



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

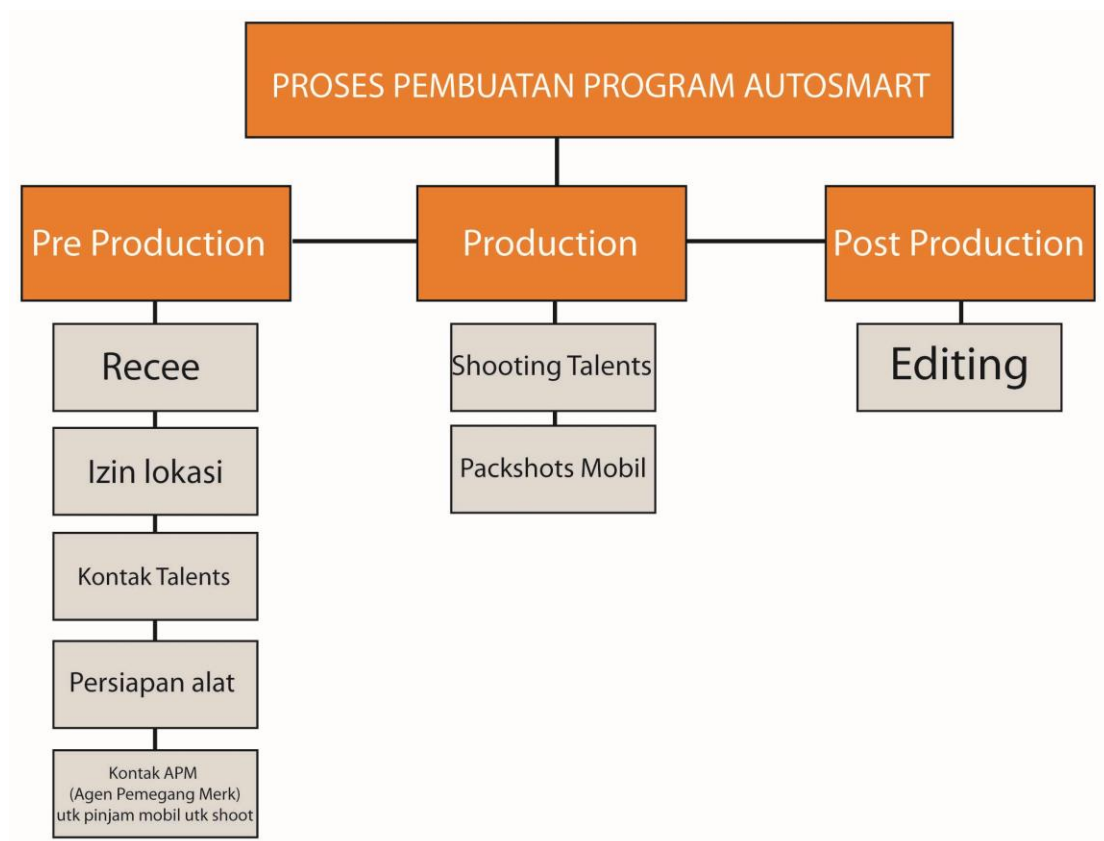
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis berada pada posisi sebagai asisten editor selama proses pembelajaran post-produksi penulis dibimbing oleh Bapak Deidietnegara sebagai editor utama di bawah pengawasan langsung oleh ibu Nadya Fahnaz selaku produser Rumah Produksi *Contenuity*.

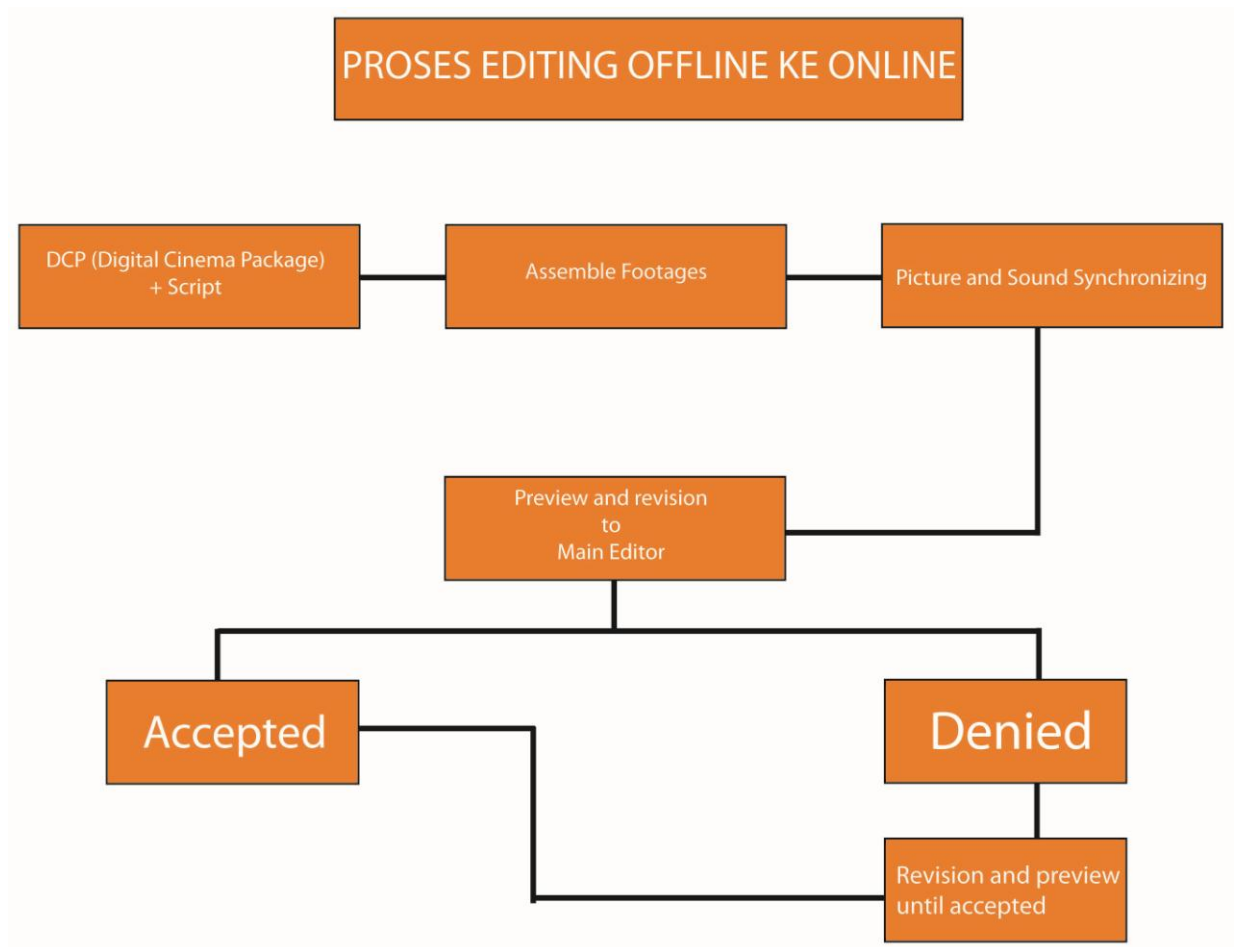
3.2 Tugas Magang

Selama kerja magang penulis membantu editor utama dalam menyelesaikan beberapa pekerjaannya, beberapa diantaranya adalah membuat motion graphic untuk program tayangan Kompas TV, Autosmart yaitu launching mazda campaign terbaru “*Be Alive*” yang diadakan sekitar bulan April lalu. Kemudian penulis juga membuat promotion video untuk DigiETV yaitu perusahaan yang masih di bawah naungan Kompas Gramedia Group aktif dalam dunia *game* dan *promotion video* untuk MotorPlus. Penulis juga berkesempatan mengolah *Behind The Scene* program *fashion* yang bernama Instyle sebagai *Pilot Project*.



Gambar 3.1. Proses pembuatan Program Autosmart





Gambar 3.2. Proses Editing Offline ke Online

Proses *editing offline* dilakukan oleh asisten editor. Seperti dalam bagan proses pertama yang dilakukan setelah production adalah *DCP* atau *Digital Cinema Package* yaitu melakukan *transfer* stok data *footage shooting* ke dalam sebuah *harddisk* utama yang nantinya akan dilakukan *editing* oleh editor. *Script* juga diberikan kepada editor sebagai panduan dan *guides* dalam proses *editing video*. Kemudian *assemble footage*, *footage* yang dipilih, disortir adalah *footage* yang memiliki kualitas *the best* dalam hal ini adalah tidak goyang dan tidak *blur/out of focus*. Setelah dirasa cukup, lalu dilakukanlah proses *sync* yaitu penyamaan gambar dan suara terhadap beberapa kamera atau *gopro* untuk *stockshots*. Kemudian, *Main Editor* atau Editor Utama akan melakukan *preview* terhadap hasil kerja asisten editor, jika dirasa diterima maka akan dilanjutkan oleh *Main*

Editor untuk ditambahkan *Sound Effects*, *Music Background*, *VoiceOver*, dan lainnya. Apabila hasil ditolak, maka asisten editor harus melakukan beberapa *cutting footages* sampai diterima *Main Editor* atau Editor Utama.

3.3 Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut ini adalah uraian pelaksanaan magang.



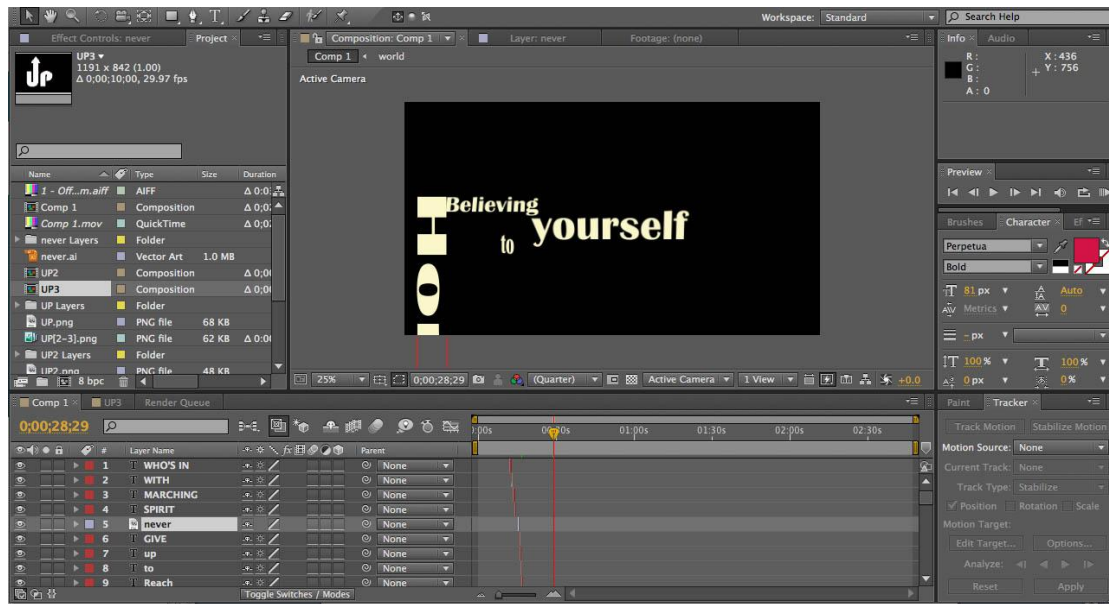
Gambar 3.3. Motion Graphic Mazda “Be Alive”

Program *Autosmart* yang tayang di Kompas TV memiliki tiga segmen. Kali ini pada segmen ketiga penulis diminta membuat tipografi sebagai pemanis dari kampanye Mazda *Be Alive* yang diadakan beberapa bulan lalu sebagai sarana promosi kendaraan yang nyaman dan hidup. Penulis juga diminta oleh Klien yaitu pihak Mazda untuk setiap karakter hurufnya memiliki kesan elegan dan mewah.



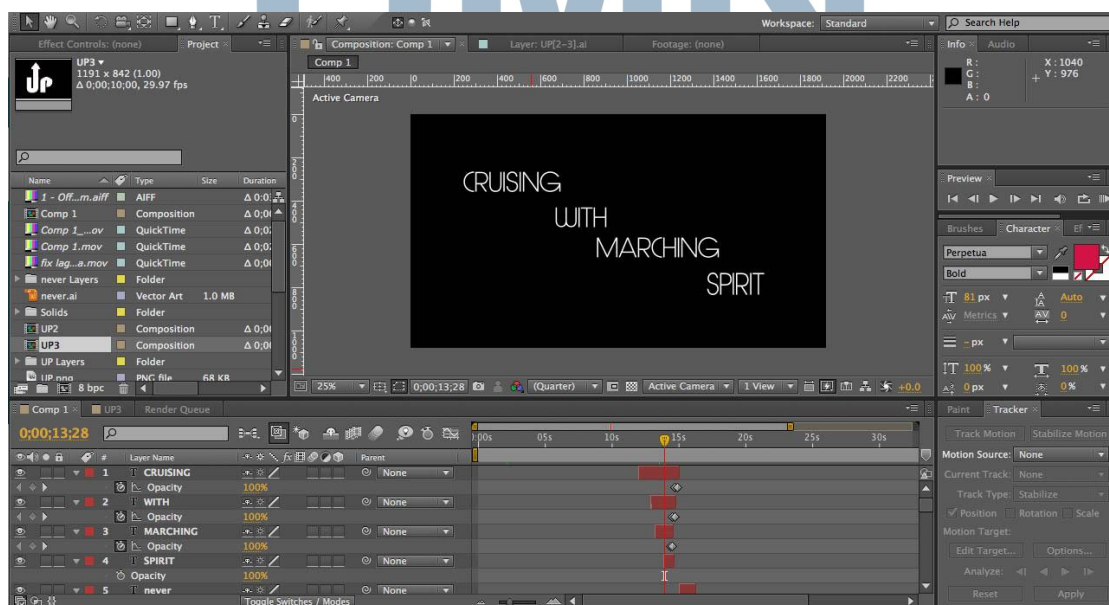
Gambar 3.4. Sample Typeface

Awalnya penulis tidak menggunakan huruf tipis seperti gambar di atas. Penulis menggunakan *typeface serif* dan *font size* yang berbeda-beda (Gambar 3.5). Namun, penulis mendapatkan revisi dari Mazda akan *typeface* yang tidak sesuai dengan keinginan klien. Penulis pun merubah lagi dengan saran dari pembimbing lapangan di mana penulis magang agar *typeface* yang digunakan adalah tipis dan tidak terlalu lebar. Penulis juga diperbolehkan untuk menggunakan *typeface* yang tidak memiliki karakter khusus sama sekali seperti *Helvetica*. Atas inisiatif tersebut penulis menganalisa jenis *Typeface* yang hampir mirip dengan *flyer* yang dibuat Mazda dalam kampanye “Be Alive” –nya. Meski sebelumnya Klien telah mengirimkan *typeface Quinfo* yang merupakan *typeface* asli Mazda. Namun penulis mengalami kesulitan dikarenakan format *typeface* yang dikirim Klien tidak sesuai dengan format asli *Font Book* milik penulis.



Gambar 3.5.Kesalahan Typeface

Setelah itu, penulis mendapatkan beberapa *typeface* yang bisa dibilang mirip delapan puluh persen dengan *typeface* *Quinfo* tersebut, beberapa diantaranya adalah *Halvett Light*, *Halvett Thin*, *Hamburg Light*, *Hamburg Extra Light*, *Hamburg Serial Light*, *Hamburg Xlight*, *Hammer Thin*, *Harry Thin*, *Hegel CondExtraLight*, *Hegel Light* dan *Hegel UltraLight*. Pilihan penulis berada pada *typeface* *HammerThin*. Bagi penulis *HammerThin* persis dengan milik *Quinfo*.



Gambar 3.6.Revisi Typeface

Disini penulis menggunakan satu software yaitu *Adobe After Effects* yang kemudian di *combine* oleh editor utama dengan menggunakan *Final Cut Pro 7* setelah penulis melakukan *render* terhadap tipografi yang diterima oleh pihak Mazda.



Gambar3.7.Editing NovaTV

Tidak berhenti dari situ saja, penulis juga mendapat beberapa tugas sebagai asisten editor. Pada gambar di atas penulis diminta untuk menjahit beberapa *footages video* milik Tabloid Nova untuk dikirimkan kepada KompasTV sebagai *dummy* program NovaTV.



Gambar 3.8. MotorPlus

Penulis diberikan kesempatan untuk menjahit dan memasukkan VoiceOver narator sebagai penjelasan terhadap dummy program MotorPlus. Di sini penulis tidak mendapatkan kesulitan apapun karena beberapa footages video sudah jadi dan hanya perlu digabungkan dan dipotong beberapa bagian karena masalah pembatasan waktu.

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.Promosi Game Online Rusty Hearts

Pada kesempatan berikutnya, penulis diminta oleh Digital Eight yaitu perusahaan pengembang game yang masih satu naungan di bawah Grup Kompas Gramedia untuk membuat video promosi Game Online Rusty Hearts. Kesulitan yang ditemui penulis dalam pembuatan video ini adalah source audio yang terbatas. Penulis tidak bisa mendapatkan source BGM atau Background Music dan beberapa Single Sound Effect. Maka dari itu, untuk mengatasi masalah ini, penulis menggunakan footages video seadanya dan mengakali beberapa sound dengan mengurangi dan menambah gain control di beberapa frame audio. Di sini penulis menggunakan software Final Cut Pro dan Adobe After Effects sebagai media efek dalam alamat website game online Rusty Hearts.

3.4 Kendala Magang

Ada beberapa kendala teknis yang penulis hadapi seperti format video kurang besar sehingga pecah ketika mencapai final render, dan masalah continuity yang penulis rasakan kurang dalam program tayangan Autosmart.

3.5 Solusi Kendala Magang

Untuk mengatasi kendala teknis dan non teknis yang perlu diperhatikan antara lain:

1. Kreativitas tak terbatas terutama untuk mengatasi masalah-masalah yang tidak dapat kita temukan di buku dan teori manapun
2. Kondisi bugar yang akan berefek pada waktu kerja kita, terutama apabila mendapatkan beberapa tugas dalam sehari
3. Keberanian mengungkapkan pendapat kepada siapapun atas masalah buntu yang kita temukan atau orang lain
4. Memiliki *skill set* yang mumpuni, dalam hal ini adalah *editing* dan *motion graphic*