

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Selama penulis menjalankan periode kerja magang di PT. NXL Indonesia sebagai animator bersama dengan rekan kerja dan dibawah naungan kepala divisi kreatif. Berikut penjelasan kedudukan dan tahap koordinasi yang dilakukan selama periode kerja magang.

1. Kedudukan

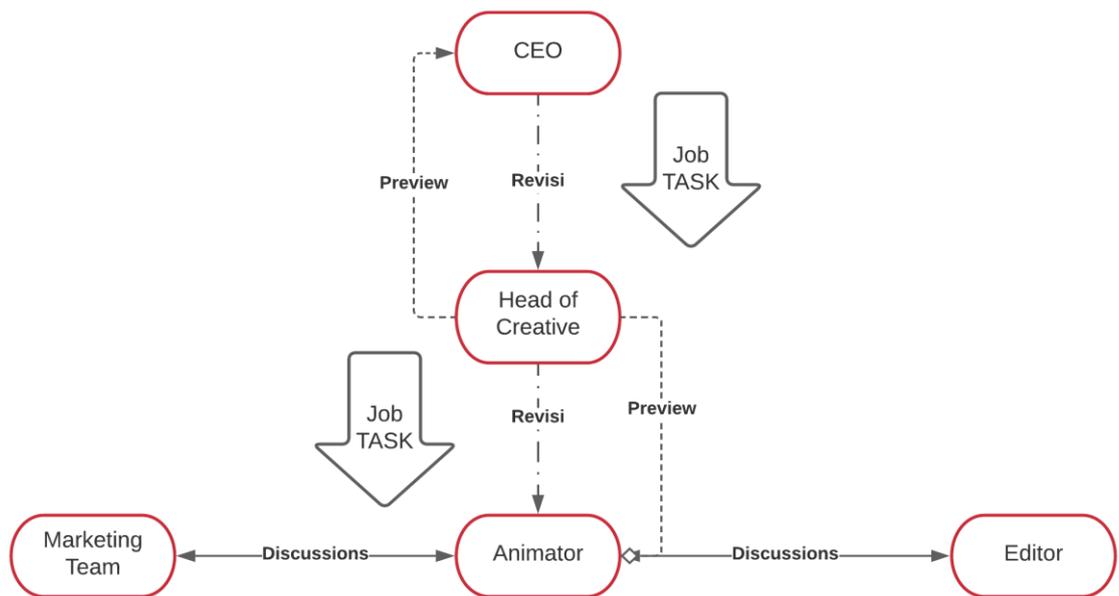
Posisi penulis dalam menjalankan periode kerja magang di PT. NXL Esports Indonesia sebagai animator di divisi kreatif. Kedudukan penulis sebagai anak magang bersama dengan satu rekan kerja sebagai videografer dan editor. Urutan pengerjaan berupa permintaan dari CEO dan COO PT. NXL Esports Indonesia untuk membuat suatu konten. Penulis mendapat permintaan dan koordinasi di divisi kreatif dibawah naungan kepala divisi kreatif, Recky Okta Saputra. Pembahasan rencana konten berdiskusi dengan tim *marketing*.

2. Koordinasi

Proses pengerjaan penulis lebih sering membuat konten interaktif untuk media sosial seperti instagram dan youtube PT. NXL Esports Indonesia. Posisi penulis ikut terlibat secara langsung dalam perencanaan konten bersama dengan tim *marketing*, CEO dan COO PT. NXL Esports Indonesia. Konten yang dibuat berupa foto dan video yang mempromosikan divisi seperti NXL Angels, NXL Esports Team dan NXL Esports Agency. Selain mempromosikan PT. NXL Esports Indonesia, beberapa konten dibuat bersama dengan *partnerships* seperti MSI, Sinarmas Land, steelseries, Cooler Master Indonesia, Dagelan dan Smith.

Urutan koordinasi bermula dari *brief* setiap hari senin di *conference room* NXL Esports Center dengan CEO, COO, kepala divisi kreatif, editor dan tim

Marketing. Hasil dari diskusi berisikan jadwal tayang konten yang hendak dirilis dalam satu bulan. Pengerjaan tiap konten dibahas dengan detail dari memasukkan referensi sampai pada tahap perilisan. Setelah jadwal ditetapkan dan *deadline* disepakati, penulis langsung mengerjakan konten bersama tim. Penulis secara aktif memberikan *update* pengerjaan sampai ketua divisi, CEO dan COO PT. NXL Esports Indonesia memberikan saran sebagai revisi supaya konten sesuai dengan konsep awal. Sampai pada tahap akhir dimana penulis mendapat persetujuan dari CEO dan COO PT. NXL Esports Indonesia untuk diserahkan kepada tim *Marketing* dan dimasukkan dalam media sosial. Berikut alur kerja penulis lakukan dalam bentuk bagan:



Gambar 3.1 *Workflow* di PT. NXL Esports Indonesia
(Dokumentasi Pribadi, 2020)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Beikut pengerjaan yang dilakukan penulis selama periode kerja magang di PT. NXL Esports Indonesia:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 & 2	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Brainstorming</i> konsep untuk pembuatan 3d logo tim nxl. - Merekam kompetisi PES Soccer untuk <i>Instagram Story</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis mengikuti diskusi bersama dengan para atasan. - Penulis mewakili tim kreatif untuk merekam kegiatan.
2	3	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>lower third</i> untuk dimasukkan dalam video pengenalan para pemain tim nxl. - Membuat desain teaser Next Podcast untuk Instagram Story. 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>Motion Graphic</i>. - Desain yang dibuat berupa poster digital.
3	4	Membuat desain 3D " <i>Gaming Booth</i> ".	Sebagai aspek visual untuk proposal pengajuan sponsor.
4	5 & 6	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>motion graphic</i> untuk konten instagram. - <i>Brainstorming</i> untuk ide kolaborasi "<i>The Smith x NXL</i>". 	<ul style="list-style-type: none"> - Pelengkap visual untuk konten (bekerjasama dnegan tim <i>Marketing</i>). - Membahas IP bersama CEO PT. NXL Esports Indonesia.
5	7 & 8	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Brainstorming</i> konten dan jadwal <i>shooting</i> memperkenalkan Cindy Yuvia. - Pembuatan asset 3d 	Penulis melakukan tahap pre produksi.

		untuk video Cindy Yuvia.	
6	8 & 9	- Produksi video Cindy Yuvia	- Penulis mengikuti <i>shooting</i> Cindy Yuvia. - Memasukkan aset animasi kedalam video <i>live shoot</i> .
7	10, 11 & 12	- Membuat motion graphic untuk konten instagram. - Pengerjaan logo 3d PT. NXL Esports Indonesia	- Pelengkap visual untuk konten (bekerjasama dnegan tim <i>Marketing</i>). - Pengerjaan logo 3d masih berlanjut sampai minggu 13.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Posisi penulis sebagai animator menjadi pekerjaan utama. Uraian berikut meliputi proses pengerjaan yang dilakukan penulis sebagai animator. Tidak hanya uraian pengerjaan sebagai animator, tetapi penulis menjelaskan posisi sebagai pembuat konten untuk media sosial.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Selama periode kerja magang, penulis menjalankan beberapa projek bersama dalam tim. Beberapa projek penulis masukkan, yaitu:

A. *Lower Third NXL Players*

Permintaan kebutuhan *lower third* dari CEO untuk dimasukkan sebagai pengenalan para pemain tim NXL. Pemilihan *color pallete* menggunakan warna analogous (merah, ungu dan biru). Pembuatan *lower third* dikerjakan bersama dengan rekan kerja yaitu editor. Penulis menggunakan program *adobe after effects cc 2017* untuk *motion* dan *adobe photoshop cc 2017* untuk pembuatan aset. Tahap pertama, penulis membuat aset berupa

dua *square* sebagai *background* untuk nama asli dan kode pemain. Berikut penampilan aset yang dibuat:



Gambar 3.2 Tampilan Salah Satu *Lower Third* Pemain
(Dokumentasi Pribadi, 2020)

Setelah aset sudah disetujui, penulis melanjutkan membuat *motion*, penulis memasukkan logo dan aset dalam format video ukuran 1920 x 1080. Penulis menggunakan elemen *Matte* dan *Alpha Matte* untuk mendapatkan *motion* dari munculnya *lower third* sampai menghilang. Adanya penambahan efek *animate* pada nama asli pemain untuk memperjelas nama pemain. Pada tahap akhir, penulis melakukan *render* dalam format video (RGB + Alpha) berdurasi tujuh detik supaya *lower third* dapat dimasukkan langsung dengan video *gameplay* pemain yang bersangkutan.

B. *Motion Graphic* Untuk *Out of Topic* di NXL *Instagram Feed*

Ide '*out of topic*' ini sebagai konten sampingan (hiburan) untuk interaksi dengan penggemar. Konten '*out of topic*' dijadwalkan seminggu tiga kali tayang di media sosial nxl. Salah satu konten '*out of topic*' yaitu 'tentukan jodomu', penulis menambahkan *motion* sebagai pelengkap visual. Berikut tampilan konten '*out of topic*':



Gambar 3.3 Konten OOT ‘Tentukan Jodohmu’
(Dokumentasi Pribadi, 2020)

Motion yang dibuat penulis berupa lingkaran kuning bergerak secara acak antara lima foto NXL Angels. Posisi lingkaran berpindah posisi setiap 6 *keyframe*. Tujuan pergerakan dibuat sedemikian untuk menyulitkan para penggemar *screenshot* pas di foto NXL Angels. Grafik *keyframe* dibuat menjadi posisi *hold*. Tahap akhir, penulis melakukan *render* dalam format video berdurasi 10 detik berukuran 1080 x 1080 untuk *feed* media sosial instagram.

C. Desain 3d “Gaming Booth” untuk Proposal Sponsor

Pembuatan desain 3d “Gaming Booth” sebagai visual proposal tim *marketing* untuk diajukan ke pihak sponsor. Proposal dibuat untuk mendapat *funding* acara pameran. Karena proyek ini bersifat rahasia, penulis hanya bisa menunjukkan visual yang penulis buat. Berikut visual penulis buat menggunakan program *3ds max 2018*:



Gambar 3.4 Desain 3d “Gaming Booth” Eye Level View
(Dokumentasi Pribadi, 2020)



Gambar 3.5 Desain 3d “Gaming Booth” High Angle View
(Dokumentasi Pribadi, 2020)

Proses pengerjaan berlangsung selama 3 hari. Penulis membuat model 3d yaitu foto polaroid NXL Angels, *backdrop* hitam, tulisan neon *gaming booth*, lampu tumblr, kabel daun, kursi nxl dan rumput sebagai perkiraan ukuran *gaming booth* sesuai ukuran asli yaitu 6 m x 6 m. Untuk model 3d seperti kursi gim, *pc sets*, *console controller*, daun, dan *dream*

catcher dari website gratis model 3d seperti *Turbo Squid* (Squid, 2020) dan *Sketchfab* (Sketchfab, 2019).

Setelah membuat model 3d, penulis menambahkan tekstur terutama untuk beberapa model buatan pribadi. Menjelang tahap *render*, penulis menambahkan pencahayaan menggunakan *v-ray dome light* dan *directional light* menunjukkan keadaan saat siang hari. Penulis menggunakan *v-ray render* dan menghasilkan *render elements* untuk masuk tahap *compositing* di *Fusion 16*. Pada tahap *compositing*, penulis menggunakan *Fusion 16* berbasis node karena mempercepat pengerjaan. Tahap akhir, penulis menunjukkan hasil *render* dalam format png lalu dimasukkan dalam proposal sponsor.

D. Video Cindy Yuvia as *Head of Talent* NXL Esports Agency

Penulis terlibat dalam perencanaan konten dari tahap pra-produksi sampai post-produksi. Konten dibuat dalam format video untuk dimasukkan dalam media sosial seperti youtube dan IGTV. Tahap pengerjaan berlangsung bersama dengan tim kreatif dan *marketing* selama seminggu. CEO, COO, dan pembimbing penulis meminta konsep video yang unik dalam video menunjukkan Cindy Yuvia bergabung di NXL Esports Agency. Akhirnya, Cindy Yuvia diperkenalkan dengan konsep bermain gim yang memiliki tiga level. Tema per level merupakan ide dari editor menggunakan permainan yang dinikmati penggemar seperti level 1 (*mario boss*), level 2 (*cytus*) dan level 3 (*among us*).

Penulis membuat aset berupa model 3d untuk bagian level 1 dan level 3. Sedangkan untuk level 2 dan transisi 'new level' berwarna pada Cindy Yuvia berupa aset dalam bentuk 2d. Hari pertama, penulis membahas perencanaan konten seperti aset yang diperlukan sehingga penulis sudah mulai membuat aset berupa model 3d untuk level 1 '*mario boss*' dan level 3 '*among us*'. Hari kedua, produksi video berlangsung selama sehari sehingga penulis mulai membuat aset 2d untuk level 2 yaitu '*cytus*'. Hari ketiga, penulis menyelesaikan model 3d level 1 yaitu koin

emas nxl '>', nama Yupi sebagai nama Cindy Yuvia, tanda *start* dan *finish* dengan tekstur bata.



Gambar 3.6 Screenshot Level 1 'Mario Bros'
(Dokumentasi Pribadi, 2020)

Proses pengerjaan untuk level 1 melibatkan penggunaan tiga program yaitu *3ds max 2018* untuk pembuatan model 3d, *Maya 2017* untuk peletakkan model 3d mengikuti *tracking point* yang dibuat melalui *Boujou*. Penulis mendapat *footage* dari *editor*, lalu memasukkan *tracking point* dalam format *image sequence*. Format *image sequence* digunakan untuk program *Maya 2017* supaya dapat membaca fps *footage*. Dalam *Maya 2017*, penulis melakukan tahap *compositing* yaitu menggabungkan aset model 3d sesuai *tracking point* seperti nama Yupi mengikuti pergerakan *talent*, koin emas melayang diatas jalan, tanda *start* dan *finish* berada diatas untuk diraih *talent*.

Setelah posisi model 3d sudah sesuai dengan konsep, penulis menambahkan *v-ray lighting* dan *image plane* sebagai *shadow matte* untuk kesan realistis. Sebelum melakukan *render*, penulis mengajukan progress pada pembimbing lapangan dan para atasan perusahaan. Setelah mendapat persetujuan, penulis melakukan *render* dalam format video melalui *batch render*. Penulis menambahkan aset 2d berupa 'score' melalui *adobe after effects 2017*. Perhitungan angka *score* menggunakan efek *slider control*

pada angka lalu menambahkan *keyframe* sesuai tempo *talent* melewati koin emas sampai tanda *finish*. Penulis melakukan tahap *render* dalam format *image sequence* lalu melalui *Handbrake* diubah menjadi video ukuran 1920 x 1080. *Final video* diberikan kepada *editor* untuk *offline* dan *online editing*.

Pada hari keempat, penulis membuat aset level 2 'Cytus'. Aset dibuat menggunakan program *adobe photoshop 2017* berupa lingkaran merah hitam, lingkaran luar pelangi, kata '*perfect*', dan kotak biru sebagai penanda untuk penekanan di lingkaran merah hitam. Setelah penulis mendapat *footage* untuk level 2, penulis melakukan tahap *compositing* di *adobe after effects 2017*. Penulis mengatur posisi semua set sesuai dengan tempo lagu tim nxl. Penulis menambahkan aset 2d berupa logo '*pause*' dari website *freepik* (*Freepik.com, n.d.*). Penambahan perhitungan angka *score* menggunakan efek *slider control* pada angka lalu menambahkan *keyframe* sesuai tempo penekanan lingkaran hitam. Penulis memberikan progress pada para supervisi. Setelah mendapat persetujuan, penulis melakukan *render* dalam format video berukuran 1920 x 1080. Penulis menyerahkan *final video* pada *editor*.



Gambar 3.7 Screenshot Level 2 'Cytus'

(Dokumentasi Pribadi, 2020)

Pada hari kelima, penulis melakukan *motion* dan *compositing* untuk level 3 '*among us*'. Penulis mendapatkan *footage* dari *editor* untuk masuk tahap *tracking* menggunakan *Bojou*. Setelah mendapatkan *tracking point*, penulis memasukkan aset model 3d di *Maya 2017*. Penulis menghabiskan waktu sampai hari keenam untuk level 3 karena *footage* terdiri dari berbagai *shot* dalam satu *scene*. Penulis melakukan revisi *motion* terutama pada bagian pergerakan pisau dari *avatar among us* mengarah ke *talent*. Setelah melakukan revisi, penulis memberikan *v-ray lighting* dan *image plane* sebagai *shadow matte*.



Gambar 3.8 Screenshot Level 3 '*Among Us*'

(Dokumentasi Pribadi, 2020)

Peletakkan *lighting* terdiri dari dua *directional light* mengarah kepada *avatar among us* dari kamera dan mengikuti arah cahaya matahari sesuai *footage*. *Lighting* terakhir yaitu *v-ray dome light* untuk mendapatkan nuansa cahaya mengikuti *environment* di dunia nyata. Penulis melakukan *render test* untuk satu *frame* melihat apakah *noise* sudah berkurang dan cukup memberikan kesan realitis. Penulis memberikan progress kepada para supervisi untuk mendapatkan

persetujuan. Setelah disetujui, penulis melakukan *render* dengan *batch render* dalam format *image sequence*. Melalui *Handbrake*, *footage* menjadi format video berukuran 1920 x 1080. *Final video* penulis berikan kepada *editor* untuk disatukan dengan *scene* lainnya.

Pada hari keenam, penulis menyelesaikan level 3 lalu melanjutkan pengerjaan pada *level up*. Penulis menambahkan warna pada *talent* menandakan Cindy Yuvia menyelesaikan semua gim. Penulis menggunakan program *adobe after effects 2017* untuk melakukan tahap *masking* menggunakan *roto scoping* pada *talent*. Setelah tahap *masking*, penulis menambahkan efek *gradient color* untuk memberikan kesan berwarna-warni pada *talent*. Sebelum *render*, penulis memberikan progres kepada para supervisi. Setelah mendapat persetujuan, penulis melakukan tahap *render* dalam format video berukuran 1980 x 1020. Penulis memberikan *final video* kepada *editor* untuk digabungkan menjadi satu video sesuai dengan perencanaan konsep.



Gambar 3.9 *Screenshot Level Up*

(Dokumentasi Pribadi, 2020)

E. Logo 3D PT. NXL Esports Indonesia

Projek terakhir yaitu pembuatan logo 3d PT. NXL Esports Indonesia. Adanya permintaan dari CEO untuk membuat prototipe desain logo dalam bentuk 3d. Karena bersifat rahasia, penulis hanya bisa memberikan satu desain. Logo dibuat menggunakan program *adobe photoshop cc 2017*. Desain logo tidak berbeda jauh dari logo PT. NXL Esports Indonesia. Penulis mengikuti *color pallete* dari perusahaan. Tulisan nxl berwarna putih dan tanda '>' berwarna merah.



Gambar 3.10 Salah Satu Desain Logo 3d PT. NXL Esports Indonesia
(Dokumentasi Pribadi, 2020)

Penambahan gradasi abu-abu pada tulisan nxl untuk memperjelas tulisan nxl. Bagian belakang logo berwarna merah sesuai dengan warna tanda '>'. Pemilihan perpaduan warna monoton mewakili *value* perusahaan seperti pada logo PT. NXL Esports Indonesia, salah satunya tetap bersikap rendah hati dalam mencapai prestasi.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melaksanakan periode kerja magang, penulis berhadapan dengan beberapa kendala. Kendala yang dialami penulis adalah posisi penulis sebagai animator hanya seorang diri, pengetahuan teknis seperti penggunaan *software* perlu diulik lebih di luar kurikulum kuliah, perangkat yang dimiliki penulis terbatas pada

mobilitas komputer sehingga harus mengandalkan laptop penulis dan jarak perjalanan yang ditempuh penulis untuk ke kantor membutuhkan waktu 45 menit.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Penulis menemukan solusi atas kendala yang dialami, seperti penulis ikut serta secara langsung saat pembagain tugas. Penulis dapat melakukan konsultasi dengan rekan kerja dan para atasan untuk menetapkan batas waktu pengumpulan sehingga konten yang dihasilkan maksimal. Selanjutnya, solusi atas kendala kedua yaitu penulis menanyakan teknis kepada kenalan COO PT. NXL Esports Indonesia solusi atas kendala ketiga penulis mendapat ijin untuk menggunakan komputer di kantor yang mendukung proses pembuatan konten. Solusi atas kendala terakhir adalah penulis berangkat lebih pagi untuk menghindari kemacetan.