

membuat EDEN Studio perlu bekerja lebih keras dalam meyakinkan calon klien, terutama dalam proyek-proyek berskala besar.

*Production house* yang sudah mapan umumnya telah memiliki sistem kerja yang stabil, tim kreatif yang solid, serta reputasi yang kuat di industri, sehingga lebih mudah mendapatkan proyek dari perusahaan besar. Hal ini menjadi tekanan tersendiri bagi EDEN Studio yang masih dalam proses membangun citra dan menambah pengalaman.

Selain itu, tren industri kreatif yang terus berubah menuntut EDEN Studio untuk selalu cepat beradaptasi dengan kebutuhan pasar dan perkembangan teknologi produksi. Keterlambatan dalam mengikuti tren ini dapat menyebabkan EDEN Studio tertinggal dalam kompetisi.

### **BAB III**

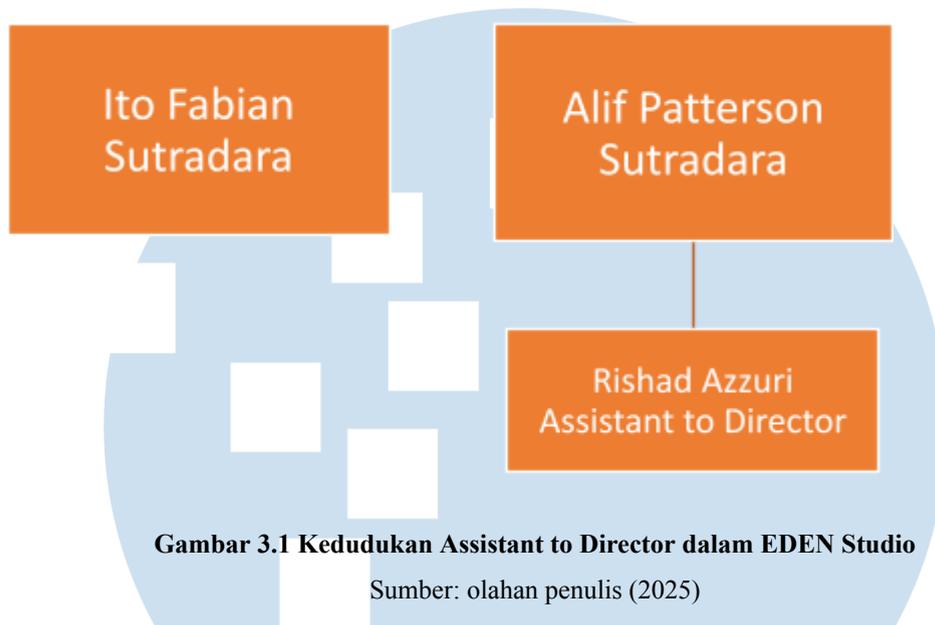
#### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

##### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi sebagai *Assistant to Director***

Penulis menjalani praktik kerja magang di EDEN Studio dengan posisi sebagai *Assistant to Director* (ATD), bekerja langsung di bawah bimbingan Ito Fabian dan Alif Patterson selaku sutradara pada divisi penyutradaraan. Dalam sub bab ini penulis akan menjelaskan mengenai kedudukan/posisi penulis dalam EDEN Studio serta sistem koordinasi-nya.

##### **3.1.1 Kedudukan Selama Melaksanakan Kerja Magang**

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



Dalam program magang yang dilakukan penulis di EDEN Studio, penulis bekerja sebagai *assistant to director* dan menjadi satu-satunya mahasiswa magang yang terlibat langsung dalam proses kerja kreatif di bawah bimbingan dua sutradara, yaitu Ito Fabian dan Alif Patterson. Selama masa magang, penulis secara aktif terlibat dalam keseluruhan proses produksi, mulai dari tahap *development*, *pre-production*, hingga produksi.

Tidak seperti program magang di beberapa tempat lain yang melibatkan banyak mahasiswa dalam satu *batch* atau tim, EDEN Studio memberikan pengalaman kerja yang lebih intens dan profesional, di mana penulis bekerja secara langsung sebagai bagian dari tim inti produksi. Penulis memiliki kesempatan untuk berkontribusi dalam penyusunan *creative deck*, pengembangan konsep, serta mendampingi proses syuting di lapangan. Dalam berbagai proyek yang dikerjakan, penulis juga diberi kesempatan untuk memimpin *pre-production meeting* yang dihadiri kru eksternal lainnya.

### 3.1.2 Koordinasi Selama Kerja Magang

Dalam menjalankan tugas sebagai *assistant to director*, penulis melakukan koordinasi secara langsung dengan dua sutradara utama di EDEN Studio, yaitu Ito Fabian dan Alif Patterson, yang sekaligus menjadi pembimbing utama penulis selama masa magang. Penulis juga berinteraksi dengan beberapa anggota tim produksi lainnya yang terlibat dalam proyek-proyek tertentu, tergantung pada kebutuhan produksi yang sedang berjalan.

Sebagai *assistant to director*, penulis berperan dalam membantu proses kerja sutradara dari tahap awal pengembangan konsep hingga pelaksanaan produksi di lapangan. Dalam tahap *development*, penulis turut membantu penyusunan *creative deck*, referensi visual, serta menyusun *breakdown* kebutuhan produksi berdasarkan arahan kreatif dari sutradara. Penulis juga ikut serta dalam pertemuan kreatif dan *brainstorming* yang dilakukan bersama sutradara dan klien, terutama untuk memastikan keselarasan antara ide dan eksekusi.

Tugas-tugas biasanya diberikan langsung oleh sutradara secara lisan maupun tertulis. Penulis akan menerjemahkan arahan tersebut menjadi kebutuhan praktis di lapangan, seperti menyusun kebutuhan adegan, mendampingi proses *pre-production*, serta berkoordinasi dengan departemen lain seperti produksi, *art*, *wardrobe*, maupun *director of photography* (DOP), tergantung skala dan kompleksitas proyek. Dalam beberapa kesempatan, penulis juga turut mendampingi proses *casting* dan pemilihan lokasi, serta mencatat *blocking* atau *continuity* saat syuting berlangsung.

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

Selama produksi, penulis bertindak sebagai penghubung langsung antara sutradara dan tim produksi, memastikan bahwa kebutuhan teknis dan kreatif dapat dieksekusi sesuai rencana. Penulis juga bertanggung jawab dalam menjaga kelancaran komunikasi di lokasi, membantu astrada menyusun jadwal harian, hingga mengatur keperluan mendadak selama proses syuting. Koordinasi dilakukan secara fleksibel, namun tetap mengikuti struktur kerja yang profesional sesuai standar industri produksi iklan dan konten visual. Setelah proses produksi selesai, penulis kadang turut dilibatkan dalam proses *post-production* awal, seperti *review footage* bersama sutradara atau membantu dalam proses penyusunan *draft* awal *editing* untuk disampaikan kepada *editor*.

### **3.2. Kreativitas Sebagai *Assistant to Director* dalam EDEN Studio**

Dalam program magang yang dijalani oleh penulis sebagai *assistant to director*, penulis terlibat dalam berbagai jenis proyek, baik dalam aspek pengelolaan produksi maupun kontribusi kreatif. Penulis mendampingi dua sutradara utama, yaitu Ito Fabian dan Alif Patterson, dalam sejumlah proyek komersial yang dikerjakan EDEN Studio, mulai dari tahap awal pengembangan ide, penyusunan *creative deck*, hingga pelaksanaan produksi di lapangan. Sebagian besar proyek yang dikerjakan oleh penulis berada dalam lingkup asistensi langsung terhadap proses penyutradaraan.

#### **3.2.1 Proyek Garena Gold & Glory**



Selama menjalani masa magang di EDEN Studio, penulis mendapat kepercayaan penuh untuk terlibat langsung dalam salah satu proyek utama, yaitu *Digital Video Commercial* (DVC) untuk *game* terbaru milik Garena berjudul *Gold and Glory*. Proyek ini ditujukan sebagai bentuk kampanye Ramadan, sekaligus sarana Garena

menyampaikan permintaan maaf kepada komunitas pemain karena banyaknya *cheater* yang merusak pengalaman bermain. Iklan ini menyoroti bahwa pihak Garena telah mengambil tindakan tegas dengan melakukan *ban* massal, serta memperkenalkan *event giveaway* khusus selama bulan Ramadan.

Tahap awal proyek dimulai dengan proses pengembangan ide cerita dan penulisan naskah. Penulis bekerja langsung mendampingi sutradara Alif Patterson untuk merumuskan struktur narasi dan pesan utama dari iklan tersebut. Dalam penulisan naskah, penulis turut mengembangkan elemen dramatik dan gaya penceritaan yang ringan namun tetap sinematik, agar sesuai dengan karakter visual khas dunia *game*. Penekanan diletakkan pada keseimbangan antara nuansa Ramadan yang hangat dan atmosfer petualangan yang khas Garena.

Setelah naskah disepakati, penulis bertanggung jawab dalam penyusunan *creative deck* yang menjadi dokumen utama untuk menyampaikan visi kreatif kepada klien maupun seluruh tim produksi. *Creative deck* ini mencakup beberapa elemen penting, seperti:

### **3.2.1.1 Premis dan sinopsis singkat**

Premis adalah ide dasar yang merangkum inti cerita secara ringkas (Bordwell, 2020). Pada proyek DVC *Gold and Glory*, premisnya adalah:

“Seorang pemuda yang sedang menunggu sahur di sebuah pos ronda tiba-tiba dipanggil ke dunia game oleh Sultan Dungeon, yang membagikan handphone giveaway sambil menegaskan bahwa para cheater telah di-ban massal.”

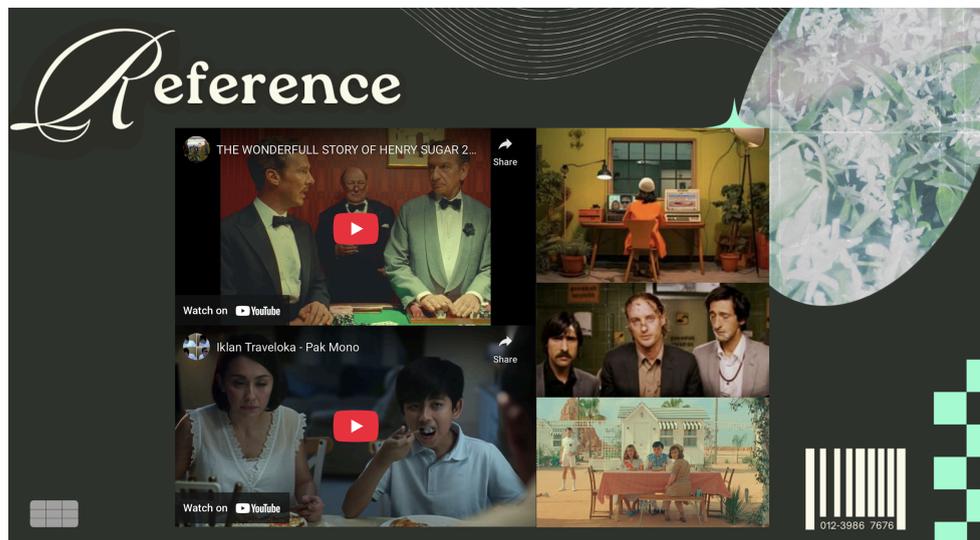
Penulis ikut menyusun dan merumuskan premis serta sinopsis ini bersama sutradara Alif Patterson, memastikan kampanye utama klien tersampaikan secara ringan, dan komunikatif

### 3.2.1.2 Moodboard

*Moodboard* adalah kumpulan referensi visual untuk menunjukkan arah *tone*, warna, pencahayaan, serta suasana yang ingin dicapai dalam produksi. *Moodboard* ini berguna untuk menyamakan visi antara tim produksi dan klien.

Pada proyek-proyek sebelumnya, penulis dan sutradara Alif Patterson biasanya menyusun *moodboard* dan referensi visual lengkap sebagaimana yang terlihat pada gambar di bawah ini. Namun, pada proyek DVC *Gold and Glory*, referensi visual dan tone disampaikan secara lisan kepada klien dan masing-masing departemen produksi karena waktu persiapan yang sangat terbatas.

Penulis membantu menerjemahkan arahan visual lisan dari sutradara ke dalam bentuk komunikasi antar-departemen, memastikan seluruh divisi tetap memahami visi visual yang diinginkan meskipun tanpa dokumentasi visual tertulis seperti biasanya.



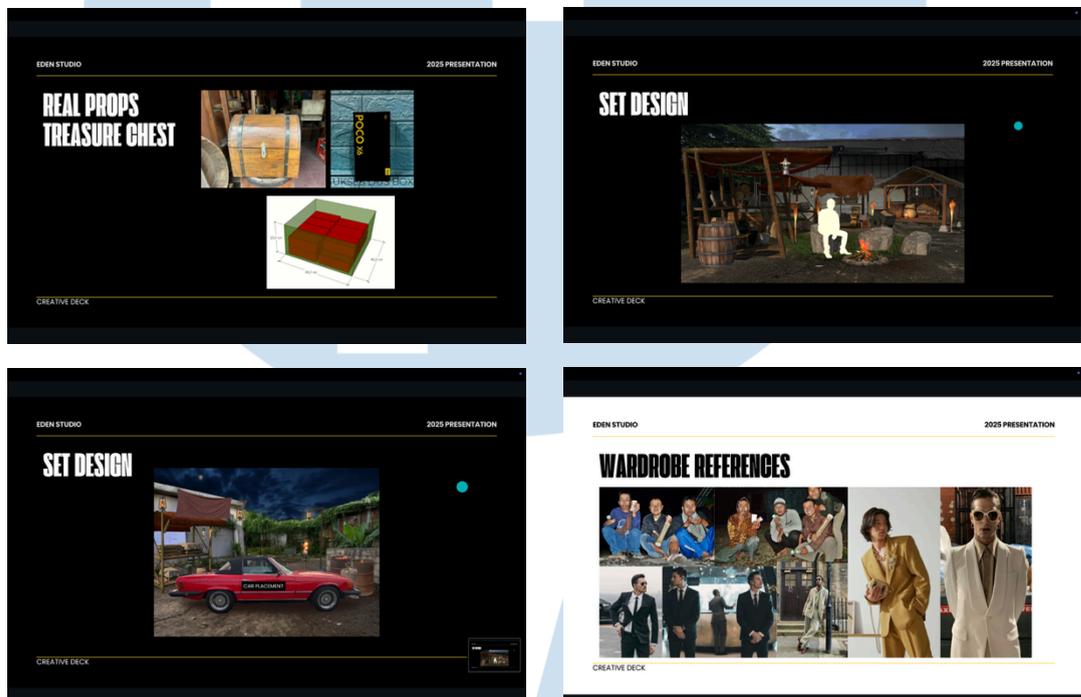
Gambar 3.2 Moodboard dan referensi pada proyek lain

Sumber: Penulis (2025)

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

### 3.2.1.3 Breakdown art dan set

*Breakdown* ini mencakup rincian tokoh-tokoh dalam cerita, properti utama, kostum, serta elemen set yang muncul dalam produksi. Ini bertujuan memudahkan tim *art*, *wardrobe*, dan produksi memvisualisasikan kebutuhan desain. Penulis mengidentifikasi simbol-simbol utama seperti portal, pedang, dan visualisasi *cheater*. Penulis juga berdiskusi dengan sutradara dan *art director* untuk menyelaraskan simbolisme cerita dengan kebutuhan visual.



Gambar 3.2 Breakdown art dan set

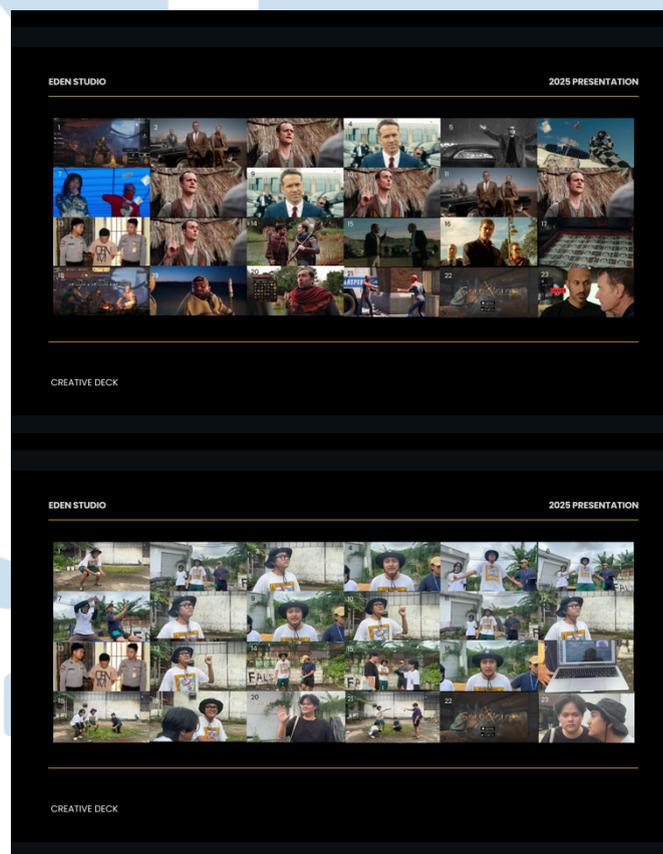
Sumber: Penulis (2025)

### 3.2.1.5 Photoboard

*Photoboard* adalah serangkaian gambar kasar atau foto yang disusun berdasarkan alur cerita untuk memberikan gambaran awal mengenai komposisi visual, blocking pemain, dan *framing* dalam iklan atau film. *Photoboard* digunakan sebagai alat bantu komunikasi antara sutradara, DOP, dan tim produksi lainnya untuk menyamakan persepsi sebelum pembuatan *storyboard* final atau *receboard*

Setelah melakukan survei lokasi (*recce*), penulis juga menyusun *recceboard* yang berupa dokumen visual yang berisi foto-foto lokasi aktual yang diambil saat survei. *Recceboard* ini biasanya dilengkapi dengan catatan mengenai potensi *angle* kamera, arah cahaya matahari, ruang gerak kru, serta kemungkinan tantangan teknis di lokasi tersebut.

Penulis terlibat langsung dalam proses pengambilan foto lokasi saat *recce* bersama sutradara dan tim produksi. Setelahnya, penulis menyusun *recceboard* dan *photoboard* awal sebagai referensi visual yang digunakan dalam rapat tim teknis. *Recceboard* ini juga penulis gunakan untuk memperjelas koordinasi dengan *art department* dan *camera team* mengenai kesiapan lokasi dan kebutuhan teknis yang mungkin timbul.



**Gambar 3.2 Photoboard (atas) dan Recceboard(bawah)**

Sumber: Penulis (2025)

Memasuki tahap pre-production penulis juga ikut memimpin beberapa pertemuan koordinasi awal bersama tim eksternal seperti *art director*, *assistant director* dan *line producer*. Dalam sesi ini, penulis bertugas menyampaikan ide kreatif dari *creative deck* ke dalam bentuk kebutuhan teknis, baik dalam hal desain set, *wardrobe*, kebutuhan efek visual, hingga estimasi durasi tiap adegan. Penulis juga membantu menyusun dan merevisi jadwal syuting berdasarkan ketersediaan lokasi dan kru, serta mengatur jalur komunikasi yang efisien antara sutradara dan departemen-departemen terkait. Selain itu, penulis juga menjadi penghubung utama dalam menerima dan menerjemahkan *feedback* dari klien agar tetap sejalan dengan visi sutradara.

Melalui keterlibatan intens dalam tahapan *development* dan *pre-production* ini, penulis tidak hanya menjalankan peran administratif sebagai *assistant to director*, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam menjaga kesinambungan antara ide kreatif dan implementasi teknis di lapangan.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.2.2 Kendala Pengerjaan *Gold & Glory*

Dalam proses pengerjaan proyek *Garena Gold & Glory*, saya menghadapi sejumlah tantangan yang cukup kompleks, terutama berkaitan dengan waktu yang sangat terbatas serta dinamika komunikasi dengan banyak pihak klien. Proyek ini merupakan *digital video commercial* (DVC) yang dirancang untuk mendukung kampanye Ramadhan dari *game Gold & Glory*, dan ditargetkan untuk tayang pada minggu pertama atau kedua bulan Ramadhan. Namun, proses *development* baru dimulai kurang dari satu minggu sebelum bulan ramadan dimulai.

Keterbatasan waktu tersebut menjadi kendala utama, mengingat seluruh proses, mulai dari penulisan naskah, pembuatan *creative deck*, proses presentasi dan revisi, hingga persiapan *pre production* harus dilakukan secara serempak dalam kurun waktu yang sangat singkat. Dalam situasi ini, setiap keputusan kreatif harus diambil secara cepat, tanpa mengorbankan kualitas eksekusi.

Selain tekanan waktu, tantangan lain yang signifikan adalah jumlah klien yang terlibat dalam pengambilan keputusan. Terdapat banyak pihak dari *Garena* yang turut memberikan masukan terhadap konsep dan eksekusi video, namun sayangnya tidak semuanya memiliki pandangan yang sejalan. Perbedaan opini dari masing-masing klien menyebabkan proses revisi menjadi lebih rumit dan memakan waktu, karena sering kali satu revisi dari satu pihak bertentangan dengan masukan dari pihak lainnya. Hal ini menuntut kami untuk terus melakukan penyesuaian ulang, menyelaraskan visi tim internal dengan berbagai permintaan eksternal, sambil tetap menjaga arah cerita dan narasi visual yang sudah dirancang sejak awal. Kondisi ini juga berpengaruh pada tahapan produksi. Waktu syuting harus dirancang seefisien mungkin, dengan koordinasi yang ketat antara semua departemen.

Dalam proses produksi iklan *Gold & Glory*, saya mendapat tanggung jawab khusus untuk berada di area *video village*, sebuah lokasi yang disediakan bagi klien untuk memantau proses syuting secara langsung melalui monitor. Keputusan ini diambil karena area set yang digunakan cukup besar, sehingga komunikasi antara sutradara, klien, dan kru menjadi cukup sulit dilakukan secara langsung. Oleh karena itu, saya ditugaskan untuk *standby* di *video village* sebagai penghubung antara sutradara dan klien, memastikan bahwa setiap arahan dan masukan dapat tersampaikan secara tepat dan efisien.

Selama proses produksi, saya mendampingi klien dalam memantau hasil pengambilan gambar yang telah diambil sambil menunggu kemungkinan revisi *shot*. Jumlah klien yang terlibat dalam proses pengambilan keputusan juga menjadi tantangan tersendiri. Banyaknya pihak yang memberikan masukan menyebabkan sering terjadinya miskomunikasi antar klien, yang berdampak pada pengambilan beberapa *shot* yang sebenarnya tidak diperlukan. Hal ini tentu memperpanjang waktu produksi dan mempersulit pengaturan jadwal yang sudah cukup ketat

### **3.2.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Menghadapi berbagai tantangan dalam produksi proyek *Gold & Glory*, terutama tekanan waktu dan kompleksitas komunikasi dengan banyak pihak klien, saya dan sutradara mengambil beberapa langkah strategis untuk memastikan proses tetap berjalan secara efisien dan hasil yang dicapai tetap sesuai ekspektasi.

Salah satu solusi utama yang kami terapkan adalah dengan menjadwalkan sesi *meeting* secara daring di luar jam kerja reguler. *Meeting* ini dilakukan hampir setiap malam bersama sutradara untuk membahas dan menyelesaikan revisi naskah, menyusun kembali kebutuhan *shot*, serta memetakan ulang alur produksi berdasarkan masukan terbaru dari klien. Hal ini memungkinkan tim untuk tetap bergerak cepat, tanpa mengganggu jadwal syuting keesokan harinya.

Selain itu, untuk mengatasi miskomunikasi antar klien yang kerap menyebabkan pengambilan *shot* tidak perlu, saya tetap siaga di *video village* untuk memfasilitasi komunikasi *real-time* antara klien dan sutradara. Saya juga membantu mencatat secara rinci setiap arahan atau perubahan yang disepakati, lalu mengoordinasikannya dengan tim di lapangan agar tidak terjadi kekeliruan yang berulang.

Dengan kombinasi pendekatan komunikasi proaktif dan dedikasi waktu ekstra di luar jam kerja, kami mampu mengejar tenggat waktu produksi menjelang bulan Ramadan dan memastikan kualitas akhir tetap terjaga. Pendekatan ini tidak hanya menjadi solusi jangka pendek, tetapi juga menjadi pelajaran penting dalam manajemen produksi intensif dengan banyak *stakeholder*.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA