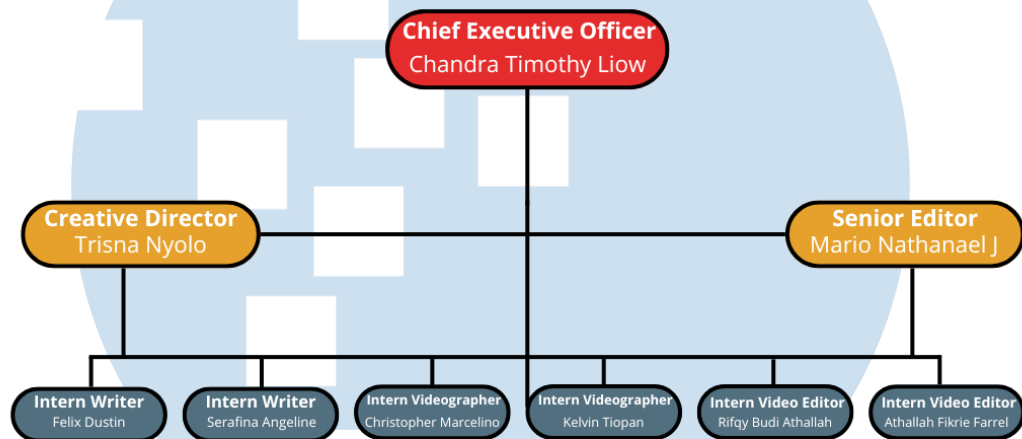


## BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

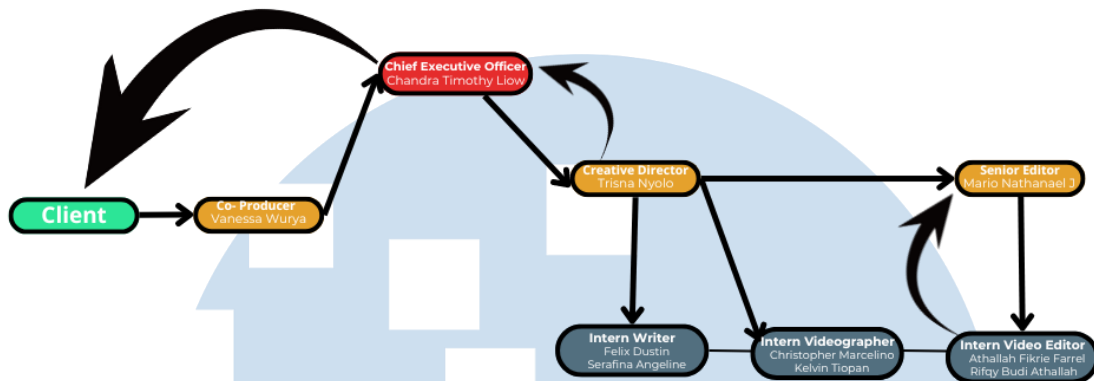


Gambar 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Perusahaan TIM2ONE

Sumber: Arsip Pribadi (2024)

Sebagai editor magang, penulis berada di bawah arahan dari *Creative Director* Trisna Nyolo dan *Senior Editor* Mario Nathanael J. Penulis bertanggung jawab membantu *Senior Editor* pada penyuntingan audio visual yang sudah di ambil saat produksi dan membuat serta berkomunikasi mengenai *treatment online editing* dengan *Creative Director*. Penulis juga aktif melakukan riset dan berkomunikasi untuk membuat *treatment offline/online editing* dengan *CEO* Serta mengawasi proses produksi yang melibatkan *treatment online editing*.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.2 Alur Koordinasi Produksi di TIM2ONE

Sumber: Arsip Pribadi (2024)

Waktu pengerjaan suatu konten dari membuat konsep sampai publikasi di sosial media, biasanya bervariasi dari jangka waktu yang memakan 1 minggu sampai 1 bulan. Pengerjaan dimulai dari perusahaan menerima *brief* dari *Client* yang sudah berkomunikasi dengan *Co producer*, lalu *Co producer* berkomunikasi dengan *CEO* untuk mencapai kesepakatan antara pihak perusahaan dan *client*. Setelah meraih kesepakatan, *CEO* berkoordinasi dengan *Creative director* untuk merancang konsep dan visi besar konten yang akan dibuat.

Setelah memahami konsep yang ingin dicapai oleh *CEO*, *Creative Director* menugaskan *intern writer* untuk menyusun skrip konten. Pengerjaan skrip ini tidak terbatas hanya dengan penulis, melainkan partisipasi input kreatif dari divisi lain seperti *Co-producer*, *videographer*, *editor*, *Creative director*, bahkan *CEO*. Hal ini bertujuan untuk menentukan skala produksi berdasarkan *budget*, *timeline*, serta *treatment* kreatif yang akan dibuat dari divisi *videographer* dan *editing*.

Tahap ini bersifat dinamis dan fleksibel di berbagai bidang karena mengikuti *feedback client* yang harus menyepakati skrip konten tanpa ada lagi revisi. Setelah *client* menyetujui skrip, tahap produksi pun dimulai. Saat produksi, penulis bekerja dibawah arahan *Senior Editor* untuk mengamankan data hasil rekaman ke *external storage* untuk dilakukan penyuntingan saat *tahap post production* nanti. Penulis juga mengawasi proses *shooting* yang melibatkan *online editing* agar hasil rekaman mudah untuk di edit saat *post production*.

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Seiring kegiatan magang, penulis terlibat dalam beberapa proyek dan menjadi bagian tahap pasca produksi yaitu:

#### 1. Proyek konten Ashoka

Proyek konten Ashoka merupakan kolaborasi antara Chandra Liow dan *content creator* Instagram “Cathcalled” yang membuat konten *make up transition*. Penulis bertanggung jawab di departemen pasca produksi dan ditunjuk menjadi editor *offline/online*. Pada waktu produksi, penulis bertanggung jawab sebagai DIT dan mengamankan semua hasil rekaman ke *hard disk* serta merapihkan *file* agar semua tersimpan aman.

Pada pasca produksi penulis bertanggung jawab memotong dan merapihkan semua rekaman agar *sync* dengan musik dan semua transisi *shot ke shot* terlihat rapi. Penulis juga berperan sebagai *online editor* dan bertugas untuk *compositing*, dan *VFX* di semua *shot-shot* yang dibutuhkan. Dalam proses pengerjaan penulis penuh diawasi oleh *Senior Editor*, dan *Creative director* agar tetap sesuai dengan standar kualitas perusahaan.



Gambar 3.3 Proses shooting konten Ashoka

Sumber: Arsip Pribadi

## 2. Proyek Iklan Gojek Plus

Proyek ini merupakan kolaborasi antara Chandra Liow dengan Gojek dan konten ini bertujuan untuk *highlight* fitur baru *aplikasi* Gojek yaitu Gojekplus. Penulis bertanggung jawab sebagai *online editor* dan membantu sebagai tim *art* di proyek ini. Pada tahap produksi, saya membantu teman-teman menjadi tim *art* dan menangani berbagai properti yang dipegang dan juga bertanggung jawab sebagai *VFX supervisor*.

Pada tahap pasca produksi, penulis bertanggung jawab untuk melakukan berbagai *treatment online editing* untuk membuat hologram-hologram yang dibutuhkan di beberapa *shot* lalu mengintegrasikan hasil *online editing* dengan *timeline Senior Editor* untuk sesi *preview* dengan *Creative Director* dan *CEO* untuk melakukan *quality control*.



Gambar 3.4 Final Render Iklan Gojekplus

Sumber: Instagram Tim2one – Chandra Liow

## 3. Proyek Digital Ads Intel Vivobook

Proyek ini merupakan kolaborasi antara Chandra Liow dengan *brand Intel* yang bertujuan untuk memberikan *highlight* terhadap produk baru *Intel* yaitu laptop dengan *processor* barunya yaitu *Intel Core Ultra 7*. Pada proyek ini, penulis bertanggung jawab sebagai *online editor* di tahap pasca produksi dan berperan sebagai *VFX supervisor* saat tahap produksi.

Saat tahap produksi penulis bertanggung jawab mengawasi *tracking mark* pada wajah *talent* terlihat jelas supaya memudahkan proses mengganti *look* muka *talent* di *post-production*. Pada tahap *post production*, saya mengganti wajah *talent* dengan wajah hantu sesuai dengan *brief Creative Director*, dan *Senior Editor* dengan menggunakan beberapa teknik *editing online* seperti *tracking*, *masking*, dan *compositing* kepada wajah *talent*.



Gambar 3.5 Final Render Iklan Intel  
Vivobook

Sumber: Instagram Tim2one – Chandra Liow

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1 Tugas yang dilakukan

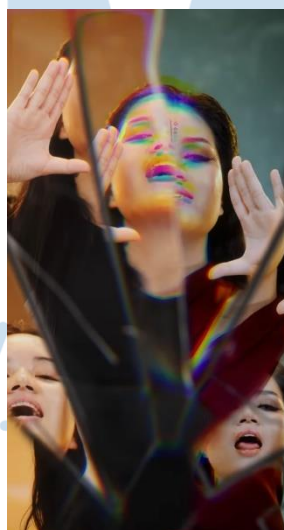
No	Bulan	Proyek	Keterangan
1	Juni	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konten “Reedid”</li> <li>- Konten “ 15 tahun di youtube”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyusun <i>Offline editing footage Reedid</i> menjadi 8 menit</li> <li>- Membuat <i>motion graphic</i> pada konten “Reedid”</li> <li>- Membuatkan <i>alpha channel</i> dari <i>motion graphic</i> yang dibuat</li> <li>- Menjadi DIT dan merapihkan hasil <i>footage-footage</i> yang di rekam.</li> </ul>
2	Juli	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konten Reedid</li> <li>- Short film “Male a moon” (kolaborasi dengan Sony Alpha)</li> <li>- Konten Ashoka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjadi DIT dan merapihkan hasil <i>footage</i> konten Reedid.</li> <li>- Menjadi DIT dan merapihkan hasil <i>footage</i> short film “Male a moon”</li> <li>- Melakukan <i>Offline editing</i> hook konten short film “Male a moon”</li> <li>- Diskusi Bersama tim mengenai <i>treatment online editing</i> Ashoka</li> </ul>
3	Agustus	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konten Ashoka</li> <li>- Iklan Mr Potato</li> <li>- Digital Ads Gojekplus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjadi DIT pada <i>shooting</i> konten Ashoka</li> <li>- Melakukan <i>offline/online editing</i> konten Ashoka</li> <li>- Melakukan <i>editing VFX</i> pada beberapa <i>footage</i> iklan Mr Potato</li> <li>- Menjadi <i>VFX supervisor</i> pada <i>Digital Ads</i> Gojekplus</li> <li>- Menjadi <i>Online Editor</i> pada <i>Digital Ads</i> Gojekplus</li> </ul>
4	September	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Iklan Mr Potato</li> <li>- Digital ads Intel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merevisi hasil <i>VFX</i> iklan Mr Potato</li> <li>- Menjadi <i>VFX supervisor</i> pada <i>Digital Ads Intel</i></li> <li>- Menjadi <i>online editor</i> pada</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konten anak magang</li> <li>- Digital Ads Gomart</li> </ul>	<i>Digital Ads Intel</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membantu kamera dan pencahayaan pada konten anak magang</li> <li>- Berdiskusi dengan tim mengenai <i>treatment VFX Digital Ads gomart</i></li> <li>- Menjadi <i>VFX supervisor</i> pada produksi <i>Digital Ads Gomart</i></li> <li>- Melakukan <i>VFX editing</i> kepada hasil <i>footage Digital Ads Gomart</i></li> </ul>
5	Oktober	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Digital Ads Hollyland</li> <li>- Digital Ads Snickers</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjadi DIT pada <i>Digital Ads Hollyland</i></li> <li>- Menjadi <i>DIT</i> pada <i>Digital Ads Snickers</i></li> </ul>

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Secara garis besar, praktik kerja magang yang penulis lakukan tidak jauh dari berbagai proyek yang perusahaan punya dengan menjalin kemitraan dengan *brand* lain. Berikut merupakan beberapa bentuk kegiatan dimana penulis melakukan kontribusi ke perusahaan:

#### 3.2.2.1. Konten Ashoka



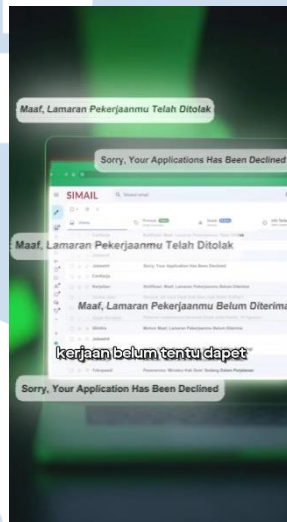
Gambar 3.6 *Final Render* Konten Ashoka

Sumber: Instagram Tim2one – Chandra Liow



Pada konten ini, penulis bekerja sebagai *offline/online editor* dan juga menjadi DIT di set. Penulis bertugas dan dipercayakan sebagai *editor* utama pada proyek ini dan menangani semua urusan *post production* (kecuali *sound design*). Penulis melakukan berbagai banyak *treatment editing* dan *VFX* sesuai arahan dari CEO dan saran dari *Senior Editor*. Saat *editing* sudah di *review* dan sudah sesuai dengan apa yang CEO mau, penulis menyerahkan hasil render ke *Senior editor* untuk dilakukan *sound design* kepada *footage-footage* tersebut.

### 3.2.2.2 Digital Ads Gojek Plus



Gambar 3.7 *Final Render* Iklan Gojekplus

Sumber: Instagram Tim2one – Chandra Liow

Pada *digital ads* ini, penulis berperan sebagai *VFX supervisor* dan *VFX editor*. Penulis memastikan saat *shooting*, semua hasil rekaman yang sudah direkam bisa mudah digunakan di *post production*. Hal ini meliputi berbagai teknis seperti meletakkan *tracking mark*, posisi *lighting* yang sesuai, dan *framing shot* yang sesuai.

Saat *Post production*, penulis melakukan *VFX editing* di berbagai *shot* yang dibutuhkan lalu memberikannya kepada *Senior editor* dan *Ceo* agar bisa di *review* dan diberikan *feedback* sebelum dikirim klien. Jika hasil *VFX* sudah mencapai standar kualitas yang dibutuhkan, penulis memberikan hasil *VFX* kepada *senior editor* untuk diintegrasikan di *timeline offline editing*.



### 3.2.2.3 Digital Ads Mister Potato



Gambar 3.8 Final Render Digital Ads Mr. Potato

Sumber: Instagram Tim2one – Chandra Liow

Pada *digital ads* ini, penulis berperan sebagai salah satu *VFX artist*. Penulis menawarkan diri untuk menjadi salah satu *VFX artist* di proyek ini karena saat itu perusahaan sedang mencari tenaga kerja *outsorce* untuk mengeksekusi *VFX treatment* yang berasal dari *feedback client*. Mengetahui penulis bisa mengeksekusi *treatment* tersebut, maka penulis mengajukan diri di proyek ini karena ingin memperluas portofolio.

Penulis diberikan aset-aset yang telah direkam dan memberikan *VFX treatment* kepada aset-aset tersebut sesuai dengan arahan *CEO*. Penulis lalu memberikan versi pertama dari *VFX treatment* tersebut dan merevisi beberapa kali agar sesuai dengan visi *CEO*. Setelah beberapa kali revisi, hasil *VFX* akhirnya disetujui dan diintegrasikan hasilnya dengan *timeline offline editing CEO*.

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

#### 1. Alur struktur kerja yang kurang terstruktur

Alur kerja yang berubah-ubah membuat penulis sulit menentukan aktivitas kegiatan lain diluar pekerjaan perusahaan. Beberapa contohnya seperti waktu masuk dan pulang kerja yang tidak pernah menentu hari ke hari. Jam kerja ditentukan biasanya pada H-1 kerja saat larut malam, hal ini membuat penulis tidak

bisa menentukan waktu pekerjaan/kegiatan diluar jam kerja magang dan harus siaga untuk merubah jadwal.

Contoh lainnya adalah terkadang penulis tidak mempunyai pekerjaan sama sekali seharian dan tidak tahu harus melakukan apa. Hal ini tidak pernah diinformasikan saat menentukan jam kerja dan berujung ke hari-hari yang tidak produktif di kantor.

## 2. Kapasitas penyimpanan *footage* yang habis pada gawai

Hal ini terjadi karena semua hasil rekaman yang diambil untuk projek/konten mempunyai resolusi 4K agar *editor* mempunyai fleksibilitas melakukan *scaling* dan mempertahankan ketajaman yang biasanya hilang karena *compression* saat di *upload* di sosial media. Rekaman 4K dan hasil *export* 4K membuat gawai penulis yaitu laptop dan komputer pribadi cepat habis.

## 3. Penulis kesusahan menyesuaikan *treatment editing fast paced* perusahaan

Penulis yang terbiasa melakukan *treatment editing* lambat pada film-film pendek yang diproduksi dikampus membuat penulis harus beradaptasi dan membangun ulang *sense editing* agar sesuai dengan *pace* yang dimiliki konten-konten perusahaan.

### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

#### 1. Struktur alur kerja yang tidak teratur

Solusi yang penulis lakukan untuk mengatasi ini adalah memastikan kepada *Creative director Producer jobdesck* apa yang akan diberikan kepada penulis saat nanti akan memproduksi suatu konten. Hal ini membuat penulis bisa menakar beban kerja dengan waktu luang penulis.

#### 2. Kurangnya kapasitas penyimpanan gawai penulis

Solusi yang penulis temukan adalah dengan berinvestasi kepada penyimpanan *cloud* pribadi untuk bisa menyimpan *footage-footage* perusahaan yang ada. Penulis

juga diberikan kapasitas penyimpanan eksternal yang dimiliki kantor untuk dibawa-bawa oleh penulis.

3. Penulis sulit beradaptasi dengan *treatment editing* tempo cepat

Solusi penulis untuk mengatasi kendala ini adalah menonton serta menganalisis *treatment editing* konten-konten lama perusahaan lalu mencoba *apply* teknis-teknis yang dilihat kepada konten-konten produksi. Perusahaan juga menempatkan penulis lebih sering di *online editing* karena perusahaan ingin mendorong kemampuan penulis dibidang yang diminati.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA