



### **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

Dalam praktek kerja magang ini penulis ditempatkan dalam tim kreatif sebagai *director of photography* dalam pembuatan film dokumenter *indie games Survival of Funnest*. Pembuatan film dokumenter *indie games* ini disutradarai oleh Natalia Depita dan bekerja di bawah naungan *supervisor* Yunita Riris yang sekaligus berperan sebagai *Managing Director*. *Managing Director* sendiri bertugas memberikan arahan kepada setiap divisi dan mengatur seluruh kegiatan operasional *games*.

Penulis setiap minggunya harus mempresentasikan perkembangan *footages* pilihan kepada Yunita Riris selaku *Supervisor* dan *Managing Director* Gambreng Games. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana proses pengerjaan film dokumenter ini berjalan.

Dalam berkordinasi satu dengan lainnya tim Gambreng Games mempergunakan media sosial Facebook dan Dropbox untuk saling bertukar informasi dan berbagi data penting mengenai proses pengerjaan *games* yang sedang dikerjakan. Hal ini cukup efektif dijalankan karena dirasa cukup memudahkan para anggotanya untuk bisa tetap berhubungan dan saling berkomunikasi tanpa harus mereka berada di studio setiap hari.

Sama halnya dengan Facebook dalam grup Gambreng Games terdapat beberapa *files* mengenai proses pengerjaan film dokumenter *indie games Survival of Funnest*. Diantaranya pertama-tama menyusun konsep awal ide cerita yang diinginkan. Lalu penyusunan *script* yang terus berkembang, kemudian ada *timeline* produksi Gambreng Games dan *shotlist* yang telah dibuat berdasarkan *script*.

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

#### 3.1. Kegiatan Kerja Gambreng Games

No	Project	Tanggal	Keterangan
1	Dokumenter Survival of Funnest	8-15 Februari 2014	Mempersiapkan konsep awal dokumenter <i>Indie Games</i>
2		17-25 Februari 2014	Membuat konsep dasar yang telah disepakati bersama  Melakukan riset tentang <i>Indie Games</i> sendiri itu apa
3		26 Februari-4 Maret 2014	Mencari refrensi dengan menonton beberapa film tentang <i>Indie Games</i>  Membuat <i>timeline</i> kerja
4		5-12 Maret 2014	Riset  Membuat <i>shotlist</i>  Membuat <i>storyboard</i> berdasarkan <i>shotlist</i>
5		13-22 Maret 2014	Riset ke Toge Production  Menentukan jadwal shooting dengan Toge
6		25 Maret – 5 April 2014	Melakukan peminjaman peralatan <i>shooting</i>  <i>Shooting</i> awal

			Melakukan wawancara dengan beberapa narasumber
7	Company Profile Datsun Rising Star	7-12 April 2014	Riset mengenai datsun  Membuat konsep  Shooting
8	Dokumenter Survival of Funnest	15-22 April 2014	<i>Shooting</i> di Toge <i>Production</i>  Wawancara dengan Chris Antoni selaku pendiri Toge <i>Production</i>
9		23-30 April 2014	<i>Shooting</i> final di studio Gambreng Games  <i>Preview footage</i>  Melakukan transkrip <i>footage</i> wawancara dan <i>insert</i> .
10		1-11 Mei 2014	Editing  Pembagian <i>footage</i> perfolder  Membuat satu <i>sequence</i> sebagai opening
11	Dokumenter Survival of Funnest	12-20 Mei 2014	Editing  Mencari refrensi musik <i>games</i>  Mencocokkan <i>footage</i> yang diedit apakah sesuai dengan <i>script</i>  Preview dengan <i>Managing Director</i>

12		13–26 Mei 2014	Editing  Memasukan musik <i>games</i> dan <i>scoring</i> yang telah dibuat oleh <i>sound Designer</i>  <i>Preview</i> hasil editan dengan persentase 70%  Melakukan <i>mixing</i> dan <i>Coloring</i>
----	--	-------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam praktik kerja magang ini penulis mempunyai tiga tahapan kerja. Diantaranya penulis harus mengenali terlebih dahulu struktur dan cara kerja dari Gambreng Games itu sendiri, kedua melaksanakan setiap pekerjaan yang di limpahkan kepada penulis. Terakhir penulis membuat laporan praktik kerja magang selama menjalankan proses kerja di Gambreng Games.

#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan

Di Gambreng Games penulis mendapatkan satu *project* film dokumenter mengenai *indie games* yang dalam tahap pembuatannya penulis membutuhkan pengenalan lebih dalam mengenai kegiatan yang berada dalam Gambreng Games itu sendiri. Kedua berupa *video company profile* Gambreng Games dalam mengikuti ajang *entrepreneur Datsun Rising Star*.

Penulis diberikan tanggung jawab besar dari Bu Riris untuk bisa menyelesaikan dua *project* ini dengan waktu yang telah ditentukan. Penulis mendapatkan kepercayaan untuk mengerjakan *project* ini mengingat penulis merupakan mahasiswa desain komunikasi visual peminatan *cinematography* yang setidaknya penulis mempunyai dasar mengenai pembuatan film dan *video company profile*. Penulis dalam pembuatan dokumenter ini bekerja dalam divisi kreatif sebagai *director of photography* di bawah naungan Bu Riris dan Pak

Dodick. Dalam dua *project* ini penulis bekerjasama dengan Natalia Depita selaku sutradara, Dimas Agni selaku *Sound Designer*, dan Jenifer selaku *Editor*.

Setiap pekerjaan yang penulis kerjakan setiap minggunya harus penulis konsultasikan kepada Bu Riris untuk melihat sejauh mana perkembangan *project* yang dikerjakan. Apabila ada revisi penulis harus segera merevisinya dalam kurun waktu kurang dari satu minggu sampai pada akhirnya *project* itu selesai penulis harus menyerahkan *project* tersebut kepada Bu Riris dan Pak Dodick. Dalam pembuatan film dokumenter mengenai *indie games* ini penulis menggunakan tiga tahapan kerja yaitu *pra* produksi, produksi, *post* produksi.

#### **3.3.1.1. Pra Produksi**

Dalam tahapan ini penulis sebagai divisi kreatif tepatnya sebagai *director of photography* bertugas membantu sutradara dalam menyiapkan segala keperluan yang dibutuhkan dalam produksi film dokumenter mengenai *indie games* ini. Pekerjaan penulis selama proses pra-produksi menjadi *director of photography* antara lain :

1. Membuat konsep dasar bersama sutradara mengenai *indie games*
2. Melakukan riset keberbagai *user* maupun bertemu dengan seorang *developer games*
3. Mencari refrensi film mengenai *indie games*
4. Membuat *shotlist* sesuai dengan *script*
5. Membuat *storyboard* berdasarkan *shotlist*.

Sebagai seorang *director of photography* penulis diharuskan untuk selalu berkordinasi dengan sutradara mengenai hal teknis maupun non-teknis seperti pengambilan gambar, penempatan subjek, pendekatan dengan narasumber, dan berdiskusi dengan sutradara mengenai pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber.

### 3.3.1.2. Produksi

Produksi merupakan proses dimana film dokumenter ini berlangsung. Pada tahapan ini semua proses dari pra-produksi harus sudah siap dan matang karena pada proses produksi berjalan semua gambaran visual harus dapat terealisasi dengan baik sesuai dengan perencanaan yang dibuat pada saat pra-produksi. Dalam setiap pengambilan gambar penulis tidak terlalu terpaku terhadap *script* dan *shotlist* yang ada namun lebih kepada penulis menangkap gambar-gambar yang lebih spontanitas yang penulis ambil disela-sela *break shooting*. Sebagai seorang *director of photography* dalam proses produksi pekerjaan yang penulis lakukan antara lain :

1. Fokus terhadap pengambilan gambar baik secara komposisi kamera maupun penempatan subjek yang tepat
2. Mempersiapkan semua peralatan shooting yang akan digunakan
3. Selesai *take* penulis *me-review* ulang kembali *footages* yang diambil apakah sesuai dengan keinginan sutradara
4. Memastikan suara narasumber maupun *ambiance* yang diambil itu jernih. Penulis dalam hal pengambilan suara menggunakan dua cara pertama menggunakan *mic-recorder* yang terpasang bersama kamera dslr, cara kedua penulis menggunakan *voice recorder* dari *smartphone* untuk menangkap suara narasumber pada saat melakukan wawancara.



Gambar 3.1. Behind The Scene Survival of Funnest

Dokumentasi Pribadi

### 3.3.1.3. Post Produksi

Post produksi dimana proses shooting telah selesai dijalankan dan memasuki tahapan editing. Pada tahap ini penulis bersama dengan sutradara melakukan penyortiran *footage* dan melakukan *transkrip* hasil wawancara secara manual dengan cara menuliskannya disebuah *sticky note*. *Transkrip* dilakukan dengan menuliskan keterangan kode video, lokasi dimana video tersebut diambil dan keterangan gambar pada video. Selanjutnya setelah proses *transkrip* selesai penulis dan sutradara melakukan editing bersama dikarenakan belum adanya editor yang direkrut oleh sutradara.

Dalam mengatasi hal ini penulis dan sutradara membagi tugas untuk membuat satu *sequence* opening sesuai dengan interpretasi penulis. Dalam tahap editing ini penulis mengalami kesulitan dalam menentukan pembukaan yang sesuai dengan film dokumenter mengenai *indie games* ini. Selesai melakukan editing awal penulis dengan sutradara melakukan *preview* hasil editing awal kepada Bu Riris. Setelah melakukan *preview* banyak masukan yang diberikan kepada tim kreatif untuk lebih

mengembangkan kembali *footages* yang diambil , mencoba untuk fokus terhadap subjek.

Dari hasil preview dengan Bu Riris pada akhirnya tim kreatif menentukan editor yang sesuai dengan sutradara untuk menangani editing dokumenter mengenai *indie games* ini. Penulis, sutradara, dan editor melakukan diskusi mengenai alur cerita, pengenalan subjek, tempo editing yang sesuai dengan film dokumenter ini. Pekerjaan yang penulis lakukan pada tahap post produksi hanya sampai pada mensortir *footages* yang akan dipilih hingga men-*transkrip* setiap *footages* wawancara maupun *insert* setiap adegan. Selebihnya untuk tahap editing penulis menyerahkan kepada editor dengan arahan dan acuan dari sutradara mengenai akhir film *survival of funnest*.

### 3.3.2 Kendala Yang Ditemukan

Dalam proses praktik kerja magang, penulis menemui kendala pada saat mensortir *footages* yang akan dipilih karena banyaknya *footages* yang diambil penulis dan sutradara harus mem-*preview* satu persatu setiap *footages*. Ada sekitar tiga ratus *footages* dokumenter yang harus penulis dan sutradara kerjakan sehingga memakan waktu yang cukup lama untuk bisa menyelesaikannya.

Kendala lainnya yang penulis alami adalah pada saat *transkript footages* yang akan dipilih dan diedit. Penulis dan sutradara melakukan *transkript footages* dengan hanya memilih yang sekiranya sesuai dengan *script* dan mencampurkannya kedalam satu folder. Hal ini ternyata bukannya mempermudah penulis dan sutradara dalam mensortir *footages* tapi malah menyulitkan penulis untuk menentukan *footages* mana saja yang akan dipakai pada saat editing nanti. Cara ini pun ternyata memakan waktu yang cukup lama dan memperlambat penulis dan sutradara dalam tahap editing.

### 3.3.3 Solusi Atas Kendala Yang Ditemukan

Dengan adanya kendala yang penulis alami dalam mensortir *footages* yang ada, pada akhirnya penulis dan sutradara mencoba bertanya kepada beberapa teman dan dosen mengenai cara untuk mempermudah penulis dalam mensotir *footage*. Penulis mendapatkan solusi yaitu dengan menuliskannya secara manual di *sticky note* setiap adegan yang diambil yang sebelumnya telah dipisahkan per-tanggal dan per-adegan yang diambil. Serta memisahkan satu folder wawancara berdasarkan topik yang dibahas. Maka dari situ akan ditemukan runtutan cerita dengan alur yang jelas tanpa penulis harus *mem-preview* secara berulang-ulang video yang sama. Sehingga mempermudah penulis dan sutradara dalam mengtranskrip setiap *footages* yang diambil dan tentunya waktu yang digunakan akan lebih efisien.

