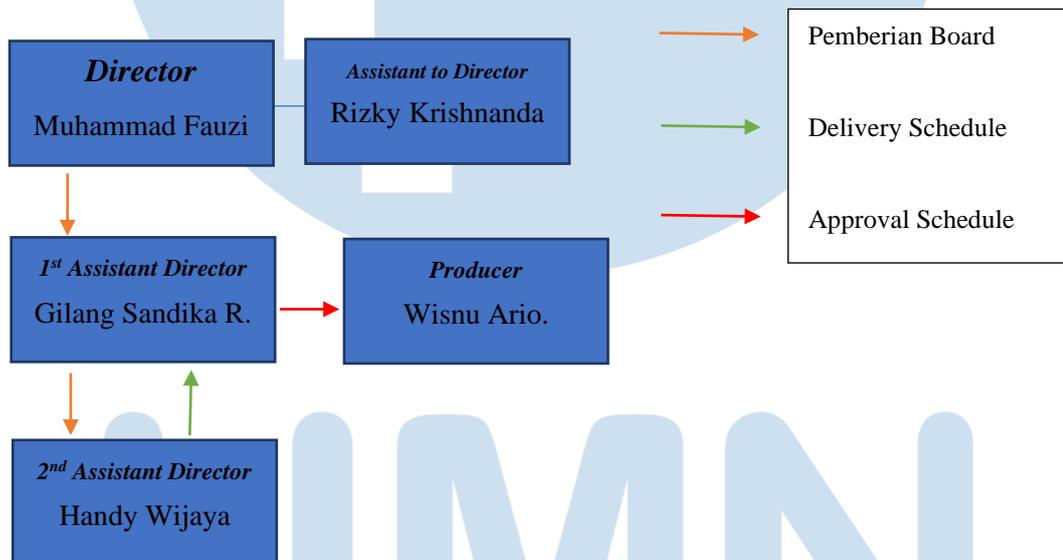


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Sebagai mahasiswa magang, penulis di sini bekerja di bawah asisten sutradara yang bernama Gilang Sandika. Tugas dalam manajerialnya adalah membuat *master breakdown*, *schedule*, dan juga *call sheet*. Jadi setelah mendapatkan *board* yang sudah dibuat oleh sutradara, penulis langsung *breakdown* menjadi *master breakdown*, mengurutkan semua *frame* atau *shot* yang akan diambil saat *shooting* nantinya, lengkap dengan *set*, *props*, dan juga *talent* yang *in frame* di setiap *frame*-nya.



Gambar 3.1 Bagan Workflow di 9to9 Creative House

Lalu ketika sudah membuat *master breakdown*, barulah lanjut ke pembuatan *schedule*. Pengambilan *frame* harus diambil lebih dulu dengan segala kemungkinannya berdasarkan *set*, *makeup*, ataupun *wardrobe*. Setelah membuat *schedule*, barulah *call sheet* dibuat. *Call sheet* secara umum adalah jam-jam yang tertera untuk seluruh *crew* kapan mereka harus datang ke *set* saat hari-H *shooting*. Jadi yang penulis lakukan sebagai asisten sutradara magang, sebelum *shooting* memastikan tiga hal di atas bisa di berikan kepada grup.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis akan menguraikan hasil kerja magang yang dilakukan, dan juga menyertakan faktor-faktor yang berpotensi berkembang menjadi kendala di dalam kerja magang.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Sebagai seorang asisten sutradara ke-2, penulis tentunya membantu asisten sutradara pertama dalam mengerjakan apa yang ia kerjakan. Contohnya saat *pre-production* penulis akan ikut *internal meeting* dengan seluruh *chief*, seperti produser, sutradara, *director of photography*, *art director*, *wardrobe*, *makeup*, *talent coordinator*, *location manager*, *unit management*, dan *production assistant*.

Tabel 3.1 Rincian Pekerjaan

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	I (23-29 Juni 2022)	1. Mandiri 2. Vidoran	1. <i>Shooting</i> Kopra by Mandiri 2. <i>Recce</i> Vidoran
2	II (30-6 Juli 2022)	1. Mandiri 2. Vidoran 3. Line Bank	1. <i>Workshop & Fitting</i> Vidoran 2. <i>Shooting</i> Vidoran 3. <i>Recce</i> Line Bank
3	III (7-13 Juli 2022)	1. Line Bank 2. Darlie 3. Somethinc 4. Plossa	1. <i>Workshop</i> Line Bank 2. <i>Recce</i> Darlie 3. <i>Recce</i> Somethinc 4. <i>Workshop</i> Darlie 5. <i>Workshop</i> Plossa
4	IV (14-20 Juli 2022)	1. Line Bank 2. Darlie 3. Plossa	1. <i>Shooting</i> Line Bank 2. <i>Shooting</i> Darlie 3. <i>Shooting</i> Plossa
5	V (21-27 Juli 2022)	1. Blibli 2. Somethinc 3. BRI 4. Shopee	1. <i>Shooting</i> Blibli 2. <i>Shooting</i> Somethinc 3. <i>Recce</i> BRI 4. <i>Shooting</i> Shopee
6	VI (28 Juli-3 Agustus 2022)	1. BRI	1. <i>Workshop</i> BRI
7	VII (4-10 Agustus 2022)	1. BRI 2. Blibli	1. <i>Shooting</i> BRI 2. <i>Shooting</i> Blibli
8	VIII (11-17 Agustus 2022)	1. Decolgen 2. Noice	1. <i>Recce</i> Decolgen 2. <i>Workshop</i> Decolgen 3. <i>Shooting</i> Noice
9	IX (18-24 Agustus 2022)	1. Cap Badak 2. Alfamart 3. Allofresh	1. <i>Recce</i> Cap Badak 2. <i>Workshop</i> Cap Badak 3. <i>Recce</i> Alfamart 4. <i>Recce</i> Allofresh
10	X (25-31 Agustus 2022)	1. Harpic 2. Alfamart	1. <i>Recce</i> Harpic 2. <i>Workshop</i> Allofresh

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Cap Badak 4. Allofresh 5. RS EMC 	<ol style="list-style-type: none"> 3. <i>Workshop Harpic</i> 4. <i>Rehearsal Alfamart</i> 5. <i>Shooting Alfamart</i> 6. <i>Shooting Cap Badak</i> 7. <i>Shooting Allofresh</i> 8. <i>Recce RS EMC</i>
11	XI (1-7 September 2022)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Harpic 2. RS EMC 3. Citra Raya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Shooting Harpic</i> 2. <i>Shooting RS EMC 2 Day</i> 3. <i>Recce Citra Raya</i>
12	XII (8-14 September 2022)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Worldcup 2. Citra Raya 3. Bodrexin 4. Xiao Mi 5. Hometown 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Recce Worldcup</i> 2. <i>Workshop Citra Raya</i> 3. <i>Recce & Workshop Bodrexin</i> 4. <i>Shooting World Cup</i> 5. <i>Shooting Xiao Mi</i> 6. <i>Recce & Workshop Hometown</i>
13	XIII (15-21 September 2022)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mie Sedaap 2. Citra Raya 3. Bodrexin 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Recce Mie Sedaap</i> 2. <i>Shooting Citra Raya</i> 3. <i>Workshop Mie Sedaap</i> 4. <i>Workshop Bodrexin</i>
14	XIV (21-28 September 2022)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bodrexin 2. Mie Sedaap 3. Hometown 4. Citra Raya Serpong 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Shooting Bodrexin</i> 2. <i>Shooting Mie Sedaap</i> 3. <i>Shooting Hometown</i> 4. <i>Workshop Citra Raya Serpong</i> 5. <i>Recce Citra Raya Serpong</i>
15	XV (29 September – 5 Oktober 2022)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Citra Raya Serpong 2. Wardah 3. Noccio 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Recce Citra Raya Serpong</i> 2. <i>Recce & Workshop Wardah</i> 3. <i>Recce Noccio</i> 4. <i>Workshop Noccio</i> 5. <i>Shooting Citra Raya</i>
16	XVI (6-12 Oktober 2022)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Citra Raya 2. Adaro 3. Wardah 4. Noccio 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Shooting Citra Raya</i> 2. <i>Shooting Adaro</i> 3. <i>Shooting Wardah</i> 4. <i>Shooting Noccio 2 Day</i>
17	XVII (13-19 Oktober 2022)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Weda MV 2. Le Minerale 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Shooting MV (WEDA – Forever Mad)</i> 2. <i>Shooting Le Minerale</i>
18	XVIII (20-26 Oktober 2022)	<ol style="list-style-type: none"> 1. TikTok 2. Vidio 3. TikTok 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Recce TikTok</i> 2. <i>Recce Vidio</i> 3. <i>Shooting TikTok</i> 4. <i>Shooting Vidio Day 1</i>
19	XIX (27 Oktober -2 November 2022)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vidio 2. Erha 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Shooting Vidio Day 2</i> 2. <i>Recce Erha</i> 3. <i>Shooting Erha</i>
20	XX (3-9 November 2022)	<ol style="list-style-type: none"> 1. BPR 2. Pegadaian 3. Belfoods 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Workshop BPR</i> 2. <i>Shooting BPR</i> 3. <i>Recce Pegadaian</i> 4. <i>Workshop Pegadaian</i> 5. <i>Recce Belfoods</i>
21	XXI (10-16 November 2022)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Belfoods 2. BRI 3. Pegadaian 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Workshop Belfoods</i> 2. <i>Recce & Workshop BRI</i> 3. <i>Shooting Pegadaian</i> 4. <i>Shooting Belfoods</i>
22	XXII (17-18 November 2022)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ION Water 2. Inaco 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Shooting ION Water</i> 2. <i>Recce & Workshop Inaco</i>

Setelah *internal meeting* tentang *board* barulah produser menentukan tanggal untuk *recce* dan biasanya dilakukan *workshop* adegan. Urutannya akan tetap *recce* terlebih dahulu, baru *workshop*. Namun tidak menutup kemungkinan jika tempat *recce* yang sudah dipilih tidak memungkinkan untuk dijadikan tempat *shooting*. Jika *board* sudah melewati proses *FPPM* (*Final Pre Production Meeting*), maka penulis akan membuat *master breakdown*, *scheduling*, dan *call sheet*.

Lalu saat proses *shooting* dilakukan, penulis akan menjadi asisten sutradara kedua dalam produksi sekaligus menjadi asisten dari asisten sutradara pertama. Contoh kecilnya adalah membantu *blocking talent*, memanggil dan menyiapkan *talent*, *marking* titik untuk tempat berdiri *talent*, *stand in* untuk menyesuaikan *skintone*, dan juga memastikan *schedule* berjalan sesuai dengan estimasi waktu yang ditentukan.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Di bagian ini penulis akan memaparkan lebih detail lagi tentang apa saja yang penulis kerjakan dari tugas di atas. Penulis akan membaginya ke dalam dua bagian, yaitu *pre production* dan *shooting day*.



Gambar 3.2 *Shooting* Pertama



Gambar 3.3 *Recce* Pertama “Vidoran”

Di bagian *pre-production*, pertama yang penulis lakukan di dua bulan pertama magang hanyalah ikut *recce* yang mana diisi dengan mengecek lokasi dan mencatat kebutuhan *shooting* nanti jika memang mendapat arahan. Setelah lokasi sudah didapatkan, lalu penulis mendapatkan *board* yang belum final dari astrada 1, yang dikirim melalui aplikasi Whatsapp. Lalu penulis membuat *master breakdown*, di mana *master breakdown* berisi tentang seluruh kebutuhan *shooting* yang akhirnya menyatu di satu lembar kertas. Di sana sudah jelas PH siapa yang menaungi produksi, kemudian bentuk media yang dihasilkan (biasa *video / music video*), lalu durasi keseluruhan *video*, *brand* yang dituju, siapa asisten sutradara yang *in-charge* dalam produksi, unit yang *in-charge*, lengkap dengan nama produser, sutradara, *director of photography*, *art director*, tanggal *shooting*, dan juga lokasi *shooting*.

SCHEDULE SHOOTING										
Production House		Candid						Director		Seno Dalarna
Brand		Indicicare						Producer		Ruth Tefina
Project		Video						DoP		Narasena
Duration		20 sec & 15 Sec						Art		Frensky
AD-1		Gilang Sandika (0812 8985 1987)		Date		Senin, 25 Juli 2022				
Unit		Asto Hanta Laut (+62 812-9871-6769)		Location		STUDIO MD				
NO	TIME	SET	NO FRAME	BOARD	DESCRIPTION	TALENT	WADROBE & MAKE UP	ART	NOTE	
EQUIPMENT CALL : 05.00 WIB										
CREW CALL : 05.00 WIB										
PRODUCER & DIRECTOR CALL : 07.00 WIB // ASSISTANT TALENT CALL : 07.30 WIB										
TALENT : 05.30 WIB // 09.00 // 10.00 WIB										
MAKANPACI SETUP : 07.00 WIB // FIRST CAM ROLL : 08.00 WIB										
1	08.00-08.45	DEPAN KANTOR	1		1. Video dibuka dengan seorang pekerja yang keluar dari pintu kantornya dengan wajah lesu	PEKERJA	BASE ON APPROVAL FINAL PPM	SET DEPAN KANTOR		

Gambar 3.4 Isi *Breakdown*

Setelahnya, di bawah itu semua barulah seluruh proses kreatif di pra produksi ini disatukan menjadi satu kesatuan, yaitu mengurut dari kiri ada nomor, waktu, *setting* tempat, nomor *frame (shot)*, gambar *frame* beserta foto saat *recce*, deskripsi, *talent*, *wardrobe & makeup*, *art*, dan juga *note*.

Proses *master breakdown* ini akan memakan waktu yang lama pada awalnya apalagi terdapat banyak versi dan banyak revisi dari *board* yang baru diterima setelah sutradara melakukan proses *FPPM (Final Pre-Production Meeting)* dengan *client*. Jadi penulis cukup tidak terbiasa dengan pembuatan *breakdown* ini, terutama di bagian iklan dengan jumlah *frame* yang jauh lebih sedikit daripada di film pendek.

Setelah pusing memikirkan *master breakdown* penulis memberikan kepada asisten sutradara 1 untuk lanjut ke proses *scheduling*. Ia yang menentukan jam di setiap *setting*, urutan *setting* mana yang ingin diambil terlebih dahulu. Barulah setelah selesai proses *scheduling*, diberikan kepada penulis *schedule* yang sudah *final*. Dan penulis mengerjakan *call sheet* yang diberikan kepada *client* nantinya dan juga seluruh kru mengenai keterangan produksi (seluruh *chief* yang akan *in-charge*) saat produksi, jam *crew call*, *director and producer call*, dan *agency & client call*. Tidak lupa juga mengenai seluruh *talent* beserta jam mereka datang. Lalu yang terakhir adalah foto lokasi beserta foto titik *google maps*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SHOOTING SCHEDULE

Production Name	TVRI 20th Anniversary
Project	TVRI 20th Anniversary
Client	TVRI
Director	Andi Nugroho (DIRECTOR)
Producers	Andi Nugroho (DIRECTOR)
Phone/Fax/Email	Phone (+62 212 4334 1331)

Location	Metropolitan Hotel (JKT)
Project	TVRI 20th Anniversary
Client	TVRI
Director	Andi Nugroho
Producers	Andi Nugroho
Phone/Fax/Email	Phone (+62 212 4334 1331)

NO.	TIME	SET	SCENES	FRAME	INFO NOTES	DESCRIPTION	TALENT	MANAGER & ASSISTANT	ART	NOTE
EQUIPMENT CALL : 08.00 WIB										
CREW CALL : 09.30 WIB										
PRODUCTION & PRODUCTION DESIGNER CALL : 10.00 WIB / ALL TALENT FAMILIAR (08.00 WIB) / GO WORK										
TALENT ON LOC (ANDI NUGROHO) 08.00 WIB / ALL TALENT FAMILIAR (08.00 WIB) / GO WORK										
MAKEUP FIRST SET UP : 08.00 WIB / FIRST CAMERA ROLL 08.00 WIB										
1		BARBERSHOP (BARBERS)	11A			11A. Potret barbershop yang sedang sibuk melayani para pelanggan. (Project Manager)		BARBER 01	SET BARBERSHOP	
2	08.00-10.00	BARBERSHOP (BARBERS)	11B			11B. Potret barbershop yang sedang sibuk melayani para pelanggan. (Project Manager)		BARBER 02	SET BARBERSHOP	
3		BARBERSHOP (BARBERS)	11C			11C. Potret barbershop yang sedang sibuk melayani para pelanggan. (Project Manager)		BARBER 03	SET BARBERSHOP	
MOVE TO GO WORK (FATHMAWATI) AND BREAK LUNCH 12.00-12.00, CONTINUED CAMERA ROLL 12.00 WIB										
4	12.00-12.30	UNIK (GO WORK)	12A			12A. Potret suasana kampus yang ramai dikunjungi mahasiswa. (Project Manager)		UNIVERSITY PRODUCTION MANAGER	SET OFFICE PRODUCTION	
5		UNIK (GO WORK)	12B			12B. Potret suasana kampus yang ramai dikunjungi mahasiswa. (Project Manager)		UNIVERSITY PRODUCTION MANAGER	SET OFFICE PRODUCTION	
6	12.30-13.00	UNIK (GO WORK)	12C			12C. Potret suasana kampus yang ramai dikunjungi mahasiswa. (Project Manager)		UNIVERSITY PRODUCTION MANAGER	SET OFFICE PRODUCTION	
7	13.00-14.30	BARBER LAIN (BARBERS)	12			12. Potret barbershop yang sedang sibuk melayani para pelanggan. (Project Manager)		BARBER 04	SET BARBER LAIN, BARBERSHOP	
8	14.30-15.00	BARBER LAIN (BARBERS)	12			12. Potret barbershop yang sedang sibuk melayani para pelanggan. (Project Manager)		BARBER 05	SET BARBER LAIN, BARBERSHOP	
9	15.00-16.30	BARBER LAIN (BARBERS)	12			12. Potret barbershop yang sedang sibuk melayani para pelanggan. (Project Manager)		BARBER 06	SET BARBER LAIN, BARBERSHOP	
10	16.30-17.30	CAFE 2 (BARBERS)	12A			12A. Potret suasana kampus yang ramai dikunjungi mahasiswa. (Project Manager)		UNIVERSITY PRODUCTION MANAGER	SET CAFE 2, KOPER	
11	17.30-18.30	CAFE 3 (BARBERS)	12B			12B. Potret suasana kampus yang ramai dikunjungi mahasiswa. (Project Manager)		UNIVERSITY PRODUCTION MANAGER	SET CAFE 3, TABLE, KOPER	
BREAK DINNER 17.30-18.30, CONTINUED CAMERA ROLL 18.30 WIB										
12	18.30-19.30	CAFE 4 (BARBERS)	1			1. Potret suasana kampus yang ramai dikunjungi mahasiswa. (Project Manager)		UNIVERSITY PRODUCTION MANAGER	SET CAFE 4	
13	19.30-20.30	CAFE 5 (BARBERS)	1			1. Potret suasana kampus yang ramai dikunjungi mahasiswa. (Project Manager)		UNIVERSITY PRODUCTION MANAGER	SET CAFE 5, TABLE, KOPER	
WRAP-UP ESTIMATION TIME 21.30 WIB										

Gambar 3.5 Contoh *Schedule Shooting*

MULTIMEDIA NUSANTARA

SHOOTING SCHEDULE



NO	TIME	SET	NO	FRAME	FOTO	REKAM	DESCRIPTION	TALIMAT	WARGANE & MAKE UP	SET	NOTE
EQUIPMENT CALL : 08.00 WIB											
Crew Call : 08.00 WIB											
PRODUCER & DIRECTOR CALL : 08.00 WIB // ASSISTANT CALL : 08.15 WIB											
PARENT OR GUEST : 08.00 WIB											
MAKAN PANGI SET UP : 08.00 WIB // FIRST CAMERA ROLL : 07.00 WIB											
1	07.00-07.30	LIBERTY DEPAN (BELLUM 1)	66				66. Bekerjaan serta untuk kerangka di halaman bank sml. SUTEPER: BELANJAT DATANG DI SML	SHENITA	BASE ON APPROVAL FINAL, PFM	SET LIBERTY DEPAN	
2	07.30-08.00	LIBERTY DEPAN (BELLUM 1)	7				7. Laku baik untuk ke gedung bank BSI terlihat kerangka kerangka di gang jalan.	KARFIKAWAN ESTRADA	BASE ON APPROVAL FINAL, PFM	SET LIBERTY DEPAN	
3	08.00-08.30	LIBERTY DEPAN (BELLUM 1)	24				24. Cut to terlihat hasil wawancara W: Dulu sempat di luar permukaan bank SUTEPER: BELANJAT DATANG DI CINER BELANJAT	JENNY ESTRADA	BASE ON APPROVAL FINAL, PFM	SET LIBERTY DEPAN	
4	08.30-09.00	LIBERTY DEPAN (BELLUM 1)	35				35. Yang kerangka adalah. Menyirip yg sedang kerangka di dalam gedung bank BSI W: Akan berhadapan di present, wawancara SUTEPER: LARANGAN KANAN MENGIKUI PAKSA DEPAN TERDIRI	JENNY ESTRADA	BASE ON APPROVAL FINAL, PFM	SET LIBERTY DEPAN	
5	09.00-09.30	OPEN SPACE (BELLUM 1)	104				104. Cut to Kamera track ke sisi Road di open space terlihat kerangka yg sedang melakukan aktivitasnya	HANDEL KARFIKAWAN ESTRADA	BASE ON APPROVAL FINAL, PFM	SET PANGSIANG OFFICAL, MELI PANGSIANG	
6	09.30-10.00	OPEN SPACE (BELLUM 1)	100				100. Laku untuk kerangka melakukan wawancara open terbelak.	HANDEL KARFIKAWAN ESTRADA	BASE ON APPROVAL FINAL, PFM	SET PANGSIANG OFFICAL, MELI PANGSIANG	
7	10.00-10.30	LIBERTY (BELLUM 1)	9				9. Tampilan di dalam jalan atau sedang kerangka sedang kerangka sedang berjalan.	KARFIKAWAN KARFIKAWAN	BASE ON APPROVAL FINAL, PFM	SET LIBERTY BANG BSI	
8	10.30-11.00	RUANG PRODUKSI (BELLUM 1)	11				11. Tampilan kerangka sedang melakukan wawancara di dalam program BSI W: Akan berhadapan di present, wawancara SUTEPER: BELANJAT DATANG DI CINER BELANJAT	PRODUKSI ESTRADA	BASE ON APPROVAL FINAL, PFM	SET RUANG PRODUKSI, LUTAN	
9	11.00-11.30	RUANG PRODUKSI (BELLUM 1)	13				13. Tampilan kerangka sedang melakukan wawancara di dalam program BSI SUTEPER: BELANJAT DATANG DI CINER BELANJAT	PRODUKSI	BASE ON APPROVAL FINAL, PFM	SET RUANG PRODUKSI	
10	11.30-12.00	RUANG PRODUKSI (BELLUM 1)	26				26. Tampilan kerangka bank BSI dan orang lain. W: Dan yang sedang wawancara, kerangka SUTEPER: BELANJAT DATANG DI CINER BELANJAT	PRODUKSI ESTRADA	BASE ON APPROVAL FINAL, PFM	SET PRODUKSI, TL, KANAN	
11	12.00-12.30	LIBERTY (BELLUM 1)	11				11. Pribadi kerangka sedang terlihat kerangka sedang wawancara di dalam program BSI W: Akan berhadapan di present, wawancara SUTEPER: BELANJAT DATANG DI CINER BELANJAT	CACA HANDEL ESTRADA	BASE ON APPROVAL FINAL, PFM	SET RUANG PRODUKSI, TL, KANAN	
12	12.30-13.00	RUANG MEETING (BELLUM 1)	15				15. Pribadi kerangka sedang terlihat kerangka sedang wawancara di dalam program BSI W: Akan berhadapan di present, wawancara SUTEPER: BELANJAT DATANG DI CINER BELANJAT	CACA HANDEL ESTRADA	BASE ON APPROVAL FINAL, PFM	SET RUANG MEETING, MELI LAPTOP	
13	13.00-13.30	RUANG MEETING (BELLUM 1)	16				16. Pribadi kerangka sedang terlihat kerangka sedang wawancara di dalam program BSI W: Akan berhadapan di present, wawancara SUTEPER: BELANJAT DATANG DI CINER BELANJAT	CACA HANDEL ESTRADA	BASE ON APPROVAL FINAL, PFM	SET RUANG MEETING, MELI LAPTOP	
14	13.30-14.00	RUANG MEETING (BELLUM 1)	28				28. Tampilan kerangka bank BSI dan orang lain. W: Dan yang sedang wawancara, kerangka SUTEPER: BELANJAT DATANG DI CINER BELANJAT	KARFIKAWAN MEETING SHENITA	BASE ON APPROVAL FINAL, PFM	SET RUANG MEETING	
15	14.00-14.30	LIBERTY DEPAN (BELLUM 1)	17				17. Cut to di dalam kerangka yg kerangka sedang wawancara di dalam program BSI W: Akan berhadapan di present, wawancara SUTEPER: BELANJAT DATANG DI CINER BELANJAT	BASE ON APPROVAL FINAL, PFM	SET LIBERTY DEPAN		

MOVE TO BSI BSI 2 15.00-16.00 WIB

15	JALANAN (BRI 2)	36				36. Tampilan kerangka bank BSI dan orang lain. SUTEPER: BELANJAT DATANG DI CINER BELANJAT	SHENITA	BASE ON APPROVAL FINAL, PFM	SET JALANAN, SEPEDA, MELI		
16	JALANAN (BRI 2)	25				25. Cut to kerangka sedang melakukan wawancara di dalam program BSI W: Akan berhadapan di present, wawancara SUTEPER: BELANJAT DATANG DI CINER BELANJAT	SHENITA	BASE ON APPROVAL FINAL, PFM	SET JALANAN, SEPEDA		
17	JALANAN (BRI 2)	24				24. Pribadi kerangka sedang terlihat kerangka sedang wawancara di dalam program BSI W: Akan berhadapan di present, wawancara SUTEPER: BELANJAT DATANG DI CINER BELANJAT	SHENITA	BASE ON APPROVAL FINAL, PFM	SET JALANAN, SEPEDA		
18	RUANG KASUS (BRI 2)	33				33. Cut to di dalam kerangka bank, Laku SUTEPER: BELANJAT DATANG DI CINER BELANJAT	SHENITA	BASE ON APPROVAL FINAL, PFM	SET RUANG KASUS, SEPEDA		
19	OPEN SPACE / BSI 2 (BRI 2)	8				8. Cut to di open space terlihat kerangka sedang wawancara di dalam program BSI W: Akan berhadapan di present, wawancara SUTEPER: BELANJAT DATANG DI CINER BELANJAT	ESTRADA	BASE ON APPROVAL FINAL, PFM	SET OPEN SPACE		
BREAK DINNER 18.00-19.00, CONTINUED CAMERA ROLL 19.00 WIB											
20	RUANG KASUS (BRI 2)	22				22. Cut to terlihat kerangka sedang melakukan wawancara di dalam program BSI W: Akan berhadapan di present, wawancara SUTEPER: BELANJAT DATANG DI CINER BELANJAT	SHENITA, OFFICAL, ESTRADA, SHENITA, DIPT	BASE ON APPROVAL FINAL, PFM	SET RUANG KASUS, SEPEDA, MELI, KANAN		
21	RUANG KASUS (BRI 2)	29				29. Tampilan kerangka bank BSI dan orang lain. SUTEPER: BELANJAT DATANG DI CINER BELANJAT	KARFIKAWAN MEETING SHENITA	BASE ON APPROVAL FINAL, PFM	SET RUANG MEETING		
22	MELI (BRI 2)	20				20. Tampilan kerangka sedang melakukan wawancara di dalam program BSI W: Akan berhadapan di present, wawancara SUTEPER: BELANJAT DATANG DI CINER BELANJAT	KARFIKAWAN B2 SHENITA ESTRADA	BASE ON APPROVAL FINAL, PFM	SET MELI, LAPTOP, KANAN, TOLDO, MELI		
23	MELI (BRI 2)	18				18. Cut to terlihat kerangka sedang melakukan wawancara di dalam program BSI W: Akan berhadapan di present, wawancara SUTEPER: BELANJAT DATANG DI CINER BELANJAT	KARFIKAWAN B2 SHENITA ESTRADA	BASE ON APPROVAL FINAL, PFM	SET MELI, LAPTOP		
24	MELI (BRI 2)	19				19. Tampilan kerangka sedang melakukan wawancara di dalam program BSI W: Akan berhadapan di present, wawancara SUTEPER: BELANJAT DATANG DI CINER BELANJAT	KARFIKAWAN B2 SHENITA ESTRADA	BASE ON APPROVAL FINAL, PFM	SET MELI, LAPTOP		

WRAP-UP ESTIMATION TIME 22.00 WIB

Gambar 3.6 Contoh Schedule Shooting

Di atas merupakan *shooting schedule* yang akan menjadi pegangan ketika hari-H *shooting* berlangsung. Pada awal magang, penulis hanya memberikan *master breakdown*. Yang nantinya ‘diacak-acak’ oleh asisten sutradara 1 untuk difinalisasi. Namun lama kelamaan, penulis mendapatkan kesempatan untuk membuat *shooting schedule*, hanya dengan mendapatkan pesan *crew call* jam berapa, *rolling* jam berapa, dan juga *wrap* jam berapa. Sisanya untuk *frame* mana yang diambil kadang penulis yang menentukan sendiri.

Tetapi terkadang jika *setting* lokasi dari *board* banyak, penulis mendapatkan pesan untuk lokasi mana yang harus diambil lebih dulu dan diberikan jam per lokasi. Begitu juga dengan *notes* yang diberikan di setiap *frame*, terutama pada *frame* yang memiliki *special treatment*. Seperti *treatment* kamera, *treatment art* yang menggunakan *rigging sling*, dan sebagainya. Di dalam *shooting schedule* ini juga terdapat foto *recce board* yang diambil saat proses *recce* agar saat *shooting* bisa memudahkan *DOP* dan *department* lain ketika ingin *framing*.



Gambar 3.9 *Recce* & Pengambilan *Recce Board*

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



Gambar 3.10 *Workshop* Line Bank dengan *Wardrobe*

Setelah proses *breakdown* selesai, lanjutlah ke proses *workshop* di mana seluruh pemain datang sesuai dengan karakternya dengan pilihan dari *talent coordinator*. Satu karakter biasanya ada lebih dari satu orang yang mengikuti *workshop*, tujuannya adalah agar *client* memiliki opsi yang beragam untuk dipilih saat proses *shooting*. Namun tujuan *workshop* itu selain itu adalah agar *talent* bisa memahami adegan yang nantinya akan diambil saat hari-H. Jadi ketika sudah terpilih mereka bisa melakukan latihan di rumahnya masing-masing. Namun arahan adegan tetap dari asisten sutradara 1, dan penulis hanya membantu menyampaikan kepada *talent coordinator* untuk menyiapkan orang yang akan melakukan proses *workshop*.

Hasil video *workshop* kemudian diberikan kepada sutradara dan juga *client*. Barulah nanti dipilih dan dibawa ke proses *shooting*. Setelah selesai proses tersebut, lanjut lagi ke proses *shooting*.

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



Gambar 3.11 Pengecekan Adegan di *Monitor*

Di hari-H, penulis datang lebih dahulu sebelum asisten sutradara 1 datang. Hal ini merupakan contoh sikap disiplin yang ingin diberikan atas tanggung jawab yang sudah diambil. Setelah datang, penulis membantu menyiapkan kebutuhannya, yaitu *monitor 7 inch* merk OSEE. Lengkap dengan *cage*, *mounting v-mount*, dan juga *tripod*. Dan *monitor* ini akan *mobile* mengikuti *setting* tempat.

Monitor ini merupakan tanggungan penulis, kemana pun penulis yang harus memastikan *monitor* ini aman. Seorang asisten sutradara sebagai orang yang memberikan seluruh gambar kepada sutradara, harus memastikan gambar yang diberikan sudah sesuai dengan *recce* yang ada di *board*, yaitu detail mulai dari komposisi, memastikan props yang digunakan sudah benar, begitu juga dengan *wardrobe*, *makeup*, *hairdo*, dan memastikan pergerakan kamera yang diambil benar bersama dengan *director of photography*. Jadi sederhananya sutradara tinggal menerima beres, sisanya asisten sutradara mengerjakan seluruh teknis di *set*. Barulah ketika semuanya sudah aman, asisten sutradara boleh melakukan

latihan dengan *talent*, apalagi jika ada pergerakan *dolly track* yang mengharuskan *timing* dengan *talent* bisa berjalan dengan baik sesuai dengan *calling* dari asisten sutradara 1.



Gambar 3.12 *Stand In* Adegan di *Set*

Saat hari-H penulis harus *standby* setiap saat di *set*. Jadi ketika asisten sutradara 1 membutuhkan *marking* untuk *talent*, sudah siap dan cepat. Karena ketika berada di *set* kita tentunya kejar-kejaran dengan waktu. Dan sebagai orang yang bertanggung jawab dengan *schedule*, penulis harus lebih cekatan dibanding departemen lain di *set*. Membantu *blocking* pemain juga tugas penulis ketika ada pergeseran minim dari *marking* yang sudah dibuat di awal. Selain itu ketika pemain memiliki tinggi yang kurang dari *framing* yang sudah ditentukan, maka penulis akan membantu untuk menambahkan *level* dengan sebuah *pancake*.

Ketika *talent coordinator* terlalu lama menyiapkan *talent*, penulis akan turun secara langsung ke tempat *talent* untuk memastikan apa yang terjadi dan

menjemputnya ke *set*. Selain itu penulis juga memastikan kepada tim *wardrobe* dan *makeup* berapa waktu yang dibutuhkan, terutama ketika ada perubahan. Dan jika *talent coordinator* bekerja kurang cekatan lalu tidak memberikan *treatment* kepada *talent*-nya, maka penulislah yang turun tangan untuk memberikan *treatment* berupa memberikan bangku ketika *footage* sedang dijual kepada *client* dan memberi minum.



Gambar 3.13 *Stand In* Adegan di *Set* (2)

Hal-hal tersebut terjadi di awal dua bulan magang, namun setelah itu berlalu penulis sudah dilibatkan untuk masuk ke dalam grup Whatsapp, mengikuti *internal brief* dari sutradara untuk melihat *board* dan *treatment* yang dibuat sutradara. Jadi untuk *master breakdown* penulis tidak perlu menunggu meminta. Bahkan penulis sudah bisa meminta *board* kepada *production assistant* atau *assistant to director*. Jadi penulis bisa melakukan proses lebih cepat. Namun lama kelamaan penulis sudah mengerti tentang *scheduling*. Jadi penulis hanya menanyakan *set* tempat mana yang ingin diambil terlebih dahulu. Untuk jam penulis sudah bisa menentukan dengan sendiri. Hanya diberikan batasan jam *wrap*-nya.



Gambar 3.14 *Brief* dari *Assistant to Director*

Selain itu, saat di *set* juga mendapatkan *HT* yang jikalau memang membutuhkan sesuatu terhadap kebutuhan *talent*, bisa langsung tanpa jalan bolak balik. Lalu saat selesai *shooting*, penulis hanya membawa *monitor* kembali ke dalam mobil untuk dibawa pulang kembali, tidak lupa mengembalikan *v-mount* kepada *cinelog* / pengawal.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Proses pembelajaran dari *art department* ke *department* asisten sutradara ini tidak begitu mudah dilalui, tentunya terdapat berbagai kendala yang ditemukan saat proses magang yang dibagi menjadi:

1. Aspek Kendala Bisnis

Selain kendala dari *department* yang lain, yang cukup mengganggu proses *shooting* terhadap penulis yang merupakan anak magang ialah tiba-tiba ada pihak dari agensi atau klien yang ingin ‘mengacak-acak’ jadwal *shooting*. Misalnya, tiba-tiba pihak agensi atau klien ingin mengambil foto di tengah-tengah proses *shooting*. Atau contoh lain ketika *talent* selesai mengambil adegan dan hendak ingin mengganti bajunya untuk *shot* berikutnya, tiba-tiba klien meminta adegan tambahan yang tidak sesuai dengan *board* yang ada.

2. Aspek Alur Kerja

Karena penulis terbiasa untuk bekerja sebagai *head department*, tentunya membicarakan sesuatu lebih terbiasa langsung ke *director*. Dengan bekerja sebagai anak magang, tentunya terdapat etika dalam alur kerja. Misalnya dengan meminta *board* kepada tim sutradara. Dan sebagai anak magang pastinya sangat takut karena *minder* dengan posisi penulis yang hanya anak magang.

3. Aspek Operasional

Saat berada di tempat *workshop* penulis tidak diperkenalkan apa itu *workshop*, tujuannya untuk apa dan semua tentang *workshop*. Namun itu merupakan metode yang diberikan dari atasan penulis. Menurutnya, anak magang harus terbiasa untuk inisiatif bertanya. Kebanyakan penulis dipaksa observasi tentang apa yang harus dikerjakan. Bahkan sampai pertama *shooting* pun tidak mendapatkan *brief* apapun, hanya selembbar *shooting schedule*.

Banyak sekali yang dibingungkan saat berada di *set*, dan mendapatkan teguran dari *department* lain. Misalnya tim *art* menegur karena duduk di *set* yang ingin digunakan padahal seharusnya menggunakan tempat lain, terlalu banyak duduk di tempat *shooting*, tidak *stand by* dan *mobile*. Lalu ketika mendapat perintah untuk *marking* tetapi

responnya lama dan tidak *stand by*. Banyak istilah di tempat *shooting* yang tidak diketahui juga. Misalnya pengambilan *plate*, *limbo*, *lambda*, dan *treatment* lainnya.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi dari kendala di atas:

1. Aspek Kendala Bisnis

Solusi yang penulis temukan adalah pemberanian diri dan juga masalah waktu. Penulis dipaksa untuk berani dalam menyampaikan informasi. Dan juga solusinya adalah bertanya kepada asisten sutradara 1 mengenai perijinan teknis untuk pengambilan foto dan sebagainya. Karena saat *shooting* biasanya klien akan di nomorsatukan, jika ada permintaan penting atau tidak penting kadang menjadi perihal yang sulit karena berkaitan dengan waktu. Tapi karena klien menjadi nomor satu, jadi permintaan itu harus dipenuhi, tetapi setelah permintaan tersebut asisten sutradara harus mempercepat proses *shooting* agar tidak melewati batas waktu yang sudah dibuat, tetapi dengan syarat kreatif atau gambar yang dihasilkan tetap bagus dan maksimal.

2. Aspek Alur Kerja

Penulis bisa beradaptasi dengan kendala ini dengan selalu menitikkan diri di tempat paling rendah, sehingga segala proses pekerjaan selalu melalui atasan penulis. Jadi penulis juga lebih berhati-hati dan membiasakan diri menomorsatukan etika dalam komunikasinya. Dan yang penulis temukan dalam beberapa bulan magang adalah penulis tidak perlu takut dalam bertanya kepada orang karena apa yang dilakukan bertujuan untuk mempercepat alur kerja.

3. Aspek Operasional

Saat awal *shooting*, penulis harus memastikan *talent* sudah siap atau belum. Awalnya tidak yakin karena tim *wardrobe* ataupun *makeup* tentunya tidak mengenal penulis. Namun lama-kelamaan menjadi terbiasa bertemu banyak orang baru, sehingga menjadi lebih berani memberikan informasi atau menanyakan informasi.

Selain itu penulis juga banyak bertanya kepada tiap *department*. Misalnya saat bingung dengan istilah-istilah *camera treatment* penulis bisa bertanya kepada *assistant camera* yang mengerti *treatment* seperti 360 ataupun *lambda*. Lalu banyak bertanya tentang kebutuhan lampu, berapa lama waktu ideal penyetingan lampu ketika berganti *frame*. Penulis harus bertanya kepada orang yang tepat, yaitu kepada *gaffer*.

Dan yang sampai sekarang menjadi kendala adalah pengertian *board*. Karena setiap produksi iklan pastinya *board* berbeda-beda. Sehingga, penulis dipaksa mengerti setiap *board* itu hanya dengan membaca. Solusi yang penulis tanyakan kepada asisten sutradara selain mengikuti *internal brief* adalah membayangkan adegan setiap *frame*, sehingga imajinasi penulis dipaksa untuk mengerti hanya dengan membayangkan.

