

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

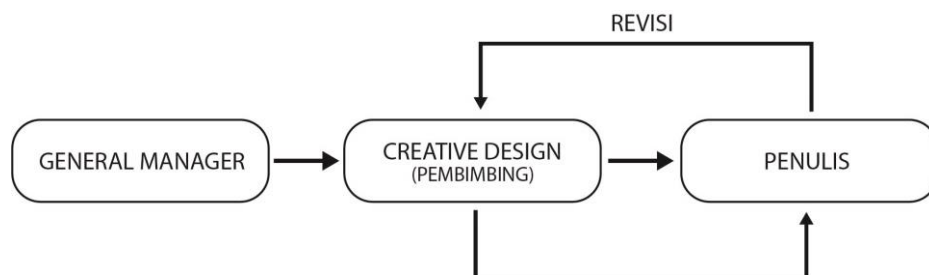
Bagian ini berisi penjelasan mengenai posisi dan alur koordinasi penulis dengan pembimbing lapangan pada saat kerja magang di Bandung Digital Valley.

1. Kedudukan

Pada pelaksanaan kerja magang di Bandung Digital Valley ini, penulis diposisikan sebagai video editor. Posisi video editor ini berada di divisi *creative design* yang diketuai oleh Pak A. Hendry Mulyana. Divisi *creative design* terdiri dari *graphic designer* dan juga video editor.

2. Koordinasi

Alur koordinasi pekerjaan penulis sebagai video editor pada umumnya hanya bersangkutan dengan Pak A. Hendry Mulyana sebagai penanggungjawab *creative design*, mulai dari instruksi kerja hingga asistensi hasilnya. Namun untuk beberapa hal juga asistensi dilakukan langsung bersama dengan *general manager* dan juga *public relation*. Dalam pengerjaan *motion graphic*, penulis membuat sendiri aset grafis yang dipakai kecuali yang bersifat identitas perusahaan seperti logo. Aset grafis yang bersifat identitas perusahaan sudah disediakan oleh pembimbing lapangan penulis selaku *creative design*. Sehingga selama kerja magang, penulis tidak ada koordinasi dengan divisi *graphic designer* secara langsung.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi
(sumber: dokumentasi perusahaan)

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 ke-1	Video <i>podcast</i> “BDV VS Sandbox, yuk Cari Tahu Kesamaannya!”	Membantu mempersiapkan <i>set-up shooting video podcast</i> dan mulai menyunting
2.	Minggu ke-2	Video <i>podcast</i> “BDV VS Sandbox, yuk Cari Tahu Kesamaannya!”	Membuat <i>motion graphic</i> untuk ditambahkan pada video <i>podcast</i>
3.	Minggu ke-3	Video <i>podcast</i> “BDV VS Sandbox, yuk Cari Tahu Kesamaannya!”	Revisi video <i>podcast</i>
4.	Minggu ke-4	Video <i>event</i> Kelas Start-Up, Kelas Ngoding, Kelas Marketing, dan Kelas Desain	Membuat <i>motion graphic</i> untuk <i>opening bumper</i> setiap video <i>event</i>
5.	Minggu ke-5	<i>Social media</i>	Membuat <i>motion graphic</i> untuk <i>template story</i> Instagram
6.	Minggu ke-6	Video <i>event</i> Kelas Start-Up	Menyunting video <i>event</i> kelas Start-Up
7.	Minggu ke-7	<i>Social media</i>	Membuat <i>motion graphic</i> logo perusahaan dan mendaftarkannya ke GIPHY
8.	Minggu ke-8	-	Merapikan <i>file</i> hasil kerja selama magang untuk diberikan pada pembimbing lapangan

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama proses magang penulis bertanggungjawab atas penyuntingan video baik dari penyuntingan *offline* dan *online*. Penyuntingan *online* yang dimaksud adalah

seperti *color correction* dan pembuatan *motion graphic* beserta dengan assetnya. Penulis juga membantu pekerjaan lain yang bersangkutan.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Dalam proses pelaksanaan kerja magang, penulis mengerjakan beberapa proyek yang terdiri dari podcast, video event, dan social media. Dalam pelaksanaan kerja magang ini, posisi video editor diisi oleh penulis dan seorang mahasiswa magang lainnya. Namun, proyek berikut yang disebutkan adalah proyek yang dikerjakan secara individu oleh penulis.

3.3.1.1. Video Podcast “BDV VS Sandbox, Yuk Cari Tahu Kesamaannya!”

Video *podcast* yang dipercayakan oleh Bandung Digital Valley untuk disunting penulis merupakan *podcast* perdana Bandung Digital Valley. Program *podcast* ini dibuat sebagai salah satu konten Bandung Digital Valley dengan pendekatan trend *podcast* yang populer saat pandemi, terutama saat anjuran *stay at home* masih ketat. Video *podcast* ini ditujukan untuk mengenalkan Bandung Digital Valley ke masyarakat luas sebagai pengembang ekosistem *Start-Up* di Indonesia dengan penjelasan yang lebih sederhana agar mudah dimengerti masyarakat umum. Selain itu, konten dalam video *podcast* ini juga menjelaskan sistem afiliasi *Start-Up* dengan Bandung Digital Valley mulai dari pendaftaran, seleksi, pendanaan, *progress*, hingga timbal baliknya *Start-Up* dengan Bandung Digital Valley. Video *podcast* ini ditujukan sebagai konten Bandung Digital Valley pada platform Youtube dan juga platform Spotify untuk versi audionya.



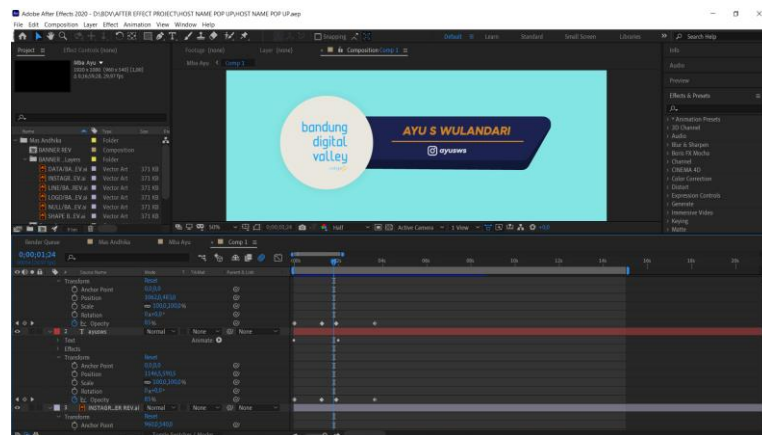
Gambar 3.2. *Thumbnail Video Podcast* “BDV VS Sandbox, yuk Cari Tahu Kesamaannya!”

(sumber: dokumentasi perusahaan)

Tahapan suntingan paling awal yang penulis lakukan adalah *offline editing*. Penulis memeriksa setiap *footage* yang direkam melalui tiga kamera berbeda. Perekaman melalui tiga kamera tersebut ditujukan untuk memiliki angle dan tipe *shot* yang berbeda. Maka dari itu setelah mengecek setiap *footage*-nya penulis melanjutkan ke tahap *assembly*. Pada tahapan *assembly* ini, penulis menyelaraskan ketiga *footage* tersebut di *timeline editing*. Setelah ketiga *footage*-nya selaras, penulis lanjut ke proses *rough cut*. Pada proses *rough cut* ini, penulis mulai memotong bagian yang tidak selaras dan juga bagian yang tidak diperlukan. Contoh bagian yang tidak diperlukan adalah bagian di mana kamera sudah melakukan *rolling* namun belum ada *action*. Setelah proses *rough cut* selesai dan dirasa cukup menyampaikan gagasan naratif *podcast*, penulis melapor pembimbing lapangan untuk menunjukkan hasil *rough cut*. Setelah mendapatkan masukan dari asistensi dengan pembimbing lapangan, penulis melanjutkan ke proses *fine cut*. Pada proses *fine cut* ini, penulis kembali memotong beberapa bagian *footage* yang berdasarkan hasil asistensi boleh dihilangkan. Contoh bagian yang dihilangkan adalah bagian gagap yang cukup panjang pada topik pembicaraan.

Setelah tahapan *fine cut* selesai, penulis lanjut ke tahapan *online editing*. Pada tahap ini, penulis melakukan *scale* dan *reposition* pada *footage* kamera

kedua dan ketiga. Hal itu ditujukan untuk menyempurnakan tipe *shot medium close-up* yang kurang maksimal dari hasil rekaman. Setelah proses ini selesai, penulis menambahkan *color correction* untuk menurunkan kontras yang terlalu tinggi dan mengurangi kecenderungan warna ungu pada *footage*. Lalu pada tahapan ini juga, penulis membuat beberapa *motion graphic* sederhana untuk keperluan *opening* dan *closing bumper* serta informasi pendukung. Penambahan *motion graphic* sederhana digunakan sebagai pendukung informasi yang disampaikan seperti lokasi dan profil narasumber dan *host*. Penulis membuat *motion graphic* dengan mendesain aset grafisnya terlebih dahulu di Adobe Illustrator. Setelah desain aset grafis selesai, penulis lanjut mengolah file desain aset tersebut di Adobe After Effect untuk mengatur pergerakannya. Setelah aset grafis selesai diberi pergerakan, file diekspor dalam format Quick Time dan channel RGB+alpha. Penulis menggunakan format tersebut untuk memudahkan penggabungan *motion graphic* dengan hasil suntingan *footage podcast* karena sudah memiliki latar yang bersifat transparan.

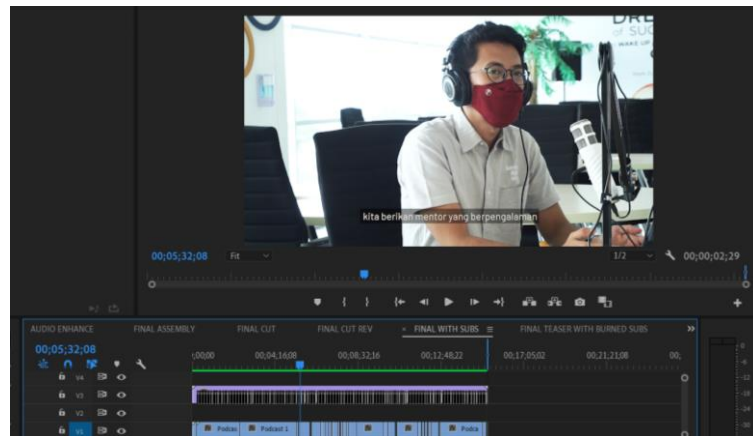


Gambar 3.3. *Motion Graphic* Sederhana Sebagai Aset Pendukung

(sumber: dokumentasi perusahaan)

Setelah tahap *offline* dan *online editing* selesai, penulis menambahkan *caption* untuk setiap dialog pada *podcast*. Penulis membuat *caption* dalam bahasa Indonesia sebagai penegas dialog dan juga opsi bagi penonton tunarungu atau yang memilih untuk membaca ketimbang mendengarkan dengan audio. Penulis

membuat *caption* tersebut ke dalam dua format yaitu *open caption* dan *closed caption*. Penggunaan format *closed caption* ditujukan untuk digunakan di platform Youtube sedangkan format *open caption* untuk cuplikan *podcast* yang diupload di akun Instagram Bandung Digital Valley.



Gambar 3.4. *Timeline Editing Video Podcast* di Premiere Pro

(sumber: dokumentasi perusahaan)

Secara keseluruhan, penulis menyunting materi video *podcast* ke dalam durasi 15 menit dan 15 detik. Keseluruhan durasi tersebut juga sudah terdiri dari *opening* dan *closing bumper* yang dibuat oleh penulis. Penulis membuat *opening video podcast* ini menggunakan sebagian footage *podcast* yang dikombinasikan dengan *layering*, *split screen*, pewarnaan, dan *motion graphic* sederhana. Penulis membuat *opening bumper* juga sebagai pengenalan dari *host* dan narasumber. Suntingan *opening bumper* dan seluruh aset *motion graphic* pada *podcast* ini juga penulis jadikan *template* agar dapat digunakan ke depannya oleh pihak Bandung Digital Valley dan tetap memiliki konsistensi gaya suntingan walaupun materinya terus diperbaharui.



Gambar 3.5. *Opening Bumper Video Podcast*

(sumber: dokumentasi perusahaan)



Gambar 3.6. *Still Image Video Podcast*

(sumber: dokumentasi perusahaan)

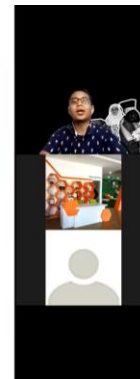


Gambar 3.7. *Still Image Closing Bumper*

(sumber: dokumentasi perusahaan)

3.3.1.2. **Video Event**

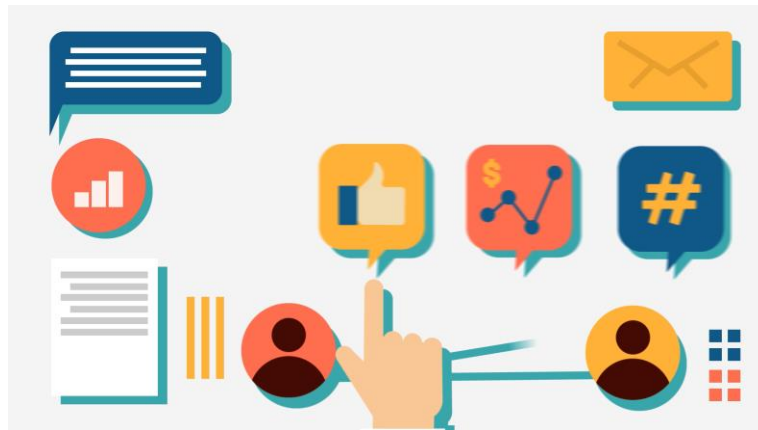
Video *event* merupakan video rekap materi dari seminar/*workshop* yang diadakan oleh Bandung Digital Valley dengan mengundang tenaga ahli ataupun alumni dari *Start-Up* program Indigo Creative Nation. Video *event* ini memiliki empat kategori kelas yaitu Kelas Start-Up, Kelas Ngoding, Kelas Marketing, dan Kelas Desain. Pada proyek video *event* ini, penulis dipercaya untuk menyunting video *event* Kelas Startup #1 "Startup Journey: Validate Business Idea". Penulis memulai tahap penyuntingan dengan *offline editing*. Pada tahapan ini penulis memulai langsung dengan proses *rough cut* dan dilanjutkan dengan *fine cut* setelah asistensi dengan pembimbing lapangan. Hal itu dikarenakan *event* kelas kali ini berlangsung secara virtual sehingga hanya ada *single footage* rekaman layar saja. Sesuai arahan pembimbing lapangan, hasil suntingan rangkaian seminar dibagi menjadi tiga bagian. Pembagian tersebut ditujukan untuk meringankan ukuran berkas video *event* yang akan diunduh ke platform Youtube.



Gambar 3.8. Still Image Video Event Kelas Start-Up #1

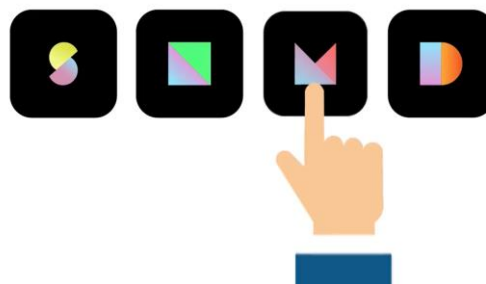
(sumber: dokumentasi perusahaan)

Dalam proyek penyuntingan video *event* ini, penulis juga dipercayakan untuk membuat *opening bumper* untuk video *event* kelas lainnya. Konsep dasar *opening bumper* untuk video *event* masing-masing kelas berupa animasi sederhana dari *motion graphic* yang dilanjutkan dengan profil pembicara beserta dengan judul dan logo kelas *event*-nya. Proses pembuatan *opening bumper* ini memakan waktu lebih lama karena mendapatkan dua kali revisi desain. Revisi desain tersebut terletak pada logo Kelas Start-Up dan juga warna yang digunakan. Untuk konsep awal *opening bumper* video *event*, semua aset grafis dibuat oleh penulis. Namun setelah adanya revisi, logo kelas-kelas *event* menggunakan desain dari pembimbing lapangan selaku *creative designer*. Selain itu berdasarkan hasil asistensi, konsep desain yang awalnya berbeda untuk masing-masing kelas menjadi diseragamkan. Maka dari itu, penulis cukup menggeser sedikit posisi *composition* logo pada *timeline* untuk disesuaikan dengan pergerakan *compositon* tangan yang menunjuk. Sehingga pada akhirnya, pergerakan *composition* logo berhenti di setiap logo masing-masing kelas dan *composition* tangan yang menunjuk bergerak naik ke atas logo. Setelah itu logo kelas terpilih dan *composition* tangan yang menunjuk diberikan efek ditekan dengan menggunakan *scale down* pada *keyframe* awal dan *scale up* pada *keyframe* akhir.



Gambar 3.9. Konsep Awal *Opening Bumper Video Event* Kelas Marketing

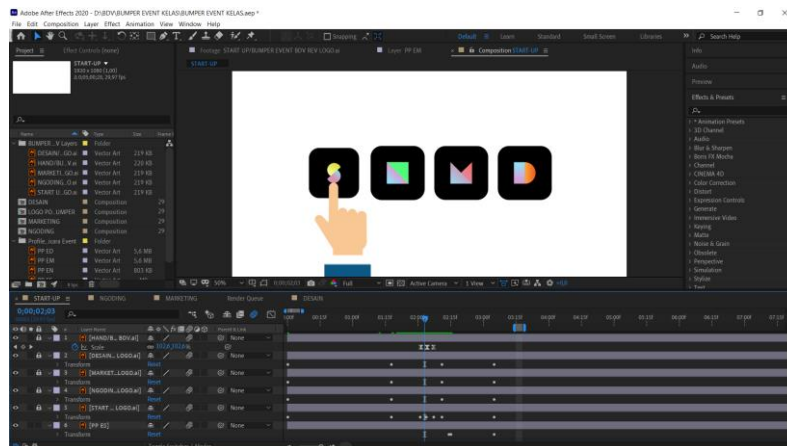
(sumber: dokumentasi perusahaan)



Gambar 3.10. Konsep Final *Opening Bumper Video Event*

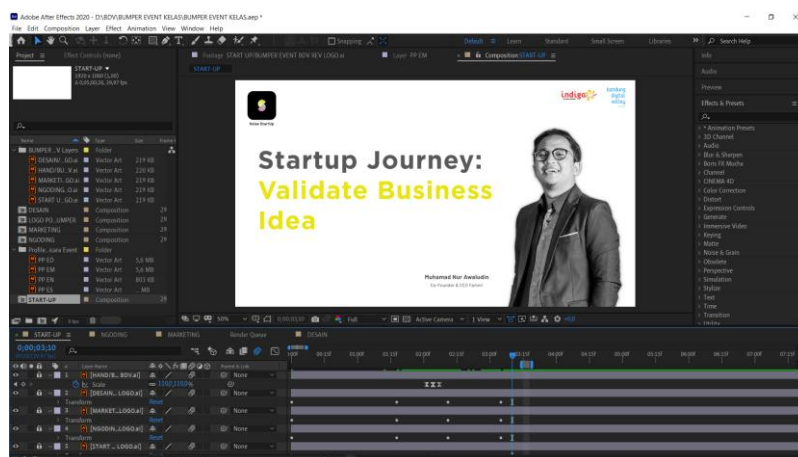
(sumber: dokumentasi perusahaan)

Setelah *icon* kelas masing-masing diklik, semuanya bergeser dan berganti menjadi judul *video event* beserta dengan foto dan profil pembicara seminar/*workshop*-nya. Kemudian sesuai dengan masukan dari general manager melalui pembimbing lapangan, penulis kemudian menambahkan SFX saja tanpa ada *background music*. Audio SFX yang penulis gunakan adalah SFX bunyi bergeser dan juga bunyi klik. Penulis tidak membuat SFX sendiri melainkan menggunakan audio SFX yang bersifat *royalty free*.



Gambar 3.11. *Timeline Motion Graphic Opening Bumper Video Event*

(sumber: dokumentasi perusahaan)



Gambar 3.12. *Timeline Animasi Judul dan Profil Pembicara*

(sumber: dokumentasi perusahaan)

3.3.1.3. Konten Media Sosial

Posisi penulis sebagai video editor di Bandung Digital Valley tidak hanya bertanggung jawab dalam hal penyuntingan materi video saja. Penulis juga diperbolehkan untuk mengeksplorasi dan membuat *motion graphic*. Oleh karena itu, penulis juga dapat membuat *motion graphic* yang diperlukan untuk konten media sosial. Salah satu konten media sosial yang penulis buat adalah *template story* promosi *podcast* audio untuk platform Instagram. *Template* ini merupakan

motion graphic sederhana yang menampilkan animasi ponsel pintar yang sedang memutar *playlist podcast* audio Bandung Digital Valley. Penulis memulai pembuatan *template* ini dengan membuat aset desain di Adobe Illustrator lalu diberikan pergerakan di Adobe After Effect.

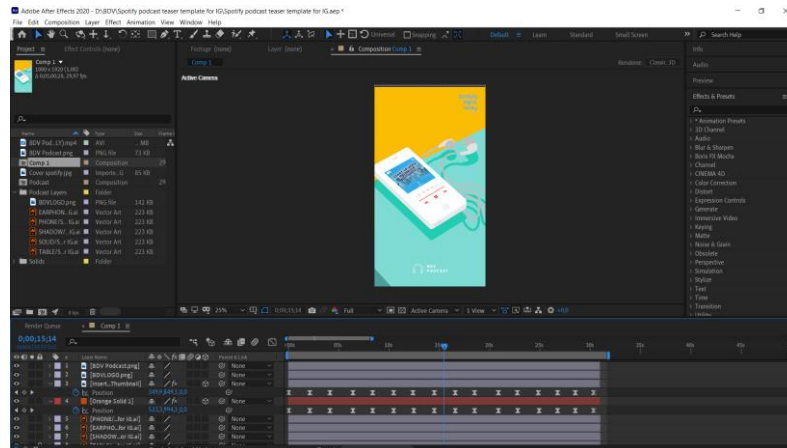


Gambar 3.13. *Template Story* Promosi *Podcast* Audio

(sumber: dokumentasi perusahaan)

Template story promosi *podcast* audio ini penulis buat dengan warna yang cerah agar lebih memikat. Desainnya juga penulis buat sederhana agar terkesan elegan. Selain itu penulis merancang *motion graphic* ini untuk dipakai bersama dengan fitur “*swipe up*”, sehingga tidak perlu banyak informasi atau animasi kompleks. Maka dari itu penulis hanya menggunakan animasi audio *waveform*, pergerakan “*floating*” pada ponsel pintar, dan *opacity* pada bayangan. Animasi audio *waveform* pada *playlist* ponsel pintar mengikuti cuplikan dari *podcast* audio. Sedangkan *opacity* pada bayangan digunakan untuk mempertegas jarak

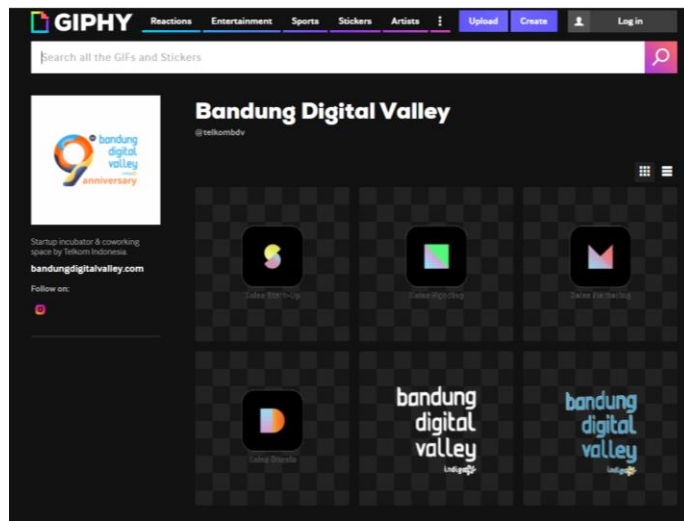
antara ponsel pintar dengan dasar meja ketika bergerak mengambang. Penulis juga membuat *motion graphic* ini sebagai *template* agar kelak bisa dipakai dan dimodifikasi lagi untuk keperluan promosi *podcast* audio berikutnya.



Gambar 3.14. *Timeline Motion Graphic Template* Promosi *Podcast* Audio

(sumber: dokumentasi perusahaan)

Selain *template story* promosi *podcast* audio, penulis juga mencoba membuat *motion graphic* sederhana dari logo Bandung Digital Valley dan juga logo kelas video event. *Motion Graphic* tersebut kemudian di-*export* penulis ke dalam format GIF. File *motion graphic* dalam format GIF tersebut kemudian penulis unggah ke akun GIPHY Bandung Digital Valley agar kelak terdaftar secara daring. Dengan begitu, setelah mendapatkan verifikasi akun, kelak pengguna Instagram dapat menggunakan sticker *motion graphic* Bandung Digital Valley dan event kelas pada Instagram story. Penulis merasa dengan adanya *sticker motion graphic* Bandung Digital Valley pada Instagram, akan membuat promosi Bandung Digital Valley pada platform Instagram akan semakin menarik. Hal tersebut tentunya akan berguna untuk Bandung Digital Valley kedepannya terutama di platform media sosial Instagram.



Gambar 3.15. Unggahan *Motion Graphic* GIPHY Bandung Digital Valley

(sumber: GIPHY Bandug Digital Valley)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama kerja magang, penulis sempat menemui kesulitan pada bagian perekaman audio pada video *podcast*. Penulis menemui bahwa PodMic yang digunakan sangatlah sensitif terhadap getaran yang merambat dari meja. PodMic adalah produk mikrofon dari RODE yang memiliki kualitas siaran dan ditujukan untuk penggunaan *podcasting*. PodMic digunakan untuk proses perekaman *podcast* karena memiliki kualitas input suara yang jernih untuk direkam dan didengarkan secara langsung oleh lawan bicara. Namun, getaran kecil yang terekam pada PodMic pun terdengar sangat jelas dan mengganggu di hasil rekaman.

Penulis juga menemukan bahwa peran video editor di Bandung Digital Valley banyak didominasi dengan pembuatan *motion graphic*. Sementara penulis tidak pernah mengambil kelas *motion graphic* selama di masa perkuliahan. Hal tersebut juga menjadi kesulitan bagi penulis karena pengetahuan dan kemampuan penulis mengenai *motion graphic* masih minim. Penulis pun masih harus melihat banyak referensi secara daring untuk dapat membuat *motion graphic* selama kerja magang di Bandung Digital Valley.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Menanggapi adanya kesulitan pada audio *podcast* tersebut, penulis membantu mempersiapkan *set-up* PodMic pada posisi yang telah disesuaikan terlebih dahulu dengan posisi duduk pembicara sehingga mengurangi adanya sentuhan akibat adanya pergeseran posisi duduk pembicara ataupun tersentuhnya PodMic oleh pembicara. Hal ini sudah cukup membantu penulis saat proses editing karena getaran yang terekam PodMic sudah terminimalisir. Selain itu penulis juga mencoba untuk mengakali hasil audio pada *post-pro* dengan mengecilkan beberapa bagian audio yang masih terdengar bunyi getarannya. Sementara untuk kendala kemampuan dan pengetahuan penulis mengenai *motion graphic*, penulis mencoba mencari referensi secara daring seperti konten media sosial perusahaan lain maupun tutorial di platform Youtube.