



### **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:**

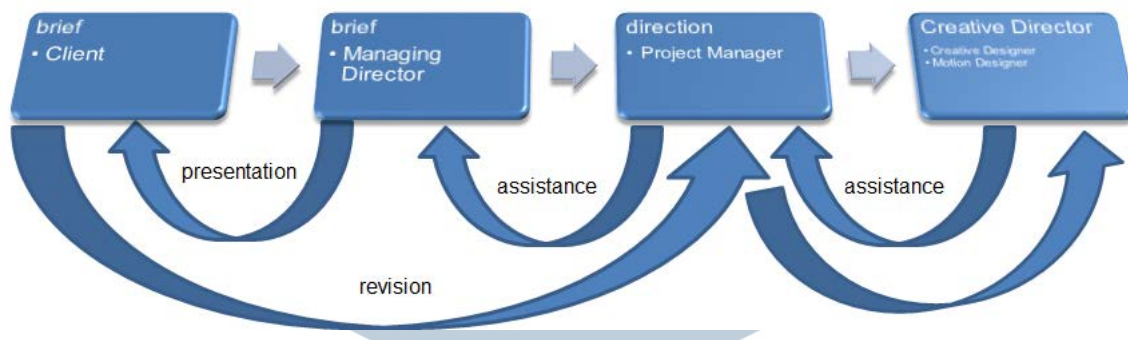
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Pada praktek kerja *internship* ini penulis berposisi sebagai *motion designer* di perusahaan Metamorphosys di *Creative Division*. Di dalam *Creative Division* ada dua divisi dengan posisi yang berbeda, yaitu *Creative Director* yang merupakan *team* atau desainer tetap di Metamorphosys, dan *Creative Designer*, yang merupakan *team* atau desainer *part time*.



**Gambar 3.1** Bagan Alur Koordinasi Metamorphosys

Metamorphosys memiliki beberapa desainer yang melakukan koordinasinya sesuai dengan alur yang telah ditetapkan. Penulis sebagai *Motion Designer* pada bagian dari *Creative Division* ikut menjalankan aturan yang telah ditetapkan, aturannya yaitu dimulai dari *Client* memberikan *brief* kepada *Managing Director* dimana *brief* yang diterima biasanya diberikan file-file berupa email, kemudian dilanjutkan kepada *Project Manager*, di sini *Project Manager* tidak langsung memberikan pengarahan kepada siapa desainer yang dituju, melainkan melihat kembali *rundown* dari para desainer. Jika memang desainer yang dirasa cocok dengan *jobdesk* dan memiliki waktu cukup renggang, maka barulah *project* diarahkan kepada desainer tersebut, semua diatur sedemikian sesuai dengan porsinya masing-masing.

Setelah desainer mendapat *brief* melalui *email* dan *brief* secara langsung oleh *Project Manager*, barulah desainer mulai mendesain sesuai arahan. Desainer diberi kebebasan berfikir, memberi pendapat, dan bebas berkreasi dengan tidak melupakan *brief*, selanjutnya desain yang sudah jadi dari desainer di supervisi bersama dengan *Managing Director*, *Creative Director* dan *Project Manager*. Setelah semua sudah sesuai dengan *brief*, data berupa *image non-high resolution* disiapkan dan dikirim oleh *Project Manager*, dan jika terjadi revisi maka *client* akan menghubungi *Project Manager*, dan desainer mulai merevisi.

Dalam masa revisi, *client* akan mulai meminta file *Final Art* (FA) dari *Project Manager*, desainer menyusun kembali segala file-file yang pernah dibuat untuk diberikan kepada *client*, tidak lupa desainer juga memilah beberapa desain yang dianggap kurang atau tidak sempurna.

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.2. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Bulan	Tanggal	Jam	Pekerjaan
Februari	27	09.00 – 18.00	Penataan <i>asset</i> mograph Honda Beat FI
	28	09.00 – 18.30	Finishing mograph Honda Beat FI
Maret	1	09.00 – 18.30	Penataan <i>asset</i> mograph Honda Beat Street
	6	10.00 – 18.30	Finishing mograph Honda Beat Street
	7	10.00 – 18.30	Penataan <i>asset</i> mograph Honda CBR 250RR
	8	09.00 – 18.00	Finishing mograph Honda CBR 250RR
	9	09.00 – 18.00	Penataan <i>asset</i> mograph Honda CBR 250 Repsol
	10	09.00 – 18.00	Finishing mograph Honda CBR 250 Repsol
	13	09.00 – 14.00	Penataan <i>asset</i> mograph Honda CRF 250
	14	10.00 – 18.00	Finishing mograph Honda CRF 250
	15	09.00 – 18.00	Penataan <i>asset</i> mograph Honda PCX 150
	16	09.00 – 18.00	Finishing mograph Honda PCX 150
	17	09.00 – 18.00	Penataan <i>asset</i> mograph Brand Identity Lumina
	21	10.00 – 17.00	Finishing mograph Brand Identity Lumina
	22	09.00 – 18.00	Preview+revisi mograph Brand Identity Lumina
	23	09.00 – 18.00	Finishing revisi mograph Brand Identity Lumina
	27	09.00 – 19.00	Penataan <i>asset</i> mograph Honda Vario 150
	28	09.00 – 18.00	Finishing mograph Honda Vario

			150
	29	09.00 – 18.00	Syuting <i>interview</i> Grand Surya
	31	09.00 – 18.00	Penataan <i>asset</i> & Editing <i>sound</i> Grand Surya
<b>Bulan</b>	<b>Tanggal</b>	<b>Jam</b>	<b>Pekerjaan</b>
April	3	09.00 – 18.00	Editing awal video Grand Surya
	4	09.00 – 18.00	Editing revisi video Grand Surya
	5	11.30 – 14.30	Editing mograph <i>text, color, VFX</i> Grand Surya
	6	10.00 – 17.00	Editing revisi mograph <i>text</i> & <i>color</i> Grand Surya
	7	10.00 – 18.00	Editing revisi kedua, video Grand Surya
	10	11.00 – 18.00	Diskusi tentang ComPro MPS dan penyiapan bahan”
	11	09.00 – 18.00	Editing revisi ketiga, video Grand Surya
	12	09.00 – 18.00	Editing revisi keempat, video Grand Surya
	13	09.00 – 18.00	Editing revisi final, video Grand Surya
	17	10.00 – 18.00	Penataan bahan ComPro dan testing efek” mograph
	18	10.00 – 18.00	Pembuatan efek logo MPS dengan tampilan Smartphone mograph
	19	10.00 – 18.00	Pembuatan efek tampilan team mograph
	20	10.00 – 18.00	Revisi pembuatan efek tampilan team mograph
	25	10.00 – 18.00	Pembuatan efek tampilan lumina pada smartphone mograph
	26	10.00 – 18.00	Pembuatan tampilan mock up asesoris lumina
<b>Bulan</b>	<b>Tanggal</b>	<b>Jam</b>	<b>Pekerjaan</b>
Mei	8	10.00 – 19.00	Review storyboard company profile + Penataan ulang bahan awal mograph dan menambahkan bahan baru ComPro
	9	10.00 – 15.00	Penyiapan bahan mograph tampilan gamedia
	10	12.00 – 18.00	Editing & Finishing mograph tampilan gamedia
	12	09.00 – 17.00	Penyiapan bahan & Finishing mograph Smax Tuby
	15	10.00 – 18.00	Revisi & Finishing mograph Smax Tuby
	16	09.00 – 20.00	Penyiapan bahan & Editing mograph Lumina
	17	09.00 – 19.00	Revisi perubahan bahan & Finishing mograph Lumina
	18	09.00 – 21.00	Penyiapan bahan & Editing mograph tampilan “Our Process” MPS
	19	12.00 – 18.00	Finishing mograph tampilan “Our Process” MPS
	22	10.00 – 18.00	Modelling & Texturing 3D kalender Binus
	23	10.00 – 23.00	Camera, Lighting, & Rendering 3D kalender Binus
	24	11.00 – 20.00	Syuting ComPro
	25	10.00 – 15.00	Editing video ComPro Penyempurnaan tampilan mograph Meet the Team
	26	09.00 – 19.00	Hunting free music & editing bumper ending
	27	10.00 – 18.00	Editing all mograph menjadi video ComPro
	29	11.00 – 12.00	Preview & Penyerahan file Video ComPro

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Bagian ini berupa penjelasan secara umum mengenai pekerjaan yang dilakukan penulis selama proses magang.

#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

Menurut Wladimir Schwabaer, *Motion Design* adalah *Graphic Design* dengan menyatukan gambar yang di gerakkan dan suara yang didasari dengan *Time – Line* serta memiliki banyak layer untuk proses secara creative.

Beberapa proyek iklan yang penulis kerjakan selama *internship* antara lain Honda CRF 250 Rally, Honda PCX 150, dan *Company Profile* Metamorphosys. Berikut adalah uraian tugas-tugas yang telah penulis lakukan di selama kerja magang:

##### 1. Honda CRF 250 Rally

Honda CRF 250 Rally adalah keluaran motor 250cc terbaru Honda yang sedikit asing bagi warga Indonesia, hadir dengan dua tujuan, yakni memberikan pengendalian mudah saat melalui jalan perkotaan yang padat dan mampu memberikan rasa nyaman saat berkendara di permukaan kasar dan trail. Motor ini akhirnya mampu menghadirkan pengalaman berkendara untuk semua pengendara.

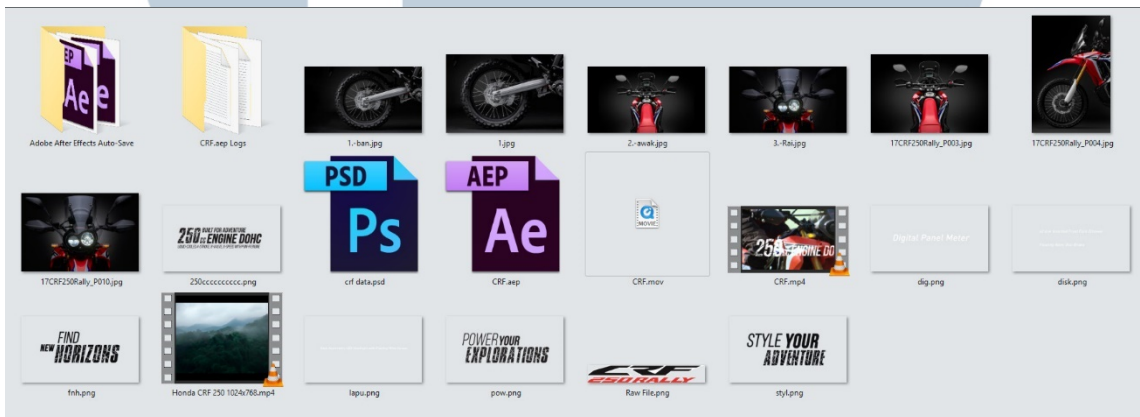


Gambar 3.3.1. Honda CRF 250 Rally

Penulis mendapatkan proyek Honda CRF 250 Rally pada minggu ketiga pada masa kerja *intership*, pada proyek Honda CRF 250 Rally ini penulis di sediakan *stock footages* foto-foto yang kemudian harus dijadikan sebuah *motion* video yang nantinya akan digunakan sebagai iklan pada instagram

Honda Istimewa Yogyakarta. Konten-konten efek dan *motion graphic* yang penulis buat didalamnya berisi efek *glitch*, *3D Camera Tilt*, Asap buatan, dan beberapa cahaya *Optical Flare*.

Proyek Honda CRF 250 Rally disupervisi oleh *Creative Director* terlebih dahulu sebelum diberikan kepada *Project Manager*. Setelah *Creative Director* sudah selesai melakukan supervisi dan *Project Manager* menyetujui maka proyek Honda CRF 250 Rally ini akan dilanjutkan kepada *Managing Director* untuk di *preview* dan diberikan ke *client*. Karena mengerjakan proyek Honda CRF 250 Rally dilakukan penulis sendiri sehingga dibuatlah satu folder yang berisi keseluruhan file editing *footages* supaya penulis dapat *manage* semua berkas jika dikemudian hari ada revisi dari *client*.



Gambar 3.3.1. folder yang berisi keseluruhan file

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Sebelum



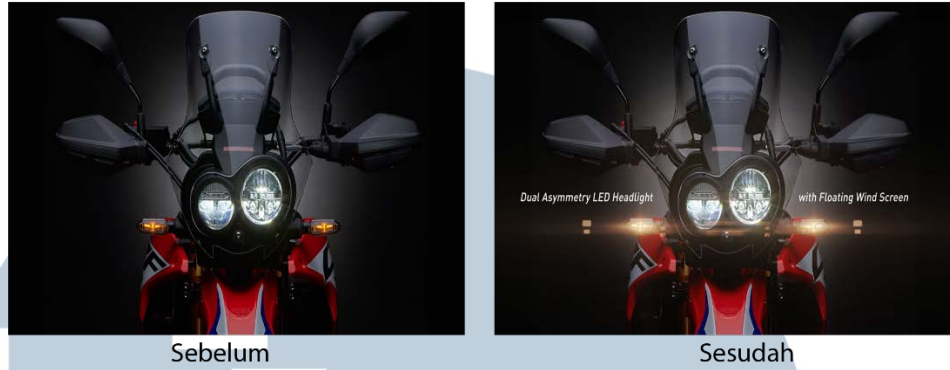
Sesudah

Gambar 3.3.1. Efek *motion graphic* asap

Sulasmı (2002: 33) berpendapat bahwa sifat warna digolongkan menjadi dua golongan yaitu warna panas dan warna dingin. Warna panas seperti merah atau jingga memiliki sifat hangat, segar, menyenangkan, bergairah dan merangsang. Pada langkah ini penulis memberi efek asap agar menambahkan kesan motor keluaran baru ini menggairahkan.

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.3.1. Efek *motion graphic* cahaya dan teks

Menurut Yuyung (2012: 186) warna yang terkena cahaya akan menghasilkan warna benda yang berbeda, warna hangat dapat memantulkan cahaya seperti merah dan kuning. Pada langkah ini penulis memberi efek cahaya lampu berupa *optical flare* berwarna kuning oren agar motor ini memiliki karakteristik warna merah yang berbeda dari motor lainnya. Dan penulis menambahkan teks yang bertujuan untuk memberi informasi tentang type lampu dan *screen* motor terbaru.

## 2. Honda PCX 150

Honda PCX 150 adalah motor keluaran Honda terbaru yang ditujukan bagi segmen motor premium skutik. Ketika motor matic sedang marak digandrungi oleh masyarakat Indonesia disamping memberikan kemudahan bagi para pengendara pemula, maka berbagai desain motor matic yang elegan telah pula menjadi salah satu preferensi konsumen di tanah air.



Gambar 3.3.1. Honda PCX150



Sama seperti Honda CRF 250, penulis mendapatkan proyek Honda PCX 150 pada minggu kelima pada masa kerja *intership*, pada proyek Honda PCX 150 ini penulis di sediakan *stock footages* foto-foto yang kemudian harus dijadikan sebuah *motion* video yang nantinya akan digunakan sebagai iklan pada instagram Honda Istimewa Yogyakarta.



Gambar 3.3.1. PCX150 Power Charger

Rogge & Pott (2009) berpendapat bahwa seorang *motion designer* harus selalu bisa mengambil perhatian penonton dengan membuat pergerakan didalam video. Pada langkah ini penulis menambahkan efek *particles* agar gambar tersebut memiliki dimensi yang dalam dan memberi efek cahaya biru sedikit kuning supaya gambar terlihat lebih dingin dan mewah.



Gambar 3.3.1. PCX150 Power Charger Final



Sebelum Background



Sesudah Background

Gambar 3.3.1. PCX150 Background sebelum/sesudah

Yuyung (2012: 187) menyatakan bahwa warna psikis atau yang biasa disebut warna jiwa dan mental adalah warna yang memberikan pengaruh terhadap orang yang melihatnya. Seperti yang dikatakan oleh Sulasmi (2002: 33) bahwa sifat warna biru dan hitam memiliki sifat sunyi dan tenang.

Pada langkah ini penulis membuat efek background *shiny* biru keputihan dan hitam gelap agar motor terkesan dingin, santai dan mewah. Kemudian penulis menambahkan bulatan 3D neon yang bisa berkedip-kedip agar menunjukkan bahwa ada varian warna terbaru rilis dari Honda PCX 150 dan tidak lupa juga memberi teks agar pembeli dapat mengerti warna apa yg ingin dibeli.



Sebelum logo



Sesudah logo

Gambar 3.3.1. PCX150 logo sebelum/sesudah

### 3. Videography Interview dan Company Profile

Selain menjadi *motion designer*, penulis juga bekerja sebagai *videographer* dan *editor* video. Dalam menjadi *videographer*, penulis merekam video yang nantinya akan dijadikan sebuah video pendek *interview* dua orang arsitek yang membangun sebuah perumahan. Kemudian untuk *company profile* penulis merekam aktifitas kegiatan kantor Metamorphosys.



Gambar 3.3.1. Video interview arsitek

Company Profile Metamorphosys merupakan proyek *internship* terakhir penulis yang tujuannya adalah untuk memperkenalkan lebih dalam lagi studio Metamorphosys kepada *client* baru maupun yang sudah berlangganan.



Gambar 3.3.1. Video kegiatan kantor Metamorphosys

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Pada proses kerja *internship* penulis menemukan beberapa kendala dalam menghadapi pekerjaan saat *internship*. Kendala tersebut antara lain tidak adanya fasilitas komputer, koneksi internet yang tidak stabil, tidak adanya bantuan editing penataan bahan *footages* untuk *motion graphic*, dan proyek pekerjaan di Metamorphosys harus dilakukan dengan cepat seperti saat materi masuk pada pagi hari, sorenya harus sudah selesai di supervisi kepada *creative director* dan *project manager*.

Selama ini penulis di kampus dalam mengerjakan suatu proyek *motion graphic* memiliki deadline yang lebih lama. Berbeda saat kerja *internship* yang diharuskan deadline selesai pada hari itu juga.

### 3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi kendala-kendala yang penulis dapatkan selama *internship*, penulis membawa laptop untuk mengerjakan proyek yang ringan seperti editing bahan *footages* dan penataan bahan *motion graphic*, untuk mengerjakan *motion graphic* yang *file*-nya cukup berat dan besar penulis terpaksa mengerjakan proyek *take home* menggunakan komputer di rumah. Untuk mengatasi kendala internet yang tidak stabil penulis menggunakan paket data pada *smartphone* dengan cara *tethering* ke laptop.

Untuk solusi dari kendala penataan bahan editing bisa diatasi dengan melakukan penataan bahan *motion graphic* dan *footages* di dalam satu folder sebelum mulai masuk editing pembuatan *motion graphic*. Sehingga *footages* yang sudah tersusun rapi akan dapat membuat kinerja menjadi lebih teliti dan cepat. Penulis selalu membagi waktu target tiap bahan *footages* yang akan diberi efek dan *motion graphic* dengan cepat, detail, dan rapi. Penulis juga aktif bertanya dan meminta supervisi lebih awal kepada *creative director* tentang penataan desain dan warna yang sesuai keinginan *client* agar memudahkan penulis dalam bekerja sesuai dengan target yang diberikan.