



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

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Selama masa kerja magang di Nusavisi Production dari 3 Agustus 2020 sampai 30 Oktober 2020, penulis bertugas sebagai *motion graphic artist*. Jadi penulis mengerjakan semua yang berkaitan dengan *motion*. Ketika melakukan pekerjaan, penulis selalu berkoordinasi dengan Agus yang merupakan salah satu rekan kerja di perusahaan selaku *Editor* dan setiap pekerjaan berada dibawah pengawasan Fajrian selaku CEO, produser dan pembimbing di lapangan.

1. Kedudukan

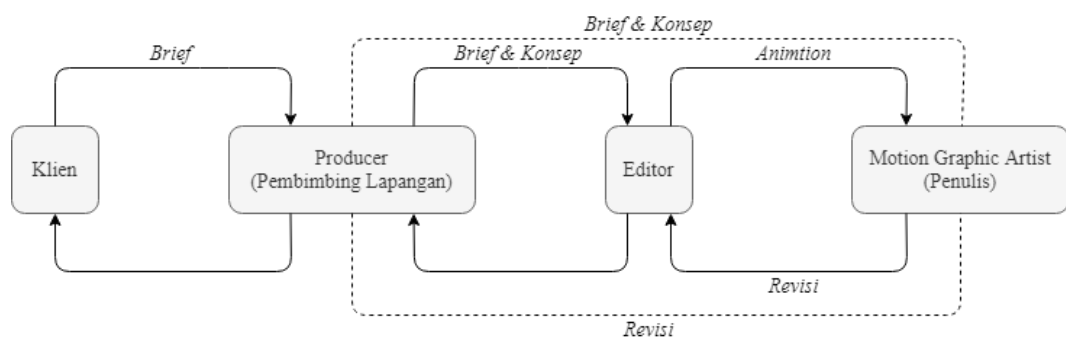
Kedudukan atau posisi penulis saat melakukan magang di Nusavisi yaitu berada di dalam tim kreatif sebagai *motion graphic artist*. Menurut Brinkmann, (2008) *motion graphic* sendiri adalah sebuah produk dinamis dari komunikasi visual yang didalamnya terdapat rangkaian berupa animasi baik 2D maupun 3D dan hal itu menghasilkan kesan, lalu untuk hasil akhirnya berupa file digital yang akan ditampilkan. Selaras dengan Editor maka dari itu posisi *motion graphic artist* ditempatkan bersamaan dengannya.

2. Koordinasi

Dalam hal koordinasi, dimulai permintaan dari klien kepada Produser terkait proyek, gambaran besar dan konsep yang diinginkan. Berdasarkan keinginan klien, Produser mulai membuat rancangan produksi dan meminta *script writer* untuk membuat naskahnya. Setelah naskah rinci selesai, kemudian dibagikan ke *Production Assistant*, *Cameraman*, dan *Editor*. Disini barulah penulis mendapat koordinasi.

Setiap adanya proyek yang akan dikerjakan, penulis biasanya akan mendapat koordinasi terlebih dahulu dari Produser, hal ini berupa *brief* konsep, naskah yang berisikan detail dari setiap menitnya sampai bahan-bahan mentah yang nantinya akan dijadikan aset. Koordinasi dengan Produser biasanya

dilakukan dengan telepon dikarenakan penulis melakukan sistem kerja *work from home*. Namun tidak jarang pula, dilakukan dengan *video conference*. Setelahnya, penulis akan berkoordinasi dengan Editor terkait alur kerja internal seperti *file voice over*, durasi dan penggabungan *motion graphics* dengan *live shot*. Setelah *post-production* selesai, akan dilakukan preview proyek terlebih dahulu oleh Produser, lalu setelahnya oleh klien. Jika terdapat *feedback*, kritik dan saran terkait *motion graphic*, Produser akan menghubungi penulis.



Gambar 3.1. Alur pekerjaan Nusavisi
(Dokumentasi Pribadi)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama magang di Nusavisi Production, penulis mengerjakan beberapa proyek. Berikut detail pekerjaan yang dilakukan per minggu :

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 (3-7 agustus)	Bumper Nusavisi	<ul style="list-style-type: none"> - Briefing kemudian research. - Pembuatan konsep dasar. - Penganimasian proyek.
2	2 (10-16 agustus)	Video episode <i>Information Security Awareness</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Brief dan research. - Pembuatan aset motion.

			<ul style="list-style-type: none"> - Penganimasian bagian-bagian motion dalam proyek.
3	3 (18, 19, 21 agustus)	Video episode <i>Information Security Awareness</i>	Revisi motion untuk beberapa bagian dalam proyek
4	4 (24-28 agustus)	Video episode <i>Onboarding HR Induction</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Brief dan research. - Pembuatan aset-aset motion. - Penganimasian motion dalam proyek.
5	5 (31 agustus-4 september)	<ul style="list-style-type: none"> - Bumper Nusavisi - Company profile (PT. Solusi Bangun Indonesia) 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat konsep dasar bumper Nusavisi yang baru. - Briefing dan research motion untuk proyek company profile.
6	6 (7-12 september)	Video episode corporate OHS Induction	<ul style="list-style-type: none"> - Brief dan research. - Pembuatan aset-aset motion. - Penganimasian motion dalam proyek.
7	(14-18 september)	<ul style="list-style-type: none"> - Bumper Nusavisi - Company Profile (PT. Solusi Bangun Indonesia) 	<ul style="list-style-type: none"> - Penganimasian proyek bumper. - Membuat aset-aset untuk video company profile.

8	8 (21-25 september)	<ul style="list-style-type: none"> - Company Profile - Video episode corporate OHS Induction 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat tambahan aset untuk video CP PT. SBI - Membuat motion untuk video company profile PT. SBI - Revisi motion untuk video Ep. Corporate OHS
9	9 (28 september-2 oktober)	Company Profile	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat tambahan aset - Membuat motion untuk video company profile PT. SBI
10	10 (5-9 oktober)	<ul style="list-style-type: none"> - Video batcher (PT. Solusi Beton Indonesia) - Video CDJ3000 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat motion untuk video batcher PT. Solusi Beton Indonesia - Membuat motion untuk video Pioneer DJ
11	11 (12-16 oktober)	Bumper Nusa Visi	<ul style="list-style-type: none"> - Briefing kemudian research. - Pembuatan konsep dasar yang baru. - Penganimasian proyek.
12	12 (22-23 oktober)	Video kampanye "Have Fun with New Normal" Lions Kalingga	<ul style="list-style-type: none"> - Briefing - Membuat motion untuk video kampanye Lions Kalingga
13	13 (28-30 oktober)	Motion Graphics Wedding Live stream	<ul style="list-style-type: none"> - Briefing konsep - Membuat aset - Penganimasian proyek

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama magang, penulis memiliki jam kerja yang disesuaikan dengan pengerjaan setiap proyek, terkadang bisa lebih cepat atau bisa juga lebih lama sampai mengharuskan untuk lembur, terlebih dikarenakan menganut sistem *work from home* jadi tidak ada jam kerja yang terlalu kaku. Penulis bekerja setiap minggunya dari hari Senin sampai Jumat, tetapi hari Sabtu bisa masuk jika dibutuhkan. Hari-hari libur nasional tidak terlalu berpengaruh.

Setelah menerima *brief* proyek dari Produser, penulis mulai melakukan pencarian referensi berdasarkan naskah yang diterima. Pencarian tersebut bertujuan untuk mengetahui aset seperti apa saja yang dibutuhkan nantinya. Jika sudah, mulailah membuat aset tersebut sesuai kebutuhan masing-masing video. Ketika aset sudah selesai dibuat, kemudian dilanjutkan dengan menganimasikan aset tersebut berdasarkan *voice over* dan naskah yang didapat. *Motion graphics* sudah selesai, video tersebut diserahkan ke Editor untuk digabungkan dengan *footage shooting* dan melewati tahapan kompositing lainnya.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Penulis mengerjakan beberapa proyek pada saat magang, proyek tersebut ada yang bisa dikategorikan kecil dan ada yang besar. Untuk proyek kecil memiliki jangkauan waktu sebentar dan memiliki hasil akhir sedikit. Sedangkan untuk proyek besar memiliki jangkauan kerja sama yang lama dan hasil akhir yang banyak. Berikut penjelasan proyek-proyek yang dikerjakan selama magang.

3.3.1.1. Company Profile PT. Solusi Bangun Indonesia

Solusi Bangun Indonesia merupakan salah satu perusahaan yang dimiliki oleh Semen Indonesia Industri Bangunan dan masuk dalam bagian Semen Indonesia Group yang merupakan produsen semen terbesar di Indonesia. Nusavisi diminta untuk membuat *company profile* perusahaan tersebut. Proyek ini memiliki estimasi durasi 8 sampai 10 menit. Konsep yang digunakan adalah dengan menggabungkan *live shot* dan *motion graphics* berdasarkan *brief* klien dan Produser.

Dalam proyek ini, penulis mengerjakan bagian-bagian yang membutuhkan *motion graphics*. Berdasarkan naskah yang diterima, bagian tersebut adalah *opening* logo perusahaan Solusi Bangun Indonesia, rangkuman sejarah, lokasi penyebaran pabrik di Indonesia dan 5 pilar utama perusahaan. Penulis mendapat *brief* dari Produser yang diikuti oleh data-data pendukung seperti naskah, foto-foto dokumentasi acara perusahaan, *font type*, logo perusahaan, *color palette* dan *voice over*.



COLORS

PANTONE 3570 C	PANTONE P 179-13 C	PANTONE Black 6 C
PANTONE 3570 C	PANTONE P 179-13 C	PANTONE Black 6 C
CMYK 30 0 90 0	CMYK 0 0 82	CMYK 100 79 44 93
RGB 168 199 0	RGB 86 86 87	RGB 16 24 32

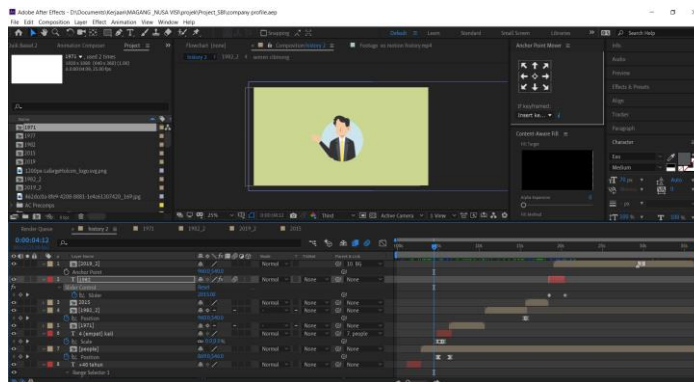
Gambar 3.2. Identitas PT. Solusi Bangun Indonesia
(Dokumen Perusahaan)

Karena pertama kalinya mengerjakan proyek besar, penulis melakukan pencarian terkait referensi baik dari segi kombinasi warna sampai ilustrasi. Dimulai dari pengerjaan *motion* logo Solusi Bangun Indonesia. Untuk kemunculan logonya, penulis membuatnya muncul terlebih dahulu bagian abu-abunya, lalu bagian hijaunya muncul seperti membuka buku. Sedangkan untuk tulisan disusun dengan posisi “Solusi Bangun” berada diatas tulisan “Indonesia” dan memiliki *size* teks lebih besar untuk membuatnya memiliki kesan *justify*. Lalu semua ornament mulai dari logo dan tulisan dibuat *horizontal align center* supaya semua tepat berada di tengah. Untuk *background*, penulis membuatnya dari *white solid* yang diberi *gradient radial ramp* sehingga ornamen utama lebih terlihat dan memberikan kesan 3D.



Gambar 3.3. Proses *motion* logo
(Dokumentasi Pribadi)

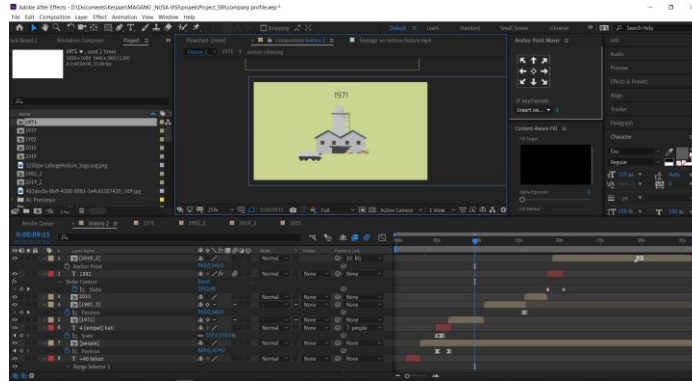
Berikutnya adalah bagian *motion* untuk rangkuman sejarah perusahaan. Terjadi beberapa kali revisi untuk bagian ini, dari sejarah yang mendetail sampai menjadi sebuah rangkuman seperti keinginan klien yang terbaru. Dalam proyek ini, penulis membuat aset-aset yang menyesuaikan kebutuhan *voice over* lalu menganimasikannya. Hasilnya adalah sebagai berikut.



Gambar 3.4. Proses pembuatan adegan awal pada bagian sejarah
(Dokumentasi Pribadi)

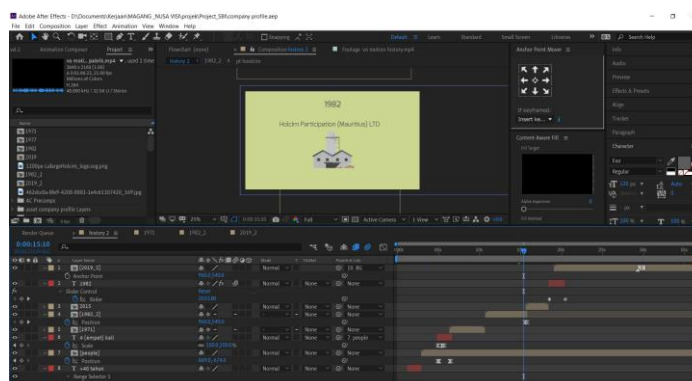
Adegan awal dimulai dengan munculnya angka 40 tahun dengan *confetti* yang menandakan usia perusahaan. Lalu muncul ilustrasi pria yang mengenakan jas, disusul angka 4 kali dimana menandakan telah terjadi pergantian kepemilikan perusahaan. Penulis memilih membuat ilustrasi pria untuk menunjukkan kepemilikan, karena berdasarkan situs perusahaan Solusi Bangun Indonesia para petingginnya adalah pria. Kemudian angka

1971 muncul menandakan dimulainya tahun perjalanan panjang sampai terbentuknya perusahaan Solusi Bangun Indonesia.



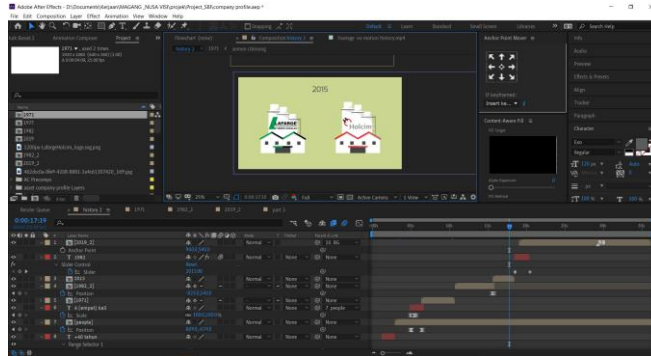
Gambar 3.5. Proses pembuatan *composition* 1971
(Dokumentasi Pribadi)

Tulisan 1971 tersebut muncul di tengah dengan scale yang besar, lalu berpindah ke atas dengan scale yang diperkecil. Sebuah ilustrasi pabrik muncul dari bawah yang merepresentasikan baru berdiri. Lalu penulis menambahkan truk yang sedang berjalan untuk mendukung bahwa bangunan tersebut sedang beroperasi. Aset tersebut dibuat sebagai *3D layer* dikarenakan setelahnya penulis menganimasikan *y rotate* dan *opacity* lalu berganti dengan logo “Semen Cibinong Indonesia”. Kemudian semua aset diturunkan *opacity* menjadi 0 (nol) terkecuali tulisan 1971. Tulisan 1971 dikembalikan ke posisi dan ukuran awal, lalu diberi *slider effect* supaya menghitung maju tahun 1982.



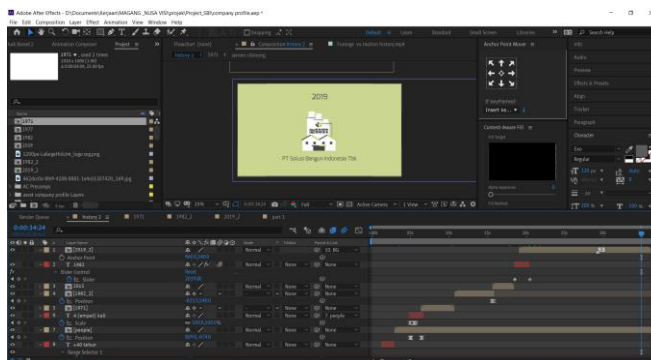
Gambar 3.6. Proses pembuatan *composition* 1982
(Dokumentasi Pribadi)

Tulisan 1982 pindah posisi ke atas dengan *scale* diperkecil. Ilustrasi pabrik muncul lagi disusul dengan muncul nama Semen Cibinong, lalu dianimasikan dengan *masking* kemudian merubah posisinya menjadi ke bawah dan tergantikan dengan nama Holcim Mauritus (LTD). Kemudian *composition* ini dianimasikan ke samping untuk berganti dengan yang lain.



Gambar 3.7. Proses pembuatan *composition* 2015
(Dokumentasi Pribadi)

Composition 2015 muncul bersama dengan 4 *mini gear* yang bergerak dan menuju ke tengah untuk berubah menjadi satu *gear* besar. Hal itu untuk menunjukkan proses integrasi. Kemudian ilustrasi pabrik Lafarge muncul diikuti dengan pabrik Holcim dengan gerakan dari bawah. Setelahnya, kedua pabrik tersebut penulis *masking* dan digerakkan menuju tengah seakan memberi kesan kedua gedung tersebut bergabung. Tulisan 2015 dianimasikan ke bawah hingga posisinya berada di tengah sambil memperbesar *scale*. Kemudian tulisan 2015 diberi *effect slider* dan berhitung maju ke tahun 2019.



Gambar 3.8. Proses pembuatan *composition* 2019
(Dokumentasi Pribadi)

Tulisan 2019 diperkecil dan dipindahkan kembali ke atas. Lalu muncul pabrik Semen Indonesia yang diikuti dengan kemunculan pabrik kecil. Pabrik kecil tersebut merupakan anak perusahaan dari Semen Indonesia yaitu Semen Indonesia Industri Bangunan (SIIB). Penulis membuat *composition* pabrik SIIB menjadi 3D *layer* supaya bisa menganimasikan *y rotate* dan berganti dengan pabrik Holcim Indonesia. Hal itu menandakan perusahaan Holcim telah diakuisisi oleh SIIB. Kemudian pabrik Holcim pun dianimasikan *y rotate* dan berganti menjadi pabrik Solusi Bangun Indonesia.

Berikutnya adalah bagian *motion* untuk lokasi penyebaran pabrik Solusi Bangun Indonesia. Pada bagian ini, klien ingin menjelaskan tentang lokasi pabrik produksi semen, pabrik pengantongan semen dan batching plant yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Penulis membuat beberapa aset seperti peta Indonesia, pabrik kecil, pabrik sedang, *batching plant*, *icon* tambang dan truk semen yang kemudian akan dianimasikan.



Gambar 3.9. Lokasi pabrik produksi semen
(Dokumentasi Pribadi)

Pada *scene* ini, penulis bermain dengan kamera, sehingga banyak sekali 3D *layer*. Peta Indonesia yang tadinya utuh, kemudian penulis animasikan *zoom-in* sehingga terfokus pada Pulau Jawa saja. Ilustrasi pabrik-pabrik produksi semen mulai bermunculan sesuai lokasinya dari Narogong, Cilacap dan Tuban. Kemudian kamera berpindah ke ujung Pulau Sumatra bagian atas, untuk menunjukkan lokasi pabrik di Lhoknga. Lalu kamera *zoom out* sehingga menampilkan kembali Peta Indonesia.



Gambar 3.10. Truk pengaduk semen
(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian fokus kamera menjadi tidak fokus dan penulis memasukkan truk pengaduk semen dengan logo Solusi Bangun Indonesia yang sedang berjalan untuk merepresentasikan pendistribusian semen ke seluruh wilayah Indonesia.



Gambar 3.11. Lokasi *Batching Plant* dan tambang di Pulau Jawa.
(Dokumentasi Pribadi)

Scene berikutnya, kamera kembali *zoom in* ke Pulau Jawa. Disini penulis menambahkan animasi ilustrasi *batching plant* serta dua lokasi pasti dari tambang yang berada di wilayah Pulau Jawa.



Gambar 3.12. Ilustrasi pabrik pengantongan semen
(Dokumentasi Pribadi)

Lalu muncul animasi ilustrasi pabrik pengantongan semen dengan *background* yang tidak fokus berupa Peta Indonesia. Kamera mulai *zoom in* dan berpindah-pindah posisi sesuai lokasi yang disebutkan oleh *voice over*. Lokasi tersebut adalah Belawan, Lhokseumawe, Dumai, Batam, Pontianak, Palembang dan Lampung.



Gambar 3.13. Cuplikan 5 pilar SBI
(Dokumentasi Pribadi)

Berikutnya adalah bagian *motion* untuk 5 pilar utama Solusi Bangun Indonesia. Kelima pilar tersebut adalah SBI Cerdas, SBI Sehat, SBI Mandiri, SBI Peduli dan SBI Lestari. Lima pilar tersebut merupakan salah satu misi Solusi Bangun Indonesia untuk dapat turut bersinergi bersama masyarakat. Untuk transisi setiap pilar, penulis membuat *zoom out effect* dengan menambahkan sedikit kesan hologram. Setiap pilar menampilkan foto-foto dari acara perusahaan sesuai dengan konsepnya masing-masing. Penulis memutuskan untuk membuatnya seperti galeri dengan menyusun terlebih dahulu foto-foto tersebut agar memiliki baris. Lalu barulah setiap baris di animasikan berjalan dari kanan-kiri maupun sebaliknya.

Setelah semua bagian *motion graphics* dalam proyek *company profile* selesai dikerjakan, penulis mengirimkan hasil tersebut melalui *drive* untuk selanjutnya disatukan dengan footage oleh Editor. Hasil final sudah selesai, Produser akan melakukan *preview* untuk mengecek supaya tidak ada kesalahan baik dari penulisan nama sampai urutan video. Jika ada kesalahan dari segi *motion graphics*, maka Produser akan menghubungi penulis secara langsung dan memberikan daftar revisi.

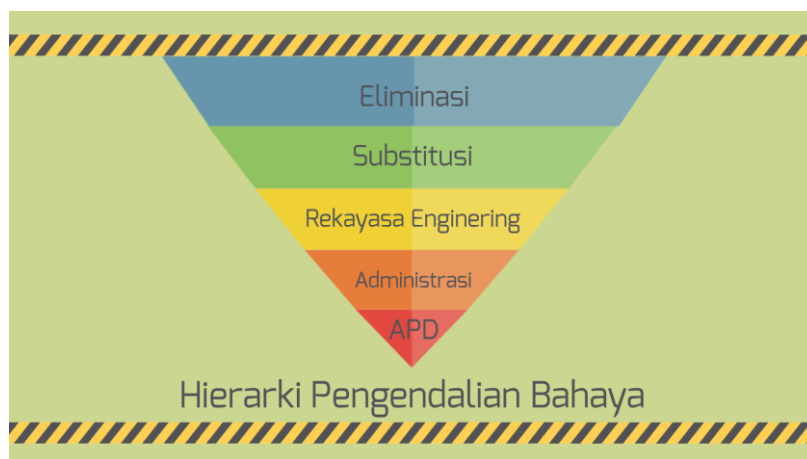
3.3.1.2. Module Video PT Solusi Bangun Indonesia

Proyek ini merupakan proyek jangka panjang Nusavisi, dikarenakan permintaan hasil akhir yang banyak (episode) dan proses pembuatan yang cukup memakan waktu berbulan-bulan. Sejauh ini, penulis magang telah terlibat dalam episode *Information Security Awareness, Onboarding HR Induction, Corporate OHS Induction* dan *Command Batch*. Proyek module SBI merupakan bentuk dari transformasi panduan manual ke media digital yaitu video. Dikarenakan hasil akhir proyek ini nantinya hanya akan digunakan untuk kebutuhan internal perusahaan, maka tidak semua bagian dari masing-masing episode akan dibahas, melainkan hanya beberapa saja. Konsep pada proyek ini juga sama dengan proyek *company profile*, dimana videonya tidak *full motion graphics*, melainkan gabungan dari *live shot*.



Gambar 3.14. *Warning sign*
(Dokumentasi Pribadi)

Pada episode *Corporate OHS Induction*, penulis mendapat bagian untuk menganimasikan hirarki pengendalian bahaya, dimana untuk adegan awal, penulis menampilkan *warning sign* yang merepresentasikan bahaya. Kemudian penulis meletakkannya secara tidak beraturan, dengan ukuran yang lebih kecil dan opacity lebih rendah dari *sign* yang berada di tengah. Untuk animasi *sign*, yang berada di *center* muncul dengan *pop-up* sedangkan yang lainnya hanya *random opacity*. Lalu pemberian *police line* yang dianimasikan berjalan untuk mendukung kesan berbahaya.



Gambar 3.15. Piramida pengendalian bahaya
(Dokumentasi Pribadi)

Berikutnya adalah piramida terbalik yang menunjukkan urutan pengendalian bahaya. Mulai dari yang paling atas yaitu Eliminasi dimana

pada tingkatan ini, pengendalian bahaya masih tergolong kecil atau rendah. Selanjutnya di bagian tengah piramida ada Substitusi, Rekayasa Engineering dan Administrasi. Lalu yang terakhir adalah APD dimana pada tingkatan ini, pengendalian bahaya sudah besar atau tinggi. APD merupakan kepanjangan dari alat pelindung diri. Setiap *case* memiliki standar APD-nya sendiri. Pada Solusi Bangun Indonesia, APD tersebut meliputi helm pelindung, kaca mata pelindung, sepatu pelindung dan baju yang memiliki warna terang dan reflektor. Pada bagian selanjutnya, penulis melakukan *2D motion tracking* pada *footage shooting* untuk menunjukkan *item* tersebut.



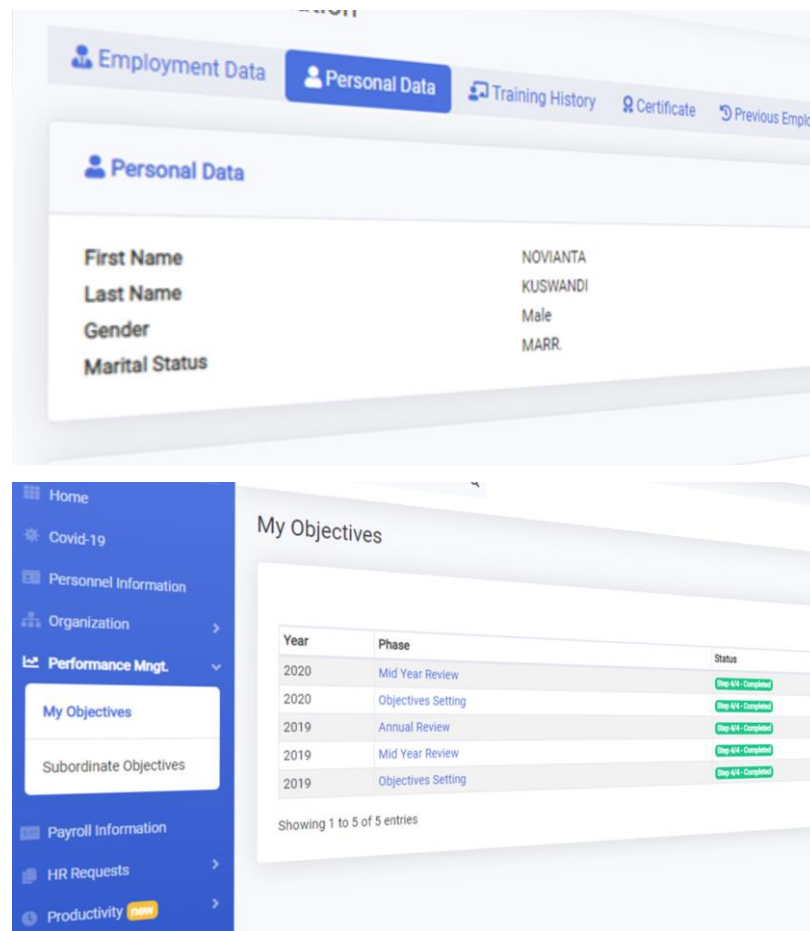
Gambar 3.16. Penjelasan APD
(Dokumentasi Pribadi)

Pada episode *Onboarding HR Induction*, penulis mendapat *brief* untuk menganimasikan aplikasi Si Mantap. Si Mantap merupakan aplikasi internal yang digunakan para karyawan Solusi Bangun Indonesia. Pada aplikasi ini, karyawan dapat mengelola sendiri data pribadi dan keluarganya, melihat target pencapaian dan melihat informasi pengupahan. Penulis menambahkan *icon* seperti *wi-fi* dan *gear*. Selain itu, penulis membuat ilustrasi halaman *log-in* berdasarkan dari internet.



Gambar 3.17. Cuplikan aplikasi Si Mantap (1)
(Dokumentasi Pribadi)

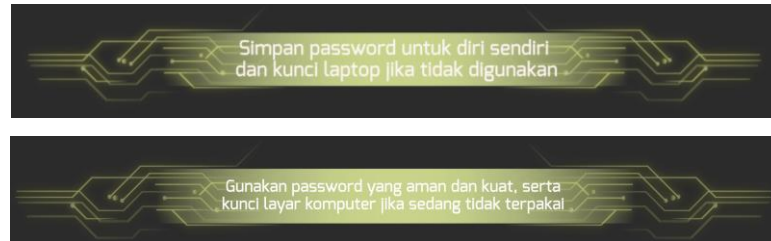
Diberikan beberapa tangkapan layar aplikasi Si Mantap, penulis memutuskan untuk bermain fokus dan posisi kamera, kemudian memperbesar *scale* dan menggerakkan fokus kamera mengikuti *voice over*.



Gambar 3.18. Cuplikan aplikasi Si Mantap (2)
(Dokumentasi Pribadi)

Pada episode *Information Security Awareness* dan *Corporate OHS Induction*. Beberapa informasi diminta muncul saat *talent* berbicara, oleh karena itu penulis membuat desain *lower thirds* untuk memuat informasi

tersebut. Desain disesuaikan dengan masing-masing tema dari setiap episode.



Gambar 3.19. Desain *lower thirds* episode *Information Security Awareness*
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.20. Desain *lower thirds* episode *Corporate OHS Induction*
(Dokumentasi Pribadi)

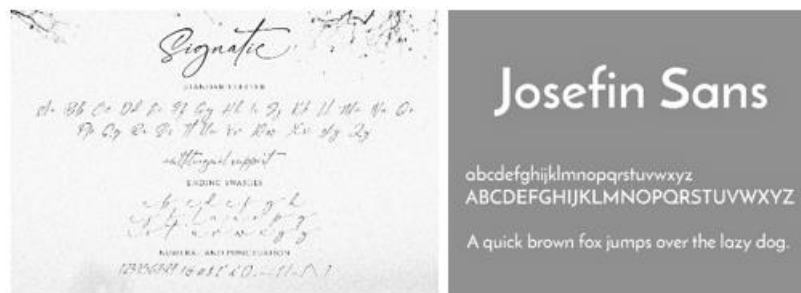
3.3.1.3. *Live Stream Wedding*

Live stream wedding merupakan proyek pertama Nusavisi Wedding yang baru saja berdiri. Konsep dasarnya kurang lebih sama dengan proyek sebelumnya yaitu menggabungkan *live shot* dengan *motion graphics*. Pernikahan klien berlangsung pada tanggal 31 Oktober 2020 dan proyek ini merupakan proyek magang terakhir yang dikerjakan penulis di Nusavisi.



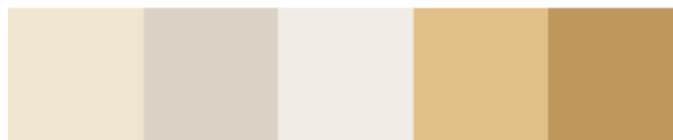
Gambar 3.21. Cuplikan *live stream*
(Dokumentasi Pribadi)

Briefing diberikan pada tanggal 28 Oktober berupa desain undangan, *color palette* dan daftar nama orang-orang yang dianggap penting bagi kedua mempelai. Berdasarkan itu, penulis melakukan pencarian referensi terkait *color palette* dan *font type* yang sesuai dengan desain undangan. Untuk proyek ini, hasil akhir yang dibutuhkan berupa *count*, *opening*, *lower third* dan *ending*.



Gambar 3.22. Kombinasi *font type* yang dipilih
(<https://pixelify.net/>)

Kombinasi *font type* yang dipilih adalah Signatie dan Josefin Sans. Alasan penulis karena kombinasi kedua *font* tersebut menampilkan kesan anggun, artistik dengan *handwriting* namun tetap modern dan bersahabat dengan sans-serif. Kemudian untuk *color palette*, penulis mengambil dari warna utama logo Nusavisi Wedding lalu membuat *shade*.



Gambar 3.23. *Color palette*
(Dokumentasi Pribadi)

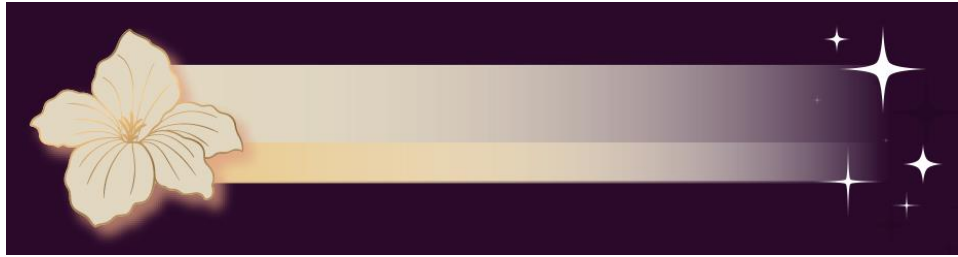
Pada bagian *opening*, tulisan “welcome” muncul dengan *handwriting style*, lalu kamera menjauh sehingga membuat tulisan tersebut tidak fokus. Penulis menganimasikan ilustrasi beberapa tangkai bunga agar terlihat lebih hidup, terlihat seperti ada angin yang bertiup perlahan. Penyusunan tangkai-tangkai tersebut membentuk *frame* dimana pada *center* akan muncul tulisan kedua nama mempelai setelah tulisan *welcome*. Kemudian penulis menganimasikan kelopak-kelopak bunga yang berwarna

putih agar jatuh secara perlahan. Keputusan penggunaan putih pada kelopak bunga tersebut adalah karena merepresentasikan kesucian dari peristiwa pernikahan. Selanjutnya muncul tanggal hari pernikahan yang diikuti dengan *composition* “*live stream by Nusavisi Wedding*”. Dan untuk bagian penutup, penulis memunculkan terlebih dahulu tulisan “*thank you*”



Gambar 3.24. Cuplikan *opening* dan *ending*
(Dokumentasi Pribadi)

Untuk desain *lower third*, penulis memilih bunga sebagai *item* yang muncul pertama dengan memainkan *scale* dan *rotate*. setelah itu, *background* muncul diikuti dengan pengetikan nama-nama tamu. Lalu untuk mempercantiknya, penulis menambahkan partikel-partikel bintang yang muncul secara bergantian.



Gambar 3.25. Desain *lower third* untuk *live stream wedding*
(Dokumentasi Pribadi)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama magang berlangsung, kendala utama dan pertama yang ditemukan oleh penulis yaitu adalah masalah komunikasi terkait *brief* proyek dari Produser. Dikarenakan sistem kerja *work from home*, yang mengharuskan bekerja dari rumah maka untuk melakukan *meeting* dan *brief* lewat telepon ataupun *video conference*. Hal itu membutuhkan jaringan internet yang stabil, namun menjadi masalah saat terputusnya koneksi atau turunnya sinyal yang menyebabkan suara penulis atau suara Produser *delay* bahkan sampai terputusnya panggilan.

Masalah yang kedua adalah format render yang menyebabkan hasil akhir *motion graphics* tidak bisa disatukan dengan footage. Seperti yang terjadi saat proyek *live stream wedding*, dimana ketika *motion graphics* menjadi patah dan hasilnya tidak mulus saat diletakkan pada *live streaming*. Sehingga untuk *count*, *opening* dan *ending* tidak dapat diperlihatkan. Hanya *lower third* saja, walaupun animasinya menjadi tidak terlalu bagus.

Lalu masalah terakhir adalah koordinasi antara penulis dengan Editor. Pada salah satu proyek kecil, mengharuskan penulis bekerja secara terburu-buru dikarenakan Editor hanya memberi *brief* melalui pesan singkat *WhatsApp*. Penulis yang tidak mengetahui bahwa proyek tersebut akan digunakan pada hari itu juga. Saat mendekati jam *deadline*, Editor menanyakan hasil akhir proyek tersebut. Sehingga pengerjaan menjadi terburu-buru dalam menyelesaikan proyek kecil yang baru masuk tersebut disaat bersamaan penulis sedang dalam tahap membuat aset untuk proyek besar sedang berjalan.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Setelah menghadapi kendala terkait proyek yang ditemukan pada saat magang. Penulis akhirnya mendapat solusi terkait kendala tersebut. Untuk kendala pertama, penulis memutuskan semua perangkat yang tersambung dengan jaringan yang digunakan terkecuali perangkat utama, sehingga *brief* berjalan lancar tanpa hambatan.

Lalu untuk kendala kedua, karena masalah muncul di akhir masa magang, saat penulis ingin meminta tanda tangan untuk KM, Produser mengajak penulis untuk meeting dan membicarakan hal tersebut. Setelah mendengar pendapat dari kedua pihak terkait *render setting*, ditemukan jalan keluarnya dan dimaklumi karena ini merupakan proyek pertama.

Kemudian untuk kendala terakhir, berdasarkan kejadian dari proyek kecil tersebut. Penulis memutuskan untuk lebih menanyakan detail dari proyek yang diberikan oleh Editor terlebih *deadline*. Penulis berusaha untuk menjalin komunikasi dengan Editor secara ramah. Sehingga peristiwa tersebut tidak terulang kembali. Dikarenakan komunikasi yang baik sangat dibutuhkan dalam tim kerja