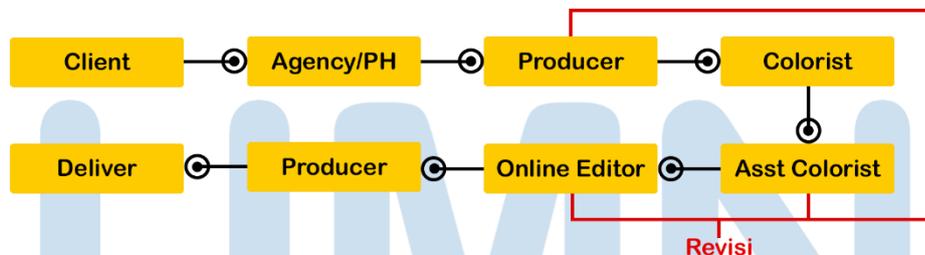


## BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama melakukan program magang, penulis berkedudukan sebagai *assistant colorist* di Double U Post. Peran *assistant colorist* adalah sebagai pendukung kinerja *colorist* dalam sebuah proyek. Tugas yang dilakukan oleh *assistant colorist* adalah menyiapkan materi-materi yang akan diwarnai, biasanya *assistant colorist* akan menerima file berupa XML dari *producer*. Setelah mendapatkan file XML, *assistant colorist* kemudian melakukan tahapan *conform*. Tahapan *conform* merupakan tahapan untuk memastikan gambar hasil syuting (RAW) dapat terhubung dan runtut dengan file XML dan juga *Offline Cut*. Selain melakukan *conform*, *assistant colorist* juga menyiapkan beberapa referensi warna apabila *colorist* membutuhkan referensi warna, kemudian melakukan *finishing* atau biasanya dikenal dengan *quality check*, dan *stanby online conform*.



**Gambar 3. 1 Contoh bagan alur kerja**

(Sumber: dokumentasi perusahaan)

Dalam alur kerja *Grading*, *assistant colorist* berkoordinasi pertama dengan *producer* karena *producer* merupakan jembatan antara *Production House* dan *Post House*. *producer* akan memberikan file XML kepada *colorist* dan *assistant colorist*. Setelah *assistant colorist* melakukan *conform*, *assistant colorist* memberitahu *colorist* bahwa materi-materi yang diperlukan sudah siap, dan *colorist* bisa mulai melakukan *grading*. Pada saat sesi *grading*, *assistant colorist* melakukan *standby* dan memberikan file WIP ke *Producer* untuk mengunggah WIP hasil *grading* ke

Frame.io. Setelah *color grading* selesai, *assistant colorist* kemudian memberikan hasil *render* kepada *online artist* untuk melakukan *online conform*, segala materi yang kurang dan revisi yang diberikan oleh *online editor* akan diperbaiki oleh *assistant colorist*.

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama penulis melakukan kegiatan di Double U Post, penulis diberikan tanggung jawab oleh Mohammad Syahrul untuk ikut serta dalam mengerjakan beberapa proyek iklan. Tanggung jawab yang diberikan adalah *Conforming* yaitu menyiapkan data dan menghubungkan ke XML, mengikuti sesi *grading* bersama *Colorist*, *Quality Check* yaitu melakukan *final review* sebelum di *render*, *Render* yaitu melakukan output menjadi *video*, dan *Standby Online Conform* yaitu memastikan semua *file* hasil *render* dapat digunakan untuk tahapan *online*.

#### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Detail – detail tentang apa yang dilakukan oleh penulis di Double U Post, dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 3. 1 Detail tugas yang dilakukan di Double U Post

NO.	PERIODE	TUGAS MAGANG	KETERANGAN
1.	3 Juli – 10 Juli	Videografer untuk Double U Post	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perkenalan Double U post</li> <li>• Merekam dan mengedit video untuk konten Double U Post.</li> <li>• Membantu tim grafis untuk memisahkan asset.</li> </ul>
2.	11 Juli – 14 Juli	Assistant Grafis untuk proyek Tiktok X Vivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi <i>motion graphic</i>.</li> <li>• Melakukan revisi.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menambahkan UI Tiktok ke dalam animasi.</li> </ul>
3.	17 Juli	Support <i>Roto Artist</i> untuk proyek Kecap Sedaap	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membantu <i>roto artist</i> untuk meroto beberapa <i>shot</i>.</li> </ul>
4.	18 Juli – 22 Juli	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belajar lebih dalam mengenai <i>rotoscoping</i>.</li> </ul>
5.	25 Juli – 27 Juli	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perkenalan dan belajar lebih dalam <i>color grading</i>.</li> <li>• Mencari referensi.</li> </ul>
6.	28 Juli	Assistant <i>Colorist</i> untuk proyek Hyundai	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Conform</i></li> </ul>
7.	29 Juli	Assistant <i>Colorist</i> untuk Telkomsel By.U Eps 6-9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Standby online conform</i></li> </ul>
8.	2 Agustus – 8 Agustus	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari dan mengumpulkan referensi untuk proyek-proyek kedepannya.</li> <li>• Melakukan review terhadap referensi yang sudah dikumpulkan.</li> </ul>
9.	9 Agustus	Assistant <i>Colorist</i> untuk Republikorp	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Conform</i></li> <li>• Mengirim <i>stills</i></li> <li>• <i>Quality Check</i></li> <li>• <i>Render</i></li> <li>• <i>Grading add shot</i></li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Standby online conform</i></li> </ul>
10.	10 Agustus	<p><i>Assistant Colorist</i> untuk Director's Cut Gudang Garam</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Conform</i></li> <li>• Cari referensi</li> <li>• <i>Quality Check</i></li> <li>• <i>Render</i></li> <li>• <i>Standby online conform</i></li> </ul>
11.	12 Agustus – 14 Agustus	<p><i>Assistant Colorist</i> untuk OONA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Conform</i></li> <li>• Mengirim <i>stills</i></li> <li>• <i>Quality Check</i></li> <li>• <i>Render</i></li> <li>• <i>Standby online conform</i></li> </ul>
12.	21 Agustus	<p><i>Assistant Colorist</i> untuk Joyday</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Conform</i></li> <li>• Mengirim <i>stills</i></li> <li>• <i>Quality Check</i></li> <li>• <i>Render</i></li> <li>• <i>Standby online conform</i></li> </ul>
13.	22 Agustus – 25 Agustus	<p><i>Assistant Grafis</i> untuk Joyday</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membantu tim grafis untuk membuat pola – pola.</li> <li>• Membuat <i>running text</i>.</li> <li>• Memisahkan elemen – elemen dari asset yang diberikan oleh <i>agency</i>.</li> </ul>

14.	30 Agustus	Assistant Colorist untuk Shell Helix & Lazada	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Conforming</i></li> <li>• Mengirim <i>stills</i></li> <li>• <i>Quality check</i></li> <li>• <i>Rendering</i></li> <li>• <i>Standby online conform</i></li> </ul>
15.	31 Agustus	Assistant Colorist untuk Kapal Api	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Conforming</i></li> <li>• Mengirim <i>stills</i></li> <li>• <i>Quality check</i></li> <li>• <i>Rendering</i></li> <li>• <i>Standby online conform</i></li> </ul>
16.	4 September	Assistant Roto untuk INDOMILK	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membantu tim roto untuk meroto beberapa <i>footage</i>.</li> </ul>
17.	12 September - 13 September	Assistant Colorist untuk Anlene	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Conforming</i></li> <li>• Mengirim <i>stills</i></li> <li>• <i>Quality check</i></li> <li>• <i>Rendering</i></li> <li>• <i>Standby online conform</i></li> <li>• <i>Standby revision</i></li> </ul>
18.	14 September	Assistant Grafis untuk Anlene	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Standby</i> dan membantu tim grafis.</li> </ul>

19.	15 September - 16 September	Assistant Colorist untuk Wardah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Conforming</i></li> <li>• Mengirim <i>stills</i></li> <li>• <i>Quality check</i></li> <li>• <i>Rendering</i></li> <li>• <i>Standby online conform</i></li> </ul>
20.	18 September	-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat beberapa variasi untuk logo Double U Post.</li> </ul>
21.	22 September	Assistant Colorist untuk Implora & Clevo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Conforming</i></li> </ul>
22.	23 September	Assistant Colorist untuk Implora	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengirim <i>stills</i></li> <li>• <i>Quality check</i></li> <li>• <i>Standby online conform</i></li> </ul>
23.	25 September - 26 September	Assistant Colorist untuk Popmie	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Conforming</i></li> <li>• Mengirim <i>stills</i></li> <li>• <i>Quality check</i></li> <li>• <i>Rendering</i></li> <li>• <i>Standby online conform</i></li> </ul>
24.	28 September – 1 October	Junior Colorist Ace X Krisbow	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Conforming</i></li> <li>• Mengirim <i>stills</i></li> <li>• <i>Grading</i></li> <li>• <i>Quality check</i></li> <li>• <i>Rendering</i></li> <li>• <i>Standby online conform</i></li> </ul>

25.	2 October	Assistant Colorist untuk Miniso	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Conforming</i></li> <li>• Mengirim <i>stills</i></li> <li>• <i>Quality check</i></li> <li>• <i>Rendering</i></li> <li>• <i>Standby online conform</i></li> </ul>
26.	10 October	Assistant Colorist untuk NETA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Conforming</i></li> <li>• Mengirim <i>stills</i></li> <li>• <i>Quality check</i></li> <li>• <i>Rendering</i></li> <li>• <i>Standby online conform</i></li> </ul>
27.	18 October - 20 October	Assistant Colorist untuk Fortiboost	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Conforming</i></li> <li>• Mengirim <i>stills</i></li> <li>• <i>Quality check</i></li> <li>• <i>Rendering</i></li> <li>• <i>Standby online conform</i></li> </ul>
28	21 October – 24 October	Junior Colorist untuk Kanzler	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Conforming</i></li> <li>• <i>Grading</i></li> <li>• Mengirim <i>stills</i></li> <li>• <i>Quality check</i></li> <li>• <i>Rendering</i></li> <li>• <i>Standby online conform</i></li> </ul>

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama penulis melakukan program magang di Double U Post, penulis tidak langsung terjun sebagai *assistant colorist*. Melainkan satu bulan pertama, penulis diberi kesempatan untuk berkeliling dan mencoba jobdesk – jobdesk lain seperti *rotoscoping*, *graphic*, *online*. Tujuan penulis diberi kesempatan ini adalah agar penulis dapat memahami uraian kerja yang terjadi di rumah pasca produksi. Setelah mengetahui dan memahami uraian kerja, penulis kemudian ditempatkan di posisi

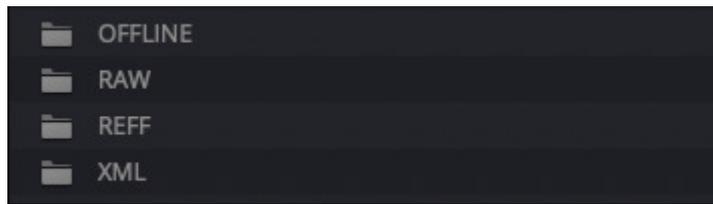
*color* dan mendapatkan arahan langsung dari *colorist*. Penulis diberi arahan bagaimana merapikan materi-materi yang sudah diterima (*prepare*), cara untuk melakukan *conform*, *color grading*, *quality check*, dan *rendering*.

### 1. *Material Preparation*

Pada bagian ini, biasanya *producer* yang bersangkutan akan memberitahukan kepada *colorist* ataupun penulis jika akan ada HDD (Hard disk) yang akan diterima oleh Double U. Setelah mendapatkan HDD yang berisikan materi-materi proyek, penulis kemudian membuat folder. Folder tersebut biasanya dinamai NAMAPROYEK\_NAMAPH, setelah itu penulis akan membuat folder lagi di dalam folder tersebut, yang terdiri dari folder RAW, OFFLINE, STILLS, FINAL\_GRADE, REFF, XML. Setelah membuat folder – folder yang diperlukan, penulis akan menunggu file Offline atau Tc List XML (*Extensible Markup Language*) dari *producer* yang biasanya akan diberitahu melalui grup WA Double U Post, ataupun melalui WA pribadi penulis. XML merupakan sebuah data yang berisikan bahasa pemrograman yang berfungsi untuk menyimpan data, dalam kasus ini data yang dimaksud adalah data dari nama *clip* yang dipakai, *timecode*, data kamera, dan lain sebagainya.

Setelah penulis mendapatkan file XML dari *producer*, penulis kemudian melakukan tahapan *conform*. Sebelum memulai untuk melakukan *conform*, penulis membuat proyek di *Davinci Resolve* dengan nama NAMAPROYEK\_NAMAPH, kemudian penulis membuat beberapa *bin/folder*. Beberapa *bin/folder* tersebut adalah folder OFFLINE, XML, REFF, RAW, dan *FOOTAGE* sebagai tambahan.

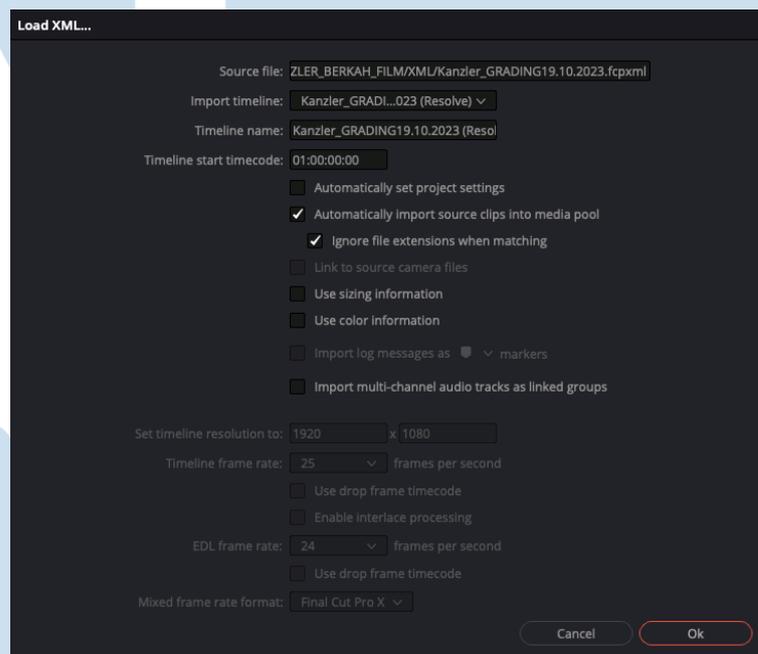
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



**Gambar 3. 2 Tampilan Bin pada Davinci Resolve**

(Sumber: dokumentasi perusahaan)

Setelah membuat bin/folder, penulis kemudian lanjut untuk melakukan tahapan *conform*. *Conform* merupakan tahapan untuk menyamakan timeline XML dengan materi RAW. Terdapat beberapa pengaturan pada saat melakukan tahapan *conform*, pengaturan tersebut dapat dilihat dari foto di bawah ini.

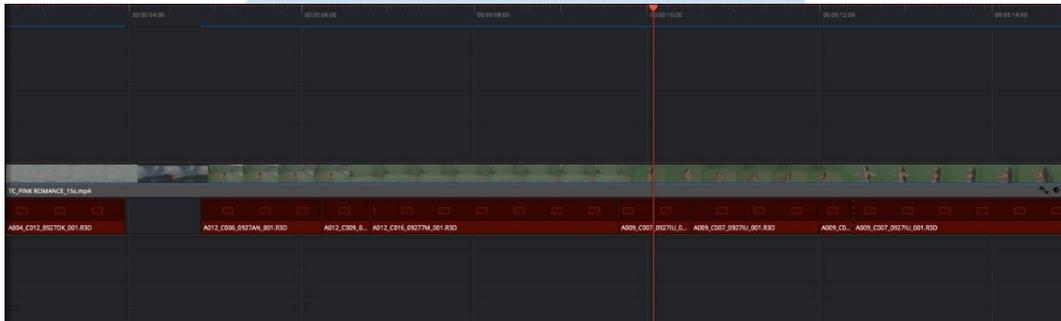


**Gambar 3. 3 Tampilan saat melakukan conform xml**

(Sumber: dokumentasi perusahaan)

Gambar di atas merupakan pengaturan yang biasa dilakukan oleh *colorist* dan penulis pada tahapan *conform*, setiap *colorist* memiliki cara yang berbeda-beda pada saat melakukan *conform*. Hal yang perlu diperhatikan pada saat melakukan *conform* adalah *automatic import source clip into media pool* dan *ignore file extensions when matching*, yang dimaksud oleh *automatic import* adalah pada saat membaca file XML, *davinci resolve* akan langsung *import* file sesuai XML ke

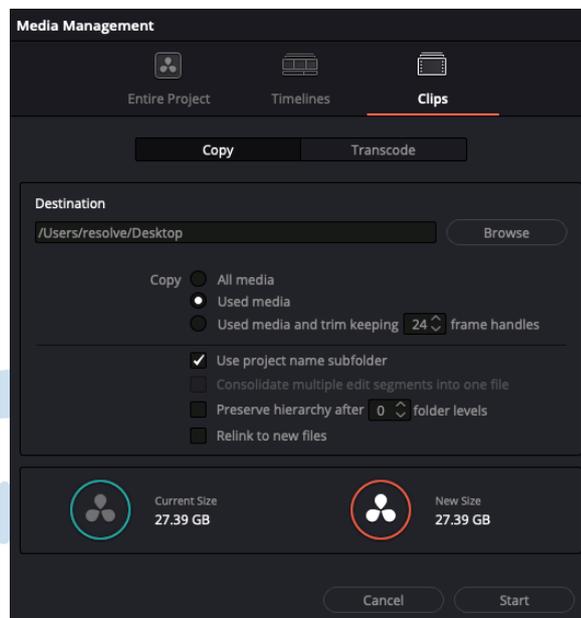
dalam aplikasi davinci, dan ignore file extension yang dimaksud adalah *davinci resolve* tidak akan membaca *extension* file dari XML, karena biasanya extension video yang digunakan pada *offline editing* bukan file RAW.



**Gambar 3. 4 Tampilan XML yang belum di conform**

(Sumber: dokumentasi perusahaan)

Setelah itu *davinci* akan meminta untuk memilih file, penulis akan mencari materi yang ada didalam folder RAW, dan setelah materi sudah terhubung dengan timeline XML, hal selanjutnya yang dilakukan penulis adalah untuk menyalin materi yang dipakai ke dalam SSD utama. Hal tersebut dapat dilakukan dengan fitur *media management* yang sudah disediakan oleh *davinci*, yang dapat dilihat dari gambar di bawah ini.



**Gambar 3. 5 Tampilan media management**

(Sumber: dokumentasi perusahaan)

Fitur *media management* yang dihadirkan oleh *davinci resolve* dapat memberitahukan seberapa besar penyimpanan yang diperlukan untuk menyalin materi dari HDD ke SSD. Untuk menyalin materi, biasanya penulis akan memilih pilihan “*used media*” karena dengan memilih pilihan tersebut, maka *davinci resolve* hanya akan menyalin materi-materi sesuai dengan XML. Setelah semuanya sudah tersalin, penulis akan melakukan *re-link* materi-materi yang ada di *davinci* ke materi yang ada di SSD, dan penulis akan melakukan preview apakah *timeline davinci* sudah sesuai dengan hasil *render offline* atau *tc list*. Setelah semua materi aman, penulis akan memberitahukan kepada *colorist* bahwa materi sudah siap dan sudah bisa untuk dikerjakan.

## 2. *Color Grading, Quality Check*

Pada tahapan ini, yang akan melakukan *color grading* adalah seorang *colorist*, pada tahapan inilah yang membedakan seorang *colorist* dan seorang *assistant colorist* karena pada tahapan ini bukan wewenang atau tanggung jawab penulis sebagai *assistant colorist* untuk melakukan sebuah *color grading*. Seseorang *assistant colorist* bertanggung jawab dalam mempersiapkan hal-hal yang diperlukan oleh seorang *colorist*.

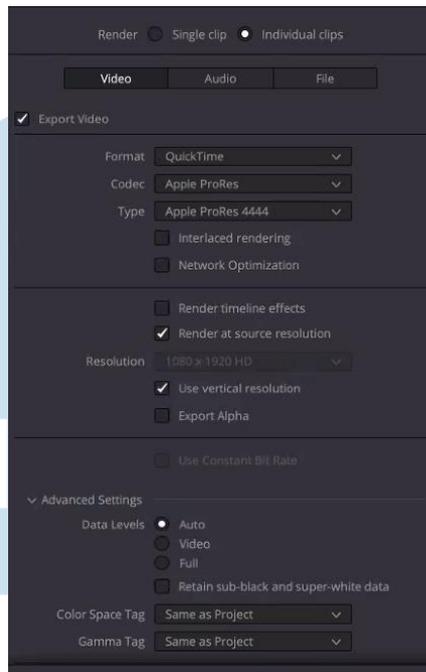
Pada tahapan ini, penulis akan mengamati bagaimana cara kerja seseorang *colorist* dalam mewarnai gambar. Tidak hanya itu, penulis juga mengamati bagaimana seorang *colorist* mempresentasikan hasil warna pada saat sesi. Pada saat sesi dengan *client* ataupun *agency* mereka biasanya akan memberikan masukan atau revisi, penulis akan mencatat apa yang disampaikan oleh *client* ataupun *agency*, dan nantinya ketika *colorist* melakukan revisi, penulis akan bantu untuk mengingatkan bagian mana saja yang harus direvisi dan apa yang harus direvisi.

Hasil revisi tentu akan diperlihatkan kembali kepada *client* atau *agency*, mereka biasanya juga meminta hasil revisi untuk diunggah di *Frame.io* dalam bentuk *stills*. Maka dari itu, *colorist* akan meng-*export stills* setelah melakukan revisi, dan tugas penulis adalah untuk mengirimkan *stills* tersebut kepada *producer*. Penulis biasanya akan memberitahukan *producer* bahwa *stills* revisi sudah siap di *export* dan mengirim *stills* tersebut ke *producer* melalui *airdrop* maupun SSD.

Setelah mendapat *approval* dari *client*, *colorist* akan langsung mengerjakan *shot-shot* yang belum dikerjakan. Penulis pada tahapan ini akan mengamati dengan seksama karena penulis akan langsung melakukan *quality control* sembari *colorist* melanjutkan pekerjaannya. Penulis biasanya memperhatikan beberapa hal pada saat melakukan *quality control* yaitu melihat apakah ada *masking* yang bocor, *masking* yang tidak *track* mengikuti objek, *masking* yang tidak merata sehingga menyebabkan *color noise*. Setelah *colorist* selesai mengerjakan pekerjaannya, *colorist* dan penulis akan melakukan *preview* untuk melihat apakah ada *human error*, *resize* yang belum dikembalikan seperti awal, melepas efek *sharpen*, melepas *output blanking* dan juga memperhatikan *camera noise*. Setelah semuanya aman, kemudian bisa lanjut tahapan *render*.

### 3. Render

Tahapan *render* dapat dikatakan sebagai tahapan terakhir pada proses *color grading*. Sebelum melakukan *render* proyek yang sudah diwarnai, penulis akan melakukan *remove video attribute* terlebih dahulu. Atribut yang akan dilepaskan adalah *ripple sequence*, hal ini bertujuan untuk menghapus semua atribut yang berhubungan dengan percepatan atau perlambatan waktu video yang diberikan oleh *offline editor*. Setelah menghapus atribut, terdapat beberapa pengaturan *render* pada menu *render* yang harus diubah sebelum melakukan *render*, yaitu hasil *render* akan disimpan di dalam folder *FINAL\_GRADE* dan diwajibkan untuk *render* menjadi *individual clip* dengan format Quick Time Apple Prores 4444.

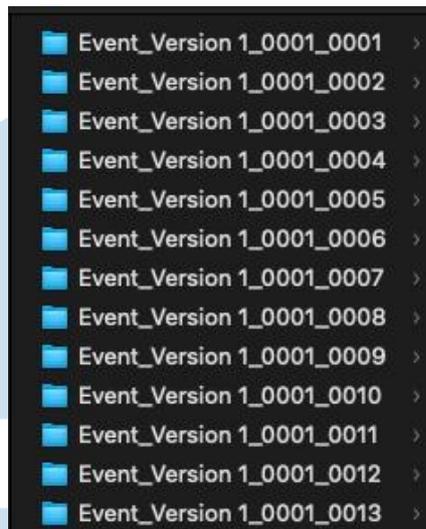


**Gambar 3. 6 Pengaturan *render* pada davinci resolve**

(Sumber: dokumentasi perusahaan)

Pengaturan resolusi *render* biasanya akan dibuat sama dengan resolusi *file* RAW, tetapi terdapat beberapa kasus ukuran resolusi RAW yang melebihi 4K, maka resolusi *render* akan dibuat 4K, dan biasanya akan diberi *frame handles* sebanyak 50 – 75 frame sesuai arahan dari *colorist*. Suara tidak akan di *render* karena tidak akan dipakai oleh *time online*, untuk penamaan nama file akan disamakan dengan nama file RAW dan memilih pilihan *place clips in separate folders* yang bertujuan agar hasil *render* dipisah per folder secara otomatis oleh *davinci resolve*. Setelah semua file sudah di *render*, penulis akan cek apakah total video hasil *render* sama dengan total video yang sudah diwarnai. Jika sudah sesuai, penulis akan menyalin file tersebut ke dalam SSD.

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. 7 Folder hasil render**

(Sumber: dokumentasi perusahaan)

#### 4. *Standby online conform*

Setelah semua hasil *grading* tersalin ke dalam *ssd*, penulis kemudian akan memberikan *SSD* kepada tim *support* atau *online artist* yang bersangkutan, agar mereka dapat memulai untuk *online conform*. Peran penulis pada tahapan ini adalah memastikan bahwa semua materi hasil *grading* dapat digunakan pada saat *online conform*. Hal yang biasanya terjadi ketika *online conform* adalah kekurangan *frame handles*, materi yang ternyata berbeda dengan apa yang sudah di-*grading*.

Hal tersebut wajar terjadi karena biasanya *offline* belum final, tetapi jadwal *grading* sudah harus berjalan, sehingga output final yang diberikan ke sesi *online* memiliki beberapa perubahan materi. Maka dari itu, penulis atau tim *support* akan mencatat *filename* dari setiap materi yang kekurangan *frame handles* ataupun materi baru yang tidak di-*grading*, kemudian penulis akan merevisi materi tersebut dengan memberikan *frame handles* yang lebih besar lagi dan melakukan *applying* warna untuk materi-materi baru. Materi-materi yang sudah direvisi oleh penulis akan dikirimkan kembali kepada tim *support* ataupun *online artist*.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama penulis melakukan magang di Double U Post, tentunya penulis menemukan beberapa kendala. Kendala tersebut berasal dari faktor internal penulis dan juga eksternal, kendala yang ditemukan oleh penulis yaitu:

1. Kendala internal yang berasal dari penulis sendiri, kendala ini penulis temukan pada saat penulis diberikan tugas untuk merevisi beberapa *shot*, dan yang terjadi adalah waktu yang diperlukan penulis untuk merevisi *shot* tersebut memerlukan waktu yang cukup lama dan pada saat itu penulis diminta untuk mengerjakan revisi tersebut segera karena mau di *render* dan mau di *conform* oleh tim *online*. Hal tersebut dapat terjadi karena penulis belum terbiasa dengan alur kerja professional di Double U Post.
2. Kendala external datang dari *offline editor*, terdapat beberapa proyek pada saat itu *offline* belum final tetapi sesi *grading* sudah harus dilakukan, sehingga hal tersebut mengganggu alur pada saat sesi *grading* karena terdapat penambahan *shot* pada *offline* final dan penulis perlu melakukan *conform* ulang dengan file XML terbaru.
3. Kendala akibat *human error* yang dilakukan oleh penulis adalah pada saat penulis melakukan *conform grading* seperti biasanya, dan pada saat sesi *grading* ternyata *file* yang penulis *conform* merupakan *file proxies*, sehingga *colorist* perlu untuk melakukan *conform* ulang dan hal tersebut menghambat pekerjaan *colorist* dan sesi *grading*. Kendala kedua terjadi pada saat penulis diarahkan untuk *render* proyek, dan pada saat itu proyek tersebut dikerjakan oleh freelance *online artist* dan *human error* yang dilakukan oleh penulis adalah salah menyalin hasil *render* proyek ke dalam hdd dan penulis juga tidak melakukan pengecekan ulang pada saat memberikan HDD kepada *online artist* tersebut, hal ini menghalang pekerjaan *online artist* saat melakukan *conform*.

### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari kendala-kendala yang ditemukan oleh penulis pada saat magang di Double U, penulis juga menemukan solusi dari kendala tersebut yaitu,

1. Solusi pada kendala pertama adalah penulis belajar lebih dalam mengenai cara *grading* pada saat jam kosong, membiasakan diri untuk menggunakan *davinci panel*, karena penulis biasanya hanya menggunakan *mouse* untuk melakukan *color grading* proyek-proyek kampus. Tidak hanya mendalami, tetapi penulis juga melakukan simulasi *grading* untuk melatih kecepatan dan fokus penulis. Penulis juga melakukan *re-grading* proyek yang sudah di *grading* dengan pemahaman dan konsep warna dari penulis.
2. Solusi pada kendala kedua adalah penulis memberitahu kepada *colorist* bahwa file XML yang sudah di *confirm* bukan file final, sehingga yang dilakukan oleh penulis adalah melakukan *re-confirm* pada saat *colorist* sedang beristirahat ataupun pada saat *colorist* sudah menyelesaikan sesi *grading*, penulis juga akan melakukan *standby online confirm* untuk berjaga – jaga *shot* yang berbeda dengan XML *grading*.
3. Solusi pada kendala ketiga adalah penulis lebih berhati-hati lagi dalam melakukan suatu hal, penulis akan melakukan pengecekan berulang kali agar materi aman, sehingga tidak merugikan personil-personil yang akan bekerja setelah penulis, contohnya seperti mengecek kembali file hasil *confirm* apakah file tersebut merupakan file RAW dan melakukan pengecekan kembali hasil *render* untuk mengetahui apakah hasil *render* tersebut sudah aman atau belum.

Selain solusi di atas, penulis juga memberikan solusi berupa bisnis model kanvas yang terdiri dari:

- *Customer Segment*

Segmentasi pelanggan Double U Post secara utama merupakan client, agency, production house yang bergerak di bidang periklanan, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk pelanggan yang berjalan di sektor film ataupun yang lainnya.

- *Value Proposition*

Double U Post adalah sebuah rumah pascaproduksi yang menawarkan beberapa jasa yaitu jasa *color grading*, *online editing & vfx*, *rotoscoping*, *graphic design* dan Double U Post menjamin *output* yang berkualitas.

- *Channels*

Double U post memasarkan mereka dengan menggunakan sosial media yaitu *Instagram*, menyelenggarakan diskusi bulanan, dari mulut ke mulut.

- *Customer Relationship*

Agar dapat menjaga dan meningkatkan hubungan antar Double U dan pelanggan, terdapat dua faktor yaitu faktor internal (personil Double U) dan eksternal. Secara internal, personil Double U Post menjaga tutur bahasa dan moral kerja yang profesional sehingga dapat menghasilkan proyek secara maksimal. Secara eksternal adalah Double U memiliki halaman yang luas, sehingga PH, Client atau Agency dapat melakukan meeting di Double U, selain itu Double U juga memiliki fasilitas seperti meja pingpong, jaring badminton, dan juga kolam yang boleh dipakai oleh pelanggan.

- *Revenue Streams*

Double U Post dapat menghasilkan uang dengan cara menjual jasa yaitu jasa *color grading*, *online editing & vfx*, *rotoscoping*, dan *design graphic*.

- *Key Activity*

Double U Post dapat menghasilkan *output* iklan secara secara maksimal dengan jasa – jasa yang ditawarkan oleh Double U.

- *Key Resource*

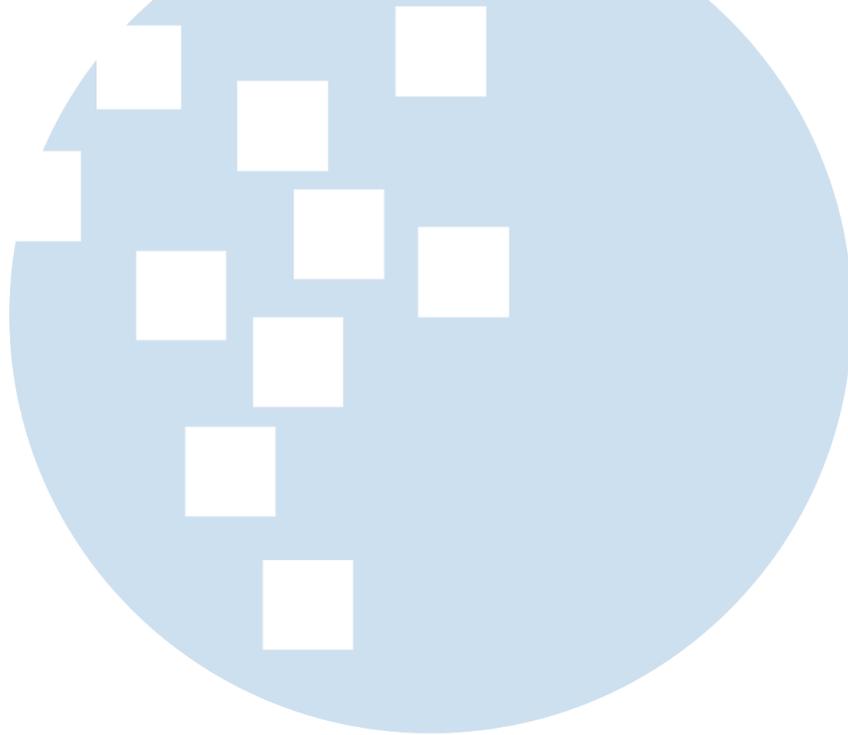
Sumber daya utama pada Double U Post adalah personil yang bekerja di Double U post, selain itu juga mesin-mesin yang digunakan di Double U Post.

- *Key Partnership*

Key partnership Double U Post tentunya *ph*, *agency*, *client* dan juga *investor* yang berinvestasi di Double U Post serta rumah pascaproduksi lainnya.

- *Cost Structure*

Biaya yang dikeluarkan tentunya untuk mesin, kemudian alat-alat yang diperlukan untuk menunjang pekerjaan, listrik, biaya sewa atau beli suatu *software*, *freelance*, kebutuhan pokok seperti makanan dan minuman.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA