

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama bekerja di Impala Films, penulis mendapat bagian pekerjaan sebagai *assistant to director*. Penulis juga berkesempatan untuk berpartisipasi dalam beberapa produksi. Berikut adalah kedudukan dan koordinasi penulis dalam bekerja di Impala Films.

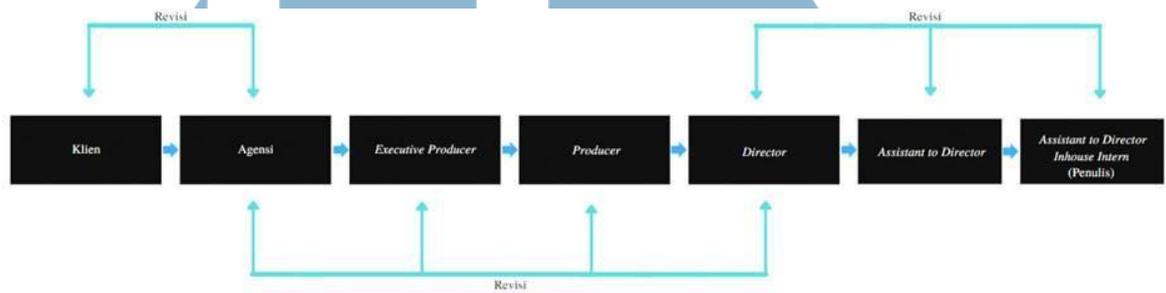
3.1.1 Kedudukan

Penulis bertugas untuk membantu segala kebutuhan dari Wildan sebagai *assistant to director* maupun oleh Rudy Satria sebagai sutradara. Kebutuhan yang dimaksud adalah mencari referensi visual berupa video, memberikan masukan dan ide-ide kreatif untuk mengembangkan arahan yang telah diberikan oleh agensi, membantu dan menyusun *deck* presentasi. Penulis juga mengerjakan pembuatan video *stillomatic* sebagai acuan visual dan durasi pada saat proses produksi. Pada saat proses produksi, penulis diberi kesempatan untuk dapat bekerja bersama asisten sutradara secara langsung di *set* syuting.

3.1.2 Koordinasi

Alur koordinasi kerja dimulai dari *client* memilih untuk memenangkan agensi yang mana. Apabila *client* sudah sepakat dengan agensi, maka agensi kemudian menghubungi *executive producer* dari rumah produksi tersebut. Kemudian dilakukan sebuah pertemuan pertama atau *initial brief*, di mana agensi menjelaskan keseluruhan cerita dan ide yang sudah disetujui bersama dengan *client*. Setelah mendapat seluruh arahan dari agensi, kemudian rumah produksi mulai bekerja untuk mengolah lagi ide-ide kreatif yang diberikan dengan memberikan sebuah visual dalam bentuk video dan memberikan ide-ide yang lebih menarik. Di sini penulis bekerja untuk membantu tugas sutradara dengan mencari video-video referensi yang menarik dari segala aspek dan berhubungan dengan ide-ide dari agensi. Dengan berkoordinasi dengan Wildan, apabila mendapatkan

referensi yang dicari, maka kemudian diberikan kepada Rudy. Lalu jika sudah terkumpul semua ide dan referensi, maka kembali dilakukan *meeting* atau *pre-production meeting*. Lalu jika semua sudah terasa baik, maka mulai masuk dalam proses produksi atau syuting. Setelah dilakukan tahap produksi, maka masuk dalam tahap pasca-produksi.



Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis saat berada di Impala Films mendapat posisi sebagai *assistant to director* yang bertugas untuk membantu segala pekerjaan sutradara mulai dari pra-produksi hingga pasca-produksi. Segala sesuatu yang diminta oleh sutradara dalam rangka mempersiapkan materi *pre-production meeting*, penulis turut serta membantu segala sesuatu yang dibutuhkan. Hal itu mulai dari mencari referensi baik audio maupun visual, pembuatan *stillomatic*, hingga penyusunan materi dalam *deck* presentasi.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tugas utama penulis di Impala Films adalah sebagai *assistant to director* untuk sutradara *inhouse*, yaitu Rudy Satria. Penulis bertugas untuk membantu segala pekerjaan dikerjakan oleh sutradara, mulai dari membantu mencari referensi visual hingga audio, referensi visual mencakup *mood and tone*, transisi, *camera treatment*, hingga referensi *supers*. Lalu ada juga referensi audio yang meliputi referensi *voice over* dan referensi *background*. Penulis juga memiliki tugas untuk membantu mempersiapkan bahan presentasi yang disusun dalam sebuah *deck*. Dari referensi-referensi yang sudah didapatkan, penulis memberikan kepada sutradara untuk dipilih sesuai dengan kebutuhan. Apabila sudah dipilih, bahan materi

kemudian disusun. Penulis juga memiliki tugas untuk membantu pembuatan video *stillomatic*.

Berikut merupakan tugas yang dikerjakan penulis sebagai *assistant to director* selama melakukan program magang kampus di Impala Films.

Tabel 3.1 Rincian Tugas yang Dilakukan

Week	Tanggal	Project	Pekerjaan
1	12 - 15 Jul	- Konten YouTube Impala	- Membuat konsep dan mencari ide konten YouTube. - Menyusun <i>pre-production deck</i> konten YouTube.
2	18 - 24 Juli	- Konten YouTube Impala - Bango <i>TVC</i>	- Mencari referensi konten YouTube Impala. - Mencari referensi visual komersial televisi Bango. - Menyusun <i>pre-production deck</i> Bango. - Membuat <i>stillomatic</i> komersial televisi Bango .
3	25 - 31 Juli	- Bango <i>TVC</i>	- Perbaiki <i>pitch deck</i> dan revisi <i>stillomatic</i> . - <i>Recce</i> dan <i>workshop</i> . - <i>Final Pre-Production Meeting</i> . - <i>Final Fitting</i> .
4	1 - 7 Agt	- Bango <i>TVC</i>	- <i>Checking</i> pembuatan <i>set</i> dan <i>internal meeting</i> . - <i>Shooting day</i> Bango. - Sesi pasca-produksi <i>offline editing</i> Bango. - Sesi pasca-produksi <i>coloring</i> Bango.
5	8 - 12 Agt	- GoFood <i>Digital Ads</i>	- Mencari referensi dan <i>workshop</i> kamera. - <i>Shooting</i> hari pertama dan kedua GoFood.
6	15 - 20 Agt	- Konten YouTube Impala	- Mencari konsep konten YouTube Impala.
7	22 - 26 Agt	- Konten YouTube Impala	- Mencari konsep konten YouTube Impala
8	29 Agt - 2 Sep	- Konten YouTube Impala	- Mencari konsep konten YouTube Impala
9	5 - 8 Sep	- Konten YouTube Impala	- Mencari konsep konten YouTube Impala

10	12 - 18 Sep	<ul style="list-style-type: none"> - Konten YouTube Impala 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyiapkan alat <i>podcast</i> konten YouTube Impala. - <i>Shooting podcast</i> konten YouTube Impala. - <i>Editing</i> konten <i>podcast</i> YouTube Impala.
11	19 - 25 Sep	<ul style="list-style-type: none"> - Konten YouTube Impala - REPUBLIKORP <i>Company Profile</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Shooting podcast</i> konten YouTube Impala. - <i>Editing</i> konten <i>podcast</i> YouTube Impala. - Mencari referensi REPUBLIKORP. - Pembuatan <i>stillomatic</i> REPUBLIKORP. - Pembuatan <i>pitch deck</i> REPUBLIKORP.
12	26 Sep - 1 Okt	<ul style="list-style-type: none"> - REPUBLIKORP <i>Company Profile</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan dan merapikan <i>pitch deck</i> REPUBLIKORP. - <i>Pre-Production Meeting</i> bersama agensi, <i>client</i> dan kru REPUBLIKORP. - <i>Recce</i> REPUBLIKORP.
13	3 - 9 Okt	<ul style="list-style-type: none"> - REPUBLIKORP <i>Company Profile</i> - Pizza Hut Indonesia <i>TVC</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Workshop</i> kamera, <i>workshop</i> talent, dan <i>fitting wardrobe</i>. - <i>Final Pre-Production Meeting</i> bersama agensi, <i>client</i> dan kru REPUBLIKORP. - <i>Drawing storyboard</i> Pizza Hut. - <i>Shooting day</i> REPUBLIKORP.
14	10 - 16 Okt	<ul style="list-style-type: none"> - REPUBLIKORP <i>Company Profile</i> - Pizza Hut Indonesia <i>TVC</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Sesi pasca-produksi <i>offline editing</i> REPUBLIKORP. - Sesi pasca-produksi presentasi <i>offline editing</i> bersama agensi dan <i>client</i>. - Mencari referensi Pizza Hut. - Mempersiapkan <i>pitch deck</i> Pizza Hut. - <i>Pre-Production Meeting</i> bersama agensi, <i>client</i> dan kru Pizza Hut. - <i>Workshop talent</i> Pizza Hut.
15	17 - 22 Okt	<ul style="list-style-type: none"> - Pizza Hut Indonesia <i>TVC</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Workshop food</i> Pizza Hut. - <i>Final Pre-Production Meeting</i> bersama agensi, <i>client</i> dan kru Pizza hut. - <i>Shooting</i> hari pertama dan kedua Pizza Hut.
16	23 - 27 Okt	<ul style="list-style-type: none"> - Pizza Hut Indonesia <i>TVC</i> - ESB Restaurant <i>Digital Content</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Sesi pasca-produksi <i>offline editing</i> Pizza Hut <i>Meat Max</i>. - Sesi pasca-produksi presentasi <i>offline editing</i> bersama agensi dan <i>client</i> Pizza Hut versi <i>Meatmax</i>.

			<ul style="list-style-type: none"> - <i>Final mix</i> pizza Hut versi <i>Meatmax</i>. - <i>Recce podcast</i> episode 3 ESB Restaurant. - <i>Shooting podcast</i> episode 3 ESB Restaurant.
17	31 Okt - 3 Nov	<ul style="list-style-type: none"> - Pizza Hut Indonesia <i>TVC</i> - ESB Restaurant <i>Digital Content</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Sesi pasca-produksi <i>offline editing</i> Pizza Hut versi <i>The Game</i>. - Sesi pasca-produksi presentasi <i>online editing</i> bersama agensi dan <i>client</i>. - <i>Recce podcast</i> episode 4 dan video testimoni ESB Restaurant. - <i>Shooting video</i> testimoni ESB Restaurant. - <i>Shooting podcast</i> episode 4 ESB Restaurant.
18	7 - 10 Nov	<ul style="list-style-type: none"> - ESB Restaurant <i>Digital Content</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Shooting podcast</i> episode 5 ESB Restaurant.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Dalam proses kerja magang yang penulis kerjakan, penulis mengerjakan beberapa *project*. Terdapat beberapa *project* kecil yang dalam pengerjaannya penulis bertanggung jawab sebagai *co-dir*. Seperti contohnya *project video digital* yang akan ditayangkan pada *platform* YouTube dan Instagram.

Dalam proses pra-produksi, penulis membantu untuk menyiapkan *deck* presentasi beserta isinya yang meliputi mencari referensi konsep, cerita, audio dan juga visual. Apabila semua materi sudah terkumpul dengan lengkap dan memenuhi kriteria sutradara, maka materi tersebut disusun dalam *deck* presentasi. Penulis juga mendapat kesempatan untuk membuat video *stillomatic* dengan menggunakan aplikasi *editing*. Dalam pembuatan video *stillomatic* penulis tidak sembarang dalam menyusun hasil *storyboard* karena video *stillomatic* menjadi acuan untuk hasil akhir. Seluruh kebutuhan materi presentasi ini kemudian dipaparkan pada saat *pre-production meeting*.

Pada saat proses produksi berlangsung, penulis berkesempatan untuk terlibat dalam produksi. Penulis bertugas siap sedia dalam membantu tugas sutradara pada saat di *set* lokasi dengan menyiapkan materi referensi pada saat dibutuhkan. Penulis juga bisa berkesempatan untuk membantu tugas asisten sutradara di *set* apabila dibutuhkan serta diizinkan.

Lalu pada saat pasca-produksi, penulis bertugas untuk menemani sutradara dalam mengikuti serangkaian pasca-produksi mulai dari *offline editing*, *offline present*, *grading*, *online editing*, dan *online present*. Saat proses pasca-produksi, penulis berkesempatan untuk mengamati seluruh rangkaian tersebut.

Berikut adalah beberapa *project* yang penulis kerjakan selama melakukan magang di Impala Films:

A. Bango Warisan Kuliner: Festival Jajanan Bango 2022

Setelah mendapat kabar bahwa dari *executive producer* bahwa *job confirm*, penulis kemudian diberi instruksi untuk mencari referensi visual yang dibutuhkan oleh sutradara, Rudy Satria. Penulis diberikan *client board* untuk mempelajari kebutuhan visual dan audio.

‘Bango Warisan Kuliner: Festival Jajanan Bango 2020’ merupakan salah satu *project* yang cukup besar, dikarenakan ini merupakan sebuah acara yang cukup besar juga. Setelah dua tahun acara ini tidak diadakan, client menginginkan sebuah video komersial yang dapat menggugah dan mengajak masyarakat untuk kembali hadir di acara tersebut. Dengan konsep yang meriah baik secara visual, mulai dari atribut festival hingga tempat dan juga audio yang memberi kesan meriah.

Penulis diberikan arahan untuk mencari referensi visual untuk *mood & tone* yang ‘filmis’, transisi, serta beberapa *camera treatment* dan *pouring treatment*.



Gambar 3.2 Video Digital dari YouTube Bango Warisan Kuliner

B. Pizza Hut Indonesia

Bagi penulis, *project* Pizza Hut Indonesia ini merupakan *project* yang cukup menantang, dengan dua versi berbeda dari konsep yang dipegang oleh dua agensi yang berbeda juga. Penulis merasa tertantang karena dalam kurun waktu dua minggu harus mengumpulkan referensi visual serta *treatment* untuk 2 versi yang berbeda. Dikarenakan penulis sudah mulai memahami *workflow* dan selera dari Rudy, penulis semakin tertantang untuk memberikan referensi yang sesuai dengan kriteria dari yang dibutuhkan.

Dalam *project* ini penulis mengumpulkan referensi yang dibutuhkan bersama sutradara agar konsep yang sudah dibentuk dapat tercapai dengan sesuai.

a. Meat Max Version

Project ‘Pizza Hut Indonesia: Meat Max’ merupakan video televisi komersial untuk mempromosikan menu baru dari Pizza Hut. Dengan mengusung konsep makanan *american breakfast* yang menjadi sebuah menu pizza.



Gambar 3.3 Foto dari Akun Instagram Pizzahut.Indonesia

Dalam *project* ini penulis bersama *assistant to director* lainnya mengumpulkan referensi visual berupa *mood & tone*, transisi perubahan makanan, transisi clip, *camera treatment & movement*, serta *supers*.



Gambar 3.4 Perbandingan Referensi *Mood & Tone* Mea tMax dengan Hasil



Gambar 3.5 Perbandingan Referensi *Supers* MeatMax dengan Hasil



Gambar 3.6 Perbandingan Referensi *Camera Treatment* MeatMax (*Macro Shoot*) dengan Hasil

Setelah mendapat semua referensi yang diperlukan, maka seluruh materi siap disusun dalam *pre-production meeting deck* untuk dipresentasikan kepada agensi dan *client*. Hasil dari gambar *storyboard* juga dimasukkan ke dalam *pre-production meeting deck* yang disusun *per-frame*. Adapun gambar *storyboard* disatukan menjadi sebuah video *stillomatic* sebagai acuan dalam produksi sesungguhnya. Materi *stillomatic* tersebut juga sudah digabungkan dengan audio atau *backsound* sesuai dengan yang dibutuhkan.



Gambar 3.7 Perbandingan Gambar *Storyboard* Meat Max dengan Hasil

Materi yang sudah lengkap siap untuk dipresentasikan kepada agensi dan *client* dalam *1st pre-production meeting*. Sutradara mempresentasikan semua materi dari *pitch deck* lalu mendapat masukan dari agensi dan *client*. Setelah melakukan *1st pre-production meeting*, kemudian tim produksi melanjutkan proses selanjutnya seperti kamera *workshop*, *casting* dan *talent workshop*, serta *wardrobe fitting*. Penulis juga mengerjakan hasil kamera *workshop* untuk di-*edit* agar mendapat sebuah perkiraan visual yang dibutuhkan.

b. *The Game Version*

Dalam rangka menyambut perhelatan Piala Dunia 2022 Qatar, Pizza Hut Indonesia juga ikut serta dalam euforia acara terbesar dalam sepakbola dunia. Pizza Hut Indonesia ingin mengeluarkan sebuah inovasi baru dalam bentuk makanan dengan membuat pizza berbentuk lapangan, lengkap dengan pemainnya. Pizza Hut Indonesia ingin meluncurkan sebuah pizza bernama *The Game* dan hanya diproduksi selama perhelatan Piala Dunia 2022 Qatar. Pizza ini yang berbentuk persegi panjang layaknya lapangan bola, lengkap dengan saus hijau di atasnya dan juga *meatball* berjumlah 22 biji layaknya para pemain yang sedang berlaga.



Gambar 3.8 Foto *Key Visual* Pizza The Game

Setelah mendapat arahan dari agensi, penulis diberikan arahan dari Rudy untuk mencari referensi visual yang dibutuhkan, baik dari referensi *mood & tone*, *mockup* dari stadium, euforia pertandingan sepakbola, *camera treatment & movement*, *pouring treatment* serta audio seperti *voice over*.



Gambar 3.9 Perbandingan Referensi *Mood & Tone* The Game dengan Hasil



Gambar 3.10 Perbandingan Referensi *Pouring Treatment* The Game dengan Hasil



Gambar 3.11 Perbandingan Referensi *Camera Treatment (Macro Shoot)* The Game dengan Hasil



Gambar 3.12 Perbandingan Referensi Euforia dan Selebrasi The Game dengan Hasil

Sama dengan *project* Meat Max, pada *project* ini juga penulis ikut diberikan arahan untuk melakukan *editing* untuk hasil *camera workshop* sesuai dengan kebutuhan. pada *project* ini, dan banyak materi yang harus di-*edit* karena keperluan visual yang cukup teknis.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan program kerja magang, penulis merasa tidak menemukan kendala yang begitu berarti, namun hanya beberapa kendala *minor*. Berikut adalah beberapa kendala yang penulis alami.

1. Kendala berdasarkan faktor bisnis merupakan kendala yang terjadi antara penulis dengan *customer* atau dalam industri kreatif disebut agensi dan *client*. Kendala ini kebanyakan muncul dari sisi *client* terhadap internal dari rumah produksi, seperti kasusnya pada *client* Pizza Hut Indonesia yang meminta *talent* yang baru pada saat H-2 sebelum *final pre-production meeting*, di mana seluruh materi sudah dikumpulkan dan sudah harus siap, namun ada keinginan dari *client* untuk mengganti *main talent*.
2. Kendala berdasarkan faktor alur kerja yang muncul dalam kondisi kerja baik secara vertikal maupun horizontal. Pada bagian ini penulis membagi menjadi faktor organisasi (vertikal) dan manajerial (horizontal). Secara organisasi, yang menjadi kendala bagi penulis adalah *timeline* kerja di industri kreatif komersial dari sebuah proyek begitu singkat dan padat dari *confirm job* hingga tahap *delivery* proyek. Lalu secara faktor manajerial yang dirasakan penulis adalah sistem kerja yang bersifat kekeluargaan yang dapat membuat jam kerja di kantor tidak menentu.
3. Kendala berdasarkan faktor personal merupakan kendala yang muncul dari dalam diri penulis. Kendala yang lumayan menghambat pekerjaan penulis

yaitu perangkat kerja yang kurang mumpuni. Penulis menggunakan *laptop* yang bukan *Apple*, sedangkan dalam setiap pekerjaan mestinya menggunakan *laptop* Mac. Akibatnya penulis terhambat dengan pengiriman berkas-berkas, dan materi. Kendala selanjutnya yaitu kurangnya wawasan penulis terhadap industri iklan membuat penulis harus beradaptasi lebih lama agar bisa menyeimbangi cara bekerja di industri ini.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Pada bagian ini penulis akan memaparkan bagaimana solusi terhadap kendala yang penulis alami selama melaksanakan program kerja magang di Impala Films.

1. Solusi bagi kendala dengan faktor bisnis di mana untuk kasus yang pertama bahwa *client* meminta untuk mengganti *main talent*. Penulis sebagai *assistant to director* hanya bisa memberikan saran yang tepat menurut penulis, namun untuk penerimaan masukan tersebut sepenuhnya adalah hak dari sutradara. Dalam hal ini sutradara menerima masukan tersebut untuk mengganti *main talent* tersebut karena dari pihak *client* sudah menyediakan *main talent* yang sering berperan sebagai *main talent* dalam beberapa proyek iklan dari Pizza Hut Indonesia sebelumnya. Lalu solusi untuk masukan dari *client* terhadap konsep yang sudah dibentuk, penulis mencari referensi-referensi berdasarkan *initial brief* beserta *mandatory* dari *client*. Dalam alur kerjanya, sutradara memasukan ide-ide kreatif untuk mengembangkan konsep yang sudah diberi baik dari *mood, tone, pergerakan kamera, set, wardrobe* dan lainnya. Dari proyek yang sudah pernah dikerjakan, *client* tidak memberikan masukan untuk konsep yang benar-benar mengubah, atau *minor*. Sutradara juga sudah memiliki prinsip atas apa yang sudah disusun pada *pre-production deck* dan menguasai materi. Maka dari itu, kebanyakan dari *client* sudah jatuh hati dengan konsep yang diberikan.
2. Berdasarkan faktor alur kerja pada faktor organisasi, dikarenakan penulis masih sangat minim wawasan mengenai industri kreatif komersial digital, maka penulis masih perlu adaptasi untuk *timeline*. Solusi dari penulis yaitu beradaptasi dengan cara bekerja yang cepat dan tepat. Tidak sedikit penulis melakukan kesalahan, namun bisa dimaklumi dan dibantu oleh *assistant to director* lainnya atau bahkan dari sutradara. Lalu dari faktor manajerial dalam

waktu bekerja, penulis sendiri tidak merasa terbebani dengan waktu kerja yang tidak menentu karena penulis juga menikmati cara bekerja dan beradaptasi. Solusi lainnya, penulis membiasakan diri untuk mengatur waktu dengan disiplin. Lalu apabila penulis bekerja hingga tengah malam, penulis dan para pekerja yang lain bersepakat untuk mengatur waktu masuk kerja di keesokan harinya lebih lama, untuk menjaga kesehatan bagi para pekerja.

3. Solusi bagi faktor personal, yaitu untuk kendala personal dalam bekerja terkhususnya pada *device*, penulis mengalami sedikit kendala karena tidak bisa bekerja dengan cekatan dan maksimal. Maka dari itu solusi untuk kendala tersebut yaitu penulis memaksimalkan dengan *device* yang ada untuk tetap menyeimbangi cara bekerja. Namun penulis masih merasakan kendala karena kurang fleksibel dalam bekerja, sehingga penulis akhirnya memutuskan untuk mengganti *device* yang sesuai. Lalu untuk kendala berikutnya mengenai wawasan penulis terhadap industri kreatif iklan, solusi bagi penulis yaitu terus mengimbangi seluruh cara bekerja dalam produksi serta banyak bertanya untuk menambah wawasan. Sebuah keberuntungan bagi penulis dikarenakan teman-teman kerja penulis di kantor sangat ramah dan terbuka untuk membagikan cerita pengalaman dan membuka wawasan penulis.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA