

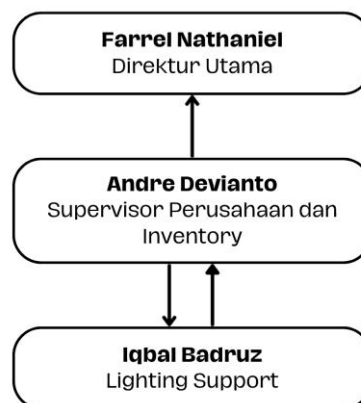
## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam kegiatan magang di perusahaan CEN Rental, penulis memiliki kedudukan sebagai *lighting support*, salah satunya pada proyek film *Nobody Loves Kay*. Penulis melakukan magang di perusahaan CEN Rental yang di supervisikan oleh Andre Devianto. Kedudukan dan koordinasi dari perusahaan ini berguna untuk memperjelas bagaimana alur kerja penulis dalam perusahaan.

#### Bagan kedudukan dan koordinasi CEN Rental

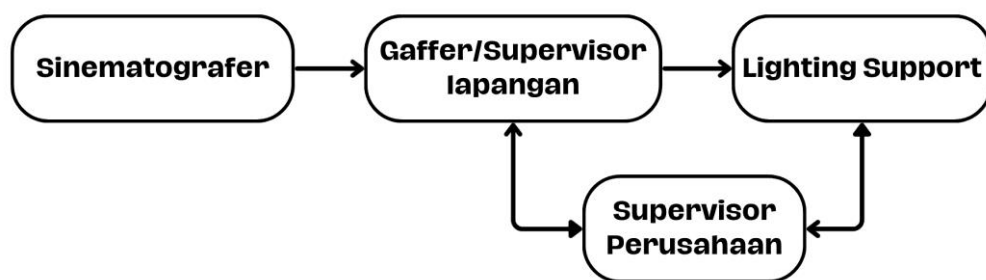


Gambar 3.1 Bagan Kedudukan dan koordinasi CEN Rental. Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

Alur kerja penulis pada perusahaan melalui instruksi dari Andre Devianto selaku *supervisor* perusahaan yang memberikan arahan untuk melakukan pekerjaan sebagai *lighting support* pada proyek-proyek yang ada. Supervisor mengkoordinasikan penulis sebagai *lighting support* untuk memahami kegunaan dari lampu dan alat pencahayaan yang ada di perusahaan penyewaan lampu dan alat pencahayaan. Penulis menerima pekerjaan untuk mengenal alat-alat lebih dalam dengan cara seperti diberi pekerjaan untuk merawat alat-alat, dijadikan pengawal alat pencahayaan, dan menjadi *lighting support*. Pada perusahaan CEN Rental

penulis memiliki tanggung jawab untuk melayani klien atau biasanya gaffer yang menggunakan CEN Rental untuk proyeknya, salah satunya menjadi *lighting support* pada proyek tersebut.

## Bagan koordinasi produksi film



Gambar 3.2 Bagan koordinasi produksi film. Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

Perusahaan CEN Rental berkolaborasi dengan Bagus Priambodo selaku *gaffer* pada film *Nobody Loves Kay* untuk memberikan tanggung jawab penulis menjadi *lighting support* pada proyek film *Nobody Loves Kay*. Andre Devianto sebagai *supervisor* perusahaan mengkoordinasikan untuk mengawasi penulis pada Bagus selaku *supervisor* lapangan. Penulis melakukan laporan pekerjaan lapangan pada film *Nobody Loves Kay* ke *supervisor* lapangan, setelahnya penulis berkoordinasi dengan *supervisor* perusahaan untuk jam kerja yang sudah dilakukan. *Supervisor* perusahaan dan *supervisor* lapangan saling berkoordinasi dengan hasil kerja penulis.

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Pada proses pembuatan film *Nobody Loves Kay*, penulis memiliki peran sebagai *lighting support* yang bertugas sebagai asisten *gaffer*. Penulis bekerja pada proyek ini dimulai dari tahap pra produksi hingga produksi bersama Bagus Priambodo selaku *gaffer* dari departemen *lighting*. Pada tahap pra produksi, penulis melakukan

*recce* bersama Bagus Priambodo dan departemen lainnya. Tahap selanjutnya penulis melakukan *test cam* dan pemeriksaan alat bersama departemen *lighting*. Pada tahap produksi penulis memiliki tanggung jawab untuk membuat laporan *lighting conti*.

### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Sebagai *lighting support* dalam produksi film *Nobody Loves Kay*, berikut tugas penulis dalam proyek film *Nobody Loves Kay*.

Tabel 3.2.1 Tugas yang Dilakukan. Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

Tanggal	Proyek	Keterangan Tugas
Minggu ke-1 11 Mei 2025	TVC Invinix	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjadi <i>lighting support</i> bersama Bagus Priambodo dan timnya, hal ini bertujuan agar penulis lebih mengenal Bagus selaku <i>gaffer</i> dan timnya sebelum syuting film <i>Nobody Loves Kay</i>.</li> <li>Belajar <i>patching address lighting</i></li> </ul>
Minggu ke-2 12 Juni 2025 – 15 Juni 2025	Film <i>Nobody Loves Kay</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan <i>recce</i> pertama hingga keempat untuk film <i>Nobody Loves Kay</i>.</li> <li>Membuat <i>floorplan lighting</i></li> </ul>
Minggu ke-3 22 Juni 2025	Quantfun	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjadi pengawal <i>lighting</i> dari alat CEN Rental.</li> <li><i>Loading</i> dan <i>loadout</i> alat dari gudang</li> <li>Merawat dan menjaga alat selama syuting</li> </ul>
Minggu ke-3 23 Juni 2025	Film <i>Nobody Loves Kay</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Meeting</i> bersama Bagus Priambodo, membahas <i>floorplan lighting</i> dan membahas daftar alat-alat pencahayaan yang akan digunakan</li> </ul>

Minggu ke-3 24 Juni 2025	Film pendek BNN	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjadi <i>lighting support</i></li> </ul>
Minggu ke-3 28 Juni 2025	Film <i>Nobody Loves Kay</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan <i>recce</i> kelima untuk film <i>Nobody Loves Kay</i>, <i>recce</i> untuk satu lokasi karena pindah lokasi.</li> <li>Membuat <i>floorplan lighting</i></li> </ul>
Minggu ke-4 01 Juli 2025- 03 Juli 2025	Film <i>Nobody Loves Kay</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengikuti <i>test cam</i> dan pemeriksaan alat</li> <li><i>Meeting</i> bersama Bagus Priambodo dan departemen <i>lighting</i></li> </ul>
Minggu ke-5 hingga ke-8 07 Juli 2025- 29 Juli 2025	Film <i>Nobody Loves Kay</i>	<p>Mulai untuk produksi atau syuting dari hari pertama hingga hari ke-19, penulis mengerjakan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat <i>lighting conti</i></li> <li>Melakukan <i>patching addres lighting</i></li> <li>Membantu <i>runner lighting</i> memberikan alat-alat lighting</li> <li>Membantu <i>loading</i> alat-alat</li> <li>Memberikan hasil <i>lighting report</i> saat sudah <i>wrap</i></li> <li>Membuat dan memberikan <i>floorplan</i> dan daftar alat-alat untuk kebutuhan besoknya.</li> <li>Berkoordinasi dengan <i>bestboy</i> untuk kebutuhan <i>lighting</i> set selanjutnya.</li> <li>Berkoordinasi dengan asisten kamera dua untuk <i>report</i> harian dari Bagus Priambodo</li> </ul>
Minggu ke-9 05 Agustus 2025	MV Gany Gerry	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjadi <i>lighting support</i></li> <li>Membantu <i>loadout</i> alat</li> <li>Memberikan alat <i>lighting</i> kepada SLT</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengontrol DMX</li> </ul>
Minggu ke-9 07 Agustus 2025	Iklan Garuda x BLU	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan <i>patching address lighting</i></li> <li>• Membantu <i>loadout</i> alat</li> <li>• Memberikan alat <i>lighting</i> kepada SLT</li> <li>• Mengontrol DMX</li> </ul>
Minggu ke-10 12 Agustus 2025	MV Band Harra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membantu <i>loadout</i> alat</li> <li>• Memberikan alat <i>lighting</i> kepada SLT</li> <li>• Membuat <i>rigging</i> lampu</li> <li>• Menintikan arah cahaya</li> </ul>
Minggu ke-10 16 Agustus 2025	MV Jingga	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengawal alat <i>lighting</i></li> <li>• Merapikan alat di <i>basecamp</i></li> <li>• Membuat <i>rigging</i> lampu</li> <li>• Melakukan <i>loading</i> dan <i>loadout</i> alat dari gudang ke mobil alat</li> <li>• Memperbaiki alat</li> </ul>
Minggu ke-10 24 Agustus 2025	Packett packers	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membawa reflektor</li> </ul>
Minggu ke-11 11 Oktober 2025 – 12 Oktober 2025	IDN Pictures	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjadi <i>bestboy</i></li> <li>• Membuat alur kabel listrik</li> <li>• Membuat <i>rigging</i> lampu</li> <li>• Menitikan arah cahaya</li> </ul>
Minggu ke-12 21 Oktober 2025	Alliansz	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan <i>patching address lighting</i></li> <li>• Membantu <i>loadout</i> alat</li> <li>• Memberikan alat <i>lighting</i> kepada SLT</li> <li>• Mengontrol DMX</li> </ul>

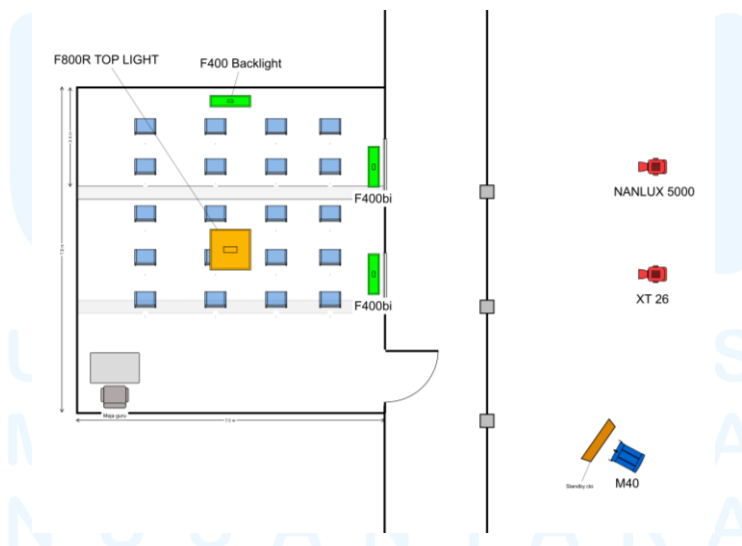
### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis pada proyek film *Nobody Loves Kay* melakukan tugas pada tahap pra produksi dan produksi sesuai dengan arahan Bagus Priambodo, seperti membuat *floorplan lighting*, *patching lighting*, *lighting conti* dan lain sebagainya. Pada tahap pra produksi, penulis melakukan *recce* pada tanggal 12 Juni 2025 hingga 15 Juni 2025, pada proses *recce* ini penulis bertugas untuk membuat *floorplan lighting*.

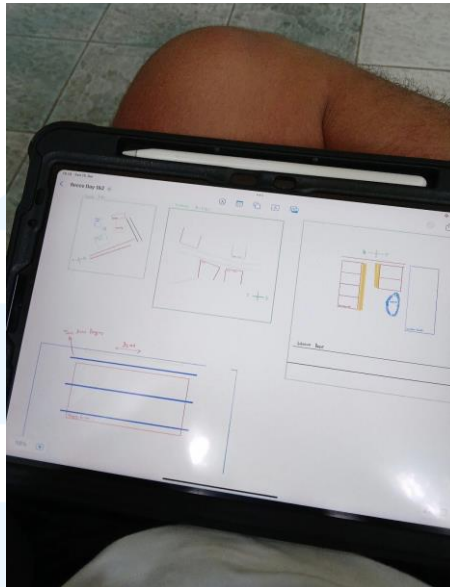


Gambar 3.3 Melakukan *Recce*. Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

Pembuatan *floorplan* ini mencakup ukuran dari tinggi, lebar, dan panjang sebuah set, sehingga peletakan *lighting* dalam *floorplan* terukur dengan baik. Selain itu pada proses ini penulis juga bertugas mencatat informasi dari *gaffer* untuk kebutuhan tahap produksi. Salah satu contoh dari *floorplan lighting* saat *recce* yang penulis buat dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 3.4 *Floorplan Lighting*. Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)



Gambar 3.5 Pembuatan *Floorplan Lighting*. Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

Setelah pembuatan *floorplan lighting* selesai, pada tanggal 23 Juni 2025 penulis dan *gaffer* melakukan pertemuan untuk membuat daftar alat-alat pencahayaan yang dibutuhkan selama produksi film. Setelah proses *recce* dan pembuatan laporan sudah selesai, penulis memberikan laporan *floorplan lighting* dan daftar alat-alat kepada asisten kamera dua, *bestboy* dan *crew lighting*. Pada tanggal 01 Juli 2025 penulis mengikuti proses pemeriksaan alat bersama departemen *lighting*, pada proses ini penulis melakukan pemeriksaan kondisi lampu-lampu, seperti pemeriksaan warna cahaya lampu, kecacatan pada fisik lampu, dan koneksi CRMX yang tidak terganggu.



Gambar 3.6 *Test Cam* dan Cek Alat.  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)



Pada tanggal 07 Juli 2025 sampai 29 Juli 2025, penulis mengikuti dalam tahap produksi film *Nobody Loves Kay* sebagai *lighting support*. Mulai dari hari pertama syuting hingga akhir pada hari ke 19, penulis memiliki tugas yang cukup beragam di departemen *lighting*. Setiap harinya sebelum syuting dimulai penulis bertugas untuk *patching address lighting* semua lampu agar terkoneksi pada *device* milik *gaffer*. Setelah memastikan semua peralatan terkoneksi dengan baik, penulis memastikan kembali semua lampu dapat dikontrol melalui *device* dan menamai semua lampu agar tidak tertukar dengan lampu lainnya yang terkoneksi.



Gambar 3.7 Penulis melakukan *Patching Address Lighting*. Sumber: Dokumentasi *Production House* (2025)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA





menggunakan jenis lampu tersebut, hal ini cukup merepotkan karena penulis harus bekerja dua kali.

2. Jam kerja pada departemen *lighting* yang tidak menentu, sehingga jam tidur penulis menjadi sedikit, hal ini membuat kinerja penulis menurun. Penurunan kinerja ini cukup membuat mental penulis ikut menurun, karena penulis menjadi *overthinking* untuk syuting besok harinya.
3. Penulis berada di dalam lingkungan yang berbeda, hal ini mempengaruhi komunikasi penulis dengan tim. Mental penulis juga turun karena tidak memiliki teman bicara selama syuting berlangsung.
4. Kurang paham saat *gaffer* memberi instruksi, sehingga penulis harus meminta berulang kali pada *gaffer* untuk mengulang instruksi yang diberikan. Hal ini mempengaruhi alur kerja penulis dengan *gaffer*.

#### **3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Kendala pada proyek film *Nobody Loves Kay* secara tidak langsung membuat penulis untuk mencari solusi dari kendala selama syuting film tersebut. Solusi yang penulis dapat identifikasi yaitu:

1. Memahami alat lebih dalam dan berani untuk mengatakan tidak tahu, agar penulis dapat diberi pemahaman oleh orang lain perihal alat-alat tersebut. Memahami alat-alat melalui *website* dan *youtube* atau *platform* lainnya, sehingga penulis tidak terlalu bingung saat praktek. Faktor pengalaman juga menjadi salah satu faktor untuk memahami alat, dengan kesalahan yang terjadi, penulis dapat mencari solusi sendiri, sehingga kedepannya penulis memahami solusi dari kendala tersebut.
2. Mengatur jam tidur dan pola makan saat syuting, dengan begitu kinerja fisik dan pikiran tidak menurun. Dengan jam tidur yang sedikit, penulis merasa memiliki hak untuk izin pada *gaffer* atau *supervisor* untuk meminta istirahat sebentar apabila sedang senggang. Selain itu, mengoptimalkan jam istirahat yang

diberikan, jangan membuang jam istirahat dengan bermain HP atau melakukan pekerjaan lainnya.

3. Beradaptasi dengan tim, seperti mencoba membuka obrolan agar tidak semakin menjauh dari lingkungan tersebut. Mulai dengan pendekatan yang dapat diterima oleh lingkungan, apabila tidak merasa cocok, cukup berbicara secukupnya agar tidak terjadi kesenjangan. Selain itu, dapat mencari lingkungan yang dirasa cocok walaupun berbeda departemen.
4. Membangun keakraban dengan *gaffer* terus menerus agar tercipta komunikasi yang baik, selain itu juga harus memahami bagaimana *gaffer* bekerja, sehingga instruksi yang diberikan menjadi lebih mudah karena sudah memahami cara kerja *gaffer*.

