



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Dalam proses Kerja Magang pada PT. Sembilan Matahari, penulis memiliki kedudukan sebagai asisten sutradara 2 atau yang biasa disebut astrada 2. Dalam prakteknya, astrada 2 bertugas untuk mendukung astrada 1. Tanggung jawab utamanya adalah untuk melaksanakan berbagai fungsi astrada 1 dan untuk mendapatkan extras di set. Mereka juga mendistribusikan dan mengelola "call sheet", yang merupakan catatan dari jadwal syuting hari itu. Seorang astrada 2 didalam PT. Sembilan Matahari juga memiliki andil untuk ikut dalam proses kreatif yang dikoordinasi oleh seorang *production manager* atau PM. Penulis yang berkedudukan sebagai astrada, berkoordinasi dengan sutradara pada proyek *short movie Remoted* serta berkoordinasi dengan *art department*, PM, *production assistant* (PA), serta *editor*.

3.2. Tugas yang Dilakukan

3.2.1. Timeline

No	Tanggal	Proyek	Tugas yang dilakukan
1	Selasa, 26 Februari	Membuat <i>cinematic game</i> Hydro Coco	mencari referensi kreatif untuk <i>game cinematic</i> Hydro Coco.
		Membuat film pendek <i>Remoted</i>	mulai memilah <i>script</i> untuk <i>breakdown script</i> <i>remoted</i> .
		Mengoutline Busy Boni	membantu menggarisi <i>outline</i>
2	Rabu, 27 Februari	Membuat <i>cinematic game</i> Hydro Coco	mencari referensi tambahan untuk <i>cinematic</i> <i>game</i> Hydro Coco.
		Membuat film pendek <i>Remoted</i>	Membuat <i>script breakdown</i> perlokasi. <i>meeting</i> dengan team art serta sutradara.
3	Kamis, 28 Februari	Membuat <i>cinematic game</i> Hydro Coco	Melakukan <i>brainstorming</i> mengenai cerita apa yang akan digunakan dalam <i>cinematic game</i> Hydro Coco.

			membuat 3 <i>option story</i> dalam bentuk word untuk dipresentasikan kepada seluruh team dan <i>client</i> .
		Membuat film pendek <i>Remoted</i>	Membuat <i>script breakdown</i> perlokasi.
4	Jumat, 29 Februari	Membuat <i>cinematic game</i> Hydro Coco	merapihkan 3 <i>option story</i> , dan mengeceknya dari awal.
			rapat perdana dengan semua kru mengenai 3 <i>option story</i> .
			<i>Pitching story</i>
		Membuat film pendek <i>Remoted</i>	mulai membuat <i>script breakdown</i> perhari.
5	Senin, 05 Maret	Membuat <i>cinematic game</i> Hydro Coco	<i>meeting</i> dengan pihak Agate mengenai <i>cinematic game</i> Hydro Coco.
6	Selasa, 06 Maret	Membuat <i>cinematic game</i> Hydro Coco	mencari referensi <i>cinematic game</i> .
7	Rabu, 07 Maret	Membuat <i>cinematic game</i> Hydro Coco	mulai membuat <i>storyline</i> baru untuk Hydro Coco.
8	Kamis, 08 Maret	Membuat <i>cinematic game</i> Hydro Coco	<i>meeting</i> dengan pihak Hydro Coco di Jakarta mengenai <i>storyline cinematic game</i> .
9	Selasa, 12 Maret	Membuat film pendek <i>Remoted</i>	revisi <i>script breakdown</i>
			<i>meeting Remoted</i> dengan sutradara
			menuliskan nomor <i>storyboard</i> .
10	Rabu, 14 Maret	Membuat film pendek <i>Remoted</i>	memotong <i>storyboard</i> dan menempelnya pada <i>impraboard</i> .
11	Kamis, 15 Maret	Membuat film pendek <i>Remoted</i>	mengcapture film untuk tambahan <i>storyboard</i>
			rapat dengan team art untuk merekap ulang keperluan.
12	Jumat, 16 Maret	Membuat film pendek <i>Remoted</i>	merapihkan <i>storyboard</i> .
		Membuat <i>cinematic game</i> Hydro Coco	merapihkan <i>story</i> .

			revisi <i>script breakdown</i>
13	Selasa, 18 Maret	Membuat film pendek <i>Remoted</i>	<i>meeting</i> internal dengan produser serta sutradara.
			menempelkan <i>storyboard</i>
14	Rabu,19 Maret	Membuat film pendek <i>Remoted</i>	membuat <i>shooting schedule</i>
15	Senin,25 Maret	Membuat film pendek <i>Remoted</i>	<i>hunting location</i>
		Membuat film pendek Brotherhood	mencari referensi video motor gede.
16	Selasa, 26 Maret	Membuat film pendek <i>Remoted</i>	membuat <i>shooting schedule</i>
			mencari referensi <i>matte painting</i> .
17	Rabu, 27 Maret	Membuat film pendek <i>Remoted</i>	mencari referensi <i>matte painting</i> .
18	Senin, 01 April	IPTN hangar	mencari referensi atau bahan informasi artikel tentang industri pesawat terbang nasional.
19	Selasa, 02 April	Membuat film pendek Brotherhood	memikirkan mengenai kreatif apa yang akan digunakan untuk <i>shortmovie</i> "Brotherhood"
			mencari referensi cerita Brotherhood
20	Rabu,03 April	Membuat film pendek Brotherhood	membuat beberapa <i>option story line</i> mengena <i>short movie</i> "Brotherhood"
		Membuat film pendek <i>Remoted</i>	melakukan tes camera untuk vfx <i>Remoted</i>
21	Kamis, 04 April	Membuat viral Wanara	melihat <i>stock footage</i> Wanara
		Membuat film pendek Brotherhood	mencari referensi viral untuk Wanara. mencari ide cerita.
22	Jumat, 05 April	Membuat viral Wanara	mentranskrip footage Wanara
23	Senin, 08 April	Membuat film pendek Brotherhood	merapihkan dan mempersiapkan power point untuk presentasi <i>short movie</i> Brotherhood.

			membahas review mengenai <i>meeting</i> dengan Brotherhood.
24	Selasa, 09 April	Membuat viral Wanara	merapihkan transkrip Wanara.
25	Rabu, 10 April	Membuat viral Wanara	memindahkan transkrip Wanara kedalam celx.
		Sampoerna	mencari referensi.
26	Kamis, 11 April	Membuat film pendek Brotherhood	<i>brainstorming story</i>
		Membuat poster	membuat poster <i>casting</i> .
27	Senin, 15 April	Membuat film pendek Brotherhood	membuat <i>story</i>
28	Selasa, 16 April	Membuat film pendek Remoted	meneruskan pembuatan <i>shooting schedule</i>
29	Rabu, 17 April	Membuat film pendek Brotherhood	<i>brainstorming</i> dengan anggota brotherhood
			membuat <i>review</i>
30	Kamis, 18 April	Membuat film pendek Brotherhood	membuat <i>script</i> brotherhood
31	Jumat, 19 April	Membuat film pendek Brotherhood	<i>Brainstorming</i>
		X-LAB	X-LAB
32	Senin, 22 April	Membuat film pendek Brotherhood	mencari ide cerita
33	Selasa, 23 April	Membuat film pendek Brotherhood	memeriksa cerita brotherhood.
		Membuat film pendek <i>Remoted</i>	casting Subeni dan mempersiapkan untk syuting hari pertama.
34	Rabu, 24 April	Membuat film pendek <i>Remoted</i>	mengecek <i>call sheet</i>
			mengecek <i>breakdown</i>
			mengecek <i>shooting schedule</i>
			syuting Membuat film pendek <i>Remoted</i>
35	Kamis, 25 April	Membuat film pendek <i>Remoted</i>	syuting <i>Remoted</i>

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Proses kerja yang dilakukan penulis selama dua bulan terdapat tiga bidang, yaitu pengenalan perusahaan oleh Sembilan Matahari University, melakukan pekerjaan, dan kemudian berakhir pada pembuatan laporan kerja. Pada minggu pertama, penulis bertugas untuk mengenal perusahaan dan cara kerja perusahaan. Setelah itu, penulis diberi beberapa tugas sesuai dengan perjanjian awal yang diberikan oleh COO, yaitu proyek Hydro Coco dan *Remoted*. Namun seiring dengan berjalannya waktu tugas yang diberikan kepada penulis tidak hanya dua hal tersebut, melainkan terdapat proyek viral Wanara dan *short movie Brotherhood*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Pada awal praktek kerja magang, penulis hanya diberikan tugas untuk menjadi astrada 2 pada proyek *cinematic game* Hydro Coco serta *short movie remoted*. Namun seiring berjalannya waktu, penulis mendapatkan tambahan pekerjaan dalam bidang kreatif di beberapa proyek yang akan dikerjakan oleh perusahaan. Berikut merupakan rincian penjelasan dari berbagai proyek yang dikerjakan penulis.

3.3.1.1. Hydro Coco

Hydro Coco merupakan sebuah merek minuman yang dimiliki oleh Kalbe. Pada kesempatan ini pihak Hydro Coco meminta salah satu perusahaan game yang sudah ternama di Bandung yaitu Agate untuk membuat *cinematic game* pertama di Indonesia. *Cinematic game* merupakan sebuah tayangan *cinematic* yang penuh dengan detail game-game yang dibuat didalamnya. Tujuan dibuatnya *cinematic game* ini tidak hanya untuk bermain saja, namun juga terdapat informasi mengenai Hydro coco yang bisa kita dapatkan setiap episodenya.

Pada hari pertama penulis memulai kerja magang, seorang producer manager PT. Sembilan Matahari, Sofyana Ali Bindiar memberikan beberapa informasi mengenai tugas apa yang harus penulis lakukan. Pihak Agate telah memberikan keterangan apa saja yang sekiranya dipikirkan oleh pihak PT. Sembilan Matahari. Hal tersebut seperti yang dijelaskan pada gambar dibawah ini.

Background

- Delivering Brand message in a fun creative way:
 - Hydro Coco comes from real coconut water
 - Natural, Healthy, Everyday

Project Goal:
Awareness & Product Education

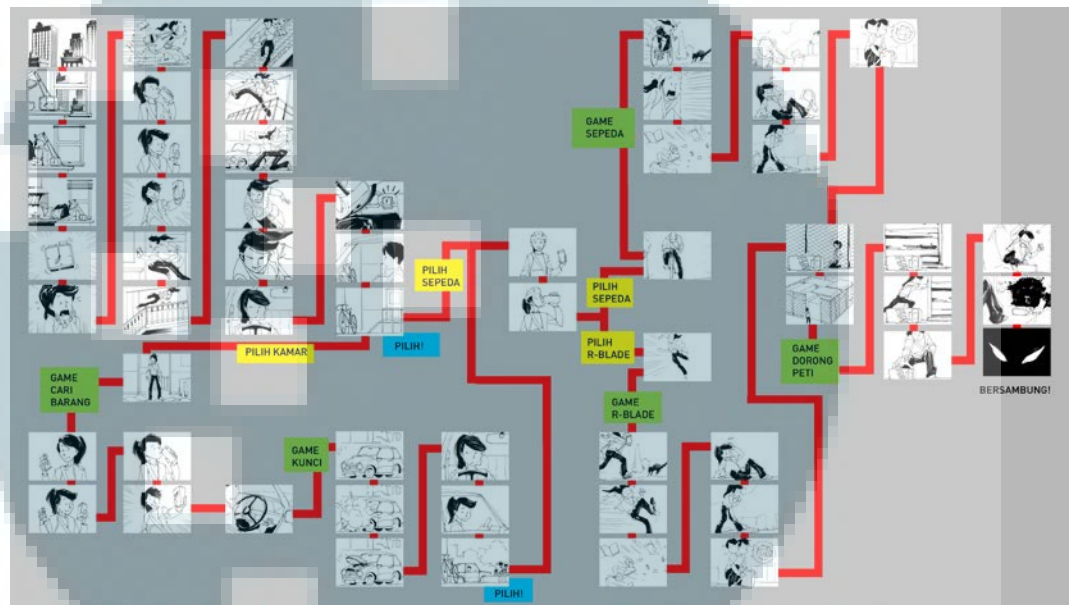
Target Player:
 Primary : 16-25y.o → active players
 Secondary: 26-35 y.o → brand influencers
 Unisex, SES ABC+
 Urban + Suburban; Healthy & Active Lifestyle, Sporty

Gambar. 3.3.1.1. Hydro coco1

Penulis merasa sudah mendapatkan informasi yang cukup dari PM, maka selanjutnya yang dilakukan adalah mencari referensi. Referensi yang didapatkan yaitu Nokia Bantu Sandra, *TIPP – EX A Hunter Shoots A Bear*, *Take This Lollipop*, *Coca Cola The Coke Zero Games*, *Magnum Pleasure Hunt Games*, dari referensi yang didapatkan, penulis bisa membayangkan seperti apa *cinematic game* itu.

Setelah mendapatkan bayangan *cinematic game*, maka penulis mulai memikirkan cerita untuk Hydro coco. Seperti yang sudah dijelaskan

oleh gambar diatas, bahwa Hydro coco merupakan minuman dari kelapa asli yang *natural, healthy, everyday*. Disini penulis diberikan gambaran *storyboard* episode satu yang sudah dibuat oleh tim Agate dan PT. Sembilan Matahari. Episode yang diminta oleh pihak klien yaitu lima episode.



Gambar. 3.3.1.1. *Storyboard* awal

Dapat dilihat pada *storyboard* episode satu diatas, cerita bermula pada seorang wanita yang dimainkan oleh *player* atau pemain, terlambat bangun dan segera pergi kesuatu tempat, dan ditengah perjalanan dia mendapatkan beberapa *obstacle* atau rintangan yang harus dia lewati. Setiap *obstacle*, pemain akan menemukan informasi mengenai Hydro coco. Episode satu ini berakhir pada munculnya makhluk aneh dari sebuah tembok yang membuat pemain kaget.

Penulis mulai memikirkan apa kelanjutan dari cerita episode satu tersebut dengan memikirkan premis apa yang cocok untuk alur yang sudah ada di episode satu. Akhirnya penulis bersama dengan PM mendapatkan premis yang cocok untuk kelanjutan episodenya. Dari premis awal yang didapatkan, penulis dibantu oleh PM membuat tiga *options story* untuk

diajukan kepada pihak Agate dan diteruskan ke klien sebagai pilihan. Akhirnya tiga buah *options story* telah disepakati yaitu,

- 1.) Wanita terburu-buru menuju suatu tempat karena ditelepon orang misterius, yang ternyata ia adalah sutradara TVC Hydro Coco yang ditunggu produsernya di pantai.
- 2.) Pria terburu-buru menuju suatu tempat dengan menggunakan jas rapih membawa kotak cincin, yang ditelepon orang misterius yang pada akhirnya diketahui bahwa pria tersebut merupakan seorang *brightsmate* dari teman perempuannya.
- 3.) Wanita terburu-buru menuju suatu tempat karena ditelepon orang misterius, yang ternyata ia adalah temannya yang sedang menunggunya untuk bermain voli pantai.

Dari premis yang ada penulis akhirnya mendapatkan tiga cerita yang cocok, setelah itu penulis bersama-sama dengan PM dibantu beberapa teman mulai mencari games apa saja yang bisa dimasukkan dalam tiap episode. Referensi games mulai dikumpulkan dan dicocokkan dalam tiap cerita di episodanya.

Setelah itu, PM meminta penulis untuk membuat *storyboard* dengan menggunakan foto-foto yang diambil dari *Google*. Saat pembuatan *storyboard*, penulis mengalami kesulitan karena laptop yang penulis gunakan tidak memiliki aplikasi seperti *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator*, sehingga penulis harus menggunakan komputer yang dimiliki oleh perusahaan. Namun pada kenyataannya komputer yang disediakan oleh perusahaan terlalu sedikit dan membuat penulis harus bergantian dengan rekan lainnya untuk mengerjakan tugas. Pada hari Senin 04 Maret 2013, penulis bersama PM dan PA berangkat ke kantor Agate yang berada di Bandung untuk membicarakan masalah *story* dan game yang akan diajukan kepada pihak klien di Jakarta pada hari Kamisnya. Hingga pada

akhirnya disepakati antara tiga *options story* tersebut untuk diajukan kepihak klien, dengan beberapa *review* yang didapatkan dalam pertemuan sebagai berikut :

Meeting Report

Client : Agate
Project : Hydro Coco Cinematic Game
Hari, Tanggal : Senin, 04 Maret 2013
Start from : 10.30 AM - 12.00 PM
Tempat : Kantor Agate, Jl. Setia Budi, Bandung.
Pihak yang terlibat : 1. Agate : Wiwid (Project Manager), Valen.
2. Sembilan Matahari : Ale (Project Manager), Brigitte (Project Ass.), Resty (Astrada).

Detail Hasil Meeting :

1. Episode pertama/awal, saat bersepeda konsepnya mirip *game* magnum “Magnum Pleasure Hunt 2”.
2. Di dalam Episode 1, *Game starter* dihilangkan, *player* hanya mencari kunci. Saat di dalam mobil *player* hanya menyalakan mobil lalu mesin mobilnya meledak. Dan *player* harus tetap menggunakan sepeda.
3. Dalam Episode 2, menurut pihak Agate, *game* nya bisa dibikin seperti *game* Nike dan si *player* tidak usah mengambil Hydro Coco, *player* hanya mendayung saja. Jika si *player* memilih untuk berenang, teknisnya sama saja dengan mendayung sampai kelihatan daratan. Tidak usah mengambil Hydro Coco didepan gedung-gedung.
4. Episode 3 : Pihak Agate menyetujuinya namun harus dimasukkan *branding* Hydro Coco karena pada episode ini, kurang terlihat *branding* dari Hydro Coco.

5. Pada Episode 4, pihak Agate meminta *angle* wajah player dari depan yang kemudian si *player* melihat ke arah tangannya yang sedang memegang ujung bangunan (*move fast* dan *blur*).
6. Saat syuting *green screen* labirin, harus ada *angle* dari atas, *player* yang sedang jalan dan ekspresi muka *player* yang berusaha keluar dari dalam labirin tersebut. Masalah *player* harus jalan kemana, pihak Agate lah yang akan mengarahkannya. (Pihak Sembilan Matahari hanya mentake gerakan *playernya* saja).
7. Episode 5 disetujui pihak Agate.
8. Di episode 2, 3, dan 4 harus ada branding hydro coco nya.
9. Semua adegan lari (lingkungan) dipisahkan dengan orang yang lari karena nantinya yang menggabungkan kedua hal tersebut adalah pihak agate.

Contoh : Magnum Pleasure Hunt 2

10. Dari pihak Agate mau dalam cerita harus ada 1 episode yang mirip *game* Tipp-ex, namun karena pihak Sembilan Matahari merasa waktunya tidak cukup dan *budget* yang ada sangat terbatas. Jika mengikuti *game* Tipp-ex maka *take* gambar pasti banyak dan 1 episode bisa menghabiskan 1 hari syuting sedangkan pihak Sembilan Matahari menargetkan 5 episode itu dalam 3 hari. Pihak Agate mengerti akan hal-hal tersebut dan menyetujui masukan dari pihak Sembilan Matahari untuk tidak memasukkan cerita yang mirip dengan *game* Tipp-ex.
11. Dari pihak Agate mau nantinya pihak Sembilan matahari menyerahkan satu episode terlebih dahulu ke pihak Agate agar mereka bisa mencoba mengeditnya terlebih dahulu baru yang empat episode lainnya menyusul. Karena pihak Agate takut nantinya akan ada yang berbeda, terus dirombak lagi. Namun dari pihak Sembilan Matahari merasa bahwa

- hal tersebut agak susah dan membuang waktu produksi. Jadi kedua belah pihak mengambil jalan tengah yaitu pada awal maret kedua belah pihak dan Hydro Coco harus memutuskan konsep kreatifnya seperti apa dan tidak bisa diubah-ubah lagi.
12. Hari Kamis atau Jumat saat *meeting* dengan pihak Hydro Coco, pihak Agate dan Sembilan Matahari mempresentasikan ketiga cerita tersebut ke pihak Hydro Coco. Nantinya dari pihak Hydro Coco yang memutuskan akan memakai cerita yang mana.
 13. Ketiga cerita Hydro Coco harus di Floor-in, sebelum dipresentasikan ke pihak Hydro Coco.
 14. Saat dipresentasikan ke pihak Hydro Coco, PKS harus sudah ada atau setidaknya harus ada surat persetujuan dari Hydro Coco selama PKS masih *on going* agar nantinya tidak ada perbedaan konsep sebelum dan sesudah pembuatan *project* Hydro Coco.
 15. *Storyboard* Hydro Coco bisa diserahkan nanti. Yang terpenting adalah *storyline* untuk dipresentasikan ke pihak Hydro Coco. Jika sudah di *approve* Hydro Coco, baru pihak Sembilan Matahari membuat *storyboard*-nya.

Gambar. 3.3.1.1. Meeting Report Agate1

Setelah menerima notulen dari pertemuan dengan Agate, maka penulis memulai revisi pada penambahan game serta beberapa masukan yang diberikan oleh pihak Agate. Penulis melakukan revisi pada *storyboard* sesuai dengan *report* dengan bantuan PM. Untuk lebih jelasnya, *storyboard* dapat dilihat pada Lampiran B.

Pada tanggal 08 April 2013, penulis bersama dengan PM dan PA, serta Agate berangkat ke Jakarta untuk *meeting* dengan pihak Hydro coco. Kedatangan penulis ke Jakarta tidak hanya untuk *meeting* dengan klien Hydro Coco, namun paginya penulis dengan PM dan PA mendatangi salah satu tempat klien yaitu PLB Hafar Neptune yang merupakan perusahaan yang bergerak dibidang lepas pantai untuk mengantarkan data video

mengenai *Safety Induction*. Siangnya penulis dengan rekan menuju lokasi *meeting* dengan Hydro Coco di Pulo Gadung. Dalam *meeting* dengan klien, PM membicarakan tiga *options story* yang telah penulis buat sebelumnya. Lalu PM menanyakan jadwal, serta kesepakatan antara pihak Agate, Hydro coco, serta PT. Sembilan Matahari. Setelah mendapatkan masukan dari klien dan kesepakatan, maka penulis dan rekan kembali ke Bandung. Seiring dengan kabar yang belum diberikan oleh pihak Hydro Coco, maka disini penulis sempat menghentikan pengerjaan revisi Hydro Coco.

3.3.1.2. *Remoted*

Remoted merupakan *short movie* yang mulai dibuat lagi oleh Pak Sony selaku COO di PT. Sembilan Matahari yang memegang andil besar dalam pembuatan film. *Remoted* sendiri ditulis langsung oleh Pak Sony dan disutradarai langsung. Dibawah pimpinannya, penulis dipercayakan untuk menjadi astrada 2 yang mengurus masalah manajerial dalam produksi film tersebut.

Film ini sendiri bercerita tentang seorang lelaki bernama Subeni, yang terlilit hutang dan kebetulan menemukan sebuah mobil dengan mesin menyala tanpa ada pengemudi di bangku kemudinya. Subeni yang merasa hal tersebut merupakan kesempatan besar, maka segera membawa kabur mobil tersebut. Tanpa disangka mobil tersebut tidak dapat ia kendalikan sepanjang perjalanannya. Akhirnya diketahui mobil tersebut milik seorang wanita bernama Mey yang sedang mengerjakan sebuah proyek simulasi pada mobilnya.

Pertama penulis mengikuti *meeting* dengan sutradara dan beberapa *tim* untuk membahas film ini. Penulis diberikan *script* awal untuk mendapatkan bayangan akan film tersebut. Setelah memahami jalan cerita dan proses produksinya, maka penulis mencoba memilah *script* yang ada dan mengelompokkannya berdasarkan tempat untuk mempermudah pada saat

membuat *script breakdown*. Setelah memilah *script*, penulis mulai membuat *scriptbreakdown*.

Pada tanggal 25 Maret 2013, penulis melakukan *location hunting* bersama sutradara, PM, dan *art* kebeberapa tempat, khususnya untuk mencari ruang kerja Mey serta rumah Mey. Setelah melakukan *hunting* lokasi, penulis mulai menyusun *shooting schedule*. *Schedule* yang penulis buat berdasarkan *script breakdown* serta lokasi yang sudah ada.

Penulis diminta oleh sutradara untuk menggunting *storyboard* yang sudah ada untuk ditempelkan diatas impraboard. Untuk mempermudah, maka penulis menulisi bagian belakang tiap potongan gambar agar tidak tertukar saat ditempel. Setelah urusan *storyboard* selesai, penulis ditugaskan untuk mencari *stock* gambar untuk tahap *editing matte painting*. Penulis dibantu dengan beberapa rekan sesama magang mencari *stock* gambar dengan kualitas HD dan sesuai dengan kebutuhan yang diminta oleh editor. Pada tanggal 03 April 2013 penulis dengan sutradara melakukan tes kamera untuk VFX dengan menggunakan *green screen* yang ada.

Selasa, 23 April 2013 penulis bersama dengan PM, PA, dan sutradara melakukan *casting* untung aktor Subeni di kantor PT. Sembilan Matahari. Dalam proses casting, calon pemain diarahkan oleh sutradara untuk mengikuti perintah sesuai dengan *script casting*. Setelah proses casting selesai, penulis mulai merapihkan urusan manajerial sebagai astrada 2 untuk membuat *script breakdown*, *shooting schedule* serta *call sheet*. Penulis mulai membuat *call sheet* pada tanggal 24 April 2013. *Call sheet* dibuat untuk panggilan kru serta pemain.

| REMOTED
 Jalan Muararajeun, no 26. Bandung, Jawa barat.
CALLSHEET DAY #1

Days/date : Rabu, 24 April 2013
 Crew call : 16.00 on location
 1st camera roll : 19.30
 Wrap Est. : 24.00

Jalan Muararajeun no 26.
 Bandung
 Jawa barat

ATTENTION!!!! PLEASE DO NOT MOVE ANY THINGS OR PROPERTIES IN THE SHOOTING LOCATION WITHOUT THE PERMISSION OF ART DIRECTOR. PLEASE TAKE CARE OF YOUR OWN BELONGINGS, KEEP IN SILENCE, NO SMOKING, NO CELL PHONE, NO HEADPHONE ON THE SET AREA

no	scene	Description	I/E	D/N	Setting	Cast
1	5	Ruang gelap diterangi sebuah desk lamp. Seorang wanita duduk didepan komputer.	I	D	studio	MAY
2	8	Disalah satu display komputer tampak wajah Subeni.	I	D	studio	MAY
3	12	Wanita itu menveruput kopi dari cangkirnya.	I	D	studio	MAY
4	15	Handphone berdering. Wanita misterius mengangkat telponnya.	I	D	studio	MAY
5	17	Wanita misterius menggerakan tuas kontrol. Tampak dimonitor, mobil menghindari mobil	I	D	studio	MAY
6	19	Wanita tertawa terbahak-bahak	I	D	studio	MAY

Character	Cast	On Location	Rehearsal	Make up
May	Debie Rivinandia	17.30	19.00	18.00

Line Producer,

assistant director,

Sofyana Ali Bindiari

Resty

Gambar. 3.3.1.2 Call Sheet1

Call sheet diatas dibuat untuk syuting hari pertama dengan lokasi di kantor PT. Sembilan Matahari. *Crew call* diatas tertera pada pukul 16.00, namun pada kenyataannya saat syuting berlangsung, *crew* baru berkumpul pada pukul 17.00. *First camera roll* pada pukul 19.30 baru bisa dimulai pada pukul 21.00, sedangkan *rehearsal* dimulai pada pukul 20.30. Selama berjalannya syuting,

penulis memegang *shot list*, *script breakdown* serta *clapper*. *Wrap* di hari pertama yang dijadwalkan pukul 12.30, meleset dari perkiraan yang pada akhirnya harus selesai pada pukul 03.00 pagi hari.

Waktu magang penulis yang hanya berlangsung dua bulan membuat penulis harus pulang ke Jakarta dan tidak bisa mengikuti syuting selanjutnya. Namun penulis masih dikontak oleh PM pihak perusahaan untuk memperbaiki *script breakdown* dan lokasi mana yang akan digunakan pada syuting dihari berikutnya.

3.3.1.3. Brotherhood

Brotherhood merupakan sekelompok geng motor tua yang berada di Indonesia. Brotherhood meminta pihak PT. Sembilan Matahari untuk dibuatkan sebuah *short movie* untuk acara ulang tahun mereka. Diawal tugas, penulis diminta mencari referensi video mengenai geng motor besar. Penulis dengan beberapa teman akhirnya mencari beberapa referensi video, seperti *Sons of Anarchy*. Lalu mulai mencari cerita apa yang sekiranya bisa mengangkat nama Brotherhood sendiri ke masyarakat.

Pada tanggal 08 April akhirnya penulis bersama dengan CEO, COO, PM, *art* dari perusahaan melakukan *meeting* awal dengan pihak Brotherhood. Dari pihak Brotherhood yang datang sendiri merupakan seorang mantan ketua dari geng motor tua tersebut, mas Tegep menjelaskan maksudnya untuk membuat *short movie* tersebut. Sebelum melakukan presentasi, PM membuat *power point* lalu diteruskan oleh penulis untuk pengecekan serta penambahan.

Dalam *meeting*, PM mulai mempresentasikan premis, isi dari premis tersebut adalah seorang anggota muda Brotherhood yang mencegah pembunuhan El- Presidente oleh pihak asing. Dalam usahanya ia berhasil mempersatukan generasi muda dan tua untuk melawan, selanjutnya informasi


mengenai *cinematography* dan *story* mulai dijelaskan. Berikut merupakan penjelasan mengenai meeting awal dengan klien.

Durasi : 15 menit
Genre : Action
Format : Short Fiction

Alur film tidak linear, tapi akan menggunakan konsep **FLASHBACK**.

Film juga akan menggunakan tempo **CEPAT** dengan menggunakan banyak stock footage serta teknik editing jump cut untuk menjaga antusiasme dan **CURIOSITY** penonton.

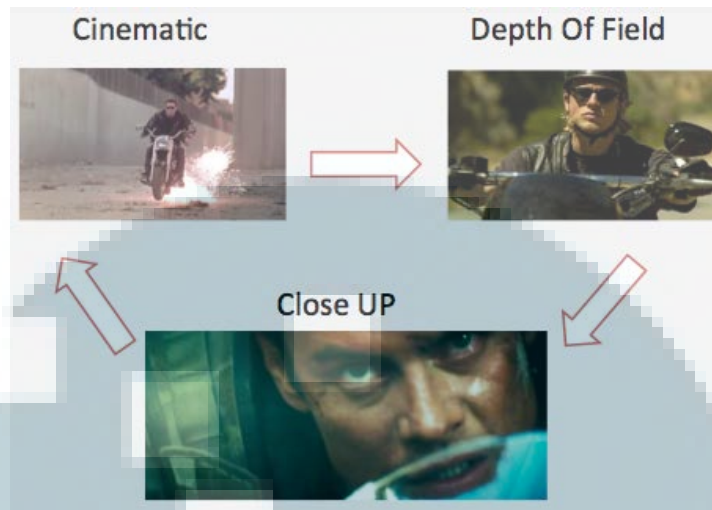
Karakter **ANTAGONIS** akan disamarkan untuk menjadi kejutan di akhir film.



Gambar. 3.3.1.3.Narrative Film1

Protagonis (Anggota Muda)	Antagonis (Anggota Pengkhianat)
	
Posisi Didepan	Posisi Diapit Anggota Lainnya

Gambar. 3.3.1.3.Cinematography Concept1



Gambar. 3.3.1.3. *Film Look1*



Gambar. 3.3.1.3. *Reference Visual1*



Gambar. 3.3.1.3.Reference Film1

Pada saat *meeting* berlangsung, penulis berperan untuk menulis notulen selama *meeting* berlangsung, dan pada akhirnya pihak klien pun memberikan beberapa masukan dan informasi. Untuk mengetahui isi dari notulen, lihat pada Lampiran G.

Setelah *notulen* didapatkan, maka yang dilakukan selanjutnya adalah melakukan revisi. Penulis bersama PM memikirkan cerita baru untuk Brotherhood. Informasi yang sepertinya masih kurang, membuat PM mengundang salah satu anggota dari Brotherhood lainnya untuk menggali informasi yang lebih dalam. Pertemuan yang terlihat hanya seperti perbincangan biasa ini mendapatkan beberapa info baru. Informasi yang didapatkan meliputi cerita suka duka setiap anggota yang masuk kedalam Brotherhood, bagaimana cara masuk kedalam anggota.

PM menugaskan penulis untuk tetap mencari ide cerita untuk Brotherhood ini. *Brainstorming* dilakukan setiap hari jumat oleh sutradara dan PM demi ditemukannya ide-ide baru yang lebih interaktif dan kreatif.

3.3.1.4. Wanara

PT. Sembilan matahari memiliki proyek baru yang baru dibuat didalam perusahaan. Proyek tersebut berupa viral. Viral merupakan sebuah video pemasaran mengenai seseorang atau kelompok. Wanara merupakan kumpulan anak berbasis *graphic designer* yang membuat proyek dengan berbagai eksperimen. Pada intinya mereka ingin membawa budaya Indonesia menjadi lebih pop. Wanara sudah pernah berkolaborasi dengan PT. Sembilan Matahari dalam proyek *video mapping* di gedung sate Bandung. Oleh karena itu, proyek awal yang akan dibuat viral oleh PT. Sembilan Matahari adalah Wanara.

Hal pertama yang dilakukan oleh penulis adalah mencari referensi mengenai viral yang ada. Beberapa contoh viral telah didapatkan seperti, *Influencers*, *JakarTARCK*, *OffTheWall(Vans)*, *Press Pause*. Setelah mendapatkan referensi video, penulis diminta untuk melihat *stock footage* Wanara yang PT. Sembilan Matahari miliki. Penulis diminta oleh PM untuk mentranskrip *footage* sesuai dengan *script* yang telah diberikan oleh PM. Setelah menyelesaikan transkrip, penulis diminta membuat transkripan tersebut kedalam Celtx. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Lampiran I.

3.3.2. Kendala dan Solusi

3.3.2.1. Kendala

Selama melakukan praktek kerja magang, penulis mengalami kesulitan dalam beberapa hal yaitu :

1. Kos-kosan yang tidak bisa diperpanjang, membuat penulis harus segera meninggalkan Bandung dan proyek *short movie* yang belum terselesaikan.
2. *Script short movie Remoted* yang belum final membuat penulis membuat *breakdown* berulang kali.

3. Kurangnya interaksi antara penulis dengan sutradara membuat beberapa informasi yang ditanyakan oleh kru lain tidak bisa penulis jawab.
4. Fasilitas yang disediakan oleh perusahaan masih minim, sehingga penulis harus bergantian dengan rekan lainnya apabila mendapatkan tugas yang harus dikerjakan menggunakan *Adobe Photoshop* atau *Adobe Illustrator*.
5. Penulis masih sulit untuk mengikuti maksud dari keinginan klien pada sebuah proyek, sehingga membuat penulis keteteran.

3.3.2.2. Solusi

Menanggapi kendala yang terjadi selama kerja magang, maka solusi yang tepat adalah dengan lebih mempersiapkan diri lebih baik lagi baik dalam menghadapi klien ataupun dalam dunia kerja yang baru saja penulis masuki. Menjaga komunikasi dan interaksi dengan seluruh penghuni didalam perusahaan merupakan cara terbaik untuk masuk kedalam lingkungan perusahaan yang baru. Serta menambahkan sarana didalam perusahaan supaya tidak menghambat proses kreatifitas para pekerjanya.

U
M
N