

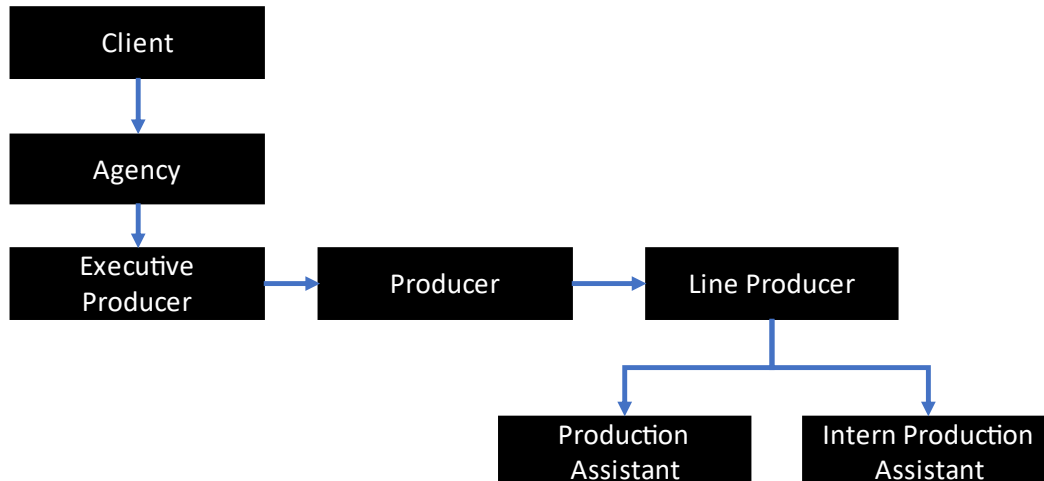
BAB 3

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

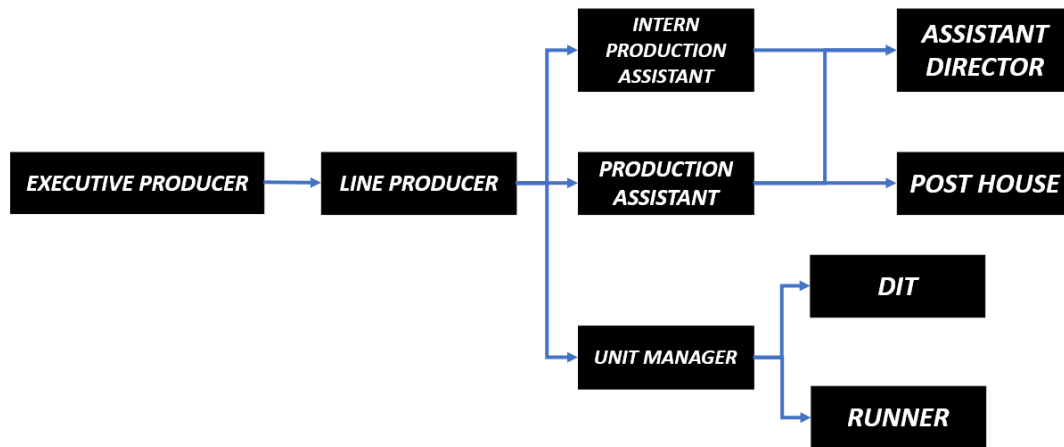
Pada bagian ini, penulis akan menjabarkan kedudukan dan koordinasi penulis selama magang di GaneshaIdea. Penulis juga akan menguraikan pekerjaan dan kendala yang dihadapi penulis sebagai *Production Assistant*.

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam melaksanakan program magang di GaneshaIdea, penulis berkesempatan sebagai production assistant. Saat menjalani keseharian di kantor, penulis biasanya mendapatkan arahan atau tugas dari *in-house production assistant*, *line producer*, *executive producer*, maupun *president director*. Penulis bertugas *assisting in house production assistant*, mempersiapkan *deck* yang akan digunakan untuk presentasi kepada klien maupun *agency*, membuat notulensi *meeting*, dan mencari referensi untuk *director*.



Bagan 2.2 Alur Koordinasi
(GaneshaIdea)



Bagan 2.3 Alur Koordinasi dalam Project

(Ganeshaldea)

3.1.1 Penjelasan Alur Koordinasi

Executive Producer bertugas memberikan *brief* kepada *Line Producer* mengenai proyek yang sedang dikerjakan. Setelah mendapat *brief* dari *Executive Producer*, *Line Producer* akan menyampaikan *brief* yang sudah diberikan *Executive Producer* kepada *Production Assistant*. Ketika sudah melakukan *brief*, *Line Producer* akan berada dalam ruangan mendampingi klien selama proyek berlangsung untuk berkoordinasi kepada *Production Assistant* dan *Unit Manager* di lapangan.

Production Assistant bertugas di lapangan berkomunikasi bersama *Assistant Director*, *Unit Manager*. Alur koordinasi *Assistant Director* saat proyek berlangsung yakni dengan *Line Producer* namun biasanya *Line Producer* akan berkomunikasi dengan *Assistant Director* melalui perantara *Production Assistant*.

Bertugas sebagai penyedia peralatan syuting serta penyedia makan dan minum untuk klien dan kru, biasanya *Unit Manager* menunggu koordinasi dari *Production Assistant*. DIT adalah tim yang bertugas sebagai *transfer data* saat salah satu *scene* dalam proyek sudah rampung. Tim yang bertugas apabila ada kebutuhan mendadak. *Runner* juga bertugas membeli/menyewa barang-barang yang telah dicatat.

Post House adalah tim yang bekerja pada tahap *post-production*, mereka melakukan *visual effect*, *color grading*, dan *supers*. Tim *Post House* yang mengerjakan tahap *editing* dan lainnya biasanya didampingi bersama *Executive Producer*, *Line*

Producer, dan *Production Assistant*.

Pada beberapa proyek tertentu, GaneshaIdea memungkinkan penulis untuk mencoba hal-hal baru. *Jobdesc* utama penulis adalah *production assistant*, namun juga dapat merangkap sebagai tim *wardrobe* dan menjadi kru BTS. Penulis menyelesaikan tugas penulis sebagai *production assistant* pada tahap pra-produksi dan menjadi tim *wardrobe* pada saat *shooting*.

Ketika menjadi tim *wardrobe*, penulis bertugas untuk mempersiapkan pakaian mulai dari baju celana serta kostum lainnya. Saat masa pandemi ini, GaneshaIdea tetap menerapkan *work from office*, namun beberapa pertemuan dengan klien dilakukan secara daring. Tidak ada perbedaan yang signifikan akan alur produksi GaneshaIdea dengan rumah produksi lain. GaneshaIdea akan mendapatkan *brief* awal dari klien (perusahaan/agens) yang dihadiri oleh *executive producer* dan didampingi oleh *line producer/production assistant*.

Tahap tersebut biasa disebut dengan *aanwijzing*. Jika terjadi kesepakatan harga dan konsep, setelah *aanwijzing* masuklah ke tahap *job confirmation* kepada GaneshaIdea. *Executive producer* akan menunjuk produser untuk memimpin proyek dengan *budget* dan *timeline* yang telah disepakati. Penulis membantu mempersiapkan keperluan *shooting* dari tahap *development* hingga *post-production*.

3.2 Mengasah Keterampilan dalam Mengelaborasi Shot dengan membuat Stilomatic

Dalam pelaksanaan kerja magang di GaneshaIdea, penulis mendapatkan tugas yang beragam, Hal ini terjadi karena GaneshaIdea selalu memiliki lebih dari satu proyek yang akan maupun sedang dikerjakan setiap bulannya. Penulis mendapatkan tugas dari berbagai macam pihak dengan *project* dan kebutuhan yang berbeda beda.

Dalam proses kerja magang, penulis berkesempatan membantu ataupun terjun langsung dalam proses pra-produksi sampai produksi untuk beberapa proyek yang akan dikerjakan oleh GaneshaIdea. Pada tahap *Initial Brief* penulis diminta untuk membuat *stillomatic* oleh *Line Producer* untuk dimasukkan ke dalam *pitching deck*.

Stillomatic diperlukan guna mengatur waktu secara *realtime*. Dalam proses ini, juga dimasukkan sampel *audio* serta gambar dari *storyboard* atau diberikan gerak

sederhana guna memahami adegan (Pratama dkk., 2019).

3.2.1 Woshi-Woshi

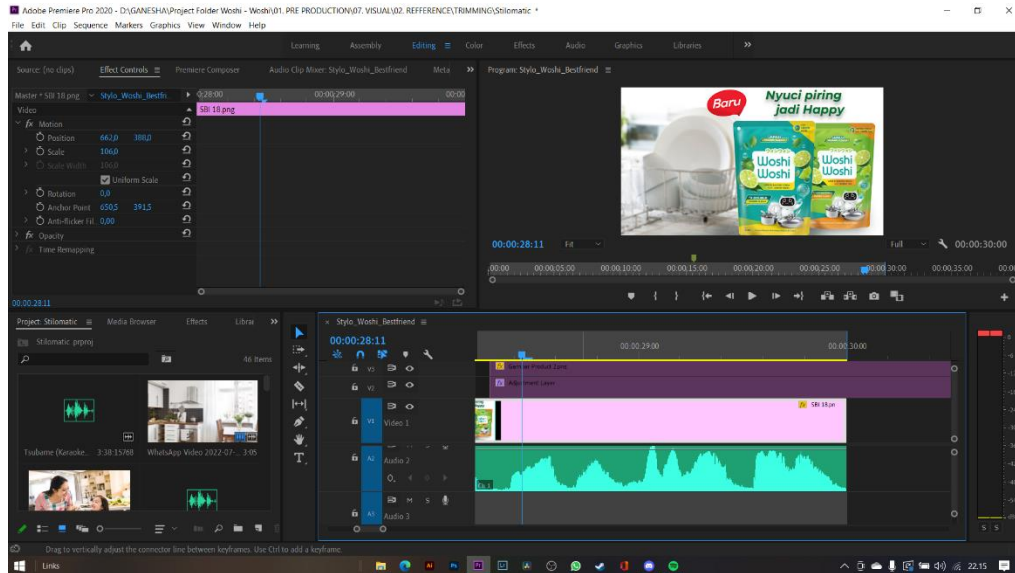
Woshi-Woshi merupakan produk dari perusahaan PT. Bina Karya Prima, produk ini merupakan produk terbaru dari PT. Bina Karya Prima, jadi produk tersebut belum di produksi sama sekali.

Client memberikan *client brief* kepada tim produksi, lalu dilakukan pembuatan *script*. Setelah selesai, *storyboard* dan *voice over recording* dibuat bersamaan berdasarkan *script*, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *stillomatic* atau *animatic*. *Animatic* dapat dikatakan sebagai *storyboard* yang bergerak, di mana animator melakukan penentuan perkiraan waktu adegan, transisi, dan *pacing* secara keseluruhan (Ignasius dkk. 2022).

Pada proyek ini penulis diminta oleh *Line Producer* GaneshaIdea untuk membuat *Stillomatic* untuk dimasukkan kedalam *pitching deck* yang akan dipresentasikan kepada *client*. *Stillomatic* bertujuan untuk memperkirakan waktu dalam suatu video, namun perbedaannya dengan *animatic* adalah *stillomatic* berbentuk gambar tidak bergerak (Alessia, 2018). *Stillomatic* yang sudah selesai akan dipresentasikan kepada *client* untuk mendapatkan *feedback*. Berikut ini adalah gambar 3.3 yang berupa alur *editing stillomatic* Woshi-woshi:

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.3. Timeline editing Stilomatic Woshi-Woshi
(Arsip GaneshaIdea)

Pada tahap ini penulis melakukan *editing* menggunakan *editing software* Adobe Premiere Pro. Proses *editing* yang penulis lakukan adalah menggabungkan beberapa referensi gambar untuk dibuat menjadi sebuah video yang konsep atau tema ceritanya sudah dibuat oleh Ganesha Idea.

3.2.2 Kendala yang Ditemukan

Pada tahap ini *stilomatic* belum mendapat koordinasi lebih lanjut karena proyek tersebut sempat ditunda karena beberapa hal, dan dikarenakan proyek masih ditunda sampai akhirnya penulis mengakhiri kontrak dengan GaneshaIdea.

Beberapa kendala lainnya yang saya temukan seperti banyak waktu yang terbuang untuk mencari referensi untuk tiap *shot* yang harus dimasukkan ke dalam *stilomatic*, referensi *shot* yang penulis ambil berupa foto yang diambil dari *browser*.

3.2.3 Solusi dari Kendala yang Ditemukan

Cara penulis mendapatkan solusi untuk menangani kendala tersebut adalah dengan cara mencari foto tersebut di Shutter stock, Getty Images, Envato,

Pinterest, dan lainnya. Setelah penulis mengumpulkan foto yang diperlukan, *Line Producer* akan melakukan pengecekan untuk memberi *feedback* kepada penulis mengenai kelayakan foto tersebut yang nantinya akan digunakan sebagai bahan *stillomatic*.

3.3 Melatih Komunikasi dengan *Client* saat Proyek Berlangsung.

Sebagian besar orang beranggapan bahwa berkomunikasi itu sesuatu hal yang mudah dilakukan, mengingat semenjak kecil kita sudah biasa melakukannya. Namun dalam konteks tertentu, terutama jika komunikasi yang ingin kita lakukan bertujuan untuk mendapatkan efek dari komunikasi, maka kita akan berfikir dua kali untuk mengatakan bahwa berkomunikasi itu mudah.

komunikasi dikatakan efektif apabila pesan yang disampaikan oleh komunikator dapat menghasilkan efek-efek atau perubahan-perubahan sebagaimana yang diinginkan komunikator, seperti perubahan pengetahuan, sikap, dan perilaku (Nurhadi. 2017).

Komunikasi kelompok terjadi dalam konteks komunikasi interpersonal dan sudah melewati tahapan komunikasi intrapersonal (Puspita Tutiasri, 2016). Komunikasi adalah hal yang sangat krusial dalam industri kreatif, sebagai *Production Assistant* penulis dilatih oleh *Executive Producer* untuk turun langsung ke lapangan untuk mendampingi *client* dan menjadi notulensi untuk mencatat apa saja *feedback* yang diberikan oleh *client*.

Tropical merupakan salah satu produk minyak goreng yang ada di Indonesia. Kali ini Tropical memproduksi video dengan *tagline* “Tropical Go Green”. Produksi video memiliki dua versi, yaitu TVC, dan juga *Music Video*.

Penulis mulai melakukan praktik kerja magang pada 10 Juni 2022. *Shooting* proyek Tropical Go Green sudah dilakukan dari tanggal 8 Juni sampai 13 Juni 2022. Oleh karena itu, penulis hanya terlibat 1 hari masa *production*. Sebelumnya *executive producer* yang juga supervisor penulis selama magang di GaneshaIdea telah berpesan bahwa dalam proyek ini penulis hanya menjadi notulensi untuk mencatat *feedback client*. Penulis dilibatkan sejak *production* saja hingga *post-production*

meskipun tidak mengikuti dari awal hingga akhir. Berikut ini adalah gambar 3.4. ruang *agency* dan *client* tempat penulis berkomunikasi:



Gambar 2.4. Ruang *Agency* dan *Client* Tempat Penulis berkomunikasi
(Arsip GaneshaIdea)

Pada proyek ini terdapat tiga *production assistant*, yaitu *freelance production assistant*, 2 *intern production assistant* termasuk penulis. Pada saat *shooting* berlangsung, *freelance production assistant* menjadi kepala tim dan penulis bekerja sama dengannya.

Kedua *intern production assistance* saat *shooting* memiliki tugasnya masing-masing. Tugas *freelance production assistance* adalah memastikan dan mengkoordinasikan kelancaran *shooting*. Tugas penulis sebagai *intern production assistance* yang berada dibawah naungannya. Selama proses *shooting* berlangsung penulis menjadi jembatan komunikasi antara kru dengan *client*.

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