

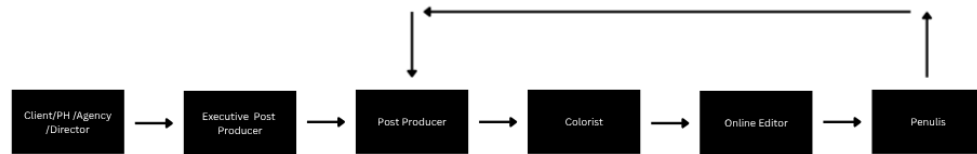
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama menjalani program magang di Sebut Saja Post, penulis menempati posisi sebagai Asisten *online editor*, yang berada di bawah supervisi langsung oleh Mahfud sebagai *online editor* sekaligus supervisi penulis. Peran penulis sebagai asisten *online editor* mencakup aspek teknis dan editorial, mulai dari proses penerimaan data, *conform picture*, proses *editing* sampai *mastering*. contoh pekerjaan yang dilakukan *conform picture* proses memindahkan *file timeline* dari *timeline color grading* dan pada masa *presentation* penulis duduk bersama *online editor*. Selama sesi *online editing presentation* biasanya penulis duduk bersebelahan dengan *online editor* untuk melakukan penyuntingan bersama, tujuannya adalah untuk mempersingkat masa pengerjaan sehingga proses penyuntingan akan lebih cepat selesai, selain itu penulis di Sebut Saja Post juga melakukan *quality control* untuk memastikan tidak ada kesalahan yang terjadi sebelum dikirimkan ke *client*.

Dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab selama magang sebagai asisten *online editor*, penulis berkoordinasi dengan beberapa pihak, dimulai dari produser yang akan memberikan *file* yang dibutuhkan untuk *online editing* nantinya. *Folder* akan diletakkan di dalam server yang dinamakan NAS RAID dan didalamnya berisikan *folder* yang diberikan label sesuai dengan proyek yang sedang berjalan maupun yang sudah ditahap *delivery*. Dan setelah materi sudah disiapkan oleh produser penulis bersama *online editor* memindahkan *file* yang ada di server ke penyimpanan internal dengan tujuan untuk membuat *backup*. Hal ini dilakukan sebagai upaya pertama apabila terjadinya *error* pada server agar *file cache* atau *file* penting tidak hilang. Setelah itu penulis dan *online editor* sudah mulai bisa melakukan *conform picture*, setelah proses *conform picture* selesai tahap penyuntingan sudah bisa dilakukan.



Gambar 3. 1 Bagan alur kerja. Sumber: Observasi Penulis (2025)

Gambar 3.1, menunjukkan *pipeline* penulis selama proses penyuntingan, penulis berkoordinasi bersama *online editor* untuk mengerjakan sesuai dengan brief di tahap ini penulis selalu bertanya apabila ada hal yang membingungkan bagi penulis. Selama pengerjaan penulis dan *online editor* juga menjaga komunikasi terhadap *post-producer* dalam aspek teknis dan waktu pengerjaan. Hal tersebut masih dilakukan apabila adanya revisi dan apabila ini terjadi penulis akan lebih sering berkomunikasi dengan *post-producer* karena dalam hal revisi dan *feedback* pengerjaannya ada ditangan *asisten online editor*.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama masa magang penulis di Sebut Saja Post, Penulis dibimbing oleh Mahfud, Lucas dan Bayu untuk mempelajari cara memakai *software flame* yang lebih efisien dan workflow yang digunakan di Sebut Saja Post. Penulis mempelajari dari mengatur *file* agar terlihat rapih, *conforming*, *Compositing*, *mastering* hingga *rendering*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

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

Tabel berikut adalah uraian pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama periode magang dari 28 Juli 2025 Sampai 14 November 2025

Tabel 3.2. 1 Tugas yang dilakukan selama magang

No	Bulan	Project	Keterangan
1	Juli	Lays Dikta	Sebagai <i>Online Editor</i>
2	Agustus	Pelangi di Mars Lays Dikta	Sebagai <i>Online Editor</i>
3	September	Starbucks “More Than Worth”	Sebagai Assistant <i>Online Editor</i>
4	Oktober	Anniversary Mobile Legends Bang Bang	Sebagai Assistant <i>Online Editor</i> dan <i>Onlin Editor</i>
5	November	Pelangi Di Mars	Sebagai <i>Online Editor</i>

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang penulis dari bulan Agustus hingga November, penulis telah melakukan tahapan yang biasa dilakukan dalam proses *online editing*, dimulai dari *Conform picture* sampai tahap *final delivery* di setiap proyek yang telah penulis kerjakan.

Berikut penulis akan menjelaskan apa saja tahapan yang dilakukan selama magang.

1. Siapkan Data

Di Sebut Saja Post memiliki fasilitas server, fungsi dari server ini sendiri adalah untuk menyimpan data besar. Selain itu server itu sendiri digunakan untuk proses dalam pengiriman data akan lebih mudah sehingga setiap pekerja tidak perlu menggunakan *harddisk* atau *ssd* eksternal untuk memindahkan data dari mesin ke mesin.

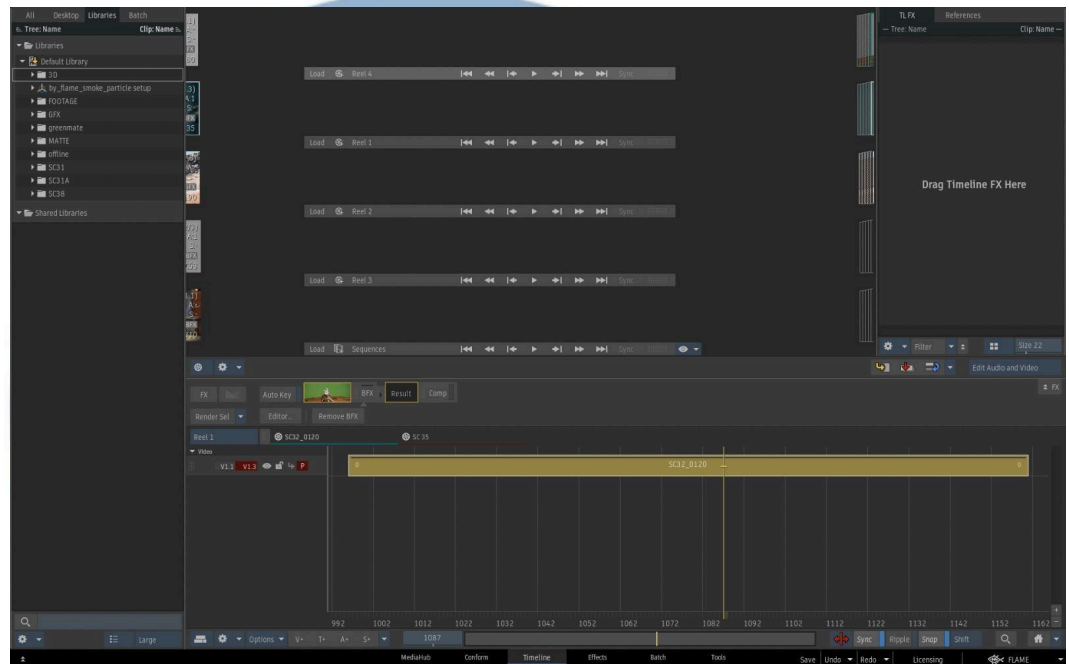
Name	Date modified	Type
Folder Footage	20/11/2025 00:01	File folder
Folder NAS_RAID	20/11/2025 00:03	File folder
Folder Project	20/11/2025 00:01	File folder
Folder Storage Media	20/11/2025 00:01	File folder

Gambar 3.2. 1 Tampilan *folder* dari mesin (dokumentasi perusahaan)

Folder server diberikan label NAS_RAID dan *folder Storage Media* adalah *folder* dari penyimpanan internal mesin *editing*. Pada tahap ini penulis biasanya akan menduplikasi data dari *folder* dari NAS_RAID ke *folder* internal yang diberikan label *Storage Media*, data yang dipindahkan berisikan *footage* dan juga *file XML* yang akan digunakan untuk *editing*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

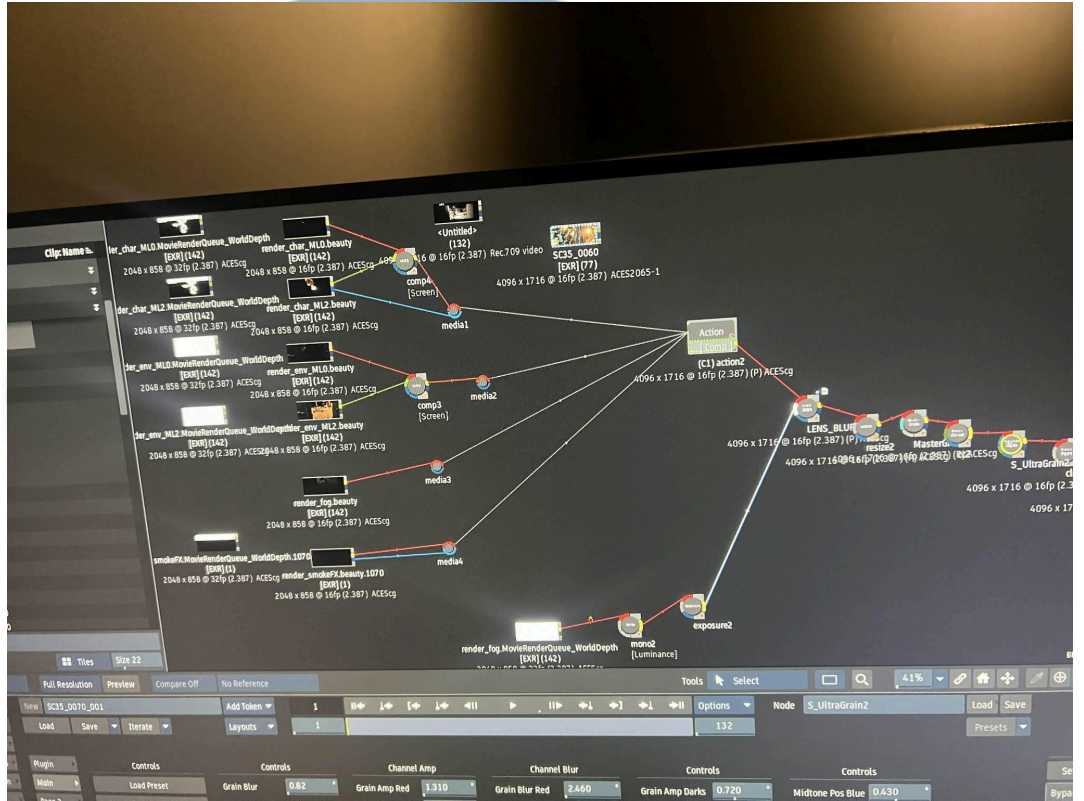
2. Conforming Data dan Checking Data



Gambar 3.2. 2 Tampilan Software Flame (dokumentasi perusahaan)

Setelah proses pemindahan data dari server ke penyimpanan internal proses selanjutnya adalah *conforming data*, proses ini dilakukan di *tab conforming* seperti yang ada di gambar 3.2.2 proses ini biasanya memakan sekitar 10 sampai 15 menit tergantung seberapa rumit proyek yang akan didapat. setelah itu penulis biasanya akan membuat *folder* didalam *software* agar mempermudah penulis dan juga *online editor* untuk mencari *file* yang nantinya akan dibutuhkan. pada proses merapihkan *file* ini biasanya penulis berkoordinasi dengan *online editor* mengingat penulis tidak bekerja sendiri melainkan bekerja sama dengan *online editor*. Setelah proses *conforming* dan *organizing file* selesai penulis bersama *online editor*, penulis dan *online editor* akan melakukan pembagian pekerjaan lalu penulis dan *online editor* masuk ke tahap *editing*.

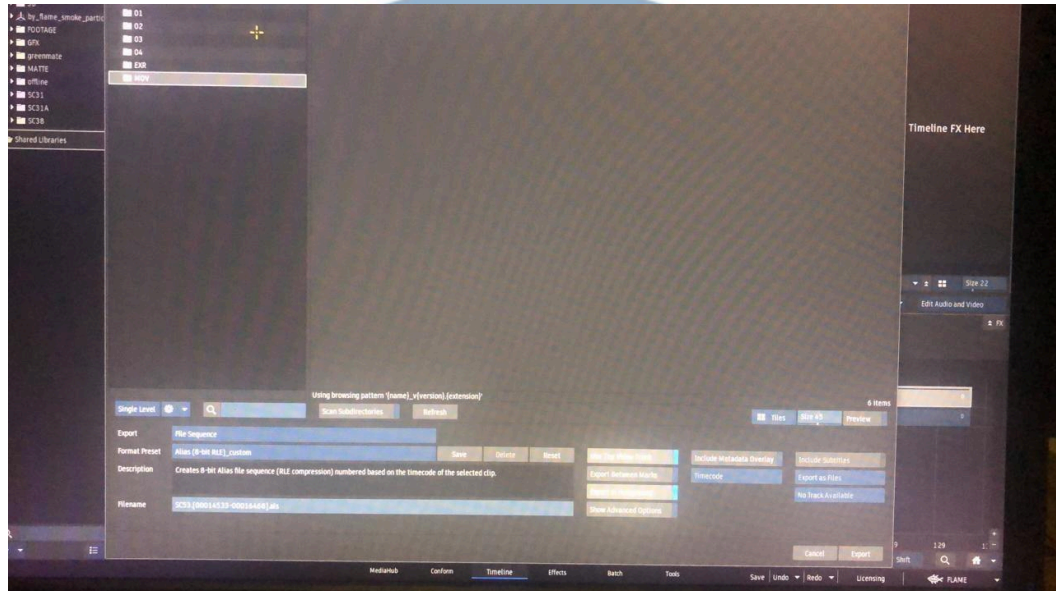
3. Compositing



Gambar 3.2.3 Tampilan Batch FX di Software Flame (dokumentasi perusahaan)

Tahap ini merupakan salah tahap yang dijadikan tahap fondasi dari tahap *post-production*. Selama proses *compositing* penulis biasanya duduk bersebelahan dengan *online editor* dan proses *compositing* ini biasanya memakan waktu sekitar satu sampai 4 hari tergantung dari tenggat waktu proyek yang dikerjakan. Pada tahap ini penulis biasanya berkoordinasi dengan *online editor* dan juga bertanya bagaimana cara membuat efek tertentu apabila penulis mengalami kesulitan.

4. Exporting



Gambar 3.2.4 Tampilan dan Render Setting (dokumentasi perusahaan)

Pada Tahap ini, penulis akan melakukan proses *rendering* dan juga *exporting*, biasa data yang akan di *export* adalah data progress pada tahap awal *preview* tahap ini akan terus dilakukan sampai mendapatkan *approval* dari *client*. pada tahap ini penulis juga akan berkoordinasi dengan *online editor* untuk menentukan format yang akan digunakan untuk di *export*. biasanya untuk *preview* penulis akan meng-*export prores 422 lt* sesuai dari perintah *online editor*, menggunakan format tersebut melihat kebutuhannya hanyalah untuk *preview* dan bukan untuk *final output* dan juga ukuran data yang tidak terlalu besar.

5. Mastering

Pada tahap pada dasarnya sama dengan proses *compositing* yang membedakan adalah pada tahap ini penulis akan melakukan *finishing* atau

touch up terakhir untuk memperbaiki kesalahan *minor* agar hasil yang akan dikirim nanti nya lebih maksimal.

6. Final Delivery

Pada tahap ini penulis akan melakukan *export* kembali tetapi untuk tahap *final delivery* ini penulis akan menggunakan *render setting* dengan format yang memiliki ukuran yang lebih besar, format yang biasanya digunakan untuk *final delivery* adalah *prores 4444 xq* dengan format ini hasil yang akan didapatkan lebih jernih dan tidak ada kompresi sehingga detail kecil akan terlihat lebih jelas dan untuk format itu akan menyesuaikan kebutuhan *output* dari proyek itu sendiri.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama penulis menjalani program magang, tentu ada kendala yang harus penulis hadapi. Kendala pertama yang penulis temukan adalah memahami *workflow* yang diterapkan di Sebut Saja Post dari segi pembagian *job* dengan *online editor* dan bagaimana cara berkomunikasi dengan baik dengan produser *post* dan *online editor*. Penulis merasakan perbedaan yang sangat signifikan terutama pada bagaimana caranya menjaga komunikasi di dunia profesional dan juga bagaimana tim Sebut Saja Post. Selanjutnya adalah ketika Sebut Saja Post menerima proyek yang lebih dari 1 hal ini sering terjadi dan dengan adanya kasus seperti ini penulis harus berkoordinasi dengan *online editor* untuk membagi tugas, dalam kasus ini penulis mengalami kesulitan untuk berkomunikasi terutama ketika penulis mengalami kesulitan dalam mengerjakan suatu efek yang diperlukan untuk proyek tertentu hal ini dapat menghambat waktu pengerjaan. Dan yang selanjutnya adalah kendala di mesin yang terbilang cukup tua sehingga penulis setiap mendapatkan proyek yang memiliki kebutuhan yang berat mesin yang penulis pakai akan sendiri mengalami *crash*.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi untuk kendala pertama adalah dengan cara memahami secara perlahan bagaimana *workflow* yang mereka terapkan dan menganalisa bagaimana cara mereka berkomunikasi satu sama lain ketika bekerja dan tentunya hal ini semua tergantung dari kondisi dan situasi yang sedang terjadi.

Untuk solusi pembagian tugas ketika mendapatkan proyek yang lebih dari satu penulis mengalami kesulitan dalam komunikasi terutama ketika penulis membutuhkan pertolongan dan solusi yang penulis dapat adalah penulis harus berinisiatif sendiri untuk mengulik agar mendapatkan jalan keluarnya seperti mencari tahu informasi dari internet lalu penulis terapkan sendiri.

Solusi dari kendala mesin adalah penulis dengan pekerjaan yang lain untuk mendiagnosis masalah yang terjadi tergantung dari penyebab terjadinya *crash* dan penulis juga mendengarkan *feedback* dari pekerja lain mengenai bagaimana cara mengoptimalkan sistem kerja di *software flame*.

