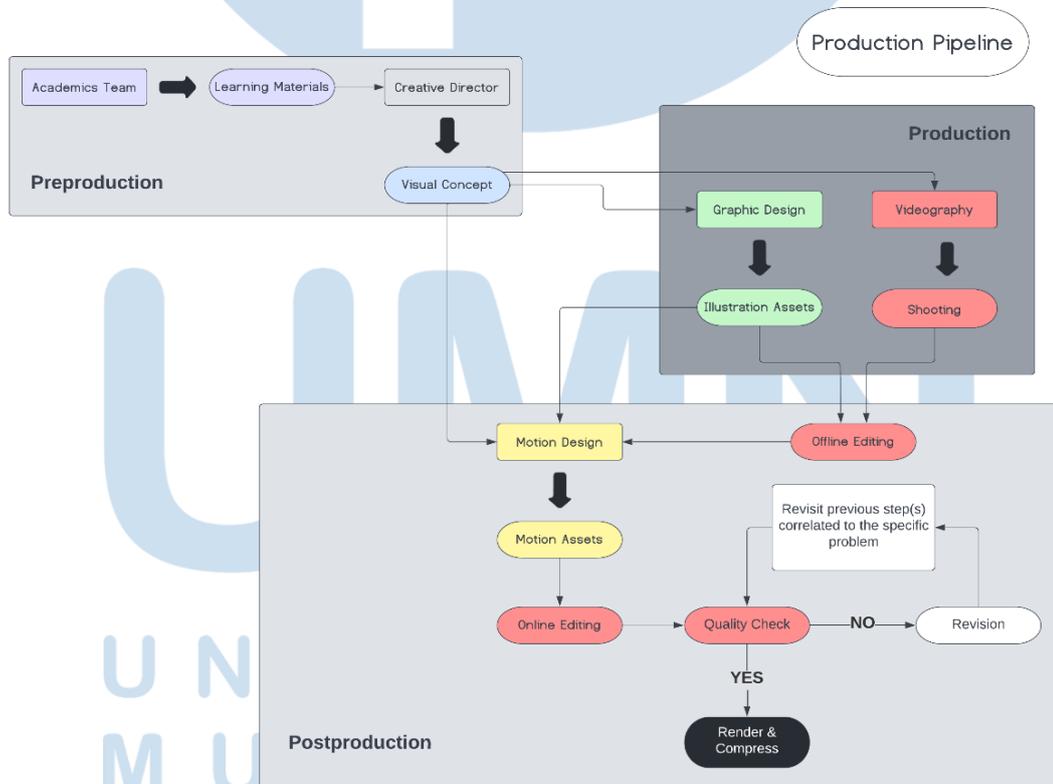


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada awalnya, penulis berkesempatan untuk bekerja dan mengumpulkan pengalaman di divisi videografi sebagai *editor*. Sebagai *editor*, penulis bertanggung jawab atas pengumpulan, penyatuan, dan penyempurnaan hasil *shooting* dan juga asset digital seperti *motion graphic* dan *graphic design*. Pada awalnya, jalur produksi masih sangat sederhana dengan bagan yang berbentuk linear. Yang terjadi adalah proses produksi sangat lamban karena cara kerja yang tidak efisien dari segi waktu dan ketelitian. Maka dari itu, penulis mengusulkan adanya perubahan besar terhadap sistem kerja divisi produksi, dan akhirnya berhasil menciptakan *production pipeline* yang jauh lebih efektif dan efisien.



Gambar 3.1 Production Pipeline baru

Tahap awal dari proses produksi yaitu pra-produksi, dimulai dari penciptaan atas materi pembelajaran yang hendak divisualisasikan oleh tim akademik, yang terdiri dari pengajar yang menguasai bidangnya masing-masing. Materi pembelajaran yang disusun berupa skenario dan *powerpoint*. Setelah materi tersebut dilengkapi, maka tim akademik akan berdiskusi bersama *creative director* bersama dengan *supervisor* dari divisi videografi, *graphic design* dan *motion graphics* untuk menciptakan konsep visual yang cocok dan bisa dieksekusi. Setelah konsep visual terbentuk, maka masing-masing *supervisor* akan melakukan *briefing* kepada tim mereka dan juga melakukan pembagian tugas dan/atau peran.

Berikutnya di tahap produksi, tim *graphic design* dapat langsung membuat ilustrasi-ilustrasi yang dibutuhkan oleh *editor* dan juga tim *motion graphics*, seperti bagan, *background*, dan lain-lain. Selagi ilustrasi dibuat, tim videografi dapat melakukan proses *shooting* atas materi pembelajaran bersama tutor yang telah ditunjuk. *Shooting* dilakukan di studio tertutup, dengan satu kamera, 3 lampu studio dan juga satu layar *green screen*. Selama proses *shooting*, tim videografi juga memperhatikan kostum, tata rias rambut dan wajah, gaya berbicara dan pembawaan, dan juga melakukan pencatatan terhadap semua hasil *shooting* dengan metode penggunaan *clapper* dan pencatatan *camera report* secara digital di *Google sheets*. Setelah *shooting* selesai, maka *camera report* dan hasil *shooting* diberikan kepada *editor*.

Selanjutnya di tahap pasca-produksi, *offline editing* yang sudah memiliki susunan dan *timing* sudah dipatenkan akan diberikan kepada tim *motion graphics* bersamaan dengan hasil ilustrasi aset digital oleh tim *Graphic Designer*. Tim *Motion Graphics Artist* akan menjadikan hasil *offline editing* sebagai panduan untuk posisi, ukuran, dan juga *timing* untuk segala aset digital yang akan dianimasikan. Setelah animasi selesai, maka tim *motion graphics* melakukan *render RGB + Alpha* tanpa *footage offline editing* agar hasil render memiliki background transparan agar memudahkan proses *online editing* nantinya. Di tahap *online editing*, *editor* melakukan *color correction* dan *color grading*, kalibrasi posisi dan

ukuran, *sound mixing* dan juga *foley* atas animasi dan *footage* kamera. Setelah semuanya dituntaskan, maka dilakukan *quality inspection* oleh *Editor* (memperhatikan aspek teknis seperti kecacatan pada render atau *editing* kurang sempurna) dan juga tim akademik (memperhatikan materi yang disampaikan). Apabila ada revisi yang perlu dilakukan maka divisi yang bersangkutan akan memperbaiki pekerjaan dan proses akan diulang dari fase tersebut. Apabila sudah sempurna maka hasil *online editing* siap dirender. Terdapat 4 format *rendering* yaitu *best quality*, *compressed 1080p*, *compressed 720p* dan *compressed 480p*. Setelah semuanya selesai maka hasil *render* diserahkan kepada pihak IT untuk segera diunggah ke server untuk disajikan kepada para pelajar.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis bekerja sebagai peserta magang di PT. Edukita Jaya Global dalam divisi Videografer. Berikut uraian atas pekerjaan saya di perusahaan terkait:

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis mendaftarkan diri sebagai *Offline* dan *Online Editor*. Pekerjaannya meliputi rekap file hasil shooting, asset grafis dan juga hasil *motion graphic*. Lalu dengan bahan yang terkumpul penulis melakukan penyusunan gambar, suara dan juga koreksi dan penambahan kualitas seperti *color grading*. Setelah semuanya selesai, maka dilakukan *quality check* dan dapat dilanjutkan ke proses render.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Pada praktiknya, penulis diberikan tanggung jawab yang lebih besar, dan bertambah seiring berjalannya waktu. Penulis bertanggung jawab atas perancangan ulang studio shooting beserta alat-alat yang diperlukan karena atas masukan dari penulis, standar kualitas yang selama ini dipertahankan masih jauh dari competitor diluar sana. Penulis bersama dengan CEO Bapak Alvin Saputra Komala dan HRD

Bapak Rian Arisandi memutuskan untuk memindahkan lokasi studio ke Gedung lain yang memiliki lingkungan yang cocok untuk kegiatan shooting. Penulis juga membuat daftar perlengkapan dan peralatan baru yang diperlukan untuk studio dan juga perangkat editing. Pada awalnya terdapat kendala yaitu alat yang terdapat dalam daftar tidak semuanya dibelanjakan, namun ada yang dirubah karena factor keuangan tanpa sepengetahuan penulis. Alhasil, alat-alat tersebut tidak dapat digunakan semaksimal mungkin dan menimbulkan kerugian. Pada akhirnya semua alat yang ada dalam daftar diberikan approval dan dibelanjakan atas permintaan Bapak President Director untuk mempercayakan setiap divisi di bidang masing-masing. Setelah itu, penulis bersama dengan supervisor dan beberapa rekan kerja mengunjungi salah satu toko kamera besar di Passer Baroe Jakarta dan melakukan pembelian. Dengan peralatan dan perlengkapan yang sudah diperoleh, penulis bersama dengan tim produksi membangun ruang studio dari yang tadinya sebuah aula kecil menjadi ruangan yang kedap suara dengan pencahayaan yang 100% dapat dikendalikan secara konsisten.

Selanjutnya ada perancangan *pipeline* produksi baru. Setelah bekerja selama kurang lebih satu bulan sebagai editor, penulis menemukan bahwa alur kerja sangat tidak efisien dari banyak aspek, beberapanya antara lain, yang pertama buang waktu. tutor yang melakukan proses rekaman Sebagian besar adalah tutor freelance, jadi saat perekaman selesai dan proses editing dimulai beberapa hari kemudian, tim produksi terpaksa menggunakan metode-metode editing yang mengorbankan standar kualitas. Yang kedua adalah masalah efisiensi kerja sama dalam tim. Penulis melihat bahwa sering sekali terjadi miskomunikasi antar divisi dan juga sub-divisi. Maka dari itu penulis merancang alur kerja dimana setiap pihak terlibat seperlunya dan semaksimal mungkin dari awal hingga akhir agar menghindari konsep dan/atau keputusan yang kurang matang. Setelah studio selesai dibangun, penulis melakukan uji coba terhadap *pipeline* produksi yang telah dirancang, dan setelah ujicoba dan praktik selama 2 bulan, barulah sampai pada bentuk terakhir yaitu *pipeline* produksi diatas yang hingga saat ini masih digunakan. Skema tersebut ditemukan sangat efektif dalam mengeksekusi pekerjaan secara kecepatan

dan juga fleksibilitas. Tidak semua proses bergantung pada satu divisi, melainkan masing-masing divisi bisa selalu berproses agar tidak saling tunggu menunggu, mengingat project video tidak hanya satu melainkan ratusan.

Penulis juga berkesempatan merancang iklan untuk *soft opening*, dimana penulis bertanggung jawab sebagai DOP, sutradara, dan *online editor*. Dalam fase praproduksi, penulis bersama dengan divisi marketing terlibat dan berkontribusi dalam perancangan skrip dan juga eksplorasi ide untuk divisi art. Penulis mengerjakan *storyboard*, budgeting terhadap departemen kamera, art, dan juga mendelegasikan pekerjaan lainnya kepada rekan-rekan magang junior. Pada project iklan ini, saya berusaha untuk melibatkan semua anggota divisi produksi agar menciptakan sebuah karya dari berbagai perspektif. Shooting akhirnya dilakukan di sebuah sekolah di Sunter dengan mentaati protokol kesehatan.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Penulis menemukan bahwa bekerja dibawah sebuah korporasi sangat menjunjung tinggi *chain of command*. Sebagai pekerja magang, penulis menghadapi berbagai tantangan saat menghadapi rekan kerja dari divisi lain dan/atau atasan baik dari divisi sendiri, divisi lainnya, ataupun atasan langsung. Penulis merasa bahwa cara bekerja dalam korporasi memiliki keunikannya tersendiri jika dibandingkan dengan cara kerja dalam industri kreatif. Cara kerja yang kolaboratif dan aktif mengutarakan ide atau inspirasi baru tidak selalu diterima dalam lingkungan korporasi yang bergerak di industri teknologi dan pendidikan. Sebagai contoh, dalam praktiknya penulis menemukan beberapa kali ide kreatif yang ditolak oleh atasan karena alasan non-kreatif seperti dari perspektif marketing, keuangan, dan pendidikan. Tidak hanya itu, namun dalam membuat sebuah keputusan kreatif, seringkali melibatkan banyak pihak yang di luar divisi kreatif.

Adapula kendala lain yaitu pada saat pandemi Covid-19 Delta melanda. Kebijakan pemerintah menyatakan bahwa industri non-esensial diharuskan melakukan *work from home*, dengan persentase yang berbeda untuk masing-masing

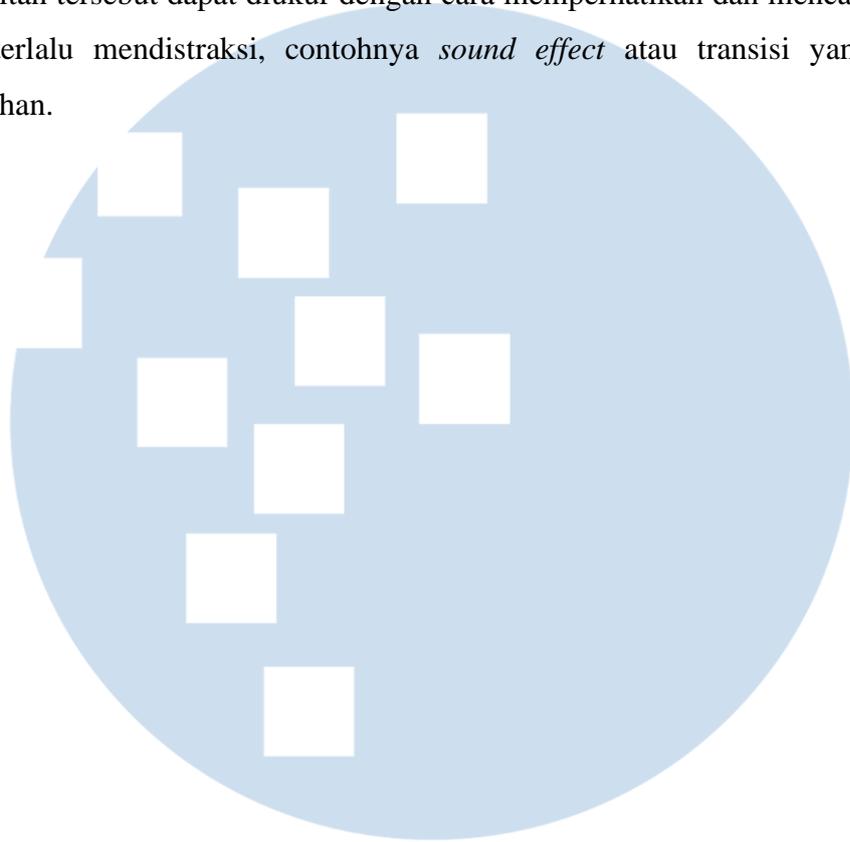
kategorinya. Pada saat itu, kantor tempat penulis bekerja menerapkan kebijakan pemerintah tidak tanpa tantangan. Kendala yang dialami adalah kesulitan menggunakan perangkat keras seperti studio dan komputer untuk editing, karena kebanyakan tim videografi tidak memiliki perangkat yang mumpuni di rumah masing-masing. Alhasil, proses produksi tertunda selama beberapa bulan.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang penulis temukan dalam menanggulangi tantangan atas keterlibatan banyak pihak di luar divisi kreatif adalah dengan cara mengusulkan agar membuat sistem meeting bersama masing-masing supervisor divisi (Marketing, akademik, finance, kreatif, dll) untuk membahas bersama tujuan dan garis besar project yang hendak dibuat, lalu dari pembahasan perdana tersebut, semua supervisor meeting bersama tim mereka masing-masing dan mengumpulkan berbagai ide. Setelah beberapa hari lalu diadakan Kembali meeting bersama semua supervisor dan disitu dilakukan pertukaran dan timbang menimbang ide mana yang dapat digunakan dan/atau digabung untuk project tersebut, atau disimpan untuk project lain di kemudian hari. Setelah mencapai persetujuan, maka selanjutnya menjadi tanggung jawab tim kreatif untuk memvisualisasikan konsep tersebut semaksimal mungkin, dengan catatan divisi lain sudah tidak berhak menuntut hasil visualisasi, namun boleh menyampaikan opini untuk kemudia dipertimbangkan oleh tim kreatif.

Kendala selanjutnya mengenai tantangan saat pandemic Covid-19 Delta penulis lalui dengan solusi yaitu mengalihkan focus pekerjaan *shooting* dan *editing* menuju ke *quality inspection*. Penulis bersama tim kreatif melakukan *copy data* hasil *shooting* dan *editing* yang sudah diselesaikan lalu dibawa pulang untuk dievaluasi. Evaluasi dilakukan sedetail mungkin, dimulai dari kualitas gambar, kualitas suara, ketepatan waktu, skala, posisi dan gerakan masing-masing elemen visual, kejernihan hasil *green screen*, koreksi terhadap data shooting, *color grading*, dan juga menguji tingkat kerumitan elemen visual terhadap proses belajar.

Kerumitan tersebut dapat diukur dengan cara memperhatikan dan mencari elemen yang terlalu mendistraksi, contohnya *sound effect* atau transisi yang terlalu berlebihan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA