

## BAB III

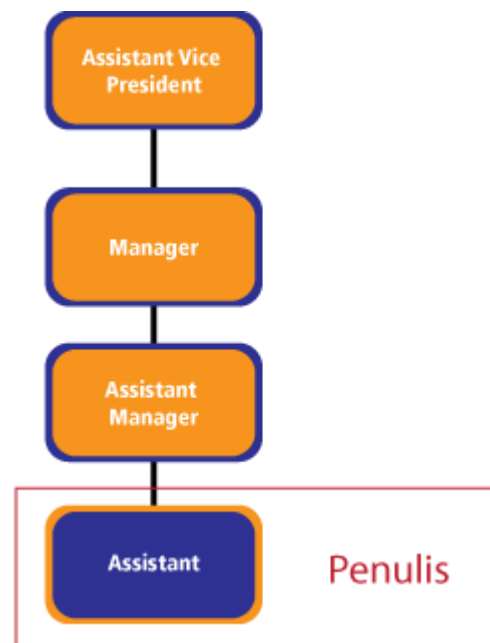
### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Berikut merupakan kedudukan penulis dan koordinasi yang terjadi di dalam lingkungan magang BRI *Corporate University*.

##### 1. Kedudukan

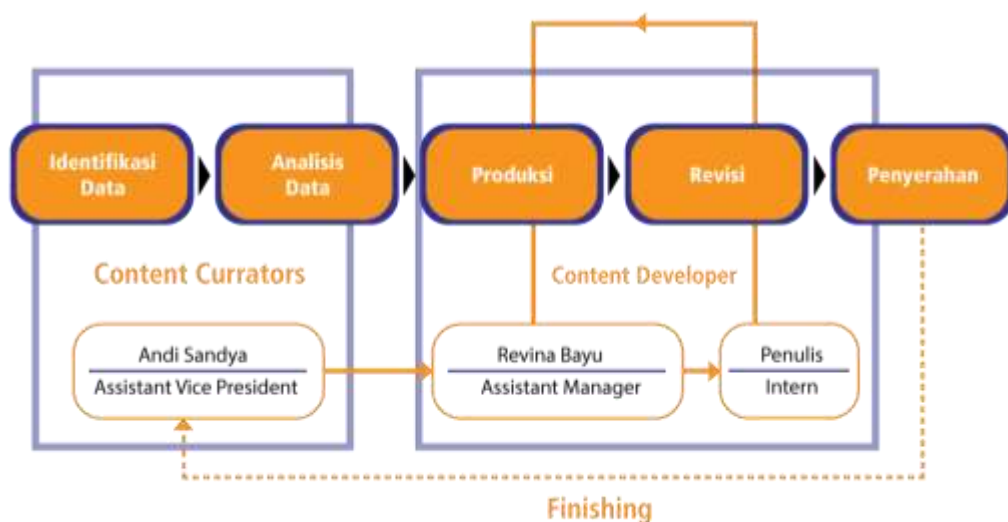
Dalam proses magang, penulis ditempatkan di bawah departemen *Learning Program Development Department*, dan ditugaskan bersama fungsi/tim *Learning Experience Development (LXD)*. Dalam fungsi LXD semua praktik yang dilakukan penulis diawasi oleh *assistant manager* Ibu Revina Bayu, yang menjadi pembimbing lapangan selama aktivitas magang. Fungsi LXD memiliki seorang kepala yang bertanggung jawab terhadap fungsi tersebut, yaitu seorang *assistant vice president* bernama Andi Sandya.



Gambar 3.1. Kedudukan dalam *Learning Experience Development (LXD)*

## 2. Koordinasi

*Assistant Vice President* bapak Andi Sandya menjelaskan kepada penulis, bahwa dalam fungsi LXD terdapat berbagai peran dan proses dalam mengerjakan sebuah proyek, yaitu; *content developer*, dan *content curator*. *Assistant Vice president* merupakan kepala tim yang mengambil permintaan-permintaan dari fungsi lain dan memberikan proyek kepada fungsi LXD, dari individu ini seluruh fungsi mendapatkan tugas mereka. *Content developer* merupakan tim yang mengurus proses produksi konten, mereka merupakan yang bertanggung jawab untuk merealisasikan apa yang telah direncanakan dan dirancang oleh *content curator*. Selama melakukan aktivitas magang di *BRI Corporate University*, penulis sering berkoordinasi dengan *assistant vice president*, tetapi lebih sering dengan *assistant manager*, yang memberikan penulis semua tugas yang penulis telah kerjakan. *Assistant manager* ibu Revina Bayu merupakan pembimbing lapangan yang memberikan penulis tugas-tugas untuk dikerjakan, dan memberikan masukan kepada hasil pekerjaan penulis. Penulis juga diberikan kesempatan untuk mempelajari tata kerja di dalam sebuah studio rekam.



Gambar 3.2. Koordinasi *Learning Experience Development* (LXD) untuk Penulis

Proses pengerjaan setiap proyek selalu dimulai dengan pertemuan antar semua anggota tim/fungsi, dimana *assistant vice president* LXD akan memberikan briefing mengenai materi yang akan dikerjakan dalam proyek. Dalam proses briefing setiap anggota akan melakukan proses *brainstorming* mengenai *output* yang akan digunakan untuk menjadi media pembelajaran materi. Setelah *output* telah ditentukan, semua anggota tim diberikan tugas masing-masing berdasarkan peran masing-masing. Setelah proyek telah selesai, kepala tim/fungsi akan mengontak kepada fungsi lain untuk memberikan hasil kerja fungsi LXD. Fungsi lain seperti LPB, LPP, atau yang lainnya meminta fungsi LXD untuk menciptakan *output* materi pendidikan maka akan memasukkan konten yang telah diciptakan ke dalam *Learning Management System* (LMS) untuk digunakan sebagai bahan pembelajaran bagi pekerja-pekerja BRI. Terkadang dalam kondisi tertentu, fungsi lain akan memberikan tanggung jawab upload konten yang telah diciptakan ke dalam *Learning Management System* (LMS) kepada fungsi LXD.

### **3.2. Tugas yang Dilakukan**

Fungsi LXD dalam *BRI corporate University* memiliki tugas untuk menciptakan *output* untuk konten-konten pembelajaran yang telah dirancang oleh fungsi lain dalam *Learning Program Development Department* (LPD), terutama dari fungsi *Learning Program & Partnership* (LPP). Mayoritas materi yang dikerjakan oleh fungsi LXD berkaitan dengan pembelajaran untuk pekerja BRI. Peran penulis dalam sebuah proyek adalah penyediaan materi visual, dan penyusunan untuk proyek.

Selanjutnya adalah proyek-proyek yang penulis telah berpartisipasi sebagai peserta magang di dalam fungsi LXD. Proyek yang diberikan kepada penulis, selama 320 jam penulis telah melakukan magang, datang berupa 3 jenis, yaitu perancangan: infografis, video, dan *e-book*. Penulis setiap hari membantu fungsi LXD dalam perancangan-perancangan ini, mayoritas peran penulis adalah penyediaan aset-aset visual, atau penyusunan konten dalam bentuk *output* media, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

<b>NO</b>	<b>Minggu</b>	<b>Proyek</b>	<b>Keterangan</b>
1	1	4DX (The Four Discipline of Execution)	Perancangan animasi Video & visual Infografis
2	2	KMK konstruksi	Perancangan visual Infografis
3	2	Overview Produk TRB (Transaction Banking)	Perancangan visual Infografis
4	2	Strategi Divisi Mass Funding	Perancangan visual Infografis
5	2	Retail Payment Product	Perancangan visual Infografis
6	2	Kustodian BRI	Perancangan visual Infografis
7	2	Customer Profitability Analysis	Perancangan visual Infografis
8	3	Kebijakan Stimulus OJK Terkait COVID-19 Overview Produk TRB (Transaction Banking)	Perancangan visual Infografis
9	3	BRIGuna	Perancangan visual Infografis
10	3	BRIVolution	Perancangan visual Infografis
11	3	RKAP BRI	Perancangan visual Infografis
12	3	Struktur BRI Taipei	Perancangan visual Infografis
13	4	BRI ONE Culture	Perancangan visual E-Book
14	4	Local Heroes	Perancangan visual E-Book
15	4	Klaster Usaha	Perancangan visual E-Book
16	4	Pinjaman KaUnit	Perancangan visual E-Book
17	4	Do's and Don't, Batasan Penggunaan Media Sosial	Perancangan visual E-Book
18	5	Peraturan Disiplin Kerja BRI	Perancangan visual E-Book
19	5	BRI Taipei	Perancangan visual E-Book

20	5	BRI Kredit Pangan	Perancangan visual E-Book
21	6	Asuransi Jiwa KPR	Perancangan visual Infografis
22	6	Penanganan Komplain	Perancangan visual Infografis
23	6	Coaching Questions	Perancangan visual Infografis
24	6	Trade Finance	Perancangan visual Infografis
25	6	Treasury	Perancangan visual Infografis
26	6	BRICams	Perancangan visual Infografis
27	7-8	Materi Pelajaran Kurikulum: 1. DKM Overview Strategi Business 2. Fraud Prevention #1 3. Fraud prevention #2 4. Pengawasan Operasional 5. Pengelolaan Alma 6. Pengelolaan Kredit Bank 7. Podcast ARK 8. RPT Strategi Business Merchant 9. Strategi Peningkatan FBI Part 1 10. Strategi Peningkatan FBI Part 2 11. Strategi Business Value Chain	Pemotongan Video & Pemasangan Bumper Pembuka dan Penutup

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut merupakan uraian proses pelaksanaan kerja penulis dalam praktik di lapangan BRI *corporate University* bersama unit kerja LXD. Tugas yang dilaksanakan penulis selama magang bersama fungsi LXD berjenis desain grafis materi materi pembelajaran, dalam bentuk; Infografis, E-Book, dan sebuah Video.

*Software* yang penulis gunakan untuk mendesain materi-materi pembelajaran merupakan; adobe illustrator, adobe premiere, adobe photoshop, dan adobe after effect. dalam waktu 320 jam penulis telah berpartisipasi dalam berbagai proyek materi pembelajaran bersama dengan fungsi LXD. Materi pembelajaran yang penulis bantu kerjakan semua berhubungan dengan BRI. Setiap materi yang penulis bantu kerjakan di upload ke dalam LMS dimana konten tersebut akan digunakan untuk pembelajaran. Materi pembelajaran yang penulis bantu rancang semua mengajarkan segala hal mengenai BRI seperti produk, program, tata kerja, dll, untuk membantu memberikan pemahaman sebagai pekerja BRI. Setiap materi pembelajaran yang telah diciptakan fungsi LXD dapat diakses melalui BRISmart.co.id (LMS BRI), yang hanya dapat diakses pekerja BRI melalui intranet maupun internet.



Gambar 3.3. *Learning Management System (LMS) BRISmart.co.id*

Dalam menciptakan media untuk materi pembelajaran, target utama untuk fungsi LXD adalah menyesuaikan media *output* untuk materi pembelajaran sesuai dengan selera pelajar. Sebab hal ini langkah pertama yang diambil fungsi LXD adalah analisis feedback dari pelajar-pelajar mengenai media materi yang telah mereka gunakan. Hasil dari analisis feedback dijadikan data untuk bentuk media yang akan digunakan dalam proyek selanjutnya. Tergantung dengan media yang akan menjadi *output*, penulis berpartisipasi dalam proyek menggunakan *software* yang berbeda-beda; jika media yang akan digunakan merupakan sebuah infografis atau e-book maka penulis akan mengerjakan menggunakan Adobe Illustrator berdasarkan rekomendasi pengawas lapangan Ibu Revina Bayu, dan jikalau media

yang akan digunakan berupa sebuah video maka penulis akan menggunakan Adobe Premiere dan After Effect sesuai rekomendasi *assistant manager* Chandra. Dalam proses perancangan jikalau media yang menjadi *output* sebuah video maka di tengah proses perancangan video fungsi LXD membawa seorang *talent*, yang akan menarasikan materi, dalam perekaman video. Dalam proses mengerjakan proyek LXD juga menggunakan jasa *vendor* untuk *edit* pada konten. Video yang telah di *edit* diberikan kepada fungsi yang meminta jasa LXD, dan hasil terakhir konten dapat dimasukkan ke dalam LMS.

### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

Berikut merupakan uraian proses pelaksanaan kerja penulis dalam praktik di lapangan BRI *corporate University* bersama unit kerja LXD. Tugas yang dilaksanakan penulis selama magang bersama fungsi LXD dilaksanakan bertahap-tahap. Setiap proyek yang dikerjakan fungsi LXD memiliki tahap yang dimulai dengan penulisan konten, dan setelahnya adalah tahap produksi.



Gambar 3.4. Pertemuan antar anggota fungsi LXD lewat Zoom

Fungsi LXD dalam proses mengerjakan proyek apapun selalu dimulai dengan pertemuan antara semua anggota fungsi, dimana *assistant vice president* bapak Andi Sandya membahaskan kepada semua anggota tim mengenai proyek yang akan dilaksanakan oleh mereka. Dalam pertemuan semua anggota melakukan proses identifikasi data, yaitu topik pendidikan yang fungsi lain telah

minta kepada LXD, anggota *content curator* menghubungi departemen LPD untuk akses terhadap semua karya-karya yang berkaitan dengan topik seperti; presentasi, pdf, dll yang berkaitan dengan topik-topik dalam kurikulum. Identifikasi data dilanjutkan dengan analisis data dimana semua menentukan bentuk *output* untuk topik pembelajaran, hal tersebut ditentukan dalam proses analisis berdasarkan data yang dikumpulkan mengenai materi-materi topik. *Content curator* LXD lalu merancang narasi yang akan diaplikasikan ke dalam *output*. Setelah konten telah jadi tugas selanjutnya diserahkan kepada tim produksi *output*. Proses selanjutnya yang dilakukan adalah tahap produksi. Pada tahapan ini penulis mendapat peran yang lebih besar. Penulis bersama *assistant manager* ibu Revina Bayu, *assistant* Chandra Nusuho, dan *assistant* Vita. Penulis diperkenalkan kepada tim produksi LXD oleh pak Andi Sandya pada hari pertama magang, dan sejak hari tersebut sudah bekerja dengan tim produksi selama 4 minggu lebih.

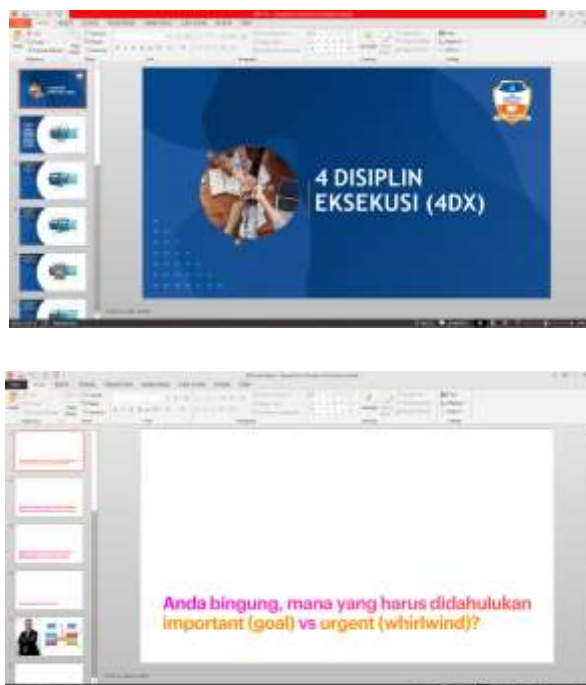
Pada tahap produksi, tergantung pada bentuk *output* yang telah ditentukan oleh tim *content curator*, tahap yang diambil akan berbeda-beda untuk tim produksi. Jikalau *output* yang telah ditentukan datang dalam bentuk karya yang bersifat literatur, maka tim produksi akan langsung bekerja menggunakan Adobe Illustrator, atau Adobe InDesign. Jika *output* yang ditentukan adalah sebuah video, maka beberapa hal yang dilakukan dalam tahap produksi adalah; mencari dan menghubungi *talent-talent* untuk perekaman, mempersiapkan dialog narasi, dan merancang *storyboard*. Tim produksi mengontak *talent* berdasarkan jenis *output* yang telah ditentukan tim *content curator*, jikalau bentuk *output* adalah sebuah video lecture, atau podcast, maka tim produksi akan mencari *talent*, sedangkan jika bentuk *output* adalah sebuah animasi, maka tim produksi akan langsung bekerja dengan Adobe After Effect.

#### **3.3.1.1. Perancangan Infografis dan Video 4DX (The Four Discipline of Execution)**

Proyek 4DX merupakan proyek perancangan *output* untuk pengajaran mengenai *the Four Discipline of Execution*. Peran penulis dalam proyek

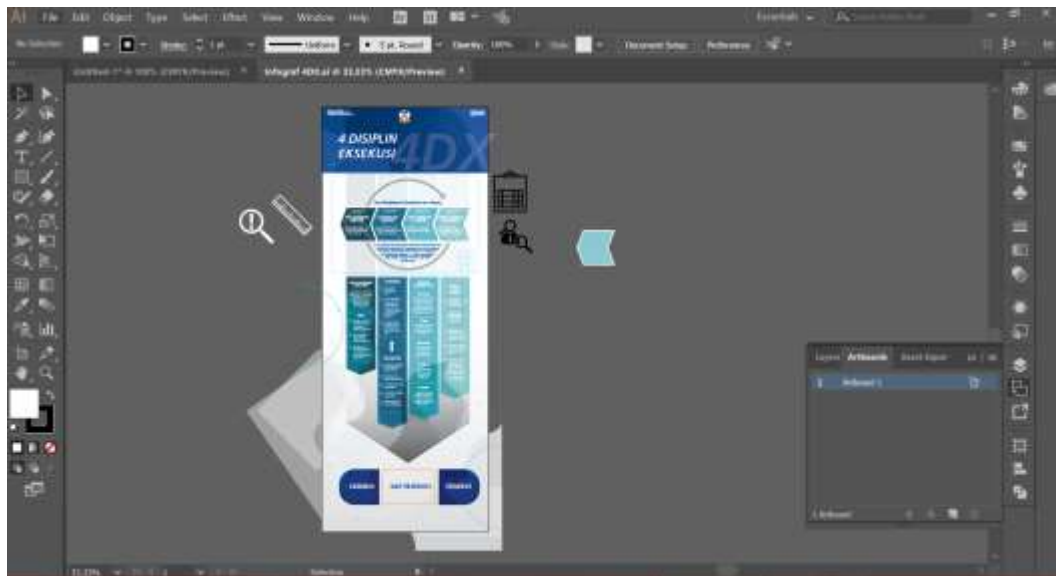


ini adalah perancangan video dan infografis yang menjelaskan mengenai 4DX. Proyek 4DX berdasarkan permintaan fungsi LPD untuk sebuah media yang mengajarkan mengenai topik tersebut. Penulis memiliki peran untuk memvisualisasikan materi pendidikan tersebut ke dalam bentuk *output* yang telah ditentukan oleh *content curator* LXD. Deadline untuk tugas penulis dalam proyek ini yang diberikan kepada penulis adalah satu minggu.



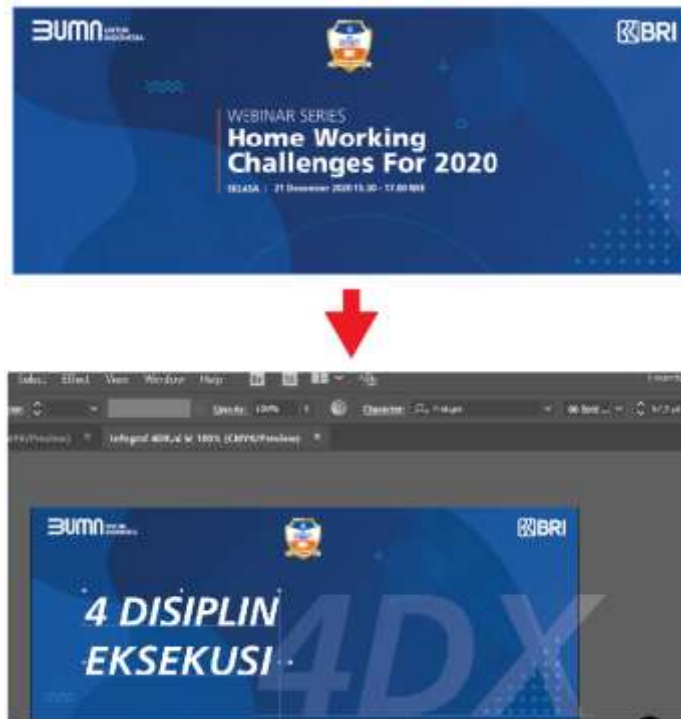
Gambar 3.5. Materi dan *Storyboard* 4DX dalam bentuk Presentasi

Penulis tidak memiliki peran yang banyak dalam pengurusan data 4DX. Tim *content curator* merancang naskah untuk materi pembelajaran dalam bentuk ppt. Setelah tim *content curator* telah merancang naskah materi pembelajaran, naskah tersebut diserahkan kepada penulis untuk melanjutkan pada proses produksi. Pada tahap produksi penulis memulai perancangan infografis dan video mengenai 4DX.



Gambar 3.6. Pengerjaan Infograf 4DX

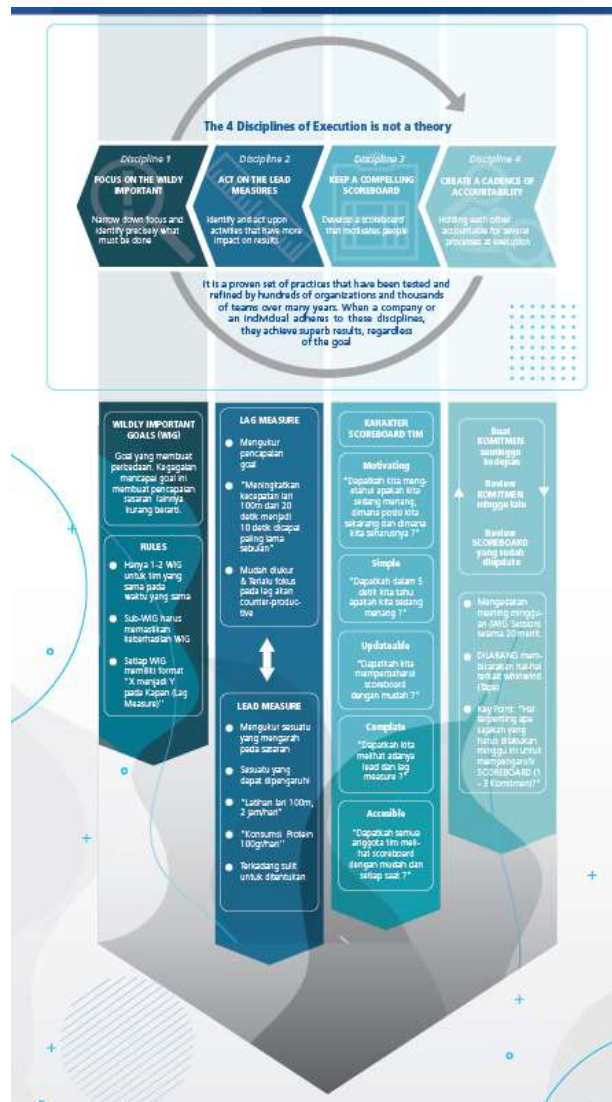
Penulis merancang infografis menggunakan *software* Adobe Illustrator, dan merancang video menggunakan Adobe Premiere dan Adobe After Effect. Untuk perancangan infografis, penulis memulai dengan meminta akses terhadap format desain sebuah infografis BRI dari *assistant manager* ibu Revina Bayu. Menggunakan format desain infografis BRI, penulis merancang infografis 4DX menggunakan data yang telah dikumpulkan *content curator* dan menerapkannya ke dalam infografis yang dirancang. Penulis meminta akses terhadap semua format untuk desain-desain media BRI, semua hal ini diberikan oleh ibu Revina Bayu kepada penulis, individu yang sama memberikan rekomendasi kepada penulis bahwa pendekatan terhadap desain infografis boleh dilakukan secara eksperimental, bahwa penulis dapat mencoba diluar format desain yang sudah ada.



Gambar 3.7. Desain judul infografis

Untuk mendesain infografis penulis menggunakan beberapa format yang sudah menjadi standar untuk desain media BRI. *Typeface* yang penulis gunakan untuk infografis adalah “Frutiger”, tetapi untuk judul *font* yang digunakan adalah “Bold Italic”, penulis menggunakan “Bold Italic” untuk judul sedangkan “Bold” sebab hasil observasi penulis terhadap karya-karya infografis lain yang membicarakan topik prinsip kerja. Setelah penulis merancang judul, penulis berlanjut dengan pemasangan materi-materi yang telah diberikan kepada penulis. Pada implementasi penulis memutuskan untuk memotong warna background dari yang biru menjadi putih. Penulis menggunakan teori Robin Landa (2011) dalam bukunya “Graphic Design Solution” mengenai implementasi visual hirarki melalui *emphasis*, bahwa sebuah *emphasis* dapat dilaksanakan melalui penggunaan warna yang berkontras, terang berlawanan dengan gelap (hlm. 29). Menggunakan teori tersebut penulis memutuskan untuk membuat background konten terang putih, berkontras dengan materi yang dipasang

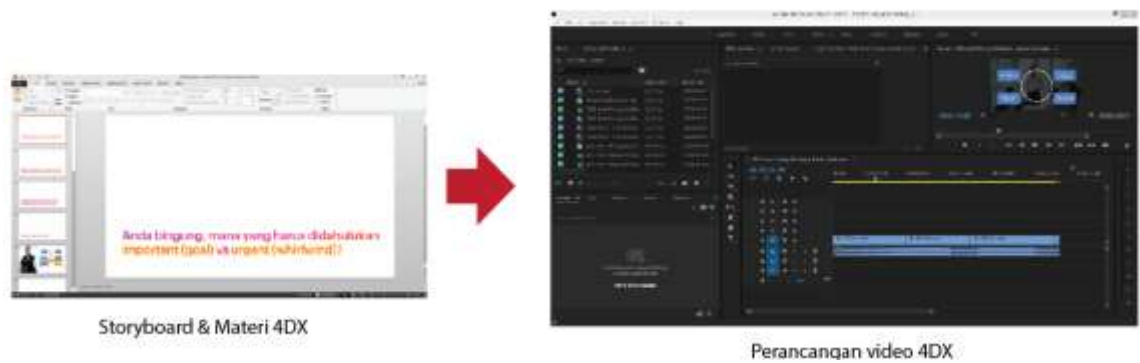
dalam infografis. Penulis juga memutuskan untuk mengimplementasikan teori Robin Landa (2012) mengenai *emphasis* melalui pengarah panah (hlm. 29). Mengikuti teori landa penulis memasang arahan panah di dalam infografis untuk menjelaskan alur materi pendidikan sebagaimana yang telah diberikan kepada penulis.



Gambar 3.8. Visual hirarki infografis

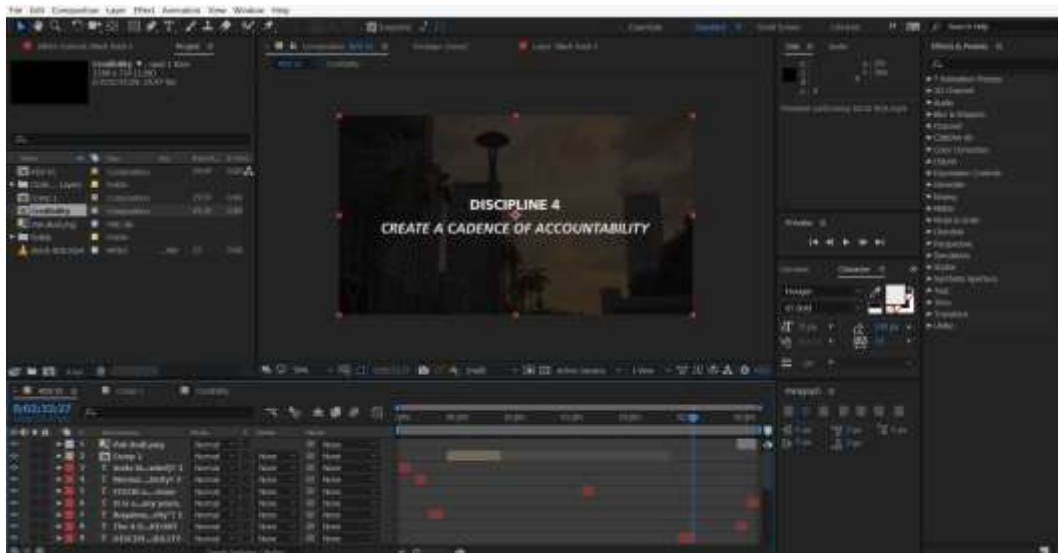
Perancangan infografis tidak memakan lebih dari satu hari untuk dirancang, sebab peran penulis hanyalah menyusun visual infografis dan mengaplikasikan data-data yang sudah dikerjakan anggota lain LXD.

Infografis yang telah penulis kerjakan kemudian diserahkan kepada *content curators* untuk di *review*, untuk memastikan bahwa desain visual tidak memiliki kekurangan. Setelah *review* dari *content curators*, dan tidak ada kesalahan ditemukan, penulis melanjutkan pekerjaan dan mulai merancang video mengenai 4DX.



Gambar 3.9. Pengerjaan Video 4DX

Perancangan video 4DX dirancang menggunakan materi-materi yang telah dirancang *content curator* LXD. Pada tahap awal perancangan video penulis mengumpulkan materi-materi dari youtube menggunakan internet personal, menggunakan youtube penulis mengumpulkan materi yang dapat digunakan untuk perancangan video mengenai 4DX. Setelah penulis telah selesai mengumpulkan materi, penulis melanjutkan perancangan menggunakan Adobe Premiere untuk menciptakan layar belakang video menggunakan stock video yang telah dikumpulkan dari youtube. Setelah penulis telah selesai merancang background untuk video, penulis memasang musik ke dalam video. Proses yang dilakukan penulis setelah persiapan layar belakang video adalah melakukan *export* dari Adobe Premiere ke dalam Adobe After Effect, dalam proses ini penulis memasukkan *title* dan *subtitle* ke dalam video 4DX.



Gambar 3.10. Pemasangan *Title* dan *Subtitle*

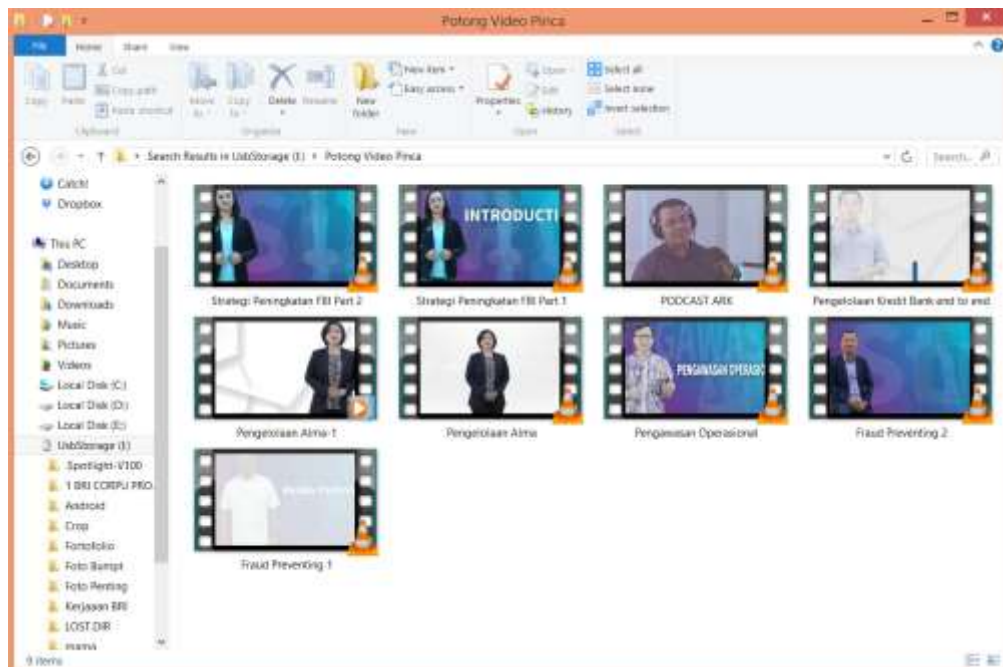
*Subtitle* dan *title* dalam video memiliki peran sebagai penjelasan mengenai materi 4DX di dalam video, dan mereka diberikan efek typewriter pada setiap *title* dan *subtitle*. Setelah penulis telah selesai mengimplementasikan elemen terakhir untuk video 4DX, penulis menyerahkan hasil pekerjaan kepada supervisor untuk bisa di *review*. Supervisor memberikan komentar mengenai implementasi *title*, dan *subtitle* yang masih bisa diperbaiki, tetapi tidak diminta untuk diperbaiki ulang penulis. Karya akhir yang telah penulis kerjakan diserahkan kepada *assistant vice president*.

### 3.3.1.2. Pemotongan dan Pemasangan Bumper Pembuka & Penutup pada 11 Materi Video Pembelajaran

Untuk video pendidikan penulis ditugaskan untuk memotong rekaman-rekaman narasi yang telah di edit oleh *vendor*, dan memberikan video yang telah dipotong menjadi *parts* bumper pembuka dan penutup. Video yang penulis kerjakan berjumlah 11 video, semua merupakan video-video berjenis *lecture*, dan *podcast*. Setiap video dipotong menjadi beberapa *parts* sebab: ukuran video awal terlalu besar, durasi-durasi video awal terlalu panjang, dan video dipotong menjadi *parts* agar dapat memiliki

durasi dan ukuran yang lebih kecil. Video yang perlu penulis edit adalah sebagai berikut;

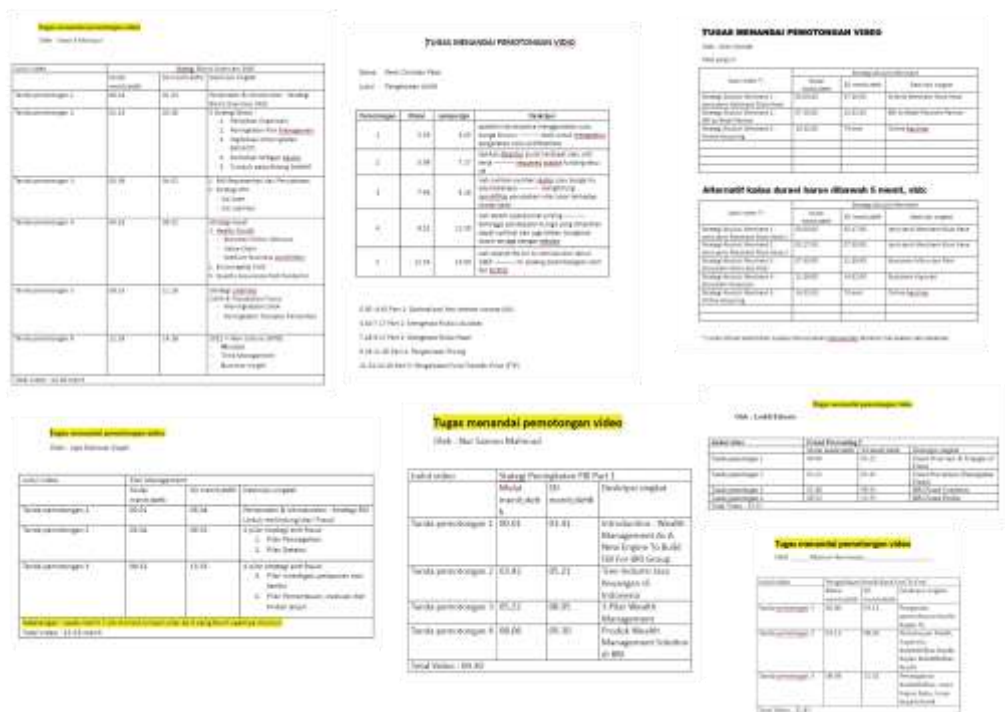
1. DKM Overview Strategi Business
2. Fraud Prevention #1
3. Fraud prevention #2
4. Pengawasan Operasional
5. Pengelolaan Alma
6. Pengelolaan Kredit Bank
7. Podcast ARK
8. RPT Strategi Business Merchant
9. Strategi Peningkatan FBI Part 1
10. Strategi Peningkatan FBI Part 2
11. Business Value Chain



Gambar 3.11. Video-video yang penulis perlu edit

Penulis melaksanakan tugasnya yang telah diberikan dengan menggunakan *software* Adobe Premiere. Untuk dapat memasang bumper pada video-video yang telah dijadikan, penulis meminta akses

asset-asset visual dari *assistant* bapak Chandra Nusuho, dan *assistant manager* ibu Revina Bayu. Setelah aset-aset telah dikumpulkan, penulis menanyakan kepada anggota yang bertanggung jawab atas daftar *timetable* pemotongan setiap video. Pihak yang memegang daftar waktu pemotongan tersebut adalah tim content curator, maka penulis menghubungi *Assistant Manager*, bapak Andi Lukman, untuk daftar waktu pemotongan tersebut.



Gambar 3.12. *Timetable* untuk potongan video-video

Mendapatkan semua keperluan untuk melakukan tugas, penulis memulai dengan mengerjakan pemotongan video menggunakan Adobe Premiere. Mengikuti daftar *timetable* untuk 11 video yang berbeda, penulis memotong setiap video menjadi beberapa *parts*. Setiap *parts* kemudian dinamakan berdasarkan judul-judul yang telah didaftarkan di dalam daftar *timetable*. Setelah penulis telah selesai memotong semua 11 video menjadi beberapa bagian, penulis berlanjut dengan pemasangan bumper pada setiap potongan video yang berjumlah 58 setelah



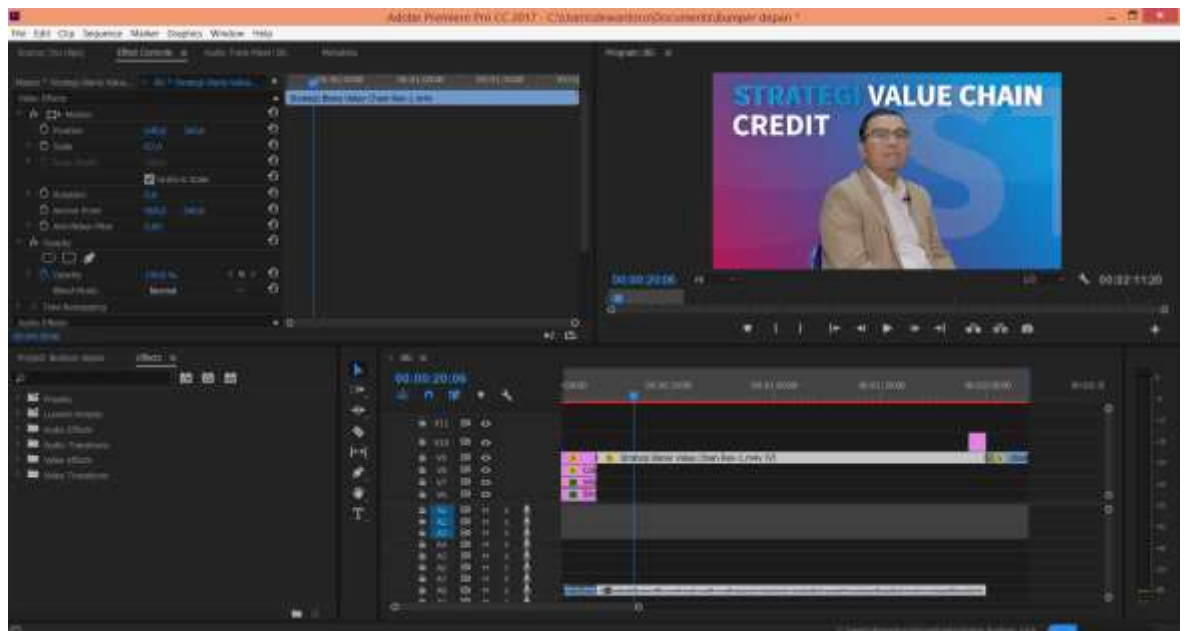
pemotongan, penulis kelompok setiap *parts* berdasarkan topik utama yang mereka bahas sebelum dipotong. Bumper disusun dan dipasang pada setiap potongan video menggunakan Adobe Premiere, alasan penulis tidak menggunakan Adobe After Effect untuk melakukan hal ini sebab, berdasarkan pengetahuan terhadap kedua *software*, penulis memutuskan bahwa Adobe Premiere merupakan *software* yang lebih efisien dalam melakukan tugas ini. Penulis memasang bumper pembuka dan penutup untuk semua potongan video, memberikan setiap video judulnya mereka, dan penutup dengan indikasi seri selanjutnya setelah setiap video. Dalam merancang bumper pertama untuk video-video tersebut, penulis hanya menggunakan aset milik BRI Corporate University, yaitu video *motion graphic* logo divisi, dan dibawahnya penulis menambahkan title menggunakan typeface “Frutiger” dengan font Bold”, title tersebut juga ditambahkan efek “Typewriter”. Proses pengerjaan tahap ini memakan waktu setidaknya 1 minggu lebih, sebab jumlah video yang perlu *export* ulang berulang. Hasil kerja penulis kemudian diberikan *assistant vice president* Andi Sandya untuk di *review*.



Gambar 3.13. Bumper Depan yang pertama

*Assistant vice president* melakukan *review* terhadap hasil kerja penulis, dan memberikan opini terhadap beberapa hal yang perlu dirubah. Penulis melaksanakan sesuai dengan permintaan dan melakukan beberapa perubahan terhadap bumper yang telah dipasang. Komentar pertama yang diberikan kepada penulis mengenai bumper pembuka yang telah penulis ciptakan adalah bahwa, kekurangannya elemen indikator pada bumper, melemahkan indikasi bahwa video tersebut adalah video *lecture* menjadi

lemah. Untuk mengatasi kelemahan ini penulis meminta konsultasi bapak Chandra Nusuho, yang juga mengurus hal berkaitan dengan *development*. Mengikuti konsultasi bapak Chandra Nusuho, penulis memulai perancangan bumper pembuka versi kedua. Hal pertama yang penulis lakukan adalah pengumpulan aset-aset yang dapat digunakan untuk bumper terbaru yang penulis akan rancang. Aset yang penulis kumpulkan adalah foto-foto *lecturer* dari setiap video, setelah penulis telah mengumpulkan foto-foto tersebut, penulis berlanjut dengan perancangan aset-aset lain yang diperlukan untuk bumper yang baru.



Gambar 3.14. Pemasangan Bumper Depan dan Belakang video yang baru

Penulis memulai perancangan bumper baru dengan memasang background yang baru, dan foto-foto *lecturer* pada bumper. Setiap elemen diberikan efek untuk mensimulasikan *motion graphic*. Proses revisi terhadap bumper memakan waktu satu minggu. Penulis melakukan revisi penuh pada semua video, dan memberikan hasil kerja kepada *content curators* untuk di *review* lagi. Akhirnya diterima video yang dirancang diserahkan kepada *assistant vice president*. Hasil akhir sesuai

dengan keinginan *content curators* dan diterima, mengakhiri peran penulis dalam proyek besar tersebut.

### **3.3.2. Kendala yang Ditemukan**

Selama 320 jam melakukan magang bersama fungsi LXD di BRI *corporate University*, penulis menemukan beberapa kendala yang menghalangi atau menghambat proses kerja magang bersama BRI *Corporate University*, fungsi LXD;

#### **1. Software Versi Lama.**

Pada minggu pertama penulis melakukan magang bersama fungsi LXD, penulis menemukan sebuah permasalahan yang berkaitan dengan *software* yang penulis gunakan. Mayoritas anggota tim LXD menggunakan *software* Adobe, dan versi yang mereka gunakan adalah yang terbaru. *Software* Adobe versi terbaru memerlukan bayaran setiap bulan untuk dapat digunakan, dan anggota-anggota LXD telah berlangganan dengan Adobe Master Collection CC setiap tahunnya, namun penulis tidak memiliki akses untuk menggunakan *software* berbayar tersebut. Permasalahan yang muncul dari hal ini adalah format file yang selalu tidak cocok akibat dari versi yang berbeda-beda, mengakibatkan halangan dalam proses pengerjaan tugas untuk penulis.

#### **2. Internet BRI yang Terbatas**

Dalam BRI *Corporate University*, pekerja diberikan akses kepada internet BRI yang disediakan pada setiap lantai, internet tersebut merupakan satu-satunya cara untuk dapat mengakses BRISStars.com dimana pekerja dapat mencari informasi mengenai BRI, dan melakukan absensi. Internet BRI hanya dapat diakses oleh pekerja BRI yang memiliki *Personal Number* (PN), memastikan bahwa hanya karyawan yang berkaitan dengan BRI yang dapat mengakses internet tersebut. Walaupun internet BRI bisa penulis akses, internet tersebut memiliki batasan terhadap akses pada beberapa website, seperti contohnya Youtube. Salah satu pekerjaan yang penulis lakukan sebagai peserta magang adalah perancangan video, dan dalam proses

pengerjaan video penulis juga mengakses website-website seperti Youtube untuk mencari materi yang dapat digunakan dalam video yang dirancang, atau mencari *tutorial* yang dapat membantu penulis mengerjakan proyek. Blokir yang dimiliki internet BRI telah menjadi halangan untuk penulis dalam mengerjakan tugas.

### 3. Kecepatan Video *Import* yang Tidak Teratur

Dalam proses pengerjaan tugas yang berhubungan video, penulis selalu menemukan permasalahan dalam proses mengerjakan tugas. Fenomena tersebut tidak memiliki nama, tetapi hal yang terjadi adalah: Jika sebuah video dengan ukuran besar, dengan format *file* MP4 di *export* ke dalam Adobe Premiere, hal yang akan terjadi adalah, video yang telah diimpor akan menunjukkan visual yang lebih cepat dibandingkan *audio* nya. Ketika video yang sama di dalam Adobe Premiere akan di *export*, hasilnya akan menunjukkan fenomena yang sama, sedangkan video sumbernya tidak menunjukkan fenomena tersebut. Hal ini telah menghalangi penulis dalam proses pengerjaan tugas berulang-ulang.

#### 3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Kendala yang penulis miliki dapat diurus dengan baik. Dalam menghadapi perbedaan versi *software* antara penulis dan anggota-anggota LXD, solusi yang digunakan adalah memberikan penulis *final work* setiap proyek, penulis diberikan file proyek dalam bentuk PDF yang sudah dikerjakan anggota-anggota lain dalam *software* mereka, membiarkan penulis mengerjakan tugasnya dengan *software* versi berbedanya. Untuk kendala dengan internet BRI, solusi yang penulis kerahkan adalah penggunaan *tethering* internet personal untuk mencari materi-materi di internet. Solusi yang penulis lakukan untuk mengatasi permasalahan dengan import video yang tidak benar, penulis menginstal sebuah software bernama “HandBreak”, *software* ini memiliki fungsi menciptakan duplikat video dengan pengaturan yang baru, penulis menggunakan software ini untuk mengatur video-video yang akan diimpor ke dalam software Adobe Premiere. Instruksi yang penulis dapatkan adalah untuk mengkonversi video-video yang tidak

sinkronis dalam pengaturan “Constant Framerate”. Hasil yang penulis dapatkan dari solusi ini adalah video yang memiliki kecepatan visual dan suara yang sinkronis, ukuran yang berbeda, dan resolusi yang berbeda. Metode ini bekerja dan penulis dapat melanjutkan dengan pengerjaan tugas-tugas video. Solusi ini penulis temukan dari *website* “Adobe Support Community” yang membahasakan permasalahan yang penulis alami. (<https://community.adobe.com/t5/premiere-pro/audio-out-of-sync-after-importing/m-p/4531903>., 2013)