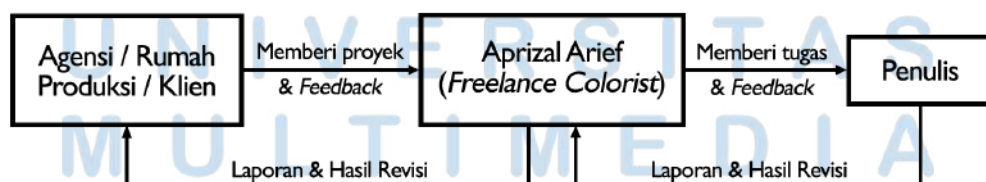


## BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada pelaksanaan kerja magang, penulis berperan sebagai *assistant colorist* untuk Aprizal Arief, yang juga berperan sebagai *supervisor* atau pembimbing lapangan. Karena bekerja dengan seorang *freelance colorist*, kedudukan penulis berada secara langsung di bawahnya. Peran penulis sebagai *assistant colorist* secara umum, yaitu melakukan proses *conforming* (menyesuaikan struktur *timeline* untuk *color grading* dengan hasil akhir *offline editor*), *collecting data* (menyalin data yang akan digunakan untuk proses *color grading*), mengirimkan *grade stills* (mempersiapkan presentasi untuk menampilkan hasil *color grading & revisi* pada klien), *shot matching* (meratakan hasil warna pada seluruh karya berdasarkan beberapa gambar utama atau *main shot* yang telah dikerjakan *colorist*), serta melakukan proses *delivery* (memproses segala materi hasil *color grading* dan mempersiapkannya untuk diberikan pada departemen *online editing*).

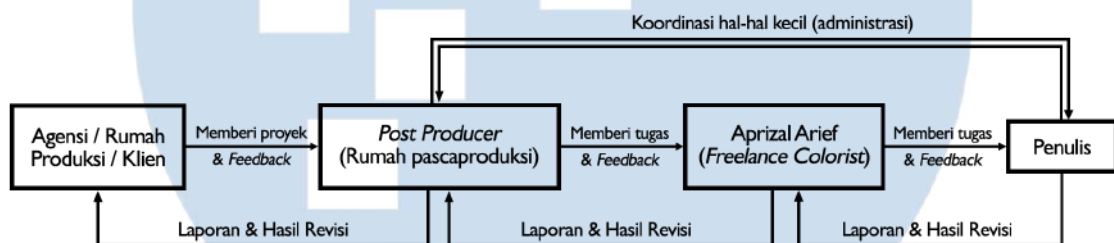
Segala proses koordinasi dan komunikasi yang terjadi dalam pelaksanaan kerja magang pun bersifat langsung, di mana penulis secara langsung menerima instruksi pekerjaan dari *colorist* dan melaporkan segala perkembangan ataupun kendala yang ditemukan padanya. Penulis pun melakukan segala proses revisi atau komunikasi kepada pihak agensi/rumah produksi/klien melalui *colorist*, contohnya apabila terdapat kebutuhan materi gambar yang belum tersedia, materi *file .xml* yang bermasalah, ataupun memberikan hasil *color grading* beserta dengan revisi-revisinya.



Gambar 3.1 Bagan alur koordinasi penulis dengan *freelance colorist* Aprizal Arief.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Selain itu, penulis juga terkadang mengikuti *freelance colorist* dalam proyek-proyek yang melibatkan campur tangan pihak rumah pascaproduksi sebagai perantara antara *colorist* dengan agensi/rumah produksi/klien. Dalam kasus seperti ini, *freelance colorist* dipekerjakan oleh rumah pascaproduksi untuk melaksanakan proses *color grading* proyek tersebut. Hal ini berarti terdapat sedikit perubahan terhadap alur koordinasi yang ada karena terdapat *post producer* dari pihak rumah pascaproduksi. *Post producer* menjembatani segala proses koordinasi dan komunikasi antara pihak penulis dan *colorist* dengan agensi/rumah produksi/klien.



\*Bagan berlaku untuk proyek-proyek tertentu yang melibatkan rumah pascaproduksi sebagai pihak ketiga.

Gambar 3.2 Bagan alur koordinasi penulis dengan *freelance colorist* Aprizal Arief pada proyek yang melibatkan rumah pascaproduksi.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

*Post producer* secara utama memiliki peran untuk merangkum segala catatan & masukan (*feedback*) dari pihak agensi/rumah produksi/klien selama proses *pascaproduksi* suatu proyek, terutama *color grading* dalam konteks penulis. *Post producer* juga berperan untuk menghubungkan penulis dan *colorist* dengan departemen pascaproduksi lainnya, terutama *offline editing* & *online editing*.

Penulis tetap menerima instruksi pekerjaan dan melaporkan segala perkembangan atau kendala pada *colorist*, tetapi pemberian hasil *color grading* beserta revisinya dapat disampaikan secara langsung kepada *post producer*. Selain itu, penulis juga berkoordinasi dengan *post producer* terkait hal-hal kecil seputar administrasi, seperti materi *file .xml* yang tidak sesuai, materi gambar yang belum tersedia, rincian persiapan pemberian hasil *color grading* pada klien, dan sebagainya. Tentu, segala proses yang dilakukan oleh penulis dengan *post producer* ini tetap dilaporkan secara garis besar kepada *colorist*.

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Cakupan jenis proyek yang dikerjakan oleh penulis selama pelaksanaan kegiatan magang ini mayoritas berada seputar kategori *music video & digital ads*. Jumlah total proyek yang telah dikerjakan oleh penulis sebagai *assistant colorist* mencapai 35 proyek yang terdiri dari 13 *music video* dan 22 *digital ads*. Proyek *music video* yang dikerjakan yakni *Cukup* (2023, oleh Ziva Magnolya), *Jika Ini Mimpi* (2023, oleh Vierra Tale & Dragon Nest) *Tak Semanis Dulu* (2023, oleh Maira), *Hingga Memutih Rambutku* (2023, oleh Aldiv), *Satu Bulan* (2023, oleh Bernadya), *Bayang Dalam Cermin* (2023, oleh Aldrian Risjad), *Bertengkar Manis* (2023, oleh Rossa), *Melepas Pelukan Ibu* (2023, oleh Kunto Aji), *Luka* (2023, oleh Rizky Febian & Gangga), *Blue* (2023, oleh Karina Christy), *Setelah Sekian Purnama* (2023, oleh Daun Jatuh), *Hanya Memuji* (2023, oleh Hedi Yunus), dan *Selamanya* (2023, oleh Lomba Sihir). Selain itu, proyek *digital ads* yang dikerjakan selama proses magang ini antara lain *Pestapora Teaser & Trailer* (2023), *IDX: Duta Pasar Modal* (2023), *LINE Bank BT21 Debit Card Teaser & Launching* (2023), *XL: e-SIM Prioritas* (2023), *AXE Wangi Privilege* (2023), *Pegadaian Syariah* (2023), *Insureka* (2023), *FIF Group: Satu untuk Semua* (2023), *Diamond Milk: Honey & Marshmallow* (2023), *Fresco X TDA* (2023), dan *IFF Manifesto* (2023).

#### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan tabel berisi rincian tugas yang dikerjakan oleh penulis sebagai *assistant colorist* dalam pelaksanaan kerja magang bersama *freelance colorist* Aprizal Arief.

Tabel 3.1 Rincian tugas yang dikerjakan pada pelaksanaan kerja magang bersama *freelance colorist* Aprizal Arief.

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	14-22 Juli 2023	- MV Ziva Magnolya	Pengenalan & pembelajaran terhadap alat serta <i>workflow</i> dalam proses <i>color grading</i> .

		- Pestapora Teaser	
2	24-29 Juli 2023	- MV Vierra x Dragon Nest - MV Ziva Magnolya - MV Maira - Pestapora Teaser - Klamby	Melaksanakan proses <i>conforming</i> , menyimak sesi <i>grading</i> , serta mulai mencoba <i>shot matching</i> pada proyek MV Ziva & Pestapora.
3	31 Juli – 5 Agustus 2023	- Pestapora Trailer - CIMB Company Profile	Melakukan latihan praktik <i>shot matching</i> secara lebih serius & pengenalan terhadap proses <i>delivery</i> .
4	7-12 Agustus 2023	- MV Aldiv - IDX Duta Pasar Modal	Melakukan proses <i>conforming</i> & <i>shot matching</i>
5	14-19 Agustus 2023	- Set Visit: LINE Bank - LINE Bank Teaser - XL e-SIM Prioritas	Melakukan proses <i>set visit</i> untuk melihat peran <i>colorist</i> pada proses produksi.  Melaksanakan proses <i>conforming</i> , menyimak sesi <i>grading</i> , serta melakukan <i>shot matching</i> .
6	21-26 Agustus 2023	- XL e-SIM Prioritas - MV Bernadya	Melakukan proses <i>set visit</i> untuk melihat peran <i>colorist</i> pada proses produksi.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alchemist Lotion</li> <li>- Set Visit: LINE Bank</li> <li>- LINE Bank Launching</li> </ul>	Melaksanakan proses <i>conforming</i> , menyimak sesi <i>grading</i> , serta meneruskan proses <i>shot matching</i> untuk penyelesaian proyek.
7	28 Agustus – 2 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- MV Rossa</li> <li>- Toton Runway</li> </ul>	Melaksanakan proses <i>conforming</i> , menyimak sesi <i>grading</i> , serta belajar melakukan proses <i>shot matching</i> untuk video berdurasi panjang pada Toton Runway.
8	4-9 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maxstream</li> <li>- MV Rossa</li> </ul>	Melaksanakan proses <i>conforming</i> , menyimak sesi <i>grading</i> , serta melaksanakan proses <i>shot matching</i> .
9	11-16 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- MV Kunto Aji</li> <li>- AXE</li> <li>- Pegadaian Syariah</li> </ul>	Melaksanakan proses <i>conforming</i> , menyimak sesi <i>grading</i> , serta melaksanakan proses <i>shot matching</i> .
10	18-23 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pegadaian Syariah</li> <li>- Insureka</li> <li>- FIF</li> </ul>	Melaksanakan proses <i>conforming</i> , menyimak sesi <i>grading</i> , serta melaksanakan proses <i>shot matching</i> .
11	25-30 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Insureka</li> <li>- FIF</li> <li>- Diamond</li> <li>- Rizky Febian</li> <li>- Hyundai</li> </ul>	Melaksanakan proses <i>conforming</i> , menyimak sesi <i>grading</i> , serta melaksanakan proses <i>shot matching</i> & meneruskan proyek yang belum selesai.

12	2-7 Oktober 2023	- FIF	Melakukan proses <i>delivery</i> untuk proyek FIF setelah sesi tambahan bersama pihak rumah produksi.
13	9-14 Oktober 2023	- MV Daun Jatuh - KPK BYB	Melaksanakan proses <i>conforming</i> , menyimak sesi <i>grading</i> , serta melaksanakan proses <i>shot matching</i> .
14	16-21 Oktober 2023	- KPK BYB - MV Hedi Yunus - Marlboro - IFF Manifesto - Vindes	Melaksanakan proses <i>conforming</i> , menyimak sesi <i>grading</i> , serta melaksanakan proses <i>shot matching</i> .
15	23-28 Oktober 2023	- Fresco - IFF Manifesto - Pelita Air - PUBG - MV Lomba Sihir	Melaksanakan proses <i>conforming</i> , menyimak sesi <i>grading</i> , serta melaksanakan proses <i>shot matching</i> .
16	30 Oktober – 4 November 2023	- MV Lomba Sihir - Latihan	Melaksanakan proses <i>conforming</i> , menyimak sesi <i>grading</i> , serta melaksanakan proses <i>shot matching</i> .  Melakukan berbagai latihan proses <i>shot matching</i> dan evaluasi bersama <i>colorist</i> .



### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

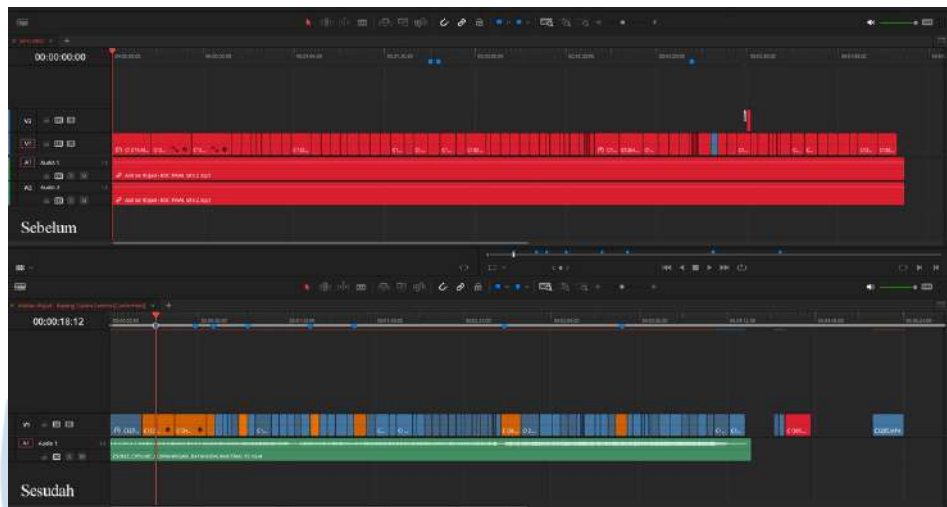
Dalam praktik pekerjaan magang, penulis sebagai *assistant colorist* memiliki tahapan-tahapan pekerjaan yang kurang lebih sama untuk setiap proyeknya, dimulai dari pengaturan berkas, *conforming*, *collecting data*, sesi *color grading & export stills*, *shot matching*, hingga *quality control & rendering*. Rincian pekerjaan yang dilakukan oleh penulis serta pembagian kerjanya dengan *colorist* dalam praktik pengerjaan suatu proyek adalah sebagai berikut:

1. Pengaturan Berkas

Penulis pertama-tama membuat pengaturan berkas (*folder*) baru sesuai dengan nama proyek yang akan dikerjakan. Ketika materi hasil rekaman (*raw files*) & materi *file .xml* telah diterima dari *offline editor*, penulis mulai mempersiapkan proyek dengan memasukkan segala materi ke dalam aplikasi Davinci Resolve. Penulis juga mencatat dan memasukkan segala referensi yang diberikan oleh pihak agensi/rumah produksi/klien agar dapat diakses dengan mudah oleh *colorist*.

2. *Conforming*

Penulis kemudian melaksanakan proses *conforming*. Proses *conforming* pada dasarnya adalah proses menyesuaikan struktur *timeline editing* pada proses *color grading* agar sesuai dengan hasil akhir yang telah dikerjakan oleh *offline editor* (versi *picture lock*). Hal ini dilakukan dengan memeriksa tiap *clip* dalam *timeline* secara manual dan apabila diperlukan, melakukan penyesuaian dengan menggeser titik awal dan/atau akhir suatu *clip* sesuai dengan panduan yang telah diberikan. Tujuan proses *conforming* adalah untuk memastikan proses *color grading* dapat berjalan dengan lancar dan telah memuat segala materi gambar yang sesuai. Penulis juga akan memilih beberapa gambar utama yang paling mewakili tiap adegan atau keseluruhan proyek. Gambar-gambar utama ini disebut sebagai *main shot* atau *key frame* dan digunakan sebagai materi pembahasan saat sesi *color grading* bersama pihak agensi/rumah produksi/klien.

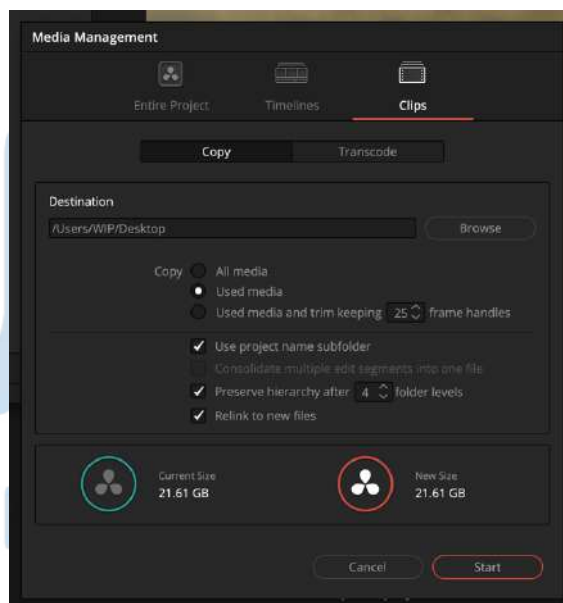


Gambar 3.3 Tampilan layar sebelum dan sesudah proses *conforming* dilakukan.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

### 3. *Collecting Data*

Setelah proses *conforming* selesai, penulis kemudian mengelompokkan materi hasil rekaman yang digunakan dan melakukan proses *collecting data*. Proses ini menyalin materi-materi hasil rekaman yang digunakan pada *picture lock* kepada media penyimpanan milik *colorist*.



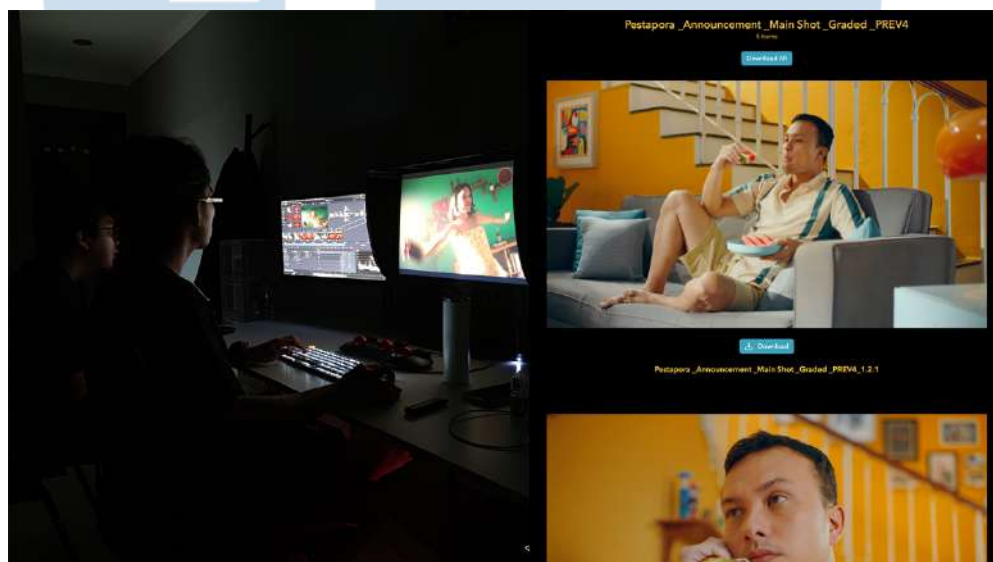
Gambar 3.4 Tampilan proses *collecting data*.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)



4. Mengikuti sesi *color grading & exporting stills* untuk *feedback*

Dengan *main shot* tersebut, *colorist* melaksanakan proses sesi *color grading* bersama dengan pihak agensi/rumah produksi/klien hingga *main shot* telah disepakati. Pada proses ini, penulis berperan untuk mengambil tangkapan gambar seluruh *main shot* pada setiap *versi* warna yang dikerjakan dan memasukkannya ke situs *frame.io* untuk ditampilkan sebagai presentasi. Presentasi yang dibagikan melalui tautan singkat ini adalah yang diberikan kepada pihak agensi/rumah produksi/klien untuk mengevaluasi hasil warna dan memberikan *feedback*.



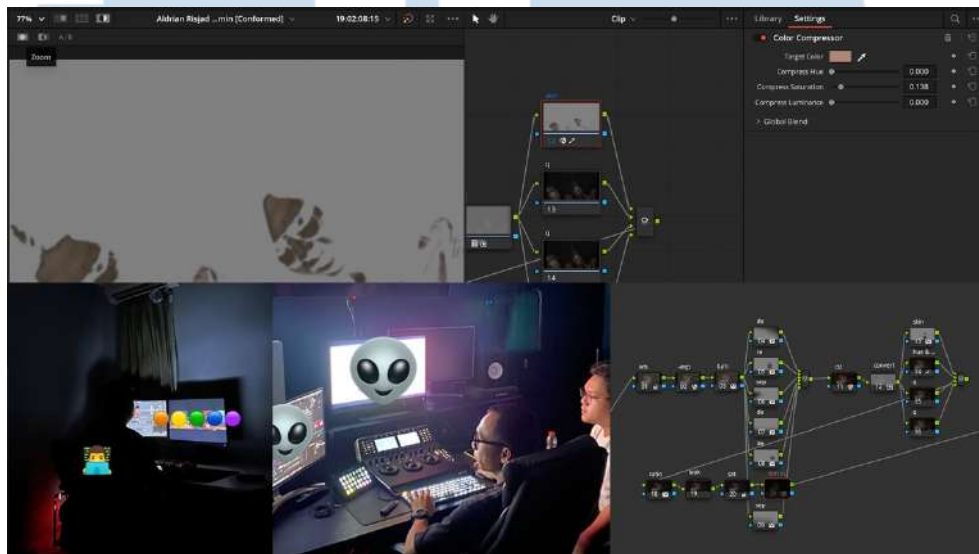
Gambar 3.5 Dokumentasi proses sesi *color grading & tampilan presentasi stills* untuk *feedback*.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

5. *Shot matching*

Apabila warna dari sebuah proyek telah disepakati atau dikunci, penulis pun berperan untuk melaksanakan proses *shot matching*. *Shot matching* merupakan proses untuk mengaplikasikan warna ke seluruh proyek dengan berpatok pada beberapa *main shot* yang telah dikerjakan oleh *colorist*. Dalam pelaksanaan proses *shot matching* ini, penulis harus bersifat kreatif, namun juga detail untuk mencocokkan warna dari gambar-gambar pada gambar patokan yang sudah ada. Gambar yang satu dengan yang lain harus memiliki

konsistensi dari segi pencahayaan, kontras, warna, serta detail-detail kecil. Detail-detail kecil yang perlu diperhatikan secara konsisten oleh penulis adalah apakah seleksi warna pada objek-objek tertentu telah disesuaikan untuk setiap gambar, seperti contohnya memeriksa seleksi warna kulit pada setiap gambar untuk memastikan warna kulit sudah sesuai dengan *main shot* atau gambar patokan, serta apakah seluruh warna kulit pada gambar sudah berhasil terseleksi dengan baik atau apakah ada yang rusak.

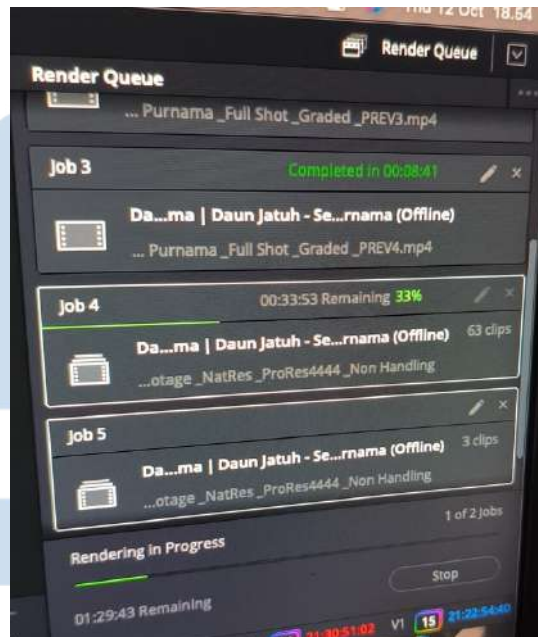


Gambar 3.6 Dokumentasi proses *shot matching*.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

## 6. *Quality Control & Rendering*

Setelah penulis melaksanakan proses *shot matching*, *colorist* melakukan pemeriksaan final sebagai *quality control* terhadap hasil kerja penulis sebelum proyek dapat dianggap selesai. Sesudah pemeriksaan, penulis akan mempersiapkan proyek untuk diproses atau di-*export*. Hal ini termasuk memproses seluruh gambar yang telah diwarnai & kebutuhan tambahan yang diperlukan oleh pihak *online editing*, serta menyalin data hasil *color grading* ke tempat yang ditentukan.



Gambar 3.7 Proses *rendering*.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Perbedaan dari setiap proyek kemudian ditemukan pada permasalahan-permasalahan yang dihadapi, terutama pada proses *conforming* dan *shot matching*. Permasalahan-permasalahan ini dapat mencakup permasalahan teknis maupun kreatif yang spesifik untuk setiap proyeknya. Pada pembahasan laporan magang ini, penulis akan membatasi penjelasan pada tiga proyek *digital ads*, yakni *digital ads* Pestapora, Pegadaian Syariah, dan Insureka. Penulis memilih ketiga proyek ini karena terdapatnya proses pemecahan masalah dan pembelajaran yang lebih mendalam dibanding pengerjaan proyek-proyek lainnya.

#### 1. *Digital Ads* Pestapora

*Digital ads* ini merupakan iklan untuk festival musik Pestapora 2023 yang terbagi menjadi 2 hasil akhir, yakni video *teaser* dan *trailer*. Proyek ini merupakan proyek *digital ads* pertama yang dikerjakan penulis sebagai *assistant colorist*, serta juga pengalaman pertama penulis dalam mencoba proses *shot matching*.

Pada proses pengerjaan video *teaser*, penulis ditugaskan untuk melakukan penyesuaian terhadap *tracking* mulut subjek yang perlu

dikerjakan secara manual pada beberapa *clip*. Penyesuaian yang dilakukan adalah untuk menjaga warna gigi subjek agar tetap putih netral dan enak untuk dilihat. Proses tersebut memakan waktu yang cukup lama karena durasi beberapa *clip* tersebut cukup panjang dan membutuhkan presisi. Dari hal itu, penulis mempelajari bahwa proses *tracking* otomatis yang dimiliki Davinci Resolve tidak selalu bisa diandalkan, terutama untuk kebutuhan spesifik seperti dalam kasus ini, dan cara terbaik untuk menanggulangi terjadinya *error* adalah untuk mengerjakan secara teliti dan sabar dengan mengatur posisi *tracking* setiap beberapa *frame*.



Gambar 3.8 Proses penyesuaian *tracking* mulut subjek.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Karena pengerjaan video *teaser* ini dilaksanakan saat masa-masa awal penulis melaksanakan praktik kerja magang, penulis masih belum melaksanakan proses *shot matching* secara sepenuhnya. Penulis lebih banyak menyimak proses *shot matching* yang dilakukan oleh *colorist* dan juga dilatih untuk melakukan *quality control* bersama beliau dalam memeriksa segala detail-detail kecil pada gambar yang mungkin terlewat.

Pada proses pengerjaan video *trailer*, penulis mulai diberikan kepercayaan untuk melakukan *shot matching* keseluruhan proyek. Permasalahan utama yang ditemukan pada pengerjaan video *trailer* ini adalah adanya beberapa *clip* yang direkam menggunakan lensa jenis *fisheye* ber-*aperture* berbeda. Hal ini menyebabkan adanya perbedaan cahaya dan warna yang cukup drastis dibandingkan gambar yang diambil menggunakan lensa



normal. Solusi yang berhasil penulis lakukan berdasarkan ajaran dari *colorist* adalah untuk melakukan proses *balancing* secara lebih spesifik.



Gambar 3.9 Tampilan sebelum dan sesudah proses *color balancing* pada proyek Pestapora.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Dibanding hanya memanipulasi kontrol *'temperature'* dan *'tint'* yang umum dilakukan pada proses *color balancing*, penulis juga menggunakan kontrol *'offset'* ataupun manipulasi warna manual pada *lift*, *gamma*, dan *gain*. Keempat kontrol ini termasuk dalam alat *'Primaries Color Wheels'* yang mempengaruhi cahaya dan warna gambar secara terpisah berdasarkan rentang pencahayaan di mana *lift* mempengaruhi bagian gelap, *gamma* mempengaruhi bagian menengah, *gain* mempengaruhi bagian terang, sementara *offset* mempengaruhi gambar secara keseluruhan (Fissoun, 2023).

Penulis juga mempelajari bahwa proses *balancing* warna tidak selalu dapat memberikan hasil yang langsung sesuai secara keseluruhan, tetapi terkadang hanya pada beberapa elemen dari gambar. Contohnya penulis tidak dapat melakukan *balancing* untuk mencocokkan warna tembok & muka subjek secara sekaligus pada Gambar 3.10, tetapi penulis harus melakukan *balancing* untuk menyesuaikan warna muka dari subjek terlebih dahulu lalu memanipulasi warna dari tembok secara spesifik menggunakan teknik sekunder, yakni *qualifier*.



Gambar 3.10 Proses *color balancing* yang fokus pada muka subjek terlebih dahulu, dilanjutkan dengan penggunaan *qualifier* untuk warna tembok.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Terlebih lagi, video *trailer* ini mengusung pendekatan *editing* bertempo cepat atau *fast cutting* sehingga ketidakselarasan secara pencahayaan menjadi semakin mudah terlihat oleh penonton. Hal ini membuat penulis belajar untuk membaca *waveform* secara lebih saksama sebagai patokan mencapai konsistensi antara satu gambar dengan yang lain. *Waveform* merupakan representasi gambar dalam bentuk gelombang-gelombang yang tersebar pada grafik berdasarkan tingkat keterangannya, terhitung dari 0-1023 nits, sehingga *waveform* merupakan patokan yang akurat untuk melakukan pencocokan segi pencahayaan satu gambar dengan yang lain (Fissoun, 2023). *Colorist* pun melakukan supervisi *quality control* yang lebih ketat dengan memberikan masukan terkait cara untuk membaca *waveform* secara lebih baik dan memperoleh gambar yang lebih konsisten. Melalui proses ini, penulis mempelajari bahwa semua gambar dapat ‘dicocokkan’ antara yang satu dengan yang lain apabila memiliki patokan-patokan yang benar. Aspek yang perlu diperhatikan adalah elemen-elemen serupa pada kedua *frame* pada bagian terang, menengah, dan gelapnya. Dengan tiga atau lebih patokan tersebut, gambar akan memiliki tingkat kontras pencahayaan yang sesuai dengan gambar yang lain.





Gambar 3.11 Tampilan dua *frame* dari proyek Trailer Pestapora beserta dengan bacaan *waveform*-nya.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

## 2. *Digital Ads* Pegadaian Syariah

Pada *digital ads* Pegadaian Syariah, penulis belajar untuk menangani proses *shot matching* yang meliputi berbagai kondisi gambar, yakni materi *stock footage*, materi *blue screen*, serta manipulasi warna menggunakan alat sekunder (*magic mask & qualifiers*) secara ekstensif. Dalam proyek iklan ini terdapat beberapa materi *stock footage* yang digunakan, di mana satu berbentuk video dan satunya berbentuk gambar. Hal yang dipelajari penulis dalam melakukan *shot matching* terhadap materi *stock footage* adalah untuk mengutamakan kesamaan kontras dan juga batasan-batasan dari kualitas gambar yang dimiliki. Materi *stock footage* yang merupakan gambar .png atau transparan memiliki kualitas yang baik. Penulis hanya perlu melaksanakan koreksi pencahayaan agar memiliki kontras yang sama, serta memastikan warna-warna pada gambar sudah sesuai dengan patokan pada *main shot*. Penulis juga memasukkan gambar *stock footage* pada letak seharusnya dalam video utama untuk memastikan *stock footage* sudah terlihat serealistis mungkin.



Gambar 3.12 Tampilan sebelum dan sesudah proses *shot matching* pada materi *stock footage* berupa gambar.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada kasus materi *stock footage* yang berbentuk video, kebetulan materinya memiliki kualitas yang cukup rendah sehingga rentan untuk menimbulkan artefak atau kerusakan digital pada gambar. Penulis pun berusaha untuk melakukan proses *shot matching* seperti pada umumnya dengan pertama menyamakan kontras atau pencahayaan dari gambar. Berikutnya, penulis berusaha untuk menyamakan elemen rumput sawah sebagai elemen utama pada gambar. Penulis berhasil melakukan ini dengan menggunakan *qualifiers* untuk menyeleksi warna rumput sawah dan menggunakan alat *color warper* yang dipadukan dengan *color compressor* untuk mencapai warna yang diinginkan. Namun, perubahan yang dilakukan penulis tidak dapat terlalu drastis karena akan menimbulkan artefak. Selain itu, penulis pun mencoba untuk memanipulasi pencahayaan gambar, terutama pada bagian tanah kosong, agar serupa dengan *main shot* yang menjadi patokan penulis. Hal ini dilakukan dengan membuat *power window* untuk membatasi perubahan hanya pada bagian tersebut, dan memanipulasi kontrol *gamma* pada daerah tersebut.

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 3.13 Tampilan sebelum dan sesudah proses *shot matching* pada materi *stock footage* berupa video.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pengalaman baru yang dialami penulis adalah ketika menangani materi *blue screen* ketiga karakter utama dalam video proyek yang ingin dimasukkan dan disamakan warnanya dengan materi tambahan gedung Pegadaian. Hal pertama yang penulis lakukan adalah untuk mempersiapkan gambar atau menghilangkan layar biru secara kasar agar dapat melakukan proses *shot matching*. Proses ini penulis lakukan dengan cara melakukan seleksi terhadap layar biru, membalikkan (*invert*) hasil seleksi tersebut, dan menciptakan *output* bersifat *alpha* sehingga video menjadi transparan. Penulis kemudian menumpukkan materi tersebut di atas video gedung Pegadaian dan melaksanakan proses *shot matching* pada kedua materi sehingga sesuai.



Gambar 3.14 Tampilan sebelum dan sesudah proses *shot matching* pada materi *blue screen*.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada porsi utama proyek ini, penulis belajar untuk menangani penggunaan *magic mask & qualifier* yang cukup banyak dan spesifik. Fitur atau alat *magic mask* merupakan alat untuk menyeleksi objek tertentu

menggunakan teknologi kecerdasan buatan dan *machine learning*. *Magic mask* digunakan pada proyek ini terutama untuk memanipulasi objek-objek yang memiliki warna terlalu serupa dengan elemen lain pada gambar, contohnya pakaian para karakter utama. Adapun kegunaan lain untuk *magic mask* ini pada beberapa elemen gambar yang sulit untuk diseleksi menggunakan *qualifier* sederhana. *Qualifier* digunakan untuk memanipulasi warna dan pencahayaan dari area spesifik dalam gambar berdasarkan rentang warna, saturasi, serta keterangannya (*hue, saturation, luminance*), seperti menurunkan saturasi dan cahaya dari elemen-elemen warna merah yang terlalu mencolok pada mata.

Dengan begitu, penulis banyak belajar mengenai cara melakukan seleksi yang cukup baik untuk menghasilkan gambar yang rapi dan tidak rusak. Penulis mempelajari bahwa seleksi tidak harus selalu eksklusif pada objek yang ingin dimanipulasi. Contohnya, menyeleksi warna kulit pada suatu gambar akan juga menyeleksi warna temboknya karena memiliki warna yang terlalu mirip. Dibanding menghabiskan waktu untuk melakukan *tracking* secara manual pada kulit subjek, penulis juga dapat membiarkannya asalkan tetap memberikan hasil yang bagus. Kadar perubahan yang dilakukan pun dapat diturunkan agar tidak menghasilkan perubahan terlalu drastis. Maka, penulis belajar untuk memprioritaskan hal-hal penting pada gambar dan tidak harus selalu sempurna saat melakukan seleksi atau terlalu *detail-oriented*, terutama saat mengejar linimasa yang ketat.



Gambar 3.15 Contoh seleksi *magic mask* & *qualifier* pada proyek Pegadaian Syariah.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Salah satu pembelajaran yang penulis peroleh ketika berurusan dengan *magic mask* ialah diperlukannya *tracking* ulang setiap terdapat perubahan yang dilakukan di posisi sebelum penggunaan alat tersebut pada struktur manipulasi warna atau *node structure*. Contohnya, ketika penulis ingin mengubah pencahayaan gambar, *magic mask* akan memerlukan proses *tracking* ulang. Sementara, perubahan pada warna terjadi setelah penggunaan *magic mask* sehingga tidak diperlukan. Hal ini dapat kemudian menjadi kesulitan ketika bekerja dengan *magic mask* yang banyak dan terdapat di banyak gambar. Solusi yang penulis lakukan adalah untuk menambahkan kode khusus 'mgc-' yang diikuti objek yang diseleksi agar setiap ada perubahan yang memerlukan *tracking ulang*, penulis dan juga *colorist* mengetahui mana saja yang perlu untuk diulang. Melalui ini, penulis belajar untuk tidak terlalu *detail-oriented* dalam menyeleksi secara sempurna, tetapi harus tetap teliti dalam memastikan setiap *magic mask* ataupun *qualifier* telah menyeleksi bagian-bagian yang benar pada gambar secara keseluruhan.

### 3. *Digital Ads* Insureka

*Digital ads* untuk Insureka merupakan proses pembelajaran yang unik bagi penulis dikarenakan *digital ads* ini memiliki 5 versi berbeda dari segi skenario penceritaan dalam satu proyek. Sebelumnya, seluruh pengerjaan *digital ads* yang dihadapi penulis hanya memiliki beberapa versi dengan perbedaan durasi, seperti iklan 60 detik dengan versi 30 detik & 6 detik untuk berbagai kebutuhan penayangan. Namun pada *digital ads* Insureka, terdapat 5 iklan 30 detik dengan masing-masing versi memiliki skenario yang sepenuhnya berbeda. Hal ini dikarenakan iklan menampilkan beberapa konteks kehidupan yang berbeda, seperti seorang karyawan yang menunggu taksi, seorang perempuan setelah berbelanja ke pasar, ataupun seorang ibu setelah menjemput kedua anaknya dari sekolah. Pada proyek ini, penulis belajar untuk melaksanakan proses *conforming 5 timeline* yang berbeda dan kemudian menyatukannya menjadi satu *timeline* dengan sebutan TC List

untuk memudahkan proses *color grading*. Selain itu, penulis juga mempelajari teknik *shot matching* untuk menjaga konsistensi hasil *color grading* untuk 5 versi iklan dengan kondisi-kondisi pencahayaan dan warna yang bervariasi.



\*hanya untuk kebutuhan ilustrasi.

Gambar 3.16 Tangkapan layar lima versi berbeda yang terdapat pada proyek *digital ads* Insureka.

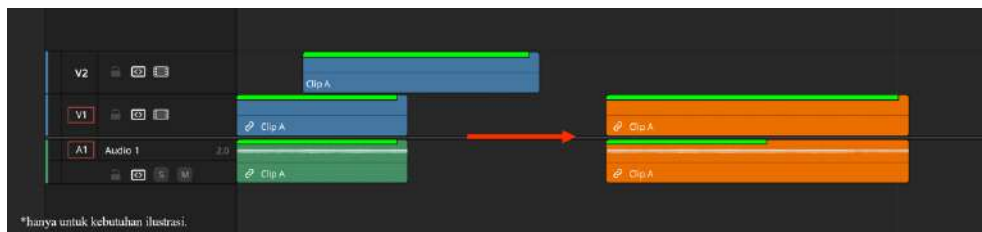
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pertama-tama, penulis melaksanakan proses *conforming* manual seperti biasanya untuk setiap versi iklan dalam *timeline* masing-masing berdasarkan materi .xml dan video referensi *picture lock* dari *offline editor* yang disebut sebagai *guide* atau patokan. Setelah menyelesaikan proses *conforming* untuk kelima versi secara terpisah, penulis kemudian membuat sebuah *timeline* baru dengan mengikuti pengaturan spesifikasi video yang sama untuk dijadikan sebagai *timeline* khusus untuk *color grading*. Pada kasus ini, *timeline* khusus ini pun dapat disebut sebagai 'TC List' atau *timecode list*. Saffari (2017) menjelaskan *timecode* sebagai istilah yang dirumuskan oleh SMPTE (*the Society of Motion Picture and Television Engineers*) untuk memberikan label numerik yang akurat pada sebuah materi rekaman dengan format jam : menit : detik : *frame* (H:M:S:F untuk *hours : minutes : seconds: frames*). *Timecode*



*list* ini pada dasarnya mengacu pada sebuah *timeline* yang telah mengandung seluruh materi rekaman yang digunakan *offline editor* untuk menghasilkan hasil *picture lock*, termasuk segala variasi perbedaan durasi yang mungkin dimiliki sebuah *clip*. Maka, *timecode list* tidak akan lagi memiliki potongan-potongan yang sesuai dengan hasil *picture lock*, tetapi setiap *clip* dalam *timeline* telah disesuaikan titik awal dan akhirnya untuk dapat digunakan dalam setiap versi.

Tujuan dari pembuatan TC List adalah untuk membuat proses pengerjaan *color grading* menjadi lebih efisien dengan menghindari adanya kejadian proses mewarnai sebuah *clip* secara berulang kali apabila dapat digabungkan dan mempermudah terjaganya konsistensi warna. Contohnya pada iklan versi 60 detik, *clip A* digunakan dari *timecode* 00:00:00:00 hingga 00:00:00:12 sementara pada iklan versi 30 detik, *clip A* digunakan dari *timecode* 00:00:00:05 hingga 00:00:00:20. Pada *timeline* pengerjaan seorang *offline editor*, kedua *clip A* ini akan dipisah. Namun dalam membuat sebuah TC List, durasi awal dan akhir *clip A* akan disesuaikan menjadi 00:00:00:00 hingga 00:00:00:20 untuk mengakomodir kebutuhan di kedua versi tersebut.

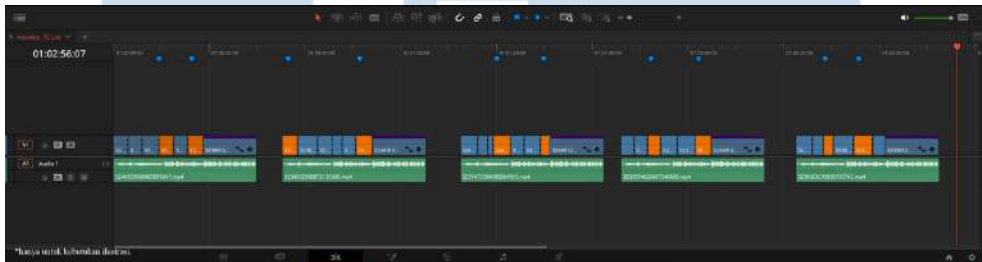


Gambar 3.17 Ilustrasi pembuatan TC list dari dua penggunaan *clip A* yang memiliki durasi berbeda.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

TC List yang diciptakan untuk proyek *digital ads* Insureka ini bersifat sedikit lebih mudah dikarenakan kelima versi yang ada memiliki materi-materi rekaman yang berbeda secara total, dengan pengecualian terdapat satu materi video *green screen* yang diulang pada setiap versi sebagai *outro* untuk iklan. Maka, penulis memasukkan setiap versi iklan secara satu per satu ke dalam *timeline* TC List dengan memberikan sedikit jeda di antara setiap

versinya. Penulis kemudian melakukan proses pengecekan ulang terhadap hasil *conforming* kelima versi dengan mengacu pada *guide* masing-masing. Setelah memastikan semua sudah sesuai, penulis memberikan label khusus pada materi video *green screen* yang diulang pada setiap versi karena telah diberikan catatan oleh sutradara untuk disesuaikan warnanya pada setiap versi iklan, sehingga tidak dapat digabungkan menjadi satu seperti pada TC List umumnya.

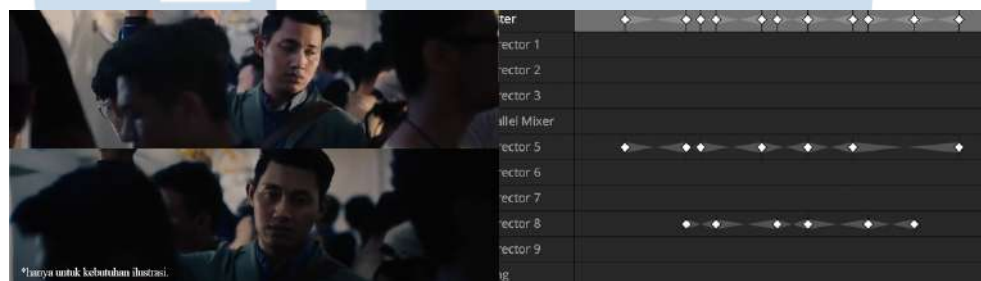


Gambar 3.18 Hasil akhir *conforming* proyek Insureka yang telah dijadikan TC List.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Penulis juga mempelajari banyak teknik dan pengalaman dalam melaksanakan proses *shot matching* pada proyek *digital ads* Insureka ini karena masing-masing versi memiliki keunikannya tersendiri, baik dari segi latar tempat *outdoor/indoor*, latar waktu *day/night*, ataupun kondisi teknis seperti kondisi pencahayaan yang berubah-ubah. Dari kelima versi proyek *digital ads* Insureka, penulis merasa telah menemukan pembelajaran terbanyak pada versi pertama dan kedua. Pada iklan versi pertama, adegan menampilkan seorang karyawan sedang berangkat kerja pada pagi hari menggunakan moda transportasi MRT. Pembelajaran utama yang penulis peroleh dari versi pertama ini adalah bagaimana untuk mengatur konsistensi pencahayaan gambar yang berganti-ganti dengan menggunakan berbagai *keyframe*. Selain hanya memanipulasi pencahayaan gambar secara keseluruhan, penulis juga diajarkan untuk memanipulasi kontras gambar pada area-area spesifik, terutama pada daerah subjek utama saat terkena cahaya matahari dan saat tidak. Dengan begitu, penulis menerapkan empat macam manipulasi pada tingkat kontras dan pencahayaan gambar yang terdiri dari

penyesuaian pencahayaan pertama sebagai dasar, diikuti dengan tiga penyesuaian pencahayaan yang diatur menggunakan *keyframe* (terdiri dari penyesuaian kontras gambar, pencahayaan subjek saat terkena cahaya matahari, dan pencahayaan subjek saat tidak terkena cahaya matahari). *Keyframe* yang digunakan penulis adalah perubahan nominal pada *key output* atau persentase kepekatan perubahan yang dilakukan pada titik tertentu. Penulis kemudian melalui beberapa tahap uji coba untuk mengatur *keyframe* sesuai dengan perubahan-perubahan kondisi pencahayaan pada gambar untuk memberikan hasil yang paling konsisten.



Gambar 3.19 Pengaturan *keyframe* yang dilakukan untuk menjaga konsistensi kontras gambar yang berubah-ubah secara pencahayaan.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pembelajaran lain yang diperoleh dari iklan versi pertama ini ialah teknik untuk menjaga warna kulit berdasarkan tingkat kecerahannya. Saat tidak terkena cahaya matahari, warna kulit subjek utama awalnya terasa terlalu pucat. Untuk menjaga konsistensi warna kulit yang tetap normal, penulis pun harus melaksanakan manipulasi kulit warna untuk kulit bagian terang dan gelap secara terpisah. Manipulasi ini dicapai dengan penggunaan alat sekunder *qualifier* dan *color compressor*, yang juga perlu diatur menggunakan *keyframe* berdasarkan perubahan kondisi pencahayaan gambar.



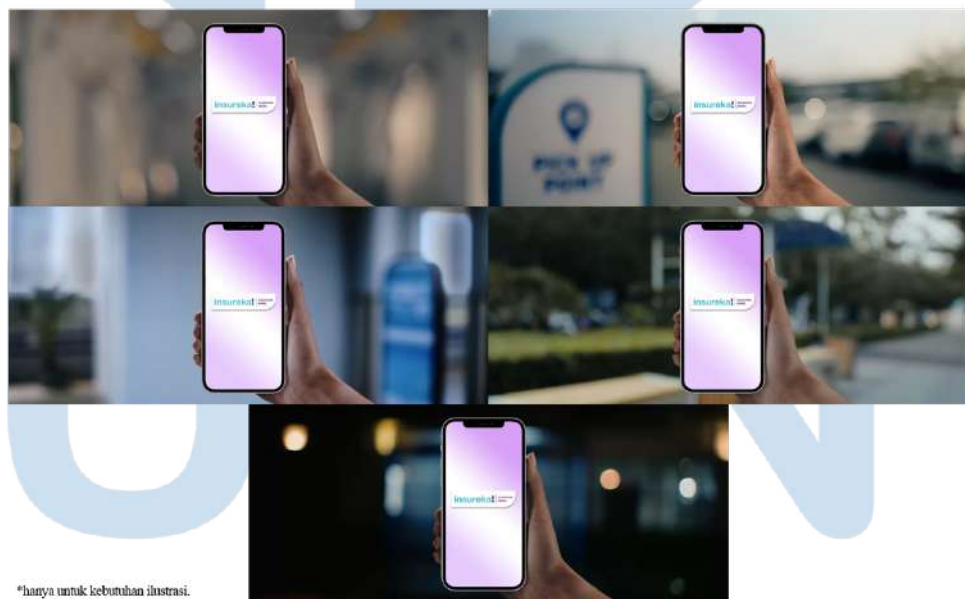
Gambar 3.20 Penggunaan alat sekunder *qualifier* untuk memanipulasi warna kulit bagian terang dan gelap secara terpisah.  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada iklan versi kedua, adegan menampilkan seorang perempuan sedang membawa barang belanjanya di parkir terbuka pada siang hari. Penulis belajar untuk menjaga konsistensi tingkat kontras antara satu gambar dengan yang lain secara lebih spesifik menggunakan *power window* dan manipulasi *contrast-pivot*. Perbedaan tingkat kontras ini mungkin disebabkan oleh beberapa hal pada saat proses perekaman, tetapi konsistensinya harus tetap terjaga ketika diproses pada tahap *color grading*. Dengan begitu, penulis menggunakan teknik untuk membuat manipulasi khusus pada bagian gambar yang mengalami perbedaan tingkat kontras tersebut dan memanipulasi *contrast* dan *pivot*-nya. *Contrast* dan *pivot* sebenarnya memiliki cara kerja yang serupa dengan kontrol *lift*, *gamma*, dan *gain*. Hanya saja, *contrast* dan *pivot* seringkali dapat menyelesaikan masalah seperti ini dengan lebih efisien karena kontrol *contrast* sekaligus menurunkan *lift* dan menaikkan *gamma*, sedangkan *pivot* mengatur seberapa gradual perubahan tersebut terwujud.



Gambar 3.21 Penggunaan *contrast* dan *pivot* untuk menjaga konsistensi tingkat kontras pada dua gambar.  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Selain itu, pembelajaran baru yang dialami penulis pada pengerjaan kelima versi iklan ini adalah untuk melakukan proses *shot matching* materi video *green screen* tangan menggenggam *handphone* yang sama terhadap lima latar belakang yang berbeda. Hal ini pun penulis berhasil capai dengan mengacu pada beberapa patokan dasar dari materi *green screen* yang dimiliki, yakni warna kulit subjek, arah cahaya, serta kontras dan warna versi iklan secara keseluruhan. Mengikuti dengan kondisi pencahayaan pada versi iklannya, terdapat juga momen di mana penulis harus menerapkan teknik *keyframing* manipulasi pencahayaan untuk meniru perubahan kondisi cahaya yang sebenarnya terjadi. Dalam setiap versi, warna kulit tangan yang menggenggam *handphone* disesuaikan dengan warna kulit subjek pada versi iklan menggunakan manipulasi *color compressor* dan juga mengatur *white balance* sesuai dengan kebutuhan.



\*hanya untuk kebutuhan ilustrasi.

Gambar 3.22 Tampilan materi video *green screen* sesudah proses *shot matching* yang disesuaikan pada kelima versi iklan yang berbeda.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)



### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dalam proses pelaksanaan kerja magang ini, penulis menemukan secara utama terdapat tiga kendala yang dihadapi, yakni keterbatasan kemampuan teknis, ketidakbiasaan terhadap jam kerja yang intens, serta kurangnya ketelitian. Ketiga kendala ini seringkali menjadi alasan mengapa kinerja penulis masih membutuhkan waktu dan proses yang sangat lama dalam pengerjaan sebuah proyek. Rincian lebih mendalam terkait masing-masing kendala sebagai berikut:

1. Kendala utama yang dihadapi penulis dalam mengerjakan proses *color grading* adalah keterbatasan dalam ilmu dan kemampuan teknis yang dimiliki. Hal ini mencakup tetapi tidak terbatas pada wawasan kemampuan teknis yang dimiliki penulis, kefasihan dalam menggunakan kontrol-kontrol yang ada, ataupun keterbatasan dalam pemikiran kreatif untuk menemukan solusi terhadap masalah yang ditemukan. Hal ini terutama ditemukan pada proses *shot matching*, yang dapat dikategorikan sebagai proses yang menyeimbangkan kemampuan teknis dan kreativitas untuk menggunakan berbagai kontrol dan alat sekunder yang ada demi mencapai konsistensi gambar yang baik. Sementara, penulis masih kurang berpengalaman dalam menghadapi berbagai macam kontrol dan alat sekunder tersebut.
2. Kendala kedua yang dihadapi penulis adalah tidak terbiasanya penulis dengan disiplin proses *color grading* yang dikerjakan secara begitu intens dan cepat dari segi linimasa. Selama ini, penulis masih hanya banyak terlibat dalam proyek-proyek skala kecil dan belum profesional sehingga seringkali memiliki linimasa waktu yang lebih fleksibel. Pada proses pelaksanaan kerja magang, penulis dipertemukan dengan realita industri perfilman yang memiliki laju yang jauh lebih intens. Pada umumnya, suatu proyek singkat hanya akan memakan waktu 1 hari atau diselesaikan pada hari yang sama. Proyek-proyek dengan spesifikasi atau kebutuhan teknis yang lebih rumit mungkin akan membutuhkan beberapa hari tambahan, tetapi dengan laju kerja yang serupa. Laju kerja ini seringkali membuat penulis kaget dan



terkadang merasa tergesa-gesa untuk dapat menyelesaikan suatu proyek secepat mungkin.

3. Kendala terakhir yang penulis temukan adalah kurangnya ketelitian dan dedikasi untuk bersabar. Proses pekerjaan yang dilakukan seorang *assistant colorist* pada dasarnya bergantung pada kedua aspek ini. Namun karena penulis masih kurang berpengalaman dalam menjalankan praktik *color grading*, ketelitian menjadi suatu hal yang seringkali mudah terlewatkan. Terkadang beberapa jenis proyek memiliki banyak manipulasi spesifik yang perlu diperiksa setiap perubahannya, umumnya pada proyek *digital ads*. Penulis seringkali masih kurang teliti dan sabar untuk melakukan pengecekan secara terlalu detail sehingga ada beberapa hal kecil terlewatkan dan ditemukan oleh *colorist* pada saat proses *final checking & quality control* akhirnya dilakukan.

### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Menanggapi ketiga kendala yang ditemukan, penulis pun bersama dengan *colorist* pada pelaksanaan kerja magang berhasil menemukan solusi dengan cara memperbanyak proses belajar & latihan secara mandiri, melatih diri secara mental, dan belajar untuk bekerja secara lebih terstruktur. Penjelasan secara lebih rinci terkait masing-masing solusi sebagai berikut:

1. Keterbatasan secara ilmu dan wawasan kemampuan teknis diatasi dengan memperbanyak proses belajar & latihan secara mandiri. Seringkali pada saat mengikuti sesi *color grading* ataupun saat jeda antar pekerjaan, penulis dan *colorist* melaksanakan berbagai diskusi terkait *color grading* dan bertukar pikiran. *Colorist* pun terkadang juga akan menjelaskan secara terkait proses pemikirannya di balik suatu proyek yang sedang dikerjakan dengan harapan dapat membuat penulis lebih memahami ilmu *color grading* secara teknis dan juga kreatif. Selain itu, penulis juga membiasakan diri untuk belajar mandiri ketika sedang tidak ada kegiatan magang melalui video-video pembelajaran di YouTube ataupun sumber pembelajaran lainnya yang direkomendasi oleh

*colorist*. *Colorist* juga mendorong penulis untuk membiasakan proses praktik *color grading* di rumah dengan materi yang dimiliki agar terbiasa dengan proses *shot matching* dan segala kontrol-kontrol yang ada.

2. Permasalahan laju kerja industri yang intens diatasi dengan pelatihan mental penulis secara gradual oleh *colorist*. Hal ini berarti bahwa *colorist* memberikan tanggung jawab dan lingkup pekerjaan yang meningkat secara gradual bagi penulis untuk dapat secara perlahan membiasakan diri, seperti dimulai dengan hanya mengurus proses administrasi data, *conforming*, dan menyimak sesi sebelum dilanjutkan dengan pengenalan terhadap proses *shot matching* secara perlahan. Dengan proses pembelajaran seperti ini, penulis dapat berdiskusi secara langsung dengan *colorist* terkait apakah sudah siap untuk berlanjut kepada pekerjaan yang lebih kompleks hingga dapat sepenuhnya membantu pada suatu proyek.
3. Untuk meningkatkan ketelitian dan kesabaran, penulis harus dapat membiasakan diri untuk bekerja secara lebih terstruktur dan mengikuti setiap runtutan pekerjaan secara persis. Penulis seringkali mencatat prosedur-prosedur spesifik untuk pekerjaan yang dilakukan agar dapat diulang kembali saat ada waktu luang. Dengan mengulangnya kembali secara persis, penulis pun melatih diri untuk memeriksa setiap perubahan. Pada proses *shot matching*, penulis terkadang akan mengambil sejenak waktu sebelum memulai untuk mempelajari semua perubahan yang telah dibuat oleh *colorist*. Hal ini bertujuan untuk menyatukan pemikiran penulis dengan *colorist* dari segi teknis dan kreatif sehingga saat melakukan *shot matching*, penulis memiliki pendekatan yang serupa. Saat melaksanakan proses *shot matching* hingga *delivery*, *colorist* selalu menasehati penulis untuk memperhatikan dan memeriksa setiap manipulasi yang dilakukan dengan baik, tidak terburu-buru, dan melakukan pengecekan ulang 2-3 kali setelah seluruh proses diselesaikan.

Selain solusi-solusi yang telah ditemukan untuk menghadapi berbagai kendala yang penulis temukan selama pelaksanaan kerja magang, penulis juga ingin memberikan solusi terhadap perusahaan. Solusi ini berupa saran ekspansi usaha dari

*freelance color grading* menjadi rumah pascaproduksi melalui sebuah *business model canvas* (BMC). *Business model canvas* merupakan diagram yang menjelaskan bagaimana suatu usaha akan berjalan secara ringkas dan jelas melalui 9 komponen utama (Osterwalder & Pigneur, 2010). Berikut merupakan penjabaran komponen tersebut yang disarankan oleh penulis:

1. *Value Proposition*

Perusahaan dapat menawarkan jasa pascaproduksi untuk berbagai macam produk mulai dari iklan, *music video*, film naratif (panjang maupun pendek), hingga dokumenter. Jasa yang ditawarkan dapat menyeluruh mulai dari *offline editing*, *color grading*, *online editing*, bahkan juga *sound editing* yang masih seringkali terpisah dari rumah pascaproduksi umumnya. Jasa tersebut dapat ditawarkan secara terpisah ataupun sebagai *bundle* sesuai dengan kebutuhan proyek. Jasa juga dapat kemudian diekspansi lebih lanjut untuk mulai menawarkan *remote session*, suatu layanan yang masih jarang ditemukan di industri pascaproduksi Indonesia.

2. *Customer Segments*

Segmen pelanggan yang dituju merupakan rumah produksi, agensi, ataupun klien di Indonesia dalam skala *mass market* atau bersifat umum. Hal ini dapat dilakukan pada masa awal untuk mendapatkan basis klien yang luas. Setelah itu, segmen dapat secara perlahan dipersempit untuk menjadi *niche market* ataupun *segmented*. Saran penulis adalah untuk mengubah segmen menjadi *segmented* sehingga membedakan antara klien dengan proyek komersil dan klien dengan proyek yang independen (dibuat untuk berkarya).

3. *Customer Relationship*

*Customer relationship* yang dibangun memiliki jenis *dedicated personal assistance* untuk menghasilkan koneksi yang lebih intim dengan klien. Hal ini dapat dilakukan dengan menugaskan seorang *assistant post producer* spesifik untuk tiap klien. Usaha secara keseluruhan juga menerapkan suasana yang ramah, santai, tetapi tetap dapat dipercaya dan berdedikasi tinggi.

#### 4. *Channels*

Usaha dapat menggunakan kanal-kanal koneksi media sosial, *website* pribadi, dan *word of mouth* dari klien terdahulu. Media sosial dapat dikembangkan untuk menampilkan portfolio terkini dan memanfaatkan algoritma *engagement* di media sosial. Secara lebih formal, usaha sebaiknya membangun profil LinkedIn untuk membangun koneksi dengan rumah produksi yang lebih ternama, juga membuka ruang nantinya untuk mencari tenaga kerja baru. *Website* atau situs pribadi dapat difokuskan untuk menampilkan portfolio yang lebih lengkap dan profil dari masing-masing pekerja yang ada pada rumah pascaproduksi.

#### 5. *Key Resources*

Sumber daya yang diperlukan adalah *physical assets*, *human resources*, dan *intellectual resources*. Aset fisik berupa tempat fisik khusus untuk pelaksanaan masing-masing jasa pascaproduksi (ruangan sesi khusus untuk *offline editing*, *color grading*, dan *online editing*) serta juga perangkat keras & lunak untuk mendukungnya (komputer, infrastruktur kabel dan jaringan, peralatan pendukung, aplikasi, media penyimpanan, dll). Sumber daya manusia berupa pekerja-pekerja itu sendiri, seperti *offline editor*, *colorist*, *online editor*, dan *roto artist*, tetapi juga sumber daya manusia untuk menjalankan usaha, yakni *manager*, *post-producer*, dan juga ahli IT. Terakhir, *intellectual resources* yang dibutuhkan berupa *branding* yang kuat dari logo dan kehadiran media sosial yang baik sehingga usaha lebih teringat di benak para klien, terutama dibandingkan rumah pascaproduksi lainnya.

#### 6. *Key Activities*

Usaha memberikan layanan jasa pascaproduksi, baik spesifik maupun paket menyeluruh untuk segala konten pada industri kreatif.

#### 7. *Key Partners*

Usaha dapat bekerja sama dengan rumah produksi tertentu, para pekerja *freelance* untuk bantuan tenaga ketika diperlukan, serta merk-merk ternama, seperti Blackmagic yang dapat membantu pemerolehan *Key Resources*.

#### 8. *Revenue Streams*

Pemasukan usaha berasal dari layanan jasa pascaproduksi yang dikerjakan sesuai kebutuhan klien, baik dari sesi fisik maupun layanan sesi *remote* yang akan bernilai lebih tinggi karena tambahan infrastruktur yang diperlukan.

#### 9. *Cost Structure*

*Cost structure* yang dimiliki lebih *value driven* yang fokus pada penciptaan karya terbaik dengan *variable costs* menyesuaikan dengan kebutuhan spesifik masing-masing klien untuk proyeknya. Pengeluaran utamanya antara lain pembelian & *maintenance* peralatan, konsumsi internet & listrik, sewa tempat, gaji karyawan, dan juga kebutuhan *marketing & branding*.

