

BAB III

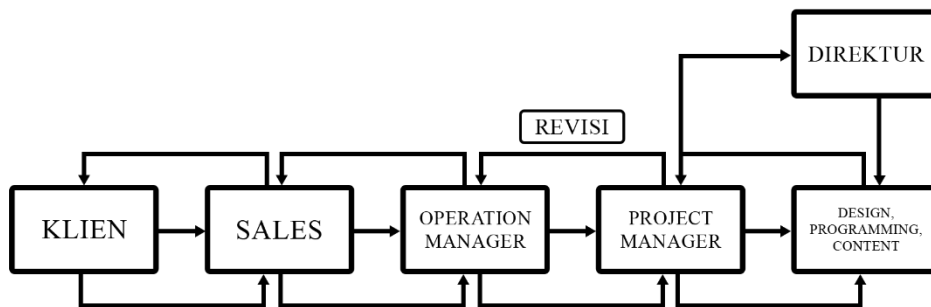
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Pada saat magang di PT VGI Digital Indonesia, penulis ditempatkan pada divisi kreatif sebagai *motion graphic designer*. Penulis dibimbing oleh Bapak Ari Soetjtro yang menjabat sebagai *operation manager* selama magang berlangsung.

Selama magang berlangsung penulis berkoordinasi dengan Bapak Dendy Aryansyah yang menjabat sebagai *Project Manager* untuk berdiskusi tentang proyek dari klien tentang apa yang harus dibuat, apa yang diinginkan klien, *deadline* dari proyek, dan bagaimana bentuk dari hasil yang diinginkan klien. Untuk alur dari koordinasi, bagian *sales* mencari dan mendapatkan klien yang kemudian akan diatur oleh *operation manager* yang kemudian dikoordinasikan dengan *project manager* dan proyek tersebut akan dikerjakan oleh bagian *design*, *programming*, dan *content*. Setelah selesai, akan di cek oleh *project manager* kemudian jika sudah oke akan di cek juga oleh *operation manager*, kemudian diberikan kepada klien.

Selain dari klien, penulis juga mendapat pekerjaan dari direktur langsung yang kemudian diskusi dengan *operation manager* agar pekerjaan dapat berjalan ke arah yang benar. Pekerjaan yang diberikan merupakan hal yang berhubungan dengan PT VGI Digital Indonesia sendiri seperti *showreel*, video website, dan lainnya.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi
(PT VGI Digital, 2021)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Seperti yang sudah dijelaskan pada bagian 3.1. dan sesuai alur koordinasi pada gambar 3.1. setiap tugas yang diberikan pada penulis akan di koordinasikan kembali pada *project manager* yang akhirnya akan kembali ke klien atau ke direktur untuk di konfirmasi. Berikut adalah tabel detail pekerjaan per minggu yang dilakukan selama magang berlangsung :

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Minggu 1 08 – 11 Februari 2021	- . <i>Motion graphic</i> perayaan Imlek untuk LinkedIn - . <i>Motion graphic ending bumper</i> VGI	- . Membuat aset, dan animasi untuk <i>motion graphic</i> Imlek - . Tracing logo VGI dan membuat 4 versi <i>motion graphic ending bumper</i> VGI
2	Minggu 2 15 – 19 Februari 2021	- . <i>Motion graphic opening bumper</i> VGI - . <i>Opening bumper</i> robot jadul - . <i>Motion graphic</i> produk VGI - . YouTube GAX	- . Mencari referensi dan membuat animasi <i>motion graphic opening bumper</i> VGI - . Tracing logo pada Adobe Illustrator, membuat <i>opening bumper</i> robot jadul - . Membuat konsep dan aset <i>motion graphic</i> produk VGI

			<ul style="list-style-type: none"> - . Membuat beberapa versi logo YouTube GAX
3	<p>Minggu 3 22 – 26 Februari 2021</p>	<ul style="list-style-type: none"> - . <i>Motion graphic</i> PMI - . <i>Motion graphic</i> intro YouTube GAX - . <i>Motion graphic caption showreel</i> VGI - . <i>Motion graphic</i> produk VGI - . Artikel Blog VGI 	<ul style="list-style-type: none"> - . Mengedit <i>motion graphic</i> untuk PMI dan membuat <i>lowerthird</i> - . Membuat 2 versi untuk <i>motion graphic</i> intro YouTube GAX - . Mencari referensi dan membuat <i>motion graphic caption</i> untuk <i>showreel</i> VGI - . Menyelesaikan animasi untuk CDP, Digital Marketing, Video Production, dan Promogratis - . Membuat artikel tentang game mingguan untuk blog VGI
4	<p>Minggu 4 01 – 05 Maret 2021</p>	<ul style="list-style-type: none"> - . <i>Motion graphic wording showreel</i> VGI - . <i>Parallax effect</i> website VGI - . GS Shop <i>Product</i> video - . <i>Tom & Jerry closing text</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - . Membuat <i>motion graphic</i> untuk <i>showreel</i> VGI versi 60 detik dan 30 detik - . Memisahkan <i>layer</i> setiap foto & test animasi <i>parallax effect</i> - . Membantu <i>shooting product</i> GS Shop - . Mengganti <i>closing text</i> untuk trailer <i>Tom & Jerry</i>
5	<p>Minggu 5 08 – 12 Maret 2021</p>	<ul style="list-style-type: none"> - . <i>Godzilla vs Kong closing text</i> - . Banner YouTube GAX - . Banner GS Shop PS Pro 	<ul style="list-style-type: none"> - . Mengganti <i>closing text</i> untuk trailer <i>Godzilla vs Kong</i> - . Mencari referensi dan membuat banner YouTube GAX - . Membuat 4 versi banner PS Pro

		- . Artikel Blog VGI	- . Membuat artikel tentang game mingguan untuk blog VGI
6	Minggu 6 15 – 19 Maret 2021	- . <i>Motion graphic wording showreel</i> VGI - . Artikel Blog VGI - . <i>Keynote</i> VGI	- . Merevisi <i>motion graphic wording font & background</i> untuk <i>showreel</i> VGI - . Menyelesaikan artikel untuk blog VGI - . Membantu mendesain <i>keynote</i> VGI dan membuat <i>mockup</i> portofolio
7	Minggu 7 22 – 26 Maret 2021	- . Banner Foodstation - . <i>Parallax Effect</i> website VGI - . <i>Showreel</i> VGI - . Banner Blog VGI	- . Membuat 4 versi banner Foodstation - . Membuat konsep <i>parallax effect</i> , memisahkan layer, menyelesaikan animasi, dan menyatukan semua video - . Membuat <i>lowerthird</i> untuk <i>showreel</i> VGI - . Membuat banner artikel Blog VGI
8	Minggu 8 29 – 31 Maret & 01 April 2021	- . Banner Blog VGI - . <i>Mortal Kombat closing text</i> - . Foodstation website <i>presentation</i>	- . Membuat banner untuk artikel dan banner PRIA untuk blog VGI - . Mengganti <i>closing text</i> untuk trailer <i>Mortal Kombat</i> - . Membuat konsep dan memulai animasi Foodstation website <i>presentation</i>
9	Minggu 9 05 – 09 April 2021	- . Banner Blog VGI - . <i>Video Landing page</i> website VGI	- . Membuat banner untuk artikel Blog VGI - . Membuat aset untuk <i>motion graphic</i> , <i>tracking</i> video hasil <i>shooting</i> , membuat

			animasi <i>motion graphic</i> dan memasukkan kedalam video
10	Minggu 10 12 – 16 April 2021	- Banner dan <i>motion graphic</i> Sosial media VGI - Pops TV <i>Project</i> - <i>Landing page</i> VGI	- Membuat banner dan <i>motion graphic</i> Ramadan untuk Sosmed VGI - Membuat Pitch Deck untuk Pops TV - Revisi video <i>landing page</i> VGI
11	Minggu 11 19 – 20 April 2021	- Pops TV <i>Project</i> - <i>Landing page</i> VGI	- Revisi Pitch Deck untuk Pops TV - Revisi video <i>landing page</i> VGI

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pada saat magang di PT VGI Digital Indonesia, penulis bekerja sebagai *motion graphic artist*, selain membuat *motion graphic*, penulis juga membantu membuat artikel mingguan, dan juga desain berbagai proyek seperti banner, *pitch deck*, dan *keynote*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Salah satu pekerjaan yang dilakukan adalah *motion graphic*, terdapat 2 tipe *motion graphic* yang dikerjakan oleh penulis, yaitu *motion graphic* 2D dan *hybrid* yaitu gabungan dari 2D dan 3D. Pekerjaan yang dilakukan oleh penulis dengan *motion graphic* 2D, yaitu *motion graphic* untuk media sosial VGI (LinkedIn dan Facebook), *lowerthird*, *closing text*, *logo animation*, *parallax effect*, dan lainnya. Pekerjaan yang dilakukan penulis dengan *motion graphic hybrid* hanya 1 proyek yaitu *FoodStation website presentation*. Selain mengerjakan *motion graphic*, penulis juga mengerjakan beberapa desain seperti, desain logo untuk YouTube, banner media sosial, banner iklan, banner YouTube, *keynote*, dan *pitch deck*. Beberapa aset untuk banner untuk artikel dan media sosial diambil dari freepik.com dan pixabay.com yang memiliki *license free for commercial use*, dan untuk beberapa yang membutuhkan kredit maka akan di cantumkan di sumber artikel.

Dalam pembuatan *motion graphic*, terdapat beberapa tahap yang dilakukan oleh penulis. Tahap pertama adalah membuat konsep dan *storyboard* untuk

mendapatkan gambaran dari apa yang akan dibuat sesuai dari *briefing* atasan. Tentunya dalam tahap membuat konsep dan *storyboard* dibutuhkan referensi yang dapat membantu untuk mendapatkan ide, referensi tersebut banyak ditemukan di YouTube sendiri.

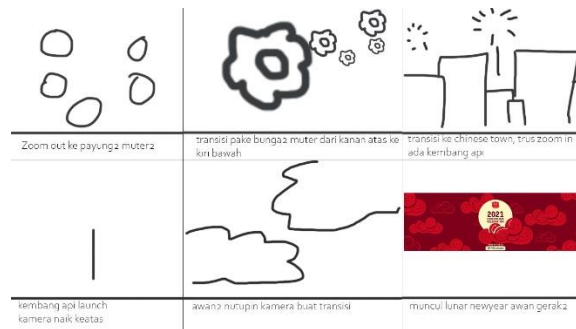
Setelah menyelesaikan konsep dan *storyboard* tentunya penulis sudah mengetahui apa saja yang dibutuhkan untuk aset dari *motion graphic* yang akan dibuat. Aset dibuat dengan menggunakan Adobe Illustrator, setelah selesai dibuat penulis memisahkan *layer* dari aset yang telah dibuat untuk dianimasikan terpisah di Adobe After Effects. Dalam proses animasi, penulis membuat *composition* sesuai dengan *scene* yang telah ada pada *storyboard* sehingga proses animasi dapat berjalan lebih mudah. Setelah seluruh adegan selesai, maka dilakukan penyatuan dalam 1 *composition* yang akan menyesuaikan durasi, kemudian tahap terakhir adalah memasukkan musik dan render pada Adobe Media Encoder. Dalam pembuatan desain, penulis menggunakan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator. Pembuatan desain dalam Adobe Photoshop disesuaikan dengan permintaan supervisor seperti tone warna, *wording*, dan ukuran dari desain. Dalam membuat desain logo penulis memberikan setidaknya 2 versi atau lebih agar terdapat pilihan dan dapat lebih mendekati yang diinginkan oleh supervisor.

Dari beberapa proyek yang ada dalam pekerjaan *motion graphic* 2D, penulis akan membahas salah satu pekerjaan yang dilakukan, yaitu *motion graphic* untuk sosial media. Saat masuk magang di PT VGI Digital Indonesia penulis ditugaskan untuk membuat *motion graphic* untuk sehari sebelum hari Imlek yang bertujuan untuk menjadi ucapan selamat hari Imlek yang akan di upload di media sosial VGI. Pembuatan aset dan tone warna dibuat berdasarkan desain banner yang sudah dibuat oleh Bapak Dendy.



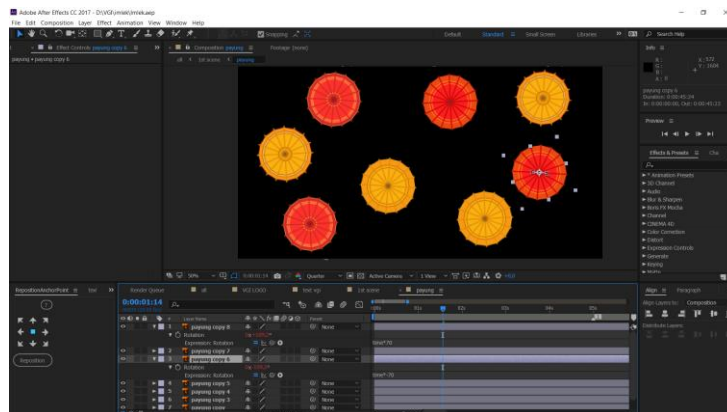
Gambar 3.2. Happy Lunar New Year
(PT VGI Digital, 2021)

Durasi yang ditetapkan adalah 20 detik dan tahap akhir dari *motion graphic* disudahi dengan banner yang dibuat oleh Bapak Dendy. Tahap pertama dalam pembuatan adalah untuk membuat konsep dan storyboard.



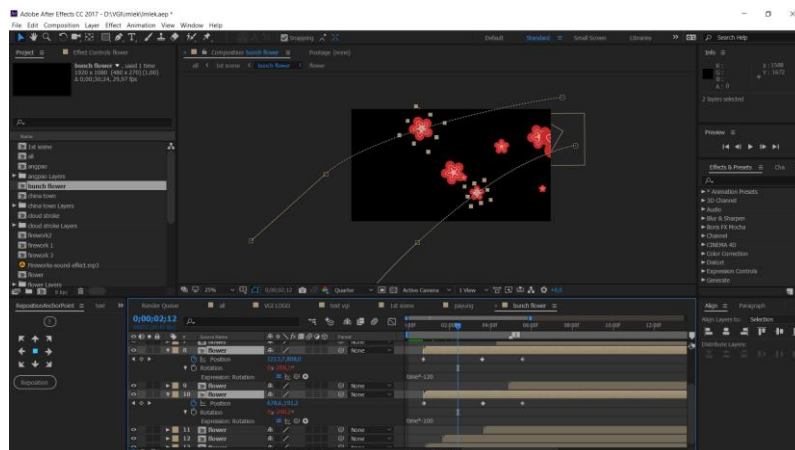
Gambar 3.3. Imlek Storyboard
(PT VGI Digital, 2021)

Story board dibuat dalam *software* Adobe Photoshop, terdapat 3 *scene* yang akan digabungkan dengan transisi *pass-by effect* yang menggunakan objek untuk menutupi layar sehingga dapat berganti ke *scene* lainnya dengan *smooth*. Setelah menyelesaikan konsep dan *storyboard*, penulis mulai mempersiapkan aset yang diperlukan seperti, payung bergaya Tiongkok, Angpao dan koin emas, bunga, *Chinese town*, awan sesuai dengan desain, dan lembu sesuai dengan desain. Aset payung, Angpao, bunga, *Chinese town*, lembu, dan pemisahan logo VGI dibuat dengan menggunakan Adobe Illustrator, untuk aset awan sudah disiapkan dalam format .png oleh Bapak Dendy sehingga tidak perlu *tracing* di Adobe Illustrator.



Gambar 3.4. Payung
(PT VGI Digital, 2021)

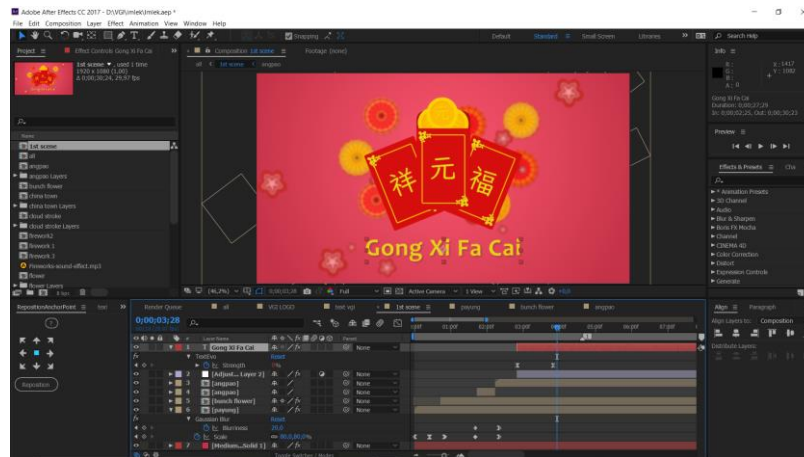
Setelah menyelesaikan seluruh aset, penulis mulai membuat animasi *motion graphic* di Adobe After Effects, adegan pertama sesuai dengan *storyboard* adalah payung bergaya Tiongkok yang berputar – putar yang kemudian juga terdapat bunga – bunga yang berjatuhan. Pembuatan payung berputar menggunakan *expression* pada rotasi objek payung, *expression* tersebut adalah “time*70” dan untuk menciptakan variasi, untuk beberapa payung menggunakan *expression* “time*-70” yang menciptakan rotasi ke arah berbeda.



Gambar 3.5. Bunga Berjatuhan
(PT VGI Digital, 2021)

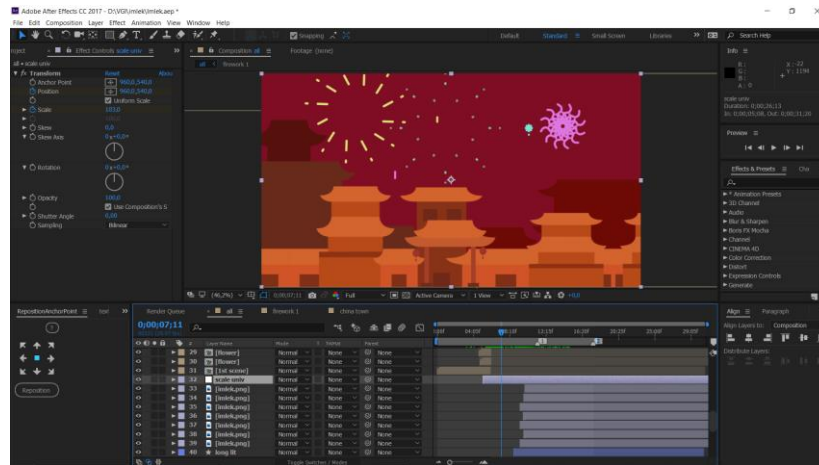
Pembuatan bunga berjatuhan juga menggunakan *expression* “time” tetapi disesuaikan dengan kecepatan rotasi yang diinginkan yaitu, “time*-120” dan “time*-100” untuk variasi percepatan. Selain dengan menggunakan animasi rotasi, penulis juga menggerakkan posisi dari setiap objek bunga agar menjadi bunga

berjatuh. Setelah membuat animasi bunga, dibuatlah animasi untuk angpao yang mengeluarkan koin emas, animasi yang dibuat simpel dengan menggunakan rotasi dan posisi objek dan mengandalkan *curve* untuk membuat animasi menjadi *smooth*.



Gambar 3.6. Penggabungan Scene 1
(PT VGI Digital, 2021)

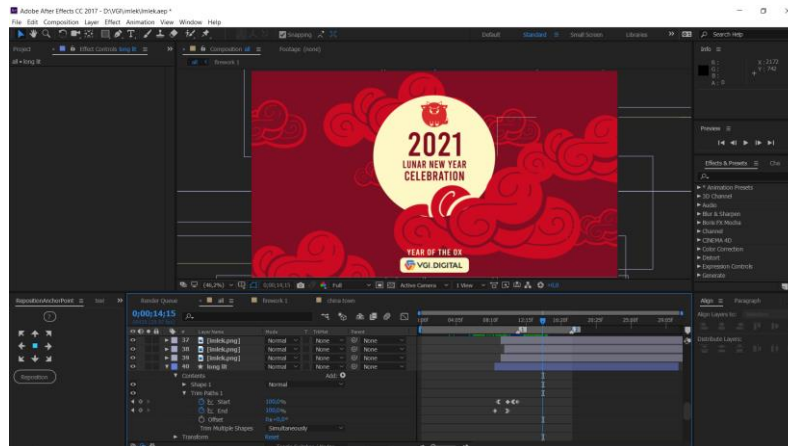
Tahap selanjutnya adalah menggabungkan seluruh *composition* dan juga memberikan solid dengan efek *gradient ramp* untuk *background*. *Composition* payung diberikan *drop shadow* untuk menambahkan efek realistis. Selain itu, payung dan bunga diberikan efek *gaussian blur* dan animasi *scale* di saat Angpao muncul untuk memberikan kesan *zoom out*, karena Angpao diberikan animasi pada *opacity* dan *scale* saat muncul. Setelah itu dibuatlah tulisan “Gong Xi Fa Cai” dengan animasi menggunakan *script* “Text Evo” untuk muncul ke dalam frame. Efek *Transform* juga dipakai pada *adjustment layer* untuk memberikan *zoom out* kepada seluruh *layer*.



Gambar 3.7. Scene 2 China Town

(PT VGI Digital, 2021)

Transisi untuk memasuki adegan ke 2 dilakukan dengan menduplikat bunga yang berjatuhan untuk menutupi frame. Pada adegan 2, terdapat *China town*, dengan beberapa kembang api yang keluar. Kembang api tersebut dibuat dengan menggunakan *stroke shape* dan diberikan animasi *repeater* untuk mengulang 1 garis dari *stroke shape* menjadi seperti kembang api, selain *repeater* digunakan juga animasi *twist* untuk beberapa kembang api sehingga terlihat lebih bervariasi. Kembang api terakhir yang akan digunakan untuk sebagai salah satu objek transisi ke adegan terakhir, dibuat dengan menggunakan *stroke shape* juga tetapi menggunakan animasi *start, end* dari *trim path* sehingga dapat terlihat bahwa garis tersebut bergerak.



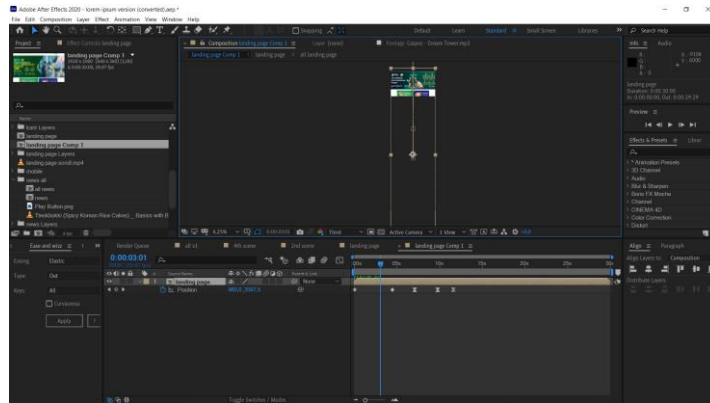
Gambar 3.8. Scene 3 Lunar New Year
(PT VGI Digital, 2021)

Transisi ke adegan ke 3 menggunakan awan – awan yang bergerak ke bawah dan diikuti dengan garis *stroke shape* yang bergerak ke atas sampai ke adegan ke 3 dan memunculkan bulat seperti pada desain banner. Setiap tulisan pada adegan akhir dibuat menggunakan animasi *script* “Text Evo”, sedangkan untuk logo VGI dianimasikan dengan rotasi dan posisi yang kemudian menggunakan *script* “Ease and Wizz” untuk memberikan kemudahan dalam animasi *curve*.

Pekerjaan *motion graphic hybrid* yang dilakukan oleh penulis dibuat menggunakan Adobe After Effects khususnya dengan menggunakan *plug-in element 3D* dari Video Copilot untuk bagian 3Dnya. Proyek tersebut adalah *Food Station website presentation* yang bertujuan sebagai *campaign* VGI untuk menawarkan jasa *motion graphic* pada saat *launching website* untuk Food Station. *Motion graphic hybrid* ini dibuat untuk menonjolkan fitur – fitur yang ada di website Food Station sehingga membutuhkan *graphic* yang terlihat *high-tech*. Karena itu penulis membuat konsep dengan referensi *website presentation trailer*. Durasi untuk *motion graphic* ini ditetapkan oleh supervisor yaitu, 40 detik atau dibawah 50 detik.

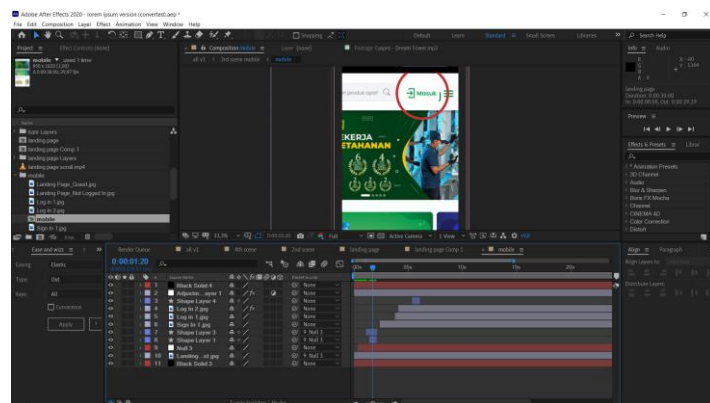
Setelah menyelesaikan konsep, penulis mencari aset 3D gratis pada *free3d.com* dengan format *.fbx* atau *.obj* untuk dimasukkan ke dalam *element 3D*. aset 3D yang di *download* adalah aset laptop dan handphone untuk memberikan presentasi website dengan 2 tampilan yang berbeda, *desktop version* dan *mobile*

version. Kemudian aset 3D di sesuaikan lagi sebelum dimasukkan ke dalam *element* 3D untuk pemisahan objek seperti keyboard laptop dengan layarnya agar bisa digerakkan terpisah, penyesuaian tersebut dilakukan di Autodesk Maya.



Gambar 3.9. Landing Page Animation
(PT VGI Digital, 2021)

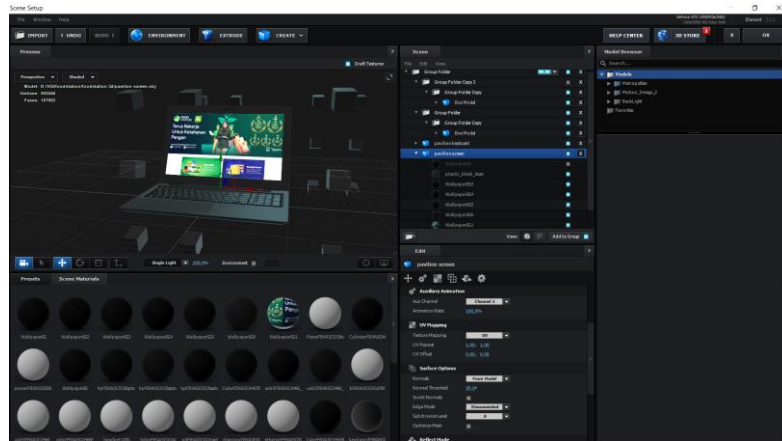
Tahap pertama adalah membuat animasi dari websitenya sendiri sebelum dimasukkan kedalam tekstur 3D layar laptop dan handphone. Aset website didapat dari *website desainer* dari VGI sehingga hanya tinggal membuat animasi simpel yaitu dengan menggerakkan posisi sehingga terlihat seperti *scrolling* website dengan laptop.



Gambar 3.10. Login & Sign up
(PT VGI Digital, 2021)

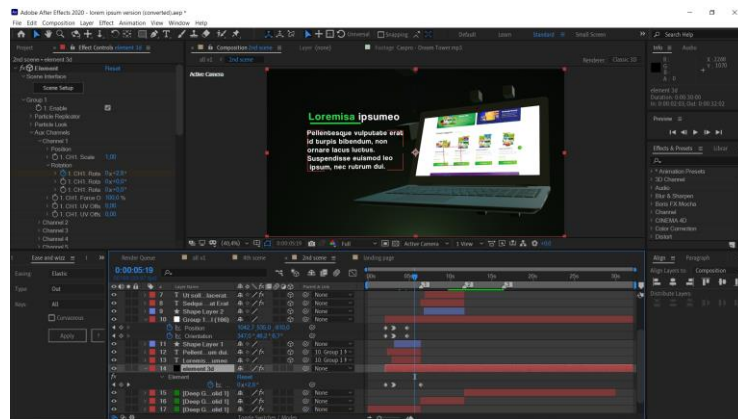
Animasi pada versi *mobile* lebih kompleks karena dibuat untuk menjelaskan cara untuk *login* dan *sign up* pada website Food Station. Sebagian besar animasi dibuat dengan menggunakan posisi, *scale*, dan beberapa *shape* untuk membantu mengarahkan mata penonton. Kemudian, setelah seluruh website dianimasikan

maka tahap selanjutnya adalah merender dan memasukkannya ke dalam *timeline* Adobe After Effects lagi untuk dijadikan tekstur layar laptop dan handphone, yang kemudian akan dimasukkan kedalam *custom texture maps* pada efek *element 3D*. Tahap selanjutnya adalah memasukkan aset 3D kedalam *plug-in element 3D* dengan “Import” di dalam *element 3D*.



Gambar 3.11. Element 3D
(PT VGI Digital, 2021)

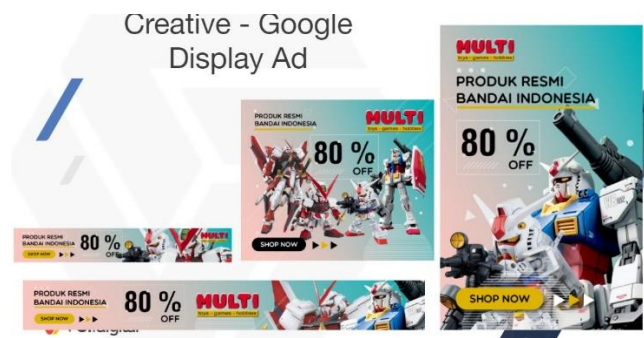
Setelah memasukkan aset 3D penulis melakukan pengaturan terhadap *anchor point* pada layar laptop agar berada pada di tengah bawah layar agar jika di animasikan rotasinya akan terlihat seperti laptop terbuka dan tertutup. Pengaturan terhadap *Aux Channel* juga penting agar suatu objek dapat di animasikan sesuai dengan *channel*nya sehingga tidak bersamaan dengan animasi objek lainnya. Setelah itu, dilakukanlah penggantian HDRI terhadap *environment lighting* dari *element 3D* untuk membuat adegan lebih dramatis. Tahap selanjutnya adalah memasukkan tekstur video animasi website yang sudah dirender dan ada di *timeline* kedalam tekstur *diffuse* dari layar. Selain itu, penulis juga menambahkan objek – objek berupa kubus agar *background* dari adegan tidak terlalu sepi.



Gambar 3.12. Final Look
(PT VGI Digital, 2021)

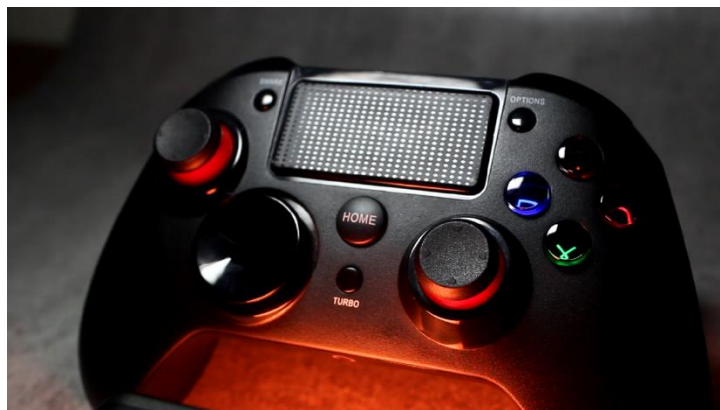
Kemudian penulis membuat *camera* untuk memberikan *depth of field* dalam adegan 3D tersebut. Untuk animasi dari keseluruhan adegan hanya menggunakan animasi simpel posisi dan rotasi, untuk tulisan deskripsi yang menjelaskan layar laptop penulis menggunakan *script* “Text Evo” untuk animasinya. Untuk sentuhan akhir, penulis menggunakan efek *color balance* pada *layer element 3D* agar lebih sesuai dengan tone dari Food Station, selain itu penulis juga menambahkan efek *optical flare* dengan tipe 3D sehingga berinteraksi dengan pergerakan *camera* dari Adobe After Effects. Hal yang sama juga dilakukan untuk setiap adegan laptop dan handphone, transisi yang dipakai yaitu dengan *movement match cut* yaitu, menyamakan pergerakan dari kamera untuk transisi sehingga terlihat *smooth*.

Penulis juga bekerja sebagai *desainer* saat kerja magang pada PT VGI Digital Indonesia. Salah satu proyek yang dikerjakan adalah pembuatan iklan banner untuk *campaign* VGI kepada GS Shop yang pada saat itu menjadi klien dari VGI untuk membuat *product video*. Terdapat referensi yang dipakai untuk membuat banner tersebut yaitu banner iklan Multi Toys dari VGI.



Gambar 3.13. Banner Iklan Multi Toys
(PT VGI Digital, 2021)

Penulis ditugaskan untuk membuat 4 versi banner dengan ukuran seperti referensi yaitu, 300x250, 728x90, 320x50, 320x480. Karena ukuran terlalu kecil, penulis membuat banner dengan dua kali lipat dari ukuran sebelumnya sehingga kualitas gambar dapat terlihat lebih jernih. Pembuatan desain dilakukan di Adobe Photoshop dengan aset konsol dari GS Shop yang didapat dari hasil *shooting video product*.



Gambar 3.14. Video Product
(PT VGI Digital, 2021)

Tahap pertama yang dilakukan adalah mendapatkan *screenshot* yang cocok dari video hasil *shooting* dan kemudian memisahkan konsol dengan *background*. Pada Adobe Photoshop penulis menggunakan *pen tool* untuk memisahkan konsol dengan *background*. Setelah mendapatkan konsol tanpa *background*, penulis mulai membuat desain banner sesuai dengan warna yang diinginkan oleh supervisor yaitu jingga.



Gambar 3.15. GS Shop Banner
(PT VGI Digital, 2021)

Penulis menggunakan beberapa *shape* seperti kotak, segitiga, dan lingkaran untuk menjadi bagian dari desain *background*, dan penulis menggunakan *dot & line* untuk menggambarkan kesan *high-tech*. Setelah menyelesaikan 1 banner penulis mulai mengerjakan versi lainnya dengan elemen desain yang tidak jauh berbeda dengan versi pertama.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melaksanakan kerja magang di PT VGI Digital Indonesia baik sebagai *motion graphic designer* maupun *designer*, penulis menemukan beberapa kendala yang dihadapi, terutama terkait dalam hal infrastruktur pendukung dan *timeline* pengerjaan proyek. Terkaitnya infrastruktur pendukung dalam pembuatan *motion graphic*, banner, dan lainnya, penulis membutuhkan berbagai referensi yang didapatkan secara daring. Akan tetapi, penulis merasakan *wifi* yang kurang cepat dan kadang terputus dari jaringan sehingga cukup menghambat dalam pengerjaan proyek. Berhubungan juga dengan *wifi*, penulis diberikan *deadline* yang cukup ketat dan cepat. Kedua hal tersebut menjadi tantangan penulis dalam mengerjakan tugas proyek yang diberikan oleh atasan.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Dalam proses pengerjaan sebuah proyek tentunya terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh seorang pekerja. Kendala infrastruktur pendukung dan *timeline*

pengerjaan proyek sudah umum di dalam proses pengerjaan proyek. Tentunya penulis juga memiliki solusi untuk hal tersebut. Terkait dengan kendala infrastruktur pendukung, yaitu *wifi* yang kurang cepat dan kadang terputus dari jaringan, penulis memiliki *backup* data pribadi dari *smartphone* yang menggunakan *tethering* dengan laptop penulis sehingga dapat melanjutkan pencarian referensi untuk pengerjaan proyek. Terkait dengan kendala *timeline* pengerjaan, penulis mencoba untuk mengatur waktu untuk penyelesaian proyek dan pengaturan waktu untuk adanya revisi. Penulis mencoba untuk mengkonfirmasi apa yang diinginkan oleh atasan dan klien agar jelas apa yang harus dikerjakan terlebih dahulu sampai selesai, sehingga dapat koordinasi dengan *project manager* untuk kelanjutannya. Sehingga revisi yang harus dilakukan juga lebih jelas jika seluruh pengerjaan dapat terstruktur dengan baik.