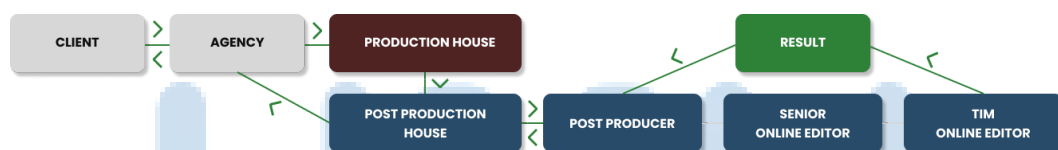


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama magang di Above Space, penulis berada di bawah pengawasan Aditya Pradana, yang berperan sebagai *senior online editor*. Penulis bekerja bersama Ona (*Junior online editor*), serta dibantu di awal-awal oleh Apen Syaripudin (*ex-online support*). Proyek *online editing* diberikan oleh *executive producer* kepada Aditya Pradana dan Ona, sementara penulis sebagai *assistant online editor* bertugas membantu mereka dalam mengerjakan proyek tersebut.



Gambar 3.1 Bagan Alur *Online Editing* di Above Space
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.

Di dalam setiap proyek yang diberikan atau dikerjakan, tim *online editor* akan dapat menerima panduan yang berupa catatan briefing online yang diberikan oleh produser berdasarkan masukan dari klien. Tim *online* juga selalu mengadakan meeting untuk langsung didiskusikan dari pihak agency ataupun klien tersebut. Catatan dari agency ataupun client ini berfungsi sebagai acuan utama dalam pelaksanaan tugas, memastikan bahwa setiap detail dan permintaan khusus dari klien dapat dipenuhi. Aditya Pradana dan Ona bertanggung jawab untuk memberikan pekerjaan di antara anggota tim online editor, yang meliputi berbagai tugas teknis seperti, *touch-up*, *compositing*, *sky replacement*, dan *rotoscoping*, sesuai dengan instruksi yang ada dalam *online notes*.

Setelah tim *online* menyelesaikan bagian yang mereka dapat, hasil pekerjaan tersebut akan ditinjau dan di supervisi oleh Aditya Pradana atau Ona, tergantung dengan proyek yang sedang berjalan, untuk dapat memastikan kualitas sesuai dengan standar yang sudah ditetapkan. Apabila klien mengajukan revisi, maka masukan tersebut akan diterima oleh produser dan disampaikan kembali kepada tim *online editor* untuk dilakukan suatu perbaikan yang diperlukan, sebelum hasil akhirnya diserahkan kembali kepada klien.

3.2.1 Tugas yang dilakukan.

Selama magang di studio post-produksi Above Space yang kurang lebih 5 bulan, berikut ini adalah tugas-tugas yang telah penulis kerjakan :

Tabel 3.2.1 Detail Pekerjaan Selama Magang

No	Tanggal	Nama Proyek	Deskripsi
1	25/07/24	Gudang Garam (TV Commercial)	Membuatkan Subtitle untuk di tempel di setiap <i>cutdown</i> dan full versi.
2	22/07/24 - 28/08/24	Extra Joss (TV Commercial)	Visiting lokasi syuting untuk mantau yang akan dikerjakan online nanti, Mengerjakan <i>Touch-up</i> pada beberapa shot, <i>Rotoscoping</i> , <i>Compositing</i> untuk motion grafis dan <i>Compositing</i> untuk <i>director's cut</i> versi.
3	19/08/24 - 21/08/24	Glow Djarum Istimewa (TV Commercial)	Mengerjakan <i>Touch-up</i> pada 2 shot yang diberikan, dan membuat motion grafis untuk ending scene nya.
4	05/09/24 10/09/24	Tokopedia 10.10	Mengerjakan <i>Touch-up</i> dari beberapa shot yang diberikan, dan mengerjakan <i>Sky-replacement</i> untuk online editing.
5	29/08/24 - 11/09/24	OCEANIC (TV Commercial)	Mengerjakan <i>Touch-up</i> beauty untuk wajah sang aktor dari beberapa shot yang diberikan untuk online editing.

6	07/09/24 - 08/09/24	Spirit World (Film)	Mengerjakan <i>Touch-up</i> dari beberapa shot yang diberikan untuk membantu online editing.
7	12/09/24 - 23/09/24	AP Medic (TV Commercial)	Mengerjakan <i>Touch-up</i> dari beberapa shot yang diberikan, sebanyak 3 Story yang masing-masing nya terdapat 5-7 Shot. Mengerjakan touch-up dengan proses rotoscoping dan masking juga.
8	28/09/24 - 30/09/24	Mandiri Karnaval (Ulang Tahun Mandiri)	Mengerjakan <i>Touch-up</i> dari beberapa shot yang diberikan. Seperti menghilangkan logo dan menyempurnakan shot yang berantakan dan kotor.
9	17/10/24	RedCrim GSS Indomie (TV Commercial)	Mengerjakan <i>Touch-up</i> pada shot yang diberikan, menempelkan suppers ke dalam timeline.
10	07/10/24 - 09/10/24	Tokopedia 11.11	Mengerjakan <i>Touch-up</i> dari beberapa shot yang diberikan untuk membantu online editing.
11	09/10/24 - 18/11/24	Philips Rice Cooker (TV Commercial)	Melakukan proses <i>Conform XML</i> , untuk tim <i>online</i> , dan mengerjakan <i>Touch-up</i> untuk beberapa shot yang ditentukan. Membuat <i>Vertical Version</i> dan <i>Square</i> .
12	21/10/24 - 31/10/24	MV Isyana Opening	Mengerjakan <i>Compositing VFX</i> dan touch-up pada beberapa shot yang dipilih untuk membantu <i>online editing</i> .

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Dalam setiap proyek yang penulis kerjakan, permintaan dari klien sangat dapat bervariasi sesuai dengan jenis proyek yang sedang dikerjakan. Jenis proyek

yang telah penulis tangani mencakup sangat banyak di iklan komersial, film, dan musik video. Sebagai seorang *assistant online editor*, penulis sering kali diberikan sebuah tugas untuk melakukan *Touch-up* seperti membuat wajah menjadi halus dan bersih, membersihkan scene kotor dan kurang rapi yang ada di video. serta *rotoscoping* dan juga *compositing* untuk visual yang optimal. Namun ada beberapa pekerjaan, seperti *compositing* dan *sky-replacement*, yang lebih dipercayakan kepada satu orang yang memang sudah sering mengerjakannya, jadi nanti tim *online* dari Above akan mendapatkan hasil *Matte* yang memang sudah dikerjakan *online Roto Artist*. Hal ini dilakukan untuk menjaga konsistensi hasil antara satu shot dan shot lainnya.

Penulis dan tim *online editor* di Above Space umumnya menggunakan perangkat lunak *Autodesk Flame* untuk proses *editing*, ada juga yang memakai *Nuke* dan *After Effects*. Karena keunggulannya dalam penanganan efek visual sangat baik dan standar industri. Ada juga beberapa efek yang memerlukan teknik khusus, akan menggunakan *Adobe After Effects*, karena program tersebut menawarkan fleksibilitas yang lebih baik dalam menciptakan efek tertentu. Setiap proyek yang dikerjakan oleh penulis ditujukan untuk sebagai platform distribusi, termasuk *Youtube*, *Instagram*, *Tiktok*, Siaran televisi hingga sebuah konser, guna menjangkau audiens yang lebih luas.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2.2.1 MV Opening Isyana Sarasvati (LOST IN HARMONY)



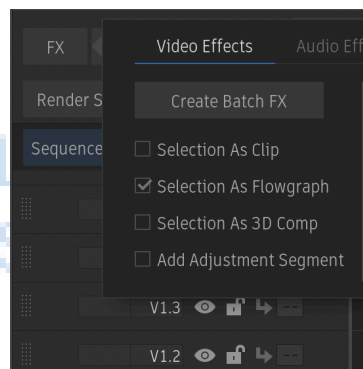
Gambar 3.2.2.1 MV Opening Isyana Sarasvati
(Sumber: Isyana Sarasvati - MV Opening Lost In Harmony)

Proyek “MV Opening Lost In Harmony (Isyana Sarasvati)” yang kalau diterjemahkan adalah “Hilang dalam harmoni” ini merupakan sebuah proyek Musik Video sebagai opening konser isyana dengan judul “Lost In Harmony”. Proyek ini digarap oleh production house Shadtoto Studio, sementara Above space berperan sebagai studio yang menangani seluruh proses post-production, meliputi *online editing* dan *color grading*. Dalam Proyek ini, Ona memegang tanggung jawab untuk pekerjaan *online editing*, sementara tugas grading atau pewarnaan diserahkan kepada Fabian Sutrisna sebagai *colorist*. Penulis berperan sebagai *assistant online editor*, membantu Ona dalam proses tersebut.

Tahapan awal proyek dimulai ketika Wahyu, selaku *post-producer*, mengirimkan bahan mentah kepada tim *online* untuk melakukan proses *Conform* yang dikerjakan oleh Ona, untuk proyek kali ini kita tim Above Space memakai timeline yang berbeda dimana biasanya dimulai *Color* dulu tapi kita akan mulai *online* terlebih dahulu karena ingin memakai proses baru menggunakan format

ACEScg. Setelah proses online selesai, materi akan dikirim ke tim colorist yang akan dikerjakan oleh Fabian Sutrisna. Proses *conforming* pada *online* yaitu menyatukan footage dan memastikan semuanya sesuai dengan *guide* yang diberikan oleh tim *offline* nya. Setelah proses *conforming* selesai, Ona melakukan archive pada file pekerjaan tersebut dan diletakan di dalam *server* Above untuk nantinya di loading oleh tim online dan mengerjakan pada timeline yang sama tapi dengan porsi masing-masing yang ditentukan. Penulis, dalam proyek ini, mendapat tanggung jawab untuk menangani 14 *footage* dengan permintaan khusus, berupa *Compositing* dan *Touch-up*. Setiap permintaan dari production house disampaikan melalui produser dan Ona dalam bentuk catatan *online*, yang menjadi panduan bagi tim *online editor* dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada.

Dalam pengerjaan proyek ini penulis memakai perangkat lunak *Autodesk Flame* yang memang sudah menjadi standar industri untuk *online artist*, penulis membuka *Archive project* yang sudah Ona sediakan, lalu memilih mana saja shot dan *sequence* yang ingin dikerjakan untuk *online*. Di dalam *timeline* penulis memilih proses *online editing* dengan memilih tombol *FX*, kemudian membuat *Batch FX* pada footage yang telah ditentukan.

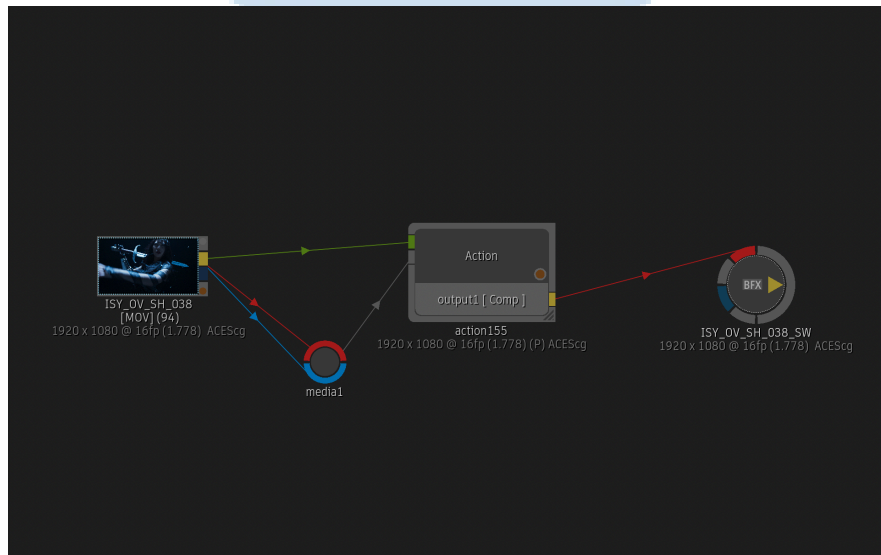


Gambar 3.2.2.2 Create Batch FX

(Sumber: Above Space)

Setelah *Batch FX* terbuat, penulis dapat langsung mengakses interface online editing untuk memulai pekerjaannya. Pada tahap ini, footage yang telah dipilih akan terhubung dengan yang namanya *Node BFX*, yang berfungsi sebagai

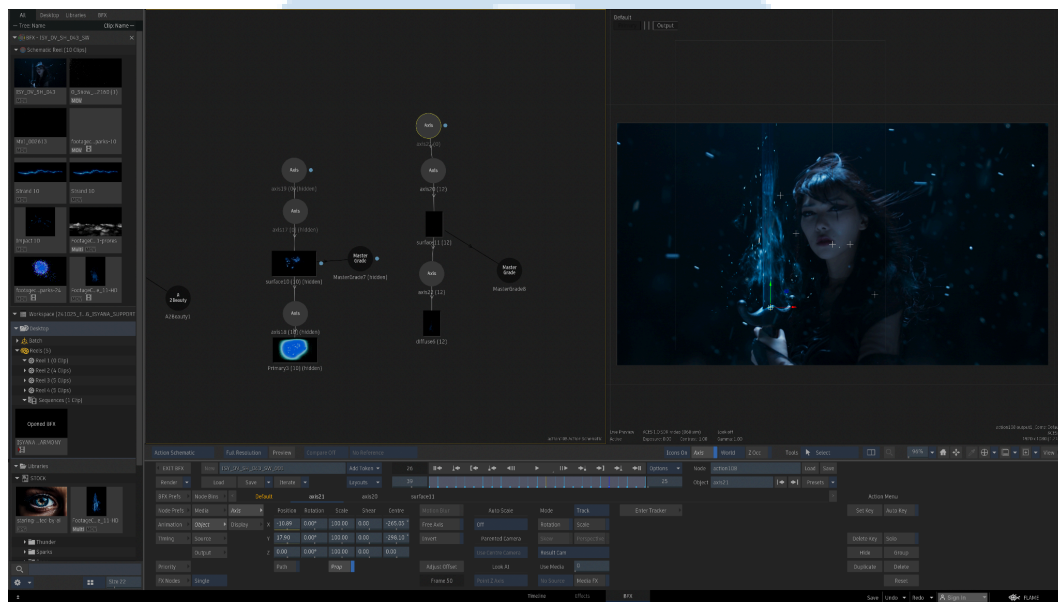
node utama dalam proses *editing*. Setelah terbentuk *BFX*, penulis memasukan *node action* di antara sambungan *footage* dan *node BFX*. *Node Action* ini berfungsi sebagai penghubung utama yang memungkinkan penulis untuk memecah pekerjaan *editing* menjadi beberapa *layer* yang terpisah. *Layer* tersebut dikenal sebagai *nodes media* dalam perangkat lunak *Autodesk Flame*, untuk membuat *nodes media*, penulis memilih *node action* lalu menekan tombol *CTRL + N*, yang nantinya setiap *nodes media* memiliki dua sambungan utama, yaitu *Alpha & Matte*, yang harus terhubung dengan *footage* yang sedang dikerjakan. Sambungan *alpha* ditandai dengan warna merah sedangkan *Matte* ditandai dengan warna biru.



Gambar 3.2.2.3 Batch FX Nodes

(Sumber: Above Space)

Layer alpha berfungsi sebagai representasi visual dari elemen yang ditampilkan pada *footage*, sementara *layer matte* berperan sebagai area transparan yang memberikan informasi kepada perangkat lunak mengenai bagian mana yang akan dipilih atau di edit. dengan menggunakan sambungan ini, penulis dapat memastikan bahwa setiap efek yang dimasukan dan penyesuain yang diterapkan dapat terintegrasi secara sempurna pada *footage* sesuai dengan kebutuhan.



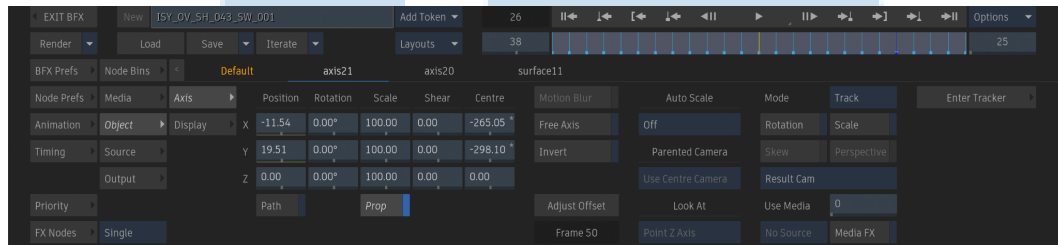
Gambar 3.2.2.4 UI BFX

(Sumber: Above Space)

Compositing :

Dalam pembahasan kali ini, penulis akan menjelaskan proses pengerjaan online editing pada footage dengan kode file ISY_OV_SH_043, sebagai contoh untuk menggambarkan tahapan yang dilakukan. Sebelum mengotak-atik *footage* penulis mencari aset terlebih dahulu di *server* Above yang memang sudah ada, lalu dimasukan kedalam proyek karena untuk footage ini kita melakukan proses compositing. Pada footage ini, diperlukan *compositing VFX* untuk menambahkan elemen yang kita inginkan, notes dari *Production house* pada awal pengerjaan adalah ingin visual terlihat sangat dramatis serta penulis harus bisa sekreatif nya dalam menciptakan sebuah *compositing visual* yang menarik, dan juga melakukan *Touch-up* pada bagian wajah untuk lebih menghaluskan permukaan wajah. Setelah *nodes media* tersambung dengan benar ke footage dan juga *nodes action* akan terbentuk layer baru di *node action* yang berfungsi sebagai penghubung dalam alur pekerjaan. Penulis kemudian melakukan *compositing* dengan meletakan *footage VFX* ke *nodes media* dan dipasangkan sebuah *FX nodes (Time Warp)* untuk menentukan timing yang ingin diciptakan. Setelah *footage VFX* sudah masuk penulis bisa *mencompositing* dengan bantuan *Axis* dan *Surface* (nomor

nodes media). *Axis* nya akan diatur sesuai dengan kebutuhan *compositing* lalu penulis akan *tracking* footage *VFX* nya dengan menekan tombol **Enter Tracker** atau bisa dengan *tracking* manual di *nodes axis*.



Gambar 3.2.2.5 UI Object
(Sumber: Above Space)

Setelah mengatur posisi dan pergerakan sesuai dengan footage MV nya, penulis lanjut untuk adjusting warna footage *VFX* nya sehingga *blend* sama footage MV nya dengan melakukan perubahan warna dan juga menambahkan efek blur. untuk merubah warna ada 2 cara yaitu dengan menambahkan *nodes Master Grade* atau langsung di *CC nodes media*. Proses blending warna *VFX* sudah selesai dilanjut dengan menambahkan efek-efek yang dapat membantu *VFX* ini lebih realistis dengan menambahkan *nodes action* baru lalu memasukan *effect Ripple* dan sinar-sinar yang memancar di area pedang tersebut agar lebih realistis, seperti di area wajah, badan dan tangan. Untuk menambahkan sinar-sinar disekitar menggunakan tab MK, tersedia berbagai opsi start mode, yang memiliki fungsi masing-masing, seperti *Channel*, *Default*, *MK*, *GMask*, *GMask Tracer*, *HLS*, *Luminance*, *MasterK*, *RGB*, *RGBCMYL*, *YUV*. Dalam kasus ini, penulis menggambar bentuk masking sesuai dengan area sinar-sinar yang ingin dihasilkan dengan tab *GMask Tracer*, penulis melakukan masking pada bagian wajah, badan dan tangan dan memakai *tracking* manual di setiap *frame* nya.

Setelah *tracking* berhasil dilakukan ditambahkan lagi *nodes Master Grade* untuk dinaikan gain nya atau *exposure* dengan warna yang sama dengan sinar yang dihasilkan dari *VFX* yang sudah *dicompose* tersebut.



Gambar 3.2.2.6 & 3.2.2.7 MV Opening Isyana Sebelum Compositing (Kiri) & Sesudah Compositing (kanan)

(Sumber: Above Space)

Penggunaan efek :

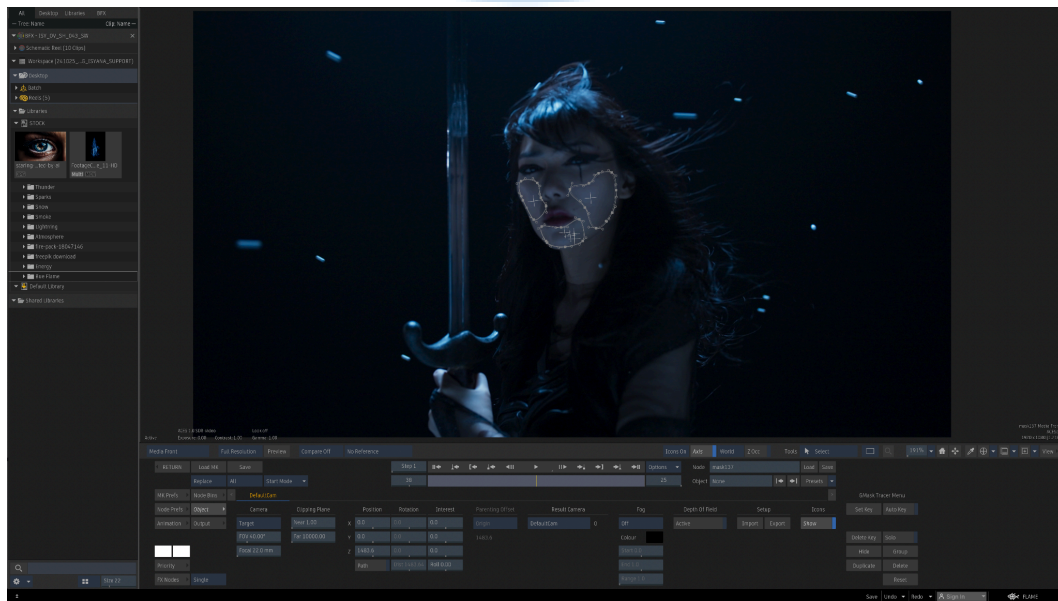
Dalam proses compositing VFX untuk video musik “Lost In Harmony,” penulis tidak hanya menambahkan efek visual pada pedang, tetapi juga menciptakan atmosfer yang mendukung keseluruhan narasi visual. Elemen seperti badai salju dan angin kencang dipilih untuk memperkuat mood tersesat dan perjuangan melawan situasi ekstrim, sesuai dengan tema yang diangkat. Penggunaan efek api biru memiliki tujuan khusus, yaitu untuk menciptakan perubahan mood yang kontras dengan elemen api merah yang sebelumnya ditampilkan. Api biru digunakan dalam adegan *Isyana Sarasvati* di tengah badai salju untuk memberikan elemen visual yang konsisten dan mencerminkan transformasi emosional karakter, sekaligus menyelaraskan dengan tema perubahan dan pertarungan.

Adapun efek petir awalnya direncanakan untuk pedang, tetapi kemudian diubah menjadi elemen api biru atau aura biru pada adegan tersebut. Hal ini dilakukan karena efek petir dirancang untuk digunakan pada adegan klimaks di akhir video, sehingga elemen api biru menjadi alternatif yang lebih relevan untuk mendukung keberadaan elemen api merah dalam cerita visual. Setelah ide ini diusulkan, tim online melanjutkan dengan pencarian aset yang sesuai dan proses compositing untuk merealisasikan visi tersebut. Pesan yang ingin disampaikan melalui kombinasi elemen-elemen ini adalah perjalanan emosional yang penuh tantangan, perpaduan kekuatan alam dan simbol transformasi, serta perjuangan

menghadapi situasi yang mengancam, sebagaimana tergambar dalam judul dan tema utama “Lost In Harmony.”

Touch-Up :

Footage ini memakai 3 *nodes action*, *Action 1* untuk keseluruhan Efek Compositing dan *Touch-up*, *Action 2* efek ripple dan memancarkan sinar, *Action 3* juga memancarkan sinar pada area pedang nya. Tahapan selanjutnya setelah *compositing* ini adalah *Touch-up* pada bagian wajah, *nodes action 1* dipakai dengan masking pada area wajah yang ingin di touch-up, setelah sudah di masking penulis memakai *nodes a2beauty* yang bisa dicari dengan menekan tombol F12 lalu cari dengan keywords *a2beauty*.



Gambar 3.2.2.8 UI GMask Tracer Autodesk Flame

(Sumber: Above Space)

Setelah semua tahapan online editing pada footage ISY_OV_SH_043 selesai, langkah terakhir yang perlu dilakukan adalah melakukan proses *export*. Penulis memulainya dengan klik kanan pada *footage* yang telah dikerjakan, lalu memilih opsi *export* untuk masuk ke *menu export*. Di dalam menu ini, penulis harus mengatur format file hasil *export* agar sesuai dengan kebutuhan proyek,

yaitu dengan memilih format *Apple ProRes 4444*, yang memberikan kualitas tinggi dengan dukungan *alpha channel*. Selanjutnya, file yang telah di-*export* disimpan ke dalam *folder support* yang berada di *server Above Space*, sesuai dengan prosedur standar yang telah ditetapkan untuk memastikan file dapat diakses oleh tim lain yang memerlukan. Tahapan tersebut menggambarkan keseluruhan proses *online editing* yang biasa dilakukan oleh seorang *Assistant Editor*, mulai dari persiapan *footage*, pengaturan *layer* dan *masking*, hingga proses *tracking* dan *export*, guna memastikan hasil akhir memenuhi standar produksi yang telah ditentukan.

3.3 Kendala yang Ditemukan.

- 1) Perangkat lunak *editing* yang digunakan yaitu Autodesk Flame.

Perangkat lunak ini terbilang sulit untuk dipelajari, karena sedikit sekali adanya *tutorial* yang ada di sosial media seperti *Youtube*, jadi penulis harus belajar praktek secara langsung dan sering bertanya kepada *Senior Online Editor* atau *Junior* yaitu Aditya Pradana dan Ona. Software ini memiliki tingkat kesulitan tinggi untuk dipelajari karena memiliki tools yang sangat beragam.

3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.

Meskipun perangkat lunak *editing Autodesk Flame* dikenal memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, Universitas Multimedia Nusantara tetap memberikan mata kuliah khusus yang mengajarkan penggunaan perangkat lunak tersebut. Selain itu, selama magang, penulis mendapatkan bimbingan langsung dari *supervisor* dan rekan kerja yang berpengalaman, yang turut membantu dalam mempelajari berbagai fitur dan tools yang ada. Dengan kombinasi pembelajaran akademis dan pengalaman praktik di tempat magang, penulis akhirnya mampu memahami dan menguasai penggunaan *Autodesk Flame* dengan baik, sehingga dapat mengaplikasikan teknik *editing* secara efektif dalam berbagai proyek.

3.5 Business Model Canvas Perusahaan

Tabel 3.4 Business Model Canvas

<i>Key Partnerships</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Agensi periklanan internasional - <i>Production House</i> internasional - Dapat investasi service atau collaboration dengan suatu perusahaan yang bersangkutan. - Netflix Internasional
<i>Key Activities</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pengerjaan proyek post-production (<i>Coloring, editing</i>, dan tambahan <i>animation</i>) - Riset lebih dalam dan pengembangan untuk meningkatkan kreativitas dan efisiensi kerja. - Promosi social media lebih aktif agar menjangkau klien baru. - Pelatihan internal untuk meningkatkan keterampilan dan kekompakan dalam tim.
<i>Key Resources</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Lebih banyak anggota dalam tim yang ahli dalam <i>coloring, online editing</i> dan juga tim Animasi. - Perangkat <i>software</i> dan <i>hardware</i> terkini mengikuti perubahan tiap tahun nya. - Koneksi dengan industri
<i>Value Propositions</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Kualitas tinggi yang jauh diatas rata-rata Post-house di indonesia. - Fasilitas modern dan alat yang mendukung pekerjaan lebih banyak agar mendukung pekerjaan kreatif secara optimal
<i>Customer Relationships</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki layanan berbasis kontrak - Menerima semua feedback dan memperjuangkan nya, - Hubungan jangka panjang dengan klien lama melalui kepercayaan dan kualitas hasil. - Layanan director cut
<i>Channels</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Website resmi Above Space. - Social media (Instagram, Linked.in, Youtube, Facebook) - Hubungan dengan klien (nasional & internasional) - Hubungan dengan agensi (nasional & internasional)

<i>Customer Segments</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Agensi Periklanan - Production House iklan, film, musik video dan acara konser. - Produser film & TV - <i>Content creator / influencer</i>
<i>Cost Structure</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Gaji Karyawan - Investasi peralatan dan perangkat lunak baru - Genset, jika listrik mati ada backup listrik - Biaya operasional studio - Pemasaran dan promosi di media sosial - Pelatihan dan pengembangan karyawan.
<i>Revenue Streams</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Biaya layanan Post production berdasarkan proyek (Iklan, film, musik video & film) - Layanan tambahan dengan <i>add cost</i>.

Above Space memiliki peluang besar untuk memperluas bisnisnya dengan fokus pada pengembangan kerja sama strategis bersama agensi periklanan dan *production house* internasional, termasuk kolaborasi dengan platform global seperti Netflix. Dengan menambahkan anggota tim yang ahli dalam *coloring*, *online editing*, dan animasi, serta meningkatkan perangkat lunak dan keras ke standar terkini, Above Space dapat terus memberikan layanan berkualitas tinggi yang melampaui rata-rata *post-production house* di Indonesia. Strategi promosi yang lebih aktif melalui media sosial, hubungan langsung dengan klien internasional, dan layanan berbasis kontrak dengan opsi **director's cut** akan memperkuat hubungan jangka panjang dengan pelanggan. Target pasar meluas, mencakup agensi periklanan, *production house*, produser film, TV, dan content creator internasional. Investasi dalam fasilitas dan pelatihan tim akan memastikan operasional yang optimal, sementara pemasukan berasal dari layanan *post-production* proyek besar serta layanan tambahan dengan biaya tambahan. Dengan langkah ini, Above Space siap bersaing di pasar global dan memperkokoh posisinya sebagai mitra kreatif yang terpercaya.