

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

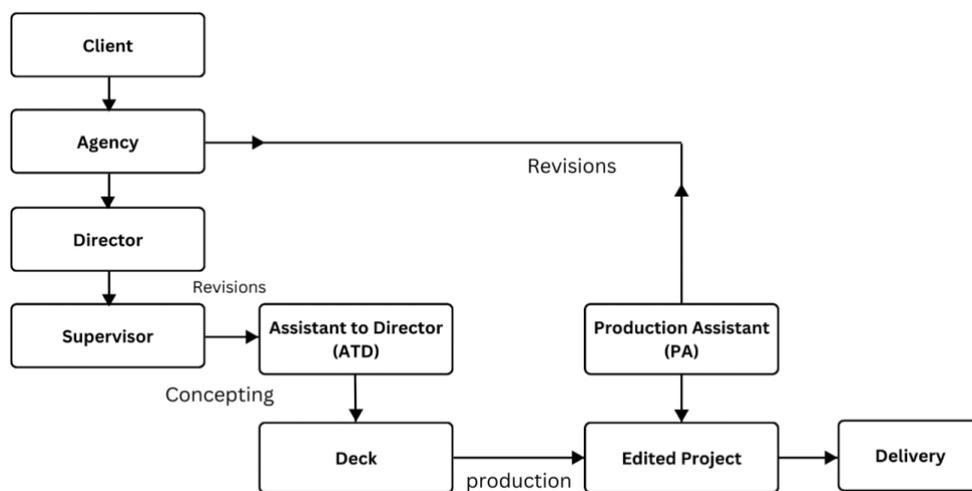
#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kedudukan penulis di Wokcop Studio adalah sebagai *Assistant to Director* (ATD). Penulis bertanggung jawab kepada Vincentius Klements, yaitu *supervisor* dan *lead animator* dalam perusahaan. Proyek didapatkan setelah *director* memberi *proposal* kepada agensi klien atau pihak klien sendiri yang meminta bantuan *director* Wokcop untuk memproduksi proyek tersebut. Dari agensi, pekerjaan diturunkan kepada *director*, lalu diberikan kepada ATD. Terkadang, proyek dijelaskan secara langsung kepada seluruh tim Wokcop melalui *meeting* untuk *briefing* dari klien, yaitu penjelasan visi klien terhadap proyek dan ingin menonjolkan apa dalam proyek tersebut. Setelah *briefing*, ATD bertanggung jawab untuk membuat konsep dan *treatment* bersama dengan tim internal.

ATD akan membuat sebuah *deck* berisi konsep dan *treatment* proyek berdasarkan *briefing* dari agensi atau klien. Pada umumnya, *deck* terdiri dari cerita dan referensi *shot* atau *treatment*. Setelah *deck* selesai, penulis melakukan presentasi kepada *director* Franklin, yang akan memberikan kata *approval* atau saran mengenai *deck*. Jika tidak ada revisi, *deck* akan dipresentasikan kepada agensi dalam *Pre-Production Meeting* (PPM) atau meeting pra-produksi. Dengan adanya PPM, tim Wokcop dan tim agensi dapat berdiskusi secara langsung apa saja yang harus diubah di dalam *deck* berdasarkan keinginan klien. Setelah *approval* dari agensi, tim akhirnya mengadakan PPM dengan klien. Lalu, tahap akhirnya adalah *Final Pre-Production Meeting* (FPPM) atau *meeting* pra-produksi terkahir. *Meeting* ini dilaksanakan sebelum produksi, berperan sebagai pertemuan terakhir untuk kesepakatan segala adegan dan *treatment* yang dibahas dan akan dieksekusi di produksi dan pasca-produksi.

Setelah produksi, tim Wokcop akan langsung memulai proses *editing* untuk segera mengirimkan *draft* pertama kepada agensi dan klien untuk panduan mereka.

Revisi sering muncul di tahap ini, yang biasanya bertanggung jawab untuk berkomunikasi dengan klien adalah *Production Assistant* (PA). Penulis dapat membantu proses dengan menemani *editor* bekerja agar tidak ada yang terlewat, atau bahkan melakukan *editing* jika *editor* berhalangan. Setelah hasil akhir diterima, proyek dilepaskan kepada klien untuk *delivery* dan disebarluaskan. Berikut penulis lampirkan *workflow* produksi proyek.



Gambar 3.1 *Workflow* proyek dalam Wokcop Studio

(Sumber olahan dari peneliti)

## 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

ATD dalam sebuah perusahaan menjadi tangan kanan *director*. ATD bekerja dengan sutradara untuk mengoordinasikan operasi harian, memastikan kepatuhan terhadap regulasi, mengelola staf, memantau tujuan, dan menyediakan laporan yang komprehensif (Bika, 2023).

### 3.2.1 Tugas *Assistant to Director*

Sebagai seorang ATD, penulis menjadi tangan kanan *director* dalam perkembangan kreatif proyek. Selain itu, ATD juga memastikan tim internal dapat menjalani produksi dari tahap *development* hingga pasca-produksi. Kegiatan yang dilakukan

penulis selama masa praktik kerja lapangan magang yaitu melakukan pengamatan dan melatih keterampilan yang diperoleh dalam masa magang. Pada kegiatan praktik kerja lapangan ini, terdapat beberapa tanggung jawab sebagai ATD.

Tabel 3.1 Tugas dan Tanggung Jawab *Assistant to Director*  
(Sumber olahan dari peneliti)

Waktu	Tahap Produksi	Tugas dan Tanggung Jawab
2-12 Febuari 2024	<i>Development</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membangun konsep/cerita proyek.</li> <li>2. Berkomunikasi dengan klien dan tim internal mengenai konsep/cerita proyek.</li> <li>3. Membuat <i>pitch deck</i></li> <li>4. Mengumpulkan referensi, membuat <i>storyboard</i>.</li> </ol>
12-16 Febuari 2024	Pra-Produksi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membantu / mengawasi proses <i>scheduling</i>.</li> <li>2. Mengarahkan tim eksternal (departemen <i>art, camera, wardrobe</i> dll.) mengenai konsep yang disepakati bersama klien.</li> <li>3. Mengawasi proses persiapan untuk produksi.</li> </ol>
16 Febuari 2024	Produksi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membantu <i>director</i> untuk mengarahkan kru dan pemain</li> <li>2. Mengingatkan <i>director</i> akan segala <i>detail</i> yang mungkin terlupakan.</li> <li>3. Menjaga komunikasi antara <i>director</i>, tim, dan klien.</li> </ol>
16-29 Febuari 2024	Pasca-Produksi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengawasi proses <i>editing</i></li> <li>2. Membantu <i>editing</i></li> </ol>

### 3.2.2 Tugas *Assistant to Director* dalam Proyek

Dengan pengertian ATD yang sudah mendalam, penulis akan menjabarkan tiga proyek kecil yang telah dijalani Wokcop selama dua bulan awal program magang di Wokcop Studio. Ketiga proyek bersifat komersil, namun beragam dalam bentuk produk, dan juga didistribusikan secara berbeda-beda. Yang pertama adalah produk Kecap Bango, dimana klien meminta iklan berbentuk video tutorial masak sepanjang 40 detik di TikTok. Kedua, iklan Mustika Ratu yang berupa *Television*

*Commercial* (TVC) tentang produk kecantikan sampo bayam untuk rambut, sepanjang 30 detik. Yang terakhir, proyek produk kecantikan Herborist *juice for body* untuk konten media sosial klien.

### 1. Iklan Kecap Bango

Proses pembuatan iklan Bango (dan iklan lainnya) yang dijalani oleh penulis cukup serupa dengan alur pembuatan film. Dari *development* hingga pasca produksi. Dalam tahap *development*, Penulis memulai dengan pembuatan konsep iklan. Proses ini meliputi tahap *brainstorming*, dan proses *pitching* konsep kepada *agency* dan klien, secara spesifik untuk proyek ini adalah perusahaan Unilever. Penulis membuat *pitch deck*, sebuah *guide* berbentuk *slide PowerPoint* (PPT). Isi dari PPT tersebut biasa terdiri atas *moodboard*, *storyboard*, referensi *set*, referensi *shot* dan *treatment*, pilihan *wardrobe*, dan pilihan *talent*. Setelah beberapa kali *meeting* dengan klien Unilever, tim Wokcop, *Agency*, dan klien mencapai kesepakatan mengenai setiap pilihan *detail* dari *deck* yang dibuat.



Gambar 3.2 Set Proyek Kecap Bango

(Dokumentasi pribadi)

Setelah *deck* sudah *final*, tim mengikuti FPPM dengan Unilever, tahap pra-produksi langsung berjalan. Setiap divisi menjalani tugasnya sendiri secara cepat dan efisien. Dengan koneksi dan perlengkapan Wokcop Studio yang lengkap, tahap ini tidak membutuhkan waktu yang lama. Terutama dikarenakan studio C sudah

memiliki set dapur lengkap yang warna biru kehijauannya sesuai dengan ciri khas produk Kecap Bango.

Adanya kru eksternal yang berperan sebagai *talent coordinator*. Kru tersebut mencari *talent* pemasak yang pada akhirnya di-*approve* oleh klien saat FPPM. Referensi dan pilihan *wardrobe* juga disediakan oleh anggota eksternal. Di hari syuting, klien memilih secara langsung pakaian yang paling cocok dengan visi. Tugas penulis di proyek ini masih tidak sebesar proyek lainnya. Dikarenakan proyek Kecap Bango merupakan proyek pertama penulis di Wokcop Studio.

Tugas penulis di hari itu adalah untuk menjaga komunikasi antara divisi dan memastikan persiapan syuting sesuai dengan semua kesepakatan di saat FPPM dengan klien. Hingga hari syuting, penulis juga berkomunikasi di antara tim Wokcop dan klien mengenai setiap detil yang sudah di-diskusikan untuk memastikan keinginan *director* dan klien tercapai. Penulis juga bertugas untuk merekam hasil *shot* dan mengirim cuplikan-cuplikan *shot* tersebut kepada *agency* hingga di-*approve* oleh klien. Ditambah dengan membantu divisi *art* untuk mempersiapkan properti sebelum setiap *take*. Dikarenakan alur ini cukup rumit, proses syuting Kecap Bango berjalan selama 18 jam. Namun, penulis tidak banyak terlibat dalam tahap pasca-produksi.



Gambar 3.3 Perekaman *Shot* Proyek Kecap Bango

(Dokumentasi pribadi)

## 2. Iklan Herborist *Juice for Body*

Proyek ke-3 yang diambil oleh penulis berupa iklan produk kecantikan *body cream*. Proyek ini merupakan proyek pertama yang menjalani syuting di luar studio Wokcop. Dalam proyek ini, penulis terlatih untuk melihat bagaimana syuting berjalan di lokasi publik, yang akan meliputi banyak orang-orang perkantoran. Proses *development* proyek ini tidak memakan waktu yang banyak, namun lebih berat di bagian produksi dan pra-produksi. Dikarenakan iklan ini berbentuk konten yang akan disebarluaskan pada media sosial klien, ada beberapa versi dari proyek ini yaitu: *teaser 1*, *teaser 2*, dan iklan lengkap.

Pada tahap *development* dan pasca produksi, penulis diberikan sedikit lebih banyak waktu dan kebebasan dari klien untuk mengeksplorasi konsep. Saat membuat *pitch deck*, referensi untuk efek-efek dingin dan animasi yang memberi kesan *refreshing* cukup sulit ditemukan. Karena itu, penulis mendampingi *animator* untuk membuat sebuah tes animasi efek dingin yang mengelilingi *talent*. Setelah *pitching* dengan klien, *detail-detail* animasi dan referensi yang dijelaskan oleh direktur disetujui oleh klien. Namun karena *budget* minim, disepakati juga pada FPPM bahwa proyek direncanakan untuk syuting di kantor Herborist.



Gambar 3.4 Syuting *Outdoors* Proyek Herborist

(Dokumentasi pribadi)

Di hari syuting, penulis membantu *department art* untuk menjaga kontinuitas dan *framing* dari setiap *shot*. Syuting berjalan selama 18 jam, dari jam 05:00 hingga 23:00. Syuting ini merupakan syuting pertama penulis yang berjalan di luar ruangan yang mengandalkan sinar matahari untuk membuat adegan kemacetan di jalan raya. Sesuai dengan *storyboard*, *shot* yang diambil cenderung lebih sempit dan tidak menunjukkan kelebaran jalan raya. Karena itu, kami dapat membuat ilusi kesempitan dan kemacetan jalan dengan membuat antrian dua baris mobil dan beberapa pengendara motor.

Syuting di dalam kantor pun tidak sulit, tetapi tanpa persiapan sebelumnya, prosesnya sedikit lebih lama dari biasanya. *Set* tidak terlalu diubah, karena visual yang diharapkan adalah sebuah kantor pada umumnya. Untungnya, banyak staf kantor yang terlibat dalam syuting untuk memberikan dukungan dengan menyediakan perlengkapan dan menjadikan dirinya sebagai *extras* dalam beberapa adegan. Setelah syuting selesai pada pukul 11 malam, tidak ada adegan yang terlewat atau kendala yang besar. Esok harinya, Wokcop langsung memulai tahap pasca-produksi. Di tahap ini, penulis menggunakan pengetahuan dasar *online editing* yang dipelajari dari mata kuliah *online editing* di UMN. Penulis membantu *editor* dengan proses *masking* (seleksi/*tracing* dalam video), yang kemudian ditambahkan dengan 3D atau *Visual Effects* (VFX) yang dibuat oleh *editor*. Selain itu, penulis mendampingi *director* dan *editor* dalam pertemuan-pertemuan pasca-produksi hingga hasil proyek disetujui dan disampaikan.

### **3.2.2 Weekly Task Assistant to Director**

Setiap minggu, penulis mencatat kegiatan mingguan dan tugas-tugas yang dikerjakannya selama dua bulan. Dari tabel tersebut, kinerja dan pola kerja penulis dari minggu ke minggu dapat terlihat dengan jelas. Berikut adalah tabel untuk catatan tersebut.

Tabel 3.2 *Weekly Task*  
(Sumber olahan dari peneliti)

<i>Week</i>	<i>Tasks</i>
1	<p><b>Proyek iklan A:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti <i>meeting</i> dengan klien</li> <li>- Mencatat detil dari <i>meeting</i></li> <li>- Membuat <i>pitch deck</i></li> </ul> <p><b>Proyek iklan B:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti <i>meeting</i> dengan klien</li> <li>- Mencatat detil dari <i>meeting</i></li> </ul> <p><b>Proyek iklan C:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti syuting</li> </ul>
2	<p><b>Proyek iklan A:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi <i>pitch deck</i></li> <li>- Syuting</li> </ul> <p><b>Proyek iklan B:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat dan melakukan revisi <i>pitch deck</i></li> <li>- <i>Meeting</i> dengan klien <i>offline</i></li> </ul> <p><b>Proyek film panjang:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Brainstorming</i> cerita dan desain karakter</li> </ul>
3	<p><b>Proyek iklan D:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti <i>meeting</i> dengan klien</li> <li>- Mencatat detil dari <i>meeting</i></li> <li>- Membuat <i>pitch deck</i></li> </ul> <p><b>Proyek iklan B:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Syuting</li> </ul>
4	<p><b>Proyek iklan D:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi <i>pitch deck</i></li> <li>- <i>Meeting</i></li> </ul> <p><b>Proyek film panjang:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Brainstorming</i></li> </ul>
5	<p><b>Proyek iklan E:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti <i>meeting</i> dengan klien</li> <li>- Mencatat detil dari <i>meeting offline</i></li> <li>- Membuat <i>pitch deck</i></li> </ul> <p>Proyek iklan D:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Syuting</li> </ul>
6	<p>Proyek iklan E:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan revisi <i>pitch deck</i></li> <li>- <i>Meeting</i></li> <li>- Syuting</li> </ul> <p>Proyek iklan F:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengikuti <i>meeting</i> dengan klien</li> <li>- Mencatat detail dari <i>meeting offline</i></li> <li>- Membuat <i>pitch deck</i></li> </ul>
7	<p>Proyek iklan E:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu <i>offline edit</i> hasil syuting</li> <li>- <i>Meeting offline</i> bersama klien</li> </ul> <p>Proyek iklan F:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan revisi <i>pitch deck</i></li> <li>- Syuting</li> </ul>
8	<p>Proyek iklan F:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Syuting</li> <li>- <i>Meeting offline</i> dengan klien</li> </ul> <p>Proyek film Panjang:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Brainstorming</i> cerita dan karakter</li> </ul>

### 3.3 Kendala yang Ditemukan

Selama masa magang penulis dalam Wokcop Studio berjalan, ada beberapa kendala yang muncul sejak hari pertama. Contoh dari pengalaman penulis adalah saat adanya beberapa *deadline* yang sekaligus mendekat. Hal tersebut membuat tim internal penulis sulit menciptakan hasil yang maksimal. Karena kurangnya komunikasi dan kerja sama, hasil yang jadi kurang memuaskan. Kendala lainnya adalah kebingungan antara pembagian tugas karena fleksibilitas *jobrole* para anggota internal. Sesuai *workflow* dalam studio, semua anggota dapat berpartisipasi dalam sesi *brainstorming* dan membantu membuat *pitch deck*. ATD harus bersedia untuk memonitor perkembangan/perjalanan proyek berdasarkan visi *director*. Namun terjadi beberapa miskomunikasi antara penulis dan sutradara. Contohnya adalah saat ada perubahan suatu *detail* dalam pra-produksi dari visi *director*, namun tidak dibahas dalam *meeting*.

Sebagai anggota pekerja baru di kantor, penulis memiliki kendala untuk beradaptasi dengan lingkungan dalam waktu yang singkat. Sebuah kesalahan dalam penyampaian informasi dapat merugikan reputasi dan hubungan penulis dengan

anggota tim Wokcop lainnya. Bukan hanya komunikasi dengan *director*, ATD juga memimpin divisi kreatif untuk membantu *director*, seperti divisi *art*, *camera*, *lighting*, dsb. Sistem tersebut dipelajari oleh penulis secara langsung, di mana penulis diharuskan untuk bekerja sama dengan anggota-anggota yang beragam dari segi umur, sikap, dan etika kerja.

### **3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Ada beberapa cara mengatasi kendala-kendala yang muncul. Pertama, penulis berusaha untuk meningkatkan hubungan komunikasi dengan *director* dan anggota tim lainnya untuk menghilangkan hambatan-hambatan. Untuk meningkatkan komunikasi, penulis sadar bahwa mengadakan *meeting* untuk membahas setiap detail yang kecil tidak selalu efektif dan memakan banyak waktu. Penulis menyadari solusi dan cara yang sederhana, yaitu mengirim pesan melalui *handphone*. Penulis menyadari bahwa kekurangan komunikasi tersebut disebabkan oleh kemalasan dan *mindset* yang tidak biasa untuk menghubungi (*reach out*) ke orang lain terlebih dahulu. Maka itu, dengan membiasakan diri untuk lebih sering berbicara kepada orang lain, penulis berusaha melatih *skill* tersebut dalam diri sendiri.

Kebiasaan ini juga akan membantu penulis lebih mudah berkomunikasi dengan orang-orang dari segala usia. Dengan aktif terlibat dalam kegiatan pra-produksi dan syuting secara kritis dan inisiatif mengkritik secara positif, Karena itu, dengan diadakannya pertemuan-pertemuan dengan tim internal, setiap anggota dapat saling membantu untuk melakukan *briefing* dan komunikasi yang tidak membuat masalah hanya satu orang sebagai sumber informasi. Penulis berpendapat Wokcop Studio dapat menyelesaikan tugas-tugasnya yang menantang. Hal yang terpenting adalah inisiatif untuk melakukan pendekatan yang proaktif dan optimis. Penulis berharap untuk meningkatkan komunikasi terhadap semua pihak, dan mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahpahaman dan memberikan pemahaman yang lebih jelas tentang tujuan dari keseluruhan proyek.