

BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama menjalankan magang di *Ritme Storyteller*, penulis ditempatkan oleh perusahaan sebagai *junior editor*. Sebagai seorang *junior editor*, penulis dipercayakan untuk mengerjakan berbagai tugas, seperti menyunting *rough cut*, menerjemahkan beberapa bahasa asing, dan administrasi *file*. Oleh karena itu, penulis akan membahas tugas-tugas tersebut, yang di mana semuanya masuk dalam tahapan *offline edit*.

Penulis mendapatkan pengalaman untuk menyunting 3 *series*, 1 *trailer* film panjang, serta 1 *rough cut* film panjang. Selain itu, penulis juga membantu dalam proses administrasi *file* untuk 2 iklan, 1 *trailer* film panjang, 2 film panjang, dan 1 *series*. Awalnya, penulis dipercayakan oleh Wildan untuk mengerjakan *rough cut* untuk *series* berjudul *Titik Nol*. Kemudian, penulis diminta untuk membantu menyunting *series* sketsa, *Tamu Harap Sabar*, diikuti dengan administrasi *file* iklan *Coklat Dilan*, film *Kaka Boss*, film *Dilan 1983: Wo Ai Ni*, dan *test cam series Keluarga Super Irit*. Setelah itu, penulis dipercayakan untuk menyunting hasil *test cam* dari *series Keluarga Super Irit*, lalu kembali melakukan admin *file* untuk film *Kang Mak* dan iklan *Adhyaksa International Run 2024*. Hingga akhirnya penulis diberikan tugas untuk melanjutkan *offline editing* film *The Most Beautiful Girl in the World*.



Gambar 3.1 Alur Kerja *Offline Editor* di *Ritme Storyteller*

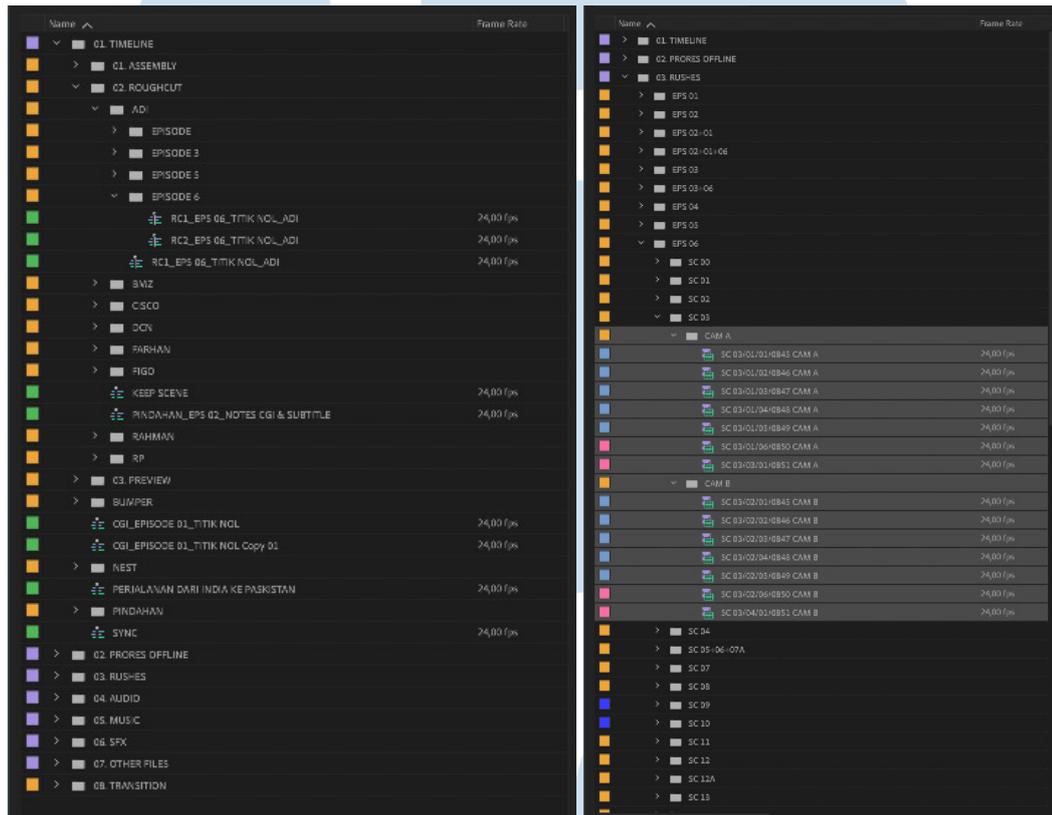
(Sumber: Data Pribadi Penulis, 2024)

Gambar 3.1 menjelaskan alur kerja sebagai *offline editor* di *Ritme Storyteller*. Pada umumnya, seorang *editor* akan mendapat *brief* dari Wildan dan/atau Fickry mengenai tugas dan tenggang waktu dari proyek tersebut. Selanjutnya, penulis harus melakukan proses admin sebelum memulai penyuntingan. Proses admin ini meliputi pembuatan folder untuk *media cache*, *file* proyek *Premiere Pro*, *file-file prores* dari *DIT*, *scratch files*, musik, *sound effects*, hasil-hasil *export*, dan *other files* (yang bisa diisi dengan skrip, *report*, *font*, *overlays*, dsb).

Setelah proses admin sudah selesai, *editor* akan membuat *file* proyek *Premiere Pro* dengan format nama: (NAMA FILM)_DDMMYYYY (contoh: TITIK NOL_26022024.prproj). Di dalam proyek tersebut, *editor* akan membuat folder untuk *timeline*, *prores*, *rushes*, audio, musik, *sound effects*, dan *other files*. Di dalam folder *timeline*, akan ada folder-folder seperti *assembly*, *rough cut*, *preview*, dan “pindahan.” *Assembly* berisikan *timeline* yang disusun sebagaimana tertulis di skenario. Pada folder *rough cut*, terdapat *timeline-timeline* yang sudah disunting dengan lebih mementingkan cerita di atas teks dalam skenario. Lalu, pada bagian *preview*, terdapat *timeline* yang sudah melalui proses revisi berkali-kali, sehingga dirasa sudah layak untuk ditunjukkan ke klien. Sedangkan untuk folder “pindahan,” *timeline-timeline* di dalamnya merupakan hasil *editing* dari *editor* lain, yang nantinya akan digabung ke *timeline* utama.

Masih dalam tahapan persiapan untuk *editing*, seorang *editor* di *Ritme* perlu menamakan ulang *file-file prores* di dalam aplikasi *Premiere Pro*. Para *editor* tidak merubah nama di *Finder* karena *file* yang sama nantinya akan digunakan oleh *VFX artists*, *sound designer*, *colorist*, dsb di aplikasi yang berbeda. Sehingga, penting agar semua departemen tersebut mampu melacak kembali *file* aslinya di *database*. Penamaan *file* di *Premiere Pro* akan mengikuti format nama berikut: SC xx/yy/zzzz. Xx merupakan nomor *scene*, yy merupakan nomor *shot*, dan zzzz merupakan nomor *slate*. Alternasi pada format nama terkadang diperlukan pada nomor *shot*, misalnya yyA, di mana huruf “A” menunjukkan *pickup (PU) shot* untuk *scene* tersebut. Apabila terdapat lebih dari

satu *PU shot*, maka huruf akan diurutkan secara alfabetis. Alhasil, contoh penamaannya adalah sebagai berikut: SC 01/01A/0001 PU. Jika terdapat lebih dari satu kamera yang merekam bersamaan, maka “CAM A,” “CAM B,” dst akan ditambahkan di akhir nama file. Sebagai contoh, SC 01/01A/0001 PU CAM A.



(a)

(b)

Gambar 3.2 (a) *Foldering Premiere* untuk *Titik Nol*;

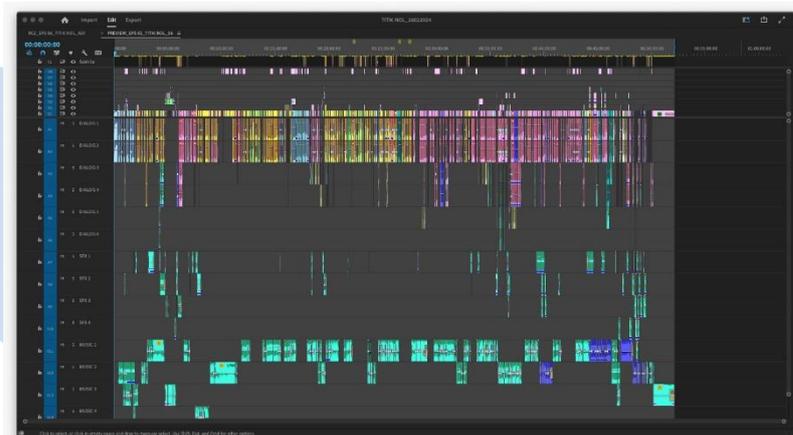
(b) *Admin File Rushes* untuk *Titik Nol*

(Sumber: Arsip Perusahaan, 2024)

Kemudian, ketika *file-file prores* sudah di-*rename*, baru lah *editor* menyusun *assembly*, *rough cut*, dan *preview*. Pada tahapan *assembly*, *editor* akan lebih fokus ke jalan cerita sesuai dengan skenario. Namun, ketika menyusun *rough cut*, *editor* diperbolehkan untuk mengubah susunan *scene* menjadi lebih sesuai dengan *mood* yang diinginkan sutradara atau menambah lagu-lagu dan *SFX*

yang memberikan rasa terhadap *scene* tersebut. Selama menyusun *rough cut*, para *editor* akan melakukan banyak revisi. Revisi-revisi tersebut muncul akibat adanya berbagai masukan dari Ryan, Wildan, maupun sesama *editor* di *Ritme*. Berikutnya, *editor* akan memasuki tahap *preview*. Pada tahap ini, hasil *editing* akan ditunjukkan ke klien. Apabila ada masukan dari klien, maka para *editor* dapat berargumentasi apabila dirasa kurang setuju. Kemudian, ketika pendapat kedua belah pihak sudah selaras, para *editor* akan memulai proses revisi. Hingga akhirnya, jika hasil *editing* sudah disetujui oleh klien, maka *timeline* akan di-*lock*.

Setelah klien menyatakan *picture lock*, para *editor* di *Ritme Storyteller* masih perlu merapikan *timeline* dan melakukan admin untuk *online editor & sound*. *Timeline* dirapikan dengan membuang *layer-layer* yang tidak digunakan dan meletakkan *sound* pada *layer-layer* yang sudah ditentukan. Biasanya, *layer* 1-6 digunakan untuk menempatkan dialog, sedangkan *layer* 7-10 untuk *SFX*, dan *layer* 11-14 untuk musik. Setelah *timeline* sudah dirapikan, *offline editor* akan *export file* .XML untuk *colorist*, .OMF atau .AAF untuk *sound*, dan *guide* .MP4 untuk keduanya.



Gambar 3.3 Contoh Pembagian *Layer* dalam *Timeline* *Titik Nol*

(Sumber: Arsip Perusahaan, 2024)

Dari Gambar 2.2, dapat dilihat bahwa penulis berada di bawah naungan *editor-editor* lainnya di *Ritme Storyteller*. Oleh karena itu, selama proses *editing*,

penulis meminta masukan dari para *editor* di *Ritme*. Seringkali, para *editor* juga berinisiatif untuk memberikan *tips* kepada penulis mengenai cara menyunting dengan lebih efisien (misalnya dengan mengatur *shortcut* di *Premiere Pro*). Ketika penulis sudah merasa yakin dengan hasil *editing* tersebut, maka draf akan diasistensikan kepada Wildan dan Ryan. Biasanya, Wildan akan mengajak semua *editor* untuk menonton dan memberikan masukan bersama-sama. Setelah mendapat masukan dari seluruh pihak, penulis akan melakukan revisi. Proses tersebut akan terus berulang hingga *picture lock*.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama melakukan magang di *Ritme Storyteller*, penulis terlibat dalam beberapa proyek pasca-produksi, antara lain:

1. *Web Series Titik Nol (Netflix & Falcon Pictures)* sebagai *offline editor* dan *subtitle artist*.
2. *Trailer Film Kaka Boss (Imajinari)* sebagai admin dan *offline editor*.
3. *Film The Most Beautiful Girl in the World (Netflix & Paragon Pictures)* sebagai *offline editor*.

Penulis akan menjabarkan tugas-tugas yang dikerjakan selama menjalankan magang di *Ritme Storyteller*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

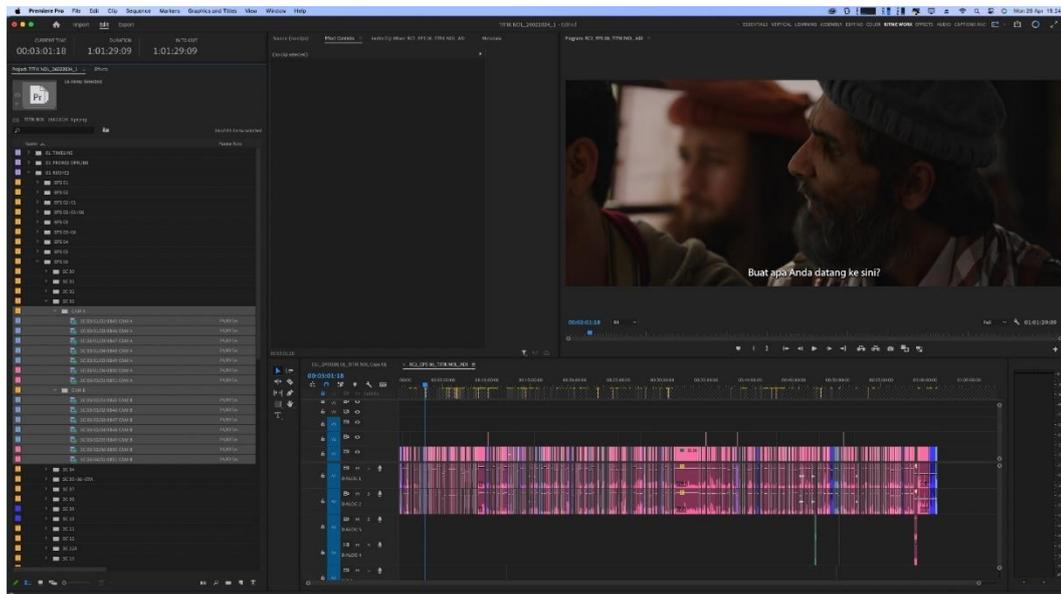
Penulis diberikan kepercayaan untuk memegang beberapa tugas selama magang di *Ritme Storyteller*, antara lain *offline editor*, *subtitle artist*, dan admin. Tugas yang paling sering diberikan kepada penulis adalah *offline editor*. Seorang *offline editor* bertugas untuk menyusun jukstaposisi dan *pacing* dari berbagai materi video yang sudah disediakan, merangkai *mood* dan emosi melalui lagu, menempatkan *sound effects* jika diperlukan, serta menulis catatan untuk *online editor* menggunakan teks pada video *preview*.

Tugas lainnya yang diberikan kepada penulis adalah *subtitle artist*. Pada umumnya, penambahan *subtitle* dilakukan secara tandem ketika penulis hendak menyunting untuk *offline edit*. Namun, dalam beberapa kasus (misalnya ketika *rough cut* sudah dikerjakan), penulis akan menambahkan *subtitle* setelah *offline edit*. Proses penerjemahan bahasa asing pada proyek *Titik Nol* dilakukan dengan pengetahuan bahasa dari pribadi penulis atau dengan bantuan penerjemah seperti *Google Translate*, *DeepL Translate*, dan fitur penerjemah dari *Veed.io*. Lalu, *subtitle* dimasukkan secara manual di aplikasi *Adobe Premiere Pro CC 2022*.

Tugas ketiga yang diterima oleh penulis adalah admin. Sederhananya, seorang admin berperan untuk merapikan *file-file* yang terkait dengan proyek tersebut, sesuai dengan kebutuhan *Ritme*. Penamaan *file* dan folder dilakukan seperti yang sudah dijelaskan pada bab 3.1.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Pada minggu ke-4 Januari, penulis bertemu dengan seluruh tim *editor* dari *Ritme Storyteller* untuk mengikuti pertemuan mingguan yang diselenggarakan perusahaan. Dalam pertemuan tersebut, dijelaskan mengenai proyek apa saja yang sedang dikerjakan oleh *Ritme*, pembagian tugas *editing* untuk proyek-proyek tersebut, serta tenggang waktu dari masing-masing pekerjaan. Pada saat itu, penulis diberikan kepercayaan untuk menyunting episode 5 & 6 dari *web series Titik Nol*. Namun, sebelum melakukan *editing*, penulis diminta oleh Wildan untuk menonton episode 1 dari *Titik Nol* terlebih dahulu, agar dapat membayangkan bagaimana *editing style* untuk kedua episode tersebut. Setelah selesai menonton, penulis juga diminta oleh Wildan untuk membaca skenario dari kedua episode tersebut dan melakukan penyuntingan untuk adegan-adegan luar negeri berdasarkan skenario.



Gambar 3.4 Timeline, Admin File Premiere, dan Subtitle Titik Nol
(Sumber: Arsip Perusahaan, 2024)

Wildan juga menambahkan bahwa selama proses *editing*, penulis diminta untuk membantu menerjemahkan bahasa-bahasa asing ke Bahasa Indonesia. Hasil terjemahan ini nantinya akan diwujudkan dalam bentuk *subtitle* (dapat dilihat pada Gambar 3.4). Akan tetapi, *subtitle* tersebut bersifat temporer sebagai *guide* untuk *offline editor* di Ritme saja. Selain penambahan *subtitle*, Wildan juga meminta penulis untuk mengatur audio pada *series* tersebut agar lebih seimbang.



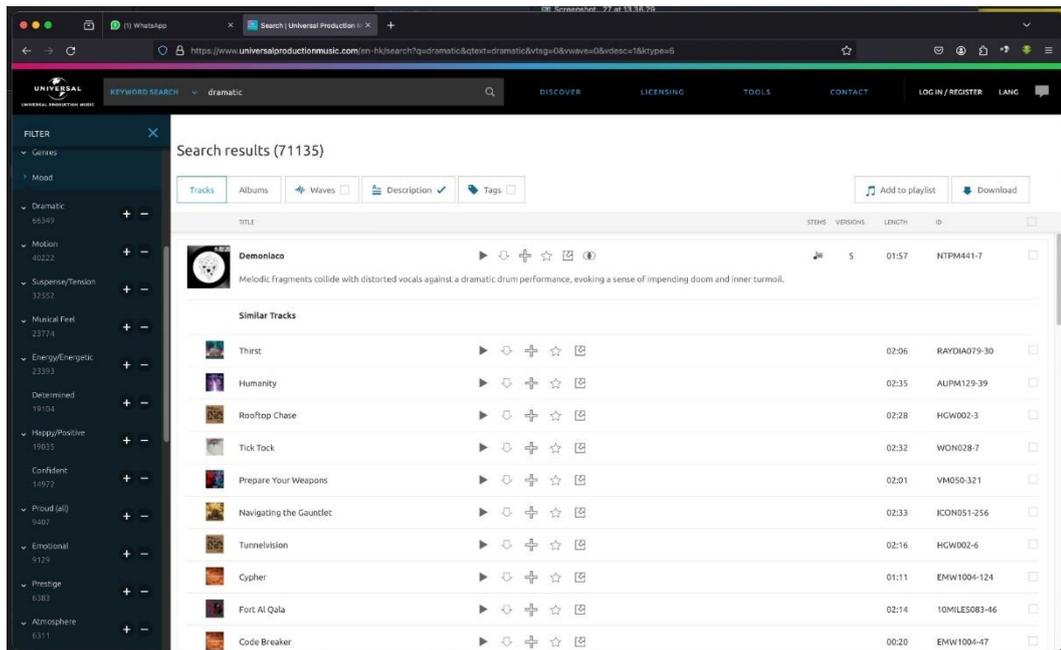
Gambar 3.5 Catatan CGI pada Timeline Titik Nol
(Sumber: Arsip Perusahaan, 2024)

Selama bulan Februari, mayoritas tugas penulis berkaitan dengan *web series Titik Nol*. Penulis kali ini tidak hanya menyunting adegan-adegan luar negeri, namun juga keseluruhan cerita. Saat mengerjakan tugas tersebut, Wildan juga menitip pesan kepada penulis untuk menambahkan catatan pada bagian-bagian tertentu, seperti “CGI: Clean up wajah Mama,” “CGI: Tambahkan kupu-kupu terbang,” dsb. Selain itu, penulis juga kerap diminta bantuan untuk menyunting *next on* pada episode 3-5. *Next on* dibuat dengan menggabungkan visual-visual yang menarik dari episode berikutnya, disertai dengan lagu latar yang dramatis dan energetik, serta narasi dialog yang menarik perhatian.

Baik cerita inti maupun *next on*, keduanya mengasah kemampuan *editorial thinking* penulis. Selama melakukan *editing*, penulis berusaha untuk menganalisis siapa karakter yang menjadi penggerak cerita, apa poin utama dari adegan tersebut, kapan penulis harus memindahkan *wide shot* ke *close up*, dsb. Hal ini penting karena berhubungan dengan *storytelling*.

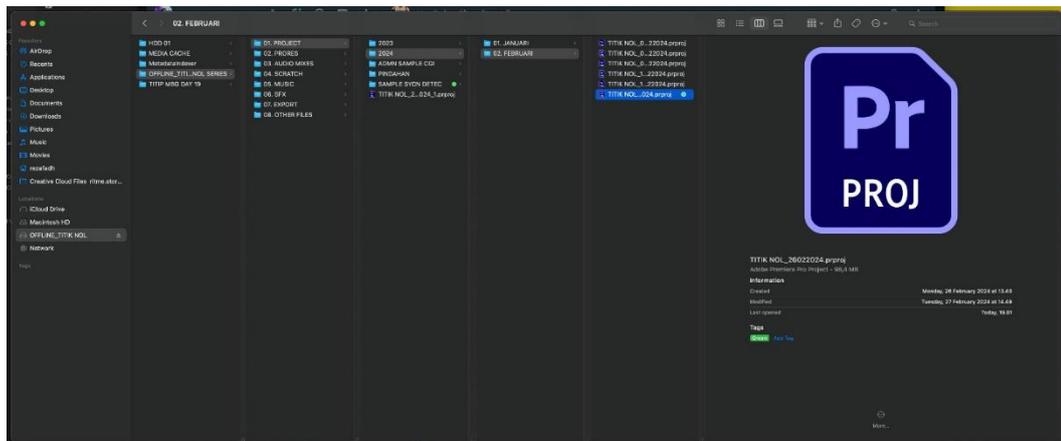
Sebagai contoh, penulis memulai adegan rumah sakit dengan *establishing shot* yang memperlihatkan kompleks rumah sakit tersebut. Kemudian, penulis akan *cut* ke *wide shot* yang menunjukkan ruang tempat ibu Ming (dimainkan oleh Marissa Anita) dirawat. Setelah itu, penulis memindahkan fokus penonton ke *two shot* antara Ming (dimainkan oleh Denny Sumargo) dan ibunya, untuk menitikberatkan dialog antara kedua karakter. Lalu, ketika *mood* berubah menjadi sedih, penulis akan *close up* ke muka ibu Ming saat berdialog, dilanjutkan dengan *close up* wajah Ming yang sedang menahan tangis. Pergerakan dari *shot* yang lebar ke sempit membantu penonton dalam memahami: (1) Siapa saja karakter yang berperan dalam adegan dan (2) Memberikan penekanan (*emphasis*) terhadap emosi yang sutradara ingin penonton rasakan.

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

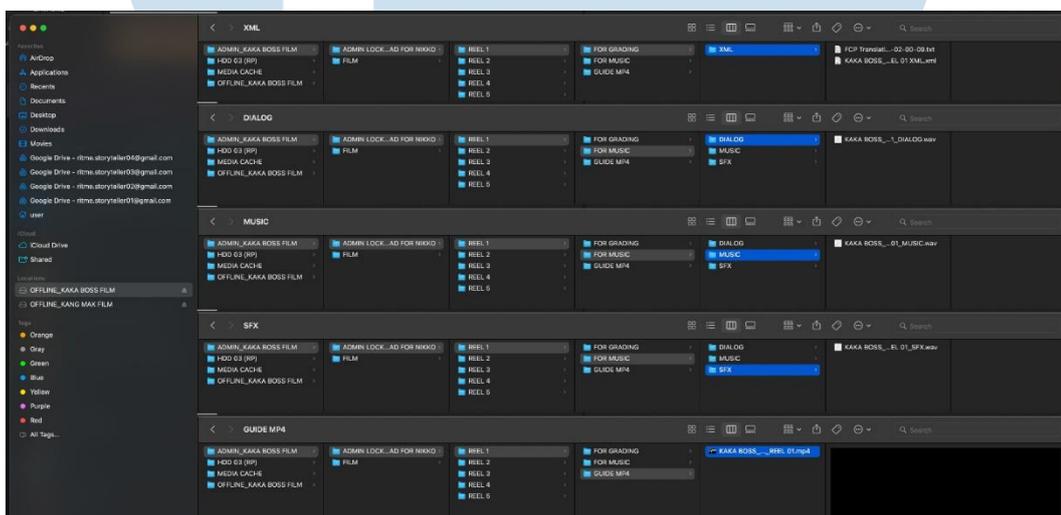


Gambar 3.6 Tampilan Laman Web *Universal Production Music (UPM)*
(Sumber: Arsip Perusahaan, 2024)

Cara lain yang penulis lakukan untuk membangun *mood* adalah dengan menggunakan musik. Selama melakukan magang di *Ritme*, penulis diarahkan untuk mencari lagu-lagu latar dari laman web milik *Universal Production Music (UPM)*. Penulis dapat mencari lagu pada *website* tersebut menggunakan kata kunci, judul lagu, atau bahkan fitur *similarity*. Seringkali, pencarian menggunakan kata kunci digunakan oleh penulis ketika hendak mencari lagu yang memiliki *mood* tertentu. Pencarian tersebut kerap disertai dengan bantuan filter pada sisi kiri laman web. Berbagai filter yang disediakan meliputi aspek-aspek seperti *mood*, tempo, durasi lagu, instrumen yang digunakan, kegunaan musik (film/*TVC/series/lainnya*), era lagu, label musik, dll. Di sisi lain, pencarian berdasarkan judul lagu biasanya digunakan secara bersamaan dengan fitur *similarity* agar dapat menemukan lagu yang serupa dengan lebih cepat.

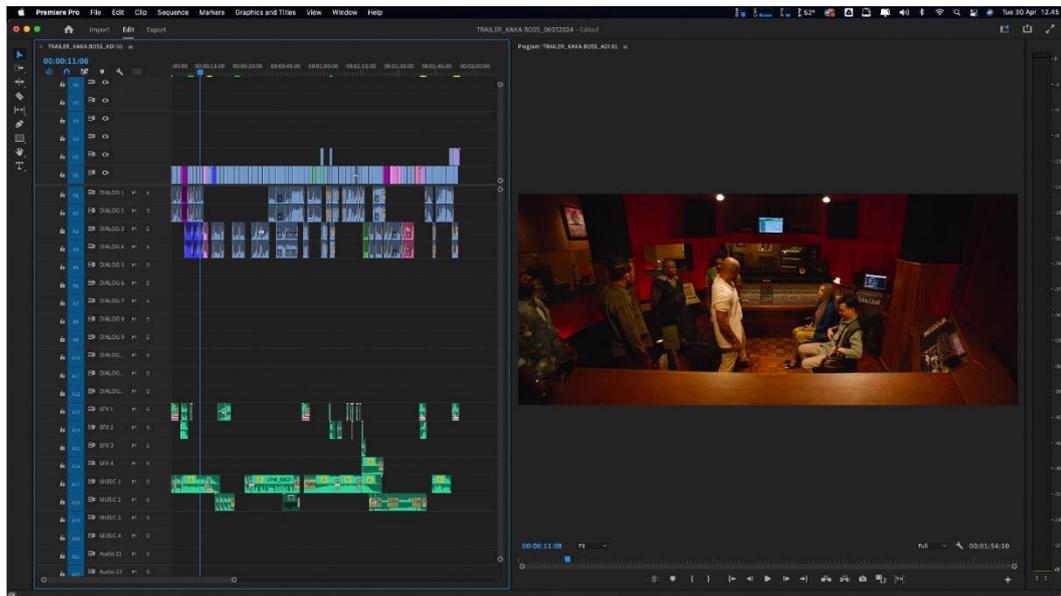


Gambar 3.7 Admin File untuk Offline Editing Titik Nol
(Sumber: Arsip Perusahaan, 2024)



Gambar 3.8 Admin File untuk Online Editing Kaka Boss
(Sumber: Arsip Perusahaan, 2024)

Pada minggu ke-3 Februari, Wildan meminta tolong ke Cahyo (salah satu editor di Ritme) untuk mengajarkan kepada penulis cara melakukan *cloning file series Titik Nol*. Penulis diingatkan oleh Cahyo bahwa semua *file* yang ada di HDD/SSD *master* harus ada juga di HDD/SSD *backup* lainnya. Pada periode yang sama, penulis juga diajarkan cara melakukan *admin file* untuk kebutuhan *online editing* dari film *Kaka Boss*. *Output* dari proses *admin* tersebut adalah *file* .XML, .AAF/.OMF, dan *preview* dalam format .MP4.

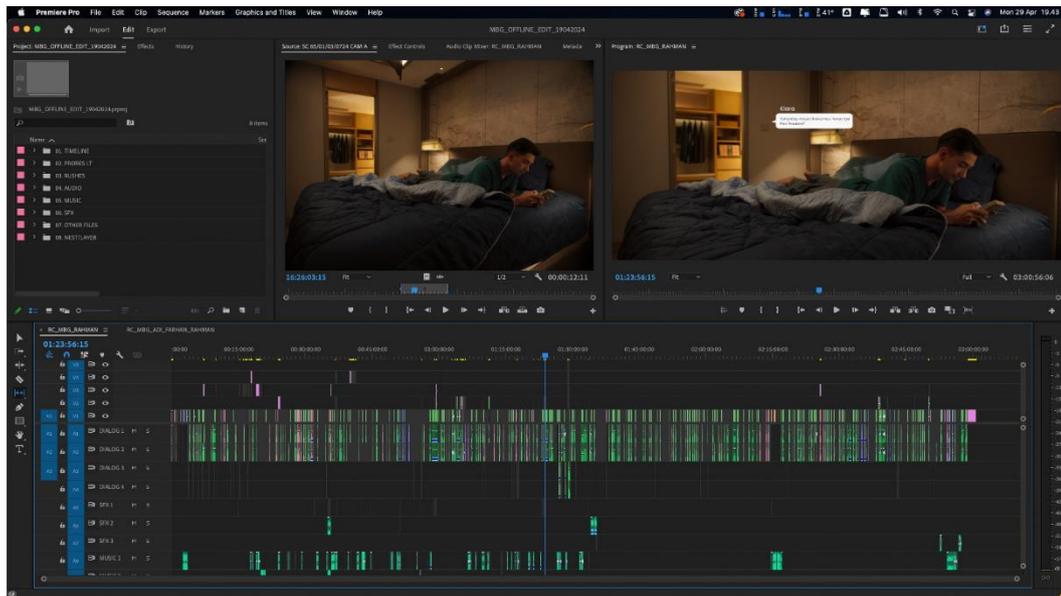


Gambar 3.9 *Timeline Trailer Kaka Boss*
(Sumber: Arsip Perusahaan, 2024)

Pada minggu pertama dan awal minggu kedua dari bulan Maret, penulis dipercayakan oleh Wildan untuk membuat draf pertama dari *trailer* film *Kaka Boss*. Wildan menyarankan penulis untuk menonton hasil *picture lock* dari film *Kaka Boss* terlebih dahulu agar mampu memahami *trailer brief* yang sudah diberikan oleh *Imajinari*. Kemudian, pada minggu ketiga Maret, penulis kembali menyunting episode 6 dari *series Titik Nol* hingga selesai.

Minggu kedua bulan April, *Ritme* diliburkan karena merayakan Lebaran. Oleh karena itu, penulis kembali masuk ke kantor *Ritme* pada minggu ke-3 April. Pada masa tersebut, penulis ditugaskan untuk *edit rough cut* film *The Most Beautiful Girl in the World*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.10 *Rough Cut Timeline The Most Beautiful Girl in the World*
(Sumber: Arsip Perusahaan, 2024)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Terdapat beberapa kendala yang penulis temukan selama menjalankan magang di *Ritme Storyteller*. Kendala-kendala tersebut antara lain:

1. Perangkat keras yang digunakan oleh *Ritme* berbasis *Apple*, yang di mana berbeda dengan sistem yang biasa digunakan oleh penulis, yaitu *Windows*.
2. Terkadang materi *editing* yang diperlukan oleh penulis masih belum diterima hingga waktu yang ditentukan, sehingga ada banyak waktu yang terbuang sia-sia.
3. Pada beberapa kesempatan, hasil *editing* yang dibuat penulis masih terkesan *flat* dan belum sesuai dengan emosi yang seharusnya ditunjukkan dalam adegan tersebut.
4. Pada proyek-proyek tertentu, terdapat beberapa *shot* yang tidak terjaga kontinuitasnya.
5. Penulis merasa adanya tekanan sosial atas *editing* yang dibuat.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Mengetahui adanya berbagai permasalahan di atas, penulis berusaha untuk mencari solusi sebagai berikut:

1. Penulis berusaha untuk beradaptasi dengan mempelajari kembali berbagai *shortcut* dan fitur-fitur yang ditawarkan ekosistem *Apple*.
2. Penulis bertanya ke Fickry Ajie Dwiputra dan Wildanmatin Cahyo Anggono perihal hal tersebut, lalu menawarkan diri untuk membantu dalam proyek yang lain agar tetap produktif.
3. Penulis berkonsultasi dengan para *editor* di *Ritme Storyteller* agar mendapat *feedback* mengenai cara bercerita yang tepat. Beberapa hal yang disebutkan antara lain: (1) Lebih peka terhadap pengadeganan karakter, sehingga dapat menentukan siapa penggerak ceritanya; (2) Menganalisis skrip dengan lebih seksama agar dapat mengetahui apa yang ingin diperlihatkan oleh sutradara pada adegan tersebut; (3) Menyesuaikan lagu yang dipilih dengan rasa yang ingin ditunjukkan oleh sutradara pada adegan tersebut; dan (4) Memainkan intensitas dan *mood* lagu untuk mempengaruhi *mood* dalam film.
4. Penulis berusaha untuk mencari *cutting points* dalam adegan tersebut, sehingga bagian yang tidak kontinu, akan diganti dengan *shot* lain, tanpa menghilangkan esensi dari cerita.
5. Penulis menyadari bahwa hal tersebut merupakan sesuatu yang wajar dirasakan oleh banyak orang, khususnya yang baru pertama kali masuk ke industri secara profesional. Meskipun begitu, penulis tetap berusaha untuk memberikan yang terbaik selama melakukan *editing*.

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