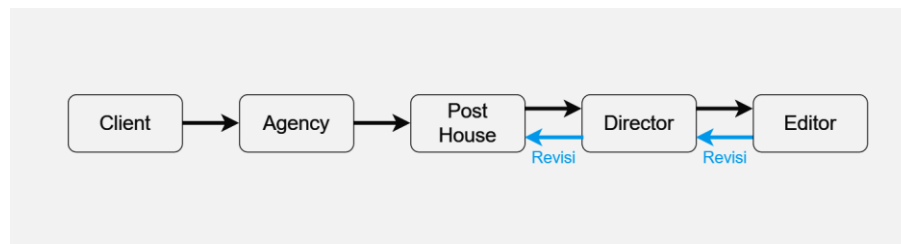


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama masa magang, posisi yang penulis pegang adalah sebagai *editor* video di bawah bimbingan Ben Atta Djiwatampu. Tanggung jawab utama penulis adalah mengedit video musik dan video *behind the scene*. Fungsi ini menjadi inti kegiatan penulis selama magang. Berikut deskripsi rinci mengenai proses kerja yang penulis lakukan. Sebagai editor video, tugas penulis meliputi pengolahan video musik dan video *behind the scene*.

Pada proyek video musik yang diberi judul “Nightwalker”, penulis mendapatkan materi rekaman dari sesi *shooting*. Alih-alih mendapat instruksi detail dari Ben Atta, melainkan penulis menerima sejumlah permintaan spesifik yang memberi penulis kebebasan untuk bereksplorasi.



Gambar 3.1 *Bagan Alur Kerja Editor*

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama melakukan kegiatan magang, penulis bekerja sebagai editor. Di dalam *jobdesk* tersebut, terbagi menjadi spesifik dua pekerjaan, yaitu editor *behind the scene* dan editor *music video*. Sebagai editor *behind the scene*, penulis mengumpulkan *footage-footage* yang direkam oleh videografer di lapangan kemudian merangkainya menjadi video yang dapat dinikmati. Selain itu, penulis juga memilih lagu yang sesuai dengan

mood alur cerita *behind the scene* yang dibawakan. Pekerjaan penulis sebagai editor *music video* adalah merangkai *shot-shot* berdasarkan *brief* dari sutradara. Secara teknis, penulis juga harus mengerti teknik pengoperasian aplikasi *editing* yang dibutuhkan. Dalam pengerjaannya, penulis mendapatkan kebebasan dalam menentukan detail-detail kecil yang dapat meningkatkan kualitas estetika pada *music video* tersebut.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Selama periode magang yang dilakukan di Fireflies Audio Post House, penulis terlibat aktif dalam proses produksi *music video* serta pembuatan *behind-the-scenes* yang menggambarkan secara mendalam proses kerja individu-individu di balik layar di Audio Post Fireflies.

Penulis mengerjakan *behind the scene* dari sebuah konten komersil digital yang merupakan kolaborasi dari brand *fashion* Kalibre dan *Star Wars*. Di proyek ini, penulis bertanggung jawab untuk menyusun *shot-shot* yang sudah diambil oleh videografer lapangan. Kemudian memotong dan merangkai *interview* yang berbentuk *talking head* agar dapat memiliki alur yang dapat dinikmati dan dimengerti. Yang terakhir adalah menambahkan lagu *scoring* konten tersebut dan lagu tambahan untuk mendukung suasana.

Penulis juga mengerjakan *music video* bertajuk *Nightwalker*, yang bercerita tentang pemberontakan terhadap kehidupan sebagai budak korporat yang kehilangan makna hidupnya. Dalam proyek ini, penulis bertanggung jawab untuk mengerti *storyline* dan visi dari sutradara. Kemudian satu-persatu menyusun *shot* sesuai dengan urutan cerita dan *mood* lagu. Selain *offline editing*, penulis juga bertanggung jawab untuk melakukan *color grading* dan *online editing*.

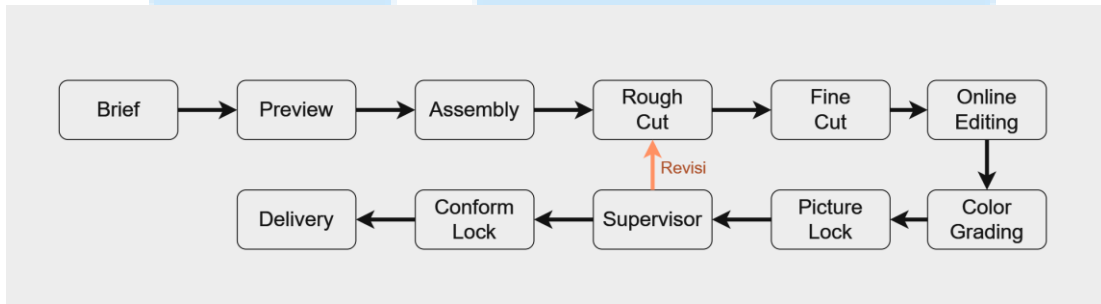
3.2.2 Uraian Kerja Magang

Dalam masa magangnya, penulis mengerjakan dua proyek, yang memiliki bentuk dan kebutuhan yang berbeda. Proyek yang pertama antara lain merupakan Star Wars X Kalibre, yang merupakan sebuah iklan dan *Music Video Nightwalker*. Disebabkan oleh bentuk dan kebutuhan yang berbeda, penulis akan memisahkan uraian kerja magang dari proyek yang dikerjakan.

3.2.2.1 Star Wars X Kalibre

Dalam perjalanan proyek ini, peran penulis menjadi semakin menonjol sebagai *editor video behind the scenes* dari iklan Star Wars X Kalibre. Iklan ini, yang dibuat oleh perusahaan produksi bernama Morse dengan basis operasional di Kalibata, Jakarta Selatan, menjadi sebuah proyek yang menarik dan ambisius. Penulis sendiri, bagian dari tim kreatif di bawah supervisi Ben Atta, seorang *music composer* dalam lingkup proyek ini, mengemban tugas khusus untuk menyusun dan menggarap *behind the scenes* pada tahap post-produksi proyek ini. Pengenalan terhadap proyek ini dilakukan oleh Ben Atta, yang juga bertindak sebagai penanggung jawab proyek. Dalam sesi ini, Ben Atta tidak hanya memperkenalkan proyek secara keseluruhan, tetapi juga membagikan visi dan tujuan yang menjadi panduan utama dalam penciptaan iklan tersebut. Kejelasan visi ini menjadi penting, dan Ben Atta menjelaskan setiap aspeknya kepada penulis. Dengan demikian, penulis dapat memahami dengan baik tidak hanya elemen teknis produksi, tetapi juga esensi dan pesan yang ingin disampaikan melalui karya tersebut. Waktu ini juga dimanfaatkan oleh penulis untuk melakukan analisis mendalam terhadap materi-materi yang akan menjadi bahan utama dalam pekerjaannya. Menyadari bahwa penugasan ini melibatkan proses kreatif yang membutuhkan sentuhan yang tepat, penulis melakukan evaluasi rinci terhadap setiap elemen yang akan digunakan dalam *behind the scenes*. Dalam hal ini, penulis memeriksa dengan seksama setiap shot, memastikan kejelasan konteks, dan

memetakan potensi penggunaan materi tersebut dalam pengembangan naratif visual yang menyeluruh. Adapun tahap pra-produksi dan post-produksi menjadi tanggung jawab utama tim yang berada di lapisan atas, sehingga penulis dapat sepenuhnya fokus pada tugasnya sebagai *editor video behind the scenes*. Namun, kolaborasi terus berjalan efektif, dengan penulis secara reguler berinteraksi dengan Ben Atta dan timnya untuk memastikan keselarasan antara visi yang diinginkan dengan hasil akhir yang dihasilkan.



Gambar 3.2.2.1 Skema Workflow Editing BTS Star Wars X Kalibre

Setelah melalui tahap persiapan yang mendalam, penulis kemudian memasuki tahap berikutnya, yaitu tahap *editing*. Inisiasi tahap ini dimulai dengan menyortir secara cermat semua materi yang telah diterima. Proses ini mencakup analisis mendalam terhadap konteks dari setiap shot yang tersedia. Mengingat penulis bukanlah orang yang melakukan pengambilan shot, maka harus dilakukan pemisahan materi *shot* yang wajib digunakan dengan *b-roll* menjadi tahapan krusial. *Shot* yang wajib digunakan, terutama yang mengandung elemen *talking head*, diidentifikasi dan dipisahkan dengan cermat. Materi ini menjadi dasar untuk penyusunan video atau audio yang akan menjadi inti dari *behind the scenes*. Sementara itu, *b-roll*, sebagai elemen visual penunjang, dibagi berdasarkan lokasi dan materi yang terkandung di dalamnya. Strategi ini memungkinkan penulis untuk memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap setiap lokasi, dengan memperhatikan potensi dan karakteristik unik yang dimilikinya. Sebagai contoh, ketika berhadapan dengan lokasi studio rekaman, penulis

dengan teliti memisahkan shot-shot yang menggambarkan pemain violin, *score* musik, kehadiran Ben Atta, dan elemen lainnya yang menjadi bagian integral dari proses kreatif di dalam studio tersebut. Dengan adanya pemisahan materi sejak awal, penulis dapat mengoptimalkan efisiensi dan efektivitas dalam proses *editing* yang akan datang. Dengan persiapan yang komprehensif ini, penulis siap memasuki tahap *editing* proyek ini dengan keyakinan dan pemahaman yang mendalam akan visi, materi, dan konteksnya.



Gambar 3.2.2.1 *Behind The Scene Star Wars X Kalibre*

Tahap *assembly* dan *rough cut* memakan waktu yang cukup panjang, dimulai dengan menonton keseluruhan isi materi *talking head*. Proses ini bukan hanya sekadar meninjau materi, tetapi juga merupakan upaya penulis untuk memahami konteks pembicaraan dan menggali alur pengerjaan audio post pada proyek Star Wars X Kalibre. Penulis dengan teliti menyortir materi *talking head*, membuang segala yang dianggap terlalu bertele-tele atau tidak relevan, dan mulai menyusun alur penceritaan yang runtut serta mudah dipahami. Kesulitan utama muncul dari fakta bahwa subjek *interview* tidak terbiasa berbicara secara *monolog*, apalagi di depan kamera. Kecanggungan subjek membuat beberapa menit materi menjadi kurang relevan dan tidak sesuai dengan alur penceritaan yang diinginkan. Proses sortir materi ini memakan waktu yang cukup lama karena materi *interview* memiliki durasi yang cukup panjang, terdiri dari berbagai *angle* dan konteks yang berbeda. Sebagai contoh, satu topik

tertentu dapat dibahas dalam beberapa bagian yang tersebar di berbagai materi. Oleh karena itu, penulis harus menyusun materi secara tidak linear, membangun alur penceritaan yang logis dan mudah dicerna oleh pemirsa. Proses ini juga membuka wawasan penulis terhadap kompleksitas penyusunan cerita dari materi yang tersebar dan beragam.

Selama penyusunan alur cerita, penulis menemukan bahwa beberapa materi yang sangat informatif memiliki durasi yang melebihi perkiraan untuk *output* video *behind the scenes*. Hal ini mengharuskan penulis untuk mengambil keputusan sulit, yaitu menurunkan kualitas video demi memenuhi batas durasi yang telah ditentukan. Penggunaan fitur *speed change* dalam aplikasi *editing Davinci Resolve* menjadi solusi, di mana penulis dapat meningkatkan kecepatan video *interview* subjek tanpa mengorbankan kualitas audio. Namun, tantangan muncul ketika subjek melakukan demonstrasi teknik tertentu yang tidak dapat diubah kecepataannya. Fitur *speed change* cenderung memberikan efek *choppy* pada audio, sementara audio menjadi elemen kunci dalam konten *behind the scenes* yang sedang dikerjakan oleh penulis. Ini mendorong penulis untuk mencari keseimbangan yang tepat antara menjaga kualitas audio dan memenuhi batas durasi yang ditetapkan.

Setelah tahap *editing* materi *interview* selesai, penulis memasuki fase berikutnya dengan menambahkan *b-roll* dan musik. Langkah ini diambil untuk memberikan dukungan visual dan auditif yang sesuai dengan mood yang ingin dicapai dan penjelasan yang disampaikan oleh subjek *interview*. Kombinasi ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah karya *behind the scenes* yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan memukau bagi pemirsa.



Gambar 3.2.2.1 *Talking head Behind The Scene Star Wars X Kalibre*

Penulis melanjutkan perjalanan dalam tahap *editing* dengan mengintegrasikan *b-roll* yang tidak hanya menjadi pelengkap visual, tetapi juga mendukung penjelasan mendalam dari subjek tentang seluruh proses pengerjaan audio post pada proyek monumental Star Wars X Kalibre. *B-roll* dipilih dengan cermat untuk mencakup momen-momen kunci, mulai dari pengambilan suara instrumen-instrumen di studio rekaman hingga proses kreatif dan mixing yang menandai keunikan dari proyek ini. Dalam beberapa bagian, penulis bahkan memutuskan untuk menggunakan audio langsung dari *b-roll* tersebut, mengingat materi utama dari konten ini adalah unsur audionya. Pada bagian sesi rekaman, penulis mengambil keputusan kreatif untuk sepenuhnya mengandalkan audio dari *b-roll* yang saling tumpang tindih. Hal ini menciptakan efek seolah-olah penonton mengalami suasana rekaman secara langsung dan simultan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kedalaman pengalaman bagi pemirsa, tetapi juga memberikan nuansa autentisitas yang sulit dicapai melalui metode *editing* konvensional. Selain itu, penulis menambahkan lagu-lagu yang dipilih dengan hati-hati untuk mendukung *mood* penceritaan subjek. Lagu-lagu tersebut dipilih dengan mempertimbangkan serunya dan unsur futuristik dari iklan Star Wars X Kalibre. Penulis memastikan bahwa seleksi lagu-lagu tersebut tidak hanya sesuai dengan suasana yang dibangun oleh video iklan, tetapi juga meningkatkan daya tarik dan keterlibatan pemirsa.

Meskipun demikian, penulis juga tidak lupa untuk menyematkan lagu-lagu *original* yang digunakan dalam *output* iklan itu sendiri. Ini dilakukan dengan tujuan memberikan gambaran lengkap kepada penonton tentang hasil akhir dari proses *behind the scenes* yang mereka saksikan. Strategi ini memungkinkan penonton untuk merasakan perbedaan antara materi mentah dan produk akhir yang telah melalui tahap *editing* yang teliti. Meskipun selama tahap ini penulis berhasil mengatasi sejumlah kompleksitas dengan keputusan kreatifnya, tetap ada tantangan yang dihadapi. Salah satunya adalah menjaga keseimbangan antara durasi video dan konten audio yang kaya informasi. Penulis dengan bijak menggunakan fitur *speed change* untuk mengakomodasi batas durasi yang telah ditetapkan tanpa mengorbankan kualitas audio yang menjadi inti dari kontennya. Tahap *editing* ini, meskipun tidak memakan waktu yang cukup lama, melibatkan serangkaian keputusan strategis dan kreatif yang mendalam. Pengintegrasian *b-roll*, pemilihan lagu-lagu, dan permainan dengan audio menjadi elemen-elemen kunci yang membentuk fondasi konten *behind the scenes* ini.

Permasalahan yang hadir ada pada tuntutan revisi yang cukup sering dari pihak klien. Hal ini dikarenakan *brief* yang diberikan pada awal pengerjaan *editing* tidak sepenuhnya dipahami oleh klien. Hal tersebut menyebabkan permintaan revisi yang dilakukan berulang kali sejumlah enam. Tidak hanya itu, jarak permintaan revisi kepada revisi lainnya menghabiskan waktu diskusi yang cukup lama. Waktu yang cukup lama tersebut menyisakan penulis untuk terus *stand by* akan permintaan revisi dan konfirmasi akan versi terbaru dari *output*-nya. Namun dari semuanya, proyek ini termasuk proyek yang cukup bersahabat dalam konteks waktu. Walaupun klien mengajukan permintaan revisi berulang kali, *deadline* yang diberikan juga mengikuti tingkatan kesulitan dan jumlah aspek yang harus direvisi. Dengan begitu, penulis tidak terlalu merasakan tekanan dalam melakukan revisi, melainkan bisa menemukan *mood* yang cocok untuk bekerja agar lebih efektif dan efisien.



Gambar 3.2.2.1 Sesi Rekaman Star Wars X Kalibre

3.2.2.2 Nightwalker

Dalam menghadapi proyek Music Video Nightwalker, penulis menemui tantangan serupa dengan proyek sebelumnya, Star Wars X Kalibre. Namun, kali ini, pendekatan brief yang diterima tidak hanya bersifat referensial, melainkan juga melibatkan pengembangan alur cerita yang kompleks untuk mendukung storyline dari music video ini. Proses dimulai dengan penulis menerima brief yang mencakup referensi visual, namun, untuk lebih menekankan pada aspek naratif, penulis juga dijelaskan secara rinci mengenai alur cerita dan shot-shot yang harus diambil pada setiap scene. Penulis berperan aktif dalam menyusun shot, memastikan kesesuaian dengan brief referensi dan storyline yang telah disepakati bersama sutradara. Dalam perjalanan produksi, penulis mendapati beberapa kendala yang dihadapi sutradara terkait dengan batasan waktu dan lokasi pada saat proses pengambilan gambar. Dalam situasi seperti ini, penulis tidak hanya menjadi executor dari ide-ide sutradara, tetapi juga berperan sebagai konsultan kreatif, memberikan masukan dan opsi-opsi yang membantu menjaga konsistensi visi sutradara sekaligus mengatasi kendala yang muncul.

Seiring proses *editing*, penulis menemukan kebutuhan untuk menambahkan beberapa plugin dan efek di luar brief dan referensi sutradara. Ini tidak hanya dilakukan untuk memperkaya estetika dari music video, tetapi juga untuk memberikan sentuhan kreatif yang lebih mendalam, tentunya dengan persetujuan dan kolaborasi aktif dari sutradara.

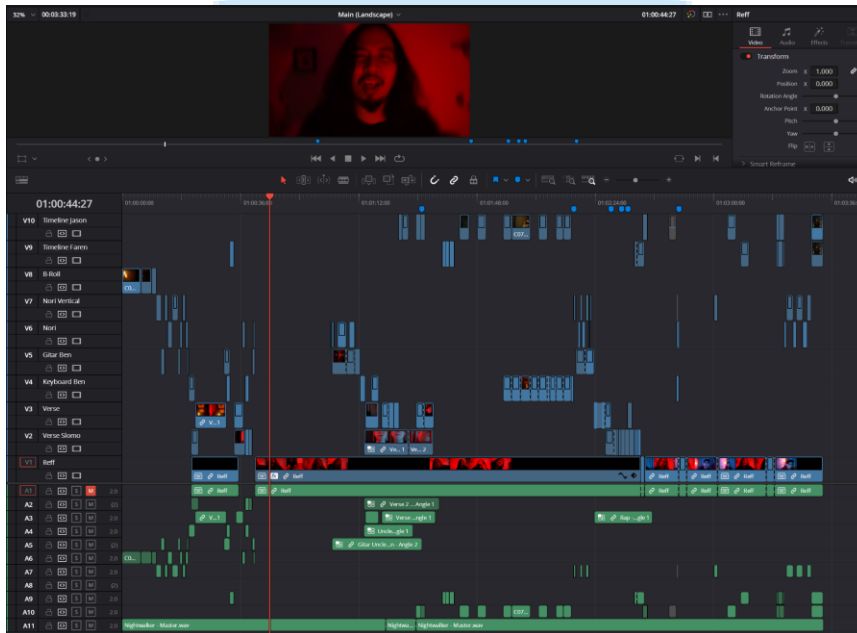
Sebagai contoh, penulis melakukan color grading pada beberapa shot yang diambil dengan kamera yang berbeda-beda. Keterbatasan ini menyebabkan perbedaan warna yang signifikan, sehingga diperlukan penyesuaian intensif pada setiap shot-nya untuk mencapai konsistensi visual yang diinginkan. Salah satu tantangan menarik yang dihadapi adalah dalam menangani kualitas rendah dari beberapa shot yang diambil menggunakan handphone. Untuk mengatasi hal ini, penulis memutuskan untuk mengaplikasikan plugin yang memberikan efek kamera tua dan glitch. Keputusan ini tidak hanya memberikan solusi praktis terhadap kualitas rendah, tetapi juga menghasilkan treatment stylistic yang memberikan nuansa kreatif dan memperkuat elemen artistik dari video tersebut. Selama proses kreatif ini, kolaborasi erat antara penulis dan sutradara menjadi kunci utama. Penulis tidak hanya menjalankan instruksi, tetapi juga memberikan kontribusi aktif dalam meningkatkan kualitas dan daya tarik dari Music Video Nightwalker. Keputusan-keputusan kreatif yang diambil, seperti penambahan efek visual dan penyesuaian warna, semuanya dilakukan dengan mempertimbangkan tujuan keseluruhan proyek dan visi sutradara. Melalui penggabungan ide dan eksekusi yang cermat, Music Video Nightwalker berhasil menjadi sebuah karya seni yang tidak hanya berkualitas teknis, tetapi juga memikat penonton melalui keindahan visual dan naratif yang kuat.

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

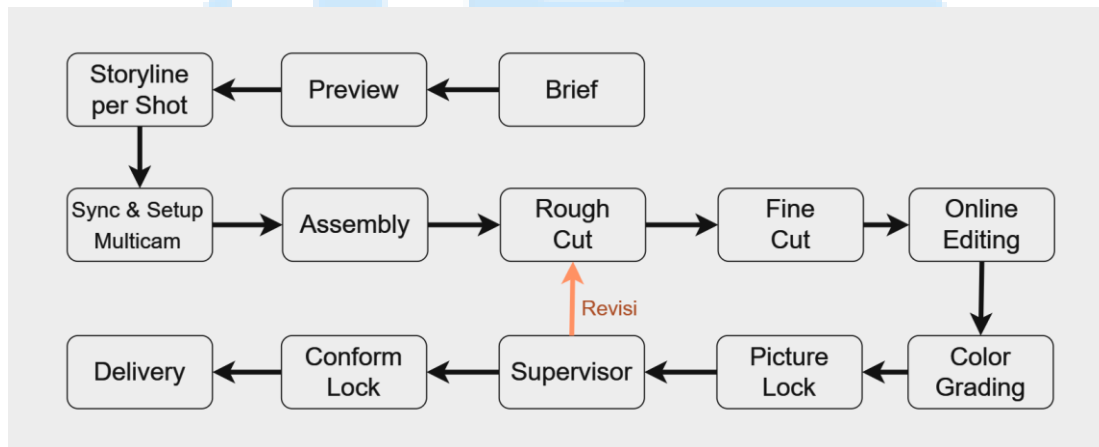
NUSANTARA



Gambar 3.2.2.2 *Timeline editing Music Video Nightwalker*

Dalam menghadapi proyek Music Video Nightwalker, dinamika kolaborasi antara penulis dan sutradara mencapai puncaknya pada tahap post-production. Selama proses ini, terungkap bahwa penulis tidak terlibat dalam tahap development, sehingga tidak memiliki wawasan mendalam terhadap konsep-konsep yang telah diakui dan disusun oleh sutradara sejak tahap awal proyek. Dengan tidak adanya keterlibatan sejak tahap development, penulis memasuki tahap post-production dengan peran yang terbatas dalam penyusunan konsep. Pemahaman mendalam terhadap visi sutradara hanya terwujud pada saat diskusi dan kolaborasi terjadi pada tahap post-production. Sebagai konsekuensinya, penulis harus merangkul peran teknis yang lebih dominan, dengan hanya memberikan kontribusi kreatif sebanyak 30% dari keseluruhan kinerja. Meskipun demikian, tantangan tersebut dihadapi dengan sikap profesionalisme dan dedikasi yang tinggi oleh penulis. Dengan keterbatasan akses ke konsep-konsep awal, penulis menjadikan pemahaman teknis aplikasi Davinci Resolve sebagai dasar untuk mendukung visi sutradara. Penulis berfokus pada memahami cara kerja dan

pengoperasian aplikasi ini untuk memberikan dukungan terbaik dalam mewujudkan visi sutradara.



Gambar 3.2.2.2 Skema Workflow Editing Music Video Nightwalker

Selama tahap post-production, penulis tidak hanya berperan sebagai eksekutor teknis, tetapi juga memberikan masukan dan solusi kreatif saat sutradara mengalami kendala terkait dengan shot yang telah diambil. Dalam beberapa kasus, shot yang telah direkam tidak sesuai dengan visi sutradara karena kendala waktu dan lokasi selama proses pengambilan gambar. Dalam situasi ini, penulis tampil sebagai konsultan kreatif, memberikan opsi-opsi yang membantu menjaga konsistensi visi sutradara tanpa mengorbankan hasil akhir. Sikap terbuka penulis terhadap kolaborasi menciptakan lingkungan yang mendukung dialog konstruktif antara tim. Penulis tidak hanya menjalankan instruksi, tetapi juga berperan sebagai mitra kreatif yang memberikan pandangan tambahan untuk memperkaya hasil akhir proyek. Ini membuktikan bahwa kendati terbatasnya keterlibatan sejak awal, penulis dapat membawa nilai tambah melalui pemahaman teknis yang kuat dan kepekaan terhadap visi sutradara. Sebagai refleksi dari dinamika ini, terungkap bahwa proses kreatif tidak selalu dimulai dari awal. Dalam konteks proyek Music Video Nightwalker, penulis berhasil menghadirkan perubahan yang signifikan dan memberikan sentuhan kreatif yang memperkaya hasil akhir meskipun terbatasnya kontribusi kreatif sejak tahap awal. Kolaborasi yang baik

dan adaptabilitas penulis menjadi kunci dalam mencapai keseimbangan yang efektif antara elemen teknis dan kreatif, membentuk sebuah proyek yang komprehensif dan memukau secara keseluruhan.



Gambar 3.2.2.2 Grab Stills dari Music Video Nightwalker

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Bagian ini berisi kendala dan kesulitan yang ditemukan selama proses kerja magang. Kendala- kendala yang terjadi pada saat pengerjaan proyek magang berupa:

- 1) Sutradara dan penanggung jawab proyek tidak memberikan *brief* yang jelas. Dengan begitu, penulis sering merasa bingung dalam menentukan pilihan dalam proses *editing*.
- 2) Dalam proses *editing*, penulis sering mengalami revisi yang tidak sesuai dengan urutan *workflow*. Sebagai contoh, penulis mendapatkan revisi tentang urutan *shot* sementara *editing* sudah mencapai tahap *online*.
- 3) Komputer yang digunakan oleh penulis mengalami kendala karena kurang memadai untuk mengerjakan proyek yang membutuhkan performa komputer yang lebih kencang.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Bagian ini berisi analisis dan solusi atas kendala yang ditemukan selama proses kerja magang. Solusi dapat berupa:

- 1) Sutradara dan penanggung jawab proyek harus dapat mengkomunikasikan konsep dan *brief* dengan lebih jelas agar tidak timbul kebingungan pada saat tahap *editing*.
- 2) Revisi yang diberikan seharusnya mengikuti *workflow editing* agar proses *editing* tidak terganggu di tengah jalan dan harus mundur ke alur sebelumnya .
- 3) Masalah ini dapat diselesaikan dengan diberikannya fasilitas *editing* yang memadai dari kantor, untuk memaksimalkan kinerja proses *editing*.