

BAB III

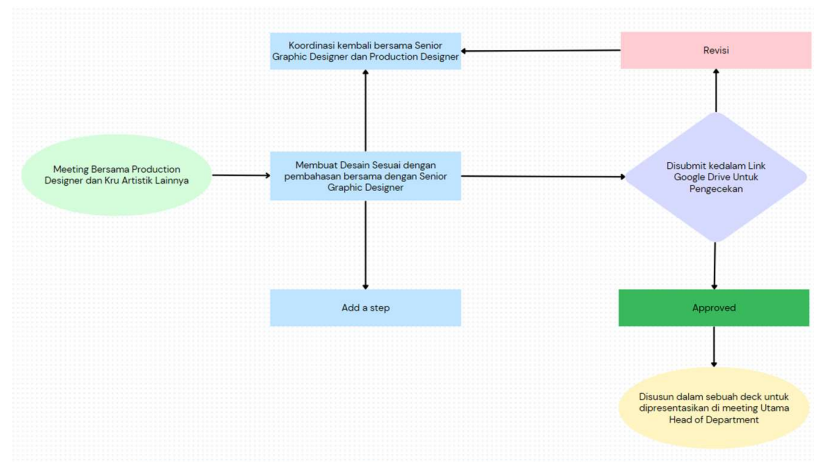
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Peran yang diambil oleh Penulis adalah Art Grafis, yang memiliki berbagai tanggung jawab seperti membantu Production Designer merealisasikan konsep artistik yang dituangkan dalam forum tim artistik. Lebih lengkapnya, Penulis membuat beberapa aset grafis seperti poster, animasi ponsel genggam, spanduk, stiker, dan lainnya. Ikut turut membantu dalam penataan set lokasi, dan berkolaborasi dengan Set Builder untuk ukuran dan membuat aset grafis sesuai dengan ukuran yang diberikan oleh pihak Set Builder.

Penulis bertanggung jawab penuh dengan atasan seperti Senior Desainer Grafis Irham Fauji, Art Director Wahyu Efata, dan Production Designer Ahmad Zulkarnaen. Prosedur kerja yang diberikan kepada penulis berlangsung sangat fleksibel, Penulis yang diarahkan untuk membuat beberapa aset grafis seperti Animasi dan Media cetak untuk dibahas di pertemuan selanjutnya. Setelah pembahasan, biasanya akan diarahkan untuk revisi atau dikirimkan ke Link Google Drive jika sudah siap digunakan. Pertemuan yang dilakukan tidak menentu namun pertemuan yang dilakukan bertujuan untuk masing masing divisi memberikan perkembangan mengenai tugas dan tanggung jawab masing masing dalam durasi jam 8 pagi hingga jam 6 sore.

Setelah revisi selesai dikirim, Penulis memasukkan hasil aset dalam sebuah deck yang dinamakan Graphic Deck, yang bertujuan untuk dipresentasikan pada meeting internal dengan Sutradara dan Produser beserta kru inti lainnya. Jika tidak ada revisi maka aset grafis siap digunakan dalam produksi film.



gambar 3.1. Bagan alur kerja Art Grafis dalam perusahaan Bart Bart

(sumber : arsip perusahaan).

Setelah masa Pra-produksi selesai, maka tim grafis akan mengikuti proses pengambilan gambar untuk membantu beberapa divisi lain seperti Art Standby dan Set Dresser untuk menambahkan aset grafis yang ditentukan langsung setelah melihat kekurangan di dalam set. Penulis membantu divisi lain sebagai tim Grafis dengan berjaga di set pengambilan gambar dengan membawa perangkat laptop, printer, beserta peralatan memotong kertas lain.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Tanggung jawab penulis sebagai Intern Graphic Designer dalam produksi Ikatan darah meliputi :

3.2.1. Membuat aset grafis dalam tahap pra-produksi

- Aset Grafis cetakan seperti spanduk, poster, flyer dan media cetak lainnya.

Poster, Flyer, dan media cetak lainnya diambil dari website gratis hak cipta di internet atau didesain sendiri oleh penulis melalui aplikasi Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator untuk keperluan dekorasi interior, eksterior set atau untuk menutupi merek - merek yang digunakan untuk properti. Hal ini dilakukan untuk melindungi hak cipta dari masing masing merek yang digunakan dalam film.

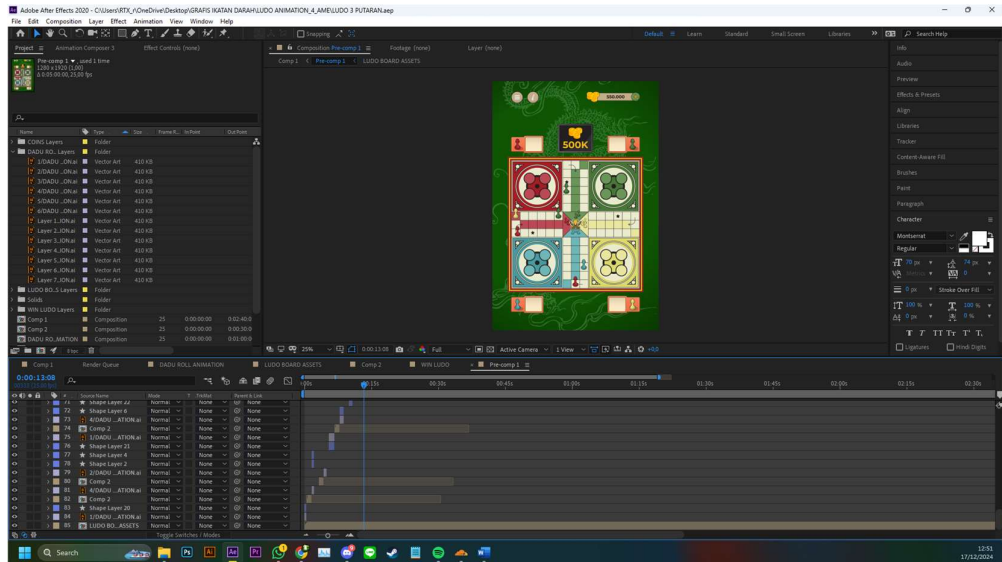
- Aset Motion Graphic seperti tampilan layar yang diperlukan dalam narasi.

Penulis membuat aset grafis bergerak untuk keperluan narasi dimana aktor menggunakan dan menampilkan permainan judi online yang nantinya akan dibuat untuk menang atau kalah sesuai dengan alur cerita. selain itu penulis juga membuat tampilan layar sebuah permainan papan ludo yang digunakan oleh empat orang aktor yang sedang bertaruh uang untuk bermain permainan papan tersebut.

Proses pembuatan aset grafis bergerak menggunakan aplikasi *Adobe After Effect* yang menggerakkan aset gambar yang sebelumnya dibuat dengan aplikasi *Adobe Illustrator*. Tahap – tahap pengerjaan aset gambar bergerak yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut :

- a. Mencari referensi dan berbagai sumber gambar lain di *website* referensi atau *website* pengunduh aset gambar gratis.
- b. Mulai mengerjakan aset gambar yang akan dianimasikan di *Adobe Illustrator* menggunakan *Pen Tool*.
- c. Memisahkan berbagai *Layer* dalam dokumen *Illustrator* agar dapat dianimasikan saat di *Import* ke dalam aplikasi *Adobe After Effect*,
- d. Mulai menganimasikan sesuai dokumen dari *Adobe Illustrator* dan referensi hasil animasi terakhir yang diinginkan
- e. Jika sudah dianimasikan dengan baik, mulai render melalui aplikasi *Adobe After effect* atau *Adobe Media Encoder*.
- f. Mengirimkan hasil jadi kepada *Supervisor* untuk revisi dan persetujuan.
- g. Jika ada revisi, mengubah Kembali di *Adobe After effect* dan merender ulang.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



gambar 3.2. Proses pembuatan Aset gambar bergerak untuk keperluan tampilan layar

(sumber : Data olahan penulis)

- Melakukan segala bentuk perancangan seperti mengukur permukaan, menentukan referensi, serta memberikan masukan untuk konsep grafis yang diperlukan dalam proyek.

Setiap aset grafis pasti memiliki ukuran, terlebih lagi untuk mengisi dan menutupi berbagai merek, papan jalan, bingkai foto, dan permukaan lainnya yang harus ditutupi. Penulis melakukan pengukuran menggunakan meteran untuk mengetahui ukuran pastinya secara akurat untuk didesain menggunakan aplikasi pengolah gambar.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



gambar 3.3. Hasil Design Cover-up, Sign, dan Stiker untuk set adegan film “Ikatan Darah”

(sumber : Data olahan penulis)

3.2.2. Mengikuti keseluruhan proses pengambilan gambar

- Berjaga dalam set dengan perangkat *laptop*, *printer*, beserta alat potongnya untuk keperluan grafis yang ditentukan secara spontan.

Hal yang membuat penulis merasa mendapatkan banyak pelajaran adalah pengalaman mengikuti keseluruhan proses pengambilan gambar, terutama dengan berjaga dengan perangkat laptop dan printer beserta kelengkapan lainnya seperti kertas HVS, kertas stiker, dan kertas foto.

- Menempelkan Grafis yang dicetak pada permukaan tembok, atau Furniture yang akan masuk ke dalam layar.

Penulis mempelajari berbagai ragam media yang dapat ditempelkan kertas grafis sesuai dengan permukaannya, untuk tembok tertentu menggunakan *spray mount* dan untuk tembok yang kokoh menggunakan selotip atau *double-tape*.

- Menghias Set menggunakan alat tulis seperti pena, spidol, atau alat tulis lainnya

Walaupun penulis tidak memiliki tulisan yang bagus, namun penulis mendapatkan beberapa kesempatan untuk mencetak dan melukis mural di tembok, mencoret - coret area sekitar jalanan menggunakan spidol dan mengisi tulisan tulisan di papan tulis putih.

- Melakukan proses *Aging* dengan memberikan aset grafis tampilan yang natural dan tidak seperti baru untuk memanipulasi pemahaman waktu dalam *set*.

Pada proses *aging*, penulis diberi tahu berbagai material untuk debu dan air keruh yang menggunakan bubuk plaster untuk ubin dan bedak putih sehingga mendapatkan warna dan tekstur yang diinginkan dalam visual. Selain mempelajari bahan - bahan, teknik untuk melakukan *aging* juga bisa dilakukan melalui aplikasi pengolah gambar dengan mengunduh beberapa tekstur secara online dan dicetak bersama dengan aset grafis sehingga memudahkan pekerjaan.

- Memiliki sikap selalu siap dan cepat dalam mengerjakan keperluan grafis dalam *set*.

Sebagai tim artistik, semua anggota diminta untuk memikirkan solusi dan memberikan hasil yang memuaskan secara cepat dan tepat agar tidak menghambat waktu proses pengambilan gambar, penulis harus menggelar printer dan alat alatnya di tempat yang aman dengan waktu yang cepat sehingga bisa langsung diberikan pada *set*.

3.2.3. Setelah proses pengambilan gambar selesai

- Mengumpulkan segala berkas dalam satu *folder* untuk pengarsipan
- Membuat *Graphic Release* untuk memberikan penjelasan kepada pihak luar berhubungan dengan Hak Kekayaan Intelektual.

3.2.4. Pekerjaan lainnya

- Membantu *Art Dresser* untuk *loading* dan *unloading* properti ke *basecamp* sementara di hotel produksi

Karena penulis masih awam dan baru dalam proses syuting layar lebar, penulis diajak untuk datang lebih awal dan mengikuti proses loading barang dari truk yang dibawa dari Jakarta ke dalam ruang hotel yang dipergunakan untuk mengumpulkan properti syuting.

- Membantu Standby dalam set jika proses grafis sudah selesai dan siap untuk di-shoot

Tidak hanya mencetak dan menempel, untuk mempercepat proses syuting penulis juga membantu untuk bersiaga dan cepat dalam me-reset adegan dan menjaga kontinuitas agar dapat di-take ulang.

- Mempelajari teknis - teknis pembangunan dan bahan-bahan material yang digunakan untuk keperluan set.

Bahan-bahan yang digunakan dalam produksi ini sangat beragam, untuk membuat jalanan yang aman untuk adegan *fighting*, tim artistik menggunakan *polyurethane* yang merupakan bahan plastik polimer yang empuk namun masih memiliki tekstur dan karakteristik yang serupa dengan aspal, selain itu ada proses membuat jaring laba-laba menggunakan *aseton* dan *styrofoam* yang dilarutkan dan diputar dengan alat bor sehingga dapat menyemprotkan jaring laba-laba yang realistis. Yang terakhir penulis belajar memahami bahan-bahan darah palsu menggunakan bahan yang aman, yaitu gula, tepung maizena, dan pewarna makanan merah yang dilarutkan dengan air.

3.3 Kendala yang Ditemukan

Penulis terus berproses dalam segala tahap produksi dari film *Ikatan Darah*, kendala yang penulis temui beragam, mulai dari ketidaksiapan penulis dalam menjaga tempo bekerja dari tim yang menyebabkan pekerjaan yang kurang efisien, kendala kedua berputar dalam proses kreatif dimana penulis merasa kurang puas dalam memberikan hasil yang cepat namun kurang tepat. Terjadi juga beberapa kejadian dimana penulis tidak memberikan hasil yang memuaskan dan lambat sehingga menghambat proses perancangan set syuting yang harus diambil alih oleh desainer grafis senior.

3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang penulis dapatkan dari proyek ini adalah pengembangan diri dan meningkatkan kesadaran sekitar saat sedang bekerja bersama tim. Mulai dari menerapkan kebiasaan untuk tidak malu bertanya dan jangan takut salah, pelajaran tersebut penulis dapatkan berdasarkan beberapa kesalahan yang penulis buat pada masa produksi. Untuk proses kreatif dalam grafis untuk film penulis belajar bahwa banyak hal tidak harus sempurna namun lebih baik mengejar kecepatan dan ketepatan bekerja dibanding estetika dalam beberapa kondisi. Setelah belajar dari pengalaman diatas, penulis berharap dapat bersaing dan semakin maju dalam bekerja di industri film. Pengalaman di atas tentu berharga karena tidak ada ilmu yang lebih penting dibandingkan ilmu yang didapat dari pengalaman pribadi.

