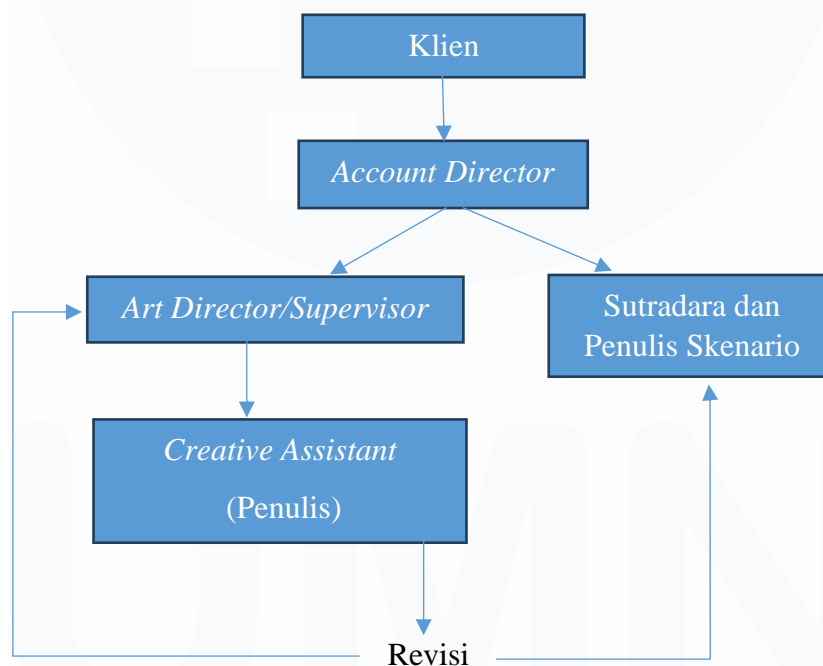


## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

*Jobdesk* yang disetujui oleh penulis untuk program magang ini adalah sebagai *creative assistant*. Dalam proses kerja ini, penulis akan diwajibkan untuk ikut hadir dalam proses *briefing* yang diwakili oleh PIC dan *Account Director*. Di tahap *development*, penulis biasanya akan ditugaskan dalam melengkapi presentasi *pitch deck* usaha. Satu hari sebelum *deadline*, penulis akan meminta asistensi bersama PIC sebelum bisa dipersembahkan kepada pihak klien. Asistensi tersebut kadang-kadang akan diikuti oleh sutradara dan *account director* jika diperlukan.



Gambar 3.1 Bagan Koordinasi Kerja *Let's Start Production*  
(Dokumentasi Pribadi)

Dari bagan diatas ini, penulis akan menerapkan peran spesifik dan tanggung jawab utama yang harus diemban oleh setiap individu di dalam struktur usaha PT Karya Gaza Utama (*Let's Start Production*), yakni:

1. **Account Director.** Sebagai salah satu tim penemu dari usaha *Let's Start Production*, tugas utama mereka adalah mencari klien yang ingin berkolaborasi dengan rumah produksi terkait pembuatan konten promosi. Di tengah proses *development*, *account director* bertugas dalam memberi *briefing* kepada penulis mengenai proyek dan mengawasi progress tim baru dan professional dari awal sampai akhir.

Setelah ide konten telah divisualisasikan oleh penulis secara detail, tugas lain mereka adalah memastikan jika proses syuting bisa sesuai dengan anggaran yang tersedia dari rumah produksi. Ketika materi *pitch deck* sudah mencukupi, *account director* akan menghubungi pihak klien untuk mengadakan rapat agar seluruh tim bisa lanjut ke tahap pre-produksi.

2. **Art Director/Supervisor.** Selama program magang, tugas mereka adalah menyampaikan materi presentasi yang telah dibagikan oleh *account director* ke pegawai magang. Selain itu, tugas mereka adalah mengecek progres masing-masing pegawai dan mengadakan diskusi bersama terkait revisi yang perlu dimasukkan.

Sebagai *art director*, tugas mereka adalah menawarkan referensi gambar atau video untuk efek yang diperlukan dalam konten dan membuat visual konsep atau *storyboard* dan *moodboard* berdasarkan masukan yang diberi oleh penulis.

3. **Sutradara.** Pada tahap *development*, sutradara akan ditugaskan dalam membuat alur ide cerita secara keseluruhan yang bisa dilengkapi oleh penulis. Selain itu, mereka juga bertugas dalam pembuatan *3D Character*, *statement*, visi dan misi konten, beserta dengan referensi video iklan untuk memberi ide konkret mengenai konsep hasil akhir kepada pihak klien.

Tugas sutradara juga meluas hingga ke tahap pasca-produksi, yang dimulai dari memvisualisasikan naskah, memberi catatan ke seluruh kru agar tidak berlebihan dalam berkreasi, memandu aktor, dan diskusi bersama

produser tentang jadwal *deadline* masing-masing kru bertujuan mencegah keterlambatan pengumpulan hasil konten ke pihak klien.

4. **Penulis Skenario.** Setelah *pitch deck* disetujui oleh pihak klien, biasanya mereka sudah menyiapkan konsep video secara keseluruhan. Tugas penulis skenario adalah merinci konsep tersebut menjadi elemen-elemen yang lebih spesifik di dalam dokumen skrip, sehingga memberi gambaran yang jelas mengenai perkembangan ide cerita.

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama mengikuti program magang Track 1 di PT Karya Gaza Utama sebagai *creative assistant*, penulis akan berada dibawah pimpinan *art director* dan produser. Tugas yang dikerjakan melibatkan segala aspek kreatif dari tahap *development* hingga pasca-produksi. Tugas spesifik seperti perlengkapan *pitch deck*, skrip, *storyline*, *photoboard*, serta mengawasi proses *editing* dimulai dari desain visual dan sinkronisasi audio sebelum bisa dipersembahkan pada pihak klien.

Berikut merupakan uraian tugas – tugas yang telah dilaksanakan oleh penulis selama mengikuti program magang.

Tabel 3.1 Tabel Paparan Kerja Magang  
(Dokumentasi Pribadi)

No	Minggu	Bulan	Nama Proyek	Deskripsi Tugas
1	1	1 – 3 Juli	<i>Vitalong C 2</i>	- Membantu produser mengoreksi hasil <i>Preview</i> sebelum finalisasi.
2	1 - 3	4 – 15 Juli	<i>AC Aqua</i>	- Melakukan pasar riset mengenai produk dan kompetitor. - Merancang <i>storyline</i>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memasuki revisi dari masukan klien.</li> </ul>
3	3 – 4	16 - 24 Juli	<i>Clasmild</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat template deck presentasi sebagai contoh satu episode <i>podcast</i></li> <li>- Membuat blueprint alur bahan diskusi pada <i>podcast</i></li> <li>- Menentukan <i>moodboard</i> untuk set</li> <li>- Memberi referensi video untuk permainan di tengah segmen <i>podcast</i>, desain <i>font</i>, dan <i>opening credits</i>.</li> <li>- Melengkapi sesi pertanyaan yang akan diajukan untuk peserta dari awal hingga akhir segmen.</li> </ul>
4	4 – 7	23 Juli – 5 Agustus	Video Digital <i>Somethinc</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat <i>storyline</i> lengkap</li> <li>- Mencari referensi gambar untuk <i>photoboard</i></li> <li>- Memberi referensi video digital</li> </ul>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan revisi berdasarkan masukan sutradara</li> <li>- Pitching <i>storyline</i> ke pihak klien</li> </ul>
5	7	8 – 9 Agustus	Video Digital <i>Fruitzy</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperlengkap <i>photoboard</i> di deck presentasi</li> <li>- Memberi referensi video untuk tipe efek yang mau dicapai</li> </ul>
6	7 – 10	6 – 28 Agustus	<i>Anamorphic wall</i> JHL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berkolaborasi dengan <i>storyboard</i> designer</li> <li>- Membuat <i>storyline</i> dan menemukan benang merah untuk 4 perayaan.</li> <li>- Membuat detail cerita melalui pengisian <i>storyboard</i>.</li> <li>- Merevisi berdasarkan masukan <i>art director</i></li> <li>- Mencari referensi efek transisi animasi</li> </ul>
7	10 - 13	30 Agustus – 20 September	JHL <i>live screen</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meng- <i>update</i> <i>storyboard</i> ke deck presentasi baru</li> </ul>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat keterangan detail berdasarkan masing-masing shot design <i>art director</i></li> <li>- Mengarang alur sinopsis.</li> </ul>
8	14 – 16	23 September – 17 Oktober	AWS <i>Well-Architected</i> (Module 1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencatat durasi spesifik skrip per kalimat.</li> <li>- Menerjemahkan huruf Thailand</li> <li>- Mengecek kekurangan dari video baik itu dari <i>glitching</i> dan sebagainya.</li> </ul>
9	16	14 Oktober – 26 November	Video <i>Safety Guidance</i> BUMA (Batch 1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu tim kreatif dalam sesi skrip.</li> <li>- Membuat revisi dari klien dan <i>supervisor</i>.</li> <li>- Membuat storyline detail dan <i>photoboard</i> untuk batch 1</li> </ul>
10	16	18 Oktober – 20 November	AWS <i>Well-Architected</i> (Module 2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu mengoreksi kekurangan cuplikan dalam video.</li> </ul>

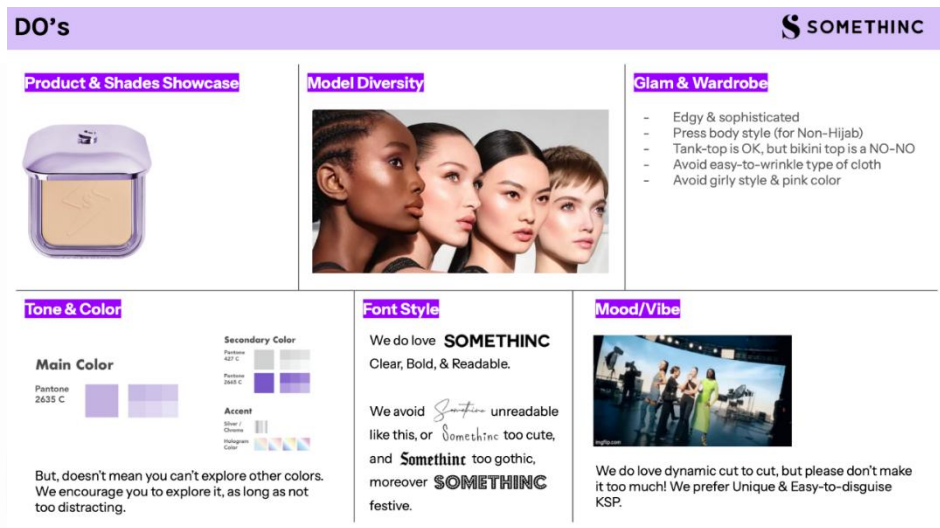
				<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menerjemahkan skrip dari pihak klien.</li> <li>- Mensinkronisasi audio dari video yang telah diedit.</li> </ul>
--	--	--	--	--

### 3.2.1. Uraian Kerja Magang

Sebelum tim utama dalam PT Karya Gaza Utama (*Let's Start Production*) dapat membuat iklan ataupun media konten lainnya untuk sebuah perusahaan, mereka memulai dengan mengajukan ide melalui presentasi *pitch deck* kepada beberapa pihak klien. Proses ini merupakan faktor penting dalam menentukan apakah rumah produksi dapat berlanjut ke tahap *development*. Sebagai *creative assistant*, penulis akan berpartisipasi sejak proses *pitching*, dan berikut merupakan tugas-tugas yang biasanya dilakukan.

#### A) Briefing

Setelah rumah produksi PT Karya Gaza Utama mendapatkan klien yang tertarik untuk berkolaborasi, penulis akan diundang untuk mengikuti sesi *briefing* bersama *supervisor* atau produser. Dalam sesi tersebut, *supervisor* atau produser akan memaparkan rincian konten yang akan diproduksi serta menyampaikan persyaratan khusus dari klien yang perlu dipertimbangkan, sebelum penulis dapat melanjutkan proses kreatifnya.



Gambar 3.2 Contoh *Slide Requirement* Merek *Something* (Dokumentasi Pribadi)

Gambar di atas merupakan contoh *deck* presentasi yang disampaikan oleh klien, merek kosmetik *Something*. Dalam *briefing* sebelumnya, klien menginginkan rumah produksi untuk menyusun *pitch deck* yang berfokus pada video digital. *Supervisor* kemudian menjelaskan beberapa aspek yang perlu ditekankan dalam video tersebut, termasuk penggunaan model dari beragam ras serta gaya pakaian yang sesuai untuk dikenakan oleh model-model selama alur video.

## B) Pitch Deck

Setelah mengikuti prosedur *briefing* dari *supervisor* atau produser, tugas pertama penulis adalah membuat *deck* presentasi baru. Slide presentasi ini akan mencakup ringkasan profil merek perusahaan, diikuti dengan penjelasan mendetail mengenai berbagai aspek kreatif yang perlu disampaikan.



### Opening Segment

Setiap kapten membuka update timnas, dan berdiskusi dengan Desta mengenai timnya dan apa yang membuat dia tertarik terhadap olahraga tersebut.

### Games

Kapten dan Desta bermain game yang berhubungan dengan hobi atau passion mereka melalui football quiz untuk mengubah suasana.

### Icon

Kapten berdiskusi dengan Desta mengenai pengalamannya di Sepak Bola Senang-senang dan akses tempat duduk VVIP GBK.

### Closing Segment



Ringkasan dari keseluruhan episode dan teaser untuk tamu berikutnya.



Gambar 3.3 Contoh *Slide* Segmen *Podcast*  
(Dokumentasi Pribadi)

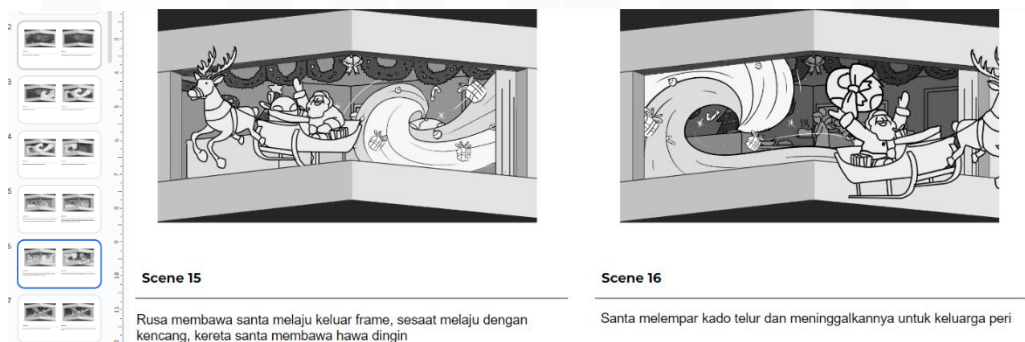
Gambar di atas merupakan contoh slide deck presentasi untuk 10-episode *podcast*, yang bertujuan mempromosikan produk Clasmild dengan fokus pada tren sepak bola. Pada awalnya, tim *Let's Start Production* hanya perlu mendesain *deck* presentasi untuk satu episode. Dan sebagai karyawan di bidang kreatif, penulis memulai dengan merancang spesifikasi alur segmen, dari pembukaan hingga penutup, serta permainan yang akan dilakukan di tengah waktu untuk menjaga antusiasme para tamu.

# Q & A

Opening Segment	Game (Football Quiz)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tim sepakbola favorit anda siapa?</li> <li>2. Siapa pemain favorit Timnas anda pada tahun ini?</li> <li>3. Apa yang membuat anda tertarik pada olahraga ini pertama kali?</li> <li>4. Dan dari ketertarikan tersebut, apa yang anda sudah capai dan mana yang masih belum terpeoleh sampai sekarang?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Namakan 2 goalkeeper?</li> <li>2. Siapa nama pertama Liverpool?</li> <li>3. Siapa yang ditunjuk sebagai manajer dari Arsenal pada tahun 2018 setelah kepergian Wenger?</li> <li>4. Apa nama panggilan dari klub sepak bola di porto?</li> </ol>
Icon	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa yang menginspirasi Pak Desta dan Vivin untuk membentuk SBSS untuk penggemar?</li> <li>2. Dan dari pengalaman tersebut, memori apa yang membuat anda terkesan?</li> <li>3. Apa opini Pak Desta mengenai sepak bola Indonesia?</li> <li>4. Ketika menerima kursi dari WVIP GBK, bagaimana Pak Desta bereaksi?</li> </ol>	
 	

Gambar 3.4 Contoh *Slide Rough Script Podcast* (Dokumentasi Pribadi)

Selain itu, penulis juga bertanggung jawab dalam menerapkan aspek kreatif lainnya, seperti *moodboard*, *photoboard*, referensi video, musik, desain *font*, dan set, serta *rough script*. Dalam segi *rough script*, penulis menyusun tabel Q&A untuk masing-masing segmen *podcast* seperti di gambar 3.4. Di akhir presentasi, penulis akan menyertakan slide tambahan untuk tim manajemen sebelum mengakhirinya dengan penutup formal dan meminta revisi dari *supervisor*.

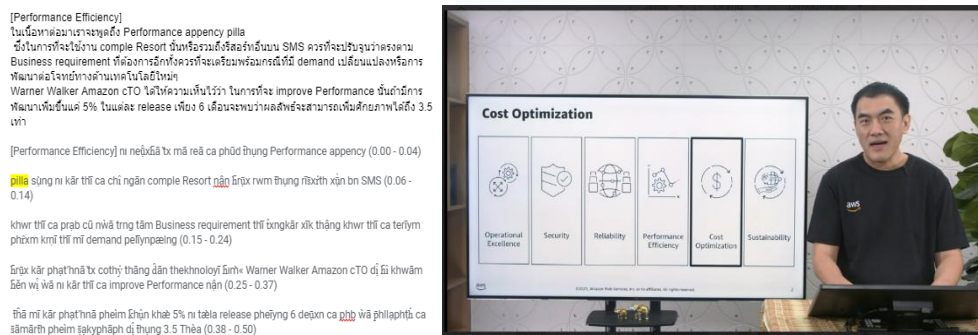


Gambar 3.5 Contoh *Slide Storyboard JHL Group* (Dokumentasi Pribadi)

Namun, ada beberapa proyek yang memerlukan kolaborasi dengan departemen lainnya. Contoh yang ditampilkan pada gambar 3.5 merupakan hasil pitch deck untuk proyek papan 3D *Anamorphic* JHL Group, yang akan ditayangkan selama empat perayaan yakni: Natal, Tahun Baru, Imlek, dan Ramadhan. Tugas penulis adalah melengkapi slide dengan penjelasan rinci mengenai masing-masing konten *storyboard*, yang nantinya akan didesain oleh mahasiswa lain yang dipimpin oleh *supervisor*.

Untuk *pitch deck* iklan *live-action*, penulis akan bekerja sama dengan sutradara, yang umumnya sudah memiliki sudut pandang terkait konsep iklan, baik dalam hal perancangan karakter maupun *mood* dan *tone* secara keseluruhan. Dari situ, *supervisor* akan menyarankan penulis untuk melengkapi atau menggabungkan konsep penulis dengan masukan dari sutradara.

### C) Post-Production



Gambar 3.6 Contoh Sinkronisasi Cuplikan Video (Dokumentasi Pribadi)

Dalam pengerjaan proyek AWS yang merupakan video pembelajaran tentang penggunaan server internal, penulis berperan sebagai asisten produser yang bertugas mengawasi progres kerja editor agar sesuai dengan *deadline* yang telah ditentukan. Selama proses tersebut, penulis tidak hanya memberikan notifikasi kepada editor terkait video yang belum diunggah ke *Google Drive* melalui grup *WhatsApp*, tetapi juga memastikan bahwa setiap video tidak memiliki kekurangan dalam efek *green screen*.

Selain itu, penulis juga menerima skrip dari pihak klien (Gambar 3.6) dan bertugas dalam menerjemahkan huruf Thailand ke Latin agar mudah dipahami dan mencatat durasi spesifik video per kalimat para pembicara serta melabeli kalimat atau kata yang tidak terdengar dalam video. Tugas ini bertujuan untuk mempermudah editor dalam merevisi cuplikan yang belum sesuai tanpa perlu memeriksa ulang skrip dari awal teks.

### **3.3 Kendala yang Ditemukan**

Kendala pertama yang penulis temui selama bekerja di PT Karya Gaza Utama (*Let's Start Production*) berkaitan dengan fasilitas yang tersedia ketika penulis dipanggil ke lokasi. Karena rumah produksi ini baru beroperasi sejak tahun 2019 dan terletak di kawasan perumahan, lokasi tersebut hanya menawarkan beberapa komputer di satu meja. Keterbatasan ini berdampak pada pengalaman kerja jumlah karyawan magang, terutama bagi mereka di divisi animasi dan DKV yang mengerjakan tugas di ruang digital.

Kendala kedua terjadi ketika penulis sedang mensinkronisasi audio untuk proyek video demo *AWS Well-Architected*. Karena pembicara menggunakan bahasa Thailand, terdapat beberapa video dimana mereka mengimprovisasi di luar skrip, dengan satu atau dua kalimat secara sengaja diabaikan. Kendala ini membuat penulis kurang yakin apakah video tersebut perlu disesuaikan dengan skrip yang telah dibagikan oleh klien atau justru sebaliknya.

Kendala ketiga baru terjadi di tengah pelaksanaan tugas video animasi dengan klien BUMA (Bukit Makmur Mandiri Utama). Meskipun tim PH dan klien sudah setuju dengan jadwal yang diterapkan, progres mulai tertunda karena klien ingin merevisi atau menambahkan adegan cerita. Hal ini mempengaruhi jadwal produksi, karena klien juga memiliki pekerjaan lain sehingga tim kesulitan mengetahui kapan kita bisa menerima konfirmasi terbaru untuk finalisasi *storyboard* pada 4 video pertama sebelum dapat melanjutkan ke tahap berikutnya.

### 3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk kendala pertama berkaitan dengan keterbatasan fasilitas komputer di kantor rumah produksi, produser umumnya menyarankan mahasiswa magang untuk membawa laptop pribadi mereka. Bagi mahasiswa yang mengalami kendala dengan laptop mereka, penggunaan komputer yang tersedia di lokasi masih diperbolehkan. Solusi ini berharap dapat memberikan fleksibilitas dalam pengerjaan proyek, memungkinkan mahasiswa untuk tetap produktif meskipun dalam kondisi yang tidak ideal.

Lalu, untuk permasalahan video demo *AWS Well-Architected*, penulis telah mendiskusikan hal tersebut kepada produser. Pada akhirnya, produser mendukung keputusan penulis dalam memanfaatkan fitur *Google Voice to Text* untuk pembicara yang mengimprovisasi di luar skrip. Tetapi, penulis juga melakukan perbandingan dengan skrip awal dari pihak klien untuk memastikan setiap kalimat yang diucapkan oleh para pembicara tidak jauh dari materi yang diinginkan.

Kendala terakhir terkait dengan progres video BUMA yang seharusnya difinalisasikan pada tanggal 7 November. Klien dan tim PH sepakat untuk mengadakan pertemuan di kantor guna membahas secara langsung revisi serta berbagai tambahan yang ingin dibuat minggu depan. Oleh karena itu, jadwal deadline untuk pengerjaan batch 1 dan 2 akan diubah berdasarkan masukan dari klien. Keuntungan lainnya adalah tim desainer sudah mencicil beberapa asset terlebih dahulu, sehingga tim hanya perlu menunggu perkembangan terbaru cerita.