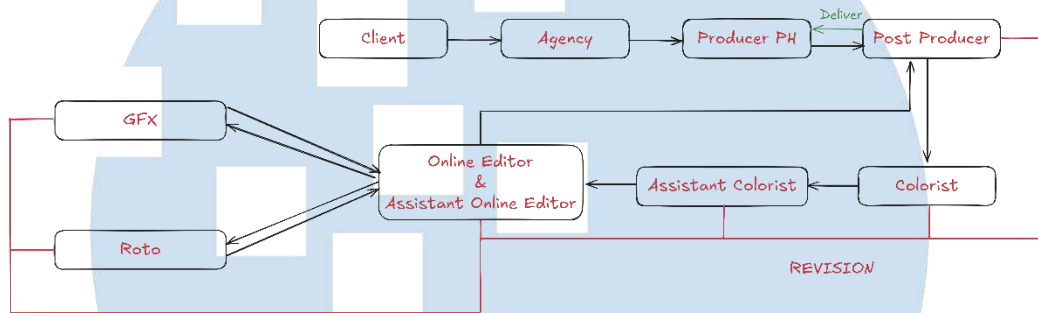


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi



Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja

Penulis menjalani kerja magang di Sunny Side Up Post Production dengan berbagai *role*, dimulai dari *assistant post production*, lalu dilanjutkan dengan menjadi *assistant online editor* dan *assistant colorist*. Selama menjadi *assistant online editor*, penulis mendapat bimbingan langsung dari Krismawan Ignatius selaku *online editor* di Sunny Side Up Post Production. Penulis juga seringkali membantu para *online editor* lain, seperti Romi, Eko, dan Roby dalam hal *conform picture* dan juga *touch up*.

Untuk *working pipeline* secara umum, ketika telah terjadi kesepakatan antara *production house*, klien, ataupun *agency* dengan Sunny Side Up Post Production dan *offline editing* proyek tersebut sudah disetujui, *post producer* akan meminta materi *footage*, XML, *brief*, dan *reference color* agar *colorist* dapat mewarnai sesuai dengan keinginan *production house* maupun klien. *Assistant colorist* akan membantu *colorist* dalam pekerjaan yang lebih mudah, seperti *conform* dan memasukkan *file* ke *server* dan memasukkan ke *website frame.io* yang berfungsi agar klien dan *production house* dapat mengecek dan mencatat revisi mereka secara detail. Setelah melewati revisi, dan akhirnya disetujui, *assistant colorist* akan mengirimkan hasil *color grading* yang telah selesai ke *server* Sunny Side Up Post Production.

Setelah itu, IT akan memasukkan semua materi yang dibutuhkan untuk proses *online editing* ke dalam komputer *online editor*. Sebelum tahap *online editing* dimulai, *post producer* dan *online editor* akan mengadakan *briefing* bersama dengan sutradara proyek tersebut. Setelah itu *online editor* dapat memulai pekerjaannya yang dibantu juga oleh divisi GFX (*motion graphic*) dan divisi *roto*. Biasanya setiap beberapa hari sekali, *production house* akan meminta *progress* atau WIP (*Work In Progress*) *online editing* dengan cara saling mengirim *file* melalui *frame.io*. Pada saat hari *present* tiba, biasanya pihak dari *production house*, *agency*, dan klien akan datang dan menonton bersama serta melakukan revisi dan *adjustment* sampai klien memberikan persetujuan. Biasanya, *online editor* akan diberikan satu hari setelah hari *present* khusus untuk berjaga-jaga apabila ada revisi yang masih belum selesai ataupun akan adanya revisi susulan sebelum *delivery*.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama berjalannya proses magang di Sunny Side Up Post Production, penulis mendapat banyak sekali informasi dan pengalaman baru tentang bagaimana proses pengerjaan iklan di bidang *post production* dengan mendapatkan *jobdesc* sebagai *assistant post producer*, *assistant online editor*, dan *assistant colorist*. Namun, yang akan dibahas oleh penulis adalah *jobdesc* menjadi *assistant online editor*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tugas-tugas yang telah dilaksanakan oleh penulis pada masa magang yang berjalan dari 2 September 2024 hingga 29 November 2024, dengan jabatan *assistant post producer*, *assistant online editor*, dan *assistant colorist* adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Tabel tugas penulis selama masa kerja magang

No.	Minggu	Jobdesc	Proyek	Keterangan
1.	Minggu 1 (02/09/24 – 06/09/24)	<i>Assistant Post Producer</i>	-	<ul style="list-style-type: none"> Berkenalan dengan orang-orang kantor serta <i>jobdesc</i> mereka Belajar bagaimana <i>workflow</i> di Sunny Side Up bekerja

				<ul style="list-style-type: none"> • Memindahkan <i>schedule</i> dari Google Sheets ke Google Calendar
			GOJEK	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti <i>offline present</i> dan sesi <i>grading</i>
			SOMETHINC	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti <i>online present</i> • Memantau proses <i>online editing</i>
			UNIQLO	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti <i>online present</i>
2.	Minggu 2 (09/09/24 – 13/09/24)		-	<ul style="list-style-type: none"> • Memperbarui logo media sosial Sunny Side Up
			ULTIMA	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti <i>brief online</i> dan mencatat untuk diberikan ke <i>online editor</i> • Mengikuti sesi <i>grading</i> dan <i>online present</i>
			TELKOMSEL PRESTIGE	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti <i>offline present</i>
3.	Minggu 3 (16/09/24 – 20/09/24)	Assistant Post Producer	HONDA	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti sesi <i>grading</i> • Memantau kerja GFX
			CAP ENAAK	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti sesi <i>grading</i>
			ULTIMA	<ul style="list-style-type: none"> • Merevisi <i>brief online</i> berdasarkan tambahan <i>feedback</i> dari klien
4.	Minggu 4 (23/09/24 – 27/09/24)		ULTIMA	<ul style="list-style-type: none"> • Memantau proses <i>online editing</i> • Mengikuti <i>online present</i>
			WARDAH	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat proses <i>online editing</i> • Mengikuti <i>online present</i>
			TRI	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti sesi <i>offline present</i> dan sesi <i>grading</i>
5.	Minggu 5 (30/09/24 – 04/10/24)	Assistant Online Editor	BY.U	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>confirm picture</i> pada versi 2x30s dan 3x15s
			WEDDING	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>confirm picture</i> pada beberapa klip • Melakukan <i>touch up</i> pada wajah dan rambut agar terlihat lebih halus dan rapi
6.	Minggu 6 (07/10/24 – 11/10/24)		IKN	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu merevisi berdasarkan <i>feedback</i> dari <i>production house</i> pada saat <i>online present</i>
			BY.U	<ul style="list-style-type: none"> • Merevisi <i>supers</i>
7.	Minggu 7 (14/10/24 – 18/10/24)	Assistant Online Editor	FRISIAN FLAG	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>confirm picture</i> pada versi <i>mixberries</i> 40s dan versi <i>matcha</i> 90s • Melakukan <i>touch up</i> pada susu agar tidak terlihat gelembung dan titik yang mengganggu

			HONDA	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan <i>touch up</i> pada bagian dinding agar terlihat rapi dan menutupi hal yang mengganggu Menghilangkan tanda panah di jalan agar polos Melakukan <i>touch up</i> pada mur tempat plat motor
8.	Minggu 8 (21/10/24 – 25/10/24)		INDOFOOD	<ul style="list-style-type: none"> Merevisi <i>supers</i> Bahasa Indonesia menjadi Bahasa Inggris
			WARDAH	<ul style="list-style-type: none"> Merevisi warna dari 3D menggunakan <i>matte</i> yang telah disediakan
			SAMSUNG	<ul style="list-style-type: none"> Merevisi <i>supers</i>
			CASESTUDY UBUD	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan <i>conform picture</i> 120s
9.	Minggu 9 (28/10/24 – 01/11/24)	Assistant Online Editor	SASA	<ul style="list-style-type: none"> Revisi <i>touch up</i> Sasa Membuat <i>cutdown</i> 60s
			HONDA	<ul style="list-style-type: none"> Revisi <i>supers</i> Honda
		Assistant Colorist	-	<ul style="list-style-type: none"> Belajar cara <i>apply color, conform</i> dari XML <i>grading, finishing, dan rendering</i> Penyimpanan <i>folder</i> pada saat <i>server</i> dan di <i>frame.io</i> Membiasakan penggunaan <i>hardware</i> dan <i>software color grading</i>
10.	Minggu 10 (04/11/24 – 08/11/24)	Assistant Online Editor	CASESTUDY UBUD	<ul style="list-style-type: none"> <i>Touch up</i> kotoran dan isolasi di buku dan meja <i>Conform pictures</i> versi 1x30s dan 1x60s <i>Backup touch up</i> kulit, rambut, dan memenuhi sebeng
			AZZURA	<ul style="list-style-type: none"> <i>Apply color</i>
		Assistant Colorist	GOOGLE GEMINI	<ul style="list-style-type: none"> <i>Conform</i> <i>Apply color</i> <i>Finishing</i>
11.	Minggu 11 (11/11/24 – 15/11/24)	Assistant Online Editors	HONDA PCX	<ul style="list-style-type: none"> Memasang <i>supers</i> vertikal honda PCX versi VP Revisi <i>supers</i> dan framing dari empat versi horizontal, enam versi vertikal, dan tiga versi <i>square</i> <i>Conform</i> 3 versi <i>square</i>
			GOOGLE GEMINI	<ul style="list-style-type: none"> Revisi <i>missshoot</i> dari XML <i>grading</i> terbaru
		Assistant Colorist		
12	Minggu 12	Assistant Online Editor	GOOGLE GEMINI	<ul style="list-style-type: none"> Merevisi <i>supers</i>

	(18/11/24 – 22/11/24)		HONDA	• Merevisi <i>supers</i> dan <i>framing</i> dari versi vertikal Honda VP dan <i>TVC</i>
			INDOFOOD	• Revisi <i>supers</i> Bahasa Inggris
			TIKTOK AWARDS	• Revisi <i>supers</i>
		Assistant Colorist	MAKA	• Revisi <i>adjust</i> warna motor sesuai referensi
13	Minggu 13 (25/11/24 – 29/11/24)	Assistant Colorist	HONDA	• <i>Conform</i> ulang XML <i>grading</i> terbaru untuk revisi <i>misshoot</i>
			MCDONALD	• <i>Finishing</i>

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama menjadi *assistant online editor* di Sunny Side Up Post Production, penulis mengerjakan beberapa tugas sebagai berikut.

1. *Conform Picture*

Conform picture merupakan proses penyesuaian *footage* yang telah selesai di-*color grading* menggunakan XML *online*, agar sesuai dengan hasil dari *offline editing* yang telah disetujui. XML *online* biasanya membuang semua efek yang telah diciptakan di *offline editing* karena perbedaan *software* biasanya menyebabkan beberapa ketidaksesuaian. Oleh karena itu, proses *conform picture* ini juga akan menambahkan efek-efek yang ada di *offline editing*, seperti transisi, efek *zoom*, *speedramp*, dll.

Biasanya sebelum penulis melakukan *conform picture*, divisi IT akan melakukan *load* atau memasukkan *footage* yang telah di-*grading* ke dalam komputer *online editing*. Hal ini biasanya memakan waktu cukup lama, yaitu sekitar dua sampai enam jam karena beratnya *footage* dengan resolusi tinggi.

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 3.2 Tab Conform Setelah Dimasukkan XML Online by.U x Isyana



Gambar 3.3 Link Footage yang Sudah Di-grading by.U x Isyana

Gambar 3.2 dan 3.3 merupakan contoh tugas penulis untuk *conform picture* by.U x Isyana. Penulis pertama-tama akan memasukkan XML online yang ada pada server melalui tab *conform* seperti pada Gambar 3.2, lalu penulis akan memilih *footage* di XML yang akan di-link berdasarkan folder yang berisi *footage color grading*, dengan cara memilih “Set As Conform Search Location” pada folder *GRADED* seperti pada Gambar 3.3. Biasanya XML online ini masih banyak yang harus di-adjust karena masih banyak yang tidak sesuai dengan hasil *offline editing*. Setelah itu penulis akan melanjutkan menyesuaikan *timeline XML online* dengan

menggunakan *tools timewarp* untuk menyesuaikan *timing* klip, dan menggunakan *tools action* untuk menyesuaikan *framing*.



Gambar 3.4 *Timeline* Autodesk Flame Saat *Conform Picture* by.U x Isyana

Pada Gambar 3.4, video bagian kiri merupakan video yang sudah di-*grading* dan video bagian kanan merupakan video hasil dari *offline editing* yang menjadi *guide* pada saat melakukan *conform picture*.

2. *Touch Up*

Touch up merupakan proses untuk mempercantik atau menyempurnakan gambar agar terlihat lebih menarik. Proses *touch up* dapat terdiri dari banyak hal, yaitu penyesuaian warna atau kontras, penyesuaian kulit agar lebih halus, pemanjangan suatu objek seperti dinding, penghilangan benda atau elemen yang mengganggu visual, dan sebagainya.



Gambar 3.5 Cuplikan Gambar Sebelum
Touch up Iklan Honda



Gambar 3.6 Cuplikan Gambar Sesudah
Touch up Iklan Honda

Contohnya seperti tugas *touch up* yang dilakukan oleh penulis untuk motor Scoopy Honda. Penulis diberikan tugas untuk membuat warna dinding di *background* menjadi warna yang sama, menghilangkan tempat mur plat yang ada pada motor Scoopy Honda, menghilangkan marka panah pada jalan, dan menghilangkan batu kerikil yang ada pada jalan.



Gambar 3.7 Cuplikan Gambar Dinding iklan Honda Sebelum *Touch up*



Gambar 3.8 Cuplikan Gambar Dinding Iklan Honda Setelah *Touch up*

Untuk menyamakan warna di dinding, penulis akan melakukan *masking* pada dinding belakang yang memiliki perbedaan warna, lalu penulis melakukan *track* terhadap *masking* tersebut. Setelah itu, penulis meng-*adjust* manual per *frame* agar mendapat hasil yang maksimal, kemudian dinding yang telah di-*masking* tersebut diganti dengan warna polos yang mendekati warna asli dinding dan akan diberikan *gradient shadow* dari atas ke bawah sehingga tampak lebih *natural* dan tidak *flat*.

U
M
M
N
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 3.9 Cuplikan Gambar Mur Plat Motor Iklan Honda Sebelum *Touch up*



Gambar 3.10 Cuplikan Gambar Mur Plat Motor Iklan Honda Sesudah *Touch up*

Kemudian untuk menghilangkan tempat mur plat motor, penulis menggunakan *masking* dan menggunakan *tools source front* yang berfungsi untuk menggeser *front* dari klip yang telah di-*masking*, sehingga tempat mur plat motor dapat digeser sampai hanya ke bagian depan motor saja, setelah itu tinggal diberikan efek *blur* di *matte* nya dan *adjust* warnanya menggunakan *color correction*. Penghilangan batu kerikil juga menggunakan prinsip yang sama seperti tempat mur plat motor, yaitu menggunakan *source front*.



Gambar 3.11 Cuplikan Iklan Honda Sebelum Marka Panah Dihilangkan



Gambar 3.12 Cuplikan Iklan Honda Sesudah Marka Panah Dihilangkan

Terakhir, untuk menghilangkan marka panah pada jalan, penulis pertama-tama mengambil *still frame* dari *frame* yang marka panahnya terlihat jelas, lalu penulis melakukan *paint* agar marka panahnya menghilang di *frame* tersebut, kemudian marka panah yang telah di-*paint* tersebut di-*masking*. Setelah itu, penulis akan melakukan *track* terhadap marka panah tersebut menggunakan *track planar* agar mendapatkan data *planar* yang digunakan untuk menempel hasil dari marka panah yang telah dihilangkan menggunakan *paint*. Ketika berhasil, penulis meng-*adjust* manual *masking*, *track*, dan *color correction* agar terlihat realitis dan tidak aneh. Setelah selesai, penulis menempelkan sebuah *matte roto* yang telah dibuat oleh divisi *roto* yang berguna untuk menimpa hasil dari *touch up* penulis.



Gambar 3.13 *Matte Roto* Orang dan Motor Honda



Gambar 3.14 Cuplikan Iklan Honda
Sebelum Ditambahkan *Matte Roto*



Gambar 3.15 Cuplikan Iklan Honda
Sesudah Ditambahkan *Matte roto*

Hal lain yang paling sering dilakukan pada proses *touch up* adalah penghalusan kulit ataupun wajah. Contohnya seperti tugas *touch up* penulis dengan *brand* kosmetik lokal bernama Azzura. Penulis menghaluskan kulit dan wajah menggunakan *tools* a2beauty, dan merapikan rambut juga menggunakan a2beauty dan terkadang menggunakan *source front*. A2beauty ini berfungsi untuk membuat *blur* wajah agar hal-hal seperti

jerawat, keriput, pori-pori menjadi lebih halus tanpa terlalu menghilangkan detail-detail yang ada di wajah ataupun kulit sehingga masih terlihat realistis. Berikut merupakan contoh sebelum dan sesudah di *touch up* menggunakan a2beauty.



Gambar 3.16 Cuplikan Gambar Iklan
Azzura Sebelum *Touch up* Kulit Azzura

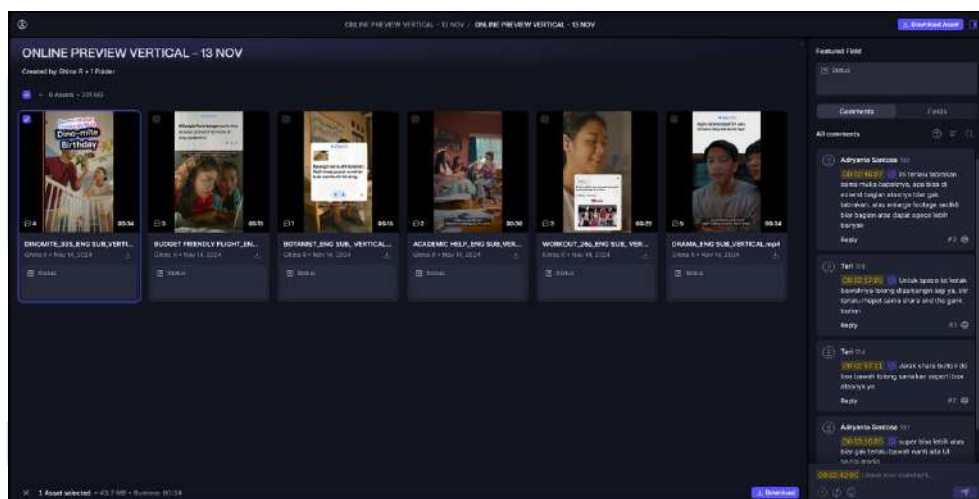


Gambar 3.17 Cuplikan Gambar Iklan
Azzura Sesudah *Touch up* Kulit Azzura

3. Memasukkan dan merevisi *supers*
Supers merupakan elemen visual seperti teks, grafis, logo, ataupun judul yang ditempel di atas *layer footage*. Penulis memasukkan ataupun merevisi apabila ada *supers* yang ingin dimasukkan ataupun telah mengalami perubahan setelah direvisi oleh divisi GFX ataupun dari tim 3D yang berasal dari luar Sunny Side Up Post Production. Biasanya, menempel atau merevisi *supers* hanya sekedar ditempel karena divisi GFX sudah menyesuaikannya, namun di beberapa kasus, *online editor* terkadang harus meng-*adjust* sendiri *supers* tersebut sesuai dengan keinginan klien.
4. Membuat versi vertikal dan *square*

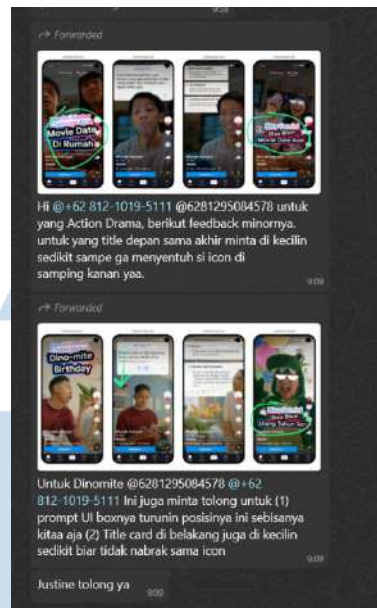
Setelah membantu *online editor* menyelesaikan versi iklan yang mayoritas memiliki *aspect ratio* 16:9, *assistant online editor* juga biasanya ditugaskan untuk membuat versi *aspect ratio* yang lain seperti versi *aspect ratio* 9:16 (*vertical*) ataupun *aspect ratio* 1:1 (*square*) untuk kebutuhan *upload* di media sosial seperti Instagram ataupun Tiktok. Biasanya pada versi *aspect ratio* yang lain, *framing* dan penempatan *supers* akan diatur sesuai dengan *guide* dari *production house* ataupun klien.

Contohnya seperti tugas penulis untuk membuat versi vertikal dan *square* dari iklan Google Gemini. Ada enam versi vertikal dan tiga versi *square* yang harus penulis buat. Awalnya penulis harus melakukan *conform* dan menyesuaikan *framing* sesuai dengan *guide offline* versi vertikal dan *square*. Lalu, untuk menempel *supers*-nya, ada yang penulis ambil dari versi horizontal lalu penulis *adjust*, ada juga yang harus menunggu divisi grafis dikarenakan adanya perbedaan *supers* antar versi. Setelah itu, penulis mengirim *preview* melalui *website* frame.io agar dapat di-*review* oleh klien. Setelah mendapat komentar dari frame.io ataupun melalui WhatsApp, penulis segera merevisinya kembali sampai benar-benar disetujui.

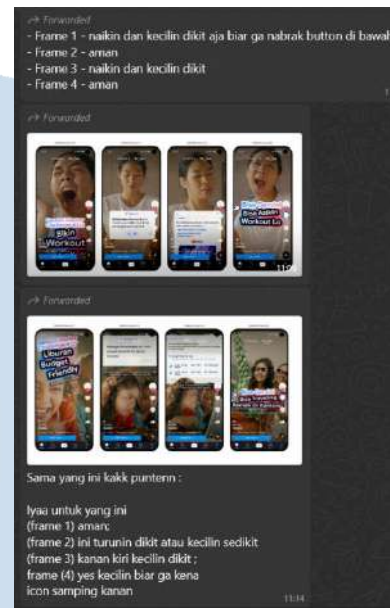


Gambar 3.18 Tampilan *Feedback* dari *Website* Frame.io pada 6 Versi Vertikal Google Gemini

M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.19 Tampilan *Feedback* dari WhatsApp pada 2 Versi Vertikal Google Gemini



Gambar 3.20 Tampilan *Feedback* dari WhatsApp pada 2 Versi Vertikal Google Gemini

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Beberapa kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan kerja magang di Sunny Side Up Post Production, yaitu:

1. Kendala dalam faktor bisnis perusahaan

Sunny Side Up Post Production lebih mementingkan kuantitas namun masih tetap menjaga kualitas yang dihasilkan. Hal ini mengakibatkan jumlah proyek iklan yang masuk tidak sesuai dengan kapasitas kemampuan atau sumber daya manusia yang ada sehingga departemen harus mengerjakan beberapa proyek sekaligus secara paralel.

2. Kendala dalam faktor alur kerja

Jadwal kerja yang fleksibel dan tidak menentu membuat penulis kebingungan apakah sudah diperbolehkan pulang atau belum. Walaupun penulis sedang tidak memiliki tugas tertentu, penulis merasa tidak enak hati jika pulang cepat, karena para karyawan di kantor umumnya pulang tengah malam atau bahkan sampai subuh.

3. Kendala dalam faktor operasional kerja

Software online editing yang digunakan di Sunny Side Up Post Production, yaitu Autodesk Flame, mempunyai sumber pembelajaran yang sedikit di *internet*. Meskipun Autodesk Flame merupakan *software* standar industri untuk mengerjakan proses *online editing* di Indonesia, *software* ini memiliki tingkat kesulitan yang lumayan tinggi sehingga hanya sedikit orang yang menggunakannya. Oleh karena itu, Autodesk Flame tidak memiliki sumber pembelajaran yang banyak di *internet*, sehingga membuat penulis merasa sedikit kesulitan untuk mempelajari Autodesk Flame secara otodidak.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

1. Solusi dalam faktor bisnis perusahaan

Kendala dalam faktor bisnis ini bisa diatasi dengan cara mencari dan mempekerjakan *freelance* untuk bekerja sama dengan Sunny Side Up Post Production pada saat sedang banyak proyek, sehingga sumber daya manusia yang ada masih bisa dikontrol dengan baik.

2. Solusi dalam faktor alur kerja

Penulis harus menjadi lebih aktif dalam berkomunikasi, bertanya, dan berdiskusi dengan *post producer* terkait tugas yang dapat dikerjakan oleh penulis agar dapat menggunakan waktu seefektif mungkin.

3. Solusi dalam faktor operasional kerja

Meskipun sumber pembelajaran Autodesk Flame sedikit di *internet*, penulis dapat diajarkan langsung oleh para *online editor* dan bertanya kepada mereka apabila kebingungan agar penulis dapat memahami semua *tools* yang ada pada Autodesk Flame. Penulis juga bisa bertanya kepada teman kerja yang sama-sama sedang belajar Autodesk Flame agar lebih mengerti.

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