



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Tim produksi dalam PT. Bintang Santosa Abadi bertugas untuk membuat konten berupa *home shopping* dengan nama channel *E-Shop* yang kemudian diserahkan kepada stasiun-stasiun TV lokal untuk memasarkan produk tersebut. Tim produksi juga membuat bahan-bahan promosi lainnya produk yang dibutuhkan klien selama proses pembuatan program, antara lain seperti OBB (*Opening Bumper Billboard*), animasi bergerak, USP (*Unique Selling Point*) dan lain sebagainya.

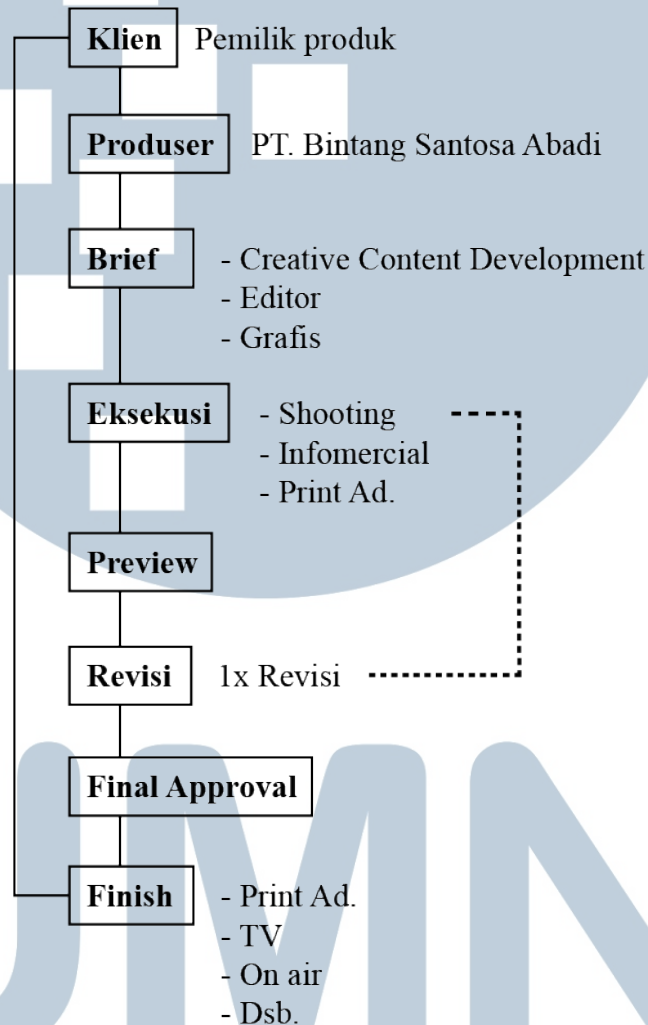
1. Kedudukan

Penulis melakukan kerja magang menjadi *motion grapher* PT. Bintang Santosa Abadi yang dibimbing oleh oleh *supervisor* Hamzah Alfarabi dan *graphic designer* Kashogi Nurshandy. Penulis setiap harinya bertugas untuk membuat animasi *motion graphic & 3D modelling* untuk segmen tertentu dalam proses produksi acara *home shopping* untuk berbagai produk, baik untuk segmen USP (*Unique Selling Point*) maupun OBB (*Opening Bumper Billboard*). Penulis juga sempat membantu *editing* sebuah *infomercial* hingga selesai, membantu setting studio untuk pengambilan gambar dan foto-foto produk

2. Koordinasi

Penulis diberikan tugas dan melakukan koordinasi kerja dengan *supervisor* Hamzah Alfarabi, yang menjelaskan aturan dan konsep yang ingin dibuat dari proyek desain. Beliau juga meneruskan penjelasan proyek kepada *Graphic designer* Kashogi Nurshandy yang membimbing penulis sehingga hasil desain memenuhi aturan. Setelah desain selesai dibuat oleh penulis, *graphic designer* melakukan pengecekan akhir dan memberikan revisi jika diperlukan, sebelum diteruskan kepada Editor yang mengumpulkan semua materi proyek dan memprosesnya menjadi satu video yang utuh. Hasil akhirnya akan ditinjau

oleh tim *Creative Content Development (CCD)* sebelum diteruskan kepada klien. Masing-masing proyek memiliki deadline untuk masing-masing divisi .untuk mencegah keterlambatan penyerahan proyek kepada klien



Gambar 3.1. Bagan alur koordinasi.

Sumber: Internal Perusahaan

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tugas penulis sebagai *motion grapher* dalam PT. Bintang Santosa Abadi yaitu membuat berbagai animasi bergerak untuk program TV Lokal. *motion graphics*

sendiri merupakan solusi yang digunakan desainer grafis profesional untuk menciptakan desain komunikasi yang dinamis untuk film, televisi dan internet. Motion graphics mengkombinasikan talenta desain grafis, sinematografi, script writing, animasi, dan sound design kedalam suatu profesi terpadu. (Curran, 2009) Sebelum memulai pekerjaan penulis diberi penjelasan oleh *supervisor* dan *graphic designer* mengenai apa saja yang harus dibuat dan poin-poin penting yang harus ditonjolkan selama proses pembuatan. Selanjutnya penulis diberi kebebasan untuk memproduksi aset sesuai kemampuan dan kreativitas.

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	I	<ul style="list-style-type: none"> • Alkastone Infomercial • USP XCS-R • Kitchen Diary Transition 	<i>Video Editing</i> <i>Motion Graphic</i>
2	II	<ul style="list-style-type: none"> • OBB untuk TV Lokal • OBB Al-Jaras 	<i>Motion Graphic</i>
3	III	<ul style="list-style-type: none"> • OBB M-RAKBA • OBB ZEATER 	<i>Motion Graphic</i>
4	IV	<ul style="list-style-type: none"> • OBB Ionmate • USP Glasslock 	<i>Motion Graphic</i>
5	V	<ul style="list-style-type: none"> • Animasi 3D M-RAKBA 	Pembuatan model 3D & render animasi
6	VI	<ul style="list-style-type: none"> • Animasi 3D Jessie Curl 	Pembuatan model 3D & render animasi
7	VII	<ul style="list-style-type: none"> • MoGraf Fitto-Fit • USP Jessie Curl 	Editing video live dengan menambahkan <i>motion graphic</i>

Tabel 3.2. Detail pekerjaan yang dilakukan selama magang.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Kerja praktek yang dilakukan oleh penulis lebih mengacu pada video dan *motion graphic*. Proses pengerjaan diawali oleh *brief* yang diberikan oleh pembimbing lapangan dan *supervisor*. Penulis kemudian membuat aset dan mengkomposisikan grafis sesuai *brief*, mengikuti referensi dan input yang diberikan selama proses pengerjaan. Penulis mendapatkan beberapa proyek diantaranya membuat *infomercial*, model dan animasi 3D produk, dan OBB (*Opening Bumper Billboard*)

3.3.1.1. Alkastone Infomercial

Proyek pertama yang dikerjakan penulis adalah membantu *editing* konten produk bernama Alkastone menjadi *infomercial* yang kemudian disiarkan ke TV lokal. *Infomercial* itu sendiri merupakan program televisi berdurasi singkat yang mengkombinasikan informasi dan sugesti untuk menjual suatu produk atau layanan (Rouse, 2005). *Supervisor* penulis memberikan konten produk tersebut yaitu kumpulan aset grafis, *footage*, iklan produk yang sama dari luar negeri dan video referensi. *Infomercial* yang akan dibuat tersebut harus bersifat persuasif untuk menjual barang tersebut. Oleh karena itu penulis bersama pembimbing lapangan memikirkan cara untuk mengolah konten yang sudah ada tersebut menjadi video *infomercial* yang informatif dan menarik.

- *Brief*

Berdasarkan diskusi dengan CCD (*Creative Content Development*) dan *supervisor*, *infomercial* yang akan dibuat akan disiarkan di TV lokal dengan durasi maksimal 8 menit. Tim CCD sudah memberikan alur dan pembagian. Tugas penulis adalah membuat aset dan animasi *motion graphic* serta menyatukan menjadi sebuah komposisi utuh sebelum diserahkan ke editor.

Storyline Alkastone		
Program Homeshopping		
Format infomercial		
Product Alkastone		
Duration 7menit		
Video Description/narasi/vs	Audio/Crash/insert	Duration
Asap P300k, /emil gas buang kendaraan, / / zat kimia dalam makanan cepat saji, /shou polusi, /mempakan radikal bebas yang menjadi sumber segala penyakit, / /	Insert pit saao rokok, embal gas yang objek, radikal bebas	10 detik
Khususnya bagi masyarakat perkotaan, /dengan lingkungan dan rutinitas padat di dalam maupun di luar ruangan, /yang tanpa di sadari bahwa setiap detiknya zat-zat berbahaya tersebut, /akan masuk ke dalam tubuh tanpa adanya perlindungan untuk menetralkan racun yang terserap oleh tubuh, / /	Vt menyuarat peredaran dari virus / /Vt pat berbahaya masuk ke dalam tubuh / /Racun terserap oleh tubuh	20detik
Bahaya penyakit yang dapat di pusu seperti: penunahan fungsi paru-paru, / /jantung, / /dapat triggl, / /stroke, / /kanker, / /ruit kusatam, / /dapat selah, / /penaan di ml, / /dan diabetes, / /	Insert gambar penurunan fungsi paru-paru, sekit jantung, darah / /trigg, / /stroke, / /kanker kulit / /kadar, / /dapat lebih, / /penaan di ml, / /dan diabetes	10detik
Kini telah hadir, / /Dr. Alkastone, / /sebuah bentuk air minum ionogen yang berfungsi untuk merubah air minum biasa, / /menjadi air minum sehat kaya hidrogen dan mineral alami, / /	Beauty shot/animasi di alkastone	10 detik
	Animasi kalebalan tubuh	10 detik
<p>Dr Alkastone, / /Memulikan kembali vitalitas tubuh secara cepat, / /serta dapat meningkatkan sistem kekebalan tubuh dan pengaruh radikal bebas, / /</p> <p>Tak hanya itu, / /tapi mineral alami yang kaya hidrogen dan Dr alkastone, / /terbukti dapat menetralkan racun yang terserap tubuh, / /meropenlancur peredaran darah, / /mencegah penumpukan lemak jahat dalam tubuh, / /meningkatkan kadar gula dalam darah, / /menghambat penunahan dini, / /dan banyak manfaat lainnya, / /</p> <p>Kegunaan lainnya, / /jan hidrogen dari dr alkastone juga cocok digunakan ketika memuat nasi, / /nasi yang di masak akan lebih enak, / /Dr alkastone cocok juga di gunakan untuk memasak makanan bayi, / /kandungan vitamin pada sayur dan buah, / /makanan lainnya akan lebih terjaga, / /</p> <p>diacit juga untuk meracit buan, / /daging, / /sayur, / /makanan yang dicuci dengan air dari alkastone akan tetap awet dan segar, / /karena air hidrogen di alkastone diacit menghambat proses oksidasi, / /</p> <p>----- / /</p> <p>Hidrogen adalah salah satu unsur yang sangat penting bagi tubuh, / /sehingga semakin tinggi kandungan hidrogen dalam air yang kita minum semakin baik untuk kesehatan, / /</p> <p>Untuk menghasilkan air hidrogen yang baik, / /Dr alkastone di kembangkan dengan / /teknologi mineral alam yang terdapat di dalam sumber air mineral, / /di Indonesia, / /</p> <p>-Data Germanium, / /Data Magnetik, / /Baku Traximone, / /Beta</p>		
		00 detik
		00detik
		00detik

Gambar 3.2. Script untuk infomercial Alkastone

- **Brainstorm**

Pembuatan aset grafis untuk *motion graphic* mengikuti kebutuhan grafis yang sudah ditentukan oleh tim CCD. Sebagian besar aset grafis sudah diberikan oleh vendor produk, namun kurang memadai secara kualitas. Oleh karena itu tim CCD memberi perintah kepada penulis untuk membuat ulang (*tracing*) aset-aset grafis yang kurang memadai untuk digunakan sebagai aset pembuatan *infomercial* tersebut.

- **Visualisasi**

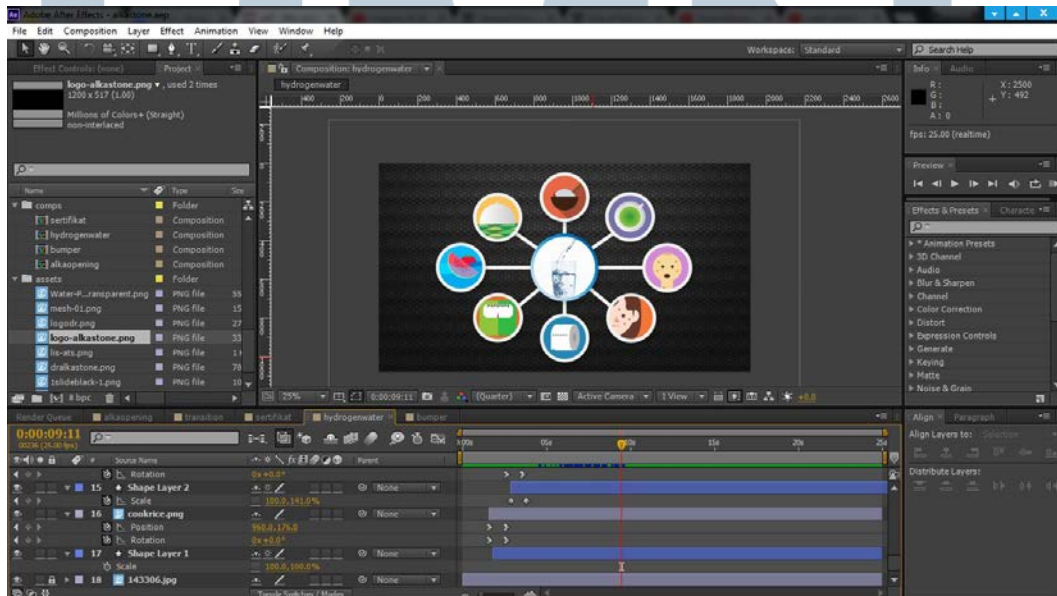
Penulis mengikuti arahan tim CCD yaitu membuat ulang aset-aset grafis yang kurang memadai tersebut. Program yang digunakan penulis untuk mengerjakan hal tersebut yaitu *Adobe Illustrator*, yang dapat menghasilkan gambar vektor sehingga mempermudah proses pembuatan aset yang memiliki beragam ukuran.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

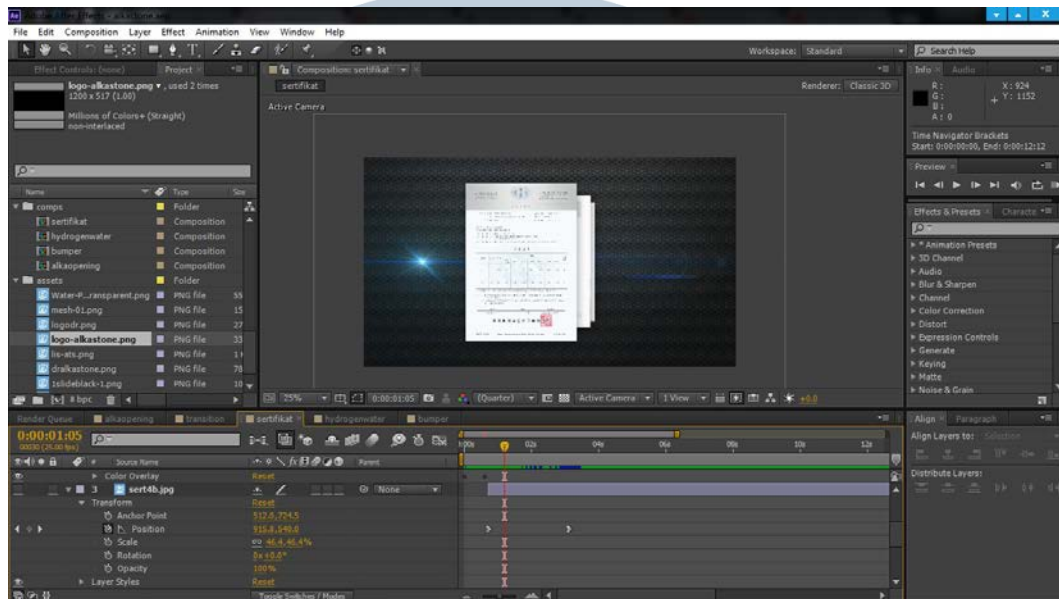


Gambar 3.3. Pembuatan aset grafis *infomercial* Alkastone

Setelah aset-aset grafis dibuat penulis mengolahnya menjadi *motion graphic* menggunakan program *After Effects*. Pembimbing lapangan memberi masukan kepada penulis untuk membuat animasi yang sederhana saja, sebab animasi tersebut akan ditampilkan pada layar televisi. Tujuannya adalah untuk memudahkan penyampaian informasi yang dianimasikan kepada audiens dalam waktu yang singkat.



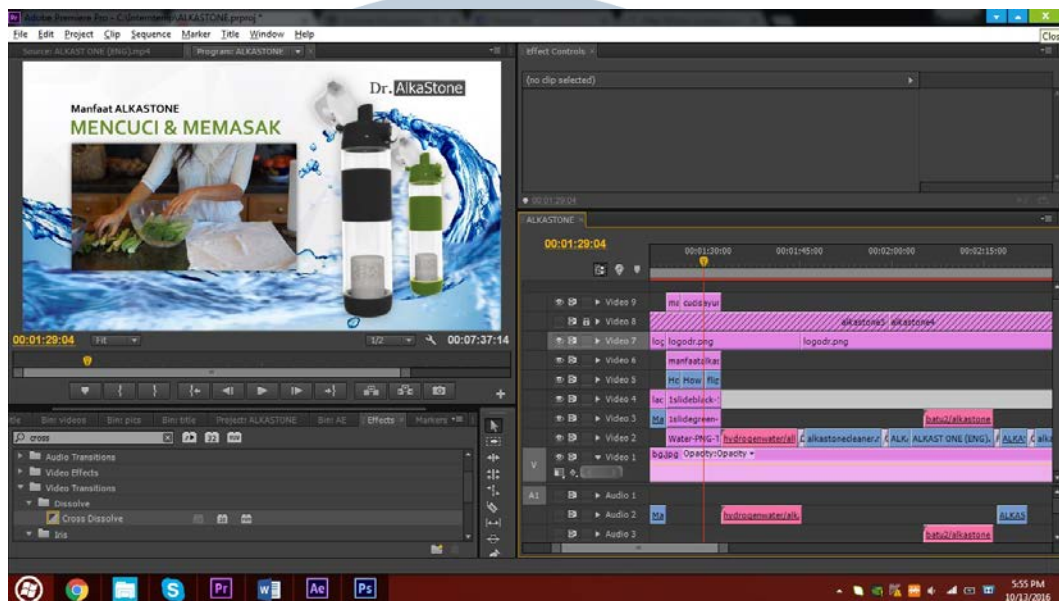
Gambar 3.4. Pembuatan *motion graphic*



Gambar 3.5. Pembuatan *motion graphic*

Motion graphic yang sudah dibuat kemudian dimasukkan kedalam komposisi baru dalam program *Premiere Pro*. Untuk memudahkan proses *editing* antara kedua program, penulis menggunakan fitur *Adobe Dynamic Link* yang berfungsi untuk menyambungkan *composition* dari *After Effects* ke *Premiere Pro* tanpa perlu menyimpan atau memproduksi video hasil render terlebih dahulu. Fitur ini mempermudah dan mempercepat proses *editing* sehingga penulis dapat memberikan *preview* kepada pembimbing lapangan, mendapatkan *feedback*, melakukan revisi sesuai keperluan dan menyerahkan komposisi akhir kepada editor.

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



Gambar 3.6. Mengkomposisikan materi produk ke dalam program *Premier Pro*

- *Revisi*

Selama proses pembuatan penulis mendapatkan beberapa revisi desain, terutama dalam tata letak objek, ukuran dan *clearance*. Alasan utama dilakukan ubahan tersebut adalah untuk meningkatkan legibilitas gambar pada layar TV. Mengingat bahwa *infomercial* ini akan ditayangkan menggunakan TV, *supervisor* menekankan untuk menggunakan warna yang lebih kontras, tulisan yang lebih besar dan animasi yang lebih sederhana dengan tujuan utama yaitu penyampaian informasi yang jelas.

3.3.1.2. Opening Bumper Billboard M-RAKBA

Setelah proyek *infomercial* Alkastone, penulis membantu mengerjakan berbagai proyek *Opening Bumper Billboard* (OBB). Salah satu proyek yang ingin penulis jadikan fokus utama untuk laporan ini adalah OBB untuk brand alat kesehatan M-RAKBA. Alat tersebut adalah alat penunjang kesehatan berupa *strap* yang dipasangkan ke lutut pengguna, yang diklaim dapat membantu kelancaran peredaran darah saat beraktivitas.

- *Brief*

Berhubung M-RAKBA merupakan alat kesehatan yang digunakan utamanya saat beraktivitas, tim CCD sudah merancang logo utama sebagai brand tersebut yang memperlihatkan orang sedang berlari memakai produk M-RAKBA sebagai elemen visual dari keseluruhan logo.



Gambar 3.7. Logo M-RAKBA

- *Brainstorm*

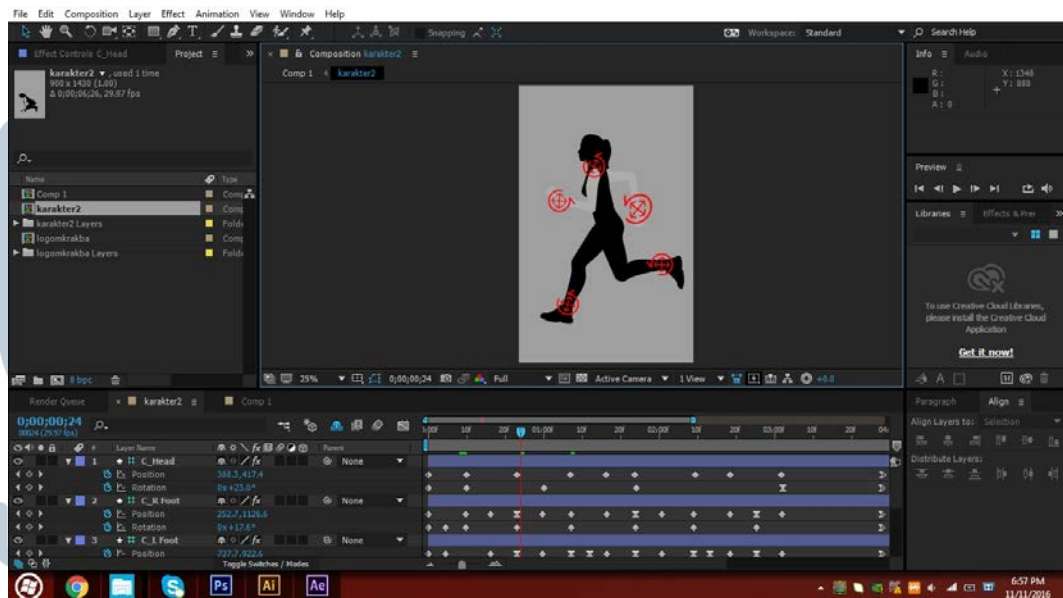
Tugas penulis adalah mengolah logo yang sudah dibuat tersebut menjadi sebuah animasi OBB (*Opening Bumper Billboard*), yaitu animasi pembuka yang muncul pada awal program *home shopping*. Penulis menemukan bahwa karakter visual orang berlari di sebelah kiri *logotype* dapat dibuat menarik jika turut dianimasikan bersama keseluruhan logo, dan mengajukan ide tersebut kepada pembimbing lapangan. Pembimbing penulis setuju akan ide tersebut dan memberikan lampu hijau untuk mengeksekusi pekerjaan tersebut.

- *Pembuatan animasi*

Untuk menganimasikan karakter tersebut penulis menyiapkan aset grafis berupa karakter orang dalam posisi berdiri tegak. Pemilihan posisi tersebut bertujuan untuk mempermudah proses *rigging* saat aset dianimasikan dalam program *After Effects*. Penulis menggunakan *add-on* DUIK untuk melakukan proses animasi karakter yang sedang berlari dan kemudian berhenti pada pose yang sudah dibuat pada logo.



Gambar 3.8. Karakter dalam posisi tegak.



Gambar 3.9. Proses animasi dalam *After Effects*

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

- *Revisi*

Feedback yang penulis dapatkan dari pembimbing terhadap proyek yang penulis lakukan adalah sedikit ubahan pada pacing dan menghaluskan gerakan karakter sehingga terlihat lebih natural.

3.3.1.3. Animasi 3D Jessie Curl

Selang beberapa proyek yang sudah diselesaikan, penulis menghadapi tantangan baru sebagai *motion grapher* di PT. Bintang Abadi Sentosa. Untuk pembuatan program *home shopping* produk *hair curler* Jessie Curl, tim CCD membutuhkan animasi 3 dimensi produk tersebut untuk menampilkan *close-up* fitur-fitur produk secara detail.

- *Brief*

Vendor produk Jessie Curl yang ingin memasarkan produknya melalui *home shopping* tersebut membutuhkan animasi 3 dimensi untuk mempermudah penyampaian informasi dan meningkatkan daya jual kepada penonton.

- *Brainstorm*

Aset utama yang dibutuhkan dalam proses pembuatan animasi tersebut tentunya adalah model 3 dimensi produk tersebut. Untuk menunjang kemudahan proses pembuatan model tersebut penulis meminta spesifikasi produk kepada *supervisor*, namun sayangnya vendor tidak memberikannya. Oleh karena itu proses *modelling* harus menggunakan cara tradisional yaitu melalui fotografi dan mengkira-kira bentuk produk.

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

- *Modelling & Animasi*



Gambar 3.10. Proses *modelling* dalam *3ds Max*

Penulis menggunakan program *3ds Max* untuk membuat model produk. Model dibuat menggunakan acuan gambar dan memegang langsung produk sambil melakukan ubahan dalam program. Proses pembuatan model tersebut memakan waktu kira-kira 3 hari untuk membentuk model yang semirip mungkin dengan produk aslinya dan menerima *feedback* dari pembimbing lapangan. Setelah model selesai dibuat, penulis memulai proses animasi produk menggunakan program yang sama.

U M N
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



Gambar 3.11. Display LCD pada produk yang sudah dianimasikan

Elemen-elemen produk yang bergerak seperti display LCD pada produk juga dibuat dan dianimasikan oleh penulis karena merupakan salah satu USP (Unique Selling Point) yang harus ditonjolkan oleh produk tersebut.



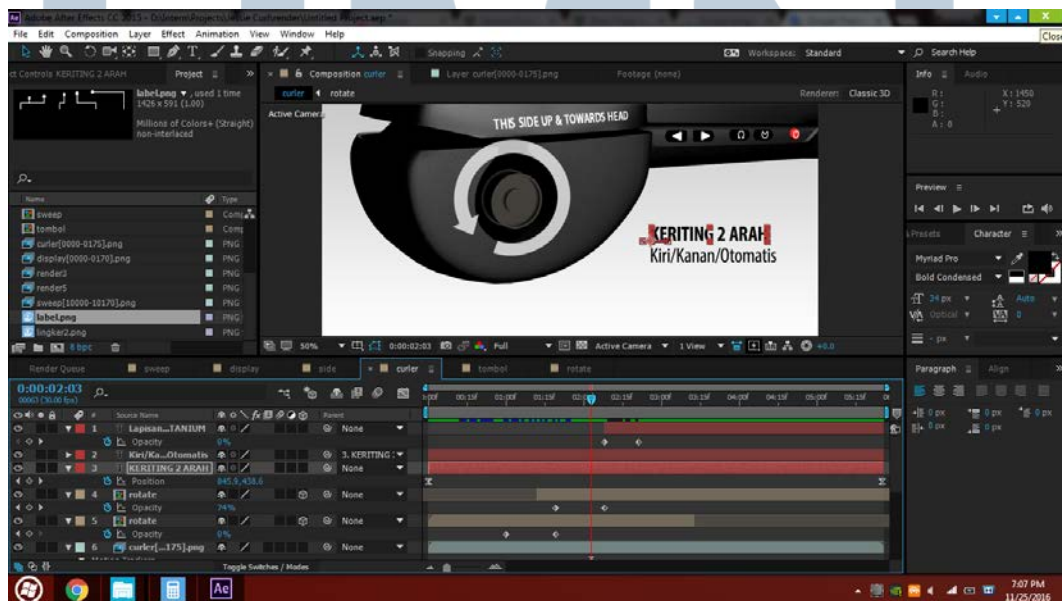
Gambar 3.12. Hasil render animasi 3D

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.13. *Close up* tombol pengaturan produk

Selain itu juga terdapat beberapa bagian produk yang harus diambil secara *close-up* untuk menonjolkan fitur-fiturnya, seperti cara pengoperasian tombol-tombol dan cara menggunakan produk tersebut. Ada pula beberapa hasil render yang harus melalui proses *editing* untuk menambahkan elemen visual yang tidak dapat diproduksi dalam proses *rendering*.



Gambar 3.14. Proses editing dalam *After Effects*

- *Revisi*

Revisi yang diterima penulis dari pembimbing lapangan adalah untuk memanjangkan hasil render sehingga *editor* dapat lebih bebas untuk mengatur *timing* pada komposisi akhir, sebab ada beberapa bagian animasi 3 dimensi yang juga diisi dengan *voiceover* yang harus sesuai dengan gambar yang ditampilkan. Penulis kemudian mengatur ulang pengaturan animasi untuk memenuhi target waktu yang ditentukan, dan memberikan hasil akhirnya kepada *editor* untuk dicoba langsung apakah sudah cocok atau belum.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang dihadapi oleh penulis saat melaksanakan pratek kerja magang di PT. Bintang Abadi Sentosa adalah:

1. Jarak tempuh ke kantor magang yang relatif jauh dan tidak efisien jika menggunakan kendaraan pribadi. PT. Bintang Abadi Sentosa berlokasi di Jl. Pantai Indah Utara – Jakarta Utara sementara rumah penulis berada di Pondok Gede, Bekasi.
2. Inkompatibilitas perangkat lunak yang digunakan penulis untuk berkarya dengan perangkat lunak milik kantor.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang ditemukan untuk mengatasi kendala tersebut adalah:

1. Menggunakan sarana transportasi Transjakarta untuk menghemat ongkos transportasi serta berangkat lebih pagi.
2. Menginstal perangkat lunak dengan versi yang sama dengan yang digunakan kantor.

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