

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembuatan karya audio visual seperti iklan, film, dan *music video* terdiri oleh empat tahap utama, yaitu *development*, *pre-production*, *production*, dan *post-production* (Bordwell, Thompson, & Smith, 2024, hlm. 17). *Online editing* merupakan bagian dari tahap *post-production* yang memiliki tiga fase tersendiri, yaitu: *finishing*, *mastering*, dan *delivery* (Bowen, 2024, hlm. 12). Tahap *finishing* melengkapi pekerjaan *color grading* dan penambahan *VFX* menggunakan teknik-teknik seperti *rotoscoping*, *digital painting*, *compositing*, dan *scene tracking* (Okun & Zwerman, 2021). Setelah tahap *finishing*, gambar akan di-*render* menggunakan format yang dibutuhkan untuk distribusi pada tahap *mastering* dan *delivery* (Bowen, 2024, hlm. 13).

Dalam industri iklan, *online editing* membantu meningkatkan daya tarik visual bagi penonton. Menurut Moku Production House (2024), penggunaan *VFX* dapat menyampaikan pesan dan emosi secara efektif, sebab visual dapat meninggalkan kesan yang mendalam. *VFX* juga dapat menciptakan adegan yang mungkin lebih sulit atau akan mahal jika dilakukan di tempat syuting. Dengan ini, ide iklan pun bisa menjadi lebih berani dan kreatif. Selain itu, terkadang *VFX* dibutuhkan untuk merapikan tekstur dan bocoran yang tidak diinginkan pada hasil akhir.

Seorang *online editor* bertanggung jawab dalam menyempurnakan visual dari *offline editor* yang telah melakukan pemotongan hingga *picture lock*. Pada tahap *online*, mereka harus memastikan bahwa visual memiliki kualitas yang baik secara *pixel*, dan menghilangkan artefak yang tidak diinginkan, seperti bocoran lampu syuting ataupun *dead pixel* pada *footage* (Screen Skills, 2025). Mereka juga

dapat menyarankan *treatment* kreatif, seperti penggunaan efek atau transisi yang dapat membuat iklan lebih menarik, namun tetap sesuai dengan konsep klien.

Above Space merupakan sebuah *post-production house* yang terfokus pada bidang *color grading* dan *online editing* untuk proyek iklan, film, dan *music video*. Melalui karyanya, mereka ingin menegaskan visual yang penuh kreativitas, yang menunjukkan talenta seniman yang terlibat. Kreativitas tersebut merupakan kolaborasi antara klien dengan Above Space, yang bekerja sama untuk menciptakan visual yang mengesankan dan memiliki gaya khas seniman.

Sebelumnya, penulis telah memiliki ketertarikan pada bidang *online editing* karena memiliki hobi *editing* yang melibatkan *motion graphics* dan *rotoscoping*. Seiring berjalaninya waktu, penulis mulai mengeksplor dunia *VFX*, khususnya *touch-up* yang dibutuhkan dalam beberapa proyek film kampus. Setelah waktu yang lama menggunakan *Adobe After Effects* untuk kebutuhan *online*, penulis ingin mengeksplor lebih dalam *software* yang berbeda dan lebih menantang. Melalui mata kuliah *online editing* di kampus, penulis merasa bahwa *Autodesk Flame* berpotensi menjadi *software* yang lebih efektif untuk *online editing*. Namun karena kampus hanya mengajari *software* tersebut secara dasar, penulis mencari kesempatan belajar selanjutnya melalui magang.

Beberapa *post-production house* di Indonesia menggunakan *Autodesk Flame* untuk kebutuhan *online editing*-nya, tetapi penulis memilih Above Space karena visual mereka yang menarik. *Color grading* dan *online editing* yang terlihat pada karya mereka memiliki gaya khas yang menonjol. Oleh karena itu, penulis ingin belajar bersama para *online editor* di Above Space, dengan harapan dapat menciptakan visual yang indah dengan *VFX*. Penulis juga memilih untuk fokus pada bidang *online editing* sebagai upaya keluar dari zona nyaman, karena terdapat banyak hal baru yang dapat dipelajari.

1.2 Maksud dan Tujuan Magang

Terdapat pun maksud dan tujuan dari pelaksanaan magang yang ingin dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari tanggung jawab dari peran *assistant online editor* dan menguasai *software Autodesk Flame* melalui pengertian *UI/UX* serta teknik-teknik *VFX*.
2. Memahami *working pipeline post-production* yang diterapkan oleh Above Space dalam pembuatan iklan, *music video*, dan film.
3. Mengembangkan *soft skills* seperti kerja sama antara tim, komunikasi, dan manajemen waktu yang baik dalam komposisi industri yang profesional.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang

Pada saat mencari tempat magang, penulis sebelumnya melakukan riset pada beberapa *post-production house* yang kemungkinan akan membuka lowongan magang. Setelah yakin ingin melamar ke Above Space, penulis menghubungi *contact person* yang juga merupakan *executive post-producer* mereka. Lalu penulis mengirim CV dan portofolio kepada email Above Space pada tanggal 10 Mei 2025. Seminggu setelah itu, penulis dikabarkan lolos ke tahap wawancara bersama *senior* dan *junior online editor* yang akan dilaksanakan pada 21 Mei 2025. Kemudian penulis mendapatkan kabar telah diterima sebagai *intern* pada 27 Mei 2025. Lalu penulis segera melakukan *complete registration* pada website prostep.umn.ac.id, sehingga dapat mulai mengisi *daily task* pada saat memulai magang di tanggal 1 Juli 2025.

Pada awalnya, periode magang yang disetujui adalah bulan Juli hingga akhir bulan September. Akan tetapi, karena kondisi *force majeure* yang mengharuskan penulis untuk menunda aktivitas magang dan melanjutkannya secara *remote*, periode magang telah diperpanjang hingga akhir bulan November. Ketika masih bekerja di kantor pada bulan September dan Agustus, penulis biasanya bekerja dari hari Senin hingga Jumat dari pukul 12.00 siang hingga 21.00 malam. Jam kerja

tersebut bersifat fleksibel karena menyesuaikan pada pekerjaan di hari tersebut. Saat mulai bekerja *remote*, penulis mulai mengatur waktu kerja sendiri, yang menyesuaikan dengan *deadline* yang diberi sejak menerima *file touch-up* dari *post-producer*. *Senior* atau *junior online editor* tetap melakukan pengecekan tugas penulis melalui sesi *Google Meet* pada malam hari.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA