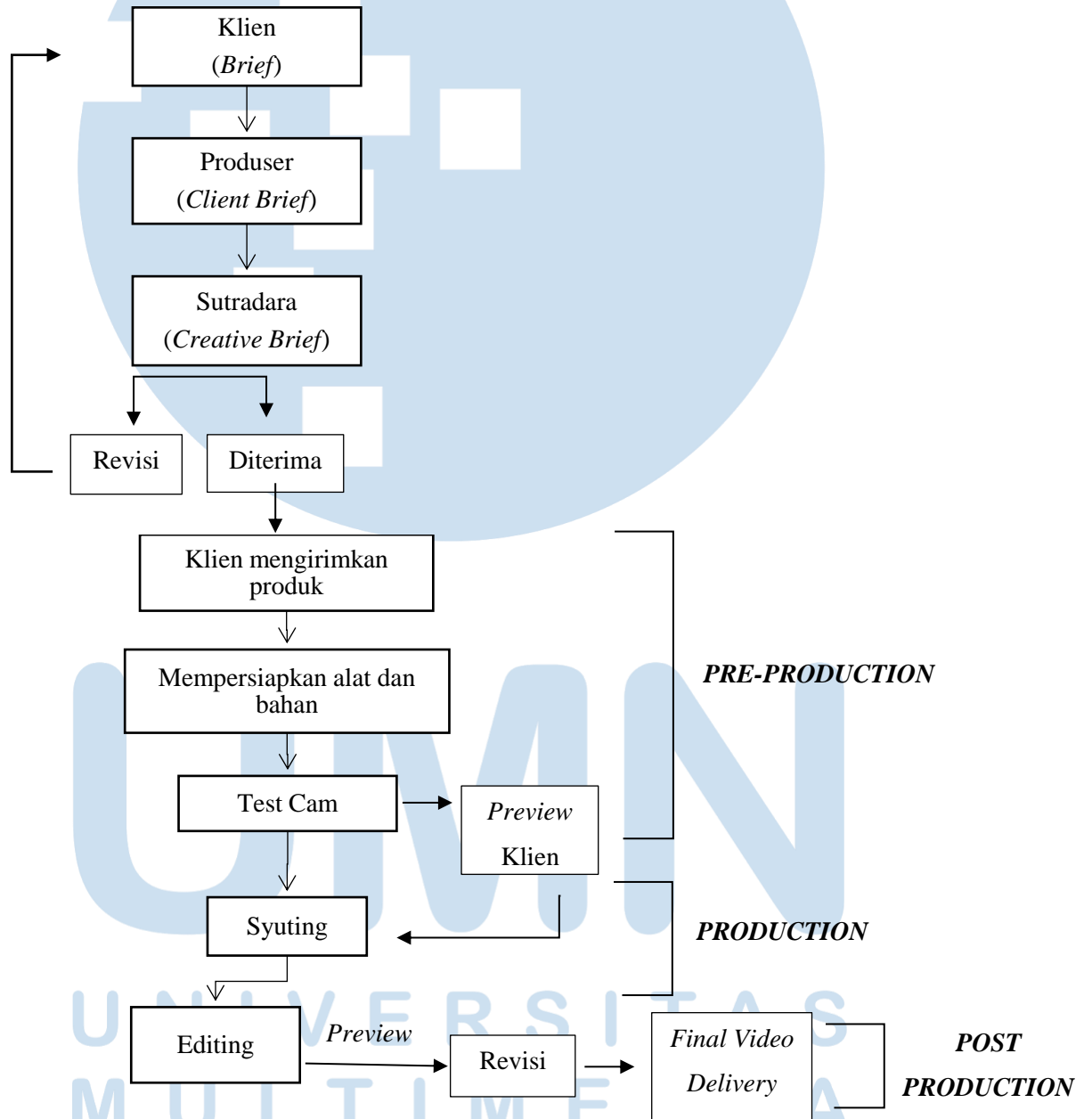


BAB III
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Pipeline Production



Bagan 3.1. Pipeline Production FullandStarving Photography

(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Berdasarkan bagan 3.1., kerja perusahaan FullandStarving Photography dimulai ketika klien mengajukan permintaan akan kebutuhan jasa fotografi kemudian melakukan rapat dengan produser. Produser akan merangkum segala keperluan atau catatan penting dari klien mengenai video yang akan diproduksi dalam bentuk *client brief*. *Client brief* ini berupa deskripsi mengenai perusahaan, kompetitor, tujuan dari video, pesan yang ingin disampaikan melalui video, referensi video, video yang pernah perusahaan buat sebelumnya, konsep video, dan sebagainya. *Client brief* ini kemudian akan disampaikan kepada divisi kreatif yang diketuai oleh sutradara. Selanjutnya perusahaan akan melewati tahap:

1) *Pre-Production*

Pada tahapan ini sutradara dan divisi kreatif berusaha menerjemahkan *brief* dari klien menjadi sebuah konsep kreatif. Konsep kreatif terdiri atas skenario, konsep sinematografi, konsep *art*, konsep *editing*, konsep *sound*, *storyboard*, *color* dan *tone* yang akan digunakan dalam film. Semua konsep kreatif ini akan disusun dalam sebuah format *creative brief* yang kemudian akan dipresentasikan kepada klien kembali untuk mendapatkan masukan atau persetujuan dari klien. Setelah klien setuju dengan konsep kreatif yang diajukan, klien akan mengirimkan beberapa produknya ke studio FullandStarving. Divisi kreatif dengan dibantu oleh divisi manajerial akan mempersiapkan semua alat teknis syuting, alat memasak, dan bahan makanan atau minuman yang diperlukan untuk proses syuting. Setelah semua alat ini sudah tersedia, perusahaan akan melakukan proses *test cam*. Proses *test cam* merupakan proses syuting yang dilakukan untuk memastikan bahwa segala konsep dan persiapan sudah terencana secara matang. Hasil dari *test cam* ini berupa video yang menggambarkan hasil syuting dan *editing* pada tahap berikutnya. Hasil video akan diserahkan kepada klien sehingga klien tahu gambaran kasar dari videonya dan dapat segera memberikan masukan sebelum syuting dilaksanakan.

2) *Production*

Setelah proses *preview* hasil *test cam* telah berlangsung dan terbentuk kesepakatan antara klien dan perusahaan mengenai konsep video maka perusahaan akan masuk ke dalam tahap *production*. Tahap *production* merupakan tahap perwujudan dari segala konsep kreatif yang telah dipersiapkan melalui proses syuting. Pada saat proses syuting ini sutradara, yang juga bertugas sebagai *videographer*, mengarahkan dan merekam adegan berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat. Asisten kamera membantu dalam proses pergantian lensa dan perubahan lighting. Produser bertugas mengatur durasi syuting, mengatur *crew* yang terlibat selama proses syuting, memastikan semua *shot* yang ada dalam *storyboard* telah terambil, dan memastikan semua bahan yang diperlukan telah tersedia serta cukup. Sementara itu tim manajerial yang lain membantu mempersiapkan segala alat yang diperlukan saat memasak.



Gambar 3.1. Dokumentasi Syuting
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

3) *Post-Production*

Hasil dari proses syuting akan langsung diserahkan kepada tim *post-production* untuk segera diolah. Divisi *post-production* terdiri dari *video editor* dan *motion graphic designer*. Video editor akan melakukan proses *backup* data dan memastikan bahwa semua *shot* dalam *storyboard* sudah tersimpan dengan baik. Selanjutnya *video editor* akan melakukan proses

offline editing, mulai dari proses *assembly*, *rough cut*, *fine cut*, dan *picture lock*. Sebelum susunan gambar sudah disepakati dengan proses *picture lock*, sutradara akan memasukkan *scoring* video dan merapikan kembali *cutting*-an video agar sesuai dengan ritme lagu. Setelah *picture lock*, proses akan dilanjutkan dengan tahap *online editing* berupa *colour grading*, pemberian efek dan *motion graphic* oleh *motion graphic designer*. *Motion graphic* yang diberikan berupa *bumper* judul dan *lower third*. Semua proses *production* ini didampingi oleh sutradara. Sutradara akan memberikan masukan atas setiap proses yang dilakukan. Setelah semua video telah selesai diedit, maka *video editor* dan *motion graphic designer* akan mempresentasikan hasil *editing* kepada sutradara. Sutradara akan melakukan *final check* untuk memastikan hasil *final video* sudah sesuai dengan konsep kreatif yang telah dirancang. Setelah itu, sutradara akan menyerahkan hasil video kepada produser. Produser yang akan mengirimkan hasil video kepada klien. Jika masih terdapat kekurangan pada video, klien akan memberikan *brief* revisi kepada produser. Produser kemudian akan memberikan *brief* tersebut kepada sutradara dan sutradara akan menjelaskan *brief* tersebut kepada *video editor* atau *motion graphic designer*. Setelah klien merasa puas dengan hasil video revisi, maka proses *post-production* telah berakhir. Klien kemudian akan diminta untuk menandatangani surat tanda terima hasil video sebagai tanda bahwa proyek telah berakhir dan klien sudah tidak berhak lagi meminta perbaikan kepada perusahaan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



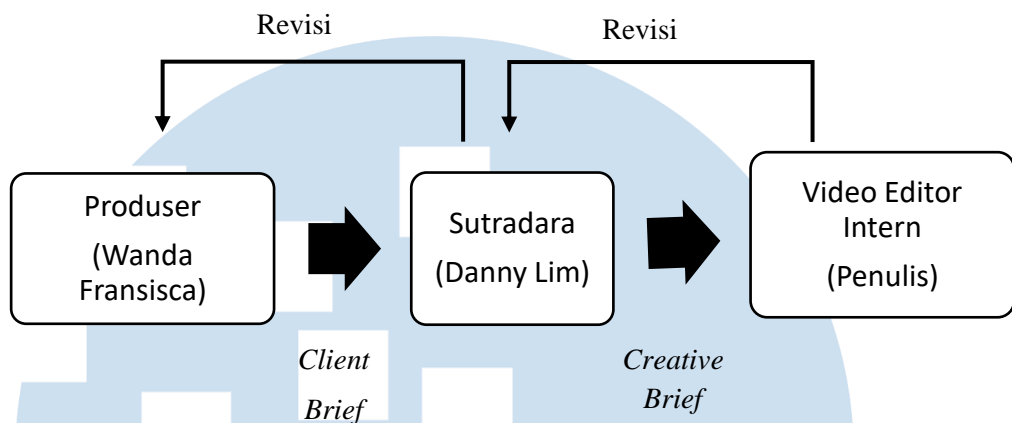
Gambar 3.2. Dokumentasi *Post-Production*
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

3.2. Kedudukan dan Koordinasi

Dalam program magang yang penulis ikuti, penulis bekerja sebagai *video editor intern* di perusahaan FullandStarving Photography yang diketuai oleh Bapak Danny Lim dan disupervisi oleh Ibu Wanda Fransisca.

1. Kedudukan

Sebagai *video editor intern*, penulis memiliki kedudukan dalam divisi kreatif yang diketuai oleh Bapak Danny Lim sebagai sutradara. Video editor dianggap sebagai sutradara kedua dalam proyek audio-visual, karena seorang video editor harus mampu merangkai *footage-footage* yang ada menjadi susunan video yang bercerita sama seperti tugas sutradara (Brownlow dalam Aji, 2019: 24). Penulis perlu bekerja sama dengan sutradara agar memiliki visi atau gambaran yang sama terhadap hasil akhir video (Aji, 2019: 25). Penulis disupervisi oleh Ibu Wanda Fransisca yang berperan sebagai produser dalam proyek pembuatan video. Selain melakukan penyuntingan, penulis juga bertugas memasukkan *motion graphic* berupa teks judul pada awal video dan teks langkah pembuatan pada bagian tengah video.



Bagan 3.2. Bagan Alur Koordinasi
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

2. Koordinasi

Proyek video komersial dimulai ketika perusahaan mendapat permintaan dari klien yang membutuhkan video untuk mempromosikan produk atau jasanya. Berdasarkan bagan 3.1., produser akan melakukan *meeting* dengan klien untuk membahas keperluan klien dan menghasilkan *client brief* agar semua tim kreatif tahu keinginan dan catatan penting dari klien. Setelah itu, sutradara dan divisi kreatif bersama-sama membentuk *creative brief* berdasarkan permintaan klien, mulai dari tema masing-masing video, bahan apa saja yang diperlukan, *storyboard*, hingga konsep *editing*. Setelah itu, konsep *editing* ini dikomunikasikan oleh sutradara kepada penulis sebagai *video editor intern*.

Ketika syuting pada satu sesi selesai, maka sutradara akan memberikan hasil syuting kepada penulis. Penulis langsung melakukan *backup*, pemilihan *footage* hasil syuting, *rough cut* dan koreksi warna sehingga proses *editing* dan syuting dilakukan secara berkesinambungan. Setelah syuting berakhir dan hasil *rough cut* semua video telah tuntas. Penulis akan menyerahkan hasil *rough cut* kepada sutradara, kemudian

sutradara akan memeriksa hasil *rough cut*, menambahkan *scoring*, dan melakukan *final edit*.

Setelah mencapai *picture lock*, hasil video diserahkan kembali kepada penulis. Penulis memasukkan *motion graphic* serta teks yang dibutuhkan dalam video. Video yang telah dicek kembali oleh sutradara akan diserahkan kepada produser untuk diserahkan kepada klien. Apabila ada revisi, maka produser akan langsung mengirimkan poin-poin revisi kepada sutradara yang akan diteruskan kepada penulis. Lalu penulis akan melakukan revisi sesuai dengan poin-poin klien lalu video tersebut akan diberikan kembali kepada sutradara. Sutradara akan memberikan hasil revisi video kepada produser lalu akan diserahkan kepada klien.

3.3. Tugas dan Uraian Kerja Magang

3.3.1. Tugas yang Dilakukan

Berikut tabel yang berisi tugas yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Penulis Lakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1 (8/6' 21 – 14/6' 21)	- Marjan (12 video) - Maestro (3 video) - Del Monte (2 video)	- <i>Offline Editing Tahap 1 pada video Marjan, Maestro, dan Del Monte</i> - <i>Colour grading video Marjan, Maestro, dan Del Monte</i> - <i>Motion graphic</i>

2.	2 (15/6' 21 – 22/6' 21)	<ul style="list-style-type: none"> - Marjan (14 video) - Maestro (9 video) - Del Monte (6 video) 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Offline Editing Tahap 1 pada video Marjan, Maestro, dan Del Monte</i> - <i>Color grading pada video Marjan, Maestro, dan Del Monte</i> - <i>Motion graphic pada video Marjan</i> - <i>Revisi motion graphic pada video Marjan</i>
3.	3 (23/6' 21 – 1/7' 21)	<ul style="list-style-type: none"> - Marjan (15 video) - Maestro (1 video) - Del Monte (15 video) 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Offline Editing Tahap 1 pada video Marjan, Maestro, dan Del Monte</i> - <i>Color grading video Marjan, Maestro, dan Del Monte</i> - <i>Motion graphic video Marjan</i> - <i>Revisi penulisan teks pada motion graphic</i>

			- <i>Render</i> video Marjan yang sudah lengkap
4.	4 (2/7' 21 – 7/7' 21)	- Maestro (5 video) - Del Monte (19 video)	- <i>Motion graphic</i> video Del Monte dan Maestro - Revisi teks pada <i>motion graphic</i> Maestro dan Del Monte - <i>Render</i> video Maestro
5	5 (8/7' 21 – 14/7' 21)	- Maestro (20 video) - Marjan (15 video) - PT Pancaniaga Indoperkasa (Bumper video)	- <i>Motion graphic</i> video Maestro dan PT Pancaniaga Indoperkasa - Revisi <i>editing</i> dari klien Marjan
6	6 (15/7' 21 – 22/7' 21)	- PT Pancaniaga Indoperkasa (Peta Persebaran) - Marjan (15 video) - Maestro (25 video)	- <i>Motion graphic</i> PT Pancaniaga Indoperkasa - Revisi logo Marjan, Maestro, dan Del Monte dari klien

		- Del Monte (25 video)	
7	7 (23/7' 21 – 29/7' 21)	- Testimoni Magang (1 video) - Sosial Media Flowysdessert, At Jajan, dan Blue Agency	- Edit testimoni magang di FullandStarving Photography - <i>Render</i> video testimoni magang - Desain konten untuk sosial media UMKM
8	8 (30/7' 21 – 5/8' 21)	- Sosial Media Blue Agency, Hisana Indonesia, Atlantik Fish Food. - Marjan (15 video)	- Revisi logo Marjan - Desain konten untuk sosial media UMKM
9	9 (6/8' 21 – 13/8' 21)	- PT Enzym Bioteknologi Intenusa - Del Monte (25 video) - Maestro (25 video) - Sosial Media Blue Agency	- <i>Online Editing</i> : Melakukan <i>masking</i> pada bagian layar presentasi lalu menggantinya dengan logo Enzim dan melakukan penyamaran

		dan The Juice Couture	nomor <i>plat</i> mobil dalam video. - Revisi logo Del Monte dan Maestro - Desain konten untuk sosial media UMKM
10	10 (16/8' 21 – 23/8' 21)	- Sosial Media Blue Agency - FullandStarving Photography	- Desain konten untuk sosial media UMKM - Membuat <i>client list</i> untuk <i>website</i> dan Instagram FullandStarving
11	11 (24/8' 21 – 30/8' 21)	- PT Pancaniaga Indoperkasa - PT Enzym Bioteknologi Intenusa - Sosial Media Hisana Indonesia dan Blue Agency	- <i>Motion graphic</i> untuk PT Pancaniaga Indoperkasa: Revisi peta persebaran, mencari referensi <i>lower third</i> , dan membuat 3 desain <i>lower third</i>

			<ul style="list-style-type: none"> - Desain konten untuk sosial media UMKM - Briefing syuting <i>company profile</i> PT Pancaniaga Indoperkasa: Jadwal pelaksanaan syuting, cara menggunakan alat, dan membahas <i>storyboard</i>
12	12 (31/8' 21 – 6/9' 21)	<ul style="list-style-type: none"> - Sosial Media Hisana Indonesia dan Blue Agency - PT Pancaniaga Indoperkasa 	<ul style="list-style-type: none"> - Desain konten untuk sosial media UMKM. - Syuting <i>company profile</i> di kantor PT Pancaniaga Indoperkasa sebagai <i>videographer</i>.
13	13 (7/9' 21 – 13/9' 21)	<ul style="list-style-type: none"> - PT Pancaniaga Indoperkasa - Sosial Media Blue Agency, Omah Cideng, 	<ul style="list-style-type: none"> - Syuting <i>company profile</i> di retail PT Pancaniaga Indoperkasa.

		Frugies, dan Rumah Rasa.	- Desain konten untuk sosial media UMKM.
14	14 (14/9' 21 – 21/9' 21)	- Sosial Media Omah Cideng, Frugies, dan Sora Bedding Linen Bali - Booga Booga. - PSM dan GMP.	- Desain konten untuk sosial media UMKM. - Melakukan <i>photoshoot</i> produk di studio. Membantu menyiapkan properti, <i>lighting</i> , dan menyusun properti dalam <i>frame</i> .
15	15 (22/9' 21 – 28/9' 21)	- PT Enzym Bioteknologi Intenusa - PT Pancaniaga Indoperkasa	- Melakukan revisi brochure company profile PT Enzym Bioteknologi Indoperkasa. - Menyuntin video adegan produk Enzym.

(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

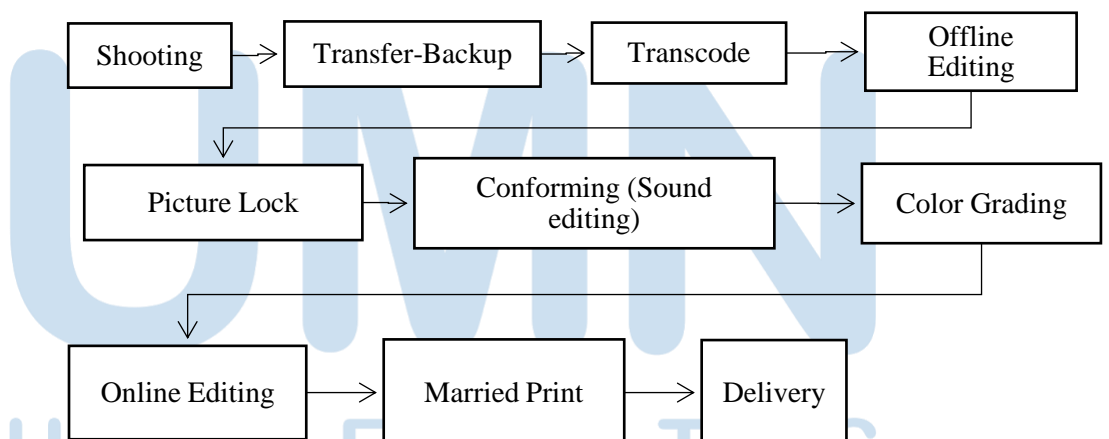
3.3.2. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis bekerja sebagai *video editor intern* yang menerima *footage* hasil syuting lalu segera memilahnya. *Footage* yang terpilih kemudian disusun untuk membangun runtutan cerita yang telah dirancang sebelumnya sesuai dengan *storyboard*. Penulis juga melakukan proses koreksi warna hingga memasukkan *motion graphic* ke dalam video. Setelah *final video* disetujui oleh sutradara, maka video tersebut diserahkan kepada klien.

Selama bekerja di FullandStarving Photography, penulis banyak menangani proyek di bidang *Food and Beverage*, seperti Marjan, Maestro, Del Monte, PT Pancaniaga Indoperkasa, dan sebagainya. Penulis juga mendapatkan kesempatan untuk belajar mendesain konten sosial media Instagram untuk banyak UMKM.

3.3.3. Proses Pelaksanaan

Menurut Oscar (2019) dalam mata kuliah *Cam and Sound*, alur editing pada produksi karya audio-visual sesuai dengan bagan ini:



Bagan 3.3. *Editing Workflow*

(Sumber: Oscar, 2019)

Berdasarkan bagan 3.3, proses editing dimulai ketika syuting telah selesai dilaksanakan. Hasil syuting akan melalui tahap *transfer* dan *backup* biasanya ke minimal 3 *device* yang berbeda agar data benar-benar aman. Setelah itu, video akan melalui proses perubahan format dalam tahap *transcode* agar lebih mudah untuk diedit. Selanjutnya masuk ke dalam tahapan *offline editing* yang terdiri dari proses penggabungan semua *footage* pada *timeline editing (assembly)*, pemotongan adegan yang tidak diperlukan (*rough cut*), dan memastikan bahwa alur cerita dari hasil *editing* sudah tercipta (*fine cut*). Setelah hasil *offline editing* disetujui oleh sutradara, maka proses *editing* lanjut ke proses *conforming*, yaitu proses pengembalian format asli video, lalu *editing sound*, serta menambahkan *foley* atau *sound effect* jika diperlukan. Setelah selesai, video yang sudah melalui proses *conforming* akan diedit warnanya dalam proses *color grading*. Selanjutnya, proses *editing* masuk ke tahap *online editing*, yaitu tahap pemberian *motion graphic* atau efek tertentu pada video. Pada tahap *married print*, hasil video pada tahap *picture lock* akan digabungkan dengan *sound* hasil dari proses *conforming* lalu melalui proses *render*. Video yang telah dirender akan diserahkan kepada klien melalui proses *delivery*.

Penulis akan menjabarkan proses kerja penulis sebagai *video editor intern*:

1. *Transfer-Backup*

Setelah sesi syuting selesai, sutradara yang sekaligus berperan sebagai *videographer* menyerahkan hasil syuting kepada penulis dalam 2 SD Card karena syuting dilakukan dengan menggunakan 2 kamera. 1 kamera untuk merekam adegan memasak dari arah depan, sementara 1 kamera lagi untuk merekam adegan dari arah atas. Kemudian penulis akan membuat folder pada iMac sesuai dengan judul video lalu memisahkan file dari kedua kamera ini.

2. Offline Editing Tahap 1

Footage yang telah dipilih disusun ke dalam *timeline editing*. Penulis menggunakan *software* Final Cut Pro untuk melakukan proses *editing*. *Footage* disusun berdasarkan urutan adegan dalam *storyboard*, yaitu mulai dari hasil jadi masakan, proses memasak, dan diakhiri dengan hasil akhir kembali lalu *bumper* perusahaan.

Dynamite Mussels Mayonnaise			
NO	SCENE	TEXT	
1		Final Result Dynamite Mussels Mayonnaise	11 Panggang kerang ke dalam oven hingga 10-15 menit.
2		Detail shoot produk	12 Potong kecil-kecil 2 batang daun bawang
3		Masukan 100 gr MAESTRO WIJEN SANGRAI ke dalam sebuah wadah	13 Keluarkan kerang dari oven
4		Campur 3 sdm DELMONTE EXTRA HOT ke dalam wadah berisi MAESTRO WIJEN SANGRAI	14 Taburkan 50 gr telur ikan
5		Cuci 1 kg kerang (mussels)	15 Taburkan daun bawang di atas kerang
6		Tarik serabut kerang (mussels)	16 Dynamite Mussels Mayonnaise siap disajikan
7		Potong aluminium foil sesuai ukuran loyang oven, dan teruh di atasnya	17 Detail shoot produk
8		Susun kerang di atas loyang oven	18 Final Result Dynamite Mussels Mayonnaise
9		Berikan jeruk nipis di setiap kerang	
10		Taruh campuran saus MAESTRO WIJEN SANGRAI dan saus DELMONTE EXTRA HOT sebelumnya ke atas tiap kerang.	

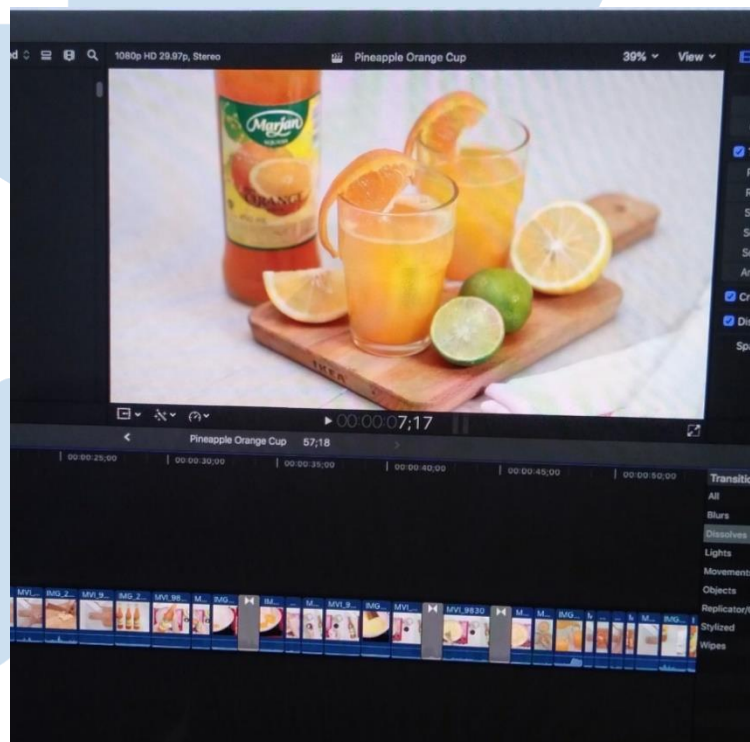
Gambar 3.3. *Storyboard* Maestro (*Dynamite Mussels Mayonnaise*)

(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Dalam proses *offline editing* ini, penulis harus memperhatikan kontinuitas antar setiap shotnya dan durasi setiap shotnya agar penonton dapat menangkap adegan dengan baik. Durasi dari *offline editing* harus 1 menit atau kurang dari 1 menit. Berdasarkan *briefing* dari sutradara, penulis akan mengedit video dengan 3 *template* yang berbeda yang telah ditentukan untuk masing-masing videonya.

1) *Template 1*

Pada *template* ini, video akan disusun sesuai dengan *storyboard* dengan memanfaatkan kombinasi antara *shot* dari *angle* depan dan atas secara seimbang. Jadi satu adegan dapat ditunjukkan dengan meletakkan dua *shot* dari arah depan dan atas secara berdekatan sehingga *cutting point* antara setiap *shot*-nya cukup cepat dan berdekatan. Fokus pada *template 1* ini adalah kontinuitas antar setiap *shot*-nya dan *detail* pada setiap adegan. Contohnya penonton dapat dengan jelas melihat adegan memotong buah jeruk dari arah depan dan dari arah atas daripada hanya menampilkan salah satunya.



Gambar 3.4. *Rough Cut* Marjan (*Pineapple Orang Cup*)

(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

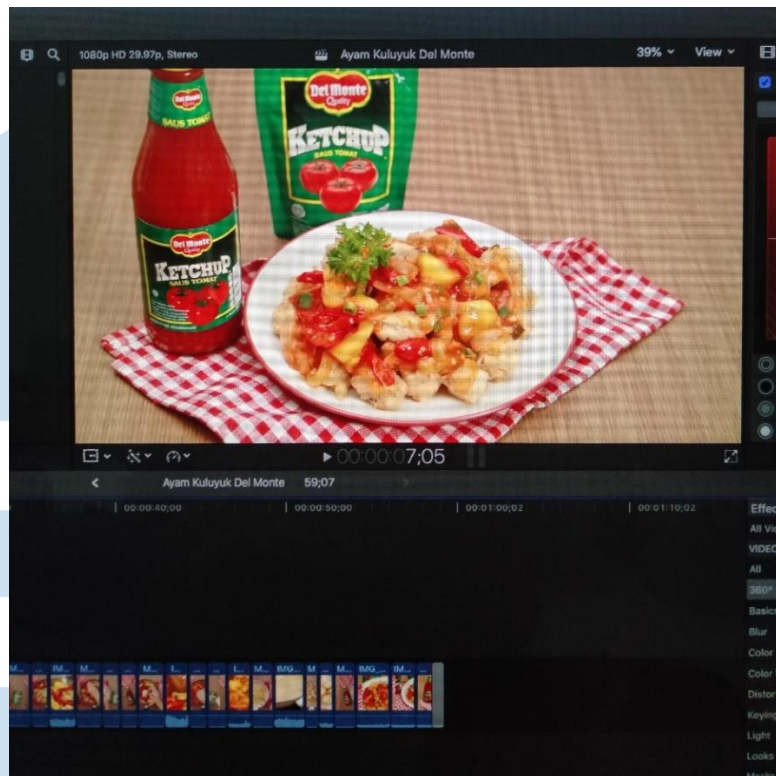


Gambar 3.5. *Sequence Shots* Marjan (*Pineapple Orange Cup*)
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

2) *Template 2*

Pada *template* ini, video akan lebih banyak menggunakan *shot* dari *angle* atas dari pada *angle* depan. Biasanya *template* ini digunakan untuk video makanan berada dalam wadah yang tinggi. *Shot* dari *angle* atas akan membuat proses memasaknya terlihat lebih jelas. Contohnya adalah pada adegan menggoreng ayam, maka *shot* yang akan digunakan adalah *shot* dari arah atas penggorengan sehingga akan menunjukkan proses penggorengan ayam secara lebih jelas. *Shot* dari arah depan tetap digunakan dalam video agar tidak membosankan, hanya saja porsi hanya sedikit. Penggunaan 1 *angle shot* yang dominan juga akan membuat penonton lebih nyaman dalam menonton karena adegan tidak terkesan loncat karena adanya pergantian *angle shot*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.6. *Rough Cut* Del Monte (Ayam Kuluyuk Del Monte)

(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)



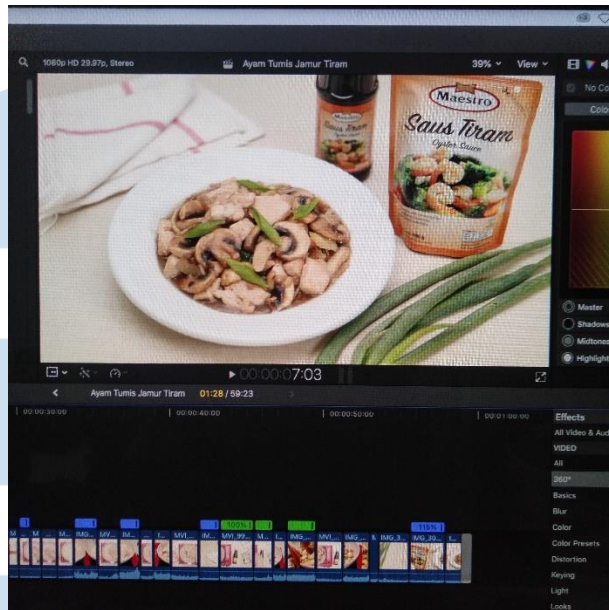
Gambar 3.7. *Sequence Shots* Del Monte (Ayam Kuluyuk Del Monte)

(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

3) *Template 3*

Template 3 merupakan pengembangan dari *template 2*. *Shot* yang dominan tetap *shot* dari *angle* atas. Pada *template* ini digunakan teknik *timelapse* untuk memberikan kesan dinamis dan mudah bagi para penonton. Kecepatan masing-masing adegan dalam video berbeda-beda, oleh sebab itu kecepatan semua *footage* harus disamakan walaupun skala percepatannya menjadi berbeda-beda. Hal ini penting untuk membuat penonton merasa nyaman saat menonton video karena kecepatan yang konstan. *Template 3* biasanya digunakan jika adegan atau bahan dalam 1 video cukup banyak. *Timelapse* akan membantu mempersingkat adegan tersebut sehingga durasi video yang dihasilkan akan sesuai dengan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Meskipun tujuan dari penggunaan *timelapse* adalah untuk mempersingkat durasi video, setiap *footage* memiliki minimal durasi 2 sampai 3 detik. Jika kurang dari itu, adegan tidak dapat ditangkap dengan baik karena terlalu singkat dan cepat.





Gambar 3.8. *Rough Cut* Maestro (Ayam Tumis Jamur Tiram)

(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)



Gambar 3.9. *Sequence Shots* Maestro (Ayam Poprock)

(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Berikut adalah tabel perbedaan dari ketiga *template* yang telah dijelaskan di atas:

Tabel 3.2. Perbedaan Ketiga *Template Editing*

(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

	<i>Template 1</i>	<i>Template 2</i>	<i>Template 3</i>
<i>Shot Dominan</i>	<i>Shot</i> arah depan dan atas	<i>Shot</i> arah atas	<i>Shot</i> arah atas
<i>Timelapse</i>	Tidak	Tidak	Ya

3. *Color Correction*

Penulis kemudian melakukan koreksi warna pada video yang telah disusun dalam *timeline editing*. Koreksi warna yang dilakukan berupa pengaturan level *brightness*, *contrast*, *shadow*, *highlight* dan *temperature*. Biasanya video yang diambil dari *angle* depan memiliki karakter warna yang berbeda dari video dari *angle* atas karena perbedaan tipe kamera, lensa, dan arah datangnya cahaya. Oleh karena itu, penulis perlu menyamakan karakter warna masing-masing *footage* dalam 1 video. Sutradara tidak menyuruh penulis untuk melakukan *colour grading* secara berlebihan, karena penting untuk mempertahankan warna asli makanan atau minuman dalam video berjenis *Food and Beverage* agar terlihat meyakinkan dan autentik.



Gambar 3.10. *Color Correction* Marjan (Es Tape Susu)
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)



Gambar 3.11. *Color Correction* Marjan (Es Orange Telang)
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

4. *Offline Editing* Tahap 2 dan *Conforming*

Tahap ini merupakan tahap di mana penulis merapikan hasil *editing* dari tahap sebelumnya. Penulis juga menggunakan beberapa transisi dalam video, seperti *match cut* dan *dissolve*. Penulis memotong *footage-footage* tertentu untuk mengurangi total durasi agar menjadi 1 menit. Pada beberapa *footage* yang kurang stabil, penulis

menambahkan efek *stabilizer* agar pergerakan gambar lebih terasa halus. Setelah itu, sutradara melakukan proses *conforming* dengan memasukkan lagu dan *sound effect* ke dalam video. Lagu yang digunakan oleh sutradara merupakan lagu bertempo cepat dengan melodi mayor dan genre pop. Hal ini membuat proses memasak terkesan menyenangkan dan ringan. Lalu sutradara akan melakukan koreksi terhadap hasil *offline editing* tahap 1 (*fine cut*) dan menyesuaikan tempo pergantian *shot* dengan tempo lagu yang digunakan. Selanjutnya apabila semua potongan *shot* dianggap telah tersusun dengan rapi dan sesuai dengan konsep sutradara, maka tahap *editing* masuk ke dalam tahap *picture lock*. Pada tahap *picture lock*, susunan *shot* telah dianggap selesai sehingga struktur *editing* tidak akan diubah lagi.

5. *Online Editing*

Proses *online editing* meliputi proses memasukkan *template motion graphic* ke dalam video. *Motion graphic* berupa animasi teks untuk judul, resep, dan *lower third* ke dalam video. Penulis memasukkan *motion graphic* sesuai dengan posisi adegan dalam video. *Motion graphic* judul pada 2 *shot* awal video (*shot* hasil akhir masakan), lalu *motion graphic* resep utama, *motion graphic lower third* untuk menuliskan langkah pembuatan *step-by-step*, dan ditutup dengan *lower third* judul kembali. Semua teks dalam *motion graphic* dibuat berdasarkan poin-poin resep yang telah diberikan oleh produser dan sutradara.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

AYAM KULUYUK DEL MONTE (2 PORSI)



<p>Bahan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 300 gr Dada Ayam Fillet • Minyak goreng • 4 siung Bawang Putih, Cincang • 2 ruas Jahe, Cincang • ½ buah Bawang Bombay • 3 buah Cabai Merah Besar • 1 buah Timun, Buang Biji • 150 gr Nanas Kupas • 1 batang Daun Bawang <p>Pelapis: campur jadi satu</p> <ul style="list-style-type: none"> • 100 gr Tepung Terigu • 1 sdt Garam • ¼ sdt Merica Bubuk • 150 ml Air <p>Saus: campur jadi satu</p> <ul style="list-style-type: none"> • 100 gr DEL MONTE SAUS TOMAT • 1 sdt Minyak Wijen • 2 sdt Gula Pasir • 1 sdt Garam • 1 sdt Cuka 5% • 2 sdt Tepung Kanji • 100 ml Air



<p>Cara masak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Potong dada ayam fillet, lumuri dengan tepung terigu, garam dan merica, sisihkan sebentar. Aduk bersama campuran bahan pelapis hingga rata. • Siapkan 1 wadah 150 ml air. Celupkan ayam ke wadah tepung kemudian ke wadah air lalu ke wadah tepung kembali. • Panaskan minyak yang banyak dalam wajan, goreng ayam hingga matang, angkat, sisihkan. • Panaskan minyak dalam wajan, tumis bawang putih dan jahe hingga harum. Masukkan bawang bombai dan cabai, aduk sebentar. Masukkan mentimun, nanas, dan daun bawang, tuang DEL MONTE SAUS TOMAT, 1 sdt minyak wijen, 2 sdt gula pasir, 1 sdt cuka, 2 sdt tepung kanji dan air, aduk hingga mendidih dan mengental. • Masukkan ayam goreng, aduk hingga tercampur rata, segera angkat.

Notes: Foto makanan hanya sebagai referensi saja.

Gambar 3.12. Resep Del Monte (Ayam Kuluyuk Del Monte)
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

PINEAPPLE ORANGE CUP (2-3 PORSI)



<p>Bahan-bahan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 150 gr Buah Nanas • 50 ml MARJAN SQUASH ORANGE • 5 gr Jahe, Memarkan. • 1 buah Jeruk • 1 buah Jeruk Nipis. <p>Cara Membuat :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Potong nanas • Masukkan nanas ke blender, lalu blender sampai halus. • Peras jeruk nipis, sisihkan. • Masukkan jus nanas, MARJAN SQUASH ORANGE, dan jahe ke dalam panci. Jerang di atas api sedang. Setelah mendidih, kecilkan api dan masak selama 5 menit. • Siapkan gelas untuk penyajian. • Potong jeruk menjadi 8 bagian. • Masukkan 1-2 potong jeruk orange ke dalam gelas. Berikan air jeruk nipis. • Pineapple Orange Cup siap disajikan.
--

Notes: Foto makanan hanya sebagai referensi saja.

Gambar 3.13. Resep Marjan (Pineapple Orang Cup)
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Durasi dari *motion graphic* yang ditampilkan mengikuti durasi *shot* pada adegan yang dijelaskan serta mengikuti ritme lagu. Setelah semua adegan video diberi teks *lower third*, penulis membuat *motion graphic* resep utama yang menjabarkan seluruh bahan yang diperlukan dalam pembuatan dan cara pembuatan secara lebih terperinci sesuai dengan catatan yang diberikan oleh sutradara.



Gambar 3.14. *Motion Graphic* Judul Maestro (Ayam Poprock)
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)



Gambar 3.15. *Motion Graphic* Resep Marjan (*Pineapple Orange Cup*)
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

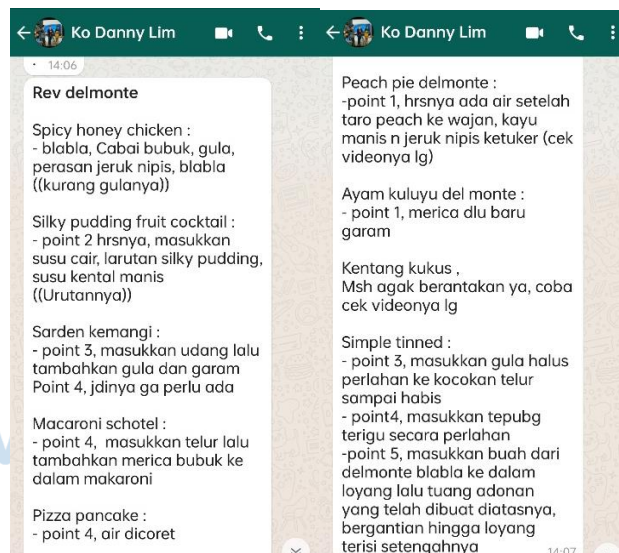
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.16. *Motion Graphic* Langkah Pembuatan Del Monte (Ayam Kuluyuk Del Monte)
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

6. Revisi

Penulis menyerahkan *draft* 1 final video kepada sutradara. Kemudian sutradara akan memeriksa keseluruhan isi video dan memberi masukan. Penulis akan melakukan revisi pertama dari *brief* sutradara ini.



Gambar 3.17. *Brief* Revisi Del Monte dari Sutradara
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Selanjutnya sutradara akan kembali melakukan pengecekan terhadap hasil revisi pertama. Setelah sutradara sudah setuju dengan hasilnya, maka sutradara akan memberikan video kepada produser untuk diserahkan kepada klien. Klien akan melakukan proses *preview* untuk menentukan bagian mana saja yang perlu direvisi. Klien memberikan *brief* revisi detail untuk setiap videonya kepada produser. Produser akan memberikan *brief* ini kepada sutradara dan penulis.

FEEDBACK RESEP DEL MONTE

Keseluruhan Video :

- Logo Del Monte di pojok kanan atas sedikit diperbesar, untuk semua video.



- Satuan untuk telur yg buah diganti : Butir

Gambar 3.18. *Brief* Revisi Del Monte dari Klien
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Pineapple Orange Cup	Dibuat menjadi 4-5 porsi, baik di resepnya maupun pada bagian teks2 dalam video, kecuali jika memang resep ini sudah untuk 4-5 porsi, berarti tinggal teks di resep saja yang diganti
	Yang scene ada 3 produk tidak bagus, dihilangkan saja
	1 buah jeruk yang di akhir scene fungsinya untuk hiasan ya? Mohon dijelaskan juga di video
	Di bagian akhir harus ada yang hanya produk sendiri, seperti contoh resep fruit cocktail
	Pada bagian akhir diberi logo Marjan juga full screen

Gambar 3.19. *Brief* Revisi Marjan dari Klien
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

7. *Delivery*

Setelah itu, penulis melakukan proses *editing* sesuai dengan poin revisi yang disampaikan klien. Hasil video dari proses revisi ini diserahkan kembali kepada klien. Apabila klien sudah puas dengan hasil revisi dan tidak meminta revisi tambahan, maka tugas penulis sebagai *video editor* berakhir dalam proyek tersebut.

3.3.4. Kendala yang Ditemukan

Dalam proses magang yang penulis lakukan, penulis menemukan beberapa kendala dalam proses pengerjaan tugas, yaitu:

1. Menggunakan iMac untuk proses *editing*, sementara penulis selama ini menggunakan laptop *windows* biasa yang pastinya memiliki tata cara penggunaan yang berbeda. Hal ini membuat penulis merasa sedikit tidak nyaman dalam bekerja.
2. Menggunakan *software* Final Cut Pro untuk melakukan proses *editing*, bukan *software* Adobe Premiere Pro seperti yang biasa penulis gunakan dan diajarkan dalam perkuliahan. Penulis harus menyesuaikan diri dengan tampilan dan prosedur teknis yang berbeda antara kedua *software* tersebut.
3. Penambahan *job description video editor* untuk bertanggung jawab atas *motion graphic* dalam video. Jujur saat pertama kali penulis masuk dalam program magang ini, penulis belum mahir dalam menggunakan Adobe After Effect serta belum pernah belajar untuk membuat *motion graphic* secara formal. Saat itu posisi *video editor* dan *motion graphic designer* masih terpisah sehingga seharusnya *video editor* tidak mengerjakan *motion graphic* juga.
4. PPKM membuat penulis yang tadinya bekerja di kantor menjadi harus bekerja dari rumah. Akibatnya segala komunikasi dan proses *preview* dilakukan melalui Whatsapp sehingga proses *editing* menjadi lebih memakan waktu.

5. Penulis menemukan beberapa ketidaksesuaian antara teori alur *editing* dan realitas yang penulis lakukan selama proses magang, yaitu:
- Pada tahap *transfer-backup*, penulis hanya melakukan *backup* ke 1 device, yaitu iMac yang digunakan untuk mengedit. Hal ini cukup berisiko karena jika terjadi sesuatu pada iMac yang digunakan maka hasil syuting akan hilang.
 - Proses *offline editing* tidak dimulai dengan tahap *assembly* terlebih dahulu, tetapi langsung ke tahap *rough cut*. Hal ini memungkinkan adanya *footage* yang terlewat sehingga tidak terpakai dalam proses *editing*.
 - Proses *colour correction* dilakukan setelah proses *rough cut* dan sebelum proses *fine cut*. Padahal seharusnya proses ini dilakukan setelah tahap *offline editing* selesai, yaitu setelah *fine cut* dan *picture lock*. Hal ini membuat fokus *editing* menjadi terpecah, antara membangun rangkaian cerita dan mengoreksi warna setiap *footage*-nya.

3.3.5. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala yang penulis temukan dalam proses magang, berikut solusi yang penulis lakukan untuk mengatasi kendala tersebut:

1. Penulis banyak bertanya kepada rekan kerja mengenai penggunaan iMac. Penulis juga berusaha memanfaatkan waktu istirahat kerja untuk berlatih menggunakan iMac agar semakin terbiasa dengan fitur yang ada. Awalnya mungkin sulit, terutama saat tombol *ctrl* pada Windows harus diganti dengan tombol *command* pada iMac, tetapi dalam waktu 2 hari, penulis sudah mulai terbiasa dan lancar menggunakan iMac.
2. Penulis juga menonton banyak video mengenai penggunaan *software* Final Cut Pro untuk melakukan *import* video, menambahkan efek, dan melakukan koreksi warna. Penulis juga banyak bertanya kepada sutradara dan rekan kerja yang selama ini sering menggunakan *software* tersebut.

3. Penulis juga diberikan pelatihan oleh rekan kerja mengenai penggunaan Adobe After Effect, mulai dari tampilan dalam *software*, fungsi dari setiap *icon*, cara membuat folder dan komposisi, dan sebagainya. Selain itu, penulis juga banyak mencari tahu sendiri tentang tutorial *editing* menggunakan Adobe After Effect dari Youtube hingga akhirnya penulis dapat mengerjakan tanggung jawab penulis dengan baik. Penulis membiasakan diri untuk selalu mencari referensi dan tutorial di Youtube setelah mendapat *brief* dari sutradara mengenai *motion graphic* yang harus dibuat.
4. Karena harus bekerja dari rumah, perusahaan meminjamkan iMac kepada penulis agar dapat melakukan proses *editing* di rumah. Penulis akan mengirimkan langsung setiap video yang sudah selesai diedit ke Whatsapp sutradara. Video yang penulis kirimkan merupakan video final yang penulis rekam dengan menggunakan ponsel agar proses *preview* dapat dilakukan dengan lebih cepat.
5. Karena terdapat beberapa tahapan *editing* yang tidak sesuai dengan teori alur *editing*, maka penulis harus berhati-hati dalam setiap tahap yang penulis lakukan:
 - Penulis harus memastikan bahwa semua *file* hasil syuting sudah ter-*backup* dengan baik dan aman pada iMac sebelum SD Card diformat.
 - Penulis harus memastikan bahwa semua *footage* yang telah dipilih masuk ke dalam *timeline editing*. Penulis akan mengecek kembali apakah semua *footage* yang ada dalam *timeline editing* sudah sesuai dengan *storyboard*, jika ada yang belum ada, penulis akan memeriksa lagi dalam folder *backup* dan melakukan proses *import*.
 - Penulis melakukan beberapa kali meminta saran dari rekan kerja dan juga sutradara mengenai hasil koreksi warna agar kualitas warna semua *footage* dalam video sama.