



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

6.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada saat mendapatkan praktik kerja magang pada PT. Dapur Film Production, terdapat sebuah proyek film panjang yang mereka kerjakan, film panjang tersebut berjudul Hijrah Cinta. Dalam proyek ini, penulis ditempatkan sebagai kru pada departemen penata artistik dan dibimbing oleh Dadan Supardan

Table 6.1 Crew List
(Data Perusahaan)

Nomor	Deskripsi Pekerjaan		Nama
EXECUTIVE			
1	1	Producer	Amrit Punjabi & Anita
2	2	Co. Producer	Albert Limboro
3	3	Script Writer	Hanung Bramantyo
CREW ALL			
PRODUCTION			
4	1	Line Producer	Talita Amilia
5	2	Production Manager	Hadion Novianto
6	3	Production Asst.	Sara Kessing
7	4	Production Asst.	Nisrina Darakhansa
8	5	Unit Manager	Adi Hardiyanto (Begeng)

9	6	Asst. Unit Manager 1	Doli
10	7	Koordinator transportasi	Oni
11	8	PU 1	Triyono
12	9	PU 2	Adi Bromo
13	10	PU 3	Edos
14	11	PU 4	Ato
15	12	Location Manager	Danang
16	13	Loc.Man Assistant 1	Ali Syafaat
17	14	Loc. Man Assistant 2	Ari Jobir
18	15	Rain Master	Nanang
PENYUTRADARAAN			
19	1	Director	Hanung Bramantyo
20	2	Director	Indra Gunawan
21	3	1st Assistant Director	Erik Dana Gunawan
22	4	2nd Assistant Director	Rachmat Hidayat Mustamin
SCRIPT CONTINUITY			
23	1	Scrip Supervisor	Syahril Ismanto (Acho)
24	2	Scrip Visual and Continuity	Jabbar
25	3	Clapper and VTR	Japra

26	4	Assistant VTR	Respati (Codot)
TALENT COORDINATOR			
27	1	Casting Director	Riri Pohan
28	2	Asst. Casting Director	Widhi Susila Utama
29	3	Talco	Harry somad
30	4	Talco	Putri Amalia Prayudi
CAMERA			
31	1	Director of Photography	Faozan Rizal
32	2	Director of Photography	Kasnan
33	3	Assistant Camera	Mandela Majid
34	4	Ghaffer A	Tarmizi Abka
35	5	Lightingman	Nurhadi
36	6	Lightingman	Aam
37	7	Lightingman	Doel
38	8	Lightingman	Heri
39	9	DIT Loader	Nogusta Isdiyanto
40	10	DIT Loader	Andi Prasetyo
EQUIPMENT GUARD			
41	1	Camera Guard	Deni ernanto
42	2	Lighting Guard	Deni

43	3	Lighting Guard	Giono
44	4	Genset Operator	Ronny Baros
45	5	Asst. genset operator	Arto
SOUND			
46	1	Sound Recordist	Yusuf Patawari
47	2	Asst. Sound Recordist	Agus Riadi
48	3	Boom Operator 1	Aswar Ahmad
49	4	Boom Operator 2	Riyan Rahman
ART			
50	1	Art Director	Allan Sebastian
51	2	Asst. Art	Dadan Dblay
52	3	Prop Master	Dhazenk
53	4	Prop	Juni
54	5	Prop	Irawan
55	6	Prop	Heri
56	7	Art	Yosi Mega
67	8	Art	Iden
68	9	Art	Opo
69	10	Art	Julia
60	11	Art	Monica

61	12	set builder	Syarif
62	13	set builder	Ajum
63	14	set builder	Yuyun
64	15	set builder	Atep
65	16	set builder	Didin
66	17	set builder	Deni
67	18	set builder	Dudi
68	19	set builder	Ujang
WARDROBE			
69	1	Wardrobe Stylist	Retno Ratih Damayanti
70	2	Asst. Wardrobe	Ari Yandhi (Boy)
71	3	Asst. Wardrobe	Abraham Poespo
72	4	Asst. Wardrobe	Blandina Valent
MAKE UP			
73	1	Chief Make up	Cherry wirawan
74	2	asst make up 1	Anto
75	3	asst make up 2	nur
76	4	asst make up 3	Maya
77	5	asst make up 4	Anto
78	6	asst make up 5	Ratih

DOCUMENTATION			
79	1	Behind the Scene	Nicko Silfido
80	2	Asst. BTS	Tayu
81	3	Still Photographer	Umar Setiady
DRIVER			
82	1	Driver (Director)	Hamzah
83	2	Driver (DOP)	Dani Elias
84	3	Driver (Lighting)	Jimmi Tarniji
85	4	Driver (Penyutradaraan)	Mahruf
86	5	Driver (Script)	Kentung
87	6	Driver (Sound)	Emra
88	7	Driver (Make-Up)	Ika
89	8	Driver (Wardrobe)	Oni
90	9	Driver (Produksi)	Rohino
91	10	Driver (Talent)	Samji
92	11	Driver (Talent)	Nurcholis
93	12	Driver (Box Lighting)	Darto
94	13	Driver (Box Lighting)	Darmaji
95	14	Driver (Box Wardrobe)	Suha
96	15	Driver (Box Production)	Bambang

97	16	Driver (Pick Up)	Jono
98	17	Driver (Camera)	Yana
99	18	Driver (Behind The Scene & kantor)	Rudi

Selama proses produksi film panjang ini, penulis mendapatkan *jobdesk* pada bagian penata artistik yang memiliki pekerjaan untuk membantu segala hal berkaitan dengan *art* yang diperlukan dalam film tersebut. Pekerjaan tersebut meliputi :

1. *Set builder*. *Set builder* adalah orang yang memiliki tanggung jawab untuk menciptakan benda-benda yang dibutuhkan dan meletakkannya sedemikian rupa pada lokasi yang telah ditentukan. Tugas seorang *set builder* dapat meliputi pendempulan, pengecatan, serta *aging*. *Aging* adalah proses yang dilakukan agar benda yang baru saja dicat dapat terlihat seperti benda yang telah lama.
2. *Standby prop*. *Standby prop* adalah kru artistik yang harus berada di lokasi ketika proses syuting berlangsung. Tugas yang harus dilakukan adalah bersiaga dan mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan di lokasi syuting dilakukan. Ketika lokasi berganti, seorang *standby prop* harus dapat mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan di lokasi selanjutnya tersebut.
3. *Property maker*. *Property maker* adalah orang yang memiliki tugas untuk membuat benda-benda yang dibutuhkan sebelum proses syuting berlangsung misalnya membungkus kardus dengan kertas kado untuk dijadikan properti seserahan.

Pembimbing berperan mengarahkan penulis dalam melaksanakan pekerjaan-pekerjaan yang harus dilakukan dan memberikan arahan-arahan agar penulis tidak kesulitan dalam melakukan pekerjaan yang diberikan sehingga memperoleh hasil yang tepat.

6.2 Tugas yang Dilakukan

Sebagai seorang anggota kru penata artistik, penulis seharusnya mulai bekerja sebelum proses produksi dimulai. Hal ini dikarekan untuk produksi film, kru artistik secara efektif bekerja pada pra produksi dan produksi. Namun, penerimaan yang terlambat mengakibatkan penulis baru memulai kerja pada 20 Januari 2014. Praktik kerja berjalan selama kurang lebih 5 minggu. Selama 5 minggu masa kerja, jam magang yang penulis dapatkan melebihi jam yang menjadi syarat dari kampus. Terjadi kendala lain yaitu laptop *art director* yang menyimpan konsep desain hilang. Hal ini menyebabkan pada hari awal praktik magang penulis hanya diberikan pengarahan dan dibawa melihat salah satu lokasi yang akan digunakan.

Table 6.2 Realisasi Kerja Magang

Minggu ke-	Tugas yang diberikan
1	<ol style="list-style-type: none">1. Pengarahan2. Hunting properti3. Membuat properti4. Mengikuti shooting day
2	<ol style="list-style-type: none">1. Mengikuti shooting day 1-6
3	<ol style="list-style-type: none">1. Mengikuti shooting day 7-12
4	<ol style="list-style-type: none">1. Mengikuti shooting day 13-18
5	<ol style="list-style-type: none">1. Mengikuti shooting day 19-22

6.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pada hari pertama magang dimulai, penulis mendapatkan pengarahannya akan konsep yang ingin ditampilkan pada film. Konsep tersebut disampaikan secara lisan. Konsep yang ingin ditampilkan adalah set dan properti pada era tahun 1990-an, masa pada saat Uje masih muda.

Penulis kemudian mulai melakukan riset akan tampilan benda-benda yang ada pada era tahun 90an tersebut. Setelah mendapatkan gambaran cukup jelas dan dijelaskan warna-warna serta corak-corak yang diinginkan, penulis melakukan pencarian properti. Hal ini dikarenakan properti-properti yang ada belum lengkap.

Pencarian properti ini tidak berjalan mudah karena penulis hanya mendapatkan keterangan mengenai konsep secara lisan dan tidak mendapatkan list lengkap barang-barang yang masih diperlukan. Konsep yang disampaikan adalah benda-benda pengisi ruang rumah terutama untuk dekorasi tembok yang memiliki kesan tahun 90an. Warna yang digunakan bebas, tidak ada pemilihan warna untuk makna tertentu, namun tidak boleh warna yang terlalu mencolok. Motif untuk benda atau kain adalah motif wanita, terutama motif bunga-bunga. Kendala ini salah satunya terjadi akibat hilangnya laptop *art director* yang membuat konsep. Akhirnya sehari sebelum syuting dimulai, penulis memulai kerja di lokasi syuting sebagai *set builder*. Di tempat ini penulis diperkenalkan dengan pembimbing lapangan sekaligus supervisor penulis yang memiliki *jobdesk* sebagai *assistant art director*.

Setelah diberikan pengarahannya dan penjelasan dari konsep yang diterapkan, penulis melakukan riset kemudian melakukan *hunting* properti yang sekiranya cocok untuk digunakan, sesuai dengan arahan konsep yang telah diberikan. Kemudian barulah penulis turut membuat properti yang diperlukan untuk syuting. Pada saat mulai bekerja di lokasi, barulah penulis bertemu dengan pembimbing lapangan penulis, Dadan Supardan.

6.3.1 Pre-Production

Pada tahap *pre-production* penulis tidak terlibat sejak awal, namun hanya beberapa hari. Tugas pertama yang dilakukan adalah mencari properti yang dibutuhkan sesuai dengan konsep yang diberikan. Penulis melakukan riset akan benda-benda dan motif-motif yang banyak digunakan pada tahun 90-an kemudian melakukan pencarian untuk benda-benda yang sesuai dengan gambaran yang penulis dapat dari riset tersebut. Lokasi untuk mencari benda-benda tersebut adalah pasar Surabaya yang terletak di daerah Menteng dan di Jalan Pramuka.

Proses kerja divisi artistik telah berjalan selama 3 minggu sebelum proses produksi dimulai. Lokasi yang akan digunakan pada hari pertama produksi dijadikan *base camp* selama beberapa hari pada proses *pre-production*. Lokasi ini terletak di daerah Kramat Lontar, Jakarta Pusat.



Gambar 6.1. Salah Satu *Base Camp* Awal Tim Artistik

Rumah tersebut adalah rumah yang digunakan untuk *shooting*, namun hanya bagian depan, sehingga bagian dalam rumah tersebut dapat digunakan untuk tempat menyimpan properti-properti yang dibutuhkan dan membuat properti-properti yang akan digunakan. Sebenarnya tempat tersebut adalah sebuah TK yang disekat dengan beberapa triplek untuk menghasilkan ukuran-ukuran dan ruang-ruang tertentu yang dibutuhkan.

Selama proses *pre-production* ini, tim penata artistik menginap di rumah lain yang bertempatan dekat dengan dengan *base camp*. Namun umumnya mereka bekerja *non-stop* dan tertidur di *base camp*. Penulis tidak memiliki kesempatan untuk melihat tempat tim artistik seharusnya menginap karena penulis hanya turut bekerja satu hari sebelum produksi dimulai dan tidak turut menginap. Salah satu pekerjaan yang penulis lakukan di *base camp* pada proses *pre-production* adalah membuat properti bendera dari kertas.



Gambar 6.2. Membuat Bendera

Bendera yang baru dibuat ini kemudian diciprati dengan air kotor dan ada beberapa yang sedikit disobek. Hal ini dilakukan untuk memberi kesan bahwa bendera tersebut sudah lama dan terkena berbagai cuaca yang berubah-ubah.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 6.3. *Aging* untuk Lampu



Gambar 6.4. Merubah warna jemuran

Untuk memberikan kesan bahwa benda yang digunakan sudah lama, maka dilakukan proses *aging* pada lampu jalanan dan jemuran. Jemuran yang digunakan dibuat sendiri oleh tim artistik dengan besi bekas. Pada saat pengecatan, *art director* belum hadir di tempat dan terjadi perdebatan tentang warna yang seharusnya digunakan. Pertama adalah warna krem, kemudian coklat, dan akhirnya penulis diminta untuk mengubah warna tersebut kembali menjadi krem.

6.3.2 Production

Penulis mengikuti proses *shooting* selama 22 hari. Meskipun pada hari ke-8 penulis jatuh sakit dan tidak dapat turut serta hadir pada lokasi shooting. *Scene* awal yang diambil pada lokasi pertama berada di sebuah gang di depan *base camp*. *Shooting* selalu berlangsung sejak siang hingga pagi hari.



Gambar 6.5. Lokasi-lokasi Pengambilan Gambar



Gambar 6.6. Proses-proses Persiapan untuk Pengambilan Gambar

Sebagai anggota dari tim penata artistik penulis memiliki tugas-tugas yang serupa setiap harinya yaitu sebagai *prop maker*, *set builder*, dan *standby prop*. Penulis melakukan ketiga hal ini untuk berbagai properti yang akan digunakan dan di lokasi yang berbeda-beda.

6.3.2.1 *Property maker*

Saat proses *shooting* berlangsung, umumnya penulis berada di tempat lain untuk membuat properti yang dibutuhkan untuk *scene* berikutnya atau untuk hari lain. Sebagai seorang *prop maker*, penulis harus mengikuti konsep dan arahan yang diberikan untuk membuat benda tersebut. Awalnya sulit untuk dapat dengan cepat menyelesaikan tugas yang diberikan akibat penulis belum terlalu mengenal nama dari para anggota tim artistik dan penulis belum terbiasa dengan tempat-tempat penyimpanan barang yang dibutuhkan. Namun, seiring berjalannya waktu, hal tersebut tidak lagi menjadi kendala.



Gambar 6.7. Membuat Seserahan dan Kado

Seserahan digunakan dalam scene ketika Uje dan Pipik menikah. Penulis menyusun isi-isi dari seserahan tersebut kemudian membungkusnya dengan plastik transparan. Penulis juga membuat kado-kado yang digunakan dalam beberapa scene, sesungguhnya yang dibungkus di dalamnya adalah kardus bekas. Ukuran dari kardus tersebut diubah untuk menghasilkan ukuran kado-kado yang variatif, dan dibungkus dengan bentuk berbeda-beda.



Gambar 6.8. Proses pengecatan properti

Benda-benda yang digunakan umumnya selalu dicat ulang terlebih dahulu sebelumnya, kemudian diberikan *aging*. Pada salah satu foto diatas terdapat jemuran pakaian. Jemuran tersebut adalah jemuran yang penulis cat pada hari sebelum proses produksi berlangsung. Warna jemuran tersebut harus dirubah kembali. Kesalahan-kesalahan seperti ini beberapa kali terjadi sehingga waktu yang digunakan kurang efisien.



Gambar 6.9. Proses Membuat Properti-properti yang Dibutuhkan

Foto-foto di atas mulai dari kiri atas hingga kanan bawah adalah proses pembuatan terompet tahun baru, pembuatan lampu untuk dekorasi di diskotik, melubangi kain dan membengkokan besi untuk dijadikan gorden, pembuatan ganja palsu bersama anggota tim artistik, mengganti plat mobil yang akan

digunakan, dan pembuatan umbul-umbul dengan pengarahan supervisor penulis. Proses pengerjaan properti ini berada di lokasi yang berbeda-beda.



Gambar 6.10. Proses Penggantian Foto

Bingkai-bingkai foto yang digunakan dalam film *Hijrah Cinta* ini sebagian besar berasal dari bingkai-bingkai foto film *art director* yang sebelumnya, Soekarno. Pada proses ini penulis mengganti kemudian membetulkan bingkai-bingkai foto tersebut agar dapat digunakan kembali.

6.3.2.2 *Standby property*

Penulis tidak terlalu sering berada di posisi sebagai *standby prop*. Hal ini dikarenakan perlunya pengetahuan akan properti-properti yang selanjutnya akan digunakan dan letak-letak dimana properti yang dibutuhkan disimpan. Pada mulanya, penulis yang kurang memahami sistem penyimpanan barang dan konsep hanya dapat bertugas sebagai *standby prop* pada saat diberikan arahan.



Gambar 6.11. Menyiapkan Makanan untuk Properti

Makanan-makanan yang digunakan harus disiapkan dan harus diperhatikan isi serta penataannya agar ketika sebuah *scene* harus diulang, makanan tersebut dapat disesuaikan kembali untuk menjaga *continuity* gambar. Berbelanja bahan makanan terkadang juga diperlukan jika makanan yang dibutuhkan kurang. Warna dan bentuk dari makanan yang dibeli pun harus diperhitungkan apakah sesuai dan menarik untuk nampak di kamera.



Gambar 6.12. Properti-properti yang Digunakan

Papan catur yang nampak foto tersebut harus selalu nampak tersusun, jika terjadi pengulangan adegan dan terjadi perubahan susunan, maka penulis harus menyusun ulang properti tersebut. Tas tangan juga merupakan properti yang harus selalu dipakai pemain dalam sebuah *scene*. Ketika proses pengambilan gambar tidak berlangsung dan pemain sedang mendapat pengarahan, penulis bertugas untuk membawa tas tersebut. Sama halnya dengan kamera dan uang yang nampak pada foto-foto di atas.



Gambar 6.13. Merapikan Properti yang Telah Digunakan

Properti yang telah digunakan beberapa harus dirapikan saat itu juga karena akan digunakan pada *scene* selanjutnya dengan lokasi berbeda atau lokasi tersebut akan digunakan lagi tanpa properti sebelumnya. Beberapa properti yang sudah tidak diperlukan lagi dapat langsung dirapikan dan disimpan di tempat yang telah ditentukan. Pada foto kanan bawah, penulis diminta untuk melepaskan *sticker* tanpa merusaknya karena akan digunakan lagi, nyatanya *sticker* tersebut tidak lagi digunakan. Hal ini mengurangi efisiensi waktu yang dapat digunakan untuk melakukan pekerjaan lain.

6.3.2.3 *Set builder*

Penulis turut membuat dan menyiapkan beberapa lokasi dalam film Hijrah. *Set builder* memerlukan tenaga yang kuat. Hal ini karena beberapa lokasi yang akan

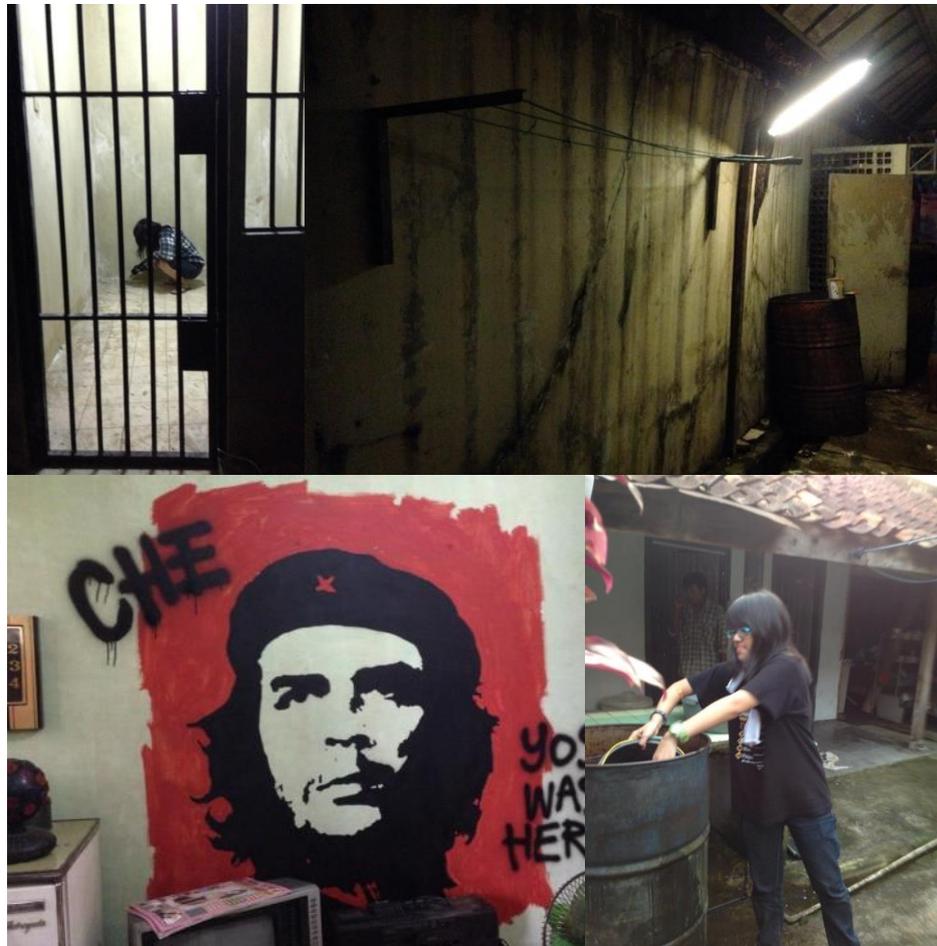
digunakan harus disekat-sekat atau dibangun sesuai kebutuhan dan memerlukan kemampuan seorang tukang bangunan. Penulis mengerjakan hal-hal yang tidak terlalu berkaitan dengan kekuatan dan sesuai dengan kemampuan penulis.



Gambar 6.14. Pembangunan Set yang Dilakukan Penulis

Foto-foto di atas adalah hal-hal yang penulis lakukan selama bertugas sebagai *set builder*. Tugas-tugas yang penulis lakukan seperti, memasang gorden, menyambungkan kabel-kabel agar saling terkait untuk satu sumber listrik kemudian menggantung beberapa dari lampu tersebut, menata ruangan seperti memasang karpet dan membuat sebuah lorong di kampus menjadi seperti di bioskop, menyiapkan obor-obor untuk menerangi set sekaligus dekorasi, dan

membuka segel lukisan kemudian menggantungkannya untuk menjadi dekorasi ruangan dari sebuah kantor.



Gambar 6.15. Set -set yang digunakan

Penjara yang digunakan dalam film *Hijrah Cinta* adalah penjara yang dibangun dari sebuah ruang kosong yang disekat dan ditambahkan dengan jeruji besi. Pada ruang ini, penulis diarahkan untuk membersihkan lantai yang kotor, namun kemudian lantai tersebut diharuskan kotor. Lorong yang digunakan untuk tempat jemuran pakaian awalnya merupakan lorong kosong, penulis turut serta membuat jemuran serta lampu yang menempel pada tembok. Tembok yang mulanya kosong, dilukis oleh *art director* kemudian lukisan tersebut diberi *aging*. Benda-benda yang telah ada di tempat, jika tidak diperlukan harus disingkirkan.

Salah satunya adalah drum tempat menyimpan air milik pemilik rumah yang asli. Karena terlalu berat, maka air harus dibuang terlebih dahulu.



Gambar 6.16. Proses *Detailing* pada Set

Bingkai serta kaca jendela yang asli dari lokasi dilepaskan, kemudian digantikan dengan bingkai jendela yang telah dibuat. Baru kemudian jendela tersebut dicat dengan warna yang diinginkan. Untuk set-set yang digunakan untuk membuat panggung dan pilar-pilar masjid kecil dilakukan pengamplasan pada kayu, pendempulan, dan beberapa dipernish. Perabotan-perabotan rumah, seperti

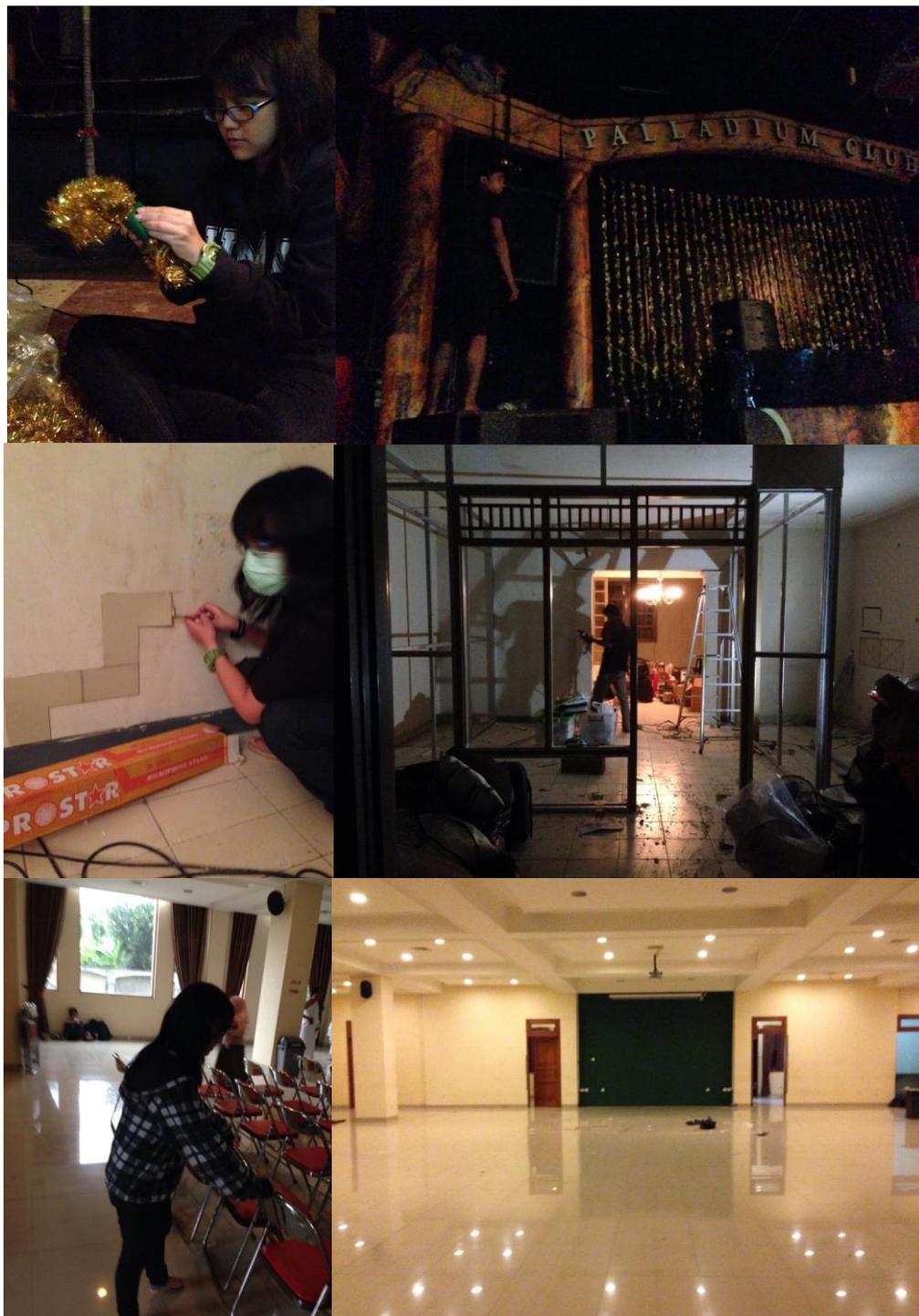
meja rias Pipik juga merupakan perabotan lama yang dipernish ulang sehingga tampak lebih menarik.



Gambar 6.17. Salah Satu *Base Camp* Awal yang Hendak Dirapikan

Base camp di daerah Kramat Lontar yang merupakan tempat shooting hari pertama memiliki banyak sekat-sekat dari triplek pada tembok-temboknya. Ketika lokasi tersebut tidak lagi digunakan, maka seka-sekat tersebut harus dilepaskan. Ruangan dikembalikan pada bentuknya semula. Pada proses ini, penulis membantu untuk mengumpulkan dan menyingkirkan triplek dan besi-besi bekas yang sebelumnya digunakan untuk menyekat.





Gambar 6.18. Set lokasi-lokasi yang digunakan

Pada foto pertama adalah lokasi yang berada di Jalan Veteran, jalanan yang kosong itu di set menjadi banyak bangku-bangku dan meja serta pedagang. Diantara ruas jalan juga digantung lampu-lampu jalanan. Lokasi kedua adalah

diskotik yang digunakan untuk perayaan tahun baru, dekorasi pada diskotik itu ditambahkan untuk menampilkan kemeriahan tahun baru. Lokasi ketiga berada di daerah Pejaten dan salah satu lokasi utama yang digunakan. Pada lokasi ini dibangun tangga palsu untuk memberi kesan bahwa rumah tersebut memiliki lantai lain. Ketika selesai, tempelan-tempelan bekas lantai tersebut harus dilepaskan. Rumah ini juga banyak disekat sesuai kebutuhan. Lokasi keempat adalah masjid yang kosong, dalam pengambilan gambar masjid ini penuh dengan kursi-kursi dan di bagian depannya terdapat panggung kecil. Panggung tersebut merupakan panggung tempat Uje kecil mendapatkan piala karena memenangkan perlombaan.

