

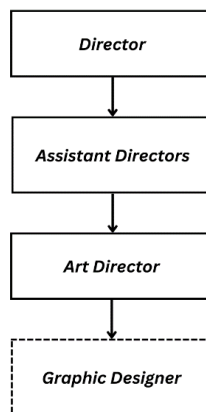
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan lebih rinci mengenai kedudukan dan koordinasi yang penulis jalankan selama kerja magang di Propshouse Indonesia. Penulis juga akan memaparkan kegiatan yang penulis laksanakan selama berperan sebagai *graphic designer* dalam produksi film *Rahasia Rasa*.

3.1 Kedudukan dan Koordinasi *Graphic Designer* dalam film *Rahasia Rasa*

Dalam menjalankan kewajiban sebagai *graphic designer* dalam film *Rahasia Rasa*, terdapat kedudukan dan koordinasi sebagai alur kerja yang perlu dipahami agar penulis dapat bekerja dengan efisien.

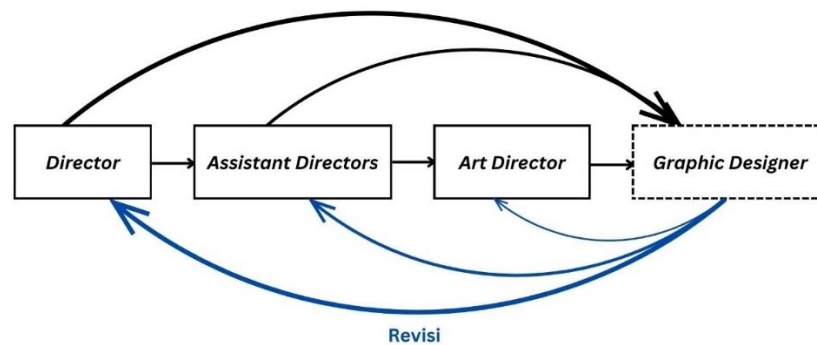
3.1.1 Kedudukan



Bagan 3. 1 Kedudukan *Graphic Designer* dalam Produksi Film *Rahasia Rasa*
(Sumber: Olahan Data Pribadi, 2023)

Dalam sebuah produksi film, *graphic designer* merupakan bagian dari *art department*. Dalam kata lain, *graphic designer* berada di bawah pimpinan *art director*, seperti yang tertulis pada Bagan 3.1. Kemudian, *assistant director* atau asisten sutradara (astrada) yang bekerja langsung di bawah *director* atau sutradara memegang posisi lebih penting dalam sebuah produksi film. Maka dari itu, sutradara dan astrada memiliki hierarki yang lebih tinggi dari *art director*.

3.1.2 Koordinasi



Bagan 3. 2 Alur Koordinasi *Graphic Designer* dalam Produksi Film *Rahasia Rasa*
(Sumber Dokumen Pribadi, 2023)

Untuk menjelaskan alur koordinasi yang ditampilkan pada Bagan 3.2, meskipun penulis yang berperan sebagai *graphic designer* masih berada di dalam cakupan tim artistik yang dipimpin oleh *art director*, penulis juga dapat menerima tugas dari sutradara maupun asisten sutradara secara langsung tanpa melewati *art director*. Untuk asistensi dan revisi pada tahap praproduksi, penulis lebih cenderung asistensi ke *art director* yang nantinya akan diteruskan kepada sutradara. Namun dalam beberapa kasus, seperti pada tahap produksi dan waktu yang tersedia sangat terbatas, penulis bisa asistensi dan menerima revisi langsung dari sutradara dan asisten sutradara.

3.2 Proses Kerja *Graphic Designer* dalam film *Rahasia Rasa*

Sebagai *graphic designer* dalam film layar lebar berjudul *Rahasia Rasa*, penulis memiliki tugas dan tanggung jawab untuk menyiapkan segala properti berbentuk grafis yang dibutuhkan dalam film. Properti grafis sendiri merupakan properti yang perlu didesain sesuai dengan kebutuhan film seperti logo, poster, majalah, dan sebagainya. Beberapa dari properti grafis ada yang harus dicetak, maka dari itu, seorang *graphic designer* juga adalah seseorang yang familier dengan bagaimana

mengatur tata letak dan juga jenis kertas yang diperlukan dalam percetakan (Ito, 1987).

3.2.1 Proyek yang Dilakukan

Sesuai dengan yang telah dijelaskan di atas, penulis memiliki tanggung jawab untuk menyiapkan properti berupa grafis untuk film *Rahasia Rasa*. Properti grafis yang penulis kerjakan antara lain:

1. Cover majalah

Dalam skenario, terdapat beberapa adegan yang memerlukan majalah untuk menunjukkan kepopuleritasan sang karakter utama, Ressa. Untuk itu, penulis membuat beberapa opsi desain *cover* majalah seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.1 menggunakan *software* Adobe Photoshop.



Gambar 3. 1 Cover Majalah
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

2. Isi majalah

Terdapat adegan di mana karakter perempuan bernama Tika sedang memotong foto Ressa yang ada di majalah. Potongan foto tersebut

nantinya akan ditempel pada sebuah kertas berukuran A3 untuk menunjukkan rasa cinta Tika pada Ressa. Selain *cover* majalah, penulis juga membuat isi majalah yang mengandung foto Ressa.



Gambar 3. 2 Isi Majalah
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Untuk membuat isi majalah seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.2, penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator yang lebih praktis dan lebih ringan untuk membuat desain berhalaman. Foto-foto Ressa penulis dapatkan dari internet, dibantu oleh teman penulis yang juga merupakan peserta magang di Propshouse Indonesia. Mengingat aktor pemeran karakter Ressa, Jerome Kurnia, tidak memiliki pengalaman memasak secara profesional, penulis tidak dapat menemukan foto

Jerome mengenakan seragam *chef* maupun hanya sekadar celemek. Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis menggunakan bantuan *Artificial Intelligence* (AI) untuk menggantikan pakaian kasual Jerome yang ia kenakan dalam foto menjadi seragam *chef*.

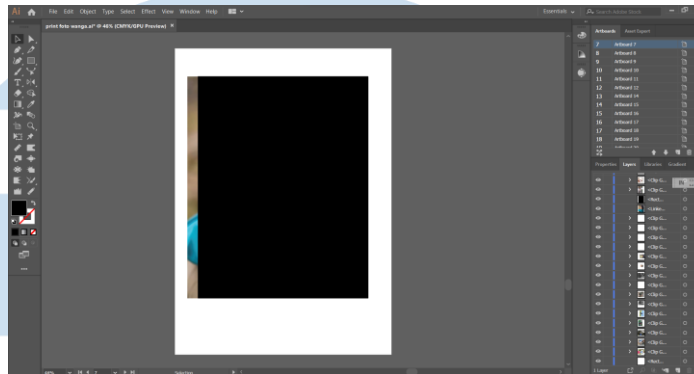
3. Foto

Foto merupakan salah satu properti grafis yang penting untuk menceritakan latar belakang sebuah karakter. Maka dari itu, penulis bertanggung jawab untuk mencetak foto dari masing-masing karakter. Sebelum mencetak, penulis perlu mengukur dan memotong foto sesuai dengan ukuran pigura yang akan digunakan. Namun, penulis hanya bisa mengandalkan satu unit *portable printer* dan kertas berukuran A4 karena peralatan yang terbatas. Maka dari itu, penulis mengatur ukuran kanvas di Adobe Illustrator sesuai dengan ukuran A4. Setelah itu, penulis memasukkan foto yang akan dipotong seperti contoh pada Gambar 3.3.



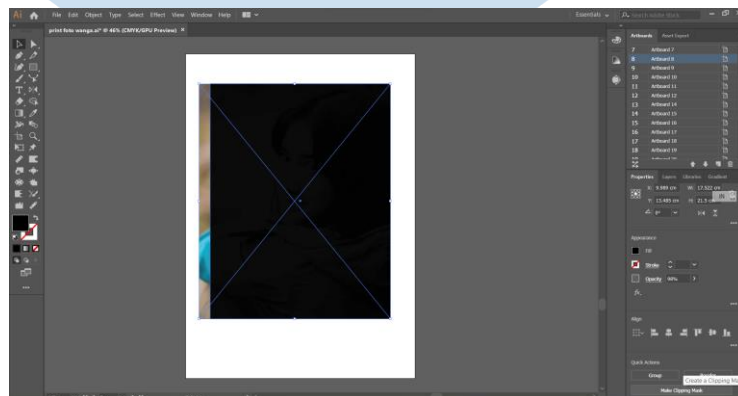
Gambar 3. 3 Proses Pemotongan Foto (1)
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Kemudian, penulis membuat kotak yang sesuai dengan ukuran pigura yang telah di ukur di atas foto yang telah dimasukkan seperti yang terlihat pada Gambar 3.4.



Gambar 3. 4 Proses Pemotongan Foto (2)
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Terakhir, penulis men-*select layer* kotak dan foto dan menggunakan fungsi *make clipping mask* yang terdapat pada panel *Properties* di kanan bawah pada Gambar 3.5. Setelah menekan fungsi tersebut, foto akan terpotong sesuai dengan ukuran kotak atau ukuran pigura seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.6.



Gambar 3. 5 Proses Pemotongan Foto (3)
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

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. 6 Hasil Pemotongan Foto
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

4. Penyuntingan foto

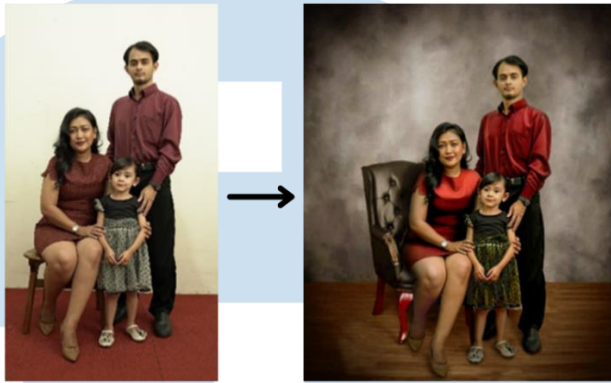
Selain memotong foto, penulis juga diberi tugas untuk menyunting beberapa foto. Penyuntingan yang penulis lakukan termasuk mengganti latar belakang foto dan juga menempel wajah atau tubuh karakter pada foto yang sudah ada.



Gambar 3. 7 Sebelum dan Sesudah Penyuntingan (1)
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

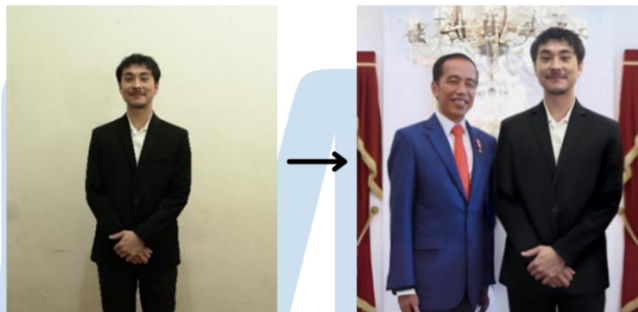
Gambar 3.7 merupakan serangkaian foto sebelum dan sesudah penulis melakukan penyuntingan. Foto yang di sebelah kanan digunakan untuk menunjukkan hubungan kedua karakter tersebut di masa lampau. Itulah mengapa warna foto penulis ubah menjadi hitam putih pada foto di sebelah kiri mengingat zaman dahulu belum ada kamera yang bisa menangkap warna.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 8 Sebelum dan Sesudah Penyuntingan (2)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Untuk menjaga *budget* tetap minimum, foto properti dilakukan di ruangan kosong melainkan di studio foto profesional. Foto sebelah kiri pada Gambar 3.8 diambil di kantor Dapur Film yang berada di Yogyakarta. Untuk membuat foto keluarga tersebut lebih formal, penulis mengganti *background* layaknya foto keluarga tersebut diambil di studio foto profesional. Penggantian *background* tersebut penulis lakukan menggunakan Adobe Photoshop.



Gambar 3. 9 Sebelum dan Sesudah Penyuntingan (3)
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Ressa merupakan seorang *chef* yang sangat terkenal dan bertalenta. Dalam cerita, Presiden Jokowi pun mengakui kehebatannya. Namun, dalam produksinya, akan sangat sulit untuk mengambil foto asli Presiden Jokowi bersama Ressa (Jerome Kurnia). Maka dari itu, seperti yang

ditunjukkan pada Gambar 3.9, penulis harus menempel foto Ressa yang diambil ketika foto properti ke foto Presiden Jokowi yang penulis temukan lewat internet. Penyuntingan foto penulis lakukan menggunakan *software* Adobe Photoshop.



Gambar 3. 10 Sebelum dan Sesudah Penyuntingan (4)
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Sama seperti foto lainnya, foto sebelah kiri pada Gambar 3.10 diambil di kantor Dapur Film. Mengingat Ressa pernah tinggal di Italia, dibutuhkan properti foto yang menunjukkan hal tersebut. Maka dari itu, penulis mengganti latar belakang tembok yang ada di foto sebelah kiri menjadi latar belakang tempat-tempat di Italia menggunakan Adobe Photoshop. Dalam prosesnya, penulis harus menyamakan arah dan juga warna cahaya agar foto Ressa tidak terlihat seperti tempelan.

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



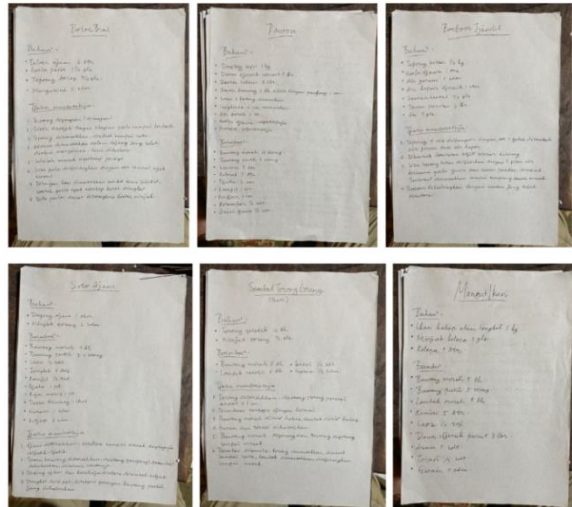
Gambar 3. 11 Sebelum dan Sesudah Penyuntingan (5)
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Dalam film *Rahasia Rasa*, terdapat seorang karakter bernama Broto yang merupakan seorang anggota dari Staf Khusus Presiden RI yang memiliki pangkat Jenderal di TNI AD. Untuk menunjukkan identitas tersebut, diperlukan foto Broto mengenakan seragam militer lengkap dengan pangkatnya. Penulis menggunakan foto mantan Presiden RI, Susilo Bambang Yudhoyono yang nantinya akan penulis ganti wajahnya dengan wajah aktor pemeran karakter Broto, Slamet Rahardjo. Hasil dari penyuntingan foto dapat dilihat pada Gambar 3.11 di atas.

5. Resep

Resep merupakan properti yang berperan penting dalam film ini. Terdapat adegan di mana para budayawan muda berusaha untuk mengumpulkan resep makanan tradisional nusantara di tahun 1960-an. Dalam usahanya, mereka menuliskan resep-resep tersebut menggunakan tangan. Penulis mendapatkan tugas untuk menuliskan resep-resep tersebut dengan tulisan sambung seperti yang terlihat pada Gambar 3.12 mengingat latar waktu tahun 1960-an. Dalam skenario, resep tersebut berjumlah 145 halaman. Namun, penulis hanya menulis sebanyak 70 halaman, untuk sisanya penulis memindai tulisan tangan penulis sendiri

dan menyalinnya menggunakan *printer*. Resep yang tertulis penulis salin dari buku resep Mustikarasa yang asli.



Gambar 3. 12 Tulisan Tangan Resep Mustikarasa (Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

6. Logo program TV

Terdapat adegan sebuah program TV meliputi tentang aktivitas Ressa di kampung dalam film *Rahasia Rasa*. Penulis ditugaskan untuk membuat logo untuk program TV tersebut. Penulis diberi kebebasan dalam menentukan nama program tersebut, maka dari itu penulis memutuskan untuk membuat logo seperti yang tertera pada Gambar 3.13 menggunakan *software* Adobe Illustrator.



Gambar 3. 13 Logo Berita Selebriti (Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

7. Desain kemasan (*wine*, susu kaleng bayi)

Desain kemasan yang penulis buat diperlukan untuk menunjukkan identitas sebuah properti, dalam hal ini adalah *wine* dan susu kaleng bayi seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.14.



Gambar 3. 14 Kemasan *Wine*, Kemasan Susu Kaleng Bayi (Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Untuk kemasan *wine*, penulis menggunakan *software* Canva Pro dikarenakan waktu yang sangat terbatas. Di sisi lain, penulis mengambil referensi *brand* susu bayi, SGM, untuk membuat kemasan susu kaleng bayi. Nama dari “Susu Pink Momo” sendiri merupakan permintaan langsung dari *art director* dan *line producer* yang ikut terlibat di produksi film *Rahasia Rasa*. Elemen-elemen lain dalam kemasan susu seperti kandungan gizi, petunjuk penggunaan, dan cara penyajian penulis masukkan sesuai dengan yang tertera pada kemasan asli susu SGM. Foto bayi yang terdapat pada kemasan penulis ambil dari Freepik untuk menghindari *copyright*.

8. *Name tag* dokter

Name tag dokter diperlukan pada adegan ketika Ressa dirawat di rumah sakit. *Name tag* ini dibuat untuk melengkapi identitas Dokter Sanusi dan Dokter Bambang. Penulis menggunakan *software* Canva Pro dengan cara mencari *template name tag* dan memasukkan foto para aktor yang memerankan kedua dokter tersebut. Penggunaan Canva Pro ini dikarenakan waktu yang sangat terbatas sehingga penulis tidak memiliki

banyak waktu untuk mendesain dari nol. Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.15, penulis menggunakan logo Rumah Sakit Bethesda yang menjadi lokasi *shooting* karena penulis tidak memiliki waktu untuk membuat logo.



Gambar 3. 15 Name Tag Dokter
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

9. Desain kartu akses apartemen

Kartu ini diperlukan ketika adegan Ressa menghampiri pacarnya, Dinda. Untuk masuk ke apartemen Dinda, Ressa harus menempelkan kartu akses pada mesin pembaca kartu. Mengingat Dinda berasal dari keluarga yang berada, Dinda tinggal di apartemen mewah. Untuk menyesuaikan suasana tersebut, penulis mendesain kartu akses dengan desain yang memancarkan kemewahan seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.16.



Gambar 3. 16 Desain kartu Akses
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

10. Pelat nomor kendaraan tahun 1960-an

Mengingat film ini menampilkan banyak kilas balik di era tahun 1960-an, penulis juga harus menyesuaikan bentuk dan penampakan pelat kendaraan pada tahun sekian. Penulis sempat mengalami beberapa kesulitan untuk mencari bentuk pelat kendaraan militer pada tahun 1960-an karena minimnya informasi mengenai pelat kendaraan yang tersebar di internet. Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis akhirnya mengambil referensi dari film Indonesia lawas yang mengambil latar belakang tahun 1960-an. Dalam hal ini, penulis memilih film *Pengkhianatan G30S/PKI* mengingat banyaknya tokoh militer yang muncul dalam film tersebut. Hasil dari riset tersebut penulis buat menggunakan Adobe Illustrator dapat dilihat pada Gambar 3.17.



Gambar 3. 17 Pelat Kendaraan TNI AD Tahun 1960-an
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

11. Desain kartu nama

Terdapat adegan di mana karakter Broto menyerahkan kartu namanya pada Tika. Untuk memenuhi adegan tersebut, penulis membuat empat buah opsi desain kartu nama Broto menggunakan *software* Adobe Illustrator. Empat desain penulis lampirkan pada Gambar 3.18 ini penulis asistensikan ke *art director*. Akhirnya, desain pertama yang berada di sebelah kiri atas merupakan desain yang dipilih untuk dicetak dan digunakan saat *take* adegan tersebut.



Gambar 3. 18 Desain Kartu Nama
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

3.2.2 Hambatan dan Solusi dalam Proses Kerja Graphic Designer

Selama menjalani peran sebagai *graphic designer* dalam produksi film *Rahasia Rasa*, penulis menemukan beberapa kendala, yakni:

3.2.2.1 Hambatan

- 1) Penulis tidak memiliki *graphic designer* senior yang bisa menuntun penulis dalam menjalani tugas seorang *graphic designer*. Sebelumnya, penulis pernah mengikuti produksi serial sebagai *assistant graphic designer* dan memiliki *graphic designer* yang lebih mahir. Maka dari itu, beliau dapat membimbing dan membantu penulis dalam mengerjakan tugas penulis. Terlebih, penulis belum terlalu mahir dalam penggunaan perangkat lunak Adobe Illustrator.
- 2) Banyak properti grafis yang diminta secara mendadak di hari *shooting*. Hal ini berpengaruh pada pikiran penulis yang belum terbiasa dengan alur *shooting* yang sangat cepat.
- 3) Penulis mengalami tekanan ketika sutradara meminta penulis mengganti pakaian yang dikenakan karakter pada foto properti. Hal ini terjadi karena penulis belum terlalu mahir dalam melakukan manipulasi foto.

3.2.2.2 Solusi

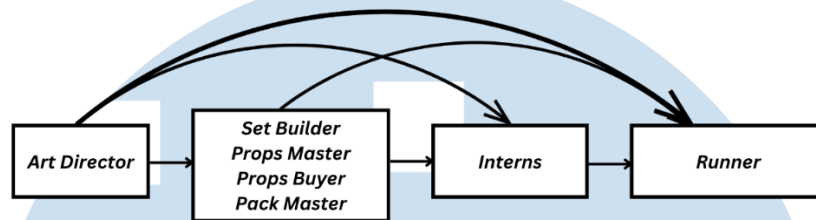
Dari kendala yang penulis temukan, penulis juga menemukan solusi untuk menyelesaikan kendala-kendala di atas, yaitu:

- 1) Penulis belajar otodidak langsung di tempat melalui media yang bisa penulis gunakan seperti YouTube dan TikTok. Penulis juga meminta bantuan dari luar, seperti saudara maupun teman penulis yang familier dengan Adobe Illustrator.
- 2) Penulis berusaha untuk tetap tenang dan mengerjakan tugas penulis dengan cekatan sesuai dengan kemampuan penulis.
- 3) Penulis berdiskusi dengan astrada dan penulis disarankan untuk menggunakan *artificial intelligence* (AI) dalam menyunting foto yang di luar kemampuan penulis saat ini.

3.3 Alur Kerja *Art Department* dalam Produksi Lainnya

Selain produksi film layar lebar, penulis juga ikut terlibat dalam produksi iklan selama menjalankan proses kerja magang di Propshouse Indonesia. Dalam kurun waktu yang tersedia, penulis telah terlibat dalam delapan produksi iklan yang artistiknya dipegang oleh Bapak Andhang. Perbedaan signifikan produksi film layar lebar dan iklan adalah waktu persiapan yang dibutuhkan. Jika persiapan artistik film dimulai dari kurang lebih satu bulan sebelum tahap produksi, persiapan artistik iklan hanya baru dimulai beberapa hari sebelum produksi dilaksanakan. Alur kerja pada produksi iklan yang dilakukan di Propshouse Indonesia akan ditunjukkan pada Bagan 3.3.

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



Bagan 3. 3 Alur Kerja *Art Department* dalam Produksi Iklan
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Persiapan *art department* dalam produksi iklan dimulai ketika *art director* membagikan *pitch deck* melalui aplikasi WhatsApp maupun secara langsung berupa dokumen kertas yang telah dicetak. *Pitch deck* tersebut berisi *director's board*, *set drawing*, dan properti yang akan digunakan dalam iklan yang akan diproduksi. Setelah dibagikan, *art director* akan memberi penjelasan detail, terutama untuk pembangunan set. Setelah mendapat *brief*, seluruh kru mulai bekerja sesuai dengan perannya masing-masing.

Dalam produksi iklan sendiri, penulis berperan sebagai *set decorator*, *set dresser*, dan *standby set*. *Set decorator* memiliki tugas untuk mendekor set sesuai dengan arahan *art director* yang telah disampaikan melalui *set drawing*. Tugas tersebut termasuk menaruh furnitur dan properti dekor yang akan terlihat di *frame* dan dilakukan di tahap praproduksi (M. Wales, 2005). Sedangkan untuk tahap produksi, penulis berperan sebagai *set dresser* yang bertugas untuk memastikan semua properti yang telah diset di tahap praproduksi berada di tempatnya dan menjaga *continuity*, juga sebagai *standby set* yang selalu berjaga untuk membenarkan posisi properti atau set jika terjadi perubahan saat *take* (Brady Jenner, 2014).

Beberapa iklan yang pernah penulis kerjakan antara lain: Tropical, Cabebang, Power Cat, Kuku Bima, Freshcare, Hanasui, dan AXE. Rincian mengenai waktu praproduksi dan produksi akan penulis jabarkan dalam Tabel 3.1 di bawah ini.

Tabel 3. 1 Lini masa Proyek Iklan di Propshouse Indonesia
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

No.	Produk	Jadwal	
		<i>Art Preparation</i>	<i>Shooting</i>
1.	Tropical	17 Juli 2023	18 Juli 2023
2.	Cabebang	7-11 Agustus 2023	12 Agustus 2023
3.	Power Cat	13 Agustus 2023	14 Agustus 2023
4.	Kuku Bima	-	19 Agustus 2023
5.	Manita dan Nasgul	20-22 Agustus 2023	23 Agustus 2023
6.	Freshcare	28-30 Agustus 2023	31 Agustus 2023
7.	Hanasui	4 September 2023	5 September 2023
8.	AXE	6 September 2023	7 September

Selanjutnya, penulis akan menjelaskan lagi lebih detail mengenai tugas dan tanggung jawab yang penulis laksanakan dalam setiap produksi iklan.

3.3.1 Tropical

Pada tahap praproduksi iklan Tropical, penulis bertugas untuk menyiapkan properti yang akan dibutuhkan saat *shooting*. Mengingat iklan yang akan diproduksi berupa program masak menggunakan minyak Tropical, akan dibutuhkan properti dapur seperti piring, mangkuk, pisau, sendok, dan sebagainya. Penulis mengumpulkan properti yang telah tersedia di gudang Propshouse Indonesia seperti piring yang terlihat pada Gambar 3.19.



Gambar 3. 19 Properti Piring
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

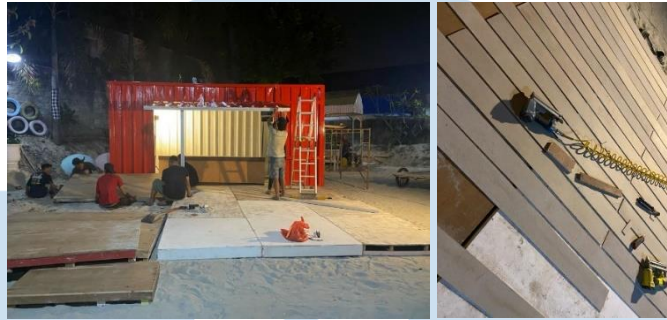
Pada hari *shooting*, *props buyer* membeli sayur segar di pasar sebelum *shoot* mulai. Sebagai *set dresser*, penulis ditugaskan untuk menata sayuran di dalam kulkas. Penataan sayur tersebut tidak bisa dilakukan dengan sembarangan, melainkan harus ditata sesuai dengan warnanya seperti yang terlihat pada Gambar 3.20 agar set tidak terlihat jemu di kamera. Kemudian, setelah *shoot* dimulai, penulis bertugas untuk *standby* di dekat set.



Gambar 3. 20 Penataan Sayur di Kulkas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

3.3.2 Cabang

Pekerjaan yang penulis lakukan pada tahap praproduksi adalah membantu para *set builder* dalam pekerjaan ringan seperti mengecat rak etalase dan *container*. Selain itu, penulis juga membantu memasang kayu pada alas yang akan digunakan sebagai dasar kafe di set pantai yang tampak pada Gambar 3.20. Proses keseluruhan praproduksi memakan waktu hingga lima hari karena ada tiga set yang perlu dikerjakan. Pemasangan kayu di set pantai penulis lakukan bersama *builder* yang lain menggunakan paku tembak. Paku jenis ini digunakan agar nantinya kayu dapat dibongkar lagi dengan mudah ketika proses produksi telah selesai.



Gambar 3. 21 Set Pantai
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Saat *shooting*, terdapat adegan meja runtuh. Untuk menciptakan efek tersebut, meja yang digunakan dipotong menjadi tiga bagian dan diikat kawat di baliknya agar bisa ditarik. Pada awalnya, hanya satu *builder* yang *standby* untuk menarik kawat tersebut dari luar *frame* dan mengembalikannya ke posisi semula saat akan *retake* seperti yang penulis tunjukkan pada Gambar 3.22. Namun, karena belum menemukan efek yang diinginkan dan satu orang memakan waktu lama untuk mengembalikan meja ke posisi semula, penulis dan beberapa kru lainnya ikut *standby* untuk mengembalikan meja yang telah runtuh ke bentuk awal.



Gambar 3. 22 Adegan Meja Runtuh
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

3.3.3 Power Cat

Persiapan artistik iklan Power Cat dilakukan di hari setelah *shooting* iklan Cabebang. Produksi iklan Power Cat diadakan di Studio Danau, sehingga tim artistik tidak membangun set yang besar seperti iklan-iklan sebelumnya

karena akan ada kesulitan dalam pemindahan set. Daripada itu, tim artistik menyiapkan set kecil yang mudah dimobilisasi, yaitu set panggung *catwalk* kucing yang menjadi subjek iklan Power Cat. Set tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.23.



Gambar 3. 23 Set *Catwalk*
(Sumber; Dokumentasi Pribadi, 2023)

Untuk persiapan lain, penulis membantu *pack master* untuk membuat *dummy* kemasan produk Power Cat. Pembuatan *dummy* tersebut dilakukan dengan mengisi busa ke dalam kemasan yang telah disediakan oleh klien pada Gambar 3.24.



Gambar 3. 24 Pembuatan *Dummy* Kemasan Produk
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

3.3.4 Kuku Bima

Untuk iklan Kuku Bima, penulis hanya berpartisipasi pada tahap produksi dikarenakan *shooting* dilaksanakan di studio *blue screen*. Karena iklan menggunakan teknis digital, properti yang digunakan hanya meja rapat, gelas berisi produk Kuku Bima, dan bola. Dalam iklan ini, penulis *standby* untuk mengisi ulang produk Kuku Bima saat akan melakukan *retake*. Agar tidak repot, penulis menyeduh Kuku Bima dalam satu *pitcher* besar sehingga tiba saatnya harus mengisi ulang gelas properti, penulis hanya perlu menuanginya tanpa harus menyeduh produk di gelas properti secara terpisah. Tugas penulis sebagai *standby set* lainnya adalah berjaga di luar *frame* untuk menangkap bola. Terdapat satu adegan ketika *talent* menyundul bola ke luar *frame*. Agar proses *shooting* bisa berjalan dengan lancar tanpa hambatan, penulis beserta beberapa kru artistik lainnya berjaga di berbagai titik agar sigap menangkap bola ke mana pun *talent* menyundulnya.

3.3.5 Manita dan Nasgul

Dalam tahap praproduksi iklan Manita dan Nasgul, penulis menyiapkan properti yang akan digunakan dalam tahap produksi. Karena produk berupa makanan, penulis menyiapkan properti piring, mangkok, sendok, garpu, dan properti dekor dapur lainnya untuk latar belakang. Kemudian, penulis berperan sebagai *set dresser* dan *standby set* di tahap produksi iklan Manita dan Nasgul. Dalam Gambar 3.25, terdapat properti makanan berupa sup, ayam, dan nasi goreng. Properti berupa makanan disediakan oleh tim *food stylist* yang bertugas, maka dari itu tim artistik menyediakan wadahnya.

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. 25 Set Ruang Makan Iklan Manita dan Nasgul
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

3.3.6 Freshcare

Produksi iklan Freshcare dilakukan di sebuah mal yang sudah sepi pengunjung. Maka dari itu, tim artistik tidak membangun set yang besar karena akan sulit untuk dipindahkan. Namun, tim artistik tetap menyiapkan beberapa pilar untuk poster dan *signage* mal seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.26.



Gambar 3. 26 Pilar *Signage* dan Pilar Poster
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

3.3.7 Hanasui

Untuk iklan Hanasui, penulis bertugas untuk mencarikan properti tambahan yang belum dimiliki perusahaan seperti barbel dan tali *skipping*. Selain itu, penulis juga menyiapkan ban berbentuk seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.27 karena ada set pantai di dalam studio. Untuk menciptakan set

pantai pada Gambar 3.27, tim artistik menyiapkan pasir pantai yang telah tersedia di *basecamp* dan menuangkan cukup pasir untuk menutupi terpal yang dijadikan alas. Di sini, penulis bertugas untuk memindahkan pasir tersebut, dibantu dengan kru artistik lainnya. Selain itu, penulis juga membantu meratakan pasir agar terpal tertutup sempurna oleh pasir.



Gambar 3. 27 Set Pantai iklan Hanasui
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Selain itu, penulis juga *standby* di set seperti yang biasa penulis lakukan. Terdapat adegan *talent* berolahraga di atas *treadmill*. Dalam adegan tersebut, penulis *standby* dengan remot *treadmill* untuk memulai mesin saat akan *take* dan mematikan mesin setelah sutradara menyoraki *cut*. Terdapat juga adegan pesta dalam iklan Hanasui yang memerlukan asap untuk menciptakan suasana pesta yang lebih hidup. Untuk itu, penulis *standby* menyalakan *smoke machine* dan meratakan asap yang telah dikeluarkan menggunakan poli.

3.3.8 AXE

Pada tahap praproduksi iklan AXE, penulis kembali mencari properti yang belum dimiliki Propshouse Indonesia. Properti tersebut adalah *headphone* kucing yang sedang terkenal untuk memberi identitas pada seorang karakter *gamer*. Untuk mendapatkan *headphone* tersebut, penulis mencari toko elektronik di sekitar kantor karena keterbatasan waktu. Setelah mendapatkan

headphone, penulis membantu para *builder* untuk mengecat sebang yang akan dipakai sesuai dengan *set drawing* yang telah diberikan oleh *art director*.

Keesokan harinya, *shooting* dimulai dengan mengambil adegan *outdoor* di jalan menuju Stasiun Harjamukti. Agar jalan tidak terlihat kosong, tim artistik menyiapkan properti seperti gerobak dan starling seperti yang terlihat pada Gambar 3.28 yang kerap ditemukan di jalanan.



Gambar 3. 28 Properti Starling untuk iklan AXE
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA