

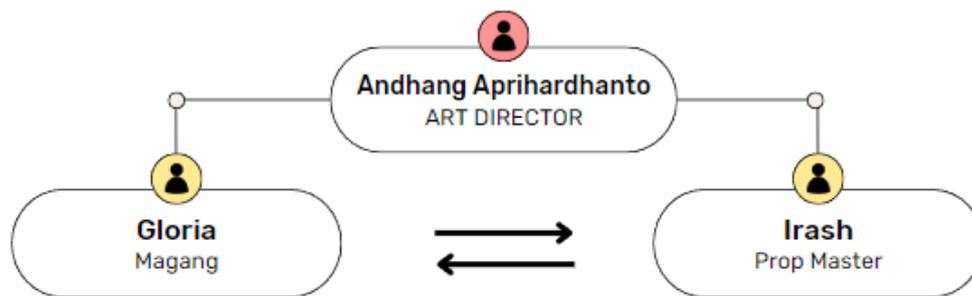
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama mengikuti program kerja magang di Propshouse Indonesia, terdapat kedudukan dan koordinasi sebagai alur kerja, yang dipimpin langsung oleh Bapak Andhang.

3.1.1 Kedudukan



Gambar 3.1.1. Bagan Kedudukan
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Penulis ditempatkan oleh Bapak Andhang untuk menjadi asisten *art* dan bekerja sama dengan Bapak Irash. Dalam menjalankan tugasnya, penulis mendapatkan informasi yang harus dikerjakan melalui Bapak Irash. Tetapi, terkadang penulis juga dapat menerima tugasnya secara langsung dari Bapak Andhang.

3.1.2 Koordinasi

Selama bekerja di Propshouse Indonesia, penulis lebih fokus bekerja sama dengan *props maker*. Biasanya, *art director* membuat *deck reference art* yang dibutuhkan untuk *shooting* sebuah film atau iklan. Setelah *deck* jadi, *deck* tersebut akan dibagikan kepada *team*. Penulis dan *props master* bertugas untuk mengumpulkan properti-properti yang sesuai dengan *deck reference*. Jika ada properti yang tidak tersedia oleh Propshouse Indonesia, maka penulis dan *props master* bertugas untuk

mencari dan membeli di *e-commerce*. Namun, jika properti tersebut tidak tersedia di *e-commerce*, penulis dan *props master* akan mencari di toko *offline*.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama menjalankan proses kerja magang di Propshouse Indonesia, penulis membantu *prop master* dalam menyiapkan properti-properti yang dibutuhkan untuk *shooting*. Namun, penulis terkadang juga berpartisipasi dalam membantu mengerjakan kebutuhan grafis untuk *shooting* layar lebar. Beberapa project yang telah diikuti yaitu iklan Tropical, iklan Fresh Care, iklan Kuku Bima, iklan Cabebang, iklan Power Cat, iklan Manita dan Nasgul, iklan Hanasui, iklan Axe, dan film layar lebar berjudul *Rahasia Rasa* bersama Dapur Film.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel tugas yang dikerjakan oleh penulis:

Tanggal	Keterangan
17 Juli	<i>Art preparation</i> untuk <i>shooting</i> Tropical
18 Juli	<i>Shooting</i> Tropical
08-11 Agustus	<i>Art preparation</i> untuk <i>shooting</i> Cabebang
12 Agustus	<i>Shooting</i> Cabebang
13 Agustus	<i>Art preparation</i> untuk <i>shooting</i> Power Cat
14 Agustus	<i>Shooting</i> Power Cat
19 Agustus	<i>Shooting</i> Kuku Bima
21-22 Agustus	<i>Art preparation</i> untuk <i>shooting</i> Manita dan Nasgul
23 Agustus	<i>Shooting</i> Manita dan Nasgul
28-30 Agustus	<i>Art preparation</i> untuk <i>shooting</i> Freshcare
31 Agustus	<i>Shooting</i> Freshcare
04 Sept	<i>Art preparation</i> untuk <i>shooting</i> Hanasui

05 Sept	<i>Shooting</i> Hanasui
06 Sept	<i>Art preparation</i> untuk <i>shooting</i> Axe dan <i>workshop</i> untuk <i>shooting</i> layar lebar
07 Sept	<i>Shooting</i> Axe
21 Sept – 03 Okt	<i>Preparation</i> untuk <i>shooting</i> layar lebar
04-25 Okt	<i>Shooting</i> layar lebar

Tabel 3.2.1 Tugas yang Dilakukan
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Dalam subbab ini, penulis akan menjelaskan mengenai tugas yang dilakukan selama menjalankan proses kerja magang di Propshouse Indonesia. Adapun tugas-tugas tersebut di antaranya:

1. Iklan Tropical

a. Pra Produksi

Pada tahap praproduksi, *art director* membuat *pitch deck* referensi set dan property, lalu di *pitching* kepada klien. Setelah klien menyetujui referensi yang telah dibuat, *pitch deck* tersebut diberikan kepada *prop master* dan penulis untuk mencari properti-properti yang dibutuhkan. Biasanya penulis mencarinya terlebih dahulu melalui *e-commerce*, jika tidak ada di *e-commerce* penulis berdiskusi kepada *prop master*, lalu *prop master* yang mencari di toko *offline*. Jika barang yang diinginkan tidak ada atau tidak sesuai, penulis menyuruh *prop master* untuk membuat properti tersebut. Jika properti-properti tersebut telah tersedia semua, penulis berpartisipasi dalam membuat set bersama *set builder*. Selain itu, penulis juga membantu *prop master* untuk membuat properti.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.2.2 Hasil Properti yang Penulis Buat
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Seperti gambar di atas, penulis membantu *pack master* dalam memasang stiker emas pada pigura. Jika semua sudah siap, penulis akan mulai memasang properti-properti pada set yang telah jadi.



Gambar 3.2.2 Hasil Set yang Sudah Jadi
(sumber: dokumentasi pribadi)

b. Produksi

Pada tahap produksi ini penulis bertugas untuk *standby* di set. *Standby* harus selalu berada di set untuk *reset* properti yang akan digunakan pada

take berikutnya jika terjadi pengulangan *take*. Selain itu, *standby set* juga bertugas untuk membenahi posisi properti jika dirasa kurang pas dalam *frame*. Jika dalam *frame* masih terlihat ada *space* yang kosong, orang *standby* yang harus mengisi *space* tersebut sesuai dengan kebutuhan *frame*.

c. Paskaproduksi

Pada tahap ini, penulis tidak terlibat apa-apa, sehingga penulis hanya bekerja dari praproduksi sampai produksi saja.

2. Iklan Cabebang

a. Praproduksi

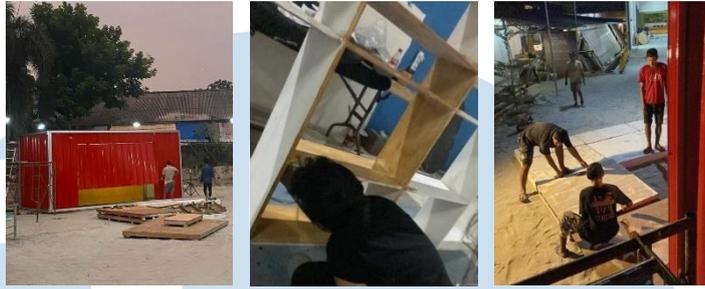
Pada tahap ini, penulis membantu *pack master* dalam membuat properti bubuk cabai *dummy* untuk kebutuhan *shot pouring*. Karena banyak properti yang sudah dimiliki, penulis bertugas untuk mengambil dan memilih properti dari gudang.



Gambar 3.2.2 Properti *Dummy* Bubuk Cabai
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Penulis juga membantu *set builder* untuk membangun set seperti mengecat lemari, sebang, dan *container* untuk set *shooting*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.2.2 Penulis Membantu *Set Builder* Membangun Set
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Jika set yang dibangun telah jadi, penulis juga bertugas untuk mengisi set tersebut dengan properti-properti yang sudah diambil dari gudang.



Gambar 3.2.2 Set yang Sudah Jadi
(Sumber: dokumentasi pribadi)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

b. Produksi



Gambar 3.2.2 *Pack* Produk
(sumber: dokumentasi pribadi)

Pada tahap ini penulis bertugas sebagai *standby set*. Penulis memotong *pack* dan menggantikan *pack* yang dipegang oleh *talent*. Jika ada *retake*, penulis langsung memberikan *pack* baru yang telah dipotong.

Shooting kali ini terdapat tiga set, yaitu set *outdoor*, set *indoor*, dan set untuk *pouring*. *Shooting*-nya dibagi menjadi dua tim, tim yang fokus bertugas untuk *standby* di set *pouring*. Penulis bertugas untuk *standby* di set *outdoor* dan *indoor*.



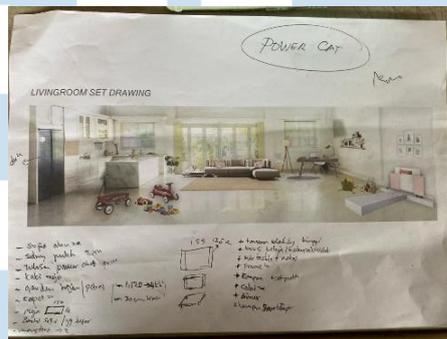
Gambar 3.2.2 Set *Pouring*, Set *Indoor*, Set *Outdoor*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3. Iklan Power Cat

a. Praproduksi

Produksi ini dilakukan di sebuah studio di Depok, sehingga tidak ada membangun set atau sebeng pada set ini. Pada tahap ini, penulis hanya bertugas memilih dan mengambil properti-properti yang dibutuhkan dari gudang, setelah itu properti tersebut dikemas ke dalam *grip* lalu diangkut ke mobil *box*.



Gambar 3.2.2 Refensi Set
(Sumber: dokumentasi perusahaan)

Persiapan yang dibutuhkan juga H-1 sebelum *shooting*. Pada malam sebelum *shooting*, penulis dan tim ke lokasi untuk menata barang-barang dan meng-*set* lokasi sesuai dengan referensi yang telah dibuat oleh *art director*.



Gambar 3.2.2 Beberapa Set *Shooting*
(Sumber: dokumentasi pribadi)

b. Produksi

Pada tahap ini, penulis selalu *standby* di set untuk me-*reset* properti atau set untuk *retake*, seperti mengisi ulang makanan kucing untuk *retake*,

dan memindahkan barang-barang agar sesuai dengan *frame*. Karena *shooting* dengan hewan dan anak kecil, maka banyak sekali *retake* yang dilakukan. Saat memindahkan barang-barang untuk *next shot* atau *next scene*, penulis harus memperhatikan *continuity* tersebut dengan memberikan tanda atau foto set tersebut.

4. Iklan Kuku Bima

a. Praproduksi

Pada tahap praproduksi Kuku Bima, penulis tidak terlibat apa-apa karena *shooting* Kuku Bima dilakukan satu hari setelah *shooting* Power Cat. Karena hal tersebut, tim Propshouse Indonesia dibagi menjadi dua, ada yang bertugas untuk mempersiapkan *shooting* Kuku Bima dan ada yang fokus untuk *shooting* Power Cat.

b. Produksi



Gambar 3.2.2 *Shooting* Kuku Bima
(Sumber: dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Pada saat hari *shooting* Kuku Bima, penulis berugas sebagai *standby* di set. Namun, karena *shooting* Kuku Bima menggunakan studio *blue screen*, penulis tidak perlu membuat set dan memasang banyak properti. Properti yang digunakan adalah gelas berisi produk Kuku Bima, meja, laptop, bola, dan mobil. Di sini, penulis hanya membantu memindahkan meja, mengisi ulang gelas yang berisi produk Kuku Bima, dan membersihkan mobil.



Gambar 3.2.2 *Shooting* Kuku Bima
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Karena menggunakan properti mobil di dalam studio, mobil harus digerakkan secara manual dengan cara didorong. Agar yang mendorong tidak bocor, yang menodorong mobil harus menggunakan satu set kostum *blue screen*.

5. Iklan Manita dan Nasgul

a. Praproduksi

Pada saat praproduksi iklan ini, penulis membantu *set builder* dalam pembuatan set, seperti mengecat sebang sesuai dengan *deck* referesni

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

yang telah dibuat oleh *art director*. Penulis juga bertugas untuk mencari properti-properti di gudang sesuai dengan *deck* referensi.



Gambar 3.2.2 Set Iklan Manita dan Nasgul
(Sumber: dokumentasi pribadi)

b. Produksi

Pada saat hari *shooting*, penulis berperan sebagai *standby* set yang bertugas sebagai memindahkan meja makan, kursi, gelas, dan makanan sesuai dengan *framing* di kamera.



Gambar 3.2.2 *Shooting* Iklan Manita dan Nasgul
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Karena terdapat bawang dan cabai yang digunakan, penulis juga bertugas untuk mengganti bawang dan cabai untuk pengulangan take berikutnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

6. Iklan Freshcare

a. Praproduksi



Gambar 3.2.2 Deck Referensi dan Pembuatan Pilar
(Sumber: dokumentasi perusahaan)

Pada tahap praproduksi *shooting* iklan Freshcare, penulis membantu *set builder* dalam membuat pilar untuk properti di dalam mal. Karena *shooting* iklan Freshcare berlokasi di dalam mal, tidak banyak properti yang digunakan. Maka dari itu, tim artistik hanya membuat beberapa *banner* dan pilar untuk melengkapi set sesuai dengan *deck* referensi yang sudah diberikan oleh *art director*.

b. Produksi

Pada saat *shooting* iklan Freshcare, penulis memberikan produk yang akan digunakan kepada *talent*. Dalam *project* ini, produk tersebut adalah minyak *roll-on*. Setelah selesai *take*, penulis akan mengambil produk tersebut dari *talent* untuk dibersihkan atau diganti *packaging*-nya jika ada yang rusak, lalu produk tersebut akan diberikan kembali kepada *talent* jika sudah mau *take* kembali.

U
M
M
N
U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S
M
U
L
T
I
M
E
D
I
A
N
U
S
A
N
T
A
R
A

Karena *shooting* ini di dalam mal, tidak terlalu banyak properti yang dibutuhkan. Penulis hanya membantu memindahkan pilar dan *banner* agar sesuai dengan *framing* di kamera.



Gambar 3.2.2 *Shooting* Iklan Freshcare
(Sumber: dokumentasi pribadi)

7. Film Layar Lebar “Rahasia Rasa”

a. Praproduksi

Untuk film layar lebar, membutuhkan persiapan yang lebih lama daripada produksi iklan, kurang lebih satu bulan. Pada 8 September 2023, *art director* bersama sutradara, asisten sutradara, *director of photography* (DOP), dan produser pergi ke Jawa Tengah untuk melakukan *recce*.

Pada 6 September 2023, terdapat *workshop* yang dilakukan di studio Propshouse Indonesia. Dilakukannya *workshop* bertujuan untuk tes makanan. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui bagaimana makanan tersebut dapat terlihat di kamera dengan detail dan untuk mengetahui bentuk dari makanan tersebut. Di sini, penulis bertugas untuk membantu *food stylist* mengambilkan piring yang dibutuhkan di Gudang. Penulis juga bertugas untuk membeli barang yang dibutuhkan secara mendadak. Pada 19 dan 20 September 2023,

ada *script conference* yang harus dihadiri oleh seluruh kru yang terlibat dalam film ini.

Pada 25 September 2023, ada *test cam* yang harus dihadiri oleh seluruh kru. Namun, beberapa hari sebelum *test cam*, terdapat beberapa hal yang harus disiapkan oleh penulis dan tim artistik lainnya. Sebelum *test cam*, penulis harus mengikuti *meeting* bersama *art director* dan tim artistik lainnya. Saat *meeting*, penulis bertugas untuk mencatat semua hasil dari *meeting* dan merangkumnya. Penulis ditugaskan oleh *art director* untuk mencari dan membeli properti yang kurang. Pada saat hari *test cam*, penulis juga bertugas untuk mengumpulkan foto-foto dan *file* hasil *test cam* untuk kebutuhan properti pada saat *shooting*. Oleh sebab itu, penulis juga bekerja sama dengan departemen lain seperti *behind the scene* (BTS) dan *digital imaging technician* (DIT) untuk mendapatkan *file* tersebut.

Selain itu, penulis juga ditugaskan untuk membuat beberapa logo yang dibutuhkan, properti *stress ball*, dan ratusan lembar resep makanan dengan tulis tangan. Penulis juga ditugaskan untuk mencari dan membeli properti yang kurang seperti pistol, payung, bolpoin sufor, dan lainnya. Penulis mencari barang-barang tersebut melalui *e-commerce* menggunakan pengiriman instan atau *same day*. Jika barang tersebut tidak ada atau tidak dapat dikirim secara instan atau *same day*, penulis langsung pergi mencari barang tersebut melalui toko *offline*. Setelah semua barang telah terkumpul, penulis dan tim artistik lainnya membungkus barang tersebut ke dalam mobil *box*. Karena *shooting* di luar kota selama kurang lebih sebulan, maka barang yang dibawa cukup banyak. Sebelum berangkat ke Yogyakarta, penulis juga harus menghadiri *meeting* bersama *art director* dan tim artistik lainnya.



Gambar 3.2.2 Logo, Properti *Stress Ball*, dan Foto untuk Properti
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Pada 30 September 2023, penulis dan tim artistik lainnya berangkat ke Yogyakarta. Pada 31 September sampai 3 Oktober 2023, penulis melakukan *preset* di lokasi. Selama *preset* di Yogyakarta, penulis membantu *set builder* untuk merubah kafe menjadi set warung. Penulis juga membuat papan nama warung dari kayu. Karena kafe tersebut terdapat banyak sekali tempelan stiker dan pigura di jendela dan tembok, penulis harus melepaskan stiker dan pigura tersebut secara hati-hati karena kafe tersebut bekas letusan Gunung Merapi.



Gambar 3.2.2 *Preset* Lokasi di Merapi Yogyakarta dan Set Warung *Rahasia Rasa*
(Sumber: dokumentasi pribadi)

b. Produksi

Hari pertama *shooting* berlangsung dari tanggal 4 Oktober hingga 25 Oktober 2023. Selama *shooting* layar lebar, penulis bertugas untuk *standby* menjadi anak grafis bersama dua anak magang lainnya karena *art director* sudah menugaskan dua orang lainnya sebagai *standby* di set. Pekerjaan yang dilakukan penulis sebagai tim grafis yaitu meng-*edit* foto, mencetak foto, membuat dokumen, membuat peta untuk kebutuhan properti, meng-*edit* dan memasukan video hasil *test cam* untuk properti ke dalam televisi, ponsel, tablet, membuat logo baju untuk kebutuhan tim wardrobe, dan sebagainya. Selain menjadi anak grafis, penulis juga mencatat kebutuhan properti untuk hari berikutnya dan memastikan bahwa semua properti yang akan dibutuhkan sudah tersedia. Jika urusan grafis sudah selesai, penulis akan membantu untuk *standby* di set. *Standby* di set yang dilakukan penulis dalam film dan iklan kurang lebih sama, penulis me-*reset* properti dan set untuk kebutuhan *retake*.



Gambar 3.2.2 Set Film “Rahasia Rasa”
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Setiap *break day*, *art director* mengadakan *meeting* dengan seluruh kru artistik untuk membahas mengenai kebutuhan properti dan set untuk *shooting* berikutnya dan membagi tugas kepada masing-masing kru. Setelah *meeting*, penulis dan tim langsung berangkat ke set untuk melakukan *preset* dan mempersiapkan properti yang akan digunakan. Jika ada properti yang mendadak dibutuhkan, penulis langsung memberitahu kepada *prop master*

untuk membeli properti tersebut. Penulis dan tim grafis juga mencetak kebutuhan untuk *shooting* berikutnya seperti majalah, foto-foto, logo, dokumen-dokumen, dan sebagainya. Maka dari itu, sebagai tim artistic, tidak ada *break day*. Penulis dan tim grafis juga ditugaskan untuk mendesain baju untuk film layar lebar *Rahasia Rasa*.



Gambar 3.2.2 Desain Baju *Rahasia Rasa*
(Sumber: dokumentasi pribadi)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dalam menjalankan proses kerja magang di Propshouse Indonesia, penulis mengalami beberapa kendala yang harus dihadapi. Berikut adalah beberapa kendala yang dialami oleh penulis:

- 1) Dari faktor Perusahaan, penulis memiliki kendala kurangnya komunikasi yang jelas. Setiap *shooting* iklan maupun layar lebar, tim artistik tidak memiliki HT sendiri sehingga setiap membutuhkan sesuatu penulis harus menyampaikan secara langsung. Penulis harus mencari tim lainnya untuk menyampaikan pesan tersebut.
- 2) Penulis juga memiliki kendala dari faktor alur kerja seperti pada saat *shooting* layar lebar, penulis dan tim grafis ditugaskan untuk membuat *cover* majalah dari sebelum berangkat ke Yogyakarta. Pada saat penulis memberikan hasilnya ke *art director*, *art director* tidak memberikan *feedback* karena belum ada jawaban juga dari sutradara sampai beberapa hari sebelum *shooting* sehingga penulis harus menunggu.

Selain itu penulis juga memiliki kendala lainnya seperti pada saat penulis dan tim grafis ditugaskan untuk meng-*edit* foto yang seharusnya hanya mengubah *background* foto, sutradara meminta untuk mengubah ornamen lain di dalam foto seperti pakaian yang dikenakan *talent* dan rambut. Karena penulis dan tim tidak memiliki *basic skill* desain grafis, penulis dan tim sangat kesusahan untuk mengubahnya, namun ada beberapa foto yang berhasil diubah.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Penulis juga memiliki solusi atas kendala yang penulis temukan selama magang di Propshouse Indonesia, yaitu:

- 1) Permasalahan komunikasi yang kurang jelas selama proses produksi dapat penulis selesaikan dengan menelepon dan mencari orang yang bersangkutan. Selain itu, penulis juga meminjam HT kepada departemen produksi untuk memudahkan berkomunikasi dengan tim artistik lainnya.
- 2) Permasalahan kedua yang penulis alami ketika magang mengenai hasil majalah yang tidak dapat *feedback* hingga menjelang properti tersebut digunakan dengan tetap berusaha mengingatkan *art director* dan sutradara untuk segera memberikan *feedback* mengenai majalah yang akan digunakan sebagai properti.

Sedangkan permasalahan berikutnya mengenai permintaan untuk mengganti ornamen lain pada foto yang akan digunakan sebagai property, penulis mengkomunikasikan kepada *art director* dan sutradara apabila ornamen tersebut tidak dapat penulis ganti, sehingga hal tersebut diambil alih secara langsung oleh *art director*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A