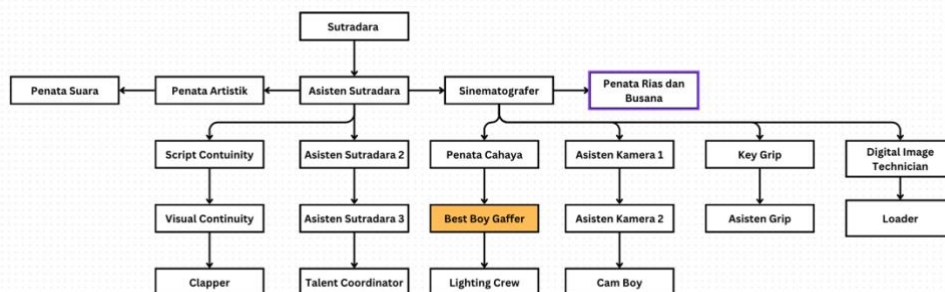


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kedudukan penulis pada kerja magang ini adalah seorang *best boy gaffer* atau asisten penata cahaya. Penulis berkerja dibawah naungan sinematografer dan penata cahaya, penulis bertugas untuk menyiapkan daftar alat yang digunakan untuk *shooting*, selain itu penulis juga bertugas sebagai orang terpercaya penata cahaya untuk menyiapkan *shot* berikutnya atau adegan berikutnya. Penulis mengikuti proses produksi mulai pra produksi sampai produksi. Adapun tahapan pra produksi seperti *recce*, *test cam*, dan cek alat. *Recce* dilakukan untuk mengetahui tempat lokasi selain itu untuk menghitung lampu apa saja yang digunakan dan alat-alat lain apa saja yang harus dipersiapkan untuk membuat tata cahaya sesuai arahan sinematografer. Penulis juga berbicara langsung kepada asisten produksi mengenai pemesanan alat untuk *shooting*. penulis juga bertanggung jawab untuk mencatat *lighting report* yang berguna untuk mempertahankan kontinuitas dari gambar. Sehingga saat terjadinya *reshoot* penulis dapat mengingatkan penata cahaya atas lampu yang sudah di set sebelumnya.

Penulis bertanggung jawab atas pemesanan alat di *Cen Rental*, oleh karena itu penulis berhubungan langsung dengan admin dari *Cen Rental* untuk memesan alat yang diperlukan oleh penata cahaya untuk *shooting*.



Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja Departemen Kamera
(Sumber: Arsip Perusahaan)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Pada bab 3.2.1 dan 3.2.2 mahasiswa akan membahas lebih detail mengenai proyek-proyek yang dikerjakan oleh penulis selama program kerja magang. Proyek tersebut terdiri atas Film Pendek *Credo 2023*, Film Pendek Bersandiwara di Balik Layar 2024, dan Fore Manifesto.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tugas yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai *best boy*, penulis pada dasarnya mempermudah tugas seorang *gaffer* atau penata cahaya baik berkomunikasi dengan kru lampu lainnya untuk menciptakan sebuah *workflow* yang lebih efisien dan cepat. Penulis juga mempersiapkan alat-alat yang hendak digunakan oleh penata cahaya. Pada masa produksi penulis meminta arahan penata cahaya mengenai konsep cahaya yang ingin dicapai, kemudian penulis memberi aspek-aspek teknis untuk mendukung konsep cahaya tersebut. Melalui diskusi ini penulis dapat mengetahui apakah aspek tersebut sudah sesuai atau tidak. Kemudian penulis memberi arahan seperti menitik lampu, memberi arahan lampu apa saja yang dipakai pada sebuah *shot* atau alat *grip* yang digunakan untuk shot tersebut. Dengan *workflow* ini maka terciptanya lingkungan kerja yang segat dan terorganisir. Oleh karena penulis melakukan proses kerja magang di sebuah *rental house* penulis bertanggung jawab juga terhadap alat-alat yang dimiliki oleh rental tersebut. Sehingga penulis juga ikut dalam merawat alat-alat yang dimiliki rental tersebut. Seperti mencuci kain, merapikan *basecamp*, membuat *list* alat yang dimiliki oleh *basecamp*, dan mengundang kru lampu untuk menjadi kru dalam produksi sebuah video.

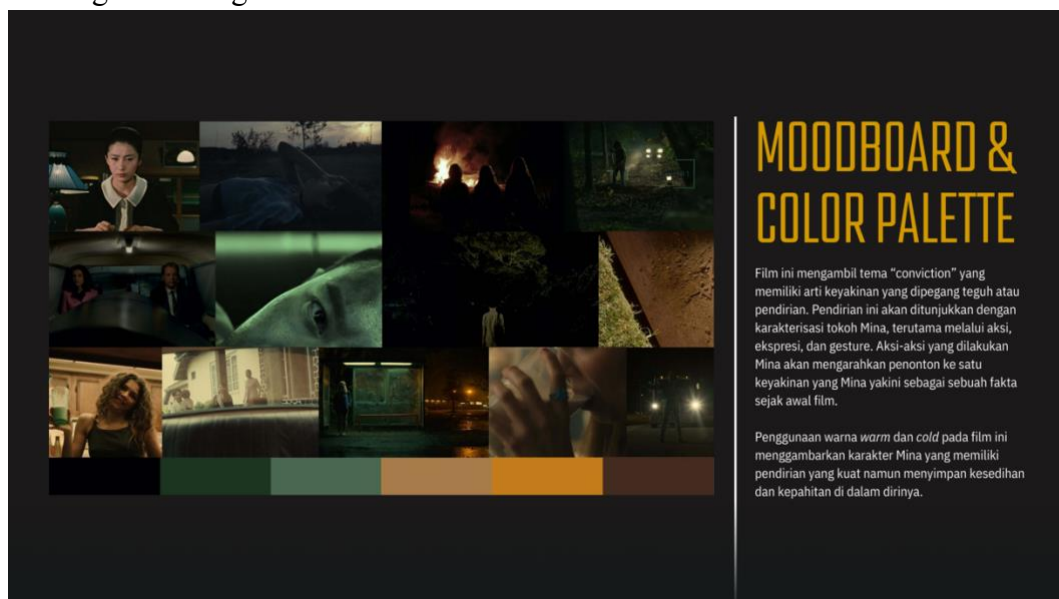
Namun meskipun penulis bertanggung jawab dengan kedua tugas tersebut, penulis lebih banyak berkerja pada masa produksi. Penulis memulai pekerjaannya dengan mengundang kru lampu lainnya yang diperkerjakan. Kemudian penulis menjelaskan proyek yang akan dikerjakan lewat *group Whatsapp*, setelah itu penulis membuat *list* alat yang digunakan untuk proyek tersebut sesuai dengan hasil diskusi bersama *gaffer* saat melakukan *recce*. Pada masa produksi penulis memberi arahan

kepada kru lampu lainnya mengenai tata letak lampu dan lampu yang digunakan untuk setiap *shot*. Kemudian *gaffer* akan menghitung eksposur menggunakan *light meter* atau menggunakan *exposure tools* yang terdapat di monitor sesuai dengan arahan dari sinematografer. Penulis akan menguraikan salah satu kerja magang sebagai *best boy gaffer* pada proyek film pendek *credo* karya Vihendri sebagai sutradara dan Izam Alzarro sebagai sinematografer pada sub bab 3.2.2.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

3.2.2.1. Credo

Proyek film dengan judul *Credo* karya Vihendri sebagai sutradara dan Izam Alzarro sebagai sinematografer dengan PH Helies. Pada bulan Oktober Izam Alzarro mengajak Farrel Nathan sebagai *gaffer* kemudian saya diajak untuk menjadi *best boy gaffer* untuk menjadi asisten beliau. Kemudian kami melakukan beberapa *meeting pre production* untuk membahas konsep cerita dan konsep gambar sesuai dengan visi dari sinematografer. Pada *meeting* tersebut saya dan *gaffer* memulai dengan membaca naskah, kemudian kami melihat *cinematography deck* sebuah kompilasi dan kolase gambar yang mewakili gambar yang ingin dicapai oleh seorang sinematografer.



Gambar 3. 1 Moodboard dan Color Palette
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tahap selanjutnya setelah melakukan *pre production meeting* adalah *recce* atau survey lokasi. Tahap ini dilakukan untuk melihat bagaimana lokasi *shooting* dan menentukan lampu apa saja yang digunakan untuk *shooting*, selain itu saya juga memfoto semua sudut lokasi yang digunakan, mengukur ruangan yang digunakan, dan memperhatikan arah matahari dari hasil *recce* tersebut. Setelah tahap ini penulis mendata alat yang akan digunakan untuk dikirimkan ke rental agar dapat segera dipesan. Kemudian penulis mengundang kru-kru yang akan diajak berkerja sebagai *lighting crew*. Setelah semua kru bergabung pada satu *group* yang sama, penulis mengarahkan kepada seluruh kru lampu mengenai proyek yang akan dikerjakan. Setelah tahap ini penulis bertemu langsung dengan kru saat hari produksi.

Pada hari produksi penulis menerima *briefing* awal dari *gaffer* kemudian kami membagi tim yaitu tim luar dan tim dalam. Tujuan penulis membentuk dua tim ini untuk membagi tim yang bertanggung jawab untuk lampu di luar dan lampu di dalam. Tim luar terdiri atas dua *lighting man* dan satu *support* sedangkan tim dalam terdiri atas satu *lighting man* dan satu *support*. *Lighting man* adalah seorang yang berada langsung dibawah *best boy* bertanggung jawab atas lampu sedangkan *support* bertanggung jawab untuk membantu *lighting man* seperti membawa *c stand*, *cutter*, dan *sand bag*. Setelah terbagi menjadi dua tim *gaffer* menjadi kepala *lighting* tim dalam dan penulis menjadi kepala *lighting* dalam. Penulis memulai dengan memasang *base* kain untuk menghadang cahaya matahari sepanjang

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

jendela, seperti gambar 3.2. Setelah menghalang cahaya matahari penulis meletakkan tata letak lampu dengan arahan *gaffer*.



Gambar 3. 2 Based Luar
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Sedangkan tim dalam membuat lampu *top* menggunakan *Aputure F22* yaitu sebuah lampu LED dengan ukuran *2x2 feet* di setiap bagian ruangan, yaitu ruangan belakang tengah dan depan seperti gambar 3.3. Kemudian penulis menghubungkan



Gambar 3. 3 Lampu Dalam
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

setiap lampu pada sebuah aplikasi yaitu *Sidus Link*. Aplikasi ini berguna untuk mengatur lampu secara nirkabel sehingga menurunkan intensitas warna dan mengatur *white balance* lebih efisien. Setelah menghubungkan seluruh lampu penulis membantu *gaffer* untuk mengatur eksposur sesuai dengan arahan sinematografer. Berikut dokumentasi penulis saat menjadi *best boy* di gambar 3.4.



Gambar 3. 4 Kompilasi Laporan Kerja
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

UIN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2.2.2. Fore Manifesto



Gambar 3. 5 *Grab Stills Fore*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis pada proyek ini berkerja bersama penata cahaya bernama Andre Devianto, beliau mengajak penulis sebagai *best boy*. Penulis mengikuti beliau sejak *recce*, penulis memerhatikan tata letak matahari pada set *shooting*. Kemudian penulis berdiskusi bersama Andre untuk kebutuhan lampu yang ingin digunakan, oleh karena *budget* yang minim penulis hanya bisa membawa sedikit lampu. Lampu tersebut terdiri atas, *Aputure 600x*, *Aputure F22c*, dan *B7C*. Kemudian penulis juga membawa beberapa alat *grip* pendukung seperti *C Stand*, *Floopy*, *flag*, dan pipa *20x20 feet*.

Adegan pada iklan manifesto untuk *brand Fore* dibagi menjadi 2 kondisi ruangan yaitu *interior* dan *exterior*. Adegan *exterior* kami dari sisi pencahayaan hanya menggunakan *polly negative* untuk menambahkan shadow pada muka *talent* selain itu kami menyocokkan jadwal *shooting* pada pagi hari agar *look* gelap yang dicapai dapat tercapai dengan adanya matahari yang tidak terlalu terang. Pada hari *shooting* kami mendapatkan kondisi cuaca yang mendung sehingga matahari tidak terlalu terik dan kualitas cahaya yang kami dapatkan lebih halus jatuhnya kepada kulit. Pada *setting white balanced* pada kamera juga kami tekan pada 2800K sehingga *look* biru yang kami inginkan dapat tercapai. Oleh karena proyek ini

adalah manifesto sehingga kami tidak terlalu fokus kepada produk *shoot* melainkan kami lebih fokus pada pesan *lifestyle* yang ingin disampaikan dengan adanya *fore* pada setiap kegiatan yang dilakukan oleh masing-masing *talent*. Oleh karena itu kami dari sisi pencahayaan lebih fokus untuk *light for subject* melainkan *light the product*.

3.2.2.3. Bersandiwara di Balik Layar



Gambar 3. 6 *Grab Stills* Bersandiwara di Balik Layar
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis kembali mengerjakan proyek film pendek berjudul Bersandiwara di Balik Layar karya Arrayan Rizky. Penulis pada proyek ini berkesempatan sebagai Sinematografer, penulis bersama Jendral Wijaya sebagai penata cahaya memiliki tantangan untuk mencahayakan satu rumah secara langsung untuk adegan malam karena adanya *shot* yang secara *one take* dari depan rumah sampai dalam kamar. Penulis sebagai sinematografer ingin membuat logika cahaya malam dari jendela sebagai *key* dan bukan *practical* sebagai *key*, penulis juga ingin membuat gambar memiliki *mood* lebih dingin sehingga *white balanced* yang penulis gunakan cenderung lebih dingin dengan bermain ke arah 3800K. Pada adegan exterior penulis tidak menggunakan lampu melainkan menggunakan tenda sebagai *negative fill*

sehingga adanya shadow pada bagian wajah *talent*. Dengan adanya *negative fill* menciptakan kontras antara *shadow* dan *highlight*.



Gambar 3.7 Grab Stills *Monster*
(Sumber: IMDb, 2024)

Penulis diberi arahan oleh sutradara untuk memberi gambar yang sederhana dan jujur, oleh karena itu pendekatan sinematografer penulis lebih kepada naturalis dengan tekstur lampu yang halus. Penulis dan sutradara terinspirasi oleh film *Monster* karya Hirokazu Koreeda. Gambar 3.7 mewakili visi dari sutradra dengan pendekatan yang sederhana menciptakan gambar yang sesuai dengan cerita sutradara. Tekstur kulit yang halus dan perbandingan *highlight* dan *shadow* yang tidak pekat menjadi pedoman penulis sebagai sinematografer.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Bagian ini berisi kendala dan kesulitan yang ditemukan selama proses kerja magang. Kendala dapat berupa:

- 1) Pembagian tugas yang penulis berikan dalam membagi tim luar dan dalam terdapat masih tertukar dan saling meninggalkan *job desc* sebagai tim luar dan dalam. Pembagian antara jumlah kru yang meninggalkan tim dalam tidak ada kru lampu, membuat efisiensi kerja menurun.
- 2) Bujet alat yang tidak sesuai dengan konsep lampu dan jumlah lampu yang harus digunakan, oleh karena itu penulis harus membuat cara alternatif lain untuk membuat sumber cahaya lainnya.
- 3) Komunikasi yang masih belum lancar sehingga menghambat komunikasi antar tim.

Faktor-faktor tersebut adalah beberapa kendala yang penulis dapatkan selama melakukan kerja magang sebagai *best boy* terutama pada film *Credo*. Seiring berjalannya waktu faktor-faktor ini dapat diselesaikan bersama dengan *Cen Rental*.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Bagian ini berisi analisis dan solusi atas kendala yang ditemukan selama proses kerja magang. Solusi dapat berupa:

- 1) Melakukan *briefing* kepada seluruh kru lampu dengan jelas dan mengingatkan seluruh kru lampu untuk selalu *standby* sesuai dengan *jobdesc* nya masing-masing, dengan solusi ini penulis dapat menyelesaikan masalah ini pada saat itu juga.
- 2) Melakukan diskusi bersama *gaffer* dan *unit* untuk membahas keperluan lampu dan meminimalisirkan alat-alat yang tidak diperlukan sehingga tidak mengorbankan keperluan lampu untuk sebuah shot dan mencapai gambar sesuai dengan arahan sinematografer.
- 3) Melakukan *bonding* atau pendekatan antar kru sehingga memiliki hubungan yang erat dan dapat melatih komunikasi di lapangan kerja.

Seiring berjalannya waktu penulis dapat mengatasi kendala-kendala yang ada seperti komunikasi, jumlah bujet, efisiensi waktu dan jumlah alat dengan terus belajar dan berdiskusi bersama departemen lampu dan kamera. Sehingga terjadinya tim dan rental yang lebih profesional.

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