

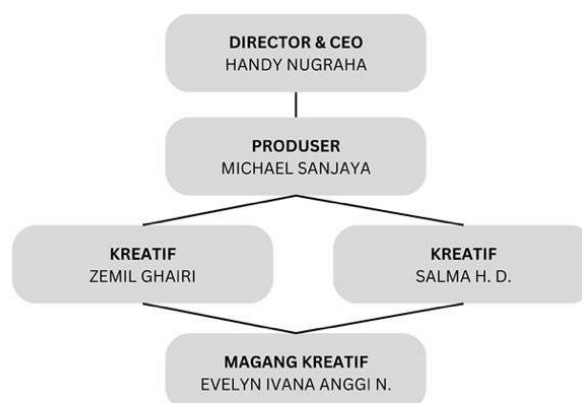
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

Pada bagian ini, penulis akan menjelaskan proses kerja magang yang dilalui (dimulai dari kedudukan dan koordinasi hingga *skill* yang dilatih selama kegiatan magang berlangsung), termasuk proses yang dilakukan Pineapple Videoworks selama pembuatan konten audio visual berlangsung.

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Tim Kreatif di Pineapple Videoworks

Proses magang Penulis sebagai Tim Kreatif di Pineapple Videoworks dilaksanakan beriringan dengan proses Pineapple Videoworks dalam menghasilkan karya audio visual. Penulis bekerja sama langsung dengan tim *in-house* dalam mengemban tanggung jawab kreatif dan mengeksekusinya menjadi hasil karya audio visual yang bisa dipasarkan. Penulis berperan menjadi Tim Kreatif yang dibawah oleh Tim Kreatif *in house* (Zemil Ghairi dan Salma H. D.), bertugas untuk melakukan *brainstorming* ide kreatif iklan yang akan dieksekusi hingga membantu menjaga visi yang sudah disepakati tetap sama hingga pascaproduksi berakhir. Adapun kedudukan dan koordinasi tersebut dapat dilihat di gambar 3.1.



Gambar 3 1 Alur Koordinasi Pineapple Videoworks

Sebagai tim kreatif, penulis bertanggung jawab dalam membuat dan menjaga ranah kreatif yang sudah disepakati (dimulai dari diskusi ide hingga pelaksanaan eksekusi ide (*shooting*)). Penulis bekerja sama dengan tim kreatif *in-house* untuk membuat *deck*, rencana syuting, hingga pascaproduksi. Selama proses magang berlangsung, tim kreatif terlibat tidak hanya memberikan ide-ide kreatif, tapi juga menjadi asisten sutradara dan asisten untuk sutradara (*assistant to director*) ketika syuting berlangsung. Sebelum syuting berlangsung, Tim kreatif juga sudah terlebih dahulu melakukan perancangan dan finalisasi ide-ide kreatif bersama dengan sutradara.

Sebagai peserta magang, penulis mulanya dipercayakan sebagai asisten dari setiap tim kreatif. Penulis juga mendapatkan kesempatan untuk menjadi asisten di berbagai proyek. Dengan kedudukan tersebut, penulis banyak berdiskusi dan berkomunikasi dengan tim kreatif yang menjadi penanggungjawab proyek. Akan tetapi, di beberapa waktu ketika dibutuhkan, penulis juga bisa langsung berkonsultasi dengan sutradara. Sementara itu, ketika jadwal syuting tiba, penulis biasanya menjadi *talent coordinator* sekaligus membantu asisten sutradara dalam memastikan proses syuting berjalan tepat waktu. Selain itu, penulis juga diberi kepercayaan menjadi penanggungjawab dari beberapa proyek iklan yang dilakukan Pineapple Videoworks, di antaranya adalah BPJS Ketenagakerjaan dan Charm Maxi Wing. Ketika penulis menjadi penanggungjawab kreatif, penulis juga bertugas sebagai asisten sutradara dan *assistant to director* secara bersamaan.

3.2 Proses Tim Kreatif Pineapple Videoworks dalam Iklan “Bucin” J&T dan BPJS Ketenagakerjaan

Sebagai bagian dari divisi kreatif, penulis berkecimpung langsung dalam proses kreatif iklan yang dikerjakan oleh Pineapple Videoworks. Selama dalam proses magang, penulis bekerja sebagai asisten dari penanggungjawab kreatif di berbagai proyek (diantaranya: J&T “Bucin”, Azarine, MVM Ceramic (Mulia Group)) sekaligus menjadi penanggungjawab kreatif di beberapa proyek (BPJS

Ketenagakerjaan dan Charm Maxi Wing). Sebagai bagian dari divisi kreatif, Penulis bertanggung jawab atas kebutuhan-kebutuhan kreatif dimulai dari ide, *storyline*, *storyboard*, serta mengomunikasikan segala kebutuhan tersebut kepada departemen-departemen terkait yang membutuhkan informasi kreatif. Adapun tahapan dari pengerjaan divisi kreatif dimulai dari *brainstorming* atau *development*, *pre production*, *production*, dan *post production*.

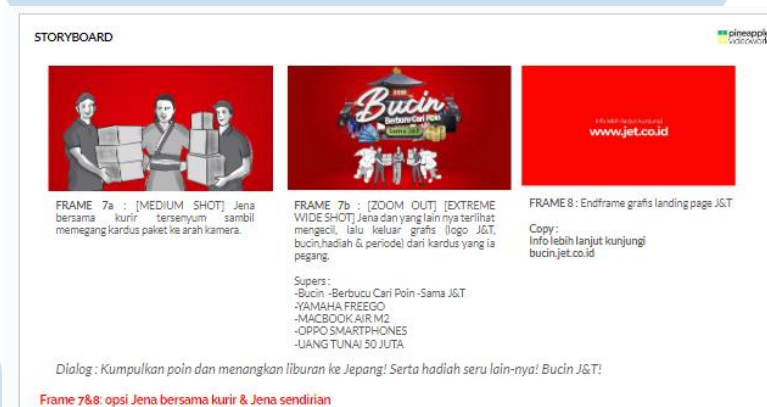
3.2.1 J&T “BUCIN”

Salah satu iklan yang Penulis eksekusi sebagai bagian dari kreatif di Pineapple Videoworks adalah iklan untuk J&T dengan judul “BUCIN”. “BUCIN” adalah proyek tahunan dari J&T yang berarti “Berburu Cari Poin” yang ditujukan kepada *seller* yang menggunakan jasa J&T untuk mengirimkan barang dagangan mereka. Adapun *seller* dengan poin terbanyak bisa mendapatkan hadiah liburan ke Jepang, motor vario 125, Macbook M1, dan ponsel Oppo.

a. *Development*

Proses *development* untuk proyek J&T “Bucin” dimulai dengan *briefing* dari *Account Executive* dari Pineapple Videoworks terkait ajakan kerja sama dari J&T kepada Pineapple Videoworks. Penulis bersama dengan salah satu tim kreatif dari Pineapple Videoworks, Zemil Ghairi, mendapatkan keterangan visi yang diinginkan oleh J&T terkait *output* iklan yang akan dieksekusi. Adapun keterangan visi tersebut ialah iklan dengan durasi 15 detik, horizontal dan vertikal. J&T juga memberikan satu *deck* berisikan keterangan kegiatan tahunan berjudul “BUCIN” (Berburu Cari Poin) yang merupakan penghargaan bagi para *seller* yang menggunakan jasa J&T untuk mengirimkan paket-paket mereka. Di dalam *deck* tersebut, terdapat keterangan hadiah dan *timeline* pengerjaan iklan J&T “Bucin”.

Setelah mendapatkan *briefing* lengkap terkait proyek J&T “Bucin”, Penulis bersama Penanggungjawab Kreatif kemudian mulai berembuk dan memikirkan konsep iklan yang diinginkan. Sebagai tahap awal, Tim Kreatif menyediakan dua usul konsep: konsep DJ dan konsep *jingle*. Penulis mulai berdiskusi sekaligus mengerjakan *rough storyboard* bersama Penanggungjawab Kreatif terkait dua konsep yang sudah disepakati. Dengan adanya *rough storyboard*, seluruh departemen yang terlibat tentunya bisa lebih memahami *storyline* yang sudah didiskusikan oleh Penulis dan Penanggungjawab Kreatif. Salah satu tampilan dari *rough storyboard* dapat dilihat pada gambar 3.2. berikut.



Gambar 3 2 Tangkapan Layar *Rough Storyboard* J&T “Bucin”

Selain membuat *rough storyboard* dengan mengumpulkan gambar-gambar statis, Penulis dan Penanggungjawab Kreatif juga mengumpulkan *visual treatment* yang dapat menjadi acuan bagi sutradara (dimulai dari pergerakan kamera, referensi pengaturan pencahayaan, referensi *art treatment*, referensi *wardrobe* dan *make up*, dan banyak referensi lainnya) dengan menonton iklan-iklan dari Indonesia maupun luar negeri, kemudian memasukkannya ke dalam *deck* kreatif. Adapun *motion treatment* atau *treatment* yang sifatnya

tidak statis (tetapi perlu dipresentasikan sebagai acuan sutradara), terlebih dahulu dijadikan GIF atau video pendek sebelum kemudian dimasukkan ke dalam *deck* kreatif.

Di tahap ini, Penulis juga menuliskan keseluruhan *script voice over*, tulisan-tulisan yang akan masuk ke dalam video beserta *treatment*-nya (tulisan tersebut disebut juga sebagai *supers*), dan kelengkapan-kelengkapan visual lainnya yang akan dipresentasikan kepada sutradara, kemudian kepada klien.

Seiring dengan perkembangan konsep, Penanggungjawab Kreatif, Sutradara, dan Penulis banyak berdiskusi satu sama lain untuk memastikan bahwa konsep tersebut adalah konsep yang disepakati sebelum kemudian dipresentasikan kepada pihak J&T.

Proses *development* dari J&T “Bucin” pun berakhir setelah proses *pitching* dilaksanakan. Pineapple Videoworks bersama pihak J&T melakukan *meeting online*, yang mana pihak Pineapple Videoworks diwakili oleh sutradara mulai mempresentasikan konsep iklan yang ingin dieksekusi. Dengan dua konsep (konsep DJ dan konsep *jingle*) yang ditawarkan, J&T pun memilih untuk mengeksekusi konsep *jingle* dengan pertimbangan J&T belum pernah memiliki konsep iklan yang demikian dalam kurun dua tahun belakangan.

b. *Pre Production*

Tahap *pre production* dimulai setelah konsep disetujui oleh klien. Penulis dan Penanggungjawab Kreatif mulai bersama-sama merincikan keseluruhan konsep, berkomunikasi dengan Produser dan Sutradara untuk merealisasikan konsep yang sudah disetujui. Perincian konsep tersebut pun dilakukan *parallel* dengan komunikasi bersama pihak J&T. Adapun salah satu perubahan terbesar di antaranya adalah perubahan karakter sumo yang tadinya menjadi salah satu ikon dalam iklan yang kemudian digantikan dengan karakter *kabuki* dan *geisha* (salah satu karakter Jepang dengan *make up* putih pucat) karena

kesulitan menemukan kostum sumo dan *cast* yang pas dan sesuai dengan visi Sutradara. Sebelum diputuskan *kabuki* sebagai pengganti ikon sumo, Penulis terlebih dahulu memberikan beberapa opsi ikon yang berhubungan dengan “Jepang” (mengingat hadiah utama dari acara Berburu Cari Poin oleh J&T adalah liburan ke Jepang) di antaranya adalah *ninja*, *kabuki*, dan *samurai*. Pihak J&T pun memutuskan untuk menghadirkan *kabuki* sebagai ikon dari iklan tersebut.

Selain memastikan seluruh konsep sudah matang dan disepakati, *pre production* juga menjadi tahap di mana tim kreatif menyebarkan informasi kreatif yang dibutuhkan oleh departemen lain, termasuk tenaga *outsorce* yang akan mengeksekusi iklan J&T (diantaranya: *online artist*, *3D artist*, *camera department*, *art department*, dll). Penulis ikut melakukan *briefing* kepada pihak-pihak tersebut dan menyampaikan *timeline* yang akan dilaksanakan bersama-sama dengan seluruh departemen. Berhubung iklan J&T ini adalah iklan yang berbasis *jingle*, maka, sejak tahap *pre production*, tim kreatif sudah ikut andil menyelesaikan *jingle* bersama *Composer*.

c. *Production*

Tahap produksi adalah tahap *shooting*, pengambilan gambar dan seluruh kebutuhan iklan lainnya. Pineapple Videoworks melaksanakan syuting untuk “Bucin” J&T pada tanggal 4 Maret 2024 di Selihat Studio. Seperti syuting-syuting sebelumnya, Penanggungjawab Kreatif bertugas sebagai Asisten Sutradara atau *Assistant Director (AD)*, sekaligus *Assitant to Director (AtD)*. Penanggungjawab Kreatif, Zemil Ghairi, harus mengemban tanggungjawab sebagai Astrada dengan tugas menjaga berjalannya syuting sesuai dengan jadwal yang dilaksanakan, sekaligus sebagai AtD yang adalah “teman diskusi” bagi Sutradara terkait konsep yang sedang dieksekusi.

Dalam pengambilan gambar “Bucin” J&T, penulis menjadi asisten dari astrada (Astrada 2) sekaligus menjadi *talent coordinator*. Penulis bertanggungjawab atas *talent* dan seluruh keperluannya, serta memastikan *talent* berada di *set* tepat waktu. Dalam syuting “Bucin” J&T, terdapat lima *talent* (1 *talent* utama, 2 pemeran kurir J&T, 1 *kabuki* dan 1 *geisha*). Masing-masing *talent* sudah memiliki *cast call*-nya masing-masing dan keperluan yang berbeda-beda. Penulis harus menyeimbangkan waktu antara memeriksa kedatangan *talent*, waktu *make up*, waktu ISHOMA, dan waktu syuting setiap *talent*. Selain itu, Penulis juga menjadi jembatan antara Astrada dan *make up artist* serta *wardrobe*. Penulis perlu melakukan *briefing* dan menyeimbangkan waktu antara *make up artist* dan *wardrobe* yang perlu melakukan *make up* dan *wardrobe fitting* di ruang *talent* sekaligus menjaga keperluan kontinuiti di *set*. Pemisahan ruangan antara ruang *talent* dan *set* dan sedikitnya tenaga *make up artist* dan *wardrobe* membuat Penulis harus melakukan alokasi waktu yang tepat agar syuting dan persiapan dapat berjalan dengan lancar.

Selain kewajiban yang sudah dipaparkan di atas, dalam syuting “Bucin” J&T, Penulis juga ikut mengarahkan beberapa koreografi sekaligus melakukan *rehearsal* bagi *talent* baik di lokasi syuting maupun ketika masih berada di ruangan *talent*. Di tengah syuting, Penanggungjawab Kreatif mulai menyadari bahwa adanya kebutuhan gerakan untuk karakter-karakter ikonik seperti *kabuki* dan *geisha*. Penanggungjawab Kreatif pun memberikan tanggung jawab untuk memilih gerakan dan melatih gerakan tersebut kepada Penulis. Selama pergantian waktu syuting, Penulis pun melatih *talent kabuki* dan *geisha* sesuai dengan referensi yang Penulis dapatkan.

Tugas lainnya yang Penulis lakukan adalah ikut *monitoring* di saat syuting berlangsung. B sanyaknya *talent* yang muncul di dalam layar,

Penanggungjawab Kreatif pun bekerjasama dengan Penulis untuk memeriksa koreografi, kontinuitas, serta seluruh *mise-en-scene*.

d. *Post Production*

Setelah prose syuting berlangsung, Pineapple Videoworks masuk ke dalam tahap *post production*. Di tahap ini, tim kreatif banyak berhubungan dengan *offline editor* (yang adalah sutradara sendiri), *online editor* dan *3D artist* (Samville Studio) untuk memastikan seluruh keputusan kreatif yang sudah disepakati.

Di tahap *post production* ini, penulis tidak banyak ikut andil karena penulis langsung mengikuti proses *development* di proyek lain (Azarine) yang memiliki *timeline* berdekatan. Tahap *post production* “BUCIN” J&T penuh dipegang oleh penanggungjawab kreatif.

3.2.2 Iklan “Tutorial Daftar Peserta BPU & Bayar Iuran BPU” BPJS

Ketenagakerjaan

Salah satu iklan lainnya yang penulis kerjakan selama berada di Pineapple Videoworks di antaranya adalah BPJS Ketenagakerjaan. BPJS Ketenagakerjaan adalah iklan pertama yang penulis eksekusi sebagai Penanggungjawab Kreatif. Kali ini, Zemil Ghairi (Penanggungjawab Kreatif “Bucin” J&T) berperan sebagai Sutradara dan Penulis sebagai Penanggungjawab Kreatif. Penulis bertanggungjawab atas keseluruhan keperluan kreatif, sekaligus menjadi asisten bagi Sutradara dalam pengekseskuan iklan BPJS Ketenagakerjaan.

a. *Brainstorming*

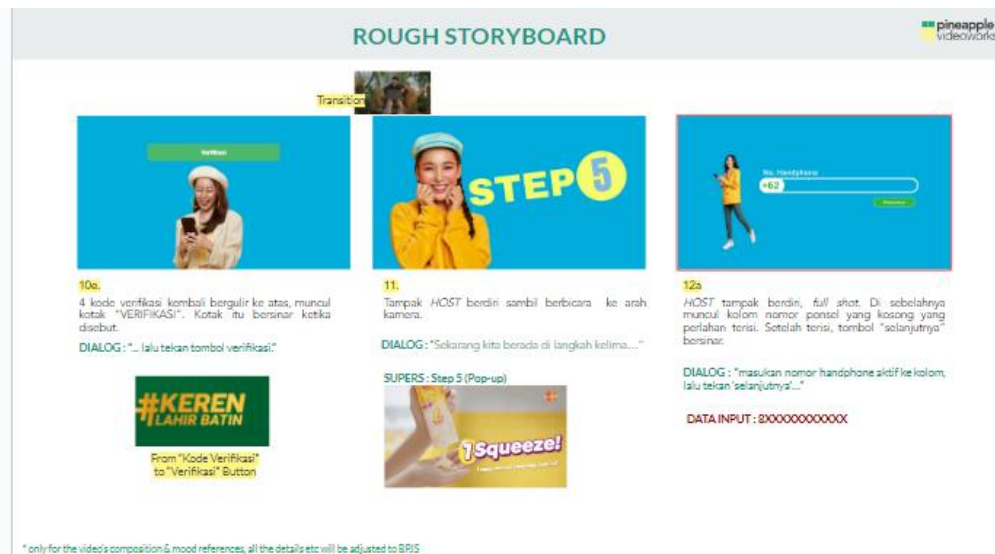
Di tahap *brainstorming*, pertama-tama penulis mendapatkan *briefing* tentang proyek BPJS Ketenagakerjaan dengan Pineapple Videoworks dari *account executive* BPJS Ketenagakerjaan. *Account executive* menjelaskan kepada penulis bahwa BPJS Ketenagakerjaan mengajukan kerjasama dengan Pineapple Videoworks untuk

memproduksi dua video tutorial pendaftaran dan tutorial pembayaran iuran BPJS Ketenagakerjaan, secara khusus peserta Bukan Penerima Upah. Peserta Bukan Penerima Upah (BPU) adalah pekerja yang tidak menerima upah rutin bulanan, misalnya *freelancer*.

Setelah mendapatkan *brief* dari *account executive* (AE), penulis lantas berdiskusi dengan Zemil Ghairi selaku sutradara di proyek BPJS Ketenagakerjaan ini. Penulis dan sutradara bekerja sama membuat beberapa konsep dan menuangkannya ke dalam *pitch deck* sebagai acuan yang akan dipresentasikan kepada *klien*, yaitu BPJS Ketenagakerjaan. Setelah diskusi terjadi, penulis dan sutradara berhasil merumuskan tiga ide besar yang akan dipresentasikan ke BPJS Ketenagakerjaan. Ide pertama adalah sebuah video presentasi formal, ide kedua adalah video dengan *style chatting* yang bersifat informal, dan video ketiga adalah video dengan *style* komedi semi-formal.

Pertemuan pertama dengan BPJS Ketenagakerjaan dilakukan melalui *google meet*. Setelah berdiskusi langsung dengan tim klien BPJS Ketenagakerjaan, BPJS Ketenagakerjaan pun memberikan keputusan untuk menyetujui ide ketiga, video dengan *style* komedi semi-formal. Setelah pertemuan itu, penulis pun mulai berdiskusi secara intens dengan sutradara terkait skenario (khususnya *copywriting*) sekaligus melakukan riset lebih dalam terkait cara daftar dan cara membayar iuran BPJS Ketenagakerjaan. Setelah skenario selesai dirumuskan, penulis pun mulai menuangkan skenario ke dalam bentuk *rough storyboard* yang akan dipresentasikan kepada klien. Salah satu tangkapan layar dari *rough storyboard* yang penulis kerjakan terdapat di gambar 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



Gambar 3.3 Tangkapan Layar *Rough Storyboard* Pendaftaran Akun BPU

Pertemuan kedua *brainstorming* dengan BPJS Ketenagakerjaan dimulai. BPJS Ketenagakerjaan selaku pemilik informasi memberikan afirmasi terkait informasi dan keterangan-keterangan yang penulis tuliskan di dalam skenario dan *rough storyboard*. Penulis mencatat seluruh catatan yang diberikan oleh BPJS Ketenagakerjaan, kemudian mulai memperbaiki skenario dan *rough storyboard* (yang kemudian menjadi *storyboard*) untuk menjadi acuan dari *pre production*. Setelah diberikan konfirmasi dari BPJS Ketenagakerjaan, penulis dan seluruh tim Pineapple Videoworks pun mulai melakukan tahap *pre production*.

b. *Pre Production*


Di tahap *pre production*, penulis dan sutradara mulai mengumpulkan kebutuhan-kebutuhan kreatif yang diperlukan untuk produksi iklan BPJS Ketenagakerjaan. Penulis, sutradara, produser, dan sinematografer banyak melakukan pertemuan untuk membahas teknis syuting dan seluruh keperluan yang harus disediakan segera. Tim Pineapple Videoworks juga banyak berkomunikasi dengan BPJS Ketenagakerjaan, memastikan seluruh persiapan sudah disetujui oleh tim BPJS Ketenagakerjaan.

Selain membicarakan keperluan kreatif dengan tim internal, penulis juga melakukan *briefing* dengan tim *outsource* yaitu tim *online editor*. Penulis mendiskusikan konsep *editing* dan melakukan persetujuan *treatment* dengan *online editor*.

Tim Pineapple Videoworks mengakhiri *pre production* untuk proyek BPJS Ketenagakerjaan dengan *Final Pre Production Meeting* bersama BPJS Ketenagakerjaan dan *final briefing* dengan tim internal Pineapple Videoworks. Di tahap ini, seluruh persiapan sudah berada di tahap final dan Pineapple Videoworks sudah siap melakukan syuting.

c. *Production*

Tim Pineapple Videoworks melakukan syuting pada tanggal 28 Maret 2024. Pada tahap ini, penulis berperan sebagai *assistant to director* sekaligus menjadi asisten sutradara. Penulis bertugas menjaga waktu dan memastikan keseluruhan *frame* yang sudah disepakati diambil sesuai dengan porsi waktunya agar tidak terjadi *overtime* atau kekurangan material gambar ketika proses *editing* berlangsung. Semua *frame* dan kebutuhan syuting sudah penulis data terlebih dahulu dan jabarkan melalui *shooting schedule* yang penulis siapkan sehari sebelum syuting berlangsung. Salah satu contoh tangkapan layar dari *shooting schedule* penulis tampilkan di gambar 3.4.

NO	TIME	DUR	SET	FRAME	DESCRIPTION	TALENT	ART DEPT	PARALEL AGENDA
1	SETUP: 07:00 - 08:15 ROLL: 08:15 - 08:25	01:15 01:10	BG BIRU	2	 <p>[Medium Full Shot] Host muncul menyapa penonton melalui lingkaran sambil menggunakan ponsel, serta di kiri dan kanannya ada judul video (Live Asset) DIALOG: "Halo sahabat pekerja, yuk aku tunjakin cara mudah daftar BPJS KETENAGAKERJAAN Bulan Peringatan Iqbal melalui aplikasi JMO." SUPER: "Yuk, CARA DAFTAR Kawan - PESERTA, BPJ"</p>	DEFANDA	HP (+ LIVE ASSET) LOGO JMO	
2	SETUP: 08:20 - 08:30 ROLL: 08:30 - 08:40	01:10 01:10	BG BIRU	3	 <p>[CU Shot] ZOOM IN, masuk ke layar bersama ibu. Kita diperlihatkan tangan yang menunjukkan halaman awal JMO. (Video & foto) (Live Asset) DIALOG: "Buka aplikasi JMO di ponsel kamu..."</p>	DEFANDA	HP (+ LIVE ASSET) LOGO JMO	

Gambar 3 4 Tangkapan Layar *Shooting Schedule* BPJS Ketenagakerjaan

Selama syuting berlangsung, terdapat beberapa kendala. Salah satunya adalah keterlambatan kedatangan *talent* dan pihak BPJS

Ketenagakerjaan yang membuat kemunduran waktu syuting. Penulis berusaha memaksimalkan waktu yang dimiliki dengan melakukan simplifikasi teknis syuting saat itu juga. Adapun simplifikasi yang penulis lakukan adalah dengan mengelompokkan ulang jenis *shot* yang akan diambil bergantung pada *type of shot* dan *floorplan* untuk mengurangi waktu *set up*. Penulis juga banyak berkomunikasi dengan *director of photography*, Afdhal Zikra, untuk memastikan efektivitas waktu yang bisa dicapai. Penulis juga banyak terbantu dengan tenaga yang ikut serta mengusahakan efektivitas waktu agar syuting tidak semakin terlambat. Salah satunya adalah tim *grip* yang menyelesaikan pekerjaan mereka untuk mengganti *blue screen* ke *green screen* dengan sangat cepat, sehingga penulis mendapatkan waktu lebih untuk menjadwalkan kegiatan lainnya. Dokumentasi dari produksi dapat dilihat di gambar 3.5 dan 3.6.



Gambar 3 5 Lokasi Produksi Syuting BPJS Ketenagakerjaan



Gambar 3 6 Dokumentasi Syuting BPJS Ketenagakerjaan

d. *Post Production*

Selama tahap *post production*, penulis melakukan komunikasi dengan sutradara, *offline editor*, *online editor*, dan pihak BPJS Ketenagakerjaan. Penulis melakukan beberapa kali *meeting* secara *online* dengan pihak-pihak di atas, melakukan *briefing*, sekaligus menjadi jembatan komunikasi antara BPJS Ketenagakerjaan dengan tim *editor* dan sutradara (Pineapple Videoworks). Selama pengerjaan, penulis juga dibantu oleh *account executive*, Leo S. Pasi, yang juga mewakili Pineapple Videoworks dalam berkomunikasi dengan BPJS Ketenagakerjaan.

Setelah melalui beberapa proses revisi dan diskusi, akhirnya proyek BPJS Ketenagakerjaan pun ditutup. Penulis memastikan keseluruhan konten yang sudah disepakati telah dikirimkan kepada pihak BPJS Ketenagakerjaan sebelum kemudian berpindah pada proyek-proyek lainnya.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Adapun kendala yang ditemukan oleh Penulis selama berada di lingkungan Pineapple Videoworks di antaranya adalah cepatnya alur pengerjaan antara satu iklan dengan iklan lainnya. Di lingkungan pembuatan film, Penulis menemukan

bahwa terdapat perbedaan kecepatan pengerjaan satu proyek. Biasanya, Penulis melakukan proses *development* dalam kurun waktu sebulan, akan tetapi, di lingkungan pengerjaan iklan, Penulis harus mampu menyelesaikan proses *development* dalam kurun waktu satu minggu lebih. Hal yang sama juga berlaku dengan tahapan-tahapan lainnya, yang mana Penulis juga perlu menyesuaikan proses pengerjaan dalam waktu yang cepat dibandingkan dengan proyek-proyek film pendek atau proyek pembuatan film seperti yang pernah Penulis kerjakan sebelumnya.

Selain itu, terdapat beberapa perbedaan penyebutan dan tata cara produksi dari yang Penulis pernah jalani sebelumnya. Di produksi iklan, Penulis mengenal adanya *Call To Action* (CTA), sebuah penyebutan untuk slogan atau *tagline* yang digunakan untuk mengajak calon pembeli membeli barang atau jasa yang diiklankan. Sebelumnya, Penulis tidak mengenal penyebutan tersebut dalam proses pembuatan skenario. Selain itu, proses pembuatan skenario iklan lebih persuasif jika dibandingkan dengan proses pembuatan skenario di dalam film.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan


Dalam menghadapi *timeline* produksi yang padat dan cenderung lebih cepat dibandingkan dengan pembuatan film, Penulis banyak terbantu dengan menuliskan *to-do list* dan menjadwalkan seluruh keperluan (dimulai dari tanggal rapat untuk *brainstorming* hingga tanggal syuting dan keperluan lainnya) dalam satu kalender yang sama. Dengan adanya pengingat tersebut, Penulis lebih mudah melakukan manajemen waktu dan cenderung mudah mengingat dan mengeksekusi proyek-proyek yang sudah diberikan, terlepas dari kepadatan *timeline* Pineapple Videoworks saat itu.

Penulis juga melakukan adaptasi dengan cara banyak berdiskusi dengan Tim Kreatif dan karyawan *in-house* Pineapple Videoworks terkait *workflow* dan penyebutan-penyebutan dalam produksi iklan. Seiring berjalannya waktu, Penulis

mulai semakin banyak mengenal penyebutan-penyebutan dalam produksi iklan, serta semakin mampu mengidentifikasi perbedaan produksi film dan iklan.

3.3. Kemampuan *Time Management* dalam Proses Syuting Iklan

Selama proses menjadi bagian dari tim kreatif, penulis mendapatkan kepercayaan menjadi asisten sutradara yang bertugas untuk menjaga waktu syuting sesuai dengan kesepakatan yang dituliskan dalam jadwal syuting. Selama proses menjadi asisten sutradara ini pula, penulis menemukan beberapa kendala yang berimbas pada kemunduran waktu atau kebutuhan lebih terhadap waktu selama syuting dilaksanakan. Adapun beberapa hal yang penulis sadari selama menjadi asisten sutradara adalah terdapat beberapa bagian krusial yang membutuhkan waktu yang diukurkan secara matang dan realistis dalam membuat jadwal syuting, yaitu waktu persiapan (*set up*) dan waktu pengambilan gambar (*rolling*). Terlepas dari aturan baku pembuatan *shooting schedule*, penulis (di bawah bimbingan tim kreatif Pineapple Videoworks) terbiasa membagi waktu syuting menjadi waktu *set up* dan *rolling per shot* (atau *frame*). Salah satu tahap perencanaan waktu yang pernah penulis rancang ada di gambar 3.7.



27 March 2024, 12:57 pm

07.30 PINEAPPLE TEAM & CREW ARRIVED
07.40 CAST CALL - DEFANDA
07.40 - 08.15 SETUP, MAKE UP
08.00 BRAND CALL
08.15 - 12.00 FIRST ROLL (CARA DAFTAR
2 | **07.40 - 08.15 (S), 08.15 - 08.25 (R)**
3 - 2 | **08.20 - 08.30 (S), 08.30 - 08.40 (R)**
4A & 4B | 08.40 - 08.50 (S), 08.50 - 09.05 (R)
5 | 09.05 - 09.10 (S), 09.10 - 09.20 (R)
6 | 09.20 - 09.30 (S), 09.30 - 09.40 (R)
7A-7B | 09.40 - 09.45 (S), 09.45 - 10.00 (R)
8 | 10.00 - 10.05 (S), 10.05 - 10.10 (R)
9 | 10.10 - 10.15 (S), 10.15 - 10.20 (R)
10A-10E | 10.20 - 10.25 (S), 10.25 - 10.55 (R)
11 | 10.55 - 11.00 (S), 11.00 - 11.05 (R)
12A-12D | 11.05 - 11.15 (S) - 11.15 - 11.35 (R)
13 | 11.35 - 11.40 (S), 11.40 - 11.45 (R)
14 | 11.45 - 11.50 (S), 11.50 - 12.05 (R)
BREAK 12.05 - 12.35
TOUCH UP & SET UP 12.35 - 13.00
15 | 13.00 - 13.05 (R)
16 | 13.05 - 13.15 (S), 13.15 - 13.25 (R)
17 | 13.25 - 13.30 (S), 13.30 - 13.35 (R)
18A-18C | 13.35 - 13.45 (S), 13.45 - 14.00 (R)
GANTI SET, WARDROBE, TOUCH UP MAKE UP & SET UP CAM 14.00 - 14.30
2 | 14.00 - 14.10 (R)
3 | 14.10 - 14.15 (S), 14.15 - 14.20 (R)
4 | 14.20 - 14.30 (S), 14.30 - 14.40 (R)
5 | 14.30 - 14.35 (S), 14.35 - 14.45 (R)
6 | 14.45 - 14.55 (S), 14.55 - 15.05 (R)
7A-7B | 15.05 - 15.15 (S), 15.15 - 15.35 (R)
8A-8C | 15.35 - 15.45 (S), 15.45 - 16.00 (R)
16.00 - 17.00 WRAP

Gambar 3 7 Perencanaan Waktu yang Akan Dituliskan ke Dalam *Shooting Schedule*

Setelah melakukan perencanaan pembagian waktu, penulis akan terlebih dahulu mendiskusikan waktu tersebut (yang belum dituangkan ke dalam *shooting schedule* yang baku) bersama sutradara dan produser. Setelah mencapai kesepakatan, penulis kemudian menuangkan pembagian waktu ini ke dalam *shooting schedule* dan mengumumkannya di *Final Pre-Production Meeting*.

Salah satu pertimbangan terbesar yang penulis lakukan adalah *set up* yang akan dilakukan. Ketika sebuah proses syuting memiliki kebutuhan yang berat terkait kontinuitas atau kebutuhan visual yang harus dipenuhi lainnya, entah itu di bagian kamera atau *art*, penulis akan mengusahakan untuk menyusun jadwal yang mempermudah *set up* agar efektivitas waktu terjaga. Akan tetapi, terkadang, sutradara dapat memberikan masukan terkait kenyamanan melakukan adegan menurut *talent* dan kenyamanan menyutradarai, yang dapat menjadi pertimbangan penulis dalam membuat *shooting schedule*.

Dalam tahap produksi, apabila terjadi kendala yang membuat waktu syuting menjadi mundur, penulis dapat melakukan efektivitas waktu dengan mempersingkat kebutuhan *set up* (mengurutkan waktu sesuai kebutuhan *set up*), sekaligus mengadakan agenda *parallel* yang memungkinkan terkait *set up*. Apabila keterlambatan waktu menjadi sesuatu yang tidak terelakkan, penulis pun melakukan diskusi bersama produser.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA