

BAB III

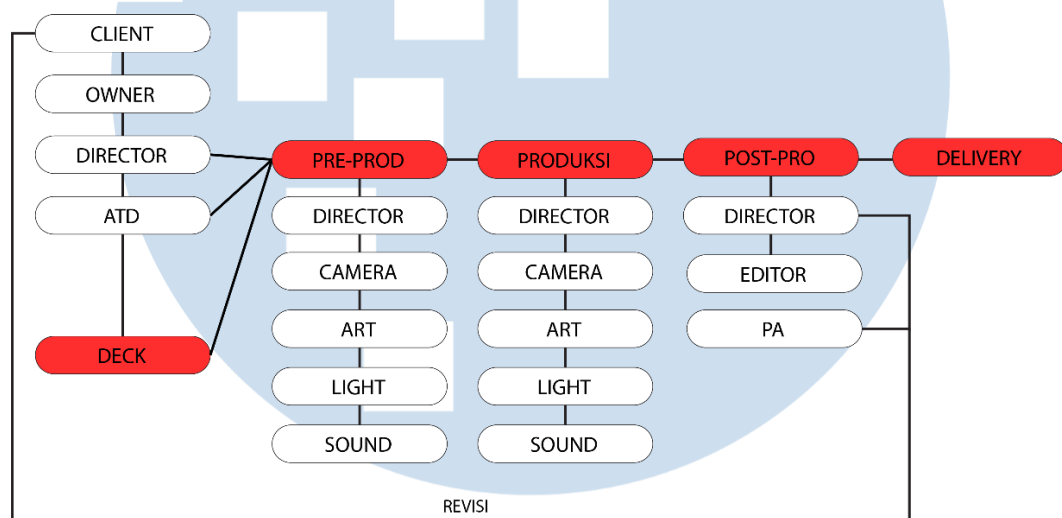
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis berperan sebagai kru kamera yang siap ditugaskan untuk posisi apapun yang mencakup departemen kamera seperti sinematografer, asisten kamera, dan operator kamera. Saat mendapatkan sebuah proyek, sutradara dan ATD akan melakukan tahap *development* yang akan menjadi sebuah *deck* berisi konsep dan *treatment*. *Deck* tersebut akan digunakan untuk *pitching* kepada klien. Setelah kedua pihak mencapai kesepakatan, maka tahap *pre-production* akan dimulai.

Pada tahap *pre-production* seluruh orang yang terlibat dalam proyek akan mendapat *brief* mengenai konsep dan *treatment* masing – masing department. Penulis yang menjabat sebagai tim departemen kamera termasuk dalam orang yang ikut berdiskusi dan memberikan masukan mengenai proyek yang akan dikerjakan. Penulis ikut mengumpulkan referensi dan sesekali terlibat dalam membuat board. Dalam tahap ini pula, penulis harus melakukan koordinasi mendalam dengan *art director* dan *gaffer*. Hal ini biasa dilakukan saat *recce*, yaitu sebuah tahapan saat para *head of department* dan beberapa kru yang akan ikut dalam produksi datang mengunjungi lokasi syuting. Sinematografer bertugas untuk menganalisa luas ruangan, sumber listrik, sumber cahaya, dan gambaran set. Sinematografer berkomunikasi dengan *art director* mengenai set yang akan dibangun, warna, serta tinggi – lebar set sebagai patokan untuk menaruh *lighting*, *framing* kamera, dan arah datang cahaya. Setelah mendapat gambaran set dari *art director*, sinematografer berdiskusi dengan *gaffer* untuk menentukan penempatan *lighting*, alat apa saja yang dibutuhkan untuk mencapai *treatment* yang diinginkan, dan sumber listrik yang akan digunakan.

Saat semua persiapan matang, maka sudah siap untuk memasuki tahap *production*. Pada tahap ini, meskipun semua sudah dipersiapkan secara matang, Sinematografer harus bisa beradaptasi dan mengambil keputusan saat ada kendala. Tentunya, keputusan harus tetap berdiskusi dengan sutradara dan departemen yang terkait. Sinematografer memiliki peran untuk memastikan visual yang diproduksi sesuai dengan yang sudah dijanjikan pada klien.



Gambar 3.1 Kedudukan dan *Workflow* dalam Wokcop Studio
(sumber : wawancara dengan supervisor)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Sinematografer adalah seorang yang bertanggung jawab atas visual dalam pembuatan film, video, atau produksi visual lainnya. Mereka bekerja untuk mengatur pencahayaan, komposisi, framing, dan gerakan kamera untuk menghasilkan gambar yang sesuai dengan visi sutradara. Tugas utama seorang sinematografer meliputi pemilihan kamera, lensa, dan peralatan lain yang sesuai dengan kebutuhan produksi, serta bekerja sama dengan departemen lain seperti *lighting* dan *art director* untuk menciptakan suasana dan estetika tertentu.

3.2.1 Tugas Sinematografer

Sebagai penanggungjawab visual dalam sebuah produksi, sinematografer memiliki banyak hal yang harus dikerjakan dan dijaga baik sebelum, saat, dan setelah produksi. Penulis melatih keterampilan serta melakukan pengamatan dalam praktik kerja lapangan sebagai seorang sinematografer iklan. Berikut beberapa uraian tanggung jawab dan tugas yang digunakan selama masa praktik kerja lapangan sebagai sinematografer di Wokcop Studio.

Tahap Produksi	Tugas dan Tanggung Jawab
Development	- Ikut membantu mengumpulkan referensi dan ide dasar dari sudut pandang <i>treatment</i> kamera.
Pra-Produksi	- Ikut dalam pembuatan board - Berdiskusi dengan departemen lain yang berkaitan seperti art dan lighting - Workshop <i>treatment</i> - Research alat yang akan digunakan saat syuting
Produksi	- Merekam gambar - Memimpin eksekusi visual - Memimpin tim kamera dan <i>lighting</i> - Memberi masukan pada sutradara
Pasca-Produksi	- Memberi masukan dalam editing terutama coloring

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama dua setengah bulan melakukan praktik kerja lapangan di Wokcop Studio, penulis terlibat dalam beberapa proyek. Berikut uraiannya:

1. Iklan Mitochiba

Mitochiba merupakan sebuah *brand* alat elektronik rumah tangga yang cukup populer. Dalam kesempatan ini, Wokcop Studio akan mengerjakan tujuh iklan untuk empat produk Mitochiba. empat produk tersebut terdiri dari kipas angin, air fryer, detergen praktis, dan pisau stein. Masing – masing produk memiliki satu iklan, terkecuali kipas yang memiliki empat cerita namun hanya 15 detik. Sementara iklan lainnya yang hanya memiliki satu cerita berdurasi 45 detik. Penulis terlibat dalam dua dari empat iklan produk yang ada. Berikut salah satu proyek mitochiba yang penulis kerjakan sebagai sinematografer.

Klar merupakan sebuah produk detergen cair praktis dari mitochiba. Klar memiliki bungkus yang dapat larut dalam air sehingga dapat digunakan hanya dengan melempar sebuah bungkus kecil kedalam mesin cuci. Dalam proyek ini penulis berperan sebagai sinematografer. Dalam tahap *development*, penulis bersama ATD dan sutradara mengumpulkan referensi terlebih dahulu mengenai konsep yang akan diajukan kepada klien. Ada dua konsep yang disiapkan untuk dilakukan *pitching* kepada klien. Konsep pertama adalah sebuah iklan komparasi dengan visual *side to side*. Konsep ini memperlihatkan betapa unggulnya produk klar ketimbang merek deterjen lain. Sementara konsep kedua lebih terfokus pada keunggulan dan betapa praktisnya penggunaan klar. *Shot* dari dalam mesin cuci memperlihatkan bagaimana mudahnya penggunaan klar. Diperlihatkan bahwa semua orang bisa menggunakan klar, mulai dari ibu-ibu, ayah, sampai anak kecil. Konsep kedua inilah yang terpilih untuk diproduksi.

Memasuki tahapan *pra-produksi*, penulis bersama ATD bersama mengerjakan *photoboard*. Pengerjaannya dilakukan menggunakan dua metode menggabungkan aplikasi photoshop dan AI. Setelah *photoboard* selesai, dilakukanlah *recce*. Semua kepala departemen dan beberapa kru datang ke Wokcop Studio untuk menerima *brief* dari sutradara terkecuali kepala departemen *lighting*. Dalam *recce* ini juga, penulis berkomunikasi dengan *art director* serta *art assistant*. Hal ini bertujuan untuk mengkomunikasikan perihal pembuatan *rigging* mesin cuci. Mesin cuci harus bisa berputar dan memilikiudukan untuk menaruh kamera. Hal tersebut berguna untuk menciptakan *treatment* kamera berada di dalam mesin cuci dan ikut berputar bersama mesin cuci.

Malam sebelum syuting dimulai, penulis berkomunikasi dengan kepala departemen *lighting*. Penulis menjabarkan akan ada beberapa *treatment* yang dibutuhkan. Pencahayaan akan terus berubah pada adegan montase. Pencahayaan tersebut meliputi pagi hari, siang hari, sore hari, dan malam hari. Setiap perbedaan waktu dibedakan melalui tinggi rendahnya arah cahaya juga keras dan lembutnya cahaya. Sementara untuk adegan malam hari, akan dilakukan *day for night*. Akan ada adegan untuk *timelapse*, sehingga perlahan arah datangnya cahaya diubah sedikit demi sedikit untuk menciptakan kesan matahari yang semakin tenggelam. Setelah selesai dengan departemen *lighting*, penulis mendatangi set untuk melakukan tes pada *rigging* mesin cuci. Karena yang dibutuhkan hanyalah *foreground* dalam mesin cuci, *rigging* dibuat simpel. Bagian dalam mesin cuci dicabut dan ditaruh pada sebuahudukan kayu yang dapat berputar. Dudukan kamera dibuat menggunakan besi siku yang dilas pada bagian dalam mesin cuci sehingga bisa berputar bersamaan. Sebelum di las, penulis melakukan pengecekan untuk *framing*. Setelah mengambil sampel, penulis serahkan

kepada sutradara. Saat sutradara sudah menyetujui maka dudukan kamera sudah bisa dilas.

Memasuki hari syuting, ada perubahan terhadap *framing* yang sudah disepakati semalam. Penulis bersama asisten kamera berdiskusi untuk mencari jalan keluar. Sebuah *plate* yang cukup panjang dipasang agar posisi kamera dapat lebih maju. Hal tersebut berpengaruh untuk mengurangi *foreground* mesin cuci dan menangkap lebih banyak area ruang cuci serta para *talent*. *Shot* pertama yang diambil adalah shot malam dengan cara menutup semua sumber cahaya jendela menjadikannya *day for night*. Hal ini bertujuan agar pergantian gelap dan terang hanya terjadi sekali untuk menghemat waktu. Setelah *shot* malam selesai, produksi melanjutkan *shooting* untuk mengambil semua adegan *day*. Bagian dalam mesin cuci yang berguna sebagai *foreground* terasa terlalu gelap. Penulis berkomunikasi dengan *gaffer* untuk mencari solusi. Sebuah lampu *tubelight* dipasangkan pada *rigging* mesin cuci dengan intensitas rendah.



Gambar 3.2 *Set up* yang penulis gunakan untuk syuting iklan mito detergen instan
(sumber : Dokumen Pribadi Penulis)

Kamera yang digunakan untuk ditaruh pada *rigging* adalah sony fx30. Penggunaan kamera tersebut berkaitan dengan *safety*, agar dapat ditaruh pada *rigging* dan diputar dengan lebih mudah. Karena sony fx30 merupakan kamera apsc, maka lensa yang digunakan adalah lensa *fisheye* dengan *vocal length* 11mm. Penggunaan lensa ini bertujuan untuk mendapatkan gambar dari *foreground* mesin cuci serta cakupan tangkapan area diluar mesin cuci (ruang cuci baju dan *talent*) dengan lebih luas. Untuk adegan diluar *rigging* mesin cuci, penulis menggunakan kamera sony fx6. Adegan yang dilakukan diluar *rigging* adalah menuangkan detergen, melempar klar kedalam mesin cuci, ekspresi keluarga, *timelapse*, serta detail produk. Semua *shot* diambil menggunakan tripod, terkecuali untuk ekspresi keluarga. *Shot* tersebut menggunakan *slider* yang dikombinasikan dengan tilt up untuk menangkap *enjoying moment* para anggota keluarga terhadap klar..



Gambar 3.3 Penulis mempersiapkan kamera untuk *shooting* mitochiba
(sumber : Dokumen Pribadi Penulis)

2. Iklan Bank Jago (Tambahan)

Iklan Bank Jago merupakan produksi pertama yang penulis ikuti selama melaksanakan praktik kerja lapangan di Wokcop Studio. Iklan ini memiliki 4 *output* yang masing-masing mengangkat konsep berbeda. Iklan ini hanya menggunakan satu set, yaitu studio A Wokcop Studio yang dibuat limbo berwarna kuning khas Bank Jago. Meskipun hanya menggunakan satu lokasi, set berubah – ubah mengikuti konsep dari masing – masing *output* tersebut.

Keterlibatan penulis dalam proyek ini sangat mendadak. Pada hari pertama penulis tiba di Wokcop Studio untuk melakukan wawancara, Franklin Darmadi, pimpinan studio, memberikan arahan kepada penulis untuk hadir pada hari syuting iklan Bank Jago. Maka dari itu, penulis tidak terlibat sama sekali dalam proses *development* maupun *pre-production*.

Dalam proyek ini, penulis diberikan tanggung jawab sebagai kamera operator B sekaligus 2nd AC untuk kamera A. Tugas utama penulis sebagai kamera operator B adalah mengambil detail shot yang berfungsi sebagai variasi tambahan untuk menambah *stock footage* yang akan berguna untuk proses *editing*. Penggunaan kamera B dibutuhkan karena beberapa hari sebelum syuting dimulai ada permintaan dari klien untuk menambah durasi yang semula hanya 10 detik menjadi 15 detik. Kamera yang digunakan sebagai kamera B adalah sony fx30. Kamera tersebut berbeda dengan kamera A yang menggunakan sony fx6. Hal tersebut menjadi tantangan dikarenakan kemampuan menangkap cahaya yang berbeda dari kedua kamera tersebut bisa mengakibatkan perbedaan *exposure*. Penulis harus terus melakukan pengecekan dengan melihat kamera A agar *exposure* tetap terjaga. Selain itu, penulis juga berperan sebagai 2nd AC untuk kamera A. Penulis membantu tim kamera A untuk berbagai aspek teknis, seperti mengganti lensa, mengatur peralatan kamera, melakukan *set up* untuk *slider*, serta memasang *rigging* kamera untuk pengambilan gambar *top shot*. Proses syuting berlangsung

dengan lancar dan memakan waktu sekitar 18 jam dikarenakan teknis dari departemen *art* yang cukup rumit. Namun, syuting berjalan dengan lancar.

Saat masa pasca-produksi atau editing, penulis hanya terlibat dalam sedikit bagian. Sebagai salah satu tim kamera, penulis memastikan tone dan visual sudah sesuai dengan yang ingin di capai di awal oleh sutradara dan sinematografer. Beberapa kali editor pun mengajak penulis untuk berdiskusi perihal *color grading*.



Gambar 3.4 Penulis mengoperasikan kamera kedua dalam syuting iklan Bank Jago
(sumber : Wokcop Studio)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama periode praktik kerja lapangan dan mengerjakan beberapa proyek di Wokcop Studio, penulis mendapati beberapa kendala yang dialami sebagai berikut:

- 1) Wokcop Studio merupakan langkah awal penulis terjun kedalam industri. Penulis mendapati adanya perbedaan *workflow* dengan *shooting* selama di

kampus. *Shooting* berjalan dengan sangat cepat namun tetap memperhatikan detail. Penulis lumayan kesulitan untuk mengimbangi kecepatan dalam alur *shooting*. Selain dituntut untuk cepat, penulis juga harus lebih peka terhadap sekitar seperti sigap membantu dan selalu memperhatikan situasi.

- 2) *Shooting* dengan tim besar dan kru yang jauh berpengalaman menjadi tantangan bagi penulis dalam berkomunikasi. Ada perasaan canggung dan segan kepada mereka sehingga beberapa kali penulis tidak berkomunikasi dengan baik yang mengakibatkan terjadinya miskomunikasi. Hal tersebut juga menjadi berimbas kepada waktu produksi yang menjadi lebih panjang.
- 3) Wokcop Studio memiliki peralatan yang beragam dan cukup banyak juga peralatan yang dibuat secara *custom*. Butuh waktu bagi penulis untuk bisa menghafal serta mengerti cara menggunakannya. Kurangnya pengetahuan akan itu menjadikan penulis terhambat dalam mengambil keputusan di saat *shooting* berlangsung.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Analisis dan solusi atas kendala yang ditemukan selama proses praktik kerja lapangan di Wokcop Studio.

- 1) Penulis berusaha untuk melakukan pengembangan diri dari satu proyek ke proyek lainnya. Mengevaluasi diri dan perlahan merubah kebiasaan – kebiasaan yang dapat mengganggu *workflow* dalam produksi. Penulis melatih diri untuk lebih peka dan cekatan di dalam produksi. Setiap melakukan kesalahan dalam satu proyek, penulis lebih berhati – hati untuk tidak mengulangi kesalahan tersebut di proyek selanjutnya. Rekan – rekan serta para kru senior juga sangat terbuka dan mau memberi masukan terhadap penulis agar menjadi lebih baik. Sebaliknya, penulis juga terbuka dengan saran dan

masukan yang membangun agar menjadi lebih baik. Hasilnya adalah, tanpa perlu ada perintah, penulis bisa mengerti apa yang akan dibutuhkan dan cara menanganinya.

- 2) Setelah melalui beberapa proyek bersama, penulis bisa kenal lebih dekat dengan para kru. Penulis membiasakan diri untuk menyapa dan berbincang agar mencairkan suasana. Perlahan, penulis bisa menjalin komunikasi yang baik baik didalam maupun diluar masa produksi. Bergaul dengan mereka dengan tidak mengurangi rasa hormat ataupun terkesan kurang ajar.
- 3) Seiring berjalannya waktu dalam setiap proyek yang dilakukan oleh penulis, kemampuan teknis dan pemahaman tentang alat – alat yang ada juga semakin berkembang. Penulis memperhatikan bagaimana alat alat dioperasikan dan cara menjaga *safety* untuk setiap alat yang digunakan. Sementara itu, diluar masa produksi pun penulis tetap belajar mengenai teknis. Ada dua metode yang penulis lakukan, yang pertama adalah meminjam alat – alat yang ada untuk dipelajari diluar masa produksi. Yang kedua adalah mempelajarinya lewat internet. Sekarang, setiap ada alat baru, penulis selalu mempelajarinya terlebih dahulu sehingga jika sewaktu – waktu dibutuhkan dalam *shooting*, penulis dapat dengan segera mengoperasikannya tanpa perlu mengulur waktu produksi.

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