

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis mendapatkan kesempatan untuk berperan sebagai *video editor* di Mooilux dalam program magang ini. Seorang *video editor* bertugas untuk menyunting, menggabungkan beberapa *shot-shot* video yang sudah direkam menjadi satu kesatuan video yang utuh. Seorang *video editor* bekerja sesuai dengan arahan atau *brief* maupun konsep yang diberikan oleh *director*.

Dalam program magang, penulis berperan sebagai *video editor* dan terkadang mengerjakan proyek dengan *workflow* yang sedikit berbeda. Beberapa proyek tersebut dapat dibagi menjadi dua antara lain, proyek produksi iklan dan juga produksi konten media sosial.

Dalam produksi iklan, hampir sama dengan produksi iklan pada umumnya, penulis sebagai *video editor* bekerja sesuai dengan arahan dan atau *brief* dari *director*. Setelah mendapatkan *brief* dari *director*, penulis melakukan *offline editing* dan memberikan *preview* kepada *director* dan juga *produser*, dan akan diberikan kepada klien. Setelah mendapatkan *feedback*, kemudian penulis akan merevisi dan melanjutkan proses *editing* sampai tahap *picture lock*. Setelah selesai, video akan di-*export* untuk diberikan kepada pihak *Post House* untuk proses *color grading* dan juga *sound mixing*. Setelah semua proses selesai, penulis menggabungkan hasil *online editing* dan memberikannya kepada *director* dan juga *produser* yang kemudian diteruskan kepada klien.



Gambar 3.1 Contoh Bagan Alur Kerja

Sedangkan, dalam memproduksi konten media sosial, penulis bekerja berdasarkan *brief* dan arahan serta konsep dari *social media specialist*. Setelah mendapatkan *brief*, penulis kemudian dapat langsung memulai proses *video editing*. Biasanya, penulis akan memberikan *first preview* atau *offline preview* setelah selesai melakukan tahap *offline editing* kepada *social media specialist* dan *project manager*. Setelah mendapatkan *feedback* atau sudah disetujui, maka penulis akan melanjutkan proses *editing* sampai selesai kemudian memberikan *final preview* kepada *social media specialist* dan *project manager* yang kemudian akan diteruskan kepada *creative director*.



Gambar 3.2 Contoh Bagan Alur Kerja

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama melakukan kerja magang di Mooilux, penulis terlibat aktif dalam beberapa proses produksi yang dikerjakan oleh Mooilux, sebagai bagian dari tugas penulis sebagai seorang *video editor*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut ini adalah rincian proyek yang dikerjakan oleh penulis selama mengikuti program magang di Mooilux dari tanggal 22 April 2022 hingga 21 Oktober 2022.

Tabel 3.1 Tugas yang dilakukan di Mooilux

No.	Tanggal	Proyek	Uraian
1	22 April – 30 April 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Blu by BCA • Porsche Club Indonesia Ifthar 2022 	Meng- <i>edit</i> video <i>behind the scene</i> (BTS) Blu by BCA, <i>Shooting</i>

			dokumentasi acara PCI
2	1 Mei – 7 Mei 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Porsche Club Indonesia Ifthar 2022 	Meng- <i>edit</i> video
3	8 Mei – 14 Mei 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Porsche Club Indonesia Ifthar 2022 • Porsche Club Indonesia Bromo Tour 2022 	Revisi video PCI Ifthar 2022, dan meng- <i>edit</i> video <i>teaser</i> PCI Bromo Tour 2022
4	15 Mei – 21 Mei 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Prudential • Porsche Club Indonesia Bali Tour 2022 	Meng- <i>edit</i> video <i>member</i> Prudential, meng- <i>edit</i> video PCI Bali Tour 2022
5	22 Mei – 28 Mei 2022	<ul style="list-style-type: none"> • BMW M4 Eurokars • Bella Chocolate • Porsche Club Indonesia Bali Tour 2022 • AC Schnitzer Eurokars • BMW X5 Eurokars 	Meng- <i>edit</i> video media sosial BMW Eurokars, <i>shooting</i> Bella Chocolate, revisi video PCI Bali Tour 2022
6	29 Mei – 4 Juni 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Porsche Club Indonesia Bali Tour 2022 • Bella Chocolate • BMW Eurokars Showroom tour 	Revisi video PCI Bali Tour 2022, meng- <i>edit</i> video Bella Chocolate, meng- <i>edit</i> video BMW Eurokars
7	5 Juni – 11 Juni 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Bella Chocolate • BMW Eurokars Showroom Tour • Jakarta+ Konser 	Meng- <i>edit</i> video Bella Chocolate, meng- <i>edit</i> video BMW Eurokars, dan <i>shooting</i> dokumentasi Jakarta+ Konser
8	12 Juni – 18 Juni 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Jakarta+ Konser • BMW Eurokars Showroom Tour • Bella Chocolate • Voila.id 	Meng- <i>edit</i> video Jakarta+ Konser, revisi BMW Eurokars, revisi Bella Chocolate
9	19 Juni – 25 Juni 2022	<ul style="list-style-type: none"> • BMW Eurokars Showroom Tour • Jakarta+ Konser • Intel Evo 12th • Gatotkaca with Y Creative Entrepreneur 	Revisi BMW Eurokars, revisi Jakarta+ Konser, <i>recce</i> Intel Evo 12 th , meng- <i>edit</i> video untuk Y Creative Entrepreneur
10	26 Juni – 2 Juli 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Intel Evo 12th • BMW X5 Eurokars • Bella Chocolate • Voila.id 	<i>Shooting</i> Intel Evo 12 th , meng- <i>edit</i> video BMW X5, revisi Bella Chocolate, meng- <i>edit</i> video BTS Voila.id
11	3 Juli – 9 Juli 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Bella Chocolate • Young Creative Entrepreneur • Voila.id 	Revisi Bella Chocolate, meng- <i>edit</i> video untuk Y Creative

		<ul style="list-style-type: none"> • Blu by BCA 	Entrepreneur, revisi BTS Voila.id, Revisi video BTS Blu by BCA
12	10 Juli – 16 Juli 2022	<ul style="list-style-type: none"> • BMW X3 dan X4 Eurokars • Mondial • Bella Chocolate 	Meng- <i>edit</i> video BMW X3 dan X4, meng- <i>edit</i> video BTS Mondial dan revisi Bella Chocolate
13	17 Juli – 23 Juli 2022	<ul style="list-style-type: none"> • The Soap Studio • MG Eurokars 	Meng- <i>edit</i> video The Soap Studio, meng- <i>edit</i> video MG Eurokars
14	24 Juli – 30 Juli 2022	<ul style="list-style-type: none"> • MG Eurokars • Wardah “Renew You” • Regazza Femme • TDA Birthday 	Meng- <i>edit</i> video MG Eurokars, dokumentasi event Wardah, <i>recce</i> Regazza Femme, meng- <i>edit</i> video untuk TDA Birthday
15	31 Juli – 6 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Regazza Femme • Bella Chocolate 	<i>Shooting</i> Regazza Femme, meng- <i>edit</i> BTS Bella Chocolate
16	7 Agustus – 13 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Regazza Femme • MG Eurokars • MG GIIAS 	Meng- <i>edit</i> Regazza Femme, revisi MG Eurokars, meng- <i>edit</i> MG GIIAS
17	14 Agustus – 20 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Regazza Femme • MG GIIAS • The Soap Studio 	Revisi Regazza Femme, revisi MG GIIAS, meng- <i>edit</i> video The Soap Studio
18	21 Agustus – 27 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> • BMW XM3 & XM4 Eurokars • The Soap Studio • Jobstreet • Porsche Club Indonesia X Vivo 	Meng- <i>edit</i> video BMW XM3 dan XM4, revisi The Soap Studio, dokumentasi <i>event</i> Jobstreet, dokumentasi <i>event</i> PCI X Vivo
19	28 Agustus – 3 September 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Regazza Femme 	Revisi Regazza Femme
20	4 September – 10 September 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Unilever T20 <i>Future Food Forum</i> • Regazza Femme 	Dokumentasi <i>event</i> Unilever T20, revisi Regazza Femme
21	11 September – 17 September 2022	<ul style="list-style-type: none"> • 	
22	18	<ul style="list-style-type: none"> • Regazza Femme 	Meng- <i>edit</i> BTS

	September – 24 September 2022	• Kacang Mr.P	Regazza Femme, Online <i>editing</i> kacang Mr.P
23	25 September – 1 Oktober 2022	• Kacang Mr.P	Online <i>editing</i> kacang Mr.P
24	2 Oktober – 8 Oktober 2022	•	
25	9 Oktober – 15 Oktober 2022	• Blibli.com	<i>Recce</i> Blibli.com OOH
26	16 Oktober – 22 Oktober 2022	• Blibli.com	<i>Shooting</i> Blibli OOH, <i>meng-edit</i> video Blibli.com OOH
27	23 Oktober – 29 Oktober 2022	• Blibli.com	Revisi Blibli.com OOH

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Dalam praktek kerja magang yang dilakukan, penulis mengerjakan puluhan video dengan bentuk video yang berbeda-beda dari beberapa proyek yang ada. Dari video-video tersebut, penulis akan mengambil tiga proyek utama yang dikerjakan oleh penulis selama melaksanakan kerja magang di Mooilux. Proyek video yang diambil adalah sebagai berikut:

1. Blibli.com
2. Bella Chocolate
3. Kacang Mr.P

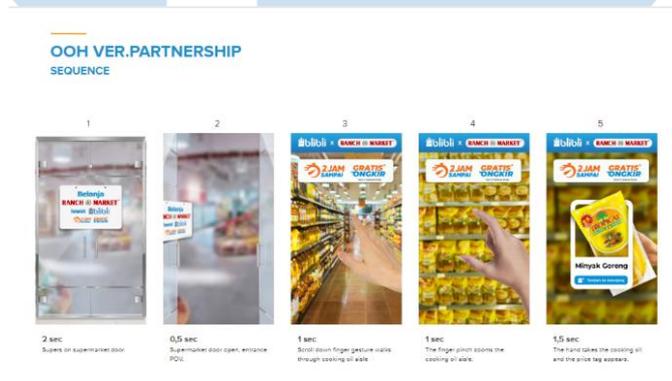
Alasan penulis memilih tiga proyek tersebut adalah karena penulis memiliki peran yang cukup besar, dan dari proyek tersebut penulis mendapatkan banyak pengalaman serta penulis dapat mengimplementasikan ilmu-ilmu yang sudah dipelajari di kelas selama masa perkuliahan. Selama melaksanakan program magang, penulis selalu mencoba untuk menerapkan *workflow* yang dipelajari dari perkuliahan dan juga berusaha untuk beradaptasi dengan *workflow* dari Mooilux. oleh sebab itu, dalam menguraikan proses kerja magang, penulis akan membagi

proses produksi berdasarkan tahapan produksi *pre-production*, *production*, dan juga *post-production*.

1. Produksi Blibli.com *Out of Home* (OOH)

Proyek ini merupakan proyek pertama dari Mooilux yang mempercayai penulis sebagai sinematografer sekaligus sebagai *editor*. Video ini merupakan sebuah video pendek yang menggunakan teknik *hyperlapse*, yakni menggunakan beberapa foto secara berurutan dan bergerak dengan jarak yang sudah ditentukan, kemudian disatukan kembali melalui proses *editing*. Selain itu, video ini juga menggunakan beberapa *motion graphic*.

Pada tahap *pre-production* penulis menerima *brief* dan referensi dari sutradara dan kemudian membuat *breakdown* untuk mengetahui *shot* dan aset-aset digital yang dibutuhkan dan teknik yang tepat untuk memproduksinya.

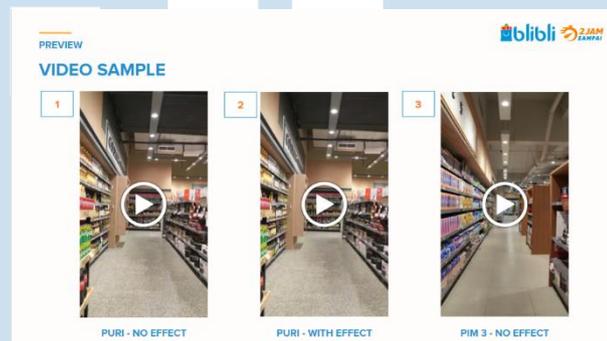


Gambar 3.3 Shot Breakdown

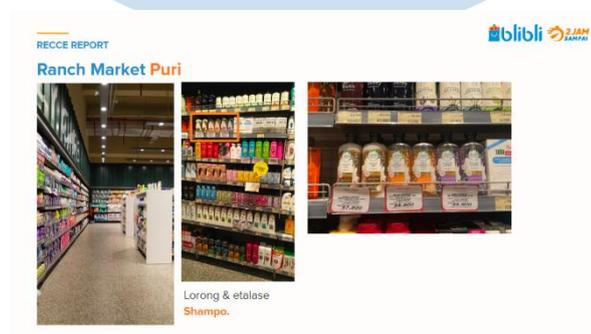


Gambar 3.4 Motion Graphic Breakdown

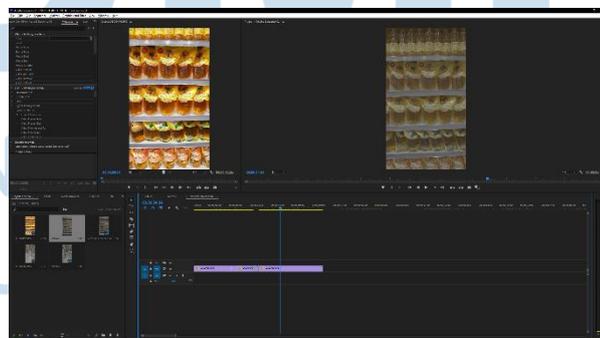
Setelah selesai membuat *breakdown*, kemudian penulis melanjutkan proses *pre-production* untuk melakukan *recce* dan juga *test cam*. *Recce* dilakukan di dua tempat, yakni Ranch Market Lippo Puri dan juga Ranch Market Pondok Indah Mall 3. Dari hasil *recce* tersebut, penulis membuat *recce report*, dan juga *test cam report* berupa video sampel untuk dipresentasikan kepada agensi dan juga klien.



Gambar 3.5 Hasil *Recce*



Gambar 3.6 Hasil Test cam

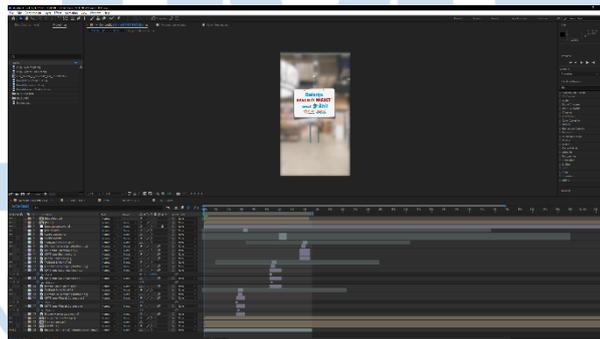


Gambar 3.7 *Timeline* Sampel Video

Setelah selesai dipresentasikan, dan mendapatkan *feedback* dari klien serta agensi, kemudian dilanjutkan dengan tahap produksi. Proses produksi dilaksanakan dalam satu hari, yakni pada tanggal 19 Oktober 2022. Produksi dimulai dengan *crewwall* pada pukul 09.00 WIB dan kemudian proses *shooting* dilanjutkan hingga pukul 16.00 WIB, kemudian pindah lokasi ke studio Moolux untuk proses *shooting greenscreen* yang akan digunakan untuk *asset motion graphic*. Proses *shooting* selesai hingga pukul 22.00 WIB.

Setelah proses produksi selesai, penulis langsung melanjutkan proses *post-production* dengan membuat *roughcut* dari hasil produksi. Penulis menggunakan *software editing* Adobe After Effect. Hal ini dikarenakan proses produksi ini akan banyak menitikberatkan pada tahap *motion graphic* dan *online editing* sehingga penulis memilih untuk menggunakan *software editing* Adobe After Effect.

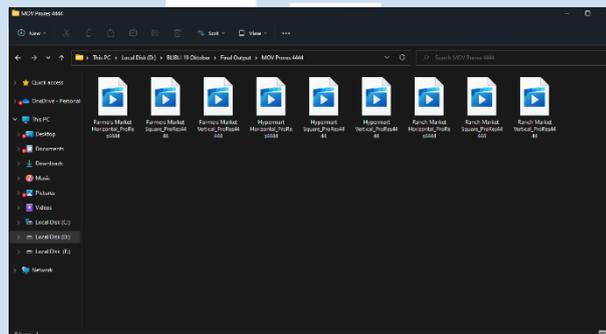
Kemudian, setelah membuat *roughcut* penulis mendapatkan *feedback* dari agensi mengenai hasil *editing* yang masih sangat berantakan dikarenakan proses *post-production* baru saja dimulai dan masih tahap *roughcut*. Kemudian penulis dengan dibantu oleh supervisi penulis dan sutradara menjelaskan kepada agensi proses *workflow* yang dilalui selama tahap *post-production*.



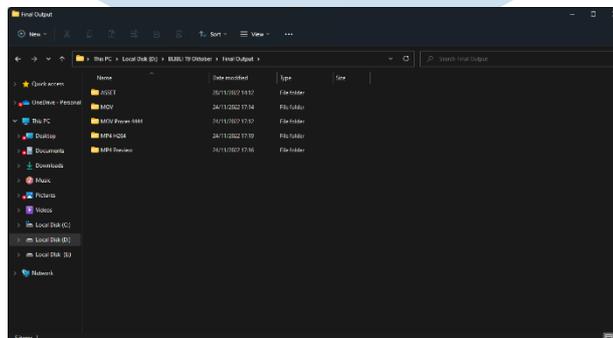
Gambar 3.8 *Timeline Editing*

Penulis melanjutkan proses *editing* ke tahap *finecut* dan langsung menuju *online editing* dikarenakan agensi ingin mendapatkan *preview* yang

rapih, sehingga penulis melewati proses *preview* di *finecut* dan *pictlock*. Kemudian penulis mendapatkan beberapa revisi minor, di mana beberapa revisi tersebut memiliki fokus pada animasi *motion graphic*. Dari proses produksi ini, penulis menghasilkan *output* sebanyak sembilan video dengan variasi resolusi dan format serta animasi sebanyak empat jenis, sehingga total video yang diproduksi adalah sebanyak 36 video.



Gambar 3.9 Output Video

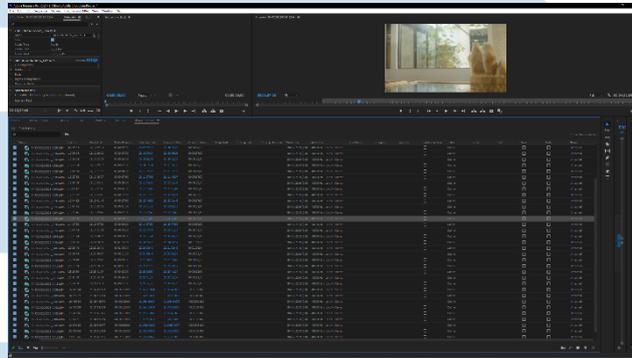


Gambar 3.10 Final Output

2. Produksi Bella Chocolate

Proyek ini merupakan sebuah proyek iklan pertama yang penulis kerjakan. Pada awalnya, penulis ditugaskan sebagai *DIT* untuk melakukan *transcoding video* hasil produksi secara langsung ke dalam bentuk *proxy* sehingga dapat mempercepat dan memudahkan pekerjaan *editor*. Selain itu, penulis

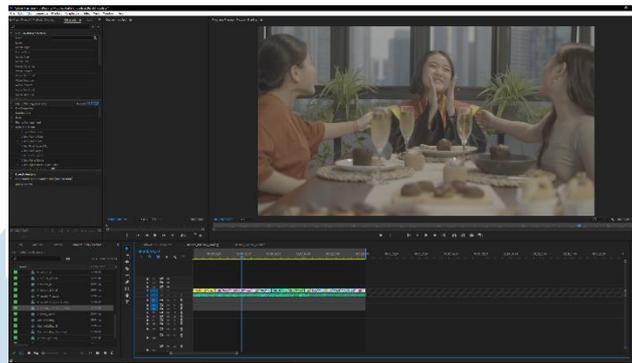
ditugaskan untuk menyiapkan *grab still*, yakni *screenshot* dari *shot* sebelumnya sebagai bahan *preview* dan juga keperluan *continuity*.



Gambar 3.11 Hasil *Transcode*

Pada produksi hari kedua, penulis ditawarkan untuk menjadi *online editor* setelah penulis meng-*edit* salah satu *shot* di lokasi *shooting* untuk memastikan bahwa hal tersebut bisa dirapihkan di tahap *editing* nantinya. Tanpa berfikir panjang penulis mengiyakan tawaran tersebut dan menjadi *online editor* untuk proyek itu juga. Tanpa diduga, setelah selesai proses *shooting*, *offline editor* sebelumnya tidak dapat bekerja sesuai dengan *timeline* yang diberikan oleh produser, sehingga akhirnya produser menawarkan kembali kepada penulis untuk menjadi *offline editor* dari proyek itu juga.

Proses *post-production* dimulai sehari setelah proses produksi selesai, dan penulis langsung meng-*edit roughcut* dan memberikan *preview*-nya kepada sutradara dan produser. Setelah mendapatkan *feedback* dari sutradara, penulis kemudian merevisi hasil *editing* dan melanjutkan untuk membuat *finecut* dari hasil *editing* tersebut. Setelah beberapa kali revisi, akhirnya masuk kedalam tahap *pictlock* dan kemudian penulis membuat *timeline* untuk diserahkan kepada *Post House* untuk proses *color grading*.



Gambar 3.12 *Timeline pictlock*

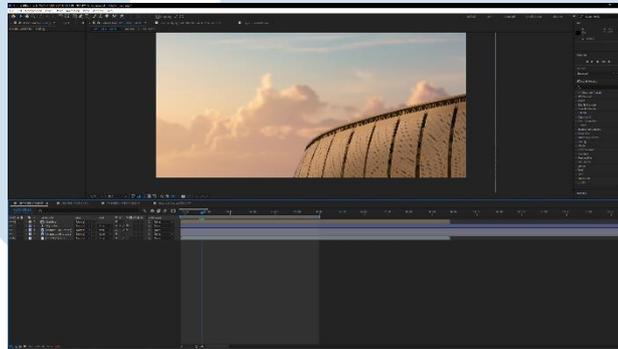
Setelah mendapatkan hasil dari *color grading*, kemudian penulis melanjutkan proses *online editing* untuk menghapus beberapa noda dan tiang yang mengganggu dalam *shot* dan juga menambahkan *lower third*, *running text* dan juga *subtitle*. Setelah proses tersebut, penulis melakukan *married print* dari video dan juga audio yang sudah selesai tahap *mixing* oleh *sound designer*.

3. Produksi Kacang Mr.P

Pada proyek ini penulis berperan sebagai *online editor*. Pekerjaan yang dilakukan penulis cukup jelas dan terlihat simpel, walaupun dalam prakteknya proses yang dilakukan penulis tidaklah sebentar dan tidak mudah. Penulis diminta oleh sutradara untuk mengganti langit dari siang menjadi sore hari atau *sky replacement*. Kondisi ini terjadi karena waktu *shooting* yang terbatas, sehingga tidak semua *shot* dapat dilakukan di sore hari, sehingga *director* memutuskan untuk melakukan pengambilan gambar di siang hari dan kemudian dilakukan *online editing* untuk mengganti langit tersebut untuk menjadi sore hari. Selain mengganti langit, penulis juga melakukan *screen replacement* untuk gambar televisi, dan juga melakukan *wire removal* untuk menghapus tali yang digunakan dalam *shot* untuk menggerakkan produk.

Terdapat dua jenis *shot* langit yang penulis kerjakan, di mana keduanya tidak berbeda jauh sehingga penulis dapat menggunakan teknik yang sama untuk kedua *shot* tersebut. Terdapat beberapa cara atau teknik yang umum

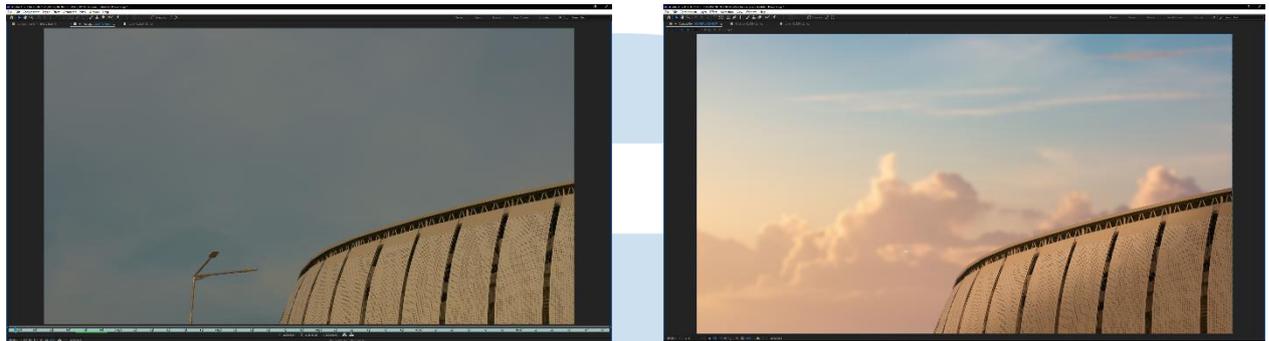
digunakan dalam proses *sky replacement*, salah satu cara yang paling umum adalah dengan menggunakan *masking* atau *roto-scoping*, ataupun *color keying*. Namun, kedua cara tersebut memiliki kelemahan, yakni efisiensi waktu yang buruk, dan detail gambar yang dapat terbuang. Oleh sebab itu, penulis memilih untuk menggunakan efek *extract* untuk mengekstrak warna biru langit. Hal ini dapat dilakukan karena pada *shot* tersebut, mayoritas warna langit yang terlihat adalah warna biru, sehingga penulis memutuskan untuk menggunakan cara tersebut yang penulis rasa paling efisien.



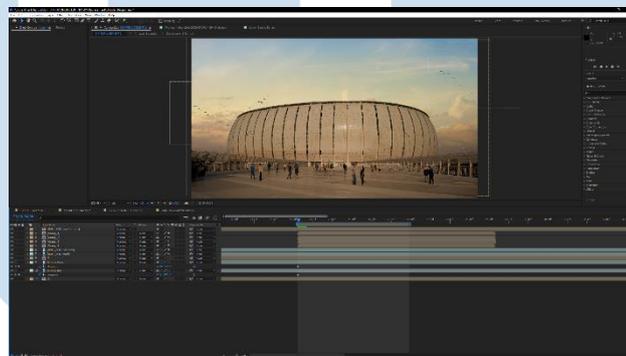
Gambar 3.13 *Timeline sky replacement*

Pada gambar 3.12 selain mengganti langit, penulis juga menghapus sebuah tiang lampu yang ada di *shot* tersebut. Penulis menggunakan teknik *masking* untuk mengisolasi bagian lampu tersebut dan kemudian menduplikasikan *layer* video yang sama di atasnya. Berikut merupakan gambar sebelum dan sesudah proses *online editing*.

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

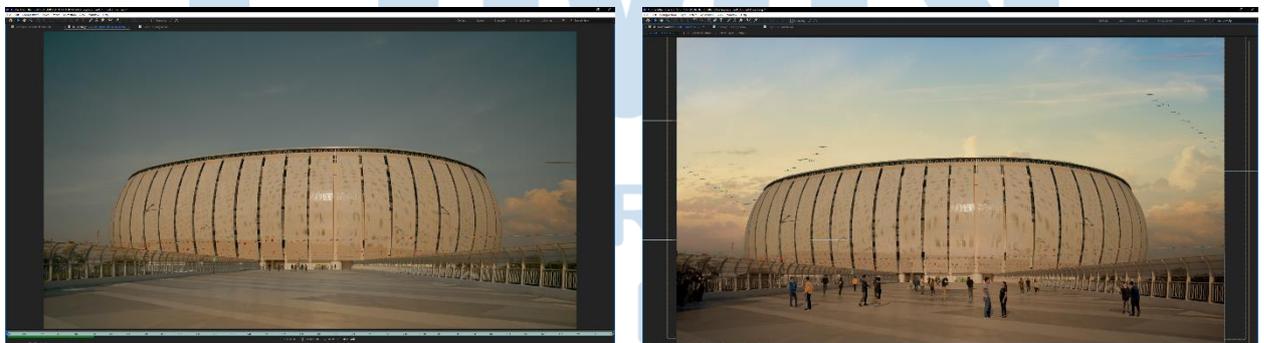


Gambar 3.14 Sebelum dan Sesudah *Sky Replacement*

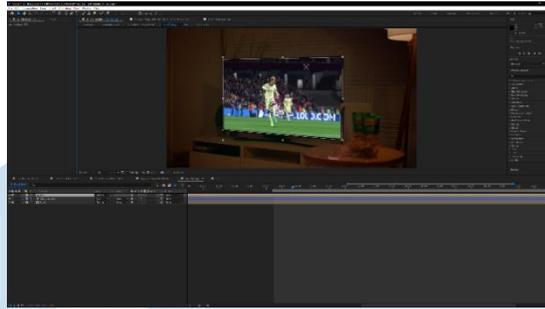


Gambar 3.15 *Timeline Sky Replacement 2*

Pada gambar 3.14, penulis juga menambahkan orang-orang sebagai *extras* dengan cara duplikasi, *greenscreen*, dan juga *masking*. Selain itu, penulis juga menambahkan objek burung di langit untuk mengisi kekosongan *shot*.

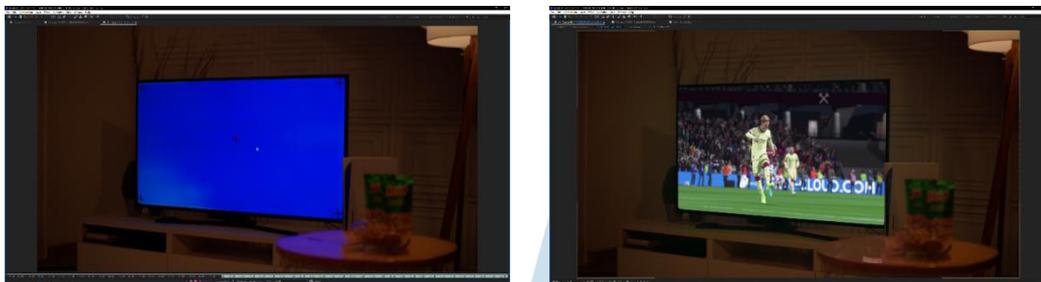


Gambar 3.16 Sebelum dan Sesudah *Sky Replacement 2*

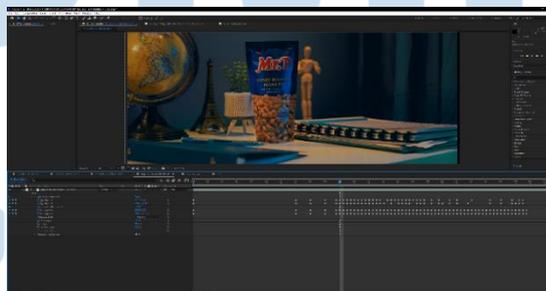


Gambar 3.17 *Timeline Screen Replacement*

Penulis melakukan *screen removal* untuk mengganti gambar di televisi, dengan *footage* yang diinginkan oleh sutradara. Penulis sempat mengalami sedikit kesulitan karena *shot* yang digunakan adalah *shot* dengan gabungan *marking* dan juga *blue screen*. Hal ini menyulitkan proses pengerjaan karena *blue screen* yang digunakan di televisi memiliki pantulan dan *ambient light* sehingga membuat gambar yang ditempel tampak palsu. Penulis akhirnya dapat mengatasi hal tersebut dengan membuat *layer* baru dan menggunakan teknik *masking* untuk menghapus *ambient light* yang bocor tersebut. Selain itu, penggunaan *marking* yang kurang tepat membuat penulis kesulitan pada tahap *tracking* dari *footage* yang digunakan.

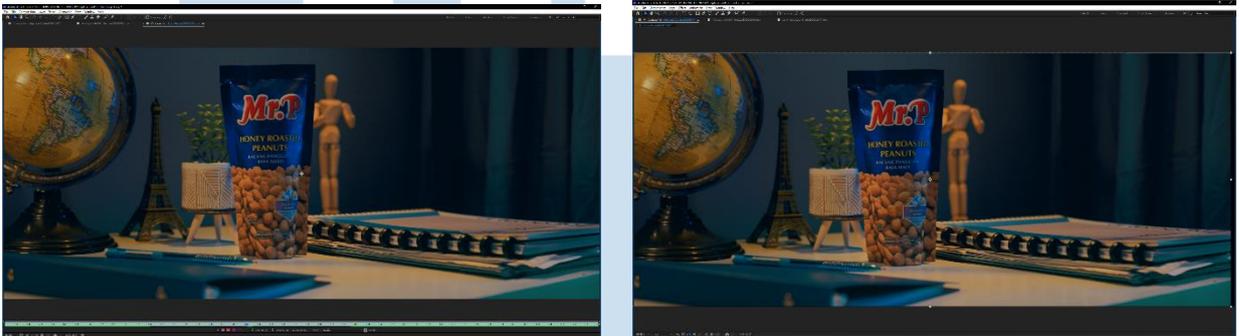


Gambar 3.18 Sebelum dan Sesudah *Screen Replacement*



Gambar 3.19 *Timeline Wire Removal*

Shot terakhir yang penulis kerjakan adalah *wire removal*, yaitu menghapus tali yang digunakan untuk menggerakkan objek produk sehingga terlihat hidup dan berinteraksi dengan objek 3D yang akan ditambahkan. Dalam menyelesaikan *shot* ini penulis menggunakan efek *cc simple wire removal* dan menggunakan *keyframe* untuk mengatur animasi gerakan dari efek tersebut sesuai dengan pergerakan tali yang ingin dihapus.



Gambar 3.20 Sebelum dan Sesudah *Wire Removal*

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

3.2.3.1 Aspek Alur Kerja

Selama mengikuti kegiatan magang di Mooilux, tentu saja penulis menemui beberapa kendala. Beberapa kendala tersebut sebagian besar adalah dari *working pipeline* atau *workflow* yang penulis rasa kurang efektif. Pada beberapa kesempatan penulis merasa bingung karena *workflow* yang tidak urut dan bolak-balik. Walaupun terdengar sederhana, *workflow* yang tidak urut ini seringkali membuat penulis kesulitan dalam bekerja karena harus kembali membongkar *timeline* yang sudah lama dan susunannya sudah padat.

3.2.3.2 Aspek Faktor Bisnis

Kendala yang penulis hadapi adalah *brief* yang kurang lengkap dan tidak jelas, hal ini sering terjadi dengan sutradara-sutradara yang tidak memiliki

visi yang jelas dalam sebuah proyek. Dengan tidak memberikan arahan kepada penulis untuk meng-*edit* video, penulis sering dilepas begitu saja, kemudian melemparkan segala kritikan kepada penulis karena hasil yang tidak sesuai.

Kendala terakhir yang penulis temui adalah *pre-production* yang kurang matang, sehingga proses produksi tidak siap. Hal ini penulis temui dalam produksi Kacang Mr.P, di mana dalam tahap *pre-production* tidak ada *testcam* untuk *vfx* yang seharusnya dipersiapkan dengan matang dari tahap *pre-production*. Tidak dilibatkannya *vfx artist* ataupun *online editor* dalam tahap *pre-production* dan *production* ini menyebabkan penulis mengalami kesulitan dalam melakukan *tracking* karena *tracker* yang dibuat seakan-akan terburu-buru dan tidak *proper*. Penggunaan *blue screen* pada televisi yang seharusnya dihindari karena memberikan *ambient light* atau cahaya biru yang bocor ke permukaan objek lainnya.

3.2.3.3 Aspek Operasional

Aspek lain yang mempengaruhi proses kerja magang penulis adalah operasional seperti komputer dan juga masalah dari *software* seperti *bug*, *errors* dan sebagainya.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

3.2.4.1 Aspek Alur Kerja

Setelah bekerja beberapa lama di Mooilux, penulis pada akhirnya terbiasa dengan *workflow* yang digunakan, tetapi penulis merasa hal tersebut dapat diperbaiki, yaitu dengan memberikan informasi kepada klien pemahaman mengenai *production workflow*, supaya tidak terjadi kembali *workflow* yang tidak urut dan bolak-balik.

3.2.4.2 Aspek Faktor Bisnis

Produser memberikan pendampingan lebih terhadap proses *post-production* dan memastikan sutradara menjalankan tugasnya dan

memberikan *brief* dan *directing* kepada setiap departemen yang terlibat agar proses *post-production* berjalan sesuai dengan *timeline* yang sudah ditentukan.

Untuk solusi yang terakhir, penulis pada akhirnya mengerjakan proses *online editing* dengan memakan waktu yang lebih lama dari yang seharusnya dikarenakan *shot* yang diberikan tidak layak pakai, membuat *software error* sehingga penulis harus melakukan *tracking manual*. Penulis menyarankan untuk melibatkan *vfx artist* atau seorang *online editor* dalam tahap *pre-production* dan juga *production* sebagai *vfx consultant* atau *supervisor*. Hal ini bertujuan untuk memastikan *shot vfx* yang akan diambil sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan saat proses *editing* nantinya. Dalam proses produksi, *vfx consultant* akan memastikan *tracker* yang digunakan sesuai dan dapat digunakan pada tahap *post-production*. Selain itu, seorang *vfx consultant* juga akan memastikan untuk tidak ada *bluescreen* yang bocor.

3.2.4.3 Aspek Operational

Untuk solusi yang terakhir, penulis hanya dapat meminimalisir efek samping dari hal-hal seperti *bug* dan *error* dengan cara membuat *save file* dan juga memanfaatkan *autosave* setiap lima menit sekali untuk mengamankan *project* yang sedang dikerjakan dan juga membuat *file* cadangan.

U M W N
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