



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

Intern editor adalah kedudukan penulis selama magang di Wahana Kreator Nusantara, Penulis diberi berbagai tanggung jawab dalam kegiatan magang penulis di Wahana Kreator Nusantara diantaranya adalah mengerjakan rushes yang harus dikirim ke GO Play setiap hari setelah *shooting*, mengedit vfx untuk *video* tim marketing Wahana Kreator Nusantara, mengurus teknis *sound* selama *casting* dan *mensync audio* setelah proses *casting* selesai.

Penulis bekerja di bawah Aji Pradityo yang memegang posisi *chief editor* di Wahana Kreator Nusantara. Namun selama kegiatan magang penulis lebih sering berinteraksi dengan Novryanto Mahendra yang memegang posisi *Head of Post Production* juga bekerja dibawah Aji Pradityo.

1. Kedudukan

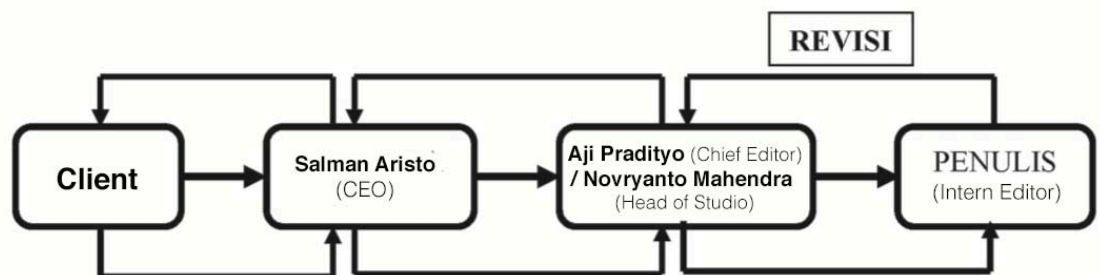
Sebagai *Intern editor* penulis berpartisipasi dalam membantu Novryanto Mahendra dan Aji Pradityo mengurus urusan teknis bagian *editing* dalam *projek* “Saiyo Sakato” dan “Klub Kecanduan Mantan”. Dalam pengerjaan tugas-tugas penulis, penulis bertanggung jawab kepada Novryanto Mahendra dan Aji Pradityo. Penulis juga berkoordinasi dengan tim *marketing* dan tim konten untuk tugas-tugas tertentu.

2. Koordinasi

Aji Pradityo dan Novryanto Mahendra selaku atasan penulis memimpin jalannya proyek, jika ada suatu permintaan dari tim lain seperti tim *marketing* atau tim konten, permintaan biasa disalurkan kepada Aji Pradityo yang kemudian disampaikan kepada Novryanto Mahendra atau langsung disampaikan ke Novryanto Mahendra yang kemudian disampaikan ke penulis. Setelah penjelasan diberikan kepada tim *editing* tugas kemudian dikerjakan berdasarkan arahan dari tim peminta.

Dalam pengerjaan *video* promosi *series* “Saiyo Sakato” tim *marketing* menyampaikan langsung kepada Novryanto Mahendra yang kemudian disampaikan ke penulis.

Dalam pembuatan intro untuk acara televisi “Lidah Tidak Bakal Mendua” yang merupakan acara televisi dalam cerita “Saiyo Sakato” Novryanto Mahendra mendapat permintaan dari Salman Aristo yang kemudian disampaikan ke penulis. Novryanto Mahendra memberikan gambaran konsep intro yang diinginkan lalu penulis kerjakan dan diawasi oleh Novryanto Mahendra.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang dilakukan

Tabel 3.2 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

| No. | Minggu | Proyek | Keterangan |
|-----|-------------------------------------|--|---|
| 1 | 22 Oktober 2019 - 1 Desember 2019 | Daily Rushes | Mensortitr dan mengupload hasil footage tim produksi untuk dilihat oleh Go Play (client) |
| 2 | 22 Oktober 2019 - 25 Oktober 2019 | Script breakdown editing | melakukan breakdown script "Saiyo Sakato" untuk menentukan adanya penambahan sound atau vfx |
| 3 | 26 Oktober 2019 - 1 November 2019 | Video Promosi Saiyo Sakato | Mengedit after effects untuk video promosi serial "Saiyo Sakato" |
| 4 | 2 November 2019 - 26 November 2019 | Casting "Klub Kecanduan Mantan" | Membantu teknis selama proses casting dan mensinkronisasi audio dengan footage yang sudah di dapat dari casting |
| 5 | 10 November 2019 - 12 November 2019 | Buat Konsep intro acara "Lidah Tidak Bakal Mendua" | Membuat konsep opening acara "Lidah Tidak Bakal Mendua". Membuat konsep dan mengumpulkan asset |

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis bekerja sebagai *Intern Editor* sesuai dengan periode yang dijanjikan yaitu dari 21 Oktober 2019 sampai 29 Januari 2020. Selama periode tersebut, penulis dipercaya untuk membantu tugas *Chief Editor* dan *Head of Studio* dalam menjalankan tugas-tugas yang diberikan kepada tim *editing*. Penulis ditugaskan untuk mengedit *video-video* yang diminta oleh tim lain kepada tim *editing* dan penulis bertanggung jawab untuk memilah dan mengirim *daily rushes* kepada .

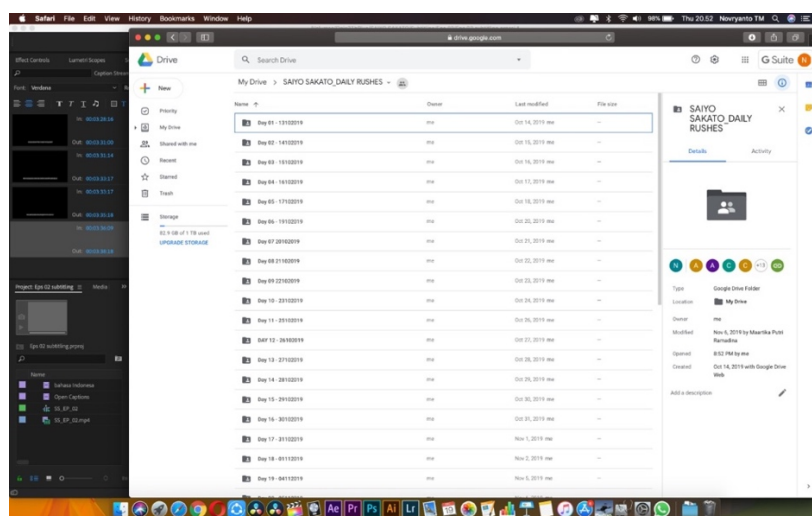
3.3.1. Proses Pelaksanaan

1. Daily Rushes

Penulis diberi tanggung jawab untuk memilah *footage* yang sudah dibuat oleh tim produksi untuk serial “Saiyo Sakato”. Penulis harus memilah-milah *footage* yang dinyatakan “OK” oleh tim produksi melalui *script continuity* yang dikirim setiap hari bersama dengan *traffic harrdisk*. Selama proses pemilahan penulis harus mencocokkan *footage* yang ada dengan *script continuity* yang telah dikirim.

Setelah selesai memilah-milah *footage* penulis harus memastikan semua audio yang ada di *footage sync* dengan benar dan merubah semua tipe *sound* dari stereo menjadi mono. Setelah *footage* dan *audio* sudah sesuai dengan kriteria, penulis *render* semua yang ada menjadi clip individu yang terpisah sendri-sendri. Untuk melakukan ini penulis menggunakan program “DaVinci Resolve” yang diajarkan oleh Novryanto Mahendra.

Setelah semua *footage* yang “OK” sudah penulis *render* secara individu, penulis harus mengupload semua *file* ke *Google Drive*. Semua *file* ini wajib di *upload* agar pihak client yaitu Go Play bisa melihat hasil *shooting* yang sudah dilakukan tim produksi selama ini. Selain itu, *daily rushes* ini juga dikirim agar pihak Go Play bisa memantau adanya brand atau merk produk lain yang tidak boleh ditayangkan.



Gambar 3.3.1.1 Daily rushes

2. VFX *video* Promosi “Saiyo Sakato”

Dalam proyek ini, penulis diminta oleh atasan penulis untuk memenuhi permintaan tim *marketing* mengedit *video* promosi “Saiyo Sakato” penulis menyelesaikan proyek ini dalam kurun waktu seminggu. *Tim marketing* meminta penulis untuk menambahkan VFX pada *video* promosi yang sudah dibuat agar *video* promosi itu terlihat menarik dan lebih indah.

Saat mengerjakan proyek ini penulis belajar menggunakan program After Effects, Selama seminggu penulis mengerjakan *video-video* tersebut menggunakan program After Effects untuk membuat *video* lebih menarik dari sebelumnya. Penulis menambahkan gambar-gambar ornamen seperti hati dan *confetti* pada *video* menggunakan *software* Adobe After Effects agar *video* tersebut terlihat lebih lucu dan menarik.

Delapan *video* tersebut penulis selesaikan dalam seminggu dan setiap *video* yang selesai harus penulis laporkan kepada tim *marketing* agar bisa diberi feedback dan direvisi lagi agar *video-video* itu memenuhi kebutuhan promosi tim *marketing*. Beberapa revisi yang dilakukan adalah penghilangan beberapa ornamen hati *After Effects* dan penambahan efek *polling* pada *video*. Setelah *video* sudah memberikan hasil yang memuaskan bagi tim *marketing*, barulah *video dirender* dan dikirim ke tim *marketing*.

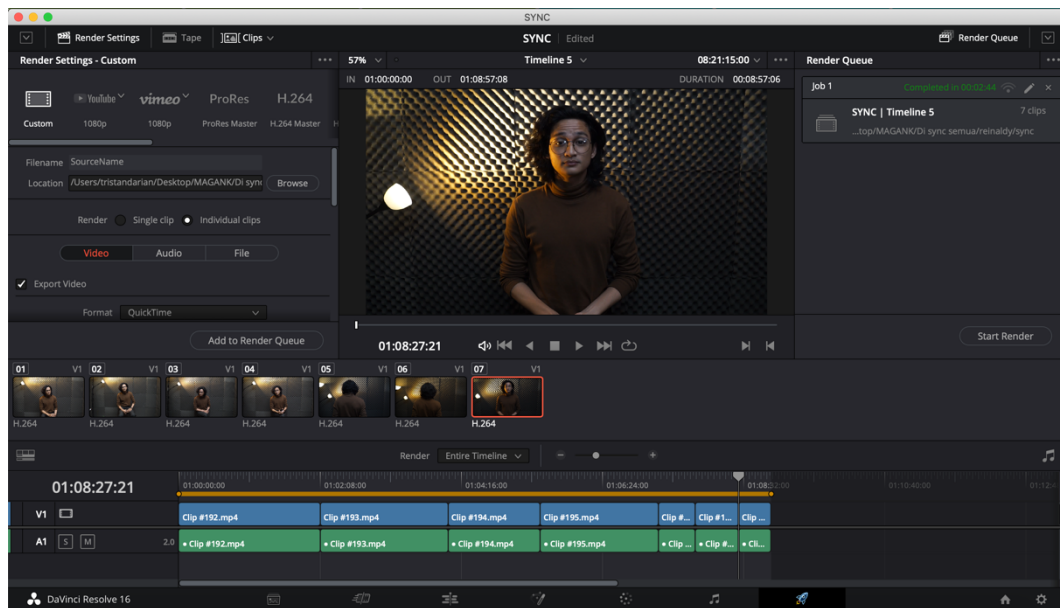


Gambar 3.3.1.2VFX *video* promosi Saiyo Sakato

3. Audio Sync video Casting “Klub Kecanduan Mantan”

Selama kegiatan Magang di Wahana Kreator Nusantara, penulis juga ditugaskan untuk membantu teknis *sound* dalam proses *casting*. Selama *casting* penulis bertugas mencatat *file* number pada alat *sound recorder* dan setelah proses *casting* selesai penulis harus mensinkronkan audio dengan *footage* yang sudah di dapat. Selama proses syncing penulis dipantau langsung oleh Raymond dari tim konten yang sedang memegang posisi *casting director*.

Setelah audio dan *footage* sudah *sync* Raymond akan memilah-milah *video casting* dan mengambil *video-video* yang ia inginkan. Setelah selesai memilah penulis harus *upload* semua *file* yang sudah *render* ke *Google Drive* agar Raymond bisa mengakses *video casting* dengan mudah di mana saja dan kapan saja.



Gambar 3.3.1.3 Audio Sync video Casting “Klub Kecanduan Mantan”

4. Intro acara “Lidah Tidak Bakal Mendua”

Dalam proyek ini, penulis ditugaskan untuk membuat intro atau opening acara “Lidah Tidak Bakal Mendua”. “Lidah Tidak Bakal Mendua” adalah reality show fiktif yang ada di serial “Saiyo Sakato”, acara ini merupakan salah satu acara *food review* yang disukai oleh salah satu karakter dalam cerita..

Untuk memenuhi kebutuhan scene dalam cerita dimana karakter sedang menonton acara ini, penulis ditugaskan untuk membuat konsep opening acara ini dan mengumpulkan segala asset yang dibutuhkan untuk membuat opening ini. Penulis memulai pembuatan konsep dengan menonton banyak *video* referensi dari *video-video intro* acara lain yang ada.

Setelah menemukan beberapa *video intro* yang menarik, penulis mulai membuat konsep dengan menggunakan Adobe Premiere dan menentukan *cutting point* dari lagu yang sudah disediakan tim *sound*. Setelah *cutting Point* dan konsep sudah ditentukan, penulis mulai mengumpulkan asset dari berbagai sumber seperti *website stock image*, *google*, dan lain-lain.

Kemudian asset-asset ini disusun menggunakan Adobe Photoshop. Setelah penulis menyusun semua posisi asset dalam layar di Adobe Photoshop, penulis memberikan *file* tersebut kepada rekan magang penulis untuk dibuat gerakan animasinya. Dalam menjalankan tugas ini penulis dipantau langsung oleh Novryanto Mahendra selaku *Head of Post Production*.



Gambar 3.3.1.4 Intro acara “Lidah Tidak Bakal Mendua”

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

1. Pekerjaan yang penulis lakukan ketika mendapat tugas dari Wahan Kreator Nusantara tentu memberikan penulis pengalaman baru dan banyak pelajaran serta ilmu yang sangat berguna bagi penulis agar menjadi editor yang lebih handal. Tentu untuk memenuhi kebutuhan perusahaan penulis mendapat beberapa kendala yang harus penulis hadapi, beberapa kendala itu adalah:
2. Kurang pengetahuan dan penguasaan beberapa program yang dibutuhkan. Kurangnya pengetahuan dan penguasaan beberapa program seperti DaVinci Resolve dan After Effects membuat penulis membutuhkan waktu yang lama untuk mengerjakan beberapa tugas karena harus penulis lakukan sambil mempelajari program tersebut.
3. *Footage* dan audio *casting* tidak ada *clapper*, kendala ini merupakan salah satu yang sangat merepotkan bagi penulis. Tidak susah untuk dipecahkan namun repot karena memakan waktu yang sangat lama untuk *mensync audio* dan *footage* tanpa patokan *clapper* antara audio dan *footage*. Dengan tidak adanya *clapper*, penulis mengalami kesulitan dalam *mensync audio* dengan *footage* baik secara manual maupun otomatis.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Saat permasalahan muncul dalam menyelesaikan tugas, penulis tentu mencari berbagai cara untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada. Beberapa solusi yang penulis temukan adalah:

1. Belajar dan berlatih menggunakan software DaVinci Resolve dan After Effects. Penulis mempelajari penggunaan software dengan menonton *video tutorial* di internet dan berlatih dirumah menggunakan program-program tersebut yang penulis *download* sendiri. Program DaVinci Resolve merupakan salah satu program yang penulis kuasai dengan cepat. After effects agak sulit bagi penulis namun setelah terus menerus menonton *video tutorial* dan berlatih di rumah, akhirnya penulis cukup menguasai software ini untuk menyelesaikan tugas yang diberikan kepada penulis.
2. Untuk permasalahan kekurangan *clapper* saat *casting*, penulis diberikan solusi oleh Novryanto Mahendra dengan menggunakan tepukan tangan untuk menggantikan patokan suara *clapper* dengan tepukan tangan, penulis juga hadir pada saat proses *casting* untuk memastikan semua berjalan sesuai prosedur agar proses *syncing* bisa berjalan lancar tanpa kendala. Baik *syncing* secara otomatis maupun manual semua berjalan lancar setelah penulis memastikan adanya tepukan tangan pada saat *casting*.