

BAB III

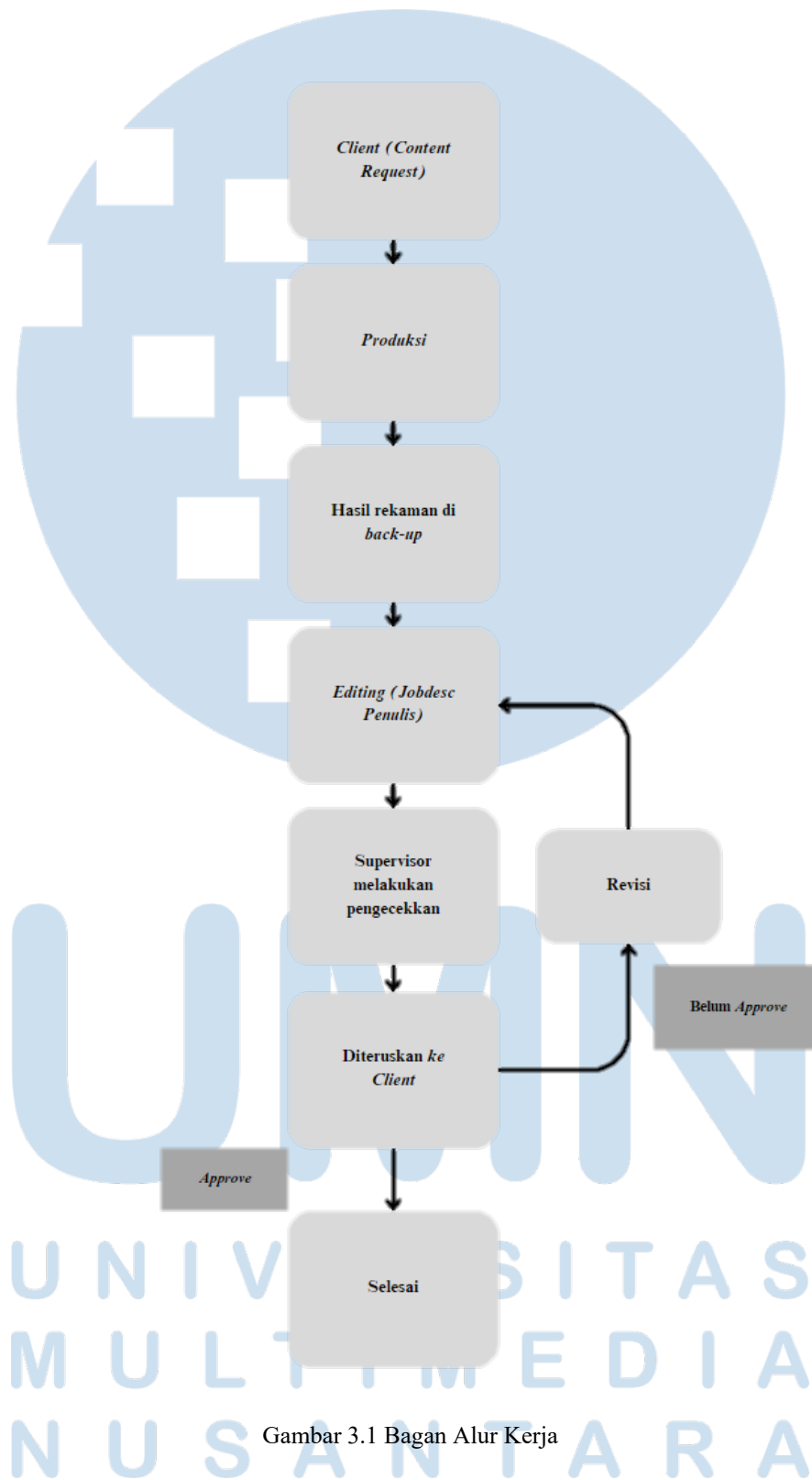
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis dalam melakukan magang di PT KCG sebagai editor melakukan pemotongan atau menyusun hasil rekaman menjadi hasil video yang dapat dinikmati oleh para penonton. Selain itu juga Penulis sebagai editor mencari lagu, efek suara, dan aset tambahan seperti gambar, yang dapat mendukung video yang sedang dikerjakan, mau itu dibidang konten pembelajaran merek-merek yang ada di PT KCG, atau konten untuk sosial media para merek-merek di PT KCG, atau konten untuk acara-acara yang dilakukan di PT KCG.

Alur pengerjaan penulis sebagai editor di PT KCG adalah yang pertama terdapat *content request* dari klien (merek-merek di PT KCG) yang ingin dibuatkan konten pembelajaran maupun konten sosial media. Setelah itu, akan dilakukan produksi atau perekaman untuk konten yang di minta oleh para *brand* yang ada di PT KCG. Setelah dari proses produksi, hasil rekaman akan dilakukan *back-up* ke penyimpanan eksternal agar hasil rekaman video aman. Setelah dilakukan *back up*, hasil perekaman dimasukkan ke dalam *folder* yang sudah diberikan *template* penamaannya. Kemudian, editor memulai pengerjaan, melakukan *cutting* dan memilih lagu yang sesuai dengan konten yang sedang dikerjakan. Setelah video selesai di edit, Supervisor akan melihat hasil video. Jika Supervisor sudah melihat hasil videonya dan diterima, maka video dapat diteruskan kepada klien yang meminta konten yang dibuatkan. Jika ada revisi dari klien, maka akan balik kepada *editor* dan akan dilakukan lagi proses pemeriksaan oleh supervisor. Kalau sudah diterima maka akan diteruskan kembali kepada klien.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama magang di PT KCG, penulis memiliki tanggung jawab sebagai editor untuk konten pembelajaran, dan juga konten untuk acara-acara yang dilakukan di PT KCG. Video untuk masing-masing konten berbeda-beda. Video pembelajaran biasanya berdurasi mulai dari satu menit sampai sepuluh menit. Sedangkan video konten-acara-acara yang dilakukan di PT KCG berdurasi satu menit. Penulis sebagai editor harus memberikan hasil video yang terbaik dan disetujui oleh *supervisor* maupun *client* yang meminta untuk dibuatkan konten tersebut. Hasil video yang telah dibuat akan dimasukkan ke dalam tempat penyimpanan bernama *one drive*, agar hasil dapat diberikan kepada *supervisor* dan *client* untuk ditonton.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1 Tugas Magang yang dilakukan

Bulan	Jobdesc	Tugas
Agustus	Editor	Editing 17 Agustus Pre Game (UNO, Catur, Mobile Legend)
		Editing 17 Agustus Main Day
		Editing Charles & Keith Fall Launching
		Editing Learning BPK 06 Charles & Keith - Membership

Bulan	Jobdesc	Tugas
September	Editor	Editing CK Reopening Tunjungan Surabaya
		Offline cutting Brand Product Knowledge PEDRO 04 - Size Chart
		Offline cutting Brand Product Knowledge PEDRO 05 - Product Care
		Editing Video Staff Party 2024

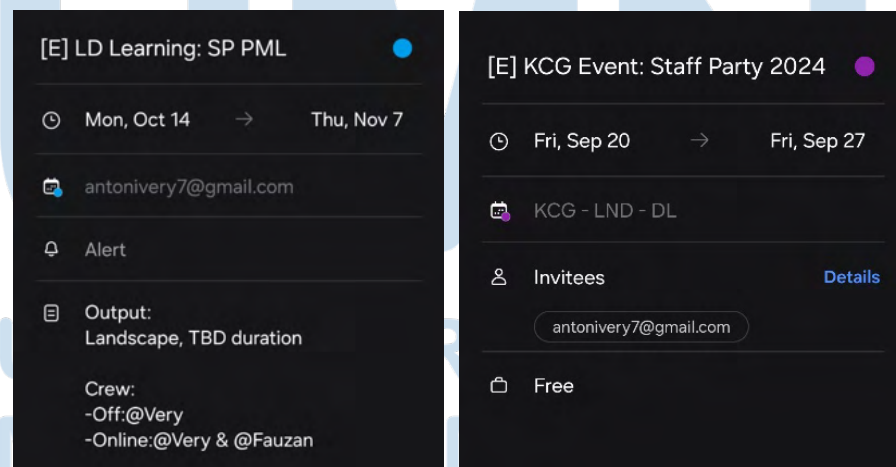
Bulan	Jobdesc	Tugas
Oktober	Editor	Editing Service Protocol Pomelo
		Editing Konten IG Pomelo
		Revisi Editing video Staff Party 2024

Bulan	Jobdesc	Tugas
November	Editor	Editing Service Protocol Pomelo
		Revisi Editing Konten IG POMELO

		Membuat konten Smart Fitting Room POMELO menjadi Portrait
--	--	---

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Saat bekerja sebagai editor, pekerjaan utama penulis, magang di PT KCG. Penulis akan menunggu arahan dari supervisor atau menunggu saat *supervisor* membagi tugas siapa yang akan melakukan editing. Saat tugas telah dibagikan, *supervisor* akan memberitahu melewati lisan dan juga memberitahu lewat *email* yang juga terintegrasi ke *google calendar*, agar tahu mengerjakan apa saja. Dalam *google calendar* tersebut, bisa terlihat juga kapan hasil video selesai dan perlu untuk dikirimkan kepada *User*, yang meminta dibuatkan konten. Seperti contoh Proyek acara KCG *Staff Party 2024* perlu untuk dikerjakan dari tanggal 20 September 2024 sampai 27 September 2024. Sedangkan proyek video pembelajaran *Service Protocol* Pomelo perlu untuk dikerjakan dari tanggal 14 Oktober 2024 sampai 7 November 2024.

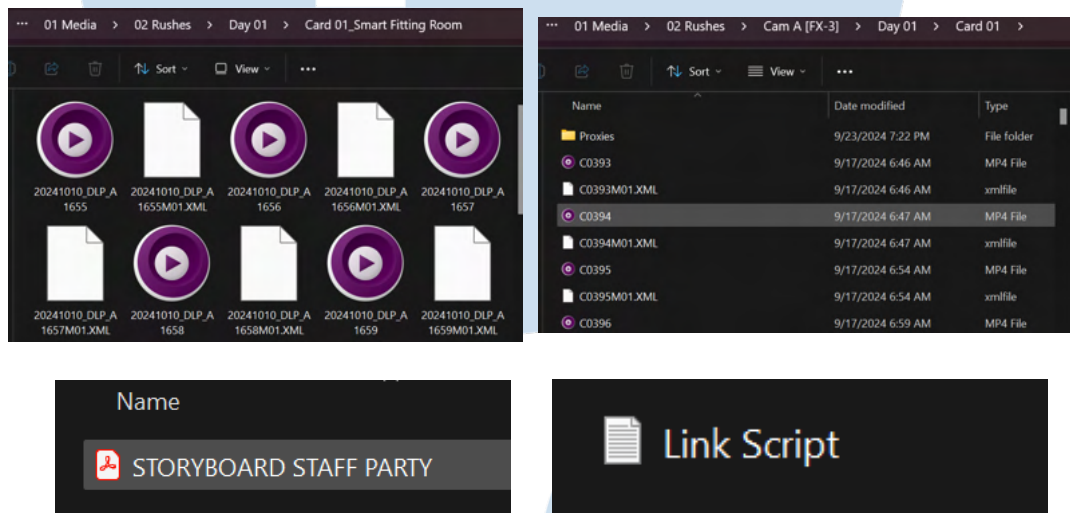


Gambar 3.2 Pembagian Tugas

NUSANTARA

1. Tahap *Acquisition*

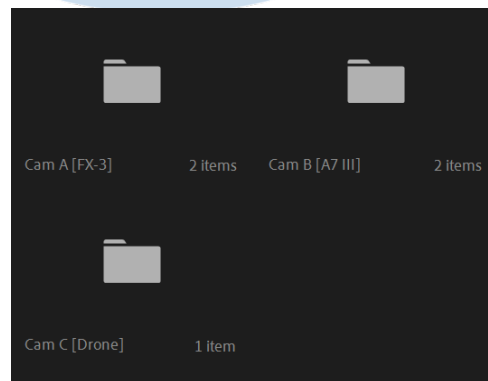
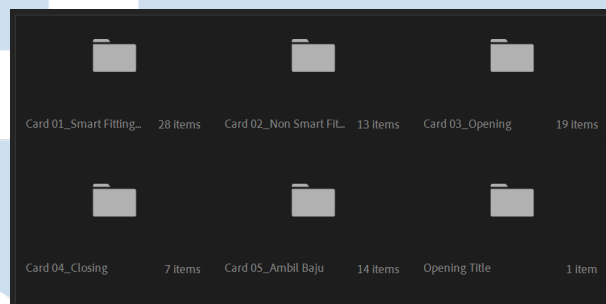
Setelah penulis mengetahui rekaman mana saja yang perlu di lakukan *editing*, penulis sebagai *editor* akan memulai tahap pertama, yaitu tahap *acquisition*. yang dimana penulis akan mengambil hasil rekaman dan suara yang dibutuhkan untuk mengerjakan proyeknya dari tempat penyimpanan eksternal. Selain itu juga, Seorang editor juga akan mengambil papan cerita atau naskah cerita pada setiap proyeknya agar penulis mempunyai gambaran bagaimana urutan ceritanya supaya penulis tidak kebingungan dalam melakukan *editing*.



Gambar 3.3 Tahap *Acquisition*

2. Tahap *Organize*

Setelah penulis mendapatkan hasil rekaman, suara, dan papan cerita agar penulis mempunyai gambaran bagaimana urutan ceritanya, Penulis mulai melakukan tahap *organize*. Tahap *organize* adalah tahap dimana penulis akan melakukan penamaan dan merapihkan hasil-hasil perekaman dan audio yang didapatkan dan dimasukkan ke dalam satu folder agar mudah untuk ditemukan. Tahap ini sangat perlu dilakukan agar pengerjaan dapat berjalan dengan lancar dan memudahkan saat nanti jika ada revisi, penulis tahu letak hasil perekamannya dan revisi dapat berjalan dengan lancar juga.



Gambar 3.4 Tahap *Organize* dalam *Premiere Pro*

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

Name	Date modified	Type
00 Brief	10/17/2024 12:10 PM	File folder
01 Media	10/17/2024 12:10 PM	File folder
02 Project File	10/17/2024 12:10 PM	File folder
03 Final Output	7/31/2024 1:44 PM	File folder
04 Document	7/31/2024 1:44 PM	File folder

Gambar 3.5 Tahap *Organize* dalam Komputer

3. Tahap *Review and Selection*

Setelah penulis melakukan penamaan dan merapihkan hasil-hasil perekaman dan audio yang didapatkan dan dimasukkan ke dalam satu folder, penulis lanjut ke tahap *review and selection*. Pada tahap ini penulis sebagai editor akan memilih hasil perekaman mana saja yang bagus untuk digunakan dan masuk ke dalam hasil akhir video. Penulis dalam melakukan tahap *review and selection* ini memiliki dua cara. Pertama, penulis melihat hasil dari laporan saat perekaman atau disebut juga dengan *script continuity report*. Laporan tersebut sangat berguna agar penulis bisa lebih cepat dalam memilih hasil perekaman yang baik. Akan tetapi, cara tersebut lebih efektif digunakan pada proyek video pembelajaran seperti video pembelajaran *Service Protocol Pomelo*, dikarenakan video pembelajaran, bisa melakukan pengulangan kembali dalam melakukan perekaman. Oleh karena itu, hasil laporan perekamannya bisa tertulis dengan baik. Kedua, penulis melihat satu-persatu hasil rekaman yang dilakukan secara cepat. Penulis menggunakan cara kedua ini untuk proyek acara-acara yang dilakukan di PT KCG atau video *editorial*, contoh proyek *Staff Party 2024*. Penulis menggunakan cara tersebut dikarenakan hasil perekaman tidak bisa dilakukan pengulangan. Oleh karena itu, penulis akan melihat hasil perekaman dengan cepat, perekaman mana yang bagus dan sesuai dengan urutan rangkaian acara yang ada pada papan cerita yang diberikan oleh *Client*.

10 Loading
Service Protocol PML

1 Belas SMB
10/10/2024

SLATE	SCENE	SHOT	TAKE	NG	CL	OK	DETAIL
1	1	1	1	✓	1		ok. pake. hng
2	1	1	2	✓		OK	
3	1	2	1	✓		OK	
4	1	3	1	✓		OK	
5	1	4	1	✓	1	9	
6	1	4	2	✓		OK	
7	1	5	1	✓	16		
8	1	5	2	✓		OK	
9	1	6	1	✓		OK	
10	1	7	1	✓	1		
11	1	7	2		1		
12	1	9	3			OK	
13	1	8	1	✓		OK	
14	X	X	X			OK	Wing Joger
15	1	9	1			OK	loop roll 2
16	1	10	1		1	9	
17	1	10	2		1		
18	1	10	3			OK	
19	1	11	1			OK	

Gambar 3.6 Tahap *Review and Selection* Menggunakan *Script Continuity Report*

WAKTU		ACARA
START	END	
6:30	6:45	Games kecil untuk yang datang lebih awal dengan hadiah GWP
7:00	7:30	Berkumpul di titik yang sudah di tentukan
7:30	7:45	Berangkat ke lokasi
8:00	8:15	Games di bus secara bersamaan dengan hadiah 2 GWP/bus
9:00	9:15	Tiba di lokasi, istirahat sejenak, welcome drink
9:15	9:25	Line Dance 1
9:25	9:30	Opening speech oleh panitia
9:30	9:35	Opening Speech Management dikembalikan ke EO
9:35	10:30	Ice Breaking (4 games + pengganti hock call)
10:30	11:30	Beberapa permainan dalam tim (building trust + team dynamics) buat nama group & yel-yel
11:30	13:00	ISOMA
13:00	13:15	Line Dance 2
13:15	13:30	Opening Ceremony Obor dan management buat nyalain obor dari tiap ketua tim, lalu barongan ke tungku bercastrakan aba-aba management akan membakar tungku bersamaan
13:30	15:15	Main Program
15:15	16:15	Final Project
16:15	16:30	Wahlist
16:30	16:40	Pengumuman pemenang juara 1, 2, dan 3
16:40	16:45	Pengumuman penerima rewards masa kerja > 15 tahun
16:45	16:50	Closing speech by panitia
16:50	17:30	Free Agenda + persiapan pulang
17:30	19:00	Bus mengantarkan kembali peserta ke titik awal penjemputan

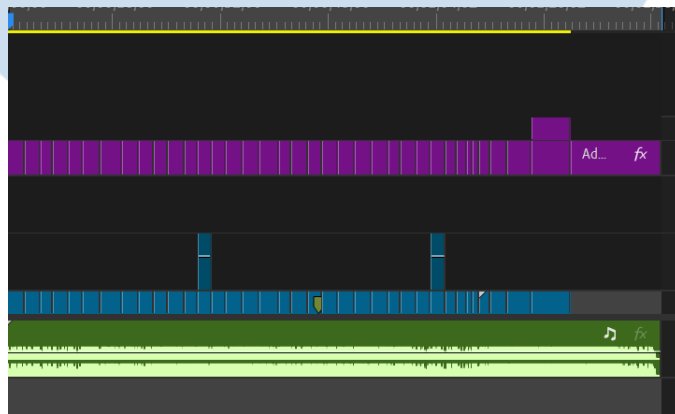
Gambar 3.7 Tahap *Review and Selection* Menggunakan Rangkaian Acara

4. Tahap Assembly

Setelah penulis telah melakukan pemilihan hasil perekaman yang baik dan dapat digunakan, penulis akan memulai tahap *Assembly*. Pada tahap ini, Penulis menggabungkan hasil perekaman yang sudah di pilih dengan hasil perekaman lainnya dengan mengikuti panel cerita yang telah diberikan dari

client. Tahap ini dilakukan untuk melihat struktur ceritanya agar penulis memiliki gambaran jika ada sesuatu yang perlu untuk dilakukan perbaikan, dalam segi pemotongan durasi atau penambahan durasi atau menghapus salah satu hasil perekamannya.

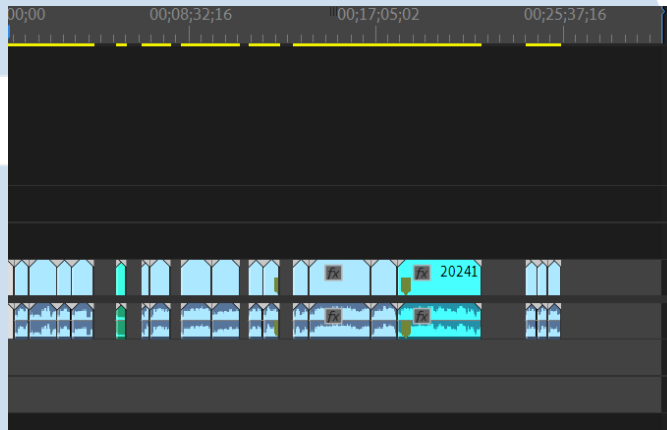
Pada proyek video *editorial, Staff Party 2024*, penulis dalam tahap *assembly ini*, menyatukan semua hasil perekaman menjadi satu tanpa ada rongga diantara hasil perekaman lainnya. Penulis melakukan hal tersebut dikarenakan penulis ingin melihat bagaimana hasilnya sesuai dengan urutan rangkaian acara dan dikarenakan tidak ada perekaman pengulangan. Oleh karena itu, Penulis hanya memilih satu adegan dalam setiap kegiatan dalam rangkaian acaranya saja.



Gambar 3.8 Tahap *Assembly* Proyek *Staff Party 2024*

Sedangkan pada proyek video pembelajaran, *Service Protocol Pomelo*, penulis dalam tahap *assembly ini* menyatukan hasil perekaman menjadi satu dengan ada rongga diantara hasil rekaman perekaman lainnya. Penulis melakukan hal tersebut dikarenakan ada perekaman pengulangan yang di dalam *script continuity report* menunjukkan tidak hanya satu saja hasil perekamannya yang baik untuk digunakan dalam *editing*. Oleh karena itu, penulis menggabungkannya per bagian adegan agar menunjukkan kalau setelah ada jeda, hal tersebut adalah adegan baru dan penulis

menggabungkan per bagian adegan dan terdapat dua atau lebih adegan video yang sama untuk memberitahu kalau pada adegan tersebut terdapat beberapa hasil perekaman yang bagus untuk digunakan dalam proses *editing*.



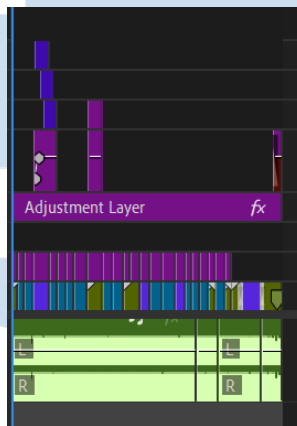
Gambar 3.9 Tahap *Assembly* Proyek *Service Protocol Pomelo*

5. Tahap *Rough Cut*

Pada tahapan *rough cut* ini, penulis akan mengedit dari hasil yang sudah dilakukan pada tahapan *assembly*. Penulis akan mengobservasi kira-kira bagian mana yang perlu di hapus dan juga bagian mana yang perlu diatur durasi. Hal tersebut dilakukan agar video dapat menghasilkan video yang dapat dinikmati dan tidak membuat bosan para penonton. Pada tahapan *rough cut* biasanya juga menggunakan video dengan resolusi rendah agar pengerjaan video dapat lebih lancar daripada menggunakan resolusi tertingginya. Selain itu juga pada tahapan ini, lagu perlu untuk dimasukkan agar mengetahui bagaimana suasana video yang diinginkan.

Pada proyek video *editorial*, *Staff Party 2024*, terdapat beberapa video perekaman yang tidak jadi digunakan. Hal tersebut terjadi dikarenakan gaya video *editorial* untuk PT KCG, tidak suka ada pengulangan pada videonya.

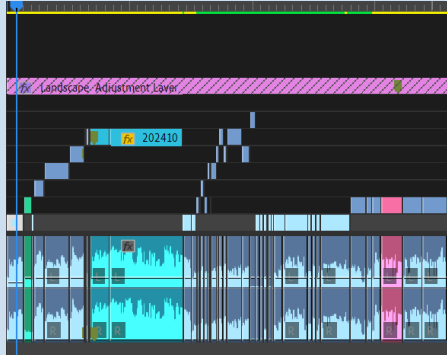
Misalnya, jika ada adegan menuju ke bus, setelahnya tidak boleh ada video menuju ke bus, cukup satu video saja yang digunakan untuk mencerminkan rangkaian kegiatan pada acara *Staff Party 2024* tersebut. Melakukan hasil tersebut agar video tidak bertele-tele dan hasil video jelas. Selain itu juga penulis memnaruh lagu yang telah diberikan dari *client* di papan cerita yang diberikan. Kegunaan menaruh lagu pada bagian tahapan *rough cut*, agar proses *editing* dapat menggambarkan bagaimana suasana video yang diinginkan.



Gambar 3.10 Tahap *Rough Cut* Proyek *Staff Party 2024*

Pada proyek video pembelajaran, *Service Protocol Pomelo*, penulis lebih melakukan pengurangan dan menambahkan durasi pada hasil dari tahapan *assembly*. Pada tahap ini juga, penulis sudah memilih satu adegan yang paling bagus dari hasil tahapan *assembly* untuk digunakan di video hasil akhirnya. Penulis dalam melakukan tahap *rough cut* ini dimulai dari awal prosedur, pembeli masuk ke dalam toko, sampai akhir prosedur, pembeli keluar dari toko dengan membawa barang belanjanya.

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



Gambar 3.11 Tahap *Rough Cut* Proyek *Service Protocol Pomelo*

6. Tahap *Fine Cut*

Pada tahapan *fine cut* ini, penulis lebih merapihkan hasil pemotongan dari hasil *rough cut*. Tahap ini perlu dilakukan untuk melakukan pemeriksaan terhadap hasil *editing* yang dilakukan oleh penulis pada tahap *rough cut*. Penulis akan menonton lagi untuk memeriksa apakah durasi, dan pemotongan sudah baik agar video dapat dinikmati oleh para penonton yang akan menonton hasil akhir videonya.

Pengecualian pada video pembelajaran, *Service Protocol Pomelo*. Pada video pembelajaran tersebut terdapat banyak prosedur-prosedur yang perlu dilalui untuk melakukan *service* yang baik, mulai dari pembeli masuk sampai pembeli keluar dari toko dengan barang yang dibelinya. Dikarenakan banyak sekali prosedur yang dilakukan, maka video akan dibagi-bagi menjadi beberapa video. Setiap video menjelaskan satu prosedur agar durasi video pembelajaran tidak terlalu lama.

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

Part 1_Customer Masuk_Service Protocol PML	29.97 fps
Part 2_Customer Melihat-lihat_Service Protocol PM	29.97 fps
Part 3_Customer Tertarik dengan Produk_Service P	29.97 fps
Part 4_Fitting Rom Biasa_Service Protocol PML	29.97 fps
Part 4A_Smart Fitting Room_Service Protocol PML	29.97 fps
Part 5_Customer Melakukan Transaksi_Service Prot	29.97 fps
Part 6_Customer keluar dari store_Service Protocol	29.97 fps

Gambar 3.12 Tahap *Fine Cut* Proyek *Service Protocol Pomelo*

7. Tahap *Picture Lock*

Pada tahapan *Picture Lock* ini, penulis akan mengunci visual dari hasil *fine cut* yang terakhir. Pada tahapan ini, penulis tidak akan merubah visualnya terlalu besar jika ada perubahan. Penggunaan tahapan ini berguna agar bisa melanjutkan tahapannya ke tahapan *finishing (online editing)*.

Pada proyek *video editorial, Staff Party 2024*, maupun proyek video pembelajaran, *Service Protocol Pomelo*, penulis bisa memutuskan untuk *picture lock*, ketika penulis sudah menyelesaikan struktur cerita yang sudah diikuti dari papan cerita yang dikasih maupun naskah cerita dari *Service Protocol Pomelo*. Selain sudah menyelesaikan struktur cerita, Penulis sebagai *editor* juga sudah merasa puas dengan hasil dari video yang sudah menunjukkan tujuan dari videonya. Setelah Penulis sudah puas dan sudah menyelesaikan struktur ceritanya, penulis dapat melanjutkan ke tahapan selanjutnya yaitu *finishing (online editing)*.

8. Tahap *Finishing*

Pada tahapan *finishing ini*, Penulis sebagai editor akan melakukan perbaikan warna, suara, dan juga pemberian efek pada video. Penulis melakukan tahap ini agar video lebih menarik dan tidak membosankan untuk *Client* yang akan menonton dan para penonton yang akan menonton

videonya saat sudah di publikasikan. Tahap ini juga perlu dilakukan agar video menjadi lebih matang dan tidak terlihat setengah jadi.

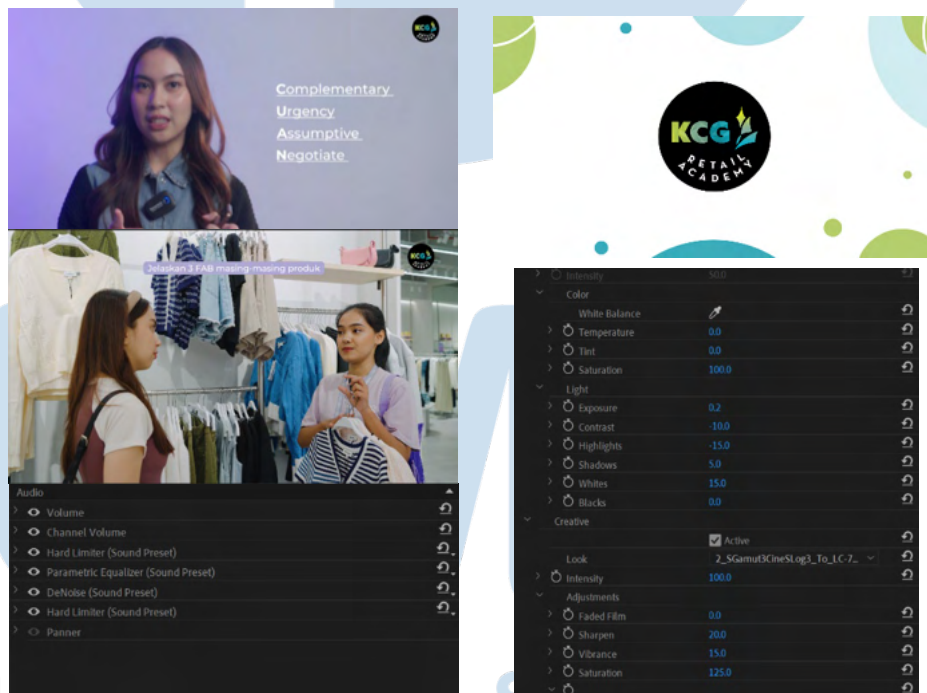
Pada proyek *video editorial, Staff Party 2024*, Penulis melakukan perbaikan warna, memberikan efek pada judul acara kegiatan, memberikan nama kepada Direktur Perusahaan, memberikan logo PT KCG di akhir video. Hal-hal tersebut dilakukan oleh penulis agar membuat video lebih menarik. Selain membuat menarik, Penulis juga memperbaiki warnanya yang dimana jika videonya terlalu terang, penulis akan menurunkan pencahayaan menaikkan sedikit kontras pada video agar detail-detail pada hasil perekaman, bisa terlihat kembali. Hal tersebut dapat mempercantik videonya, dan logo PT KCG diakhir video berfungsi untuk memberitahu kalau video ini merupakan video milik PT KCG, atau acara kegiatan yang ada di PT KCG .



Gambar 3.13 Tahap *Finishing* Proyek *Staff Party 2024*

NUSANTARA

Pada proyek *video* pembelajaran, *Service Protocol Pomelo*. Penulis melakukan perbaikan warna, perbaikan suara, penambahan efek seperti muncul kata-kata dari kanan ke kiri atau muncul di atas, penambahan logo KRA (KCG Retail Academy) di atas kanan dan juga penambahan aset intro KRA. Hal tersebut semua dilakukan agar video pembelajaran *Service Protocol Pomelo* menjadi lebih menarik dan informatif. Perbaikan suara dan perbaikan warna pada video berguna agar penonton yang menonton video tersebut terasa nyaman terhadap visual maupun suaranya. Penggunaan efek terhadap muncul kata-katanya, membuat video lebih seru dan tidak membuat bosan para penonton. Penambahan logo dan intro KRA, berguna untuk memberitahu kalau video tersebut milik KRA dan juga memberitahu kalau video tersebut adalah video pembelajaran.



Gambar 3.14 Tahap *Finishing* Proyek *Service Protocol Pomelo*

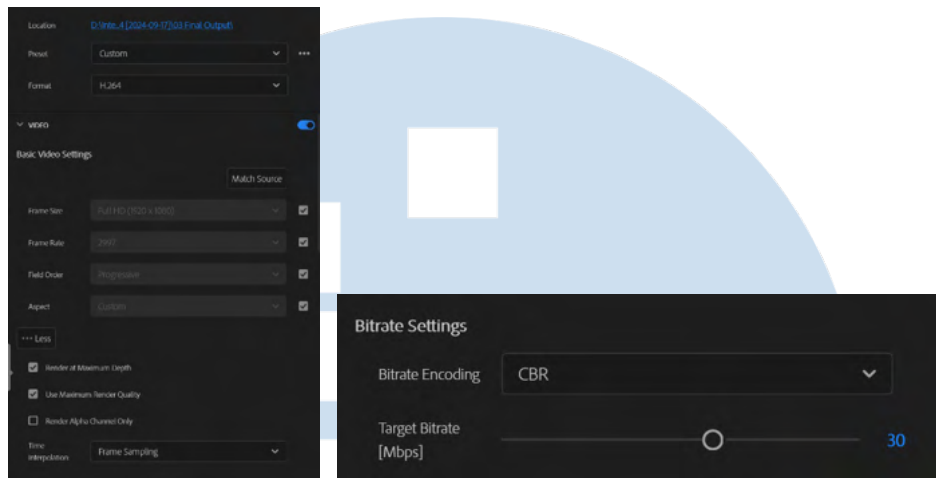
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

9. Tahap *Mastering and delivery*

Pada tahap *Mastering and Delivery* ini, penulis sebagai editor akan melakukan proses hasil pekerjaannya menjadi satu video utuh dan memberikannya kepada *Supervisor* dan *Supervisor* akan memberikannya kepada *client* dan akhirnya, para penonton akan menonton hasil akhir dari videonya untuk dinikmati. Pada tahap ini juga, jika *supervisor* memberikan masukan, masih bisa untuk dilakukan agar hasil akhir video menjadi lebih matang. Jika *supervisor* sudah merasa yakin dengan videonya, *supervisor* akan meneruskan kepada *client*. Jika *client* memberikan masukan terhadap videonya, maka proses akan diulang kembali ke dalam tahap *review and selection*, memilih atau menggantikan hasil adegan dari video revisi pertama, lalu melakukan proses *editing* lagi untuk mendapatkan hasil video revisi kedua.

Pengaturan yang dilakukan dalam tahap memproses video hasil akhir (*Mastering*) untuk video *editorial* maupun video pembelajaran, yaitu dengan mencentang bagian *Match source* agar pengaturan resolusi dan *Frame rate per second (FPS)* sesuai dengan hasil perekaman yang diinginkan, lalu mencentang *render at maximum depth* dan *use maximum render quality* agar kualitas video lebih baik. Selain itu juga, menaruh pengaturan *bitrate encoding* pada CBR (*Constant Bitrate*) dan menaruhnya di angka tiga puluh agar resolusi video semakin lebih baik dan tidak ada video yang buram.

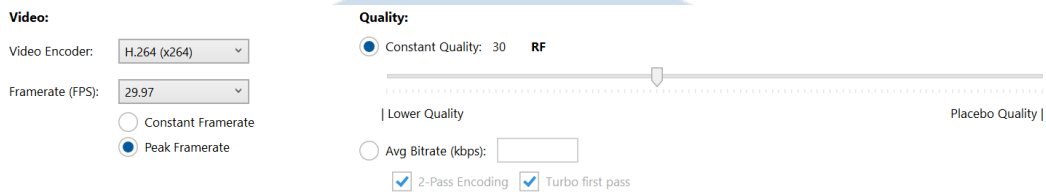
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.15 Tahap *Mastering*

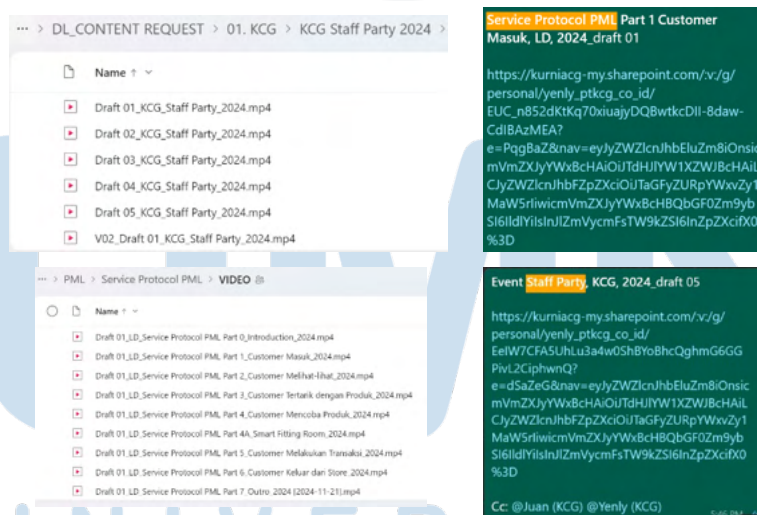
Pengecualian terhadap video pembelajaran, contohnya seperti *Service Protocol Pomelo*. Video pembelajaran ini akan dimasukkan ke dalam aplikasi yang dimiliki oleh PT KCG bernama *KCG Mobile*, yang di dalamnya akan berisi video-video pembelajaran yang dapat dilihat oleh para karyawan PT KCG. Akan tetapi, *KCG Mobile* ini hanya bisa menahan video dengan angka penyimpanan yang kecil yaitu 20 mb sampai 40 mb. Sedangkan jika memproses hasil akhir video dengan resolusi yang baik, akan menimbulkan angka penyimpanan yang lebih besar. Oleh karena itu, perlu ada bantuan aplikasi lagi untuk membantu mengecilkan angka penyimpanan tersebut, salah satunya bisa menggunakan *handbrake*. Aplikasi ini bisa menurunkan angka penyimpanan agar video pembelajaran dapat dimasukkan ke dalam aplikasi *KCG Mobile*. Hasil resolusi video yang dihasilkan akan berkurang, akan tetapi masih bisa terlihat untuk ditonton video pembelajarannya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.16 Handbrake

Setelah hasil akhir video telah diproses untuk mendapatkan hasil video yang dapat ditonton, Penulis akan menaruh hasil video tersebut ke dalam *one drive* (penyimpanan eksternal yang ada di internet) milik departemen *Digital Production*. Setelah menaruh ke dalam *one drive*, penulis akan mengambil tautan dari hasil videonya dan memberikannya di dalam grup *Whatsapp Digital Production* kalau video telah seelsai dilakukan. Tinggal menunggu apakah ada revisi atau tidak dari *Client*. Jika ada, penulis perlu untuk melakukan proses lagi dari *review and selection*, untuk melakukan revisi terhadap video revisi pertama.



Gambar 3.17 Tahap Delivery

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama proses editing, penulis menemukan beberapa kendala yang mengganggu proses editing

1. *Storyboard* yang diberikan menjadi tidak sesuai. Penulis saat selesai melakukan *editing* mendapatkan banyak revisi mengenai hasil perekaman yang dipakai terlalu banyak yang sama dan tempo *editing* terlalu cepat. Hal tersebut membuat durasi musik perlu dirapihkan sedikit dan mengganti hasil perekamannya lagi.
2. Hasil perekaman ada yang terlalu kebiruan ataupun kekuningan
3. Hasil perekaman tidak menggunakan *flat colour* untuk memudahkan permainan warna saat *editing*.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang dapat dilakukan dalam mengatasi kendala tersebut adalah

1. Mencatat masukan dari *client* agar hasil revisiannya tidak banyak yang salah dan memiliki bukti apa saja yang perlu untuk diperbaiki.
2. Mengatasinya dengan mengatur perbaikan warna dalam aplikasi *editing*.
3. Mengatasinya dengan mencoba menyamakan warna video yang satu dengan warna video lainnya agar video tidak terlihat ada perbedaan.

U M I 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