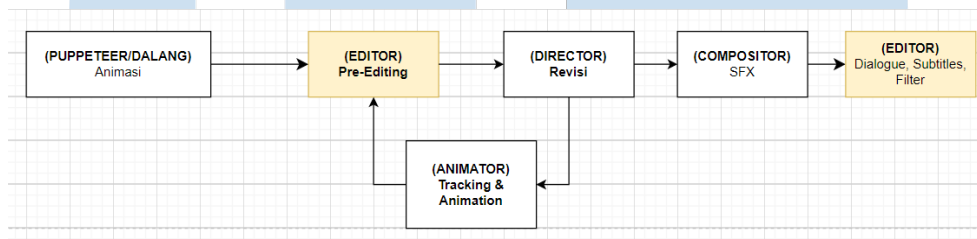


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama periode magang di PT. Kreasi Aniwayang Nusantara, penulis ditempatkan sebagai asisten editor di Divisi Produksi Konten. Posisi tersebut berada di bawah supervisi langsung editor Senior yakni Felix Ezra dan berkoordinasi dengan tim *compositor* serta tim animator.



Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja Tahap Produksi

Sumber: Dokumentasi penulis (2024)

Proses produksi konten animasi di PT. Kreasi Aniwayang Nusantara melibatkan beberapa tahap yang saling terkait. Berikut adalah uraian detail alur kerja produksi:

1. Pra-editing (Editor Pertama):

- Memotong dan menggabungkan klip yang dianimasikan dalang.
- Menambahkan efek transisi seperti *fade in* atau *pinwheel wipe*.

2. Animasi Wajah (Tim Animator):

- Membuat animasi wajah dan gerak mulut karakter.
- Ketika efek *pra-editing* mengganggu proses tracking, *director* akan meminta tim untuk menyediakan klip mentah tanpa efek.

3. Komposisi dan Efek Grafis (Tim Kompositor):

- Melakukan quality assurance (QA) pada hasil animasi.
- Menambahkan efek grafis seperti ekspresi marah atau air mata.

4. Penyelesaian Akhir (Editor Tahap Akhir):

- Menggabungkan klip audio dengan visual.
- Menambahkan *filter* dan *subtitle*.
- Melakukan *color correction*.

Praktik kerja di PT. Kreasi Aniwayang Nusantara dilaksanakan secara daring atau *work from home* (WFH), sistem ini memungkinkan tim *pasca-produksi* untuk bekerja secara efektif. Perusahaan menerapkan kebijakan *flexible working hours* yang memungkinkan karyawan untuk menyesuaikan jam kerja mereka, dengan tetap mempertahankan produktivitas dan memenuhi *deadline* yang ditetapkan.

Dalam pelaksanaannya, koordinasi dan manajemen proyek dikelola melalui dua platform utama. Google Sheet digunakan untuk dokumentasi *rundown* produksi secara keseluruhan, sementara platform Dingtalk berfungsi sebagai pusat komunikasi utama antar tim untuk penugasan harian. *Supervisor* berperan sebagai *point of contact* untuk konsultasi teknis dan klarifikasi, memastikan setiap anggota tim memahami tugasnya dengan baik. Setelah pekerjaan selesai, *director* akan memberikan *review*, memberikan persetujuan serta catatan revisi. Proses akan berulang hingga hasil akhir memenuhi standar kualitas yang diinginkan.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Posisi sebagai asisten editor di PT. Kreasi Aniwayang Nusantara relevan dengan kebutuhan industri saat ini. Tugas dan tanggung jawab yang dilakukan meliputi:

1. Menggabung serta memotong rekaman animasi dalang pada tahap produksi.
2. Membantu *supervisor* dalam proses *editing* konten animasi, menyesuaikan hasil edit dengan *animatic storyboard* yang sudah dibuat.

Tugas dan tanggung jawab editor semua dilakukan secara daring, yang dapat menjadi keuntungan dan tantangan dan situasi-situasi tertentu. Pertemuan tim *pasca-produksi* dilaksanakan melalui *video chat*, yang cenderung praktis dan memberikan mobilitas bagi mereka yang tidak setiap hari harus datang ke kantor, namun dapat terkendala apabila koneksi internet tidak stabil. Keseluruhan progres dan hasil pekerjaan yang dibagikan melalui aplikasi Dingtalk, sehingga *history log* percakapan, koordinasi dan pembagian tugas terekam dalam aplikasi tersebut.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Menurut Edison et al. (2021), proses editing video terbagi menjadi tiga tahapan utama yang saling berkesinambungan: *offline editing*, *online editing*, dan *mixing*.

Pada tahap *offline editing*, seorang editor berperan aktif sejak awal produksi. Mengumpulkan hasil video serta menyesuaikan video dengan naskah cerita. Pada tahap ini, editor juga melakukan pratinjau terhadap seluruh footage, membuat catatan waktu untuk adegan-adegan yang penting, dan mulai memahami alur cerita yang akan dibangun melalui proses *editing*. Tahap ini juga mencakup pembuatan rough cut atau assembly edit sebagai dasar untuk proses editing selanjutnya.

Memasuki tahap online editing, editor memiliki tanggung jawab penuh atas keseluruhan proses penyuntingan hingga menghasilkan final cut. Editor dituntut untuk berani menggunakan teknik *editing* baru, tidak menyimpang dari konsep cerita awal namun menghasilkan alur *editing* yang mengalir dengan natural. Editor juga harus bersikap terbuka terhadap masukan maupun kritik dari tim produksi, kemudian memasukkan perubahan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas hasil akhir. Proses ini mungkin membutuhkan sejumlah revisi hingga mencapai hasil yang diinginkan.

Tahap terakhir adalah *mixing*, di mana editor melakukan finalisasi dengan menambahkan berbagai elemen pendukung. Hal ini mencakup penambahan efek visual (seperti *color grading*, *motion graphics*, atau *visual effects*), mengatur suara (termasuk *background music*, *sound effects*, dan *voice over*), serta menerapkan transisi yang sesuai dengan suasana dan gaya visual yang diinginkan. Pada tahap ini, editor juga memastikan bahwa seluruh elemen teknis seperti format video, resolusi, dan spesifikasi teknis lainnya memenuhi standar yang ditentukan untuk platform distribusi yang dituju.

Sebagai asisten editor, penulis memiliki tugas untuk mengembangkan sketsa visual menjadi produk animasi yang utuh. Proses ini membutuhkan pengembangan *hard-skills* yang spesifik, yakni menerjemahkan dan menyampaikan visi kreatif melalui teknik *editing* yang tepat, memahami dan mengkomunikasikan esensi cerita dengan baik melalui hasil *editing*.

Selama proses pembelajaran, penulis mendapat bimbingan intensif dari *supervisor* dalam berbagai aspek teknis, khususnya untuk timing animasi dan penerapan gaya editing yang sesuai dengan karakter serial "Desa Timun". Arahan yang detail dan sistematis dari *supervisor* memungkinkan penulis untuk menghasilkan pra-edit yang berkualitas, yang kemudian menjadi fondasi penting untuk memudahkan proses kerja tim *tracking* dan *compositing* dalam tahapan produksi selanjutnya.

Di luar tanggung jawab utama sebagai editor, penulis juga berkesempatan untuk memperluas pengalamannya melalui berbagai peran tambahan. Salah satu pengalaman tersebut sebagai juru kamera dalam sesi perekaman animasi dalang yang dilakukan secara luring. Selain itu, penulis juga dipercaya untuk mendokumentasikan momen-momen *behind-the-scene* selama sesi produksi yang berlangsung di gedung Narasi Visual Digital Institut Teknologi Bandung Jatinangor. Pengalaman multifaset ini memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang berbagai aspek produksi animasi, sekaligus mengasah fleksibilitas dan adaptabilitas dalam menghadapi berbagai tuntutan pekerjaan di industri kreatif.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama periode magang di PT Kreasi Aniwayang Nusantara, sebagai mahasiswa jurusan animasi, penulis diberi tanggung jawab membantu tim Jatinangor, yang menangani proses perekaman animasi wayang. Serial Desa Timun menggunakan pendekatan unik dalam produksi animasinya, dimana wayang digerakkan oleh dalang di balik layar putih dan direkam menggunakan kamera digital. Setelah proses perekaman selesai, hasil rekaman tersebut diteruskan kepada tim editor untuk tahap pasca-produksi.



Gambar 3.2 Proses pembuatan animasi serial “Desa Timun”

Sumber: Dokumentasi penulis (2024)

Uraian kerja dan tanggung jawab penulis antara lain:

1. Melakukan *pra-editing* untuk serial “Desa Timun” Season 3 Episode 04 berjudul “Ulat Cilo”

Seusai tahap *shooting*, *footage* kamera perlu melalui tahap pemotongan, penyambungan dan penyesuaian warna. Untuk keperluan tersebut, aplikasi Adobe Premiere Pro digunakan dalam tahap *pra-editing*.

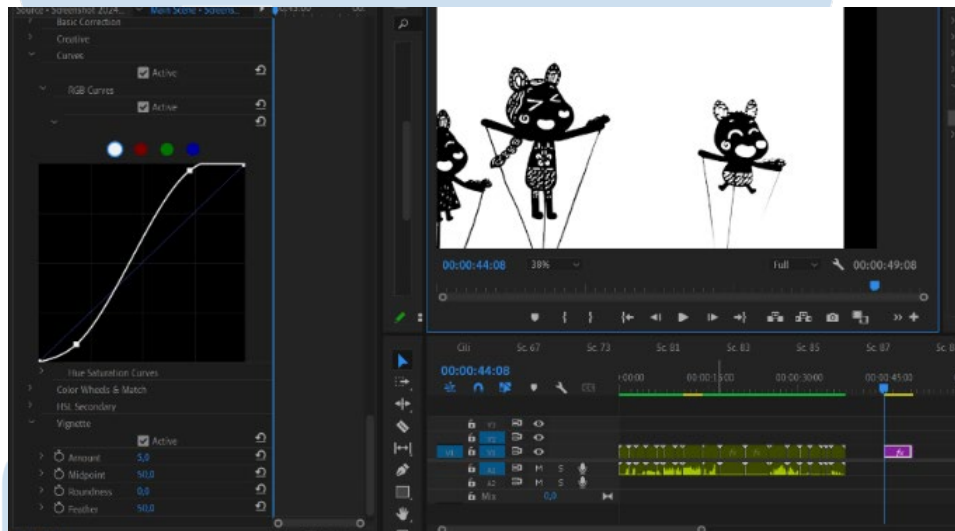
Proses *pra-editing* serial “Desa Timun” memiliki beberapa spesifikasi teknis yang perlu diperhatikan antara lain:

1. Resolusi 1080p (*footage* direkam pada resolusi 4k namun hasil akhir animasi harus di ekspor pada resolusi 1080p).
2. *Aspect ratio* 16:9
3. Format .mp4
4. *Framerate* 25 fps (berbeda dengan standar animasi pada umumnya yang menggunakan 24 fps atau 30 fps)

Selanjutnya, dilakukan penambahan efek untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi pada tahap perekaman *footage*. Efek utama yang digunakan yakni *Lumetri Color*, yang digunakan untuk meningkatkan kejernihan *footage*. Dalam penerapan efek *Lumetri Color*, editor akan menghilangkan efek *vignette* pada *footage* serta melakukan penyesuaian kurva RGB dan parameter *vignette* untuk menghasilkan *footage* yang lebih jernih dan bersih.

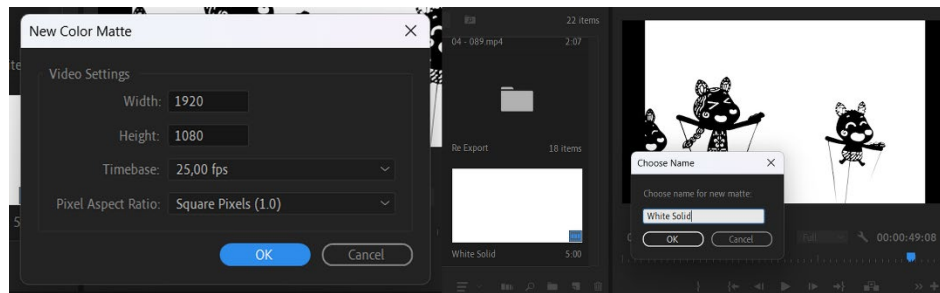


Gambar 3.3 Contoh dari *vignette* dari arah kiri ke kanan
 Sumber: Dokumentasi penulis (2024)



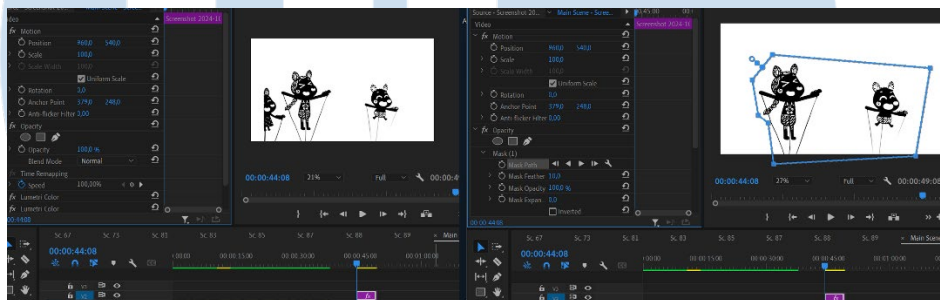
Gambar 3.4 Parameter *RGB graph* dan *vignette* pada *lumetri color*
 Sumber: Dokumentasi penulis (2024)

Selain *lumetri color*, efek *opacity* di modifikasi dalam proses *editing*. *Color matte* atau *white solid* ditambahkan ke dalam komposisi dan diletakkan di urutan bawah bawah footage, yang kemudian dimodifikasi melalui *blending layer* dan efek *opacity*. Penggunaan *mask* juga dilakukan untuk memotong karakter yang keluar dari batas layar, sehingga menghasilkan komposisi visual yang lebih teratur dan sesuai dengan kebutuhan tim *tracking* dan *kompositor*.



Gambar 3.5 Pembuatan *white solid* dan penambahannya

Sumber: Dokumentasi penulis (2024)



Gambar 3.6 Parameter *Blend Mode "Darker Color"* dan *layer mask*

Sumber: Dokumentasi penulis (2024)

Setelah *Opacity* serta *Lumetri Color* di atur sesuai kebutuhan, tahap terakhir yang dilakukan adalah penyesuaian timing. Cepat lambat gerak karakter gerakan, durasi adegan, dan lama transisi disesuaikan dengan *animatic storyboard*. Hasil *pra-editing* di pastikan sejalan dengan visi kreatif yang telah direncanakan oleh *director*.

Sesuai tahap *pra-editing*, *director* akan melakukan pemeriksaan ulang terhadap hasil pra-edit secara asinkron dan memberikan umpan balik mengenai perubahan yang diperlukan dalam bentuk catatan.

Proses umpan balik dan revisi adalah sebagai berikut.

1. *Director* melakukan pengecekan hasil pra-edit
2. Catatan perubahan diberikan untuk perbaikan
3. Editor melakukan revisi berdasarkan arahan catatan umpan balik.

```

4. Ulat Cilo
- Sc 23 & 24 mata Cilo pake mata bola
- Sc 31 potong durasi akhir
- Sc 33 panel 1 diperpanjang

ANIMASI ULAT BERUBAH JADI KUPU-KUPU

VO:
- Sc 32 add VO Cilo
- Sc 33 panel 1 retake Ibu "hm hemmm " lebih mikir

```

Gambar 3.7 Catatan umpan balik *director* untuk episode “Ulat Cilo”

Sumber: Dokumentasi penulis (2024)

Pada tahap umpan balik, penulis mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan *hard skills*, memperoleh pengalaman kerja yang berharga serta mempelajari standar kerja profesional dalam bidang hiburan dengan menerima bimbingan dari *supervisor* dan *director* mengenai adegan-adegan yang memerlukan perhatian khusus.

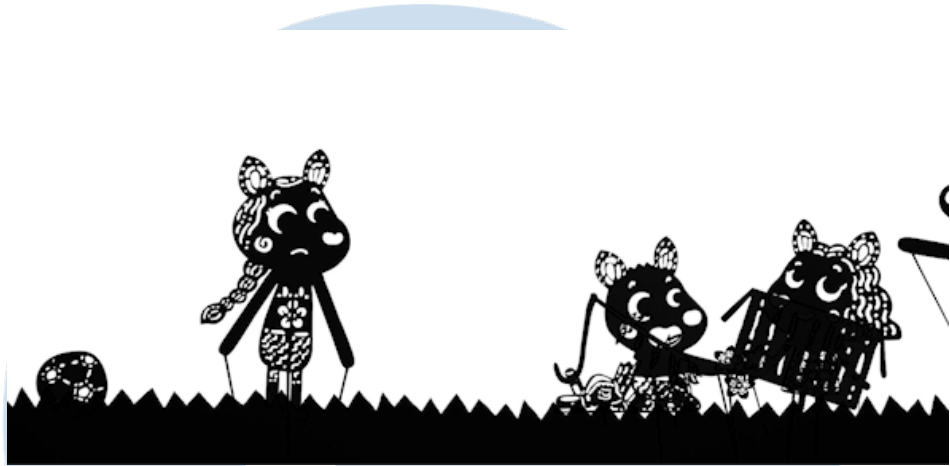
Setelah tahap revisi, langkah selanjut adalah mengeksport hasil tersebut dalam bentuk file mp4 dan mengirimnya via Google Drive. Terdapat dua bentuk hasil pra-edit yang di minta oleh *supervisor* untuk tahap *tracking* dan *compositing*.

1. Preview

- Seluruh adegan *dirender* menjadi satu video panjang (biasanya 4-5 menit) bersama dengan transisi adegan.
- Resolusi lebih rendah dengan *animatic storyboard* di pojok kiri atas sebagai panduan.

2. Render per adegan

- Setiap adegan di *render* ke dalam bentuk file mp4 secara terpisah (biasanya 1-5 detik).
- Semua transisi adegan seperti *wipe*, *fade-in* dan *fade-out* dihilangkan.
- Klip di *render* pada resolusi maksimal
- Adegan dengan ekspresi karakter yang bertumpuk di *render* terpisah dengan format penamaan “(nomor episode) – (kode angka)_(kode huruf)” e.g. “04 – 025_A”



Gambar 3.8 Contoh adegan yang memerlukan dua *file* .mp4 terpisah
Sumber: Dokumentasi penulis (2024)

2. Membantu sebagai juru kamera dan merekam animasi serial “Desa Timun” Season 3 di Gedung Narasi Visual Digital (NVD) Institut Teknologi Bandung di Jatinangor.

Selain berperan sebagai asisten editor, penulis berkontribusi dalam proses produksi sebagai juru kamera dengan merekam *footage* dan klip animasi yang dilakukan oleh dalang. Tanggung jawab ini pada awalnya di bawah pengawasan Felix Ezra, *Supervisor* penulis. Namun beliau mengalami kesulitan dalam menjalankan berbagai tugas membantu dokumentasi dan menangani tanggung jawab di lokasi lain, termasuk perannya sebagai juru kamera sehingga tanggung jawab tersebut dialihkan kepada penulis selama berada di Jatinangor.

Penulis bertanggung jawab untuk merekam berbagai adegan animasi yang dilakukan oleh dalang untuk dua belas episode serial "Desa Timun". Salah satu episode penting yang menjadi fokus penulis adalah "Jualan", yang menjadi bagian dari *season* tiga.



Gambar 3.9 Penulis sebagai operator kamera pada episode “Jualan”

Sumber: Dokumentasi penulis (2024)

"Jualan" merupakan bagian dari serial "Desa Timun" season tiga yang mengisahkan petualangan Cili, Cila, dan Cilo dalam memahami profesi berdagang. Terdorong rasa penasaran terhadap keseharian Mang Mus sebagai pedagang, mereka memutuskan untuk mencoba peruntungan mereka dalam dunia jual-beli. Meskipun mendapat bimbingan langsung dari Mang Mus, mereka segera menyadari bahwa menjadi pedagang membutuhkan lebih dari sekadar keinginan untuk berjualan.

Proses teknis pekerjaan sebagai juru kamera secara umum mengikuti prosedur standar. Penulis dilatih dalam pengoperasian kamera, pengaturan intensitas dan warna cahaya lampu Godox, serta prosedur teknis penyambungan kamera untuk layar tambahan (*extended display*).

Dalam teknis operasi kamera, *supervisor* telah menyediakan pengaturan awal kamera awal untuk keperluan perekaman. Spesifikasi yang digunakan meliputi resolusi 3840×2160 *pixel*, *aspect ratio* 16:9, dan filter hitam-putih (B&W). Kamera kemudian dikunci pada *camera stand* dan besar kecil gambar yang muncul dalam *frame* kamera diatur dengan menggunakan fitur zoom atau dengan memindahkan posisi *camera stand*. Setelah itu, fokus lensa disesuaikan untuk menghasilkan gambar yang jernih. Pengaturan standar yang digunakan adalah *ISO* 400, *white balance* dengan parameter otomatis, dan *EV* +1.5. Namun, ketika menggunakan *overhead projector* (OHP), parameter *ISO* dinaikkan menjadi 1200.

Dalam pengoperasian lampu Godox, tugas penulis terbatas pada penyesuaian posisi lampu dan intensitas cahaya saja. Memastikan wayang terlihat jelas serta menghindari terjadinya efek *vignette* dan *bleeding* pada rekaman. Dalam konteks ini, *bleeding* mengacu pada kondisi yang terjadi ketika intensitas cahaya terlalu tinggi, di mana label, selotip kertas, serta cacat wayang dapat menembus layar dan terekam oleh kamera. Hal tersebut ingin dihindari karena akan mempersulit proses *pasca-produksi* pada tahap selanjutnya.



Gambar 3.10 Wayang karakter “Ibu Kancil” yang digunakan di balik layar

Sumber: Dokumentasi penulis (2024)

Terakhir, dalam pengoperasian layar tambahan (*extended display*), penulis memastikan dalang dapat memantau layar kamera dengan jelas. Layar tambahan berfungsi sebagai panduan visual bagi dalang, mengatur posisi wayang dan benda mati yang akan ditampilkan dalam *frame* kamera. Penulis menggunakan *extended display* untuk memastikan kualitas gambar yang optimal dengan melakukan pemeriksaan terhadap kejernihan gambar dan mengidentifikasi adanya cacat maupun gangguan yang mungkin terekam dalam *frame* kamera seperti kepala dalang yang masuk ke layar *frame* atau benda seperti selotip yang menempel pada layar.



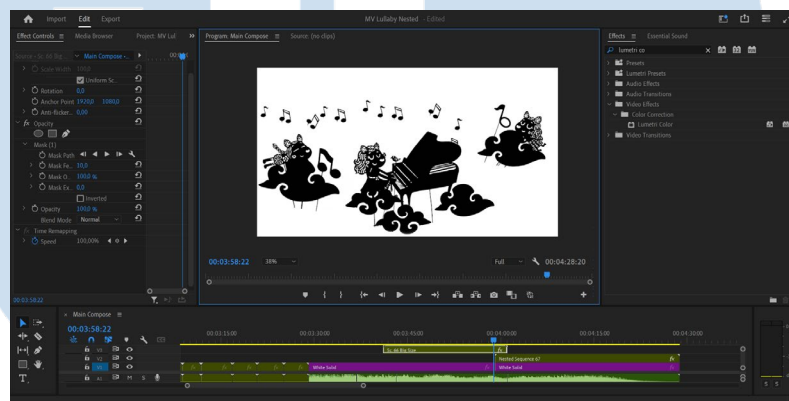
Gambar 3.11 Penulis (kiri) mengarahkan dalang (kanan) untuk mengubah posisi agar wayang tidak terpotong dari *frame*, dalang melihat layar *extended display* sebagai acuan visual.

Sumber: Dokumentasi penulis (2024)

Pengalaman ini memberi kesempatan berharga bagi penulis untuk mempelajari standar kerja profesional dalam bidang hiburan. Penulis diajarkan untuk mengasah keterampilannya dengan mempelajari teknis pengoperasian kamera profesional, pengaturan pencahayaan yang tepat, hingga proses penyuntingan video yang memenuhi standar industri. Pengalaman ini tidak sekadar mengasah keterampilan saja, ketelitian dan kerja sama tim diasah terutama saat penulis diberikan *job role* sebagai juru kamera.

3. Melakukan *pra-editing* untuk semua *music video* “Desa Timun”

Proses *editing* untuk *music video* “Desa Timun” tidak berbeda jauh dengan *editing* episode biasa. Spesifikasi teknis seperti Resolusi 1080p, *aspect ratio* 16:9, format .mp4 dan *framerate* 25 fps, digunakan dalam pembuatan *music video*. Efek seperti *opacity*, *mask* dan *lumetri color* juga digunakan dalam pembuatan *music video* (MV).



Gambar 3.12 *Pra-editing* untuk MV Lullaby Desa Timun

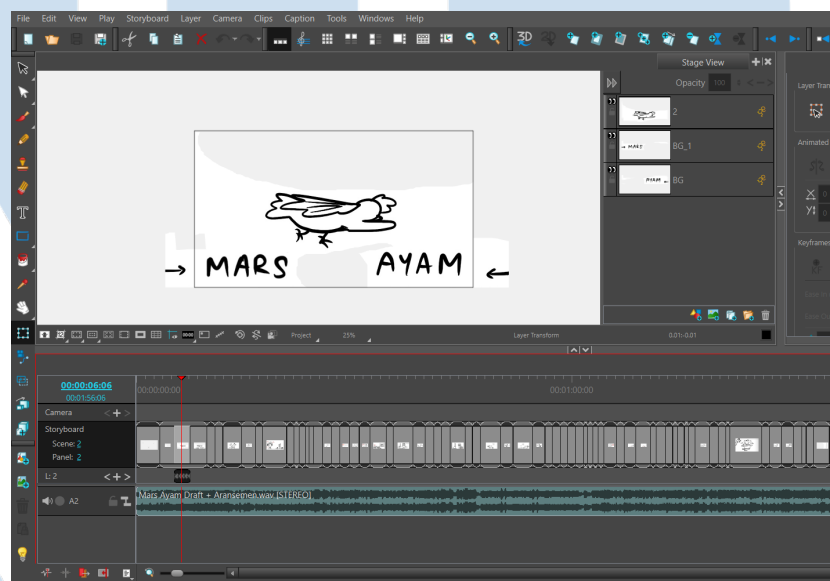
Sumber: Dokumentasi penulis (2024)

Untuk empat MV, yaitu “Lullaby Desa Timun”, “Menenun Mimpi”, “Menabung” dan “Mars Ayam”, sutradara memberikan keleluasaan bagi Tim Jatinangor untuk menyusun dan mengembangkan konsep cerita serta mengambil peran sebagai *director* untuk keempat episode tersebut. Tim Jatinangor, termasuk penulis, diberikan kebebasan berkreasi dalam menyusun alur cerita dan mengarahkan keempat episode tersebut.

Kebebasan yang diberikan mencakup pengaturan struktur naratif, memilih transisi yang selaras dengan irama musik, serta mempertahankan tema dan ciri khas visual serial “Desa Timun”. Satu-satunya persyaratan yang ditetapkan oleh sutradara adalah memastikan hasil akhir animasi disesuaikan dengan ritme dan tempo musik.

Dalam kegiatan berkreasi, penulis terlibat aktif dalam tahap pengembangan gagasan serta pembuatan *animatic storyboard* bersama Tim Jatinangor. Pengalaman tersebut memberikan pembelajaran berharga dalam pengembangan *soft skills* penulis, terutama dalam hal:

1. Kreativitas dalam pengembangan konsep visual
2. Kerja sama tim yang efektif
3. Ketegasan dalam pengambilan keputusan kreatif



Gambar 3.13 Salah satu kontribusi penulis membuat *animatic storyboard* untuk MV “Mars Ayam”

Sumber: Dokumentasi penulis (2024)

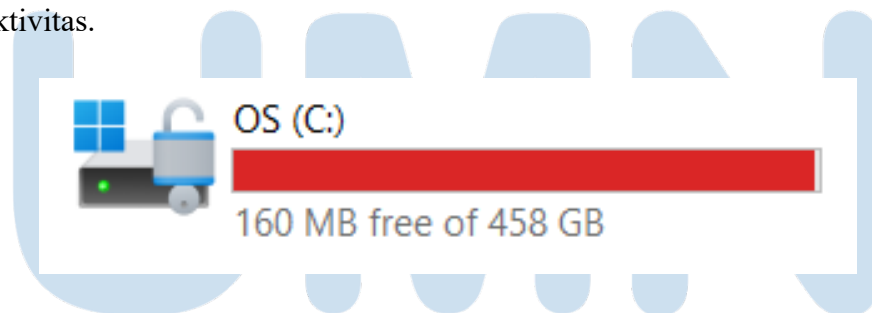
Selain itu, penulis juga membangun hubungan profesional yang baik dengan Tim Jatinangor. Selama sesi pengembangan gagasan dan pembuatan *animatic storyboard*, penulis diasah untuk memahami perspektif kreatif anggota tim dan mengintegrasikan berbagai ide yang disampaikan menjadi karya-karya yang utuh.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dalam melakukan proses magang, penulis menemukan beberapa kendala yang menghalang produksi. Dalam melakukan praktik kerja lapangan di PT Kreasi Aniwayang Nusantara, penulis menemukan beberapa kendala sebagai berikut:

- 1) Kendala storage rendah, terutama dari aplikasi Adobe seperti After Effects dan Premiere Pro.
- 2) Perangkat keras yang kurang memadai, menghalang efisiensi kerja dalam aplikasi terutama seperti Adobe After Effects.
- 3) Saat mengerjakan secara WFH, ada kendala di internet sehingga menghalangi pengunduhan *file* di Google Drive Aniwayang yang rata-rata mencapai 50GB hingga 90GB per episode.

Aplikasi Adobe, khususnya After Effects dan Premiere Pro, membutuhkan sumber daya sistem yang sangat besar untuk dapat beroperasi secara optimal. Kedua aplikasi tersebut memerlukan kapasitas penyimpanan yang memadai untuk menyimpan berkas proyek, *cache*, dan *hasil rendering*. Selain itu, aplikasi ini juga membutuhkan prosesor yang kuat dan memori RAM yang besar untuk menjalankan berbagai efek visual dan proses *rendering* secara efisien. Keterbatasan dalam aspek-aspek ini secara signifikan memperlambat proses kerja dan menghambat produktivitas.



Gambar 3.14 Salah satu kendala penulis dalam melaksanakan tugasnya sebagai asisten editor, *storage* penyimpanan *file* rendah

Sumber: Dokumentasi penulis (2024)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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) Aniwayang menyiapkan alternatif berupa storage pada Google Drive.
- 2) Untuk pekerjaan yang membutuhkan Adobe After Effects seperti tracking yang membutuhkan perangkat keras lebih mumpuni tidak diserahkan kepada penulis. Sebaliknya Aniwayang memberikan penulis tugas yang lebih banyak memakai aplikasi Adobe Premiere Pro.
- 3) Memperbaiki sistem pemesanan ruang di studio Aniwayang Alam Sutera bagi mereka yang kesulitan bekerja dari kediaman masing-masing.

Dalam menghadapi kendala-kendala tersebut, PT Kreasi Aniwayang Nusantara menyediakan penyimpanan alternatif melalui Google Drive untuk mengatasi keterbatasan kapasitas penyimpanan lokal. Selain itu, perusahaan melakukan penyesuaian pembagian tugas dengan tidak memberikan pekerjaan yang membutuhkan Adobe After Effects kepada penulis.

PT Kreasi Aniwayang Nusantara menyediakan akses ke studio Aniwayang Alam Sutera yang dilengkapi dengan infrastruktur memadai, termasuk koneksi internet yang stabil dan perangkat keras yang sesuai dengan kebutuhan produksi.

