



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **1.1. Kedudukan dan Koordinasi**

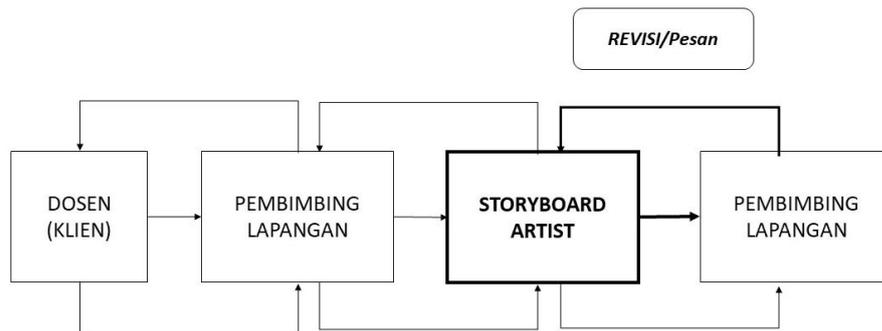
##### **1. Kedudukan**

Dalam anak perusahaan bidang Pengembangan Pembelajaran ini, penulis berkedudukan dalam pekerjaan bidang visual – lengkapnya merupakan bagian dari *video content developer*, yakni salah satunya menjadi *storyboard artist* dalam proses pra-produksi video pembelajaran mahasiswa, yaitu dalam proses pemikiran konsep untuk konten video.

##### **2. Koordinasi**

Selama proses, penulis diberikan proyek oleh pembimbing lapangan kerja yang berisi berkas berupa video mentah yang disiapkan oleh dosen selaku klien. Kemudian, penulis menyajikan pesan ilustratif dalam bentuk *storyboard*, yang kemudian dikumpulkan kepada pembimbing lapangan dan kemudian diberi lagi kepada pihak *graphic designer* dan *video editor*. [Bayu Febriawan, komunikasi personal, 9 Agustus 2019]

Bila ada kesalahan atas pengerjaan proyek tersebut, Penulis diberikan proyek berikutnya dengan nasihat atau pesan yang disampaikan untuk pengerjaan proyek yang mendatang sebagai bagian dari revisi proyek sebelumnya.



**Gambar 3.1.** Bagan Alur Koordinasi

(Wendi, Komunikasi Personal)

## 1.2. Tugas yang Dilakukan

Selama tes keahlian atau tugas pertama, penulis diberikan proyek untuk memikirkan konsep dan memproduksi *storyboard* dari berkas video pembelajaran mentah atau masih dalam bentuk video dosen yang menjelaskan materi pembelajaran.

Video tersebut mencakup semua mata kuliah dari segala penjurur program studi di UMN, sekaligus mata kuliah umum (MKU) yang dipelajari. Kerja magang yang dilakukan dengan memproduksi *storyboard* melalui program *software* Microsoft Office PowerPoint.

Dari sana penulis menyajikan materi dengan metode memberikan ilustrasi yang mencocokkan maksud dari materi tersebut dan sekaligus menerapkan *skill layouting* untuk merapikan isi konten tersebut. Materi yang diberikan oleh pembimbing lapangan kerja bervariasi. Materi yang diberikan kepada penulis berhubungan terhadap kehidupan berkemanusiaan atau humaniora. Tugas-tugas yang dikerjakan oleh penulis diuraikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	<i>Storyboard</i>	<i>Mengerjakan Storyboard Sejarah Komunikasi Mengerjakan Storyboard Pancasila (Radikalisme)</i>
2.	2	<i>Storyboard</i>	<i>Mengerjakan Storyboard Pancasila (Radikalisme) Mengerjakan Storyboard “Komputer &amp; Masyarakat”</i>
3.	3	<i>Storyboard</i>	<i>Mengerjakan Storyboard “Komputer &amp; Masyarakat”</i>
4.	4	<i>Storyboard</i>	<i>Mengerjakan Storyboard “Komputer &amp; Masyarakat”</i>
5.	5	<i>Storyboard</i>	<i>Mengerjakan Storyboard Agama (Sekularisme)</i>
6.	6	<i>Storyboard</i>	<i>Mengerjakan Storyboard Agama (Sekularisme)</i>
7.	7	<i>Storyboard</i>	<i>Mengerjakan Storyboard Agama (Sekularisme) Mengerjakan Storyboard Komunikasi Antar Budaya</i>
8.	8	<i>Storyboard</i>	<i>Mengerjakan Storyboard Komunikasi Antar Budaya</i>

### 1.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Proses-proses yang dilakukan dalam pelaksanaan kinerja magang yakni menciptakan konsep *storyboard*, adalah dengan video mentah yang dikirimkan oleh pembimbing lapangan kerja untuk dikerjakan dalam kurun waktu tertentu. Tugas tersebut dikerjakan dalam perangkat berupa *Microsoft PowerPoint*.

Penulis memikirkan dan menciptakan objek dan teks yang perlu dimasukkan ke dalam satu *slide* menjadi satu *shot*. Teks berdasarkan penjelasan oleh dosen pengampu tersebut ditulis dengan rinci, singkat, dan jelas.

Gambar-gambar dimasukkan biasanya ditelusuri melalui Internet dan dimasukkan dalam bentuk ilustrasi *vector*. Gambar yang telah dimasukkan akan dipersiapkan oleh *graphic designer*. Penulis sekaligus mengatur waktu yang tepat untuk memunculkan *shot* tersebut dengan menuliskan *command* di *notes* yang tertera dalam perangkat tersebut. Kemudian, ketika tugas tersebut telah diselesaikan, penulis mengumpulkannya kepada pembimbing lapangan dan akan diberikan tugas berikutnya. Sebelum itu, penulis diberikan revisi berupa pesan atau tip untuk pengerjaan tugas berikutnya.

### **1.3.1. Proses Pelaksanaan**

Dalam pengerjaan tersebut, satu *slide* menampilkan satu *shot* yang akan dibuat untuk tampilan video pembelajaran interaktif. Penulis menyusun gambar, *shape*, dan teks yang akan diberikan untuk satu keutuhan *shot (mise-en-scene)* tersebut. Gambar-gambar yang dimasukkan dari internet untuk diserahkan kepada *graphic designer* dalam bentuk ilustrasi vektor untuk memproduksi aset-aset ilustrasi vektor.

Selain dari pada itu, penulis perlu menunjukkan *timing* pada *shot* tersebut, untuk mencocokkan munculnya *shot* tersebut saat dosen menjelaskan materi tersebut. Penulis menuliskan *timing* di *notes*, dan sekaligus catatan aksi kepada *video editor* untuk menyunting, menyusun, sekaligus memberi gerakan animasi pada aset gambar yang telah disusun oleh *graphic designer*.

Mengenai *timing*, tidak semua *slide* diberikan gambar-gambar dan teks, melainkan ada pula screen dengan tampilan dosen yang menjelaskan beberapa bagian yang menurut penulis tidak membutuhkan ilustrasi. Hal ini meliputi pertanyaan, anjuran membuka *link*, nasihat penutup atau penjas, dan lain sebagainya.

Berikut akan diberikan penjelasan mengenai proyek yang telah dikerjakan oleh penulis selama proses kerja magang.

#### 1. Komputer dan Masyarakat

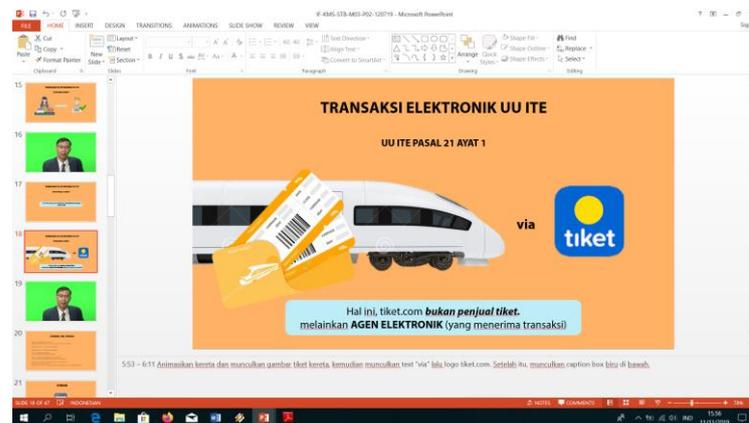
Salah satu materi yang menurut penulis memegang peranan yang sangat besar bagi masyarakat, yakni pada zaman sekarang atau *millenial* adalah materi *Komputer dan Masyarakat*. Materi tersebut merupakan materi dari mata kuliah di Program Studi Informatika, yang membahas pentingnya peranan UU ITE (Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik) terhadap masyarakat yang berkuat dengan tujuan kesadaran terhadap penggunaan teknologi dengan baik dan benar.

Secara rinci, materi tersebut mengulas undang-undang mengenai penggunaan alat teknologi yang baik dan benar, sekaligus adanya sanksi-sanksi yang akan diberikan kepada pelaku dalam masyarakat yang melanggar aturan tersebut.

Pada bagian pertama dari proyek tersebut, Hadi Hemanda (2019) membagikan materi tersebut atas 2 bagian yang menjelaskan mengenai pengenalan terhadap UU ITE dan isinya – mulai dari pengiriman informasi hingga pada transaksi tanpa tunai atau yang dapat dikenali sebagai *cashless transaction*.

Kemudian materi ini disusuli dengan bagian ketiga dan keempat yang membahas mengenai pelanggaran UU ITE beserta tambahan hukuman atas pelanggaran UU ITE.

Pada awalnya, penulis disarankan oleh pembimbing lapangan kerja untuk menggunakan *font type* khas perusahaan, yaitu *Myriad Pro*. Selain itu, penulis juga disarankan untuk menggunakan warna latar belakang sekaligus isi yang sesuai dengan tema dari mata kuliah dalam fakultas itu. Dalam fakultas komputer dan teknologi (ICT), warna tema fakultas ini adalah warna jingga / *orange*.



**Gambar 3.2.** Salah satu tampilan mengenai Pengenalan UU ITE  
(Dokumentasi Pribadi)

Selama proses tersebut, penulis memikirkan konsep dengan mencocokkan dan menyesuaikan ilustrasi yang dimasukkan terhadap tema dari proyek yang diberikan oleh pembimbing. Dalam proses memasukkan ilustrasi vektor dengan tema “Kejahatan dalam Dunia Komputer” (*Cyber-Crime*), penulis memasukkan gambar dengan ciri khas yang berkaitan dengan materi tersebut, seperti gambar-gambar ilustrasi sebagai berikut:

1. *hacker, cracker, virus* – selalu merujuk pada penyebab kekacauan atas sistem dalam perangkat komputer.
2. Simbol seks, narkoba, simbol *hate speech* (penyebaran kebencian) dan lain-lain – selalu merujuk kepada perihal *illegal content*.
3. Tumpukan uang (denda), palu ketok dan penjara – selalu disimbolkan sebagai hukum pelanggaran.



**Gambar 3.3.** Tampilan *Shot* pada Bagian Pasal Pelanggaran UU ITE  
(Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 3.4.** Tampilan *Shot* pada Bagian Ancaman Pidana (Lanjutan)  
(Dokumentasi Pribadi)

Efek-efek lain ditambahkan pula pada angka seperti pada Gambar 3.4. meliputi animasi angka yang berubah, seperti layaknya yang ada di tampilan dalam berita yang memberikan informasi tertentu seperti pada Gambar 3.5.



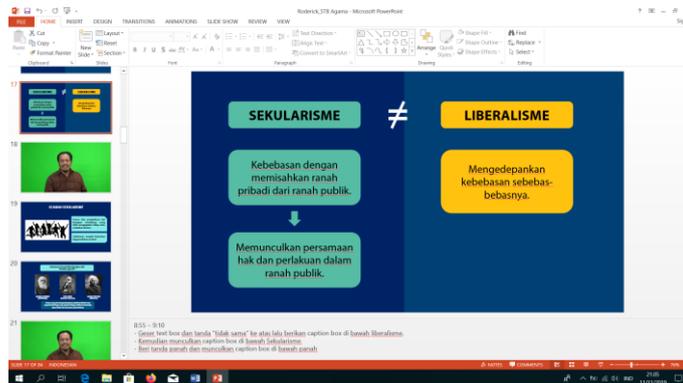
**Gambar 3.5.** Referensi tampilan angka dalam Berita

(twitter.com, Profil ABC News: *The Muller Probe*)

## 2. Sekularisme dalam Beragama

Materi kedua yang merupakan salah satu mata kuliah umum, yaitu Agama cukup memberikan kesan bagi penulis karena materi ini sangat sesuai terhadap permasalahan berdemokrasi dan beragama di Indonesia.

Menurut Suparna (2019), sekularisme adalah paham yang mengarah pada perlepasan campur tangan pihak pemerintahan terhadap masalah yang berkaitan dengan agama. Paham sekularisme ini yang dianut oleh negara Barat dan negara maju lainnya membawa kemajuan di bidang teknologi, ekonomi, kebebasan beragama dan lain-lainnya.



**Gambar 3.6.** Tampilan mengenai Perbedaan Sekularisme dan Liberalisme

(Dokumentasi Pribadi)



**Gambar 3.7.** Contoh tampilan mengenai Masalah Sekularisme di Indonesia

(Dokumentasi Pribadi)

Materi ini diberikan dalam bentuk teks yang menyerupai *script* pada film. Materi ini dikeluarkan berdasarkan hasil dari seluruh rekaman oleh dosen. Selama proses tersebut, penulis mengalami kesulitan dalam hal pemikiran konsep dan pemenggalan isi teks. Walaupun begitu, penulis melakukan proses tersebut sebagaimana semestinya itu diselesaikan – sama halnya seperti pada bagian sebelumnya.

Selama proses memasukan gambar dalam materi mata kuliah Agama ini disesuaikan dengan aset-aset gambar yang memunculkan ciri khas yang berkaitan

dengan hal keagamaan dan benda-benda keduniawian, dengan contoh sebagai berikut:

- a. Gambar arak/minuman keras, barang belanjaan, simbol seks – selalu mensimbolkan hal-hal yang bersifat duniawi atau kesenangan dunia (*secular*)
- b. Gambar kitab suci, gereja, arwah berpisah dengan tubuh, dan lain-lain – selalu mensimbolkan hal-hal yang bersifat rohani dan spiritual.

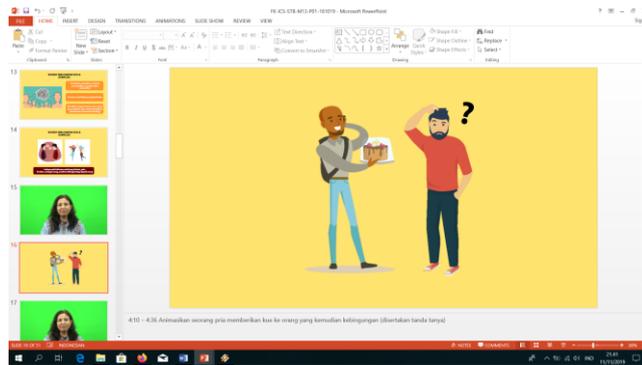
### 3. Komunikasi Antarbudaya

Materi berikutnya yang merupakan materi mata kuliah *Introduction to Communication Science* ini menurut penulis juga cukup berkesan. Memperlengkap ulasan dari Bherta Sri Eko Murtiningsih, materi ini mengajarkan bagaimana setiap individu dapat saling berkomunikasi dengan adanya toleransi antar sesama individu dari berbagai ragam latar belakang kebudayaan. Selain itu, mahasiswa dapat pula memahami pengaruh budaya, baik tradisional maupun modern bagi masyarakat.

Sama seperti tugas-tugas lainnya, proses kinerja tersebut dimulai dari proses pemikiran konsep dari gambar-gambar yang akan dimasukkan sesuai dengan tema materi tersebut. Dalam topik materi ini, gambar ilustrasi yang dimasukkan kerap kali berhubungan dengan manusia.

Pertama kalinya dalam proyek tugas, penulis memikirkan metode menginterpretasikan pesan dari dosen yakni dengan memberikan gambar dan memberi perintah di *notes* bagi *video editor* untuk memberikan gerakan animatik pada gambar kedua manusia ini dalam satu *slide*.

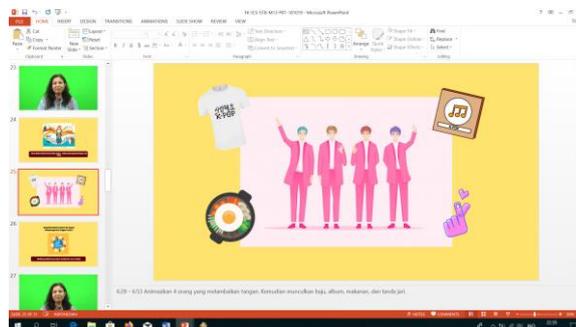
Dari materi, Bherta Sri Eko Murtiningsih (2019) menjelaskan salah satu contoh dari perbedaan budaya, yaitu ketika “seseorang memberikan hadiah ulang tahun kepada orang Yahudi, dia bukan senang melainkan kaget atas pemberian hadiah tersebut.”



**Gambar 3.8.** Tampilan *Storyboard* untuk diberi animasi pada gambar kedua orang itu.

(Dokumentasi Pribadi)

Contoh kedua yang sama namun berbeda gambar yakni, Bherta Sri Eko Murtiningsih (2019) menjelaskan mengenai contoh unsur budaya yang mempengaruhi orang-orang secara perlahan-lahan yang melibatkan budaya modern Korea.



**Gambar 3.9.** Tampilan *Storyboard* tentang contoh budaya yang mempengaruhi seperti

budaya Korea

(Dokumentasi Pribadi)

### 1.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama program kerja magang, penulis menemukan kendala terdapat pada beberapa proyek video pembelajaran mentah, berupa video syuting dosen yang menjelaskan materi yang diberikan oleh pembimbing magang.

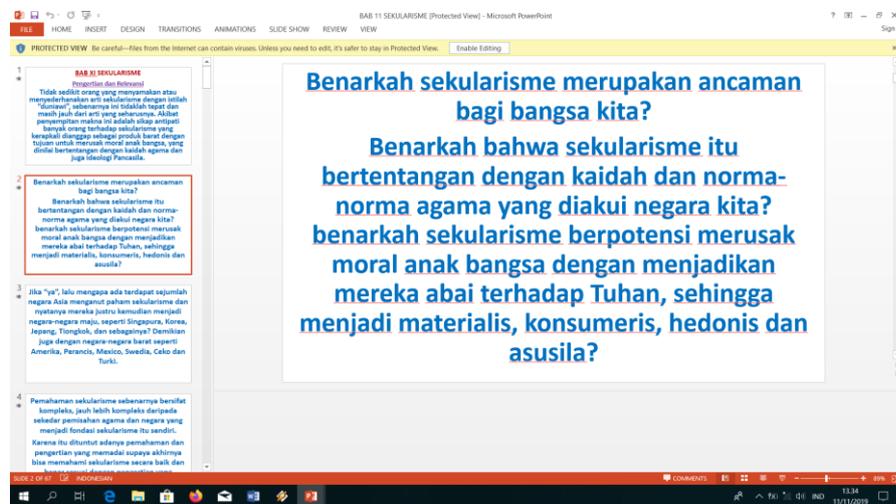
Pada segi isi konten mentah, penulis menemukan pada beberapa video tersebut di mana dosen yang menjelaskan materi dengan tempo yang cukup lambat, dan video tersebut tidak dibagi menjadi beberapa bagian sehingga terlihat sangat panjang. Selain itu seperti yang dibahas sebelumnya, materi mentah juga tidak diberikan penjelasan rinci namun diberikan seperti layaknya dalam bentuk *script* dalam cerita – menjelaskan semua rekaman dosen dalam video serta bahasa yang diselenggarakan bersifat *high context* (formal) dan sangat baku, sehingga membingungkan penulis dalam pemikiran konsep tema dalam materi tersebut.

Kebingungan ini disebabkan oleh poin-poin penjelas atau pengurai sub-materi tidak dibagikan menjadi *bullet list*, melainkan dalam satu kalimat dengan koma-koma yang berisi penguraian beberapa hal.



**Gambar 3.10.** Contoh video mentah dengan durasi panjang (46 menit)

(Dokumentasi *E-Learning UMN*)



**Gambar 3.11.** Materi mentah Agama dalam bentuk menyerupai *transcript* film.

(Dokumentasi *E-Learning* UMN)

Ada pula dari beberapa video, dosen menjelaskan salah satu uraian dari materi tersebut secara berulang sehingga terdengar retorik dan dapat membingungkan penulis dalam pengerjaan proyek tersebut. Hal tersebut tidak termasuk dalam mengingatkan uraian yang telah disampaikan sebelumnya.

Selain itu yakni pada sisi teknik, ada beberapa dari video dosen tersebut yang terdengar kurang besar sehingga sulit untuk mendengar walaupun sudah diatur menjadi *volume* penuh.

Lain dari itu, yakni pada sisi sosial, semua orang di dalam lingkungan pekerjaan lebih cenderung berfokus pada setiap proyek yang dikerjakan masing-masing, terutama di bidang Film dan Desain. Dengan rinci, sesama rekan pekerja masih belum secara maksimal saling berkomunikasi untuk menunjang hasil kerja yang maksimal.

Masalah-masalah lain terkait pada *output* dari *workflow* kinerja video pembelajaran. Pada dasarnya, penulis hanya mampu memasukkan gambar ilustrasi dari internet seperti yang diperintahkan oleh pembimbing magang. Hal ini dilakukan karena *timeline* untuk pengerjaan dibutuhkan cepat karena ini menyangku mahasiswa yang akan merevisinya. Maka *output* video yang dihasilkan sangat *flat* (semu, datar), dengan kesan seperti presentasi PowerPoint dengan gerakan animasi dalam satu slide.

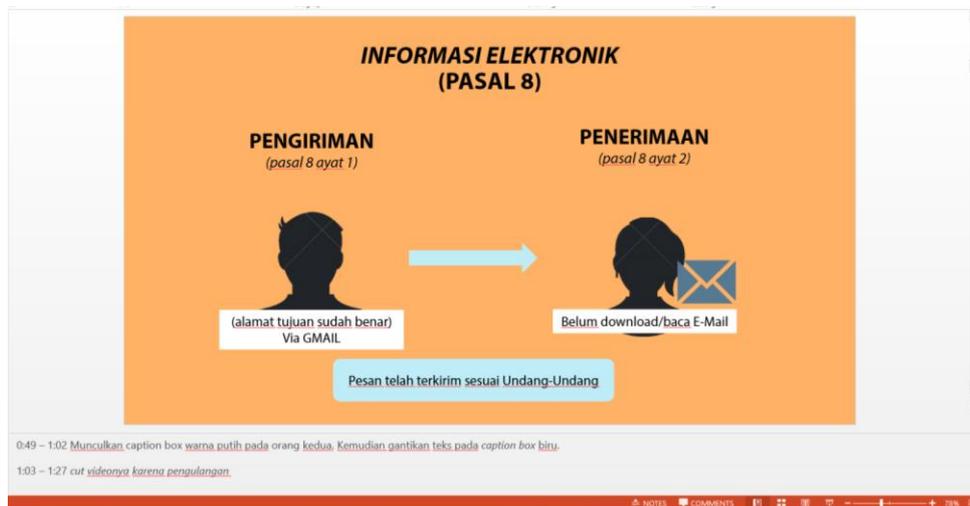
### **1.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan**

Atas seluruh kendala yang telah dikeluhkan oleh penulis di bagian sebelumnya, salah satu solusi dari penulis untuk menanggulangi kesalahan yang ada dalam masalah konten, yakni pada sisi konten adalah dengan membagi hasil *progress storyboard* ke beberapa bagian berdasarkan durasi dari video mentah tersebut.

Sebagai contoh, ketika video tersebut memiliki durasi selama 40 menit, penulis membagi proyek ke dalam 4 bagian yang berbeda-beda sehingga penulis mampu mengerjakannya dalam durasi 10 menit.

Metode ini bergantung pada kesinambungan pada konten materi. Jika materi tersebut terpotong pada rencana pembagian waktu, cara tersebut masih dapat dilakukan namun hanya menambahkan sepele waktu terhadap proyek tersebut hingga bagian tersebut selesai dan dilanjutkan ke bagian berikutnya.

Namun karena video mentah itu berkesinambungan terhadap materi yang diberikan, upaya pembagian berdasarkan waktu dalam tugas mata kuliah Agama ini tidak dilakukan oleh penulis sehingga satu berkas hasil kerja tersebut dibuat menjadi satu.



**Gambar 3.12.** Note dengan perintah *cut* video karena adanya pengulangan dari video.

(Dokumentasi Pribadi)

Solusi lain yang berkaitan dengan masalah konten dengan unsur retorik (pengulangan penjelasan yang tidak semestinya) adalah dengan menuliskan *note* yang berisikan *timing* yang ditunjukkan untuk dipotong (*cut*) dengan tujuan memudahkan pihak *video editor* dalam proses *compositing* isi video tersebut.

Satu solusi yang lain sangat dibutuhkan oleh penulis untuk perubahan, yaitu dengan memberikan sketsa yang akan memberikan kesan yang sedemikian rupa akan menarik perhatian mahasiswa ketika mempelajari materi itu karena adanya *establishing shots* yang diberikan.