

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Selama masa magang, penulis berkedudukan sebagai *motion graphic intern* di bawah divisi *Human Resource* khususnya *Learning and Development*.

1. Kedudukan

Penulis berperan sebagai *motion graphic intern* khususnya dalam divisi *Learning and Development* di HRD. Penulis bertugas untuk mengerjakan segala macam desain yang dibutuhkan untuk keperluan *training* karyawan perusahaan, terkadang penulis juga diikutsertakan untuk membuat *design post* untuk *LinkedIn*.

2. Koordinasi



Gambar 3.1. Bagan Koordinasi
(Dokumentasi Perusahaan)

Penulis diberikan tugas melalui supervisinya. Untuk video, biasa diberikan *storyboard* dalam bentuk PPT (*powerpoint*), jika penulis memiliki pertanyaan tentang bahasa atau naratif, penulis akan bertanya kepada pembimbing lapangan. Untuk *design linkedin* biasa diberikan oleh pembimbing lapangan isinya berbentuk *text*. Penulis diperbolehkan untuk mengembangkan secara visual baik itu untuk video maupun *design post*.

Setelah karya selesai, penulis akan memberikan hasil kepada supervisi atau pembimbing lapangan, tergantung siapa yang memberikan tugas tersebut.

Lalu karya akan di cek jika ada yang kurang atau kesalahan ketik dan penulis akan memperbaikinya.

Penulis memiliki dua pembimbing lapangan, yaitu Justine Dwiwati Toeweh dan Stephanie Dwitama, kedua pembimbing lapangan ini biasa memberikan tugas yang berbeda. Pembimbing Stephanie Dwitama biasa memberikan bahan *design* untuk *Linkedin* sementara pembimbing Justine Dwiwati Toeweh biasa memberikan bahan untuk video.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Minggu 1 (4 Januari – 8 Januari)	- Video Lippo Mall	- Merancang <i>storyboard</i> dan membuat aset yang diperlukan untuk video
2	Minggu 2 (11 Januari – 15 Januari)	- Video Lippo Mall - <i>Post</i> “Mentorku, Pembimbingku” untuk Linkedin	- Melakukan animasi dan <i>sound design</i> untuk video Lippo Mall. Serta melakukan revisi - Menyusun <i>layout</i> untuk <i>post</i>
3	Minggu 3 (18 – 22 Januari)	- PPT “Introduction to Logical Thinking”, “Train the Trainers”, “Logical Thinking”, “Kemampuan Dasar Berbahasa Inggris”, “Kode Etik Frontliners”, “New Normal Era di LMI”, “Service Excellence”, “Skill Telepon”,	- Menyusun <i>layout slide</i> PPT dari bahan yang telah diberikan.

		<p>“Standar Grooming untuk CSO”, “Teknik Komunikasi”, “Teknik Menghadapi Complaint”, dan “Teknik Paging”.</p>	
4	Minggu 4 (25 – 29 Januari)	<ul style="list-style-type: none"> - PPT “Implementasi 5S di Lingkungan Kerja”, “Peran dan Tugas Petugas Housekeeping” - Video “Secure _ Safety at Work Part 1” 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyusun <i>layout slide</i> PPT dari bahan yang telah diberikan. - Mencari, menyusun, memisahkan dan membuat aset yang diperlukan untuk video “Secure _ Safety at Work Part 1”
5	Minggu 5 (1 – 5 Februari)	<ul style="list-style-type: none"> - PPT untuk <i>mobile learning</i> - Video “Secure _ Safety at Work Part 1” 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyusun PPT berdasarkan <i>file word</i> yang telah disediakan - Mencari, menyusun, memisahkan dan membuat aset yang diperlukan untuk video “Secure _ Safety at Work Part 1”
6	Minggu 6 (8 – 12 Februari)	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi PPT untuk <i>mobile learning</i> - Video “Secure _ Safety at Work Part 1” 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat revisi berdasarkan masukan untuk e-book - Mencari, menyusun, memisahkan dan membuat aset yang diperlukan untuk video “Secure _ Safety at Work Part 1” - Menganimasikan video “Secure _ Safety at Work Part 1”
7	Minggu 7 (15 – 19 Januari)	<ul style="list-style-type: none"> - Video “Secure _ Safety at Work Part 1” - Video “Secure _ Safety at Work Part 2” 	<ul style="list-style-type: none"> - Menganimasikan video “Secure _ Safety at Work Part 1” - Mencari, menyusun, memisahkan dan membuat aset yang diperlukan untuk video “Secure _ Safety at Work Part 1”

			- Menganimasikan video “Secure _ Safety at Work Part 1”
8	Minggu 8 (22 – 26 Februari)	- Video “Secure _ Safety at Work Part 1” - Video “Secure _ Safety at Work Part 2”	- Mencari, menyusun, memisahkan dan membuat aset yang diperlukan untuk video “Secure _ Safety at Work Part 2” - Menganimasikan video “Secure _ Safety at Work Part 2” - Menyusun <i>sound design</i> untuk Menganimasikan video “Secure _ Safety at Work Part 1” (dan Part 2)
9	Minggu 9 (1- 5 Maret)	- Video “Legal Commercial Part 1” - Video “Legal Commercial Part 2”	- Mencari, menyusun, memisahkan dan membuat aset yang diperlukan untuk video “Legal Commercial Part 1” - Menganimasikan video “Legal Commercial Part 1” - Menyusun <i>sound design</i> untuk Menganimasikan video “Legal Commercial Part 1” - Mencari, menyusun, memisahkan dan membuat aset yang diperlukan untuk video “Legal Commercial Part 2”
10	Minggu 10 (8 – 12 Maret)	- Video “Legal Commercial Part 2” - Video “Legal Commercial Part 3”	- Mencari, menyusun, memisahkan dan membuat aset yang diperlukan untuk video “Legal Commercial Part 2” - Menganimasikan video “Legal Commercial Part 2” - Menyusun <i>sound design</i> untuk Menganimasikan video “Legal Commercial Part 2” - Mencari, menyusun, memisahkan dan

			membuat aset yang diperlukan untuk video “Legal Commercial Part 3”
11	Minggu 11 (15 – 19 Maret)	<ul style="list-style-type: none"> - Video “Legal Commercial Part 3” - Video “Legal Commercial Part 4” - <i>Post LinkedIn</i> “Daftar Penyelenggara Virtual Job Fair” 	<ul style="list-style-type: none"> - Menganimasikan video “Legal Commercial Part 3” - Menyusun <i>sound design</i> untuk Menganimasikan video “Legal Commercial Part 3” - Mencari, menyusun, memisahkan dan membuat aset yang diperlukan untuk video “Legal Commercial Part 4” - Menganimasikan video “Legal Commercial Part 4”
12	Minggu 12 (21 – 26 Maret)	<ul style="list-style-type: none"> - Video “Legal Commercial Part 4” - <i>Post LinkedIn</i> “Membaca Membuka Jendela Baru” 	<ul style="list-style-type: none"> - Menganimasikan video “Legal Commercial Part 4” - Menyusun <i>sound design</i> untuk Menganimasikan video “Legal Commercial Part 4” - Membuat <i>design</i> untuk <i>post LinkedIn</i>

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama proses magang, pekerjaan yang dilakukan penulis berfokus pada pembuatan *video* untuk kebutuhan internal perusahaan. Dalam proses pengerjaan ini, penulis diberikan *storyboard* dalam bentuk *powerpoint* dan diminta untuk mengembangkan visual sesuka hati asal tidak mengubah inti dari pesan yang ingin disampaikan.

Tantangan di sini adalah bagaimana merubah isi atau pesan yang ingin disampaikan ke dalam bentuk visualisasi dalam waktu yang cepat. Beberapa video ada yang bisa bergantung dengan gambar, namun ada beberapa jenis video yang memerlukan banyak bantuan teks untuk bisa dimengerti.

Penulis menggunakan 3 program utama dalam pembuatan video, yaitu: *Adobe Illustrator*, *Adobe After Effects* dan *Adobe Premiere*. Dalam hal pembuatan

aset, untuk menghemat waktu dalam pengerjaan, mayoritas aset di ambil dari internet khususnya melalui *website freepik.com* sesuai dengan saran dari supervisi. Jika tidak ditemukan gambar yang cocok, maka penulis akan membuat aset sendiri. Hasil video akan dikirimkan ke supervisi melalui *e-mail* dalam bentuk *.mp4*. *Freepik.com* sendiri merupakan *website open source* yang memperbolehkan *free user* untuk menggunakan aset secara bebas, asal aset tersebut memang disebutkan sebagai aset *free*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Berikut adalah penjelasan mengenai proses pelaksanaan dalam pembuatan video.

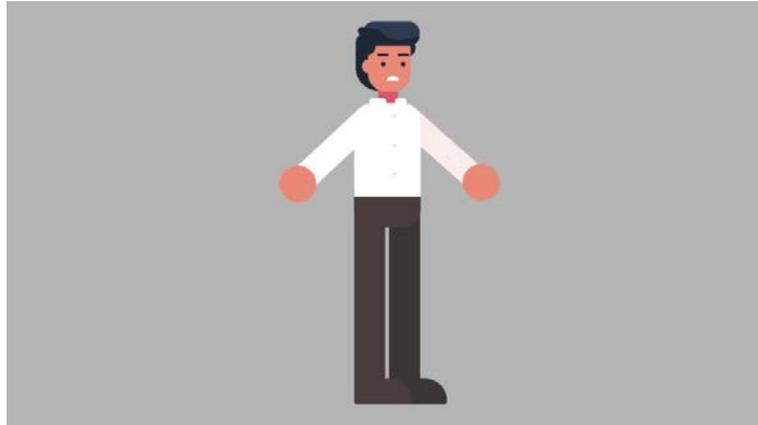
3.3.1.1. Pembuatan video *Secure and Safety Part 1 dan Part 2*

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, proses pembuatan video dimulai dengan pemberian *storyboard* kepada penulis dalam bentuk *powerpoint*. Penulis memulai pekerjaan dengan menyusun dan membuat aset terlebih dahulu menggunakan *Adobe Illustrator*.

Dalam video-video yang dibuat, *Lippo Malls* memiliki maskot atau tokoh yang dibuat untuk menjelaskan isi video. Terdapat dua tokoh, yaitu Mala dan Pipo. Dua tokoh ini sudah dibuat terlebih dahulu, sehingga penulis hanya perlu melakukan beberapa *edit* dalam aset untuk disesuaikan dengan keperluan video.

Beberapa *edit* yang dilakukan adalah: memisahkan aset mulut terbuka dari kepala sehingga menjadi aset tersendiri, dan mengubah bentuk tangan (Mala) pada potongan sendi sehingga saat dilakukan *rotate* tangan tidak terlihat patah.

Setelah melihat *storyboard*, penulis merasa terdapat banyak visualisasi yang membutuhkan peragakan (*demo*), sehingga penulis membuat tokoh terpisah yang bisa di animasikan dengan mudah.



Gambar 3.2. Desain Tokoh
(Dokumentasi Pribadi)

Desain tokoh dibuat agar mudah untuk digerakan menggunakan *puppet tool*. Namun, setelah mencoba untuk dianimasikan ternyata penulis menemukan beberapa kendala dan akhirnya memutuskan untuk menggunakan *rotate* dan *position* untuk menggerakkan tokoh. Desain tokoh yang simpel mendukung bentuk tangan yang dibuat bulat dan tidak berjari, hal ini untuk memotong waktu yang diperlukan untuk menganimasikan jari. Penulis membagi badan menjadi beberapa bagian sendiri-sendiri (berbeda *layer*) sesuai dengan kebutuhan (apa yang akan digerakan dalam *shot* tersebut).

Untuk tokoh Mala, dia memiliki *pose* tersendiri saat menjelaskan. Penulis menggerakkan tangan Mala dengan *rotate*, dan memberikan *expression LoopOut* sehingga pergerakan animasi terulang terus tanpa penulis harus meng-*copy paste keyframe* berkali-kali. Hal yang sama juga dilakukan untuk tokoh yang dibuat penulis.

Teknik yang banyak digunakan penulis dalam pembuatan video ini adalah animasi *pop-up*, yaitu dengan mengatur *scale* dari 0 ke *value* yang diinginkan. Terdapat juga *sliding*, yaitu dengan mengatur posisi *aset* dari satu *value* ke *value* lainnya sesuai dengan kebutuhan.

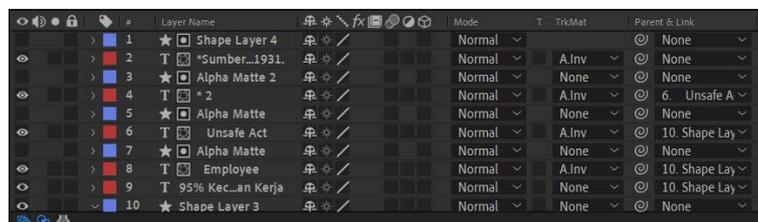
Karena di dalam video ini terdapat beberapa adegan gempa bumi, penulis menggunakan *expression wiggle* pada *position* untuk menciptakan

kesan gempa. *Expression wiggle* adalah sejenis *script* dalam *After Effect* untuk menggerakkan *layer* secara *random* (acak).



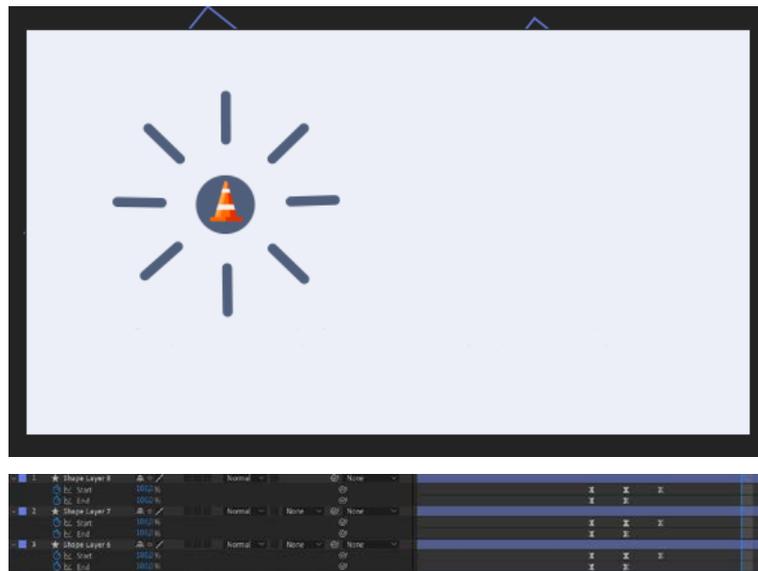
Gambar 3.3. Penggunaan *Expression Wiggle*
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis juga menggunakan teknik *alpha matte* untuk menganimasikan beberapa aset dan *text*. Secara singkat *alpha matte* bisa menciptakan sebuah *mask* dari sebuah *layer* (baik itu video atau gambar) untuk menutupi sebuah aset, atau dalam kasus *alpha matte inverted*, membuat aset hanya muncul di area *mask* tersebut. Karena ada beberapa aset yang menggunakan satu *mask* yang sama, penulis juga menggunakan *effect set matte* dari *After Effects* sehingga tidak perlu membuat banyak *layers*.



Gambar 3.4. Penggunaan *Alpha Matte*
(Dokumentasi Pribadi)

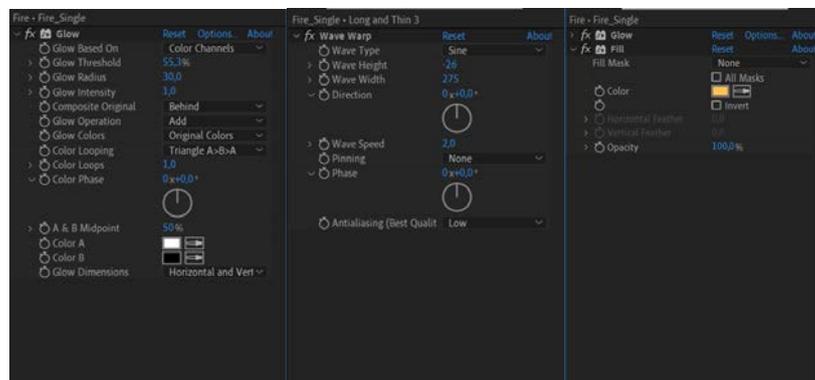
Teknik *trim path* digunakan untuk membuat animasi *burst* dalam beberapa *pop up*. *Trim path* adalah efek yang diberikan oleh *After Effects* khususnya untuk *line path*. Efek ini mampu menciptakan animasi garis muncul dari titik ujung ke titik ujung lainnya (sehingga terlihat seperti garis tersebut di gambar). Penulis memanfaatkan teknik ini dan menciptakan animasi seperti ledakan kecil kembang api, dengan membuat banyak garis mengitari aset.



Gambar 3.5. Penggunaan *Trim Path*
(Dokumentasi Pribadi)

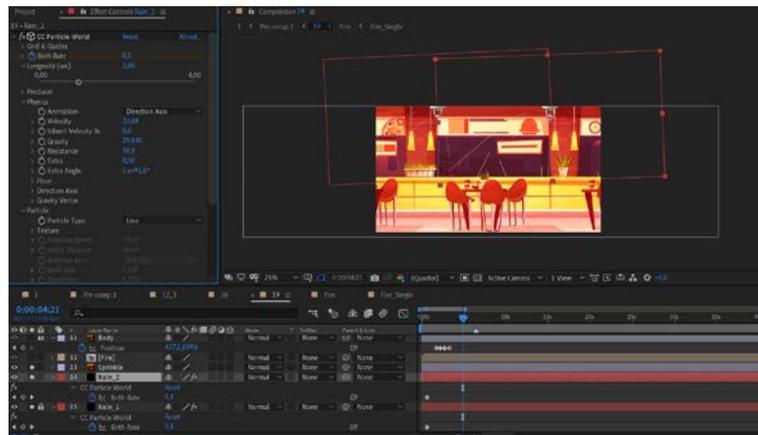
Dalam beberapa *shot*, penulis perlu membuat animasi api. Animasi api dibuat dengan menggunakan bantuan *shape layer*, *alpha matte*, dan *effect wave warp*. *Wave warp* adalah efek yang dimiliki *After Effects* untuk menciptakan kesan gelombang pada *layer*.

Menggunakan ketiga teknik tersebut penulis membuat satu api yang lalu di *pre-composed* (dikelompokkan), dan di *duplicate* sehingga membuat kumpulan api. *Pre-composed* tersebut juga diberi *effect glow* dan *fill* untuk memberikan kesan bercahaya dan membantu menambah kedalaman (api di bagian belakang diberikan warna yang lebih gelap).



Gambar 3.6. Penggunaan *Effect Glow*, *Wave Warp* dan *Fill*
(Dokumentasi Pribadi)

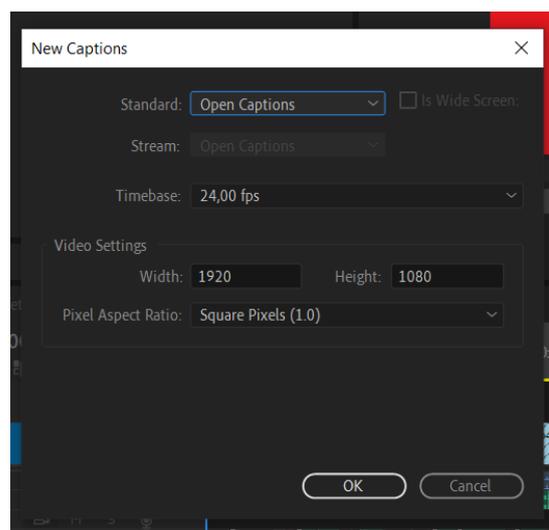
Untuk *fire sprinkle*, penulis membuat animasi menggunakan efek *CC Particle*. Efek ini merupakan semacam efek simulasi partikel yang dimiliki *After Effects*. Penulis mengubah bentuk *particle* menjadi garis sehingga menciptakan kesan seperti hujan, lalu mengatur gravitasi dan *velocity* (kecepatan) dari partikel agar turun sesuai dengan *timing* dan tingkat persebaran yang diinginkan.



Gambar 3.7. Penggunaan *CC Particle*
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah proses animasi di *After Effects* dilakukan, maka video akan di *render* menjadi *.mp4* lalu dimasukkan ke dalam *Adobe Premiere*. Selanjutnya video akan di tambahkan *subtitles* dan *sound effect*.

Untuk pemasukan *sound effect* hanya perlu meng-*import sound file* yang sudah ada lalu di tempatkan di waktu yang sesuai. Sementara untuk *subtitle* menggunakan opsi *caption* yang dimiliki oleh *Premiere*, penulis menggunakan *open caption (subtitle di burn dalam video)* sebagai jenis *subtitle*.



Gambar 3.8. Opsi *Caption* di *Adobe Premiere*
(Dokumentasi Pribadi)

3.3.1.2. Pembuatan video *Legal Commercial Part 1, 2, 3 dan 4*

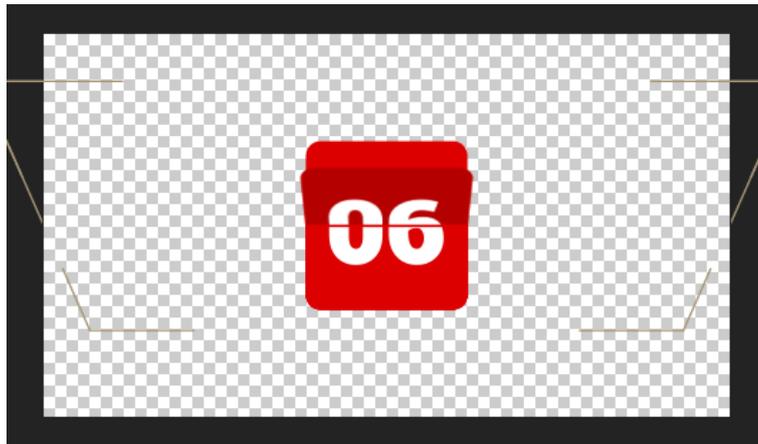
Dalam pengerjaan *video* ini penulis menggunakan tokoh yang sama yaitu Mala (tanpa Pipo). Penulis menggunakan ulang animasi Mala yang sebelumnya sudah digunakan dengan cara meng-*export composition* tersebut dan memasukan ke *file* yang baru.

Karena bahan pada *video* ini terikat dengan masalah hukum, maka penulis banyak menggunakan animasi *text* dalam pembuatannya. Animasi *text* ini menggunakan perpaduan animasi menggunakan *position* serta *alpha matte*.

Untuk elemen visual di dalamnya, penulis menggunakan teknik animasi *pop up* yang sama seperti pada penjelasan di atas. Teknik lain yang digunakan adalah penggunaan *3D rotation*.

Dalam sebuah *shot*, penulis membuat animasi *flip* kalender. Untuk melakukannya, penulis membuat *shape layer* sebagai bentuk dasar kalender lalu menuliskan angka di atasnya. *Shape layer* lalu dipotong setengah secara horizontal menggunakan *mask*, sehingga terdapat 2 jenis *composition* yaitu: *top* dan *bottom*. Untuk bagian *top*, *anchor point* diletakan di bagian bawah sementara untuk yang *bottom*, *anchor point* diletakan di bagian atas. *Layer shape* dan *text* di *compose* menjadi satu sehingga menjadi 1 *group*.

Penulis menyalakan tombol *3D layer* yang terdapat dalam *timeline panel* lalu melakukan animasi dengan menggunakan *rotate*. *Composition* disusun sedemikian rupa sehingga saat penulis memutar *composition* pertama, akan muncul di bawahnya *composition* kedua. Proses ini diulang sampai kalender yang ke-6 sehingga menciptakan animasi *flip* kalender.



Gambar 3.9. *Flip Calendar*
(Dokumentasi Pribadi)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Berikut adalah kendala-kendala yang ditemukan oleh penulis:

1. Kendala Teknis

Karena durasi video bisa mencapai 15 menit ke atas, waktu *render* untuk *After Effect* bisa mencapai 1 jam lebih. Karena untuk melanjutkan ke *Premiere* membutuhkan *file render* dari *After Effects*, tidak banyak yang bisa penulis lakukan kecuali menunggu atau mengerjakan pekerjaan lain. Namun, karena *render* juga cukup memakan banyak tenaga laptop, pekerjaan sampingan yang dilakukan juga terbatas.

2. Kendala Non-Teknis

Karena penulis bergabung dengan perusahaan pada saat pandemik sedang berlangsung, perusahaan mencoba untuk mendukung protokol kesehatan dengan menetapkan jadwal WFO (*work from office*) dan WFH (*work from office*) untuk setiap karyawan. Sehingga penulis sedikit kesusahan untuk beradaptasi dengan lingkungan kantor di waktu awal.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

1. Kendala Teknis

Penulis bisa menghemat waktu *render* dengan melakukannya di rumah, sehingga memiliki jam yang lebih fleksibel.

2. Kendala Non-Teknis

Proses adaptasi secara perlahan dapat di atasi seiring dengan berjalannya waktu.