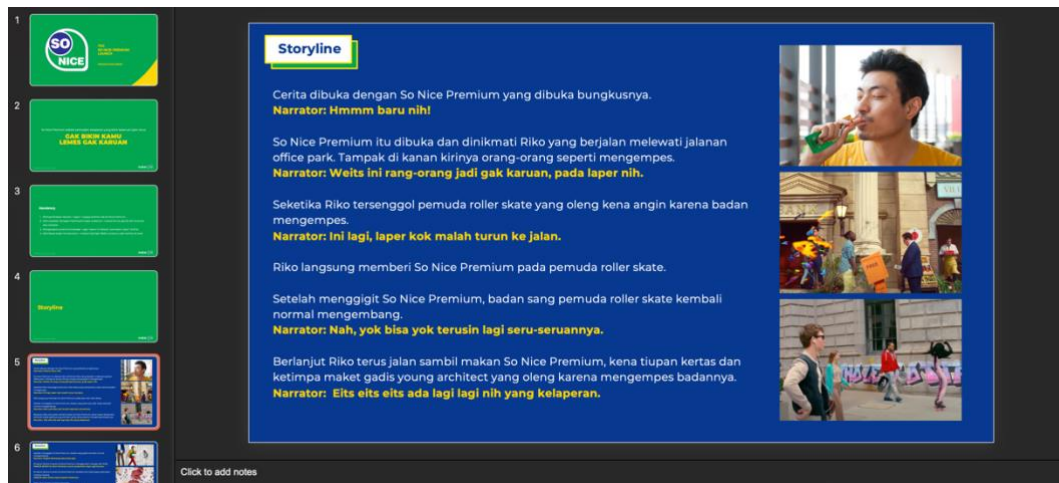
13	Minggu 13 (19 September - 25 September)	BHS	BHS 1. <i>Shooting</i>
14	Minggu 14 (26 September - 2 Oktober)	BHS, Belcube	BHS 1. <i>Offline present</i> 2. <i>Color grading</i> Belcube 1. <i>Initial brief</i> 2. <i>Menyusun board</i>
15	Minggu 15 (3 Oktober - 9 Oktober)	Belcube, BHS, Sania, AICE Messi, AICE Mbappe	BHS 1. <i>Online present</i> Belcube 1. <i>1st PPM</i> 2. <i>Internal crew meeting</i> 3. <i>Recce</i> 4. <i>Workshop</i> AICE Mbappe 1. <i>Initial Brief</i> 2. <i>1st PPM</i> 3. <i>Internal crew meeting</i> Sania 1. <i>Online present</i>
16	Minggu 16 (10 Oktober - 16 Oktober)	Belcube, AICE Mbappe	Belcube 1. <i>FPPM</i> 2. <i>Internal crew meeting</i> 3. <i>Shooting</i> AICE Mbappe 1. <i>Workshop</i>
17	Minggu 17 (17 Oktober - 23 Oktober)	Belcube, BHS, AICE Mbappe	BHS 1. <i>Online present 2</i> Belcube 1. <i>Offline present</i> AICE Mbappe 1. <i>Shooting</i>

			2. <i>Offline present</i>
18	Minggu 18 (24 Oktober - 31 Oktober)	Belcube, AICE Mbappe	Belcube 1. <i>Grading</i> 2. <i>Online present</i> AICE Mbappe 1. <i>Grading</i> 2. <i>Online present</i> AICE Messi 1. <i>Online present</i>

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

3.2.2 Uraian Kerja Magang

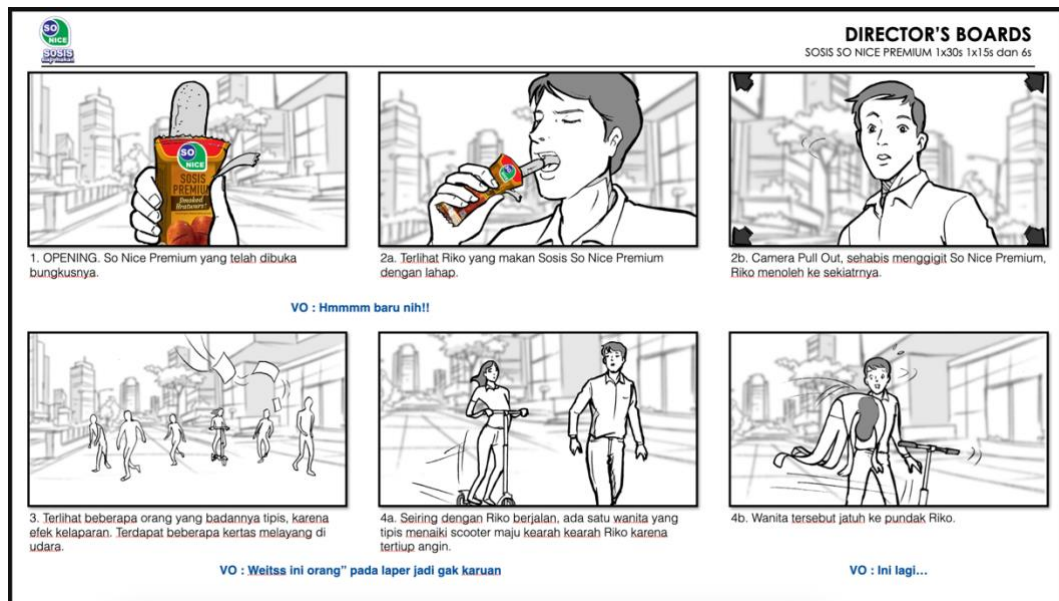
Selama proses kerja magang di Mahamaya Studios, penulis mengikuti berbagai produksi iklan. Pekerjaan diawali dengan *briefing* dari *advertising agency* kepada sutradara dan rumah produksi. Pada saat ini, penulis menerima *agency board* yang berisi tujuan iklan, konsep dasar iklan, produk yang akan dijual, syarat-syarat yang harus diikuti / ditampilkan, alur cerita dasar, dan juga *storyboard* awal. yang telah disusun oleh *advertising agency*. Isi dari *client brief* tidak selalu sama, tergantung penyampaian tiap *advertising agency*.



Gambar 3.2 Contoh *client brief*

Sumber: Dentsu Indonesia (2022)

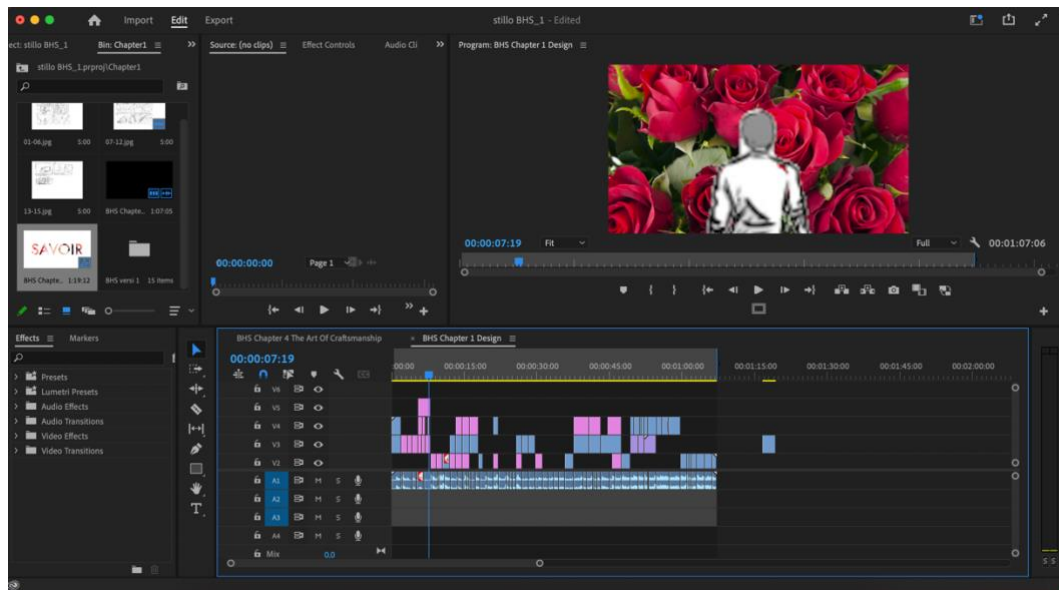
Setelah menerima *briefing*, penulis dan sutradara memikirkan tentang *treatment* yang akan dipakai untuk memproduksi iklan tersebut. Sutradara dan *assistant to director* akan menyunting *storyboard* dan mencari *treatment* alternatif bila permintaan dari *agency* terlalu sulit untuk diwujudkan. Sutradara bahkan dapat mundur dari *project* apabila merasa tidak mungkin mengeksekusi *project* tersebut. Sutradara juga akan memberikan koreksi dan improvisasi yang membuat iklan lebih baik secara keseluruhan. Bila konsep, cerita, dan *treatment* dirasa sudah matang, sutradara dan *assistant to director* akan mempekerjakan *storyboard artist* untuk menggambar *storyboard* sesuai dengan visi sang sutradara. Saat gambar sudah jadi, penulis akan menyusun nya ke *director's board* yang akan digunakan sebagai media presentasi di hari *pre-production meeting* (PPM).



Gambar 3.3 Contoh *director's board*

Sumber: Mahamaya Studios (2020)

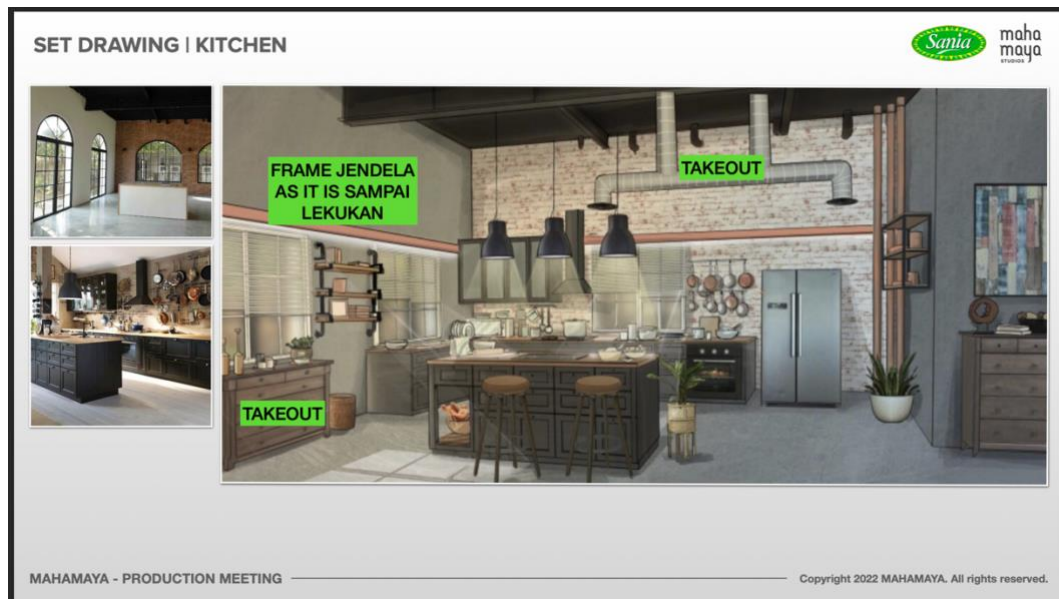
Setelah itu, penulis akan membantu sutradara untuk membuat *videomatic* atau video yang disusun berdasarkan *director's board*. Tujuan dari dibuatnya videomatic adalah agar *advertising agency* dan klien dapat melihat alur cerita dalam bentuk video yang telah disusun. Selain itu, *videomatic* juga dapat membantu memvisualisasikan durasi iklan. *Videomatic* disusun menggunakan berbagai referensi video yang sesuai dengan visi sutradara. Penulis sering bertugas mencari video referensi.



Gambar 3.4 Contoh *videomatic*

Sumber: Mahamaya Studios (2022)

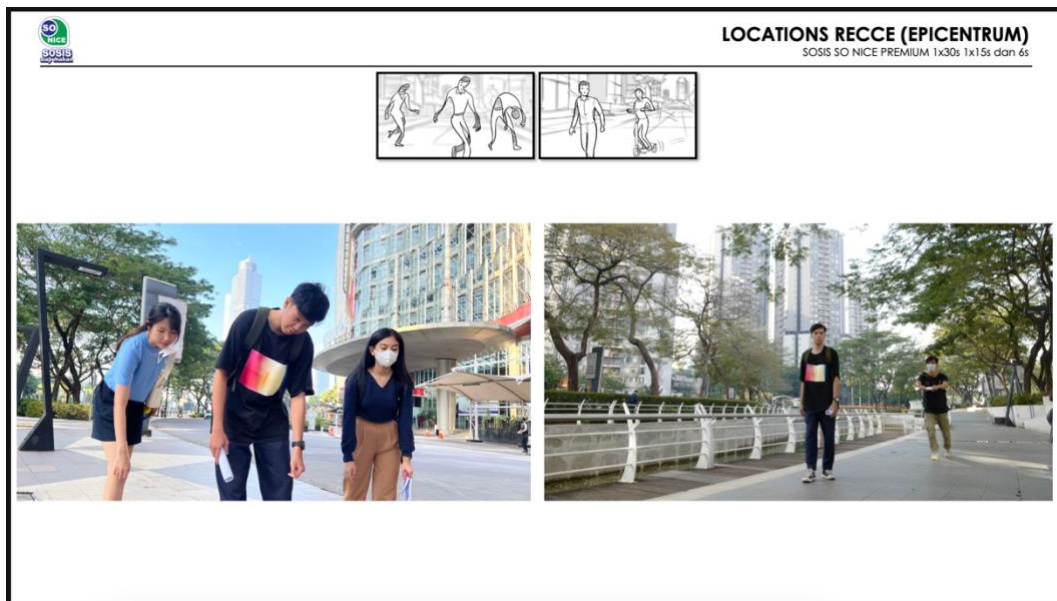
Setelah membuat *board* dan *videomatic*, rumah produksi akan menjalankan rapat internal antar departemen untuk menyampaikan visi sutradara ke seluruh departemen seperti kamera, *art*, *wardrobe*, *talent coordinator*, agar masing-masing departemen dapat memberikan *set drawing*, pilihan baju, dan opsi *talent* yang sesuai dengan visi dari sutradara. Setiap departemen dapat mengungkapkan pendapatnya yang dapat menjadi masukan untuk merevisi *board*. Penulis membantu menyusun hasil karya masing-masing departemen ke dalam *board*.



Gambar 3.5 Contoh *board* dari departemen Art
 Sumber: Iis Rajab untuk Mahamaya Studios (2022)

Setelah *director's board* siap, dilakukan *1st pre-production meeting* (*1st PPM*) yang diikuti oleh rumah produksi dan *advertising agency* untuk membahas *board* yang telah disusun. Jika *advertising agency* sudah merasa puas, *1st PPM* lalu dilanjutkan bersama klien. Penulis sebagai ATD membantu merevisi langsung *board* berdasarkan *feedback* yang diberikan oleh *agency* dan klien, lalu memberikan informasi ke departemen terkait. Contohnya, bila klien meminta tembok *set* dibuat lebih terang, ATD akan menginformasikan kepada departemen *art* untuk membuat gambar *set* dengan tembok lebih cerah, lalu memasukkannya ke dalam *board*.

Untuk revisi yang membutuhkan waktu cukup lama, sutradara dan ATD beserta tim dari masing-masing departemen dapat melakukan revisi sebelum dilakukan *final pre-production meeting* (FPPM). *Recce* atau cek lokasi juga harus dilakukan sebelum FPPM agar bisa mendapat gambaran mengenai lokasi *shooting*.



Gambar 3.6 Gambar proses *recce*

Sumber: Mahamaya Studios (2022)

Talent-talent yang sudah dipilih oleh *agency* dan klien di 1st PPM akan di-*workshop* oleh asisten sutradara. *Workshop* bertujuan untuk menguji kemampuan *talent* dalam melakukan akting. Tidak hanya *talent*, *workshop* seringkali juga dilakukan untuk menguji gerakan kamera yang sulit, gerakan produk, dan hal-hal lain yang memerlukan perhatian khusus. Penulis membantu melakukan *workshop* bersama asisten sutradara karena ingin mempelajari *directing*.



Gambar 3.7 Gambar *workshop*

Sumber: Dokumentasi Mahamaya Studios (2022)

Setelah *workshop* dan revisi selesai, penulis sebagai ATD membantu *production assistant* menyusun kembali *board* dengan hasil *workshop* dan revisi

untuk dipresentasikan lagi pada FPPM. Saat FPPM, keputusan final harus sudah dibuat oleh klien agar *shooting* dapat berjalan.

Saat berlangsungnya *shooting*, penulis meminta untuk membantu asisten sutradara agar melatih kemampuan *directing*. Di beberapa produksi, penulis menjadi asisten sutradara 2. Tugas dari asisten sutradara 2 adalah membantu asisten sutradara 1 dalam membuat *call sheet* dan *master breakdown*. Selain itu penulis juga *mendirect* pemeran figuran, melakukan *stand in* untuk mengecek *framing* ataupun pencahayaan, atau melakukan *shooting call* pada kamera 2.

enjoy jakarta		CALL SHEET DAY 3		PUNA KAWAN Production	
DINAS PARIWISATA JAKARTA					
KAMIS, 14 JULI 2022					
PULAU DOLPHIN					
CREW CALL	04.30 WIB (DERMAGA)		AGENCY CALL	04.30 WIB (DERMAGA)	
DIRECTOR CALL	04.30 WIB (DERMAGA)		CLIENT CALL	04.30 WIB (DERMAGA)	
TALENT CALL	PULAU DOLPHIN				
	VANESSA	04.30 WIB (DERMAGA)	ESTIMATE CAM ROLL	07.00 WIB	
	DERO	04.30 WIB (DERMAGA)			
	CINDY	04.30 WIB (DERMAGA)			
	ARYA	05.00 WIB (PULAU DOLPHIN)			
	JIS				
	NANA	16.00 WIB			
EQUIPMENT CALL	04.30 WIB		PRODUCTION EMERGENCY CONTACT	DONY (UPM)	0813-1501-5081
BREAKFAST CALL	04.30 WIB			MUIS (LOCMAN)	0896-4357-0318
WRAP ESTIMATION	Pulau Dolphin				
NAME LOCATION	RAGUNAN JAKARTA SELATAN				
LOCATION ADDRESS	CH82+GM, Pulau Harapan, Kepulauan Seribu Utara, Kab. Administrasi Kepulauan Seribu, Daerah Khusus Ibukota Jakarta				
GMAPS	https://goo.gl/maps/wdCMx3K2hayTZbE9				
DIRECTOR	ADI WINOTO		PRODUCER	ADHIKA ASTUNGKARA	
DP	ARIO WIRAWAN		ASS DIRECTOR	AGA FAHRIANSYAH	
ART DIR	PELOR				
NEAREST HOSPITAL	Rumah Sakit Umum Daerah Kepulauan Seribu		PRODUCTION NOTES		
	7J47+398, Pulau Panggang, Kepulauan Seribu Utara, Kab. Administrasi Kepulauan Seribu, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14530		- JAGA JARAK 1 SAMA LAIN.		
	https://goo.gl/maps/t64rUeec4a5vQoLJ6		- MEMAKAI MASKER SELAMA SHOTING BERJALAN.		
	- DILARANG MEROKOK DI DALAM SET.				

Gambar 3.8 Gambar *call sheet*

Sumber: Mahamaya Studios & Punakawan Production (2022)

enjoy jakarta		DINPAR (DAY 3) PLAN C								PUNAKAWAN	
CLIENT : DINAS PARIWISATA JAKARTA				DATE : KAMIS, 14 JULI 2022				EXTERIOR DAY EXTERIOR NIGHT			
DIRECTOR : ADI WINOTO				CREW ON LOC (DERMAGA) : 04.30 WIB							
PROD : PUNAKAWAN				LOCATION : PULAU DOLPHIN, PULAU BINTANG, JIS							
ESTIMATE CAM ROLL : 07.00 WIB ESTIMATE WRAP : 18.00 WIB											
UNTUK CREW YANG BERANGKAT TANGGAL 14 : CREW ON LOC (DERMAGA) KAPAL BERANGKAT : 05.30 ESTIMATE SAMPAI PULAU DOLPHIN : 07.30 WIB											
CREW & TALENT YANG MENGINAP WAKE UP CALL : 05.00 WIB PREPARATION AND BREAKFAST : 05.00 - 06.00 WIB START MAKE UP & WARDROBE : 06.00 - 07.00 WIB PREPARATION AND SETTING : 06.00 - 07.00 WIB ESTIMATE ON CAM : 07.00 WIB											
FIRST LOCATION : PULAU DOLPHIN											
NO	FRAME	STORYBOARD	TIME	ES	DN	SETTING	AVT	NOTED	TALENT / SUPPORTING	FOTO REECE / TYPE OF SHOT	Description / Dialog
1	30		07.00 - 07.30 WIB	E	D	PULAU DOLPHIN & PULAU BINTANG		MAIN CAMERA	ARYA, VANESSA, DERO, CINDY		Group di Kepulauan Seribu bertari di Jembatan
APPROVAL BY CLIENT : 07.30 - 07.35 WIB											
MOVE TO NEXT FRAME PREPARATION AND SETTING : 07.35 - 07.50 WIB											
2	31		07.50 - 08.15 WIB	E	D	PULAU DOLPHIN & PULAU BINTANG		GOPRO MAX	ARYA, VANESSA, DERO, CINDY		Group di Kepulauan Seribu bertari di Jembatan (Camera 360)
APPROVAL BY CLIENT : 08.15 - 08.20 WIB											
MOVE TO NEXT FRAME PREPARATION AND SETTING : 08.20 - 09.00 WIB											
3	28		09.00 - 10.45 WIB	E	D	PULAU DOLPHIN & PULAU BINTANG	2 JET SKI		JET SKI (DERO/ARYA)		Watersport muncul
4	29		10.45 - 11.15 WIB	E	D	PULAU DOLPHIN & PULAU BINTANG	2 JET SKI	MAIN CAMERA DRONE SHOT	JET SKI (DERO/ARYA)		Watersport angle lain
5	5		11.15 - 11.30 WIB	E	D	PULAU DOLPHIN & PULAU BINTANG	2 JET SKI	MAIN CAMERA	PALANGAN JET SKI (ARYA/VANESSA/DERO/CINDY)		ekspresi orang-orang menikmati keseruan Jet Ski
APPROVAL BY CLIENT : 11.30 - 11.35 WIB											
BREAK LUNCH : 11.35 - 12.00 WIB MOVE TO NEXT FRAME MOVE TO AREA PULAU BINTANG, LOADING, PACKING, PREPARATION AND SETTING : 12.00 - 12.20 WIB											
AREA PULAU BINTANG											
6	25		12.20 - 13.00 WIB	E	D	PULAU DOLPHIN & PULAU BINTANG	SNORKLE		SNORKLER (VANESSA/CINDY)		Seseorang terjun masuk kedalam laut di Kepulauan Seribu
7	26		13.00 - 13.30 WIB	E	D	PULAU DOLPHIN & PULAU BINTANG	SNORKLE	Ditambah BEAUTY SHOT Keindahan Laut	SNORKLER (VANESSA/CINDY)		Snorkling shot
8	27		13.30 - 13.45 WIB	E	D	PULAU DOLPHIN & PULAU BINTANG	SNORKLE	CAMERA FOLLOW DARI DALAM LAUT KE PERMUKAAN	SNORKLER (VANESSA/CINDY)		Snorkler naik ke permukaan
APPROVAL BY CLIENT : 13.45 - 13.50 WIB											
MOVE TO NEXT LOCATION LOADING, MOVING, PREPARATION AND SETTING : 13.50 - 16.00 WIB											
ESTIMATE AT 5TH LOCATION JIS : 16.45 WIB PREPARATION AND SETTING : 16.45 - 17.00 WIB											

Gambar 3.9 Gambar *master breakdown*

Sumber: Mahamaya Studios & Punakawan Production (2022)



Gambar 3.10 Gambar asisten sutradara 2 saat *shooting*

Sumber: Dokumentasi Mahamaya Studios (2022)

Bila produksi tidak memerlukan asisten sutradara 2, penulis Kembali berperan sebagai ATD yang berperan membantu sutradara mengecek layar dan berdiskusi tentang apakah gambar sudah sesuai visi atau tidak. ATD juga memberikan gambar referensi dan *videomatic* bila diperlukan oleh departemen kamera/DoP untuk memastikan *framing*. ATD juga membantu menyusun hasil *preview shooting* ke dalam *videomatic* agar klien dan *agency* bisa melihat *preview rough cut* langsung di hari *shooting*. Pekerjaan tersebut tidak dikerjakan oleh ATD bila *offline editor* hadir pada saat *shooting*.



Gambar 3.11 Gambar ATD saat *shooting*

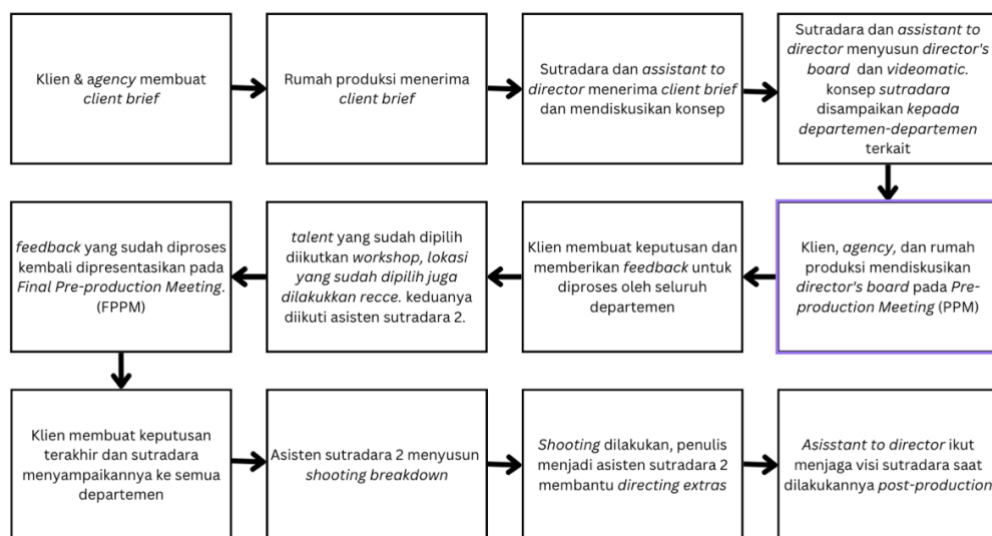
Sumber: Dokumentasi Mahamaya Studios (2022)

Setelah *shooting* selesai, produksi akan memasuki masa *post production*. Hasilnya akan disusun di sesi *offline editing*. Bila dirasa sudah sesuai, hasilnya akan dipresentasikan pada saat *offline present*. Proses ini juga akan berlangsung pada *grading* dan *online editing*. Penulis sebagai ATD hanya menemani sutradara dalam mengawasi jalannya *post production*.



Gambar 3.12 Gambar *post production*
Sumber: Dokumentasi Mahamaya Studios (2020)

Berikut adalah bagan workflow secara keseluruhan:



Gambar 3.13 Gambar *workflow* penulis

Sumber: Dokumentasi Mahamaya Studios (2022)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Industri produksi iklan memang mirip dengan produksi film secara umum. Namun, ada satu faktor pembeda yang cukup signifikan yaitu waktu bekerjanya. Waktu yang dibutuhkan untuk memproduksi suatu film iklan cenderung sangat pendek. dari pra produksi hingga *final delivery* hanya memerlukan waktu 3-4 minggu dan dalam sebulan, sutradara bisa mengerjakan 2 hingga 3 pekerjaan sekaligus. Karena itu, penulis merasa kesulitan dalam menghadapi *pace* kerja yang sangat cepat.

Kondisi di lapangan saat *shooting* juga sangat dinamis dan berubah-ubah. Semua harus bisa bekerja dengan menyesuaikan kondisi. Banyak hal yang berubah dari apa yang telah disetujui di FPPM. Penulis masih merasa kesulitan melakukan improvisasi saat *shooting* karena kurangnya pengalaman.

Penulis juga merasa kurang berkontribusi pada suatu proyek karena belum berani mengungkapkan pendapat tentang konsep yang dirasa bagus dan hal-hal yang dirasa bisa menjadi solusi dari sebuah masalah. Posisi penulis yang merupakan junior dan peserta magang menjadi faktor kuat terhadap ketakutan tersebut.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang ditemukan oleh penulis atas kendala yang ditemui adalah lebih banyak bertanya kepada senior tentang hal-hal mengenai teknis pengerjaan. Dengan saran dari orang yang lebih berpengalaman, penulis dapat meniru beberapa cara dan metode yang mereka lakukan dan menerapkannya dalam pekerjaan agar dapat bekerja lebih cepat. Contohnya, penulis bertanya kepada ATD senior tentang bagaimana mencari referensi dengan cepat. Penulis diajarkan untuk mengunduh seluruh video yang dianggap bagus dan merapkannya ke dalam kategori-kategori berdasarkan aspek yang menonjol dari video tersebut. Akibatnya, bila sutradara meminta saran mengenai pergerakan kamera yang bagus dan unik, penulis dapat langsung mencari di kategori pergerakan kamera yang sudah disimpan.

Solusi untuk masalah kondisi lapangan adalah mendengarkan dan mengikuti arahan para senior untuk berimprovisasi. Seringkali penulis mengerjakan sesuatu dengan sangat kaku dan mengikuti apa yang sudah disepakati di FPPM. Penulis akhirnya sadar bila perlu kemampuan improvisasi untuk mendapatkan hasil yang baik di lapangan yang selalu berubah kondisinya. Hasil improvisasi tersebut seringkali lebih baik dari apa yang sudah disetujui di awal.

Mengenai rasa percaya diri dalam mengungkapkan pendapat. Sutradara sering menantang penulis untuk mempresentasikan ide-ide yang dirasa bagus oleh penulis. Penulis juga sering diminta melakukan presentasi saat *internal brief* dan bahkan terkadang diberi kesempatan saat 1st PPM. Dengan berlatih presentasi, penulis dapat lebih merasa berani mengungkapkan pendapat. Selain itu, penulis dipersilahkan untuk menjadi asisten sutradara 2 yang melatih penulis dalam berkomunikasi mengenai hal teknis dengan berbagai departemen saat produksi.