

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

Kedudukan penulis di Geniora adalah sebagai *Video Editor Intern*. Rekan kerja sekaligus supervisor, Tony Jonathan, membantu penulis ketika mengalami kesulitan dalam mengerjakan proyek. Ray Farandy sebagai *head director* yang juga membantu penulis. Supervisor bertugas memberikan materi dan *brief* singkat tentang proyek yang akan dikerjakan dan selanjutnya proyek yang diselesaikan akan di lihat oleh supervisor dan *head director* untuk proses *quality control* kalau seandainya ada materi yang perlu direvisi sebelum memberikannya ke klien untuk proses *preview*.

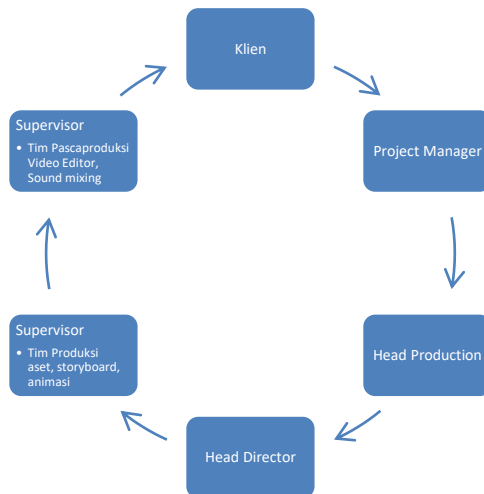
2. Koordinasi

Koordinasi dalam Geniora pada proyek Belajar Dari Rumah dimulai dari proses *briefing* dengan pihak Kemendikbud untuk membahas gambaran dan ide soal proyeknya, proses ini diwakili oleh Peybel Syerly, Eunike Indri, dan Lieli Novelia. Dari hasil *brief* tersebut tim Geniora mengatur *timeline* pengerjaan proyek dari awal hingga selesai. Kemudian dari situ tim produksi mulai mengerjakan naskah, *storyboard*, aset, dan animasi yang akan digunakan sesuai dengan *brief* yang disepakati. Setelah animasi selesai, tim animasi akan memberikan *footage*-nya kepada penulis selaku video editor untuk melakukan proses editing.

Penulis melakukan proses editing yang dimulai dari menyatukan *footage*, *cutting*, memberikan efek, mengatur warna. Setelah selesai melakukan proses editing supervisor dan *head director* akan terlebih dahulu melakukan *quality control* dengan menyaksikan videonya dari awal hingga akhir untuk memberikan tanggapan mengenai bagian yang masih kurang cocok untuk direvisi. Setelah direvisi maka proyek tersebut akan dirender dan diberikan kepada klien untuk mendapatkan *feedback* dari klien. Selanjutnya *feedback* tersebut akan menjadi bahan revisi sebelum finalisasi. Jika klien sudah

menyetujui hasilnya maka proyek akan dirender menjadi tiga macam *output* yang akan diberikan ke klien untuk disiarkan di televisi nasional dan media sosial.

Berikut adalah alur koordinasi proyek Belajar Dari Rumah selama penulis melakukan praktik kerja magang di Geniora.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah proyek yang penulis lakukan selama proses praktik kerja magang di Geniora;

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	I (18-20 Februari 2021)	Belajar Dari Rumah Kelas 2	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan takarir kepada hasil video yang sudah dikerjakan oleh senior video editor. Memindahkan dialog dari naskah briefing klien ke naskah yang akan digunakan oleh tim <i>script writer</i>.
2	II (20-26 Februari 2021)	Belajar Dari Rumah Kelas 2	<ul style="list-style-type: none"> Mengerjakan proyek episode 44, 46, 48 dari proses editing, pemberian takarir, revisi, dan render untuk <i>preview</i>.

			<ul style="list-style-type: none"> • Revisi materi yang klien rasa kurang cocok / salah. • Render hasil final yang akan diberikan kepada klien untuk proses penayangan konten pada media sosial dan televisi nasional.
3	III (1-5 Maret 2021)	Belajar Dari Rumah Kelas 2	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan proyek episode 50, 52, 54 hingga dengan proses editing, pemberian takarir, dan render untuk <i>preview</i>. • Revisi materi yang klien rasa kurang cocok / salah. • Render hasil final yang akan diberikan kepada klien untuk proses penayangan konten pada media sosial dan televisi nasional.
4	IV (8-11 Maret 2021)	Belajar Dari Rumah Kelas 2	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan proyek episode 56, 58, 60 dari proses editing, pemberian takarir, revisi, dan render untuk <i>preview</i>. • Revisi materi yang klien rasa kurang cocok / salah.
5	V (15-19 Maret 2021)	Belajar Dari Rumah Kelas 2	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan proyek episode 62, 64, 66 dari proses editing, pemberian takarir, revisi, dan render untuk <i>preview</i>. • Revisi materi yang klien rasa kurang cocok / salah. • Render hasil final episode 56, 58, 60 yang akan diberikan kepada klien untuk proses penayangan konten pada media sosial dan televisi nasional.
6	VI (22-26 Maret 2021)	Belajar Dari Rumah Kelas 2	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan proyek episode 68, 70, 72 dari proses editing, pemberian takarir, revisi, dan render untuk <i>preview</i>.

			<ul style="list-style-type: none"> • Revisi materi yang klien rasa kurang cocok / salah. • Render hasil final episode 62, 64, 66 yang akan diberikan kepada klien untuk proses penayangan konten pada media sosial dan televisi nasional.
7	VII (29 Maret - 1 April 2021)	Belajar Dari Rumah Kelas 2	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan proyek episode 74, 76, 78 dari proses editing, pemberian takarir, revisi, dan render untuk <i>preview</i>. • Revisi materi yang klien rasa kurang cocok / salah. • Render hasil final episode 68, 70, 72 yang akan diberikan kepada klien untuk proses penayangan konten pada media sosial dan televisi nasional.
8	VIII (5-9 April 2021)	Belajar Dari Rumah Kelas 2	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan proyek episode 80, 82, 84 dari proses editing, pemberian takarir, revisi, dan render untuk <i>preview</i>. • Revisi materi yang klien rasa kurang cocok / salah. • Render hasil final episode 74, 76, 78 yang akan diberikan kepada klien untuk proses penayangan konten pada media sosial dan televisi nasional.
9	IX (12-16 April 2021)	Belajar Dari Rumah Kelas 2	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan proyek episode 86, 88, 90 dari proses editing, pemberian takarir, revisi, dan render untuk <i>preview</i>. • Revisi materi yang klien rasa kurang cocok / salah. • Render hasil final episode 80, 82, 84 yang akan diberikan kepada klien untuk proses penayangan konten pada media sosial dan televisi nasional.

10	X (19-23 April 2021)	Belajar Dari Rumah Kelas 2	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan proyek episode 92, 94, 96 dari proses editing, pemberian takarir, revisi, dan render untuk <i>preview</i>. • Revisi materi yang klien rasa kurang cocok / salah. • Render hasil final episode 86, 88, 90 yang akan diberikan kepada klien untuk proses penayangan konten pada media sosial dan televisi nasional.
11	XI (26-30 April 2021)	Belajar Dari Rumah Kelas 2	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi materi yang klien rasa kurang cocok / salah. • Render hasil final episode 92, 94, 96 yang akan diberikan kepada klien untuk proses penayangan konten pada media sosial dan televisi nasional.
12	XII (1-4 Mei 2021)	Belajar Dari Rumah Kelas 2	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi hasil final episode 92, 94, 96 yang akan diberikan kepada klien untuk proses penayangan konten pada media sosial dan televisi nasional.
13	XIII (5-9 Mei 2021)	<i>In-house project</i> Geniora Saya Bisa	<ul style="list-style-type: none"> • Memasukan sfx dan bgm ke video kelas 2M bab 1A, 1D, 1E. • Memasukan sfx dan bgm ke video kelas 2A bab 2B, 2C, 3A. • Memasukan sfx dan bgm ke video kelas 1M bab 4B. • Memasukan sfx dan bgm ke video kelas 1S bab 4 • Memasukan sfx dan bgm ke video kelas 1A bab 3A.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama pelaksanaan praktik kerja magang di Geniora, penulis mengerjakan proyek dari Kemendikbud yang bernama Belajar Dari Rumah dan proyek Geniora Saya Bisa. Selama pelaksanaan penulis diarahkan dan dibimbing oleh Ray Farandy; selaku *Head Director*, dan Tony Jonathan; selaku *supervisor* pada proyek Belajar Dari Rumah. Sementara proyek Geniora Saya Bisa, penulis diarahkan dan dibimbing oleh Vania Christianty. Pada hari pertama penulis kerja magang, penulis diberikan *brief* mengenai proyek apa yang sedang dan akan dikerjakan, penulis diberikan tugas pertama yaitu menulis takarir untuk konten video edukasi. Setelah itu, penulis diberikan kesempatan untuk mengerjakan proyeknya dimulai dari proses editing hingga render final.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Selama pelaksanaan praktik kerja magang yang berjalan selama kurang lebih 3 bulan, penulis telah mengerjakan beberapa proyek. Proyek besar yang penulis kerjakan adalah proyek konten edukasi dari Kemendikbud yang bernama Belajar Dari Rumah. Penulis juga mengerjakan beberapa episode untuk kelas 1, 2, dan 3 dari proyek *in-house* yaitu aplikasi Geniora Saya Bisa.

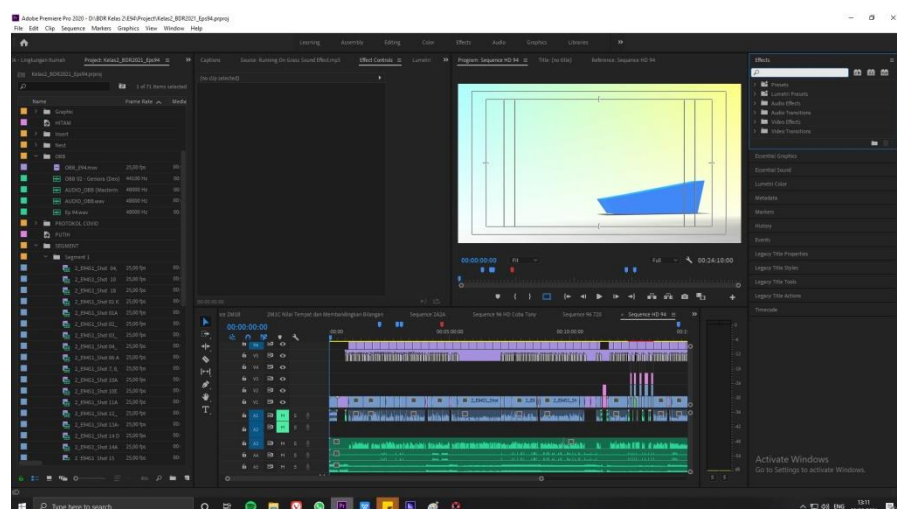
1. Belajar Dari Rumah

Belajar Dari Rumah adalah proyek dari Kemendikbud yang berupa konten edukasi yang menampilkan animasi menarik dan juga soal-soal dan materi pelajaran. Tujuannya adalah agar anak-anak tetap mendapatkan pendidikan secara non-formal meskipun harus berdiam dirumah. Dalam proyek ini penulis diminta untuk membuat video konten edukasinya yang akan ditayangkan di televisi nasional dan media sosial.



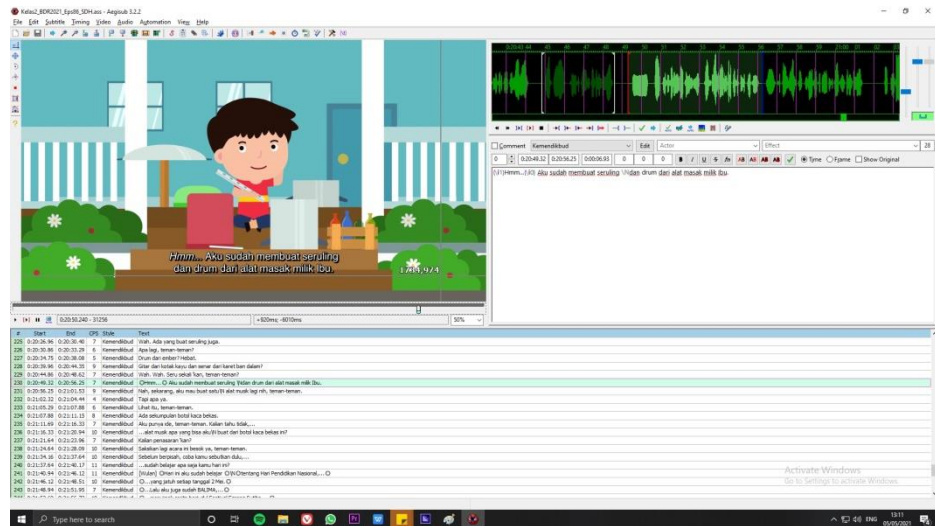
Gambar 3.2. BDR SD Kelas II Episode 86
(<https://www.youtube.com/watch?v=XIFGQK1GI1I>)

Pertama penulis mendapat *brief* dari *supervisor* untuk membuat videonya dengan mengikuti aturan/*guidelines* yang sudah ditentukan oleh klien dan sesuai dengan *standard* perusahaan. Setelah itu, penulis bisa mulai dengan mendownload aset-aset yang diperlukan di *google drive* milik perusahaan dan tim animasi akan memberikan footagenya lewat USB. Setelah footage dan asetnya terkumpul, penulis memulai proses *editing* dengan menyatukan aset dengan footage, cutting, pemberian efek, dan jika diperlukan penulis juga melakukan *color correcting*.



Gambar 3.3. Proses editing video Belajar Dari Rumah.

Setelah selesai proses editing, hasilnya akan ditinjau terlebih dahulu oleh *head director* dan *supervisor*. Setelah hasilnya disetujui oleh *head director* dan *supervisor*, dari situ penulis bisa melakukan render dan memberikannya kepada tim *audio mixing* untuk mengatur volume dan pemberian sound efek.



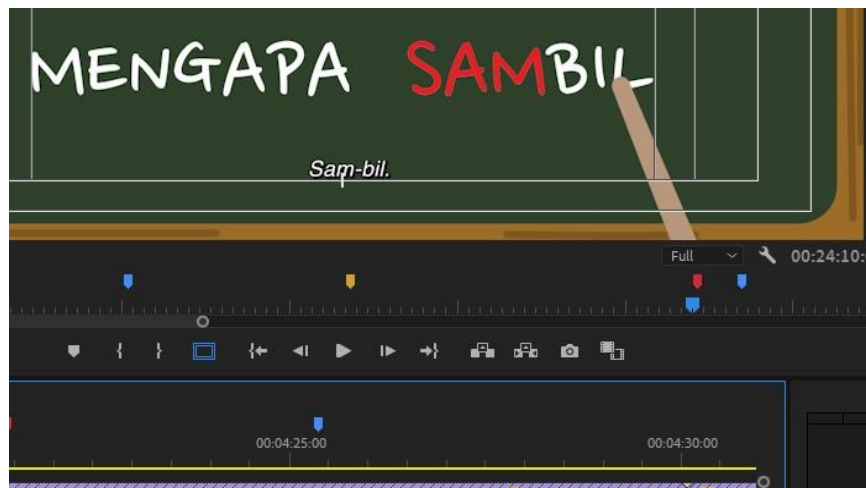
Gambar 3.4. Proses Penulisan takarir untuk video Belajar Dari Rumah

Bersamaan dengan *audio mixing*, penulis mengerjakan takarir untuk videonya dengan menggunakan *software* yang bernama aegisub, aegisub adalah *software* khusus yang memang digunakan untuk menulis takarir pada video, aegisub di gunakan sebagai jembatan untuk mempermudah proses penulisan takarir yang nantinya akan di-*import* ke dalam adobe premier dan after effect. Proses pemberian takarir adalah dengan mendengarkan setiap dialog yang mengetik dialog tersebut sesuai dengan apa yang diucapkan. Penulisan takarir harus mengikuti bentuk *Subtitles for the Deaf or Hard-of-Hearing (SDH)*. SDH adalah bentuk penulisan takarir yang diciptakan di Amerika yang ditujukan untuk orang yang memiliki kesulitan mendengar atau tunarungu, dan orang yang tidak mengerti bahasa yang digunakan dalam video/film. Penulisan takarir harus mengikuti penulisan bahasa Indonesia yang baik dan benar menurut KBBI dan PUEBI.



Gambar 3.5. Proses *import* takarir kedalam adobe premier

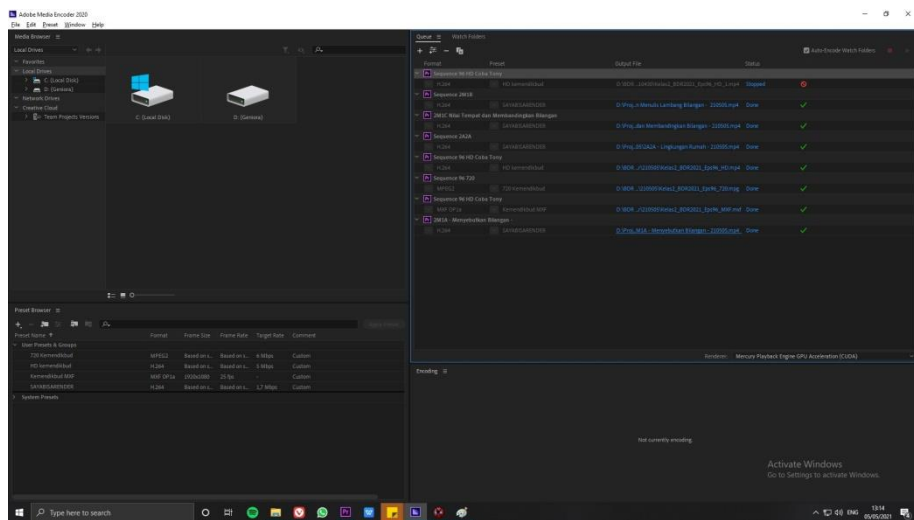
Setelah takarir selesai diketik, penulis *export* hasil takarir ke bentuk file SubRip agar bisa di *import* ke dalam adobe premier. Di dalam adobe premier, takarir akan diberikan efek seperti mengubah *edge* dari 0 menjadi 4 dan memberinya *drop shadow* agar sesuai dengan standard takarir dari Kemendikbud.



Gambar 3.6. Proses final review dari *head director* dan *supervisor*

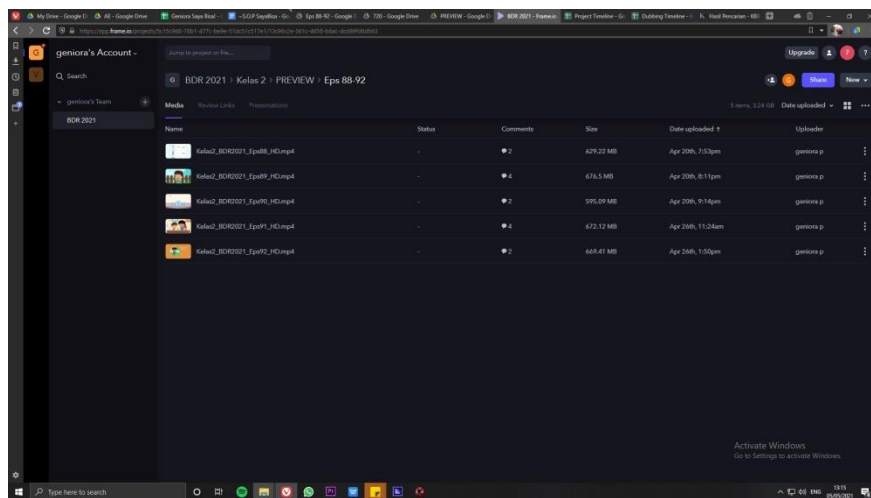
Setelah semua proses editing selesai, selanjutnya masuk tahap review dari *head director* dan *supervisor* untuk memastikan hasil videonya sudah baik dan siap di *render* dan *upload* ke klien. Proses review berlangsung dengan *head director* dan *supervisor* melihat video dari awal hingga akhir dan jika ada kesalahan edit atau perlu revisi

supervisor akan memberi *marker* merah di adobe premiernya dan diberi keterangan tentang apa yang harus di revisi. Jika penulis sudah melakukan revisi yang diminta maka *marker* akan diubah menjadi biru.

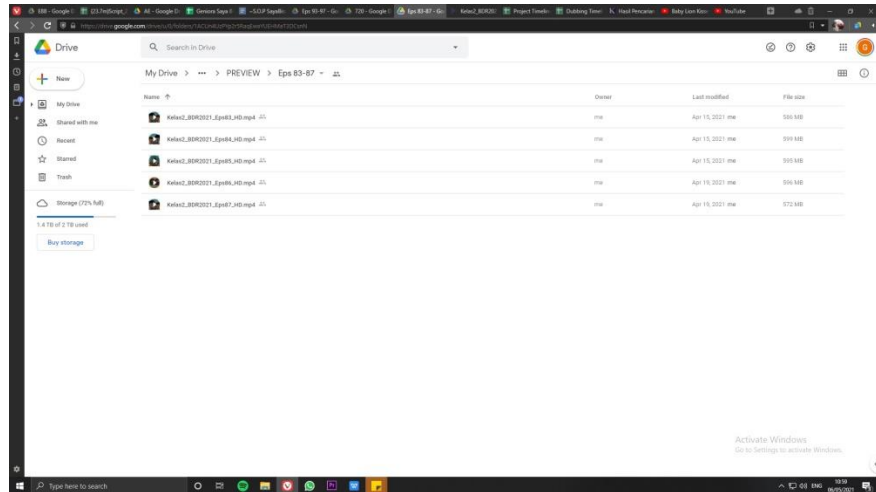


Gambar 3.7. Proses *render* hasil video

Selanjutnya adalah *render*, video yang sudah melalui tahap final review dan revisi, *head director* dan *supervisor* akan memberikan lampu hijau untuk *render preview*. *Render preview* untuk episode sebelum 62 *render preview*-nya masih dalam format MPEG2 720p dan untuk 62 keatas mulai menggunakan format HD yaitu 1080p. *Render* juga harus mengikuti format dan pengaturan yang telah diberikan oleh Kemendikbud.

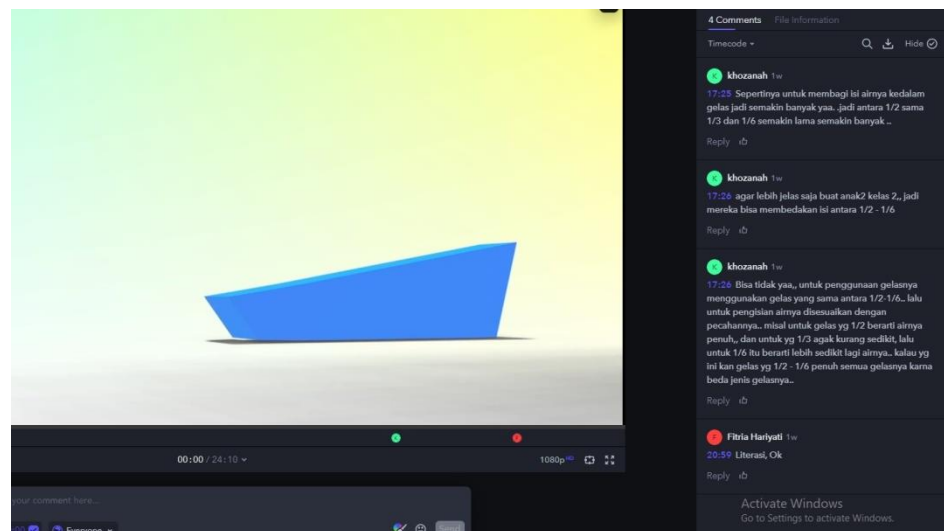


Gambar 3.8. Proses *upload* untuk klien *preview* di *frame.io*



Gambar 3.9. Proses *upload* untuk klien *preview* di *google drive*

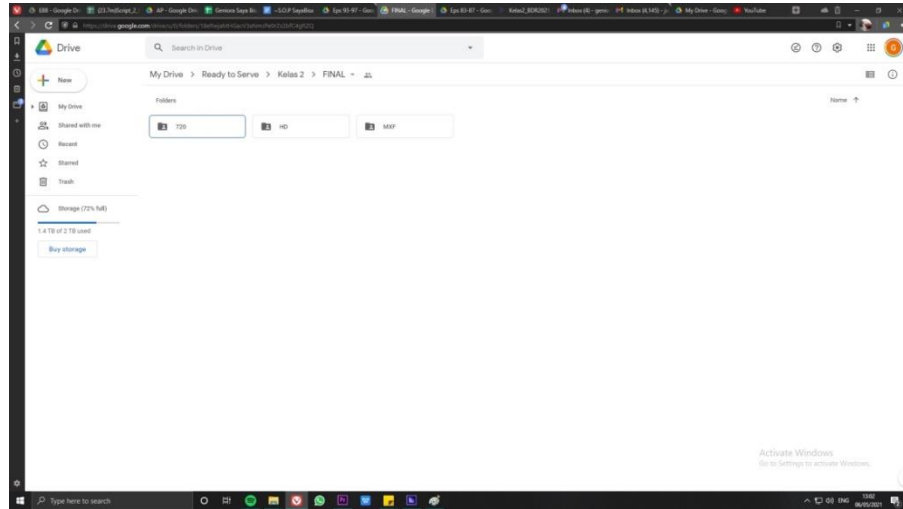
Setelah *render* video akan di-*upload* ke *frame.io* dan *google drive* untuk klien dapat meninjau dan menilai hasilnya sebelum memasuki tahap final. Setelah *upload* biasanya penulis akan menunggu kurang lebih satu hari untuk mendapat komentar dari klien.



Gambar 3.10. Proses revisi dari klien

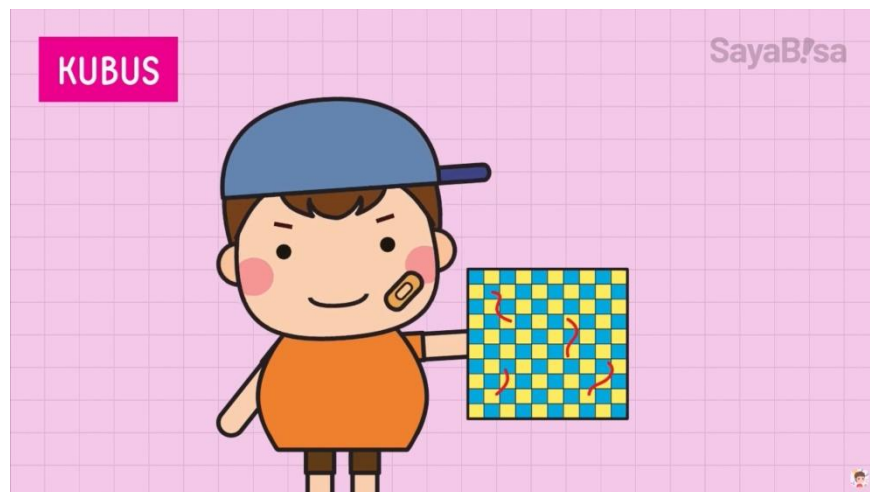
Selanjutnya, klien akan memberikan komentarnya lewat *frame.io*. Jika ada yang dirasa klien kurang cocok, klien akan memberikan *timestamp* dan memberikan masukan serta kritik tentang apa yang harus diperbaiki dan apa yang harus dibuang. Setelah mendapat revisi klien *supervisor* akan segera memberitahu penulis untuk segera memperbaikinya. Hasil revisi akan di *render* ulang dan diberikan di tempat yang sama namun di dalam folder yang berbeda bertujuan agar

menghindari kebingungan. Klien akan memberi komentar siap tayang bila sudah bagus dan tidak ada revisi lagi.



Gambar 3.11. Proses finalisasi video yang siap tayang

Langkah terakhir adalah finalisasi, video yang sudah siap tayang akan di *render* final menjadi format yang berbeda beda yaitu 720, HD, MXF. Proses *render* ketiga file ini memakan waktu yang cukup lama sekitar satu jam 30 menit. Setelah di *render* video akan penulis *upload* ke *google drive* perusahaan yang sudah diberi akses kepada klien. Dari situ klien dapat mengambil atau *download* video akhirnya untuk dapat ditayangkan di televisi nasional dan media sosial.



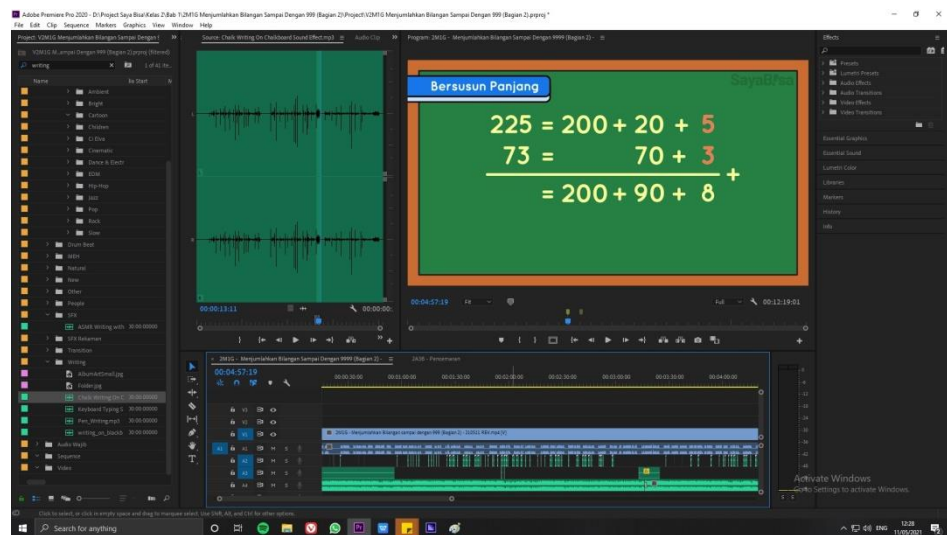
Gambar 3.12. Geniora Saya Bisa

(<https://www.youtube.com/watch?v=mSoKyLJehYM>)

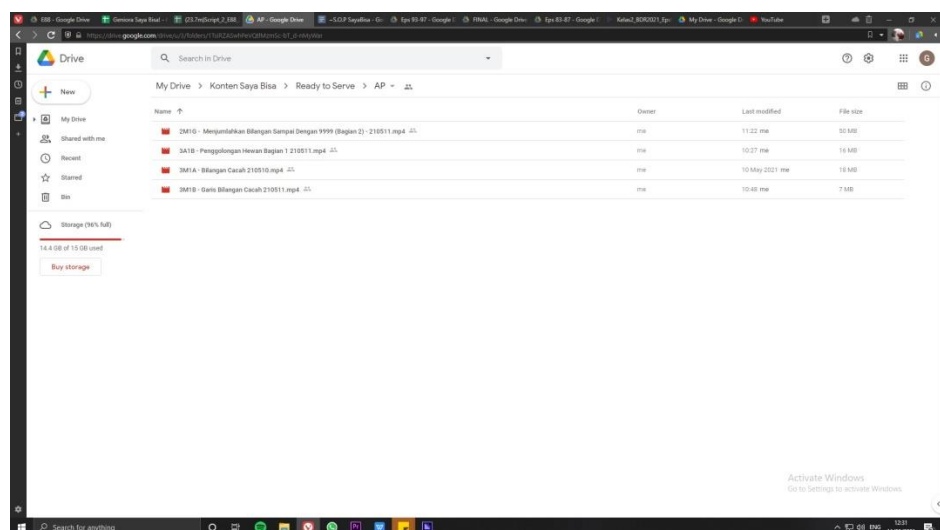
2. Geniora Saya Bisa

Geniora Saya Bisa adalah proyek *in-house* dari perusahaan Geniora, sebuah aplikasi yang menyediakan beberapa jenis mata pelajaran yang sesuai dengan kurikulum sekolah dasar tahun 2021 dengan *output* yang berbeda-beda seperti video, e-book, soal latihan, dll.

Pertama-tama penulis dipindahkan ke tim yang berbeda dari proyek BDR, lalu penulis diberikan brief singkat mengenai *jobdesk* penulis di proyek Geniora Saya Bisa. Di proyek ini penulis ditugaskan untuk memasukan sfx dan bgm ke animasi yang sudah dibuat terlebih dahulu oleh tim animasi menggunakan *software* adobe premier pro

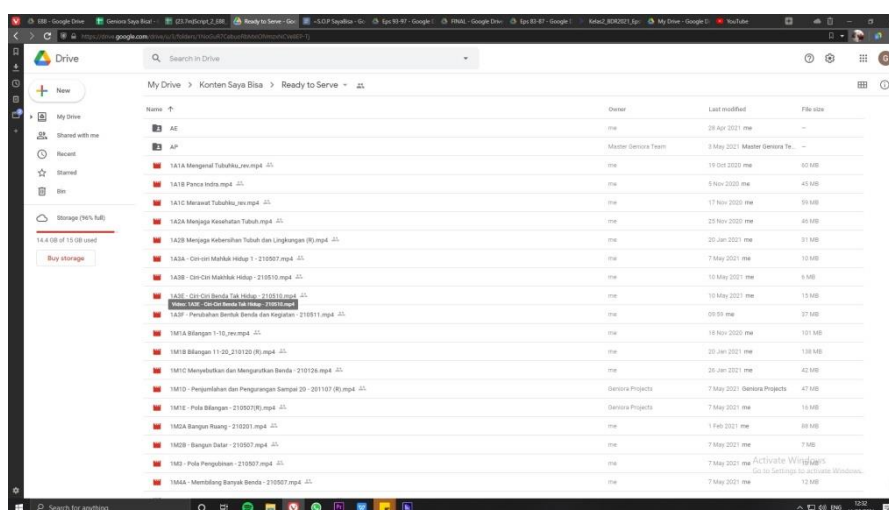


Gambar 3.13. Proses memasukan sfx dan bgm



Gambar 3.14. Proses *upload* untuk ditinjau oleh *supervisor*

Setelah sfx dan bgm sudah ditambahkan, selanjutnya video akan di-render dan upload ke google drive yang dibuat untuk proyek ini untuk ditinjau terlebih dahulu oleh supervisor penulis pada proyek ini. Jika ada revisi supervisor segera memberi komentar mengenai apa saja yang harus direvisi. Setelah itu, penulis akan merubah sfx / bgm yang kurang cocok dengan yang baru dan ditinjau lagi hingga hasilnya sudah baik. Proses peninjauan akan berulang hingga mencapai hasil yang diinginkan.



Gambar 3.15. Proses finalisasi Geniora Saya Bisa.

Selanjutnya adalah proses finalisasi, setelah proses peninjauan sudah mencapai hasil yang diinginkan barulah penulis melakukan render final untuk di-upload ke dalam folder final di google drive dan melanjutkan mengerjakan untuk episode selanjutnya.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan praktik kerja magang, penulis mendapatkan beberapa kendala seperti skill editing penulis yang masih terhitung amatir dan pengetahuan software tentang adobe premier pro dan after effect yang masih minim dan standard. Dan juga lambat dalam membiasakan diri dengan software yang baru penulis gunakan seperti aegisub. Pada minggu pertama penulis melakukan praktik kerja magang, penulis kesulitan menavigasi software aegisub karena tombol dan shortcut yang berbeda dengan software

lainnya membuat proyek yang penulis kerjakan sedikit terhambat sehingga butuh waktu berjam-jam untuk menulis takarir untuk satu episode. Dan penulis adalah orang yang sulit dalam melakukan *multitasking* membuat penulis harus melakukan pekerjaannya satu persatu dan sering melupakan pekerjaan yang sepele seperti memindahkan data atau *upload* yang membuat *supervisor* sesekali mengingatkan penulis untuk melakukannya.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi atas kendala pertama adalah dengan banyak mencari tahu lewat youtube dan juga bertanya kepada rekan kerja / senior mengenai bagian mana yang penulis kurang mengerti sehingga penulis dapat dengan cepat menguasai bidang penulis dalam mengerjakan proyek.

Untuk kendala kedua, solusi yang penulis gunakan adalah dengan mencari tahu dengan detail seperti tombol-tombol *shortcut* yang biasa digunakan dan melakukan *custom* pada *shortcut*-nya untuk mempercepat proses seperti merubah teks ke bentuk italic, bold, memberikan paragraf baru pada teks. Seiring waktu berjalan penulis mulai terbiasa dalam menavigasi *software* aegisub.

Untuk kendala terakhir, penulis mulai membiasakan untuk mencatat pekerjaan yang penulis sudah selesai kerjakan mana yang belum selesai agar penulis dapat mengerjakan setiap bagiannya dengan fokus dan tidak meninggalkan pekerjaan sepelanya.