



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

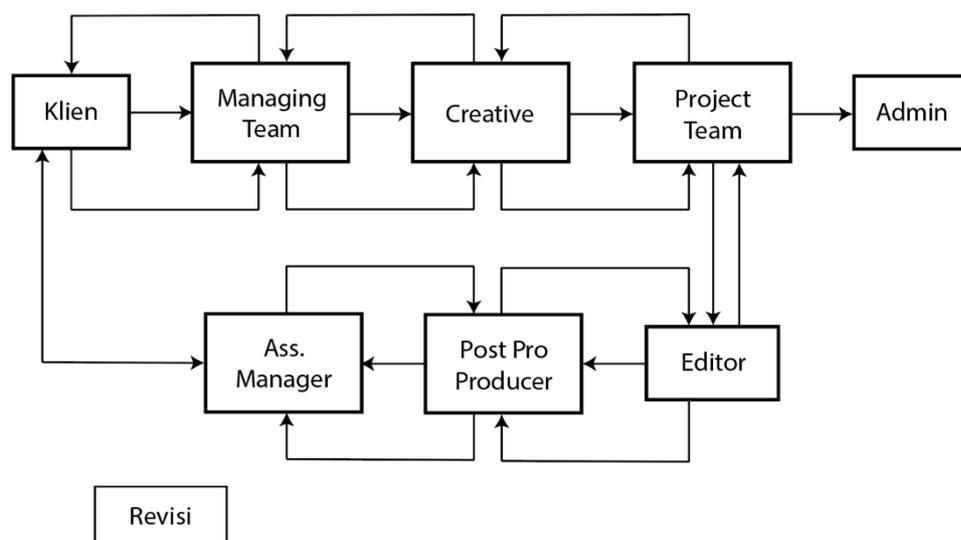
Proses kerja di Pijaru umumnya dimulai dari proses *dealing* harga dan ide konsep cerita dengan calon klien yang dikerjakan bersama antara produser yang bersangkutan dan AE (*account executive*). Setelah mendapat pengarahan dari calon klien, tim *creative* membuat beberapa *storyline* untuk memberi jawaban atas pengarahan yang sudah diberikan, dalam tahap ini tim *creative* juga harus mampu membuatnya semenarik mungkin. Kemudian tahap selanjutnya adalah tim *creative* memberikan *storyline* kepada *assistant manager* untuk mendapat persetujuan, dan ditahap ini produser juga sudah mulai membuat estimasi perhitungan *budget* yang disesuaikan dengan kebutuhan cerita. Kemudian AE meneruskan kepada calon klien dalam bentuk *creative deck* yang berisikan; estimasi *budget*, *storyline*, *moodboard* dan *visual reference*. Jika calon klien menyetujui salah satu dari *storyline* yang dibuat, maka akan masuk ke tahap pra-produksi dengan *project team* yang dipilih, kemudian dilanjutkan dengan proses PPM pertama hingga *final* PPM dengan klien.

Setelah semua disetujui dan konsep sudah matang, berikutnya akan dilakukan proses produksi hingga berakhir di tahap paska produksi/ *post-production*. Setelah produksi selesai, tim *post-production* yaitu seorang *offline/online editor* akan mulai langsung melakukan *roughcut* untuk kembali melakukan revisi dari klien sampai proses *fine cut* dan *final mixing*, yang dipertanggung jawabkan oleh *post-production supervisor* dalam bagian *quality control*, dan *post-production producer* yang memastikan semua proses berjalan sesuai *timeline*. Dalam proses *post-production*, *assistant manager* ikut berperan serta melakukan supervisi terhadap pekerjaan yang sedang berlangsung, sebelum hasil akhir diteruskan pada klien.

Proses kerja yang sama juga terjadi jika Pijaru melakukan proses produksi internal untuk Youtube, bagian yang berbeda hanya pada proses awal yang tidak

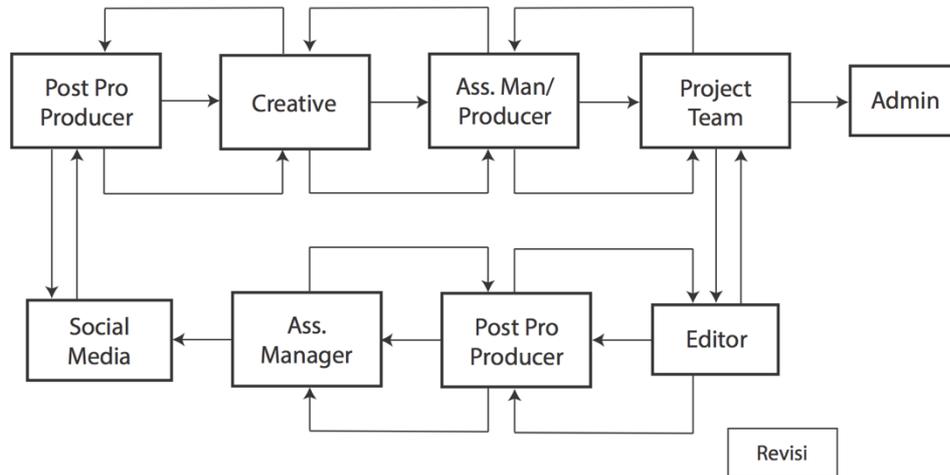
membutuhkan klien. Untuk video internal proses kerjanya dimulai dari *post-production producer* yang memberikan *timeline* produksi berikutnya. Sehingga *post-production producer* akan langsung memberi info pada tim kreatif untuk segera membuat *script* untuk konten yang akan naik berikutnya. Baru setelah itu diteruskan pada tim produksi. Umumnya proses produksi internal akan lebih cepat karena ide seringkali sudah matang, dan langsung menuju proses produksi, sampai *post-production*.

Penulis berada pada bagian *intern production assistant* dibawah langsung bagian tim *videographer* dengan koordinasi dari *producer*. Sehingga penulis disini bekerja hampir dalam setiap proses produksi yang dilakukan, membantu proses *shooting* berjalan dengan baik. Namun di Pijaru, mereka menanyakan bidang yang biasa dikerjakan penulis sebelumnya, sehingga dalam kebanyakan produksi penulis akhirnya ditempatkan sebagai *assistant* dalam tim *videographer* sebagai *assistant camera*, *camera person* dan juga *gaffer*, dengan koordinasi langsung dari *director* dan *videographer*, Ivan dan Devina. Namun dalam beberapa produksi kecil yang tidak membutuhkan banyak alat dan orang dalam satu tim, penulis juga membantu sebagai *clapper*.



Gambar 3.1. Koordinasi *project* eksternal

(Dokumentasi penulis)



Gambar 3.2. Koordinasi *project* internal

(Dokumentasi penulis)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut tabel hal-hal yang dikerjakan penulis dan *project* yang terlibat selama melakukan magang di Pijaru.

No.	Minggu Ke-	<i>Project</i>	Deskripsi
1	1 (4/3/2019)	Interview HRD with Ariel Tatum	Mencatat <i>time code</i>
2	1-3 (5/3/2019) – 18/3/2019)	Keluarga Somat Fan	<i>Clapper</i> (pencatat <i>slate</i>), <i>gaffer</i> (penata tata cahaya), <i>assistant camera</i> (membantu <i>camera person</i>)
3	2 (12/3/2019)	Wego.com	<i>Gaffer, clapper</i>

4	2 (14/3/2019)	Akademi JKT48	<i>2nd camera person</i> (mengambil <i>footage</i>)
5	3 (19/3/2019)	Rebel	<i>Clapper</i>
6	3 (21/3/2019)	<i>Sketch</i> untuk Pemilu	<i>Videographer</i> (penata gambar)
7	4 (27/3/2019)	Liputan Grab	<i>Assistant camera, clapper</i>
8	5 (9/4/2019)	Kitabisa (Kampung Primitif)	<i>Assistant camera, clapper</i>
9	5 (11/4/2019)	John Hopkins University	<i>Art crew</i> (melakukan <i>set up art</i>)
10	6 (15/4/2019)	Kitabisa (Kampung Terong)	<i>Gaffer</i>
11	7 (24-25 /4/2019)	Allianz	<i>Clapper</i>

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis sebagai *intern production assistant* yang berada pada tim produksi, hampir secara garis besar mengerjakan bidang kamera dan *lighting*, baik itu sebagai *camera person*, *assistant camera*, juga *gaffer*. Penulis banyak terlibat dalam beragam bentuk produksi, seperti kebutuhan *project* internal Pijaru untuk konten Youtube; *web series*, *music video*, *interview*, film pendek, maupun *project* external dengan kehadiran klien sebagai video promosi. Pada tim produksi, penulis biasa bekerja sama dengan *videographer*, *director*, produser dan *art* yang seringkali berjumlah kurang lebih 7 orang. Proses pengerjaan sebuah *project*,

mulai dari *development*, pra-produksi, produksi, pasca produksi hingga *delivery* cukup beragam, menyesuaikan kebutuhan dari internal maupun eksternal, mulai dari 1 minggu hingga 1 bulan.

Klien yang umum bekerja sama dengan Pijaru biasanya berasal dari *agency* seperti StratX, namun terkadang juga langsung pada Pijaru lewat email. Beberapa klien yang pernah bekerja sama dengan Pijaru seperti, Allianz, Gramedia.com, Shopee, Wego, Kemnaker, Kominfo, dan lainnya. *Project* yang dikerjakan berasal dari beragam latar belakang perusahaan, sebagian besar bergerak di bidang *finance*, dan lainnya berasal dari bidang sosial dan organisasi.

Komunikasi antar tim dan divisi di Pijaru untuk bekerja selalu menggunakan *Whatsapp*, dengan grup yang dipisahkan berdasarkan tiap *project* yang dikerjakan. Setiap *brief* baru selalu diubah dalam grup supaya semua informasi tetap tersampaikan dengan baik walaupun tidak pada waktu kerja. Umumnya penulis mendapat *brief* dari produser tentang *timeline* dan lokasi secara teknis, dan juga *brief* kreatif dari tim *videographer* yang berkaitan dengan *shooting*, baik kamera maupun *lighting*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Setiap pekerjaan yang dijalankan penulis selalu mendapat arahan secara *detail* baik tentang *timeline* dan teknis dari produser, dan juga *brief* kreatif tentang *shooting* dari tim *videographer* dan juga *director*. Dalam tahapan produksi awal hingga akhir, penulis hanya terlibat pada bagian produksi yaitu proses *shooting*. Dalam tahap ini, penulis mendapat arahan tentang bagaimana *shooting* ini akan dilakukan, seperti *storyboard*, referensi, *talent*, lokasi-lokasi apa saja yang akan digunakan dan luas lokasi, alat-alat kamera dan *lighting* yang akan digunakan, juga *shotlist* beserta pergerakan kamera yang diinginkan dari *project* tersebut. Penulis lebih banyak bekerja dalam divisi *lighting*, dan dalam beberapa kesempatan penulis juga dipercaya menjadi *camera person*, dan pada kesempatan lainnya penulis membantu produksi sebagai *assistant camera* dan juga *clapper*. Bekerja dalam divisi *lighting*, penulis sebagai *gaffer* sudah lebih dahulu diarahkan

tentang bagaimana konsep dan tujuan yang diinginkan, sehingga penulis sudah mempersiapkan bagaimana penempatan *lighting* pada saat hari *shooting* dengan alat-alat yang ada. Penulis juga diberi kebebasan sebagai *gaffer* dalam menerapkan pencahayaan untuk kepentingan *shooting*, namun tetap berpegang pada konsep yang sudah dipersiapkan.

Berbeda halnya pada saat penulis membantu produksi dalam divisi kamera, baik sebagai *camera person* maupun *assistant camera*. Penulis lebih banyak menerima instruksi dari *director* atau *videographer* utama tentang *shot* yang sudah dibuat, sehingga penulis disini kurang banyak bisa eksplorasi dengan jenis *shot* maupun pergerakan kamera. *Shotlist* dan *storyboard* sudah dibuat oleh *director* dan/atau *videographer*, barulah kemudian penulis diarahkan dengan *shot* yang sudah ada dan menerapkan *shotlist* tersebut. Dalam beberapa produksi besar, dimana umumnya produksi video promosi untuk klien, penulis mendapat kesempatan eksplorasi dengan adanya tambahan alat dengan menyewa peralatan *lighting*. Selain dalam divisi kamera, penulis juga membantu produksi sebagai *clapper*, yang umumnya pada produksi kecil hanya membutuhkan 1 kamera, tidak banyak *lighting* dan kru yang lebih sedikit. Berikut beberapa *project* yang dikerjakan penulis selama melakukan proses kerja magang, yang terbagi dua berdasarkan *project* internal dan eksternal.

3.3.1.1. Gaffer Video Promosi: Wego.com

Wego merupakan sebuah aplikasi yang fokus pada bidang *travelling*, seperti *flight* dan hotel. Namun Wego bukan aplikasi yang menyediakan penggunaannya melakukan *booking* langsung, melainkan Wego memberikan *link* lanjutan dengan aplikasi yang berkaitan dengan jenis *booking* yang dicari oleh penggunaannya. Seperti contoh, ketika pengguna mencari pilihan pesawat yang paling murah harganya, Wego akan mengeluarkan daftar pencarian hotel atau pesawat dengan harga secara berurutan dari terendah hingga tertinggi. Setelah memilih hotel atau pesawat yang diinginkan dengan harga yang juga sudah tertera, pengguna akan diarahkan pada aplikasi lain yang dapat melakukan *booking* dengan pesawat maupun hotel

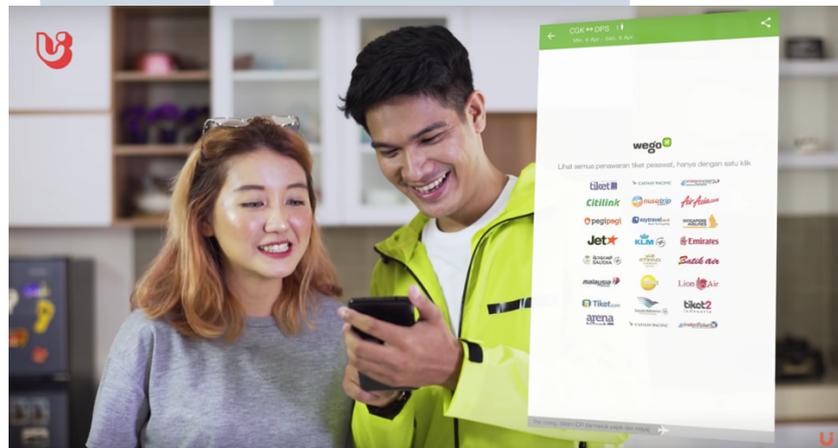
yang dicari, seperti Tiket.com atau NusaTrip. Fasilitas yang disediakan dari aplikasi Wego ada 2 pilihan, seperti pencarian pesawat dan hotel dengan harga bervariasi dan juga fasilitas terbaik.

Pijaru kemudian dipercaya untuk melakukan promosi dalam bentuk video iklan berdurasi kurang lebih 2 menit. Video promosi tersebut nantinya akan tayang di Youtube, yang juga dipromosikan pada Youtube *channel* milik Pijaru. Penulis mendapat kesempatan membantu produksi sebagai *gaffer*, yang bertanggung jawab atas keseluruhan tata pencahayaan untuk kepentingan video iklan tersebut. Dalam proses produksi Wego, ini merupakan pertama kalinya penulis mendapat kesempatan menjadi *gaffer*, dikarenakan pada proses *shooting* sebelumnya, penulis juga sedikit banyak membantu *camera person* dalam melakukan *set up lighting*. Selain itu, Pijaru juga memberi kesempatan pada penulis sebagai magang, untuk melakukan pekerjaan yang biasa dikerjakan penulis selama produksi.

Sebelum melakukan proses produksi, penulis sudah menerima arahan dari *director* dan *camera person* tentang *storyboard* dan konsep yang ingin diterapkan pada video promosi ini. Kemudian ada *briefing* keseluruhan tentang *lighting* yang diinginkan berdasarkan konsep, jumlah *talent*, dan juga secara teknis dimana penulis nantinya juga akan menjadi *camera person* membantu *camera person* utama, Devina, karena akan menggunakan 2 kamera.

Pada saat proses *shooting*, penulis menggunakan alat *lighting* yang dimiliki kantor dengan 1 kinoflo dan 2 LED medium. Sebagai tambahan lainnya, penulis juga menggunakan *filter* CTO untuk LED, kain putih sebagai *diffuser* untuk kinoflo, *cutter light* menggunakan kain hitam, dan juga *polly* sebagai *reflector*. Keseluruhan *scene* dilakukan di satu rumah saja, sehingga selama proses produksi tidak perlu men-*set up lighting* kembali karena tidak berpindah tempat. Ada satu *scene outdoor* namun tidak menggunakan *lighting*, hanya menggunakan *polly* sebagai *reflector*.

Penulis menggunakan kinoflo sebagai *fill*, LED untuk *background*, dan juga LED lagi sebagai *hairlight* pada *talent*. *Set up lighting* berikutnya masih menerapkan *lighting* yang sama, bagian yang berbeda hanya *angle* pengambilan gambar, dengan tetap mempertahankan *scene* pagi hari walaupun *shot* diambil ketika sudah menjelang malam hari. Pada bagian berikutnya, setelah *lighting* untuk *scene* sudah selesai *set-up*, penulis membantu sebagai *camera person* pada kamera 2, penulis bertugas mengambil beberapa gambar *close-up shot*, dimana *master shot* sudah diambil pada kamera 1. Berikut potongan *shot* video promosi Wego yang sudah *final mixing*.



Gambar 3.3. Potongan gambar video promosi Wego
(Youtube channel Pijaru)

3.3.3.2. Gaffer Video Promosi: Kitabisa.com

Kita Bisa merupakan sebuah *website* untuk menggalang dana dan berdonasi secara *online* dan *transparan*. Cara pengumpulan dananya adalah lewat sistem *crowdfunding*, dengan kebijakan *open platform*, dimana semua orang bisa membuat halaman pengumpulan dana sendiri, dan semua orang bebas berpartisipasi secara sukarela pada halaman tersebut. Semua orang bisa membuat halaman penggalangan dana sendiri selama data yang diperlukan semua terisi dengan jelas, dan tujuannya pun dapat berbeda-beda. Tujuan pengumpulan dana bisa untuk tujuan seperti

sosial, bantuan bencana, bantuan kesehatan untuk seseorang atau komunitas yang membutuhkan, bisa juga untuk tujuan kreatif seperti untuk pembuatan film, *event*, konser, dan lain sebagainya.

Dalam *project* ini, mulai dari awal *development*, semua perkembangan kerja didiskusikan antara tim kreatif dari Pijaru dan pihak perwakilan tim kreatif dari Kitabisa. Bentuk *project* ini akan dikemas dalam *webseries* dengan jumlah 3 episode berjudul Kampung Terong, dengan tujuan Kitabisa mempromosikan halaman donasi sebuah penggalangan dana untuk sebuah masjid di Jakarta. *Webseries* ini nantinya akan ditayangkan pada *website* Kitabisa. Dalam produksi ini, penulis kembali mendapat kesempatan terlibat sebagai *gaffer* dengan bantuan tambahan satu orang kru dibidang *lighting*. Berikut hasil dokumentasi *behind the scene*.



Gambar 3.4. BTS produksi Kitabisa

(Dokumentasi penulis)

Sebelum melakukan proses *shooting*, penulis mendapat arahan tentang konsep dan alur cerita, juga *storyboard* yang dibuat secara gambaran kasar terlebih dulu. Kemudian penulis juga ikut serta dalam *reccé* disatu lokasi sebuah rumah yang akan digunakan nantinya. Pada saat

recce ini, penulis sudah mulai bisa membayangkan *lighting* apa saja yang akan digunakan, darimana saja arahnya dan juga letaknya, dengan mengikuti konsep yang sudah ada. Selain itu, dalam menentukan *lighting*, penulis juga harus mengetahui jumlah *talent* dan batasan *frame* yang digunakan pada tiap *shot*nya. Penulis banyak melakukan diskusi dengan *director*, tentang referensi video dan terutama konsep *lighting* yang akan diterapkan nantinya. *Director* juga berdiskusi tentang *lighting* yang diinginkan pada beberapa adegan spesial, diluar dari beberapa adegan tersebut, *director* mempercayakan penerapan *lighting* lainnya pada penulis. Selain diskusi dengan *director*, penulis juga harus melakukan *briefing* pada satu orang kru *lighting* yang merupakan salah seorang teman dari penulis, tentang *lighting* yang nantinya akan diterapkan pada hari *shooting*.

Pada saat *shooting*, penulis bersama dengan satu orang kru *lighting*, Abel, melakukan *setup lighting* untuk 6 *scene*, *scene* ruang tamu merupakan *scene* yang paling krusial, karena adegan yang dilakukan di ruang tamu. Kendala yang ditemui penulis adalah keterbatasan waktu, dengan banyaknya adegan dan durasi *setup lighting*, karena penulis harus tetap mempertahankan *lighting* dengan *mood* siang/ sore hari. Penulis menggunakan 1 kinoflo dengan CTB dan kain *diffuser*, 1 LED dengan CTO sebagai *lighting ambience* yang dipantulkan ke atas, 1 *storm light* 300d sebagai *fill* matahari dari satu sisi. Selain itu sebagai tambahan bagian depan wajah pada kedua *talent*, penulis menambahkan 1 LED bulat kecil dari depan, namun tingkat keterangannya sangat kecil, karena hanya sebagai tambahan supaya wajah bagian depan tidak terlalu kontras.

3.3.3.3. Gaffer Web Series Pijaru: Keluarga Somat Fan

Webseries ini merupakan salah satu *project* internal yang dikerjakan Pijaru hingga saat ini. Keluarga Somat Fan sudah mencapai musim 2, dengan jumlah 6 episode pada musim pertamanya. Dan dalam kesempatan ini, penulis terlibat dalam produksi *webseries* pada musim 2 untuk episode 5

dan 6. Keluarga Somat Fan seperti judulnya, bercerita tentang sebuah keluarga dengan Ayah, Ibu dan 3 orang anak perempuan. Anak sulung bernama Michele, anak tengah bernama Bella, dan anak bungsu bernama Jeni. Pada musim pertama lebih banyak bercerita tentang Bella yang sudah mampu menafkahi orang tuanya. Berikut potongan gambar salah satu episode dari *webseries* Keluarga Somat Fan.



Gambar 3.5. Potongan gambar *webseries* Keluarga Somat Fan
(Youtube channel Pijaru)



Gambar 3.6. Potongan gambar *webseries* Keluarga Somat Fan
(Youtube channel Pijaru)

Penulis berkesempatan membantu proses produksi sebagai *gaffer*, juga *assistant camera*. Dalam produksi internal, besaran produksi ini

termasuk dalam produksi kecil, karena jumlah kru yang sedikit, menggunakan 1 kamera saja, tidak banyak bermain *lighting* dengan jumlah banyak. Dalam produksi ini juga penulis sempat membantu sebagai *clapper*, setelah selesai dengan *setup lighting* dan tidak lagi membantu *videographer* sebagai *assistant camera*. Sebagai *clapper*, penulis harus memperhatikan setiap *cut* dan *roll*, karena harus terus mengganti tulisan di papan *slate*, sebagai *guide editing* pada proses pasca produksi.

Dalam produksi *webseries* ini, penulis yang lebih banyak membantu sebagai *gaffer*, menerapkan *setup lighting* yang tidak jauh berbeda dari episode-episode yang sudah ada sebelumnya, mulai dari musim pertama hingga kedua ini yang sekarang sedang berjalan. Penulis fokus pada musim dua, karena lokasi yang digunakan pada musim dua merupakan lokasi dilakukannya proses produksi yang diikuti penulis. Selain dari arahan *videographer* dan sutradara tentang produksi *webseries* ini, penulis juga harus menonton *webseries* ini sendiri musim satu dan terlebih musim dua. Selain mengerti jalan cerita, dengan menonton *webseries* Keluarga Somat Fan ini di Youtube, penulis juga bisa melihat hasil akhir dari tiap produksinya, dan juga bertujuan menjaga kontinuitas *lighting* pada tiap episodanya, khususnya pada lokasi rumah.

3.3.3.4. Camera Person: Academy JKT48 Kendala yang Ditemukan

Academy JKT48 merupakan sebuah permulaan bagi para anak-anak remaja berlatih dan belajar untuk menjadi anggota JKT48 nantinya. Di akademi ini, anak remaja perempuan sekitar usia 13 tahun hingga 16 tergabung dalam pelatihan ini. Disini mereka diajari berbagai pelatihan untuk menunjang bagaimana nantinya akan bergabung dalam anggota JKT48 sesungguhnya. Beberapa pelatihan yang diberikan seperti; latihan vokal, latihan koreo, latihan fisik sebagai ketahanan tubuh ketika bernyanyi sembari berdansa, dan juga latihan tata krama sebagai sopan santun dan bagaimana harus bersikap ketika berhadapan dengan media, kru, fans dan banyak orang lainnya. Mereka yang memberi pelatihan juga

sudah pada bidangnya masing-masing, sehingga tiap kelasnya dibimbing oleh pelatih yang berbeda. Dan pada *project* ini, Jenni dari tim Pijaru menjadi *talent* sebagai anak baru yang bergabung di Academy JKT48 ini, dan langsung mengikuti seluruh kegiatan dan latihan di akademi ini.

Pada produksi ini, penulis terlibat sebagai *assistant camera* dan juga *second camera person*. Bersama dengan tim *videographer*, Ivan dan Devina, kami bergantian sebagai *camera person*, dengan menggunakan satu atau dua kamera. Keseluruhan *shot* ini juga menggunakan pergerakan kamera *handheld*, karena bertujuan dibuat seperti *vlog*, dengan mengikuti keseharian Jenni selama di Academy JKT48. Adegan ini bercerita tentang Jenni yang baru bergabung dalam akademi sebagai anak baru, dan mengikuti semua latihan yang ada, hingga nantinya juga datang ke konser Academy JKT48 ini. Selain mengikuti aktivitas, Jenni juga ada sesi berbincang dengan beberapa anggota Academy JKT48, yang isinya tentang bagaimana membagi waktu antara sekolah dan akademi, serta harapannya dan apa yang ingin dicapai dimasa depan dengan bergabung dalam akademi ini. Berikut hasil dokumentasi *behind the scene*.



Gambar 3.7. BTS Academy JKT48

(Dokumentasi penulis)

Penulis juga sudah mendapat arahan singkat sebelum melakukan *shooting*. Pada beberapa *shot* seperti ketika Jenni mengikuti kelas tata krama, latihan fisik dan juga latihan tata krama, penulis menjadi *second assistant camera*, dengan fokus kamera pada pelatih pada satu kelas yang sedang diikuti. Namun ada juga beberapa *shot* penulis fokus pada ekspresi Jenni yang sedang ikut berlatih, seperti pada sesi latihan fisik. Beberapa *shot* lainnya yang penulis ambil lebih pada *ambience shot*, seperti pada langkah kaki ketika berlatih koreo dan juga ekspresi beberapa anak-anak lainnya yang juga berlatih. Berikut beberapa potongan gambar dari video Jenni mengikuti kegiatan Academy JKT48.



Gambar 3.8. Potongan gambar Jenni yang sedang ikut latihan fisik
(Youtube *channel* Pijaru)

U
M
N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.9. Potongan gambar Jenni yang sedang berbincang dengan teman-teman Academy JKT48

(Youtube channel Pijaru)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani proses kerja magang, penulis tidak banyak menemui kesulitan besar dalam *project* yang dikerjakan. Secara teknis, beberapa kesulitan yang ditemui penulis adalah seperti untuk berpikir cepat dalam menerima *brief* singkat di lapangan, dan ketika hal-hal yang tidak direncanakan terjadi selama proses *shooting* berlangsung. Selain itu, *brief* yang diberikan pada penulis sebelum proses produksi seringkali sangat minim dan terlalu dekat dengan hari produksi. Kesulitan lain yang biasa terjadi selama *shooting* adalah jam kerja *shooting* yang hampir selalu mundur dari *call sheet* yang sudah dibuat. Selain daripada hal tersebut, penulis merasa dapat mengikuti *workflow* yang ada di Pijaru, dan proses produksi yang diikuti penulis hampir selalu terasa menyenangkan. Dengan adanya tim yang dapat saling bekerja sama dan sudah dalam satu *pace* yang sama, proses produksi akan dapat berjalan lancar dan tetap terasa menyenangkan.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Dalam menghadapi kendala tersebut, penulis berusaha untuk selalu fokus selama proses produksi, memperhatikan setiap proses yang sedang berlangsung saat *shooting*, walaupun ketika sedang tidak bekerja. Sehingga ketika penulis mendapat *brief* secara mendadak, penulis sudah langsung paham apa saja yang

sedang dibicarakan. Sehingga pertanyaan yang tidak terlalu penting tidak akan dilontarkan disaat seperti itu, dan jika memang ada pertanyaan pun penulis tidak malu untuk bertanya, sehingga instruksi yang diberikan pun jelas dan detail.

Selain *brief* pada saat proses *shooting* berjalan, *brief* sebelum melakukan proses produksi pun juga akan penulis tanyakan kembali jika ada informasi yang masih kurang jelas. Sehingga pada saat *shooting*, akan lebih banyak melakukan tugas-tugas, ketimbang masih bertanya pada saat *shooting*, sebagai salah satu bentuk efektifitas waktu. Selain itu juga, penulis akan selalu berusaha menjadi rekan yang kooperatif dalam tim, supaya masalah internal yang kurang diinginkan dapat dihindarkan, dan proses *shooting* dapat fokus pada masalah teknis yang berjalan diwaktu tersebut.

