BAB III
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

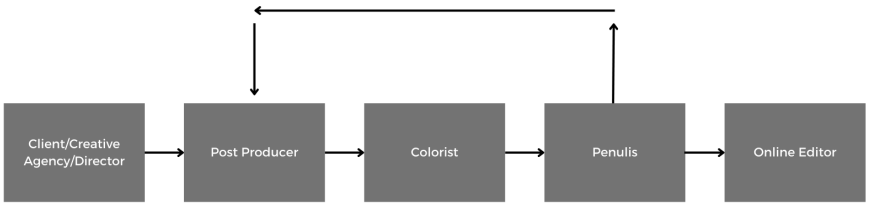
Pada pelaksanaan magang, kedudukan penulis adalah menjadi assistant *colorist* di Parallel Studio dengan bimbingan oleh Kenzo miyake yang menjadi lead *colorist* sekaligus supervisor Penulis. Tidak hanya Kenzo Miyake yang menjadi *colorist*, Alvin Rizkyadi juga bekerja sebagai *colorist* di Parallel Studio. *assistant colorist* di Parallel Studio mulai bekerja dari menerima file sampai tahap *delivery* terakhir, contoh pekerjaan yang dilakukan penulis adalah *conforming* data, duduk bersama *colorist* selama sesi *grading*, dan melakukan *apply* terhadap semua clip serta quality control supaya file yang akan diberikan pada divisi selanjutnya sesuai dan tidak ada kesalahan, dikarenakan setiap *project* memiliki permintaan yang berbeda beda.

Setiap job yang datang, produser akan memberikan beberapa file yang berisikan data atau file yang dibutuhkan selama nanti proses *color grading* berjalan, folder tersebut dijadikan satu yang dinamai ADMIN atau data yang harus penulis siapkan. penulis akan membuat folder *project* di dalam server Parallel Studio yang berisikan materi yang akan digunakan, file di dalam server dimaksudkan supaya antar komputer di lingkup Parallel Studio dapat mengaksesnya dengan mudah.

Selanjutnya penulis akan mencocokan data yang diberikan oleh produser dengan file yang akan penulis siapkan, hal ini dinamakan *conforming data*, harddisk yang diterima dari *client* berisikan file *footage* dari *shooting project* tersebut akan di sortir guna menghemat space server supaya tidak terlalu besar. setelah tahapan conforming data ini selesai, penulis akan memberitahu di grup kepada *colorist* dan produser kalau timeline untuk *project* tersebut sudah sesuai dan siap digunakan.

saat sesi *grading* sedang berlangsung, penulis berada di samping *colorist*, ini dilakukan supaya penulis mengetahui notes atau hal yang perlu diperhatikan ketika nanti dilakukannya proses *finishing* dan *quality control*. selain itu, penulis

akan menyiapkan preview grab stills dalam bentuk folder yang akan dikirimkan kepada eksternal seperti agency, ataupun client. lalu penulis mengirimkan link tersebut ke dalam grup supaya producer bisa mengirimkan kepada pihak eksternal.



Gambar 3.1 Bagan alur kerja

(sumber arsip pribadi)

Alur Kerja seperti pada gambar 3.1, dimana penulis baru bisa melakukan tahapan finishing ketika approval dari client sudah dapat. *Colorist* hanya melakukan *grading* pada *hero shot* yang dikirimkan kepada *client*, tugas penulis adalah melakukan proses *apply* dan *finishing* terhadap *shot* yang lain, proses ini memakan waktu yang sedikit lama karena perlu ketelitian antar shot dan detail kecil seperti *tracking*, *qualifier*, dan *window* yang berbeda. setelah proses ini selesai, penulis akan menanyakan kepada producer file dan format apa yang akan diberikan kepada divisi selanjutnya yaitu *online editor*. setelah mendapatkan format yang akan diberikan, penulis melakukan tahap rendering dan *copy* ke dalam harddisk *client*. lalu harddisk tersebut akan dikirimkan kepada online editor.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis dibimbing oleh oleh Kenzo, Alvin, dan Yuda untuk mempelajari workflow yang digunakan di Parallel Studio. dimana pada tahapan pertama ini penulis belajar dari siapkan data, *conforming*, olah data, *balancing*, sesi *grading*, *applying*, *finishing*, *check* file, dan *rendering*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Bagian ini berisi hal-hal yang dilakukan selama periode kerja magang.

Tabel berikut adalah pekerjaan yang dilakukan penulis selama periode magang dari 20 Januari 2025 sampai 31 Mei 2025

No	Bulan	Project	Keterangan
1	Januari	Skechers MV JKT 48	Sebagai *Inters* *Assistan Colorist*
2	Februari	DBI Promag Lazada Supersale Lemonilo Shoptokopedia Gopay Ramadhan Converse Danamon Marlboro Lemonilo Ramadhan	Sebagai *Inters* *Assistan Colorist*
3	Maret	DBI Agen +62 Astra Honda Motor MV Hindia Everything You are	Sebagai *Inters* *Assistan Colorist*
4	April	MV Melly Goeslaw Indonesia Fashion Week Live Session Bilal Indrajaya	Sebagai *Inters* *Assistan Colorist* dan *Colorist*
5	Mei	OLX Mobbi Kul Kul Infinix GT 30 Apple Iphone 16 Infinix GT30 Pro BNI Private KAHF Qurban FOX Gummy Candy	Sebagai *Inters* *Assistan Colorist*

Tabel 3.2.1 Tabel *Project Magang*

(sumber arsip pribadi)

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Dalam melaksanakan kerja magang dari bulan Januari hingga Mei, Penulis telah melakukan tahapan dari mulai *Conforming* data hingga *delivery final* pada setiap

project. Pada umumnya, Penulis selalu berperan menjadi *assistent colorist*, namun tidak menutup kemungkinan Penulis bekerja pada role lainnya seperti *editor offline*, *conform artist*, sampai *delivery checking*. berikut penulis akan menjelaskan tahapan yang dilakukan selama magang dengan contoh dalam mengerjakan *project* iklan.

1. **Siapkan Data**

   Parallel Studio memiliki sistem penjadwalan melalui google calendar, dimana pekerja di Parallel Studio dapat mengetahui jadwal sesi *grading* yang selalu update. penulis akan datang ke kantor satu hari sebelum sesi *grading* dilaksanakan, penulis akan diinformasikan oleh produser ruangan mana yang akan digunakan pada sesi *grading* nantinya. hal yang perlu disiapkan adalah monitor, Davinci Resolve Panel, dan display output sebagai preview.

Gambar 3.2.1 informasi sesi *grading*

Sumber: (dokumetasi perusahaan)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

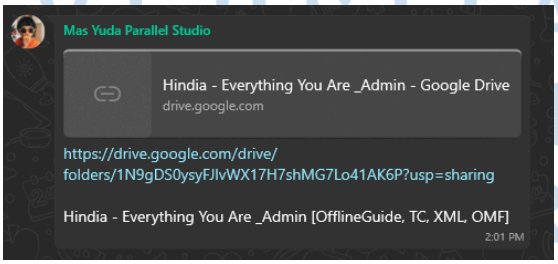
Gambar 3.2.2 alat yang harus disiapkan

Sumber: (dokumetasi perusahaan)

Project yang dikerjakan di Parallel Studio memiliki sistem penamaan yang teratur, Contohnya P25018_ Hindia Everything You Are

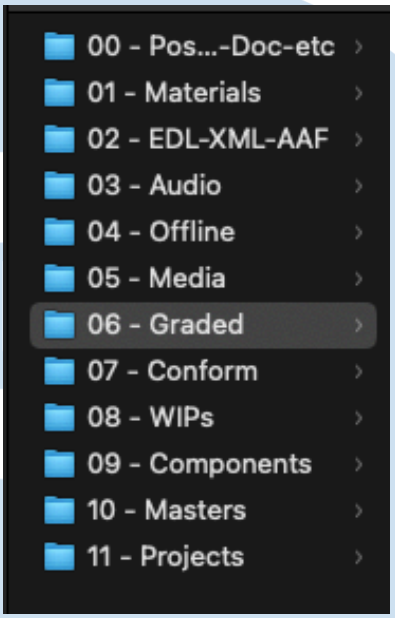
- P diambil dari kata *Project*
- 25 diambil dari tahun dimana project itu masuk ke dalam Parallel Studio
- 018 diambil dari urutan *project* yang masuk dari tahun tersebut ke dalam Parallel Studio

proses ini dikerjakan dalam server Parallel Studio, setelah proses penamaan selesai, penulis akan menyiapkan Folder yang berisikan sub folder dari masing masing kebutuhan pekerjaan, seperti file *offline*, *xml*, dan *original camera files*. File yang akan di *copy* ke dalam folder ini didapat dari harddisk client, ataupun google drive yang dikirimkan oleh producer.



Gambar 3.2.2 file google drive dari producer

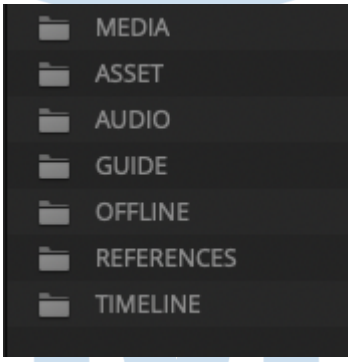
Sumber: (dokumetasi perusahaan)



Gambar 3.2.3 folder yang disiapkan

Sumber: (dokumetasi perusahaan)

2. Conforming



Gambar 3.2.4 folder DaVinci Resolve

Sumber: (dokumetasi perusahaan)

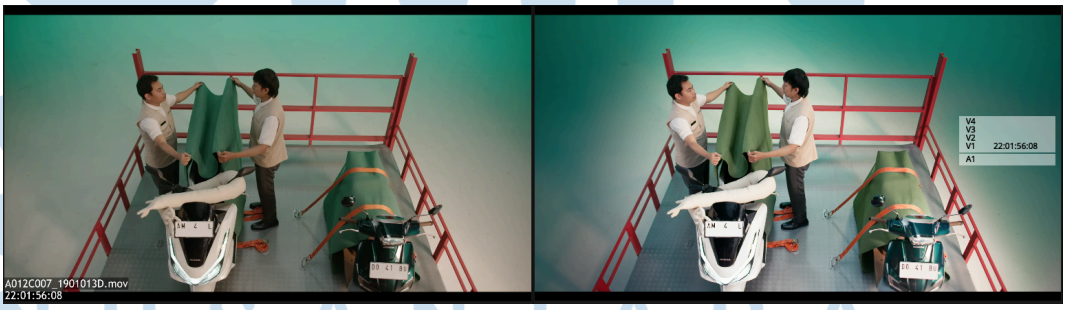
Setelah materi sudah semua masuk kedalam server, penulis akan menyiapkan *project* ke dalam DaVinci Resolve sesuai dengan *naming* yang telah ditentukan. Di dalam project tersebut penulis akan menyiapkan folder yang berisi *sub folder* yang akan digunakan pada proses *color grading* itu. folder yang sering digunakan adalah *Guide*, berisikan video yang disiapkan oleh *offline editor* untuk colorist melihat *footage* apa saja yang akan dicapai, dan sesuai namanya guide digunakan untuk penulis

melakukan tahapan *conforming* melihat *footage* yang dimasukan ke dalam timeline project sudah sesuai atau belum. Folder "*Offline*" berisikan hasil dari render video *offline editor*. Folder "*Ref*" folder ini berisikan referensi mood dan warna untuk proses *color grading*, tetapi bukan hanya referensi mood saja yang bisa masuk ke dalam folder ini, tetapi referensi warna produk atau referensi warna dari sebuah brand juga bisa masuk ke dalam folder ini. Folder "Media" Folder ini berisikan file *footage* yang akan digunakan pada project ini. Lalu "Timeline" berisikan file *timeline editing* dari *offline editor* yang akan digunakan pada sesi *color grading*.

Setelah semua folder sudah disiapkan, penulis akan melakukan tahapan conforming data. Dimana penulis akan membuka file XML yang telah diberikan oleh *offline editor* ke dalam timeline DaVinci Resolve. penulis akan memastikan file *footage* yang telah di *import* ke dalam *timeline* sudah sesuai dengan *guide* yang diberikan oleh *offline editor*, jika ada yang tidak sesuai maka penulis akan mencari cara supaya *footage* yang di *timeline* sesuai dengan guide yang telah diberikan.

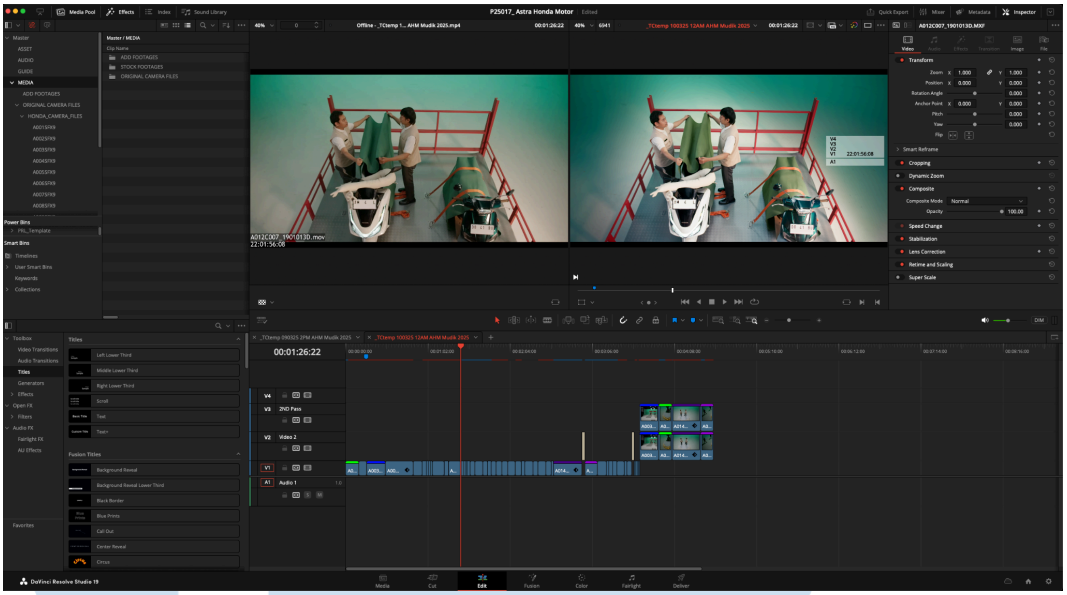
Gambar 3.2.5 contoh *footage* tidak sama dengan *guide*

Sumber: (dokumetasi perusahaan)



Gambar 3.2.6 contoh *footage* yang sudah disesuaikan dengan *guide*

Sumber: (dokumetasi perusahaan)

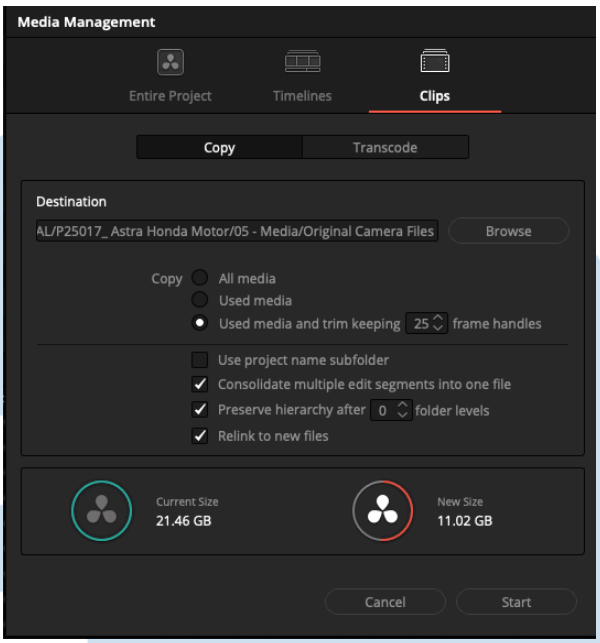


Gambar 3.2.7 *timeline editing*

Sumber: (dokumetasi perusahaan)

setelah proses selesai dan semua *footage* masuk ke dalam *timeline*, tahapan selanjutnya adalah penulis melakukan *Media Management* untuk menyalin file *footage* yang akan digunakan dari harddisk *client* ke dalam storage server Parallel Studio, hal ini dilakukan agar harddisk milik *client* tidak terus bekerja secara terus menerus ketika sedang dilakukan proses *color grading*. proses ini juga dilakukan dengan beberapa *checklist* yang harus dilakukan supaya *footage* yang di salin ke dalam server bisa lebih efisien dan tidak memakan banyak penyimpanan. setelah proses *media management* ini selesai, penulis akan mencabut harddisk *client* karena sudah selesai digunakan.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



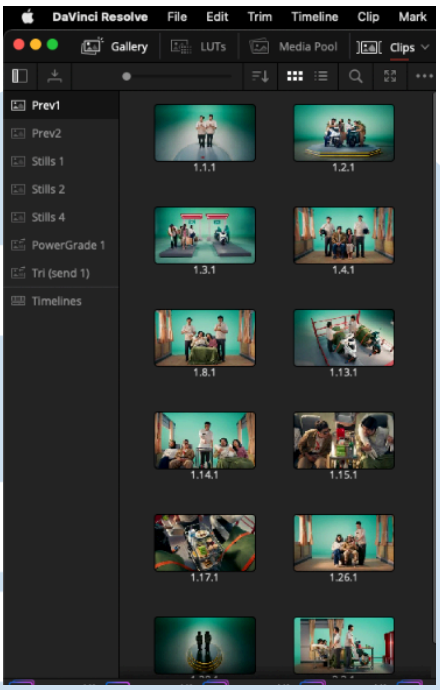
Gambar 3.2.8 tahapan media management

Sumber: (dokumetasi perusahaan)

penulis akan menggunakan marking untuk menandai *footage* dan adegan tertentu yang akan digunakan untuk present kepada client, hal ini dilakukan supaya *client* melihat *best shot* dari *project* tersebut. setelah menandai adegan tersebut, penulis akan mengelompokkannya menjadi 1 grup yang sama untuk mempermudah dalam proses *color grading*. setelah itu penulis akan melakukan proses *balancing* untuk setiap *shot* yang sudah ditandai tadi, hal ini dilakukan untuk mempermudah *colorist* nantinya melakukan tahap pembuatan *look* dan *mood* saat *grading*.

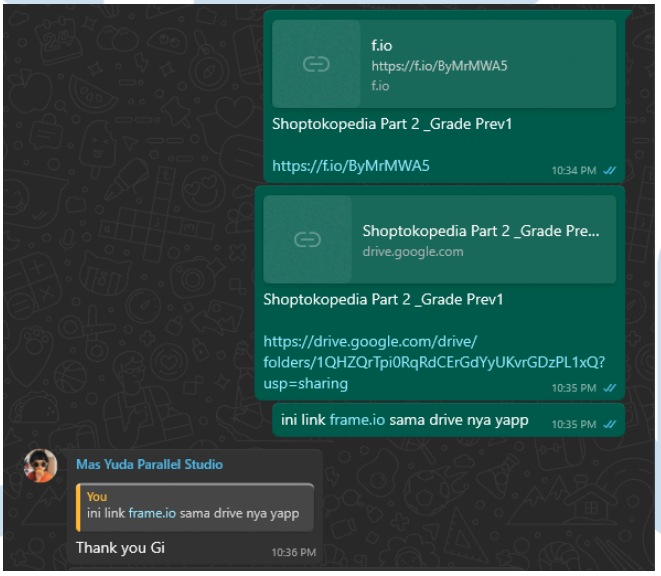
3. Sesi Grading

Sesi *grading* dilakukan setelah tahapan diatas telah terlaksana semuanya, pada sesi ini penulis akan duduk disamping *colorist* selama sesi *grading* dengan director maupun *client* untuk mempelajari materi dan melihat *workflow* yang dilakukan oleh *colorist*. hal ini dilakukan supaya penulis dapat melihat *notes* atau tantangan yang berbeda dalam setiap *shot*. Penulis akan diminta untuk melakukan *grabstills* yang nantinya akan dikirimkan ke *client* untuk preview warna dan mendapatkan *feedback* dari *grabsstills* yang telah dikirimkan.



Gambar 3.2.9 grab stills untuk preview

Sumber: (dokumetasi perusahaan)

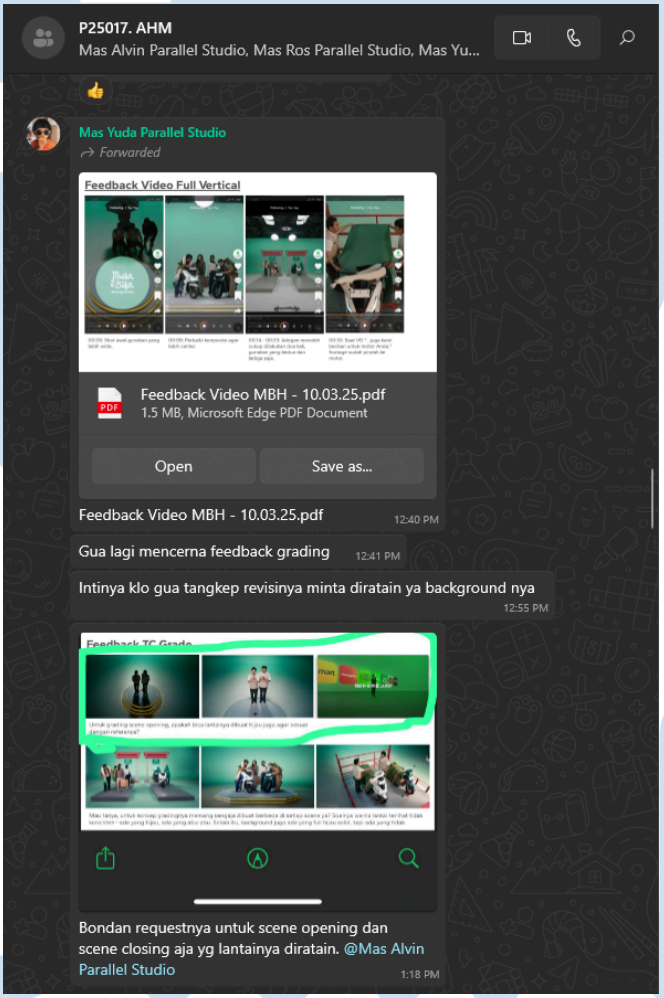


Gambar 3.2.10 kirim grab stills preview

Sumber: (dokumetasi perusahaan)

Penulis akan memberikan link yang sudah disiapkan untuk *preview* kepada *client*, link tersebut dapat berisi grabstills ataupun video sesuai kebutuhan *client*. link tersebut diunggah pada file *project* melalui situs frame.io milik Parallel Studio. penulis akan memberikan *update* kepada

grup ketika proses upload *preview* sudah siap dikirim. setelah proses ini, tim *grading* akan menunggu *feedback* dari *client* terkait dengan *preview* yang telah dikirimkan tadi. setelah mendapat *feedback* tim *grading* akan melakukan revisi sesuai *feedback* yang didapat hingga *color* sudah di *approve* dari client itu sendiri, maka itu tahapan selanjutnya bisa dilakukan oleh penulis.



Gambar 3.2.11 feedback *grading*

Sumber: (dokumetasi perusahaan)

4. Applying dan Finishing

pada tahapan ini penulis akan melakukan yang namanya *applying* dan *finishing*, sesuai dengan namanya, penulis melanjutkan hasil *grading* yang sudah dilakukan oleh *colorist* sebelumnya. *Colorist* hanya akan melakukan *color grading* beberapa clip yang sudah penulis tandai di awal. contohnya

dengan 1 project memiliki 4 scene dan 20 shot, maka *colorist* akan melakukan *color grading* 2 sampai 3 *shot* dari masing masing *scene* yang ada. proses ini memang biasa dilakukan oleh *colorist* dan akan dilanjutkan oleh *assistant colorist.*

penulis akan melakukan *color grading* dengan melihat *shot* yang telah di *grading* oleh *colorist*. kemudian penulis akan melakukan *applying node* terhadap *clip* yang akan penulis kerjakan, tentunya hal ini tidak akan instant berubah. maka itu penulis harus melakukan *adjustment* sampai *clip* yang penulis kerjakan akan sesuai dan sama dengan *clip* sebelumnya. Ini dilakukan oleh penulis kepada semua *shot* yang belum di *grading* hingga selesai. setelah selesai penulis akan meminta *colorist* untuk melakukan *checking* terhadap pekerjaan penulis.

5. Finishing

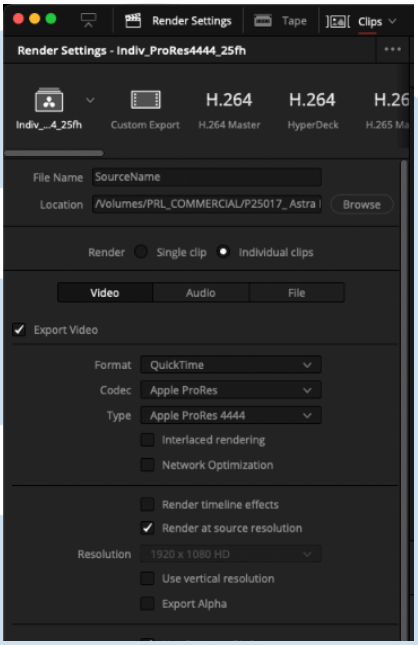
Setelah semua warna sudah sesuai dengan *approval colorist*, penulis akan melakukan *finishing* terhadap semua *shot*. perlu diketahui dalam setiap *node* memiliki banyak *adjustment* dan elemen didalamnya, maka itu *colorist* akan melakukan yang namanya *tracking*, merapikan *selection*, dan *tracking* masking.

setelah proses *finishing* pada *grading* selesai, penulis akan melakukan merapikan file pada *timeline*. ini dilakukan untuk mempermudah dan melakukan efisiensi *file management* pada divisi selanjutnya yaitu *online editing*. seperti file yang terjadi pengulangan akan dijadikan 1 clip yang sama.

setelah semua tahapan *finishing* telah dilakukan, penulis akan melakukan *double check* ulang dengan memutar ulang keseluruhan clip untuk melihat apa ada yang kurang atau tidak, dan memastikan sudah siap dan aman untuk ke tahap *rendering*.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

6. Rendering.

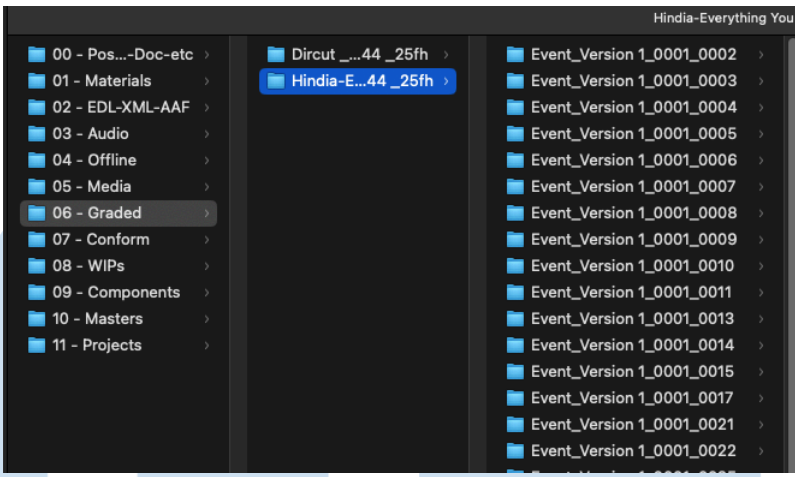


Gambar 3.2.12 *settings render*

Sumber: (dokumetasi perusahaan)

Pada tahap ini, penulis akan melakukan rendering atau *export final* yang akan di *delivery* ke divisi selanjutnya. penulis akan bertanya kepada producer apa output yang diminta oleh *online editor* untuk dikerjakan. umumnya penulis akan melakukan *export* dengan *codec* Prores 4444 dan resolusi sesuai dengan file aslinya (*render at source resolution*) settingan umumnya seperti yang ada di gambar atas. Tetapi tidak selalu akan dilakukan render sesuai dengan resolusi aslinya, penulis akan melihat seberapa besar resolusi yang dimiliki oleh clip tersebut. jika resolusi file tersebut melebihi dari 4K seperti 6K dan 8K, penulis akan menyamaratakannya ke 4K untuk mempermudah *online editor* bekerja.

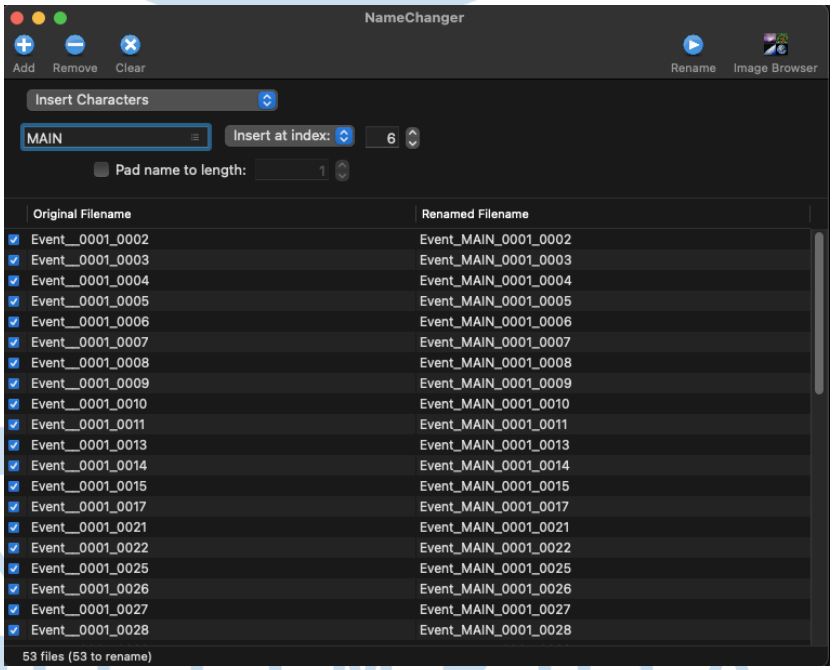
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3.2.13 hasil dari render

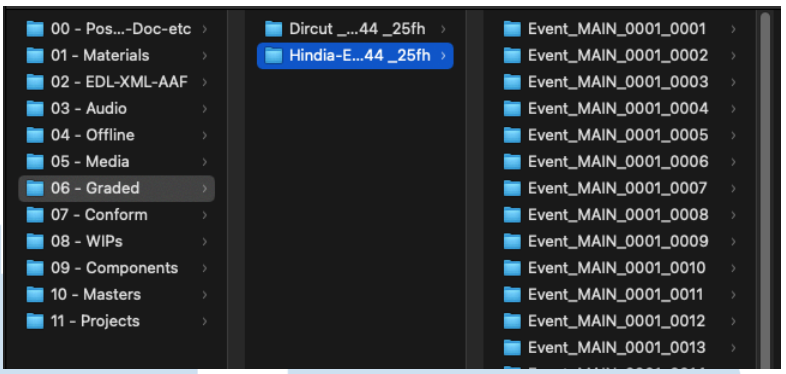
Sumber: (dokumetasi perusahaan)

Setelah proses *rendering* selesai, penulis akan melakukan proses *rename* pada semua folder yang ada disini, contohnya Event_Version 1_001_002, ini akan diubah untuk mempermudah sesuai urutan dan kelompok klip tertentu



Gambar 3.2.14 proses *rename* file

Sumber: (dokumetasi perusahaan)



Gambar 3.2.15 hasil dari *rename* file

Sumber: (dokumetasi perusahaan)

Setelah semua telah dilakukan penataan ulang dan double check tidak ada file yang hilang atau error. penulis akan melakukan *copy* ke dalam hardisk yang sudah disiapkan oleh *client*. dalam beberapa skenario penulis tidak hanya melakukan *copy* ke dalam hardisk, tetapi beberapa online editor sering meminta untuk dikirimkannya melalui file upload seperti google drive atau frame.io. setelah selesai melakukan *copy*, penulis akan memberi kabar kepada producer untuk dilakukan tahap selanjutnya yaitu delivery hardisk kepada *online editornya*.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Tentunya penulis menemukan masalah atau kendala yang dialami selama program magang, kendala pertama yang ditemukan adalah pembagian *job* dengan sesama *assistant colorist*, seperti yang sudah dijelaskan pada bagan Parallel Studio, terdapat 2 *assistant colorist* yaitu Alvin dan penulis. masalah ini timbul ketika revisi dari project lebih dari 2, keterbatasan mesin yang dimiliki Parallel Studio membuat kami harus membagi *project* mana yang ingin didahulukan atau di *delivery* secara cepat.

Faktor selanjutnya adalah revisi atau file yang bisa datang kapan saja, ini seperti revisi yang datang pada hari dimana kantor libur atau tim *color grading* sedang tidak ada di kantor, file *xml* atau harddisk yang datang jam 11 malam. hal ini akan menyita waktu kalau penulis atau *colorist* harus datang ke kantor. Hal ini

menjadi kendala yang cukup besar ketika penulis melakukan magang karena keesokan paginya akan dilakukan *sesi grading* dan menguras tenaga jika harus pergi ke kantor.

faktor *human error*, ini terjadi ketika penulis melakukan kesalahan saat *conforming data* dan proses *finishing*. ini menyebabkan terbuangnya waktu ketika proses *grading* maupun proses ingin *delivery* karena harus melakukannya lagi.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi dari revisi *job* yang lebih dari 2 ini adalah melihat mana prioritas dan *project* mana yang lebih bisa dikerjakan secara cepat, sehingga efisiensi waktu tidak akan terbuang banyak. ini juga penulis lakukan jika masih menunggu *feedback*, maka penulis akan berpindah ke *project* berikutnya supaya tidak ada waktu yang terbuang

Solusi dari revisi dan file yang bisa datang kapan saja ini memang menguras tenaga dan waktu, maka itu penulis melakukannya dengan *remote*, atau mengerjakannya di rumah dan tidak pergi ke kantor. penulis menggunakan aplikasi *chrome remote desktop*, aplikasi ini penulis install di *device* yang penulis gunakan sehari hari seperti *pc*, dan handphone penulis. Ini menjadi solusi yang dilakukan ketika penulis atau *colorist* jauh dari kantor.

Solusi dari *human error* penulis adalah dengan melakukannya secara teliti dan bertanya kepada teman kantor jika merasa tidak tahu dengan keadaan yang sedang dihadapinya. Penulis juga melakukan tahapan tersebut terus menerus pada paham dan terbiasa dengan *workflow* dari pekerjaan ini.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA