

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Setiap *project* yang dijalankan di LiQuid Production memiliki susunan kru yang berbeda tergantung dengan konsep, atau disesuaikan dengan kebutuhan produksi. Selama menjalani semua *project* di LiQuid Production, susunan kru agak sedikit berbeda karena menyesuaikan dengan kebutuhan produksi dan konsep dari video iklan.

1. Kedudukan

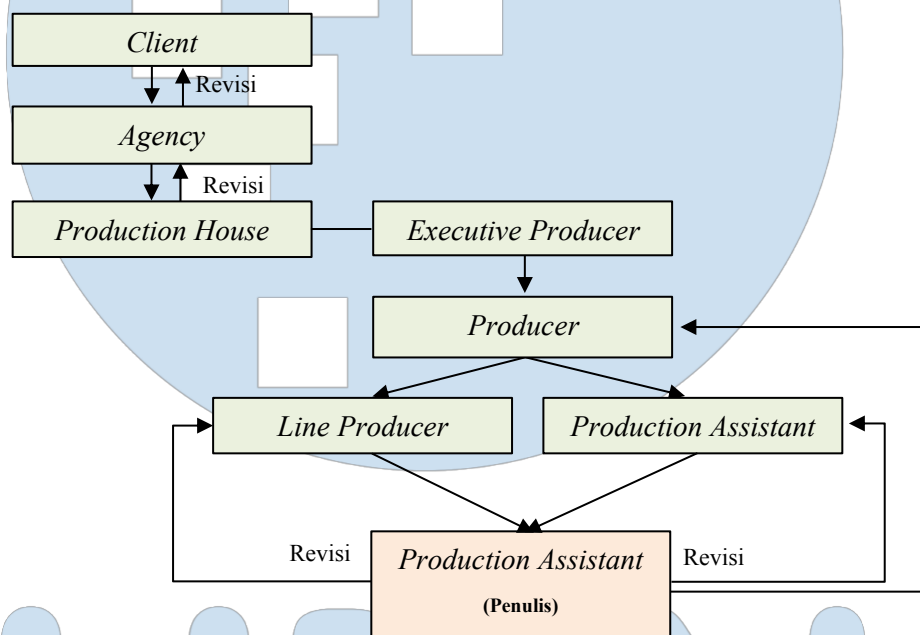
Saat kerja magang di LiQuid Production, penulis diberikan kedudukan sebagai *Production Assistant*. Sebagai *Production Assistant* dalam produksi iklan, penulis membantu *Director* dalam mencari referensi, menyusun *deck* yang akan dipresentasikan kepada *client* dan *agency*, menyiapkan kebutuhan produksi dari pra produksi hingga pasca produksi, berkoordinasi dengan setiap departemen dan mengerjakan tugas dari *Line Producer* atau *Producer*. Namun jika sedang tidak ada *project* yang berjalan, penulis membantu pekerjaan di kantor; seperti membereskan dokumen dan menyusun barang keperluan setelah *shooting*.

2. Koordinasi

Awal koordinasi dimulai dengan *client* memilih salah satu *agency* untuk mengerjakan *project*. Kemudian beberapa *production house* akan melakukan *pitching* dengan kepada *agency*. *Production house* yang menang dalam *pitching* akan mengeksekusi *project* tersebut. Namun tidak menutup kemungkinan jika *client* menunjuk langsung *production house* yang sudah dipercaya untuk mengerjakan *project*.

Kemudian dilanjut dengan *production house* yang menyusun kru yang akan terlibat di dalam *project* tersebut. Susunan kru di setiap *project* akan berbeda disesuaikan dengan kebutuhan ide konsep. Jika di dalam *project* terdapat *Line Producer*, penulis sebagai *Production Assistant* akan mengerjakan tugas dari *Line Producer*. Berbeda jika dalam *project* tersebut

sudah terdapat *Production Assistant*, penulis akan membantu pekerjaan *Production Assistant*. Namun terkadang *Executive Producer* dan *Producer* turut membimbing penulis. Jika ada revisi, penulis akan memberikan hasil revisi disesuaikan kepada yang memberikan tugas, tetapi seluruh informasi akan penulis sampaikan kepada *Line Producer* atau *Production Assistant* dan *Producer*.



Gambar 3.1.2 Bagan Alur Kerja
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis sebagai *Production Assistant* bertanggung jawab untuk mempersiapkan kebutuhan produksi untuk kru, *client* dan *agency* tercukupi saat pra produksi hingga pasca produksi. Dengan begitu *Production Assistant* harus saling berkoordinasi dengan seluruh kru yang terlibat dan harus proaktif serta memiliki inisiatif yang tinggi jika terdapat suatu masalah.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.2.1 Penjelasan Tugas yang Dilakukan di LiQuid Production

No.	Tanggal (Project)	Keterangan	Kendala
1	17 Mei – 11 Juni 2022 (Ultima II)	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari referensi musik - Mencatat MoM dari 1stPPM dan FPPM - <i>Production Meeting</i> - <i>Recce</i> - <i>Workshop & Fitting</i> - <i>Final Fitting</i> - <i>Shooting</i> - <i>Offline present</i> - <i>Recording VO</i> - <i>Grading</i> - <i>Online present</i> - <i>Final Mix</i> - Membuat <i>advanced report</i> 	<p><i>Workshop & Fitting</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Sulit mendapatkan talent dengan kriteria bisa menari balet, wajah terlihat dari asia, dan umur di kisaran 20-30 tahun. <p><i>Online Present:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Adanya salah komunikasi antara <i>client</i> dengan <i>agency</i> dan <i>production house</i> mengenai hasil <i>offline editing</i> yang sudah disetujui.
2	9 Juni – 21 Juni 2022 (Fibe Mini)	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari referensi - Mencatat MoM dari Feedback 1stPPM dan 2ndPPM - <i>Production Meeting</i> 	Tidak ada kendala.
3	9 Juni – 22 Juni 2022 (OVO: Top Up)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengikuti <i>initial brief</i> - Mencatat MoM dari 1stPPM dan FPPM - <i>Production Meeting</i> - <i>Shooting</i> 	Tidak ada kendala.
4	24 Juni - 17 Juli 2022 (Abidin)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Internal brief</i> - Menyusun <i>deck</i> - Mencatat MoM dari 1stPPM dan FPPM - Mengikuti <i>Production Meeting</i> - <i>Recce</i> - <i>Workshop & Fitting</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Timeline</i> yang sangat singkat. - Mencari lokasi strategis, sesuai dengan <i>budget</i> dan kebutuhan visual.

		<ul style="list-style-type: none"> - <i>Final fitting</i> - <i>Check set</i> - <i>Shooting</i> - <i>Offline present</i> - <i>Grading</i> - <i>Online present</i> - <i>Final mix & recording VO</i> - <i>Membuat advanced report</i> 	
5	15 Juli – 7 Agustus 2022 (Tango Waffle)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Internal brief</i> - <i>Menyusun deck</i> - <i>Mencatat MoM dari 1stPPM dan FPPM</i> - <i>Production Meeting</i> - <i>Workshop & Fitting</i> - <i>Final fitting</i> - <i>Check set</i> - <i>Shooting</i> - <i>Offline present</i> - <i>Recording VO</i> - <i>Grading</i> - <i>Online present</i> - <i>Final mix</i> - <i>Membuat advanced report</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Shooting:</i> Suasana hati <i>talent</i> artis yang rusak karena konsep visual mengharuskannya memakai sling di badan dan memakan waktu yang lama.
6	9 Agustus – 8 September 2022 (Mix Max)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Menyusun deck</i> - <i>Mencatat MoM dari 1stPPM dan FPPM</i> - <i>Production Meeting</i> - <i>Recce</i> - <i>Workshop & Fitting</i> - <i>Final Fitting</i> - <i>Check set</i> - <i>Shooting</i> - <i>Offline present</i> - <i>Recording VO</i> - <i>Grading</i> - <i>Online present & final mix</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Pra Produksi:</i> Aturan pemakaian helikopter yang rumit dan sulit mengatur <i>production rings</i> di dekat helipad. - <i>Shooting:</i> Salah satu main <i>talent</i> tidak hadir.

		- Membuat <i>advanced report</i>	
--	--	----------------------------------	--

3.2.2 Uraian Kerja Magang

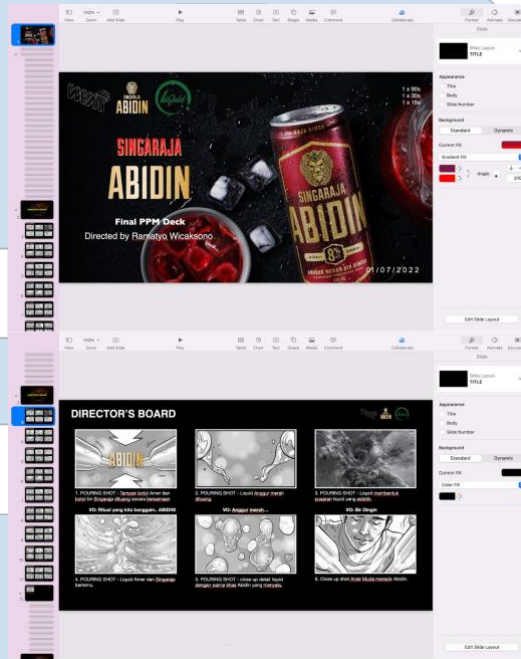
Selama proses kerja magang di LiQuid Production sebagai *Production Assistant*, penulis melakukan pekerjaan yang diarahkan oleh *Production Assistant*, *Line Producer* atau *Producer* yang ada di dalam sebuah *project*. Namun ada beberapa hal yang penulis pelajari selama kerja magang, seperti mencari referensi sesuai dengan konsep dari *Director*, menyusun *deck*, membuat MoM pada setiap pertemuan dengan *agency* dan *client*, menyiapkan kebutuhan untuk kru produksi ketika pra produksi, produksi, dan pasca produksi, memastikan kebutuhan *client* dan *agency* terpenuhi dan membuat laporan keuangan pada setiap *project*.

Penulis terlibat dalam beberapa *project*. Namun dari keseluruhan *project* yang dikerjakan, beberapa di antaranya hanya dikerjakan sampai *pitching*. Jika hanya sampai dengan *pitching*, penulis bekerja mencari referensi dan membantu menyusun *deck* untuk *pitching*. Untuk *project* yang berhasil dikerjakan dari pra produksi hingga pasca produksi, tiga di antaranya adalah Abidin, Tango Waffle, dan Mix Max.

1. Abidin

Pada 24 Juni 2022 penulis terlibat dalam *internal brief* untuk membahas ide konsep yang diinginkan dari *client* dan *agency* kepada tim produksi. Karena kru produksi terdiri dari *Producer* dan dua *Production Assistant*, penulis mengerjakan tugas berdasarkan arahan *Production Assistant*. Kemudian masuk dalam penyusunan *deck*. *Deck* merupakan bentuk gambaran ide dan konsep yang akan ada di dalam sebuah iklan. Setiap ada perubahan, *deck* selalu diperbaharui dan harus mendapatkan persetujuan *client*. *Deck* ini

akan berguna untuk tim produksi sebagai panduan agar hasil iklan sesuai dengan arahan dari *client*.

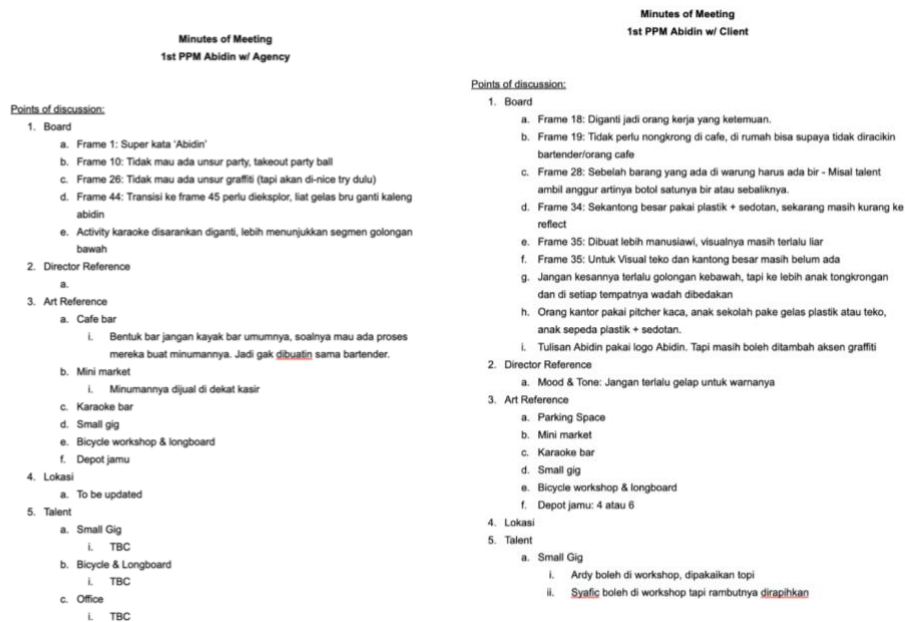


Gambar 3.2.2 Isi Deck Abidin

Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Memasuki PPM pertama, *deck* ini akan dipresentasikan kepada *agency* dan *client*. Dalam praktiknya, PPM pertama dan Final PPM akan dipresentasikan terlebih dahulu kepada *agency*, dan selang beberapa jam kemudian kepada *client*. Seluruh materi yang dibahas pada PPM pertama akan dicatat pada MoM (*Minutes of Meeting*). Penulis bertanggung jawab dalam mencatat MoM untuk PPM pertama dan Final PPM. MoM inilah yang dijadikan acuan untuk memperbaharui isi dari *deck*, setelahnya *deck* akan direkap per divisi dan dikirim kepada *head* per divisi. Hasil rekap ini akan dibahas bersama tim produksi dalam *production meeting*.

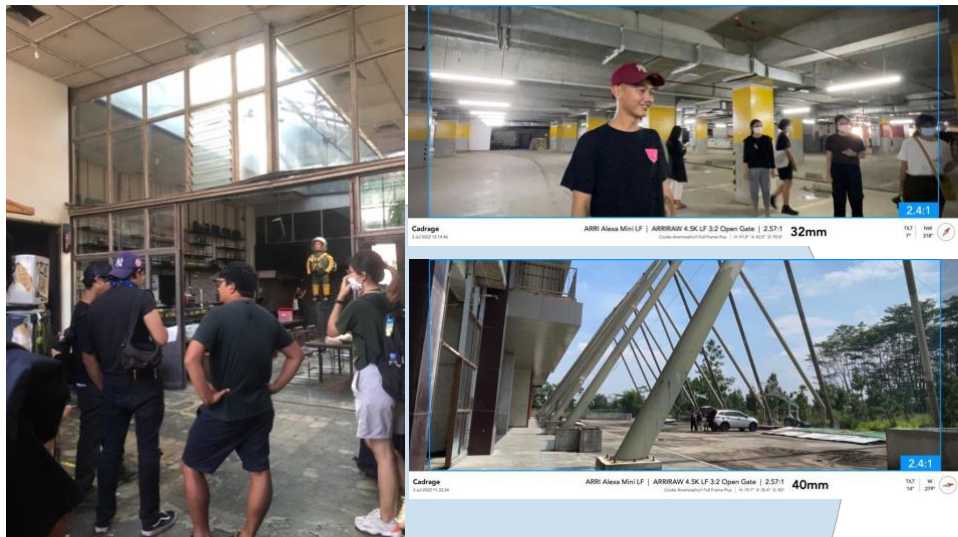
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.2.2 MoM PPM pertama Abidin

Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Keesokan harinya, penulis mengikuti proses *recce*. *Recce* dilakukan selama dua hari. Hari pertama *recce* dilakukan di MBloc Space, ITC BSD, BSD Junction, dan BSD Square. Namun keempat lokasi tersebut tidak bisa dipilih untuk dijadikan lokasi *shooting* karena salah satu dari lokasi tersebut sudah dipeservasi lebih dulu oleh orang lain, sedangkan ketiga lokasi lainnya dianggap kurang cocok dari segi konsep serta kurang efisien untuk mengatur *production rings*. *Recce* hari kedua dilakukan di LRT Royal Park Sentul, yang menjadi lokasi terpilih untuk dilakukan *shooting*. Pertimbangan untuk memilih lokasi tersebut karena produksi ini membutuhkan 5 set, dengan rentang waktu 2 hari *shooting*, dan *director's board* yang terdiri dari 55 *frame*. Agar efisien, produksi ini menghindari *shooting* di 2 lokasi berbeda karena akan memakan banyak waktu. Walaupun begitu, pemilihan lokasi LRT Royal Park Sentul memiliki satu beban yaitu terkurasnya dana pada transportasi karena seluruh aktivitas kru mayoritas berada di Jakarta.

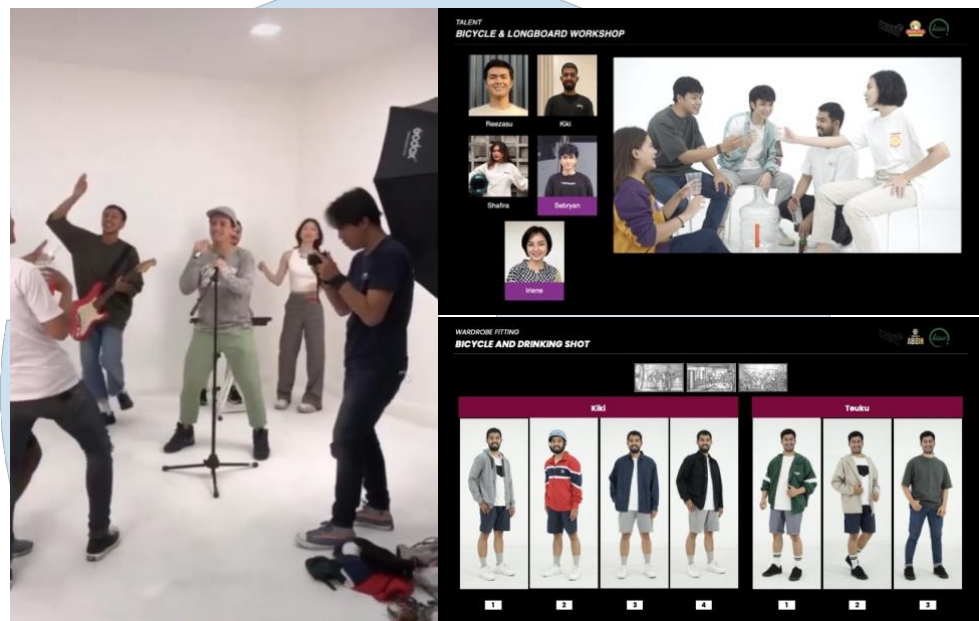


Gambar 3.2.2 *Recce* Abidin

Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Talent yang sudah dipilih oleh *client* dari PPM pertama akan melakukan *workshop* dan *fitting*. Saat *workshop* setiap *talent* mencoba adegan agar bisa terlihat cocok saat direkam. *Fitting* dilakukan untuk mengecek paduan pakaian dan aksesoris dengan *talent*. Pada kedua proses ini, penulis menyiapkan segala kebutuhan seperti *hand-props*, membantu *Production Assistant* untuk berkoordinasi dengan tim *wardrobe* mengenai opsi pakaian yang akan dicoba, mengoordinasikan *talent coordination* untuk susunan *talent* yang di datangkan saat *workshop*, dan menyediakan konsumsi untuk seluruh kru dan *talent*. Hasil dari *workshop* dan *fitting* disusun dalam *deck* untuk ditunjukkan kepada *agency* dan *client* saat Final PPM.

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 3.2.2 *Workshop dan Fitting Abidin*

Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Setelah Final PPM, *client* masih kurang tertarik dengan beberapa *talent* yang sebelumnya sudah melakukan *workshop*. Namun karena jadwal selanjutnya adalah *final fitting*, akhirnya *workshop* kedua dilakukan. *Workshop* kedua dilakukan kepada *talent* yang baru ditemukan *talent coordinator*, maka *final fitting* dilakukan untuk *talent* yang sudah terpilih maupun yang baru. Penulis masih mengerjakan tugas yang sama dengan *workshop* sebelumnya, dan menyusun hasil *final fitting* di *deck*.

Sehari sebelum *shooting* beberapa kru melakukan cek *set*. Saat tim *art* sedang mengerjakan *set*, penulis menyiapkan cetakan *director's board* yang kemudian dibagikan kepada kru serta memastikan kebutuhan *client* dan *agency* untuk *shooting*. Penulis harus memastikan bahwa *hard disk* dan alat tes *swab antigen* sudah diberikan kepada tim *production unit*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Saat menjalani dua hari *shooting*, penulis bersama dua *Production Assistant* saling berbagi tugas. Penulis berada di ruangan *client* dan *agency* untuk melayani seluruh kebutuhan *client* dan *agency*. Namun beberapa kali penulis membantu *Production Assistant* lainnya ketika dibutuhkan di *set*. Seseekali penulis berkunjung ke meja *director* untuk memastikan *board* yang ditandai sudah selesai sama dengan *board* yang ada di ruangan *client* dan *agency*.

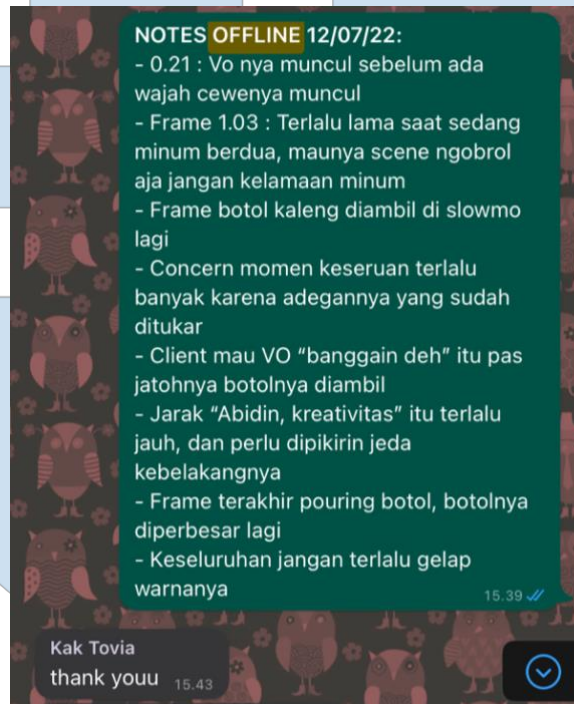


Gambar 3.2.2 *Shooting* Abidin

Sumber: Dokumentasi Tim BTS

Memasuki pasca produksi, tahap pertama adalah *offline editing*. Penulis bekerja ketika *offline present* dilakukan di kantor LiQuid Production. Penulis mencatat *feedback* dan melayani kebutuhan *client* dan *agency*. Besoknya penulis mengikuti proses *grading* di Hiro Post House dan *Production Assistant* Tovia mengikuti rekaman *voice over*. Penulis dan Tovia saling berbagi tugas karena *timeline* sangat singkat. Tidak menutup kemungkinan mendapatkan revisi kembali dari *client* mengenai hasil *edit* di *offline present*. Seluruh tahap dikerjakan secara paralel tanpa mengganggu kegiatan selanjutnya. Penulis tetap saling berkoordinasi dengan *Production*

Assistant lainnya mengenai seluruh informasi yang penulis dapat selama produksi iklan Abidin.



Gambar 3.2.2 Penulis Mencatat *Feedback Client*

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.2.2 *Grading Abidin*

Sumber: Dokumentasi Perusahaan

M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Setelah semua dijahit dan diperbaiki, masuklah ke tahap *online present*. Tugas penulis sama dengan *offline present* yaitu mencatat *feedback* dan melayani *client* serta *agency*. Kemudian tahap terakhir dari pasca produksi yaitu *final mix*. Tugas penulis selama *final mix* adalah melayani *client* dan *agency*. Saat semua tahap sudah mendapat *approval* dari *client*, hasil video akan di kirim menggunakan *google drive*. Pada proses *delivery*, penulis tidak terlalu banyak terlibat karena sudah diurus oleh Margery dan Tovia.



Gambar 3.2.2 Final Mix Abidin
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Setelah proses *delivery* dipastikan sudah selesai, penulis membuat laporan pengeluaran dana selama produksi berlangsung atau bisa disebut dengan *advanced report*. *Advanced report* ini akan dicetak dan diberikan kepada Produser beserta dengan bukti transaksi.

2. Mix Max

Bulan akhir Juli, penulis mendapatkan informasi dari *Executive Producer* bahwa akan masuk *project* dengan merek Mix Max dari OT Group. Susunan kru produksi terdapat *Producer*, dua *Line Producer*, dan penulis sebagai *Production Assistant*. Setelah seluruh kru terbentuk, penulis mulai menyusun *deck* untuk dipresentasikan saat PPM pertama. Selama PPM pertama dan Final PPM penulis membuat MoM. Beberapa hari kemudian dilakukan *recce*, *workshop*, *fitting*, hingga *final fitting*. Selama proses tersebut tidak mengalami kendala.



Gambar 3.2.2 *Recce* Mix Max

Sumber: Instagram @dani31_78



Gambar 3.2.2 *Workshop & Fitting* Mix Max

Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Menjadi sebuah tantangan karena *client* ingin menunjukkan helikopter pada iklan ini. Rencana awal perkiraan untuk *shooting* selama dua hari. Terjadi kendala pada helikopter yang dimiliki oleh pemilik OT Group hanya bisa dipakai di hari Minggu, sedangkan *shooting* sudah dijadwalkan di hari Kamis dan Jumat. *Shooting* harus dilakukan di pagi hari untuk mengejar cahaya matahari. Pilihan lainnya jika ingin tetap *shooting* dua hari adalah dengan menyewa helikopter dan landasannya. Namun setelah dibicarakan, lebih baik menambah satu hari *shooting*. Akhirnya *shooting* menjadi tiga hari pada tanggal 25 & 26 dan 28 Agustus 2022 khusus untuk *shooting* helikopter. Ketika *shooting*, helikopter tidak bebas untuk terbang karena adanya aturan yang harus dipatuhi. Pilot harus memastikan lalu lintas udara aman, tidak ada pesawat lain yang sedang melintas dan membutuhkan waktu sekitar 10 hingga 15 menit untuk bisa menerbangkan helikopter.



Gambar 3.2.2 *Shooting* di Helipad OT Group

Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Pada hari pertama *shooting*, terjadi kendala *main talent* tidak hadir. Masalah ini cukup krusial dan membuat produksi sedikit terganggu. Mengetahui hal itu *Line Producer* langsung menghubungi *talent coordination* yang mengurus segala kepentingan *talent*. Penyebabnya adalah salah informasi hari *shooting* dari pihak manajemen *talent* kepada *talent* tersebut. Akibatnya terjadi perubahan *breakdown schedule*, seharusnya *main talent* yang tidak hadir ini menjadi *first take* namun akhirnya ditukar di siang hari. Hal ini dilakukan sembari menunggu *talent* pengganti yang sudah disetujui *client* dan *agency*.

Selama *shooting* berlangsung, penulis melayani seluruh kebutuhan *client* dan *agency*, serta sesekali turut menyampaikan kepada *Director* atau Astrada jika ada beberapa visual yang *client* dan *agency* inginkan. Ketika menyampaikan kepada Astrada, penulis harus bisa memahami secara teknis. *Client* dan *agency* akan memberikan pendapat namun tidak secara teknis, penulis disini harus bisa menerjemahkan secara teknis agar *Director* atau Astrada dapat mengerti kemauan *client* dan *agency*.



Gambar 3.2.2 *Shooting Mix Max*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada pasca produksi yang dilakukan yaitu *offline present* di kantor OT Group, *grading* di Above Space Studio, merekam *voice over* di Blue Magic Audio Post, *online present*, dan *final mix*. Selama *offline present*, *grading* dan *online present*, penulis mencatat seluruh *feedback* serta melayani *client* dan *agency*. Saat pasca produksi tidak mengalami kendala yang cukup berpengaruh karena waktu yang diberikan cukup untuk merevisi sesuai persetujuan *client* dan *agency*.



Gambar 3.2.2 *Grading Mix Max*

Sumber: Dokumentasi perusahaan



Gambar 3.2.2 *Recording VO Mix max*

Sumber: Dokumentasi perusahaan

Terjadi perubahan jadwal untuk *online present* karena konsep iklan ini membutuhkan visual animasi grafis yang cukup banyak dan sulit. Editor membutuhkan tambahan hari untuk bisa menyelesaikan seluruh animasi grafis tersebut. Akibatnya jadwal *final mix* tidak bisa mundur karena studio *audio post* tidak memiliki tanggal kosong dan *client* ingin dengan segera mengirimkan *progres* iklan kepada atasannya. Sehingga *online present* dan *final mix* berlangsung di tanggal yang bersamaan. Akibatnya *final mix* yang dilakukan tidak begitu maksimal karena hanya merevisi via *whatsaap* dan tidak bertemu langsung di studio. Hingga sampai saat ini pasca produksi Mix Max masih berlangsung karena masih mendapatkan revisi dari *client*.



Gambar 3.2.2 *Online Present Mix Max*

Sumber: Dokumentasi perusahaan

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Setiap *project* yang dikerjakan memiliki kendala yang berbeda dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Contoh kendala pertama adalah saat produksi iklan Abidin terjadi pembengkakan dana yang mengakibatkan terjadi penghematan di *project* selanjutnya yang dikerjakan LiQuid Production. Hal ini berkaitan dengan analisis

SWOT dari LiQuid Production. Dengan analisis *Strength*, *Weakness*, *Opportunities*, *Threats*, sebuah perusahaan dapat mengidentifikasi kemampuan dan ancaman agar tetap bertahan dari kompetitor. Berdasarkan analisis SWOT yang ditemukan kendala yang dialami LiQuid Production berkaitan dengan *strengths* yang dimiliki yaitu tidak membatasi segala bentuk pelayanan kepada *client* dan *agency*. Walaupun hal ini termasuk kekuatan LiQuid Production dalam melayani *client*, namun akan berdampak buruk pada perusahaan jika tidak dibatasi sesuai dengan *budget* yang sudah ditentukan.

Contoh kendala kedua yaitu saat produksi iklan Mix Max terjadi miskomunikasi antara *talent coordinator* dengan manajemen *talent* yang mengakibatkan tidak hadirnya *main talent* saat *shooting*. Hal ini berkaitan dengan *weakness* dari LiQuid Production pada analisis SWOT yang sulit menemukan kru dengan kinerja yang baik dan benar.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala yang sudah dijabarkan, dapat ditemukan beberapa solusi selama proses kerja magang. Pada kendala pertama saat terjadi miskomunikasi mengenai *talent* di hari *shooting*, solusinya adalah membuat rencana cadangan seperti menyiapkan *talent* cadangan. Kemudian untuk ke depannya agar tidak terjadi kesalahan yang sama, setiap kru lebih baik mengingatkan kembali setiap *talent* akan datang sesuai tanggal yang sudah ditentukan satu hari sebelum *shooting*.

Untuk kendala kedua mengenai membengkaknya dana untuk konsumsi *client* dan *agency*, lebih baik menentukan nominal khusus untuk melayani *agency* dan *client*. Beberapa hal bisa dilakukan dengan mengurangi jumlah perwakilan *agency* yang datang saat *shooting* sekitar tiga hingga lima orang saja, selalu memakai kupon diskon saat memesan konsumsi melalui layanan pesan antar, serta inisiatif menyediakan konsumsi yang standar terlebih dahulu sebelum *client* dan *agency* meminta makanan yang diinginkan.