

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

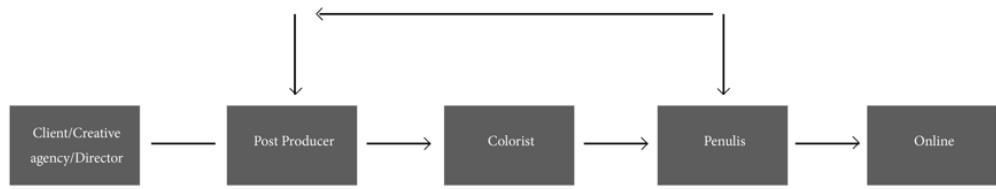
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Pada pelaksanaan program magang, penulis berperan sebagai Assistant Colorist di Parallel Studio, dan didampingi langsung oleh supervisor Kenzo Miyake selaku Lead Colorist. Penulis juga bekerja sama dengan juga Alvin Rizkyadi selaku Colorist. Peran Assistant Colorist di Parallel Studio dimulai dengan menerima *file* yang telah diberikan dan diakhiri dengan mengirim *file* atau disebut *delivery*. Dalam prosesnya penulis akan mempersiapkan *folder file*, melakukan *conforming*, melakukan *apply* warna saat sesi *color grading*, dan mempersiapkan *file render* juga melakukan *quality check*.

Setiap ada proyek baru muncul, Produser akan memberikan *file* dari *client* yang berisi *timeline* atau data untuk kebutuhan *color grading*. File tersebut dikumpulkan dan dijadikan satu folder yang disebut ADMIN. Penulis bertugas untuk menyiapkan *folder project* baru dalam server Parallel Studio, mengunduh *file* yang telah diberikan, dan mengunggahnya kedalam server. Hal tersebut bertujuan agar seluruh komputer di Parallel Studio memiliki *file* yang saling terhubung.

Penulis selanjutnya melakukan *conforming*, yaitu menyesuaikan data *file* yang telah diberikan Produser dengan *file* yang telah disiapkan dalam server Parallel Studio, menggunakan *software* Davinci Resolve. Hal tersebut bertujuan agar dapat menghemat storage *server* dari file dalam harddisk yang telah diterima. Kemudian, penulis akan menginformasikan kepada *colorist* bahwa *timeline project* tersebut sudah dapat digunakan.

Selama sesi *color grading* berlangsung, penulis duduk di samping untuk mendampingi Colorist. Saat hasil *color grading* telah selesai, penulis diminta oleh Colorist untuk membuat *preview grabstills* untuk diberikan kepada client. Penulis akan mengunggah *grabstill* pada frame.io, lalu diberi nama folder sesuai dengan nama *project*. Penulis lalu mengoper link frame.io tersebut di grup untuk diteruskan Produser kepada *client*.



*Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja
Sumber: Dokumentasi pribadi*

Alur kerja terlihat pada Gambar 3.1, dimana hasil *color grading* dapat dilakukan berulang hingga dapat *approval* dari *client*. Setelah *approval*, barulah penulis dapat melakukan tahap *finishing* dari *Colorist* yang telah melakukan proses *color grading* di beberapa *hero shot*. Dalam tahap *finishing*, penulis akan melakukan *apply* warna pada sisa *shot* lainnya. Proses ini mengharuskan penulis dapat melihat detail dan kerapian *color grading*, seperti *tracking window*, *qualifier* pada *handle frame*, dan lain-lain. Setelah selesai penulis diminta melakukan *rendering* sesuai dengan *format* yang disetujui dan melakukan *copy* kedalam harddisk *client*. Tahap lalu berlanjut pada proses online editing oleh *Online Editor*.

3.2. Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis mendapatkan bimbingan dari Alvin, Kenzo, dan Yuda untuk mempelajari alur kerja (*workflow*) yang ada pada Parallel Studio. Tahap awal yang dilakukan penulis ialah mempersiapkan data untuk *conforming*, *color balancing*, mengikuti sesi *grading*, penerapan (*applying*), tahap akhir (*finishing*), *grabstill* serta check file hingga *rendering*.

3.2.1. Tugas yang Dilakukan

Bagian berikut berisi *project* yang dilakukan selama periode program magang.

Tabel 3.1 Project Magang

No	Bulan	Project	Keterangan
----	-------	---------	------------

1	Juli	Ifinix Rawvolution Jawline Kapal api Youtube Shopping Garudaku Elephant Kind Gatsby	Intern Assistant Colorist
2	Agustus	Tri AADC x Bilal Uniqlo Vivo V60	Intern Assistant Colorist
3	September	Pegadaian Tiktok So Good Samsung FE25	Intern Assistant Colorist
4	Oktober	Rexona Mandiri Livin Skin Aqua ALPA Grabcoin	Intern Assistant Colorist

Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.2.2. Uraian Kerja Magang

Selama penulis melakukan kerja magang, penulis diberikan bimbingan untuk mengetahui *workflow* pada iklan maupun series di Parallel Studio. Penulis diberikan penjelasan mengenai beberapa proses kerja sebagai *Assistant Colorist* yaitu menyiapkan data (*prepare*), *conforming*, sesi *color grading*, *applying*, *finishing*, dan *rendering*.

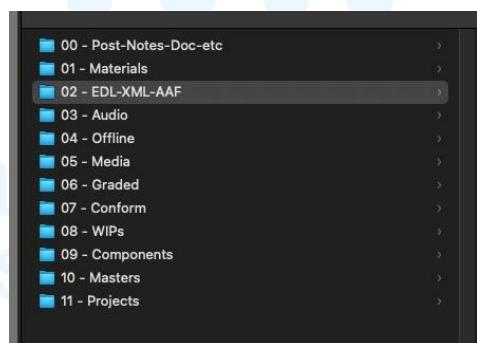
1. *Prepare*

Parallel Studio akan mengatur setiap jadwal *project* baru pada Google Calendar, sehingga memudahkan penulis serta seluruh tim untuk memantau *project* berjalan setiap harinya. Penulis selalu datang ke studio untuk mempersiapkan *software* dan peralatan yang akan digunakan pada sesi *color grading* nantinya. Alat yang akan disiapkan seperti monitor, display output, dan Davinci Resolve Panel.



Gambar 3.2 Peralatan Color Grading
Sumber:Dokumentasi Perusahaan

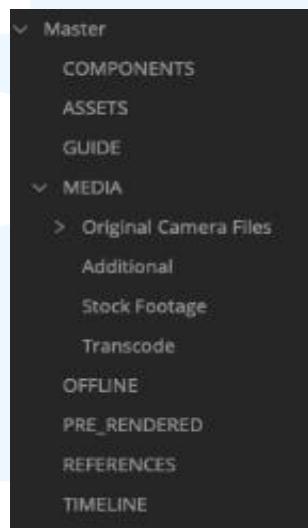
Pada setiap *project*, Produser akan menyiapkan materi-materi file yang nantinya akan digunakan oleh penulis untuk disalin dalam folder *project* yang akan dimasukan ke dalam *server* Parallel Studio. Materi-materi tersebut berisikan *xml offline*, *guide*, ataupun *stock footage*. Penulis bertugas membuat *folder* dan *subfolder* dari setiap *project* pada server dengan penulisan nama *folder* yang konsisten, contohnya “P251003_REXONA” yang berarti *project* tahun 2025, bulan 10, tanggal 3.



Gambar 3.3 Folder Pada Server
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

2. *Conforming*

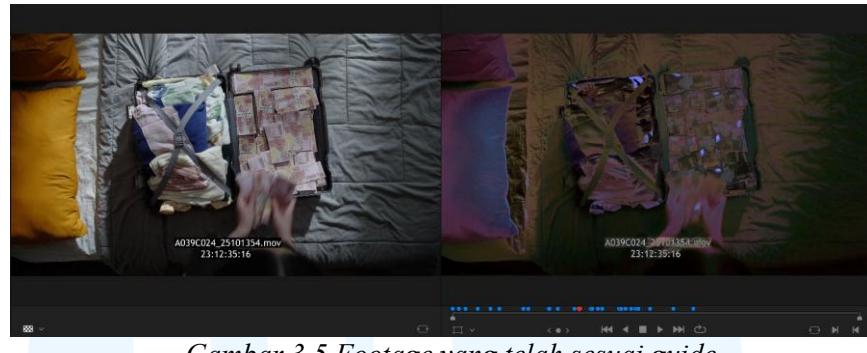
Setelah materi telah tersedia didalam server, penulis selanjutnya membuat *project* baru pada DaVinci Resolve sesuai penamaan *project*. Penulis biasanya akan menggunakan *folder Guide* terlebih dahulu, berisikan video yang telah dibuat oleh *Offline Editor* sebagai arahan *footage* apa saja yang akan digunakan. Penulis akan menggunakan *guide* tersebut untuk melakukan tahap *conforming*. Tujuannya untuk melihat apakah *timeline project* memiliki *footage* yang sudah sesuai dengan *guide*. Pada *folder Media* berisikan *footage*, *Stock footage*, dan *add shot* yang akan dipakai selama *project* berlangsung. Sedangkan pada *folder Timeline* berisikan *xml* atau *resolve timeline* dari *Offline Editor* yang akan dipakai saat sesi *color grading*.



Gambar 3.4 Folder dalam Davinci Resolve.
Sumber:Dokumentasi Perusahaan.

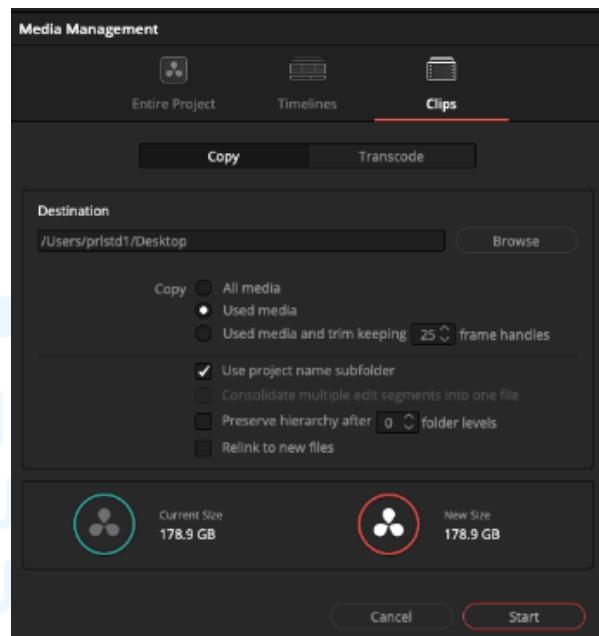
Pada tahap *conforming*, penulis akan menggunakan *xml* yang sudah dibuat oleh *Offline Editor* ke dalam DaVinci Resolve, kemudian melakukan *relink* pada *folder Media* yang telah berisi file mentah dari hasil produksi, lalu mencocokan dan memastikan *clip timeline* dengan *guide*

sudah sesuai. Jika tidak sesuai, penulis harus mencari *clip* tersebut dari harddisk ataupun meminta *clip* tersebut kepada produser.



Gambar 3.5 Footage yang telah sesuai guide
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Setelah melewati tahap menyamakan *guide* dan semua *clip* yang digunakan berada dalam *timeline*. Penulis akan melakukan tahap *media management*, yaitu menyalin seluruh *footage* yang digunakan pada *timeline* yang bersumber dari *harddisk client*. Hal tersebut dilakukan agar *storage* pada server tidak termakan banyak dan lebih optimal dalam mengerjakan file berat.

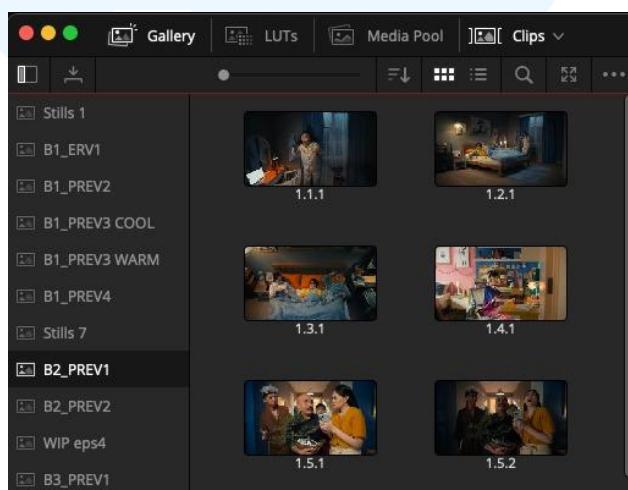


Gambar 3.6 Proses Media Management
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Penulis akan melakukan pemilihan *keyframe* (*master*) *footage* dengan memakai fitur *marking* pada *timeline*. Kegiatan ini dilakukan agar *Colorist* dapat menunjukan *shot* terbaik pada *client* di timeline tersebut. *Keyframe* tersebut nantinya juga akan memudahkan penulis untuk melakukan *applying* pada *shot* apa saja yang belum di *marking*.

3. Sesi *Color Grading*

Saat sesi *color grading* dimulai, penulis akan berada disamping *Colorist* dan juga Director ataupun *client*. Tujuannya untuk memerhatikan dan mempelajari setiap alur kerja. Dengan begitu penulis dapat mengetahui perbedaan gambaran dan perlakuan dalam setiap *clip*-nya. Kemudian setelah *Colorist* melakukan *grading* pada *keyframe*, penulis diminta untuk melakukan *grabstills* gambar ataupun video sebagai *preview* kepada *client*.

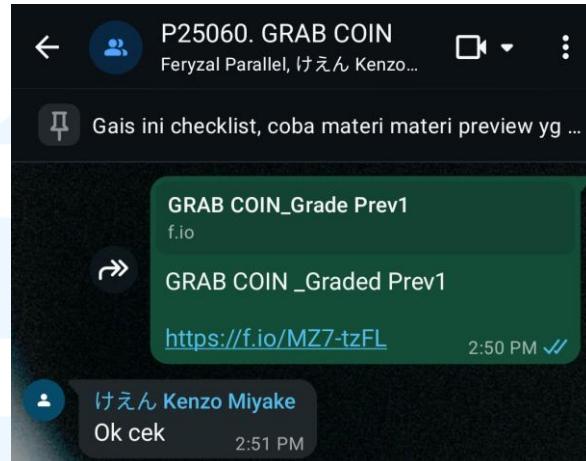


Gambar 3.7 Proses Media Management

Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Preview akan diunggah oleh penulis melalui situs *website* Frame.io dengan akun Parallel Studio. Penulis akan memberikan link *folder* yang berisi *grabstill* tadi ke grup Whatsapp dengan format nama proyek dan *preview* ke berapa. *Client* akan memberikan *feedback* (komentar) terkait *grabstills* yang telah diberikan. Lalu penulis akan melakukan *update* lagi

pada Frame.io. Proses ini akan berlangsung terus hingga *client* memberikan *approval*.



Gambar 3.8 File Frame.io
Sumber: Dokumentasi perusahaan

4. Applying

Saat sesi *color grading*, biasanya *Colorist* akan melakukan *grading* pada beberapa *clip* terbaik yang sudah dipilih sebelum sesi dimulai. *Clip* tersebut biasanya merepresentasikan isi dari setiap *scene* yang ada pada *timeline*, contohnya dalam 1 *scene* diambil 2 hingga 3 *shot*, *wide shot*, *medium shot*, *establish* ataupun *plate*. Setelah itu penulis sebagai *assistant Colorist* akan melanjutkan sisa *shot* yang belum di *color grade* oleh *Colorist*.

Penulis akan mulai melakukan *color grading* dengan melihat hasil *grading* dari *colorist*. Penulis akan melakukan penyalinan *node* pada *shot* di *scene* yang sama, menggunakan fitur *applying grade*. Namun hal yang dilakukan ini tidak langsung membuat *clip* tersebut terlihat sama. Maka dari itu penulis akan melakukan beberapa *adjustement* pada *clip*-nya. Hal tersebut akan dilakukan pada semua *clip* yang belum ter-*grading* hingga selesai. Kemudian *Colorist* akan melakukan *check* kembali pada semua *clip* dan langsung melakukan penyesuaian, jika ada yang terlewat atau kurang.

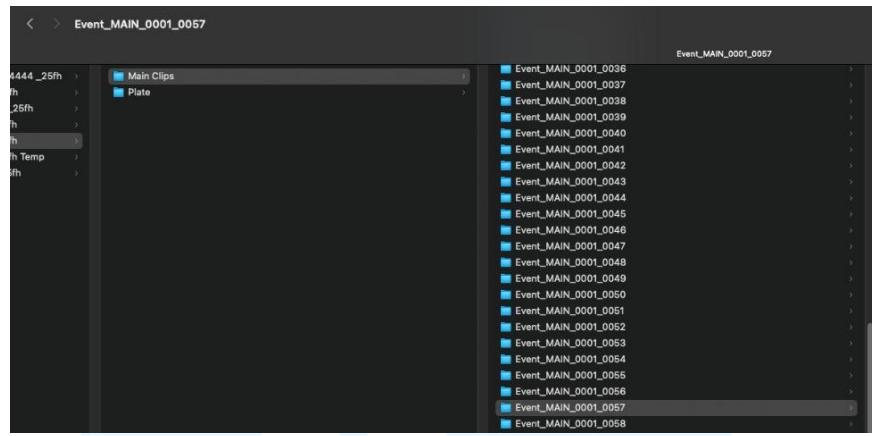
5. Finishing

Pada tahap ini, penulis akan melakukan *finishing* dan *checking* pada setiap *shot* yang sudah melalui tahap *approval*. Dikarenakan pada setiap *shot* terdapat *node adjustment*, misalnya *tracking*, *masking*, ataupun *selection*. Perlu diperhatikan juga *tracking* pada setiap *shot* yang memiliki *frame handle*. *Frame handle* digunakan untuk hasil *output* yang dilebihkan beberapa *frame* atau detik agar *online editor* dapat melakukan penyesuaian.

Selain itu, penulis akan melakukan pemeriksaan terhadap tata letak kerapian *masking* atau *selection* pada setiap *shot*. Setelah seluruh proses *finishing* selesai dilakukan, penulis melakukan pemeriksaan ulang dengan memutar kembali seluruh *clip* untuk memastikan tidak ada kekurangan serta memastikan hasil sudah siap dan aman untuk masuk ke tahap *rendering*.

6. Rendering

Pada proses ini, penulis memiliki tugas untuk melakukan *rendering* atau disebut *export* dari hasil *grading*. Hasil *rendering* akan sesuai dengan arahan format *output* dari Produser. Biasanya penulis akan melakukan render berupa Prores4444 untuk *codec*-nya dengan resolusi yaitu *render at source resolution* berarti sesuai dengan resolusi *file* aslinya. Namun hal tersebut tidak sama setiap saat, bisa jadi penulis akan diperintahkan untuk menyamakan setiap resolusi ataupun memperkecil resolusi, seperti dari 8K to 4K. Tujuannya agar *Online Editor* tidak kesulitan saat menyamakan resolusi *file* dan supaya *file* tersebut tidak memberatkan *hardware* yang digunakan.



Gambar 3.8 Hasil Rendering
Sumber:Dokumen perusahaan

Setelah tahap *rendering* selesai, penulis akan membuat *folder* “Main clip” dan “Plate”, agar memudahkan pengelompokan dan diketahui oleh *Online Editor* nantinya. Kemudian penulis akan melakukan pengecekan ulang, agar tidak ada *clip* yang hilang ataupun gagal saat melalui proses *rendering*. Setelah aman, *file* akan di copy ke *harddisk* yang sudah diberikan oleh *client*. Dalam beberapa kasus, terkadang akan ada beberapa tambahan atau disebut *addshot*, proses akan kembali ke tahap *apply* hingga *rendering*.

3.3. Kendala yang Ditemukan

Pada bagian ini penulis tentunya menemukan beberapa kendala yang dialami selama program magang kerja sebagai *Assistant Colorist*. Pertama faktor jam kerja, dimana penulis sempat beberapa kali harus menunggu *xml* atau *harddisk* yang dikirim pada waktu malam hari, namun *file* atau barang tersebut tidak kunjung tiba. Hal tersebut membuat penulis harus menunggu lebih lama dan membuang tenaga untuk keesokan harinya jika terdapat sesi grading.

Kedua merupakan faktor *human error*, dimana penulis terkadang beberapa kali melakukan kesalahan pada proses *conforming* maupun *checking file*. Sehingga menyebabkan waktu terbuang lebih lama untuk memperbaiki kesalahan. Serta penulis juga belum terbiasa dengan peralatan dan *device* yang digunakan seperti komputer *mac* dan *shortcutnya*

3.4. Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Salah satu masalah yang dihadapi penulis saat magang kerja yaitu jam kerja yang lebih efisien. Solusi yang dapat diterapkan yaitu dengan memanfaatkan sistem kerja jarak jauh dengan memanfaatkan *software AnyDesk* ataupun *ChromeDesk*, hal tersebut dapat memungkinkan agar penulis dapat menggunakan serta mengontrol komputer *Colorist* yang berada di studio melalui laptop pribadi. Solusi tersebut dapat dilakukan agar kegiatan *conforming*, revisi ataupun *copy file* lebih cepat ketika penulis atau *Colorist* berada di lokasi yang jauh.

Kendala lain yang dihadapi penulis adalah faktor *human error*. Untuk mengatasinya, penulis berusaha aktif bertanya kepada *Colorist*, Produser, maupun Assistant *Colorist* lain ketika menemui kesulitan. Selain itu, penulis juga terus beradaptasi dengan *workflow* dan *software* yang digunakan di studio agar semakin terbiasa. Di luar jam kerja, penulis memperdalam pengetahuan dengan menonton berbagai video pembelajaran di internet dan mempraktikkannya secara langsung, sehingga kemampuan teknis maupun ketelitian kerja dapat terus berkembang.

