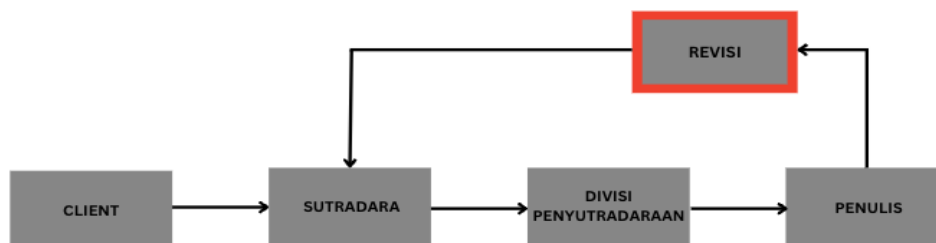


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kedudukan penulis di Wokcop Studio adalah *editor*. Saat pra-produksi, koordinasi mengenai pekerjaan yang akan dilakukan didapatkan langsung dari divisi penyutradaraan. Divisi penyutradaraan akan memberikan ide konsep kepada penulis ketika mereka sudah selesai *brainstorming*. Penulis harus membantu mewujudkan ide konsep tersebut dengan menjelaskan konsep *editing* yang dibutuhkan. Sebagai *editor*, penulis dapat meminta untuk menyiapkan kebutuhan *editing*, contohnya *green screen*, *marking point*, dll untuk mempermudah penulis untuk menjalani proses *editing*.

Pada waktu pasca-produksi, penulis akan menerima file hasil *shooting* dan langsung memulai tahap *editing* yang terdiri dari 2 tahap yaitu *offline editing* dan *online editing*. Setiap kali penulis menyelesaikan satu tahap *editing*, penulis harus memperlihatkan hasilnya kepada *supervisor* dan sutradara. setelah mendapatkan persetujuan dari *supervisor* dan sutradara penulis akan mengirimkan hasil *editing* ke klien. Penulis dapat langsung melanjutkan ke tahap *editing* berikutnya jika tidak ada revisi dari klien atau sutradara. Proses tersebut akan terus dilakukan hingga seluruh tahap *editing* disetujui oleh klien dan sutradara, setelah itu penulis dapat melakukan proses *delivery* hasil *editing final* ke klien



Gambar 3.1 Bagan alur kerja
(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis bertanggung jawab atas penggabungan seluruh *footage* yang diambil pada hari *shooting* menjadi video iklan dengan melakukan *offline* dan *online editing*. Proses *offline editing* memiliki 3 tahap yaitu *rough cut*, *fine cut*, dan *picture lock*. Pada tahap *rough cut*, penulis harus memilih dan menyusun *raw footage* menjadi urutan yang kasar, mengatur *storyline*, dan memilih *footage* terbaik untuk diedit. Pada tahap *fine cut*, penulis akan mengedit *rough cut* yang telah tersusun menjadi lebih halus dengan memperbaiki ritme *editing*, mengatur tempo *editing*, dan menentukan transisi yang baik untuk diaplikasikan. Pada tahap *picture lock*, semua elemen visual dari video iklan telah diselesaikan dan tidak akan ada lagi perubahan pada urutan gambar.

Setelah *offline editing* selesai dan hasil *picture lock* sudah disetujui oleh klien, penulis dapat lanjut ke tahap *online editing* dimana penulis akan meningkatkan kualitas video, menambahkan efek, dan melakukan beberapa sentuhan terakhir. Penulis juga bertanggung jawab sebagai *Digital Imaging Technician* (DIT) yang mengelola manajemen dan penyimpanan *file* agar tetap terjaga saat produksi video iklan.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis mendapatkan tugas untuk melakukan *offline* dan *online editing* pada setiap proyek iklan dan beberapa konten *social media* yang selain itu, penulis juga berperan sebagai DIT pada saat proses produksi yang dilakukan selama 4 bulan magang diantaranya :

Tabel 3.2.1 Waktu dan keterangan pekerjaan

(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

No.	Keterangan Waktu	Keterangan Pekerjaan
1.	2 - 12 Juni 2024 (Pasca-produksi)	Melakukan <i>offline</i> dan <i>online editing</i> untuk proyek iklan Kratingdaeng

2.	13 Juni – 30 Juni 2024 (Extra Time)	Melakukan <i>offline</i> dan <i>online editing</i> untuk konten sosial media Kratingdaeng berupa <i>reels</i> Instagram dan konten Tiktok berjudul “cacing kremi”
3.	1 Juli – 7 Juli (Development)	Mencari referensi dan ide visual untuk <i>editing</i> iklan Bank Jago.
4.	8 Juli – 18 Juli (Pra-produksi)	Mengikuti <i>workshop</i> untuk melakukan tes <i>editing</i> dan <i>color grading</i> untuk iklan Bank Jago sesuai dengan referensi.
4.	19 Juli 2024 (Produksi)	Shooting iklan Bank Jago dimana penulis bertugas untuk melakukan DIT dan membantu sutradara untuk menjadi <i>videographer</i> BTS (Behind The Scene)
5.	20 Juli - 5 Agustus 2024 (Pasca-produksi)	Melakukan <i>offline</i> dan <i>online editing</i> untuk proyek iklan bank jago.
6.	6 Agustus - 13 Agustus 2024 (Development)	Mencari referensi dan ide visual untuk <i>editing</i> iklan MITOCHIBA.
7.	14 Agustus – 24 Agustus (Pra-produksi)	Mengikuti <i>workshop</i> untuk melakukan tes <i>editing</i> dan <i>color grading</i> untuk iklan Bank Jago sesuai dengan referensi
8.	25-26 Agustus 2024 (Produksi)	Shooting iklan MITOCHIBA dimana penulis bertugas untuk melakukan DIT dan membantu sutradara untuk menjadi <i>videographer</i> BTS (Behind The Scene).
7.	27 Agustus - 16 September 2024 (Pasca-produksi)	Melakukan <i>offline</i> dan <i>online editing</i> untuk proyek iklan MITOCHIBA

8.	17 September - 24 September 2024 (Development)	Mencari referensi dan ide visual untuk <i>editing</i> iklan MITOCHIBA.
9.	25 September – 7 Oktober (Pra-produksi)	Mengikuti <i>workshop</i> untuk melakukan tes <i>editing</i> dan <i>color grading</i> untuk iklan INAURA sesuai dengan referensi
9.	8 Oktober 2024 (Produksi)	Shooting iklan INAURA dimana penulis bertugas untuk melakukan DIT dan membantu sutradara untuk menjadi <i>videographer</i> dan merekam video BTS (Behind The Scene)
10.	9 Oktober - 22 Oktober 2024 (Pasca-produksi)	Melakukan <i>offline</i> dan <i>online editing</i> untuk proyek iklan INAURA

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Di Wokcop Studio, Penulis memiliki peran dan tanggung jawab sebagai *editor* iklan dan mengikuti 4 tahap dalam pembuatan iklan. Empat tahap tersebut adalah *development*, pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Dalam menjalani kerja magang di Wokcop Studio, banyak kesempatan yang diberikan. Salah satunya penulis diberikan kesempatan untuk mengikuti proyek iklan Mitochiba Fan. Pada saat *development* iklan Mitochiba Fan, penulis membantu sutradara mencari referensi dan ide visual yang dapat diterapkan untuk konsep *editing* pada tahap pasca-produksi baik dalam segi teknis maupun *taste editing* mulai dari pencahayaan, komposisi, warna, tekstur, musik, *cutting*, dan *pacing*. Selain itu penulis juga membantu memberikan referensi iklan ikonik yang sesuai dengan keinginan klien dengan menunjukkan bagaimana *framing* atau *angle* kamera bisa digunakan untuk menekankan emosi atau pesan yang ingin disampaikan ketika menjual sebuah produk.



Gambar 3.2 Deck Iklan Mitochiba Fan
(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

Pada saat pra-produksi penulis tidak memiliki kepentingan dalam proses persiapan *shooting* seperti mengikuti *meeting* dengan klien, namun penulis dapat melakukan *workshop* bila diperlukan. Penulis memutuskan untuk melakukan *workshop* karena berguna untuk memastikan bahwa referensi *editing* saat *development* dapat direalisasikan oleh penulis. Ketika sedang *workshop*, penulis melakukan tes *editing* dan *color grading* untuk memastikan bahwa *mood* dan *tone* warna sesuai dengan referensi deck.



Gambar 3.3 Timeline Color Grading Mitochiba Fan di Davinci Resolve
(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

Pada saat produksi, penulis mengikuti *shooting* dan membantu memastikan bahwa pengambilan gambar yang dilakukan oleh DOP sudah sesuai dengan kebutuhan *editing*. Penulis bertugas sebagai DIT untuk mengelola penyimpanan file agar tidak hilang dan berantakan saat produksi video iklan. Ketika *shooting*, penulis juga bekerja diluar *job description* menjadi fotografer dan videografer *behind the scene* (BTS).



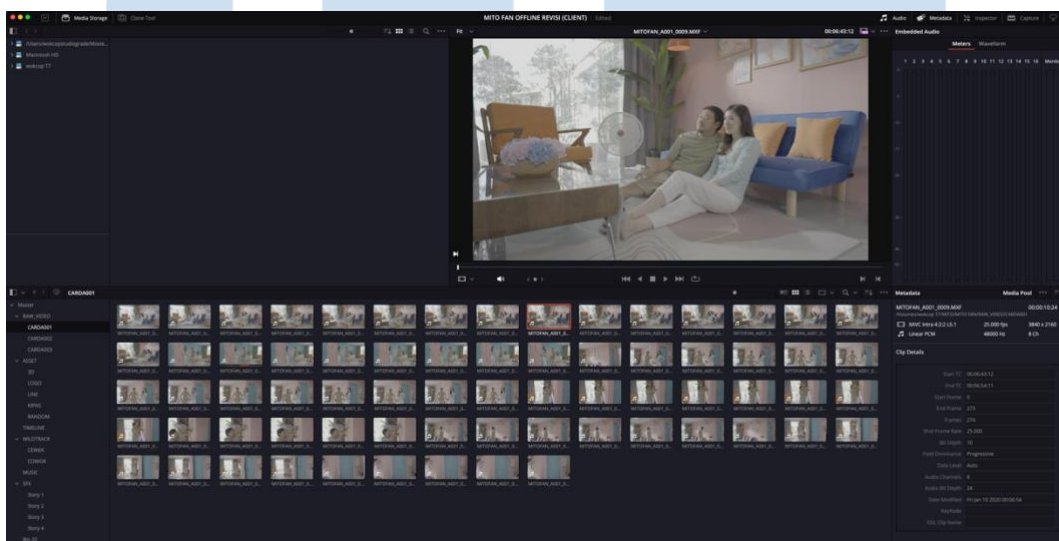
Gambar 3.4 Dokumentasi Penulis Sebagai DIT

(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

Pada saat pasca-produksi terdapat beberapa tugas yang harus dijalankan berupa *offline* dan *online editing*, yang harus diselesaikan sebelum *deadline* yang ditentukan oleh klien. Penulis mendapatkan tugas untuk melakukan *editing* proyek iklan setiap hari pukul 10.00 – 22.00 WIB. Setiap hari kerja dimulai dengan komunikasi bersama sutradara dan supervisor. Penulis harus bekerjasama dengan sutradara untuk menciptakan kesinambungan visual dan audio untuk membentuk satu kesatuan video iklan.

1.Offline Editing

Tahap pertama dalam proses *offline editing* adalah *assembly*, proses *editing* ini akan mengikuti *storyboard* yang telah disetujui oleh klien. Pada tahap ini, penulis akan memilih *footage* yang telah diambil saat produksi dan menyusun *footage* sesuai dengan konsep dan referensi. Pemilihan *footage* ketika *assembly* sangat penting karena dapat menentukan baik atau buruknya tahap selanjutnya yaitu *rough cut*. Tahap *assembly* dapat membangun dan mendukung *storyline* dan konsep *editing* yang ingin penulis kreasikan.



Gambar 3.5 Isi *Folder Assembly* Mitochiba fan di Davinci Resolve
(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

Setelah penulis selesai tahap *assembly*, penulis melanjutkan ke tahap kedua yaitu *rough cut*. Pada tahap ini penulis mulai melakukan *cut to cut* terhadap *footage* yang telah disusun pada saat *assembly*. Setelah penulis selesai melakukan *cut to cut*, penulis melakukan *adjustment* seperti memperhalus susunan *shot* dengan memberikan transisi, menyesuaikan dan menjaga durasi dari setiap *footage* sesuai dengan target durasi yang telah ditentukan. Selanjutnya, penulis akan memasukan referensi musik dan *wild track* dari *voice over* kasar yang sudah diambil ketika produksi untuk menjadi *guide* bagi *sound designer*. Setelah *rough cut* pertama

selesai, penulis melakukan *rendering low resolution video* untuk *preview* ke klien. Klien akan memberikan komentar dan pendapatnya terhadap hasil *rough cut*.



Gambar 3.6 Timeline Rough Cut Mitochiba Fan
(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

Setelah itu, klien memberikan penulis waktu sesi *editing* khusus untuk melakukan revisi dari klien hingga klien puas dengan hasilnya dan setuju dengan hasil dari revisi. Setelah itu, maka tahap *rough cut* selesai dan dilanjutkan ke tahap *picture lock*. Setelah itu, penulis menyiapkan seluruh *file* yang dibutuhkan untuk keperluan *sound design* yakni OMF (*Open Media Framework*). Dikarenakan OMF tidak tersedia di Davinci Resolve, Penulis harus memindahkan *timeline editing* tersebut dari Davinci Resolve ke Premiere Pro. Proses pemindahan *timeline* dilakukan dengan *export XML* dari Davinci Resolve agar *timeline* tersebut kompatibel untuk dimasukkan ke Premiere Pro. Setelah *timeline* berhasil masuk di Premiere Pro, Penulis dapat langsung *export format file* OMF yang sesuai dengan kebutuhan *Sound Designer*.

2. Online Editing

Tahap pertama dalam proses *online editing* adalah *color grading*. Pada tahap ini, penulis melakukan penyesuaian dan pengelolaan warna sesuai dengan *mood* warna yang diinginkan klien. Selain itu, penulis harus memastikan seluruh warna dari *shot*

satu dengan *shot* lainnya konsisten sehingga dapat menciptakan transisi *shot* yang mulus. Setelah proses *color grading* selesai, penulis lanjut ke tahap *touch-up* dan *compositing VFX (Visual Effect)* menggunakan After Effects. Penulis melakukan *Touch-up* kulit dan menghilangkan beberapa obyek yang mengganggu visual. Selain itu, penulis juga melakukan *compositing* dengan menambahkan *VFX* pada *shot* tertentu.



Gambar 3.7 Timeline Online Editing Mitochiba Fan

(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

Setelah itu, penulis melakukan *rendering low resolution video* hasil *online editing* untuk *preview* ke klien secara tatap muka agar mendapatkan *feedback*. Penulis diberikan sesi *editing* khusus untuk melakukan revisi *online editing* dari klien. Jika pada sesi ini, klien puas dengan hasil revisi, maka *online editing* telah selesai. Penulis akan melanjutkan tahap terakhir yaitu proses *delivery* dimana penulis akan menyiapkan file *high resolution* dan file MP4 untuk diberikan ke klien melalui *google drive* yang telah disediakan.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Kendala-kendala yang ditemukan selama bekerja mempengaruhi kualitas kinerja dan efisiensi waktu. Beberapa faktor yang dapat menjadi hambatan antara lain adalah kurangnya pendalaman terhadap *job description*. Sejumlah karyawan kurang

memahami *job description* mereka, yang mengakibatkan ketidakseimbangan pembagian tugas antar karyawan. Selain itu, terbatasnya jumlah sumber daya manusia atau tenaga kerja juga menjadi faktor penghambat, karena kekurangan tenaga kerja dapat mempengaruhi kemampuan untuk menyelesaikan proyek iklan besar tepat waktu. Tidak kalah penting, ketergantungan perusahaan terhadap klien yang ada dapat menambah kerentanannya. Terutama jika kontrak kerja dengan klien tidak diperpanjang, yang dapat berdampak langsung pada kelangsungan proyek dan kinerja perusahaan secara keseluruhan.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari sejumlah kendala yang penulis sebutkan di atas, berikut adalah solusi yang penulis temukan. Untuk kendala pertama adalah kurangnya pendalaman terhadap *job description*. *Job description* pada umumnya merupakan tanggung jawab atau tugas utama yang wajib dilakukan oleh pemilik pekerjaan. Solusinya adalah melakukan pelatihan untuk seluruh karyawan agar dapat memahami lebih dalam mengenai rincian pekerjaan yang harus dilakukan. Kendala kedua adalah kurangnya SDM/Tenaga Kerja yang dapat menghambat efisiensi waktu untuk menyelesaikan proyek iklan besar. Solusinya adalah merekrut karyawan eksternal untuk mengisi pekerjaan yang kekurangan tenaga kerja sehingga ketika mengerjakan proyek besar dapat membagi tugas dengan baik dan memaksimalkan efisiensi waktu. Kendala Ketiga adalah ketergantungan perusahaan terhadap klien membuat perusahaan rentan jika kontrak kerja klien tidak diperpanjang. Solusinya adalah perusahaan harus membangun citra perusahaan yang kuat seperti meningkatkan inovasi dan kualitas layanan yang membuat perusahaan lebih menarik bagi klien baru dan mengurangi ketergantungan pada beberapa klien besar. Perusahaan juga harus meningkatkan loyalitas dengan klien yang sudah ada untuk menjaga reputasi baik perusahaan sehingga mendorong klien untuk terus bekerja sama dengan perusahaan. Hal tersebut berdampak besar pada kelangsungan bisnis perusahaan.