



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

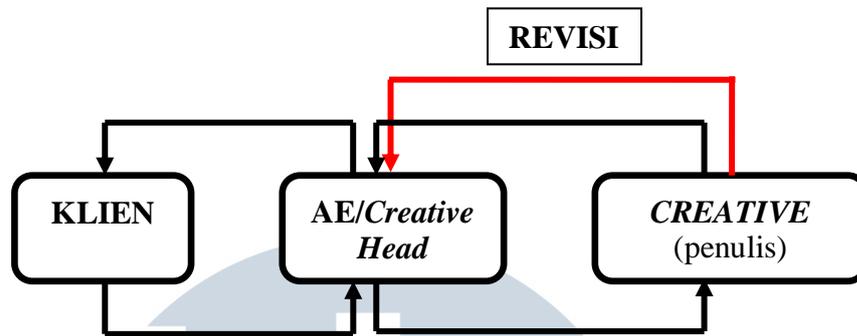
Di Ceritera tempat penulis melakukan praktek kerja magang, penulis bertanggung jawab dalam pembuatan proyek Blue Bird Anniversary sebagai *storyboard artist*; DBS *Operational Risk Video* sebagai ilustrator sementara dan proyek Sense Hospitality sebagai *storyboard artist*.

1. Kedudukan

Penulis ditempatkan di divisi kreatif sebagai *intern ilustrator*, di bawah Nuansa Parilanang sebagai *Creative Head/supervisor* yang bertugas untuk mengawasi proses pembuatan ide kreatif video di Ceritera. Proses awal yang dilakukan dalam pembuatan video di Ceritera adalah *breakdown* dan *brainstorming* yang dilakukan oleh divisi kreatif.

2. Koordinasi

Dimulai dari klien yang memberikan *brief* untuk pengerjaan sebuah video yang diinginkan lewat *Account Executive (AE)* atau *Creative Head*. Setelah mendapatkan *brief*, AE ataupun *Creative Head* akan menjelaskan *brief* tersebut kepada tim kreatif dan penulis mengenai video yang ingin dibuat. Tim kreatif beserta dengan *Creative Head* akan memikirkan konsep dan ide video yang akan diberikan kepada klien dan diberikan tenggat waktu. Setelah pengerjaan konsep dan ide video, salah satu orang dari tim kreatif dan *Creative Head* akan mempresentasikan ide dan konsep video kepada klien. Setelah dipresentasikan kepada klien, klien akan memutuskan apakah video akan dibuat dan bagian mana yang dimintai revisi lewat AE ataupun *Creative Head*. Setelah semua proses telah disetujui oleh klien, ide atau konsep video yang diinginkan klien masuk ke dalam proses produksi. Alur koordinasi dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Alur Koordinasi
(Dokumentasi pribadi)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tugas yang dilakukan oleh penulis dalam berbagai proyek. Selain sebagai ilustrator, penulis juga pernah merangkap *script supervisor*, *copywriter*, dan *editor*. Berikut ini adalah tabel detail pekerjaan yang dilakukan selama magang selama 42 hari masa praktek kerja magang di PT Estetika Surya Pesona (Ceritera).

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	(1) 25 Maret 2019 s/d 29 Maret 2019	CIMB Niaga: "Ramadhan" Video	- Membuat <i>deck / slide</i> presentasi. - Membuat sketsa rancangan busana untuk property iklan.
		Mekari: "Company Profile" Video	- Membuat <i>asset 2D Vector</i> .
2.	(2) 1 April 2019 s/d 5 April 2019	BPJS Ketenagakerjaan: "Institutional Video"	- Membuat <i>deck</i> dan ide kreatif.
		Sense Hospitality: "Marketing Kit" Video	- Membuat <i>deck</i> dan ide kreatif untuk tiga video Marketing Kit.
3.	(3) 8 April 2019 s/d 12 April	Astra Life: "Flexi Life: 5M Tanpa Medical Check-Up"	- Membuat <i>storyboard</i> untuk video.

	2019	Video	
		DBS: “Operational Risk Animation Video”	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>deck</i> dan ide kreatif. - Menggambar sampel komik untuk dijadikan gambaran klien.
4.	(4) 15 April 2019 s/d 19 April 2019	DBS: “Operational Risk Animation Video”	<ul style="list-style-type: none"> - Presentasi ke klien mengenai ide video animasi DBS. - Membuat sampel komik satu <i>part</i> untuk <i>style</i> “Comic Book Animation”.
		Sense Hospitality: “Marketing Kit” Video	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan pembuatan <i>deck</i>. - Membuat <i>storyboard</i> untuk video “Hyperbolic Video”.
5.	(5) 22 April 2019 s/d 28 April 2019	Blue Bird: “47 th Anniversary: Untuk Customer” Video	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan <i>storyboard</i>. - Mengikuti <i>Pre-Production Meeting</i>. - <i>Recce</i> / survey lokasi <i>shooting</i>. - <i>Shooting</i> video.
		Iso Plus: “Ramadhan” Video	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan <i>storyboard</i> untuk lima detik pertama video Iso Plus.
6.	(6) 29 April 2019 s/d 3 Mei 2019	Sense Hospitality: “Marketing Kit” Video	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan pembuatan <i>storyboard</i> Sense Hospitality.

		<p>Denny's:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Food Porn" Video - "Cinema Ads" Video 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan <i>script</i> pada <i>Pre-Production Meeting 1</i>. - Membantu <i>workshop</i> memecahkan telur di atas penggorengan dan membuat telur mata sapi.
7.	(7) 6 Mei 2019 s/d 10 Mei 2019	Ceritera Marketing Kit	<ul style="list-style-type: none"> - Memikirkan ide kreatif dan membuat <i>deck/slide</i> untuk Ceritera Marketing Kit.
		Denny's: "Food Porn" Video	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu <i>workshop</i> warna selai <i>strawberry</i>, <i>whipping cream</i>, dan menuang <i>maple syrup</i> di atas makanan.
		Sequis: "Cinema Ads" Video	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>deck</i> dan ide kreatif.
		DBS: "Operational Risk Video"	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan revisi gambar pada "<i>Comic Book Animation</i>".
8.	(8) 13 Mei 2019 s/d 17 Mei 2019	Sequis: "Cinema Ads" Video	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan <i>deck</i> dan ide kreatif.
		DBS: "Speak Up Testimonial" Video	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>deck</i> dan ide kreatif. - Membuat sampel untuk konsep "<i>Revealing Text</i>" <i>Transition</i>.
9.	(9) 20 Mei 2019 s/d 24 Mei 2019	DBS: "Speak Up Testimonial" Video	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan <i>deck</i> dan ide kreatif. - Membuat sampel <i>lower third supers</i>.
		Ceritera Marketing Kit	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan pengerjaan <i>deck</i> dan ide kreatif.
10.	(10) 27 Mei 2019	Ceritera Marketing Kit	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan pengerjaan <i>deck</i> dan ide kreatif.

	s/d 31 Mei 2019	Kompas Gramedia:	- <i>Breakdown</i> ide kreatif dan membuat <i>deck</i> .
		<ul style="list-style-type: none"> - “<i>Company Profile</i>” Video - “<i>Corporate Advertising</i>” Video 	
		Blue Band:	<ul style="list-style-type: none"> - Menerima brief. - <i>Breakdown</i> ide kreatif untuk video <i>Food Porn</i>.
		<ul style="list-style-type: none"> - “<i>Food Porn–Frytol</i>” Video - “<i>Master Oleh-Oleh</i>” Video 	

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Tim dan penulis menggunakan menggunakan *google slides* untuk membuat *deck/slides* presentasi yang akan diajukan ke klien. Untuk membuat *storyboard* sendiri, penulis menggunakan *Adobe Photoshop CS6* sebagai *software* untuk menggambar ilustrasi maupun *storyboard* dan menggunakan *google slides* untuk membuat *deck/slides* presentasi yang akan diajukan ke klien.

Selama praktek kerja magang, penulis mengerjakan 14 proyek; baik yang penulis juga ikut dari awal *brainstorming* hingga selesai, maupun hanya mengerjakan dan membantu sebagian dari proyek yang tengah berlangsung di Ceritera. Proyek tersebut di antaranya: BPJS Ketenagakerjaan *Institutional Video*, CIMB Niaga “*Ramadan*”, Mekari, Sense Hospitality “*Marketing Kit*” Video, Astra Life “*Flexi Life: 5M Tanpa Medical Check-Up*”, DBS “*Operational Risk Animation*” Video, DBS “*Speak Up Testimonial*” Video, Blue Bird “*Anniversary*” Video, Iso Plus, Sequis “*Cinema Ads*” Video, Denny’s “*Food Porn*” Video dan “*Cinema Ads*”, Ceritera *Marketing Kit*, Kompas Gramedia “*Company Profile*”, dan Blue Band “*Frytol Gold – Food Porn*”.

Dalam pembuatan video, penulis bertanggung jawab penuh terhadap proyek DBS “*Operational Risk Animation Video*”, Blue Bird “*Anniversary Video*”, dan Sense Hospitality: *Marketing Kit* Video. Hal ini dikarenakan tiga proyek tersebut, penulis terlibat dalam proses *brainstorming* dan menggambarkan *storyboard* untuk ide-ide kreatif yang disampaikan, sampai ke proses *delivery* ke klien.

3.3.1. DBS “Operational Risk Animation” Video

DBS “Operational Risk Animation” video adalah sebuah proyek yang dibuat oleh divisi *Operational Risk* DBS pada minggu ketiga dan keempat praktek kerja magang di Ceritera (PT Estetika Surya Pesona).

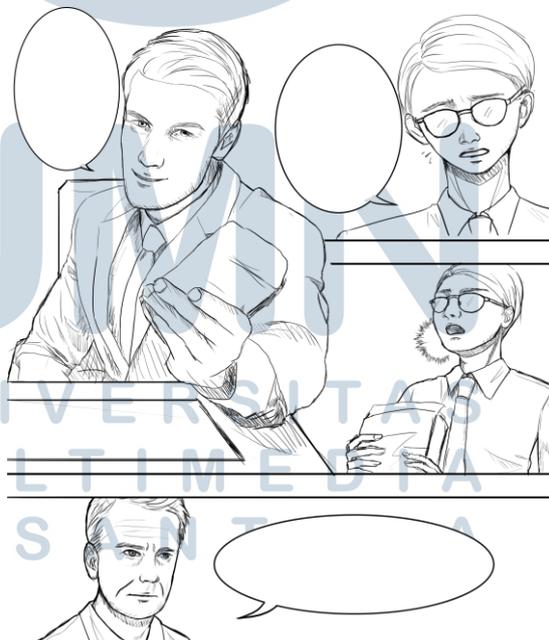
1. *Briefing* dan *Brainstorming*

DBS memiliki program “*Speak Up*”, yaitu sebuah gerakan untuk mendorong karyawan yang bekerja di DBS untuk menyampaikan bila melihat dan memiliki bukti akan kejadian atau hal yang tidak diinginkan yang dapat merugikan perusahaan. Adanya empat topik yang tergabung dalam gerakan “*Speak Up*” ini; yaitu *Anti-Bribery and Corruption/ABC* (Suap dan Korupsi), *Fraud* (Penipuan), *Theft/Data Confidentiality/Data Loss Prevention* (Pencurian Data Rahasia/Pencegahan Kebocoran Data Rahasia), dan *Conflict of Interest* (Nepotisme/Adanya kepentingan pribadi). DBS menginginkan semua topik *Speak Up* tersebut digambarkan dalam animasi, karena pihak DBS ingin menerangkan kepada karyawannya hal-hal yang terkesan membosankan tersebut dengan cara yang menarik, sehingga para karyawan tertarik untuk melihat video yang dibuat; yaitu dengan dibuatkan dalam rupa animasi. Sebagai panduan cerita dan informasi lebih lanjut, DBS memberikan dokumen yang berisi *storyline* dari masing-masing topik yang ada.

Tim kreatif Ceritera melakukan *brainstorming* mengenai *brief* yang telah diberikan. Animasi, seperti diketahui, memiliki dua rupa, yaitu Animasi 2D dan Animasi 3D. Pada akhirnya dipilihlah animasi 2D untuk proyek ini karena lebih dapat dieksekusi dan waktu pengerjaan yang relatif lebih cepat dibandingkan Animasi 3D. Dalam pemilihan animasi 2D, tim kreatif memutuskan untuk mengajukan dua *style* animasi yang akan diajukan kepada klien, yaitu *isometric animation* dan *comic book animation*. Penulis diberi tugas untuk menggambarkan sampel dengan *style comic book animation* untuk diajukan kepada klien.

2. Proses Pembuatan Sampel “*Comic Book Animation*” DBS (Presentasi)
Pada pembuatan sampel komik untuk presentasi ke klien tanggal 16 Maret 2019, penulis diminta menyelesaikan tugas pada tanggal 12 April 2019 untuk dikirim ke klien via *email*. Penulis diminta untuk menggambarkan sampel/*preview* komik pada setiap topik yang ada, menggambar dua *agent* yang diberi nama *agent boy* dan *agent girl* dalam gaya komik, serta menggambarkan BOD dari President Director DBS, Paulus Sutisna, dalam rupa komik.

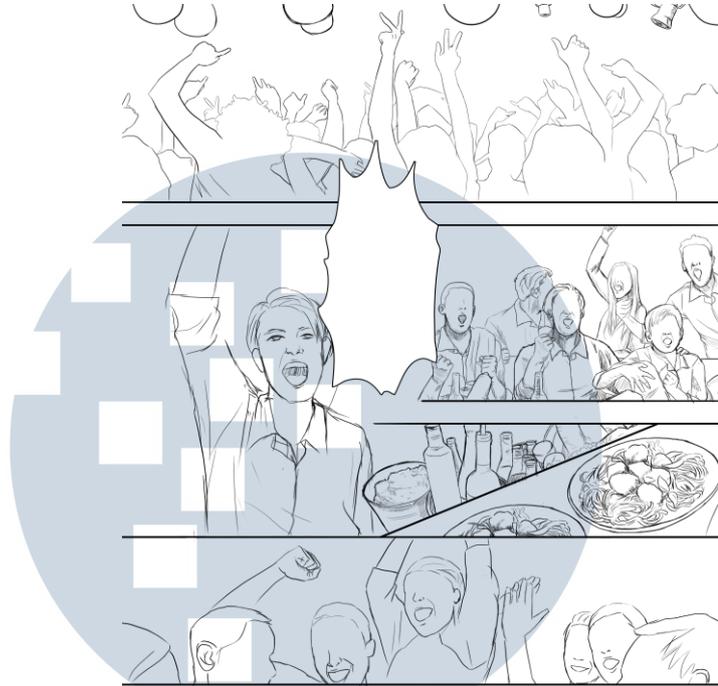
Penulis menggunakan *software Adobe Photoshop CS6* untuk menggambar komik ini. Untuk menggambarkan topik pertama, *Anti-Bribery and Corruption*, penulis menggambarkan adegan ketika seorang nasabah yang menyogok *teller* bank untuk mengerjakan sesuatu yang diinginkan oleh nasabah dan adegan ini dilihat oleh atasan dari sang *teller* bank.



Gambar 3.2 Sampel Komik Topik *Anti-Bribery and Corruption* DBS
(Dokumentasi pribadi)

Selanjutnya adalah topik *fraud* (penipuan). Disini, penulis menggambarkan sampel berupa seorang manager yang mengadakan

pesta di sebuah klub bersama dengan bawahannya dan memesan banyak minuman dan makanan.

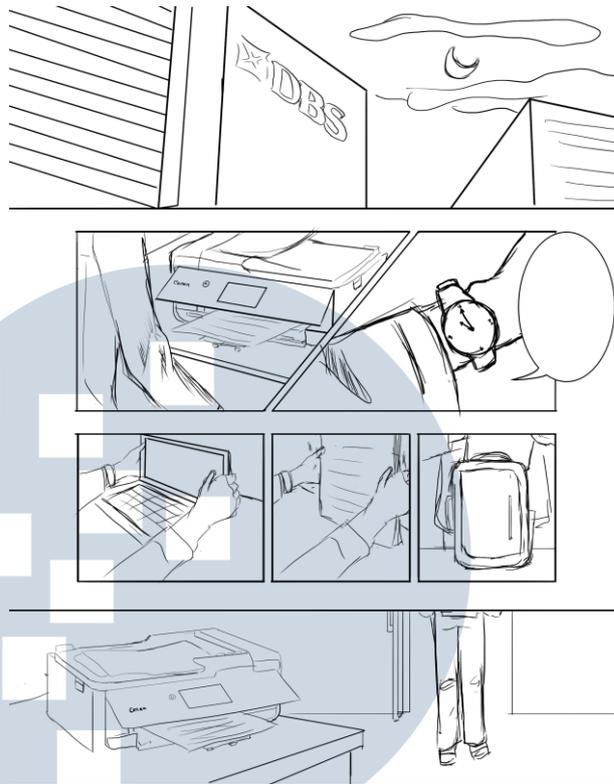


Gambar 3.3 Sampel Komik Topik *Fraud DBS*

(Dokumentasi pribadi)

Yang ketiga adalah topik *Theft/Data Confidentiality/Data Loss Prevention*, penulis menggambarkan sosok seorang karyawan yang lembur dan sedang mencetak dokumen penting dengan *printer* perusahaan. Namun, karyawan tersebut lupa untuk mengambil dokumen tersebut dan meninggalkan data yang masih tercetak di *printer*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.4 Sampel Komik Topik *Data Loss Prevention* DBS
(Dokumentasi pribadi)

Topik keempat, yaitu *Conflict of Interest*, diceritakan bahwa seorang atasan yang sedang menyelidiki karyawannya. Atasan tersebut akhirnya memberikan karyawan tersebut sebuah surat peringatan.

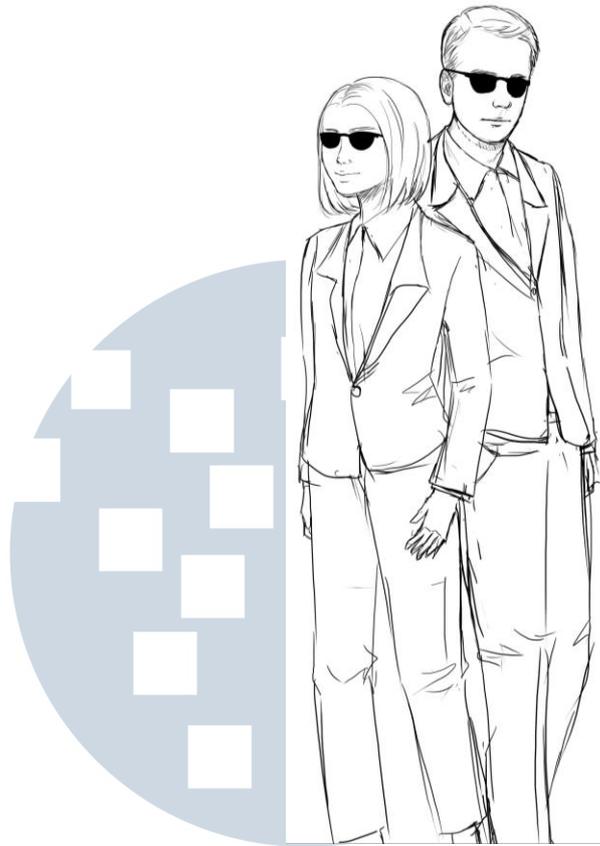
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.5 Sampel Komik Topik *Conflict of Interest* DBS
(Dokumentasi pribadi)

Setelah itu, penulis menggambar dua tokoh *agent* yang muncul di komik DBS sebagai orang yang menemukan perbuatan yang melanggar aturan yang ada di DBS. Tujuan adanya *agent* ini adalah mengajak karyawan DBS untuk menjadi seorang *agent* yang melaporkan hal kejahatan yang diketahui merugikan perusahaan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

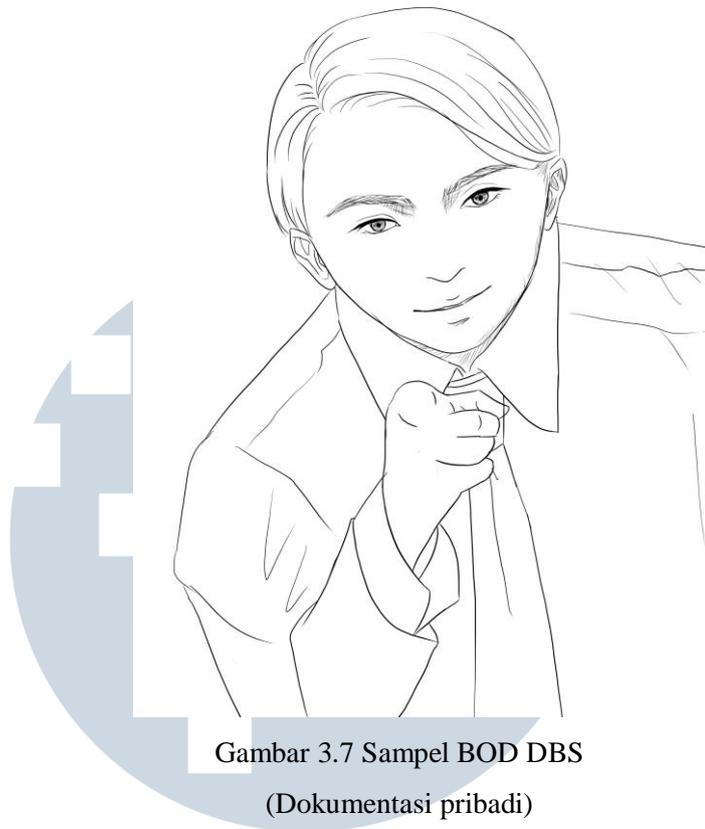


Gambar 3.6 Sampel *Agent Boy* dan *Agent Girl* DBS

(Dokumentasi pribadi)

Dan terakhir adalah BOD dari Presiden Direktur DBS yang akan selalu muncul di akhir komik dan mengajak karyawan untuk *Speak Up* mengenai kejahatan yang dilakukan oleh karyawan lain yang dapat merugikan perusahaan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.7 Sampel BOD DBS
(Dokumentasi pribadi)

3. Proses Pembuatan Sampel “*Comic Book Animation*” DBS (Klien)

Klien kembali menghubungi Ceritera bahwa mereka tertarik dengan gaya *Comic Book Animation*. DBS sebagai klien ingin melihat salah satu topik digambarkan dengan gaya tersebut. Penulis diberi tugas kembali dari *Creative Head* untuk menggambarkan komik tersebut dan diberi kebebasan untuk memilih topik mana yang ingin digambarkan untuk kembali diperlihatkan kepada pihak DBS sebagai klien. DBS meminta komik pada gaya animasi ini digambarkan dengan gaya *American Comic Style*, gaya seperti referensi yang diberikan oleh Ceritera sebelumnya.

Penulis memilih untuk menggambarkan topik kedua, *Fraud* (Penipuan). Hal ini dikarenakan penulis memahami inti dari *fraud* yang diminta oleh klien; yaitu penyalahgunaan kekuasaan untuk kepentingan pribadi serta penyalahgunaan kekuasaan untuk meminta

pengembalian uang kepada perusahaan atas kepentingan pribadi, akan diberhentikan oleh perusahaan.

Dari penjabaran tersebut, penulis mengembangkan sedikit dari poin penting yang telah dijabarkan oleh klien. Bercerita tentang seorang karyawan yang memiliki jabatan yang cukup tinggi mengadakan pesta di sebuah klub dan akan mentraktir bawahannya. Sesungguhnya, sang manager memiliki *deadline*, tetapi berbohong pada atasannya dan memilih untuk berpesta. Sang atasan mengincar seorang karyawan polos untuk meminta pengembalian uang hasil berpesta. Keesokan harinya, sang karyawan tersebut dengan takut meminta pengembalian uang pada divisi keuangan DBS. Sebelum aksinya berlanjut, *agent* DBS menghentikan kejadian tersebut dan membocorkan hasil penipuan tersebut kepada divisi keuangan. Akhirnya, sang atasan dan karyawan yang melakukan penipuan tersebut diberhentikan oleh perusahaan.

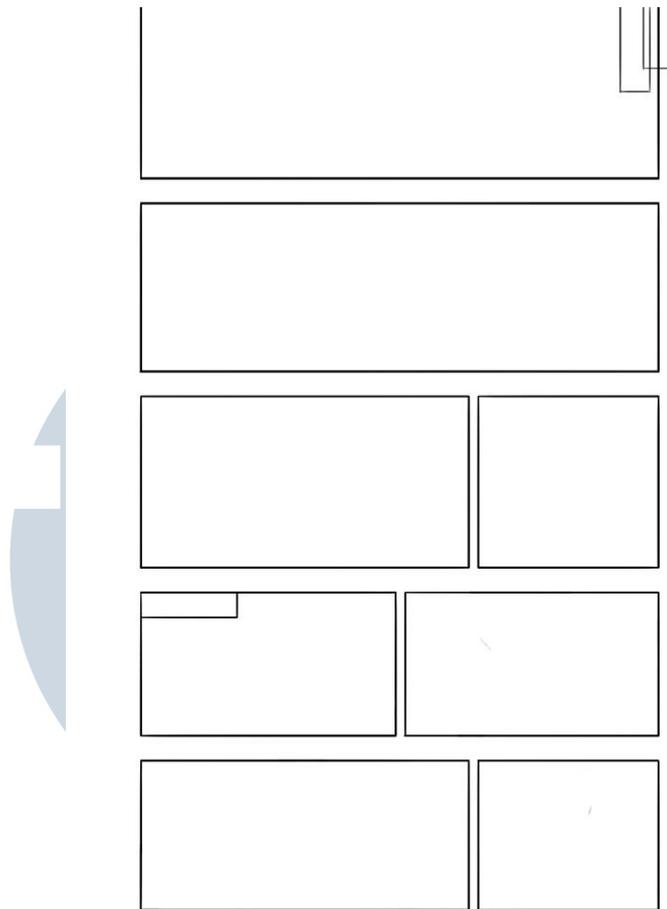


Gambar 3.8 *Storyboard/name* Komik DBS
(Dokumentasi pribadi)

Penulis masih menggunakan *software Adobe Photoshop CS6* untuk menggambar komik ini. Proses awal pembuatan komik tersebut diawali dengan membuat *storyboard/name*. Setelah *storyboard/name* diberikan dan mendapat persetujuan dari *Creative Head*, penulis memikirkan kembali format yang sesuai dengan gaya ini. Penulis memutuskan untuk membuatnya memanjang seperti *webtoon* dan dibagi menjadi tiga bagian dengan memisahkan *file* untuk setiap bagiannya; pembuka, konflik, penutup. Hal ini memudahkan penulis dan transisi saat penganimasian. Karena waktu yang terbatas, penulis kembali memilih bagian yang akan penulis gambar, dan akhirnya penulis memilih bagian konflik yang digambarkan dan diberikan kepada klien; dimulai saat keesokan harinya sang atasan membalas pesan dari atasannya lagi dan sang karyawan polos meminta penggantian uang kepada divisi keuangan.

Berikutnya, penulis mencari lebih banyak referensi *American Comic* untuk menggambarkan komik ini sesuai keinginan klien. Penulis menggunakan referensi gambar dari Marvel Studios pada komik *Avengers: Infinity War Prelude* yang penulis temukan di Periplus. Penulis mengamati gaya komik tersebut dan menulis hasil pengamatan penulis. Penulis menemukan bahwa gaya *American Comic* memiliki gaya realis, garis gambar yang tegas, menggambarkan setiap kerutan dan kontur wajah dengan detail, dan *inking* memakai warna hitam dengan memainkan *hatch/cross hatch* pada bagian yang gelap. Penulis juga mencari referensi gedung tampak depan DBS yang berada di Kuningan, Jakarta Selatan dan *lobby* gedung DBS; wajah Presiden Direktur DBS, dan referensi *agent*.

Langkah awal pembuatan, penulis menempatkan panel-panel komik terlebih dahulu dengan tujuan agar penggambaran adegan lebih jelas dan efisien.



Gambar 3.9 Penempatan Panel Komik
(Dokumentasi pribadi)

Selanjutnya, penulis menggambar sketsa kasar di dalam panel-panel tersebut. Penggambaran sketsa memakai warna merah agar mudah terlihat dan tidak menyatu saat menggambar hasil jadi dan *line* menggunakan warna hitam.



Gambar 3.10 Sketsa kasar komik DBS
(Dokumentasi pribadi)

Setelah menggambarkan sketsa kasar komik, penulis mengurangi *opacity* pada *layer* sketsa kasar. Penulis membuat *layer* baru dan menggambar hasil jadinya dengan line warna hitam. Setelah itu, dilakukannya proses *inking* di *layer* yang sama. Tahap berikutnya adalah pemberian warna merah untuk barang penting yang menjadi kunci di dalam cerita, hal ini adalah amplop yang diberikan karyawan untuk divisi keuangan DBS. Tahap akhir adalah pemberian balon kata, *visual effect*, *mock-up*, dan text.



Gambar 3.11 Hasil *line art* dan *inking* Komik DBS

(Dokumentasi pribadi)

Namun ketika diberikan kepada klien, klien merasa tidak puas dengan hasil komik ini. Dikarenakan wajah perempuan dari keuangan masih terlihat digambarkan dengan gaya *manga* dibandingkan dengan gaya *american comic*. Akhirnya, penulis mencoba untuk mengecilkan mata pada perempuan tersebut, mengubah gaya *inking* pada komik dengan menambahkan goresan *shading* silang (*hatch cross*) seperti pada referensi yang penulis temukan dan menambahkan detail kecil seperti garis wajah dan kerutan. Penulis juga mengubah gaya *inking* rambut pada tokoh-tokoh

yang ada dengan menggunakan warna hitam seluruhnya dan ditambahkan efek cahaya di bagian yang terkena cahaya. Selain itu, penulis juga menambahkan warna abu-abu pada bayangan untuk mempertegas lekukan dan bayangan pada komik.



Gambar 3.12 Hasil Revisi Komik DBS

(Dokumentasi pribadi)

Setelah hasil revisi tersebut dikirim ke klien, tidak ada kabar mengenai revisi lagi. Berikut ini adalah hasil sampel dari *agent* DBS yang akan muncul di dalam komik.



Gambar 3.13 Sampel *Agent* dalam Komik DBS

(Dokumentasi pribadi)

Klien juga ingin merevisi gambar *agent* ini, yaitu klien merasa kurang terlihat realistis dengan gaya *american comic*, penulis menambahkan *hatch cross* pada bagian *inking* dan menambahkan warna abu-abu sehingga mempertegas bayangan pada kedua *agent* tersebut. Selain itu, penulis juga mengubah gaya *inking* rambut dan kacamata pada tokoh dengan *inking* seluruh rambut dengan warna hitam dan menambahkan warna putih sebagai efek cahaya.



Gambar 3.14 Revisi Sampel *Agent* dalam Komik DBS

(Dokumentasi pribadi)

Dan berikut ini merupakan gambaran BOD dari Presiden Direktur DBS, Paulus Sutisna. Tidak mengalami perubahan dari pihak klien mengenai gambar dan penampilan dari Paulus Sutisna.



Gambar 3.15 Sampel BOD Presiden Direktur DBS, Paulus Sutisna
(Dokumentasi pribadi)

Penggambaran Presiden Direktur tidak mengalami perubahan dari klien. Setelah itu, proses produksi sedang kembali diperbincangkan antara Ceritera dengan klien.

3.3.2. Blue Bird “47th Anniversary” Video

Pada proyek ini, Blue Bird selaku klien ingin membuat video untuk merayakan 47 tahun Blue Bird mengabdikan kepada masyarakat. Proyek Blue Bird ini dikerjakan pada saat minggu kelima praktek kerja magang.

1. *Briefing* dan *Brainstorming*

Pengerjaan proyek video Blue Bird sebagai ilustrator adalah membuat *storyboard* untuk menggambarkan rasa terima kasih pengemudi Blue Bird kepada penumpang setianya. Konsep dibuat oleh tim kreatif bersama-sama dengan sutradara proyek ini, Edward Suhadi. Pengerjaan konsep pada tanggal 23 April 2019, dilanjutkan dengan *Pre-Production Meeting 1* pada tanggal 25 April 2019, *meeting* dengan

klien dan revisi *storyboard* pada tanggal 26 April 2019. *Storyboard* yang buat disusun dengan rapi dan dimasukkan ke dalam *deck/slides* yang akan diberikan kepada sutradara dan klien.

2. Proses Pembuatan *Storyboard*

Proyek Blue Bird diawali dengan *brainstorming* mengenai ide konsep video Blue Bird Anniversary. Blue Bird ingin menyampaikan rasa terima kasihnya kepada penumpang dari pengemudi Blue Bird. Berkat penumpang setia Blue Bird, para pengemudi Blue Bird dapat menyekolahkan anak-anaknya lewat beasiswa yang diadakan, pemberdayaan perempuan lewat pelatihan yang diadakan, mempunyai rumah lewat program kepemilikan rumah, dan dapat melakukan umroh.

Setelah mendapat *brief* tersebut, penulis mulai membuat *storyboard*. Bercerita tentang sopir yang berhasil menyekolahkan anaknya hingga menjadi wisudawan (beasiswa); bapak sopir yang mengantar orangtuanya ke bandara untuk umroh (umroh), sopir perempuan yang mampu membantu perekonomian keluarga (pemberdayaan perempuan) dan tinggal di rumah yang beratap (program kepemilikan rumah).



Gambar 3.16 *Storyboard* awal Blue Bird
(Dokumentasi pribadi)

Tim kreatif merasa lebih baik mengubah anak perempuan yang menjadi anak sang sopir dapat menggapai cita-citanya sebagai dokter. Penulis kembali mengubah *storyboard* tersebut dan mengubahnya ketika sang bapak menunggu kepulangan anaknya pada malam hari. Anak sang sopir merupakan seorang dokter muda yang berhasil.



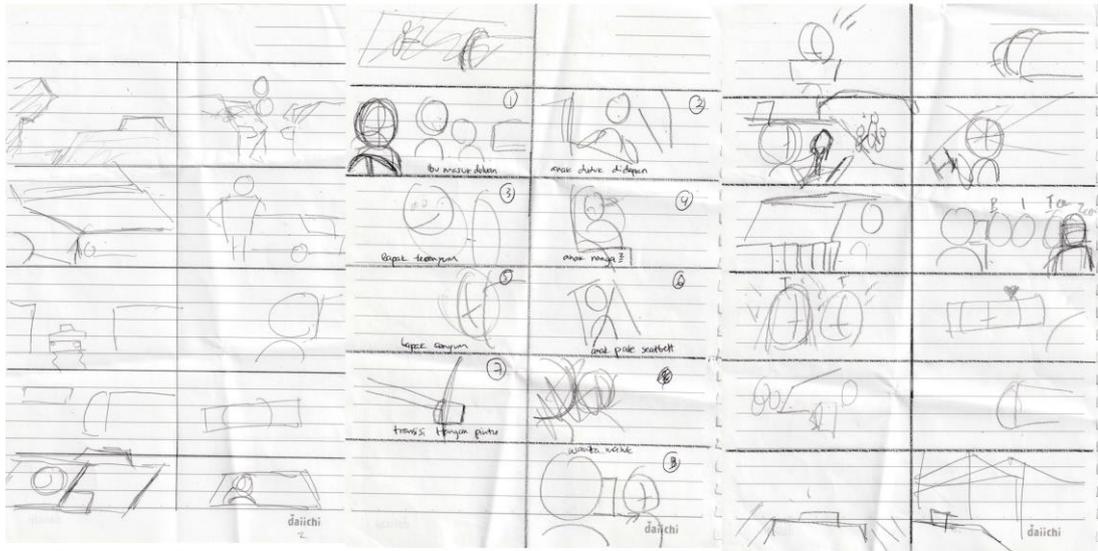
Gambar 3.17 *Storyboard Awal*
(Dokumentasi pribadi)

Namun, seluruh *storyboard* ini diubah hampir seluruhnya karena *budget* yang diberikan sedikit dan waktu *shooting* yang hanya sehari. Selain itu, Edward Suhadi selaku sutradara proyek ini telah menyiapkan *script* untuk *voice over video*.



Gambar 3.18 *Script Blue Bird*
(Ceritera, 2019)

Untuk menyesuaikan dengan *budget* dan *script* yang telah dibuat, penulis menggambar lagi untuk beberapa adegan yang tidak ada sebelumnya dan mengubah sedikit yang sudah ada. Selain itu, sutradara dari juga membantu penulis untuk memberikan gambaran apa yang bisa digambar di *storyboard* proyek ini.



Gambar 3.19 Sketsa kasar dari Sutradara Blue Bird

(Dokumentasi pribadi)

Sketsa pada Gambar 3.19 digunakan oleh penulis sebagai patokan dalam menggambar *storyboard* sesuai dengan gambaran sutradara.

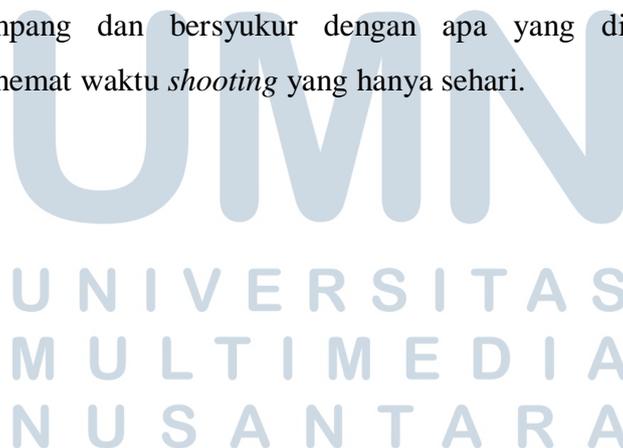


Gambar 3.20 *Storyboard* Revisi 01 Blue Bird Anniversary Video
(Dokumentasi pribadi)

Adegan diawali dengan sopir yang datang menuju mobilnya dan menyiapkan mobil dan dirinya terlebih dahulu sebelum menarik penumpang, setelah itu mobil keluar dari *pool* taksi. Adegan sopir yang ada di dalam taksi. Selanjutnya, Adegan untuk memperlihatkan beasiswa yang diberikan dengan anak kecil bersama dengan ibunya yang masuk ke dalam mobil, tetapi anak kecil tersebut ingin duduk di depan karena ingin berbincang pada sang sopir dan sang sopir pun merespon anak kecil tersebut dan terlihat senang. Adegan untuk memperlihatkan pemberdayaan perempuan dengan memperlihatkan seorang perempuan karir yang bekerja membuka laptopnya sambil berbincang dengan sang sopir. Lalu adegan memperlihatkan program kepemilikan rumah adalah ibu dengan anak kecil yang sampai di rumah dan melambaikan tangan pada sang sopir, sang

sopir teringat dengan rumahnya sendiri ketika melihat rumah penumpangnya tersebut. Adegan untuk menunjukkan umroh adalah sepasang suami-istri yang dijemput oleh anak perempuannya sehabis pergi umroh; sang sopir mendengar percakapan keluarga tersebut dan ikut merasa senang dan setelah sampai tujuan sopir menurunkan koper. Adegan ditutup dengan sopir yang bersyukur atas apa yang telah dia dapat hari itu dan mobil taksi yang berjalan menjauhi kamera dan memperlihatkan lampu Blue Bird yang menyala.

Beberapa *shot* diganti karena penggambaran yang tidak tepat. Pada saat sopir mengelap kaca pada *scene 1 shot 1* diganti karena terlihat kurang tepat untuk penggambaran sopir datang seolah-olah seperti adegan pembunuhan. Kemudian pada *scene 1 shot 4* juga diubah karena dianggap membuang-buang *shot*. *Shot 5* saat mobil keluar dari pool diganti karena *shot* tersebut sudah pernah dibuat sebelumnya dan dibutuhkan variasi yang berbeda. Penambahan *shot* pada *scene 5*, dan penambahan *shot* pada *scene 7*. Penggambaran diutamakan untuk berfokus pada wajah sang pengemudi untuk menunjukkan bahwa sopir Blue Bird yang mendengar cerita-cerita penumpang dan bersyukur dengan apa yang dia dapat, sekaligus menghemat waktu *shooting* yang hanya sehari.

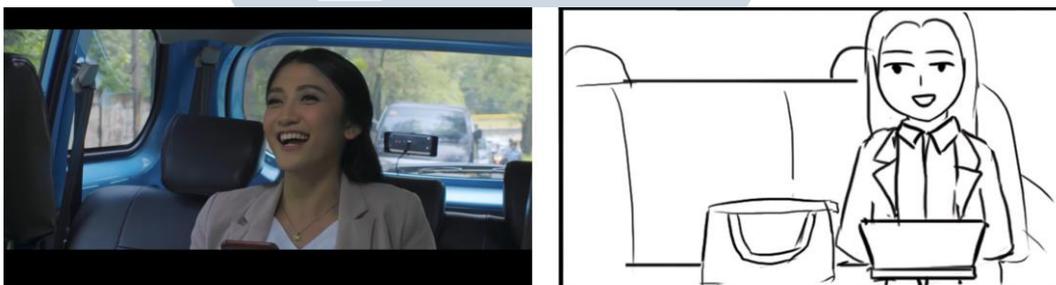




Gambar 3.23 Perbandingan Video dengan *Storyboard 1*

(Dokumentasi pribadi)

Berikutnya *scene 2 shot 1* pada *storyboard* anak laki-laki dibukakan pintunya oleh sang ayah. Tetapi pada *shot* ini, diganti menjadi anak laki-laki itu yang membuka pintunya sendiri. Ini diganti karena sang sutradara ingin menunjukkan antusiasme sang anak untuk duduk di depan bersama dengan sang pengemudi.



Gambar 3.24 Perbandingan Video dengan *Storyboard 2*

(Dokumentasi pribadi)

Pada *scene 3 shot 3*, barang yang dipegang oleh sang perempuan diganti menjadi ponsel dikarenakan pengarahannya laptop sendiri lebih sulit dibandingkan dengan laptop. Selain itu, umumnya penumpang di taksi lebih memilih untuk memainkan ponsel ataupun *tablet* untuk bekerja dibandingkan dengan membuka laptop.



Gambar 3.25 Perbandingan Video dengan *Storyboard 3*

(Dokumentasi pribadi)

Scene 6 shot 2 mengalami perubahan dikarenakan pengambilan gambar akan lebih sulit jika memfokuskan pada lampu Blue Bird di atas mobil. Karena hal tersebut memerlukan *rigid camera* dan proses *editing* akan memakan waktu lebih lama, menyangkut proses *delivery* video yang terbilang cukup sempit dikarenakan waktu empat hari kerja dan terpotong hari libur nasional.

3.3.3. Sense Hospitality “Marketing Kit” Video

Sense Hospitality adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *hospitality* hotel dan merupakan anak perusahaan yang baru berdiri di bawah Unity Hotels. Sense Hospitality hadir dan menawarkan sebuah inovasi dan solusi atas seluruh permasalahan hotel, terutama pada bidang *hospitality* (*laundry, amenities, spreii, kebersihan hotel, handuk, dll*). Target dari Sense Hospitality adalah pemilik hotel ataupun pengambil keputusan (*decision maker*) hotel kelas bintang tiga hingga bintang lima.

1. *Briefing dan Brainstorming*

Sense Hospitality ingin membuat video yang akan diputar saat peluncuran/*launching* Sense Hospitality. Tujuan dari video adalah untuk mengajak para pengambil keputusan (*decision maker*) atau pemilik hotel untuk duduk bersama dan membuat janji *meeting* dengan Sense Hospitality. Sense Hospitality meminta Ceritera untuk membuatkan tiga video: *The Introduction*, memperkenalkan siapakah Sense Hospitality; *Hyperbole Video*, video *grande* dan melebih-lebihkan servis yang dilakukan oleh Sense Hospitality ketika

membersihkan kamar (klien ingin videonya seperti *The Aviation Gin* yang diperankan oleh Ryan Reynold); *The Mobile Application*, video yang memperlihatkan cara kerja dari aplikasi Sense Hospitality.

Penulis bersama dengan tim kreatif memikirkan bagaimana menyampaikan kepada penonton mengenai Sense Hospitality. Penulis bersama tim memulainya dengan membuat skrip untuk *voice over*. Setelah itu, penulis mencari *visual* yang sesuai dengan skrip dan tujuan yang ingin disampaikan kepada penonton.

2. Proses Pembuatan *Storyboard*

Penulis membuat *storyboard* untuk topik *Hyperbole Video* dan *The Mobile Application*. Untuk membuat *storyboard* dari kedua topik tersebut, penulis membaca *script* yang sudah dibuat dan didukung dengan referensi yang telah dicari bersama-sama dengan tim kreatif.

Untuk *Hyperbole Video*, kesan yang ingin disampaikan oleh Sense Hospitality adalah sebuah video servis yang dilakukan Sense Hospitality yang berlebihan, berkelas, namun tetap terkesan formal dan elegan.





Gambar 3.27 Storyboard The Mobile Application Video Sense Hospitality
(Dokumentasi pribadi)

3.3.4. Kendala yang Ditemukan

Beberapa kendala dalam praktek kerja magang dihadapi oleh penulis karena penulis baru pertama kali bekerja di dunia profesional dan terlibat langsung dalam pemberian ide kreatif untuk iklan. Hal ini menjadi sebuah pelajaran yang baru bagi penulis di dalam praktek kerja magang.

Untuk permasalahan teknis, penulis terkadang lalai terhadap kinerja laptop pribadi, terutama dalam permasalahan baterai. Penulis suka mencabut *charger* karena baterai laptop sudah penuh dan melupakan permasalahan bahwa baterai laptop milik penulis sendiri sedikit bermasalah. Semasa mengerjakan *storyboard* dengan *Adobe Photoshop CS6*, penulis juga tidak terlalu sering menekan tombol *save*, sehingga laptop mendadak mati. Ini membuat penulis bekerja dua kali dalam menggambar hal yang sama. Hal berbeda terjadi ketika bekerja dengan *Adobe Illustrator CS6*, *software* terkadang mengalami *crash* sehingga *software* berhenti bekerja dan seluruh dokumen yang telah dibuat hilang dan sia-sia karena penulis

lupa untuk *save* dokumen yang telah dibuat. Selain itu, proyek yang tiba-tiba masuk atau baru teringat sehingga tanggal *deadline* yang terkadang terlalu dekat membuat penulis kewalahan dan harus bekerja lembur agar dapat diberikan kepada klien sesuai dengan tanggal yang sudah ditetapkan.

Dalam permasalahan etika dan kinerja, awalnya penulis tidak begitu bisa berbicara karena lebih memfokuskan diri agar dapat mengadaptasikan diri di lingkungan kerja dan lupa bahwa memberikan ide karena periklanan merupakan hal yang juga penting di dalam dunia periklanan. Penulis merasa kurang akan referensi dan tidak terlalu aktif dalam memberikan ide iklan yang cocok untuk sebuah iklan yang akan dibuat oleh perusahaan.

3.3.5. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Di dalam praktek kerja magang ini penulis, kendala yang dihadapi oleh penulis menjadi bahan motivasi penulis untuk berusaha menemukan solusi dan mengubah diri menjadi lebih baik.

Dalam permasalahan teknis, penulis menuliskan sebuah *sticky notes* dengan warna yang mencolok dan ditempelkan di laptop pribadi penulis bertuliskan “jangan lupa pencet *ctrl+s/SAVE!!!*” untuk mengingatkan penulis untuk melakukan *save* dokumen yang tengah dibuat oleh penulis. Selain itu, penulis juga mengingatkan diri untuk sering melihat *battery bar* yang ada di pojok kanan laptop penulis agar segera melakukan *charge* ketika baterai sudah berkurang cukup banyak. Untuk permasalahan *deadline*, penulis berusaha bekerja sangat cepat dan ekstra agar dapat mengejar tanggal yang sudah ditentukan.

Dalam permasalahan etika dan kinerja, penulis berusaha memperkaya diri dengan melihat banyak iklan yang tayang di *youtube* ataupun *Ads of The World*. Selain itu, penulis juga berusaha untuk melihat iklan terkini yang dibuat oleh perusahaan kecil maupun perusahaan besar. Penulis juga berusaha menyampaikan ide dan lebih aktif ketika melakukan *brainstorming*.