

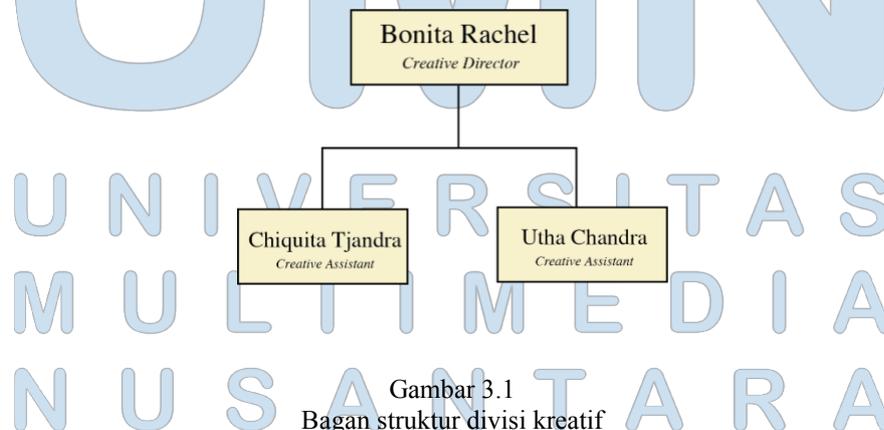
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama melakukan praktek kerja magang, penulis mengikuti beberapa *proyek* yang dikerjakan oleh Miura Films. Penulis biasanya terlibat dari tahap *development* hingga *pre production*. Dikarenakan proyek yang banyak dalam satu *timeline* waktu yang serupa, penulis diharuskan membentuk *deck* dengan cepat. Terkadang penulis juga dilibatkan dalam proses *post production*, biasanya penulis diminta untuk membuat *credit title card design* dalam sebuah proyek musik video.

Koordinasi

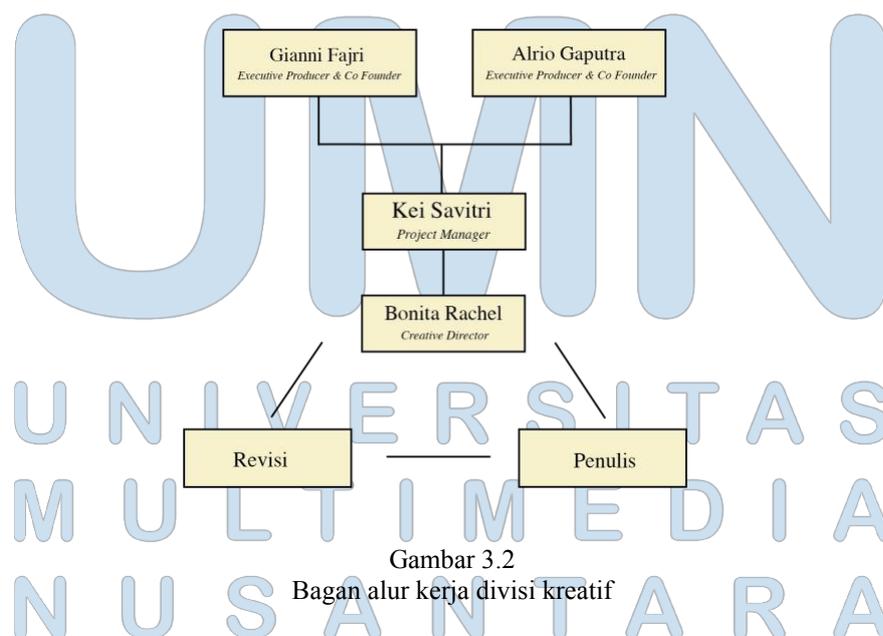
Divisi kreatif dalam Miura Films beranggotakan 3 orang yaitu penulis, Utha Chandra dan Bonita Rachel. Bonita Rachel selaku *creative director* yang memegang penuh tanggung jawab atas proses kreatif yang berjalan dari proyek internal maupun eksternal Miura Films. Maka penulis akan menunggu perintah dari *creative director* untuk melakukan pekerjaannya.



Gambar 3.1
Bagan struktur divisi kreatif

Kedudukan

Sedangkan untuk alur pekerjaannya penulis akan menunggu *brief* yang diberikan oleh *creative director* yang ia dapatkan dari *project manager*. Pertama kadang penulis diminta untuk menulis *storyline* suatu proyek terlebih dahulu kemudian diasistensikan kepada *creative director*. Setelah sudah menerima *feedback* dari *creative director*, penulis pun melanjutkan pekerjaannya untuk membentuk sebuah *deck* bersama Utha Chandra. Di dalam suatu *deck* kreatif biasanya membuat alur cerita, *objective* sebuah cerita, sinopsis eksternal, *moodboard*, *keyword* yang melambangkan proyek tersebut, referensi video, *color palette*, referensi *set & wardrobe*, dan hal-hal kreatif lainnya. Kemudian setelah *deck creative* selesai, *deck* tersebut akan dipresentasikan kepada klien. Setelah konsep dan cerita disetujui oleh klien, *deck creative* ini pun juga yang akan dibawa kepada kru eksternal produksi nanti agar semua kru dapat memahami proyek yang sedang dikerjakan.



Gambar 3.2
Bagan alur kerja divisi kreatif

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama periode kerja magang, penulis belajar banyak sebagai *creative assistant* dari proses pra produksi hingga pos produksi. Pada saat tahap pra produksi penulis akan membantu sutradara untuk membentuk *creative deck* yang sedang dibentuk. Di saat sedang rapat bersama klien penulis pun juga turut hadir dan membuat MOM untuk *feedback* yang didapatkan dari klien. Kemudian pada saat proses produksi penulis membantu hal-hal yang bisa dibantu seperti mengurus *talent*, membantu melengkapi kebutuhan sutradara dan lain-lain. Kemudian disaat post produksi, penulis akan membantu membuat *credit title* pada setiap proyek musik video. Menjadi *creative assistant* mengajarkan penulis untuk dapat berpikir kreatif dan membentuk sebuah konsep dalam suatu proyek dengan jelas, sehingga mempermudah divisi lain untuk memahami cerita dan konsep yang ingin disampaikan oleh sutradara. Dalam menjadi *creative assistant*, penulis juga mengurus bagian kreatif divisi lain seperti tata kamera, tata cahaya, tata rias dan lain-lain tetapi penulis tidak berhubungan langsung dengan divisi tersebut. Penulis hanya membantu membentuk presentasi yang rapi agar memudahkan divisi lain memahaminya. Berikut adalah tabel yang berisi jaban-an pekerjaan yang sudah dilakukan oleh penulis selama periode magang berlangsung.

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

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

No	Bulan	Proyek	Keterangan
1	Juli	Pra produksi – paska produksi Musik video Thomas Djorgi – Umpan Cinta	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis memulai magang pada saat proyek video musik ini pada tahap pra produksi. Penulis membantu merapikan beberapa keperluan <i>deck</i>. - Penulis mengikuti FPPM secara <i>online</i> - Penulis tidak mengikuti proses <i>shooting</i> dikarenakan harus mengerjakan proyek lain - Penulis membuat desain kredit pada tahap paska produksi
		Pra produksi – produksi Musik video Yura Yunita – Dunia Tipu-Tipu	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis memulai magang pada saat proyek ini sudah memasuki tahap pra produksi. Penulis membantu memperbaiki <i>deck</i> kreatif setelah mendapatkan <i>feedback</i> dari klien. - Penulis mengikuti proses <i>shooting</i> musik video.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

		Pra produksi – produksi Musik video Vierratale – Semua Tentangmu	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis memulai magang pada saat proyek ini sudah memasuki tahap pra produksi. - Penulis mengikuti proses shooting video musik - Penulis membuat desain kredit pada tahap paska produksi
		Pra produksi – produksi Line up video Synchronize Festival 2022	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis memulai magang pada saat proyek ini sudah memasuki tahap <i>development</i> - Penulis mengikuti rapat pertama untuk pengajuan konsep Bersama klien - Penulis membantu tim tata artistik untuk membuat properti - Penulis mengikuti proses <i>shooting</i>
		Pra produksi – produksi Musik video visualizer Hanin Dhiya – Sempat & Marah	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis membuat <i>deck</i> kreatif dan mencari referensi untuk proyek video musik - Penulis mengikuti rapat PPM pertama Bersama klien untuk mencatat <i>feedback</i> dari klien

			<ul style="list-style-type: none"> - Penulis mengikuti setiap rapat PPM Bersama kru - Penulis mengikuti proses <i>shooting</i> video musik - Penulis membuat membuat desain kredit video pada tahap paska produksi
2	Agustus	Pra produksi – paska produksi Musik video Stereowall – Home	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis membantu merapikan <i>deck</i> kreatif yang sudah dibentuk oleh sutradara - Penulis mengikuti PPM internal antar kru - Penulis membuat desain kredit video pada tahap paska produksi
		Internal proyek Miura bernama In- Sight	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis membentuk konsep dan <i>deck</i> kreatif untuk membuat proyek internal dari Miura - Penulis mempresentasikan konsep proyek kepada tim internal Miura - Penulis mendesain isi dari proyek tersebut

UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

		<p>Paska produksi</p> <p>Musik video Iwan</p> <p>Fals – Kabar</p> <p>Aroma Tanah</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis membuat beberapa grafis untuk kebutuhan visual musik video, contohnya untuk promo Instagram, tiktok dan platform lain. - Penulis membuat desain desain kredit video pada tahap paska produksi
September	<p>Pra produksi Video</p> <p>after movie</p> <p>Synchronize fest</p> <p>2022</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis membantu sutradara membuat <i>deck</i> kreatif agar dapat diajukan untuk klien - Penulis membuat MOM pada saat mengikuti PPM Bersama klien - Penulis melakukan <i>recce</i> Bersama sutrada, produser dan kru kamera ke <i>venue</i> - Penulis mengikuti workshop bersama tim kamera - Penulis mengikuti kegiatan <i>shooting</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Proses paska produksi masih berlanjut hingga sekarang

U M M N

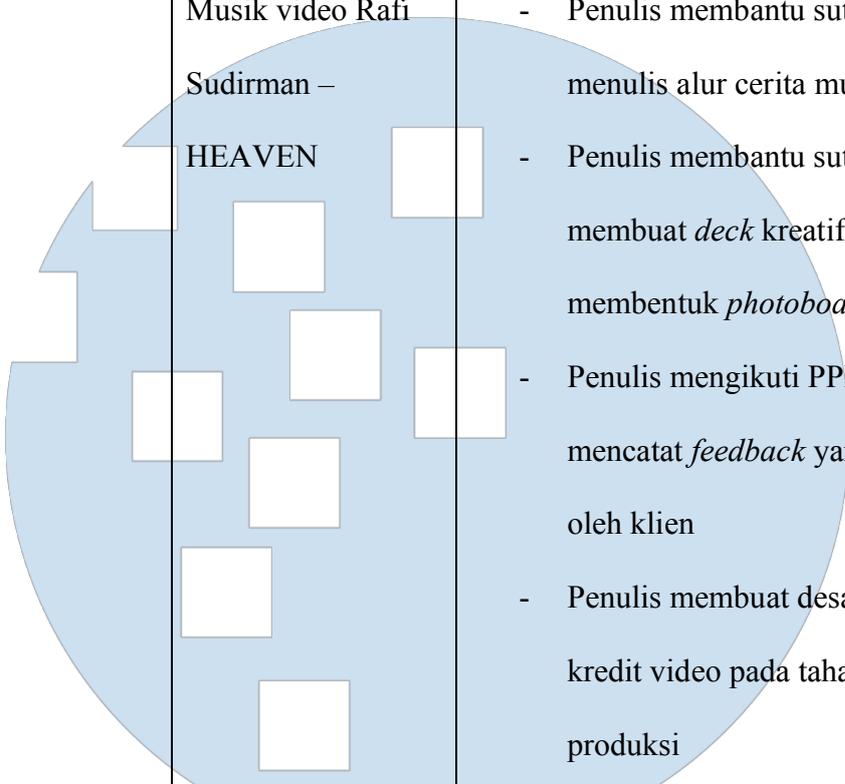
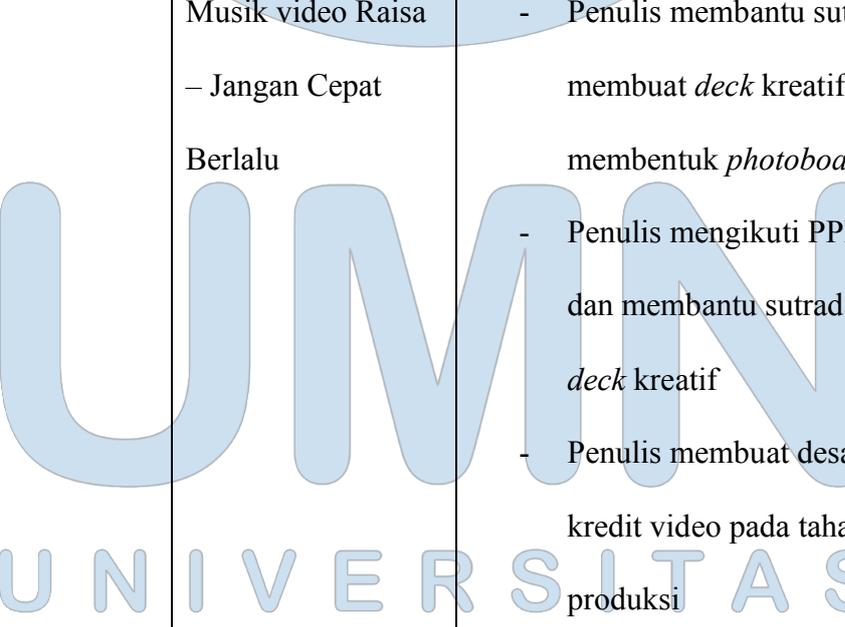
U N I V E R S I T A S

M U L T I M E D I A

N U S A N T A R A

	Sosial media Miura Films	Penulis membuat desain untuk kebutuhan sosial media Miura films, desain tersebut berisi foto-foto proyek yang sudah Miura Films kerjakan.
Oktober	Musik Video Zara Leola – Anak Sekolah	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis diminta untuk membuat alur cerita untuk video musik tersebut - Penulis membantu sutradara membuat <i>deck</i> kreatif dan membentuk <i>photoboard</i> - Penulis mengikuti PPM Bersama kru internal - Pada saat hari produksi penulis membantu menjadi <i>talent coordinator</i> karena <i>talent</i> yang dibutuhkan memiliki jumlah yang cukup banyak - Penulis membuat desain desain kredit video pada tahap paska produksi

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

	<p>Musik video Rafi Sudirman – HEAVEN</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Penulis membantu sutradara menulis alur cerita musik video - Penulis membantu sutradara membuat <i>deck</i> kreatif dan membentuk <i>photoboard</i> - Penulis mengikuti PPM dan mencatat <i>feedback</i> yang diberikan oleh klien - Penulis membuat desain desain kredit video pada tahap paska produksi
	<p>Musik video Raisa – Jangan Cepat Berlalu</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Penulis membantu sutradara membuat <i>deck</i> kreatif dan membentuk <i>photoboard</i> - Penulis mengikuti PPM internal dan membantu sutradara merevisi <i>deck</i> kreatif - Penulis membuat desain desain kredit video pada tahap paska produksi

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

		Paska produksi Video di balik layar film Sri Asih	Penulis membantu sutradara membuat desain <i>thumbnail</i> youtube video di balik layar film Sri Asih.
November		Musik video Alsa - Persimpangan	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis membantu sutradara menulis alur cerita musik video - Penulis membantu sutradara membuat <i>deck</i> kreatif dan membentuk <i>photoboard</i> - Penulis mengikuti PPM dan mencatat <i>feedback</i> yang diberikan oleh klien - Penulis membuat desain desain kredit video pada tahap paska produksi
Desember		Pra produksi Musik video Yovie ft. Andmesh – Tercatat di Hatiku	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis membantu sutradara dalam membuat <i>deck</i> kreatif dan membentuk <i>photoboard</i> - Penulis membantu sutradara mencari opsi lokasi
		Musik video Bunga Citra Lestari ft Diskoria &	Penulis membantu sutradara membuat <i>deck</i> kreatif dan membentuk <i>photoboard</i>

		Laelilmanino - Badai Telah Berlalu	- Penulis mengikuti rapat internal tim kreatif dan membentuk MOM - Penulis membantu sutradara mendesain <i>deck</i> kreatif
--	--	--	--

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama melaksanakan praktik magang dengan jobdesk *creative assistant*, penulis biasanya terlibat dalam setiap tahap produksi video musik. Walaupun terkadang ada beberapa proyek yang tidak tidak semua tahapnya diikuti oleh penulis. Pada saat melaksanakan praktik magang, biasanya *creative assistant* mendapat dua jenis proyek yang berbeda yaitu, proyek internal dan eksternal. Biasanya proyek internal adalah proyek yang dibuat oleh Miura untuk mengembangkan rumah produksi, contohnya seperti mendesain isi *feeds* sosial media Miura, membuat konten In-sight untuk sosial media Miura dan lain-lain. Lalu biasanya untuk proyek eksternal adalah proyek yang datang dari klien.

Selama melaksanakan praktik magang, Miura Films banyak mengerjakan video musik. Selama pembuatan musik video dari tahap pra produksi hingga paska produksi, penulis akan ikut di setiap tahap tersebut. Dalam tahap pra produksi biasa penulis akan berdiskusi bersama sutradara untuk membentuk sebuah alur cerita dan sebuah konsep, setelah sudah ditentukan penulis akan langsung menuangkan ide tersebut dalam sebuah *deck* kreatif. Setelah *deck* kreatif terbentuk, *deck* tersebut

akan dipresentasikan kepada klien dan akan melakukan revisi hingga sesuai dengan yang klien inginkan. Setelah itu masuk pada hari produksi, pada tahap ini sebenarnya tugas penulis sudah tidak diperlukan, tetapi penulis sering membantu divisi lain jika diperlukan, seperti menjadi *talent coordinator*, *extras*, membantu produser, dan lain-lain. Setelah hari produksi telah berlalu dan masuk dalam paska produksi, biasanya penulis akan mengikuti sutradara untuk melihat hasil *offline editing* maupun hingga *online editing*. Biasanya penulis akan berdiskusi bersama sutradara untuk mencapai hasil yang paling maksimal. Setelah itu biasanya penulis diminta untuk mendesain kredit yang akan ada di akhir video. Hal tersebut dilakukan karena *art director* Miura Films ingin tetap menjaga keselarasan desain dari rasa yang ada dalam sebuah proyek musik video.

3.2.2.1 Proyek Musik Video Yura Yunia berjudul Dunia Tipu-Tipu

Yura Yunita adalah seorang penyanyi asal Indonesia yang sudah memulai karirnya dari tahun 2014 sampai sekarang. Sebelumnya Miura Films sudah pernah bekerjasama bersama Yura untuk pembuatan musik video Tujur Batin yang disutradari oleh Gianni Fajri.

Saat proyek ini sedang memasuki tahap pra produksi, penulis baru memulai praktik magang. Maka penulis masuk ke dalam proyek ini saat sudah di tengah-tengah pra produksi. Proyek ini disutradari oleh Gianni Fajri selaku pendiri dari Miura Films dan Bonita Rachel selaku *art director*. Di saat hari pertama melakukan praktik magang, penulis langsung diminta untuk mengikuti PPM bersama tim

internal agar penulis dapat memahami konsep dan alur cerita yang sedang dibuat. video musik Dunia Tipu-tipu berbeda dari musik video yang biasanya dibuat, video musik ini menggunakan *treatment* bersifat *experiment/experience* bukan sebuah adegan yang sengaja dibuat. *Experiment* yang dilakukan adalah sutradara akan memberikan ruang kosong dan memanggil 6 pasangan dengan latar belakang yang berbeda-beda seperti, ibu dan anak, dua pasang Suami dan Istri, dua pasang sahabat, kakak dan adik dan ayah dan anak.

Flow experiment yang dilakukan adalah pertama-tama pasangan akan masuk ke dalam ruangan kosong yang sudah dibuat senyaman mungkin untuk mereka duduk, agar mereka dapat mengelola perasaan mereka dan menyampaikan perasaan tersebut dengan leluasa. Pasangan akan duduk saling berhadapan. Kemudian lagu Dunia Tipu-Tipu pun dibuka, pasangan tidak diperbolehkan untuk bicara satu sama lain, mereka hanya boleh diam dan menatap masing-masing pasangannya sambil berpegangan tangan. Hal tersebut dilakukan agar mereka dapat dengan jujur merespon perasaan tersebut. Setelah setiap pasangan sudah selesai mendengar lagu tersebut setiap pasangan akan diberikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan hubungan mereka. Sesi ini dibantu oleh Nabila seorang terapis yang akan memberikan aba-aba di bawah persetujuan sutradara. Video eksperimen ini pun akan di kombinasi dengan *scene* Yura bernyanyi bersama *choir* anak-anak agar mempermanis video.

Dunia Tipu-Tipu adalah proyek *shooting* pertama penulis dalam periode kerja magang tersebut. Pada hari *shooting*, penulis tidak diminta melakukan banyak hal. Sekali-kali penulis hanya membantu asisten produser untuk mengambilkan

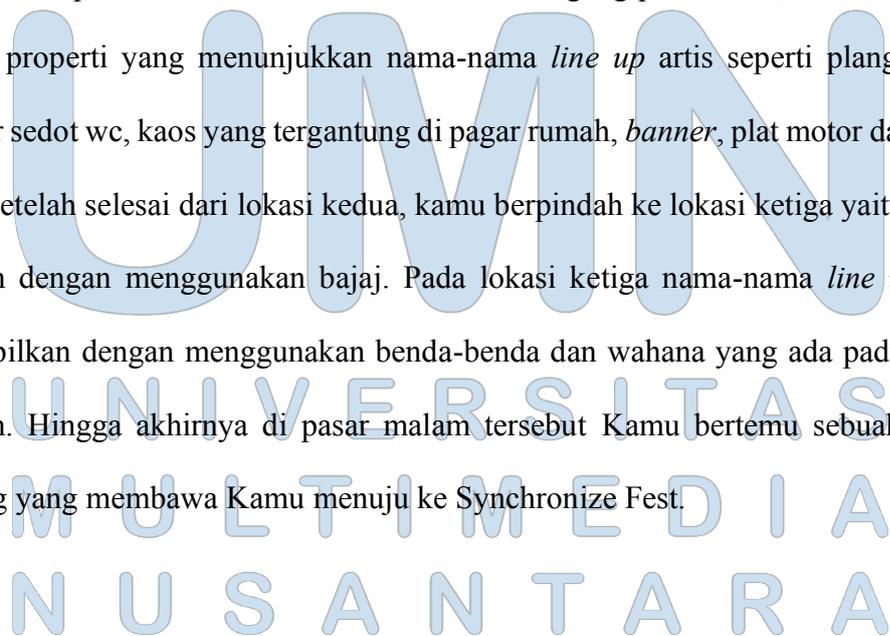
barang dan penulis diminta untuk memahami *flow shooting*. Selama proses *shooting* berlangsung, penulis mengikuti kedua sutradara dan menyimak bagaimana proses *shooting* terus berjalan. Proyek inipun menjadi proyek pertama di mana penulis mulai belajar untuk membentuk sebuah *deck* kreatif.

3.2.2.1 Proyek *Video Line Up Announcement* untuk Synchronize Festival 2022

Synchronize festival adalah salah satu festival musik besar Indonesia yang sudah ada sejak 2016, Synchronize fest digelar pada tanggal 7-9 Oktober 2022 dan memiliki tema bernama “Lokal lebih Vokal”. Biasanya pada saat penjualan tiket, Synchronize fest sudah membocorkan beberapa *line up* artis yang akan tampil pada acara tersebut tetapi pada tahun 2022 Synchronize Fest ingin memberikan *treatment* yang berbeda. Synchronize Fest sudah menjual tiketnya terlebih dahulu tanpa memberitahu satupun artis yang akan tampil. Maka untuk mengumumkan siapa saja artis yang akan tampil, Synchronize memilih untuk membuat video *Line Up Announcement* untuk memberi tahu 121 nama penampil yang akan tampil di Synchronize Fest. Pada PPM pertama bersama klien, penulis bersama tim pergi menuju kantor klien untuk melakukan rapat. Klien pun menyukai konsep yang dipresentasikan oleh sutradara proyek ini yaitu Bonita Rachel. Konsep yang dibuat oleh sutradra adalah video ini akan menyajikan info *line up* yang di kemas dengan tema “lokal” sesuai dengan yang disuarakan oleh Synchronize fest tahun ini. Dengan penyajian visual yang personal dan eksentrik khas Indonesia, contohnya seperti bajaj, warteg, warnindo, pasar malam, dan lain-lain. *Treatment* video yang diterapkan dalam video ini adalah *point of view* video. Dalam video ini akan ada

dua karakter yang membawa cerita ini terus maju yaitu Sinta dan Kamu. Kamu yang berarti adalah penonton. Kamera adalah mata Kamu maka Kamu akan terus berinteraksi bersama Sinta. Video akan terasa personal dan nyata bahwa kamu adalah orang yang secara langsung bersenang-senang bersama Sinta dan menemukan jalan Mu untuk masuk ke Synchronize Fest 2022.

Alur cerita dalam video ini adalah Kamu berjanji untuk bertemu Sinta di suatu tempat, kemudian Kamu memberikan selebar poster yang berisi tentang “Hai kamu! Temukan pintu menuju Synchronize Fest 2022” kemudian Kamu dan Sinta pun pergi berpetualang untuk mencari pintu tersebut. Di saat sedang menelusuri lokasi pada kanan kiri lokasi pun akan terlihat nama-nama *line up* artis yang diletakkan di tempat-tempat yang ada. Kamu dan Sinta pergi menelusuri ke 3 lokasi, yang pertama adalah Toko kaset De Majors di mana tempat Kamu dan Sinta bertemu, nama-nama *line up* artis terlihat pada beberapa kaset, *vinyl* dan poster yang ditempel di pintu. Kemudian lokasi kedua adalah gang perumahan, di sini banyak sekali properti yang menunjukkan nama-nama *line up* artis seperti plang jalan, sticker sedot wc, kaos yang tergantung di pagar rumah, *banner*, plat motor dan lain-lain. Setelah selesai dari lokasi kedua, kamu berpindah ke lokasi ketiga yaitu pasar malam dengan menggunakan bajaj. Pada lokasi ketiga nama-nama *line up* pun ditampilkan dengan menggunakan benda-benda dan wahana yang ada pada pasar malam. Hingga akhirnya di pasar malam tersebut Kamu bertemu sebuah pintu kuning yang membawa Kamu menuju ke Synchronize Fest.



Pada proyek kali ini, penulis diminta untuk membantu sutradara untuk merapikan *deck* kreatif seperti membuat *photoboard* dan membantu tim tata artistik untuk mendesain properti yang menunjukkan nama-nama *line up*.



Gambar 3.3
Photoboard video line up announcement Synchronize

Saat proyek ini penulis membutuhkan waktu yang lama untuk mengerjakan sebuah *deck* dan *membreakdown* satu-satu nama artis yang akan tampil karena jumlah artis yang tampil sangat banyak. Setelah rapat pertama penulis diminta untuk merevisi *deck* kreatif sesuai dengan yang dijelaskan oleh sutradara. Kemudian penulis juga mulai mendesain beberapa properti yang harus didesain. Setelah mengajukan beberapa desain pertama dan dikirimkan kepada klien, ada beberapa revisi mengenai desain tersebut. Penulis dan tim pun segera merevisi desain tersebut. Penulis bersama tim menghabiskan waktu selama dua minggu untuk membuat *creative deck* dan desain properti *list* hingga akhirnya disetujui oleh klien.



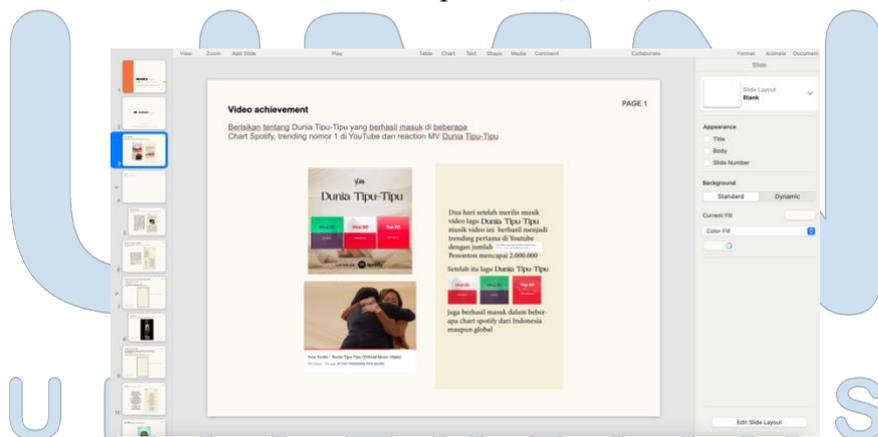
Gambar 3.4
Desain properti untuk *line up announcement* Synchronize

Hingga akhirnya hari *shooting* pun tiba, *crew call* pada jam 11:00 WIB berkumpul di titik pertama yaitu M Bloc. Pada *shooting* kali ini, penulis yang biasanya membantu sutradara ataupun produser kini penulis membantu tim tata artistik menata properti. Pada saat *shooting* terjadi keterlambatan jam selesai, yang seharusnya pada jadwal selesai di pukul 23:00 wib menjadi selesai di pukul 03:00 WIB. Setelah proses *shooting* selesai dan memasuki tahap paska produksi, penulis mengikuti *preview* pertama dan membantu sutradara untuk menuliskan *feedback* yang akan diberikan kepada editor kembali. Hingga akhirnya pada saat video sudah selesai, video ini pertama kali ditampilkan pada *press conference* yang diadakan di M Bloc.

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

3.2.2.1 Proyek Internal Miura bernama “IN-SIGHT _____”

Selain proyek eksternal, Miura Films juga ingin mengembangkan hal-hal yang dapat dikembangkan secara internal. Maka supervisor selaku *founder* Miura, Alrio Gaputra meminta penulis untuk membuat rancangan konten yang menarik untuk sosial media Miura Films agar dapat menarik lebih banyak *audience*. Penulis pun membentuk konten yang akan dipresentasikan di keesokan harinya dan dibantu oleh *art director* dari Miura yaitu Bonita Rachel. Keesokan harinya penulis pun mempresentasikan konten yang dirancang bernama IN-SIGHT _____. IN-SIGHT _____ merupakan sebuah *section of contents* yang menceritakan bagaimana latar belakang kreatif setiap proyek yang ada di dalam Miura Films dikemas dalam bentuk *mini magazine* dalam *stories* instagram lalu akan disimpan di *highlights*. *Audience* dapat melihat bagaimana perjalanan sebuah karya dapat terbentuk dari sebuah *brief* hingga menjadi sebuah cerita/konsep. Lalu di dalam konten tersebut dapat berisi bermacam-macam konten seperti foto, video, teks dan rekaman suara.



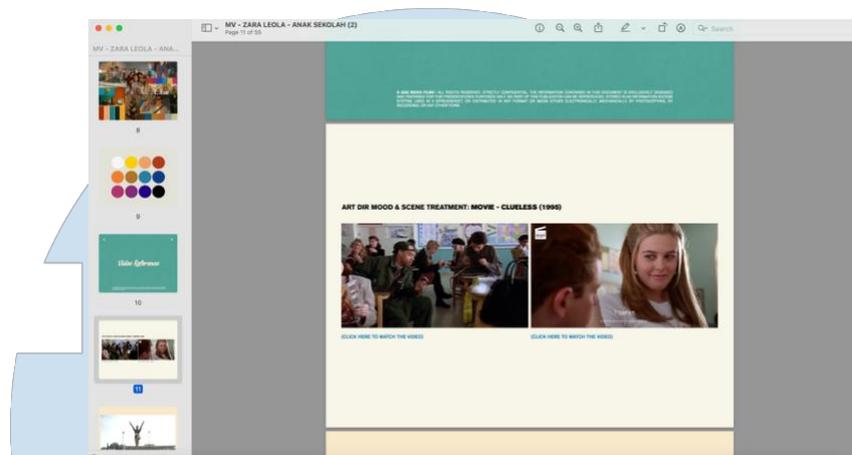
Gambar 3.5
Desain zine untuk IN_SIGHT (Dunia Tipu-Tipu)

Ini adalah pertama kalinya penulis membentuk sebuah *deck* secara sendiri tanpa dibantu oleh *art director*, lalu ini juga pertama kali penulis melakukan presentasi kepada seluruh tim Miura Films. Setelah melakukan presentasi, penulis pun diberi beberapa *feedback*, penulis pun memperbaiki *feedback* tersebut dan mulai mendesain konten tersebut. Proyek pertama yang ingin dibahas oleh penulis adalah video musik Yura Yunita berjudul Dunia Tipu-Tipu. Setelah mendesain satu konten penulis pun melakukan asistensi kepada Bonita Rachel dan ada beberapa perbaikan yang penulis lakukan. Namun sekarang proyek Insight harus diberhentikan terlebih dahulu dikarenakan banyak proyek eksternal yang masuk maka harus fokus kepada proyek tersebut terlebih dahulu.

3.2.2.1 Proyek musik video Zara Leola berjudul Anak Sekolah

Zara Leola adalah seorang penyanyi muda asal Indonesia. Pada proyek kali ini Zara Leola mendapat kesempatan untuk me *remake* lagu Anak Sekolah yang dulu dinyanyikan oleh Chrisye. Musik video ini disutradarai oleh Bonita Rachel, saat proyek ini masuk penulis diminta oleh sutradara untuk menulis alur ceritanya terlebih dahulu. Penulis pun mulai membentuk *deck* kreatif dan mencoba menulis alur cerita lalu diasistensikan kepada sutradara.

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 3.6
Creative Deck proyek musik video Anak Sekolah

Penulis pun mendapat *feedback* dan melanjutkan untuk menulis. Setelah konsep sudah rampung, penulis ikut dalam PPM pertama bersama klien secara daring. Konsep pun diterima dengan baik namun ada beberapa hal yang masih harus diperbaiki. Pengerjaan *pitch deck* ini pun memakan waktu selama dua minggu hingga konsep diterima oleh klien. Musik video ini bercerita tentang anak SMA yang sedang jatuh cinta, sama seperti yang disampaikan pada lirik lagu, karena lagu yang seru dan banyak nada *upbeat*. Maka dibutuhkan *koreografi* tarian dan *extras* yang lumayan banyak jumlahnya. Dikarenakan hal tersebut, penulis pun diminta untuk menjadi *talent coordinator* pada saat shooting. Hal yang menjadi tantangan dalam proyek video musik ini adalah dikarenakan beberapa *extras* yang ada di dalam musik video ini juga beberapa artis, maka penyocokan jadwal dan jam *shooting* pun menjadi sulit. *Shooting* diadakan pada Minggu, 2022 dikarenakan banyak *cast* yang masih sekolah maka *shooting* terpaksa dilakukan saat *weekend*.

Shooting dimulai pada jam 06:00 WIB – 00:00 WIB karena adanya sedikit kendala pada tim kamera. Setelah proses *shooting* selesai, masuk ke proses paska produksi. Penulis diminta sutradara untuk membuat desain kredit sebagai penutup video. *Timeline* untuk pembuatan musik video ini dari pra produksi hingga paska produksi pun termasuk cepat dibanding biasanya, musik video langsung 7 hari setelah hari produksi.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Menjadi seorang *creative assistant* harus dengan cepat mengerti selera dan rasa yang ingin disampaikan oleh sutradara. Sedangkan hal yang berhubungan dengan kreatif memiliki tolak ukur yang sangat luas. Kendala pertama yang dihadapi oleh penulis adalah memahami selera *art director* atau sutradara dalam setiap proyek. Karena jika penulis tidak memahami hal yang diminta oleh atasan maka hal tersebut jelas memperlambat pekerjaan karena akan terus mendapatkan revisi. Maka pada awal periode magang dimulai penulis masih kesusahan untuk mengerti dan bekerja cukup lambat.

Kemudian kendala kedua adalah waktu kerja yang cepat. Alur kerja sebuah rumah produksi yang cepat membuat penulis kaget untuk menyesuaikan. Apalagi jika Miura Films sedang memegang banyak proyek dalam satu bulan, contohnya seperti bulan Juli, Miura memegang lima proyek dengan *timeline* yang mirip. Karena belum terlalu terbiasa pada masa awal penulis pun tidak dapat mengerjakan *deck* dengan cepat, karena belum terlalu paham tentang bagaimana cara membuat

deck dengan benar dan rapi. Maka karena penulis yang belum dapat membuat *deck* dengan benar, penulis beberapa kali lembur agar mendapatkan hasil yang maksimal.

Kemudian kendala terakhir adalah jarak tempat tinggal penulis dan kantor yang cukup jauh. Jarak dari rumah penulis sampai kantor adalah 15 kilometer tempat tinggal penulis ada di Sunter, Jakarta Utara. Sedangkan kantor berada di Cipete, Jakarta Selatan. Aturan ganjil dan genap juga mempersulit penulis untuk membawa kendaraan dari rumah, selain itu kemacetan yang terjadi di metropolitan juga menjadi salah satu hal yang sulit bagi penulis karena untuk pergi ke kantor dapat memakan minimal satu jam sampai satu setengah jam.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala yang penulis sudah jabarkan sebelumnya, penulis memiliki solusi yang dapat dijalani. Solusi untuk masalah pertama adalah penulis harus sering mengerjakan *deck* dan berdiskusi bersama *art director* agar makin lama penulis makin memahami selera yang dimiliki oleh Miura Films. Semakin lama progres pun semakin terlihat, saat memasuki bulan ketiga, revisi saat sedang dalam pembuatan *deck* kreatif pun semakin sedikit jumlahnya. Lalu solusi kedua juga bisa dengan lebih mendekatkan diri kepada tim internal Miura agar mencegah miskomunikasi yang dapat menyebabkan kesalahan. Dengan lebih dekatnya penulis dengan tim kreatif Miura Films, penulis menjadi lebih memahami apa yang

U
M
M
N
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

dimaksud oleh mereka. Kemudian solusi untuk menyelesaikan pekerjaan tepat waktu adalah memulai pekerjaan lebih awal agar dapat menghindari lembur.

Solusi untuk kendala terakhir adalah penulis menyesuaikan jadwal pekerjaan dengan jenis moda transportasi yang dipilih. Mobil yang dimiliki penulis memiliki plat nomor ganjil, maka biasanya pada tanggal genap penulis memilih untuk menggunakan transportasi online ataupun transportasi umum. Biasanya transportasi umum seperti transjakarta dipilih oleh penulis jika keesokan harinya adalah jadwal *work from home*, karena jika menggunakan transportasi umum untuk menempuh jalan pulang estimasi waktunya minimal satu setengah jam. Peraturan kantor yang menerapkan dua hari *work from home* dalam satu minggu pun sudah sangat memudahkan penulis dalam efisiensi pulang dan pergi kantor. Maka pekerjaan menjadi lebih cepat terselesaikan.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA