

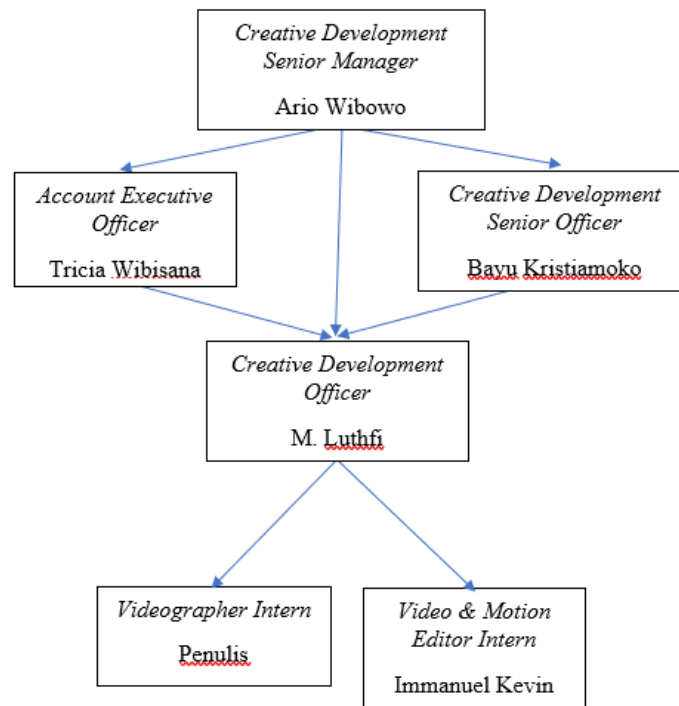
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis merupakan anggota dari tim video di YWMF. Tim video sendiri memiliki anggota sebanyak 4 orang termasuk penulis sendiri. Bagi tim video, proses *approval* untuk setiap video dilakukan pada *creative development senior officer*, yaitu Mas Bayu yang sudah termasuk di dalam keanggotaan tim video. Setiap anggota bertanggung jawab untuk *development* pembuatan video, pra produksi, produksi, dan pascaproduksi. Penulis memiliki tanggung jawab dalam mengambil gambar sebagai *videographer* dan *photographer* juga dalam pascaproduksi untuk mengolah gambar yang sudah diambil. Setiap anggota memiliki tanggung jawab yang berbeda dan lebih berat ke satu arah, misalnya ke pascaproduksi atau saat *development* pembuatan video.

Di dalam pengerjaan sebuah video, penulis akan mendapatkan *brief* dari *account executive officer*, *creative development senior officer*, dan *creative development officer*. Di dalam prosesnya, penulis akan mencari referensi terlebih dahulu lalu meminta *approval* dari *creative development senior officer* dan *creative development senior manager*. Ketika referensi yang dicari sudah mendapatkan persetujuan, penulis akan melakukan tugas turun lapangan untuk melaksanakan tugas sesuai referensi yang ada. Tetapi walaupun sudah ada referensi, penulis masih boleh untuk melakukannya di luar referensi tergantung dari kondisi lapangan. Setelah tugas turun lapangan sudah selesai, penulis akan melanjutkan ke pascaproduksi dan melakukan *report* kepada *creative development senior manager* juga *creative development senior officer* mengenai hasil yang sudah diambil dan kondisi lapangan pada saat itu. Setelah itu, jika terdapat revisi dan penyesuaian, akan dikembalikan lagi kepada penulis.



Gambar 3.1 Struktur koordinasi kerja
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis memulai magang dengan mengharapkan pekerjaan magang nantinya akan lebih banyak pada proses pengambilan gambar bergerak maupun diam. Tetapi nyatanya, penulis bekerja dengan banyak *jobdesc* yang merangkap seperti mengedit video, memikirkan konsep, dan hal lainnya yang bukan hanya dalam lingkup pengambilan gambar bergerak maupun diam, oleh karena itu, penulis menjadi *creative officer*. Penulis bertanggung jawab dalam semua proses yang diperlukan untuk pengerjaan sebuah karya visual. Mulai dari proses *development* cerita untuk iklan, konten, dan *music video*. Saat pra produksi, menyiapkan semua hal yang diperlukan agar visi dari *creative director* dapat tercapai. Saat produksi di mana penulis menjadi *videographer* untuk beberapa konten, sampai di tahap pasca produksi di mana penulis melakukan proses *editing*, *color grading*, juga *online*

editing pada beberapa kesempatan yang pada akhirnya menghasilkan sebuah karya yang akan disebarakan lewat media sosial.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah daftar pekerjaan yang telah penulis lakukan dari bulan Juli akhir 2022 hingga bulan November 2022, yang penulis jabarkan dalam tabel 3.1

Nomor	Bulan	Minggu Ke	Tugas Yang Dilakukan
1	Juli	4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dokumentasi <i>Press Conference</i> 36 Tahun Kahitna 2. Konten Instagram Elma, Kahitna, Suar
2	Agustus	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konten 36 tahun Kahitna 2. <i>Shooting Footage</i> Dokumenter 36 Tahun Kahitna 3. <i>Editing</i> Konten <i>Written by Yovie Widianto</i> untuk 36 Tahun Kahitna 4. <i>Parallax</i> Instagram content untuk 36 Tahun Kahitna
		2	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Shooting & Editing</i> konten endorse Lavojoy Adhyra (Personil Yovie & Nuno) 2. <i>Editing</i> konten <i>Fast Cut</i> Kahitna 36 tahun 3. <i>Editing teaser</i> konten Instagram #OOTD Kahitna 36 tahun 4. <i>Editing</i> konten YouTube dan <i>Reels</i> Instagram #OOTD Geng Cantik Kahitna 36 tahun
		3	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Editing</i> warna foto Lavojoy 2. <i>Editing</i> Instagram <i>reels</i> Elma 100k 3. <i>Editing</i> aset Photoshop anggota Kahitna 4. <i>Editing motion</i> 17 Agustus Kemerdekaan 5. Membuat <i>deck</i> TNV 6. Sesi 1 <i>Music Marketing</i>
		4	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Editing reels recap</i> BMT Bali 2. <i>Editing</i> CTA OOTD GC

			<ol style="list-style-type: none"> 3. <i>Editing parallax</i> member Kahitna Revisi 4. <i>Editing IGR dan IGS Out Now</i> Gusty 5. <i>Editing IGR dan IGS LV Out Now</i> Gusty 6. Sesi 2 <i>Music Marketing</i> 7. Sesi 3 <i>Music Marketing</i> 8. <i>Editing sequence</i> berita dokumenter 9. Revisi <i>parallax</i> member Kahitna
		5	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Editing review</i> lagu Hedi Yunus 2. <i>Editing playlist</i> SUAR 3. Revisi <i>sequence</i> berita dokumenter 4. <i>Editing</i> dokumenter Kahitna
4	September	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Editing</i> dokumenter Kahitna 2. <i>Workshop Music Marketing</i> 3. Revisi dokumenter Kahitna
		2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat ide cerita CMK 2. Membuat ide cerita MV Arsy 3. Membuat <i>deck</i> CMK 4. <i>Brainstorming</i> ide cerita CMK 5. <i>Editing</i> CTA Dokumenter Kahitna 6. Mencari referensi MV dan <i>Short Film</i> 7. Dokumentasi Gusty
		3	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Editing review</i> Hedi Yunus 2. <i>Listing</i> lokasi untuk MV 3. <i>Editing</i> MV Elma <i>Out Now</i> 4. <i>Editing</i> foto Gusty 5. Dokumentasi Gusty Cosmopolitan 6. <i>Editing video</i> Gusty Cosmo dan Sarinah 7. <i>Brief</i> Revisi Ei 8. Revisi Elma 9. Sesi foto dan video Amare CFD
		4	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Editing</i> revisi Ei 2. <i>Editing playlist</i> YW 3. <i>Editing</i> BTS MV Gusty 4. <i>Briefing</i> Revisi BTS Gusty 5. <i>Editing</i> revisi BTS MV Gusty 6. <i>Editing</i> alternatif Ei

		5	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Brainstorming</i> dokumentasi YHF 2. Rapat ide dokumentasi YHF
5	Oktober	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Editing</i> IGR Jenahara 2. <i>Shooting footage workshop</i> YHF 3. Dokumentasi iNews Elma 4. <i>Editing</i> foto Jenahara 5. <i>Editing</i> foto Elma 6. <i>Editing</i> IGR 2 dan 3 Jenahara 7. Dokumentasi Fashion Show Jenahara
		2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dokumentasi YHF Workshop 2. Revisi IGR Jenahara 3. <i>Editing</i> Youtube Jenahara In2Motion 4. Membuat ide konten Jenahara
		3	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Meeting</i> YHF 2. <i>Test Camera</i> Astragraphia 3. <i>Test Editing</i> Astragraphia 4. Dokumentasi Gusty Sarinah 5. Dokumentasi Jenahara
		4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dokumentasi Gusty Premiere 2. <i>Editing</i> JMFW Jenahara 3. <i>Editing</i> OOTD Gusty 4. <i>Shooting</i> Astragraphia 5. <i>Editing</i> Astragraphia
		5	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Editing visualizer</i> Ei
6	November	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Editing visualizer</i> Ei 2. <i>Editing Music Video</i> Ei 3. <i>Editing</i> Astragraphia 4. <i>Meeting</i> To Let You Go Ei 5. <i>Breakdown</i> To Let You Go Ei
		2	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Shooting</i> Arsy – Mirip Denganmu 2. PPM dengan Om Akbar 3. Diskusi Bersama Cae 4. Finalisasi Astragraphia 5. Finalisasi <i>Pre Production</i> MV Ei 6. Produksi MV Ei
		3	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Editing offline cut</i> MV Ei 2. Revisi <i>offline cut</i> MV Ei 3. <i>Shooting</i> LV dan shot yang kurang

			4. Revisi <i>grading</i> dan <i>online editing</i> MV Ei
--	--	--	--

Tabel 3.1 Daftar Tugas yang dilakukan
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis memiliki *job description* sebagai *videographer* dan *photographer* dalam tim video di YWMF. Tetapi selain menjadi *videographer* dan *photographer*, penulis memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan gambar yang sudah diambil dalam tahap pasca produksi, karena itu penulis memilih untuk menggunakan istilah *creative officer*. Pada laporan ini, penulis akan membahas tentang pekerjaan yang penulis lakukan dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Sebagai *creative officer*, penulis mendapatkan berbagai hal yang bersifat kreatif. Tetapi, oleh karena istilah *creative officer*, penulis mendapatkan berbagai tanggung jawab yang bersifat kreatif mulai dari *video editing*, *color grading*, *motion editing*, *photography*, *videography*, dan kegiatan pra produksi. Hal itu membuat penulis harus menguasai berbagai kamera dan *software*. Penulis menggunakan *software* Adobe Premiere Pro, Adobe Photoshop, Adobe Lightroom, Adobe After Effect, juga Davinci Resolve. Dalam prosesnya penulis berhubungan erat dengan *creative director*, *creative development senior officer*, *creative development officer*, juga tim desain grafis. Ketika penulis tidak mengetahui cara untuk melakukan suatu brief di dalam *editing video*, penulis akan langsung bertanya kepada *creative development senior officer* dan beliau akan memberi tahu cara agar video yang dihasilkan akan maksimal.

Berikut adalah sebagian hasil dari pekerjaan yang telah penulis buat, terbagi menjadi beberapa proyek.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

No	Minggu	Tugas
1	Minggu ke-1 bulan November	<ul style="list-style-type: none"> - Perancangan konsep - <i>Breakdown</i> lagu <i>To Let You Go</i> - Mencari referensi untuk video musik - <i>Location scouting</i> untuk tempat syuting video musik
2	Minggu ke-2 bulan November	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Pre production meeting</i> dengan <i>Director of Photography</i> - <i>Recce</i> ke tempat yang sudah ditentukan - <i>Brainstorming</i> bersama sutradara untuk konsep yang ingin disampaikan kepada penonton - Produksi video musik <i>To Let You Go</i>
3	Minggu ke-3 bulan November	<ul style="list-style-type: none"> - Proses <i>editing offline cut</i> dan revisi dari video musik <i>To Let You Go</i> - <i>Color grading</i> dan <i>online editing</i> video music <i>To Let You Go</i>
4	Minggu ke-4 bulan November	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Preview</i> kepada penyanyi dari <i>To Let You Go</i> - Revisi dari sisi artis untuk <i>editing</i> video musik - Revisi dan pengkonfirmasiasian dari YWMF kepada pihak VEVO
5	Minggu ke-1 bulan Desember	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Final delivery</i> untuk video music <i>To Let You Go</i>

Tabel 3.2 *Timeline* produksi video musik *To Let You Go* - Ei
 Sumber: Dokumentasi Perusahaan

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

No	Minggu	Tugas
1	Minggu ke-1 bulan Oktober	- Pengambilan <i>footage fashion show</i> Jenahara In2Motion
2	Minggu ke-2 bulan Oktober	- Proses <i>editing Instagram Reels</i> dan Youtube Jenahara In2Motion

Tabel 3.3 *Timeline* produksi konten Youtube In2Motion Jenahara
 Sumber: Dokumentasi Perusahaan



3.2.2.1 Video Musik: “To Let You Go - Ei”

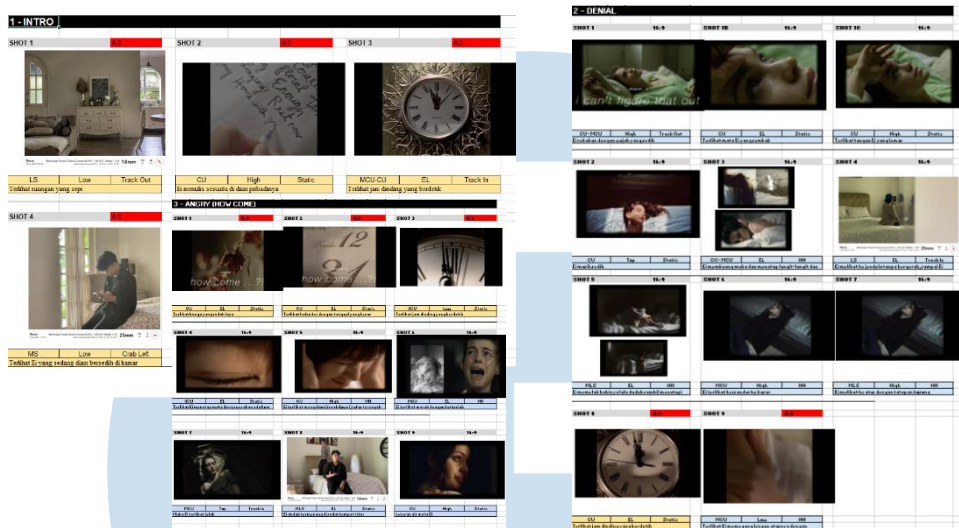
Video musik *To Let You Go* adalah video musik yang langsung diproduksi oleh YWMF. Video musik ini memiliki kesan personal tersendiri terhadap artis yang menyanyikannya, yaitu Eileen Pandjaitan (Ei). Penulis memiliki kesempatan untuk menjadi asisten sutradara dan *photographer artwork* pada saat produksi video musik *To Let You Go* dilaksanakan dan *editor* di saat pasca produksi. Sebagai asisten sutradara, penulis bertanggung jawab untuk membuat *call sheet* dan membantu sutradara agar visi dari sutradara dapat tercapai.

Pertama, penulis melakukan *location scouting* bersama *creative director*, *creative development senior officer*, *creative officer*, juga *video & motion editor*. Pada saat *location scouting*, penulis diberikan *brief* tentang visi dari *creative director* dan pendekatan yang diinginkan olehnya. Dari situ, penulis mulai mencari referensi untuk bisa menguatkan visi *creative director* dan ketika sutradara sudah ditentukan, penulis bisa memberikan referensi kepada sutradara agar sutradara dapat dengan cepat paham dengan visi yang diinginkan.

Kedua, penulis dan tim melakukan *meeting* bersama sutradara untuk membahas tentang visi yang diinginkan oleh *creative director*. Dengan konsep sutradara yang sudah ada, akhirnya dapat dikembangkan lagi agar lebih selaras dengan visi *creative director*.

Ketiga, setelah konsep sudah *lock*, tim akhirnya memutuskan untuk melakukan *recce* bersama dengan *director of photography* (DoP) untuk membuat *photoboard*.

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 Photoboard To Let You Go - Ei
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

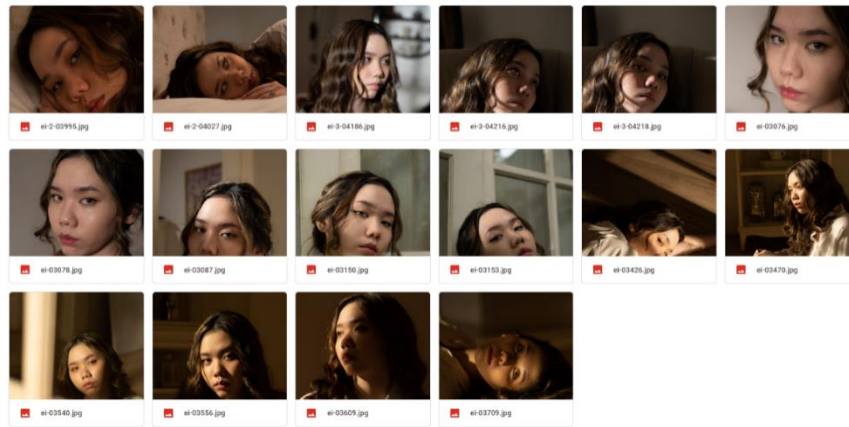
Keempat, penulis memiliki tanggung jawab untuk membuat *call sheet* untuk hari produksi video musik *To Let You Go*. Dalam pembuatan *call sheet*, penulis harus menimbang-nimbang keseimbangan dalam istirahat dengan jumlah shot yang akan diambil pada saat produksi. Penulis membuat *call sheet* berdasarkan dengan pembagian waktu yang produser tentukan sebelumnya.

10/11/2021/10/11/21									
1st Look You 4m									
FIBES									
DST/TOPT OF 1									
10/Nov/21									
Produser :	FIBES	CREW CALL : 06.30		5:35 AM 5:00 PM					
Produser :	M.Luthi	SHOOTING CALL : 08.00		5:35 PM 5:00 PM					
Direktur :	Ger			5:35 PM 5:00 PM					
Direktur :	Makar			5:35 PM 5:00 PM					
Asisten :	Heads			5:35 PM 5:00 PM					
Asisten :	M.Luthi (0815-1010-1034)			5:35 PM 5:00 PM					
Phone Number :				5:35 PM 5:00 PM					
Pacik Crew - Seseorang abasa maula The Sain, Pacik Mafaf - Balon The Sain									
TIME	SCENE	SHOT	COST MEMBER	SCENE DESCRIPTION	1/F	SET	REAL		
07.30 - 07.35 Seseorang Crew									
07.35 - 07.45 Seseorang Crew									
07.45 - 07.55 Seseorang Crew									
07.55 - 08.05 Seseorang Crew									
08.05 - 08.15 Seseorang Crew									
08.15 - 08.15	4	4		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
08.20 - 08.40	4	2-4		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
08.45 - 08.50	4	5,8		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
08.55 - 09.05	4	6		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
08.20 - 08.40	4/4	2,7,8,10	Ei	Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room		Pb-Ger	
08.45 - 09.05	5/4	6,8,10,11,14-15		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
09.10 - 09.35	5	7		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
09.40 - 09.45	5	8		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
09.50 - 09.55	5	9		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
09.55 - 10.10	5	10		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
10.15 - 10.30	5	11		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
10.35 - 10.45	5	12		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
10.50 - 10.55	5	13		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
11.00 - 11.15	5	14		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
11.20 - 11.35	5	15		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
11.40 - 11.55	5	16		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
12.00 - 12.15	5	17		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
12.20 - 12.35	5	18		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
12.40 - 12.55	5	19		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
13.00 - 13.15	5	20		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
13.20 - 13.35	5	21		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
13.40 - 13.55	5	22		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
14.00 - 14.15	5	23		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
14.20 - 14.35	5	24		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
14.40 - 14.55	5	25		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
15.00 - 15.15	5	26		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
15.20 - 15.35	5	27		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
15.40 - 15.55	5	28		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
16.00 - 16.15	5	29		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
16.20 - 16.35	5	30		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
16.40 - 16.55	5	31		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
17.00 - 17.15	5	32		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
17.20 - 17.35	5	33		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
17.40 - 17.55	5	34		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
18.00 - 18.15	5	35		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
18.20 - 18.35	5	36		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
18.40 - 18.55	5	37		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
18.50 - 19.05	5	38		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
19.10 - 19.25	5	39		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
19.30 - 19.45	5	40		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
19.50 - 20.05	5/3	41-43		Ei menaruh tangan di atas meja	1-D	Room			
END OF THE DAY									
NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
Call	REMARKS	REV	REMARKS	Equipment Call	REV	REMARKS	REV	REMARKS	REV
Ei	07.45-07.45	7.45							
HRD	CALL TIME	5:30	NOTES						
Luthi									

Gambar 3.3 *Callsheet To Let You Go - Ei*

Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Kelima, ketika produksi dilaksanakan penulis harus memerhatikan waktu dengan seksama agar *overtime* tidak terjadi karena *budget* yang dimiliki perusahaan hanyalah untuk satu hari produksi. Jika *overtime* terjadi, hal itu akan menyebabkan perusahaan harus menyewa alat-alat syuting untuk hari kedua dan akan mengalami kerugian. Di saat produksi juga, penulis menjadi *photographer* untuk *artwork* yang akan dipakai untuk kebutuhan publikasi.



Gambar 3.4 Hasil foto penulis yang sudah dikurasi untuk *artwork*

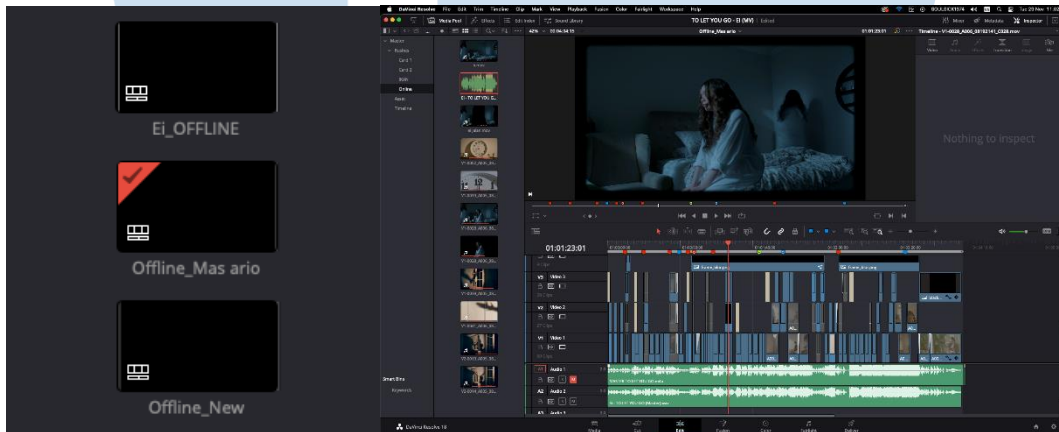
Sumber: Dokumentasi Perusahaan



Gambar 3.5 Hasil *artwork* yang sudah di-*edit* oleh tim Desain Grafis

Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Setelah hari produksi selesai, penulis dan sutradara bertemu untuk membuat *offline cut* dari hasil produksi. Penulis menggunakan *software* Davinci Resolve untuk melakukan *video editing*, dikarenakan agar dari proses *offline cut* ke *color grading* tidak memerlukan *roundtrip* seperti kalau penulis menggunakan Adobe Premiere Pro dan ingin melakukan *color grading* di Davinci Resolve. Jika penulis menggunakan Adobe Premiere Pro, maka penulis harus melakukan *export XML* dan harus melakukan *conforming* ulang ketika masuk ke dalam Davinci Resolve. Setelah *offline cut* selesai, penulis mendapatkan beberapa kali revisi dengan banyak pertimbangan dari konsep sutradara oleh *creative director*. Pada akhirnya setelah beberapa kali revisi, penulis dapat maju ke tahap *online editing* dan *color grading*.



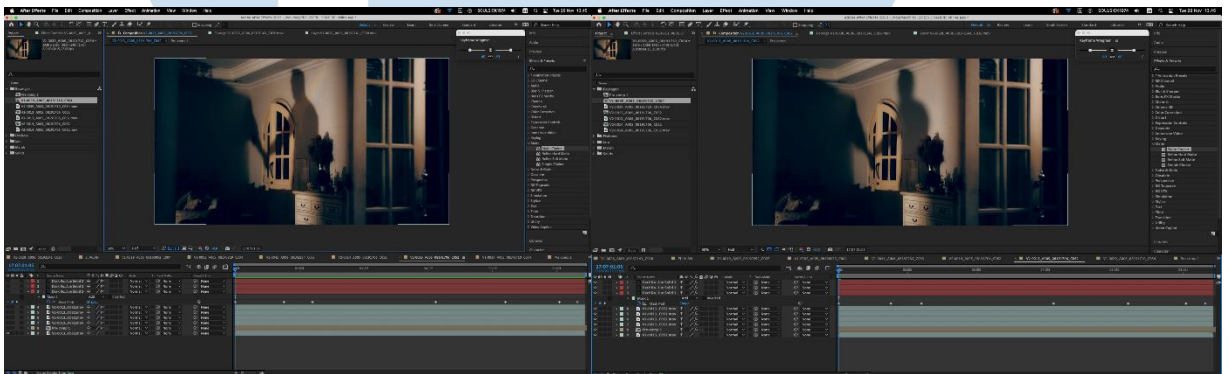
Gambar 3.6 Timeline Offline Cut To Let You Go
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Pada saat proses *color grading*, penulis menggunakan *power grades* milik *creative development senior officer* agar proses grading bisa lebih cepat dan penulis tidak perlu melakukan konversi warna dari *flat profile (LOG)* ke Rec.709 secara manual. Dengan menggunakan *power grades*, penulis hanya melakukan *balancing* cahaya, warna, dan *touch up* untuk jerawat, tembok yang kotor, dan menghilangkan tulisan yang tidak diinginkan ada di dalam video klip. Tetapi, proses *touch up* tidak hanya dilakukan di dalam Davinci Resolve. Penulis juga menggunakan *software* Adobe After Effect untuk melakukan *touch up* yang bersifat berat, seperti menghilangkan stut listrik dan membuat mulus tembok yang cacat. Tetapi penulis harus melakukan *export* untuk *footage-footage* yang dirasa perlu untuk di-online.

Agar kualitas *footage* tidak turun, penulis melakukan *export footage* dengan menggunakan codec Apple Prores 422 HQ.



Gambar 3.7 Proses Grading dan Touch Up Davinci Resolve
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

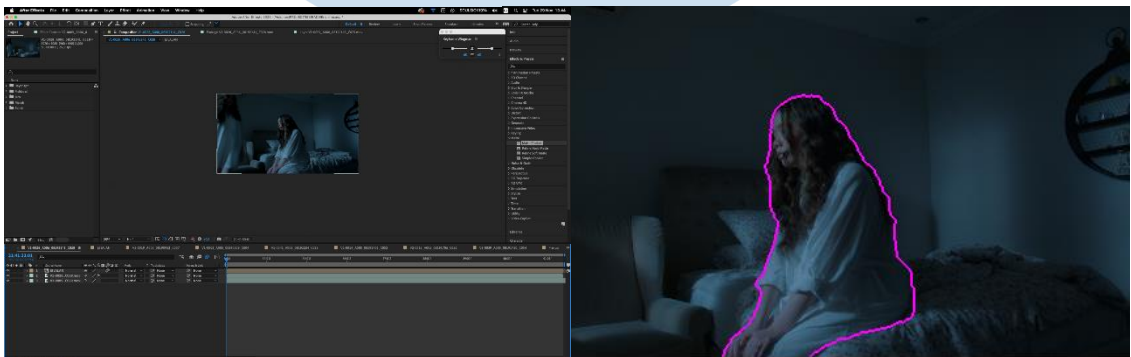


Gambar 3.8 Proses Online dan Touch Up Davinci Resolve
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Pada saat proses menghilangkan saklar listrik dan tembok yang cacat, pada awalnya penulis memasukkan *footage* yang ingin dihilangkan lalu penulis menduplikasi *footage* itu dan melakukan *freeze frame* agar *layer* yang terkena *freeze frame* dapat diambil untuk menjadi tambalan di *footage* aslinya. Setelah saklar listrik dan tembok cacat sudah hilang, penulis menambahkan *gaussian blur* dan *noise* agar tambalannya tidak terlalu terlihat. Tetapi karena ada bayangan di bawah tambalan itu, maka penulis membuat *solid layer* dengan warna yang sama dengan bayangan. Penulis juga melakukan masking untuk *solid layer* tersebut dan menempatkan *keyframe* pada *solid layer* agar mengikuti Gerakan bayangan asli.

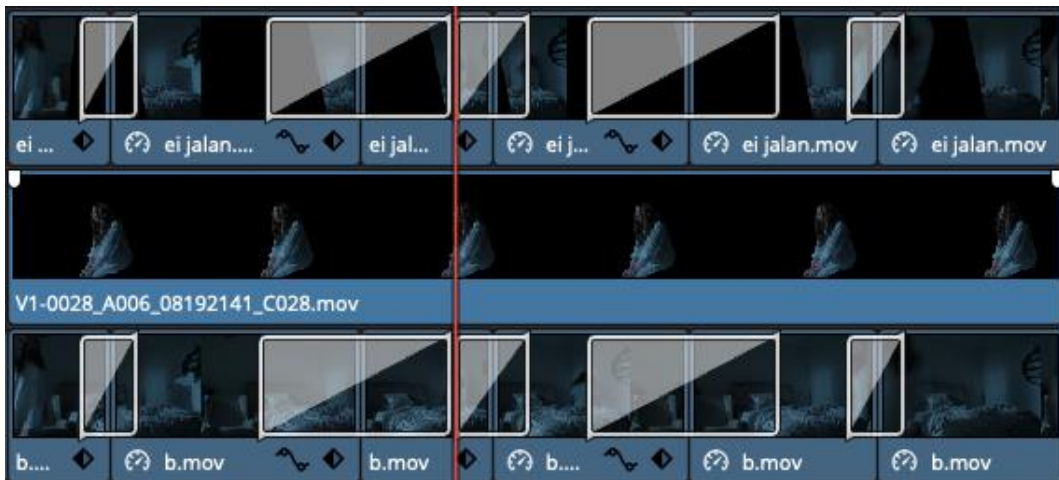
Karena dengan hanya satu *layer* tidak dapat menutupi tambalan itu, penulis menduplikasi *layer* tersebut agar dapat menutupi tambalan dengan memerhatikan kenaturalannya. *Gaussian blur* dan *noise* juga tetap ditambahkan di *solid layer* itu agar terlihat natural.

Selain menghilangkan saklar listrik dan tembok cacat, ada satu *footage* yang memiliki *treatment* khusus dikarenakan konsep sutradara. Untuk mencapai visi sutradara, penulis melakukan *rotoscoping* subjek, melakukan *masking*, dan menduplikasi *layer* agar *layer* tersebut dapat menyatu menjadi sebuah *footage* dengan visi sutradara. Tetapi ketika prosesnya, artis yang melihatnya tidak menyukai hal tersebut dan ingin agar ada transisi agar bayangannya tidak terlihat terlalu berjalan kemari untuk meminimalisir detail-detail yang tidak diinginkan. Penulis akhirnya melakukan *export* secara mandiri dengan hanya menggunakan *alpha channel* untuk *layer-layer* yang ada. Setelah itu, penulis memasukkan *footage* itu kembali ke Davinci Resolve dan menambahkan transisi secara manual kembali.



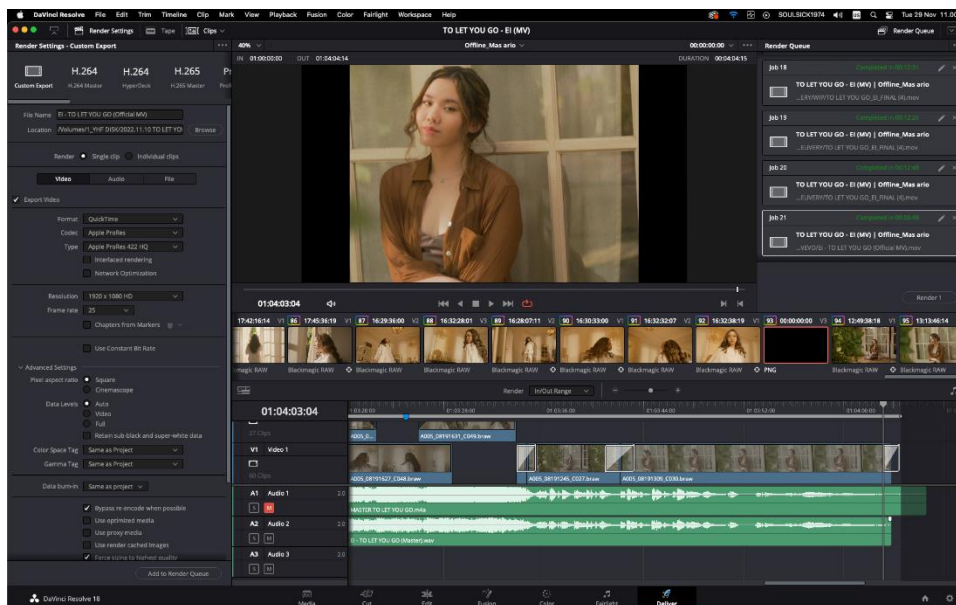
Gambar 3.9 Proses Rotoscoping
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

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 3.10 Proses penambahan transisi
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Setelah mendapatkan *approval* dari *creative director* juga artisnya, penulis melakukan *export* untuk keseluruhan video musik dengan menggunakan codec Apple Prores 422 HQ dan 25fps. Hal itu dilakukan karena untuk memenuhi standar industri profesional dari VEVO yang merupakan pemberi lisensi premium gabungan dari Universal Music Group, Sony Music Entertainment, dan EM untuk video musik.



Gambar 3.11 CODEC *Export* untuk VEVO
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

3.2.2.2 Dokumentasi Jenahara: “In2Motion”

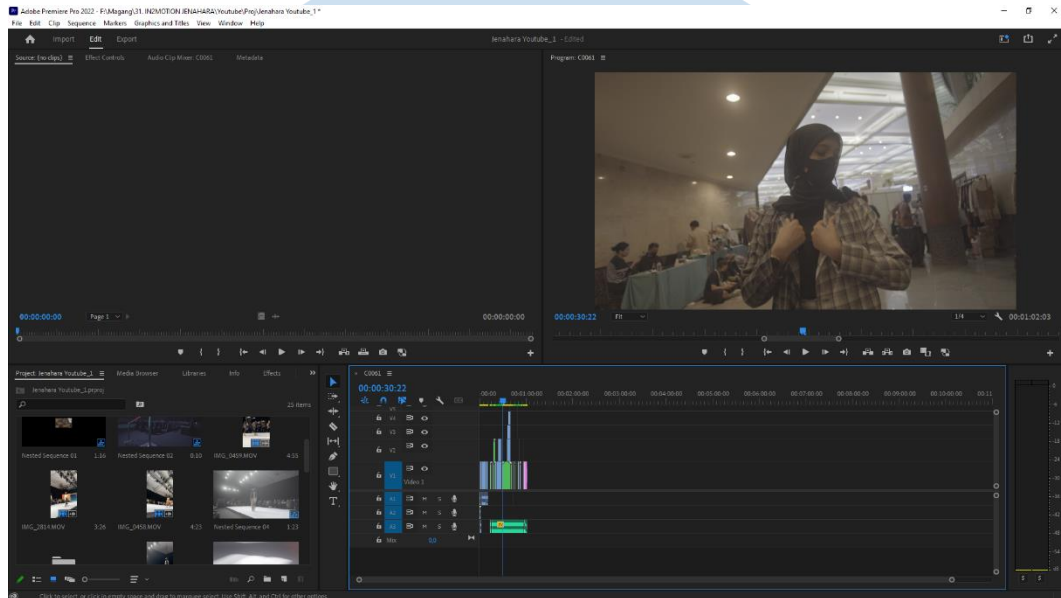
Jenahara Nasution merupakan artis dari YWMF yang menggeluti bidang *fashion*. Dokumentasi untuknya dilakukan sebagai bentuk konten yang akan dibagikan di media sosial seperti Instagram juga YouTube. Ketika berhubungan dengan Jenahara, penulis memiliki tanggung jawab untuk mendokumentasikan acara-acara yang beliau hadiri, khususnya *fashion show*.

Di dalam mendokumentasikan kegiatan Jenahara ketika melakukan *fashion show*, penulis perlu mencari referensi terlebih dahulu agar tidak kebingungan saat sedang melakukan dokumentasi. Jenahara dilihat sebagai wanita perkasa yang memberikan suara untuk *women empowering* dalam *fashion* yang ia buat. Oleh karena itu, penulis perlu mencari lagu yang dapat memberikan kesan itu ketika *followers* juga *subscriber* Jenahara menonton video konten dokumentasi.

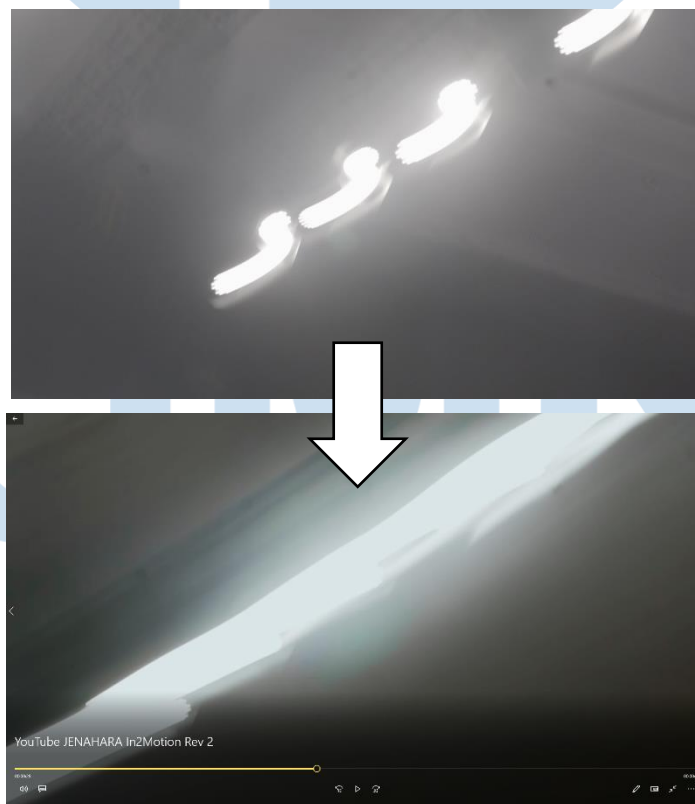
Pada acara *fashion show* “In2Motion” penulis bertugas mendokumentasikan kegiatannya sendiri dengan ditemani *account executive* yang memegang Jenahara. Sebelum penulis pergi mendokumentasikan, penulis mempersiapkan alat-alat kantor yang diperlukan. Pada saat itu peralatan kantor yang tidak terpakai adalah Sony a6300, lensa 12mm f/2, dan lensa 50mm f/1.8 maka dari itu, penulis hanya membawa alat-alat tersebut ke acara. Pada saat pengambilannya sendiri, penulis lebih memakai lensa 12mm dan menggunakan gawai pribadi agar penulis tidak melewatkan momen yang ada.

Setelah acara selesai, beberapa hari kemudian penulis mulai melakukan *editing video* menggunakan Adobe Premiere Pro dengan berkolaborasi dengan *video & motion editor intern*. Penulis melakukan *cutting* dengan menggunakan *speed ramp* dan transisi praktikal *slow shutter* yang diambil pada saat acara. Setelah itu, penulis membagi tugas dengan *video & motion editor intern* untuk melakukan *cutting out* dan *masking* subjek juga *background* agar video menjadi lebih dinamis. Setelah selesai, penulis melakukan *export* Apple Prores 422 agar efek *cutting out* dan *masking* tidak hilang saat dipindahkan ke Davinci Resolve untuk proses *color*

grading. Setelah proses *color grading*, penulis langsung menyerahkan video kepada *creative development senior officer* dan *creative director*.



Gambar 3.12 Hasil *cutting* dari Premiere Pro
Sumber: Dokumentasi Perusahaan



Gambar 3.13 Transisi praktis *slow shutter* dan perbedaan warna sebelum *color grading* dan setelahnya

Sumber: Dokumentasi Perusahaan

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama penulis melakukan magang, penulis menghadapi beberapa kesulitan atau kendala. Beberapa kendala tersebut itu adalah:

- 1) Setiap perusahaan memiliki sistem *workflow* yang sudah teruji dan dapat diterapkan dari tiap *batch*. Dengan adanya sistem seperti itu, tentunya pekerjaan dapat selesai dengan lebih cepat dan tidak akan ada kendala di mana harus bolak-balik melakukan *editing*. Sayangnya di YWMF, sistem itu masih kurang berjalan dengan baik. Pada akhirnya penulis bisa melakukan revisi *offline cut* ketika sudah pada tahap *color grading* dan itu menyebabkan proses *editing* yang bertambah lama.
- 2) Jam kerja yang tidak menentu juga menjadi sebuah kendala pada penulis. Dengan tidak adanya jadwal yang jelas dan diberi tahu dari jauh hari membuat penulis agak berat karena jadwal yang diberikan selalu tiba-tiba dan penulis tidak dapat membuat persiapan terlebih dahulu. Jam kerja ini juga sampai mengambil hari sabtu dan minggu di mana adalah hari istirahat atau libur bagi penulis.
- 3) Biaya kost yang lebih mahal daripada di Gading Serpong. Pada saat penulis pertama mengikuti magang, kantor bagi tim kreatif YWMF berada di Gading Serpong. Tetapi setelah 1 bulan penulis melakukan magang, kantor akhirnya pindah ke kawasan Cilandak, Jakarta Selatan. Hal itu membuat penulis memilih untuk pindah kost ke daerah Cilandak agar bisa menghemat tenaga dan waktu. Tetapi biaya kost di Cilandak jika dibandingkan dengan biaya kost di Gading Serpong berbeda sangat jauh.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Penulis juga menemukan solusi atas kendala dan kesulitan diatas. Beberapa solusi tersebut adalah:

- 1) Untuk *workflow* yang kurang berjalan ini, penulis sudah mencoba untuk berbicara kepada *creative development senior officer* agar ada pembenahan di dalam *workflow*. Selagi menunggu pembenahan *workflow*, penulis mencoba untuk bertanya langsung kepada tim desain grafis agar penulis bisa langsung mengerjakan konten dengan tidak ada *miss* komunikasi antara tim video dengan tim desain.
- 2) Agar jam kerja yang tidak menentu ini tidak terlalu menyulitkan penulis, penulis mencoba untuk bertanya dari jauh-jauh hari mengenai jadwal yang ada untuk minggu depan. Dengan begitu, penulis dapat menimbang-nimbang keperluan istirahat penulis dengan tanggung jawab penulis di perusahaan.
- 3) Untuk menangani biaya kost yang mahal, penulis mendapatkan solusi dengan mengambil *side-job* dari *creative development senior officer*. Dengan mengambil *side-job* yang tidak mengganggu jadwal pekerjaan di perusahaan, penulis dapat menutupi pengeluaran untuk kost meskipun tidak sepenuhnya.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA