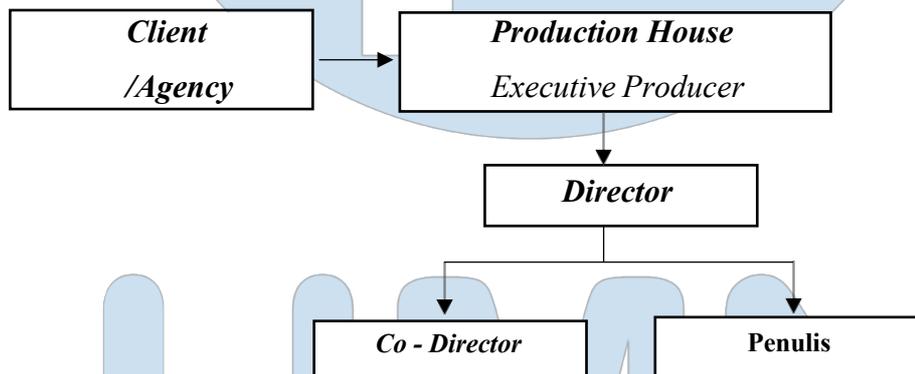


### BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada magang *track 2*, penulis mendapat kesempatan untuk ikut terlibat dalam pembuatan iklan Gosend Instant 1 Jam, Kredivo – *The Flexible Interview*, Axis – Kenapa Enggak, dan Supermi Nutrimi – Rasa Mie Goreng. Kedudukan penulis dalam kerja magang adalah sebagai *Assistant to Director*. Pekerjaan yang penulis lakukan adalah membantu Ica Lawendatu dalam tahap pra-produksi khususnya pada proses kreatif. Tugas penulis adalah membantu sutradara saat *brainstorming* ide, mencari referensi, membantu saat proses *recce* dan *workshop*, dan membuat materi presentasi untuk 1<sup>st</sup> PPM dan FPPM.



Gambar 3.1 Gambar Bagan Alur Koordinasi  
(Dokumen Perusahaan, 2022)

Selama penulis melakukan kerja magang, proyek dimulai saat *production house* menghubungi Ica Lawendatu. *Production house* akan menawarkan untuk mengikuti *pitching*, lalu akan mengirimkan *agency board* yang dibuat oleh pihak agensi. Tahap *pitching* dalam iklan biasanya dilakukan dengan 2 cara yaitu sutradara diminta membuat *treatment* yang sesuai dengan *agency board* dan membuat *quotation* yang sesuai dengan *agency board* serta *timeline schedule* sampai tahap *delivery*. Namun, selama penulis melakukan kerja magang *track 2*, tahap *pitching* yang dilakukan adalah dengan membuat *quotation*. Setelah

mendapatkan *agency board*, Alvin Lim sebagai *line producer* akan membuat *quotation* yang sesuai dengan *agency board*. Saat *quotation* sudah selesai, Alvin Lim akan memperlihatkan kepada Ica Lawendatu untuk meminta persetujuan. Jika sudah disetujui, *quotation* tersebut akan dikirimkan kepada *Executive Producer*.

Tahap selanjutnya yaitu menunggu konfirmasi dari pihak *production house* apakah *job on* atau tidak. Biasanya *production house* akan memberikan informasi hasil *pitching* setelah 1 minggu. Jika sutradara dipilih oleh *client* saat *pitching*, sutradara akan mengajak *co-director* dan penulis untuk melakukan *brainstorming* ide, mencari referensi, serta mengumpulkan materi kreatif yang dibutuhkan. Setelah itu, penulis akan menyusun materi presentasi untuk 1<sup>st</sup> PPM. Dalam 1<sup>st</sup> PPM, *client* akan memilih beberapa lokasi, *talent*, *wardrobe*, dan *art* yang sesuai. Selanjutnya, penulis akan mengikuti tahap *location recce*, *workshop talent* dan *workshop camera*, serta akan menyusun semua materi menjadi materi FPPM.

### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

No.	Minggu	Proyek	Tahap	Keterangan
1.	1 Juni 2022 – 10 Juni 2022	Gosend – Instant 1 Jam	Pra- Produksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan <i>brainstorming</i> ide</li> <li>- Membuat cerita yang sesuai dengan <i>tagline</i></li> <li>- Mencari referensi</li> <li>- Mengikuti dan membantu sutradara saat <i>workshop</i> kamera dan <i>talent</i></li> <li>- Membantu sutradara <i>Recce</i></li> </ul>

				- Menyusun materi presentasi untuk 1 <sup>st</sup> PPM dan FPPM
2.	11 Juni 2022 – 25 Juli 2022	Kredito – <i>The Flexible Interview</i>	Pra-Produksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan <i>brainstorming</i> ide</li> <li>- Mencari referensi warna, <i>mood</i>, <i>angle</i>, kamera, dan adegan.</li> <li>- Melakukan <i>recce</i></li> <li>- Mengikuti <i>workshop camera dan talent</i></li> <li>- Menyusun <i>deck presentation</i> untuk 1<sup>st</sup> PPM dan FPPM</li> </ul>
3.	17 Juni 2022 - 27 Juni 2022	Axis – Kenapa Enggak	Pra-Produksi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu sutradara dalam proses membuat cerita</li> <li>- Mencari referensi</li> <li>- Membantu sutradara membuat <i>sketch</i> arahan untuk <i>director's board</i></li> <li>- Membantu Sutradara memilih <i>talent</i></li> <li>- Membantu sutradara saat <i>recce</i></li> <li>- Menggantikan sutradara saat <i>workshop</i> kamera dan <i>talent</i> jika sutradar berhalangan</li> </ul>

				- Membuat materi presentasi untuk 1 <sup>st</sup> PPM dan FPPM.
4.	26 Juli 2022 – 5 Agustus 2022	Supermi Nutrimi – Rasa Mie Goreng	Pra-Produksi	- Membantu sutradara dalam <i>brainstorming</i> ide - Mencari referensi untuk <i>product shot</i> dan adegan - Membantu sutradara saat <i>recce</i> dan <i>workshop</i> . - Membuat materi presentasi untuk 1 <sup>st</sup> PPM dan FPPM.

Tabel 3.2 Tabel tugas yang dilakukan

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Dalam melaksanakan kerja magang bersama Ica Lawendatu, penulis membantu seluruh proses kreatif pada tahap pra-produksi. Penulis membantu sutradara dalam mencari ide saat melakukan *brainstorming*, mencari referensi untuk transisi antar shot, musik dan *treatment* kamera, dan moodboard. Lalu, penulis membuat materi presentasi saat 1<sup>st</sup> PPM dan FPPM yang berisi materi dari *art*, lokasi, *talent*, *wardrobe*, serta *timeline schedule*. Penulis membantu dalam proses *workshop* dan *recce* untuk menjelaskan dan menyampaikan visi misi sutrdara.

### 3.3.1 Axis – Kenapa Enggak

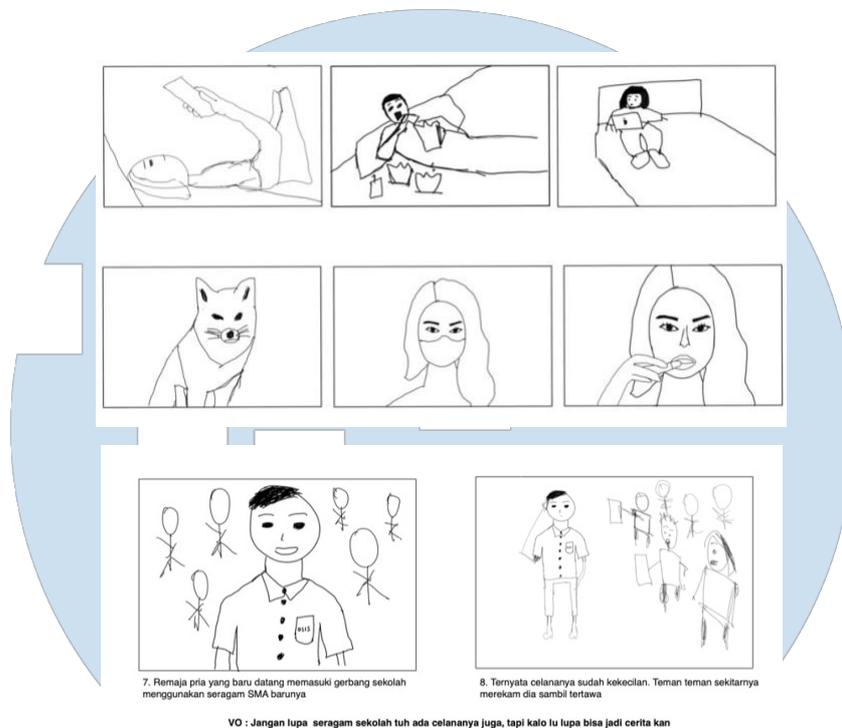
Pada proyek ini, Ica Lawendatu mendapatkan tawaran dari *production house* Thinktank Indonesia untuk mengikuti *pitching*. Pada tanggal 10 Juni 2022, pihak *client* memutuskan untuk bekerja sama dengan Ica Lawendatu. Proyek ini dimulai dengan agensi memberikan arahan mengenai ide iklan yang akan dibuat. Lalu, tim

akan melakukan proses *brainstorming* ide untuk dikembangkan sesuai dengan arahan dari agensi. Waktu persiapan diberikan kurang lebih dua minggu sampai pada hari *shooting*.

#### 1. Pra-Produksi

Pada saat melakukan *initial brief* bersama agensi bernama Bujuk Rayu, mereka menjelaskan konsep iklan yang telah disetujui bersama *client*. Iklan Axis kali ini ditargetkan untuk para generasi Z. Konsep iklan Axis kali ini adalah mengajak para generasi Z untuk membuat banyak cerita bersama. Hal ini dikarenakan dua tahun pandemi Covid-19 yang membuat para anak muda tidak bisa bertemu dengan teman-temannya. Axis ingin mengajak para anak muda untuk membuat banyak cerita dengan *campaign* #BikinBanyakCerita. Agensi juga memberikan catatan bahwa iklan ini ingin dibuat secara *modern*, sehingga secara *treatment* kamera, visual dan musik harus terlihat dan terdengar *modern* agar dapat diterima dengan baik oleh para generasi Z.

Saat ide cerita sudah terangkai menjadi cerita berdurasi satu menit, penulis berkoordinasi dengan *co-director* untuk membagi tugas dalam membuat sketsa *director's board* yang akan diberikan kepada pembuat *storyboard*. Saat proses pembuatan sketsa, Ica Lawendatu memberikan tugas kepada penulis untuk menggambar sketsa dari ide cerita yang dibuat. Sehingga, penulis menggambar sketsa untuk bagian pembuka iklan dan menggambar bagian cerita tentang anak remaja perempuan yang menggunakan riasan wajah sambil menggunakan masker. Lalu, saat masker dilepas terlihat riasan wajah perempuan tersebut hanya setengah dari wajahnya, sehingga ia melanjutkan riasan wajahnya sambil berkaca. Sketsa berikutnya yaitu remaja laki-laki dengan kemeja sekolah barunya berjalan di koridor sekolah dan disambut oleh teman-temannya. Namun, saat kamera menjauh ternyata ia masih menggunakan celana sekolahnya yang sudah kekecilan.



Gambar 3.1 Sketsa penulis untuk Arahan *Director's Board* (Dokumentasi Perusahaan, 2022)

Pada hasil akhir iklan, ide cerita penulis tetap digunakan meskipun ada sedikit modifikasi dari sutradara. Bagian iklan yang dimodifikasi adalah adegan remaja laki-laki bermain permainan *online*, remaja perempuan menggunakan *roller skate* dan remaja perempuan merayakan ulang tahun. Pada bagian remaja perempuan menggunakan riasan wajah ada sedikit perubahan dalam *editing* dan ada penambahan *graphics*. Berikutnya, bagian remaja laki-laki yang menggunakan celana kekecilan tetap sesuai dengan sketsa penulis dan terdapat beberapa tambahan pergerakan kamera.

Penulis membantu Ica Lawendatu dalam mencari referensi yang sesuai dengan *director's board*. Mulai dari referensi *graphics*, adegan, *editing*, *mood* dan pergerakan kamera. Setelah penulis mengumpulkan referensi, penulis akan memperlihatkan referensi tersebut kepada Ica Lawendatu. Lalu, Ica Lawendatu akan mensortir referensi yang disukai dan yang akan digunakan. Beberapa referensi yang penulis berikan digunakan

untuk menjadi acuan referensi pembuatan iklan Axis. Referensi penulis yang digunakan adalah iklan Nintendo – Just Dance it Out. Referensi tersebut digunakan sebagai referensi visual, warna, *mood*, serta *editing*.



Gambar 3.2 Jepretan Layar Referensi Visual dan *Editing* dari Iklan Nintendo – *Just Dance it Out*  
(Dokumentasi Perusahaan, 2022)

Penulis membantu sutradara dalam mensortir *talent* yang sesuai dengan *director's board*. Dari *director's board* yang sudah selesai, iklan ini membutuhkan 23 *talent* anak remaja generasi Z, 1 *talent* ibu guru, dan 15 *set* lokasi. Karena *talent* yang dibutuhkan cukup banyak, penulis membantu

Ica Lawendatu dalam mensortir *talent* yang diberikan oleh *talent coordinator*. Penulis mensortir *talent* berdasarkan penampilan yang dibutuhkan dan melihat video *acting* yang dikirimkan. Jika penulis sudah mensortir *talent*, penulis akan menyusun *talent* yang sudah dipilih dalam satu presentasi dan akan mempresentasikannya kepada Ica Lawendatu. Proses ini cukup panjang karena Ica Lawendatu cukup detail dalam memilih *talent*, sehingga *talent* yang dikirim oleh *talent coordinator* cukup banyak.

Selanjutnya, penulis akan menyusun materi presentasi untuk Ica Lawendatu yang akan digunakan pada 1<sup>st</sup> PPM. Penulis pun mengumpulkan materi presentasi dari divisi *art*, *wardrobe*, dan lokasi. Materi presentasi dibuat menggunakan *software macbook* yaitu *keynote collab*, agar sutradara dapat melihat perkembangan materi presentasi. Jika materi presentasi sudah

selesai disusun, penulis akan memperlihatkan materi presentasi kepada Ica Lawendatu secara langsung untuk diperiksa apakah ada revisi dari materi presentasi yang telah dibuat.



Gambar 3.3 Jepretan Layar Materi Presentasi 1<sup>st</sup> PPM  
(Dokumentasi Perusahaan, 2022)

Rapat 1<sup>st</sup> PPM dimulai dengan diskusi bersama agensi, saat rapat Ica Lawendatu akan mempresentasikan materi dan agensi akan memberikan komentar. Jika agensi memiliki tanggapan, penulis akan segera memperbaiki materi presentasi dan mencatat tanggapan dari agensi untuk diingatkan kepada Ica Lawendatu. Setelah rapat bersama agensi, rapat akan dilanjutkan bersama dengan *client*. Tugas penulis saat rapat berlangsung adalah mencatat setiap tanggapan dari *client* sebagai materi revisi. Seluruh tanggapan dari agensi dan *client* akan disatukan dan disampaikan kepada seluruh *crew* dengan cara mengirim *file* pdf.

Tahap selanjutnya yaitu penulis membantu Ica Lawendatu saat melakukan *recce* dan *workshop talent*. *Set* lokasi yang dibutuhkan pada cerita cukup banyak. Maka dibutuhkan lima lokasi untuk *shooting*, diantaranya sekolah, tiga kamar, kafe, dan tempat tukang jahit. *Recce* yang dibutuhkan untuk pembuatan iklan Axis ini membutuhkan 3 hari untuk dapat menemukan lokasi yang sesuai. Saat *recce*, penulis bersama tim yang lainnya membantu tahap *framing* kamera. Penulis akan menyusun *file* foto

*recce* menjadi sebuah presentasi, lalu penulis akan memperlihatkan hasil *recce* kepada Ica Lawendatu untuk meminta tanggapan.

Saat *workshop talent*, penulis menjelaskan dan mengarahkan cerita pada *talent*. Namun, jika *acting* dari *talent* tidak sesuai dengan *brief*, penulis akan berdiskusi dengan *co-director* mengenai *acting* atau adegan yang harus diperbaiki. Setelah selesai *workshop*, penulis memberikan arahan kepada tim *casting* untuk nantinya akan menggunakan lagu apa dan bagian mana saja yang harus digunakan. Dalam proses ini penulis juga akan berkoordinasi dengan *co-director* apakah ada adegan yang tidak sesuai.

Setelah seluruh proses persiapan telah dilakukan, penulis akan menyusun materi presentasi untuk *Final Pre-Production Meeting*. Materi presentasi terdiri dari *final director's board*, *location recce*, *set drawing and props*, *final fitting*, hasil *workshop* dan *schedule*. Sebagai *Assistant to Director*, penulis harus memeriksa seluruh hal yang berhubungan dengan kreatif sebelum diberikan kepada Ica Lawendatu.

Untuk *director's board*, penulis membaca dan mengecek apakah ada *typo* atau kesalahan gambar. Dalam menyusun hasil *recce*, penulis berdiskusi dengan *Director of Photography* untuk membahas *frame* mana yang akan digunakan. Untuk materi *set drawing* dan *props*, penulis akan memeriksa apakah ada revisi dalam warna dan penempatan properti. Untuk hasil *final fitting* dan hasil *workshop*, penulis akan mengecek apakah materi yang diberikan sudah sesuai dengan arahan. Jika belum sesuai dengan arahan, penulis akan meminta setiap kepala divisi untuk memperbaiki materi.

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan proses kerja magang bersama Ica Lawendatu sebagai *Assistant to Director*, ada beberapa hal yang menjadi kendala penulis, yaitu:

1. Penulis sempat merasa kesulitan untuk beradaptasi dengan jam kerja yang bersifat sangat fleksibel. Penulis harus selalu *standby* setiap harinya termasuk hari libur, untuk menunggu informasi jam kumpul.
2. Kemampuan gambar penulis yang terbatas membuat penulis membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membuat sketsa *director's board*.

### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang penulis lakukan untuk mengatasi kendala-kendala yang ditemukan adalah sebagai berikut, yaitu:

1. Penulis selalu memastikan waktu kumpul dari malam hari dan menyalakan *alarm* di pagi hari agar penulis dapat membaca informasi yang ada di grup.
2. Penulis mencari gambar yang mirip dengan adegan atau menggambar dengan gambar yang mirip, lalu dimodifikasi agar sesuai dengan adegan yang ingin digambar.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA