

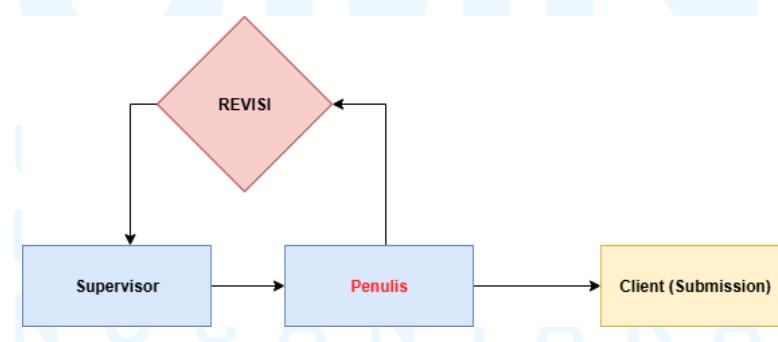
## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Peran penulis ketika berada di perusahaan *Virtuosity* ini adalah sebagai seorang editor. Editor yang terkhususnya adalah di bidang animasi. Seorang editor di animasi berperan untuk mengedit dan menyusun runtutan animasi sesuai per adegan (Nancy, 2023). Selain itu, pekerjaan seorang editor adalah bantu berdiskusi dengan pihak sutradara maupun produser terkait dengan cerita yang ingin disampaikan. Lewat susunan cerita yang beruntut, peran editor dapat dimaksimalkan dan juga bermanfaat untuk dikelola sebagai peran yang baik. Selain itu juga, editor memiliki kemampuan fleksibel dalam mengatur perannya di berbagai hal. Mulai dari menjadi penata suara, pengganti sutradara, hingga ilustrator konsep. Namun yang penting adalah bahwa peran editor sendiri tak dapat lepas dari pekerjaan visual.

Sama halnya jika penulis bekerja di bawah perusahaan *Virtuosity*, penulis akan bekerja membagi waktu antara menjadi editor dan ilustrator. Jika ada tugas yang diberikan supervisor oleh penulis tidak sesuai, maka penulis bisa memberikan feedback apakah penulis bisa mengerjakan tugas itu atau tidak. Berikut ini adalah alur kerja yang dikerjakan oleh penulis selama bekerja dengan supervisor di bawah perusahaan *Virtuosity*.



Gambar 3.1. Koordinasi alur kerja magang penulis selama di *Virtuosity*.

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Berdasarkan skema alur kerja di atas tersebut, hal pertama yang dilakukan adalah supervisor memberikan beberapa tugas tertentu yang dipercayakan kepada penulis. Sebelum diserahkan kepada *client* (atau pelanggan) penulis berdiskusi dan bertanya seluk beluk terkait dengan SOP (Standar Operasional Prosedur) kinerja kepada supervisor. Kemudian, penulis mulai mengerjakan sesuai dengan arahan instruksi supervisor. Setelah itu, jika memungkinkan, penulis juga sembari bertanya terkait *feedback* lanjutan jika ada kekurangan dalam proyek yang dikerjakan. Kemudian, supervisor mengecek pekerjaan yang sudah diarahkan kepada penulis. Jika ada kritik atau saran yang akan disampaikan supervisor ke penulis, maka penulis mencoba untuk merevisi kembali pekerjaan yang harusnya diperbaiki.

Untuk pekerjaan yang dilakukan oleh penulis sendiri, penulis diberikan tanggung jawab sebagai seorang editor. Di dalam bidang tersebut, penulis mencoba untuk beradaptasi dengan peran yang diberikan oleh supervisor. Karena pada saat awal magang, supervisor sangat membutuhkan editor dalam mengedit trailer dan juga menggabungkan *animatic* menjadi satu cuplikan klip. Maka dari itu, penulis terkadang mencoba melakukan riset sedikit di jaringan web terkait dengan pekerjaan editor. Dikarenakan sebelumnya, penulis tidak terlalu sering mengerjakan peran editor, meskipun ada segelintir pengalaman ketika penulis mencoba mengedit video animasi. Beserta dengan pekerjaan sebagai ilustrator di *Virtuosity*, penulis sudah terbiasa dan bahkan memiliki pengalaman di bidang menggambar ilustrasi. Supervisor setidaknya memberikan dua pekerjaan utama yang dapat dikerjakan oleh penulis. Berharapnya bahwa penulis bisa bekerja tanpa tekanan dan paksaan sama sekali oleh supervisor, meskipun kedisiplinan dan komunikasi tetap harus dijaga. Hal ini dilakukan agar bukti kinerja sang penulis dianggap *valid*, baik oleh supervisor dan *advisor*, serta untuk diri sendiri juga.

### **3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang**

Di perusahaan *Virtuosity* ini, penulis bekerja sebagai ilustrator 2D dan juga sebagai editor sebagai peran utamanya. Dalam kategori tersebut, penulis memiliki dua tanggung jawab yang cukup dominan dimana hal tersebut sesuai dengan minat dan

bakat penulis. Penulis mulai bekerja dari tanggal 27 Agustus 2025 hingga 21 November 2025.

### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut ini adalah tabel berisikan berbagai tugas yang dilakukan oleh penulis selama kerja magang di *Virtuosity*.

Tabel 3.1 Skema jadwal kerja penulis di *Virtuosity*.

No.	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	27 Agustus 2025	Mira dan Peri Batik  Komik <i>Muniverse</i> (jika memungkinkan)	Pak Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSC (Koordinator <i>Virtuosity</i> ) berbicara kepada penulis lewat <i>Discord</i> , dan mulai di- <i>briefing</i> terkait pelaksanaan tugas di <i>Virtuosity</i> . Penulis diarahkan untuk membantuk proyek bu Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds. (bu Angel).
2	28 Agustus – 21 Sept 2025	Mira dan Peri Batik	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mulai menggabungkan <i>animatic</i> menjadi satu klip.</li><li>- Mulai mengerjakan <i>trailer</i> episode 2 “Mira dan Peri Batik.”</li></ul>

3	22 Sept – 27 Sept 2025	Mira dan Peri Batik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lanjut menyelesaikan <i>trailer</i> episode 2 “Mira dan Peri Batik.”</li> <li>- Memulai editing <i>trailer</i> episode 1 “Mira dan Peri Batik.”</li> </ul>
4	29 Sept – 4 Okt 2025	Mira dan Peri Batik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lanjut mengerjakan dan menyelesaikan <i>trailer</i> episode 1 “Mira dan Peri Batik”</li> </ul>
5	6 Okt – 10 Okt 2025	Permainan kartu ular	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mulai mengerjakan ilustrasi <i>template</i> kartu ular</li> </ul>
6	13 Okt – 18 Okt 2025 (Periode 1 Masa UTS)	Permainan kartu ular	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lanjut menyelesaikan ilustrasi permainan kartu ular.</li> </ul>
7	20 Okt – 25 Okt 2025	Permainan kartu ular	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lanjut menyelesaikan ilustrasi permainan kartu ular (tahap finalisasi).</li> </ul>

8	27 Okt – 1 Nov 2025	Permainan kartu ular	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lanjut menyelesaikan ilustrasi permainan kartu ular (tahap finalisasi + revisi).</li> </ul>
9	3 Nov – 8 Nov 2025	Permainan kartu ular	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lanjut menyelesaikan ilustrasi permainan kartu ular (tahap finalisasi + revisi).</li> </ul>
10	10 Nov – 15 Nov 2025 (Periode 2 masa UAS)	Permainan kartu ular <i>Volunteer</i> acara supervisor (14 Nov 2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lanjut menyelesaikan ilustrasi permainan kartu ular (tahap final + revisi)</li> <li>- Membantu dokumentasi acara supervisor pada mata kuliah <i>Moving Image Craftsmanship</i>.</li> </ul>
11	17 Nov – 21 Nov 2025 (Masa pendaftaran sidang)	Permainan kartu ular	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lanjut meng-sketsa alternatif kartu ular versi tampak belakang.</li> </ul>

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

#### Proyek “Mira dan Peri Batik”

##### a) Briefing

Di dalam proyek tersebut, penulis diberikan tanggung jawab sebagai editor. Tanggung jawab ini dipercayakan kepada penulis oleh supervisor karena beliau melihat kemampuan editing sang penulis mumpuni di bidang tersebut. Maka dari itu, penulis mencoba memberikan *screenshot* dan beberapa bukti selama mengerjakan proyek tersebut. Penulis awalnya bertanya kepada supervisor mengenai siapakah yang akan memegang posisi di atas hierarki penulis. Ternyata supervisor-nya adalah ibu Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds., (singkatnya lagi bu Angel) beliau sendiri. Awalnya penulis merasa sedikit ragu dengan perannya sebagai editor animasi. Namun, jika dilihat kembali ke pengalaman editing penulis, ternyata penulis memiliki pengalaman yang cukup dalam menggunakan *DaVinci Resolve*. Aplikasi ini gratis dan khusus untuk mengedit video dan juga audio. Oleh karena itu, ini menjadi pilihan yang sesuai untuk penulis mengerjakan proyek *trailer animatic* “Mira dan Peri Batik.”

Kisah “Mira dan Peri Batik” menceritakan tentang seorang gadis kecil bernama Mira yang penasaran akan karya membatik dari kakeknya. Seketika kakeknya memberikan Mira sebuah kotak rahasia, Mira pun dengan rasa ingin tahu mencoba untuk membuat batik. Mira pun mematuhi perintah dari kakeknya dan lalu membawa kotak itu keluar. Setelah Mira pergi keluar dari rumahnya, Mira pun tiba-tiba terjatuh. Kotak itu pun ikut terjatuh juga. Kemudian, Mira pun melihat ke dalam kotak tersebut dan khawatir bahwa kotak tersebut rusak. Meski tidak rusak dan kotaknya hanya terjatuh, tetapi ada satu peri yang tergeletak tertidur di dalam kotak tersebut. Peri itu bernama Kakek Hejo, yang merupakan peri tertua di antara para Peri Batik. Bersama dengan peri-peri lainnya, seperti Beureum, Paul dan Kayas, peri-peri tersebut bersedia membantu Mira bahkan berpetualang hingga ke Jogja dan Cirebon. Ada berbagai hal yang dialami

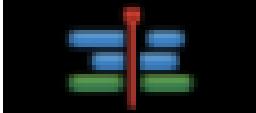
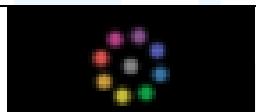
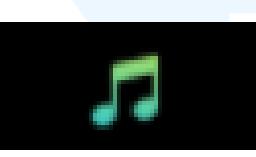
Mira dan berbagai rintangan tertentu ketika menghadapi hambatan dalam mendapatkan batik yang autentik. Mulai dari konflik antar Peri Batik, diserang burung, dituduh sebagai pencuri oleh Pangeran hingga akhirnya harus pergi jauh dari tempat tinggal Mira sendiri. Semua ini dilakukan untuk mencari batik yang asli dan autentik.

b) Pengenalan terkait *software DaVinci Resolve*

Sebelum memasuki proses pengeditan untuk *trailer* dan *compile* “Mira dan Peri Batik,” penulis terlebih dahulu memberikan pengenalan terhadap *DaVinci Resolve*. Menurut situs *BlackMagic Design*, *DaVinci Resolve* merupakan sebuah perangkat lunak editing yang digunakan untuk mengedit, memodifikasi, dan juga memberikan efek suara. *Software* ini digunakan oleh para pengguna awam hingga profesional dalam cakupan perfilman. Ini merupakan alternatif gratis dari *Adobe Premiere Pro*. Selain digunakan sebagai *software editing* video, perangkat lunak ini juga menyediakan tempat untuk mengatur *color correction* (perbaikan warna), pengaturan dan pengeditan audio, serta juga *compositing*. Kelebihan dari software ini adalah Untuk berbagai jenis dari sesi mengedit di *DaVinci Resolve*, tentunya berikut ini menunjukkan tabel berisikan *section* *DaVinci* dan kegunaannya.

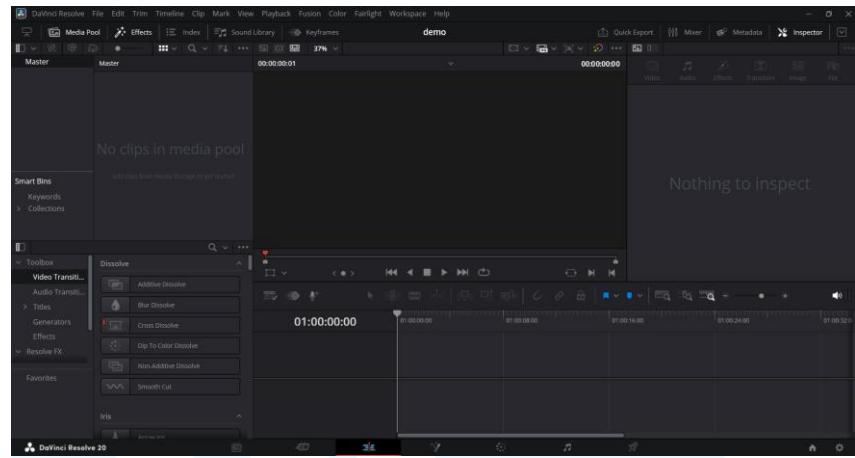
Tabel 3.2 Tabel *section* dan kegunaan pada aplikasi *DaVinci Resolve*.

Section	Kegunaan
 Media	Berfungsi sebagai tempat penyimpanan video dan audio yang akan digunakan pada nantinya.
 Cut	Berfungsi sebagai pemotongan terhadap berbagai klip yang disunting dan sebagai tempat <i>preview</i> video.

 <i>Edit</i>	<p>Berfungsi sebagai tempat untuk mengedit (baik cut, copy, paste, menaruh transisi) pada video dan audio. Ini menjadi fondasi utama dalam mengedit video dan audio di <i>DaVinci</i>.</p>
 <i>Fusion</i>	<p>Berfungsi untuk <i>compositing</i> video dan elemen-elemen yang ditaruh. Memiliki fungsi <i>node</i>.</p>
 <i>Color</i>	<p>Berfungsi sebagai pengoreksi warna pada video. Memiliki fitur <i>RGB correction</i>.</p>
 <i>Fairlight</i>	<p>Berfungsi sebagai pengeditan audio dan memiliki fungsi yang hampir sama seperti studio DAW (<i>Digital Audio Workstation</i>).</p>
 <i>Deliver</i>	<p>Berfungsi untuk mengekspor video dan audio setelah diedit.</p>

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Ketika masuk ke dalam *DaVinci Resolve*, penulis biasanya hanya menggunakan tiga section, yaitu *Edit*, *Fairlight*, dan juga *Deliver*. Penulis menggunakan tiga section tersebut untuk mengedit dan menyelesaikan proyek “Mira dan Peri Batik.” Di dalam mengerjakan *trailer* dan *compile animatic*, penulis berusaha menggunakan section tersebut dengan kegunaannya masing-masing. Bisa dibilang bahwa selama proses mengedit, penulis mengutamakan section *Edit*, dimana section tersebut sudah lengkap dalam mencukupi kebutuhan penulis untuk mengerjakan proyek *trailer* dan *compile animatic*.

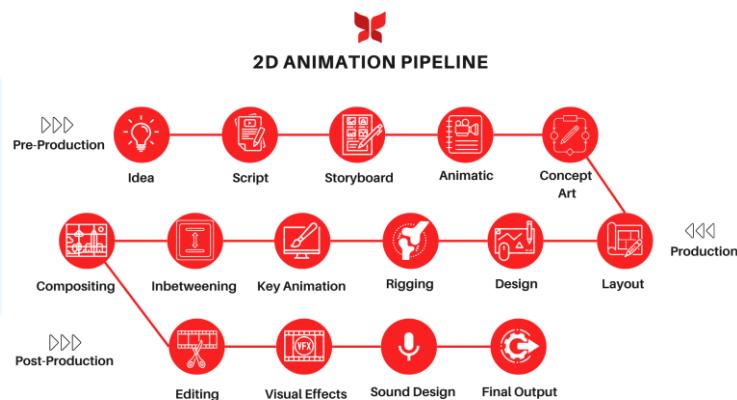


Gambar 3.2 Tampak bersih pada section *Edit* *DaVinci Resolve*.

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

c) *Pipeline* produksi animasi

Menurut Shahbazi (2025) dalam *pipeline* produksi animasi terdapat tiga tahap utama dalam memproduksi animasi. Diantaranya bisa disebutkan adalah pra produksi, produksi dan pasca produksi. Berikut ini adalah gambar skema tahapan daripada *pipeline* produksi animasi diambil dari situs *Pixune*.



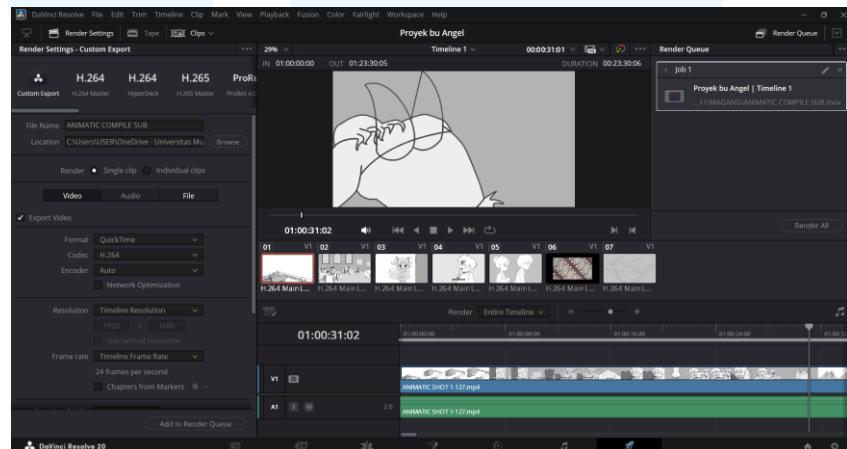
Gambar 3.3. Skema *pipeline* produksi animasi 2 dimensi.

(Sumber: Situs *Pixune*, 2025)

Pertama, ada tahap pra produksi. Pada tahap ini, ada berbagai tahap mulai dari munculnya sebuah ide, menulis naskah, *Storyboard*, membuat *animatic* hingga konsep seni. Di sinilah *animatic* menjadi ‘peran utama’ dalam merancang

cerita secara visual. Ini digunakan untuk memudahkan ilustrasi dari pemikiran sutradara (atau supervisor) selama penulis mengerjakan proyek “Mira dan Peri Batik.” Kedua, ada tahap produksi, dimana ada bagian pekerjaan seperti *layouting* (penempatan posisi gambar) hingga *compositing* (menyusun komposisi). Pada tahap ini, *animatic* yang dikerjakan oleh supervisor dan para kru-nya sudah dikelola secara rapi. Lalu untuk tahap terakhir ada di tahap pasca produksi. Dimana tahap ini editing yang menjadi peran penting untuk penulis dalam merancang dan mengerjakan proyek *trailer* dan *compile animatic*.

#### d) *Compile editing*

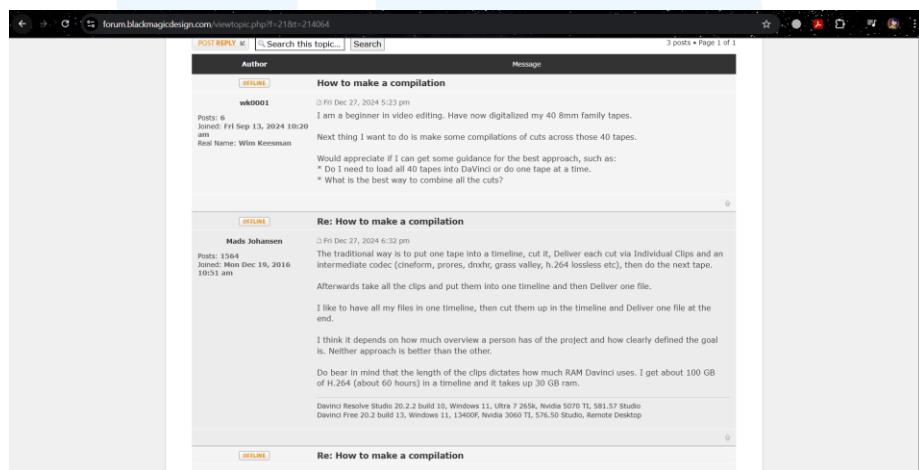


Gambar 3.4. Bukti *screenshot compile export* “Mira dan Peri Batik.”

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Ada beberapa teknik khusus yang dikerjakan oleh penulis sendiri terkait dengan karya *animatic* proyek bu Angel. Berdasarkan gambar di atas, tugas penulis yakni adalah meng-*compile animatic trailer* terlebih dahulu. Itulah tugas pertama yang diberikan oleh supervisor terkait dengan proyek *editing* dalam bentuk *compilation*. Selama bekerja dengan menggunakan *DaVinci Resolve*, penulis merasa lebih percaya diri dengan proyek yang diberikan. Terutama jika diperhatikan bahwa penulis sebelumnya tidak terlalu sering mengedit video ataupun audio. Dengan itu, penulis terkadang sembari menelusuri referensi *tutorial* melalui jaringan situs lewat kanal *YouTube*. Di sinilah penulis mencoba

mencari referensi dari berbagai sumber video terkait *tutorial* mengedit cuplikan video. Setelah mencari berbagai referensi dan tutorial di *YouTube* dan situs lain, penulis mencoba mengaplikasikan prakteknya ke dalam *animatic* tersebut. Supervisor telah memberikan beberapa cuplikan klip *animatic* yang telah dikerjakan oleh mahasiswa yang pernah magang di bawah koordinasi bu Angel. Beliau sudah memberikan bantuan kepada penulis agar penulis tetap bisa mengerjakan proyek *animatic* tersebut sebagai hasil kinerja magang.



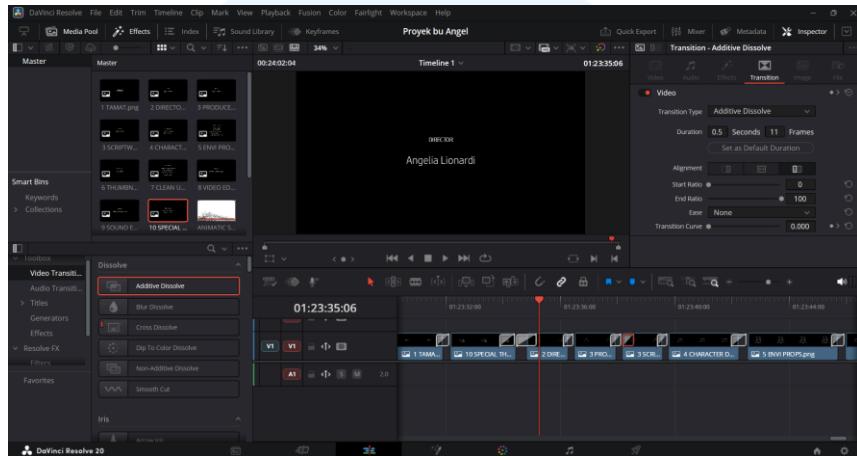
Gambar 3.5. Sumber tutorial cara *compile* beberapa klip menjadi satu lewat *DaVinci Resolve*.

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Sebagai bentuk kinerja magang itu sendiri, penulis mengerjakan *compile editing* tersebut dengan berbagai cara yang sudah diterapkan penulis pada semester sebelumnya. Salah satu proyek yang pernah digarap oleh penulis adalah film animasi pendek 2D berjudul “*Immortal Clay*” yang menjadi pengalaman penulis ketika mengedit runtutan *sequence* video di dalam animasi. Dengan berbagai pengalaman yang dialami oleh penulis ketika mengedit *DaVinci Resolve*, terkadang masih ada kekeliruan dalam mengedit video juga. Akan tetapi di sisi lain, dengan pengalaman di bidang editing, penulis mencoba sembari berselancar di situs komunitas *Blackmagic Design* untuk mencari referensi dalam mengedit video atau *animatic*. Menurut beberapa situs, editing di *DaVinci Resolve* harus

menggunakan beberapa *shortcut* untuk mempermudah aksesnya ketika mengedit video maupun audio.

e) Pengaplikasian *credits title*



Gambar 3.6. Pengaplikasian *credits title* pada akhir kompilasi “Mira dan Peri Batik.”

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Dalam pengeditan compilation cuplikan klip tersebut, penulis sebelumnya melakukan pertanyaan saran dan *feedback* ke supervisor. Beliau mengatakan bahwa untuk *credits title*, bisa dilakukan secara *scrolling* dari atas ke bawah, ataupun menggunakan transisi *fade-to-black*. Maka disinilah penulis memilih *credits title* dengan pilihan kedua, yakni *fade-to-black*. Akan tetapi, untuk opsi *fade-to-black* terkadang menjadi opsi yang masih diragukan, baik oleh penulis maupun oleh supervisor. Penulis sempat mencari *tutorial*-nya yang berada di *YouTube* mengenai bagaimana caranya untuk membuat *credits title scroll* ke bawah. Namun, semenjak format tersebut membuat penulis kebingungan untuk mengerjakannya, akhirnya penulis lebih memilih *fade-to-black* untuk *credits title*. Setelah menentukan opsi *fade-to-black* untuk *credits title*, supervisor memberikan kru dan beberapa peserta magang yang sebelumnya pernah bekerja sama dengan beliau. Maka dari itu, penulis diberikan daftar individu yang mengerjakan proyek tersebut. Di susun dari sutradara hingga penata suara (tugas penulis), penulis sembari mempersiapkan pembuatan logo untuk “Mira dan Peri Batik.”

#### f) Pembuatan logo proyek

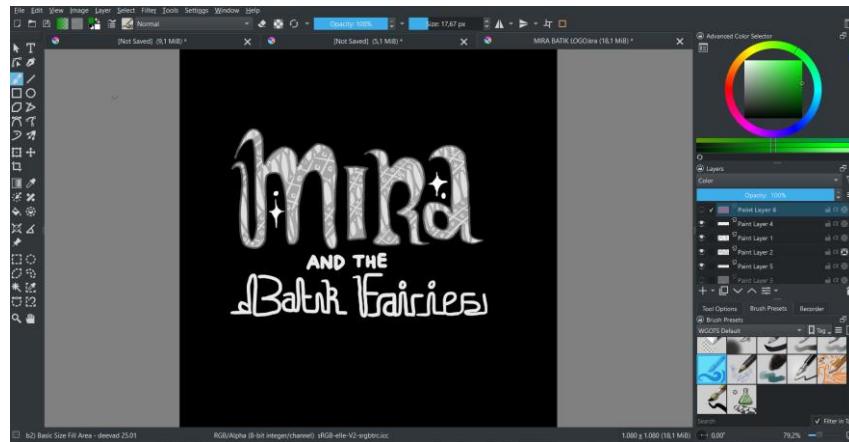
Peran kali inilah yang membuat penulis bersedia membantu supervisor untuk mendesain logo proyek “Mira dan Peri Batik.” Penulis telah memiliki pengalaman yang cukup panjang dalam mendesain logo, baik untuk merek (proyek individu) maupun untuk film. Sebelumnya, penulis memiliki pengalaman merancang logo untuk film animasi “*Immortal Clay*” sebagai bukti bahwa penulis dibekali pengalaman yang cukup dalam merancang logo. Untuk kali ini, penulis mencoba membuat logo untuk *animatic* “Mira dan Peri Batik.”



Gambar 3.7. Bukti contoh desain logo “*Immortal Clay*.”

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Sebelumnya penulis diberitahu oleh supervisor kalau judul “Mira dan Peri Batik” ada dalam bahasa Inggris. Penulis memilih menggunakan judul bahasa Inggris-nya yaitu “*Mira and the Batik Fairies*” dikarenakan menurut penulis sendiri, judul tersebut akan terasa terbawah ke ranah global. Dimaksud bahwa penulis menginginkan proyek *animatic* tersebut dapat dikenal oleh kalangan internasional. Sempat ada kekeliruan juga yang lupa ditanyakan oleh penulis terkait dengan judul yang akan digunakan nantinya sebagai judul nasionalnya.

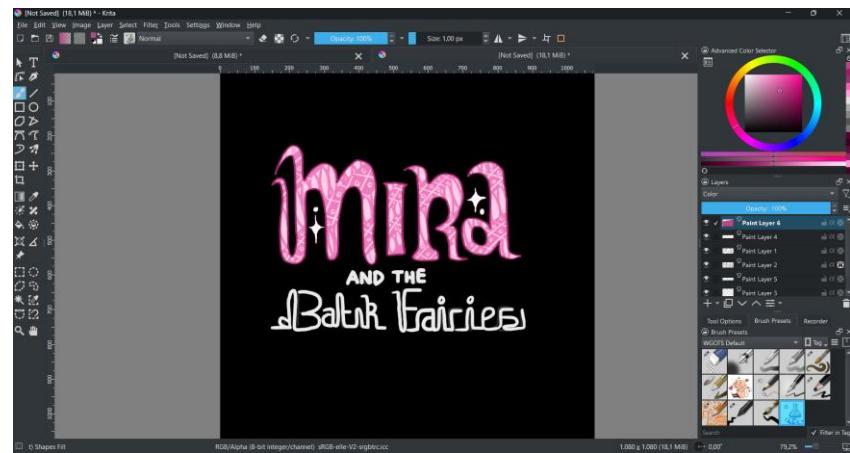


Gambar 3.8. Pembuatan desain logo “Mira dan Peri Batik” dalam grayscale.

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Untuk pembuatan logo “Mira dan Peri Batik” awalnya dibuat secara *grayscale*. Hal ini dilakukan untuk memudahkan penulis mewarnai logonya pada nantinya. Selain itu alasan dibuat menjadi *grayscale* terlebih dahulu adalah untuk memudahkan menggambar goresan batik, sehingga waktu diwarnai tidak perlu menggambarnya ulang lagi. Setelah itu, penulis mencoba mengirimkan hasil desain logonya ke supervisor untuk meminta feedback terkait dengan logonya. Supervisor mengatakan bahwa untuk desain logonya harus dibuat menjadi lebih *vibrant* (alias mencolok). Beliau juga pernah mengatakan untuk bagian huruf “Mira” dibuat berwarna *magenta* (atau merah muda keunguan). Penulis pun akhirnya segera merevisi tersebut dan juga mewarnai logo teks “Mira” menjadi warna *magenta*.

Untuk aplikasi menggambar logonya digunakan dengan Krita. Aplikasi ini gratis dan *open-source* (bisa dibagikan ke pihak lain). Krita sendiri memiliki banyak fitur yang digunakan untuk menggambar, membuat komik, menganimasikan gambar hingga edit gambar. Namun, sebagian besar para seniman enggan menggunakan Krita karena Krita sendiri memiliki tampilan yang tidak bersahabat. Namun, untuk kelebihannya adalah Krita memiliki banyak opsi dan kuas untuk digunakan dalam melukis secara digital.



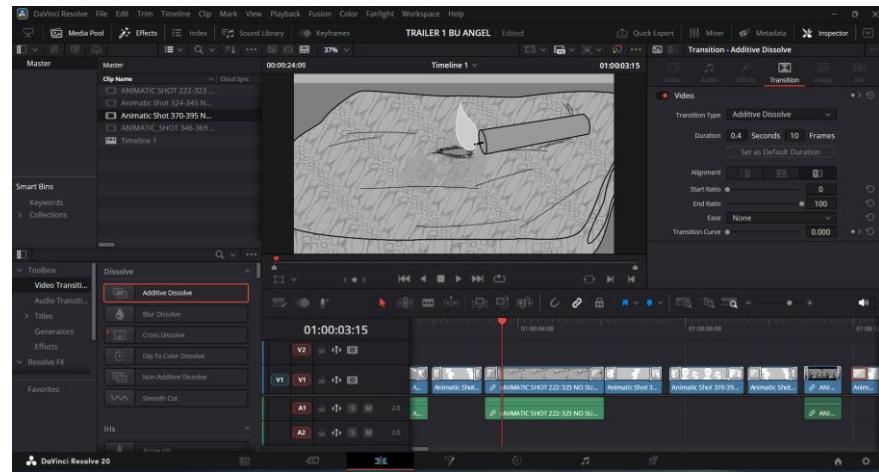
Gambar 3.9. Pewarnaan logo “Mira dan Peri Batik.”

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Proses pewarnaan batik ini membutuhkan perkiraan 30 menit untuk selesai, dikarenakan pemilihan warna harus disesuaikan dengan saran dari supervisor. Penulis sempat beberapa kali meng-*overlay* dan juga memberikan *multiply* pada beberapa *layer* di Krita untuk menggantikan warna yang disesuaikan dengan permintaan supervisor. Alasan penulis melakukan *multiply* dan *overlay* pada beberapa layer warna adalah agar tidak perlu mengulang kembali proses menggambar batik di logo “Mira.” Selain itu, ini dilakukan juga untuk menonjolkan batik berwarna magenta agar terlihat lebih *vibrant*.

#### g) Pengeditan trailer *animatic*

Selanjutnya, penulis melanjutkan task atau kegiatan yang diberikan supervisor untuk mengedit trailer *animatic* “Mira dan Peri Batik.” Di sini, penulis sedikit mengalami kendala dalam mengedit *animatic trailer*. Penulis sempat memikirkan skema untuk trailer beserta dengan urutan per adegan-nya. Penulis hanya memikirkan terkait dengan urutan *trailer* tanpa harus menulis skema seperti apa. Tanpa sketsa, dan tanpa juga corat-coret tulisan untuk menyusun *trailer*, penulis hanya memiliki modal pikiran dan juga ingatan dalam menyusun trailer tersebut. Sebelumnya, supervisor telah memberikan beberapa nomor pada berbagai *animatic* di folder *OneDrive*.

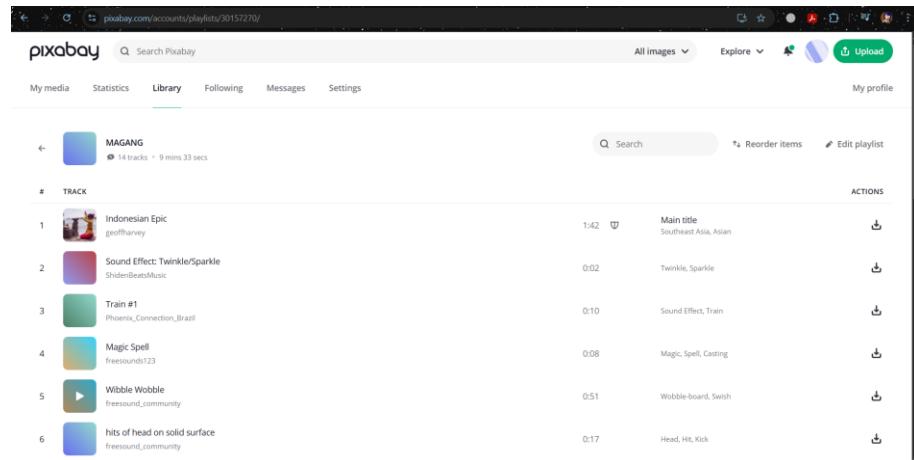


Gambar 3.10. Proyek trailer episode 2 “Mira dan Peri Batik.”

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Untuk skema *trailer*, supervisor meminta penulis untuk memilih adegan secara acak yang mana menurut penulis menarik. Kemudian, di tahap ini, penulis merasa sedikit kewalahan dengan pemilihan adegan untuk sebuah *trailer*. Maka dari itu, penulis mencoba memilih adegan yang menurut penulis menarik untuk dijadikan bagian dari *trailer* tersebut. Oleh karena itu, penulis membuat setiap *sequence* dari *trailer* menjadi sedikit beracak.

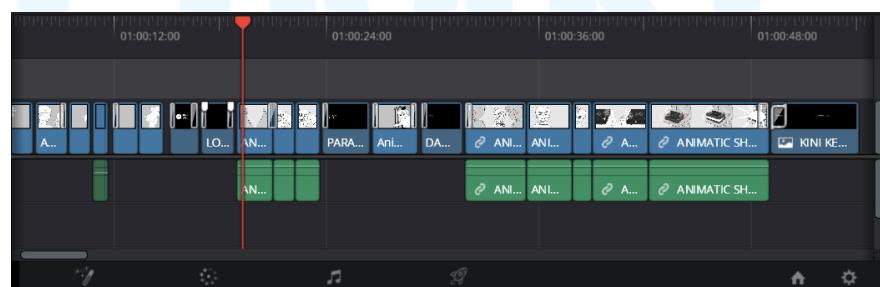
Kunci dalam menciptakan *trailer* menurut penulis di sini adalah untuk tidak memberitahu setiap detil yang diberikan dari *animatic* secara keseluruhan. Setelah membentuk *trailer*, penulis melakukan riset suara di situs web Pixabay. Alasan penulis memilih *Pixabay* sebagai jejaring situs untuk mengunduh efek suara adalah karena tidak seperti kebanyakan situs *royalty-free* lainnya. Kasus situs *royalty-free* lain hanya berupa sebuah *gimmick* saja dalam menciptakan layanan gratis. Maka penulis pun memilih *Pixabay* sebagai salah satu situs yang memiliki pemisahan antar konten yang AI (*artificial intelligence*) atau tidak. Begitu juga konten-konten yang dimiliki *Pixabay* ini bisa disesuaikan dengan kebutuhan kreator nantinya.



Gambar 3.11. Daftar efek suara dan musik di situs Pixabay.

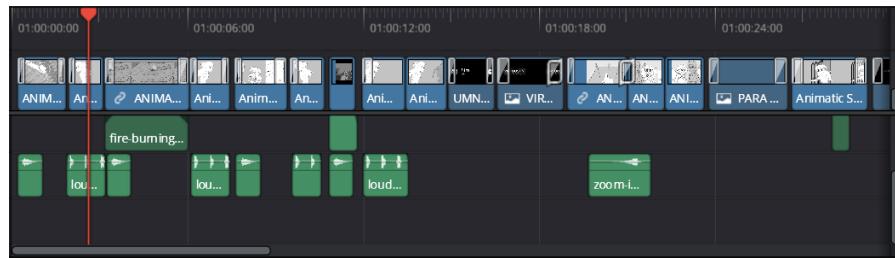
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Untuk situs yang digunakan penulis yaitu *Pixabay* juga tak hanya menyimpan efek suara, namun ada musik *royalty-free* juga. Agar menyesuaikan dengan *scenery* yang ada di dalam *animatic*, penulis melakukan riset dan juga menelusuri lebih lanjut untuk ditaruh di dalam *animatic*-nya. Penulis memilih musik gamelan untuk disesuaikan dengan *animatic* “Mira dan Peri Batik.” Untuk musik gamelannya di-*tweak* intonasinya menjadi -4 db, agar tidak kena hak cipta ketika dipublikasikan. Sebelumnya, penulis sempat berdiskusi dengan supervisor terkait dengan latar musik yang dipilih.



Gambar 3.12. Skema editan *animatic* trailer “Mira dan Peri Batik” di DaVinci Resolve.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)



Gambar 3.13. Skema video dan audio animatic trailer “Mira dan peri Batik” di DaVinci Resolve.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Jika dilihat berdasarkan skema yang berada di atas, penulis mencoba mengedit video dan audio sehingga mereka menyatu. Penulis melakukan ini agar nantinya ketika didistribusi *file*-nya tidak terpisah, baik itu video maupun audio-nya. Editing *trailer* itu sendiri telah menjadi task yang sangat menantang, terutama jikalau beberapa adegan disusun secara beruntutan. Untuk pembuatan trailer ini sendiri bisa membutuhkan sekiranya seminggu hingga dua minggu untuk diselesaikan. Penulis sempat bertanya kepada supervisor terkait dengan *export file trailer* ke *folder* tertentu. Supervisor memastikan bahwa karya tersebut akan ditaruh di *file* yang terpisah sehingga tidak membingungkan untuk pihak bersama.

Episode pertama dan kedua “Mira dan Peri Batik” dipisah untuk penamaannya. Penamaan yang digunakan oleh penulis ketika membuat proyek trailer tersebut adalah dengan judul “Trailer Bu Angel.” Setelah trailer tersebut dibuat, lalu kemudian diekspor sebagai MP4 dengan resolusi layar 1920 px X 1080 px (1080p HD). Pengeksporan *animatic* ini dilakukan di tab *Delivery*, salah satu tab *DaVinci Resolve* yang berfungsi melakukan ekspor *file* ke berbagai media.

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Berikut ini adalah beberapa kendala yang dialami oleh penulis ketika bekerja di *Virtuosity*. Beberapa di antaranya adalah di bawah ini.

1. Penulis tidak dapat menentukan jadwal yang konsisten jika disesuaikan dengan tempat magang di *Virtuosity*. Di sinilah, penulis sempat merasa tertekan jika harus bekerja di *Virtuosity* dan duduk diam selama beberapa

jam demi mengerjakan berbagai tugas. Bahkan tidak ada supervisor di ruang D1713 yang mengawas dikarenakan beliau sedang mengajar kuliah. Bisa diulik juga bahwa penulis masih merasa kurang nyaman dengan lingkungan kerja di *Virtuosity* dimana ada peserta magang lainnya yang ikut turut bekerja. Ini menyebabkan penulis terkadang menjadi tidak fokus dengan pekerjaan, disebabkan karena mahasiswa lain yang masuk sambil asyik berbincang-bincang dengan yang lainnya. Ini juga menyebabkan penulis mengalami *burnout* secara cepat, baik secara fisik maupun mental.

2. Kontak virtual di *Discord* kadang tidak memungkinkan kondisi waktu pengiriman pesan dari penulis ke supervisor. Ada beberapa saat dimana penulis salah mengirimkan perkembangan dari tugas yang dikerjakan. Namun, terkadang juga dari supervisor cukup telat dalam membalas pesan penulis sehingga harus ditunggu selama beberapa hari hingga direspon. Ini disebabkan karena beliau juga sibuk mengajar di jam kuliah.
3. Karena program magang ini dijalankan secara internal, terkadang ada beberapa peraturan yang tentunya masih terasa cukup ketat bagi penulis untuk menghadapi tempat simulasi kerja nantinya. Meski tempat magang cukup mendukung fleksibilitas dari pesertanya untuk dapat bekerja dengan efisien, namun terkadang penulis masih merasa tertekan ketika bekerja di ruang D1713.
4. Penggunaan aplikasi, terutama beberapa kali ditemukan *crash* dan *bug* di dalam aplikasi tersebut, memberatkan kinerja penulis. Meskipun aplikasi yang disarankan adalah *Adobe Suite* dan serupanya, penulis menggunakan *Krita* dan *DaVinci Resolve* sebagai alternatif gratisnya. Kelemahan dari menggunakan aplikasi gratis tersebut adalah selalu harus di-*update* tiap kali ada *update* terbaru dari situs aplikasi tersebut. Ini membuat kinerja aplikasi menjadi lambat semasa aplikasi yang digunakan di-*update* terus-menerus.

5. Terkadang ada beberapa perintah dari supervisor yang membuat interpretasi penulis kebingungan. Meskipun perintah yang diberikan oleh supervisor singkat, padat, dan jelas, penulis sempat merasa kewalahan ketika mengerjakan tugas yang diberikan. Hal ini membuat penulis sering mengalami *burnout* pikiran dan fisik.

### **3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Setelah berbagai masalah ataupun kendala dijelaskan di atas, Adapun solusi yang dilakukan oleh penulis untuk dapat menjalani program magang dengan efisien dan juga lancar.

1. Mengatur jadwal sesuai dengan kebutuhan pribadi penulis. Bangun pagi sekitar jam 06.30 WIB hingga 07.30 WIB pagi, dan serta mempersiapkan berbagai alat yang akan dibawa ke tempat magang. Tidak lupa juga penulis mempersiapkan mental dan fisik untuk segera menghadapi hari yang cukup intens dalam segi pekerjaan. Selain itu, penulis hanya memfokuskan diri pada layar laptop dan mendengarkan musik sehingga penulis tidak terganggu dengan suasana ruang magang yang cukup berisik. Penulis memastikan hanya mengerjakan tugas dan supervisor sembari melakukan kegiatan aktivitas lain agar tidak membuat stres penulis.
2. Menghubungi supervisor pada saat hari kerja, bukan hari libur. Terkadang faktor di mana penulis mengirimkan di hari libur membuat supervisor tidak merespon terhadap pesan yang dikirim oleh penulis di Discord. Diperlukannya koordinasi dan kerja sama untuk saling memahami batasan, mana yang hari libur dan mana yang hari kerja.
3. Mencoba untuk menyesuaikan diri berdasarkan peraturan yang ada, dan juga melaksanakan tugas sesuai arahan dari supervisor. Ini dapat

memudahkan penulis untuk melakukan kinerja dengan lancar selama program magang berlangsung.

4. Memperbarui aplikasi gratis seperti *Krita* dan *DaVinci Resolve* secara berkala. Ini dilakukan agar *crash* dan *bug* tidak menyerang laptop dan aplikasi yang akan digunakan untuk kerja magang nantinya. Selain itu juga rutin membersihkan *cache* yang ada di dalam laptop dengan *crash* dan *bug* tersebut. Hal ini dapat memperlancar kinerja laptop agar penulis dapat mengerjakan proyek editing tanpa hambatan.
5. Menanyakan kembali maksud perintah yang diberikan oleh supervisor. Terkadang, jika penulis bingung dan tidak tahu harus menjawab apa, penulis mencoba bertanya ke supervisor kembali untuk memastikan apa yang diperintahkan oleh supervisor tersebut.

