



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai kedudukan dan alur koordinasi yang penulis lakukan selama melakukan proses magang di Render Digital Indonesia.

1. Kedudukan

Selama proses kerja magang di Render Digital Indonesia penulis bekerja sebagai *assistant colorist* pada divisi *grading*. Selama melakukan magang ini penulis bekerja di bawah bimbingan dari *assistant colorist* RDI Grading yaitu Reno. Selain itu terkadang pada beberapa kesempatan penulis juga mendapatkan tugas dan bimbingan langsung dari Akyas selaku *facility* dan juga Tasya selaku asisten produser di RDI Grading. Adapun selama magang sebagai asisten *colorist* penulis sering kali mendapatkan tugas untuk menyiapkan materi untuk sesi *grading*, membantu *colorist* ketika *colorist* membutuhkan bantuan, membantu *assistant colorist* melakukan *finishing* pada hasil *grading*, melakukan *quality control* hasil *grading*-an, melakukan *render* hasil *grading*-an, dan juga terkadang membantu asisten produser melakukan *backup* data dan mengirim *hard disk* ke *post house* lain.

2. Koordinasi

Selama melaksanakan proses kerja magang penulis berkoordinasi dengan banyak pihak. Sebelum mulai menjelaskan alur koordinasi penulis akan terlebih dahulu menjelaskan tugas dari tiap *job desc* yang ada pada divisi *grading*, di antara lain:

- a. Produser yang bertugas untuk melakukan *deal* dengan pihak luar terkait *project* yang akan dikerjakan. Adapun bentuk kesepakatan yang dilakukan seorang produser berupa harga dan juga keputusan mengenai waktu sebuah *project* akan dikerjakan.

- b. Asisten produser yang memiliki tanggung jawab di antaranya membantu produser untuk memantau kerja setiap pekerja di lapangan dalam hal ini di antaranya seperti *facility*, *colorist*, dan *assistant colorist*. Selain itu asisten produser juga bertanggungjawab untuk membuat laporan keuangan belanja makanan; memberikan pelayanan kepada setiap *client*; produser *production house*, *agency*, dan lainnya yang termasuk pihak luar yang datang ke *post house*; dan menjadi penghubung antara pihak luar dengan pihak dalam RDI Grading.
- c. *Colorist* memiliki tanggung jawab secara kreatif yaitu melakukan *locked* warna dengan berdiskusi bersama *director*. Namun, sebelum melakukan *color grading* umumnya *colorist* akan melihat video *offline* dan juga *color reference* yang diberikan oleh *director* ataupun *brief* yang diberikan oleh pihak *agency* atau *client*. Setelah itu barulah *colorist* akan melakukan *color grading* untuk menciptakan mood yang kemudian dapat mendukung cerita ataupun konsep dari video itu sendiri.
- d. *Assistant Colorist* memiliki tanggung jawab untuk melanjutkan setiap pekerjaan yang dilakukan oleh *colorist*. Umumnya yang dikerjakan seperti melakukan melanjutkan *grading* pada *shot* yang belum di-*color grading*, menjaga konsistensi warna dari *shot* ke *shot*, melakukan *quality control*, melakukan pengecekan terhadap *tracking* dan *qualifier*, memberikan *noise reducer*, merevisi *color grading* apabila terdapat *feedback* baru, dan lain sebagainya.
- e. *Facility* memiliki tanggung jawab untuk menyiapkan materi yang akan digunakan oleh *colorist* untuk melakukan *color grading*. Selain itu, seorang *facility* juga bertanggung jawab untuk melakukan pengecekan paling terakhir terhadap hasil *grading-an* dan melakukan *deliver* hasil *grading* untuk ke tahap *online editing*.

Selanjutnya penulis akan menjelaskan mengenai alur koordinasi yang penulis terapkan selama menjalankan kerja magang. Biasanya sebelum memulai suatu *project* penulis akan menunggu kabar dari asisten produser terkait *project* yang akan dikerjakan. Setelah mendapatkan kabar dari asisten

produser penulis biasanya akan datang ke kantor pada waktu yang diinfokan dari asisten produser. Ketika datang ke kantor pada tahap pertama ini penulis bekerja di bawah bimbingan dari Akyas selaku dari divisi *facility*. Kemudian penulis dan Akyas akan menunggu kabar lebih lanjut dari Tasya selaku asisten produser mengenai *hard disk*, EDL, dan XML dari *project* yang akan di-*grading*.

Setelah Tasya mendapatkan informasi bahwa *offline editing* sudah mendapatkan *approved* kemudian *hard disk*, XML, dan EDL-nya sudah ada selanjutnya penulis membantu Akyas menyiapkan materi untuk sesi *grading*. Adapun yang disiapkan seperti membuat folder untuk *project* yang akan dikerjakan; lalu melakukan *transferring* data RAW dari *hard disk* ke komputer kantor sesuai EDL atau XML yang didapat; membuat *project* di mesin Davinci Resolve yang ada pada ruangan *present* atau biasa disebut ruangan Baselight; melakukan *conforming* menggunakan EDL atau XML yang diterima dari *offline*; setelahnya melakukan pengecekan kembali *file* RAW dengan video *offline approved* yang diterima untuk memastikan bahwa EDL atau XML yang digunakan untuk *grading* sudah sama dengan *offline* paling terakhir yang *approved*.

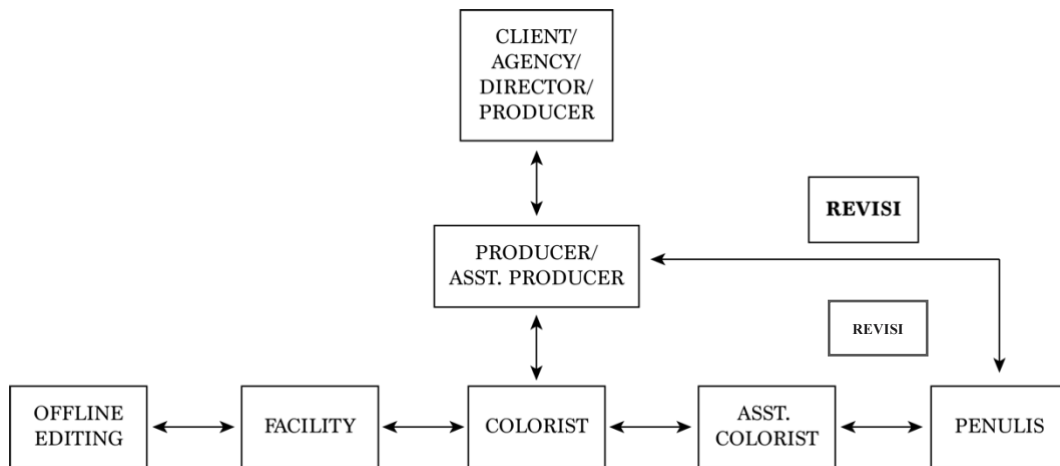
Selanjutnya setelah memastikan semua tidak ada *error* pihak *facility* akan menginformasikan kepada tim bahwa materi untuk *grading* telah siap untuk dikerjakan. Setelah mendapatkan informasi ini barulah pada saat jam sesi *grading* akan dimulai *colorist* akan datang ke kantor dan mulai melakukan *color grading*. Sebelum mengerjakan biasanya *colorist* akan terlebih dahulu menonton *offline* yang sudah final atau jika belum ada maka *offline draft* paling terakhir dan juga melihat *color reference* yang dapat berupa foto atau video. Setelah semua itu barulah seorang *colorist* mulai melakukan *color grading*. Selama proses *locked* warna *colorist* biasanya sering kali ditemani oleh seorang *director* di mana mereka akan saling berdiskusi. Setelah didapat warna tertentu barulah *colorist* akan menunjukkannya kepada *agency*. Kemudian dari *agency* barulah ditujukan ke *client*, tetapi apabila yang datang ke kantor hanya *director* dan produser maka *colorist* akan membuat *stills* kemudian menginfokan pada

asisten produser atau produser agar dapat dikirimkan ke pihak *agency* lalu oleh *agency* diteruskan ke pihak *client* untuk persetujuan. Setelah itu apabila warna sudah *locked* maka selanjutnya *colorist* akan memberikan *brief* ke asisten *colorist*. Biasanya hal yang disampaikan dapat berupa catatan penting yang disampaikan *director* ataupun produser *production house* atau catatan khusus dari *colorist* yang disesuaikan dengan kondisi dari material RAW-nya.

Setelah mendapatkan *briefing* asisten *colorist* akan mulai melanjutkan *color grading* pada *shot* yang belum di-*grading*, tetapi apabila semua sudah di-*grading* oleh *colorist* maka asisten *colorist* akan melakukan pengecekan konsistensi warna dari *frame* ke *frame* ataupun *shot* ke *shot*, mengecek *qualifier* dan *noise*, memberikan *noise reducer* pada *shot* yang membutuhkan, dan mengecek *tracking*-an. Pada tahap inilah biasanya penulis mendapatkan tugas dari asisten *colorist*. Penulis biasanya akan diberikan waktu untuk mengerjakan *finishing*. Lalu apabila waktunya habis biasanya akan dilanjutkan lagi oleh asisten *colorist* untuk melakukan *final checking* dengan melakukan *preview* keseluruhan hasil *grading*. Apabila menurut penilaian dari asisten *colorist* tidak ada masalah maka asisten *colorist* akan memanggil *facility*. Namun, apabila terdapat warna atau mood yang terasa mengganjal penulis akan merevisi *color grading* pada *frame* yang bermasalah tersebut berdasarkan pada *feedback* yang disampaikan oleh asisten *colorist*.

Setelah asisten *colorist* memastikan tidak ada masalah lagi maka kemudian pekerjaan akan dilanjutkan ke tahap selanjut oleh *facility*. Pada tahap selanjutnya *facility* akan melakukan pengecekan ulang. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk menghindari adanya masalah yang terlewatkan. Karena tidak menutup kemungkinan bahwa selama pengerjaan asisten *colorist* akan melewatkan detail kecil yang harus dibetulkan. Di mana hal ini terjadi karena biasanya ketika seseorang melihat layar terlalu lama maka lama kelamaan orang tersebut akan merasa bahwa warna yang dilihat olehnya telah sama padahal warnanya memiliki *contrast* atau saturasi yang berbeda. Oleh karena itu, penting untuk bagi *facility* untuk melakukan pengecekan ulang. Setelah

selesai mengecek hasil *grading-an* barulah *facility* me-render hasil *grading-an*. Hasil *grading-an* yang telah di-render nantinya akan di-conform ulang oleh *facility* dengan menggunakan EDL atau XML yang akan digunakan pada tahap *online editing*. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang akan dikirimkan ke tahap *online editing* sudah sesuai semua.



Gambar 3.1. Alur Koordinasi
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama melaksanakan magang di RDI Grading dengan di bawah pengawasan para senior di sana penulis pada beberapa kesempatan telah diberikan kepercayaan dan kesempatan untuk mengerjakan beberapa *project*. Adapun jenis pekerjaan yang diberikan kepada penulis beragam jenisnya di mulai dari pengolahan data, administrasi atau *managerial*, pekerjaan melakukan *color grading*, dan lain sebagainya. Berikut ini merupakan tabel dari tugas yang penulis lakukan selama kerja magang, di antara lain:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	20 Januari – 26 Januari	-	Pengenalan lingkungan kerja dari tahap menyiapkan data sampai melakukan <i>rendering</i> hasil <i>grading-an</i>

		WARDAH LIP CREAM	Membuat <i>2ndpass</i> rambut
2	27 Januari – 2 Februari	KFC DOUBLE DOWN	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Finishing shot plate</i> - <i>Quality control</i> hasil <i>grading-an</i> - <i>Render</i> hasil <i>grading-an</i> - <i>Final check</i> dengan <i>conform</i> hasil <i>grading</i> menggunakan EDL/XML yang diterima atau EDL/XML <i>online</i>
		KEMPINSKI BALI	<ul style="list-style-type: none"> - Menyiapkan <i>project</i> untuk sesi <i>grading</i> dengan melakukan <i>conform</i> EDL/XML <i>approved</i> ke mesin <i>grading</i> lalu melakukan pengecekan dengan <i>guide</i> atau <i>offline</i> - Mengecek <i>tracking-an</i> dan menambahkan <i>noise reducer</i> - <i>Quality control</i> hasil <i>grading-an</i>
		WARDAH INSTAPERFECT	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Render</i> hasil <i>grading-an</i> - <i>Final check</i> dengan <i>conform</i> hasil <i>grading</i> menggunakan EDL/XML yang diterima atau EDL/XML <i>online</i>
		KFC SPICY LIME	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Render</i> hasil <i>grading-an</i> - <i>Final check</i> dengan <i>conform</i> hasil <i>grading</i> menggunakan EDL/XML yang diterima atau EDL/XML <i>online</i>
		HONDA CIVIC	<ul style="list-style-type: none"> - Merapikan <i>qualifier</i> dan <i>tracking-an</i> - <i>Quality control</i> hasil <i>grading-an</i> - <i>Render</i> hasil <i>grading-an</i> - <i>Final check</i> dengan <i>conform</i> hasil <i>grading</i> menggunakan EDL/XML yang diterima atau EDL/XML <i>online</i>

		SURYA PRO	<ul style="list-style-type: none"> - Menyiapkan <i>project</i> untuk sesi <i>grading</i> dengan melakukan <i>conform</i> EDL/XML <i>approved</i> ke mesin <i>grading</i> lalu melakukan pengecekan dengan <i>guide</i> atau <i>offline</i>
3	3 Februari – 9 Februari	LACTOGROW	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Render</i> ulang hasil <i>grading</i>-an - <i>Final check</i> hasil <i>grading</i> yang sudah di <i>render</i>
		IM3	<ul style="list-style-type: none"> - Menyiapkan <i>project</i> untuk sesi <i>grading</i> dengan melakukan <i>conform</i> EDL/XML <i>approved</i> ke mesin <i>grading</i> lalu melakukan pengecekan dengan <i>guide</i> atau <i>offline</i> - <i>Render shot</i> yang kurang
		WARDAH RAMADHAN	Membuat <i>stills</i> hasil <i>grading</i> -an untuk diberikan pada <i>client</i>
		SAHAJA	Menyiapkan ruangan untuk sesi <i>grading</i>
4	10 Februari – 16 Februari	ZWITSAL 4 VERSI	<ul style="list-style-type: none"> - Menyiapkan ruangan untuk sesi <i>grading</i> - Membuat <i>2ndpass</i> dari <i>pack shot</i> - Membuat <i>stills</i> dalam format <i>dpx</i>, <i>tiff</i>, dan <i>jpg</i> untuk dikirimkan ke <i>client</i> - <i>Render</i> hasil <i>grading</i>-an - <i>Render</i> hasil revisi
		SOKLIN HIJAB	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Transfer file</i> RAW yang akan di <i>grading</i> berdasarkan EDL - Menyiapkan <i>project</i> untuk sesi <i>grading</i> dengan melakukan <i>conform</i> EDL/XML <i>approved</i> ke mesin <i>grading</i> lalu melakukan pengecekan dengan <i>guide</i> atau <i>offline</i>,

		KFC MINI CHIZZA	<ul style="list-style-type: none"> - Menyiapkan <i>project</i> untuk sesi <i>grading</i> dengan melakukan <i>conform</i> EDL/XML <i>approved</i> ke mesin <i>grading</i> lalu melakukan pengecekan dengan <i>guide</i> atau <i>offline</i>,
		MOBIL GOKART	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>file project</i> pada mesin Davinci Ressolve - <i>Grading 4 shot</i> dengan mengikuti warna dari <i>shot</i> lain yang telah dikerjakan. - Melakukan pengecekan hasil <i>grading</i> - <i>Render</i> hasil <i>grading-an</i> menjadi proses.
		PIZZA HUT	<i>Render</i> ulang hasil <i>grading-an</i>
		CIPTADENT 2 VERSI	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Transferring</i> RAW yang akan di <i>grading</i> berdasarkan EDL - Menyiapkan <i>project</i> untuk sesi <i>grading</i> dengan melakukan <i>conform</i> EDL/XML <i>approved</i> ke mesin <i>grading</i> lalu melakukan pengecekan dengan <i>guide</i> atau <i>offline</i>,
		RINSO SANTAI	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>2ndpass</i> pada <i>shot</i> yang terdapat <i>pack</i> Rinso. - <i>Render</i> hasil <i>grading</i> rinso dan melakukan <i>quality control</i> hasil <i>renderan</i>. - Transfer hasil <i>grading</i> ke <i>hard disk</i> - Mengirimkan <i>hard disk</i> Rinso ke <i>post house</i> lain untuk proses <i>online editing</i>

		<p>SLEEK 2 VERSI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bottle Nipple - Telon Oil 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Transferring</i> RAW yang akan di <i>grading</i> berdasarkan EDL - Menyiapkan <i>project</i> untuk sesi <i>grading</i> dengan melakukan <i>conform</i> EDL/XML <i>approved</i> ke mesin <i>grading</i> lalu melakukan pengecekan dengan <i>guide</i> atau <i>offline</i>, - Melakukan <i>color grading</i> pada <i>shot</i> yang belum di-<i>grading</i> - Mengecek tracking dan melakukan <i>quality control</i> pada shot yang telah di <i>grading</i>.
		<p>FITBAR 2 VERSI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>color grading</i> pada <i>shot</i> yang belum di-<i>grading</i> dan beberapa <i>shot element</i>. - Mengecek <i>tracking</i> dan <i>qualifier</i> - Melakukan <i>quality control</i> pada shot yang telah di-<i>grading</i> dan juga memberikan <i>noise reducer</i>. - Melakukan <i>final checking</i> dengan <i>conforming</i> hasil <i>grading</i> yang telah <i>dirender</i> menggunakan EDL atau XML <i>online</i>.
		<p>MAKEOVER LIP CREAM</p>	<p>Menyiapkan <i>project</i> untuk sesi <i>grading</i> dengan melakukan <i>conform</i> EDL/XML <i>approved</i> ke mesin <i>grading</i> lalu melakukan pengecekan dengan <i>guide</i> atau <i>offline</i>,</p>

5	17 Februari – 23 Februari	CIPTADENT REVISI	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Render</i> revisi <i>grading</i> dan melakukan <i>quality control</i> - Membuat <i>2ndpass</i> gigi dan rambut kemudian di-<i>render</i>.
		COOLANT LYCHEE	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Transferring</i> RAW yang akan di <i>grading</i> berdasarkan EDL - Menyiapkan <i>project</i> untuk sesi <i>grading</i> dengan melakukan <i>conform</i> EDL/XML <i>approved</i> ke mesin <i>grading</i> lalu melakukan pengecekan dengan <i>guide</i> atau <i>offline</i>.
		HONDA PCX	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Transferring</i> RAW yang akan di <i>grading</i> berdasarkan EDL - Menyiapkan <i>project</i> untuk sesi <i>grading</i> dengan melakukan <i>conform</i> EDL/XML <i>approved</i> ke mesin <i>grading</i> lalu melakukan pengecekan dengan <i>guide</i> atau <i>offline</i>.
		REVISI SLEEK	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Render</i> revisi <i>grading</i> dan melakukan <i>quality control</i> - <i>Render shot</i> tambahan
		HOMYPED	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>quality control</i> pada <i>shot</i> yang telah di-<i>grading</i> dan juga memberikan <i>noise reducer</i>. - Melakukan <i>final checking</i> dengan <i>conforming</i> hasil <i>grading</i> yang telah di-<i>render</i> menggunakan EDL atau XML <i>online</i>. - Melakukan <i>grading</i> pada <i>shot ending</i> yang tertinggal lalu setelah mendapat

			<p><i>approved</i> dari asisten <i>colorist</i> kemudian me-<i>render shot</i> tersebut.</p>
		UNIQLO	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Transferring</i> RAW yang akan di <i>grading</i> berdasarkan EDL - Menyiapkan <i>project</i> untuk sesi <i>grading</i> dengan melakukan <i>conform</i> EDL/XML <i>approved</i> ke mesin <i>grading</i> lalu melakukan pengecekan dengan <i>guide</i> atau <i>offline</i>, - Melakukan <i>color grading</i> pada <i>shot</i> yang belum di-<i>grading</i>, - Melakukan <i>quality control</i> terhadap <i>shot</i> yang telah selesai di-<i>grading</i>.
		ARDILES RC ADVENTURE	<ul style="list-style-type: none"> - Menyiapkan <i>project</i> untuk sesi <i>grading</i> dengan melakukan <i>conform</i> EDL/XML <i>approved</i> ke mesin <i>grading</i> lalu melakukan pengecekan dengan <i>guide</i> atau <i>offline</i>, - Menyiapkan <i>sample product</i> sebagai patokan warna bagi <i>colorist</i> saat melakukan <i>grading</i> - Menyiapkan ruangan untuk sesi <i>grading</i> - Melakukan <i>render</i> dan <i>quality control</i> hasil <i>grading-an</i>
		KECAP SEDAP KEDELAI HITAM SPESIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Menyiapkan <i>project</i> untuk sesi <i>grading</i> dengan melakukan <i>conform</i> EDL/XML <i>approved</i> ke mesin <i>grading</i> lalu melakukan pengecekan dengan <i>guide</i> atau <i>offline</i>,

			<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>render</i> dan <i>quality control</i> hasil <i>grading-an</i>
		MAKEOVER LIP CREAM	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Render</i> hasil <i>grading</i> - Melakukan <i>quality control</i> pada hasil <i>grading-an</i>
		TELKOMSEL OMG 4 VERSI	<ul style="list-style-type: none"> - Menyiapkan <i>project</i> untuk sesi <i>grading</i> dengan melakukan <i>conform</i> EDL/XML <i>approved</i> ke mesin <i>grading</i> lalu melakukan pengecekan dengan <i>guide</i> atau <i>offline</i>, - Menyiapkan ruangan untuk sesi <i>grading</i>
		TOTAL CARE	<ul style="list-style-type: none"> - Menyiapkan <i>project</i> untuk sesi <i>grading</i> dengan melakukan <i>conform</i> EDL/XML <i>approved</i> ke mesin <i>grading</i> lalu melakukan pengecekan dengan <i>guide</i> atau <i>offline</i>, - Meng-<i>grading</i> beberapa <i>shot</i> yang belum di-<i>grading</i> dan melakukan cek <i>trackingan</i> dan <i>quality control shot</i> yang sudah di-<i>grading</i>.
		SARIWANGI RAMADHAN	<ul style="list-style-type: none"> - Meng-<i>grading</i> produk yang ada dalam <i>pack shot</i> dan <i>shot element</i>. - Merapikan <i>qualifier</i> dan <i>tracking-an</i>
		VELO	<ul style="list-style-type: none"> - Merapikan <i>qualifier</i> dan <i>tracking-an</i>, - <i>Quality control</i> hasil <i>grading-an</i>. - <i>Render</i> hasil <i>grading-an</i>, - <i>Final check</i> dengan <i>conform</i> hasil <i>grading</i> menggunakan EDL/XML yang diterima atau EDL/XML <i>online</i>.

6	24 Februari – 1 Maret	KECAP SEDAP KEDELAI HITAM SPESIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Mengecek <i>grading</i>-an pada <i>shot</i> yang kurang lalu <i>render</i> ulang satu <i>shot</i> yang tertinggal tersebut.
		TELKOMSEL OMG 4 VERSI	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Grading footage shot</i> USG bayi untuk versi Facebook.
		BIORE UV AQUA RICH	<ul style="list-style-type: none"> - Menyiapkan <i>project</i> untuk sesi <i>grading</i> dengan melakukan <i>conform</i> EDL/XML <i>approved</i> ke mesin <i>grading</i> lalu melakukan pengecekan dengan <i>guide</i> atau <i>offline</i>, - Mengecek hasil <i>grading</i>-an dan menambahkan <i>noise reducer</i> - Melakukan <i>quality control</i> hasil <i>grading</i>-an kemudian <i>render</i> hasil <i>grading</i>
		CIPTADENT	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Render</i> ulang hasil <i>grading</i> dan <i>2ndpass</i> - Melakukan <i>final checking</i> dengan <i>conforming</i> menggunakan EDL dan XML <i>online</i> yang baru
		SHOPEE 4.4 MEGA ELEKTRONIC SALE	<ul style="list-style-type: none"> - Mengecek hasil <i>grading</i>-an dan menambahkan <i>noise reducer</i> - Melakukan <i>render</i> dan <i>quality control</i> hasil <i>grading</i>-an
		BODYSHOP 3 VERSI	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Transferring</i> RAW yang akan di-<i>grading</i> berdasarkan EDL - Menyiapkan <i>project</i> untuk sesi <i>grading</i> dengan melakukan <i>conform</i> EDL/XML <i>approved</i> ke mesin <i>grading</i> lalu

			<p>melakukan pengecekan dengan <i>guide</i> atau <i>offline</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyiapkan ruangan untuk sesi <i>grading</i>
		ESSPESSIA	<p><i>Render</i> hasil <i>grading</i> Espessia versi biasa dan versi animasi</p>
		ROYALE HIJAB BLACK VELVET & REEDIT	<ul style="list-style-type: none"> - Menyiapkan <i>project</i> untuk sesi <i>grading</i> dengan melakukan <i>conform</i> EDL/XML <i>approved</i> ke mesin <i>grading</i> lalu melakukan pengecekan dengan <i>guide</i> atau <i>offline</i> - Meng-<i>grading</i> beberapa <i>shot</i> yang belum di-<i>grading</i> dan melakukan cek <i>tracking-an</i> dan <i>quality control shot</i> yang sudah di-<i>grading</i> - <i>Render</i> hasil <i>grading-an</i> - Melakukan <i>final check</i> dengan melakukan <i>conforming</i> menggunakan EDL atau XML <i>online</i>
7	2 Maret – 8 Maret	ROYCO KALDU RASA JAMUR	<ul style="list-style-type: none"> - Merapikan <i>qualifier</i> dan <i>tracking-an</i>, - Meng-<i>grading</i> beberapa <i>shot</i> yang belum di-<i>grading</i> dan melakukan cek <i>tracking-an</i> dan <i>quality control shot</i> yang sudah di-<i>grading</i>. - Melakukan revisi <i>grading</i> pada <i>shot</i> yang terdapat <i>pack</i> royco - <i>Quality control</i> hasil <i>grading-an</i> - <i>Final check</i> dengan <i>conform</i> hasil <i>grading</i> menggunakan EDL/XML yang
		PIXY	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>stills</i> hasil <i>grading-an</i> - Merapikan <i>qualifier</i> dan <i>tracking-an</i>,

			<ul style="list-style-type: none"> - Meng-<i>grading</i> beberapa <i>shot</i> yang belum di-<i>grading</i> dan melakukan cek <i>tracking-an</i> dan <i>quality control shot</i> yang sudah di-<i>grading</i> - <i>Quality control</i> hasil <i>grading-an</i> - <i>Final check</i> dengan <i>conform</i> hasil <i>grading</i> menggunakan EDL/XML untuk <i>online</i>
		ERHA 4 VERSI	<ul style="list-style-type: none"> - Merapikan <i>qualifier</i> dan <i>tracking-an</i> - <i>Quality control</i> hasil <i>grading-an</i> - <i>Final check</i> dengan <i>conform</i> hasil <i>grading</i> menggunakan EDL/XML untuk <i>online</i>
		BLUEBAND	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Transferring</i> RAW yang akan di-<i>grading</i> berdasarkan EDL - Menyiapkan <i>project</i> untuk sesi <i>grading</i> dengan melakukan <i>conform</i> EDL/XML <i>approved</i> ke mesin <i>grading</i> lalu melakukan pengecekan dengan <i>guide</i> atau <i>offline</i>
		TELKOMSEL	<i>Transferring</i> data <i>grading</i> ke <i>hard disk</i> untuk di <i>backup</i>
8	9 Maret – 13 Maret	FIBER CRÈME	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>stills</i> - <i>Render</i> hasil <i>grading</i> dalam format MOV untuk <i>preview</i> ke <i>client</i> - Merapikan <i>qualifier</i> dan <i>tracking-an</i> - <i>Quality control</i> hasil <i>grading-an</i> - <i>Final check</i> dengan <i>conform</i> hasil <i>grading</i> menggunakan EDL/XML untuk <i>online</i>

		MIE SEDAP SIWON 3 VERSI	<ul style="list-style-type: none"> - Mengecek materi RAW dengan <i>offline approved</i> untuk sesi <i>grading</i> - Meng-<i>grading shot element</i> - Merapikan <i>qualifier</i> dan <i>tracking-an</i> - <i>Quality control</i> hasil <i>grading-an</i> dan menambahkan <i>noise reducer</i> - <i>Final check</i> dengan <i>conform</i> hasil <i>grading</i> menggunakan EDL/XML yang diterima atau EDL/XML <i>online</i>
		MOBIL GOKART	<ul style="list-style-type: none"> - Menyiapkan <i>project</i> untuk sesi <i>grading</i> dengan melakukan <i>conform</i> EDL/XML <i>approved</i> ke mesin <i>grading</i> lalu melakukan pengecekan dengan <i>guide</i> atau <i>offline</i> - Melakukan <i>quality control</i> hasil <i>grading-an</i> - <i>Render</i> hasil <i>grading-an</i> menjadi proses
		EVANGELINE HIJAB SERIES	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>finishing</i> dengan mengecek <i>qualifier, tracking,</i> dan warna - Melakukan <i>grading</i> pada beberapa <i>shot</i> yang belum di-<i>grading</i> - <i>Render</i> hasil <i>grading</i> - Melakukan pengecekan ulang hasil <i>render-an</i> dengan melakukan <i>conforming</i> menggunakan XML atau EDL <i>online</i>.

		TELKOMSEL SPIRIT	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>finishing</i> dengan mengecek <i>qualifier, tracking</i>, dan warna - <i>Render</i> hasil <i>grading</i> - Melakukan pengecekan ulang hasil <i>render-an</i> dengan melakukan <i>conforming</i> menggunakan XML atau EDL <i>online</i> - <i>Transferring file grading</i> ke <i>hard disk</i> - Membuat tanda terima dan mengirimkan <i>hard disk</i> The Cut Shop Post menggunakan Go-Send
		EMERON 2 VERSI	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>finishing</i> dengan mengecek <i>qualifier, tracking</i>, dan warna - <i>Render</i> hasil <i>grading</i> - Melakukan pengecekan ulang hasil <i>render-an</i> dengan melakukan <i>conforming</i> menggunakan XML atau EDL <i>online</i>, - Melakukan <i>checking</i> hasil <i>grading</i> menggunakan EDL dan XML yang baru didapat dari <i>offline</i>, lalu meng-<i>grading shot</i> yang belum <i>grading</i>. Setelah itu me-<i>render shot</i> tambahan tersebut.
		ARDILES RC ADVENTURE ADD SHOT	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi <i>grading-an</i> pada <i>shot</i> tambahan dengan memperhatikan hasil <i>grading-an</i> sebelumnya dan juga catatan

			<p>yang diterima dari produser <i>production house</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>stills</i> dari hasil revisi - <i>Render</i> hasil <i>grading-an</i> ke proses - Mengirim hasil <i>grading-an</i> melalui Google Drive
		MAKEOVER FOUNDATION	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>stills</i> - Membuat MOV <i>preview</i> untuk dikirimkan ke <i>client</i>
		SASA SANTAN	<ul style="list-style-type: none"> - Menyiapkan <i>project</i> untuk sesi <i>grading</i> dengan melakukan <i>conform EDL/XML approved</i> ke mesin <i>grading</i> lalu melakukan pengecekan dengan <i>guide</i> atau <i>offline</i>

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

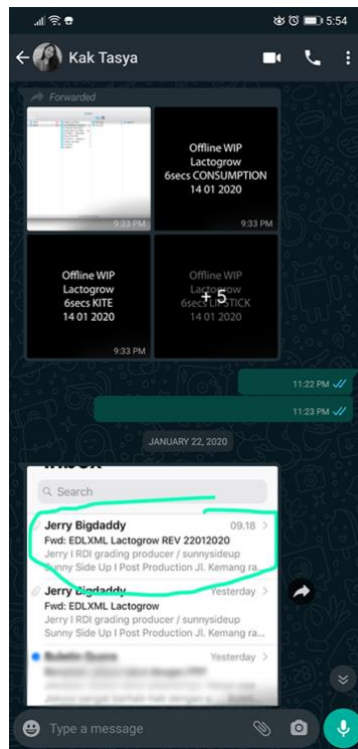
Pada minggu awal penulis memulai kerja magang dengan ditemani oleh asisten produser RDI Grading yaitu Tasya. Penulis diajak untuk berkenalan dengan setiap orang dari berbagai divisi yang ada di kantor seperti anggota tim RDI, tim IT, tim produser dari SSU yang merupakan partner RDI Grading, tim *facility*, tim barista, dan lain sebagainya. Setelah berkenalan selanjutnya penulis mendapatkan *briefing* mengenai tahapan-tahapan kerja yang biasa diterapkan oleh tim RDI Grading dan juga tanggung jawab dari setiap divisi yang ada pada tim RDI Grading. Melalui tahapan pengenalan tersebut adapun pekerjaan yang penulis lakukan selama kerja magang berdasarkan tahapan yaitu tahap persiapan data, tahap *color grading* dan *finishing*, tahap *rendering*, dan *deliver* hasil *grading* ke tahap selanjutnya. Kemudian setelah *deliver* hasil *grading* ada kemungkinan terdapat revisi di mana ini akan terjadi apabila terdapat *shot* tambahan yang harus di-*grading* atau revisi *grading* dikarenakan adanya *feedback* baru dari *agency* ataupun *client*. Adapun penjelasan pekerjaan yang penulis lakukan pada tiap tahap di antara lain:

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Pada bagian proses pelaksanaan ini penulis akan menguraikan pekerjaan yang penulis lakukan selama masa magang. Adapun tiap pekerjaan yang akan penulis jelaskan, penulis bagi menjadi tiga bagian yaitu tahap persiapan data; tahap *color grading*, *finishing* hingga revisi; dan tahap *rendering* hingga *delivering*. Adapun uraian pekerjaan yang penulis lakukan pada tiap tahapnya di antara lain:

1. Tahap persiapan data

Tahap ini merupakan tahap yang berkaitan mengenai mengumpulkan semua bahan yang akan dibutuhkan untuk proses *color grading* sebuah video. Pada tahap ini pekerjaan yang biasanya penulis lakukan ialah menunggu *update* dari pihak *offline* melalui asisten produser. Ketika pada tahap *offline project* yang akan dikerjakan sudah mendapatkan *approved* dan siap untuk masuk ke tahap *grading* asisten produser akan menginfokan kepada penulis atau tim melalui pesan Whatsapp pribadi atau melalui grup Whatsapp. Salah satu contohnya seperti pada gambar di bawah, pada gambar di bawah asisten produser menginfokan pada penulis mengenai *project* Lactorgrow. Adapun info yang dibagikan oleh asisten produser untuk penulis siapkan ialah *screenshot* lokasi *file offline* pada server (hanya apabila *offline* dikerjakan oleh partner RDI Grading yaitu Sunny Side Up Post Production Studio), *MOV offline*, dan *screenshot file* EDL atau XML (pada *project* Lactorgrow EDL dan XML dikirimkan melalui email, namun pada *project* lain ada beberapa yang dikirimkan melalui *link* WeTransfer, Google Drive, *hard disk*, Whatsapp, ataupun melalui server apabila dikerjakan di Sunny Side Up Post Production Studio).



Gambar 3.2. Screenshot chat update project dari asisten produser (sumber: Render Digital Indonesia, 2020)

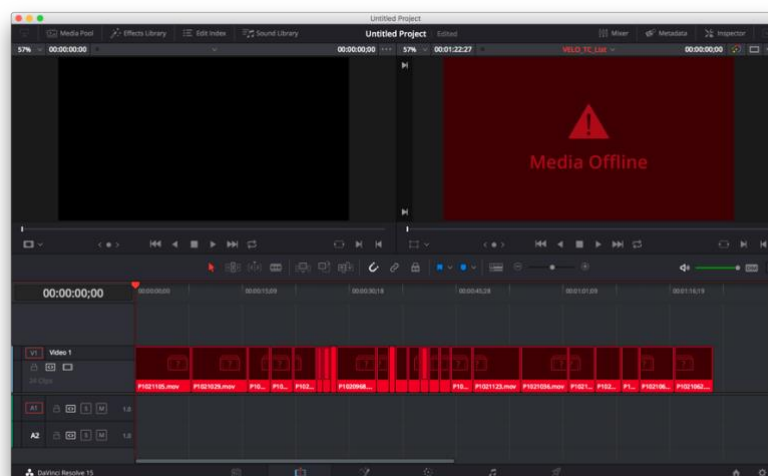
Sebelumnya perlu diketahui bahwa EDL dan XML merupakan salah satu format *file* yang berisi tentang detail *timeline* yang dibuat dalam format bahasa komputer atau bahasa *markup* (Post Perspective, 2015). Kedua format *file* ini merupakan format *file* yang umumnya digunakan dalam dunia *post production* untuk melakukan *transferring* detail *timeline* dari mesin *offline* ke mesin *grading*. Seperti yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini merupakan contoh dari isi yang terdapat dalam *file* EDL (Edit Decision List). EDL umumnya memiliki isi yang lebih sederhana dan mudah dipahami karena dengan melihat isi EDL dapat langsung diketahui jumlah video yang digunakan, *timecode in* dan *out*-nya, durasi dari tiap video yang digunakan, dan sebagainya (Post Perspective, 2015). Selain itu, umumnya EDL digunakan untuk melihat nama klip yang digunakan pada *offline* sehingga proses sortir *file* RAW dan *transferring* data akan menjadi lebih mudah.

```
TITLE: VELO_TC_List
FCM: DROP FRAME
001 PRORESCA V C 22:54:47:12 22:54:55:14 00:00:00:00 00:00:08:02
* FROM CLIP NAME: P1021105.mov
002 PRORESCA V C 19:22:31:04 19:22:39:06 00:00:08:02 00:00:16:04
* FROM CLIP NAME: P1021029.mov
003 PRORESCA V C 02:48:50:07 02:48:53:15 00:00:16:04 00:00:19:12
* FROM CLIP NAME: P1021194.mov
004 PRORESCA V C 01:16:45:29 01:16:49:06 00:00:19:12 00:00:22:19
* FROM CLIP NAME: P1021154.mov
005 PRORESCA V C 15:13:21:06 15:13:24:18 00:00:22:19 00:00:26:01
* FROM CLIP NAME: P1020991.mov
006 PRORESCA V C 01:02:04:08 01:02:05:04 00:00:26:01 00:00:26:27
* FROM CLIP NAME: P1021143.mov
007 PRORESCA V C 02:06:31:25 02:06:32:29 00:00:26:27 00:00:28:01
* FROM CLIP NAME: P1021180.mov
008 PRORESCA V C 12:46:58:10 12:46:59:04 00:00:28:01 00:00:28:25
* FROM CLIP NAME: P1020948.mov
009 PRORESCA V C 14:17:03:14 14:17:09:08 00:00:28:25 00:00:34:19
* FROM CLIP NAME: P1020968.mov
```

Gambar 3.3. Contoh *file* EDL

(sumber: Render Digital Indonesia, 2020)

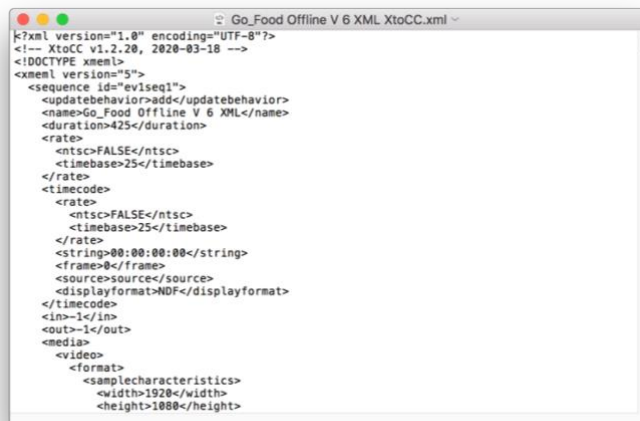
Selain bentuknya lebih sederhana, *file* EDL memiliki kelemahan yaitu *file* format ini hanya bisa menerjemahkan satu *line* atau *layer* video saja dalam satu *timeline* saja. Sehingga ketika editor *offline* melakukan *editing* menggunakan lebih dari satu *line* atau *layer* video maka akan dibuat lebih dari satu *file* EDL. Seperti pada gambar di bawah ini dapat terlihat bahwa *timeline* yang di-*import* menggunakan EDL hanya akan memiliki satu *line* atau *layer* video.



Gambar 3.4. Contoh *timeline* yang menggunakan EDL

(sumber: Render Digital Indonesia, 2020)

Sedangkan untuk *file* XML biasanya memiliki format bahasa *markup* yang lebih rumit. Seperti pada gambar di bawah dapat dilihat bahwa format dari isi XML jauh lebih rumit dari pada EDL.

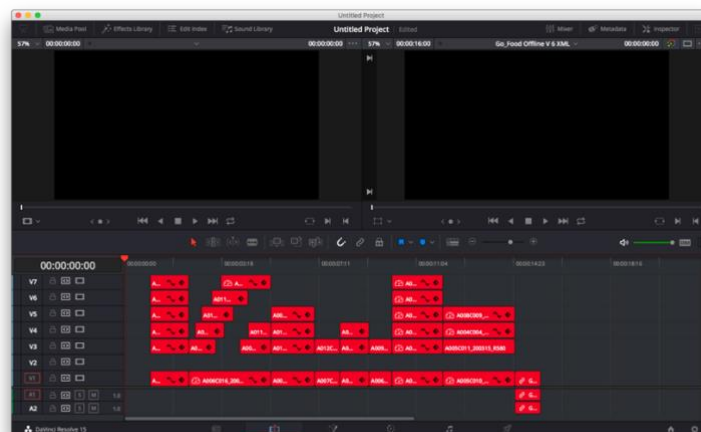


```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!-- XtoCC v1.2.20, 2020-03-18 -->
<!DOCTYPE xmeml>
<xmeml version="5">
  <sequence id="evlseq1">
    <updatebehavior>add</updatebehavior>
    <name>Go_Food Offline V 6 XML</name>
    <duration>425</duration>
    <rate>
      <ntsc>FALSE</ntsc>
      <timebase>25</timebase>
    </rate>
    <timecode>
      <rate>
        <ntsc>FALSE</ntsc>
        <timebase>25</timebase>
      </rate>
      <string>00:00:00:00</string>
      <frame>0</frame>
      <source>source</source>
      <displayformat>NDF</displayformat>
    </timecode>
    <in>-1</in>
    <out>-1</out>
    <media>
      <video>
        <format>
          <samplecharacteristics>
            <width>1920</width>
            <height>1080</height>
          </samplecharacteristics>
        </format>
      </video>
    </media>
  </sequence>
</xmeml>
```

Gambar 3.5. Contoh *file* XML

(sumber: Render Digital Indonesia, 2020)

Namun, meskipun lebih rumit salah satu kelebihan dari XML ialah ia dapat menerjemahkan *timeline* yang memiliki lebih dari satu *line* atau *layer* video. Seperti pada gambar di bawah ini, dapat dilihat bahwa XML dari *project* Go-Food ketika penulis *import* ke dalam *timeline* Davinci Ressoive pada *timeline*-nya memiliki *line* atau *layer* video lebih dari satu.



Gambar 3.6. Contoh *timeline* yang menggunakan XML

(sumber: Render Digital Indonesia, 2020)

Selanjutnya, setelah penulis mendapatkan *offline* dan EDL atau XML final yang telah *approved* penulis membuat *foldering* untuk *project* tersebut. Dalam membuat *foldering* untuk *project* penulis akan membuat satu folder dengan format NAMA PROJECT_TANGGAL PROJECT DIKERJAKAN. Setelah itu di dalam folder akan dibuat folder untuk *file* pendukung lainnya dari *project* tersebut di antara lain folder RUSHES, EDL/XML, OFFLINE, REF, dan lain – lain. Contoh *foldering* yang penulis lakukan dapat dilihat seperti pada gambar di bawah ini yang merupakan *foldering* untuk *project* IM3.



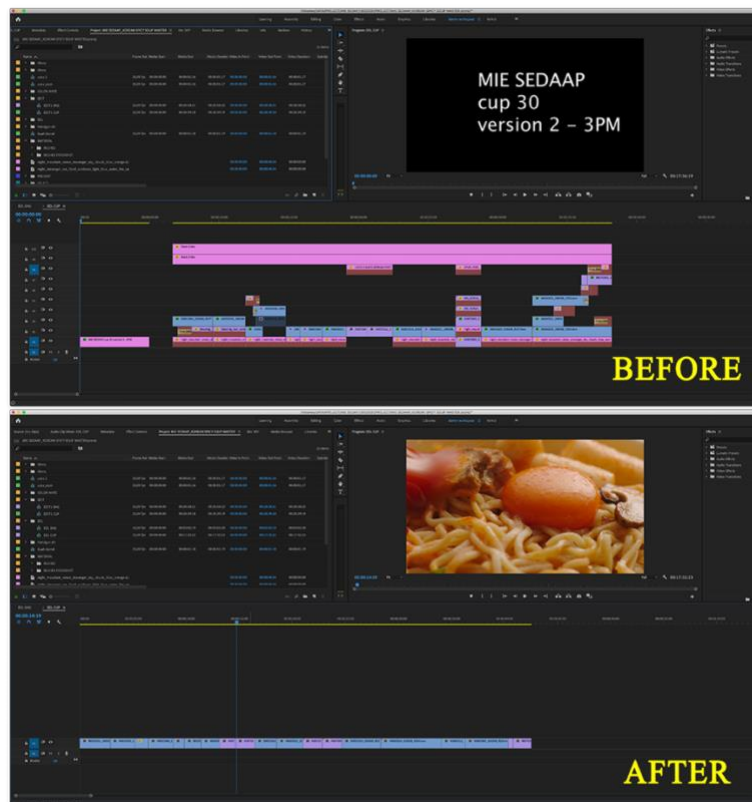
Gambar 3.7. *Foldering project* IM3

(sumber: Render Digital Indonesia, 2020)

Setelah membuat *foldering* selanjutnya penulis memeriksa *hard disk* dan juga EDL atau XML yang telah diterima. Pada saat memeriksa *hard disk* penulis biasanya melakukan pengecekan mengenai RAW dari video yang di-*grading*. Penulis akan mengecek *project* yang akan dikerjakan memiliki format RAW dan juga prores seperti apa. Umumnya selama melakukan kerja magang, *file* format yang sering kali penulis jumpai untuk format video RAW di antara lain .braw, .ari, .mov, .mp4, .mxf, .r3d, .rdc, dan lain sebagainya. Kemudian setelah *hard disk* diperiksa penulis memeriksa EDL. Apabila pada sebuah *project* hanya diberikan *file project* premiere atau hanya mendapatkan *file* XML penulis akan terlebih dahulu membuat *file* EDL. Seperti pada *project* Mie

Sedap Siwon, pada saat itu penulis hanya mendapatkan *project* premiere sehingga penulis harus membuat *file* EDL dan XMLnya.

Pertama, sebelum membuat EDL dan XML penulis akan merapikan *timeline* yang ada pada *project* adobe premiere terlebih dahulu. Pada *project* adobe premiere penulis akan meletakkan setiap video menjadi satu *line* atau *layer* sedangkan material lain yang tidak akan di-*grading* akan penulis hapus. Setelah itu barulah penulis akan mengekspor *timeline* menjadi EDL dan XML.



Gambar 3.8. Menyiapkan *timeline* untuk *grading*
(sumber: Render Digital Indonesia, 2020)

Setelah didapatkan EDL dan XML selanjutnya penulis melakukan *transferring file* RAW dari *hard disk* dengan menggunakan EDL. Pada tahap *transferring file* RAW ini penulis menggunakan aplikasi pendukung yang disediakan oleh kantor yaitu Filezilla. Hal ini dikarenakan proses *transferring* yang dilakukan ialah *transferring* data antar server dan juga biasanya *size file* untuk satu *project* dapat mencapai hingga ratusan GB bahkan hingga TB. Sehingga dengan penggunaan aplikasi ini dapat mengikis sedikit waktu yang

dibutuhkan. Setelah proses *transferring* data selesai selanjutnya penulis akan menuju ruangan Baselight (ruangan tempat sesi *color grading* berlangsung) untuk membuat *project* di mesin davinci resolve. Pada davinci resolve penulis membuat *project* dengan format NAMA PROJECT_TANGGAL PROJECT DIKERJAKAN. Setelahnya penulis akan mengatur *setting-an timeline* menggunakan *preset* yang biasa digunakan. Setelah itu penulis akan meng-*import* setiap bahan yang sebelumnya telah penulis siapkan, seperti *file rushes* (RAW video yang digunakan), *file reference*, dan *file offline*. Selanjutnya penulis melakukan *conforming* menggunakan EDL ataupun XML yang telah didapatkan. Tahap *conforming* sendiri merupakan tahap menggantikan media dengan kualitas rendah menjadi kualitas tinggi pada *timeline* kerja (Swierenga, 2019). Sederhananya *conforming* adalah proses meng-*import timeline* menggunakan EDL/XML/AAF yang kemudian setiap klip yang terdeteksi akan di *re-link* kembali menggunakan material RAW yang memiliki kualitas yang lebih tinggi. Setelah proses *conforming*, penulis melakukan pengecekan kembali dengan melakukan *previewing side by side* untuk memastikan bahwa *timeline* yang telah di-*import* telah sama dengan *offline final*.



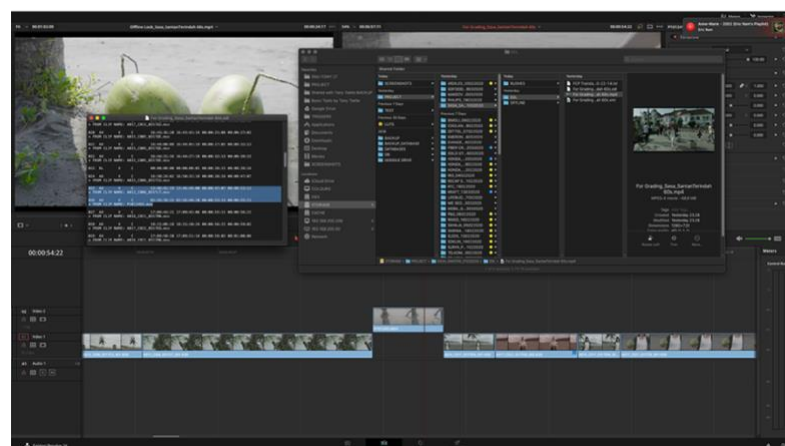
Gambar 3.9. Screenshot pengecekan *offline* dan *timeline*
(sumber: Render Digital Indonesia, 2020)

Seperti yang terlihat pada gambar di atas yang penulis ambil dari *project* Sasa Santan. Pada gambar di atas merupakan contoh *screenshot* yang

penulis ambil setelah melakukan *conforming*. Penulis melakukan *preview side by side* dari awal *timeline* yang di *import* dengan *offline final* yang didapat. Pada saat proses *preview* tersebut penulis akan mengecek setiap *shot* satu per satu untuk memastikan bahwa setiap *shot* yang telah masuk dalam *timeline* sudah sesuai dengan *offline*. Terkadang pada saat proses *previewing* ini penulis dapat menemukan *error*, seperti pada contoh gambar di bawah ini di mana gambar pada *offline* (kiri) dan pada *timeline* (kanan) berbeda. Apabila terjadi *error* seperti ini penulis biasanya melakukan *eye match* atau mencari bagian yang sama dari klip tersebut dengan menggunakan EDL dan *offline* (kiri) sebagai acuannya.



Gambar 3.10. Contoh *error* pada proses *conforming*
(sumber: Render Digital Indonesia, 2020)

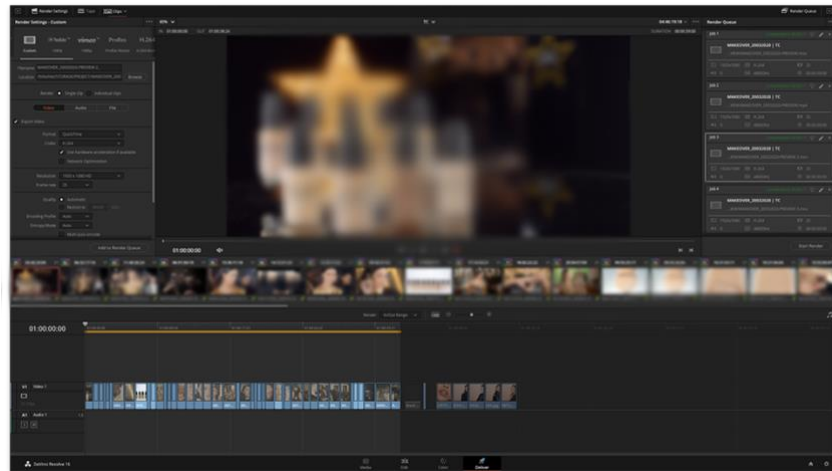


Gambar 3.11. Contoh proses *eyematch* menggunakan EDL dan Offline
(sumber: Render Digital Indonesia, 2020)

Selanjutnya setelah dipastikan bahwa *timeline* yang diimport telah sama dengan *offline final* maka *project* telah siap untuk dikerjakan oleh *colorist*. *Project*-nya yang telah siap dikerjakan biasanya akan diinfokan kepada *colorist* oleh divisi *facility* yaitu Akyas melalui grup Whatsapp. Selama pengerjaan pada tahap ini penulis bekerja secara langsung di bawah bimbingan dari divisi *facility* yaitu Akyas. Pada beberapa kesempatan atau situasi penulis bekerja dibimbing juga oleh asisten produser yaitu Tasya.

2. Tahap *color grading*, *finishing*, dan revisi

Pada tahap *color grading* biasanya tidak banyak pekerjaan yang penulis lakukan. Karena pada tahap ini merupakan tahap di mana *colorist* melakukan proses *grading* dalam satu ruangan bersama dengan *director* untuk mendapatkan *lock* warna. Selain ada *director*, dalam ruangan tempat *colorist* melakukan *grading* biasa juga terdapat pihak *agency*, produser *production house*, *director of photography*, dan terkadang juga ada *client*. Sehingga pada tahap ini penulis biasanya hanya *stand-by* dan menunggu kabar dari *colorist* di ruangan tim RDI Grading. Apabila *colorist* membutuhkan bantuan baru pada saat itu penulis akan datang membantu. Adapun beberapa pekerjaan yang penulis lakukan melalui arahan *colorist* di antara lain membuat *stills* dan video *preview* untuk dikirimkan ke pihak *agency*, produser, ataupun *client*. Seperti pada gambar di bawah ini merupakan salah satu *screenshot* yang penulis ambil ketika melakukan *render preview grading* ke dalam format *quicktime full HD* (resolusi 1920x1080). Pada saat pembuatan video *preview* ini ketika video telah selesai dirender penulis memberikan langsung video tersebut ke pihak produser Makeover untuk segera dikirimkan ke pihak *client* agar segera mendapatkan persetujuan *lock* warna.



Gambar 3.12. Pembuatan video *preview* untuk *client*
(sumber: Render Digital Indonesia, 2020)

Setelah sesi *grading* berakhir dan *colorist* telah mendapatkan *lock* warna selanjutnya yaitu tahap *finishing*. Pada tahap *finishing* inilah biasanya penulis baru mulai bekerja kembali. Biasanya pada tahap ini penulis akan bekerja sama dengan asisten *colorist*, Reno, sekaligus dipantau langsung beliau. Sebelum memulai *finishing* biasanya pada akhir sesi *grading* *colorist* akan memberikan *brief* kepada asisten *colorist*. Setelah mendapatkan *brief* barulah asisten *colorist* mulai melakukan *finishing*. Pada tahap ini *finishing* yang biasa asisten *colorist* dan juga penulis lakukan pertama kali yaitu melakukan pengecekan terhadap *sizing*, *rotation*, dan *position* dari tiap *shot* yang ada dalam *timeline*. Hal ini dikarenakan pada beberapa situasi, ketika sesi presentasi bersama *director* seorang *colorist* bisa saja mengubah *sizing* sebuah *frame* berdasarkan permintaan dari *director* atau demi kenyamanan ketika pengerjaan.

Kemudian tahap selanjutnya yaitu melanjutkan *grading* pada *shot* yang belum di-*grading*. Adapun *shots* yang biasanya masih perlu di-*grading* pada tahap *finishing* di antaranya *shot element*, *plate*, dan *footage*. Salah satu contohnya seperti pada gambar di bawah ini, di mana ini merupakan salah satu pekerjaan yang diberikan oleh asisten *colorist* kepada penulis ketika mengerjakan *project* Mie Sedap Siwon. Pada *project* ini penulis mengerjakan

color grading secara bergantian dengan asisten *colorist*-nya. Ketika melanjutkan proses *grading shot* yang belum di-*grading*, biasanya penulis akan mencari salah satu *shot* yang memiliki objek ataupun nuansa yang sama dengan *shot* yang belum di-*grading* tetapi sudah di-*grading* oleh *colorist* dan warna sudah *lock*. Seperti pada gambar di bawah, pada bagian *preview side by side*, warna RAW yang cenderung *flat* (sisi kiri) merupakan *shot* yang belum di-*grading* sedangkan *shot* yang telah berwarna (sisi kanan) merupakan *shot* yang sudah *lock* warna. *Shot* pada *preview* kiri dan kanan sama-sama memiliki objek dan nuansa yang serupa, sehingga selanjutnya penulis melakukan *color grading*. Kemudian pada saat proses *grading* untuk memudahkan penulis menggunakan *fitur wipe reference* yang berfungsi untuk mengaktifkan dan menonaktifkan *preview side by side*.



Gambar 3.13. Tahap *finishing* – Sebelum *grading*

(sumber: Render Digital Indonesia, 2020)

Selama proses *grading*, penulis biasanya akan terlebih dahulu menganalisis grafik warna dari kedua *shot* yang dapat dilihat pada sisi kiri bawah gambar di atas atau di bawah ini. Tujuan dari proses analisis grafik ini ialah sebagai patokan mengenai terang gelap, *mood* dari *shot* tersebut, tingkat saturasi, tingkat *hue*-nya, dan sebagainya. Sehingga ketika melakukan *color grading* penulis hanya mengatur terang gelap, warna, dan sebagainya seperti atau mendekati grafik dari *shot* yang dijadikan panduan seperti yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.14. Tahap *finishing* – setelah *grading*

(sumber: Render Digital Indonesia, 2020)

Sedangkan untuk keseluruhan hasil *grading* yang penulis lakukan dapat dilihat pada gambar di bawah ini. Begitu seterusnya yang penulis lakukan, setelah menyelesaikan satu *shot*, penulis akan berpindah ke *shot* lainnya hingga akhirnya semua *shot* yang ada selesai di-*grading*.



Gambar 3.15. Tahap *finishing* - hasil akhir *grading*

(sumber: Render Digital Indonesia, 2020)

Kemudian, setelah semua *shot* di-*grading* penulis akan melakukan pengecekan pada *tracking*; pengecekan kembali *sizing information*; pengecekan konsistensi warna dari *shot* ke *shot*; pengecekan terhadap *noise* dalam setiap *shot*, apabila sebuah *shot* memiliki masalah terhadap *noise* penulis akan memberikan *noise reducer* pada *node* “*noise*”; melakukan *quality control*; membuat *2ndpass* pada *shot* yang membutuhkan, seperti *shot* yang tidak bisa di-*grading* dengan maksimal maka akan dibuatkan *2ndpass* untuk kemudian pada saat proses *online editing* akan dilakukan *rotoscoping*; dan lainnya.

Pada tahap *finishing* ini biasanya apabila terdapat *shot* baru ataupun *feedback* baru dari *agency* atau *client* yang baru didapatkan setelah sesi *color*

grading atau setelah hasil *grading* di-*deliver* maka revisi akan dilakukan oleh asisten *colorist*. Adapun beberapa *project* yang memiliki revisi atau materi tambahan baru di antara lain:

a. Telkomsel OMG Versi Facebook

Pada saat itu setelah hasil *grading project* Telkomsel *dideliver*, penulis mendapatkan *update* bahwa terdapat *shot* yang masih belum *digrading* dari versi Facebook. Adapun *shot* yang tertinggal tersebut merupakan *footage* (*shot* yang dibeli) USG bayi. Hari itu penulis diberikan tugas untuk melakukan *grading* pada *footage* tersebut dikarenakan asisten *colorist* yang sedang berhalangan. Sehingga akhirnya penulis melakukan *grading* untuk *footage* tersebut.

Sebelum melakukan *grading*, penulis pada saat itu terlebih dahulu melihat *offline* dari versi Facebook dan *preview* pada *timeline* kerja *davinci resolve*. Saat melakukan *preview offline* yang penulis fokuskan ialah melihat *shot* seperti apa yang terletak pada sebelum dan sesudah dari *shot footage* tersebut (gambar di bawah). Sedangkan pada *timeline* kerja penulis melakukan *preview* untuk mengetahui *mood* seperti apa yang telah dibuat oleh *colorist*. Kedua hal ini penulis lakukan untuk menjadi panduan bagi penulis untuk menentukan *mood* pada saat proses *color grading*.

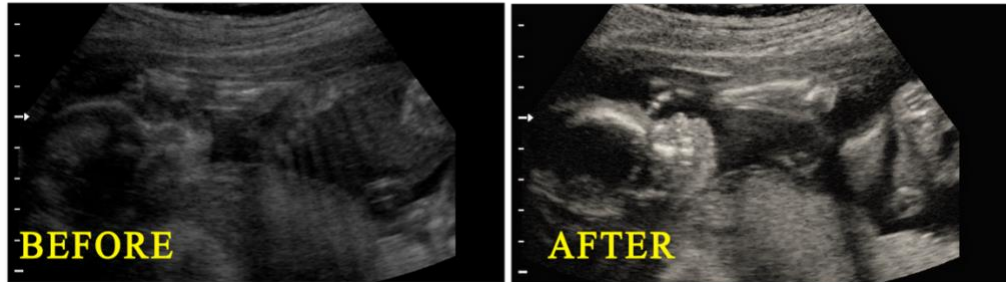


Gambar 3.16. *Offline* Telkomsel OMG versi Facebook

(sumber: Render Digital Indonesia, 2020)

Selanjutnya penulis memulai *color grading* pada *shot* tersebut. Selama melakukan *color grading* penulis memantau grafik warna dari *shot* 1 dan *shot* 3 pada gambar di atas agar *mood* dan kontras pada *shot footage* dapat menjadi satu *tone* warna. Setelah selesai meng-*grading shot* tersebut penulis kemudian mengirimkan *stills* dari *shot* 1, *shot* 2 (yang sudah *digrading*), dan *shot* 3 gambar di atas ke asisten *colorist* melalui *Whatsapp*.

Setelah mengirimkan *stills* tersebut asisten *colorist* melakukan *preview* terlebih dahulu hingga akhirnya mengatakan kepada penulis bahwa *footage* tersebut sudah bisa di-render.



Gambar 3.17. Hasil *grading shot footage* Telkomsel
(sumber: Render Digital Indonesia, 2020)

Setelah mendapat *feedback* tersebut selanjutnya penulis me-render *shot footage* yang telah di-*grading* tersebut menggunakan *setting-an* yang sama dengan *shot* lainnya yang telah di-render. Setelah me-render kemudian penulis memberi kabar kepada asisten produser.

b. Royco Kaldu Rasa Jamur

Pada saat itu, *feedback* mengenai *grading* baru diterima setelah sesi *color grading* Royco berakhir, sehingga proses revisi dilakukan pada tahap *finishing* yang dilakukan oleh asisten *colorist*. Sehingga sebelum memulai pengerjaan *finishing* Royco asisten *colorist* mendapatkan *brief* melalui *update* dari asisten produser bahwa *pack* produk Royco tidak sesuai dengan warna *pack* pada FA produk Royco Kaldu Rasa Jamur. Adapun FA yang diberikan kepada pihak RDI Grading dapat terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.18. FA Produk Royco Kaldu Rasa Jamur
(sumber: Google, 2020)

Sedangkan *feedback* yang diberikan oleh pihak *Client* dapat dilihat pada gambar di bawah ini. Melalui gambar di bawah dapat terlihat bahwa pada *shot* yang telah di-*grading* (gambar sisi bawah) dengan FA produk (gambar sisi atas) bahwa warna bungkus Royco memiliki warna yang berbeda.



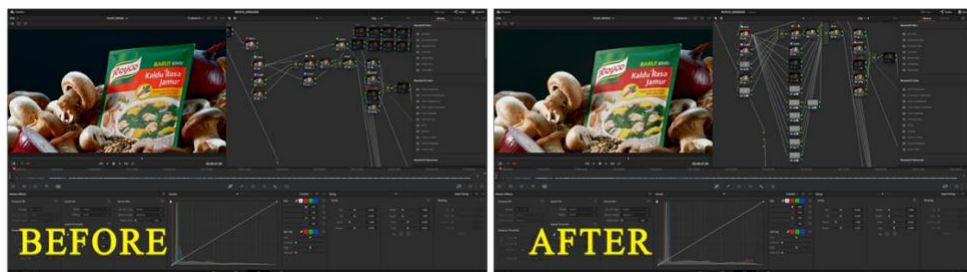
Gambar 3.19. *Feedback* dari *Client* mengenai warna produk
(sumber: Render Digital Indonesia, 2020)

Sehingga pada saat *finishing* penulis terlebih dahulu melakukan revisi pada warna bungkus Royco tersebut. Pertama kali yang penulis lakukan pada saat memulai ialah terlebih dahulu melakukan *preview side by side* seperti pada gambar di bawah ini. Pada saat *preview side by side* ini penulis terlebih dahulu menganalisis permasalahan atau mencari tahu bagian-bagian yang bermasalah dan perlu direvisi.



Gambar 3.20. *Preview side by side* FA produk dengan *shot* produk (sumber: Render Digital Indonesia, 2020)

Setelah menganalisis barulah selanjutnya penulis mulai melakukan proses *color grading*. Pada produk Royco ini dikarenakan poin permasalahan terdapat pada warna produk yang tidak sesuai dengan FA-nya maka penulis melakukan *secondary correction* pada bagian yang bermasalah tersebut seperti pada warna merah, kuning, dan hijaunya. Selain itu, penulis juga menyesuaikan kembali tingkat *contrast*, *highlight*, dan *shadow*-nya.



Gambar 3.21. *Secondary Correction* (sumber: Render Digital Indonesia, 2020)



Gambar 3.22. Perbandingan FA produk dengan hasil revisi
(sumber: Render Digital Indonesia, 2020)

Setelah warna *product* penulis revisi sesuai dengan *feedback* yang di dapatkan, maka didapatkan hasil seperti pada gambar di atas dan selanjutnya penulis melanjutkan proses revisi. Meskipun *shot* yang mendapatkan *feedback* hanya *shot* itu saja, namun setelah melakukan revisi pada *shot* tersebut penulis kemudian mencari *shot* lain yang di dalamnya terdapat produk tersebut. *Shot* lainnya yang terdapat produk tersebut kemudian akan penulis lakukan revisi dengan melalui proses yang sama seperti pada *shot* di atas.

Setelah keseluruhan *shot* yang terdapat produk telah penulis revisi, selanjutnya penulis memberitahukan kepada asisten *colorist* selaku pembimbing lapangan. Hasil revisi yang telah penulis lakukan selanjutnya di-*preview* oleh asisten *colorist*, setelah disetujui selanjutnya penulis membantu asisten *colorist* untuk menyelesaikan proses *finishing* untuk *project* tersebut.

c. Ardiles RC Adventure

Beberapa minggu setelah pengerjaan *project* Ardiles penulis mendapatkan *update* melalui asisten produser bahwa terdapat *shot* baru yang harus di-*grading*. Pada saat itu asisten *colorist* sekaligus pembimbing lapangan penulis sedang mengambil cuti. Sehingga proses *color grading*

pada material tambahan tersebut dikerjakan oleh *colorist* pengganti yaitu Andi. Selama proses *color grading* *colorist* pengganti melakukan *grading* mengikuti *mood* warna yang telah dibuat oleh *colorist* pada awal *project* ini dikerjakan. Pada saat pengerjaan materi tambahan ini penulis tidak banyak terlibat di dalamnya.

Keesokannya, setelah materi *dideliver* penulis kemudian mendapatkan *update* dari asisten produser, Tasya, bahwa produser *production house* memberikan *feedback* bahwa beberapa *shot* memiliki *lighting* yang berbeda dengan *grading-an* sebelumnya. Kemudian dikarenakan hari itu tidak ada *colorist* yang dapat melakukan revisi kemudian penulis dipercayakan untuk melakukan revisi oleh asisten produser. Adapun *shot* yang bermasalah pada saat itu ialah beberapa *shot* kaki memakai model sepatu yang berbeda sambil menginjak pedal gas. Pada beberapa *shot* tersebut terdapat perbedaan *lighting* dengan hasil *grading* sebelumnya. Di mana pada *grading-an* sebelumnya *lighting* sekitar cenderung *low light* atau memiliki *shadow* yang cukup banyak. Namun, pada materi yang baru *lighting* pada *grading* sekitarnya cenderung lebih terang.

Setelah memahami *feedback* yang didapatkan, kemudian penulis berusaha untuk menciptakan *lighting* yang senada dengan hasil *grading* sebelumnya. Selama proses pengerjaan penulis ditemani oleh asisten produser, Tasya, yang juga secara langsung memantau dan memberi *feedback* mengenai revisi yang penulis lakukan. Setelah revisi *grading* yang penulis buat disetujui oleh asisten produser selanjutnya asisten produser meminta penulis untuk membuat *stills* pada *shot* yang direvisi oleh penulis. Kemudian *stills* tersebut dikirimkan ke produser yang mengerjakan *project* Ardiles. Setelah mengirimkan *stills* tersebut selanjutnya setelah beberapa menit penulis mendapatkan *update* dari asisten produser bahwa revisi *grading-an* telah disetujui.

Selama proses kerja magang, pengerjaan *finishing* penulis lakukan dengan bekerja sama dengan asisten *colorist* di dalam ruangan *grading*.

Sehingga proses pemberian *feedback* dan revisi dilakukan pada waktu dan tempat yang sama. Pada hari atau situasi tertentu pengerjaan *finishing* yang penulis lakukan dengan asisten *colorist* menerapkan sistem *shift*. Pada sistem *shift* asisten *colorist* akan mengecek dan memperbaiki pekerjaan penulis di akhir dengan melakukan *previewing* dari awal hingga akhir video.

3. Tahap *rendering* dan *delivering*

Setelah setiap *shot* selesai di-*grading* selanjutnya di bawah bimbingan dari divisi *facility*, Akyas, pekerjaan yang penulis lakukan ialah melakukan *preview* hasil *grading* untuk mengecek kembali dan memastikan bahwa hasil *grading* tidak ada yang rusak. Setelah itu penulis melakukan sortir dengan menggunakan video *offline* sebagai patokan. Pada tahap sortir penulis akan memberi tanda *tag* berwarna pada *shot blowup* sehingga ketika pada saat *render* penulis akan me-*render* dengan *setting high quality*. Setelah melakukan sortir penulis barulah melakukan *rendering* pada saat *rendering* ini *file rendering* umumnya akan di kelompokkan ke dalam folder SELECTED, BLOWUP, ELEMENT, PLATE, dan lainnya. Sedangkan untuk format *file* yang akan di-*render* seperti DPX, Prores 4444, MOV, dan sebagainya disesuaikan dengan notes yang didapat dari Asisten Produser.



Gambar 3.23. *Rendering* hasil *grading* project Mie Sedap Siwon
(sumber: Render Digital Indonesia, 2020)

Setelah *rendering* penulis akan melakukan *final checking* kembali dengan melakukan *conforming* ulang menggunakan EDL dan XML *online*. Setelah semua aman, penulis baru melakukan *transferring* data hasil *rendering* ke divisi lain atau transfer ke *hard disk* untuk dikirim ke *post house* lain.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Pada bagian ini penulis akan membahas mengenai kendala yang penulis temukan selama kerja magang. Selama kerja magang kendala yang penulis temukan paling banyak berasal dari diri penulis sendiri, sedangkan kendala dari sisi pekerjaan ataupun kantor tidak ada kendala yang berarti. Adapun kendala pertama yang penulis hadapi selama melakukan kerja magang ialah penulis merasa penulis cenderung bekerja terburu-buru. Sehingga pada beberapa kali pengerjaan penulis sering kali melewatkan tahap tertentu yang terlihat sepele sehingga akhirnya kesalahan kecil tidak dapat terdeteksi. Tidak terdeteksinya kesalahan ini akhirnya menjadi utang yang harus dikerjakan tim di kemudian hari karena biasanya apabila ada revisi maka revisi akan dilakukan hari selanjutnya pada saat akan *finishing job* selanjutnya atau disela-sela waktu kosong.

Kendala keduanya ialah pada saat mengerjakan tugas yang berikan penulis cenderung membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan satu *project*. Sehingga pada saat satu hari terdapat beberapa *project* yang harus dikerjakan penulis kurang membantu banyak. Kemudian kendala ketiga ialah lokasi kantor dan rumah penulis yang memiliki jarak sangat jauh. Jauhnya jarak antara kantor dan rumah penulis dapat memunculkan permasalahan kesehatan, dan sebagainya selama magang. Selain itu, kendala terakhir yang penulis rasakan ialah kesulitan untuk mendapatkan info *up to date* mengenai *schedule project* yang akan dikerjakan sedangkan *schedule* sering kali mengalami perubahan mendadak. Sehingga sering kali penulis tidak mengetahui apabila terdapat perubahan jadwal.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala yang sebelumnya penulis sampaikan adapun solusi yang penulis terapkan untuk kendala yang penulis temui yaitu pertama untuk mengatasi kendala ini penulis mencoba mengubah diri penulis sendiri. Adapun yang coba penulis ubah pada diri penulis ialah penulis belajar untuk lebih bersabar dan lebih

teliti lagi. Melalui permasalahan tersebut penulis menyadari bahwa pekerjaan tidak masalah lama selama tidak dituntut cepat karena yang paling diutamakan adalah kualitas dari hasil pekerjaan itu sendiri. Kemudian untuk permasalahan kedua selanjutnya untuk mengatasi masalah ini penulis belajar mengembangkan diri penulis sendiri. Adapun cara yang penulis lakukan untuk mengembangkan kemampuan diri ialah penulis memperbanyak menonton video tutorial untuk mencari *tips* dan *trick* cepat, berdiskusi dengan asisten *colorist* di saat sedang senggang, dan mencari informasi di internet yang dapat berguna untuk menambah kemampuan teknis penulis ketika mengerjakan tugas.

Kemudian pada kendala ketiga sesungguhnya sudah sangat penulis sadari sejak mengajukan lamaran. Sehingga untuk mengatasi permasalahan yang mungkin muncul akibat kendala tersebut ialah penulis mencari tempat kos yang berlokasi di sekitar kantor. Dari solusi ini, penulis dapat menghindari permasalahan seperti telat datang ke kantor, menghindari kemungkinan tidak dapat datang ke kantor apabila terdapat jadwal mendadak, dan juga menghemat energi penulis dengan tidak bolak balik Jakarta Selatan hingga Tangerang untuk demi menjaga stamina dan kesehatan penulis selama proses kerja magang. Selanjutnya untuk mengatasi kendala terakhir yaitu perubahan jadwal secara mendadak ialah penulis mencoba secara berkala menanyakan *update* jadwal kepada asisten produser ataupun produser. Selain itu, untuk mengatasi masalah ini setiap datang ke kantor, penulis akan secara berkala mengecek Google Calendar pada komputer di kantor. Biasanya penulis akan melakukan pengecekan jadwal pada saat penulis baru datang ke kantor atau saat akan pulang. Melalui solusi ini penulis jadi dapat terus *up to date* mengenai jadwal pengerjaan setiap *project* yang ada. Selain itu, karena selama magang penulis tinggal di kos sehingga ketika terdapat *project* dadakan penulis dapat tetap hadir tepat waktu.