

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1. Kedudukan dan Koordinasi**

Berikut ini merupakan keterangan mengenai posisi penulis dalam proyek dan alur koordinasi penulis dengan timnya pada saat pengerjaan proyek.

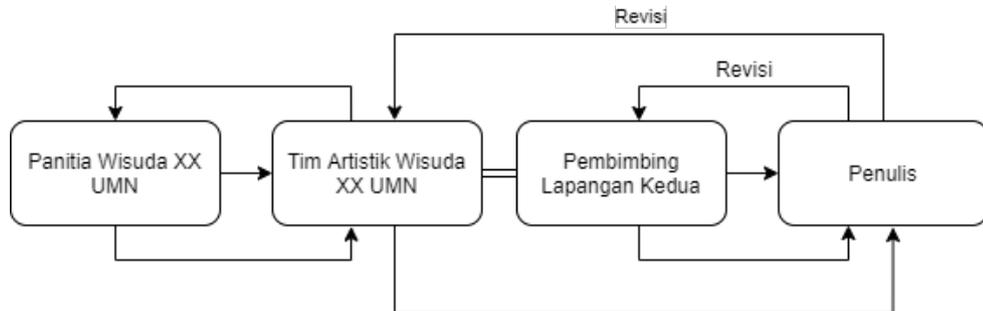
##### **1. Kedudukan**

Penulis berkedudukan sebagai *motion graphic artist* dalam Tim Artistik Wisuda XX Universitas Multimedia Nusantara untuk menciptakan konten-konten *motion graphic* yang diperlukan dalam acara Wisuda XX Universitas Multimedia Nusantara. Setelah itu, penulis juga diikuti-sertakan dalam proyek pembuatan *motion graphic* untuk video Konten Prodi Film.

##### **2. Koordinasi**

Dalam kerja magang, pembimbing lapangan penulis tidak terlibat dalam Tim Artistik Wisuda XX UMN. Oleh sebab itu, penulis memiliki pembimbing lapangan kedua untuk membimbing penulis dalam mengerjakan proyek Wisuda XX. Penulis mengerjakan tugas sesuai dengan yang diberikan oleh pembimbing lapangan kedua yang juga termasuk dalam Tim Artistik Wisuda XX. Aset-aset yang penulis gunakan untuk membuat *motion graphic* adalah aset-aset yang sudah dibuat oleh anggota tim lainnya, dan lagu-lagu yang tidak berbayar dari internet. Setelah penulis membuat sebuah *motion graphic*, penulis mengirimkannya kepada pembimbing lapangan kedua untuk diulas. Setelah itu, penulis akan merevisi kekurangan-kekurangan yang disebutkan oleh pembimbing lapangan kedua. Jika sudah sesuai, penulis akan mengirim *motion graphic* yang telah direvisi ke Tim Artistik Wisuda XX untuk diulas kembali. Jika masih ada yang belum sesuai, penulis akan merevisi kembali *motion graphic* tersebut, dan mengirimkan hasil revisinya kembali ke Tim Artistik Wisuda XX. Jika sudah sesuai, Tim Artistik Wisuda XX akan memperlihatkan hasil tersebut ke Panitia Wisuda XX untuk dicek ulang. Jika masih ada yang kurang, Tim Artistik Wisuda XX akan memberitahukan

kekurangannya kepada penulis untuk direvisi ulang. Setelah direvisi, penulis akan kembali memberikan *motion graphic* tersebut ke Tim Artistik Wisuda XX, dan seterusnya hingga hasil tersebut sesuai dengan yang Panitia Wisuda XX harapkan. Bila ada persoalan teknis yang penulis hadapi, penulis akan mengkonsultasikannya dengan pembimbing lapangan kedua.



Gambar 3.1 Bagan alur koordinasi

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Penulis terlibat dalam dua proyek selama kerja magang di Prodi Film UMN, yaitu proyek Wisuda XX UMN dan Konten Prodi Film. Namun karena penulis hanya terlibat sedikit dalam pembuatan video Konten Prodi, maka sebagian besar tugas yang akan penulis bahas adalah mengenai Wisuda XX UMN. Berikut ini merupakan tugas-tugas yang dikerjakan penulis selama magang pada 320 jam pertama di Prodi Film UMN.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	Wisuda XX UMN	Membuat template Bumper Fakultas (26 April – 29 April)
2	1	Wisuda XX UMN	Membuat template Virtual Background (29 April – 30 April)
3	2	Wisuda XX UMN	Membuat template Invitation Mahasiswa (03 Mei – 04 Mei)
4	2	Wisuda XX UMN	Membuat template Tematik Ending (04 Mei – 05 Mei)

			Mei – 05 Mei)
5	2	Wisuda XX UMN	Mencari lagu tradisional Betawi untuk Tematik Ending (06 Mei – 08 Mei)
6	2	Wisuda XX UMN	Mengganti tulisan pada template Virtual Background sesuai dengan kategori yang akan digunakan (07 Mei)
7	3	Wisuda XX UMN	Mengganti tulisan pada template Bumper Fakultas sesuai dengan setiap fakultasnya (10 Mei)
8	3	Wisuda XX UMN	Menganansemen lagu untuk dimasukkan dalam Tematik Ending (10 Mei - 11 Mei)
9	3	Wisuda XX UMN	Memasukkan lagu hasil aransemen ke dalam <i>motion graphic</i> Tematik Ending (11 Mei)
10	3-4	Wisuda XX UMN	Mengisi nama-nama calon wisudawan pada Bar Title Name (15 Mei – 18 Mei)
11	4-5	Wisuda XX UMN	Mencari lagu untuk Tematik Opening (19 Mei – 25 Mei)
12	5	Wisuda XX UMN	Mengganti kata-kata dalam template Invitation Mahasiswa (27 Mei)
13	5	Wisuda XX UMN	Membuat file pdf untuk Invitation Mahasiswa dan Invitation Tamu (27 Mei)
14	5	Wisuda XX UMN	Menganansemen lagu untuk Tematik Greetings (28 Mei – 29 Mei)
15	6	Wisuda XX UMN	Membuat Tematik Greetings (31 Mei – 02 Juni)
16	6-7	Wisuda XX UMN	Membuat Tematik Opening (03 Juni –

			07 Juni)
17	7	Wisuda XX UMN	Mengganti jenis huruf untuk tagline wisuda (08 Juni)
18	7	Wisuda XX UMN	Merevisi animasi dan lagu untuk Tematik Greetings (08 Juni)

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pada subbab ini, penulis akan menjelaskan mengenai pekerjaan-pekerjaan yang telah dilakukan penulis selama proses magang di Prodi Film UMN. Penjelasan tersebut hanya seputar pekerjaan penulis dalam proyek Wisuda XX UMN saja, karena sebagian besar waktu magang penulis digunakan untuk proyek wisuda ini.

Wisuda UMN adalah acara rutin non-komersil yang dibuat UMN untuk secara resmi meluluskan mahasiswa/mahasiswi-nya. UMN membuat acara wisuda dua kali dalam setahun, yaitu pada pertengahan tahun dan akhir tahun. Sejauh ini, UMN sudah mengadakan sembilan belas acara wisuda, dan proyek yang penulis kerjakan adalah untuk wisuda kedua puluh. Wisuda UMN memiliki keunikannya tersendiri, di mana setiap acara wisuda mengangkat suatu tema kebudayaan Indonesia, dan pada Wisuda XX mendatang, UMN akan mengangkat tema mengenai kebudayaan Betawi. Oleh sebab itu, aset-aset untuk *motion graphic* yang penulis buat juga bertemakan kebudayaan Betawi.

#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

Sebagai informasi umum, penulis menggunakan program *Adobe After Effects 2020* untuk membuat segala animasi *motion graphic* Wisuda XX UMN. Aset-aset animasi yang penulis gunakan telah dibuat sebelumnya oleh anggota tim lainnya, dalam format .ai, .png, maupun .jpg. Bila ada aset animasi lainnya yang penulis butuhkan, penulis dapat meminta bantuan rekan timnya untuk membuat atau memberikan aset yang diminta. Untuk aset-aset lagu, penulis harus mencari sendiri lagu yang bebas hak cipta dan tidak berbayar untuk digunakan. Sedangkan untuk jenis huruf yang digunakan, Tim Artistik Wisuda XX memberikan beberapa contoh jenis huruf, namun penulis dan rekannya yang mencari dan menentukan.

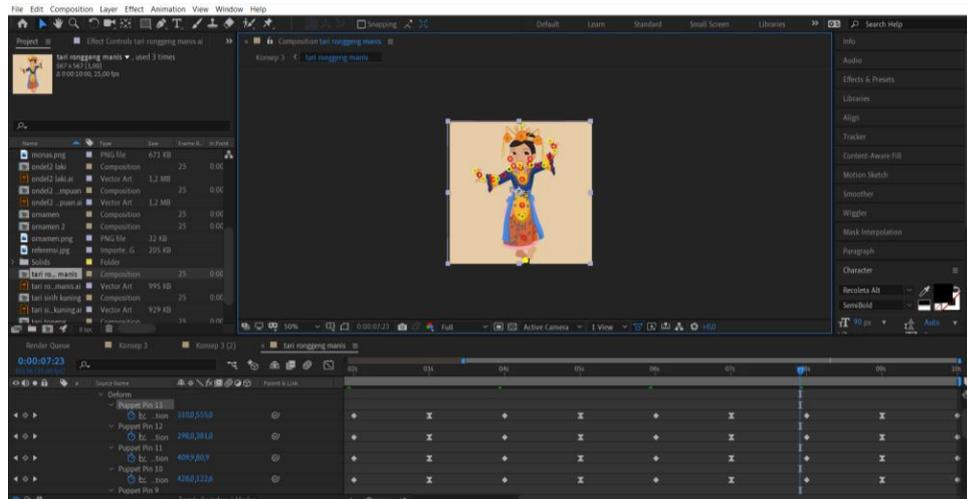
Setelah itu, Tim Artistik akan melihat apakah jenis huruf tersebut cocok atau tidak.

Penulis menciptakan *motion graphic* untuk berbagai keperluan wisuda. Keperluan-keperluan tersebut adalah untuk bumper fakultas, *virtual background*, undangan mahasiswa dan tamu, bar nama mahasiswa, tematik pembuka, tematik sambutan, dan tematik penutup. Berikut adalah penjelasan mengenai bagaimana cara penulis membuat semua *motion graphic* tersebut.

#### 1. Bumper Fakultas

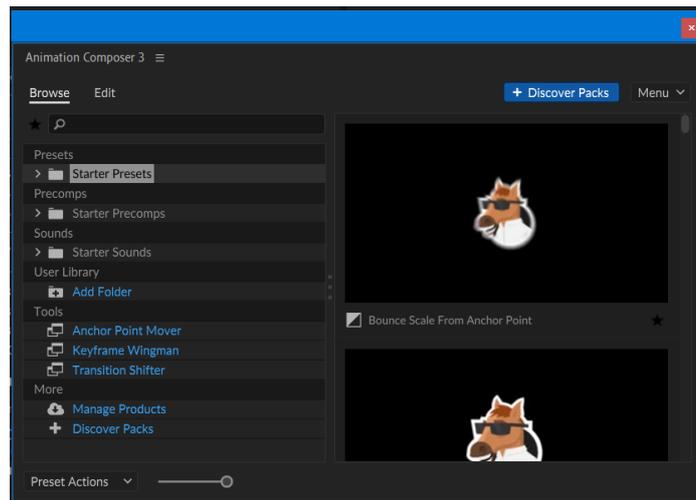
Penulis membuat tiga konsep *motion graphic* untuk bumper fakultas. Konsep pertama sangat mirip dengan bumper fakultas wisuda sebelumnya, karena pada saat itu penulis belum mendapat arahan dari pembimbing lapangan. Konsep kedua merupakan gambaran pribadi penulis mengenai bumper fakultas tersebut, namun komposisi dan warnanya dianggap kurang cocok oleh Tim Artistik Wisuda XX sehingga akhirnya tidak digunakan. Konsep ketiga merupakan konsep dengan *color palette* dan komposisi yang sudah sesuai dengan arahan dari Tim Artistik Wisuda XX.

Untuk proses pembuatannya, pertama-tama penulis mempelajari contoh bumper fakultas dari acara wisuda yang sebelumnya. Dari pengamatan tersebut, penulis mengetahui jenis animasi dan jenis huruf yang sesuai. Setelah itu, penulis mengambil beberapa aset dan mengatur komposisinya dalam *Adobe After Effects*. Penulis beserta rekan kerja penulis juga menentukan jenis huruf apa yang ingin digunakan untuk *motion graphic* tersebut.



Gambar 3.2 Penggunaan *puppet tool* dalam *motion graphic* wisuda  
(dokumentasi pribadi, 2021)

Setelah membuat komposisi, penulis menggerakkan aset-aset yang berbentuk manusia dengan membuat *puppet tool* dalam sebuah *pre-composition* untuk setiap asetnya. Penulis juga membuat *pre-composition* untuk aset-aset lain yang perlu animasi tersendiri, seperti pada ornamen roda yang harus terus berputar. Untuk transisi masuk-keluar aset, penulis menggunakan dua cara. Yang pertama adalah dengan animasi sederhana, yaitu memindahkan posisi aset dari luar layar ke dalam layar. Yang kedua adalah dengan menggunakan *plug-in* bernama *animation composer 3* karya *Mister Horse*. Dalam *plug-in* ini, terdapat banyak jenis efek-efek transisi untuk gambar-gambar dan kata-kata. Cara memasangnya pun mudah, yaitu hanya dengan memasukan efek tersebut ke dalam aset lalu mengatur *timing* dan kekuatan dari efek tersebut. Penulis juga menggunakan *animation composer 3* untuk memasukkan kata-kata di bumper fakultas ke dalam layar.



Gambar 3.3 *Plug-in animation composer 3* oleh *Mister Horse*  
(dokumentasi pribadi, 2021)

Setelah semua animasinya selesai, penulis merender video *motion graphic* bumper fakultas dalam format .mov. Setelah itu, penulis merender ulang file tersebut di *Adobe Photoshop* dalam format .mp4 dan mengecilkan ukuran filenya. File hasil render tersebut selanjutnya dikirim ke pembimbing lapangan kedua untuk diulas. Setelah revisi selesai, penulis kemudian membuat dan merender bumper untuk fakultas-fakultas lainnya. File hasil revisi terakhir selanjutnya penulis unggah ke *google drive* Tim Artistik Wisuda XX.

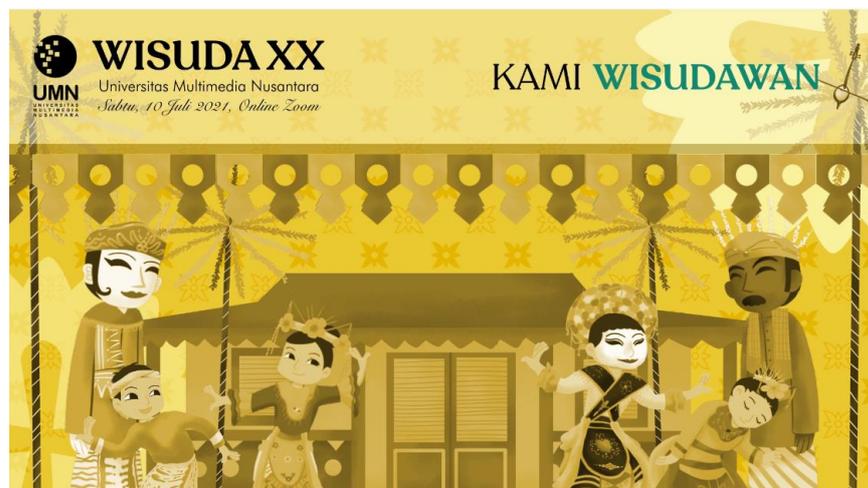


Gambar 3.4 Komposisi bumper fakultas DKV karya penulis  
(dokumentasi pribadi, 2021)

## 2. *Virtual Background*

Untuk membuat *virtual background*, pertama-tama penulis melihat bagaimana bentuk *virtual background* pada wisuda sebelumnya. Setelah itu, penulis mengambil mengambil file bumper fakultas dan mengatur ulang komposisinya. Penulis lalu membuat *shape layer* dan menciptakan bentuk persegi panjang dengan ketransparanan rendah sebagai lokasi untuk meletakkan keterangan wisuda. Penulis juga memberikan efek *Hue and Saturation* kepada aset-aset yang digunakan dan membuatnya menjadi *monochrome*. Hanya tulisan peserta wisuda saja yang memiliki warna berbeda, supaya terlihat mencolok.

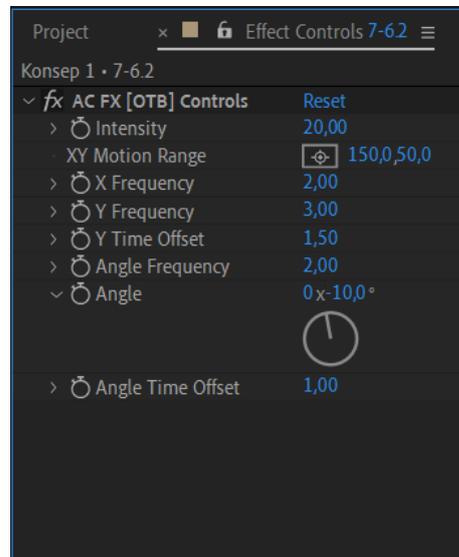
Setelah animasinya selesai, penulis merender video *motion graphic* tersebut dalam bentuk .mov, yang kemudian dirender ulang di *Photoshop* dalam format .mp4. Setelah revisi, penulis membuat *virtual background* untuk peserta wisuda lainnya dengan mengganti tulisan pesertanya saja. Namun pada akhirnya, panitia Wisuda XX UMN memutuskan agar *virtual background* yang digunakan berupa gambar saja, agar lebih hemat kuota data.



Gambar 3.5 *Virtual background wisudawan*  
(dokumentasi pribadi, 2021)

### 3. Undangan Mahasiswa dan Tamu (*Invitation*)

Sama seperti yang lainnya, penulis melihat bagaimana bentuk *motion graphic* undangan mahasiswa pada wisuda tahun lalu. Setelah itu, penulis membuat komposisi baru di *Adobe After Effects* dengan menggunakan aset-aset yang sudah dibuat. Penulis tetap menggunakan *pre-composition* yang sebelumnya sudah dibuat, seperti *puppet* dan ornamen roda yang sebelumnya digunakan untuk *motion graphic* lainnya. Karena *motion graphic* kali ini berupa undangan, maka akan ada banyak penggunaan tulisan. Penulis kembali menggunakan *animation composer 3* untuk membuat transisi keluar masuk setiap tulisan.



Gambar 3.6 Salah satu efek yang digunakan penulis  
(dokumentasi pribadi, 2021)

Untuk undangan mahasiswa ini, penulis membuat empat *composition* untuk empat bagian undangan, yaitu untuk judul, undangan, peraturan dan pakaian wisuda, dan penutup. Keempat komposisi tersebut digabung dalam sebuah komposisi utama. Setelah semua animasi selesai, penulis merender undangan mahasiswa ini dalam format *.mov*, dan kemudian dirender ulang di *Photoshop* dalam format *.mp4*.

Setelah penulis mendapatkan kalimat undangan baru yang dibuat panitia wisuda, penulis memasukkannya ke dalam *motion graphic*

undangan mahasiswa yang telah penulis buat. Penulis kemudian merender ulang undangan tersebut seperti sebelumnya.

Penulis kemudian diminta untuk membuat undangan versi .pdf untuk mahasiswa dan tamu. Oleh sebab itu, penulis menduplikat file *motion graphic*-nya lalu membuang segala animasi yang ada. Penulis kemudian menduplikat komposisi tersebut dan menyesuaikan isinya untuk undangan mahasiswa dan undangan tamu. Setelah selesai, penulis merender gambar *still* dari setiap segmen undangan, dan kemudian menyatukannya dalam format .pdf.



Gambar 3.7 Undangan mahasiswa  
(dokumentasi pribadi, 2021)

#### 4. Bar Nama Mahasiswa

Untuk bar nama mahasiswa, *motion graphic*-nya sudah dibuat oleh rekan kerja penulis. Penulis hanya mengunduh file *After Effect* yang sudah ada di *google drive* Tim Artistik Wisuda XX dan mengubah nama dan jurusan di template sesuai dengan nama dan jurusan setiap calon wisudawan. Daftar nama-nama dan jurusan-jurusan tersebut disediakan dalam bentuk file *Excel* di *google drive*. Setelah penulis selesai memasukkan nama calon wisudawan beserta jurusannya, penulis kemudian akan merender nama-

nama tersebut dalam format .mov, lalu kemudian dirender ulang di *Photoshop* dalam format .mp4 sebelum akhirnya diunggah ke *google drive* Tim Artistik Wisuda XX.



Gambar 3.8 Contoh bar nama mahasiswa  
(dokumentasi pribadi, 2021)

#### 5. Tematik Pembuka (*Opening*)

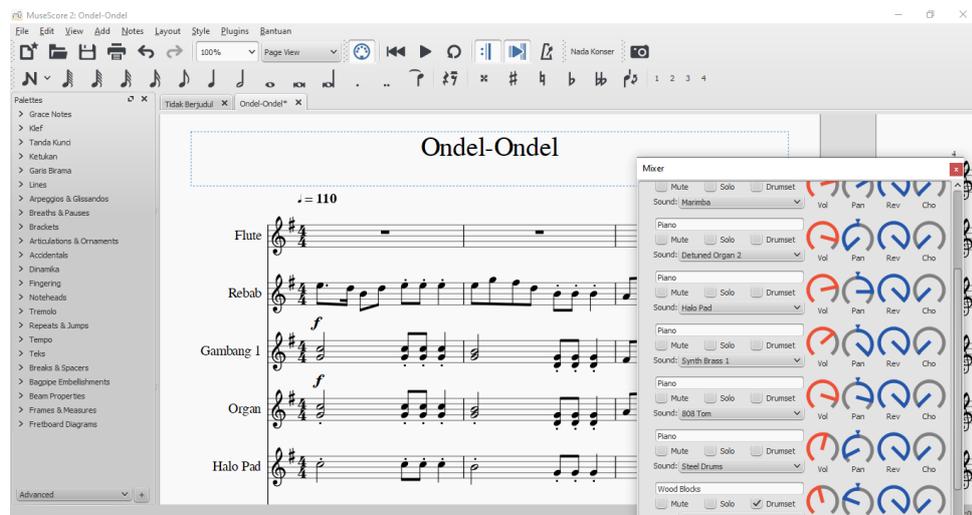
Untuk membuat tematik pembuka, pertama-tama penulis mencari lagu bebas hak cipta untuk digunakan dalam *motion graphic*. Penulis menemukan sebuah lagu perkusi yang setelah dikonsultasikan kepada pembimbing lapangan kedua, dianggap sesuai untuk animasi yang akan dibuat. Setelah itu, penulis menentukan aset-aset mana saja yang penulis akan gunakan. Karena jenis *motion graphic* untuk tematik pembuka ini adalah tipografi, maka bagian utama dari *motion graphic*-nya berupa tulisan-tulisan.

Pertama, penulis memasukkan lagu yang telah dipilih terlebih dahulu ke dalam komposisi *After Effects*. Penulis kemudian membagi tulisan yang akan ditampilkan per kata, dan merencanakan timing agar sesuai dengan irama lagu. Penulis lalu menggunakan *animation composer 3* dan animasi sederhana seperti mengubah ukuran dan posisi kata untuk menganimasikan transisi kata-kata yang digunakan. Setelah proses animasi selesai, penulis merender video tersebut dalam format .mov, lalu dirender ulang kembali dalam format .mp4 di *Photoshop*.

#### 6. Tematik Sambutan (*Greetings*)

Tahap pertama yang penulis lakukan dalam membuat tematik sambutan adalah mencari lagu tradisional Betawi yang bebas hak cipta. Setelah

mencari-cari, penulis tidak yakin apabila lagu yang dirasa cocok adalah lagu yang bebas hak cipta atau tidak. Karena itu, akhirnya penulis mengaransemen lagu tradisional Betawi *Ondel-Ondel* dengan menggunakan program *MuseScore 2*. Penulis mengaransemen dengan menciptakan partitur yang dimainkan oleh *soundfont* dari program tersebut. Penulis juga melakukan sedikit *mixing* mengenai posisi instrumen dan keras lembutnya suara instrumen. Setelah selesai mengaransemen, penulis merender lagu dalam format *.wav*, yang kemudian bisa dimasukkan ke dalam komposisi di *After Effects*.



Gambar 3.9 Partitur lagu yang penulis buat di *MuseScore 2*  
(dokumentasi pribadi, 2021)

Dalam pembuatan *motion graphic* untuk tematik sambutan, penulis memperhatikan terlebih dahulu contoh tematik sambutan pada wisuda sebelumnya. Setelah itu, penulis membuat animasi dengan aset-aset yang ada, dan dengan suasana yang sesuai dengan tema Betawi, yakni lebih ceria dan jenaka. Pada *motion graphic* ini, penulis sama sekali tidak menggunakan *puppet*, dan hanya menggunakan animasi sederhana dan *animation composer 3*. Walaupun demikian, penulis masih menggunakan *pre-composition* ornamen-ornamen untuk membuat animasinya. Transisi dari setiap aset dan tulisan dibuat agar sesuai dengan irama lagu yang ada.

Selain itu, penulis juga menggunakan perubahan warna latar untuk membantu dalam penceritaan, yakni perubahan waktu dari siang ke senja. Perubahan warna latar ini dibuat dengan menggunakan *shape layer* yang menggunakan *blending mode color* agar ornamen di latar ikut berubah warna. Setelah selesai, penulis merender animasi tematik sambutan ini dalam format .mov, dan kemudian dirender ulang di *Photoshop* dalam format .mp4.



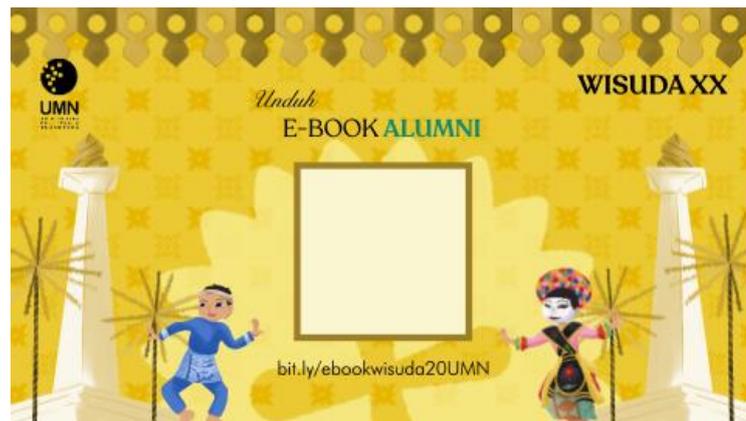
Gambar 3.10 Tematik sambutan  
(dokumentasi pribadi, 2021)

#### 7. Tematik Penutup (*Closing*)

Dalam menciptakan *motion graphic* untuk tematik penutup, pertama-tama penulis melihat tematik penutup wisuda sebelumnya sebagai referensi. Setelah itu, penulis menciptakan komposisi di *After Effects* dengan menggunakan file *virtual background*. Penulis mengganti aset-aset sesuai dengan yang dibutuhkan dan mengatur ulang komposisinya. Penulis membuat *composition* untuk aset-aset di latar, dan memasukkannya ke dalam komposisi utama, di mana penulis menaruh semua kata-kata yang akan digunakan. Aset-aset latar ini dibuat *monochrome* dengan menggunakan efek *hue & saturation*. Penulis juga menggunakan *pre-composition* aset seperti ornamen roda untuk *motion graphic* ini. Untuk menganimasikan gambar dan kata-kata, penulis menggabungkan

penggunaan transisi *animation composer 3* dan animasi sederhana yang menggunakan perubahan transparansi, posisi, dan ukuran kata. Penulis juga menambahkan *puppet* dua orang penari yang tidak *monochrome* pada bagian kedua tematik penutup, agar terlihat mencolok.

Penulis awalnya mencari lagu tradisional Betawi yang bebas hak cipta untuk digunakan dalam tematik penutup. Namun karena ragu akan hasil yang ditemukan, akhirnya penulis mengaransemen lagu *Kicir-Kicir* dengan menggunakan program *MuseScore 2*. Cara aransemen yang penulis lakukan sama dengan pada tematik sambutan. File lagu hasil aransemen tersebut penulis simpan dalam format *.wav*, yang kemudian dimasukkan ke dalam komposisi tematik penutup di *After Effects*. Setelah mengatur lagu di dalam komposisi dengan memotong dan menyesuaikan keras-lembutnya suara di bagian awal dan akhir, penulis kemudian merender animasi tematik penutup ini dengan format *.mov*, yang kemudian dirender lagi dalam format *.mp4* di *Photoshop*.



Gambar 3.11 Template tematik penutup  
(dokumentasi pribadi, 2021)

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Terdapat beberapa kendala yang harus penulis hadapi selama melakukan kerja magang di Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara (Prodi Film UMN). Yang paling terasa adalah sulitnya menemukan musik yang tidak berbayar dan bebas hak cipta, terutama untuk musik tradisional Betawi. Ada kalanya

penulis menemukan lagu yang bebas hak cipta, namun penulis tidak mengetahui apakah lagu tersebut sebenarnya berbayar atau tidak berbayar.

Kendala lain yang penulis hadapi adalah komunikasi yang agak sulit dengan pembimbing lapangan, karena penulis harus bekerja dari rumah. Perangkat elektronik yang penulis gunakan juga menjadi kendala, karena perangkat elektronik penulis sudah tua sehingga pengerjaan animasinya menjadi sedikit lebih lambat.

### **3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan**

Mengenai kendala-kendala tersebut, penulis menemukan beberapa solusi yang penulis gunakan. Untuk masalah lagu tidak berbayar yang bebas hak cipta, penulis memutuskan untuk mengaransemen sendiri lagu-lagu tradisional Betawi, karena penulis memiliki kemampuan untuk melakukannya. Untuk lagu yang digunakan dalam tematik pembuka, penulis berusaha mencari lagu yang sesuai dengan menggunakan kata-kata kunci, sehingga pencarian lagu bisa lebih spesifik.

Untuk komunikasi dengan pembimbing lapangan, penulis hanya dapat menunggu sampai pembimbing lapangan dapat membalas. Penulis terkadang mencoba menghubungi lebih dari sekali dalam sehari untuk meningkatkan kemungkinan bagi pesannya untuk dibalas. Sedangkan untuk perangkat elektronik, penulis menggunakan bantuan kipas eksternal agar perangkat elektronik penulis tidak *overheat* dan tetap dapat bekerja dengan optimal.