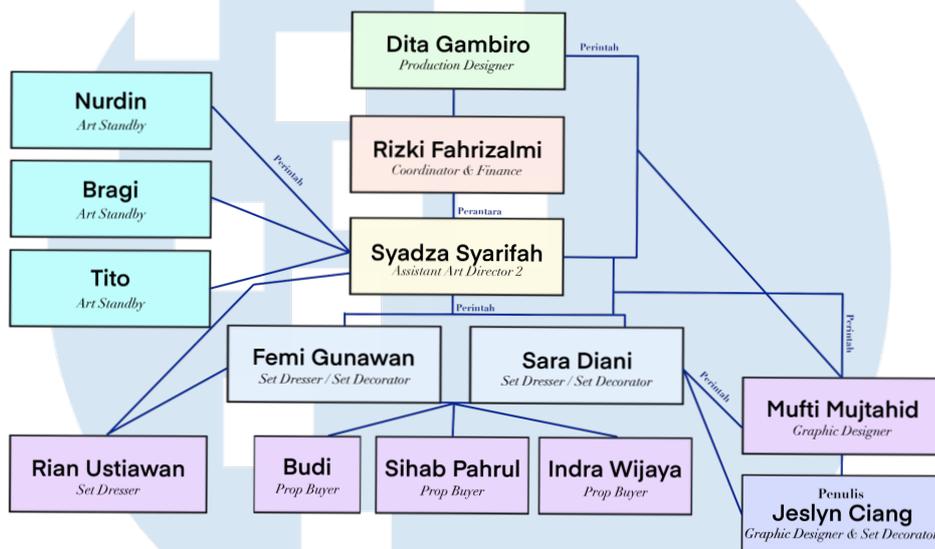


## BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi



Gambar 3.1 Bagan alur kerja Artistik124 dalam produksi film Rangga & Cinta (2025)  
Sumber: Observasi Penulis (2024)

Penulis diberikan tanggung jawab dalam dua peran utama, yaitu sebagai *graphic designer* dan *set dresser*. Dalam kapasitasnya sebagai *set dresser*, penulis berperan dalam mengisi dan menyusun set dengan memanfaatkan properti yang telah disediakan oleh tim *propbuyer*. Proses ini melibatkan pemindahan dan penyesuaian elemen-elemen dalam set sesuai dengan arahan dari *Production Designer*, serta memastikan keselarasan dengan visi dan estetika yang diinginkan oleh sutradara.

Selain itu, dalam proyek film ini, peran penulis sebagai *set dresser* juga mencakup kolaborasi dengan tim *set dresser* untuk menghidupkan suasana dalam set. Penulis berusaha menciptakan atmosfer yang mendukung alur cerita dengan memberikan nuansa yang sesuai dengan latar waktu film, yakni periode awal tahun 2000-an. Konsiderasi terhadap aspek periodik ini menjadi elemen penting dalam menciptakan set yang tidak hanya estetis tetapi juga mampu memperkuat penceritaan dan mendukung karakter yang telah dikembangkan dalam proses kreatif sebelumnya.

Sementara itu, sebagai *Graphic Designer*, penulis bertanggung jawab dalam menentukan dan merancang elemen grafis yang diperlukan untuk berbagai set dalam film. Dalam menjalankan tugas ini, penulis bekerja sama secara erat dengan sesama *Graphic Designer*, Mufti Mujtahid, guna memastikan bahwa semua desain grafis yang digunakan dalam set tidak hanya relevan secara visual tetapi juga masuk akal dalam konteks penceritaan. Seluruh desain harus selaras dengan era tahun 2000-an yang menjadi latar film, sehingga mampu memperkaya pengalaman visual serta memperkuat realisme dalam narasi yang disampaikan.

Dalam struktur pembagian kerja, Dita Gambiro selaku *Production Designer* bertugas menyelaraskan visi dan misi artistik film bersama dengan sutradara. Setelah konsep utama ditetapkan, proses pengembangan visual dilakukan bersama Syadza Syarifah sebagai *Assistant Art Director* dan Sara Diani sebagai *Set Dresser*. Mereka bekerja sama dalam membuat gambar set yang terlebih dahulu melewati sistem *preset* melalui tahap persetujuan oleh *Production Designer* dan sutradara Riri Riza.

Setelah seluruh gambar set mendapatkan persetujuan final, tim *Propbuyer* yang terdiri dari Budi Herayandi, Sihab Pahrul, dan Indra Wijaya mulai mengumpulkan dan mencari properti yang paling sesuai dengan kebutuhan setiap set. Prioritas utama diberikan kepada set yang memiliki peran signifikan dalam penceritaan, seperti *hero set* atau set utama yang secara langsung mendukung perkembangan karakter dan narasi. Seluruh proses pencarian dan pengadaan properti ini dilakukan dengan mempertimbangkan alokasi anggaran yang telah dikoordinasikan bersama *Coordinator & Finance*, Rizki Fahrizalmi, guna memastikan keseimbangan antara kreativitas dan efisiensi produksi.

Setelah para *propbuyer* berhasil mengumpulkan properti yang sesuai, mereka kemudian mengajukan daftar properti kepada tim untuk mendapatkan persetujuan akhir dari *Set Dresser*, *Assistant Art Director*, atau langsung dari *Production Designer*. Setelah mendapatkan lampu hijau, properti-properti ini dikirim ke lokasi syuting pada tahap *preset*, di mana tim *set dresser* dan *set decorator* bertugas menyusun dan mengatur properti agar sesuai dengan desain set yang telah dirancang sebelumnya.

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama periode magang, penulis mendapatkan kesempatan untuk berkontribusi dalam bidang *Graphic Design* dan *Set Dresser*. Dalam perannya, penulis bekerja secara langsung dengan desainer grafis Mufti Mujtahid, berkoordinasi untuk memastikan setiap pekerjaan dapat diselesaikan dengan maksimal dan tepat waktu. Selain itu, *Production Designer* turut memberikan referensi visual yang telah dikembangkan sejak tahap *pre-production*. Namun, dalam prosesnya, fleksibilitas tinggi diperlukan dalam merespons perubahan mendadak atau permintaan tambahan dari *Production Designer*. Tantangan terbesar yang mungkin dihadapi adalah ketika elemen desain grafis yang diperlukan belum tersedia saat proses syuting semakin mendekat. Kondisi ini mengharuskan kecepatan serta efisiensi guna memastikan setiap kebutuhan produksi dapat terpenuhi tanpa menghambat jalannya proses syuting.

Penulis juga diberikan kesempatan untuk berkontribusi dalam bidang *Set Decorating* di mana sebuah lokasi menjadi hidup dengan *dressing* yang diberikan. Peran ini berfokus pada penataan dan pengisian set sesuai dengan desain yang telah dirancang, divisualisasikan, serta disetujui sebelumnya. Dalam prosesnya, penulis bekerja dengan berbagai elemen yang telah disediakan oleh tim *propbuyer* untuk memastikan setiap detail dalam set dapat mendukung keseluruhan konsep produksi. Setiap elemen yang ditempatkan tidak hanya mempertimbangkan kebutuhan teknis dan estetika, tetapi juga nuansa emosional yang ingin ditampilkan dalam adegan. Oleh karena itu, setiap benda yang digunakan dalam set harus memiliki makna yang selaras dengan visi produksi, menciptakan kedalaman visual yang mendukung narasi secara keseluruhan.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Adapun tugas-tugas yang dikerjakan selama Penulis melaksanakan kerja magang dari 23 Desember 2024 hingga 15 Maret 2025, sebagai bagian dari tim artistik pada film *Rangga & Cinta* meliputi:

Tabel 3.2.1 Detail Pekerjaan Penulis

NO.	Tanggal	Tugas
1	23 Desember 2024 - 6 Januari 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan riset terhadap Bandara, Toko buku, Rumah Sakit, dan jalanan Jakarta , pada tahun 2000-2001, membuat <i>list</i> properti yang di <i>compile</i> ke <i>keynote</i>.</li> <li>- <i>Offline meeting</i> 1, menjelaskan tugas dan role</li> <li>- Melakukan <i>list</i> properti yang dibutuhkan secara <i>reference</i> dan real properti</li> <li>- Membuat revisi simulasi mading 1, puisi dan membagi bagian-bagian yang lebih sesuai dan melakukan list properti pada keynote</li> <li>- Gambar set pos satpam sekolah, melakukan list properti pada keynote, mencari properti secara online</li> <li>- Menyicil desain grafis dari semua set sekolah, desain simulasi mading 2.</li> </ul>
2	7 Januari 2025 - 21 Januari 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Finalisasi simulasi mading 1, mading 2, melakukan desain grafis beberapa properti sekolah, <i>compile</i> properti pada keynote harian, mencari referensi beberapa jenis kalender.</li> <li>- Desain grafis kalender ruang mading, melakukan desain grafis beberapa properti sekolah, <i>compile</i> properti pada keynote harian.</li> <li>- Membuat mading 1,2&amp;3</li> </ul>
3		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat kalender meja 2, membuat</li> </ul>

	<p><b>22 Januari 2025</b> - <b>5 Februari 2025</b></p>	<p>mading 2, melakukan <i>list</i> properti keynote harian.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mulai Syuting</li> <li>- Membuat desain grafis set lainnya</li> <li>- Desain grafis mixtape, list properti keynote harian, syuting sekolah, mengisi buku curhat</li> <li>- <i>Dress</i> set rumah karakter dan melakukan desain grafis untuk mengisi set, belanja properti</li> <li>- <i>Preset</i> set kantin sekolah, koridor sekolah, kelas,</li> <li>- Belanja properti</li> <li>- <i>Preset</i> sekolah, desain grafis set sekolah</li> </ul>
4	<p><b>6 Februari 2025</b> - <b>20 Februari 2025</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Preset</i> sekolah, desain grafis set sekolah</li> <li>- <i>Preset</i> Festival, Imigrasi</li> <li>- Desain Grafis Toko Musik, <i>preset</i> toko musik</li> <li>- Desain grafis rumah karakter, melakukan <i>preset dressing</i> rumah karakter, menyicil properti <i>supporter banner</i>.</li> <li>- Desain grafis rumah karakter, melakukan <i>preset</i> rumah karakter,</li> </ul>
5	<p><b>21 Februari 2025</b> - <b>7 Maret 2025</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain grafis jalanan, bandara, rumah sakit, sekolah, mading, kwitang</li> <li>- <i>Preset</i> jalanan, bandara, rumah sakit, sekolah, mading, kwitang</li> </ul>
6	<p><b>8 Maret 2025</b> - <b>15 Maret 2025</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain grafis set rumah karakter dan</li> <li>- <i>Preset</i> set rumah karakter</li> <li>- Syuting set terakhir</li> </ul>

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis semakin mendalami peran sebagai *graphic designer* dan *set dresser* dengan tujuan menciptakan desain grafis yang bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga benar-benar mendukung penceritaan dan karakter dalam film, membuat apapun yang biasanya dibuat oleh seorang desainer grafis di dunia nyata. Mereka merupakan bagian dari kelompok seniman dan pengrajin yang membentuk dunia dalam film (Suurhasko, 2021). Dalam setiap proses kreatifnya, penulis mempertimbangkan berbagai aspek, termasuk latar waktu dan suasana film, sehingga elemen grafis yang dibuat terasa riil dan menyatu dengan dunia yang sedang dibangun. Detail seperti tipografi, warna, dan tekstur harus diperhitungkan dengan cermat agar tidak hanya terlihat estetik, tetapi juga mampu memperkuat identitas visual film secara keseluruhan.

#### 3.2.2.1 Penulis sebagai *Graphic Designer intern*

Dalam pembuatan desain grafis, penulis harus mengingat konsiderasi bahwa pekerjaan yang dilakukan harus sesuai dengan apa yang diinginkan. Detail seperti waktu penceritaan film, karakterisasi film, estetika dan ukuran harus menjadi aspek penting dalam pembuatan suatu desain, agar bisa diletakkan di sebuah *set*. Contohnya, dalam pembuatan desain grafis untuk mengisi sebuah set karakter, harus menjadi konsiderasi juga seperti apa karakter itu, apa yang ia sukai, apa yang akan ia simpan, kejadian baru-baru yang dialami karakter, menjadi hal yang masuk akal untuk mengisi sebuah set karakter demi mencapai realisme yang sesuai.

Misalnya, untuk melakukan *dressing* pada *set* kamar karakter Cinta, seorang remaja SMA di kota Jakarta yang populer dan mengikuti tren saat itu. Konsiderasi-konsiderasi seperti ini memberikan penulis ide tentang apa yang kira-kira ada di dalam set kamar Cinta. Penulis melakukan riset lagi terhadap buku-buku percintaan remaja di tahun 2000an, mencari referensi dan menemukan beberapa contoh :



Tabel 3.1 Buku Bel Canto, Snow Flower and The Secret Fan dan The History of Love  
Sumber: Internet (The BookPage)

Penulis kemudian melakukan analisis terhadap elemen-elemen visual yang digunakan dalam desain, khususnya pada tipografi dan latar belakang (*background*) yang kerap muncul dalam karya-karya buku di tahun 2002 dan sebelumnya. Dalam proses ini, penulis mencermati bagaimana tipografi seringkali menggunakan *font* yang tebal dan berkarakter, dan dengan *background* yang terhasil dari *layering*. Dari observasi tersebut, penulis memperoleh wawasan terhadap pemilihan tipografi yang tepat, serta padu padan *background* agar rekreasi baru dari *cover* buku didapatkan dan masuk dalam waktu serta karakterisasi penceritaan.



Gambar 3.2 Karya penulis  
Sumber: Hasil Karya Pribadi

Contoh lainnya, untuk set kwitang, Penulis bersama dengan kru artistik diberikan referensi gambaran kira-kira seperti apa pasar kwitang terlihat dan terasa di tahun 2002, lebih spesifiknya *set* toko buku Limbong. Visual dan estetika di konsiderasi saat pembuatan grafis untuk mendapatkan *feel* yang diinginkan, referensi yang diberikan sudah sesuai dengan keinginan *Production Designer* dan Sutradara. Penulis melakukan diskusi bersama dengan *Set Dresser* untuk mengetahui benda dan karakteristik apa yang diinginkan untuk dijadikan sebuah properti di dalam *set*. Contoh dari benda tersebut adalah kalender batak dan kalender merah biru.

Penulis melakukan riset dalam proses pembuatan kalender batak dan menemukan beberapa referensi. Penulis mendapatkan dari hasil analisa bahwa kalender batak memiliki sistem perhitungan Parhalaan. “Masyarakat Batak sendiri mengamati Bulan dengan perhitungan ini akan menunggu posisi Bulan Sabit dan terbenamnya bulan pada posisi tertentu.” (Frifana, 2022). Kalender ini memiliki kalender masehi dan kalender Parhalaan di halaman kalender yang sama. Penulis kemudian mengambil contoh referensi, dan melakukan analisa.



Gambar 3.3 Referensi kalender batak  
 Sumber: <https://tanobatak.blog/kalender-batak/>

Penulis kemudian mendapat hasil analisa bahwa secara visual, kalender Batak menonjolkan elemen-elemen desain dengan warna-warna alam, dengan perpaduan tipografi formal. Penggunaan foto latar Danau Toba digunakan dari referensi. Tipografi serif dan penataan informasi yang rapi membuat keseimbangan budaya dan fungsi informatif. Penulis kemudian mengambil inspirasi dari desain di atas dan membuatnya menjadi ukuran yang lebih besar, agar dapat menjadi properti pada *frame* yang terlihat.



Gambar 3.4 Karya Penulis  
Sumber: Hasil Karya Penulis

### 3.2.2.2 Penulis sebagai *Set Dresser intern*

Dalam tugas *set dressing*, penulis tidak hanya sebatas mengisi ruang dengan berbagai properti, tetapi juga memastikan bahwa setiap elemen dalam set memiliki makna dan mendukung emosi yang ingin disampaikan dalam adegan. *set* yang di isi, selalu memiliki gambar *set* yang menjadi patokan atau arahan yang sudah disetujui, Penulis bersama dengan *set dresser* selalu memiliki pemikiran dan konsiderasi karakterisasi dan tempat serta latar belakang waktu penceritaan. Gambar set selalu menjadi patokan namun sesuai dengan alterasi dan referensi, gambar set yang dibuat tidak selalu selesai atau jadi 100% karena saat membangun sebuah set yang sesuai, perubahan-perubahan akan terjadi sesuai dengan perasaan yang didapatkan saat mengisi set tersebut.

Penulis berusaha menghadirkan nuansa yang tidak terasa seperti tempat yang hanya sekadar dihiasi, melainkan ruang yang hidup, memiliki cerita, dan mampu membangkitkan perasaan tertentu. Baik itu sebuah kamar yang menggambarkan kepribadian karakter utama atau ruang tamu yang mencerminkan kehangatan keluarga, setiap detail yang ditempatkan harus memiliki tujuan dan keterkaitan dengan narasi. Dengan begitu, set bukan hanya menjadi latar visual, tetapi juga elemen yang memperkuat penceritaan secara emosi dan nyata.

Agar semua aspek ini bisa terwujud dengan maksimal, *pre-production* yang matang menjadi kunci utama dalam memastikan bahwa seluruh elemen desain dan dekorasi berjalan sesuai dengan visi yang telah disepakati. Komunikasi yang jelas dan efektif antara semua departemen, mulai dari tim desain, *set decorator*, *propbuyer*, hingga sutradara, sangat penting untuk menyelaraskan tujuan bersama. Dengan kolaborasi yang erat dan pemahaman yang mendalam terhadap cerita, set dapat terasa seperti bagian organik dari dunia film.

Salah satu contoh bagian preparasi dari *set dressing* dimulai dari lokasi yang dipilih. Jika lokasi yang dipilih dan buangan-buangan kamera sudah diketahui, *set dresser* akan membuat gambar 3D ataupun 2D untuk *set* yang akan di syutingkan. Hal ini merupakan bagian yang penting karena akan dijadikan panduan untuk *dressing* agar dapat dilakukan pengambilan gambar. Penulis membuat gambar *set* untuk pos satpam di sekolah SMA di film *Rangga & Cinta*. *Set* ini berlokasi di SMA Pangudi Luhur dan akan dijadikan sekolah di mana film *Rangga & Cinta* berlangsung secara penceritaan.

Pada contoh ini, penulis membuat gambar set 2D yang memiliki kebutuhan *altering* pada foto yang diberikan dari lokasi. Penulis diberikan arahan untuk membuat *dressing* dari pos satpam yang lebih rapi dan lebih masuk untuk logika penceritaan di tahun 2000an.



Gambar 3.5 Foto lokasi SMA Pangudi Luhur  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 3.6 Panduan *Dressing*  
Sumber: Hasil Karya Penulis

Penulis melakukan analisa mendalam terhadap kondisi sekolah pada era awal 2000-an, khususnya sekitar tahun 2001-2002, sebagai bagian dari upaya menciptakan set yang sesuai dengan zaman. Dalam proses ini, penulis memperoleh arahan (*brief*) dari *set dresser* lainnya mengenai berbagai elemen visual yang perlu dihadirkan untuk merekonstruksi suasana sekolah secara realistis. Beberapa elemen penting yang penulis letakkan pada *set* yaitu folder berisi jadwal satpam, penggunaan folder-folder fisik yang umum ditemukan di masa tersebut karena sistem pencatatan masih dilakukan secara manual dan penggunaan telepon genggam belum semasif saat ini.

Selain itu, penulis juga mempertimbangkan aspek keseharian para satpam sekolah, seperti adanya gelas belimbing untuk minum, kursi kayu sekolah yang digunakan untuk duduk, serta keberadaan makanan ringan seperti bakwan goreng untuk *snack*. Ada juga unsur tambahan seperti helm,. Folder kayu penyimpanan dokumen, serta gantungan jaket bagi satpam turut disesuaikan berdasarkan diskusi dengan tim *set dresser*. Setelah penyusunan visualisasi set selesai, penulis mengirimkan dokumentasi gambar *set* yang sudah final kepada tim *probuyer* untuk proses pencarian properti atau jika sudah ada, mengambil dari *basecamp Artistik124*.

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dalam proses produksi, terutama di bidang kreatif Penulis menemukan bahwa berbagai tantangan, baik teknis maupun non-teknis kerap muncul dan turut mempengaruhi kelancaran pekerjaan. Berdasarkan pengkamatan dan observasi, berikut kendala-kendala utama yang berdampak secara efektivitas dan efisiensi kerja tim produksi.

- 1) Jam kerja yang tidak teratur sering terjadi akibat tingginya beban kerja dan kompleksitas tugas dalam proyek. Dengan konsiderasi banyaknya detail yang harus diselesaikan dengan cepat dan akurat membuat tim harus bekerja di luar jam normal.
- 2) Perbedaan visi dalam beberapa aspek kerap kali menjadi tantangan yang menyebabkan sejumlah elemen dalam produksi perlu diulang atau bahkan diganti sepenuhnya. Penulis mengamati bahwa ketidaksamaan persepsi ini tidak hanya menghambat alur kerja, tetapi juga berdampak pada pembengkakan anggaran serta penambahan durasi produksi.
- 3) Kurangnya komunikasi dapat memicu berbagai bentuk miskomunikasi, seperti distribusi informasi yang tidak akurat dan minimnya koordinasi antar anggota tim. Berdasarkan pengalaman Penulis, miskomunikasi terjadi akibat kurang akurat distribusi informasi serta koordinasi antar anggota tim yang kurang. Penulis juga mencatat bahwa arahan yang kurang jelas dari pihak sutradara maupun *art director* dapat memicu ketidaktepatan dalam pelaksanaan tugas.

Tantangan-tantangan seperti jam kerja yang tidak teratur, perbedaan visi, serta kurangnya komunikasi yang efektif merupakan hal-hal krusial yang perlu diperhatikan dalam proses produksi. Ketiganya saling berkaitan dan dapat berdampak signifikan terhadap efisiensi kerja, kualitas output, dan kondisi kerja tim secara keseluruhan. Oleh karena itu, dibutuhkan perencanaan yang matang, koordinasi yang solid, dan keterbukaan dalam komunikasi untuk menciptakan lingkungan kerja yang lebih sehat, terstruktur, dan selaras dengan visi kreatif proyek. Dengan begitu, proses produksi dapat berjalan lebih lancar dan hasil akhir yang dicapai pun mampu mencerminkan kualitas terbaik dari kolaborasi seluruh tim.

### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Sebagai respons terhadap berbagai kendala yang dihadapi dalam proses produksi film, khususnya yang berkaitan dengan jam kerja yang tidak teratur, perbedaan visi antartim, dan kurangnya komunikasi yang efektif, Penulis menyarankan beberapa solusi untuk peningkatan efisiensi kerja serta keharmonisan tim :

#### 1. Perencanaan Waktu dan Pembagian Tugas yang Realistis

Penyusunan jadwal produksi yang realistis dan fleksibel. Penulis berpendapat bahwa penetapan batas waktu yang wajar untuk tahapan pra-produksi dan produksi disertai dengan distribusi kerja yang proporsional, dapat meningkatkan stabilitas ritme kerja. Penambahan waktu cadangan dalam perencanaan jadwal juga memungkinkan adanya ruang penyesuaian apabila terjadi perubahan teknis atau kendala mendadak, tanpa menimbulkan tekanan berlebih.

#### 2. Penyelarasan Visi Sejak Pra-produksi

Penulis yakin bahwa perbedaan visi dalam tim kreatif dapat diminimalisasi melalui diskusi yang intensif dan terbuka. Penulis juga menyadari bahwa tidak semua kru artistik membuka *deck* yang ada, yang mengakibatkan *brief* beberapa kali untuk sebuah pekerjaan.

#### 3. Membangun Sistem Komunikasi yang Terstruktur

Permasalahan komunikasi menurut penulis dapat diatasi melalui penerapan sistem komunikasi yang terdokumentasi dan terorganisir dengan baik. Menurut penulis, dengan selalu berkoordinasi dan saling tanya, tim dapat lebih memiliki visi yang sama.

#### 4. Evaluasi Berkala dan Umpan Balik Terbuka

Penulis juga menyadari bahwa jika tim melakukan evaluasi rutin selama proses produksi dan menyesuaikan strategi kerja secara dinamis. Tujuan serta visi dan misi bisa menjadi lebih terarah dan akhirnya bisa setuju pada titik yang sama.