



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

Posisi penulis berada ditim kreatif divisi sinematografi dan fotografi. Selama proses kerja, penulis dibimbing oleh CEO *Think Icon Pictures* yang memberikan instruksi dan pekerjaan kepada penulis.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama masa kerja magang, penulis telah membuat sebuah film pendek MOS berjudul *Giving*. Penulis sebagai bagian dari divisi sinematografi mengerjakan apa yang biasa dikerjakan oleh sinematografer. Mulai dari pembuatan ide sampai tahap akhir yaitu *editing*. Penulis tidak hanya membuat film pendek saja, penulis juga memotret untuk produk minuman. Berikut rincian pekerjaan yang dilakukan penulis:

Tabel 3.1 Rincian Pekerjaan Penulis

Maret	
28	Perkenalan dengan <i>Think Icon Pictures</i> dan tim Perkenalan divisi <i>creative</i> oleh <i>creative manager</i> Makan bersama
April	
1	<i>Briefing Project Short Movie MOS "Giving"</i> Memberi masukan mengenai cerita
2	<i>Briefing Project Short Movie MOS "Giving"</i> Memberi masukan mengenai cerita
3	Penulisan <i>script Short Movie MOS "Giving"</i>
4	Penulisan <i>script Short Movie MOS "Giving"</i>
7	Penulisan <i>script Short Movie MOS "Giving"</i>
8	Revisi <i>Script</i>

	9	Meeting Perdana + Pembentukan tim produksi
	10	Membantu membuat <i>Storyboard</i>
	11	Membantu membuat <i>Shotlist</i>
	14	Datang <i>casting</i> di sekolah SD Unike
	15	Datang <i>casting</i> di sekolah SD Unike
	16	<i>Hunting</i> Lokasi
	21	<i>Reading</i>
	22	Membantu mencari kostum, <i>art</i> , properti
	23	Membantu mencari kostum, <i>art</i> , properti
	24	<i>Rehearsal</i>
	26	<i>Shooting</i>
	27	<i>Shooting</i>
	29	<i>Editing + sound post production</i>
	30	<i>Editing + sound post production</i>
Mei	2	<i>Briefing Project Photo Product</i> KO HI (Bubble Tea)
	5	<i>Meeting</i> konsep
	6	<i>Meeting</i> konsep
	7	Cek lokasi Foto di Apartment Beleza
	8	Pencarian art + prop
	9	<i>Photoshoot</i>
	12	<i>Briefing</i> film panjang sekolah "Muridku Guruku"
	13	<i>Meeting</i> dengan klien
	14	<i>Reading</i> novel
	16	<i>Reading</i> novel
	19	Wawancara dengan penulis novel
	20	Wawancara almuni sekolah
	21	Wawancara almuni sekolah
	22	Riset sekolah
	23	Riset sekolah
	26	Riset sekolah
28	<i>Meeting</i> hasil wawancara + riset	

3.3. Uraian Pelaksanaan Magang

Selama praktek magang berlangsung, penulis mendapatkan kesempatan membuat *script*, bertemu langsung dengan klien, *meeting* dengan klien, mencari aktor, mencari lokasi, menjadi *talent coordinator*, membuat *behind the scene*, mengedit video dan foto, membuat musik, mengatur lighting dan memotret.

Penulis hanya akan membahas pekerjaan yang diselesaikan dengan baik dan mendapatkan hasil yang memuaskan.

1. Film Pendek *GIVING*

Film pendek ini dibuat bertujuan untuk kegiatan yang diadakan sekolah dasar Yunike, Film ini bercerita tentang Budi seorang anak laki-laki berumur 9 tahun yang sering terlambat masuk kelas. Suatu pagi Pak Bambang guru matematika yang tegas dan disiplin sedang membagikan ulangan matematika. Namun, lagi-lagi Budi terlambat masuk kelas. Ketika namanya dipanggil, Budi baru berjalan masuk ke dalam kelasnya. Dengan kepala tertunduk malu Budi dimarahi Pak Bambang di depan teman-teman sekelasnya. Pak Bambang membacakan nilai ulangan matematika Budi yang mendapat nol. Teman-teman satu kelas menertawakan Budi yang terlambat dan mendapatkan nilai ulangan nol. Budi dihukum Pak Bambang berdiri di depan kelas dan harus membersihkan kelas setelah pulang sekolah. Budi tampak kesal dan marah kepada Pak Bambang. Setelah menjalankan semua hukumannya, Budi bersiap-siap pulang. Namun, tiba-tiba hujan turun. Budi menunggu di depan kelas sampai hujan reda. Alangkah terkejutnya Budi ketika sedang berdiri ada orang yang memayunginya. Ternyata orang tersebut adalah Pak Bambang, Budi kaget karena guru yang menghukumnya peduli padanya. Tidak hanya memayungi, Pak Bambang juga memberikan buku latihan matematika untuk Budi.

Pada film ini penulis memulai pekerjaan dengan membantu menambahkan ide, membantu membuat *storyboard*, membuat *script*, mencari lokasi, membantu mencari aktor, menjadi *talent coordinator*, merekam *behind the scene*, membantu *editing* dan membuat *scoring*.

a. Pra Produksi

Penulis mendapatkan pekerjaan sebagai *talent coordinator* untuk pertama kalinya. Pada film ini, seorang *talent coordinator* menjemput para *talent* agar sampai ke lokasi *shooting* tepat waktu. Karena *talent* yang digunakan adalah anak-anak dalam jumlah yang banyak, penulis menyewa kendaraan umum untuk menjemput para *talent*. Penulis harus bertanggung jawab terhadap para *talent*, oleh sebab itu saat akan menjemput dan mengantar para *talent*, penulis selalu mengabsen agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. *Talent Coordinator* juga harus bisa menjaga *mood* para *talent* agar tidak merasa bosan saat *shooting* berlangsung. Penulis cukup beruntung karena *talent* didampingi orang tua mereka.



Gambar 3.2 Penulis mengabsen para *talent*

(Dok. Pribadi)

Pada tahap pra produksi penulis juga membuat *script*. *Script* yang dibuat mengalami satu kali perubahan saja. Penulis membuat *script draft* 1 kemudian diserahkan kepada pembimbing magang untuk dilihat apakah akan ada perubahan atau tidak. Pada *script draft* 1, tidak ada *scene* yang berada di kamar tokoh. Pembimbing menginginkan ada *scene* yang berada di kamar sehingga penulis merubah *script*. Pembimbing setuju pada *script draft* 2 dan tidak ada perubahan lagi. Penulis juga membuat 3D *Dimensional Character*.

Tabel 3.33D *Dimensional Character.*

	Budi	Pak Bambang
Fisik	<ul style="list-style-type: none"> • Umur : 7-10 tahun • Warna kulit : sawo matang • Rambut : hitam berponi • Tinggi : 110-125 cm • <i>Fashion Style</i> : rapih dan bersih • Postur : kurus 	<ul style="list-style-type: none"> • Umur : 33- 37 tahun • Warna kulit : sawo matang • Rambut : hitam berponi • Tinggi : 160-175 cm • Fashion Style : rapih dan bersih • Postur : tidak terlalu kurus
Psikologis	<ul style="list-style-type: none"> • Optimis • Imajinasi kuat • Tidak tempramen • <i>Introvert</i> • Bertanggung jawab • Mau bekerja keras 	<ul style="list-style-type: none"> • Optimis • Tegas • Tidak tempramen • Extrovert • Bertanggung jawab • Mau bekerja keras • Memiliki jiwa kepapak-bapak an
Sosiologis	<ul style="list-style-type: none"> • Berasal dari keluarga menengah • Masih duduk di bangku sekolah dasar • Dapat berbahasa Indonesia baik dan benar • Pandai berkomunikasi dengan oranglain 	<ul style="list-style-type: none"> • Berasal dari keluarga sederhana • Memiliki pengetahuan mengajar • Dapat berbahasa Indonesia baik dan benar • Pandai berkomunikasi dengan oranglain • Memiliki kegemaran membaca buku

b. Produksi

Dalam tahap produksi, selain menjadi *talent coordinator*, penulis juga merangkap menjadi *behind the scene*. Hal ini menjadi kendala karena sebagai *talent coordinator* harus menjaga *mood* para *talent* agar tidak bosan. Penulis menyiasatinya dengan merekam *behind the scene* ketika para *talent* sedang *shooting* semua. Sehingga dua pekerjaan ini dapat penulis selesaikan dengan baik.

c. Pasca Produksi

Penulis juga terlibat dalam proses *editing* dan membuat *scoring*. Pada tahap *editing*, penulis hanya melihat dan memberikan saran kepada editor. Setelah selesai mengedit, penulis membuat *scoring* dengan menggunakan instrument gitar. Penulis merasa film tersebut lebih cocok menggunakan gitar sebagai *scoring*.



Gambar 3.4 Penulis membantu *editing*
(Dok. Pribadi)

2. Foto Produk

Penulis mendapatkan pekerjaan untuk membuat foto produk minuman bernama KO HI. Penulis melakukan *briefing project* dengan klien kemudian membicarakan konsepnya. Setelah itu penulis mengecek lokasi untuk foto di apartemen Beleza.



Gambar 3.5 Produk KO HI

KO HI merupakan produk minuman *bubble* seperti *Chat Time*, *Hop Hop*. Produk minuman ini baru pertama kali dipasarkan ke publik sehingga diminta dibuatkan foto produk untuk promosi. Pada *project* ini, penulis tidak hanya memotret produknya saja melainkan mengatur lampu ke arah objek. Foto produk tidaklah semudah memotret model. Pengaturan cahaya harus tepat agar produk yang difoto menjadi menarik. Penulis mengalami kesulitan saat mengatur lampu. Kemasan produk minuman KO HI menggunakan gelas plastik sehingga cahaya akan memantul jika ditembakkan ke produk. Penulis mencoba-coba sampai akhirnya berhasil mengarahkan lampu agar cahayanya tidak memantul.

3. *Project Film Panjang*

Pada *project* ini, dikarenakan waktu magang sudah habis, tugas yang dilakukan penulis hanya sampai pada tahap pra produksi. Namun, walaupun waktu magang sudah habis, penulis masih melanjutkan mengerjakan *project* film panjang ini.



Gambar 3.6 Penulis *Meeting* dengan Klien



Gambar 3.7 Penulis *Meeting* dengan Klien



Gambar 3.8 Riset Sekolah

Penulis melakukan *briefing* dan meeting dengan klien untuk mengetahui *project* apa yang akan diberikan. Pekerjaan yang diberikan adalah *project* film panjang tentang sekolah Lemuel yang pada bulan Februari 2015 ulang tahun yang ke 45 tahun. Penulis diminta untuk mengisahkan cerita mengenai kejadian dari awal sekolah terbentuk sampai sekarang. Film yang akan dikerjakan mengadaptasi dari sebuah novel yang dibuat oleh kepala sekolah Lemuel.

Penulis mulai membaca novel untuk memahami dan mendalami cerita yang akan dibuat. Setelah selesai membaca, penulis melakukan wawancara dengan pembuat novel dan alumni sekolah yang terlibat dalam cerita di novel tersebut. Selesai wawancara dilakukan penulis melakukan riset terhadap sekolah yang akan menjadi lokasi *shooting*.

3.4. Kendala yang Ditemukan

Selama proses kerja magang menjadi bagian tim kreatif di *Think Icon Pictures*, terdapat kendala dalam pekerjaan. Penulis harus lebih mengeluarkan ide-ide kreatif dan bisa bekerja diposisi apa saja. Kendala lain yang ditemui penulis

adalah penulis harus bisa meyakinkan klien agar konsep yang telah dibuat bisa diterima dengan baik. Hal ini cukup menjadi kendala karena penulis kurang bisa meyakinkan orang melalui perkataan. Sehingga penulis mengalami kesulitan untuk meyakinkan klien mengenai konsep yang sudah dibuat.

3.5. Solusi Atas Kendala Yang Ditemukan

Karena adanya kendala yang ditemukan, maka penulis berusaha untuk mencari solusinya. Penulis kurang bisa meyakinkan klien dengan omongan, maka penulis mengatasinya dengan menunjukkan konsep itu dengan contoh yang sudah ada dan memberi gambaran mengenai konsep tersebut. Penulis juga banyak belajar dari teman-teman di tempat magang yang sudah biasa melakukan *meeting* dengan klien. Sehingga sedikit demi sedikit penulis mulai memahami trik bagaimana cara meyakinkan klien.

