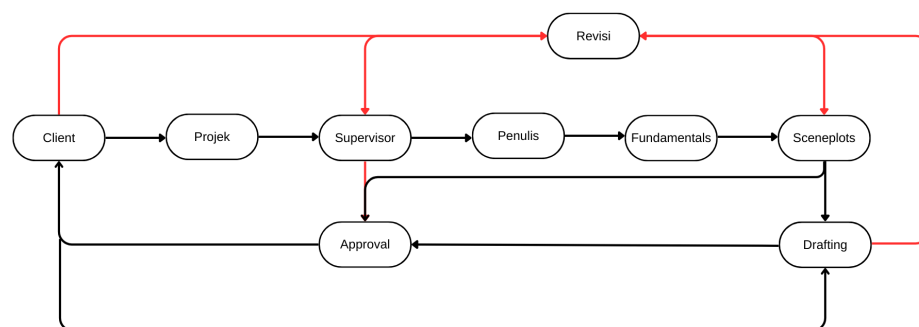


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Prosedur operasi standar yang diberikan Lele Laila mencakup alur kerja sebagai berikut:

1. Klien akan menawarkan projek ke supervisor, mereka akan berdiskusi sebelum projek diterima.
2. Projek diterima, supervisor akan mengadakan meeting dengan tim penulis. Penulis ikut dalam meeting ini mendapat koordinasi bagian yang dikerjakan. Tim penulis akan mulai menyiapkan kemauan klien dari tahap fundamentals hingga ke sceneplots.
3. Jika diberi approval oleh supervisor, maka projek akan diberikan ke klien. Jika tidak, direvisi ulang.
4. Jika klien setuju, kita akan memasuki tahap drafting, jika tidak kita akan memasuki tahap revisi.
5. Drafting akan dilihat supervisor, jika disetujui akan diserahkan ke klien. Jika tidak, akan melalui tahap revisi sampai disetujui supervisor.
6. Klien akan diberikan drafting, jika setuju, projek selesai. Jika tidak, proses drafting akan direvisi terus menerus sampai klien setuju.



Gambar 3.1 Bagan alur kerja

Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Sebagai mahasiswa magang menjadi asisten penulis naskah, serentetan tugas yang Penulis lakukan sebagai berikut: Membuat opsi logline yang cocok sesuai dengan ide cerita, membuat sinopsis dari cerita yang berusaha disusun dan mengisi form karakter, semua ini merupakan rangkaian dari fundamentals skripsi naskah film, di tahap selanjutnya Penulis menyusun *beat* dan *scene plots* dari cerita diuraikan menjadi poin-poin spesifik untuk naskah, dan tahap terakhir dari naskah, drafting, poin yang dibuat di *beats* ke *scene plots*, dilengkapi dengan dialog dan suasana. Revisi dilakukan berkali-kali hingga klien puas dan memfinalisasikan draft. Ini daftar pekerjaan yang Penulis lakukan di LeleLaila Management:

Tabel 3.2.1 Variabel Pekerjaan Magang

No	Tanggal Mulai	Tanggal Selesai	Tugas dan Proyek	Keterangan Proyek
1	01/07/2024	01/07/2024	<i>Meeting</i> internal <i>online</i> untuk briefing magang	Introduksi pekerjaan dan sistem koordinasi dalam perusahaan.
2	09/07/2024	12/07/2024	<i>Research</i> tentang series SJN	Mencatat alur, plot, observasi <i>twist</i> seperti apa yang disajikan dan genre horror yang ditampilkan dilayar.
3	11/07/2024	13/07/2024	Mengerjakan <i>Fundamentals</i> GJM	Mengerjakan <i>character sheet</i> , <i>logline</i> dan sinopsis GJM.
4	12/07/2024	12/07/2024	<i>Meeting</i> pertama SJN	Membahas alur proyek SJN mau dibawa kemana, dua ide kasar karakter utamanya dengan produser, sisanya diserahkan kepada tim penulis.
5	12/07/2024	16/07/2024	<i>Fundamentals</i> SJN	Mengerjakan <i>character sheet</i> , <i>logline</i> dan sinopsis SJN.
6	17/07/2024	17/07/2024	Revisi GJM	Merevisi naskah GJM atas instruksi dan poin-poin yang diberikan atasan.
7	29/07/2024	31/07/2024	<i>Fundamentals</i> DSM	Mengerjakan <i>character sheet</i> , <i>logline</i> dan sinopsis DSM dari

				catatan yang diberikan.
8	05/08/2024	05/08/2024	<i>Meeting Internal</i>	Membahas kinerja kerja anak magang, serta keluhan dan saran anak magang untuk perusahaan.
9	06/08/2024	07/08/2024	<i>Drafting DNN</i>	Menulis beberapa adegan di naskah, dari sc 1-12.
10	08/08/2024	08/08/2024	<i>Meeting PGL MD Entertainment</i>	Membahas direksi cerita dan alur mau dibawa kemana dengan tim kreatif.
11	12/08/2024	12/08/2024	<i>Meeting MD Entertainment</i>	Membahas direksi cerita dan alur mau dibawa kemana dengan tim kreatif.
12	13/08/2024	13/08/2024	<i>Meeting SJN</i>	Terjadi revisi sedikit dalam alur cerita dan karakter utama berganti.
13	13/08/2024	14/08/2024	Revisi SJN	Revisi dalam tahap <i>sceneplots</i> dan <i>fundamentals</i> sesuai catatan <i>meeting</i> .
14	14/08/2024	14/08/2024	<i>Meeting MD Entertainment</i>	Membahas direksi beberapa cerita proyek sekaligus antara LeleLaila dengan MD.
15	16/08/2024	16/08/2024	<i>Meeting MD Entertainment</i>	Membahas direksi beberapa cerita proyek sekaligus antara LeleLaila dengan MD.
16	21/08/2024	21/08/2024	<i>Meeting Offline SJN di Rapi Films</i>	Membahas direksi cerita dan alur mau dibawa kemana dengan produser, terjadi perombakan cerita besar-besaran.
17	21/08/2024	21/08/2024	MoM SJN	Catatan perubahan dan diskusi antara penulis naskah utama dengan produser.
18	22/08/2024	27/08/2024	Revisi <i>beat sequence</i> SJN	Mengerjakan perombakan besar-besaran dalam struktur dan urutan <i>beat sequences</i> .
19	01/09/2024	03/04/2024	Membantu penulisan dialog DNN	Menulis beberapa dialog drama untuk DNN.
20	09/09/2024	09/09/2024	<i>Meeting internal membahas SJN</i>	Membahas perombakan cerita lagi dengan penulis utama setelah <i>beats</i> direvisi.

21	17/09/2024	20/09/2024	Perombakan <i>fundamentals</i> SJN	Mengisi ulang character form SJN dan membuat sinopsis ulang.
22	18/09/2024	20/09/2024	<i>Research</i> efek pelet dan tahlilan, revisi <i>scene plot</i> SJN	Menulis apa saja yang diketahui tentang pelet dan tahlilan dari internet dan video. Revisi <i>scene plot</i> sesuai dengan perubahan <i>beats</i> .
23	19/09/2024	19/09/2024	<i>Meeting</i> MD Entertainment membahas PGL	Membahas direksi beberapa cerita proyek dan alur dengan tim kreatif.
24	26/09/2024	26/09/2024	<i>Meeting</i> MD Entertainment membahas INN	Membahas direksi beberapa cerita proyek dan alur dengan tim kreatif.
25	26/09/2024	01/10/2024	Mengerjakan <i>scene plot</i> SJN	Mengerjakan <i>scene plot</i> dari , sc 12-25, sc 28-46, sc 71-98.
26	01/10/2024	01/10/2024	<i>Meeting</i> MD Entertainment membahas PGL	Membahas direksi beberapa cerita proyek dan alur dengan tim kreatif.
27	9/10/2024	9/10/2024	<i>Meeting</i> Online MD Entertainment membahas PGL	Membahas direksi beberapa cerita proyek dan alur dengan tim kreatif.
28	10/10/2024	10/10/2024	<i>Research</i> untuk proyek KSH, menonton Youtube KSH dan film Amtyville	Menulis apa saja yang diketahui dari observasi video Youtube dan alur film yang diberikan.
29	11/10/2024	11/10/2024	<i>Meeting</i> Offline MD Entertainment membahas DNN	Membahas direksi beberapa cerita proyek dan alur dengan tim kreatif.
30	16/10/2024	16/10/2024	<i>Meeting</i> Online MD Entertainment membahas DNN	Membahas direksi beberapa cerita proyek dan alur dengan tim kreatif.
31	18/10/2024	18/10/2024	<i>Meeting</i> Offline MD Entertainment membahas DNN	Membahas direksi beberapa cerita proyek dan alur dengan tim kreatif.
32	18/10/2024	20/10/2024	Membuat PPT presentasi proyek KSH untuk MD Entertainment	Dari <i>research</i> kemarin, dikompilasi menjadi beberapa poin ke dalam PPT untuk dipresentasikan dan inkorporasikan dalam proyek baru.
33	23/10/2024	23/10/2024	<i>Meeting</i> Online MD Entertainment membahas DNN	Membahas direksi beberapa cerita proyek dan alur dengan

				tim kreatif.
34	23/10/2024	25/10/2024	<i>Research</i> Tarot, research KSH membuat rangkuman	Menulis apa saja yang diketahui dan observasi mengenai Tarot dan KSH, lalu dirangkum dalam satu dokumen.
35	27/10/2024	27/10/2024	<i>Meeting</i> internal SJN, notulensi	Menulis catatan minor dari penulis atas direksi produser setelah <i>update</i> kemarin.
36	01/11/2024	07/11/2024	Membuat <i>fundamentals & character form</i> untuk "MSN"	Revisi ulang proyek MSN di bagian logline, sinopsis dan <i>character form</i> .
37	04/11/2024	04/11/2024	<i>Meeting Online</i> MD Entertainment DNN	Membahas direksi beberapa cerita proyek dan alur dengan tim kreatif.
38	11/11/2024	11/11/2024	<i>Meeting Online</i> MD Entertainment DNN	Membahas direksi beberapa cerita proyek dan alur dengan tim kreatif.
39	12/11/2024	12/18/2024	Mencari cerita horror di sekolah untuk DNN	Membaca buku yang diberikan dan memberikan bagian-bagian cerita horror disana ke dalam kompilasi dokumen.

Selama proyek SJN, penulis melalui banyak rintangan. Penulis berpartisipasi dalam semua urutan kepenulisan naskah sebagai asisten penulis naskah. Dimulai dari pengembangan cerita, menulis *fundamentals*, menyusun *beat* dan *scene plots*, dan proses akhir dalam tahap menulis naskah, *drafting*. Koordinasi yang terjadi dalam tim kepenulisan adalah, dari tim utama penulis memberi instruksi bagian yang harus dikerjakan, sebagai anak magang, penulis mengubah ide kasarnya ke kalimat aksi dan menjadi ide yang lebih matang, lalu setelah itu baru disusuri oleh Supervisor. Proses revisi ini berjalan dalam setiap tahap oleh supervisor. Selain itu, terkadang penulis juga menghadiri meeting membahas film SJN secara *offline*, di PH Rapi Films, dengan produser dibalik film SJN dan supervisor.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Sebagai penulis naskah, ketika kita menulis sebuah naskah, yang sebenarnya kita lakukan adalah menceritakan sebuah kisah, termasuk motivasi dan niat para karakter, perubahan alur cerita, nada atau suasana cerita, serta genre dari cerita tersebut (Bauer, 2016). Dan Penulis dibimbing untuk melakukan hal tersebut dalam kerja magang ini. Kontribusi kreatif Penulis yang paling menonjol secara kreatif dalam proses kepenulisan naskah ini dituangkan ke dalam dialog yang merefleksikan drama dan sifat karakter yang berdialog, dan deskripsi setting suasana serta kejadian dalam naskah yang cocok dengan alur progresif cerita.

Pengalaman paling pertama penulis di proyek SJN adalah, turut serta *meeting online* membahas pengembangan ide cerita SJN, yang merupakan lanjutan dunia dari serial Sijin (2023), dengan produser film dan supervisor. Selama meeting, penulis mencatat notulensi, ide-ide apa saja yang dilontarkan dan menyusunnya secara rapi di akhir pertemuan, sebelum diserahkan ke supervisor.

Penulis menunggu arahan dari supervisor sebelum mengerjakan *fundamentals*. *Fundamentals* yang terdiri dari *character sheets*, *loglines* dan sinopsis, termasuk dalam *pre-script documents* (Hueth, 2019). Setelah diberi instruksi bagaimana cerita akan dibentuk, penulis membuat logline, sinopsis satu halaman dan satu paragraf, mengisi *character sheet*. Proses ini berulang selama tiga kali karena revisi, karakter utama diubah sebanyak tiga kali.

Di tahap berikutnya pembentukan *beats sequence*. Disini naskah film mulai terbentuk, menjadi dimensi yang nantinya akan mengontrol alur cerita (Mouëllic, 2013). Penulis mengikuti instruksi supervisor atas ide apa yang ingin dituangkan dalam *8 beat sequences*, lalu Penulis berusaha menuangkannya ke poin-poin yang dimiliki setiap beat. Ide horror yang dituangkan seputar keluarga dan dendam ini dijadikan Penulis ke dalam deskripsi aksi atau suasana di poinnya. Lewat poin-poin *beats*, Penulis juga menyusun kronologi cerita yang berusaha dirangkai naskah. Kemudian, di tahap *scene plot*, penulis menguraikan poin menjadi kalimat aksi, yang disusun untuk membentuk keseluruhan naskah.

Penulis menunggu *approval* dari supervisor, sebelum masuk ke tahap *drafting*. Di tahap ini, kalimat aksi dan deskripsi penulis di scene plot, berubah menjadi kalimat aksi dengan dialog antar karakter. Banyak perombakan kecil-kecilan yang terjadi, namun di akhir terjadi perombakan besar-besaran karena keseluruhan cerita diganti lima puluh persen.

Awal-awal dari menulis logline, Penulis biasa kesusahan menentukan logline, namun saat berada di LeleLaila Management, Penulis dituntut cepat. Dari beberapa projek, yang terutama SJN, Penulis dilatih untuk menjadi lebih cepat menentukan keputusan dan lebih cermat menentukan plot yang akan disajikan ke layar lebar. Penulis membuat ulang logline dan *fundamentals* sebanyak tiga kali secara total.

Awalnya hanya revisi minor, berganti POV, namun inti cerita masih sama, sehingga Penulis hanya mengganti minor details dalam sinopsisnya. Namun direvisi yang ketiga, semuanya dirombak ulang, konsep ide cerita masih sama, namun terjadi pergantian POV, pergantian sifat karakter, penambahan karakter dan perubahan alur jalan cerita selain satu sequence. Penulis pun merombak ulang *character sheet* yang sudah ada, sekitar enam karakter dibuat ulang dan dalam *time frame* yang sangat singkat sekitar dua hari. Ada yang berganti umurnya dan berubah menjadi protagonis, yang tidak berganti hanya antagonisnya, perubahan terjadi membuat cerita semakin berdrama disamping horror.

Karena banyak revisi yang terjadi, maka *beats* dan *sequence* yang sudah dibuat penulis sebelumnya tidak bisa dipakai. Awalnya *beats* dan *sequence* yang penulis buat berasal dari ide cerita dan poin-poin yang disampaikan supervisor Penulis, lalu Penulis coba bagi ke dalam bagian cerita mana yang tepat untuk ini disusun. Ketika di perombakan besar-besaran, *beats* dan *sequence* yang ada berubah total dari yang awalnya Penulis tulis. Harus Penulis akui, Penulis sedikit keteteran dan tidak tidur ketika mengerjakan ini karena revisi yang banyak sekali dari *supervisor* dan *deadline* yang ketat.

Ketika *beats* dan *sequence* diubah, maka *sceneplots* juga berubah. *Sceneplots* yang Penulis tulis sebelumnya dimulai lagi dari nol. Penulis awalnya ijin karena ada acara di akhir minggu, dan seharusnya akhir minggu memang libur

di waktu itu. Namun Penulis mendapat *deadline* dadakan dengan waktu hanya lima hari, Penulis melengkapi *sceneplots* yang sudah dibagi dengan supervisor, diubah dari *beats* menjadi suasana dan kata aksi yang tepat untuk dijadikan cerita yang lengkap di proses *drafting* nanti.

Draft skenario juga sudah pasti berubah total, input kreatif Penulis dalam seluruh proses ini, paling banyak ada dalam proses *drafting*. Di proses ini, Penulis paling banyak menuangkan interpretasi suasana dan dialog. Ketika perombakan besar terjadi, Penulis harus membuat ulang dialog dan *deadline* yang diberikan Rapi Films rata-rata sangat sempit. Penulis juga ingat, proses ini hanya diberikan waktu sekitar lima hari. Sehabis Penulis selesaikan, supervisor akan melihat secara keseluruhan. Penulis lumayan senang, melihat hasil akhirnya, beberapa input Penulis sama sekali tidak direvisi atau berubah sedikit dan ada di naskah seutuhnya.

Dari pengalaman ini Penulis banyak belajar untuk menjadi penulis naskah, harus cekatan, waktu yang mudah diadaptasikan dan cermat. Komunikasi dalam tim juga harus sangat dijaga, Penulis belajar banyak tentang koordinasi dan mendengar dalam tim.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan penulis selama proses menulis film SJN, sebagai asisten penulis naskah adalah sebagai berikut:

- 1) Tenggat waktu yang padat dan singkat, sebagai asisten penulis naskah di proyek film SJN dan tim yang tergolong kecil berisi tiga orang, terdiri dari Penulis dan dua supervisor, Penulis harus memenuhi tenggat waktu singkat dari produser, dengan *workload* yang cukup banyak.
- 2) Keinginan produser yang berubah-ubah dengan cepat, perombakan cerita terjadi sebanyak tiga kali karena produser meminta hal yang berbeda dari yang didiskusikan, ketika sebagian besar proses telah selesai.
- 3) Kerja menunggu *update* proyek dari supervisor dan pihak PH.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Penulis menemukan beberapa solusi atas permasalahan yang penulis uraikan di atas:

- 1) Ketika tidak ada *update* dari salah satu proyek, anggota di tim tersebut dapat dikerahkan ke proyek tim lain. Sehingga tenggat waktu yang singkat dapat diatasi dan beban *workload* dapat dikurangi. Dan jika proyek yang diberikan supervisor belum update, ada proyek lain yang dapat dibantu.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA