

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Alur kerja dari aktivitas magang ini sangat berkaitan dengan proses kerja dengan semua supervisi. Dimana tanggung jawab penulis adalah sebagai *editor video* yang bekerja sama dengan semua kru atau semua supervisi yang ada untuk membuat *video*. Kedudukan yang digunakan ini adalah kedudukan yang digunakan setiap hari dalam membantu untuk mengkoordinasi dan membuat pekerjaan yang efisien dalam pembuatan video.



Gambar 3.1 Alur Kerja Penulis
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pertama-tama editor ikut melaksanakan *shooting* video. Lalu, penulis melakukan pengeditan video untuk dilakukan proses *cutting* dan pemilihan *video*

yang akan ditampilkan. Kemudian, video yang telah melewati proses edit tadi di bagikan ke semua Supervisor untuk menjadi patokan mereka dalam membuat melakukan pekerjaan mereka yang nantinya akan menjadi *asset* video, animasi video, dan *sound* video. Semua hasil kerja dari semua Supervisor seperti *asset*, *audio*, dan animasi dikumpulkan kedalam masing-masing file Google Drive untuk di berikan kepada *editor*. Lalu, bahan-bahan tadi diberikan kepada penulis untuk digabungkan mejadi sebuah video utuh.

Dalam proses pengeditan tersebut penulis akan mengatur penempatan asset dan animasi yang diberikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, lalu memasukan sound yang telah di-edit ke dalam file editing, yang terakhir penulis akan memasukan *subtitle* kedalam *video* berdasarkan *script* yang telah di buat. Setelah selesai maka video yang di lakukan *editing* tadi akan di kirim melalui Google Drive, untuk di cek kembali apakah akan mengalami tahap revisi atau tidak. Apabila terdapat revisi maka pemberitahuan akan diberitahukan lewat aplikasi WhatsApp, aplikasi yang sama yang di gunakan untuk setiap komunikasi.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Posisi penulis dalam pelaksanaan kerja magang pada perusahaan MNP adalah sebagai *Video Editor*. Tanggung jawab seorang *Video Editor* yaitu mengelola dan menyatukan video agar sesuai dengan narasi yang di sudah tetapkan untuk proyek video Belajar Merdeka, yang kemudian akan diberikan kepada supervisi. Penulis juga juga memasukan *subtitle* pada setiap video yang telah melalui proses *Editing* dan selain itu penulis juga membantu dalam pembuatan naskah yang akan dijadikan patokan saat proses *shooting* dan *editing video*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis memiliki tanggung jawab pada editing video dalam memproduksi video dalam kurun waktu satu bulan. Adapun paparan weekly task assignment sebagai berikut.

16-09-2023	09:16-21:15	Hari 1 <i>Offline shooting</i>
19-09-2023	06:12-23:00	Ambil data dan <i>editing offline</i>
20-09-2023	06:06-23:00	<i>editing offline</i> 207
21-09-2023	08:18-23:00	<i>editing offline</i> 207
22-09-2023	08:17-23:02	<i>editing offline</i> 212
23-09-2023	13:59-22:40	<i>editing offline</i> 212
25-09-2023	08:56-21:41	<i>editing offline</i> 212
26-09-2023	06:17-20:54	<i>editing offline</i> 45
27-09-2023	05:44-23:21	<i>editing offline</i> 45
28-09-2023	07:00-23:48	<i>editing offline</i> 45
29-09-2023	06:07-23:00	<i>editing offline</i> 45
30-09-2023	08:00-22:30	<i>shooting Offline (Problem With Data)</i>
01-10-2023	09:37-23:18	<i>editing offline</i> 212
02-10-2023	09:37-22:18	<i>editing offline</i> 212
03-10-2023	08:50-23:22	<i>editing offline</i> 45
04-10-2023	05:53-23:26	<i>editing offline</i> 45
05-10-2023	07:10-23:48	<i>editing offline</i> 45
06-10-2023	07:11-23:54	<i>Editing Online</i> 207

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

08-10-2023	07:00-23:32	<i>Editing Online 207</i>
09-10-2023	10:00-23:30	<i>Editing Online 207</i>
11-10-2023	11:02-22:23	<i>Editing Online 45</i>
12-10-2023	08:03-23:46	<i>Editing Online 45</i>
13-10-2023	08:09-21:17	<i>Editing Online 45</i>
14-10-2023	11:00-20:23	<i>Editing Online 207</i>
15-10-2023	07:04-23:48	<i>Editing Online 45</i>
16-10-2023	05:55-22:04	<i>Editing Online 45</i>
17-10-2023	15:49-22:01	<i>Editing Online 212</i>
18-10-2023	08:46-21:42	<i>Editing Online 212</i>
19-10-2023	08:00-23:57	<i>Editing Online 212</i>
20-10-2023	08:35-22:20	<i>Editing Online 212</i>

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis akan menjelaskan pekerjaan yang dilakukan saat pelaksanaan magang tentu berhubungan dengan jurusan yang diambil oleh penulis di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis mendapatkan kesempatan untuk menjadi *Video Editor* dalam berbagai project yang dikerjakan oleh penulis di tempat praktek magang. Video yang dihasilkan oleh penulis selama kegiatan kerja magang merupakan projek video Kemendikbud. Untuk membuat sebuah video penulis diberikan deadline untuk mengerjakannya yaitu 1 sampai 2 hari masa kerja yang belum termasuk revisi

sampai video itu berikan kepada *Line Producer*. Selain itu adapun tugas penulis untuk menjadi seorang *Clapper* saat sesi *shooting*.

3.2.2.1 editing video

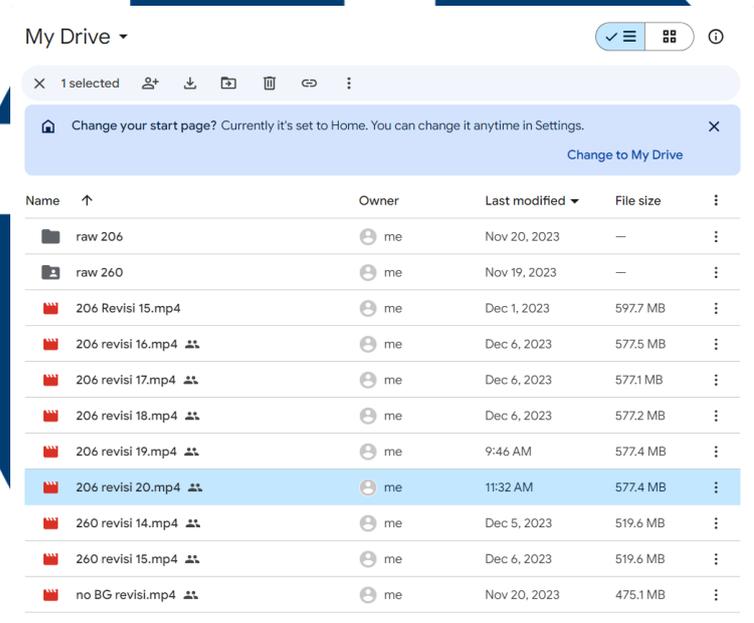
Supervisor memberikan penulis *Rough cut helper*, untuk mempermudah proses *editing video* penulis. Hal ini dikarenakan video yang di-edit oleh penulis perlu disesuaikan dengan topik sesuai *rough cut helper* yang diberikan. Lalu penulis dapat melakukan *editing offline* selama beberapa jam beserta revisi untuk dapat diberikan pada supervisor. *editing offline* yang dilakukan berupa memilih *take* kamera yang mau di gunakan, memotong bagian yang tidak diperlukan, menghilangkan *green screen* hingga benar-benar rapih.



Gambar 3.2.2.1 Proses *editing offline*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kemudian setelah penulis melakukan *editing offline*, video diserahkan kepada Supervisi menggunakan *Google Drive*. Data yang dikirimkan oleh Supervisi lain kepada penulis seperti *Asset*, *Animasi* dan *Sound* juga dikirimkan melalui *Google Drive*, sebelum penulis memasuki tahap *Editing Online*. Saat

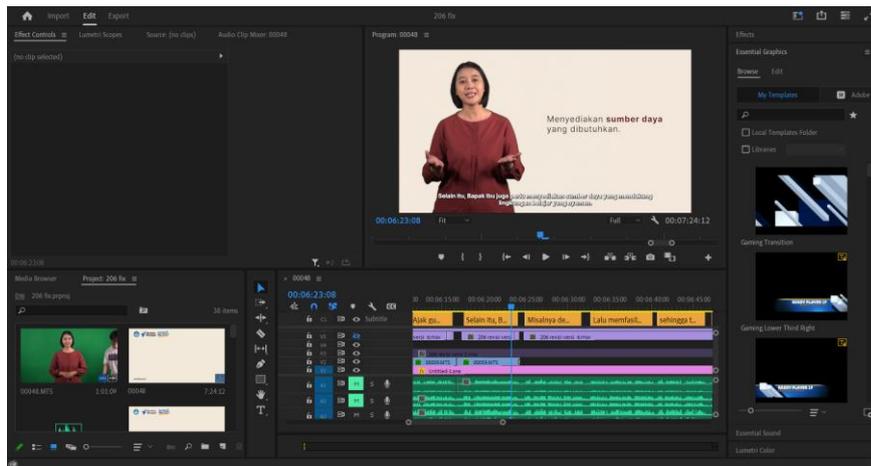
melakukan *Editing Online* penulis juga menggunakan *Google Drive* dalam pengecek revisi kepada Supervisi.



Gambar 3.2.2.1 Proses pengiriman data menggunakan *Google Drive*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Saat sudah mendapatkan Data seperti *Asset*, *Sound* dan *Animasi* dari Supervisi lain, penulis melanjutkan dengan melakukan *Editing Online* dan memasukan *Subtitle*. Saat proses *Editing Online* penulis memasukan *Animasi* yang telah diberikan untuk disesuaikan dengan Video yang ada pertama-tama. Penulis memasukan *Asset* seperti *Intro*, *Outro*, *Punchline* dan *Third Line* sesudah *Animation*, agar penulis tidak perlu kesulitan dalam memasukan *Animation*. Setelah itu penulis tinggal memasukan *Sound* yang telah di-edit, dan disesuaikan. *Subtitle* pun menjadi tahap akhir dalam penulis melakukan *Editing Online*, karena penulis hanya tinggal perlu mengetik *Subtitle* mengikuti dan disesuaikan dengan pergerakan mulut *talent* dan *Sound* yang muncul.

U
M
M
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



Gambar 3.2.2.1 Proses *editing video Online*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.2.2.2 Proses shooting

Saat proses *shooting* penulis datang untuk melihat dan memastikan agar tidak ada yang akan mengganggu proses penghilangan *green screen* seperti wajah yang mengkilap, rambut yang berantakan, benang pada baju dan warna pada baju. Biasanya kesalahan atau *Error* ditemukan saat sudah memasuki tahap *Editing*.



Gambar 3.2.2.2 Error pada warna baju yang ditemukan saat proses Editing
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Bukan hanya mengamati proses *shooting* berlangsung, tetapi penulis juga bekerja sebagai *Clapper* selama proses *shooting*.



Gambar 3.2.2.2 Sebagai *Clapper* saat proses *shooting* berlangsung
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Proses *shooting* biasanya berjalan dari jam 8 pagi sampai jam 5 sore, yang berlangsung di ruang *green screen* UMN (Universitas Multimedia Nusantara). Proses *shooting* sendiri di pimpin oleh ibu Zaqiah Ramallah sebagai *Director*. Hasil yang di dapat dari proses *shooting* akan langsung dilanjutkan, ke tahap *editing offline*. Tentunya sebagai *Clapper* sangat membantu penulis, untuk memilih *Scene* atau adegan yang akan diambil untuk dimasukkan sebagai bahan *Editing* nantinya. Saat Proses *shooting* pun *talent* juga diarahkan sesuai dengan *Script* yang telah disediakan, sehingga informasi dapat tersampaikan dengan tepat.

U M N 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

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Terdapat beberapa kendala yang penulis hadapi ketika melakukan proses editing video. Kendala ini dikarenakan, proyek video ini merupakan proyek yang besar sehingga memiliki sensitivitas yang lebih tinggi. Kendala yang dialami sebagai berikut:

- 1) Keakuratan animasi yang di masukan kedalam video yang kurang sinkron dengan posisi *talent*, karena pengerjaan magang dilakukan secara WFH (*Work From Home*) sehingga sedikit sulit untuk disesuaikan keakuratan.
- 2) Penempatan tanda baca (.) dan (,) yang kurang sesuai pada teks, dan adanya perubahan kecil pada bentuk kalimat yang disesuaikan dengan cara bicara *talent*.
- 3) Pakaian yang di minta terdapat warna yang menyaru pada *green screen* saat masa *editing video*.
- 4) Pemilihan *angle* pengambilan kamera yang ternyata perlu adanya perubahan, karena kurang sesuai dengan adegan berikutnya saat proses *Editing*.
- 5) banyaknya revisi yang harus dilakukan yang diberikan Producer Line karena merasa kurang puas, tetapi permasalahan berada dari *talent* saat *shooting*.
- 6) Kesalahan-kesalahan kecil *talent* yang tidak terdeteksi saat *shooting*, dan saat masa editing video kesalahan terlihat jelas.

Kendala ini biasanya menjadi bahan revisi utama ketika *editing video*. Mayoritas kesalahan berasal dari divisi lain yang memberikan animasi yang kurang akurat dan penempatan tanda baca yang kurang sesuai pada teks. Untuk memaksimalkan hasil video, biasanya penulis akan langsung datang ke gedung MNF untuk langsung mensinkronisasi kesalahan yang ada serta diawasi langsung oleh Supervisor agar tidak adanya kesalahan yang harus direvisi lagi.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Menganalisa permasalahan menjadi tahapan yang sangat penting untuk menemukan solusi dalam memecahkan berbagai kendala. Sehingga kita dapat menemukan solusi dari kendala yang kita hadapi sebagai *Video Editor*:

- 1) Bertanya pada Supervisor apabila adanya aset yang salah, agar dapat dengan cepat diberikan aset yang sesuai dengan *script*.
- 2) Bertanya atau berkomunikasi apabila ada besar kecilnya perubahan pada bentuk kalimat yang kurang sesuai dengan cara pembawaan *talent*.
- 3) Mengambil aset *angle* kamera sebagai cadangan, agar bila terjadi masalah dengan *angle* kamera Editor memiliki cadangan *Video*.
- 4) Berdiskusi Bersama Supervisor agar mendapatkan animasi yang sesuai dan sinkron.
- 5) Bertanya pada Supervisor atas kesalahan *talent* yang terdeteksi, agar dapat mengetahui dengan cepat keputusan yang harus dilakukan.
- 6) Menjelaskan permasalahan *talent* saat melakukan *shooting* pada *Producer Line*, agar dapat menemukan solusi terbaik.

Seiring berjalannya waktu, setiap MNP mendapatkan hambatan, semua divisi akan berkumpul dan mendiskusikan lewat grup WhatsApp, agar setiap permasalahan dapat mendapatkan jalan tengah terbaik atau solusi secepat mungkin. Solusi yang di dapat tidak didapat secara seketika, tetapi melalui proses percobaan revisi hingga mendapatkan hasil revisi yang paling memuaskan.

U M 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