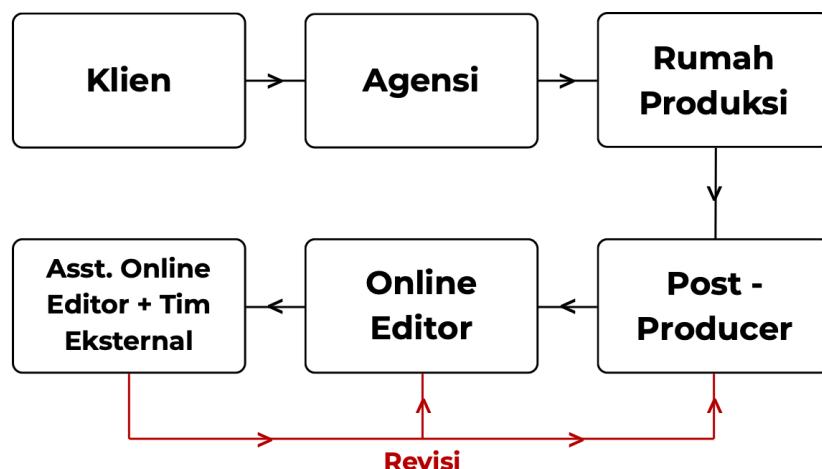


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada program magang, penulis berperan sebagai *assistant online editor* yang disupervisi oleh *senior online editor*, Mas Adit dan *junior online editor*, Kak Ona. Beberapa tugas yang diberi kepada penulis adalah seperti melakukan *conform* proyek, *touch-up* shot, dan melakukan revisi. *Working pipeline* yang diikuti oleh penulis selama di Above Space seperti yang terlihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Working Pipeline Above Space.

(Dokumentasi Pribadi)

Ketika klien, agensi, dan rumah produksi sudah membuat kesepakatan konsep untuk *treatment online editing*, mereka akan mengadakan *meeting* bersama *online editor* dan *post-producer* yang bertanggung jawab atas proyek tersebut. Kemudian *post-producer* akan mengabari tim *online* jika *footage graded* sudah siap, dan meminta *facility* untuk mengunduh *XML*, *online brief*, dan aset dari tim

klien untuk digunakan oleh tim *online*. Lalu *online editor* akan membagi tugas *touch-up* kepada *assistant online editor*, dan jika dibutuhkan akan memberi tugas *GFX, rotoscope, dan motion graphics* kepada tim *online eksternal (freelancer)*. Setelah *assistant online editor* telah melakukan *touch-up*, semua *shot* akan diunggah ke *server* untuk dicek oleh *online editor* dan digabungkan ke dalam *master project file*. Kemudian *online editor* akan *render work-in-progress* yang akan dikirim ke rumah produksi oleh *post-producer*. Jika terdapat revisi dari klien, agensi, atau rumah produksi, akan disampaikan kembali ke *post-producer, online editor, assistant online editor*, dan tim eksternal. Ketika sudah *final*, *post-producer* akan mengirim hasil akhirnya (*delivery*) ke rumah produksi.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1 Keterangan Pekerjaan Penulis Selama Magang.

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Minggu 1 (01/07/25 – 04/07/25)	-	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal lingkungan kantor • Mempelajari workflow, teknik <i>VFX</i>, dan penggunaan <i>server</i>
2		Galeri Indonesia Kaya	<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari filing system di <i>Flame</i> • Memperhatikan <i>online support</i> (eksternal) melakukan <i>conform</i> dan <i>touch-up</i> proyek GIK
3			<ul style="list-style-type: none"> • Latihan praktik <i>conform</i> proyek GIK; mengatur <i>2D transform</i>, mengubah <i>footage</i> yang butuh <i>di-upscale</i>, menambahkan <i>stabilization</i> atau <i>camera movement</i>

4		Sambal Bakar	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan <i>conform</i> proyek Sambal Bakar • Mempelajari lebih dalam mengenai berbagai <i>tracking tool</i> dan cara menyusun sebuah kolase
5	Minggu 2 (07/07/25 - 11/07/25)	Revlon	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan <i>conform</i>
6			<ul style="list-style-type: none"> • Latihan <i>touch-up</i> wajah menggunakan <i>Gmask</i>, <i>Gmask Tracer</i>, <i>A2Beauty</i>, dan <i>Front Matte Offset</i>
7		Oatside & BCA Ocean	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan <i>touch-up</i> wajah & <i>background</i> menggunakan proyek Oatside • Membantu 1 <i>shot</i> dari proyek BCA di mana penulis harus melakukan tracking untuk 27 layar
8			<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>tracking</i> untuk 1 <i>shot</i> BCA lagi yang diambil dari <i>angle</i> yang berbeda • Melanjutkan latihan Oatside
9			<ul style="list-style-type: none"> • Latihan <i>Paint</i> pada proyek Oatside • Latihan <i>Paint</i> pada 1 <i>shot</i> iklan
10	Minggu 3 (14/07/25 – 18/07/25)	Indosat	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan <i>touch-up</i> pada 6 <i>shot</i> film Indosat menggunakan metode <i>Paint</i> dan <i>UV mesh</i>
11		MV Isyana “Hari Ini”	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan <i>touch-up</i> menghilangkan tali dan <i>harness</i> pada baju penyanyi
12			<ul style="list-style-type: none"> • Latihan menggunakan <i>shot</i> berbeda dengan <i>movement</i> yang lebih kompleks
13			<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari sistem penataan nodes <i>BFX</i>
14			

			<ul style="list-style-type: none"> Latihan menggunakan <i>shot</i> berbeda dengan mengimplementasikan sistem nodes <i>BFX</i> yang lebih teratur dan efisien
15	Minggu 4 (21/07/25 – 25/07/25)	Fitbar	<ul style="list-style-type: none"> Latihan dengan <i>shot</i> berbeda yang lebih kompleks karena terdapat pergerakan dan pantulan cahaya yang kena baju penyanyi
16	<ul style="list-style-type: none"> Latihan dengan <i>shot</i> berbeda 		
17	<ul style="list-style-type: none"> Latihan pada 1 <i>shot</i> yang fokus pada <i>touch-up</i> wajah dan <i>set extension</i> 		
18	<ul style="list-style-type: none"> Latihan pada 1 <i>shot</i> (<i>set extension</i>) 		
19	<ul style="list-style-type: none"> Latihan <i>shot green screen</i> menggunakan <i>MasterK</i> dan <i>YUV</i> 		
20	Minggu 5 (28/07/25 - 01/07/25)		<ul style="list-style-type: none"> Latihan <i>keying blue screen</i> dan <i>touch-up</i> harness
21	<ul style="list-style-type: none"> Latihan <i>tracking</i> pada 1 <i>shot</i>, membandingkan metode <i>Paint</i> dan <i>Front-Matte Offset</i> 		
22	<ul style="list-style-type: none"> Diberi latihan pengertian teori menggunakan beberapa master <i>project file</i> <i>Above Space</i> sebelumnya Latihan <i>touch-up</i> 		
23	<ul style="list-style-type: none"> Latihan <i>tracking</i> pada 1 <i>shot</i>, membandingkan metode <i>Paint</i> dan <i>Front-Matte Offset</i> 		
24	<ul style="list-style-type: none"> Diberi latihan pengertian teori menggunakan beberapa master <i>project file</i> <i>Above Space</i> sebelumnya Latihan <i>touch-up</i> 		
25	Minggu 6 (04/08/25 – 08/08/25)	Executive Films	<ul style="list-style-type: none"> Diberi latihan pengertian teori menggunakan beberapa master <i>project file</i> <i>Above Space</i> sebelumnya Latihan <i>touch-up</i>
26	<ul style="list-style-type: none"> Latihan <i>tracking</i> pada 1 <i>shot</i>, membandingkan metode <i>Paint</i> dan <i>Front-Matte Offset</i> 		
27	<ul style="list-style-type: none"> Latihan <i>tracking</i> pada 1 <i>shot</i>, membandingkan metode <i>Paint</i> dan <i>Front-Matte Offset</i> 		
28	<ul style="list-style-type: none"> Latihan <i>tracking</i> pada 1 <i>shot</i>, membandingkan metode <i>Paint</i> dan <i>Front-Matte Offset</i> 		
29	<ul style="list-style-type: none"> Latihan <i>tracking</i> pada 1 <i>shot</i>, membandingkan metode <i>Paint</i> dan <i>Front-Matte Offset</i> 		
30	Minggu 7 (11/08/25 – 15/08/25)	Siloam	<ul style="list-style-type: none"> Membantu <i>touch-up</i> untuk ongoing proyek Siloam, mendapatkan 11 <i>shot</i> <i>touch-up</i> untuk dikerjakan
31	<ul style="list-style-type: none"> Membantu <i>touch-up</i> untuk ongoing proyek Siloam, mendapatkan 11 <i>shot</i> <i>touch-up</i> untuk dikerjakan 		
32	<ul style="list-style-type: none"> Membantu <i>touch-up</i> untuk ongoing proyek Siloam, mendapatkan 11 <i>shot</i> <i>touch-up</i> untuk dikerjakan 		

33			
34			
35	Minggu 8 (18/08/25 – 22/08/25)		<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti <i>online present</i> dan <i>standby</i> untuk revisi
36			<ul style="list-style-type: none"> • Membantu ekspor <i>subtitle</i> proyek Siloam dan latihan <i>conform</i>
37	Oppo Reno 13		<ul style="list-style-type: none"> • Latihan <i>conform</i>
38	TMII		<ul style="list-style-type: none"> • Latihan <i>conform</i>
39	Indomie		<ul style="list-style-type: none"> • Membantu <i>touch-up 3 shot, conform director's cut, dan sky replacement</i> untuk 2 shot proyek Indomie Jumbo
40	Minggu 9 Jumbo		
41	(25/08/25 – 27/08/25)		
42	BCA Ocean		<ul style="list-style-type: none"> • Membantu <i>conform</i> proyek BCA Ocean <i>director's cut</i>
43	Minggu 10 (21/09/25 – 25/09/25)	Natasha Luxe	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu <i>touch-up 14 shot</i> untuk proyek Natasha Luxe • Melakukan asistensi melalui <i>google meet</i> bersama <i>junior online editor</i>
44			
45			
46			
47			
48	Minggu 11 (09/10/25 – 12/10/25)	BCA Ocean	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Online brief</i> bersama <i>senior online editor</i>, sutradara, dan tim online • Membantu <i>touch-up 7 shot</i> untuk proyek BCA Ocean • Melakukan asistensi melalui <i>google meet</i> bersama <i>senior online editor</i>
49			
50			
51			
52	Minggu 12 (13/10/25 – 19/10/25)		
53			
54			
55	Reiwa		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Online brief</i> bersama <i>junior online editor</i>
56			

57	Minggu 13 (20/10/25 – 22/10/25)		<ul style="list-style-type: none"> • Membantu <i>touch-up</i> 7 <i>shot</i> untuk prayer Reiwa
60	Minggu 14 (07/10/25)	BCA Credit Card	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu <i>touch-up</i> 8 <i>shot</i> untuk proyek BCA Credit Card, khususnya pada bagian tirai yang kerut
61	Minggu 15 (10/10/25 – 14/10/25)	Three Legs Cooling Water	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu <i>touch-up</i> 2 <i>shot</i> untuk proyek Three Legs Cooling Water
62		D'Alba	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu melanjutkan <i>conform</i> yang telah dimulai oleh <i>junior online editor</i> untuk proyek D'Alba
63			<ul style="list-style-type: none"> • Membantu <i>touch-up</i> 22 <i>shot</i> untuk proyek D'Alba
64			
65			

(Dokumentasi Pribadi)

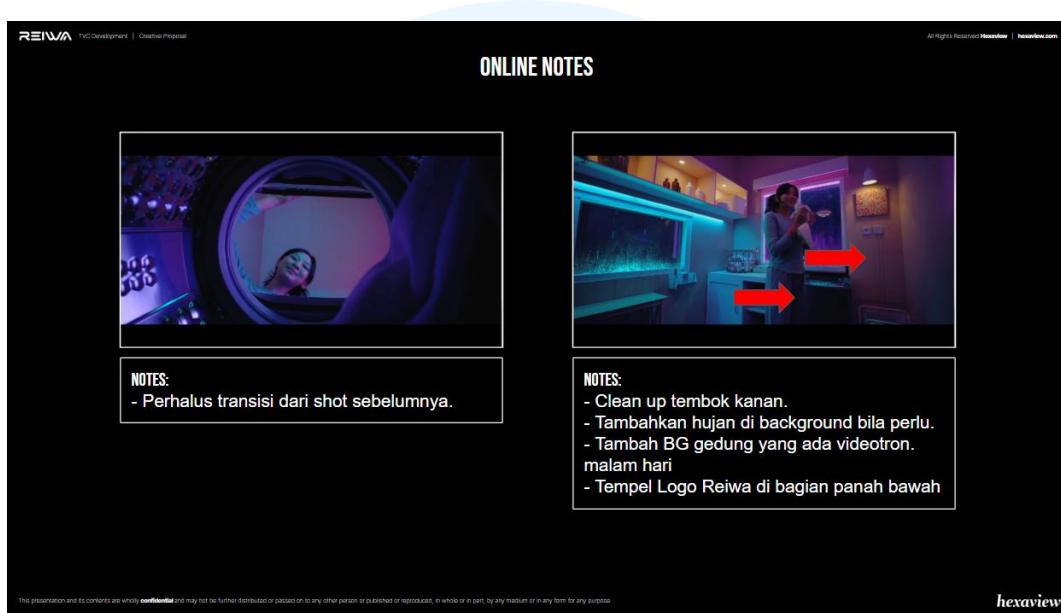
3.2.2 Uraian Kerja Magang

Dalam pelaksanaan kerja magang, berikut merupakan urutan *workflow* kerja penulis sebagai *assistant online editor* di Above Space.

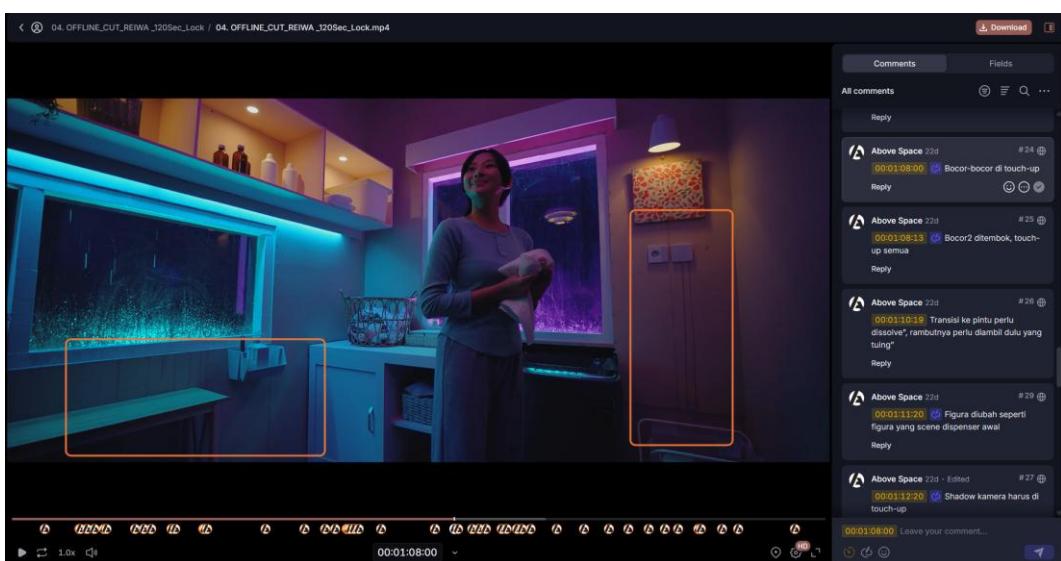
1. *Online Brief*

Sebelum memulai projek baru, penulis mendapatkan *online brief* dari *post-producer*, *online editor*, ataupun rumah produksi yang terlibat. Salah satu bentuk *online brief* yang diberi adalah *online deck* (gambar 3.2) dari agensi atau rumah produksi untuk memberi tahu *online editor* *shot-shot* apa saja yang memerlukan *online treatment*. Kemudian, *post-producer* akan memberi catatan *online* di Frame.io (gambar 3.3), berdasarkan *feedback* sutradara dan rumah produksi dari versi *offline*. Catatan tersebut telah ditandai secara durasi dan melalui sketsa gambar untuk area yang ingin di-*touch-up*. Kemudian, *senior* atau *junior online editor* akan

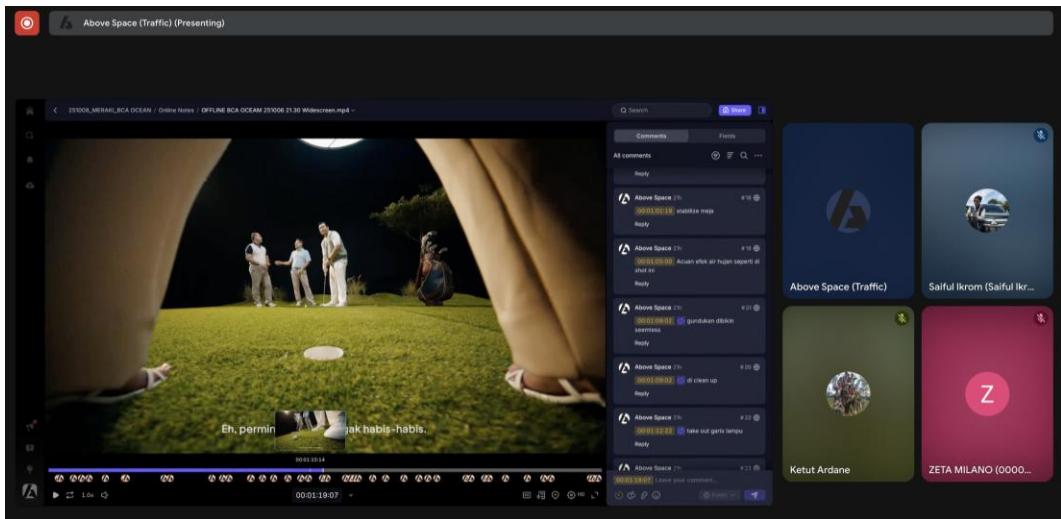
mengadakan *meeting* berupa Zoom ataupun Google Meet (gambar 3.4) bersama tim *online editor* untuk arahan yang lebih jelas.



*Gambar 3.2 Creative Proposal / Online Deck Proyek Reiwa.
(Dokumentasi Perusahaan)*



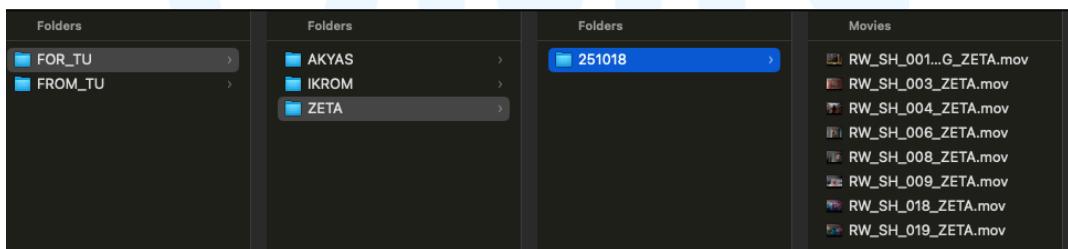
*Gambar 3.3 Frame.io Proyek Reiwa.
(Dokumentasi Perusahaan)*



Gambar 3.4 Online Meeting Proyek BCA Ocean.

(Dokumentasi Pribadi)

Pada tahap ini, *post-producer* akan meminta *facility* untuk mengunduh *XML* dan materi dari pihak eksternal ke server. Kemudian *online editor* akan mengekspor *shot-shot* yang akan diberi ke penulis dan anggota internal atau eksternal lainnya yang akan membantu *touch-up* pada folder “FOR_TU” di *server* (gambar 3.5). Dengan ini, penulis dapat mengakses *folder* yang berisi tugas penulis, yang telah dinamakan “ZETA.” Jika pengeraaan bersifat *remote*, maka *post-producer* atau *facility* akan mengunggah *shot-shot* yang ditugaskan pada *link* Cloud Above Space. Kemudian *link* tersebut akan dibagikan pada grup internal Whatsapp.



Gambar 3.5 Folder FOR_TU.

(Dokumentasi Pribadi)

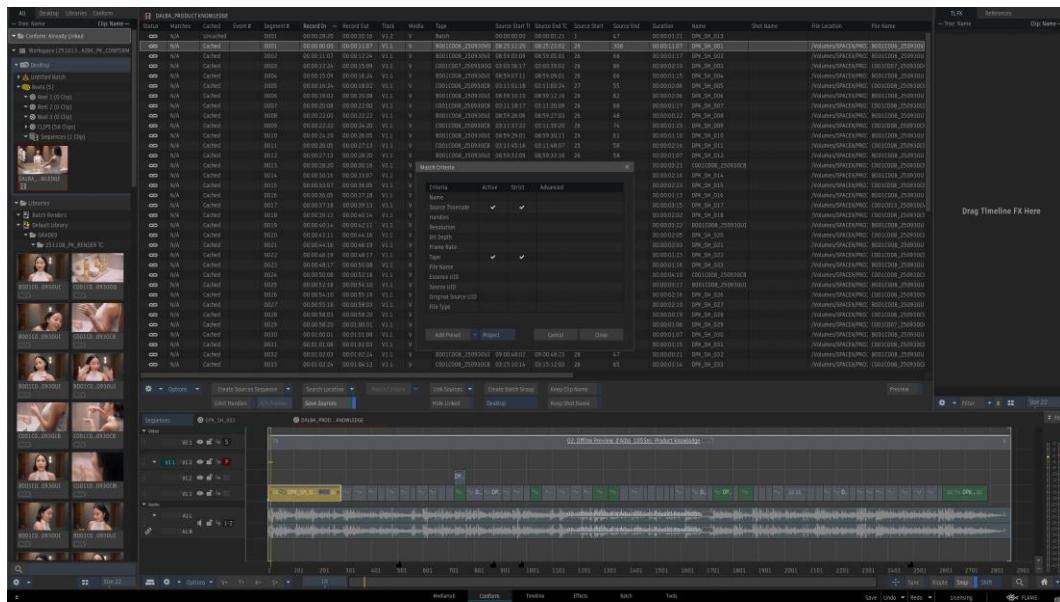
2. *Conform*

Kemudian, terkadang penulis diminta untuk melakukan *conform* untuk proyek yang sedang berlangsung. *Conform* merupakan tahap pertama pada *online editing*, di mana *online editor* harus menyesuaikan durasi, *speedramp*, transisi, dan efek sesuai dengan hasil dari *offline*. *Online editor* akan menggunakan *file XML* yang diberi oleh rumah produksi atau yang sudah disesuaikan oleh *colorist* untuk diproses dalam Autodesk Flame. Setelah itu, *footage* akan di-load menggunakan *graded footage* yang telah diunggah ke *server*.

Sebelum melakukan *conform*, penulis akan mengatur *foldering* pada *library* sehingga *project file* tetap rapi. Penulis akan mengimpor *footage*, dan biasanya akan melakukan *rescale* hingga resolusi menjadi 1080p karena *footage* aslinya dapat beresolusi 2K ataupun 4K. *High resolution* tersebut akan dibutuhkan jika terdapat *footage* yang butuh di-scale secara berlebihan sehingga resolusi finalnya tidak akan pecah. Selain itu, versi *offline* akan diimpor ke *library* khusus *offline* untuk perbandingan saat *conforming*.

Untuk memulai *conform*, penulis perlu memasukki *tab ‘conform,’* lalu *right click* dan memilih “*LOAD NEW FCP XML/AAF/EDL*” untuk mengimpor *XML* yang diinginkan. Setelah itu, semua *footage* perlu di-link dengan cara klik kanan pada *folder* (sumber pencarian) tertentu di *library* dan mengatur *match criteria* hingga seluruh *footage* yang diimpor telah berstatus *linked*. Hal ini akan terlihat seperti gambar 3.6 yang menunjukkan *conform setup* untuk proyek D’Alba.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

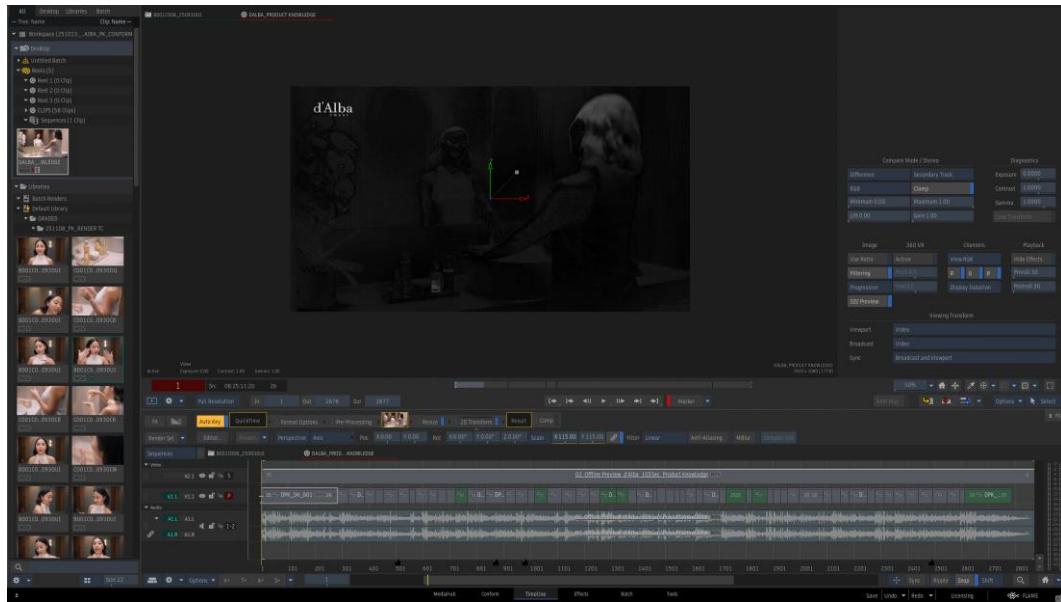


Gambar 3. 6 'Match criteria' pada tab 'conform'.

(Dokumentasi Pribadi)

Setelah itu, penulis dapat melanjutkan penggeraan dalam tab 'timeline.' XML yang telah diimpor akan terlihat pada track V1 dan akan diatur sebagai *primary track*. Versi *offline* akan ditempatkan pada V2 sebagai *secondary track* yang akan digunakan sebagai *guide* untuk mengerjakan *conform*. Pada gambar 3.7, terlihat kedua *track* dalam mode *difference*. Mode ini memudahkan pengaturan 2D *transform* karena akan terlihat jika gambar pada kedua *track* sudah sejajar atau belum. Objektifnya adalah untuk menyamakan versi *online* dengan versi *offline*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 7 Tab 'timeline'.

(Dokumentasi Pribadi)

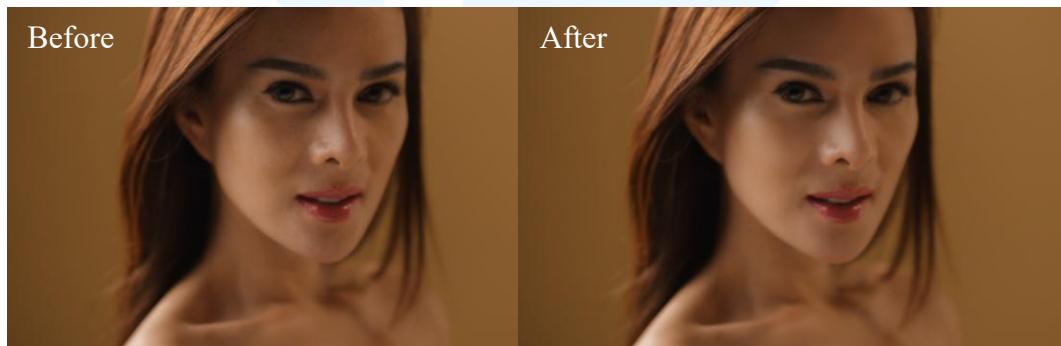
Proses *conform* biasanya melibatkan penghapusan *action* yang merupakan pengaturan dari *offline editor*, dan diubah secara manual dengan menggunakan *2D transform* untuk mengatur *scale*, *position*, dan *rotation*. Jika butuh mengatur *speedramp*, biasanya *offline editor* sudah menambahkannya secara mandiri, namun perlu diubah oleh *online editor* dari mode *speed* menjadi *timing*. Pengaturan akan disesuaikan kembali dan akan mengikuti versi *offline* secara keseluruhan. Terakhir, jika terdapat *shot* yang membutuhkan *zoom* yang cukup ekstrim, maka *footage* akan diubah menggunakan versi 2K atau 4K sehingga tidak pecah.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3. *Touch-Up*

Proses *touch-up* merupakan tugas utama yang diberi kepada penulis, yaitu penyempurnaan visual melalui penggunaan *VFX*. Terdapat beberapa macam *touch-up* yang dapat dilakukan seperti membersihkan tekstur kulit, menghilangkan objek, *set extension*, *sky replacement*, *screen replacement*, membersihkan permukaan yang kotor atau kurang sempurna, dan yang lain-lainnya. *Treatment* tertentu akan menyesuaikan pada kebutuhan dan fokus dari suatu proyek.

Sebagai contoh, iklan kecantikan akan lebih fokus pada *touch-up* wajah. Pada gambar 3.8, terlihat proses *before* dan *after* pada salah satu *shot* proyek Natasha Luxe. Berdasarkan gambar *before*, penulis diminta untuk menghilangkan bruntusan di wajah, menghaluskan area kontras antara kantong mata dan pipi, dan memperbaiki area di bagian bawah bibir di mana lipstik terlihat kurang rapi dan berlebihan.

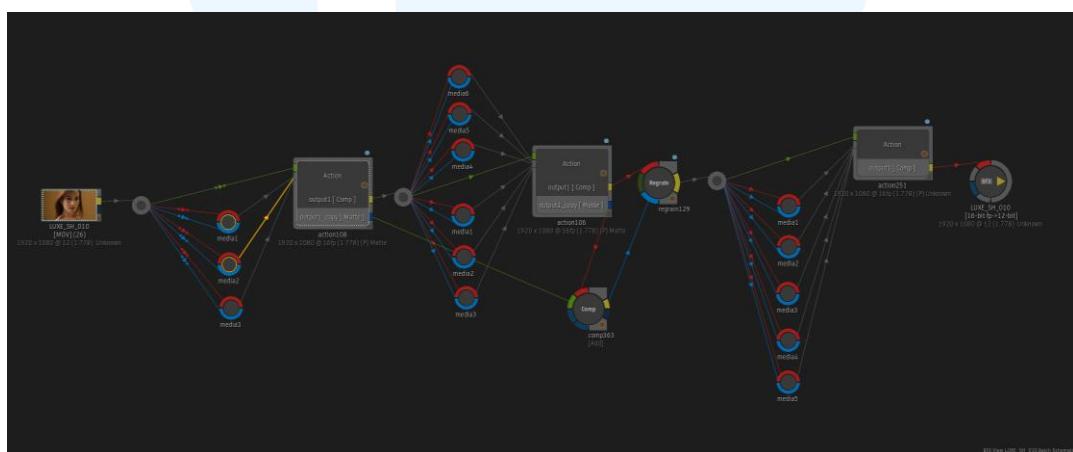


Gambar 3. 8 Before dan after shot 10 dari proyek Natasha Luxe.

(Dokumentasi Pribadi)

Untuk sebagian besar, penulis menggunakan *A2Beauty* untuk menghaluskan tekstur muka. *Front-matte offset* dapat digunakan untuk menghilangkan jerawat yang besar dengan cara *offset* dari sebelah kiri, kanan, atas, atau bawahnya. *Master grade* juga digunakan untuk menyesuaikan warna kembali, seperti pada bagian kantong mata, kontras di area hidung, dan perbaikan area bawah bibir sehingga warna tetap nyatu.

Proses *BFX* dapat terlihat pada gambar 3.9. *Action* pertama (*action108*) digunakan untuk *touch-up* area keseluruhan muka menggunakan *A2Beauty*, memperbaiki lipstik di area bawah bibir, dan menghaluskan area kontras pada hidung. Setelah itu, *action106* digunakan untuk detail-detail kecil yang masih perlu dihaluskan dengan *A2Beauty*. Penulis menambahkan *regrain* untuk kedua *action* tersebut karena masing-masing memiliki *media* yang menggunakan *A2Beauty*. Alhasil, *grain* dari footage akan terlihat lebih pudar dan membuat area yang telah di-*touch-up* terlihat belang. Setelah itu, *action251* digunakan untuk *touch-up* area yang dapat diperbaiki dengan *front-matte offset*. Bagian tersebut tidak membutuhkan *regrain* sebab kualitas dari area tersebut tidak diubah, melainkan hanya mengambil bagian lain dari *footage* tersebut.



Gambar 3.9 *BFX* untuk shot 10 dari proyek *Natasha Luxe*.

(Dokumentasi Pribadi)

Terdapat juga contoh yang menggabungkan berbagai macam metode *touch-up*, seperti yang terlihat pada salah satu *shot* proyek Reiwa di gambar 3.10. Penulis ditugaskan untuk membersihkan area dinding yang terkena bocoran air, memperbaiki lukisan di dinding yang kerut, dan menyempurnakan tekstur lantai.

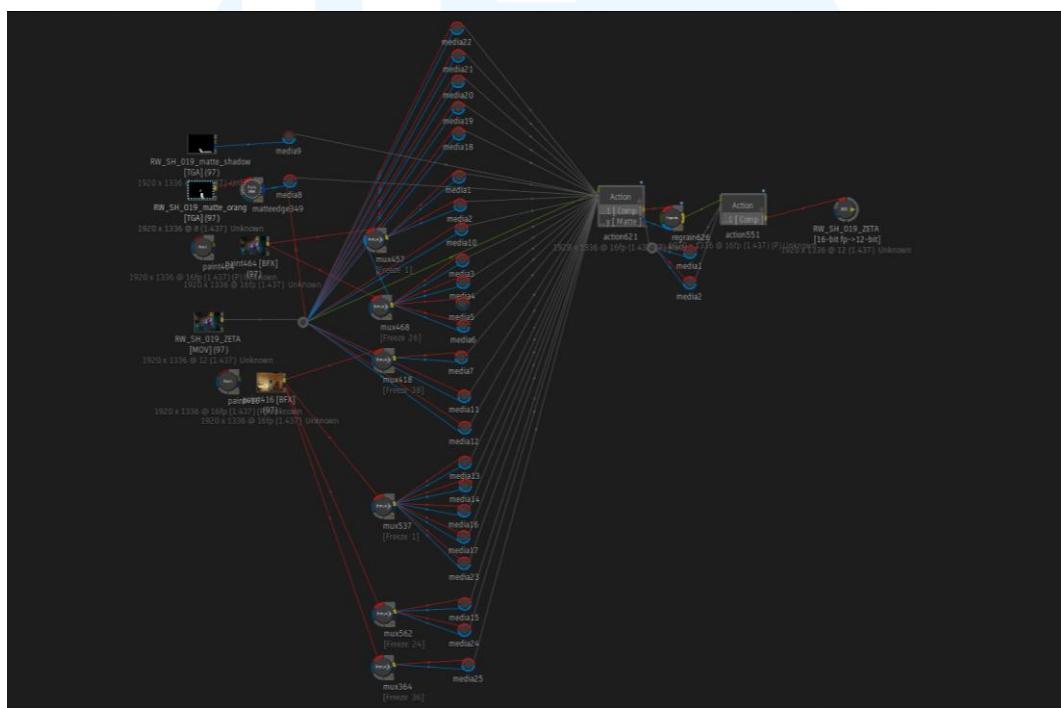


Gambar 3.10 Before dan after shot 19 dari proyek Reiwa.

(Dokumentasi Pribadi)

Gambar 3.11 menunjukkan rangkaian *BFX* yang dibuat untuk mencapai hasil akhir dari *shot 19*. Kerangka tersebut lebih kompleks karena terdapat banyak area yang membutuhkan *touch-up*. Untuk sebagian besar, penulis menggunakan metode *paint* untuk membuat *clean plate* dengan memilih satu *frame* tertentu

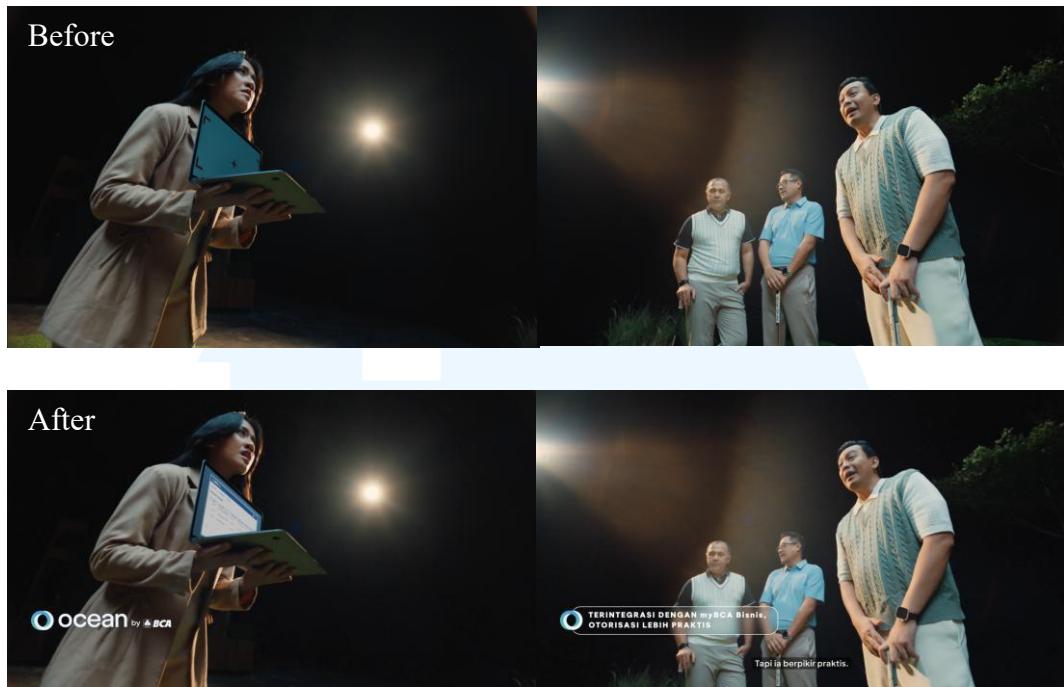
menggunakan *MUX (freeze frame)*. Media yang tidak terkait pada *MUX* merupakan *media* yang menggunakan metode *front-matte offset* atau *A2Beauty*. Karena terdapat banyak bagian yang *di-touch-up*, penulis menggunakan dua *matte* dari tim *rotoscope*. Kemudian penulis menambahkan satu *action* lagi untuk dua bagian kecil yang perlu disempurnakan lagi menggunakan hasil dari *action* sebelumnya.



Gambar 3.11 BFX untuk shot 19 dari proyek Reiwa.

(Dokumentasi Pribadi)

Contoh lainnya dapat terlihat pada gambar 3.12 yang menunjukkan hasil *before* dan *after* salah satu *shot* dari proyek Ocean BCA. Di bagian awal, *shot* menunjukkan seseorang memegang *laptop* dengan catatan perlu di-*replace* dengan grafis *UI*. Setelah itu, *shot* akan *panning* ke pemain *golf*, dengan catatan area *backdrop* hitam memiliki beberapa kerutan tipis yang perlu di-*touch-up* hingga teksturnya rata.

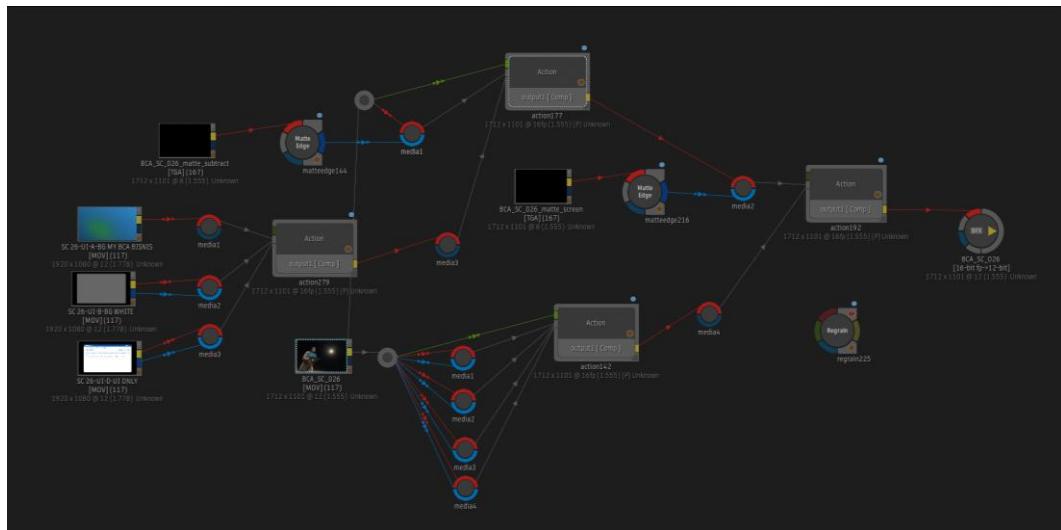


Gambar 3.12 Before dan after shot 26 dari proyek BCA Ocean.

(Dokumentasi Pribadi)

Gambar 3.13 menunjukkan proses *BFX* untuk mencapai hal tersebut, di mana terdapat *action* khusus untuk menggabungkan 3 aset *UI* yang akan di-*track* di *action* selanjutnya (*action177*). Penulis melakukan *Gmask tracking* pada *media3* untuk mendapatkan pergerakan layar *laptop*, dan kemudian menyesuaikan bentuknya dengan *bilinear*. Setelah itu, penulis menambahkan *master grade* untuk menyesuaikan warna layar dengan keseluruhan visual. Untuk mengembalikan area *keyboard* laptop, penulis menambahkan *matte* dari tim *rotoScope* pada *media1* dan ditambahkan *matte edge* untuk menghaluskan pinggirannya.

Pada *action* yang berbeda (*action142*), penulis melakukan *touch-up* pada area *backdrop* hitam. Penulis menggunakan metode *washer*, *A2Beauty*, dan *master grade* untuk membuatnya lebih *seamless*. Setelah itu, terdapat *action192* yang menyatukan *action177* dan *action142*. Untuk mengambil area yang ditempel *UI* pada *action177*, hasil *rotoScope* layar *laptop* ditempel pada *media2*. Lalu *media4* digunakan untuk mengambil hasil dari *action142*.

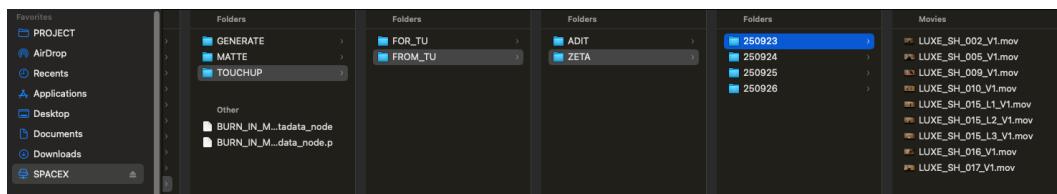


Gambar 3.13 BFX untuk shot 26 dari proyek BCA Ocean.

(Dokumentasi Pribadi)

4. Melakukan revisi *touch-up*

Setelah melakukan *touch-up*, *shot-shot* yang dikerjakan akan melalui pengecekan oleh *online editor* yang berkaitan dengan proyek tersebut. Penulis akan mengunggah semua *shot* yang dikerjakan pada *server* jika mengerjakannya di kantor, atau di Google Drive jika mengerjakannya secara *remote*. Jika *online editor* memiliki *feedback* untuk *shot* tertentu, maka penulis perlu melakukan revisi sesuai catatan yang diberi. Kemudian saat *online present*, penulis juga akan mendapatkan revisi jika *shot* yang dikerjakan penulis diberi catatan di Frame.io, yang diberi oleh agensi atau rumah produksi. Jika di kantor, maka penulis akan melakukan revisi secara langsung seiring berjalannya *online present*.



Gambar 3.14 Tampilan folder FROM_TU pada server.

(Dokumentasi Pribadi)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama magang, penulis menemukan kendala pada *pipeline post-production* yang terganggu kelancarannya karena faktor eksternal. Pada salah satu proyek yang melibatkan penulis, terdapat klien yang *slow response* sehingga tim *online* belum bisa memulai *conform* dan *touch-up*. Klien tersebut memakan waktu yang banyak untuk menyetujui *picture lock* dari *offline editor*. Hal ini menjadi krusial, sebab tim *online* belum bisa memulai proses *conform* yang dapat memakan waktu, terutama jika *XML* yang diberi kurang rapi. Tanpa hasil *conform*, *online editor* belum bisa memberi materi *touch-up* untuk penulis. Oleh karena itu, tim *online* memiliki waktu yang sedikit untuk mengerjakan *conform* dan *touch-up* sebelum sesi *online present* bersama rumah produksi, agensi, dan klien.

Selain itu, berdasarkan *business model canvas*, telah dijelaskan bahwa ruangan pada kantor Above Space masih kurang memadai jika dalam kondisi ramai. Salah satunya adalah ruangan *online* yang memiliki 6 *PC* dan monitor yang cukup untuk sekitar 8 orang. Terkadang *online editor* membutuhkan tim eksternal untuk bekerja di kantor, sehingga ruangan akan menjadi lebih penuh. Ini mungkin akan menjadi permasalahan jika Above Space ingin mengekspansi tim *online*. Selain tim *online*, fasilitas ruangan tersebut juga digunakan oleh *post-producer* dan *facility*, sehingga *PC* dan monitor yang dapat digunakan oleh tim *online* hanya 4.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk permasalahan *pipeline*, solusi yang diberi oleh *post-producer* adalah melakukan negosiasi waktu bersama klien untuk penggeraan *online*. Dari pihak rumah produksi, mereka memberi *online notes* untuk masing-masing *shot* dan menandakan bagian-bagian yang diprioritaskan untuk diselesaikan sebelum *online present*. *Online editor* menjelaskan bahwa *secondary notes* akan dikerjakan setelah sesi *online*. Untungnya, dua hari sebelum *online present*, akhirnya klien menyetujui negosiasi *post-producer* untuk menunda sesi *online present* sehingga tim *online*

dapat menyelesaikan *touch-up* dengan waktu yang ideal. Alhasil, *online editor* dan penulis dapat memaksimalkan penggerjaan *touch-up* sebelum sesi *online* di minggu depannya.

Lalu, mengenai permasalahan ruang *online*, sebenarnya ruangan tersebut memiliki desain *loft*, di mana lantai atasnya dapat dimanfaatkan sebagai ruangan tambahan. Dari pihak Above Space, sebenarnya juga sudah berencana untuk membuat ruangan tersebut sebagai *workstation* baru, yang bisa digunakan oleh *colorist* ataupun tim *online*. Dengan ekspansi pada ruangan atas atau *loft*, ruangan akan menjadi lebih nyaman bagi seluruh pengguna terutama jika terdapat tim eksternal yang sedang membantu.

