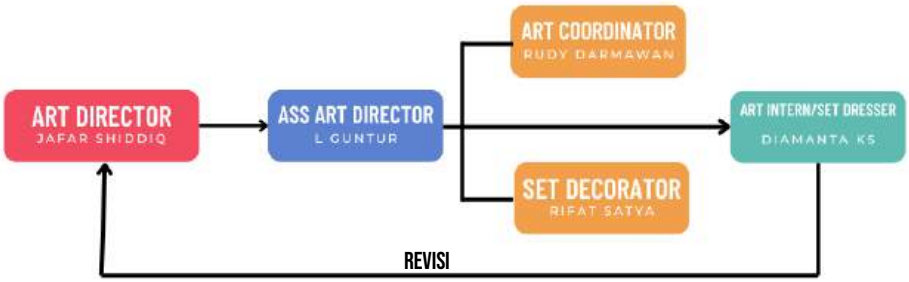
BAB III
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi



Gambar 3.1 Kedudukan dan Alur Kerja Penulis di Bartbart Indonesia
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Peran yang diambil penulis adalah sebagai *art intern* dan *set dresser* yang memiliki berbagai tanggung jawab seperti membantu *art director* dalam merealisasikan konsep *art* yang telah ditentukan, mengolah file di *google drive,* serta membantu menyatukan referensi *set* kedalam *deck* yang berisi berbagai penataan *set*, *moodboard,* foto lokasi, dan *set draw.* Penulis juga aktif dalam mengikuti *timeline* yang telah ditentukan, meliputi menghadiri *PPM, set visit, photoprops* dan *recce,* penulis kemudian akan memberikan laporan setelahnya.

Penulis sebagai *intern art,* bekerja dibawah pengawasan Jafar Shiddiq dan L. Guntur selaku *art director* dan *ass art director.* Dalam pengerjaan proyek, setelah *art director* mendapatkan *brief* konsep oleh *director,* konsep tersebut akan diteruskan ke *ass art director* dan ke penulis berupa pembuatan *art deck* yang berisi konsep karakter, *color tone,* referensi lokasi, gambar lokasi, dan *set draw. Brief* biasanya berupa asistensi dalam penyusunan *art deck.* Setelah dikerjakan oleh penulis, penulis kemudian akan menyerahkan hasil kerja kepada *art director.* Bila ada revisi, maka *art director* akan menginformasikan kepada penulis, lalu revisi tersebut akan dikerjakan dan disampaikan kembali kepada *art director* selaku *head of department.*

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama menghabiskan waktu tiga bulan magang di Bartbart Indonesia, penulis terlibat dalam proyek film panjang *Sihir Pelakor* dari *production house* Starvision. Film ini bergenre horror dan menceritakan sebuah keluarga yang awalnya harmonis, perlahan hancur akibat santet dari seorang pelakor yang ingin merebut suami orang. Penulis sebagai *art intern* yang juga berperan sebagai *set dresser* saat proses pra produksi bertanggung jawab menganalisa skrip, mengisi *art deck,* serta membantu mendampingi *art director* ketika *location visit, recce,* dan *ppm.*

Saat proses produksi, penulis mengikuti arahan dari *set decorator* memiliki tugas dan tanggung jawab untuk menata setiap properti di setiap set. Dalam hal ini, penulis berperan aktif membantu memastikan bahwa semua elemen visual yang terdapat di dalam *set*, seperti furnitur, dekorasi, pernak-pernik, dan objek pendukung lainnya, tertata sesuai dengan konsep artistik dan kebutuhan adegan. Penulis juga ikut serta dalam proses penempatan dan penyesuaian properti agar mendukung atmosfer cerita, serta memperhatikan kontinuitas antar adegan. Dengan bekerja sama secara langsung bersama *set decorator*, penulis dapat memahami lebih dalam mengenai pentingnya detail visual dalam membangun suasana dan mendukung narasi film secara keseluruhan.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan tabel rincian pekerjaan penulis selama tiga bulan magang di Bartbart Indonesia.

Tabel 3.1 Kegiatan Mingguan Penulis

Minggu	Produksi	Keterangan
Minggu 1	Pra Produksi film *Sihir Pelakor*	1. Proses analisa skrip 2. Mengisi *art deck* dan referensi untuk set

Minggu 2	Pra Produksi film *Sihir Pelakor*	1. Finalisasi referensi set pada *art deck* untuk *ppm 1* 2. Mengikuti *ppm 1*
Minggu 3	Pra Produksi film *Sihir Pelakor*	1. Revisi *art deck* setelah *ppm 1* 2. Mengisi referensi untuk *photo prop*
Minggu 4	Pra Produksi film *Sihir Pelakor*	1. Mengisi referensi untuk *photo prop* 2. *Art Crew briefing*
Minggu 5	Pra Produksi film *Sihir Pelakor*	1. Revisi *art deck (keyprops)* 2. *Location visit day 1*
Minggu 6	Pra Produksi film *Sihir Pelakor*	1. *Location visit day 2* 2. Mengikuti *ppm 2* 3. Mengikuti *script conference*
Minggu 7	Pra Produksi film *Sihir Pelakor*	1. Mengikuti *photoprops* 2. Mengikuti *recce day 1* 3. Mengisi *key visual , set draw* ke *art deck*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

		4. *Loading* barang dari *prophouse* menuju Bogor 5. *Preset* (set rumah Vita, sekolah SMP)
Minggu 8	Produksi film *Sihir Pelakor*	1. *Preset* kelas TK 2. *Preset* ruang guru TK 3. *Preset* rumah Burhan 4. *Preset* salon Rini dan rumah Rini 5. *Preset* jalanan komplek
Minggu 9	Produksi film *Sihir Pelakor*	1. *Preset* ruang kantor pegawai 2. *Preset* ruang atasan PNS 3. *Preset* salon Vita 4. Bongkaran set rumah Vita
Minggu 10	Produksi film *Sihir Pelakor*	1. *Preset* salon Rini 2. *Preset* rumah Ustad 3. Bongkaran set salon Vita, salon rini, rumah Ustad

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Minggu 11	Produksi film *Sihir Pelakor*	1. *Preset* rumah Edi Rini 2. *Preset* pantai piknik 3. *Preset* dunia ghaib 4. *Preset* goa 5. Proses *wrap* dan mengembalikan properti kembali ke *prop house*

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis terlibat dalam proyek film panjang *Sihir Pelakor*, yang saat ini sedang dikembangkan oleh departemen artistik tim Bartbart Indonesia dan diproduksi oleh *production house* Starvision. Film ini disutradarai oleh Bobby Prasetyo, dan *art director* oleh Jafar Shiddiq. Penulis berperan sebagai *set dresser* pada proyek tersebut karena memiliki ketertarikan pada bagaimana elemen-elemen kecil dalam *set* dapat membentuk suasana, menguatkan karakter, dan memperkaya narasi secara keseluruhan. Melalui posisi ini, penulis bisa menggabungkan kepekaan estetika dengan kemampuan teknis, sekaligus belajar langsung dari proses kolaboratif di departemen artistik dalam produksi film panjang.

Tahapan awal penulis setelah diterima menjadi *art intern* serta *set dresser* adalah membaca dan memahami skrip serta membantu mengisi *art deck* yang berisi referensi *set*, serta moodboard. Penulis berkomunikasi secara *online* selama seminggu sebelum akhirnya bertemu langsung dengan seluruh anggota tim artistik secara *offline* yang berlokasi di *basecamp* artistik di Cinere, Depok. Dalam proses pra produksi, penulis sebagai *set dresser* juga ikut serta dalam mendokumentasikan dan mencatat hal penting terkait lokasi dan properti dalam proses *set visit, recce,* dan *ppm.* Penulis juga secara aktif mengikuti proses *pre-set* dan produksi selama 28 hari dimulai dari tanggal 3 April hingga 30 April.

Film *Sihir Pelakor* bergenre horor menceritakan mengenai pengalaman hidup asli yang diceritakan melalui *podcast* RJL5 oleh seorang perempuan bernama Vita yang semulanya memiliki kehidupan yang harmonis dengan keluarganya. Namun, keharmonisan keluarga Vita mulai hancur sejak kehadiran seorang wanita bernama Rini, yang merupakan seorang pelakor. Dengan niat jahat, Rini mengirimkan santet kepada keluarga Vita, hingga membuat ayah Vita, Edi, terpikat padanya. Edi pun rela meninggalkan istri dan anak demi menjalin hubungan dengan Rini. Merasa marah dan terzalimi, Vita sempat melabrak Rini. Namun upayanya tidak membuahkan hasil. Rini justru semakin menjadi-jadi dan mengirimkan berbagai jenis santet untuk menyakiti keluarga Vita. Akan tetapi, pada suatu hari, santet yang dikirim Rini berbalik arah dan justru mengenai dirinya sendiri, serta Edi. Film ini diperkirakan akan dirilis pada bulan Agustus tahun 2025.

Saat proses *pre-set,* penulis sebagai *set dresser* dengan tim artistik lainnya mulai bekerja mengikuti *work flow* yang sudah ditentukan oleh *set decorator.* Tugas utama penulis sebagai *set dresser* adalah mengubah ruangan yang sebelumnya kosong menjadi *set* yang terasa nyata sesuai kebutuhan cerita. Penulis memulai dengan membuka *layout set* dan referensi visual dari *art director* atau *set decorator.* Penulis kemudian dengan tim artistik menyiapkan berbagai properti yang sudah dibawa dari *prophouse* untuk ditempatkan ke dalam *set*.

1. *Set* Salon Vita (2003)

Gambar 3.2 *Set Draw* Salon Vita (2003)
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Gambar 3.3 *Before* Set Salon Vita (2003)
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Gambar 3.4 *After Set* Salon Vita (2003)
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Lokasi yang akan digunakan sebagai salon Vita (2003) berada di salah satu ruko di jalan Surya Kencana, Bogor. Ruko kosong ini akan diubah menjadi salon dengan furnitur dan alat salon yang terkesan lama dengan model retro. *Set* salon ini memiliki latar waktu 2003 dengan alat yang sederhana dan poster model yang terkesan jadul. Sebagai *set dresser,* penulis berperan dalam menata ruang sesuai dengan referensi *set drawing* yang telah dibuat oleh *art director*.

Penulis bertanggung jawab menyiapkan *set* yang menggambarkan sebuah salon yang telah lama beroperasi namun tetap terlihat lengkap dan fungsional. Proses dimulai dengan mengidentifikasi properti yang telah disiapkan di basecamp, lalu mengaturnya di lokasi sesuai dengan *layout* dan arahan *set decorator*. Penataan dilakukan dengan memperhatikan detail kecil seperti posisi peralatan salon, susunan produk perawatan, hingga elemen dekoratif seperti poster usang, cermin, dan tumpukan majalah lama untuk menciptakan kesan ruang yang hidup, otentik, dan telah digunakan dalam waktu lama. Tujuannya bukan hanya membuat ruangan terlihat estetis, tetapi juga menyampaikan narasi karakter dan suasana lewat benda-benda yang ada di dalamnya. Dengan pendekatan ini, *set* tidak hanya menjadi latar, tetapi juga bagian dari cerita.

2. *Set* Rumah Ustadz

Gambar 3.5 *Set Draw* Rumah Ustadz
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Gambar 3.6 *Before Set* Rumah Ustadz
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Gambar 3.7 *After* set rumah Ustadz
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Set rumah Ustadz ini berlokasi di Ciawi, Bogor. Rumah tersebut akan menjadi tempat dimana Vita yang kerasukan akan didoakan oleh beliau beserta para santri. Set ini menggambarkan rumah sederhana namun hangat, milik seorang tokoh agama yang dihormati di lingkungan sekitarnya. Suasana yang ingin dibangun adalah suasana tenang, rapi, dan religius sesuai dengan latar sosial tokoh. Penulis berperan menyortir dan menyiapkan properti dari *basecamp*, seperti perabot kayu bergaya klasik, karpet, Al-Qur'an, rak buku agama, dan elemen dekoratif lain seperti kaligrafi dan lukisan bernuansa Islami. Seluruh elemen ini ditata mengikuti *layout* dari *set decorator*, dengan penekanan pada kesan rumah yang sederhana namun terkesan religius.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3. Set Rumah Edi dan Rini

Gambar 3.8 *Set Draw* Rumah Edi dan Rini
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Gambar 3.9 *Before Set* Rumah Edi dan Rini
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Gambar 3.10 *After Set* Rumah Edi dan Rini
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Rumah yang akan dirubah menjadi *set* rumah Edi dan Rini berlokasi di Sawarna, Banten. Latar tempat dan waktu yang digunakan adalah Bogor, 2013. Penulis

bertanggung jawab menyiapkan *set* yang menggambarkan sebuah rumah sederhana milik keluarga menengah ke bawah, dengan kondisi ekonomi yang terbatas. Rumah ini ditata sedemikian rupa untuk mencerminkan kehidupan sehari-hari yang sederhana, menggunakan perabotan bekas dan barang-barang lama yang masih digunakan karena keterbatasan finansial.

Proses dimulai dengan mengidentifikasi properti yang telah disiapkan di *basecamp*, kemudian mengatur semuanya di lokasi sesuai *layout* serta arahan dari *set decorator.* Penataan *set* memperhatikan elemen-elemen kecil yang mendukung kesan realistik, seperti furnitur yang menunjukkan tanda-tanda usia, perabot yang memenuhi ruangan sehingga memberikan kesan sempit, serta pemanfaatan barang-barang bekas. Kesan sederhana ditambahkan melalui benda-benda seperti lukisan lawas, gorden yang mulai luntur warnanya, dan taplak meja yang tampak kusam. Beberapa barang sengaja dibiarkan menunjukkan tanda-tanda penggunaan jangka panjang, seperti lemari dengan cat yang mengelupas, kursi kayu tua, serta penggunaan lampu petromaks. Semua elemen ini ditata untuk menciptakan suasana ruangan yang hidup dan otentik, menggambarkan kondisi rumah yang sudah lama ditempati dengan segala keterbatasannya.

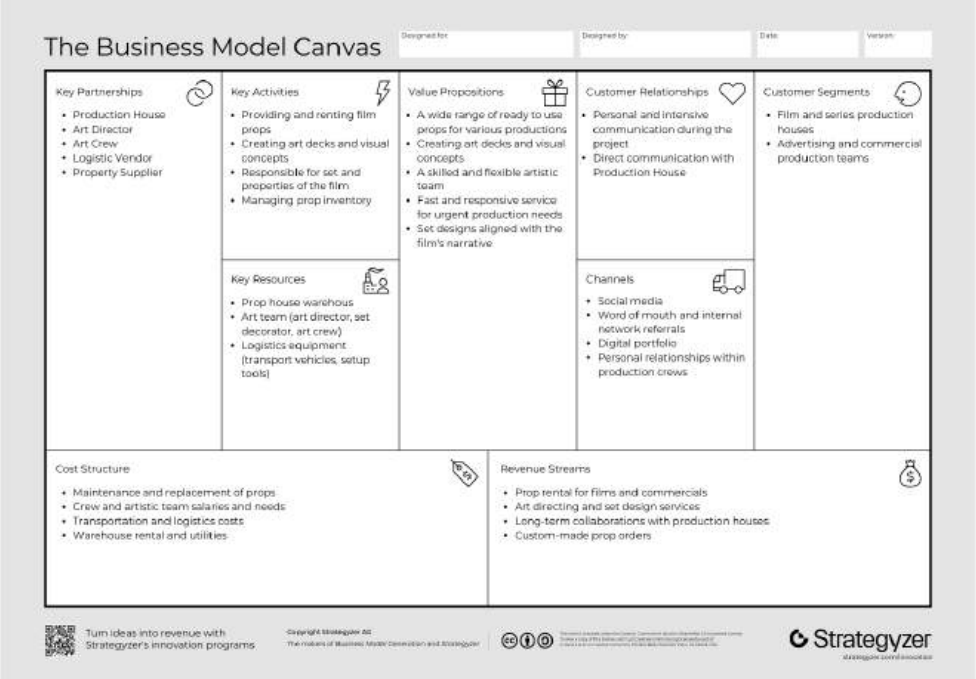
3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani masa magang sebagai *set dresser*, penulis menghadapi beberapa kendala, terutama terkait dengan manajemen waktu dan kondisi fisik. Salah satu tantangan utama adalah stamina karena lamanya durasi *preset*, yaitu selama kurang lebih satu bulan. Dalam periode tersebut, jadwal kerja berlangsung hampir setiap hari dengan intensitas tinggi, namun hari istirahat yang disediakan sangat terbatas. Hal ini secara perlahan berdampak pada stamina dan kondisi fisik penulis.

Sebagai *set dresser*, penulis tidak hanya dituntut untuk menggunakan kreativitas dalam menata *set*, tetapi juga mengandalkan kekuatan fisik dan ketelitian yang konsisten, terutama saat harus melakukan pengaturan ulang properti dalam waktu singkat atau saat terjadi perubahan mendadak pada desain *set*. Ketika tubuh

mulai kelelahan dan kurang istirahat, konsentrasi pun menurun, sehingga pelaksanaan tugas menjadi kurang maksimal. Selain itu, tekanan waktu dari tim produksi untuk menyelesaikan penataan dalam tenggat yang ketat membuat beban kerja terasa semakin berat. Dalam kondisi seperti ini, menjaga kesehatan pribadi menjadi tantangan tersendiri bagi penulis selama masa produksi.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan



Gambar 3.11 *Business Model* Bartbart Indonesia
Sumber: Observasi Penulis

Penulis dalam menghadapi kendala yang berkaitan dengan alur kerja yaitu durasi kerja panjang dan minimnya waktu istirahat selama proses *preset*, terdapat beberapa solusi yang dapat diterapkan guna menjaga kualitas kerja serta kesehatan fisik dan mental selama proses magang berlangsung.

Pertama, penting untuk menerapkan manajemen waktu pribadi yang lebih efektif. Dalam hal ini, penulis mulai membiasakan diri untuk memanfaatkan waktu-waktu jeda di sela-sela pekerjaan untuk beristirahat secara optimal, walaupun hanya dalam durasi singkat. Hal ini terbukti membantu dalam menjaga stamina agar tetap stabil selama menjalankan tugas harian di lokasi produksi. Kedua, menjaga pola

makan dan hidrasi secara konsisten menjadi solusi penting. Meskipun ritme kerja cukup padat, penulis berusaha untuk tidak melewatkan waktu makan dan selalu membawa bekal air minum agar tubuh tetap terhidrasi. Hal ini sangat berpengaruh terhadap daya tahan tubuh dalam menghadapi tuntutan fisik di lapangan. Ketiga, komunikasi yang baik juga menjadi salah satu kunci solusi. Dengan menyampaikan kondisi fisik secara jujur dan terbuka kepada *art coordinator* ketika merasa kelelahan, penulis dapat menghindari potensi kesalahan kerja yang disebabkan oleh kelelahan berlebih. Komunikasi yang baik juga memungkinkan adanya penyesuaian tugas secara bergantian antar anggota tim artistik. Menjaga mentalitas positif selama bekerja turut membantu dalam menghadapi tekanan dan kelelahan. Menyadari bahwa kondisi ini merupakan bagian dari proses belajar dalam industri kreatif membuat penulis lebih siap dan tangguh dalam menghadapi tantangan yang ada.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA