

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

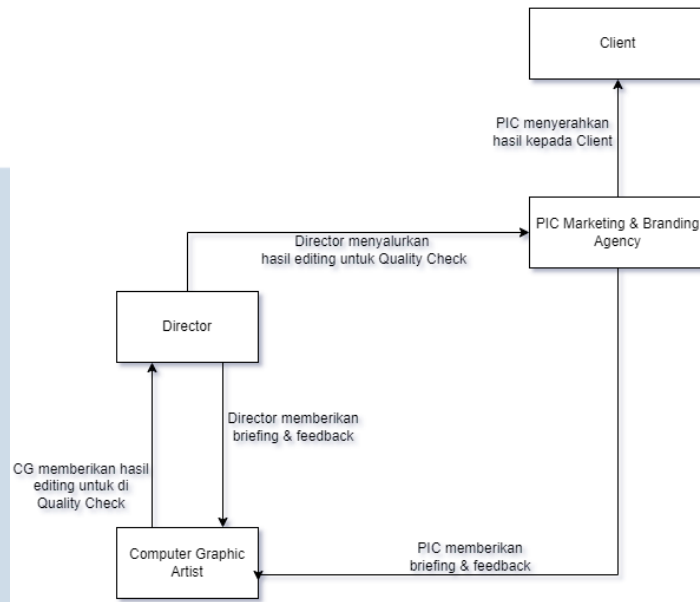
Desight sendiri umumnya berperan sebagai *production house*, sedangkan untuk sisi planning konten dilakukan oleh Dreamworks yang bekerja sama dengan Desight. Dreamworks sendiri adalah *Marketing & Branding Agency* yang umumnya berperan dalam melaksanakan proses pre-produksi dari konten iklan yang akan dibuat. Umumnya (dalam konteks pengerjaan iklan) terdapat tiga pihak yang memiliki kedudukan dalam alur produksi; yaitu klien, Dreamworks, dan Desight.

Alur produksi diawali dengan klien mengontak Dreamworks sebagai marketing agency, lalu Dreamworks mengajak Desight untuk bekerja sama. Dreamworks menjalankan proses pre-produksi, lalu proses produksi serta *post* produksi dilaksanakan oleh Desight. Setelah melalui *quality check* dari Dreamworks, hasil akhir pun kemudian diteruskan kepada klien.

Secara lebih detail dari sisi penulis, alur pekerjaan diawali dari penulis menerima *briefing* dari dua sisi, yaitu dari *user* (Desight) untuk menyamakan *style editing*, serta dari Dreamworks secara langsung untuk hasil akhir yang ingin dicapai. Setelah penulis selesai melakukan *editing*, hasil akhir diteruskan kepada *user* untuk melalui proses *quality check*, jika sudah dinilai baik, kemudian akan dilanjutkan untuk dikirim ke Dreamworks untuk melalui *quality check*, jika dari pihak Dreamworks sudah baik, maka selanjutnya akan diteruskan kepada klien. Jadi dapat dikatakan terdapat beberapa filter yang harus dilalui sampai hasil *editing* penulis dikatakan final.

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

Alur Kordinasi Kerja di Desight



Gambar 3.1. Alur Koordinasi Kerja di Desight
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Pada kontrak kerja magang, penulis tertulis sebagai *intern* dengan posisi sebagai *Video Editor Offline dan Online*. Namun pada praktek lapangannya penulis juga mengerjakan berbagai tugas lainnya, sehingga pada laporan ini tertulis penulis sebagai *Computer Graphic Artist*. Tugas penulis antara lainnya memilih potongan (*editing rough-cut video*), mengedit *motion graphic* yang ada di dalam video, dan juga mencari aset gambar & video, serta melakukan *editing* gambar. Penulis juga sering membantu kebutuhan 3D yang diperlukan oleh tim Desight.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah uraian tugas yang telah dijalankan penulis selama rangkaian magang di Desight

Tabel 3.1. Tugas yang Dikerjakan Selama Proses Magang

No	Tanggal	Pekerjaan	Keterangan
1	16 Agustus - 5 September	<p><i>Editing</i> konten bulanan BC Mowilex (Agustus):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Reels 3 ● Reels 4 ● Tiktok 1 ● Tiktok 2 ● Tiktok 7 ● Tiktok 11 ● Youtube 2 ● Youtube 4 <p><i>Modelling</i> 3D model sealant.</p>	<p>Mencari asset tambahan untuk video. Membuat <i>motion graphic</i> untuk video. Membuat <i>rough cut</i> untuk audio.</p> <p>Membuat 3D <i>modelling</i> untuk <i>beauty shot</i> produk.</p>
2	10 Agustus - 18 September	Revisi intensif konten Agustus	Merevisi berbagai macam bagian dari konten yang telah dikerjakan sebelumnya.
3	18 September - 2 Oktober	<p><i>Editing</i> konten bulanan BC Mowilex (September):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Reels 3 ● Reels 5 ● Tiktok 4 ● Tiktok 5 ● Tiktok 8 ● Youtube 3 <p><i>Editing</i> Mockup Sealant</p>	<p>Mencari asset tambahan untuk video. Membuat <i>motion graphic</i> untuk video. Membuat <i>rough cut</i> untuk audio. Mengedit foto untuk <i>mock-up</i> 2D produk.</p>
4	3 Oktober - 7 Oktober	Revisi intensif konten September	Merevisi berbagai macam bagian dari konten yang telah dikerjakan sebelumnya.
5	8 Oktober - 22 Oktober	<p><i>Editing</i> konten City of Activities</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Nevy ● Yang's Braised Chicken ● Bakso Oseng Paskal <p><i>Rotoing</i> Footage</p>	<p>Memilih cuttingan untuk visual dan audio. Mencocokkan <i>editing</i> dengan <i>vendor</i>.</p> <p>Membantu membuat <i>rotoscoping</i> untuk kebutuhan aset.</p>

3.2.2 Uraian Kerja Magang

1. *Editing* untuk konten BC Mowilex

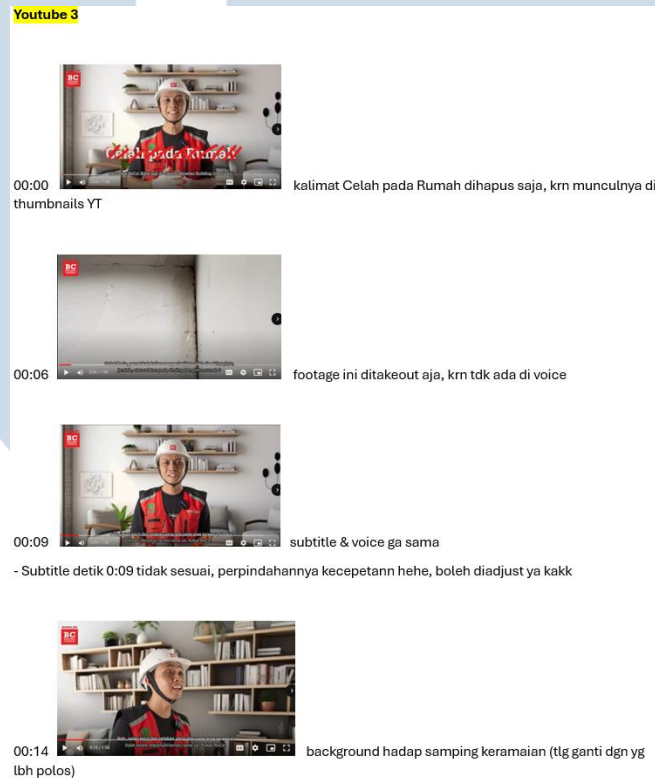
Salah satu tugas yang menjadi tugas dominan selama masa magang penulis adalah *editing* untuk konten BC Mowilex (Building Chemistry). Penulis mendapatkan *briefing* mengenai *style* pengeditan dan referensi yang perlu diikuti dari Desight. Sedangkan *script* didapatkan secara langsung dari pihak Dreambox. Setelah *file shooting* melalui proses DIT, proyek lanjut menuju proses *rough cut*. Pembuatan *rough cut* ini dilakukan di Adobe Premiere. Dari *rough cut*, penulis kemudian mengoper *list* nomor *file* untuk melanjutkan proses *colouring* dan *audio editing*. Berlangsung paralel dengan pembuatan *rough cut* dan menunggu proses *coloring*, penulis juga mencari aset tambahan yang diperlukan untuk video.

Reels 3: Masalah yang Jarang Diperhatikan! Cepat Selesaikan dengan Ini!					
Posting Date: September 2024					
	Gesture	Visual	Dialogue / VO	Text in Frame	Needs
1	Scene 1	Talent di depan kamera	3 Masalah yang Jarang Diperhatikan. Bikin rumah gak estetik Tonton sampai akhir ya!	Masalah yang Jarang Diperhatikan!	BC2000
2	Scene 2			1 Dinding Retak 2. Dinding Berlubang 3. Cat Mengelupas (text muncul menyesuaikan dialog, hingga script scene 3 "... di atas")	
3	Scene 3	Talent di depan kamera	Sobat BeCe punya masalah seperti di atas? Cepat atasi dengan Mowilex BC2000 Alcasmooth Wall Paste!	Mowilex BC2000 Alcasmooth Wall Paste	
4	Scene 4		Pasta perbaikan dinding siap pakai ini punya daya lekat tinggi, tahan cuaca, dan mencegah cat mengelupas.	Daya Lekat Tinggi Tahan Cuaca Mencegah Cat Mengelupas	
5	Scene 5		Cara aplikasinya pun mudah! Ambil isi BC2000 dengan kape, Oleskan pada dinding yang retak/berlubang Tunggu kurang lebih 2 jam, lalu amplas hingga rata.		
6	CTA	Talent di depan kamera memegang BC2000	Dapatkan Mowilex BC2000 di toko online atau toko bangunan terdekat.		
7	Closing	Talent di depan kamera	Pakai Mowilex Building Chemistry Kekuatan di Balik Indahnya Rumah Anda	#KekuatanDibalikIndahnyaRumahAnda	
8	END		Bumper Out	(logo TikTok) @bc.mowilex (logo IG) @bc.mowilex	

Gambar 3.2 *Script* untuk Konten BC Mowilex, Reels 3 Bulan September
Sumber: Arsip Dreambox (2024)

Setelah file yang sudah melalui proses *coloring* dan semua aset yang diperlukan terkumpul, file proyek diimport ke After Effect. Kemudian proses pembuatan *fine cut* dimulai. Hasil dari *fine cut* ini kemudian dikirim untuk melalui proses *quality*

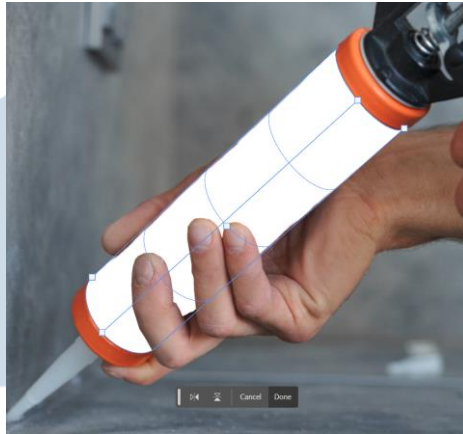
check dari Desight, yang kemudian dilanjutkan ke *branding agency* untuk melalui proses *quality check* kedua (lihat bagan 3.1). Umumnya video melalui proses *quality check* dan *review* yang intensif dari *branding agency*. Setelah video dinilai sudah lulus dari *quality check*, video baru dikirimkan kepada klien. Setelah klien memberikan persetujuan, maka video pun dinilai sudah final.



Gambar 3.3 Rangkuman Revisi dari Dreambox untuk Youtube 3 Bulan September
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

2. *Editing* Foto



Penulis umumnya bertanggung jawab untuk mencari aset tambahan untuk video. Dalam prosesnya terkadang penulis harus mengedit gambar untuk keperluan aset tersebut. Salah satu contohnya adalah membuat *mockup* dari *stock photo*. Proses *editing* gambar ini dilakukan di Adobe Photoshop.



Gambar 3.4 Proses *Warping* untuk Membuat *Mockup* Label.
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Proses pengeditan diawali dengan menyiapkan aset yang dibutuhkan, yaitu label produk dan foto yang akan dijadikan *base* untuk *diedit*. Setelah persiapan, penulis membuat *solid shape* berbentuk kotak, yang kemudian ditransform dengan opsi *warp cylinder*. Setelah itu, *solid shape* tersebut dicocokkan pada foto *base* selayaknya bagaimana label terpasang di produk, pada tahap ini penulis menggunakan berbagai macam *tools transform*. Selanjutnya *solid shape* ini kemudian diganti dengan aset label produk menggunakan fitur *place embedded*. Kemudian penulis menghapus bagian label yang perlu dihapus, dan dilanjutkan dengan *polishing* dan *blending* agar label tampak menyatu dengan foto *base*.

Tabel 3.2 Perbandingan Aset yang Belum *Diedit* dan Sudah *Diedit*.
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

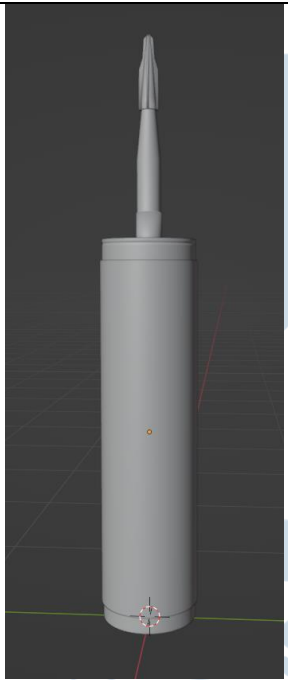
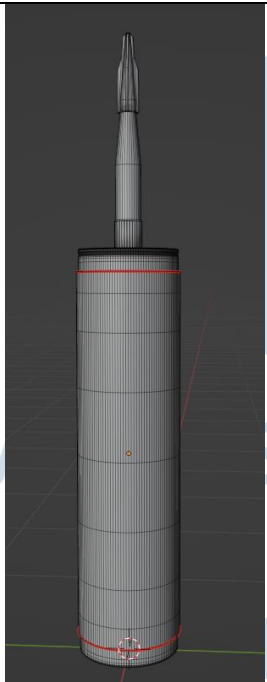
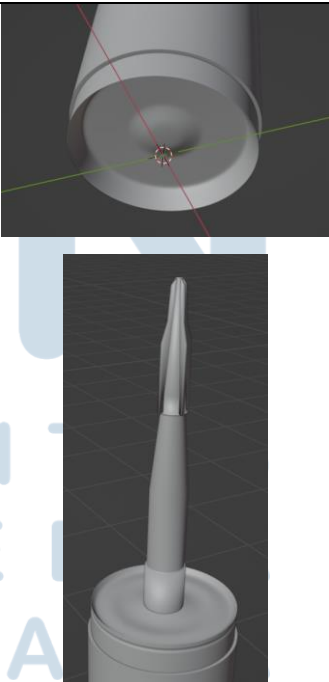
Aset gambar sebelum diedit	Aset gambar sesudah diedit
	

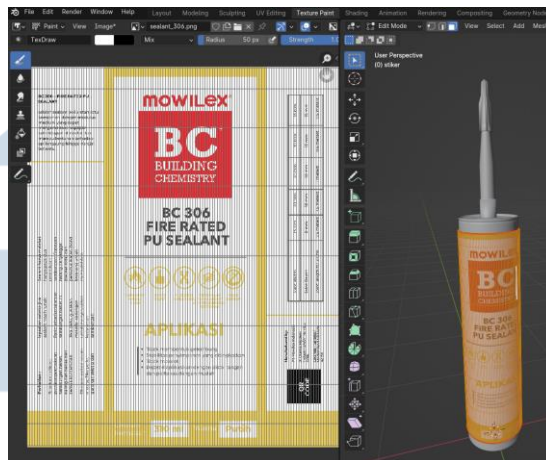
3. 3D modeling

Untuk memenuhi kebutuhan aset dan mempermudah proses produksi, penulis juga membuat 3d model produk. Pada saat proses *modelling*, penulis memegang produk asli dari klien untuk dijadikan referensi saat *modelling* dan membuat *uv texture*. Penulis membuat model dengan detail yang cukup tinggi karena objek akan digunakan untuk *beauty shot* yang memiliki banyak *shot close up*.

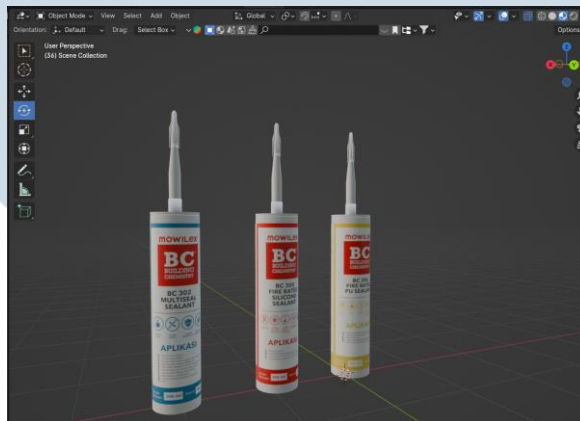
Setelah model sudah cukup detail dan akurat dengan produk aslinya, penulis melanjutkan ke proses *uv unwrapping*. Penulis membuat objek terpisah untuk dijadikan label, dikarenakan label memiliki tekstur yang berbeda dengan *sealant* utama. Kemudian objek label dipasangkan *uv label* dan disesuaikan sesuai dengan produk aslinya. Setelah proses *texturing* selesai, kemudian objek di *export* untuk di lanjutkan ke personil tim yang lain untuk melalui proses *lighting* dan animasi. Hasil akhir dapat dilihat di gambar 3.7.

Tabel 3.3 Detail 3D Model *Sealant*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Solid View	Wireframe	Detail Modelling
		



Gambar 3.5 Proses *UV Texturing* untuk Produk *Sealant* di Blender
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)



Gambar 3.6 Hasil Final *Modelling* di Blender
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)



Gambar 3.7 Hasil Akhir dari *Beauty Shot* Produk.
 Sumber: Arsip Desight (2024)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama proses magang bersama Desight, penulis menemui beberapa kendala dalam pekerjaan sehari-hari. Kendala-kendala tersebut antara lainnya:

- 1) Permintaan *footage* yang sangat spesifik dari *branding agency*

Pada pengerjaan BC Mowilex, sering kali tim *branding agency* meminta revisi atau *footage* yang sangat spesifik. Permintaan ini sering kali sulit ditepati. Proses finalisasi video sering terhambat oleh kendala ini.

- 2) Talent yang tidak sesuai dengan standar industri

Pada *shooting* untuk bulan Agustus BC Mowilex, talent yang dipilih oleh pihak BC Mowilex tidak memiliki pengalaman sebagai talent sama sekali. Gerak-gerik talent sangat kaku, pengucapan dan pelafalan untuk *voice over* terbata-bata, dan berbagai macam masalah lainnya. Kendala ini membuat proses *shooting* menjadi sangat terhambat sehingga *timeline* harus mundur.

- 3) Bug Software Adobe Media Encoder

Diawal proses magang Penulis mengalami masalah pada proses render. Video dengan durasi dibawah 2 menit memerlukan waktu render selama 30 menit atau bahkan sampai 6 jam. Penulis menyadari bahwa hal tersebut tidak umum. Kendala ini memakan waktu sehingga proses *review* dan *quality check* tidak bisa dilaksanakan segera.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut solusi yang ditemukan oleh Penulis:

- 1) Permintaan *footage* yang sangat spesifik dari Branding Agency

Tim Desight beradaptasi dengan mencari aset dengan skala yang lebih luas. Termasuk menggunakan bantuan AI untuk memenuhi permintaan dari *branding agency*. Jika terpaksa, terkadang dari pihak Desight akan melakukan *shooting* untuk mengambil *footage* khusus tersebut.

2) Talent yang tidak sesuai dengan standar industri

Tim Desight harus beradaptasi dan bekerja ekstra untuk menutupi kekurangan talent. Dibutuhkan perhatian lebih dalam proses pengeditan visual dan video untuk menutupi kekurangan talent. Tim harus bisa fleksibel mengubah *timeline* untuk memenuhi kebutuhan *shooting* dan kebutuhan *post-production*. Selain itu, dibutuhkan juga kemampuan komunikasi kepada pihak-pihak yang turut memiliki andil suara mengenai keputusan talent.

3) *Bug Software* Adobe Media Encoder

Setelah Penulis menyadari bahwa *software* melakukan proses render secara tidak umum. Penulis melakukan research dan *troubleshooting* ke *resource* yang ada di internet. Dari sana penulis mengetahui bahwa ada *bug* di kompatibilitas After Effect dan Media Encoder pada versi tertentu. Sebagai alternatif dan solusi, penulis menggunakan fitur render bawaan After Effect.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA