

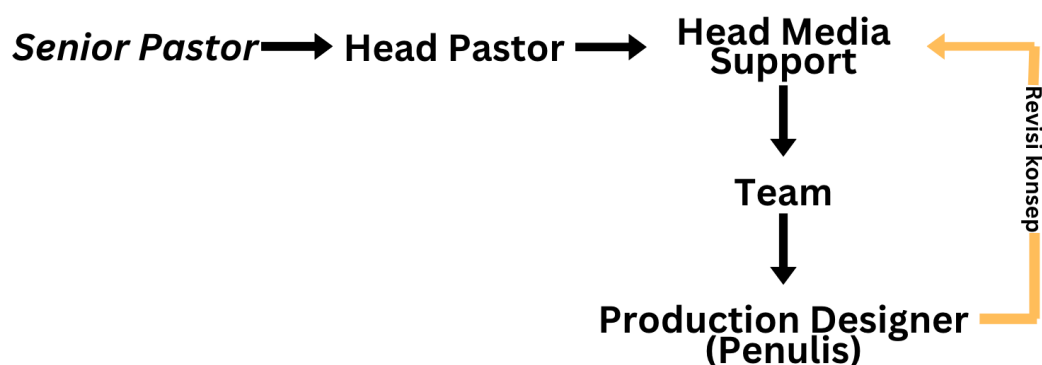
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Koordinasi adalah proses penyatuan tujuan dan pada satuan-satuan yang terpisah (antar departemen atau antar bidang fungsional) pada suatu organisasi untuk mencapai tujuan secara efisien dan efektif (Kuntadi & Rosdiana, 2022). Koordinasi di dalam perusahaan sangat diperlukan untuk proses sinkronisasi pekerjaan agar dapat mencapai tujuan yang sama. Koordinasi juga dilakukan untuk menyingkatkan waktu pengerjaan pekerjaan tanpa adanya miskomunikasi.

Pada periode magang yang dilakukan penulis di Yayasan Nafiri Kemenangan, penulis mengambil peran dalam divisi *offline editing*. Divisi ini bertanggung jawab dalam perancangan program, melaksanakan kegiatan produksi dan menciptakan gambar dengan standar tayang, yang lalu diberikan kepada divisi *online editing*. Penulis diberikan tanggung jawab untuk menyusun program *online*, memberikan sketsa *set design*, menyusun set yang dibutuhkan pada hari H produksi, serta melakukan *offline editing*.



Gambar 3.1. Alur Kerja Production Designer dalam Yayasan Nafiri Kemenangan

(Sumber: Observasi Penulis 2025)

Pada gambar 3.1., penulis sebagai *production designer* diberikan *brief* mengenai konsep program yang akan diproduksi. Lalu, sketsa *set design* beserta dengan *prop list* dari penulis dikoordinasikan dengan *Head Media Support* untuk mendapatkan persetujuan. Jika belum mendapatkan persetujuan, maka penulis akan melakukan revisi konsep *set design* dan melaporkannya kembali kepada *Head Media Support*. Setelah mendapatkan persetujuan tersebut, penulis kemudian melakukan koordinasi dengan tim produksi untuk mengumpulkan perlengkapan yang dibutuhkan untuk *set design* tersebut. Pada hari produksi, penulis mengeksekusi *set design* dengan mengatur setiap kelengkapan sesuai dengan *prop list* yang ada. Penulis juga berperan sebagai *make up artist* untuk menjaga penampilan para *talent* yang terlibat.

3.2. Tugas dan Uraian Kerja Magang

Dalam proses magang yang dilakukan di Yayasan Nafiri Kemenangan, penulis diberikan beberapa tanggung jawab untuk dikerjakan.

Tabel 3.1. Tabel Deskripsi Tugas

PROJECT	JOBDESC (Deskripsi Tugas)
Revival Night	Mendesain ulang set, mencari lokasi & <i>props</i> , menata set, <i>make up talent</i> , membereskan produksi.
Pastor's Photoshoot	Membuat <i>art deck</i> , memilih warna lampu RGB & <i>make up</i> , mengecek tampilan kamera.
NDC Worship Good Friday Session	Menata kain & lilin, membentuk komposisi artistik, menciptakan nuansa sendu.
NDC Youth Performing Arts: Dunia Sekala	<i>Project Manager</i> , mendesain karakter, <i>wardrobe</i> , <i>props</i> , melakukan koordinasi dengan multimedia, melakukan <i>briefing</i> kamera.
NDC Podcast	Analisis ruang, menata furnitur & <i>props</i> , memilih warna tembok, mewujudkan suasana <i>homey</i> .

Dalam prakteknya, penting bagi seorang *production designer* untuk memiliki beberapa modal dalam pembuatan tata artistik dalam karya audio visual. *Production designer* membutuhkan pengetahuan spasial dalam mengisi tata letak

set. Dalam pekerjaan mingguan, penulis menambahkan pengetahuan dalam mengisi ruang kosong yang tersedia untuk setiap program yang sedang dilaksanakan. Hal ini dilakukan dengan cara membuat sketsa tata letak setiap benda yang ingin diletakkan di dalam set. Tata set juga disesuaikan dengan komposisi di dalam *frame* yang telah disepakati oleh tim produksi.

Selain itu, pengetahuan warna secara psikologis dan bentuk juga diterapkan dalam bagian pekerjaan *production designer*. Tidak semua warna dapat terlihat senada di dalam set, sehingga *production designer* perlu menyesuaikan setiap bentuk dan warna. Hal ini dilakukan dengan memilih *props* yang berwarna dan berbentuk sesuai dengan gambar yang ingin dicapai.

3.2.1. Tugas yang Dilakukan

Selama periode magang yang dilakukan penulis di Yayasan Nafiri Kemenangan, penulis dipercayakan untuk mendesain set dari beberapa program yang dilakukan oleh Tim Media Support.

Tabel 3.2. Tabel Deskripsi Tugas

WAKTU	PROJECT	JOBDESK (Deskripsi Tugas)
6 Feb 2025 - 16 Apr 2025	Revival Night	- Mendesain ulang set sesuai arahan Senior Pastor - Mencari lokasi alternatif, memilih Ruang Rava - Membuat sketsa set dan referensi kamera - Hunting key props sesuai tone program (santai tapi rapi) - Menata set dan koordinasi dengan camera operator - Menyiapkan make up talent dan menyesuaikan tampilannya - Membereskan set pasca produksi dan menjaga kebersihan
11 Feb 2025 - 14 Feb 2025	Pastor's Photoshoot	- Membuat art deck wardrobe & make up untuk 2 tema - Memilih warna lampu RGB sesuai skin tone dan karakter - Mengecek kualitas make up di kamera agar terlihat natural dan tidak berminyak

8 Apr 2025	NDC Worship Good Friday Session	- Menata set dengan kain merah dan lampu lilin - Mengatur komposisi kain menyerupai darah di tangga - Memastikan pencahayaan mendukung nuansa sendu - Koordinasi revisi minor dengan <i>Head Media Support</i>
8 Feb 2025 - 20 Apr 2025	NDC Youth Performing Arts: Dunia Sekala	- <i>Project Manager</i> drama musikal Paskah - Menentukan <i>wardrobe</i>, <i>make up</i>, dan props tiap karakter - Membuat <i>color palette</i> dan <i>mood</i> lampu tiap <i>scene</i> - Koordinasi dengan tim multimedia untuk latar LED - Menyesuaikan <i>wardrobe & props</i> selama latihan dan gladi - <i>Briefing</i> camera operator untuk framing penting - Bertanggung jawab atas semua aspek artistik saat pertunjukan dan paska acara
24 Apr 2025 - 5 Jun 2025	NDC Podcast	- Analisis kondisi ruangan (Ruang Tefillah) - Menentukan tata letak dan suasana yang homey - Mengusulkan dan menata furnitur & tanaman hias - <i>Hunting props &</i> menentukan cat tembok (warna taupe) - Kolaborasi dengan <i>Head Pastor</i> dan <i>camera operator</i>

Penulis melakukan pencarian menggunakan Pinterest untuk menyajikan referensi dari konsep; untuk *set design* dan *wardrobe* yang akan digunakan. Setiap referensi lalu dikumpulkan di dalam *art deck* untuk diberikan pada saat *pitching* kepada *Head Pastor* dan *Senior Pastor*.

Setelah menyusun *art deck*, penulis melaporkannya kepada *Head Media Support* sebagai bahan *pitching* kepada *Head Pastor*. *Head Pastor* akan memberikan *approval* dan memberikan poin revisi *art deck* untuk diperbaiki.

Perbaikan dilakukan dan kembali diasistensikan kepada *Head Pastor*, kemudian kembali melakukan *pitching* kepada Senior Pastor.

Tahap-tahap selanjutnya dilakukan dalam proses *pre-production* dimana penulis mempersiapkan segala kebutuhan yang akan digunakan untuk *production*. Penulis melakukan *hunting props* dan *recce* ke beberapa lokasi untuk menetapkan tampilan set yang diinginkan. *Hunting props* dilakukan di lingkungan gereja untuk meminimalisir pengeluaran dana berlebih untuk program yang akan dilaksanakan.

Pada masa produksi, penulis bertugas untuk melakukan *set dressing*. Proses ini disesuaikan dengan sketsa yang sudah dibuat pada masa *development*. Penulis melakukan koordinasi dengan *building management* untuk pemindahan beberapa furnitur yang menjadi *key props* dalam program. Penulis juga berkoordinasi dengan *camera operator* dalam menentukan penempatan *props* di dalam set guna memastikan komposisi *frame* tetap terlihat rapi.

Penulis juga dipercaya untuk menangani *make up* kamera untuk beberapa *talent* di dalam program. *Basic make up* menjadi referensi utama bagi para *talent* yang terlibat untuk memastikan wajah *talent* tidak terlihat pucat.

3.2.2. Uraian Kerja Magang

Penulis dipercayakan untuk terlibat dalam beberapa proyek, yaitu “*Revival Night*”, “*Pastor’s Photoshoot*”, “*NDC Worship Good Friday Session*”, “*NDC Youth Performing Arts*”, dan “*NDC Podcast*”. Setiap proyek memiliki *workload* yang beragam sesuai dengan bobot program. Namun dari sekian banyak proyek yang dikerjakan penulis, proyek yang memakan waktu paling lama, membutuhkan koordinasi dengan paling banyak pihak, serta yang menggunakan peran penulis sebagai *production designer* paling maksimal adalah *NDC Youth Performing Arts*.

3.2.2.1. Proses Pembuatan Program NDC Youth *Performing Arts: Dunia Sekala*

NDC Youth *Performing Arts* merupakan program bulanan dari kebaktian muda Yayasan Nafiri Kemenangan. Bentuk penampilan yang ditampilkan pada *Performing Arts* bervariasi dari penampilan bernyanyi solo, tarian kontemporer, hingga drama musikal. Pada kesempatan ini, penulis mendapatkan tanggung jawab untuk menjadi *project manager* dari penampilan drama musikal Paskah yang berjudul *Dunia Sekala*. Penampilan ini termasuk dalam rangkaian ibadah yang juga akan ditampilkan secara *online* di kanal YouTube NDC Youth.

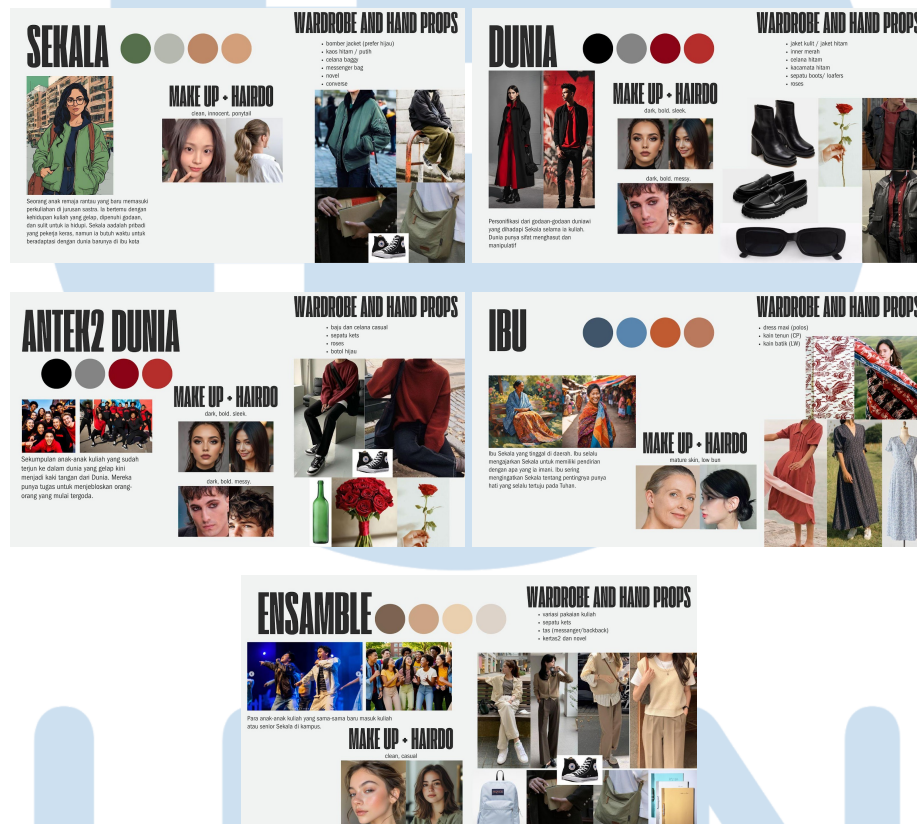
Dunia Sekala mengikuti perjalanan seorang anak bernama Sekala yang baru saja pergi merantau ke ibukota untuk kuliah. Sekala adalah pribadi yang ceria dan taat pada Tuhan, namun keadaan yang baru membawa sebuah keraguan. Ditambah lagi dengan banyaknya godaan yang kian datang tanpa henti, kini Sekala harus memilih antara hidup di dunia agar mudah mendapat koneksi, atau tetap taat pada Tuhan dan menerima penolakan dari orang-orang di sekitarnya. *Dunia Sekala* menceritakan kontras perbedaan hasil dari pilihan hidup untuk dunia atau hidup bagi Tuhan yang telah menyelamatkan umat manusia.

Tanggung jawab yang diberikan kepada penulis sebagai *project manager* mencakup pembuatan konsep awal, skenario, pelatihan (*talent coaching*), *production designing*, hingga teknis pelaksanaannya. Penulis bekerja sama dengan tim *person in charge (PIC)* divisi terkait dalam proses pembuatan proyek ini dari awal hingga akhir. Dalam hal ini, penulis memfokuskan pembagian pekerjaannya dalam ranah *production design* yang mencakup tata set, busana, rias, serta beberapa elemen pendukung lainnya.

Pada masa *development*, penulis melakukan bedah karakter dari 3 karakter utama; yaitu Sekala, Ibu, dan Dunia; serta kelompok karakter pendukung lainnya seperti Antek-Antek serta Ansemble. Pembedahan dilakukan dengan melihat 3D *character* serta *archetype* yang telah dibuat oleh masing-masing pemeran. Berdasarkan analisis tersebut, maka penulis sebagai *production designer* menentukan *color palette* untuk setiap karakter. *Color palette* yang dipilih

masing-masing merepresentasikan kepribadian setiap karakter berdasarkan psikologi warna.

Kemudian, *wardrobe* karakter juga ditentukan sesuai dengan latar belakang karakter serta kepribadian dari karakter yang muncul. Desain *make up* dan *hairdo* juga dibuat untuk mendukung setiap karakter sesuai dengan *image*-nya.



Gambar 3.2. Deck Color Palette, Make Up, Wardrobe, Props Karakter

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Selain *wardrobe* dan *make up* karakter, penulis juga menentukan setiap *hand props* yang berperan penting dalam membawa narasi cerita. *Hand props* yang dipilih digunakan untuk memberikan identitas kepada karakter; contohnya seperti buku tulis dan tas ransel untuk menggambarkan karakter mahasiswa. Beberapa *hand props* juga memiliki motif sebagai pembawa konflik cerita dan indikasi progresi cerita; seperti bunga mawar dan botol minuman alkohol.



Gambar 3.3. *Prop list*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Penulis lalu melakukan riset mengenai latar tempat dari penampilan tersebut yang dapat dibuat oleh tim multimedia. Penulis menggunakan referensi gambar untuk menunjukkan latar seperti apa yang ingin dicapai dan mengoordinasikannya kepada tim multimedia untuk diterjemahkan menjadi latar belakang layar LED. Terdapat 3 set besar yang terjadi di dalam narasi cerita yang berhubungan dengan progresi cerita yang terjadi; set kampus, set gang kecil, dan set rumah Ibu. Selain latar LED, penulis juga memberikan *brief* mengenai *mood* lampu panggung yang ingin dicapai pada setiap *scene* yang terjadi.



Gambar 3.4. *Brief Aset Multimedia dan Susunan Lighting*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Pada waktu latihan, penulis memastikan setiap *wardrobe* dan *hand props* yang digunakan para *talent* dapat dipakai dengan maksimal dan tetap memiliki nilai estetika serta motivasi yang tepat. Beberapa penyesuaian dilakukan; seperti

peletakkan bunga kecil di *wardrobe talent*, jumlah bunga yang dipegang; untuk menyesuaikan tampilan yang diinginkan. *Wardrobe talent* yang kurang sesuai dengan motivasi awal pemilihan *wardrobe* juga disesuaikan dengan cara melakukan *hunting wardrobe* lebih, melakukan *wardrobe alteration* dengan peniti, dan bahkan pergantian *item*.

Dalam masa gladi bersih, penulis melakukan beberapa penyesuaian tata letak aspek artistik menyesuaikan dengan kondisi panggung. Penulis juga melakukan koordinasi dengan *camera operator* yang akan mengambil gambar untuk ibadah *online*. Beberapa hal yang disampaikan oleh penulis adalah poin-poin penting cerita dan karakter, serta *props* apa saja yang memiliki kepentingan untuk disorot lebih detail. Terdapat *treatment* pengambilan gambar menggunakan *stabilizer* karena karakter akan muncul dari bangku jemaat, sehingga menjadi tanggung jawab penulis untuk memastikan *camera operator* dapat mengambil *framing* yang tepat.

Pada hari ibadah pertama yang berlokasi di NDC Central Park, penulis bertanggung jawab untuk memastikan setiap aspek artistik dalam penampilan sudah aman. Setiap *hand props* sudah berada di tangan para pemain dan *black man* yang bersangkutan. Penulis juga melakukan pengecekan kualitas *make up* serta *hairdo* dari setiap *talent* yang terlibat untuk memastikan ketahanan dan visibilitas *make up* dari bangku jemaat ke panggung. Penulis melakukan pengecekan akhir bersama tim multimedia untuk memastikan setiap latar siap untuk ditampilkan, lirik yang sudah tepat, serta tata cahaya yang sesuai dengan *timing* lagu. Selama ibadah berlangsung, penulis yang juga mengambil peran *talent* dibantu oleh tim artistik lainnya untuk memastikan aspek teknis.

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



Gambar 3.5. Dokumentasi Penampilan Hari Paskah

(Sumber: Dokumentasi *Youth Imaginative*, 2025)

Setelah ibadah selesai, penulis bertanggung jawab untuk memastikan setiap *hand props* sudah terkumpul untuk ibadah keesokan harinya yang berlokasi di NDC Living World Alam Sutera. Penulis juga membantu para *talent* untuk menghapus *make up* dan memastikan *wardrobe* yang akan dipakai di hari selanjutnya juga sudah dikumpulkan. Terakhir, penulis bekerja sama dengan tim multimedia mengirimkan aset latar LED untuk juga digunakan pada keesokan harinya di ibadah kedua.

3.2.3. Kendala yang Ditemukan

Dalam periode magang, penulis diperhadapkan dengan beberapa kendala yang berkaitan dengan cakupan pekerjaannya. Beberapa kendala tersebut antara lain:

- 1) Penulis lebih banyak melakukan *stand by* dalam cakupan pekerjaannya sebagai *production designer*.
- 2) Mayoritas cakupan pekerjaan yang dilakukan lebih banyak pada bidang *offline editing*.
- 3) Kurangnya *brief* artistik untuk beberapa proyek.
- 4) Proyek dengan tenggat waktu yang singkat dan mendadak sehingga dikerjakan terburu-buru.

3.2.4. Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dengan adanya beberapa kendala tersebut, penulis melakukan upaya untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Solusi yang dilakukan berupa:

- 1) Dalam masa *stand by*, penulis tetap memperluas pengetahuan dan referensi artistik yang diperlukan sebagai *production designer* sehingga dapat cepat dalam mengambil keputusan kreatif.
- 2) Penulis melatih *editorial thinking* dan membiasakan diri untuk mengoperasikan perangkat lunak untuk melakukan *editing*. Dalam proses ini, penulis tetap melakukan observasi terhadap tata letak dalam *frame* yang berguna untuk menambahkan pengetahuan spasial dalam cakupan kerjanya sebagai *production designer*.
- 3) Penulis melakukan diskusi dengan *project manager* untuk memastikan konsep yang ingin dicapai serta detail-detail yang belum sempat diberikan *brief*. Diskusi dilakukan dengan singkat dan efektif agar tidak mengganggu *timeline* pekerjaan.
- 4) Penulis melakukan konsultasi dengan *Head Media Support* agar dapat bersama dengan tim mengupayakan proyek dengan tenggat waktu yang singkat. Upaya yang dilakukan berupa keterlibatan lebih banyak pihak untuk mengolah konsep yang ada agar lebih banyak perspektif dan lebih efektif dalam pemilihan *treatment*.