



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

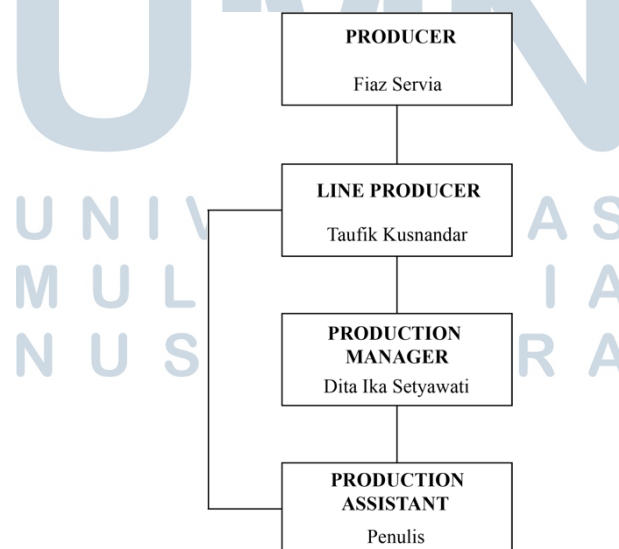
Berikut adalah kedudukan dan koordinasi penulis di dalam sebuah tim produksi dalam proyek film panjang yang berjudul Lampor.

1. Kedudukan

Dalam proyek film panjang yang berjudul Lampor yang berada dalam naungan PT. Kharisma Starvision Plus, penulis bekerja sebagai *Production Assistant* di bawah koordinasi Bapak Taufik Kusnandar sebagai *Line Producer* dan di bawah komando serta dibimbing oleh Kakak Dita Ika Setyawati sebagai *Production Manager*.

2. Koordinasi

Berikut adalah bagan alur koordinasi pekerjaan yang penulis lakukan di perusahaan PT. Kharisma Starvision Plus dalam proyek pembuatan film panjang yang berjudul Lampor.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Pertama 29/01/19 – 02/02/19	Film panjang: Lampor	<ul style="list-style-type: none"> ○ Belajar merekap <i>budget</i> Pra-produksi. ○ Membuat <i>schedule</i>. ○ Membuat desain <i>ID card</i>. ○ Membuat <i>dramatic plot</i>. ○ Membuat <i>travel memo</i>. ○ Mencetak dokumen-dokumen untuk <i>meeting</i>. ○ Menjadi notulen saat <i>meeting</i>. ○ Menyusun <i>Deck</i>. ○ Membuat daftar nomor mobil. ○ Membuat <i>Traffic Talent</i>.
2	Kedua 05/02/19 - 10/02/19	Film panjang: Lampor	<ul style="list-style-type: none"> ○ Persiapan <i>Testcam</i>. ○ Mencetak <i>Callsheet Testcam</i>. ○ Mencetak <i>Camera Report</i> untuk <i>Testcam</i>. ○ Mencetak <i>Art Support</i>. ○ Merekap <i>budget</i>. ○ Berangkat ke Temanggung. ○ Mengecek lokasi <i>shooting</i>. ○ Mengecek hotel-hotel yang akan di tempati para kru dan <i>talent</i>. ○ Mengecek rumah warga yang akan di tempati para kru untuk tinggal. ○ Melakukan <i>Test food</i> terhadap <i>catering</i> yang akan digunakan

			<ul style="list-style-type: none"> ○ Mengecek berkas-berkas yang dibawa. ○ Mengecek <i>traffic</i> dan <i>flight talent</i>. ○ Mengecek <i>traffic</i> para kru dan <i>standby</i> bila kru yang datang bermasalah dengan hotelnya.
3	Ketiga 11/02/19 – 16/02/19	Film panjang: Lampor	<ul style="list-style-type: none"> ○ Mencetak <i>callsheet</i>, <i>shotlist</i> & <i>master breakdown</i> ○ Mencetak <i>storyboard</i> ○ Merekap <i>budget daily shooting</i> ○ Mulai membuat <i>breakdown</i> hotel di Kendal. ○ Membantu menyiapkan dan membagikan makan tengah malam. ○ <i>On set</i>, melihat jalannya syuting dan membantu menyediakan kebutuhan kru. ○ Membuat data <i>perdiem</i> dan membagikannya ke setiap kru. ○ Membuat data uang <i>meals</i> kru saat <i>break day off</i> dan membagikan ke setiap kru. ○ Mencetak <i>daily report</i> dan meminta tandatangan <i>Script cont.</i>, Astrada 1 dan <i>Line Producer</i>. ○ Mencetak <i>control scene</i>. ○ Menjadi notulen saat <i>meeting</i>. ○ Membuat dan mendata para kru yang datang untuk <i>update crew list</i>.

4	Keempat 18/02/19 – 24/02/19	Film panjang: Lampor	<ul style="list-style-type: none"> ○ Mencetak <i>callsheet, shotlist & master breakdown</i> ○ Merekap <i>budget daily shooting</i> ○ <i>On set</i>, melihat jalannya syuting dan membantu menyediakan kebutuhan kru. ○ Membuat data uang <i>meals</i> kru saat <i>break day off</i> dan membagikan ke setiap kru. ○ Melanjutkan membuat <i>breakdown</i> hotel di Kendal. ○ Menyediakan dan membagikan obat yang dibutuhkan kru. ○ Berangkat ke Kendal terlebih dahulu untuk memastikan hotel siap digunakan. ○ Mencetak <i>daily report</i> dan meminta tandatangan <i>Script cont.</i>, Astrada 1 dan <i>Line Producer</i>.
5	Kelima 25/02/19 – 03/03/19	Film panjang: Lampor	<ul style="list-style-type: none"> ○ Mencetak <i>callsheet, shotlist & master breakdown</i> ○ Merekap <i>budget daily shooting</i> ○ <i>On set</i>, melihat jalannya syuting dan membantu menyediakan kebutuhan kru. ○ Membuat data uang <i>meals</i> kru saat <i>break day off</i> dan membagikan ke setiap kru. ○ Mengumpulkan ID card yang menganggur dan memberikan

			<p>kepada kru-kru yang membutuhkan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Mengusulkan dan membelikan minuman dingin berenergi untuk kru, karena cuaca sangat terik. ○ Membantu menjaga lokasi dan set karena penonton membeludak jumlahnya. ○ Mencetak beberapa dokumen yang diperlukan. ○ Memberikan vitamin ke setiap kru yang membutuhkan. ○ Menemani <i>Production Manager</i> untuk melakukan pelunasan berkala di hotel-hotel yang di huni para <i>Talent</i>. ○ Menyiapkan dan Membagikan <i>Safety Vest</i> saat <i>shooting traveling</i>. ○ Membuat data <i>perdiem</i> dan membagikannya ke setiap kru. ○ Melakukan cek lokasi untuk <i>scene</i> berat yaitu <i>scene</i> tabrakan. ○ Membuat cemilan untuk perjalanan kru ke curug. ○ Menemani dan menyediakan kebutuhan kru yang melakukan <i>prelight</i>. ○ Mencetak <i>daily report</i> dan meminta tandatangan <i>Script cont.</i>, Astrada 1 dan <i>Line Producer</i>.
--	--	--	---

6	Keenam 04/03/19 – 10/03/19	Film panjang: Lampor	<ul style="list-style-type: none"> ○ Mencetak <i>callsheet, shotlist & master breakdown</i> ○ Merekap <i>budget daily shooting</i> ○ On set, melihat jalannya syuting dan membantu menyediakan kebutuhan kru. ○ Membuat data uang meals kru saat <i>break day off</i> dan membagikan ke setiap kru. ○ Menemani <i>Production Manager</i> untuk melakukan pelunasan hotel di Temanggung. ○ Berangkat ke Jogja untuk mencari hotel. ○ Membuat <i>breakdown</i> hotel di Jogja. ○ Membuat data perdiem dan membagikannya ke setiap kru. ○ Mencetak <i>daily report</i> dan meminta tandatangan <i>Script cont.</i>, Astrada 1 dan <i>Line Producer</i>.
7	Ketujuh 11/03/19 – 17/03/19	Film panjang: Lampor	<ul style="list-style-type: none"> ○ Mencetak <i>callsheet, shotlist & master breakdown</i> ○ Merekap <i>budget daily shooting</i> ○ <i>On set</i>, melihat jalannya <i>shooting</i> dan membantu menyediakan kebutuhan kru. ○ Membuat data uang <i>meals</i> kru saat <i>break day off</i> dan membagikan ke setiap kru.

			<ul style="list-style-type: none"> ○ Berangkat terlebih dahulu ke Jogja dan memastikan hotel siap di tempati. ○ Mengantar kru ke rumah sakit. ○ Mencetak <i>daily report</i> dan meminta tandatangan <i>Script cont.</i>, Astrada 1 dan <i>Line Producer</i>. ○ Membuat data <i>perdiem</i> dan membagikannya ke setiap kru. ○ Menemani <i>Production Manager</i> untuk melakukan pelunasan hotel di Jogja. ○ Mendata nama kru untuk kebutuhan <i>credits title</i>.
8	Kedelapan 20/03/19 – 24/03/19	Film panjang: Lampor	<ul style="list-style-type: none"> ○ Mencetak <i>callsheet</i> untuk kebutuhan laporan keuangan. ○ Merekap <i>budget daily shooting</i> ○ Mengecek ulang data laporan keuangan per <i>daily</i>. ○ Menyusun laporan keuangan.
9	Kesembilan 26/03/19	Film panjang: Lampor	<ul style="list-style-type: none"> ○ Berangkat ke kantor Starvision untuk penyerahan dan pengecekan dokumen dan laporan keuangan.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pengalaman dan kesempatan yang diberikan kepada penulis sangatlah berharga karena bekerja di sebuah produksi film panjang merupakan hal baru bagi penulis. Penulis dapat mengetahui proses produksi dari mulai pra-produksi sampai dengan tahapan produksi selesai. Setelah penulis menguraikan tugas dan peran sebagai *Production Assistant*, penulis lebih mengetahui sistem pra-produksi di film panjang.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Selama melaksanakan kerja magang, penulis melakukan beberapa pekerjaan sebagai *Production Assistant*. Pekerjaan tersebut antara lain:

3.3.1.1. Membuat Grafik Emosi

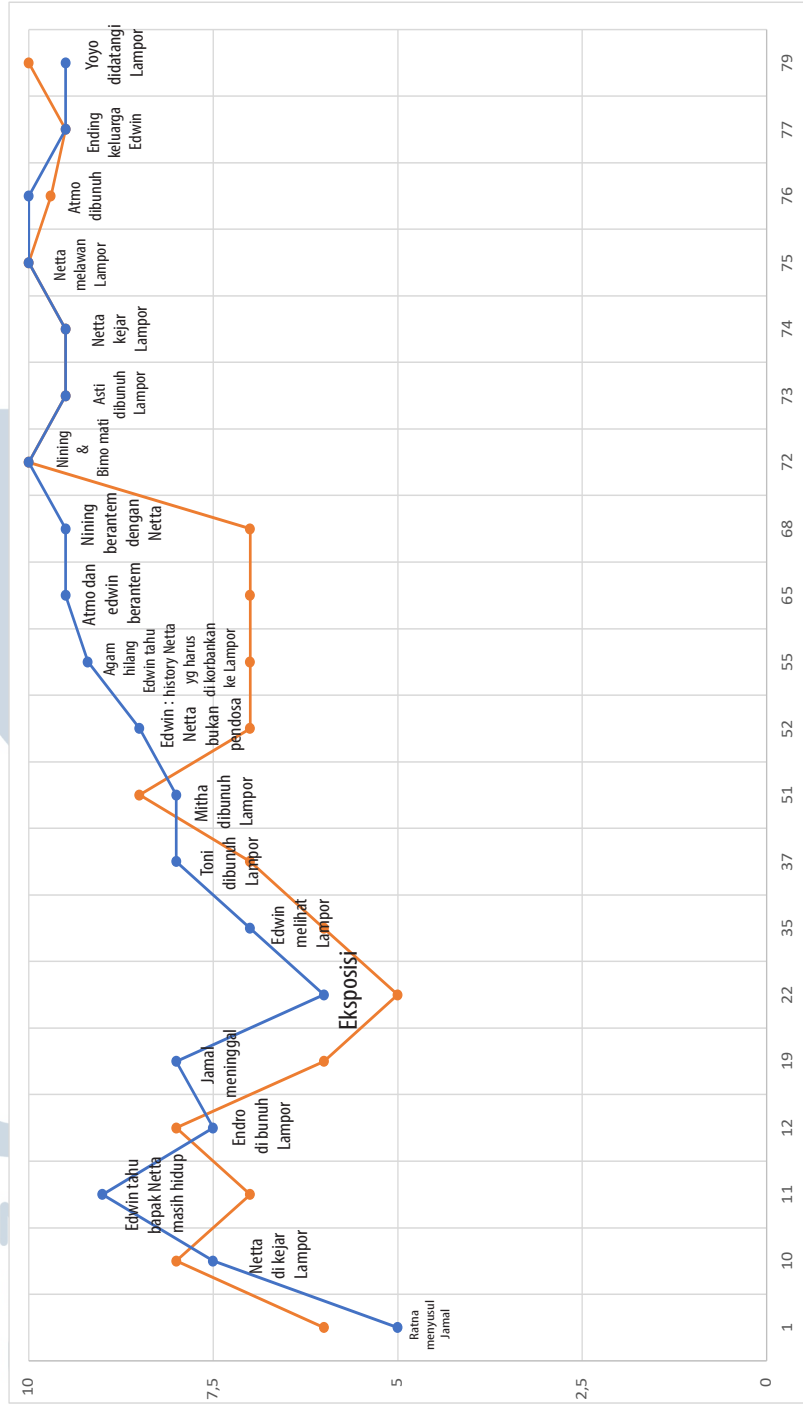
Dalam pembuatan grafik ini, penulis mendapatkan tugas dari *assistant* sutradara untuk membantu membuat grafik emosi ini. Acuan dalam pembuatan ini adalah *script*. Data pada garis X adalah scene menurut *script*, dan pada garis Y adalah seberapa tinggi emosi atau aksi tersebut. Penulis mengerjakan secara manual terlebih dahulu di atas kertas HVS sebelum di input ke *software* karena angka untuk garis Y masih belum pasti. Setelah itu penulis memasukan data tersebut dengan menggunakan *software* grafik dalam *Microsoft word* dan sambil menyesuaikan bersama dengan *assistant* sutradara.



Grafik Emosi

LAMPOR

● : Lampor Plot
● : Story Plot



Gambar 3.2 Grafik Emosi

Untuk grafik berwarna biru adalah *story plot*. *Story plot* adalah cerita dari awal sampai *ending* cerita. Grafik emosi ini seperti halnya dengan *narrative arc*,

ada *beginning*, *middle* dan *ending*. Sedangkan grafik berwarna orange adalah karakter Lampor ini muncul dalam cerita.

Grafik berikut dibuat guna menjadi acuan untuk para pemain sebagai panduan emosi, di karenakan pada saat *shooting* tidak semua *scene* akan berurutan sesuai *script*.

3.3.1.2. *Travel Memo*

Travel memo berfungsi sebagai catatan perjalanan untuk para *traveler* supaya dapat sampai tujuan. Dalam proyek film panjang Lampor, penulis membuat *travel memo* untuk para kru yang melakukan perjalanan jauh ke daerah tempat shooting. Hal tersebut dilakukan supaya para kru dapat sampai di tempat tujuan mereka masing-masing. Umumnya *travel memo* digunakan untuk perjalanan *shooting* keluar kota. Penulis diberikan tugas langsung dari *Line producer* untuk mengerjakan *travel memo*. Dibantu oleh *Production Manager* dengan data *breakdown* hotel yang akan di tempati dan juga dibantu dengan *Unit Production* dengan contoh bentuk *travel memo* dari *shootingan* lain.

Berikut adalah contoh *travel memo* untuk film *Budak Jurig* dengan lokasi *shooting* di daerah Malang.



BUDAK JURIG

Travel Memo

Tanggal : 17 September 2018
Kepada : Crew & Cast BUDAK JURIG
Perihal : **MOVE TO HOTEL WIJAYA, BATU MALANG**

Besok hari Senin tanggal 17 September 2018, seluruh Cast & Crew Budak Jurig akan pindah ke Batu Malang setelah syuting dari Baluran.

Berikut adalah detail yang perlu diperhatikan :



CHECK OUT DARI MIRAH HOTEL

Kami menyarankan anda untuk check out dari Hotel & Homestay paling telat jam 14.00 WIB, dilanjutkan dengan syuting dahulu di Lokasi Taman nasional Hutan Baluran (set Kalikering), setelah syuting dari Taman nasional Hutan Baluran all crew & cast melanjutkan Perjalanan dari Banyuwangi menuju Hotel Wijaya di Batu Malang pada pukul 00.00 dinihari yang akan memakan waktu perjalanan kurang lebih 7 jam. Jika anda berangkat dari Taman Nasional Hutan Baluran jam 00.00 WIB, anda akan tiba di hotel Wijaya Batu Malang kurang lebih pada pukul 07.00 WIB Tanggal 18 September 2018, dan sudah bisa check-in.

Sebelum anda meninggalkan lokasi Hotel & homestay, mohon memeriksa dengan seksama semua barang bawaan anda, jangan sampai ada yang tertinggal. Produksi tidak akan bertanggung jawab untuk bawaan yang tertinggal. Tinggalkan lah kesan yang baik kepada pemilik Hotel & homestay dengan berpamitan dan tidak meninggalkan Hotel & homestay dalam keadaan kotor. Untuk pengaturan mobil saat perpindahan, bisa menghubungi Sugi di 0821 222 56 897/0812 5218 2211



HOTEL DI BATU MALANG

Anda akan menginap di :

HOTEL WIJAYA

Tlp : 0341-592694. Fax : 0341-592223
Jl.Raya Punten 128 Punten Batu.



ARRIVAL

Untuk waktu Check In Wijaya Hotel Hari Selasa Tanggal 18 September 2018 adalah pada jam : 07.00 WIB. Untuk informasi mengenai Hotel Wijaya, anda bisa menghubungi Pepen di 0856-7291318 / 0812 4744 0515.

Nama Anda sudah tercantum di *Guest List* yang kami berikan kepada pihak hotel. Jadi kami persilakan Anda untuk melakukan *self-check in* di Resepsionis, setibanya di Hotel Wijaya, Batu Malang.



INTERNET CONNECTION DI HOTEL :

Koneksi internet tersedia di semua kamar. Saat anda check in, anda akan langsung diberikan username dan password wifi sesuai dengan kamar anda.



LAUNDRY

Drop off Laundry Bisa diserahkan ke Tim Produksi pada tanggal 19 September (Break Shooting). Sedangkan jadwal pengambilan laundry akan di Infokan melalui Grup Whatsapp Budak Jurig oleh Tim Produksi. Crew wajib mengisi laundry form, dan menuliskan dengan lengkap nama dan total berapa pcs pakaian. Vendor laundry kita sbb :

Laundry 1 : Directing, Production, Cast & Talco, Location

Laundry 2 : Camera, Lighting, Sound, Rental Guard

Laundry 3 : Wardrobe, Makeup, Makeup FX, Art

Laundry 4 : Animal Trainer, BTS, Editors, Driver, Stunt

Produksi juga telah menyediakan laundry bag. Yang akan dibagikan pada saat check in di hotel.



OTHERS:

Mohon diingat bahwa Produksi akan menyediakan penginapan sesuai standar akomodasi. Maka jika Anda memesan kamar yang lebih besar, membawa tamu, ini akan menjadi tanggungan crew. Room Services, telpon interlokal, laundry, mini bar, dsb, semua akan diajukan menjadi beban pembayaran crew pribadi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

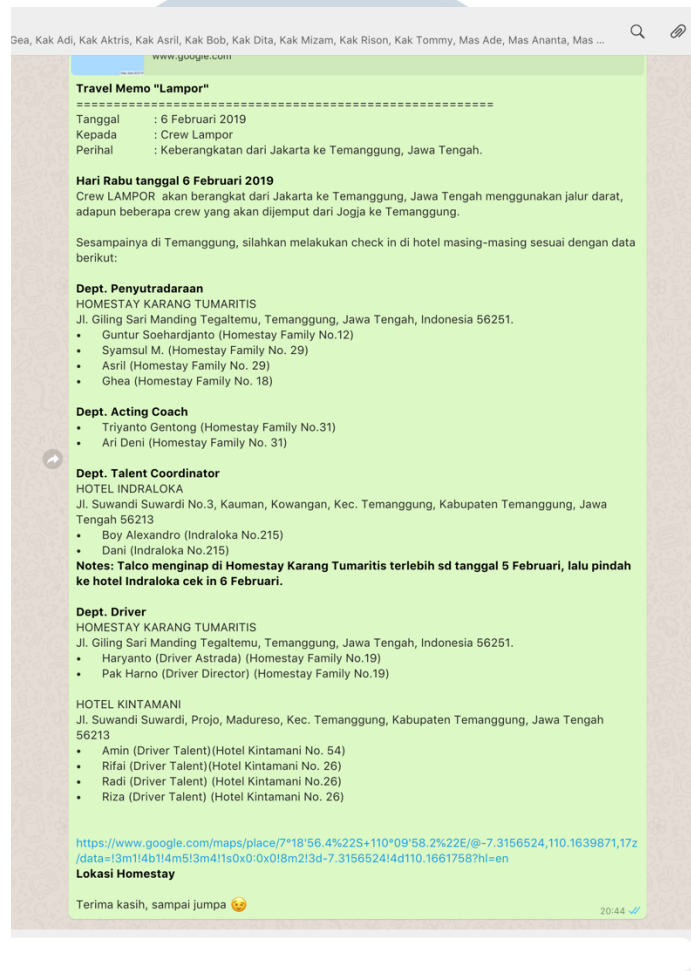


Gambar 3.3 Contoh *Travel Memo*

Penulis belum pernah membuat travel memo sebelumnya, sehingga penulis membutuhkan waktu yang sedikit lama untuk menyelesaikan travel memo ini. Ada beberapa hal yang membuat penulis kebingungan membuat travel memo menurut contoh yang telah diberikan. Di karenakan dalam contoh yang diberikan hanya mencantumkan satu hotel saja dan seluruh kru berangkat di waktu yang sama. Sedangkan dalam proyek film panjang Lampor menyediakan empat hotel dan tiga rumah warga, yang jaraknya sedikit berjauhan perbedaan hotel di karenakan keterbatasan kamar yang tidak mampu menampung semua kru dan waktu keberangkatan para kru dari Jakarta ke Temanggung juga berbeda-beda.

Penulis membuat data *travel memo* dengan lebih detail. Selanjutnya penulis memisahkan setiap departemen supaya mereka tidak sulit mencari nama mereka sendiri dan penulis menyertakan nama hotel dan nomor kamar yang akan mereka tempati sehingga mempermudah kru tanpa harus bertanya kepada *receptionist*.

Penulis juga memberikan link *Google Maps* sehingga mempermudah pencarian lokasi di karenakan perjalanan dimulai dari Jakarta ke Temanggung, Jawa Tengah dan para kru juga belum mengenal daerah Temanggung, dan menurut penulis dengan melampirkan *link* lokasi hotel tersebut agar dapat mempermudah para supir yang membawa kru. Berikut adalah travel memo yang dibuat penulis:



MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 3.4 *Travel Memo* film Lampor

Hal yang perlu diperhatikan dan dibutuhkan dalam pembuatan travel memo sebagai berikut:

1. Sistem dari hotel itu sendiri termasuk ketersediaan kamar.
2. Crew list.

3. Breakdown hotel.
4. Lokasi hotel.
5. Jadwal keberangkatan para kru.
6. Medan yang di tempuh dan cuaca daerah yang akan digunakan untuk *shooting*.

Ada kesalahan penulis dalam pembuatan *travel memo*, yaitu tidak mencantumkan *point* ke enam dan hal tersebut berakibat ada beberapa kru yang tidak mempersiapkan diri untuk cuaca yang berbeda. Cuaca di Temanggung memiliki cuaca yang sangat dingin dan lokasi *shooting* rata-rata berada di bawah kaki gunung.

3.3.1.3. Control Scene

Pada poin ini penulis hanya membantu untuk mencetak dokumen berupa *control scene* yang digunakan oleh *assistant camera* untuk mencatat *scene-scene* apa saja yang sudah selesai diambil, namun biasanya *control scene* disediakan oleh departemen *script continuity* untuk keperluan pendataan dan menjadi pengingat *scene-scene* mana saja yang telah diambil maupun yang belum supaya tidak ada *scene* yang terlewat. Di dalam kebutuhan departemen produksi adanya *control scene* sebagai dokumen untuk menunjukkan progress selama *shooting* berlangsung. Progress tersebut nantinya akan diserahkan kepada pihak Starvision yang bertujuan agar pihak Starvision mengetahui *scene* mana saja yang telah diambil, dibuang serta *scene* yang belum diambil, dan juga untuk mengetahui sudah berapa persen produksi film tersebut dikerjakan, karena hal tersebut menjadi acuan *termin* para kru.

Berikut adalah contoh *form control scene* yang dibuat oleh department *script continuity*:

CONTROL SCENE "LAMPOR"
DRAFT 06

RUANG DEPAN I 1 N RUMAH LAMA AYAH NETTA	JALANAN BAMBU E 1A N	JALANAN DEKAT RUMAH ATMO E 1B N	RUANG PRAKTEK PAK ATMO I 2 N	RUANG DEPAN I 2A N RUMAH LAMA AYAH NETTA	TERAS RUMAH PAK ATMO E 3 N	RUANG DEPAN I 4 N RUMAH LAMA AYAH NETTA	KORIDOR BELAKANG I 4A N RUMAH LAMA AYAH NETTA
RUANG PRAKTEK PAK ATMO I 5 N	TERAS RUMAH PAK ATMO E 6 N	JALANAN BAMBU E 7 N	JALANAN DEKAT RUMAH ATMO E 7A N	TERAS RUMAH PAK ATMO E 7B N	JALANAN BAMBU E 8 N	JALANAN DI GANG E 8A N	RUANG TENGAH PAK ATMO I 9 N
KORIDOR BELAKANG I 9A N RUMAH LAMA AYAH NETTA	RUANG DEPAN I/E 10 N RUMAH LAMA AYAH NETTA	GERBANG DESA JATIMULYO I 10A N	TERAS RUMAH EDWIN E 11 N	RUANG TENGAH RUMAH EDWIN E 11A N	JALANAN DESA E 12 D	STASIUN WALERI E 13 D	HALAMAN DEPAN STASIUN E 14 D
JEMBATAN SI GANDUL E 15 D	TRAVELING MOBIL YOYO E 16 D	JALANAN MENUJU DESA E 17 D	JALANAN MENUJU DEA E 17A D	GERBANG DESA JATIMULYO E 18 D	HALAMAN DEPAN E 19 D RUMAH AYAH NETTA	RUANG DEPAN I 20 D RUMAH AYAH NETTA	PEMAKAMAN E 21 D
PEMAKAMAN E 21A D	KAMAR TAMU E 22 D RUMAH AYAH NETTA	HALAMAN DEPAN E 23 D RUMAH AYAH NETTA	KAMAR TAMU I 24 D RUMAH AYAH NETTA	HALAMAN DEPAN E 25 D RUMAH AYAH NETTA	DAPUR & HALAMAN BELAKANG E 26 D RUMAH AYAH NETTA	HALAMAN BELAKANG E 26A D RUMAH AYAH NETTA	HALAMAN BELAKANG E 26B D RUMAH AYAH NETTA
KORIDOR BELAKANG DE MEJA MAKAN I 27 D RUMAH AYAH NETTA	DESA JATIMULYO E 28 N RUMAH AYAH NETTA	RUANG DALAM I 30 N	KAMAR AYAH NETTA I 31 N	JALANAN DESA E 32 N	RUANG DALAM I 33 N	DEPAN RUMAH WARGA E 33A N	DEPAN RUMAH WARGA E 33B N
DEPAN RUMAH WARGA E 33C N	DEPAN RUMAH WARGA E 33D N	DESA JATIMULYO MATI LAMPUR E 34 N	KAMAR TAMU I 35 N	RUANG DEPAN I 36 N	JALANAN DESA E 36A N	GANG GANG RUMAH E 36B N	GANG GANG RUMAH E 36C N
JALANAN DESA E 37 N	HALAMAN RUMAH KOSONG E 37A N	RUMAH KOSONG I 38 N	JALANAN DESA E 39 N	JALANAN DESA E 39A N	KAMAR TAMU I 40 D	AREA KEBUN TEMBAKAU E 41 D	KEBUN TEMBAKAU E 41A D
GUDANG E 42 D	KAMAR MITHA I 43 D	AREA KEBUN TEMBAKAU E 44 D	KAMAR TAMU I 45 D	DEPAN KAMAR MITHA I 46 D	JALANAN DESA E 47 N	JALANAN DEKAT KEBUN TEMBAKAU E 47A N	KAMAR TAMU I 48 N
HALAMAN BELAKANG E 49 N	GUDANG KEBUN BAKAU E 50 N	GUDANG KEBUN BAKAU E/I 51 N	RUANG SEMBUYI I 51A N	GUDANG KEBUN BAKAU E/I 51B N	DESA JATIMULYO E 52 D	KORIDOR BELAKANG I 53 D	JALANAN DESA E 54 D
JALANAN DESA E 54A D	JALANAN DESA E 54B D	RUANG DEPAN I 55 D	RUANG DALAM I 55A D	KORIDOR BELAKANG E 56 D	DEPAN GUDANG E 57 D	JEMBATAN SEKRIKIL E 58 D	DEKAT JEMBATAN SI GANDUL E 58A D
KAMAR TAMU I 59 D	AREA KEBUN TEMBAKAU E 59A D	KAMAR TAMU I 59B D	RUANG DALAM I 59C D	PEMAKAMAN E 60 D	TEPI HUTAN E 61 D	PEMAKAMAN E 62 D	TEPI HUTAN E 63 N
RUANG DALAM I 64 N	GERBANG MENUJU AIR TERJUN E 65 N	AIR TERJUN E 65A N	GOA I 65B N	KEBUN TEMBAKAU E 66 N	HUTAN E 66A N	TEPI HUTAN E 67 N	KEBUN TEMBAKAU E 68 N
KAMAR ASTI I 69 N	DEPAN KAMAR BIMBO I 69A N	KAMAR ASTI I 69B N	KEBUN TEMBAKAU E 70 N	TEPI HUTAN E 71 N	GUDANG KEBUN BAKAU E 72 N	GUDANG KEBUN BAKAU E 72A N	GUDANG KEBUN BAKAU E 72B N
GUDANG KEBUN BAKAU E 72C N	GUDANG KEBUN BAKAU I/E 72D N	GUDANG KEBUN BAKAU E 72E N	GUDANG KEBUN BAKAU I/E 72F N	GUDANG KEBUN BAKAU E 72G N	KAMAR ASTI I 73 N	RUANG TENGAH I 73A N	KAMAR ASTI I 73B N
RUANG DEPAN I 73C N	KAMAR ASTI I 73D N	RUANG DEPAN I 73E N	JALANAN DEPAN RUMAH AYAH NETTA E 74 N	DEPAN RUMAH E 74A N	JALAN PINTAS E 75 N	JALANAN DESA LAMUK E 75A N	RUMAH EDWIN I 76 N
JALANAN DESA LAMUK E 76A N	RUANG DEPAN I 77 N	HALAMAN DEPAN E 78 N	RUMAH YOYO I 79 N				

Gambar 3.5 Control Scene

Form ini yang nantinya di *print out* dan ditandai dengan lakban merah atau sepidol merah jika *scene* tersebut telah selesai di ambil.



Gambar 3.6 Papan *Control Scene*

Seperti contoh pada foto di atas, *control scene* tersebut dibuat berdiri dengan ukuran besar sehingga seluruh kru dapat melihat sudah berapa *scene* yang dikerjakan dan ada berapa *scene* yang belum dikerjakan. Peletakan *control scene* tersebut selalu berada di area monitor bersama dengan sutradara dan selalu dekat dengan *script continuity* supaya mudah untuk di *update*.

Contoh di bawah ini adalah *control scene* dalam bentuk digital yang nantinya akan dikirim ke pihak Starvision.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

RUANG DEPAN I 1 N RUMAH LAMA AYAH NETTA	JALANAN BAMBU E 1A N	JALANAN DEKAT RUMAH ATM0 E 1B N	RUANG PRAKTEK PAK ATM0 I 2 N	RUANG DEPAN I 2A N RUMAH LAMA AYAH NETTA	TERAS RUMAH PAK ATM0 E 3 N	RUANG DEPAN I 4 N RUMAH LAMA AYAH NETTA	KORIDOR BELAKANG I 4A N RUMAH LAMA AYAH NETTA
RUANG PRAKTEK PAK ATM0 I 5 N	TERAS RUMAH PAK ATM0 E 6 N	JALANAN BAMBU E 7 N	JALANAN DEKAT RUMAH ATM0 E 7A N	TERAS RUMAH PAK ATM0 E 7B N	JALANAN BAMBU E 8 N	JALANAN DI GANG E 8A N	RUANG TENGAH PAK ATM0 I 9 N
KORIDOR BELAKANG I 9A N RUMAH LAMA AYAH NETTA	RUANG DEPAN I/E 10 N RUMAH LAMA AYAH NETTA	GERBANG DESA JATIMULYO I 10A N	TERAS RUMAH EDWIN E 11 N	RUANG TENGAH RUMAH EDWIN E 11A N	JALANAN DESA E 12 D	STASUN WALERI E 13 D	HALAMAN DEPAN STASUN E 14 D
JEMBATAN SI GANDUL E 15 D	TRAVELING MOBIL YOYO E 16 D	JALANAN MENUJU DESA E 17 D	JALANAN MENUJU DE E 17A D	GERBANG DESA JATIMULYO E 18 D	HALAMAN DEPAN RUMAH AYAH NETTA E 19 D	RUANG DEPAN RUMAH AYAH NETTA E 20 D	PEMAKAMAN E 21 D
PEMAKAMAN E 21A D	KAMAR TAMU I 22 D RUMAH AYAH NETTA	HALAMAN DEPAN I 23 D RUMAH AYAH NETTA	KAMAR TAMU I 24 D RUMAH AYAH NETTA	HALAMAN DEPAN I 25 D RUMAH AYAH NETTA	DUPUR & HALAMAN BELAKANG E 26 D RUMAH AYAH NETTA	HALAMAN BELAKANG E 26A D RUMAH LAMA AYAH NETTA	HALAMAN BELAKANG E 26B D RUMAH AYAH NETTA
KORIDOR BELAKANG AT BELA MARIAN I 27 D RUMAH AYAH NETTA	DESA JATIMULYO E 28 N RUMAH AYAH NETTA	RUANG DALAM I 30 N	KAMAR AYAH NETTA I 31 N	JALANAN DESA E 32 N	RUANG DALAM I 33 N	DEPAN RUMAH WARGA E 33A N	DEPAN RUMAH WARGA E 33B N
DEPAN RUMAH WARGA E 33C N	DEPAN RUMAH WARGA E 33D N	DESA JATIMULYO MATI LAMUK E 34 N	KAMAR TAMU I 35 N	RUANG DEPAN I 36 N	JALANAN DESA E 36A N	GANG GANG RUMAH E 36B N	GANG GANG RUMAH E 36C N
JALANAN DESA E 37 N	HALAMAN RUMAH KOSONG E 37A N	RUMAH KOSONG I 38 N	JALANAN DESA E 39 N	JALANAN DESA E 39A N	KAMAR TAMU I 40 D	AREA KEBUN TEMBAKAU E 41 D	KEBUN TEMBAKAU E 41A D
GUDANG E 42 D	KAMAR MITHA I 43 D	AREA KEBUN TEMBAKAU E 44 D	KAMAR TAMU I 45 D	DEPAN KAMAR MITHA I 46 D	JALANAN DESA E 47 N	JALANAN DEKAT KEBUN TEMBAKAU E 47A N	KAMAR TAMU I 48 N
HALAMAN BELAKANG E 49 N	GUDANG KEBUN BAKAU E 50 N	GUDANG KEBUN BAKAU E/I 51 N	RUANG SEMBUNYI I 51A N	GUDANG KEBUN BAKAU E/I 51B N	DESA JATIMULYO E 52 D	KORIDOR BELAKANG I 53 D	JALANAN DESA E 54 D
JALANAN DESA E 54A D	JALANAN DESA E 54B D	RUANG DEPAN I 55 D	RUANG DALAM I 55A D	KORIDOR BELAKANG E 56 D	DEPAN GUDANG E 57 D	JEMBATAN SEKRUK E 58 D	DEKAT JEMBATAN SI GANDUL E 58A D
KAMAR TAMU I 59 D	AREA KEBUN TEMBAKAU E 59A D	KAMAR TAMU I 59B D	RUANG DALAM I 59C D	PEMAKAMAN E 60 D	TEPI HUTAN E 61 D	PEMAKAMAN E 62 D	TEPI HUTAN E 63 N
RUANG DALAM I 64 N	GERBANG MENUJU AIR TERJUN E 65 N	AIR TERJUN E 65A N	GOA I 65B N	KEBUN TEMBAKAU E 66 N	HUTAN E 66A N	TEPI HUTAN E 67 N	KEBUN TEMBAKAU E 68 N
KAMAR ASTI I 69 N	DEPAN KAMAR BINGO I 69A N	KAMAR ASTI I 69B N	KEBUN TEMBAKAU E 70 N	TEPI HUTAN E 71 N	GUDANG KEBUN BAKAU E 72 N	GUDANG KEBUN BAKAU E 72A N	GUDANG KEBUN BAKAU E 72B N
GUDANG KEBUN BAKAU E 72C N	GUDANG KEBUN BAKAU I/E 72D N	GUDANG KEBUN BAKAU E 72E N	GUDANG KEBUN BAKAU I/E 72F N	GUDANG KEBUN BAKAU E 72G N	KAMAR ASTI I 73 N	RUANG TENGAH I 73A N	KAMAR ASTI I 73B N
RUANG DEPAN I 73C N	KAMAR ASTI I 73D N	RUANG DEPAN I 73E N	JALANAN DEPAN RUMAH AYAH NETTA E 74 N	DEPAN RUMAH E 74A N	JALAN PINTAS E 75 N	JALANAN DESA LAMUK E 75A N	RUMAH EDWIN I 76 N
JALANAN DESA LAMUK E 76A N	RUANG DEPAN I 77 N	HALAMAN DEPAN E 78 N	RUMAH YOYO I 79 N				

Gambar 3.7 Control Scene Day 9

Control scene di atas adalah data shooting hari ke sembilan.

RUANG DEPAN I 1 N RUMAH LAMA AYAH NETTA	JALANAN BAMBU E 1A N	JALANAN DEKAT RUMAH ATMO E 1B N	RUANG PRAKTER PAK ATMO I 2 N	RUANG DEPAN I 2A N RUMAH LAMA AYAH NETTA	TERAS RUMAH PAK ATMO E 3 N	RUANG DEPAN I 4 N RUMAH LAMA AYAH NETTA	KORIDOR BELAKANG I 4A N RUMAH LAMA AYAH NETTA
RUANG PRAKTER PAK ATMO I 5 N	TERAS RUMAH PAK ATMO E 6 N	JALANAN BAMBU E 7 N	JALANAN DEKAT RUMAH ATMO E 7A N	TERAS RUMAH PAK ATMO E 7B N	JALANAN BAMBU E 8 N	JALANAN DI GANG E 8A N	RUANG TENGAH PAK ATMO I 9 N
KORIDOR BELAKANG I 9A N RUMAH LAMA AYAH NETTA	RUANG DEPAN E 10 N RUMAH LAMA AYAH NETTA	RUANG DEPAN I 10A N	TERAS RUMAH EDWIN E 11 N	RUANG TENGAH RUMAH EDWIN E 11A N	JALANAN DESA E 12 D	STASIUN WALERI E 13 D	HALAMAN DEPAN STADIUM E 14 D
JEMBATAN SI GANDUL E 15 D	TRAVELING MOBIL YOTO E 16 D	JALANAN MENUJU DESA E 17 D	JALANAN MENUJU DEK E 17A D	GERRIBANG DESA JATIMULYO E 18 D	HALAMAN DEPAN E 19 D RUMAH AYAH NETTA	RUANG DEPAN E 20 D RUMAH AYAH NETTA	PEMAKAMAN E 21 D
PEMAKAMAN E 21A D	KAMAR TAMU I 22 D RUMAH AYAH NETTA	HALAMAN DEPAN E 23 D RUMAH AYAH NETTA	KAMAR TAMU I 24 D RUMAH AYAH NETTA	HALAMAN DEPAN E 25 D RUMAH AYAH NETTA	DAPUR & HALAMAN BELAKANG E 26 D RUMAH AYAH NETTA	HALAMAN BELAKANG E 26A D RUMAH LAMA AYAH NETTA	HALAMAN BELAKANG E 26B D RUMAH AYAH NETTA
KORIDOR BELAKANG SI GANDUL I 27 D RUMAH AYAH NETTA	DESA JATIMULYO E 28 N RUMAH AYAH NETTA	RUANG DALAM I 30 N	KAMAR AYAH NETTA I 31 N	JALANAN DESA E 32 N	RUANG DALAM I 33 N	DEPAN RUMAH WARGA E 33A N	DEPAN RUMAH WARGA E 33B N
DEPAN RUMAH WARGA E 33C N	DEPAN RUMAH WARGA E 33D N	DESA JATIMULYO MA TI LAMPU E 34 N	KAMAR TAMU I 35 N	RUANG DEPAN I 36 N	JALANAN DESA E 36A N	GANG GANG RUMAH E 36B N	GANG GANG RUMAH E 36C N
JALANAN DESA E 37 N	HALAMAN RUMAH KOSONG E 37A N	RUMAH KOSONG I 38 N	JALANAN DESA E 39 N	JALANAN DESA E 39A N	KAMAR TAMU I 40 D	AREA KEBUN TEMBAKAU E 41 D	KEBUN TEMBAKAU E 41A D
GUUDANG E 42 D	KAMAR NITHA I 43 D	AREA KEBUN TEMBAKAU E 44 D	KAMAR TAMU I 45 D	DEPAN KAMAR NITHA I 46 D	JALANAN DESA E 47 N	JALANAN DEKAT RUMAH TEMBAKAU E 47A N	KAMAR TAMU I 48 N
HALAMAN BELAKANG E 49 N	GUUDANG KEBUN BAKAU E 50 N	GUUDANG KEBUN BAKAU E/I 51 N	RUANG SEMPUNYI I 51A N	GUUDANG KEBUN BAKAU E/I 51B N	DESA JATIMULYO E 52 D	KORIDOR BELAKANG I 53 D	JALANAN DESA E 54 D
JALANAN DESA E 54A D	JALANAN DESA E 54B D	RUANG DEPAN I 55 D	RUANG DALAM I 55A D	KORIDOR BELAKANG E 56 D	DEPAN GUUDANG E 57 D	JEMBATAN SEMPUNYI E 58 D	DEKAT JEMBATAN SI GANDUL E 58A D
KAMAR TAMU I 59 D	AREA KEBUN TEMBAKAU E 59A D	KAMAR TAMU I 59B D	RUANG DALAM I 59C D	PEMAKAMAN E 60 D	TEPI HUTAN E 61 D	PEMAKAMAN E 62 D	TEPI HUTAN E 63 N
RUANG DALAM I 64 N	GERRIBANG MENUJU AIR TERJUN E 65 N	AIR TERJUN E 65A N	GOA I 65B N	KEBUN TEMBAKAU E 66 N	HUTAN E 66A N	TEPI HUTAN E 67 N	KEBUN TEMBAKAU E 68 N
KAMAR ASTI I 69 N	DEPAN KAMAR BIBO I 69A N	KAMAR ASTI I 69B N	KEBUN TEMBAKAU E 70 N	TEPI HUTAN E 71 N	GUUDANG KEBUN BAKAU E 72 N	GUUDANG KEBUN BAKAU E 72A N	GUUDANG KEBUN BAKAU E 72B N
GUUDANG KEBUN BAKAU E 72C N	GUUDANG KEBUN BAKAU E/I 72D N	GUUDANG KEBUN BAKAU E 72E N	GUUDANG KEBUN BAKAU E/I 72F N	GUUDANG KEBUN BAKAU E 72G N	KAMAR ASTI I 73 N	RUANG TENGAH I 73A N	KAMAR ASTI I 73B N
RUANG DEPAN I 73C N	KAMAR ASTI I 73D N	RUANG DEPAN I 73E N	JALANAN DEKAT RUMAH AYAH NETTA E 74 N	DEPAN RUMAH E 74A N	JALANAN PINTAS E 75 N	JALANAN DESA LAMUK E 75A N	RUMAH EDWIN I 76 N
JALANAN DESA LAMUK E 76A N	RUANG DEPAN I 77 N	HALAMAN DEPAN E 78 N	RUMAH YOTO I 79 N	AREA KEBUN TEMBAKAU E 44A D	JALANAN ATAS E 75X N	AIR TERJUN E 29 D	JALANAN RUMAH ATMO I 29B D
GUUDANG E/I 47B N							

Gambar 3.8 Control Scene Day 23

Berikut adalah *control scene* pada hari ke 23 yang sudah mencapai 95%. Untuk kolom yang diberi warna abu-abu adalah *scene* yang tidak dipakai atau biasanya disebut dengan *delete scene*.

3.3.1.4. *Daily Budget*

Penulis membantu *Production Manager* dalam merekap *daily budget*. Tidak hanya penulis, rekan kerja penulis juga mengurus, menempel, dan merapikan bon-bon produksi menurut tanggal atau hari *shooting*.

Untuk merekap *daily budget*, *Production Manager* memisahkan bon sesuai dengan tanggal atau hari *shooting* dalam sebuah map mika bening dan diberi keterangan *day* 1 sampai dengan *day* 27. Dalam satu map setiap data bon-bon dipisah berdasarkan kategorinya. Ada 4 kategori, yaitu:

1. Konsumsi
2. Transportasi
3. Perdiem
4. Lain-lain



DAILY BUDGET SHOOTING DAY 1

Film : LAMPOR
 Sutradara : Guntur Soeharjanto
 Lokasi : RUMAH JAMAL 2019

Hari/Tanggal : Minggu, 10 Februari 2019
 Jumlah Crew : 137
 Jumlah Pemain : 13 x 2
 Extras : 4 + 2 korlap
 Lain-lain :

NO		JUMLAH	DAY	NOTE	HARGA SATUAN	REALISASI
1. Konsumsi						
1	Makan Pagi	182	1	Orang	15.000	2.947.800
2	Makan Siang	182	1	Orang	20.000	3.690.000
3	Makan Malam	182	1	Orang	20.000	3.650.000
4	Makan Tengah Malam	182	1	Orang	15.000	2.670.000
5	Makan Extras		1	Orang	50.000	
					SUB TOTAL	12.957.800
6	Snack Director & Talent	1	1	Paket	1.000.000	1.224.700
7	Logistik PU + belanja logistik pertama	1	1	Paket	3.000.000	1.977.400
8	Obat-obatan			Paket	150.000	
9	Tumpeng + Ustad	1	1	Tumpeng	500.000	
10	Petty Cash	1	1	Paket	500.000	
					SUB TOTAL	3.202.100
TOTAL 1						16.159.900
2. Transportasi						
1	Van	Director	1	1	ALL IN	200.000
2	Van	Ass.Dir	1	1	ALL IN	200.000
3	Van	Script Continuity	1	1	ALL IN	200.000
4	Van	Production 1	1	1	ALL IN	250.000
5	Van	Production 2	1	1	ALL IN	250.000
6	Pickup (Temanggung daily)	Production Support	1	1	ALL IN	200.000
7	Van (Jogja)	Location	1	1	ALL IN	250.000
8	Van (Jogja)	Talent 1	1	1	ALL IN	250.000
9	Van	Talent 2	1	1	ALL IN	250.000
10	Van (Jogja)	Talent 3	1	1	ALL IN	250.000
11	Van	Talent 4 (Asti & Dion)	1	1	ALL IN	250.000
12	Engkel	Slink Equipment 1	1	1	ALL IN	250.000
13	Pickup	Slink Equipment 2	1	1	ALL IN	200.000
14	Van	Slink Team	1	1	ALL IN	200.000
15	Pregio	Makeup FX	1	1	ALL IN	250.000
16	Van	Wardrobe	1	1	ALL IN	200.000
17	Apv	Make up	1	1	ALL IN	200.000
18	Van (Avanza)	Camera Team	1	1	ALL IN	200.000
19	Van (Luxio)	Grip Team	1	1	ALL IN	200.000
20	Van (Innova)	Lighting Team	1	1	ALL IN	200.000
21	Van (Xenia)	Sound	1	1	ALL IN	200.000
22	Van	Art 1	1	1	ALL IN	250.000
23	Van	Art 2	1	1	ALL IN	250.000
24	Van (Jogja)	Art 3	1	1	ALL IN	250.000
25	Engkle	Art 4	1	1	ALL IN	250.000
26	Box	Art 5	1	1	ALL IN	250.000
27	Engkle	Builder 1	1	1	ALL IN	250.000
28	Van	Builder 2	1	1	ALL IN	250.000
29	Box	Wardrobe	1	1	ALL IN	250.000
30	Luxio	Camera Equipment	1	1	ALL IN	200.000
31	Box	Lighting Equipment 1	1	1	ALL IN	250.000
32	Box	Lighting Equipment 2	1	1	ALL IN	250.000
33	Box	Support Lighting	1	1	ALL IN	250.000
34	Pickup	Support Lighting	1	1	ALL IN	200.000
35	Box	Dolly / Grip Equipment	1	1	ALL IN	250.000
36	Box	Support Grip	1	1	ALL IN	250.000
37	Box	Production Tool	1	1	ALL IN	250.000
38	Van	DIT, Asst.Editor, BTS & Still Photo	1	1	ALL IN	200.000
39	Box Steger 1	Scaffolding rent	1	1	ALL IN	250.000
40	Box Steger 2	Scaffolding rent	1	1	ALL IN	250.000
41	Motor	Produksi	1	1	ALL IN	-
42	Pickup	Additional	1	1	ALL IN	-
43	Van	Additional	1	1	ALL IN	-
44	Van	Additional 2nd.Cam	1	1	ALL IN	-
45	L300 (BBM-BIAYA PERJALANAN)	Jimmyjib	1	1	ALL IN	200.000
					TOTAL 2	9.200.000
3. Genset						
1	BBM Genset normal (paket)				BBM	2.500.000
TOTAL 3						-
4. Perdiem						
1			1	Orang	50.000	-
2			1	Orang		-
3			1	Orang		-
4			1	Orang		-
TOTAL 4						-
5. Lain-Lain						
1	Laundry		1	Orang		
2	Pulsa Crew	3	1	Orang	50.000	
3	Petty cash	1	1	Hari	500.000	
TOTAL 5						-
GRAND TOTAL :						25.359.900

Gambar 3.9 Data Daily Budget Day 1

Dalam produksi film panjang Lampor, kategori genset tidak dimasukkan kedalam *daily budget* karena sudah ditangani oleh Unit Produksi dari Starvision, sehingga tagihan untuk genset langsung masuk ke Starvision.

Dari seluruh data *daily budget* yang ada, penulis mencoba untuk mengetahui berapa besar presentase pengeluaran total *daily budget* selama *shooting* dari total *budget* produksi (*Below The Line/ BTL*). Berikut perhitungannya:

$$\begin{aligned} & \frac{\text{Total Daily Budget}}{\text{Production Budget}} \times 100\% \\ &= \frac{1.185.328.884}{3.136.765.032} \times 100\% \\ &= 37\% \end{aligned}$$

Kemudian penulis mencoba menghitung persentase per kategori dalam *daily budget* untuk mengetahui kategori mana yang membutuhkan pengeluaran terbanyak. Berikut perhitungannya:

1. Konsumsi: $\frac{\text{Konsumsi}}{\text{Daily Budget}} \times 100\% = \frac{518.119.141}{1.185.328.884} \times 100\% = 43\%$

Kategori konsumsi menghabiskan 43% dari total *daily budget*.

2. Transportasi: $\frac{\text{Transport}}{\text{Daily Budget}} \times 100\% = \frac{371.801.000}{1.185.328.884} \times 100\% = 31\%$

Lalu kategori transport menghabiskan 31% dari total *daily budget*.

3. Perdiem: $\frac{\text{Perdiem}}{\text{Daily Budget}} \times 100\% = \frac{289.500.000}{1.185.328.884} \times 100\% = 24\%$

Lalu kategori perdiem menghabiskan 24% dari total *daily budget*.

4. Lain-lain: $\frac{\text{Lain-lain}}{\text{Daily Budget}} \times 100\% = \frac{25.908.743}{1.185.328.884} \times 100\% = 2\%$

Lalu kategori biaya lain-lain menghabiskan 2% dari total *daily budget*.

Dari perhitungan tersebut penulis mengetahui bahwa kategori konsumsi merupakan kategori yang membutuhkan biaya terbesar dalam *daily budget*. Jika

dihitung-hitung pengeluaran untuk konsumsi memakan sekitar 16% dari total *budget* produksi (BTL).

Kesimpulan nya bahwa di setiap produksi film, 37% dari *budget* produksi harus disiapkan untuk *daily budget*. Lalu 16% dari *budget* produksi harus disiapkan untuk *budget* konsumsi.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Berikut adalah kendala-kendala penulis selama melaksanakan kerja magang, terutama pada tahapan produksi sebagai berikut:

1. Lokasi terhadap *logistic*

Kendala yang ditemukan penulis pertama kali berhubungan dengan lokasi. Lokasi pada pembuatan film panjang Lampor terletak di Jawa Tengah. Lokasi-lokasi yang digunakan pun rata-rata berada di kaki gunung. Ada salah satu set *shooting* yang hanya bisa ditempuh dengan kendaraan khusus untuk bisa naik dan kendaraan tersebut adalah mobil pickup L300 dan motor trail. Lokasi set tersebut pun jauh dari *basecamp* produksi dan dapur produksi.

Kendala dengan lokasi ini adalah *logistic* untuk makan malam yang sulit untuk diantar ke atas, di karenakan pada saat sudah mulai *take* mobil pickup sudah tidak boleh naik ke atas dan keadaan pun sempat hujan sehingga para supir yang membawa mobil pickup tersebut juga tidak berani untuk naik dikarenakan medan sangat menanjak dan jalanan licin sehingga satu-satunya kendaraan yang bisa naik hanya motor trail.

2. Cuaca

Setiap daerah yang digunakan selama proses *shooting* memiliki cuaca yang berbeda-beda, perpindahan cuaca yang ekstrim dari dingin ke panas lalu kembali lagi ke dingin, berpengaruh terhadap kesehatan tubuh para *crew*. Maka dari itu penulis selalu datang ke set untuk melihat jalannya *shooting* dan mengontrol bagian *craft service*, namun dikarenakan jarak set dan dapur produksi sedikit jauh maka penulis biasanya bolak-balik memberitahukan *craft service* untuk membawakan

minuman atau cemilan untuk para kru yang berada di set, karena penulis sendiri tidak diberikan HT.

3. Jam kerja yang terbalik

Dikarenakan film ini bergenre *horror* yang lebih dominan *scene* malam mengakibatkan jam kerja terbalik yang biasa bekerja dari pagi sampai siang menjadi dari sore sampai matahari terbit. Hal tersebut menyebabkan penulis bersama dengan sebagian kru memiliki jam istirahat yang minim dan stamina tidak pulih dengan baik.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Berikut adalah solusi yang dilakukan penulis dan tim untuk kendala-kendala yang telah disebutkan di atas:

1. Lokasi terhadap *Logistic*.

Solusi yang penulis dan *Production Manager* lakukan adalah dengan memasukan nasi kotak untuk makan malam tersebut ke dalam *trash bag*, satu *trash bag* dapat memuat sepuluh nasi kotak lalu *trash bag* itu diikat dan sambung dengan *trash bag* lainnya, sehingga para *porter* membawa dua *trash bag* yang diikat dan digantung kebagian leher mereka.

2. Cuaca.

Solusi yang penulis dan tim produksi lakukan adalah menyediakan banyak vitamin dan obat, terlebih lagi untuk obat tolak angin yang sangat dibutuhkan kru.

Konsumsi berupa makanan dan minuman panas harus selalu tersedia dan terkontrol di karenakan juga jarak antara dapur produksi dan lokasi yang agak jauh maka penulis harus bisa *standby* di set, sehingga jika ada yang membutuhkan minuman hangat atau pun cemilan, penulis bisa langsung berkomunikasi dengan bagian *craft service* dan meminta mereka untuk langsung dibawakan dan langsung dibagikan kepada para kru yang berada di set, hal tersebut dilakukan agar para *crew* tetap fokus menjalankan proses *shooting*.

Alat komunikasi seperti HT sangat diperlukan saat lokasi yang medannya sangat sulit, sempit dan jauh dari *basecamp* maupun dapur produksi. Penulis pada

awalnya tidak diberikan alat komunikasi seperti HT oleh tim unit, namun di karenakan menurut penulis di beberapa lokasi yang sulit untuk di jangkau dan sedikit sulit untuk bolak-balik maka penulis mengambil HT yang sedang tidak di pakai atau biasanya meminjam HT milik *Production Manager* bila beliau tidak menggunakannya, tetapi penulis tetap bertanggung jawab untuk mengembalikan HT tersebut ke tempat semula.

3. Jam kerja yang terbalik.

Pada tahapan pra-produksi penulis bekerja dari pagi hari sampai malam hari, sedangkan *schedule shooting* rata-rata dari matahari terbenam hingga matahari terbit. Karena penulis baru pertama kali *shooting* dengan jam kerja terbalik mengakibatkan penulis masih belum terbiasa dan masih belum bisa menahan kantuk pada saat tengah malam dan begitu juga dengan beberapa kru. Solusi yang penulis lakukan untuk dapat menahan kantuk adalah selalu minum kopi dan melakukan kegiatan secara fisik, kegiatan secara fisik itu biasanya dengan cara bolak-balik dari dapur produksi lalu set untuk membantu tim *craft service* menyediakan dan membawa konsumsi yang diinginkan kru di set. Hal ini juga berguna untuk menghangatkan badan di karenakan daerah Temanggung adalah daerah dingin.

