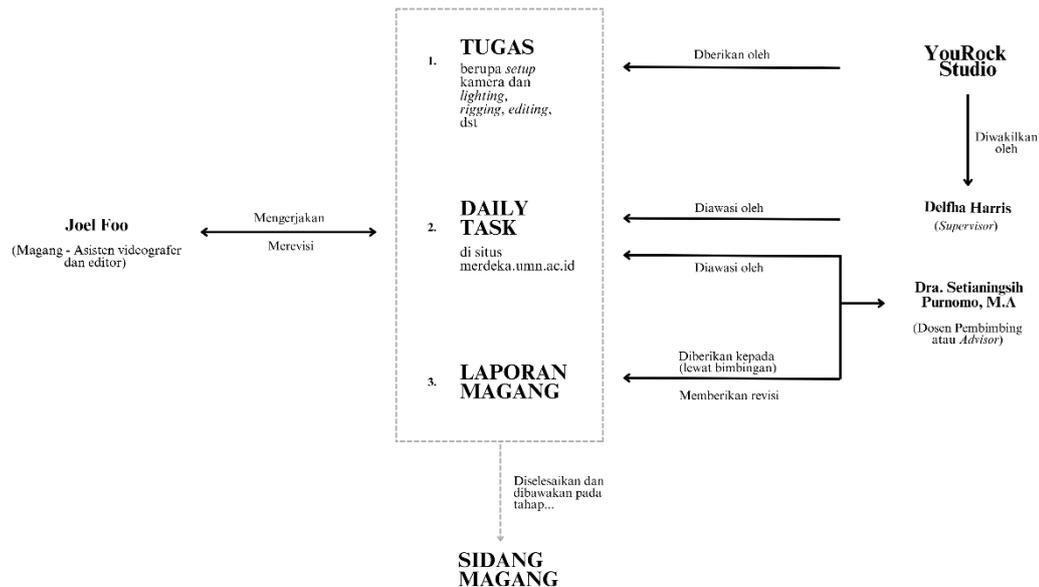


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi



Gambar 3.1. Alur Kerja Magang YouRock Studio beserta Pengerjaan Administrasi Magang dari Kampus

Penulis diposisikan sebagai peserta magang yang bekerja sebagai asisten untuk videografer dan editor di YouRock Studio. Melihat kemampuan penulis, YouRock Studio memercayakan penulis untuk ikut terlibat tidak hanya dalam kamera, tetapi juga *editing*. Penulis membantu dan bertanggung jawab kepada videografer dan editor dalam produksi karya audiovisual yang dikoordinasi oleh sutradara. Penulis diawasi dan dibimbing oleh videografer dan editor dalam pengerjaan karya.

Untuk memenuhi administrasi dari kampus sebagai salah satu syarat kelulusan, penulis bertanggung jawab dalam menginput kinerja magang harian (*daily task*) dan laporan magang kepada Dra. Setianingsih Purnomo, M.A. selaku sebagai *advisor* dan Delfha Harris selaku sebagai supervisor. Penulis membuat laporan magang dan diasistensikan kepada *advisor* lewat bimbingan, baik

dilakukan secara daring maupun luring. Kinerja magang penulis diawasi oleh Delfha Harris selaku sebagai supervisor.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Dalam pelaksanaan praktik magang dengan total 640 jam, penulis melakukan *set up* kamera dan *lighting*, serta *editing* dari *offline* hingga *online editing*. Selain itu, tidak menutup kemungkinan penulis menjalankan *jobdesk* lain sebagai pembelajaran, seperti menjadi aktor, *clapper*, *stand-in*, dan *jobdesk* lain dengan bobot yang ringan. Pengerjaan karya audiovisual dirangkum ke dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel 3.1. Daftar Keterlibatan Penulis dalam Proyek YouRock Studio saat Magang

Daftar Keterlibatan Penulis dalam Proyek YouRock Studio saat Magang				
No.	Tanggal	Nama Proyek	Keterangan	Tautan
1.	16/01/2024 - 23/01/2024	Lumix S5II vs S5IIX	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Set up lighting</i> • Membuat aset visual untuk <i>online editing</i> 	https://www.instagram.com/p/C2cauhqJFi6/
2.	19/01/2024 – 31/01/2024	GoPay Bank JAGO X Tami Sinaga	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Sound recordist</i> • Videografer dan editor <i>behind the scenes</i> • Membuat aset visual untuk <i>online editing</i> 	https://www.instagram.com/p/C21neZ3ySRq/
3.	23/01/2024 – 06/02/2024	<i>Behind The Scenes of</i> GoPay Bank JAGO X Tami Sinaga	<ul style="list-style-type: none"> • Videografer • Editor 	https://www.instagram.com/p/C3APik6yjDX/

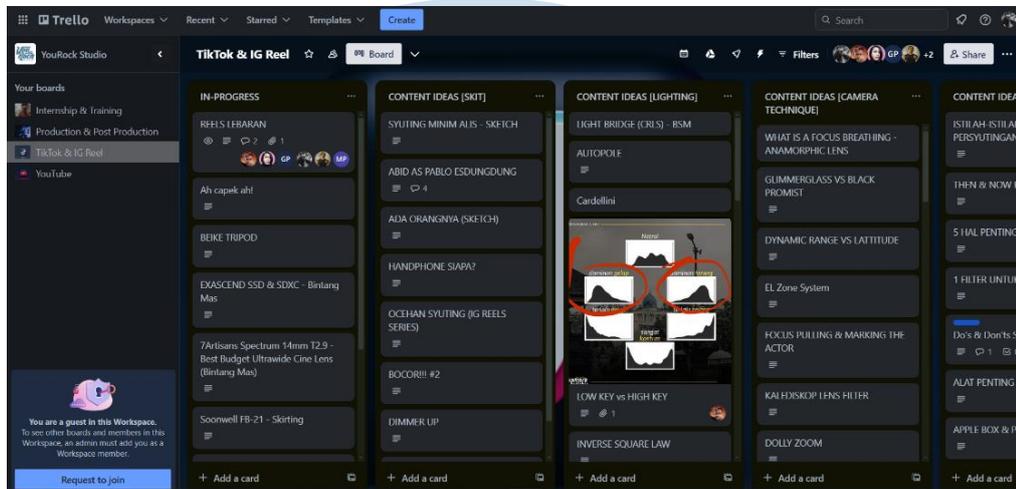
4.	26/01/2024 – 06/02/2024	Feiyu Scorp 2	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Talent</i> • Membantu editor dalam menyusun <i>offline editing</i> • <i>Set up lighting</i> • <i>Production assistant</i> 	https://www.instagram.com/p/C22MnVZJ6yp/
5	05/02/2024 – 13/02/2024	LOWEPRO Pro Trekker RLX 450 AW II	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Rigging kamera</i> • <i>Set up lighting</i> • <i>Production assistant</i> 	https://www.instagram.com/p/C3Sd_BhJPOe/
6	15/02/2024 – 23/02/2024	Insta360 GO 3	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Rigging kamera</i> • <i>Set up lighting</i> • Membantu <i>color-correction</i> • <i>Hand talent</i> • <i>Production assistant</i> 	https://youtu.be/17T6In--pA?si=14nyLvc_b2SIHI7jE
7	22/02/2024 – 28/02/2024	Lumix S 100mm f/2.8 <i>Macro Lens</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Meriset produk yang dituangkan ke dalam bentuk naskah • <i>Rigging kamera</i> • <i>Set up lighting</i> • <i>Production assistant</i> • Model • Membantu editor dalam penyusunan <i>offline editing</i> dan <i>color-correction</i> 	https://www.instagram.com/p/C34v_OaJAI3/
8	27/02/2024 – 29/02/2024	Apa itu <i>Motivated Lighting?</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Set up lighting</i> • Model • <i>Production assistant</i> • Membantu editor dalam <i>offline editing</i> 	https://www.instagram.com/p/C36zyv6p3df/

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

9	28/02/2024 – 14/03/2024	YoloLiv Instream & Yolobox Ultra	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Research</i> perangkat • <i>Rigging</i> kamera • <i>Set up lighting</i> • <i>Hand talent</i> • <i>Production assistant</i> • <i>Talent</i> • Memantau <i>script</i> <i>talking-head</i> saat syuting • Membantu editor dalam penyusunan <i>offline editing</i> • Mengerjakan aset visual <i>online editing</i> 	https://youtu.be/DXM0evoAae4?si=zYpRHMrgeTjRPgtC
10	06/03/2024 – 29/03/2024	#ISUZU TemanSejalan DVC	<ul style="list-style-type: none"> • Asisten untuk produser • <i>Sound recordist</i> • <i>Behind the scenes</i> • <i>Runner</i> 	https://youtu.be/0DhUWBOuY9c?si=0xnPvcw3xs-GozN
11	15/03/2024 – 28/03/2024	<i>Behind The Scenes of</i> #ISUZU TemanSejalan D	<ul style="list-style-type: none"> • Videografer • Editor 	BELUM DIPUBLIKASI
12	22/03/2024 – 29/03/2024	LUMIX GH5II	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Set up lighting</i> • <i>Set up audio</i> • <i>Hand talent</i> • <i>Talent</i> • Membantu editor dalam penyusunan <i>rough cut</i> • Memantau <i>script</i> <i>talking-head</i> saat syuting 	https://www.instagram.com/p/C5GYzfwJaFQ/

			<ul style="list-style-type: none"> • Membuat aset visual untuk keperluan <i>online editing</i> 	
13	01/04/2024 – 04/04/2024	BEIKE BK V-900C Tripod	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Rigging</i> kamera • <i>Set up lighting</i> • <i>Set up audio</i> • Memantau <i>script talking-head</i> saat syuting • <i>Camera operator</i> • <i>Talent</i> • <i>Production assistant</i> 	https://www.instagram.com/p/C5V1drp8gQ/
14	20/03/2024 – 09/04/2024	Balada Editor di Hari Lebaran	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Stand-in</i> • <i>Set up lighting</i> • <i>Setup audio</i> • Penyusunan <i>rough cut</i> • <i>Talent</i> 	https://www.instagram.com/p/C5irB2tptas/
15	04/04/2024 – 05/04/2024	<i>Bloopers</i> Balada Editor di Hari Lebaran	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>offline</i> dan <i>online editing</i> 	https://www.instagram.com/p/C5rq9oSS3XW/
16	18/04/2024 – 24/04/2024	Edit Video 4K Super Enteng Pakai <i>Proxy</i> Lumix S5II & S5IIX	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Rigging</i> kamera • <i>Set up lighting</i> • <i>Set up audio</i> • Memantau <i>script talking-head</i> saat syuting • <i>Talent</i> • <i>Production assistant</i> • <i>Screen-record timeline editing</i> pakai dan tanpa <i>proxy</i> di DaVinci Resolve 	https://www.instagram.com/p/C6JV1s6Jjs3/

3.2.1 Uraian Kerja Magang



Gambar 3.2. Manajemen Proyek, *Briefing* dan Status Pengerjaan Berbagai Karya di YouRock Studio dengan Menggunakan Trello

Dari semua karya audiovisual yang dikerjakan sebagai asisten videografer dan editor, penulis bertindak dalam memastikan produksi berjalan dengan lancar tanpa ada hambatan. Penulis mengerjakan tugas apa saja yang berhubungan dengan departemen kamera dan *editing*. Untuk memahami bagaimana cara kerja YouRock Studio dalam produksi, penulis mengobservasi dan mencatat hal apa saja yang perlu dikerjakan. Segala pengerjaan proyek dan *briefing*-nya berpusat dalam Trello, sebuah *platform* pihak ketiga dalam mengorganisir proyek yang dikerjakan. Penulis merangkum dan menguraikan inti tugas yang telah dikerjakan dalam YouRock Studio sebagai berikut.

1. Melakukan *rigging* kamera dan *set up lighting* untuk produksi
Tugas utama sebagai asisten videografer adalah membantu proses pemasangan alat produksi kamera dan *lighting* beserta perlengkapan lainnya dalam *set* sesuai dengan skenario yang dibutuhkan. Setiap *set up* dalam *set* bergantung pada *creative treatment* dari sutradara dan faktor eksternal (seperti ukuran ruangan, ketersediaan jumlah peralatan, keamanan peralatan, dan lain sebagainya). Perancangan *set up* ini dilakukan untuk mengefisienkan *workflow* saat pengambilan gambar berlangsung. Hoser (2018) memaparkan bahwa sepanjang proses pengambilan

gambar, setiap *shot* memiliki *set up* yang berbeda-beda yang berpotensi terjadi adanya perubahan dan penyesuaian (hlm. 25).



Gambar 3.3. Penulis sedang Melakukan *Rigging* Kamera

Dalam *rigging* dan *set up*, penulis dituntut untuk mengorganisir segala peralatan dan perlengkapan yang dipasang pada kamera dan *lighting*. Segala peralatan dan perlengkapan kamera sudah diberi label dan keterangan dalam memudahkan dalam penyusunan dan pengelompokan. Dari situ, penulis memperoleh wawasan terkait dengan istilah-istilah yang digunakan dalam *set up* kamera dan *lighting*, seperti *velcro*, *poly*, *floppy*, *magic arm* dan lain sebagainya. Selain itu, segala kabel yang dipasang harus dirapikan. Hal ini dilakukan supaya menciptakan efisiensi dalam produksi dengan menjunjung K3 (kesehatan dan keselamatan kerja), serta memudahkan kru untuk mencari peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan.

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 3.4. Proses *Lighting Set Up* untuk Syuting Konten

Untuk memproduksi suatu konten, sutradara mengarahkan penulis dan kru untuk menyiapkan *set up* yang diperlukan untuk syuting dengan membagi perannya masing-masing (satu orang fokus pada *set up* kamera dan satunya fokus pada *set up lighting*). Pada umumnya, persiapan tersebut menghabiskan waktu rata-rata sekitar dua jam. Setelah di-*set up*, penulis dan kru melaksanakan *camera test* untuk melihat hasil visual. Hasil *camera test* kemudian dibawa kepada editor untuk tes *color-grading*, dan *online editing* untuk kasus tertentu. Setelah proses tes *editing*, proses pengambilan gambar dimulai.

Sepanjang proses pengambilan gambar, penulis dan kru *standby* dalam *set* ketika sutradara atau videografer memerlukan sesuatu. Dalam pengecekan fokus, biasanya penulis atau salah satu kru menjadi *stand-in*. Segala kebutuhan dan keperluan bergantung pada situasi *set*. Salah satu contohnya adalah situasi berada di eksterior dan cuaca sedang cerah, penulis dan kru melakukan *set up floppy* untuk melindungi kamera dari panas. Penulis dan kru dituntut untuk berinisiatif mempersiapkan kebutuhan dalam *set* sebelum diminta oleh sutradara. Setelah selesai dalam pengambilan gambar, penulis dan kru menyusun segala peralatan dan perlengkapan yang digunakan saat produksi.

2. Melakukan pengeditan untuk *offline* dan *online editing*

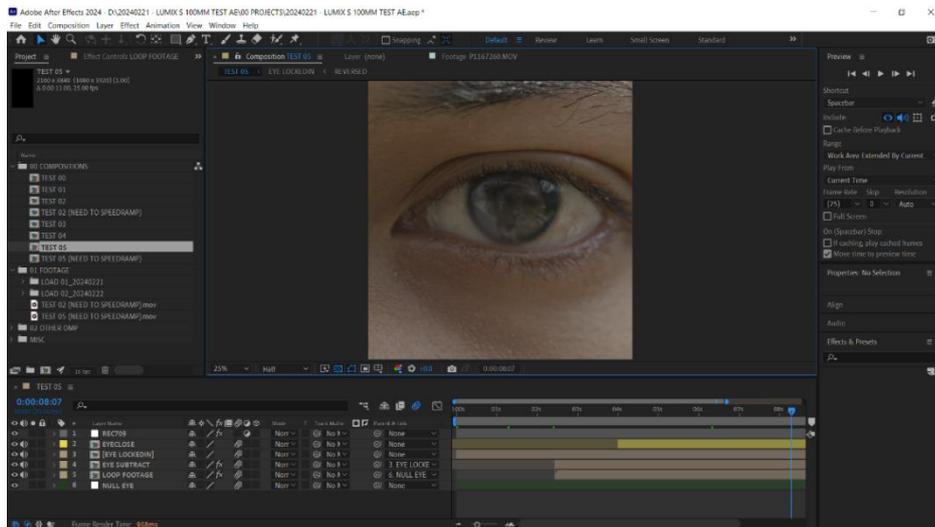


Gambar 3.5. Penulis sedang Mengedit Konten

Penulis turut membantu dalam pengerjaan *offline* dan *online editing*. Ada beberapa konten yang dipercayakan kepada penulis untuk dikerjakan di saat editor sedang dalam proses pengerjaan konten lain. Sebelum pengeditan, penulis mengobservasi *editing workflow* yang diterapkan oleh editor YouRock Studio. Aplikasi *editing* yang sering digunakan oleh YouRock Studio adalah Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects dan DaVinci Resolve.

Dalam *editing workflow* YouRock Studio, *file organization*, *shortcuts* dan ketelitian menjadi kunci utama dalam pengeditan. *File organization* yang dilakukan editor harus terstruktur supaya efisien dalam mengakses *file*, baik bagi editor sendiri maupun editor yang lain. *Shortcuts* yang digunakan dalam *editing* juga penting untuk mempercepat kinerja dan navigasi dengan minim pergerakan. Ketelitian menjadi bagian penting dalam *editing* karena pengerjaan yang dilakukan bukan berarti harus cepat, tetapi juga melihat seberapa efektif informasi yang disampaikan secara visual kepada audiens.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.6. Timeline Adobe After Effects untuk Tes Online Editing

Keterlibatan penulis dalam *editing* lebih sering dalam penyusunan *shot* (*offline editing*) dan *online editing*. *Offline editing* yang dilakukan oleh penulis tetap mengacu pada naskah yang dirancang. Untuk *online editing*, hal-hal yang dilakukan berupa pembuatan aset visual grafis, *color-correction*, dan tes efek visual. Hasil *editing* kemudian diserahkan kepada editor untuk *finishing*. Keterlibatan penulis dalam *editing* cenderung meneruskan dan melengkapi apa yang telah dikerjakan oleh editor.

Ketika penulis mengalami kebingungan dalam proses *editing*, biasanya editor membantu dan memandu proses *editing* penulis. Editor memberikan arahan terkait dengan bagaimana proses pengerjaan *editing* yang benar. Penulis seringkali mengerjakan *editing* dengan prosedur yang kurang tepat. Dengan arahan yang diberikan oleh editor, penulis menyadari bahwa dengan mengikuti prosedur *editing* yang tepat turut membantu dan memudahkan editor lain yang kelak mengambil alih *editing*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3. Merangkap *jobdesk* lain dalam memperlancar proses produksi

Untuk memperlancar proses produksi, sutradara memberikan *jobdesk* lain kepada penulis untuk dirangkap. *Jobdesk-jobdesk* yang dijalankan oleh penulis adalah sebagai berikut.

a. *Talent*



Gambar 3.7. Penulis sebagai Pemeran untuk Konten Instagram Reels “Feiyu Scorp 2”

Penulis seringkali ditunjuk sebagai *talent*, baik sebagai pemeran utama maupun *extras*. Dalam *jobdesk* ini, penulis beracting sesuai dengan naskah yang diberikan setelah melakukan *set up* kamera dan *lighting*. Penulis membaca naskah yang diberikan lewat Trello. Naskah yang dirancang untuk akting penulis pada umumnya tidak memerlukan pendalaman karakter. Peran-peran dalam karya audiovisual GoenRock sering ke arah komedi. Tanpa ada latar belakang akting profesional, penulis mampu berperan dan improvisasi sesuai dengan apa yang diarahkan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

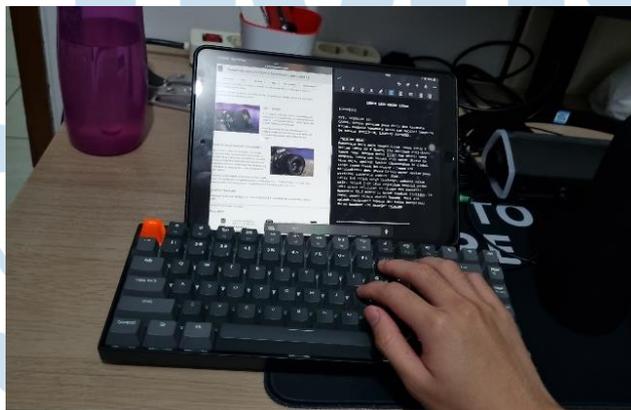
b. *Hand talent*



Gambar 3.8. Penulis sebagai *Hand Talent* untuk Konten YouTube “Insta 360 Go 3”

Penulis sempat ditunjuk menjadi *hand talent* untuk keperluan produksi konten mengulas produk. Sebagai *hand talent*, penulis mengikuti arahan dan tempo dari sutradara. Penulis memegang dan menunjukkan produk di depan kamera. Selain itu, penulis juga diminta untuk mengoperasikan produk tersebut sesuai instruksi. Sebelum syuting, penulis melatih diri terlebih dahulu bagaimana menunjukkan produk tersebut. Jika penulis kurang paham terkait dengan produk yang diulas, penulis bertanya kepada sutradara.

c. *Researcher* dan *copywriter*



Gambar 3.9. Penulis Melakukan Riset Produk dan *Copywriting* untuk Konten Instagram Reels “Lumix S 100mm f/2.8 Macro Lens”

Ketika YouRock Studio menerima sebuah produk untuk diulas, penulis ditugaskan untuk menelusuri lebih lanjut tentang produk tersebut. Penulis melakukan *browsing*, menonton video-video ulasan milik orang lain di YouTube, dan membaca buku panduan yang disertakan dalam produk. Selain itu, penulis, kru dan sutradara juga melakukan pengetesan produk tersebut. Hasil penelusuran tersebut kemudian dituangkan ke dalam bentuk naskah.

Perancangan naskah dimulai dari penelusuran yang dituangkan ke dalam bentuk monolog *talking-head* yang akan dibawakan oleh sutradara selaku sebagai *content creator*. Perancangan tersebut juga berkesinambungan dengan perancangan *shot list*. Dalam perancangan tersebut, penulis harus menerapkan prinsip "*show, don't tell*" yang berarti segala *shot* dan monolog melengkapi satu sama lain tanpa menyampaikan informasi yang berlebihan dalam satu waktu. Setelah menyelesaikan perancangan tersebut, naskah tersebut dibawa kepada sutradara untuk revisi dan *finishing* sesuai dengan visinya.

d. *Production assistant* dan berbagai *jobdesk* lainnya



Gambar 3.10. Kompilasi Foto Penulis Merangkap *Jobdesk*

Production assistant (PA) bermula dari individu yang baru terjun di dunia film yang tugasnya adalah menjalankan apa yang diperintahkan (Bordwell et al., 2020, hlm. 22). Menurut Keizer (seperti yang dikutip oleh Cornell, 2024), *production assistant* pada esensinya hadir dalam menyiapkan segala kebutuhan produksi yang tidak memerlukan keahlian khusus. Cornell meneruskan bahwa *production assistant* adalah sebuah kesempatan dalam mengenali segala departemen yang ada dalam produksi.

Sepanjang praktik magang di YouRock Studio, penulis menjalankan sebagai PA dengan mengerjakan berbagai tugas kecil dan *jobdesk* lain dalam mengakomodir segala kekurangan yang ada saat produksi. Penulis seringkali mengerjakan serta berinisiatif atas apa yang diperintahkan dalam memproduksi karya audiovisual. Hal ini dilakukan supaya mengetahui berbagai perspektif dalam produksi dan juga mengembangkan *hard skill* maupun *soft skill*. Tugas yang dijalankan dalam memperlancar produksi berupa *stand-in*, *clapper*, supervisi *script* saat syuting, penata *set*, pembantu umum, *runner*, *sound recordist*, *behind the scenes*, asisten untuk produser, dan lain sebagainya.

4. Mengikuti pembelajaran dari GoenRock seputar videografi



Gambar 3.11. Penulis Mengobservasi *Problem Solving* dengan GoenRock dan Videografer YouRock Studio

Pada saat ada waktu luang di kantor, GoenRock memberikan materi terkait dengan teknis kamera. Ada beberapa materi yang diajarkan, seperti pengaturan kamera, pengoperasian kamera, *rigging* kamera dan *lighting*, audio, pengoperasian kamera dengan gimbal, dan lain sebagainya. GoenRock juga sempat secara tidak langsung memberikan materi pada saat persiapan maupun saat produksi berlangsung. Hal ini dilihat dari bagaimana arahan beliau ketika melakukan *set up lighting* sebelum produksi konten.

Ketika melakukan *rigging* kamera, penulis menunjukkan hasil *rigging* kepada GoenRock untuk dinilai. Beliau sempat memberikan arahan, koreksi dan juga menjelaskan alasan di balik pemasangan yang ada pada *rigging*-an kamera. Beliau mengetahui segala permasalahan *rigging* kamera dari pengalaman proses *trial and error* saat produksi. Walaupun proses *rigging* kamera memerlukan banyak waktu dan proses, penulis menyadari bahwa hal tersebut secara tidak langsung memberikan kepraktisan pada saat syuting di lapangan.

3.2.2 Pilihan *Output* Proyek dengan Klien

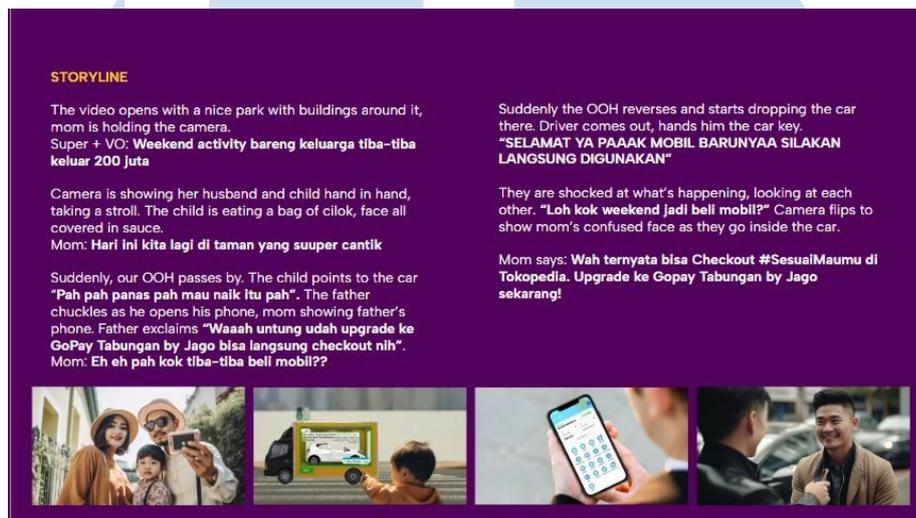
1. GoPay Bank JAGO X Tami Sinaga



Gambar 3.12. Proses Syuting “GoPay Bank JAGO X Tami Sinaga”

GoPay Bank JAGO X Tami Sinaga adalah konten *digital video commercial* (DVC) yang melibatkan *influencer* dalam mengingatkan pengguna GoPay untuk *upgrade*

menjadi GoPay Tabungan *by* Jago. Dengan klien Bank Jago, proses syuting dilakukan sehari pada tanggal 22 Januari 2024 di One Satrio, Jakarta Selatan. Dalam proyek ini, penulis berperan sebagai *sound recordist*, *behind the scenes* dan *online editing* dalam pembuatan aset visual.



Gambar 3.13. *Storyline* GoPay Bank JAGO X Tami Sinaga

Sepanjang proses produksi proyek GoPay Bank JAGO X Tami Sinaga, terdapat penyesuaian dan perubahan. Didapati dua lokasi berjarak jauh satu sama lain dan juga kurang memenuhi *looks* yang ingin dicapai karena perizinan lokasi yang sulit. Penyesuaian dilakukan pada saat *recce* sehingga terdapat perubahan pada *storyline* yang disepakati. Selain itu, pada saat syuting terjadi *overtime* dari waktu yang telah disepakati. Waktu yang diberikan kurang cukup untuk melakukan pemindahan lokasi syuting dari satu tempat ke tempat lainnya serta proses *wardobe* dan *make-up*. Klien puas dengan hasil *output* atas DVC walaupun proses pengambilan gambar sempat mengalami *overtime*.

UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

2. #ISUZUTemanSejalan



Gambar 3.14. Proses Syuting “#ISUZUTemanSejalan”

ISUZU Indonesia ingin membuat DVC dalam bentuk film pendek saat bulan Ramadhan dengan mengambil sudut pandang dari supir truk. Memperingati 50 tahun *anniversary* ISUZU Indonesia, diproduksi karya ini untuk mengapresiasi supir truk yang selama ini mengorbankan waktu dan tenaga untuk pengantaran logistik yang melonjak saat bulan Ramadhan. Dalam proyek ini, penulis berperan sebagai asisten untuk produser, *sound recordist*, *behind the scenes*, dan *runner*. Penulis membantu proses produksi DVC ini dari tahapan praproduksi hingga distribusi.

Proyek ISUZU Indonesia dilalui dengan proses *pitch deck* yang diajukan oleh berbagai *agency*. ISUZU Indonesia memilih GIRAFFIC, sebuah *creative agency*, sebagai pilihan untuk produksi DVC. GIRAFFIC memilih YouRock Studio sebagai *production house* dalam memproduksi DVC. Premis cerita yang telah disepakati adalah sebagai berikut ini.

Perjuangan seorang supir truk pengiriman logistik antar kota dan provinsi yang mengorbankan waktu dan tenaganya di jalan raya. Mendekati waktu lebaran, permintaan pengiriman barang semakin ramai di era *e-commerce* sekarang. Normalnya, seorang supir harus bekerja 2x seminggu untuk perjalanan Jawa Tengah-Jakarta, namun kali ini berbeda, tugasnya bertambah 2 kali lipat sehingga membuatnya *kehilangan hangatnya waktu kebersamaan untuk ‘menemani’ keluarga tercintanya*.

Berdasarkan diskusi yang dilakukan, *visual looks* yang ingin dicapai berupa *warm, dramatic and contrast*. Linimasa produksi #ISUZUTemanSejalan dimulai dari 29 Februari hingga 30 Maret 2024 sebagai tanggal publikasi video di Instagram dan YouTube. Pengambilan gambar dilakukan dalam dua hari. *Budget* pengeluaran syuting kisaran sebesar Rp120.000.000,00.

Sepanjang proses produksi proyek #ISUZUTemanSejalan, terdapat penyesuaian dan perubahan dalam mengakomodir *budget* syuting, pencarian lokasi syuting dan alokasi waktu syuting. Pada saat syuting yang dilakukan pada tanggal 15-16 Maret 2024, syuting sering mengalami hambatan akibat cuaca hujan yang deras. Terdapat perubahan saat pengambilan gambar berlangsung untuk mengompensasi waktu syuting yang undur.

Sepanjang proses produksi yang dilakukan selama di proyek #ISUZUTemanSejalan, klien menyampaikan secara lisan bahwa mereka menyukai *output* yang dikerjakan walaupun syuting sering dihadapkan pada hambatan akibat cuaca. Mereka juga menyampaikan bahwa *budget* syuting yang dikeluarkan untuk ke depannya akan dinaikkan lagi demi hasil *output* yang lebih baik.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Sepanjang menjalankan praktik magang, tentunya ada kendala yang harus dihadapi oleh penulis. Sebagian besar kendala tersebut lebih mengarah pada faktor internal dalam diri penulis terhadap lingkungan magang. Kendala-kendala yang dialami penulis dirangkum menjadi beberapa poin sebagai berikut.

1. Penulis mudah lupa dalam melakukan *set up* kamera dan *lighting*

Ada banyak hal yang harus diingat oleh penulis dalam *set up* kamera dan *lighting*. Ketika penulis diperintahkan untuk *set up* untuk konten tertentu, penulis sering lupa terhadap *set up* yang biasa dilakukan oleh YouRock Studio. *Set up* kamera dan *lighting* dalam YouRock Studio memiliki pola tersendiri

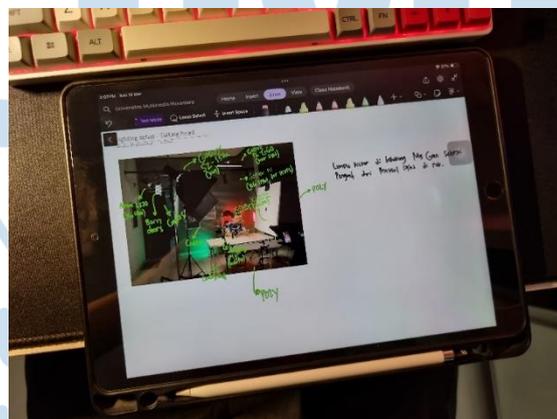
untuk setiap jenis konten yang diproduksi. Penulis kurang mampu mengingat banyak hal, terutama terkait dengan hal yang detail dalam *set up*. Hal ini tentu menghambat waktu proses persiapan sebelum produksi yang seharusnya bisa diselesaikan dengan lebih cepat.

2. Terdapat miskomunikasi antara penulis dengan sutradara dan kru
Penulis kurang memahami arahan yang diberikan oleh sutradara dan kru. Dalam produksi, terdapat istilah teknis yang belum dipahami oleh penulis. Selain itu, kata-kata yang disampaikan oleh penulis dan kru terkadang memiliki pemaknaan yang berbeda. Penulis salah tafsir terhadap istilah yang digunakan. Selain itu, penulis tidak berani bertanya terkait dengan ketidakpahamannya kepada sutradara dan kru karena penulis tidak ingin menghambat kinerja tim. Pada akhirnya, penulis tetap menjalankan apa yang diarahkan meskipun tidak memahami maksud sebenarnya dari arahan tersebut.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan atas kendala yang ditemukan oleh penulis, berikut ini adalah solusi yang bisa diterapkan dalam meminimalisir terjadinya kerugian yang timbul ataupun solusi untuk ke depannya.

1. Penulis mudah lupa dalam melakukan *set up* kamera dan *lighting*



Gambar 3.15. Hasil Catatan Penulis terkait *Set Up* Syuting di iPad

Untuk mencegah kelupaan dalam *set up* kamera dan *lighting*, penulis mengobservasi, mendokumentasi dan mencatat segala proses di balik produksi karya audiovisual yang dituangkan ke dalam komputer tablet (iPad). Penulis menggunakan Microsoft OneNote untuk merangkum segala *set up* yang diterapkan dalam produksi tertentu. Segala detail *set up* terangkap di dalam satu perangkat sehingga penulis bisa akses secara langsung melihat bagaimana gambaran *set up*-nya secara cepat dan efisien. Jika misalnya tidak menggunakan komputer tablet, penulis memotret dan mengetik dengan *smartphone* pribadi.

2. Terdapat miskomunikasi antara penulis dengan sutradara dan kru
Miskomunikasi terjadi karena penulis kurang beradaptasi atas lingkungan kerja magang, asumsi-asumsi negatif yang timbul di pikiran penulis, serta terdapat perbedaan budaya komunikasi penulis dengan kru lain. Penulis menyampaikan segala keluhan yang dialami kepada produser untuk meminta solusi. Solusi yang bisa diaplikasikan untuk kendala ini adalah dengan lebih berani bersuara dan bertanya kepada sutradara maupun kru. Selain itu, keakraban dengan sutradara dan kru juga penting dalam membangun kesepahaman dalam berkomunikasi. Sebagai peserta magang, sudah sewajarnya untuk banyak bertanya atas ketidakpahamannya kepada yang lain.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA