



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:

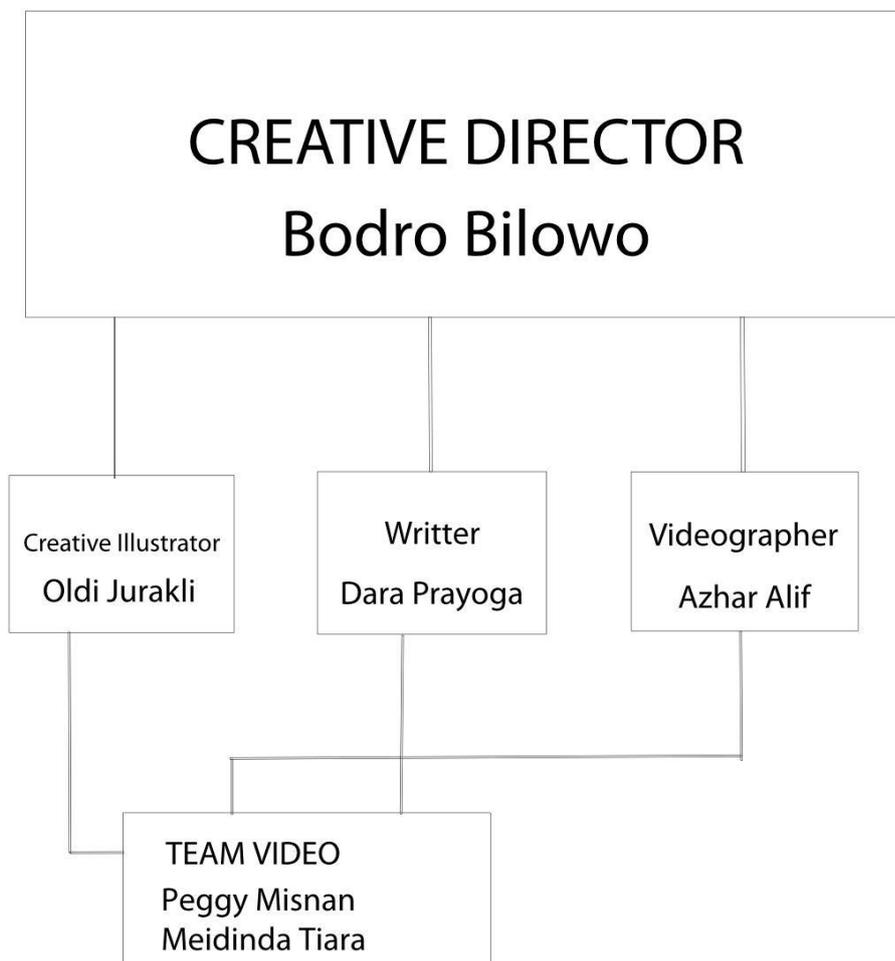
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1. Kedudukan

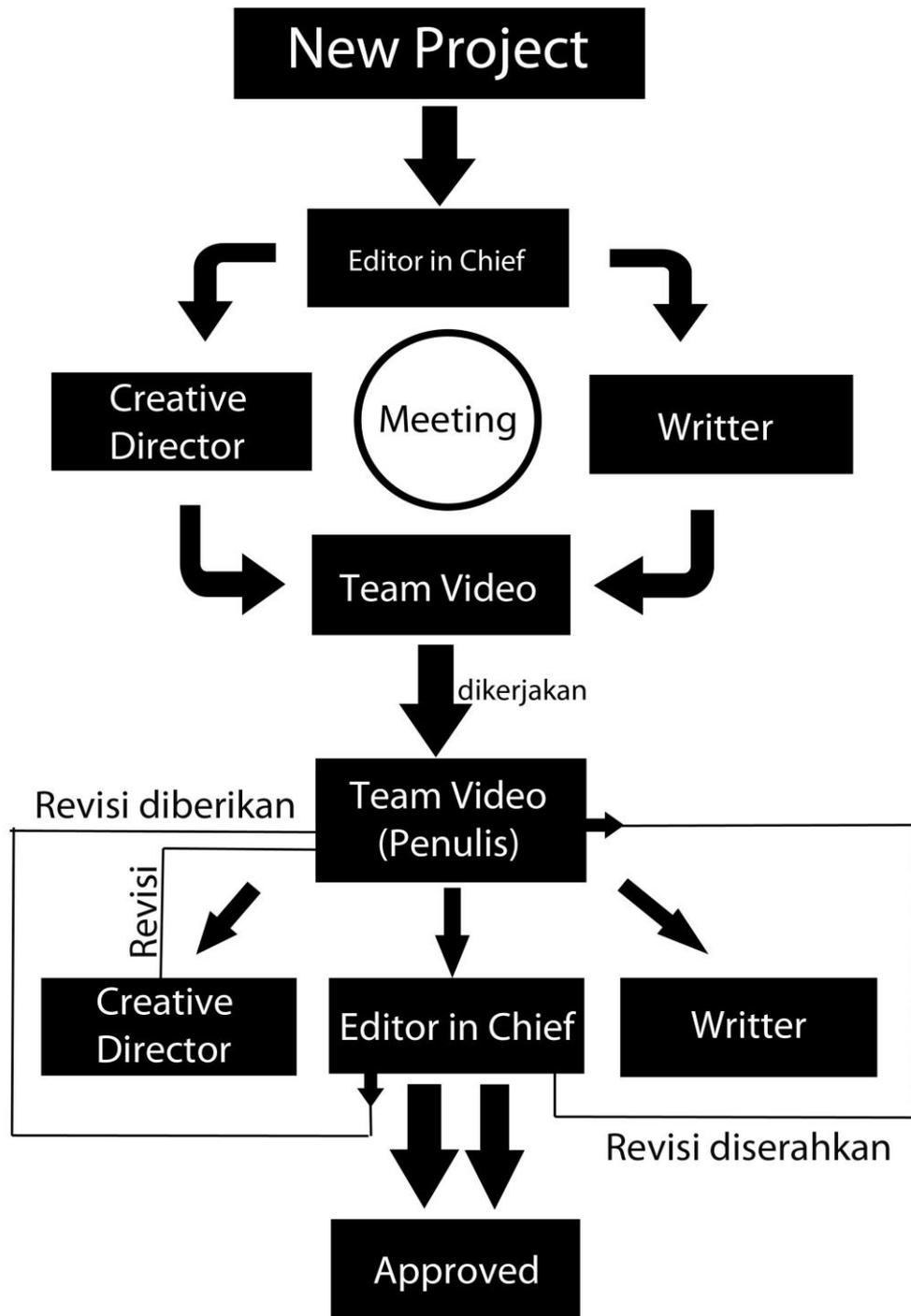


3.1. Struktur Divisi

Dalam proses Kerja Magang pada PT. Nyunyu Digital Media, penulis memiliki kedudukan sebagai team video. Dalam prakteknya, team video bertugas untuk membuat konsep dan pada akhirnya merealisasikan ide yang telah di setujui menjadi sebuah video atau short film. Tanggung jawab utamanya adalah untuk melaksanakan berbagai fungsi team video dan untuk mendapatkan hasil yang memuaskan pada hasil *shooting*. Mereka juga mendistribusikan dan mengelola "*work order dan timeline* ", yang merupakan catatan dan penjelasan semua yang akan di kerjakan saat itu. Seorang team video di dalam PT. Nyunyu Digital Media juga memiliki andil untuk ikut dalam proses kreatif yang dikoordinasi oleh seorang *production manager* atau PM. Penulis yang berkedudukan sebagai team video, berkoordinasi dengan pimpinan perusahaan pada proyek *video re-launching nyunyu.com* serta berkoordinasi dengan *art department*, PM, *illustrator*, serta *animator*.

U
M
M
N

3.1.2. Koordinasi



Gambar 3.2. Struktur Koordinasi

Dalam proses kerja magang pada PT.Nyunyu Digital Media, penulis ikut bergabung dalam sebuah *meeting* apabila ada *project* baru. *Meeting* berlangsung dengan seluruh team dalam perusahaan, mulai dari Pimpinan, *Writer*, *Creative Director*, *Managing Editor*, *Account Executive* dan Team Video. Keseluruhan *project* akan dibahas dalam *meeting*, dari segi budgeting sampai *job desk* masing-masing orang. Setelah *meeting* selesai *project* langsung diserahkan kepada Team Video untuk dikerjakan sesuai timeline yang ada, berikutnya hasil *project* diberikan atau dipresentasikan kepada *creative director* sebelum diberikan kepada pimpinan. Revisi datang terdahulu dari *creative director* dan setelah itu revisi dari pimpinan, kemudian dirapihkan oleh team video. Selesainya revisi *project* bisa di *accept* oleh perusahaan

3.2. Tugas yang Dilakukan

3.2.1. Timeline

No	Minggu	Proyek	Tugas yang dilakukan
1	Ke-1	Nyunyu Video	Mencari referensi kreatif untuk <i>video nyunyu tube</i> .
			Membahas ide dan konsep yang di bicarakan bersama.
2	Ke-2	Nyunyu Video	Merapihkan 2 <i>option story</i> untuk short video “bajaj”, dan memahasnya dengan pimpinan perusahaan.
			Rapat perdana dengan semua team video mengenai 2 <i>option story</i> untuk short video “bajaj”.
			<i>Pitching konsep</i>
3	Ke-3	XL (Provider)	Menyerahkan Script untuk short film XL.
4	Ke-4	Nyunyu Video	<i>Meeting</i> dengan semua team membahas ide dan konsep video re-launch nyunyu.com
5	Ke-5	Nyunyu Video	<i>Meeting</i> besar untuk launching.

6	Ke-6	Nyunyu Video	Briefing <i>shooting schedule, work order, job desk & timeline</i>
7	Ke-7	Nyunyu Video	<i>Update final</i> mengenai talent. Budgeting production.
8	Ke-8	Nyunyu Video	- <i>Fix story board dan script</i> video re-launching nyunyu.com - Shooting video re-launching - Surat perjanjian kerja talent
9	Ke-9	Nyunyu Video	- Melihat <i>stock footage</i> video nyunyu.com - <i>Grading video</i> - <i>Editing video re-launching nyunyu.com</i>
10	Ke-10	Nyunyu Video	<i>Editing video re-launching nyunyu.com</i> <i>Grading video</i>
11	Ke-11	Nyunyu Video	<i>Revisi dari pimpinan perusahaan</i>
12	Ke-12	Nyunyu Video	Ganti sound / scoring <i>Final Editing</i>
		Nyunyu Video	Presentasi terakhir hasil editing ke pimpinan Nyunyu Digital Media
13	Ke-13	Nyunyu Video	Video diserahkan kepada Animator.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Proses kerja yang dilakukan penulis selama tiga bulan terdapat tiga bidang, yaitu pengenalan perusahaan Nyunyu Digital Media, melakukan pekerjaan, dan kemudian berakhir pada pembuatan laporan kerja. Pada minggu pertama, penulis bertugas untuk mengenal perusahaan dan cara kerja dalam perusahaan. Setelah itu, penulis diberi beberapa tugas sesuai dengan perjanjian awal yang diberikan oleh Pimpinan perusahaan, yaitu proyek Nyunyu Video (tube) dan *video re-launching nyunyu.com*. Namun seiring dengan berjalannya waktu tugas yang

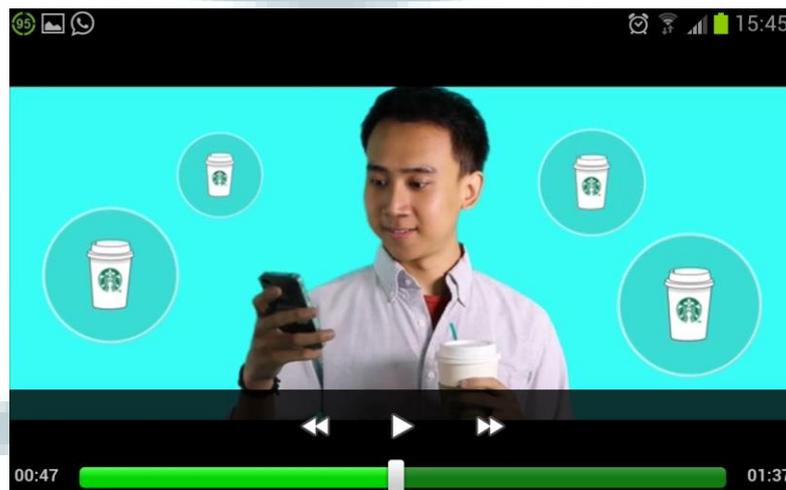
diberikan kepada penulis tidak hanya dua hal tersebut, melainkan terdapat proyek short film untuk XL.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Pada awal praktek kerja magang, penulis diberikan tugas untuk menjadi team video dalam proses kreatif nyunyu tube. 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. Video *re-launching* nyunyu.com

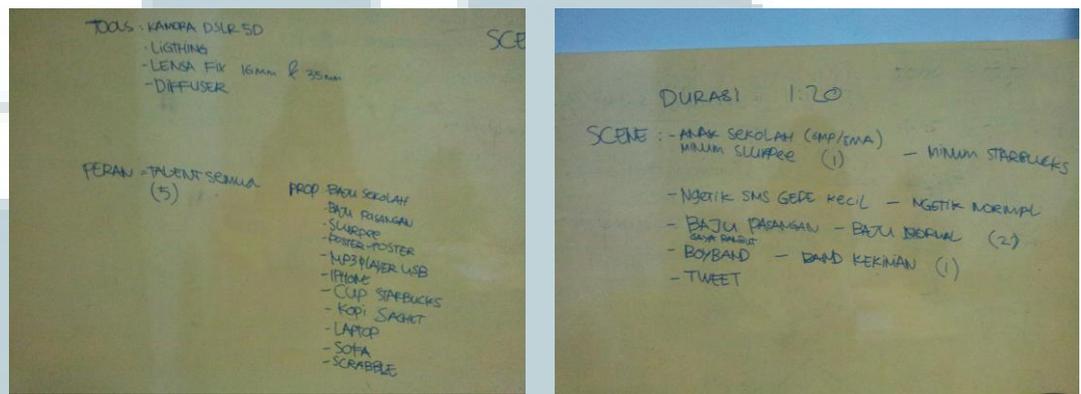
Nyunyu.com merencanakan membuat *video* untuk me *re-launching* new *layout website* mereka, yang bertemakan 'IT'S TIME TO GROW UP' penulis terlibat dalam *video* tersebut dan bertugas sebagai *casting director*, *talent coordinator*, *camera person* dan *editor*. Dalam *video* ini ingin menggambarkan bagaimana kegiatan masa lampau para anak muda dan sekaranglah saatnya pendewasaan bersama *nyunyu.com* berikut meeting berjalan *video re-launching* memiliki konsep *experimental* dan menggunakan animasi di sebagian besar videonya.



Gambar. 3.3. Video *Re-launching* nyunyu.com

Berikut adalah gambaran dari *video re-launching nyunyu.com* yang kami produksi dan melibatkan penulis dalam masa magangnya. *Video* tersebut akan dilakukan *screening* setiap pembaca membuka website *nyunyu.com* dengan *new layout*.

1. Pre-production



Gambar 3.4. Hasil *Meeting* untuk Semua Persiapan *Shooting*

Penulis dan seluruh bagian dalam perusahaan melakukan *meeting* untuk *video re-launching nyunyu.com* tersebut, mulai dari *meeting* konsep, ide, karakter dan pembagian jalan cerita sampai pembagian *job desk*. penulis dipercayai oleh pimpinan perusahaan untuk memegang bagian *casting director & talent coordinator* dalam proses *pre-production* ini. Kemudian yang langsung dilakukan oleh penulis adalah mencari *talent* sebanyak mungkin dan coba menghubungi beberapa *management* yang disarankan oleh teman dari penulis, setelah itu penulis mendapatkan *talent* yang cocok dari sebuah *management* tetapi *management* tersebut memiliki harga yang sangat tinggi sehingga penulis harus melakukan negosiasi harga *talent* kurang lebih selama dua hari sampai pada akhirnya mendapatkan budget yang pas dengan yang diberikan oleh perusahaan. Proses *casting* dengan *talent* dari pihak *management* pun berlangsung sampai terpilih lima orang *talent* yang akan ikut *shooting* dalam *video re-launching nyunyu.com*.



Gambar 3.5. Suasana Saat Mencari Kain untuk *background*

Gambar berikut adalah suasana saat mencari kain untuk kebutuhan *shooting*. penulispun diminta bantuannya untuk mencari bahan dan kain yang cocok untuk menjadi *background* dalam *shooting* nanti, agar warna dan tekstur dari kain yang dipilih cocok dan tidak terlihat kotor di *camera*.

UMMN

2. *Shooting*

Proses shooting dilakukan oleh team video dan team creative yang membantu didalamnya. Disini posisi penulis adalah *talent coordinator* tetapi secara cukup mendadak penulis diminta untuk menjadi DOP dan Camera Person, penulis mengambil bagian tersebut atas permintaan dari atasan team video. Sepanjang proses shooting sekiranya pasti banyak yang terjadi tetapi sebisa mungkin *team video* menyelesaikan *shooting* ini semaksimal mungkin karena hanya memiliki jadwal *shooting* selama satu hari. Penulis dan *team* pun dibimbing oleh pimpinan dari pertengahan *shooting* dari segi *acting* dan *gesture* tubuh pemeran, yang langsung penulis dan *team* sesuaikan dengan keinginan pimpinan dan pada akhirnya *team* mengerjakan *shooting* ini dengan cukup kompak dan sebaik mungkin agar hasilnya pun bisa memuaskan pimpinan perusahaan.



Gambar 3.6. Suasana Pada Saat *Shooting Video Re-launching nyunyu.com*

3. *Editing*

Proses *editing* pun berlangsung satu hari setelah *shooting video re-launching*, penulis ditugaskan oleh pimpinan untuk mengerjakan proses *editing video* tersebut. Penulis memulainya dari menyisihkan *footage-footage* terbaik dari hasil produksi, yang kemudian diolah dan diedit menjadi suatu susunan yang rapih dan sesuai dengan alur cerita yang diinginkan oleh pimpinan. *Editing* yang dilakukan menggunakan *final cut pro 10*. Setelah *video* tersusun rapih langsung dilakukan pengecekan oleh pimpinan dari segi alur ceritanya, bila ada revisi langsung dikerjakan saat itu juga oleh penulis sampai benar-benar disetujui alur ceritanya oleh pimpinan. Namun ternyata ada beberapa *footage* yang memiliki *background* tidak rapih dan langsung diangkat *background* nya dan di *block* warna oleh penulis dan atasannya menggunakan aplikasi *adobe after effect*. Setelah revisi *editing* selesai penulis langsung masuk kedalam tahap *color grading*, penulis mengerjakan *color grading* sampai hasil dari warna dan gambar sesuai dengan yang diinginkan oleh perusahaan.



Gambar 3.7. *Editing Video Menggunakan Final Cut Pro 10.*

4. *Voice Over*

Penulis selanjutnya langsung mengerjakan tahap *voice over*, tahap ini penulis dibantu oleh rekan penulis di bagian *writer*. *Voice over* yang akan diambil adalah *voice over* dari pimpinan perusahaan, berarti dari sini penulis harus berkoordinasi dengan baik bersama pimpinan dalam melakukan tahap *recording voice over* sampai selesai. Setelah itu penulis langsung merapihkan dan mengedit hasil *voice over* yang berikut langsung dimasukan oleh penulis satu persatu kedalam *video* yang sudah ada.



Gambar 3.8. Suasana Saat *Recording Voice Over*



Gambar 3.9. Data *Voice Over* untuk *Video Re-launching*

5. *Sound/Scoring*

Proses *scoring* dilakukan oleh rekan dari penulis yang penulis minta bantuannya untuk membuat *scoring original* untuk *video re-launching* tersebut. Yang setelah selesai beberapa pilihan *scoring* namun masih banyak revisi dari pimpinan perusahaan yang langsung kerjakan lagi oleh rekan dari penulis, sampai pada akhirnya ada satu *scoring* yang terpilih untuk menjadi *scoring* dari *video re-launching nyunyu.com*. kemudian langsung di masukan oleh penulis kedalam *video* tersebut.

6. **Finalisasi Video**

Beberapa kekurangan dan revisi terus datang dari pimpinan, dengan waktu yang terbatas dan detline yang sudah sangat dekat penulis langsung menyelesaikannya dengan jangka waktu cepat. Setelah semua tahapan sudah dikerjakan dan selesai, *video* yang sudah jadi dikirim segera ke *animator* yang akan mengisi animasi kedalam *video* tersebut.

Setelah *animator* menyelesaikan tahap mengisi animasi, *video re-launching* tersebut langsung dikembalikan kepada perusahaan yang kemudian langsung di *check*, karena ada beberapa kekurangan terpaksa harus dikirim kembali kepada *animator*. Penulis dan rekan dibagian *creative* menjelaskan lagi bagaimana dan apa saja yang diinginkan oleh perusahaan mengenai animasi dari *video* tersebut. Perusahaan cukup mengulur waktu *launching* tetapi justru hasil *video* jauh lebih baik dari pada dipaksakan. Pimpinan sangat menyukai hasil videonya dan langsung di *launching* oleh team *nyunyu digital media* disebuah acara *sosmed* yang diadakan di FX Jakarta Selatan.

Dalam proses praproduksi team *video* dan pimpinan perusahaan membahas mengenai konsep seperti apa yang akan dibuat dan mencari referensi seperti apa *video experimental* yang akan kita pakai untuk *video*

re-launching nyunyu.com tersebut. Dan berikut ini adalah gambaran dari konsep yang akan kita gunakan untuk video *re-launching nyunyu.com*. video *internet explorer* menjadi pilihan pimpinan perusahaan karena video tersebut memiliki kedinamisan dengan *voice over* nya.



Gambar. 3.10. *Editing* Tanpa Animasi



Gambar. 3.11. *Editing* dengan Animasi

Pada saat *meeting* berlangsung, penulis berperan untuk memberikan ide-ide dan konsep selama *meeting* berlangsung, dan pada akhirnya pimpinan perusahaan dan team writer memberi masukan dan saran. Sampai pada akhirnya ditemukan dan ditentukan video seperti apa yang akan kami produksi. Timeline dan work order pun langsung di berikan oleh pihak *creative director* perusahaan.

3.3.1.2. XL

PT. Nyunyu Digital Media memiliki proyek baru yang baru dibuat di dalam perusahaan. Proyek tersebut berupa short film yang ditujukan untuk promosi provider XL di Nyunyu tube. Pada intinya mereka memiliki ide dan ingin kami membuatkan cerita pendek untuk semua ide mereka yang setelah itu akan kita realisasikan. Ini adalah proyek yang cukup besar. setelah melewati meeting dan meeting penulis memberikan 2 buah script yang di luaskan dari ide pihak XL.

Hal pertama yang dilakukan oleh penulis adalah mencari referensi mengenai *video promotion* yang fun tetapi tetap serius. Setelah mendapatkan referensi video, setelah melewati meeting dan meeting penulis memberikan 2 buah script yang di luaskan dari ide pihak XL.



Gambar. 3.12. Logo XL

1. Nyari Sinyal

Script yang disusun oleh penulis adalah 'Nyari signal'. Naskah tersebut memiliki emosi, Dari segi emosi dalam naskah ini memiliki emosi yang bingung, kesal dan semangat.

Dari segi emosi dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

1. Kebingungan
2. Kesal
3. Semangat

pertama kebingungan, dalam cerita ini kebingungan yang dialami oleh pemeran adalah apa yang harus ia lakukan dalam konsisi susah nya signal itu dicari di dalam rumahnya. Seluruh ruangan terasa gelap mengikuti emosi dan suasana hatinya yang tidak cerah.

Kemudian pemeran menjadi kesal karena memiliki gadget bagus tetapi belum menemukan kartu provider yang baik dalam segala hal. Kekesalannya diperlihatkan dari raut muka, gesture tubuh dan aktifitas yang ia lakukan saat itu. Sampai pada akhirnya pemeran menemukan kartu provider XL yang ada didalam ruang gelap dengan satu sorotan cahaya ke arah kartu, ia langsung menggunakan kartu tersebut dan perlahan seluruh bagian rumah menjadi terang seperti tersorot sinar matahari yang cerah.

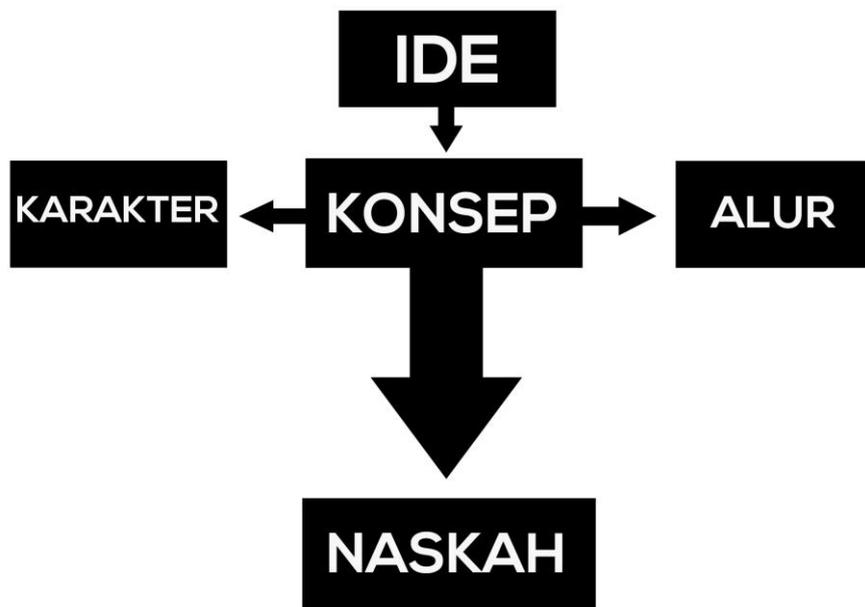
Saat itu mulailah pemeran bersemangat melakukan segala aktifitas dan bertumbuh bersama provider yang anti lelet XL. Dalam video ini penulis berpikih tidak perlu mempromosikan artis menjadi talent di video tersebut, tetapi focus pada promosi kartu provide XL saja dengan orang biasa yang menjadi talentnya, karena lebih memperlihatkan bagaimana kehidupan orang setiap harinya. secara teknis akan membuat penonton ikut menggebu-gebu karena diikuti dengan cepat lambatnya pergerakan kamera dan juga suasana.

2. HP Bagus vs HP Bapuk

Script kedua yang penulis tulis adalah 'Hp Keren vs Hp Bapuk' yang memiliki jalan cerita lebih ke arah komedi yang diikuti juga dengan tata kamera dengan unsur lebih bergerak bahkan seperti mengikuti peran

utama dari cerita tersebut. Dari cerita ini konsep yang dibuat oleh penulis sepertinya camera selalu mengikuti pemeran dari depan mukanya. Pertama, penulis membuat konsep dari naskah ini dengan membicarakannya bersama rekan penulis dan menemukan ide comedy sepertinya sangat cocok untuk naskah ini. Sampai akhirnya menemukan alur cerita yang akan menggambarkan seorang anak muda yang tidak pernah lepas dari gadget dan hidup terlihat tak berkekurangan menggunakan HP Bagusnya setiap saat untuk posting dan update status, dengan gaya rambut klimis dan gaya yang metroseksual pemuda ini tebar pesona dengan semua orang yang ditemuinya. Saat keluar dari sebuah mall tiba-tiba layar fade to black dan kaget terlihat pemuda tersebut sedang melambaikan tangan untuk memberhentikan kendaraan umum. Masuk kedalam kendaraan umum dan kemudian ada suara handphone berdering mono tone dan dikeluarkan HP Bapak dari kantongnya yang kemudian ia gunakan untuk berkomunikasi dengan kekasihnya didalam angkutan umum. Naskah terlampir.

Berikut adalah struktur pemikiran penulis dari awal sebelum membuat kedua naskah tersebut. Pertama yang dilakukan oleh penulis adalah brainstorming dengan rekan magang, yang kemudian muncullah ide untuk membuat kedua naskah ini. Penulis menentukan konsep terlebih dahulu setelah ide, kemudian penulis dan rekan magang merincikan karakter apa yang akan penulis gunakan dalam naskah tersebut, sampai pada akhirnya penulis mulai menuliskan naskah sebaik mungkin dan bertemulah alur yang sesuai untuk kedua naskah ini. Setelah selesai semuanya terciptalah dua naskah untuk project promo XL ini.



Gambar. 3.13. Struktur Pemikiran

3.3.2. Kendala dan Solusi

Selama proses kerja magang bersama perusahaan PT. Nyunyu Digital Media pasti tidak luput dari kendala dan halangan dalam setiap pengerjaannya. Penulis ingin memberi penjelasan mengenai kendala dan solusinya.

3.3.2.1. Kendala

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

1. Jangka waktu kerja magang yang sudah habis, membuat penulis harus segera meninggalkan kantor dan proyek berikut yang belum terselesaikan.
2. *Scoring* untuk *video re-launching* yang di revisi berulang kali oleh pimpinan perusahaan membuat penulis mengedit berulang kali.

3.3.2.2. Solusi

Menanggapi kendala yang terjadi selama kerja magang, maka solusi yang tepat adalah dengan lebih mempersiapkan diri lebih baik lagi dalam menghadapi keinginan pimpinan 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 fasilitas dalam bidang video.

The logo for UMMN (Universitas Muhammadiyah Malang) is displayed. It features a large, light blue circular emblem containing a stylized white building or tower structure. Below the emblem, the letters 'UMMN' are written in a bold, light blue, sans-serif font.