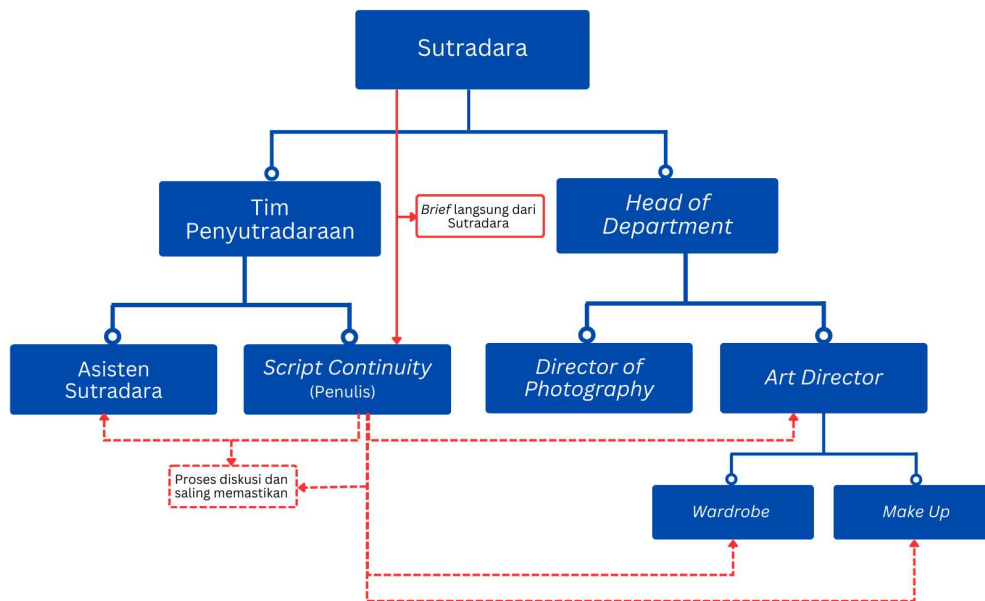


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam menjalankan tugas sebagai seorang *scriptcon*, penulis menempati posisi di bawah Sutradara secara langsung. Selama proses pra-produksi hingga produksi, segala bentuk pekerjaan dan penugasan yang diterima oleh penulis diberi langsung oleh Sutradara. Pada masa kerja magang ini, penulis juga banyak berdiskusi bersama Asisten Sutradara mengenai jadwal syuting yang dapat memudahkan keperluan kontinuitas, terutama untuk *look make up* dan kostum yang akan sering berubah. Dalam pelaksanaannya, penulis terlibat dalam proses P\pra-produksi dari pembahasan naskah hingga di hari-hari syuting berlangsung. Berikut ditampilkan gambaran umum mengenai struktur kedudukan di dalam Wokcop Pictures:



Gambar 3.1 Alur kerja penulis di Wokcop Pictures

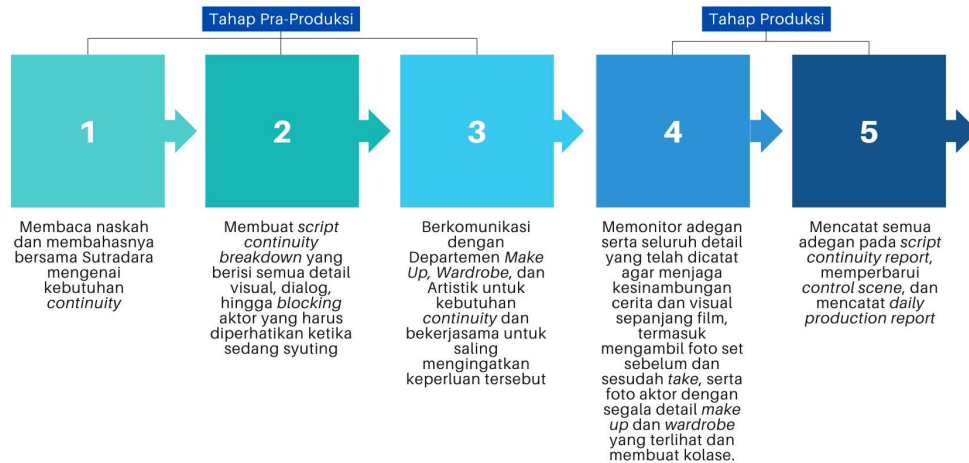
Sumber: Observasi Penulis (2025)

Berdasarkan gambar alur kerja di atas, dapat dirangkum bahwa selama proses kerja magang di Wokcop Pictures, penulis mendapatkan *brief* langsung dari Sutradara. *Brief* yang dapat diberikan berupa instruksi untuk membaca naskah dan menganalisisnya agar dapat membahas semua keperluan *continuity* bersama Sutradara. Selain itu, penulis juga ditugaskan untuk membuat *script continuity breakdown* yang berisi semua detail yang akan harus dijaga selama proses syuting film panjang ini. Detail-detail seperti *wardrobe*, *make up special effect* (SFX) yang akan terus hadir pada salah satu karakternya, hingga detail-detail artistik yang akan disorot dalam filmnya. *Breakdown* tersebut dibuat penulis sambil berdiskusi bersama departemen bersangkutan agar dapat mempermudah proses dalam mengingatkan.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama menjalani proses magang di Wokcop Pictures, penulis berperan sebagai *Script Continuity*, atau *scriptcon*, yang bertanggung jawab atas menjaga kesinambungan cerita, visual, dialog *blocking* aktor, dan *clapper* dari satu adegan dengan adegan lainnya. Karena itu, penulis ikut serta dalam proses produksi film *Sirep: Datang Tak Diundang, Pergi Bukan Pilihan* dari Tahap Pra-produksi hingga Produksi, mempersiapkan dan memastikan bahwa setiap pergantian kostum dan *make up* yang terjadi pada adegan masih selaras dengan naskah, begitu juga dengan pergantian set. Penulis juga banyak berdiskusi bersama Asisten Sutradara agar ketika ia menyusun jadwal syuting, jadwalnya tidak terlalu mempersulit penjagaan kontinuitas *look* artistik sekaligus *make up* dan kostum. Selama proses produksi, penulis bertanggung jawab untuk mencatat segala *shot* yang sedang diambil, sekaligus dengan setiap perubahan yang dapat terjadi akibat dari improvisasi aktor maupun kru. Selebihnya, penulis juga turut membantu dalam mengawasi tugas para *clapper*, yang bertanggung jawab untuk menyinkronkan audio dan video agar nantinya mempermudah proses *editing* (Irwandi, 2024). Berikut merupakan *flowchart* sederhana yang berisi tutur kerja penulis selama menjadi *script continuity* pada produksi ini:

FLOWCHART PEKERJAAN SCRIPT CONTINUITY



Gambar 3.2 Flowchart Pekerjaan Script Continuity

Sumber: Observasi Penulis (2025)

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Selama melaksanakan kerja magang, penulis bertanggung jawab dalam tahap pra-produksi dan produksi. Berikut merupakan penjabaran terkait perincian tugas yang dilakukan penulis selama proses produksi film *Sirep: Datang Tak Diundang, Pergi Bukan Pilihan*.

Tabel 3.1 Penjelasan Tugas Kerja Magang

No.	Bulan	Tugas
1.	Minggu Pertama (8-15 November 2024)	- Membaca naskah - Membahas kontrak bersama Produser - Mengikuti diskusi Departemen Penyutradaraan - Mengikuti <i>Pre-Production Meeting</i> (PPM) bersama kru keseluruhan - Merancang <i>script continuity breakdown</i> berdasarkan naskah dan hasil PPM - Present <i>script continuity breakdown</i> dan membahasnya bersama

		Departemen <i>Art, Costume, dan Make Up</i>
2.	Minggu Kedua (16-23 November 2024)	- Bertemu dengan dua <i>clapper</i> yang nantinya akan membantu penulis dengan <i>visual continuity</i> - Mengikuti <i>Technical Recce</i> untuk sekaligus melihat lokasi dan set, dan mencatat kebutuhan <i>script continuity</i> berdasarkan hasil <i>recce</i>
3.	Minggu Ketiga (24-30 November 2024)	- Mengikuti <i>Test Cam</i>, bekerjasama dengan seluruh Departemen untuk mengetes prosedur dan sekam syuting pada Hari-H nantinya - Mengikuti <i>Final Pre-Production Meeting</i> (FPPM) dan memfinalisasi <i>script continuity breakdown</i> - <i>Meeting</i> bersama Tim <i>Clapper</i> untuk membahas skema syuting - Menyiapkan <i>Control Scene</i> dan <i>Daily Production Report</i>
4.	Minggu Keempat (1-8 Desember 2024)	- Syuting hari pertama hingga ke-7 (<i>Break</i> pada tanggal 5 Desember 2024) - Menjaga <i>continuity</i> dialog, visual, serta <i>blocking</i> aktor pada hari-hari syuting - Mengingatkan Departemen <i>Make Up</i> dan <i>Wardrobe</i> mengenai <i>scene-scene</i> yang akan direkam pada hari itu dan memastikan <i>look</i> yang sesuai berdasarkan <i>script continuity breakdown</i> - Memastikan data pada <i>slate</i> (angka <i>slate</i>, nomor <i>scene</i> dan <i>shot</i>, serta angka <i>take</i>) sesuai dengan adegan yang sedang direkam - Mencatat setiap improvisasi aktor maupun kru dan memastikan <i>continuity</i> baru tersebut terjaga pada <i>shot-shot</i> berikutnya - Memperbarui <i>Control Scene</i> dan <i>script continuity breakdown</i> berdasarkan perubahan yang terjadi di set

5.	Minggu Kelima (9-16 Desember 2024)	- Syuting hari ke-8 hingga ke-12 (<i>Break</i> pada tanggal 9 dan 14 Desember 2024) - Menjaga <i>continuity</i> dialog, visual, serta <i>blocking</i> aktor pada hari-hari syuting - Mengingatkan Departemen <i>Make Up</i> dan <i>Wardrobe</i> mengenai <i>scene-scene</i> yang akan direkam pada hari itu dan memastikan <i>look</i> yang sesuai berdasarkan <i>script continuity breakdown</i> - Memastikan data pada <i>slate</i> (angka <i>slate</i>, nomor <i>scene</i> dan <i>shot</i>, serta angka <i>take</i>) sesuai dengan adegan yang sedang direkam - Mencatat setiap improvisasi aktor maupun kru dan memastikan <i>continuity</i> baru tersebut terjaga pada <i>shot-shot</i> berikutnya - Memperbarui <i>Control Scene</i> dan <i>script continuity breakdown</i> berdasarkan perubahan yang terjadi di set - Mengumpulkan <i>Daily Production Report</i> dan <i>Control Scene</i> kepada Produser sesuai syuting
----	---------------------------------------	---

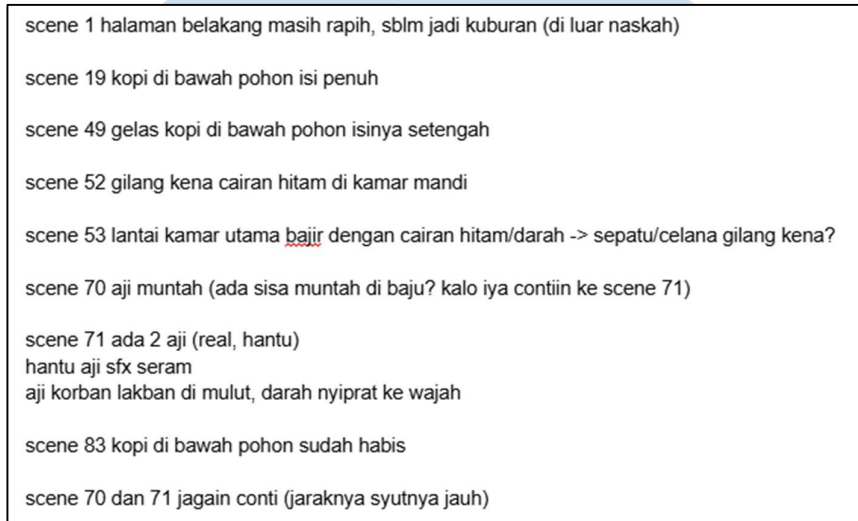
3.2.2 Uraian Kerja Magang

Secara umum, terdapat tiga tahap dalam sebuah produksi film yakni Tahap Pra-Produksi, Tahap Produksi, dan Tahap Pasca Produksi. Karena penulis bekerja di bawah Departemen Penyutradaraan, lingkup kerja penulis jatuh pada tahap Pra Produksi dan tahap Produksi saja. Berikut merupakan penjabaran lebih lanjut mengenai pekerjaan penulis dalam kedua tahap tersebut.

1. Tahap Pra Produksi

Pada tahap ini, penulis fokus dalam pendalaman naskah untuk kepentingan analisa naskah dan merancang *script continuity breakdown*. Kedua dokumen

tersebut merupakan dokumen yang akan menjadi pedoman penulis selama tahap produksi agar proses syuting bisa berjalan dengan lancar.



scene 1 halaman belakang masih rapih, sbkm jadi kuburan (di luar naskah)

scene 19 kopi di bawah pohon isi penuh

scene 49 gelas kopi di bawah pohon isinya setengah

scene 52 gilang kena cairan hitam di kamar mandi

scene 53 lantai kamar utama bajir dengan cairan hitam/darah -> sepatu/celana gilang kena?

scene 70 aji muntah (ada sisa muntah di baju? kalo iya contiin ke scene 71)

scene 71 ada 2 aji (real, hantu)
hantu aji sfx seram
aji korban lakban di mulut, darah nyiprat ke wajah

scene 83 kopi di bawah pohon sudah habis

scene 70 dan 71 jagain conti (jaraknya syutnya jauh)

Gambar 3.3 Catatan/Analisa Naskah
Dokumentasi Pribadi

Gambar di atas merupakan bagian dari catatan atau analisa kasar yang penulis lakukan setelah membaca naskah. Penulis mencatat semua detail khusus yang ingin digambarkan melalui visual yang tertera pada naskah. Namun, pastinya akan ada beberapa detail yang disadarkan secara langsung pada set dan di luar naskah. Oleh karena itu, penulis menggunakan catatan tersebut sebagai bekal pembahasan bersama Sutradara untuk mencari tahu detail apa lagi yang ingin disorot olehnya sehingga tidak ada *shot* yang tertinggal ketika sudah waktunya untuk merekam adegan.

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

CHARACTER	WARDROBE	MAKEUP	ARTISTIC
ARYA	Costume 1: Sc 4, 5, 7, 8 seragam guru biru, tas kerja	Look 1: Sc 4 luruh	sc 19 kopi di bawah pohon isi penuh sc 49 kopi di bawah pohon isi setengah sc 83 kopi di bawah pohon sudah habis/sisa ampas
		Look 2: Sc 5, 7, 8 natural	sc 22 kamar anak 1 fase 1 (kasur ada guling) sc 24 kamar anak 1 fase 2 (mainan berhamburan) sc 26 kamar anak 1 fase 3 (tenda) sc 28, 61, 65, 68, 70 kamar anak 2 "fase 4" (layout beda, awal pas penculikan, setiap kali aji dan gilang bareng)
	Costume 2: Sc 13, 14 baju hijau, celana abu	Look 1: Sc 13, 14 luruh	
	Costume 3: Sc 15 baju kuning, celana biru	Look 2: Sc 15 natural	sc 48 kopi ariya full dan sajen di meja
	Costume 4: Sc 16, 17, 18, 30, 33, 34, 37, 38, 39, 40, 44, 45, 48, 54, 56, 58, 59, 62, 64, 73, 75, 79 baju coklat, jeans	Look 2: Sc 16, 17, 18, 30, 33, 34, 37, 38, 39, 40, 44, 45 natural	
	Sc 17 pake jaket, bawa ransel	Look 3: Sc 48, 54, 56, 58, 59 debu ringan (fase 1)	
	Costume 5: Sc 79, 80 baju berdarah, cipratan	Look 3: Sc 62, 64, 73, 75, 79 debu kotor (fase 2)	
	Costume 6: Sc 89 baju putih, celana jeans abu	Look 4: Sc 79, 80 cakaran darah fresh	
		Look 5: Sc 89 lebam, otw sembuh, sfx jahitan	

Gambar 3.4 Catatan *Continuity Look* Karakter Arya

Dokumentasi Pribadi

GILANG	Costume 1: Sc 5 kemeja biru muda, celana krem	Look 1: Sc 5, 10, 11, 12, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 25, 27, 28, 29, 30, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 41, 42, 44, 45, 51 natural	sc 51 kopi gilang 3/4 sc 53 kopi gilang 1/2 sc 77 kopi gilang 1/4 sc 78 kopi gilang sisa ampas
	Costume 2: Sc 10, 11, 12, 15 kemeja biru tua, dalem abu, celana krem		
	Costume 3: Sc 17, 18, 19, 20, 21, 23, 25, 27, 28, 29, 30, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 41, 42, 44, 45, 51 kemeja kotak2, dalem hitam, jeans		
	Costume 4: Sc 52, 53, 54, 55, 57, 63, 72, 74, 76, 77, 78 kaos coklat, jeans, jaket	Look 2: Sc 52 wajah basah cairan hitam (fase 1)	
	Sc 78 sebelum mati (fase 1) Sc 53 conti baju basah Sc 52	Look 2: Sc 53 sedikit basah (fase 2)	
		Look 2: Sc 54, 55 kering (fase 3)	
	Costume 5: Sc 24, 78 costume doppleganger	Look 3: Sc 57, 63, 72, 74, 76, 77, 78 berdebu	
	Sc 24 lebam basah Sc 78 mati tenggelam (fase 2)	Look 4: Sc 78 kali campur tanah, darah kering, lebam, tubuh warna ungu kuning hijau, unsur urat (fase 1)	
	Costume 6: Sc 84 konti ar Sc 78 lebam kacampur tanah	Look 4: Sc 24, 78 look doppleganger	

Gambar 3.5 Catatan *Continuity Look* Karakter Gilang

Dokumentasi Pribadi

Selain mencatat dan membahas *continuity* visual, penulis juga mencatat *continuity look* dari setiap karakter berdasarkan *deck* yang diberikan oleh Departemen *Make Up* dan *Wardrobe*. Seperti yang tergambar pada Gambar 3.2 dan Gambar 3.3, penulis membagikan semua *look* dari setiap karakter berdasarkan adegan di mana *look* itu akan digunakan. Penulis juga mencocokkan *look wardrobe* dan *makeup* yang akan digunakan bersamaan agar mempermudah proses *briefing* kepada tim *make up* dan *wardrobe*. Dokumen ini akan menjadi pedoman utama penulis pada hari-hari syuting agar dapat menjaga kesinambungan *look* pada setiap adegannya. Apabila dilihat pada sisi paling kanan dari kedua gambar tersebut, terdapat sebuah kolom yang mencantumkan detail artistik yang berhubungan

dengan masing-masing karakter. Penulis ikut sertakan kolom tersebut agar mempermudah penulis dalam mengingatkan tim artistik atas kebutuhan khusus pada adegan-adegan yang melibatkan detail tersebut.

2. Tahap Produksi

Pada tahap produksi, penulis memiliki peran yang cukup berat, yakni memastikan kesinambungan visual, dialog, dan pergerakan aktor pada setiap *shot* dengan *shot* selanjutnya. Untungnya, penulis dibantu oleh kedua *clapper* dalam segi *visual continuity*, atau kontinuitas yang mengarah pada visual seperti artistik dan *look make up* dan *wardrobe*. Penulis pun meminta bantuan kepada mereka untuk mengambil foto para aktor sebelum dan setelah *take* sebagai catatan *look* mereka yang akan harus dijaga selama hari-hari syuting ke depannya. Setelah *shot* selesai direkam, penulis menyatukan foto-foto para aktor menjadi sebuah kolase dan mencantumkan nomor adegan agar dapat menjadi referensi untuk tim *make up* dan *wardrobe* akan *look* yang perlu dijaga kontinuitasnya. Berikut merupakan beberapa contoh kolase yang penulis susun untuk keperluan ini.



Gambar 3.6 Kolase *Continuity Look* Karakter

Dokumentasi Pribadi

Selain mencatat *continuity look make up* dan *wardrobe*, penulis juga memastikan adanya dokumentasi *continuity* artistik, terutama karena properti yang ditaruh sering dipindahkan oleh aktor maupun kru secara sengaja atau tidak sengaja. Karena itu, perlu ada catatan mengenai keberadaan properti dan elemen artistik yang seharusnya.



Gambar 3.7 Foto *Continuity* Artistik
Dokumentasi Pribadi

Untuk mempermudah segala proses menjaga kontinuitas visual maupun dialog dan pergerakan aktor, penulis difasilitasi oleh Tim Produksi dengan dua tablet. Penulis gunakan dua tablet tersebut sebagai monitor untuk menonton adegan yang sedang direkam melalui aplikasi *DJI Ronin*, yang terhubung langsung dengan kamera. Dengan itu, penulis mampu melihat dan merekam secara langsung *shot* yang sedang direkam dan memainkan ulang (*playback*) rekaman tersebut untuk melihat detail-detail pergerakan aktor, properti, dan lain-lainnya. Penulis juga menggunakan rekaman tersebut untuk menunjukkan kepada para aktor pergerakan yang harus mereka jaga agar dapat menjaga kesinambungan antara setiap *shot*.



Gambar 3.8 Penulis dengan Dua Tablet sebagai Monitor
Dokumentasi Pribadi

Selebihnya, selama berjalannya proses syuting, penulis juga mencatat semua angka *slate*, nomor adegan dan *shot*, angka *take*, nama *file*, dan semua catatan penting pada setiap adegannya dalam sebuah *Script Continuity Report*. Fungsi

dokumen ini adalah untuk membantu editor dalam memastikan *file* mana saja yang *good*, atau sudah disetujui oleh Sutradara, yang kemudian akan digunakan pada tahap *editing* nantinya.

Script Continuity Report										
Title SIREP								Day# 1		
Production Wokcop Picture								Date 1 Dec 2024		
Director Valens Brama								Page 1		
Script Cont. Fabiola A. Devanya										
Slate	Scene	Shot#	Take	Desc	File#				OK/NG/C	Notes
					Camera A	Camera B	Camera C	Sound		
1	1	1	1	ECU-MFS track out	A001_001			SIREP DAY 1	C	
2			2		A001_002			3	C	
3			3		A001_003			4	G	
4	1	2A & 2B	1	Cover	A001_004	B001_001		5	C	
5			2		A001_005	B001_002		6	G	
6	1	3	1	detail kopi & koran, still		B001_003		MOS	G	
7	1	4	1	detail kopi & koran HA, movement		B001_004		MOS	C	
8			2			B001_005		MOS	G	
								7-19		WILD TRACKS
								20-21		kepencet
9	5	1A & 1B	1	WS Arya datang naik motor	A001_007	B001_006		22	C	boom bocor
10			2		A001_008	B001_007		23	G	
11		1A & 1B	1	WS ending	A001_009	B001_008		24	C	
12			2		A001_010	B001_009		25	G	
						B001_010				cam b kepencet
13	5	2A & 2B	1	Cover Arya pesen kopi	A001_011	B001_011		26	NG	
14			2		A001_012	B001_012		27	C	
15			3		A001_013	B001_013		28	G	
16	5	3A & 3B	1	OTS Gilang	A001_014	B001_014		29	C	
17	5	3A & 3B	1	pickup ots gilang	A002_015	B002_015		B001	C	
18			2		A002_016	B002_016		B002	G	

Gambar 3.9 Script Continuity Report
Dokumentasi Pribadi

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama proses kerja magang di Wokcop Pictures, penulis mengalami beberapa kendala yang menghambat kinerja penulis sebagai *Script* dan *Visual Continuity* dalam film *Sirep: Datang Tak Diundang, Pergi Bukan Pilihan*, seperti berikut:

1. Penulis diberikan kesempatan untuk bertindak langsung sebagai *chief* dari Departemen *Continuity*. Namun, karena pengalaman ini merupakan pertama kalinya penulis menjadi *chief* dalam sebuah proyek film panjang, penulis rasa kurang kompeten dan berhak untuk memegang peran yang cukup besar.

Selebihnya, PH Wokcop Pictures masih cukup minim jumlah anggota internalnya, sehingga penulis tidak merasa mendapatkan bimbingan yang diperlukan.

2. Penulis hanya difasilitasi dengan dua tablet untuk memonitor adegan yang berlangsung yang bersambung ke kamera melalui aplikasi. Oleh karena itu, setiap kali kru berpindah set dan lokasi, penulis harus membawa kedua tablet tersebut dengan tangan sendiri, belum lagi memerlukan tempat untuk mengisi baterai kedua tablet tersebut apabila sudah habis digunakan. Selain itu, aplikasi memerlukan kode QR untuk bersambung dengan kamera, dan setiap kali berpindah lokasi atau kamera mati, kode QR itu harus dipindai lagi, sesuatu yang cukup memakan waktu dan mengganggu terutama bagi tim kamera.
3. Terjadi sebuah kesalahan yang dibuat oleh pihak penulis dan pihak tim *make up*. Pada salah satu adegan, seharusnya karakter hantu anak sudah diberikan *make up look* kedua, namun penulis tidak memegang informasi bentuk-bentuk *look* dari setiap karakternya. Oleh karena itu, penulis tidak mengingatkan tim *make up* akan *look* yang seharusnya diterapkan, dan dari tim *make up* sendiri pun keliru akan hal tersebut. Sutradara lah yang menyadari kesalahan ini ketika sudah mengambil beberapa *take* dari adegan tersebut.

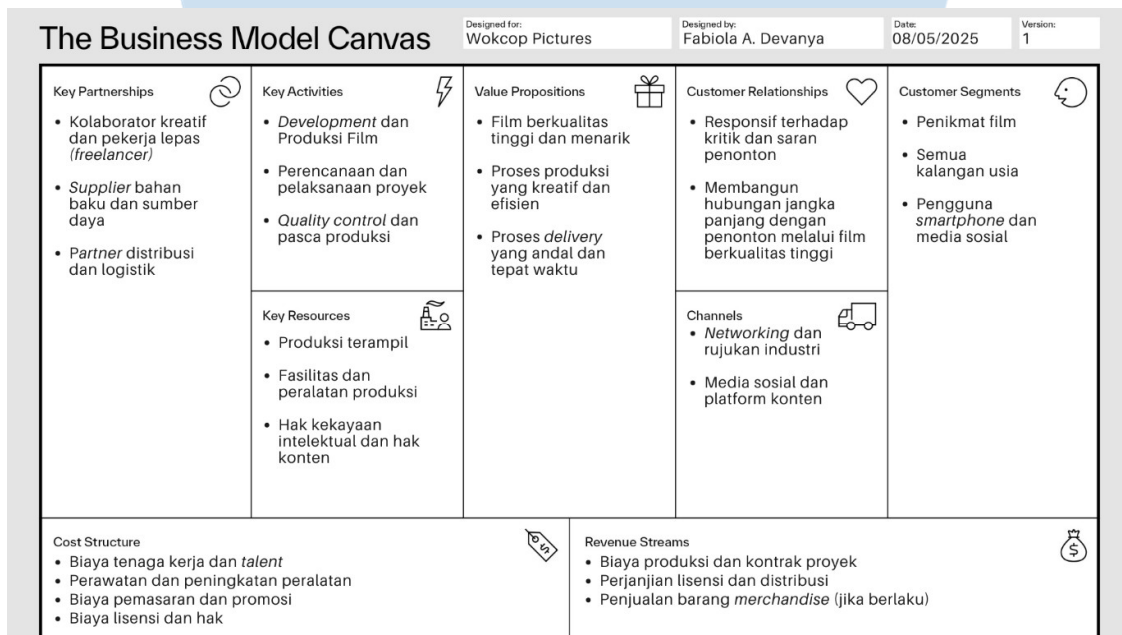
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dalam proses mengerjakan tugas dan mengalami kendala-kendala yang tertera di atas, penulis menemukan cara-cara untuk mengatasinya yang sekaligus menjadi pembelajaran bagi penulis untuk kesempatan lainnya di masa depan. Berikut merupakan solusi-solusi yang penulis terapkan terhadap kendala yang dialami.

1. Meskipun tidak terdapat struktur bimbingan yang jelas, penulis justru menggunakan kesempatan itu untuk lebih banyak berkenalan dengan kru-kru senior yang hadir pada set. Penulis banyak berkonsultasi dan mendapatkan cerita pengalaman dari kru-kru senior pada Departemen *Lighting*, Departemen Artistik, hingga Departemen Produksi sehingga penulis tidak hanya mendapat bimbingan mengenai bidang penulis namun juga pencerahan mengenai industri ini.

2. Dua tablet tidak menjadi masalah besar apabila adegan yang diambil berlokasi di tempat *indoors* dan banyak tempat duduknya, dimana penulis mampu memangku dua tablet tersebut pada diri penulis. Ketika berpindah set ke lokasi yang lebih mengharuskan berdiri, penulis memilih untuk meminta bantuan kepada salah satu *Assistant Camera* (AC), Danies Adjie, dan meminjam *tower* miliknya untuk menyenderkan setidaknya salah satu tablet sehingga penulis tidak harus terus membawa keduanya dengan tangan penulis. Pada hari-hari terakhir produksi film ini, Adjie yang sudah sadar akan kesulitan penulis meminjamkan dua *phone holder* yang disatukan sehingga penulis dapat menaruh kedua tablet pada *tower* dengan sekaligus. Dengan itu, penulis tidak harus lagi membawa dua tablet ke mana-mana dan lebih mudah memonitor adegan dengan layar yang tepat di hadapan muka penulis. Untuk kendala dengan kode QR, penulis menemukan bahwa ternyata terdapat metode lain untuk menyambungkan aplikasi dengan kamera yaitu melalui WiFi. Ketika penulis memasuki *password* yang tertera pada *transmitter* kepada aplikasi, ternyata sudah akan langsung tersambung apabila kamera mati atau kru berpindah tempat.
3. Penulis sadar bahwa kesalahan seperti yang tertera dapat sering terjadi, namun penulis merasa bahwa hal tersebut merupakan akibat dari miskomunikasi antara penulis dengan tim *make up*. Oleh karena itu, penulis meminta maaf dengan Sutradara atas kelalaian penulis dan berdiskusi bersamanya akan apa yang dapat dilakukan dengan adegan ini. Hasil dari diskusi tersebut adalah untuk memastikan kembali dengan tim *make up* akan *look* selanjutnya, dan untuk membahas dengan *editor* apabila dapat melakukan proses tempelan pada karakter hantu anak tersebut dengan *look make up* yang seharusnya. Selebihnya, penulis juga berdiskusi kembali dengan tim *make up* untuk meluruskan masalah ini, sekaligus meminta dokumen informasi referensi *look* terbaru supaya penulis mampu lebih baik mengingatkan tim *make up* akan kontinuitas *look* para karakter.

Sebagai langkah selanjutnya, penulis melakukan wawancara bersama Leonardus Dastine, salah satu *Assistant to Director* di Wokcop Pictures untuk memahami bagaimana *production house* tersebut mampu lebih memfasilitasi pekerja-pekerja magang ke depannya melalui perancangan *Business Model Canvas*. Dalam dokumen ini tercantum segala elemen bisnis yang dimiliki dari Wokcop Pictures. Dengan hadirnya dokumen tersebut, penulis harap bahwa tidak hanya pekerja baru yang akan bergabung dengan Wokcop Pictures, namun juga para pekerja aktifnya dapat memahami sistem kerja sebuah *production house* dan mampu sama-sama mencapai tujuan berbisnis yang sehat. Berikut merupakan *Business Model Canvas* hasil dari wawancara penulis bersama Dastine.



Gambar 3.10 *Business Model Canvas* dari Wokcop Pictures
(Dokumentasi Pribadi)

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