

BAB III

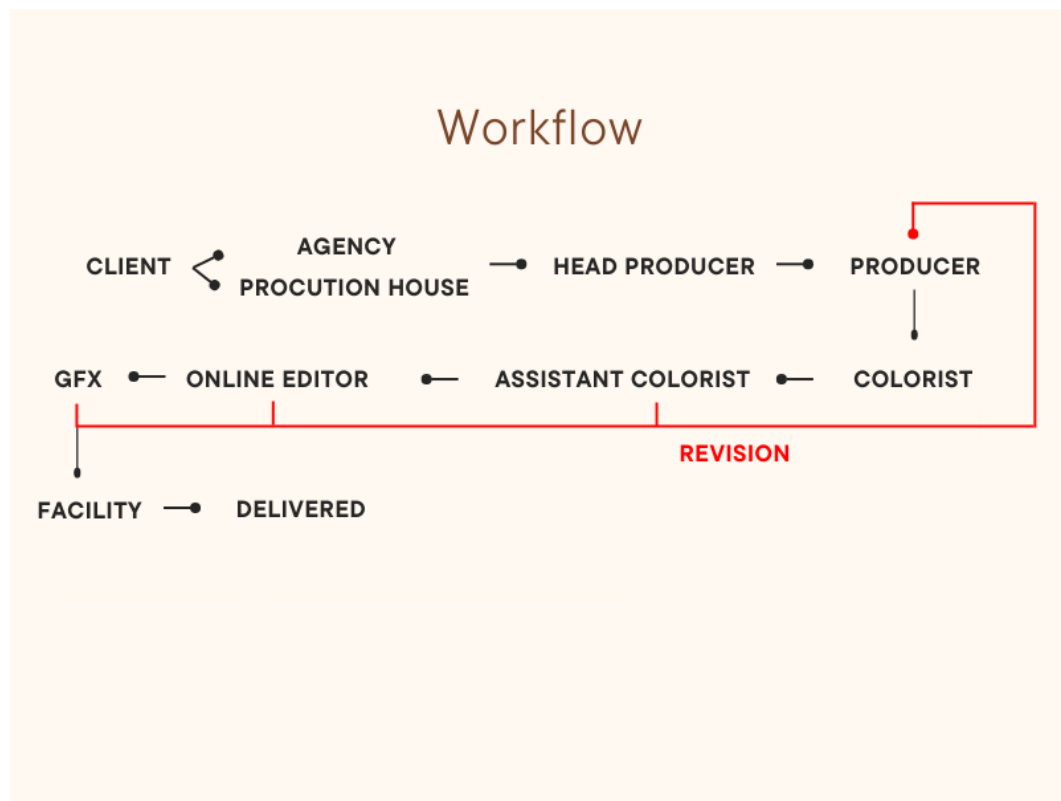
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kedudukan Penulis pada perusahaan Sunny Side Up adalah sebagai *Assistant Colorist*. jabatan ini memiliki peran membantu *Colorist* dalam mengerjakan setiap proyek. Tugas yang dilakukan oleh *Assistant Colorist* adalah menyiapkan data, *Conforming* (atau yang disebut memastikan masuknya file RAW produksi dengan *XML/Timeline* yang diberikan oleh *Offline Editor*), *Applying* (tahapan mencocokkan warna pada seluruh clip sesuai dengan patokan yang diberikan oleh *Colorist*), *Finishing* (atau yang disebut sebagai tahapan akhir proses grading yaitu dengan pengecekan kembali warna atau *Quality Check*), *Online Conform* (yaitu memastikan seluruh hasil file grading telah sesuai dengan kebutuhan *Online Editing*), dan yang terakhir adalah *Delivery* (memindahkan data ke dalam Hardisk maupun *Office Storage*)

Tahapan selanjutnya adalah bagaimana *Assistant Colorist* berkomunikasi dengan divisi lainnya. Setelah tahap *Finishing* dan *deliver*, *Assistant Colorist* akan memberikan informasi atau kabar kepada Produser Divisi, untuk pemindahan data dan mengkonfirmasi bahwa tugas divisi *Color Grading* telah selesai. Jika terdapat revisi menurut pihak luar, maka *Assistant Colorist* lah yang bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya dan kembali kepada tahap menyiapkan data hingga memindahkan data.

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 3.1 Contoh bagan alur kerja

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Saat melaksanakan Kerja Magang di Sunny Side Up, penulis mendapatkan kesempatan dalam mengerjakan *project* iklan dengan bimbingan para senior. beberapa kesempatan tersebut seperti *Conform* (Menyiapkan data), *Finishing* (Merapikan timeline, merapikan *tracking shape*, merapikan *qualifier*), *Applying* (menyamakan warna pada shot lainnya yang telah dikerjakan oleh *Colorist* sebelumnya, *Rendering* (membuat hasil akhir yaitu *Output*), dan menyiapkan data hasil untuk ke tahap *online editing*. Namun, yang penulis jadikan materi penulisan laporan magang ini adalah saat *project* Telkomsel Netflix yang pada saat itu, penulis mendapatkan peran lebih dan mendapatkan berbagai pengalaman. Seperti penulis ikut serta dalam memberikan ide konsep.

Berikut ini uraian tabel dari tugas yang diberikan kepada penulis selama kerja magang, yaitu:

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1 Uraian Kerja Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	23 April - 10 Mei	-	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan lingkungan tempat kerja, proses <i>Color Grading</i>, proses data, <i>Finishing</i>, alat-alat.
2	11 Mei - 15 Mei	Wardah Digital Ads	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Revisi Finishing</i>
3	16 Mei - 18 Mei	Bli-Bli Digital Ads	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i>
4	18 Mei	Erha TVC	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Conform timeline for Session</i>

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
5	20 Mei - 24 Mei	Ertiga TVC	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i>
6	25 Mei	Digital Erha	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i>
7	26 Mei - 30 Mei	Uniqlo & Telkomsel Netflix Digital Ads	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Reference look</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Applying</i>
8	27 Mei	Shopee Digital Ads	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Applying</i>
9	31 Mei - 1 Juni	SOS TVC	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i>

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
			<ul style="list-style-type: none"> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Revisi Finishing</i> • <i>Applying</i>
10	02 Juni - 03 Juni	Bli-Bli 9.9 Digital Ads	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Applying</i>
11	05 Juni - 06 Juni	Fuso L300 VC	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Revisi Finishing</i> • <i>Applying</i>
12	09 Juni - 10 Juni	Bli-Bli BCL & William Digital Ads	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Applying</i>
13	11 Juni	IM3 TVC	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i>

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
			<ul style="list-style-type: none"> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Applying</i>
14	13 Juni	Uniqlo Dircut	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Applying</i>
15	14 Juni	Bli-Bli Re-edit	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Applying</i>
16	15 Juni	Fuso Fighter Digital Ads	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Applying</i>
17	19 Juni	L300 Digital Ads	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Applying</i>

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
18	20 Juni	VC Manifesto	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i>
19	21 Juni	Digital Erha Digital Ads	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i>
20	22 Juni	BRI 90s Digital Ads	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Applying</i>
21	23 Juni	VC Tropical	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Revisi Finishing</i> • <i>Applying</i>
22	24 Juni	Digital Erha	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i>

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
			<ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>Finishing</i> • <i>Applying</i>
23	29-30 Juni	Telkomsel Games Digital Ads	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Applying</i>
24	01 Juli	Moko-Moko TVC	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Applying</i>
25	02 Juli	Digital Scarlet	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Applying</i>
26	06 Juli	Digital Scarlet	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Applying</i>
27	11-12 Juli	Oppo A57	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i>

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
		Digital Ads, TVC	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Applying</i>
29	13 Juli	Downy Re-edit	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Applying</i>
30	15 Juli	Telkomsel Digital Ads	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Applying</i>
31	16 Juli	Golden Sparkling Digital Ads	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Applying</i>
32	18 Juli	Anggur Merah Digital Ads	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i>

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
			<ul style="list-style-type: none"> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Applying</i>
33	21 Juli	Imboost BCL TVC	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Applying</i>
34	26 Juli	Anter Aja JKT 48 Digital Ads	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Applying</i>
35	27 Juli	IM3 MV Hari Kemerdekaan	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Applying</i>
36	28 Juli	Good day Digital Ads	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i>

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
			<ul style="list-style-type: none"> • <i>Applying</i>
37	29 Juli	Bear Brand TVC Digital	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Applying</i>
38	30 Juli	Tanggo TVC	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Applying</i>
39	01 Agustus	Shopee 9.9 Digital Ads	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Material Prepare</i> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Check Conform to Online</i> • <i>Applying</i>
40	15 Agustus	Revisi Wardah Digital Ads	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Finishing shot</i> • <i>Quality Check</i> • <i>Rendering</i> • <i>Revisi Finishing</i> • <i>Applying</i>

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Pada minggu pertama penulis diterima di Sunny Side Up, penulis mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak mulai dari divisi *Management, Color, Online, Facility, IT*, dll untuk mengetahui *workflow office* pada Sunny Side Up Post Production. Tahapan pengenalan ini memberikan penulis sebuah pengalaman bagaimana mengerjakan suatu pekerjaan secara terstruktur dan sistematis. Setelah itu, penulis mendapatkan *brief* untuk mencoba tahapan-tahapan yang berkaitan dengan divisi *Color* yaitu, Persiapan data, *color grading, finishing, quality check, rendering*, dan *delivery*. setelah mempelajari tahapan-tahapan tersebut penulis diharuskan mengetahui tahapan revisi yang dimana penulis mempelajari bagaimana merevisi sebuah warna, baik menambahkan shot ke dalam timeline, ataupun mengoreksi shot berdasarkan *feedback* yang biasanya berasal dari *Agency* maupun *Client*.

1. Persiapan Data/*Material Prepare*

Dalam tahapan ini, Penulis akan membuat sebuah *folder* dengan format penulisan TANGGAL PROJECT_NAMA PROJECT. lalu di dalam *folder* tersebut terdapat folder *rushes, EDL/XML, Offline*, dan *Reference*. Setelah itu, penulis menyiapkan data/bahan yang akan dikerjakan oleh sang *Colorist* pada saat sesi. dimulai dengan penulis menunggu kabar/informasi dari produser terkait kiriman data XML dan kiriman data hasil *shooting* melalui *hardisk*. Penulis akan mendapatkan informasi tersebut melalui aplikasi *WhatsApp*. Setelah itu penulis akan *download* file XML, *Offline*, dan *Reference* untuk dimasukkan ke dalam server *Colors* (Server khusus divisi *Color Grading*). Ketika penulis telah mendapatkan XML, penulis akan menggunakan aplikasi bernama *FileZilla* untuk memindahkan *file* hasil *shooting* ke dalam *finder* sesuai dengan XML yang telah diberikan. Setelah menyiapkan data, penulis akan membuat sebuah *Project* pada aplikasi yang bernama *Davinci Resolve* dengan mengaitkan XML yang telah di *download* ke dalam timeline dan memasukan *file* hasil *shooting* atau yang biasa disebut dalam divisi *colors* sebagai *rushes* yang kemudian Penulis akan

merapikan *timeline* tersebut agar memudahkan *colorist* dalam memilah *shot* yang akan dikerjakan.

XML atau yang disebut *Extensible Markup Language* sendiri merupakan sebuah bahasa pemrograman yang dapat terbaca oleh berbagai aplikasi karena memuat data yang dibutuhkan secara universal. Dalam kasus ini, *Offline Editor* akan memberikan XML yang dibuat dari *Adobe Premiere Pro* yang akan penulis gunakan sebagai patokan atau bahan susunan *timeline* pada aplikasi *Davinci Resolve*.

2. *Color Grading, Finishing, Applying*

Penulis biasanya di tahapan ini hanya melakukan *Finishing* dan *applying* warna, karena yang melakukan tahapan *color grading* adalah sang *Colorist* dan di luar wewenang penulis sebagai *Assistant Colorist*. Ketika *Colorist* sedang melakukan sesi *color grading*, penulis hanya mengamati cara bekerja hingga cara berkomunikasi sang *colorist* dalam mengerjakan pekerjaannya. Ketika sesi *color grading* selesai, penulis akan merapikan dan mem-*backup timeline* yang dikerjakan. Merapikan dalam kasus ini adalah merapihkan *shaping/mask*, *qualifier*/seleksi warna, hingga merapikan *timeline* kembali. biasanya sebelum ke tahap *applying*, penulis akan mengirim *preview* kepada *client* ataupun *agency* untuk mendapatkan *feedback* yang nantinya akan dikerjakan kembali oleh *colorist* ataupun penulis. Setelah mengirim *preview*, dan mendapatkan *feedback*, *Colorist* akan melanjutkan pekerjaannya hingga selesai dan ketika selesai, *Colorist* akan memberikan pekerjaan kepada *Assistant Colorist* untuk melakukan tahapan *applying* yaitu tahapan dimana penulis akan menyamakan warna pada setiap *shot* yang belum dikerjakan oleh *Colorist*.

3. *Quality Check & Render*

Setelah *Colorist* merasa semua sudah aman dan selesai, penulis mendapatkan *brief* untuk memeriksa kembali setiap *shot* untuk meminimalisir *Human Error* maupun *bug* jika terdapat di beberapa *shot*. *Quality Check* ini biasanya dengan memperhatikan me-*reset sizing*, melepas

maupun menggunakan *output blanking/border video*, dan memeriksa hasil yang akan dirender sudah sesuai dengan ketentuan. Tahapan selanjutnya adalah me-render sesuai dengan brief. Biasanya, jika hasil tersebut dikirim kepada pihak luar, penulis akan me-render dengan format *Prores 4444*, dengan resolusi 4k (3840 x 2160). Namun jika hasil tersebut dikirim kepada divisi *Online*, maka format yang digunakan adalah *DPX*, dengan resolusi *as source* (sesuai dengan resolusi kamera yang digunakan).

4. Revisi

Tahapan terakhir ini adalah tahapan jika mendapatkan *feedback* kembali yang diberikan oleh *Production House, Agency*, maupun *Client*. Revisi ini adalah menyesuaikan warna sesuai dengan *brief* yang diberikan. ketika tahapan ini selesai dilakukan, tahapan *Finishing, Applying, rendering*, akan dikerjakan kembali.

Ketika penulis melaksanakan kerja magang, penulis mendapatkan kesempatan untuk mencoba secara langsung berhadapan dengan client. Salah satunya pada job Telkomsel Netflix, IM3 MV Kemerdekaan, dan Golden Sparkling. Pada *Project* Telkomsel Netflix, penulis berkesempatan untuk mencari *reference* berdasarkan film *Squid Games (2021), Stranger Things*. Penulis juga mendapatkan tugas untuk meng-*Apply* beberapa shot yang dilihat secara langsung oleh beberapa *Agency* dan PH. Sama dengan Telkomsel Netflix, penulis pada *project* IM3 MV Kemerdekaan dan Golden sparkling ditugaskan untuk menggantikan *Colorist* dan mengerjakan revisi sesuai dengan *brief* yang diberikan secara langsung.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan oleh penulis selama masa kerja magang di Sunny Side Up post Production adalah:

1. Faktor Komunikasi sesama *Assistant Colorist*. Komunikasi ini rawan terjadi dikarenakan adanya perpindahan *shift* hingga terjadinya *miscommunication* tentang *brief* yang diberikan oleh berbagai pihak. Hal ini sangat penting

dikarenakan jika hal ini terjadi, maka tahap awal *color grading* ini akan merusak *workflow* maupun tata susunan pengerjaan.

2. Faktor pengerjaan revisi. Hal ini dikarenakan *feedback* revisi yang diberikan tidak memiliki tenggat waktu/batas waktu, sehingga terkadang *workflow* antar kinerja divisi akan terganggu. Juga kendala ini mempengaruhi waktu dan efisiensi waktu bekerja para pekerja di dalamnya.
3. Faktor *Human Error* sang penulis. Kendala ini berasal dari sang penulis sendiri yang terkadang melakukan bagiannya terburu-buru dan menyampingkan kualitas dari hasil tersebut. sehingga beberapa *detail* kecil tersebut sering terlewatkan dan mengharuskan revisi kembali. yang kedua adalah waktu dan jarak penulis. Waktu yang dikerjakan penulis dalam menyelesaikan pekerjaan cenderung lambat dan juga terhambat oleh jauhnya tempat penulis tinggal dengan tempat penulis melaksanakan kerja magang.

Kendala-kendala ini dapat terjadi dalam setiap waktu disebabkan oleh pihak luar dari divisi *colors* maupun oleh pihak di dalamnya. Kendala ini juga tidak lepas dari *Timeline Schedule* yang diberikan oleh pihak kantor yang sewaktu-waktu dapat berubah secara mendadak hingga menghambat kualitas pihak didalamnya.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala yang penulis alami, penulis juga mendapatkan dan menyiapkan beberapa solusi untuk menghindari maupun mengurangi kendala jika terjadi kembali suatu saat. yaitu:

1. Komunikasi. Kendala ini adalah penyebab dari seluruh *Workflow* yang menjadi hancur. Untuk itu, penulis biasanya akan menyiapkan catatan baik melalui kertas yang akan diletakan di meja ataupun meninggalkan catatan berupa *brief* pada aplikasi *WhatsApp* di grup divisi *colors* yang nantinya *shift* selanjutnya dapat mengetahui tugas apa yang akan dikerjakan.
2. Revisi. Kendala ini tidak dapat dihindari dan hanya dapat mengurangi intensitas dari kendala tersebut. Dengan cara biasanya penulis akan meluangkan waktu

hari berikutnya sebagai *Revision Standby* atau menyiapkan hari khusus untuk mengerjakan revisi tersebut. Sehingga penulis dan divisi penulis dapat mengatur waktu yang lebih leluasa dan efisien.

3. *Human Error*. Kendala ini dapat dihindari dengan cara penerapan yang konsisten. Seperti Menuliskan catatan apa saja tahapan yang tidak boleh terlewat pada saat pengerjaan, lalu penulis mencoba untuk lebih sabar dan teliti dalam mengerjakan setiap *brief* yang diberikan. Karena, walaupun pekerjaan ini menuntut untuk waktu yang cepat, penulis wajib memperhatikan kualitas pada setiap pengerjaannya. Tentu hal ini akan menjaga kualitas dan nama dari perusahaan untuk semakin baik dan menjaga *SOP* yang diberikan.

Solusi ini tentu merupakan hasil dari masalah yang penulis hadapi dan penulis pelajari. Penulis menemukan solusi ini sebagai bentuk menjadi pribadi maupun sistem kerja yang lebih baik. Penulis menyadari berbagai kendala akan datang kembali maupun timbul kendala baru suatu hari. Namun, dengan persiapan ini, penulis dapat mengurangi dan menghindari kendala yang akan datang karena telah menyiapkan diri dan mengetahui langkah apa yang akan diambil untuk menyelesaikan kendala.

Namun, Penulis juga akan memberikan solusi berdasarkan *9 Business Model Canvas* (BMC) baru, yaitu:

1. *Value Proposition*

Sunny Side Up merupakan sebuah rumah *Post Production* yang menawarkan berbentuk jasa dalam industri iklan maupun kreatif. Jasa yang ditawarkan adalah *Editing*, baik *Color Grading*, *Online Editing*, *GFX*, *Rotto* dengan produk yang dihasilkan berupa *Editing TVC*, *Music Video*, *Digital Ads*, *Commercial Ads*. Sunny Side up selalu dapat memuaskan keinginan *Client*, *Agency*, maupun *Production House*, dengan menjaga dan selalu meningkatkan kualitas karya, juga menawarkan suatu hal yang baru.

2. *Customer Segments*

Sunny Side Up juga memiliki segmen demografis dengan memiliki target *Client*, *Agency*, *Production House* di seluruh Indonesia. Namun, tidak menutup

kemungkinan dalam segmen yang lebih luas yaitu secara global. Faktor ini ditentukan oleh pasar atau *audience* maupun berdasarkan faktor *capability*. Dengan *Audience* milenial yang menginginkan serba praktis, cepat dan *simple*, Segmen ini sesuai dengan visi dan misi yang dimiliki oleh Sunny Side Up.

3. *Customer Relationship*

Sunny Side Up dan segenap karyawan di dalamnya memiliki etos kerja dan standar dalam berkomunikasi dengan berbagai pihak di luar. Seperti menerapkan sistem cepat, ramah, dapat dipercaya, membuat perusahaan seperti rumah, tepat waktu dan terbuka.

4. *Channels*

Sunny Side Up menggunakan koneksi secara *Indirect* yaitu dengan mulut ke mulut (*Word of mouth*), *Key partner*, *Social Media*.

5. *Key Resource*

- a. *Physical Asset*. Dengan aset fisik yang berupa *studio editing office* (Gedung), Mesin komputer, Layar monitor, *Editing Support*.
- b. *Human Resource*. Dengan aset sumber daya manusia profesional seperti, *General Manager*, *Head Producer*, *Producer*, *Editor*, *Facility*, dan *Professional Freelance*.

6. *Key Activities*

Sunny Side Up memberikan layanan jasa di bidang iklan dan kreatif berupa *Editing*.

7. *Key Partners*

Sunny Side Up bekerja sama dengan beberapa *Production House* dan juga *Agency*

8. *Revenue Streams*

Pemasukan Sunny Side Up berasal dari penyediaan jasa *Editing* sesuai dengan kebutuhan *Production House* dan juga sesuai segmentasi selera konsumen.

9. *Cost Structure*

Pengeluaran Sunny Side Up berdasarkan *Monthly Maintenance* seperti konsumsi listrik, konsumsi pangan, alat-alat *editing*, *fee person*, dan promosi.