

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

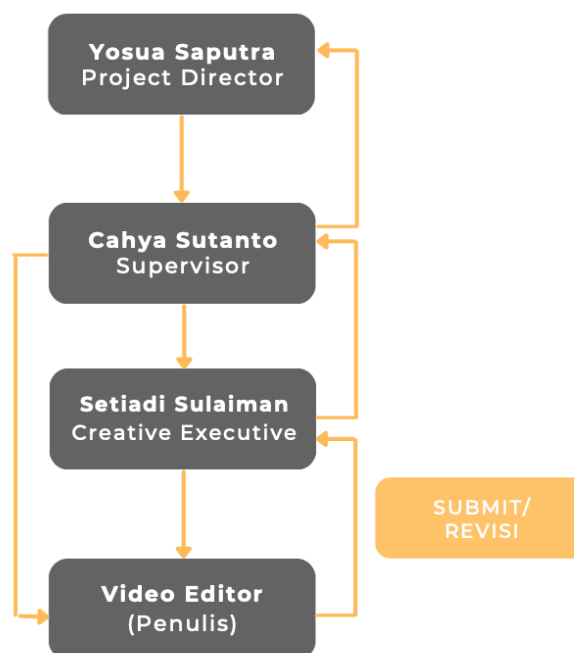
PT Aleria Pembangunan Sejahtera memiliki kedudukan dan koordinasi dalam proses kerja selama penulis melakukan pengerjaan pada proyek sebagai berikut:

##### 1. Kedudukan

Penulis memiliki kedudukan sebagai *intern Video Editor* yang berada di divisi *creative*. Yang berada di bawah naungan dan pengawasan Cahya Sutanto sebagai Direktur Utama di PT Aleria Pembangunan Sejahtera.

##### 2. Koordinasi

Selama penulis melakukan praktek kerja magang, alur koordinasi pekerjaan yang penulis lalui di PT Aleria Pembangunan Sejahtera yaitu melalui *Creative Executive* kemudian menuju *Supervisor*. Jika mendapatkan *approval* maka dapat diserahkan ke *Project Director* untuk dipublikasikan. Berikut merupakan alur penulis sebagai *Video Editor*:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi  
(Dokumentasi Pribadi)

### 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	1 (5 - 6 Februari 2021)	Mr. TCL Greenville	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Brainstorming</i> ide &amp; <i>editing</i></li><li>• <i>Briefing</i> bersama divisi <i>creative</i></li><li>• Riset referensi video Mr. TCL Greenville</li><li>• Perancangan konsep video Mr. TCL Greenville</li></ul>
2	2 (9 - 13 Februari 2021)	Mr. TCL Greenville dan BCA Sentul	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Back up</i> dan <i>file managerial</i> Mr. TCL Greenville</li><li>• Proses <i>rough cut</i> Mr. TCL Greenville</li><li>• Revisi <i>rough cut</i> Mr. TCL Greenville</li><li>• <i>Briefing</i> proyek BCA Sentul</li><li>• <i>Back up</i> dan <i>file managerial</i> BCA Sentul</li><li>• <i>Fine cut</i> Mr. TCL Greenville</li><li>• <i>Pict lock</i> Mr. TCL Greenville</li><li>• <i>Online editing</i> proyek Mr. TCL Greenville</li></ul>
3	3 (15 - 20 Februari 2021)	Mr. TCL Greenville	<ul style="list-style-type: none"><li>• Rapat <i>online</i> dengan divisi</li><li>• Pemilihan musik untuk Mr. TCL Greenville</li><li>• Revisi <i>online editing</i> Mr. TCL Greenville</li><li>• <i>Feedback</i> revisi <i>online editing</i></li></ul>



			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proses <i>color grading</i> Mr. TCL Greenville</li> <li>• Mengirim hasil <i>draft</i> 1 Mr. TCL Greenville</li> <li>• Revisi <i>draft</i> 2 Mr. TCL Greenville</li> <li>• Rapat <i>online</i> untuk proyek Mr. TCL Greenville</li> <li>• Mengirim hasil <i>draft</i> 2 Mr. TCL Greenville</li> <li>• Revisi <i>draft</i> 3 Mr. TCL Greenville</li> </ul>
4	4 (23 – 26 Februari 2021)	Mr. TCL Greenville dan BCA Sentul	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Final</i> proyek Mr. TCL Greenville</li> <li>• <i>Brainstorming</i> ide dan melatih <i>editing</i></li> <li>• Riset referensi video proyek BCA Sentul</li> <li>• Evaluasi bersama divisi <i>creative</i></li> </ul>
5	5 (1 - 5 Maret 2021)	BCA Sentul	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Rough cut</i> pertama proyek BCA Sentul</li> <li>• Revisi <i>rough cut</i> proyek BCA Sentul</li> <li>• <i>Fine cut</i> proyek BCA Sentul</li> <li>• Rapat <i>online</i> bersama <i>supervisor</i></li> </ul>
6	6 (8 - 12 Maret 2021)	BCA Sentul dan Mr. DR Menaggio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riset style <i>color grading</i></li> <li>• <i>Online editing</i> proyek BCA Sentul</li> <li>• Revisi <i>online editing</i> proyek BCA Sentul</li> <li>• Pemilihan musik proyek BCA Sentul</li> <li>• <i>Briefing</i> proyek Mr. DR Menaggio</li> <li>• Mengirim <i>draft</i> 1 proyek BCA</li> </ul>

			<p>Sentul</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Feedback</i> revisi <i>draft</i> 1 proyek BCA Sentul</li> <li>• Revisi <i>color correction &amp; color grading</i> proyek BCA Sentul</li> </ul>
7	7 (15 - 20 Maret 2021)	BCA Sentul dan Mr. DR Menaggio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan <i>back up</i> dan <i>file managerial</i> proyek Mr. DR Menaggio (Day 1)</li> <li>• Mengirim <i>draft</i> 2 proyek BCA Sentul</li> <li>• Melakukan <i>back up</i> dan <i>file managerial</i> proyek Mr. DR Menaggio (Day 2)</li> <li>• Revisi <i>color grading</i> proyek BCA Sentul</li> <li>• Rapat <i>online</i> untuk finalisasi proyek BCA Sentul</li> <li>• <i>Brainstorming</i> ide dan melatih <i>editing</i> video</li> <li>• Penyerahan <i>draft</i> 3 proyek BCA Sentul</li> <li>• <i>Briefing</i> bersama <i>supervisor</i></li> </ul>
8	8 (22 - 26 Maret 2021)	BCA Sentul dan Logo <i>Motion Graphic</i> Aleria	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Final</i> proyek BCA Sentul</li> <li>• Evaluasi bersama divisi <i>creative</i></li> <li>• Rapat <i>online</i> bersama divisi <i>creative</i></li> <li>• Riset referensi logo dan melatih <i>motion graphic</i></li> <li>• Merancang konsep untuk logo</li> </ul>
9	9	Mr. DR Menaggio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengajuan konsep dan hasil riset</li> </ul>

	(30 Maret - 3 April 2021)	dan Logo <i>Motion Graphic</i> Aleria	referensi untuk logo <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Feedback</i> konsep dan riset referensi</li> <li>• Rapat <i>online</i> bersama divisi <i>creative</i></li> <li>• <i>Rough cut</i> pertama proyek Mr. DR Menaggio</li> </ul>
10	10 (6 - 10 April 2021)	Mr. DR Menaggio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisi <i>rough cut</i> proyek Mr. DR Menaggio</li> <li>• <i>Fine cut</i> proyek Mr. DR Menaggio</li> <li>• Revisi <i>fine cut</i> proyek Mr. DR Menaggio</li> <li>• Riset musik proyek Mr. DR Menaggio</li> <li>• Belajar <i>motion graphic Adobe After Effects</i></li> <li>• <i>Online editing</i> Mr. DR Menaggio</li> <li>• Revisi <i>online editing</i> Mr. DR Menaggio</li> </ul>
11	11 (13 - 17 April 2021)	Mr. DR Menaggio dan Logo <i>Motion Graphic</i> Aleria	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengirimkan <i>draft 1</i> proyek Mr. DR Menaggio</li> <li>• Menganimasikan logo pertama <i>motion graphic</i> Aleria</li> <li>• Revisi <i>color grading</i> proyek Mr. DR Menaggio</li> <li>• Pemilihan musik proyek Mr. DR Menaggio</li> <li>• Mengirimkan <i>draft 2</i> proyek Mr. DR Menaggio</li> <li>• Menganimasikan logo kedua <i>motion graphic</i> Aleria</li> </ul>

12	12 (19 - 22 April 2021)	Mr. DR Menaggio dan Logo <i>Motion Graphic</i> Aleria dan <i>Motion Graphic</i> <i>Why Choose Us</i> - Aleria	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Final</i> proyek Mr. DR Menaggio</li> <li>• Revisi animasi logo pertama dan kedua <i>motion graphic</i> Aleria</li> <li>• Rapat <i>online</i> bersama divisi <i>creative</i></li> <li>• Pemilihan <i>sound effect</i> logo pertama dan kedua</li> <li>• Mengirimkan proyek logo Aleria ke divisi <i>creative</i></li> <li>• Revisi animasi <i>movement</i> kamera logo kedua Aleria</li> <li>• Mengirimkan proyek logo kedua Aleria</li> <li>• <i>Final</i> proyek logo <i>motion graphic</i> Aleria</li> <li>• Mencari <i>asset</i> proyek <i>Why Choose Us motion graphic</i> Aleria</li> <li>• Memisahkan <i>layer asset</i> menggunakan <i>Adobe Illustrator</i></li> <li>• Evaluasi bersama divisi <i>creative</i></li> </ul>
13	13 (27 - 30 April 2021)	<i>Motion Graphic</i> <i>Why Choose Us</i> - Aleria	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganimasikan <i>scene 1 – 4 motion graphic</i> proyek <i>Why Choose Us</i></li> <li>• Riset <i>font</i> untuk <i>motion graphic</i> proyek <i>Why Choose Us</i></li> <li>• Pemilihan musik untuk <i>motion graphic</i> proyek <i>Why Choose Us</i></li> <li>• Revisi <i>movement</i> animasi di <i>scene 4</i></li> <li>• Menganimasikan <i>scene 5-7 motion</i></li> </ul>

			<p><i>graphic</i> proyek <i>Why Choose Us</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisi animasi <i>keyframe scene 3</i></li> <li>• Revisi animasi <i>keyframe scene 4 &amp; 6</i></li> <li>• Mengirimkan <i>draft 1</i> proyek <i>Why Choose Us</i></li> </ul>
14	14 (3 - 4 Mei 2021)	<i>Motion Graphic Why Choose Us - Aleria</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Feedback</i> revisi pemotongan durasi proyek <i>Why Choose Us</i></li> <li>• Mengirimkan <i>draft 2</i> proyek <i>Why Choose Us</i></li> <li>• Rapat <i>online</i> bersama divisi <i>creative</i></li> <li>• <i>Final</i> proyek <i>Why Choose Us motion graphic Aleria</i></li> <li>• Evaluasi bersama divisi <i>creative</i></li> </ul>

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Sebagai *Video Editor*, penulis menggunakan ilmu yang telah didapatkan selama menjadi mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara. Selama penulis melakukan praktek kerja magang, penulis tidak dibebankan dengan tanggung jawab yang besar di divisi *creative*. Beberapa pekerjaan yang dilakukan penulis sebagai berikut:

1. Penulis bertugas dalam melakukan perancangan konsep, riset referensi video, mencari *asset* dan pemilihan musik pada tiap proyek video.
2. Untuk membantu dalam penyuntingan video seperti proses *offline editing* dan *online editing*, penulis menggunakan *software Adobe Premiere Pro*.

3. *Penulis* menggunakan *software Adobe After Effects* dan *Adobe Illustrator* untuk pembuatan logo dan membuat animasi untuk video *motion graphic*.

Terdapat uraian akan pelaksanaan pekerjaan penulis selama menjalankan proses magang PT Aleria Pembangunan Sejahtera di sub bab berikut ini.

### **3.3.1. Proses Pelaksanaan**

Berikut merupakan rincian dari pekerjaan yang telah dilakukan oleh penulis selama proses magang di PT Aleria Pembangunan Sejahtera.

#### **3.3.1.1. Proyek Mr. TCL Greenville**

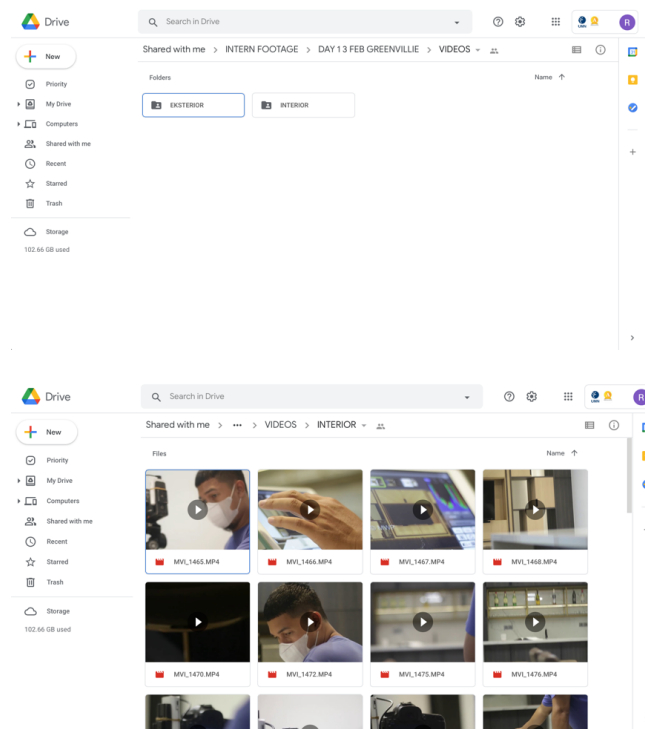


Gambar 3.2. Rumah Mr. TCL Greenville  
(Dokumentasi PT Aleria Pembangunan Sejahtera)

Penulis mendapatkan pekerjaan pertama selaku *intern Video Editor* pada *Housing Project* untuk *client* Mr. TCL Greenville. Berhubungan dengan pandemi, maka penulis melakukan penyuntingan video secara *Work from Home*. Proses penyuntingan video dimulai dengan *brainstorming* bersama divisi *creative* dengan apa yang diinginkan oleh *client*. Dikarenakan ini

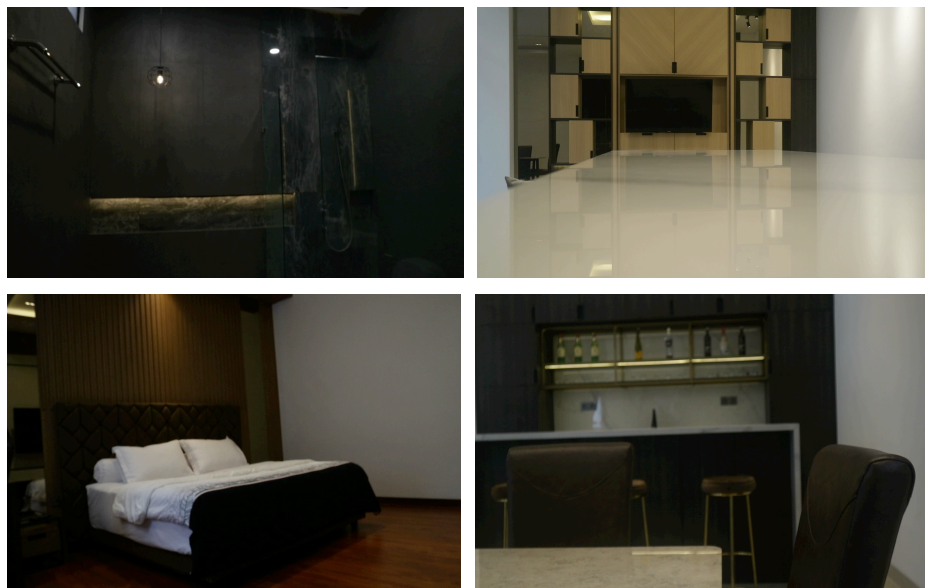
merupakan salah satu *Housing Project*, maka *mood* dan *tone* pada video tersebut dapat menggambarkan atmosfer yang nyaman selayaknya rumah.

Pada minggu kedua, penulis melakukan *assembly* pada video yang telah diberikan melalui *Google Drive*. Terlebih dahulu mengatur *folder* yang berisikan *interior* dan *eksterior* dari bangunan tersebut. Untuk memilih video yang akan digunakan, penulis tentunya memprioritaskan video yang pengambilannya fokus pada bangunan. Kemudian penulis masuk dalam proses *offline editing*, dimana penulis memilah dan menyortir *footage* video yang akan digunakan. Dari apa yang telah ditangkap pada saat *brainstorming*, *client* ingin memperlihatkan suasana *homey* pada rumah tersebut dengan nuansa yang juga elegan. Menunjukkan kenyamanan bagi mereka yang akan menempati rumah tersebut dengan suasana yang elegan dan mewah. Oleh karena itu, penulis memasukkan *footage* video dengan *movement shot panning* dan *slow motion*.



Gambar 3.3. *File managerial* Mr. TCL Greenville  
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah melalui proses *offline editing*, penulis melakukan *online editing* diantaranya melakukan proses *color correction* dan kemudian dilanjutkan *color grading*. Tentunya penonton ingin melihat bagaimana bangunan tersebut terlihat sebagaimana mestinya. Dikarenakan hasil dari video yang telah direkam cenderung *underexposure*, maka pada tahap *color correction* penulis melakukan perbaikan pada *exposure, contrast, highlights, shadow, dan whites*. Gunanya untuk dapat menyesuaikan pada warna apa yang diinginkan namun tetap berlandaskan pada warna yang memang benar sebagaimana mestinya. Dikarenakan hasil warna dari video yang cenderung berbeda-beda, maka *color correction* pada beberapa video juga berbeda.

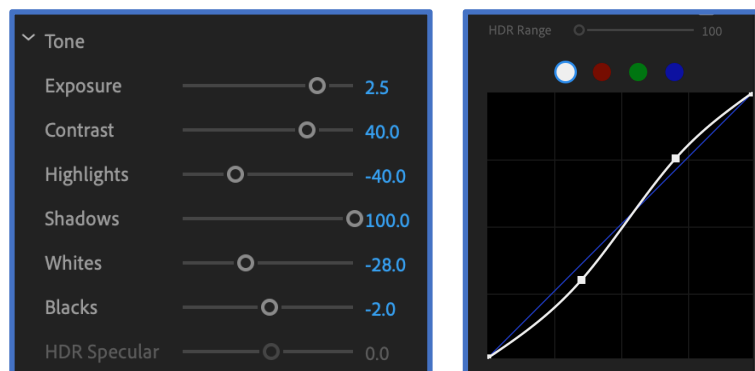


Gambar 3.4. *Screenshot footage video*  
(Dokumentasi Pribadi)

Tentunya penulis harus dapat mempertimbangkan bagaimana dapat menampilkan warna sebagaimana memang mata melihatnya namun juga dengan bagaimana dapat membuatnya menarik. Proses *color correction* kurang lebih membutuhkan waktu sekitar 3 hari, dikarenakan perlunya keseimbangan antara penggunaan warna agar tidak pecah dan

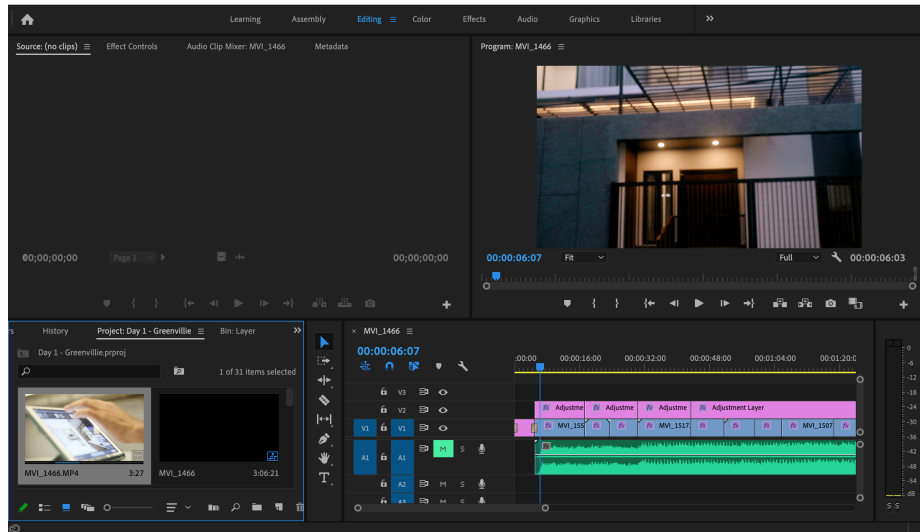


mendapatkan beberapa revisi. Seperti yang telah disampaikan, *mood* dan *tone* yang diinginkan dapat menyerupai bagaimana rasa yang dihasilkan saat sedang berada di rumah yaitu kenyamanan dan tak lupa juga menyertakan nuansa elegan.



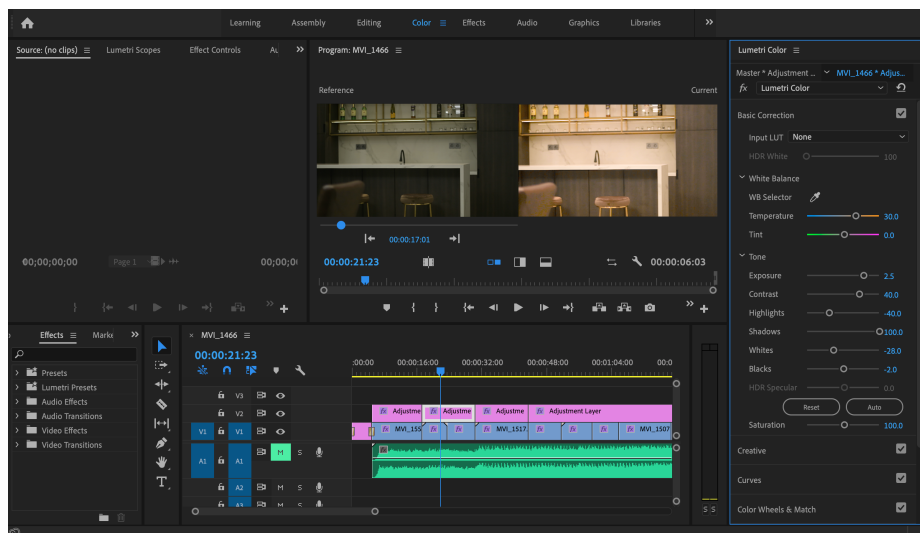
Gambar 3.5. Screenshot salah satu *color correction*  
(Dokumentasi Pribadi)

Masuk pada tahap *color grading*, dimana penulis menerapkan warna apa yang digunakan untuk dapat meningkatkan *mood* dan *tone*. Rumah merupakan tempat istirahat dan menjadi tempat berlindung bagi pemiliknya, maka dari itu *mood* dan *tone* dapat diperlihatkan secara jelas melalui makna rumah tersebut. Kemudian warna yang ditonjolkan lebih ke arah *warm* yang dapat memberikan rasa kehangatan akan rumah. Bagi mereka yang akan masuk di rumah tersebut, dapat turut merasakan kehangatan yang telah dibangun oleh PT Aleria Pembangunan Sejahtera. Sebagaimana indahnya melihat warna *warm* sesaat melihat matahari terbit dan terbenam.



Gambar 3.6. *Timeline editing* MR. TCL Greenville  
(Dokumentasi Pribadi)

Warna *warm* turut pula memberikan kesan elegan pada rumah tersebut. Pada saat pengerjaan *color grading*, penulis menggunakan *adjustment layer* agar untuk memudahkan proses. Kemudian masuk pada bagian musik, penulis diberikan tugas untuk memilih musik yang pas untuk proyek video Mr. TCL Greenville. Penulis pun mencari musik tersebut melalui *Youtube* dengan pencarian musik yang bebas dari hak cipta. Penulis memilih lagu yang dapat memberikan rasa tenang dan nyaman, maka dari itu penulis menggunakan musik yang sesuai dengan kedua hal tersebut.



Gambar 3.7. Proses *color correction* Mr. TCL Greenville  
(Dokumentasi Pribadi)

### 3.3.1.2. Proyek BCA Sentul

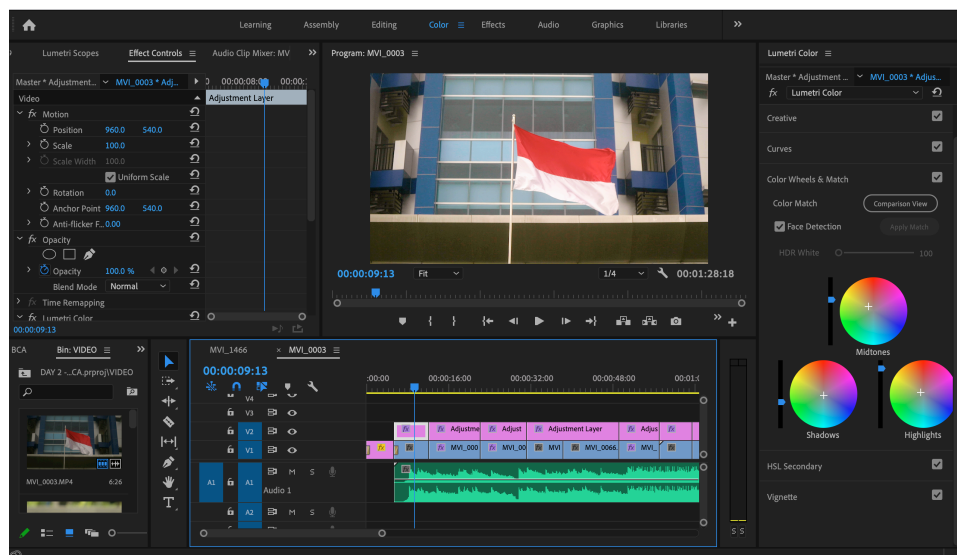
Setelah menyelesaikan proyek video Mr. TCL Greenville, penulis mendapatkan tugas selanjutnya yaitu menyunting video untuk proyek bangunan BCA yang berlokasi di Sentul. Penulis telah mendapatkan *footage* video bersamaan dengan proyek sebelumnya melalui *Google Drive*. Proses penyuntingan video pun dimulai dengan *brainstorming* bersama tim *creative* dengan apa yang diinginkan oleh *Project Director*. Pada proyek ini, kami mendapatkan kesulitan dengan masalah cuaca yang terjadi saat proses perekaman. Alhasil menyebabkan beberapa *footage* video yang cenderung gelap dan sedikit terhalang oleh keadaan cuaca yang buruk.



Gambar 3.8. *Screenshot footage* video  
(Dokumentasi Pribadi)

Masuk pada tahap *offline editing*, penulis memulai dengan memilih beberapa *footage* video yang akan digunakan. Dikarenakan terhalang oleh keadaan cuaca yang buruk, *footage* video yang diambil tidak begitu banyak. Oleh karena itu penulis tidak memerlukan waktu yang panjang

untuk memilih *footage* video dan segera masuk ke dalam tahap *online editing*. Proses dimulai pada tahap *online editing* yaitu pada proses *color correction* dan *color grading*. Pada tahap *color correction*, penulis memperbaiki pada *exposure*, *contrast*, *highlights*, *shadow*, dan *whites*. Penulis mengalami kesulitan dengan terdapat beberapa *footage* video yang *underexposure* dan *overexposure*. Dikarenakan kedua hal tersebut, terpaksa beberapa *footage* video terdapat *overexposure* dikarenakan ingin menampilkan bentuk dari gedung dengan cahaya yang terang.



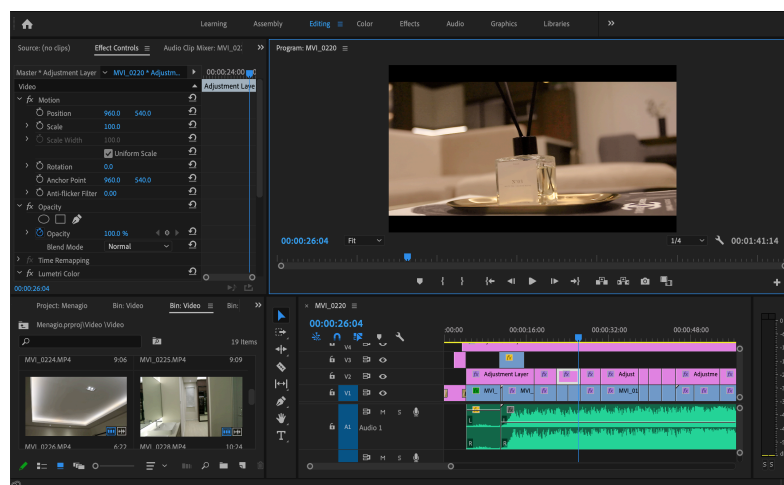
Gambar 3.9. Screenshot color grading BCA Sentul  
(Dokumentasi Pribadi)

Masuk pada tahap *online editing*, warna yang ingin ditonjolkan yaitu warna biru, sesuai dengan warna logo BCA. Oleh karena itu warna yang dominan yaitu *cool colors*, diantaranya yaitu warna biru, hijau, dan ungu. Seringkali *cool colors* dihubungkan dengan kesan tenang dan profesional. Proses *color grading* penulis menggunakan *adjustment layer* agar dengan mudah menyesuaikan pada tiap *footage*. Penulis mendapatkan beberapa revisi dari *supervisor* mengenai *color grading*, seperti warna awal yang terlalu *cold*. Masuk pada tahap pemilihan musik, penulis

memilih lagu melalui *Youtube* yang tidak memiliki *copyright*. Kemudian penulis melakukan beberapa revisi setelah mengirimkan *draft* kedua yaitu *color grading*. Setelah itu penulis melakukan riset *color grading* yang tepat, dan memperbaikinya. Penulis pun mengirimkan *draft* ketiga dan dapat diterima oleh *Project Director* kemudian dapat dipublikasikan.

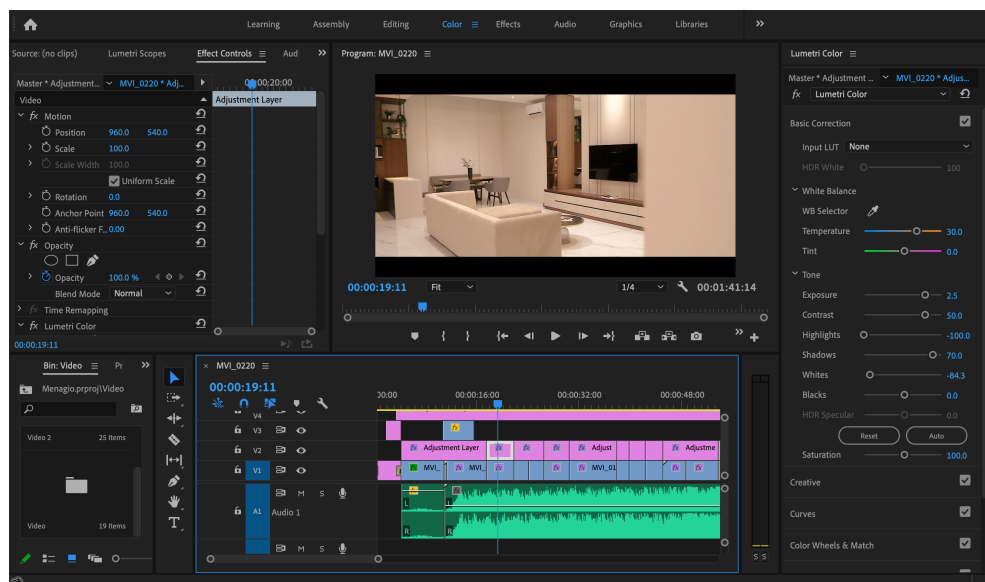
### 3.3.1.3. Proyek Mr. DR (Menaggio Serpong)

Pada proyek ketiga, penulis kembali dengan *Housing Project* yang kini beralamat di Cluster Menaggio, Gading Serpong. Pada proyek ini tidak terlalu berbeda dengan proyek rumah yang pertama, dimana terdapat *footage* video interior dan eksterior. Bermula-mula penulis menerima *file* melalui *Google Drive*, kemudian penulis mengatur *folder* agar memudahkan proses *editing*. Masuk pada tahap *offline editing*, penulis mengelompokkan *footage* video yang didapatkan. Dikarenakan rumah tersebut memiliki dua lantai, maka *folder* dipisahkan menjadi dua berdasarkan dari urutan lantai pada rumah tersebut. Penulis pun memilih bagian mana yang akan dipotong serta *reverse speed* untuk keperluan mengonstruksi beberapa *shot* secara estetis. Penulis masuk pada tahap penyusunan *footage*, dimana penulis memasukkan *footage* interior di lantai pertama terdahulu, kemudian berlanjut ke interior di lantai kedua dan diakhiri dengan penampilan eksterior rumah tersebut.



Gambar 3.10. *Timeline editing* Mr. DR (Menaggio Serpong)  
(Dokumentasi Pribadi)

Pada tahap *online editing*, penulis melakukan proses *color correction* untuk keseluruhan *footage*. Dikarenakan proses perekaman video dilakukan saat malam, maka *lighting* yang didapatkan hanya berasal dari *practical light* dan terdapat beberapa video yang *flat* dan *underexposure*. Oleh karena itu, penulis meningkatkan *exposure* dan *contrast*. Kemudian agar tidak terlihat *overexposure*, penulis menurunkan *highlights* dan *whites*, serta meningkatkan *shadow* untuk memberi sentuhan efek pada dimensi objek. Masuk pada tahap *color grading*, penulis kembali menggunakan *adjustment layer* untuk mempermudah proses *color grading*. Penulis memilih warna *warm* agar dapat menimbulkan rasa tenang dan nyaman. Konsep *mood* dan *tone* tidak berbeda dari proyek pertama, menonjolkan suasana *homey* dan elegan secara bersamaan. Dikarenakan terdapat *lighting* yang *warm* dan elemen kayu di beberapa ruangan, membantu penulis untuk membangun atmosfer rumah yang tenteram. Penulis juga menambahkan *light leaks overlay* dengan *blending mode* sebagai transisi di bagian membuka pintu rumah, untuk menambahkan *ambient* dengan efek yang bercahaya.



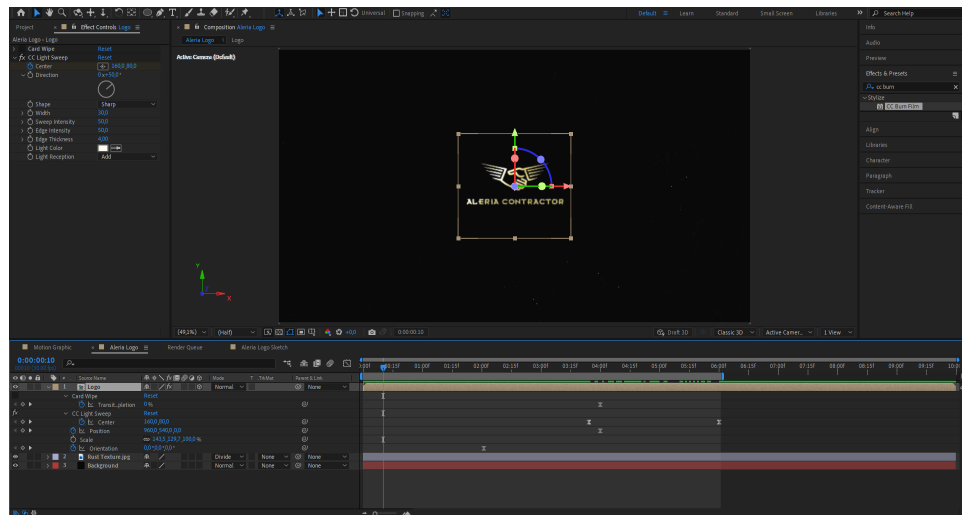
Gambar 3.11. Salah satu *color correction* Mr. DR (Menaggio Serpong)  
(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian dikarenakan *footage* video direkam secara *hand-held*, maka kebanyakan hasil video yang goyah (tidak stabil). Penulis menggunakan efek *warp stabilizer* di beberapa *footage* agar lebih stabil dan *movement* yang halus. *Smoothness* pada *warp stabilizer* ditentukan pada tingkat goyah yang ada pada *footage* tersebut, akan semakin tinggi *smoothness* jika memang *footage* tersebut sangat goyah namun tetap akan disesuaikan kembali pada kebutuhan *footage*. Masuk pada tahap pemilihan musik, penulis kembali memilih lagu melalui *Youtube* dengan *royalty free*. Pertama penulis memasukkan suara *ambience* burung berkicau saat berada di depan pintu, untuk memberikan kesan rumah yang begitu tenang dan nyaman. Saat sudah berada di dalam rumah (interior), musik berubah menjadi *classical* untuk memberikan kesan yang begitu elegan. Penulis mengirimkan hasil video tersebut ke *creative executive* untuk dikirimkan ke *supervisor*. Kemudian terdapat revisi dari *supervisor* mengenai masih terdapat beberapa video yang goyah (tidak stabil), oleh karena itu penulis menggunakan *warp stabilizer* dan memotong durasi di beberapa *footage*.

#### **3.3.1.4. Logo Motion Graphic Aleria**

Pada proyek keempat, penulis diminta untuk membuat logo *motion graphic* untuk PT Aleria Pembangunan Sejahtera. Kali ini penulis menggunakan *Adobe After Effects* untuk membantu kebutuhan proses pembuatan logo *motion graphic*. Penulis membuat dua konsep logo yang berbeda, pertama merupakan logo yang bersinar dan kedua merupakan logo *pencil sketch* di kertas. Dikarenakan kurangnya pengalaman penulis dalam menggunakan *Adobe After Effects*, maka terlebih dahulu penulis mempelajari dasar-dasar penggunaan *software* tersebut dari beberapa tutorial yang ada di *Youtube*. Pada logo pertama, penulis membuat konsep logo Aleria yang bersinar. Terlebih dahulu penulis memasukkan tekstur *rust* kemudian menggunakan *blending mode* dengan solid *background*. Setelah itu penulis menggunakan transisi *card wipe* pada logo Aleria yang telah dimasukkan, kemudian penulis mengubah *effect controls* yang

disesuaikan pada kebutuhan. Lalu penulis meletakkan *keyframe* di detik yang telah ditentukan. Sesudah animasi *card wipe* terbentuk, penulis kemudian menambahkan *keyframe* untuk mengubah posisi awal seperti menjadi *zoom out* dan menambahkan efek *rotation* pada logo tersebut.



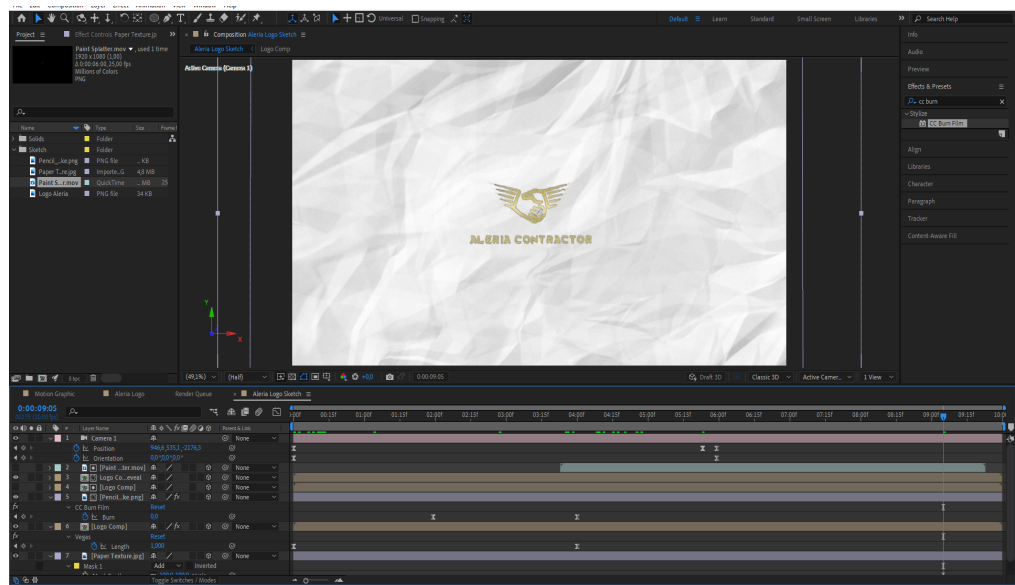
Gambar 3.12. *Timeline editing* logo 1 Aleria  
(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian penulis menambahkan efek *CC light sweep* pada logo Aleria, dimana dapat memperlihatkan efek cahaya pada logo tersebut. Pada langkah selanjutnya penulis mengubah *effect controls* seperti intensitas dan arah efek cahaya tersebut. Setelah itu penulis menambahkan *keyframe* di detik yang telah ditentukan, dan terbentuklah animasi efek cahaya pada logo Aleria. Penulis kembali menyesuaikan dengan pergerakan animasi efek cahaya yang bergerak dari atas hingga ke bawah. Kemudian penulis merapikan kembali jika terdapat *movement* yang masih terlihat kasar.

Masuk pada logo kedua, kali ini dengan konsep logo Aleria *pencil sketch* di atas kertas. Pertama-tama penulis memasukkan tekstur kertas sebagai *background* dan memasukkan logo Aleria yang kemudian di *pre-compose* agar dapat menempatkan *layer* terkini ke dalam komposisi yang



baru. Setelah itu penulis menambahkan efek *vegas* ke *layer* logo Aleria. Lalu penulis melakukan *blend mode transparent* dan mengubah *image contours* menjadi *alpha* agar logo dapat terlihat seperti sedang di sketsa. Kemudian penulis mengubah *mid-point opacity*, *mid-point position* dan *end opacity* untuk mempertebal garis sketsa.



Gambar 3.13. *Timeline editing* logo 2 Aleria

(Dokumentasi Pribadi)

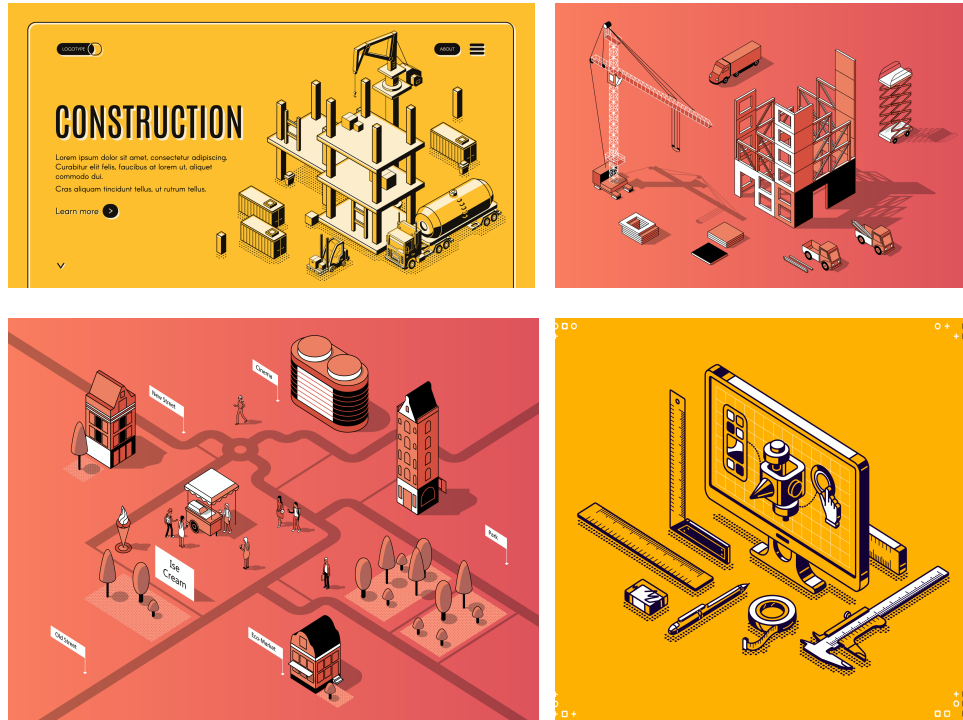
Selanjutnya penulis menaruh *keyframe* pada detik pertama dengan *length* 0.000, kemudian pada detik yang telah ditentukan penulis menaruh *keyframe* dengan *length* 1.000. Setelah itu logo Aleria sudah terbentuk sebagai animasi namun masih belum terlihat seperti sketsa pensil. Oleh karena itu penulis menambahkan efek *turbulent displace* pada *layer* logo dan mengubah beberapa pengaturan seperti ukuran dan jumlah. Dikarenakan ukuran dan jumlah dikurangkan, maka garis dari logo Aleria tampak seperti goresan pensil dengan tepi kasar yang bagus. Lalu penulis mengatur *speed graph* untuk beberapa *keyframe* dan mengubah kurvanya agar pergerakan animasi goresan pensil terlihat lebih halus.

Setelah itu penulis menambahkan *layer* baru yaitu *pencil stroke* dan membuat duplikat *layer* logo Aleria. Pada duplikat tersebut, penulis menghilangkan efek *vegas* dan *turbulent displace*. Kemudian penulis mengubah *track matte* menjadi *alpha matte* dan mengurangi *opacity* dan *scale* pada *pencil stroke* tersebut agar tidak terlalu gelap dan padat. Lalu penulis menambahkan *layer* baru yaitu *paint splatter* di atas *layer* logo Aleria. *Layer* tersebut berfungsi untuk memperlihatkan logo yang awalnya bergambar *pencil sketch* menjadi logo yang berwarna. Agar transisi dapat berpindah dengan halus, penulis menambahkan *keyframe* pada efek *CC burn film* di detik tertentu.

Selanjutnya penulis menambahkan kamera dengan *preset 35mm* dan menaruh kamera tersebut paling atas diantara *layer* lainnya. Lalu penulis menambah *keyframe* pada *orientation* di *frame* pertama. Kemudian penulis menggunakan *camera tool* untuk mengubah *angle* kamera tersebut. Setelah itu terciptalah animasi pergerakan kamera. Dikarenakan pergerakan kamera yang masih kasar di *background*, maka penulis menggunakan *ellipse tool* pada *layer* tekstur kertas. Lalu penulis mengubah *mask feather* agar di bagian ujung tekstur tidak terlalu kasar.

#### **3.3.1.5. “Why Choose Us” Motion Graphic Aleria**

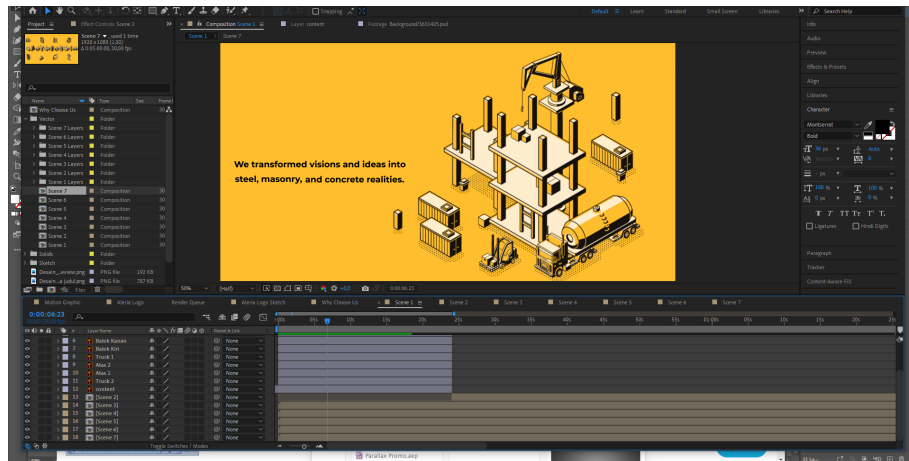
Pada proyek kelima, penulis membuat *motion graphic* mengenai alasan untuk memilih PT Aleria Pembangunan Sejahtera. Kali ini penulis juga menggunakan *Adobe After Effects* dan *Adobe Illustrator* untuk membantu proses *motion graphic*. Salah satu hal pertama yang penulis lakukan adalah mencari *asset* melalui *website freepik* dan menggunakan *Adobe Illustrator* untuk menyesuaikan kebutuhan konsep. Dikarenakan pengalaman penulis yang kurang terhadap *Adobe Illustrator*, maka terlebih dahulu penulis menonton beberapa *tutorial* di *Youtube*.



Gambar 3.14. *Asset* untuk proyek *Why Choose Us - Aleria*

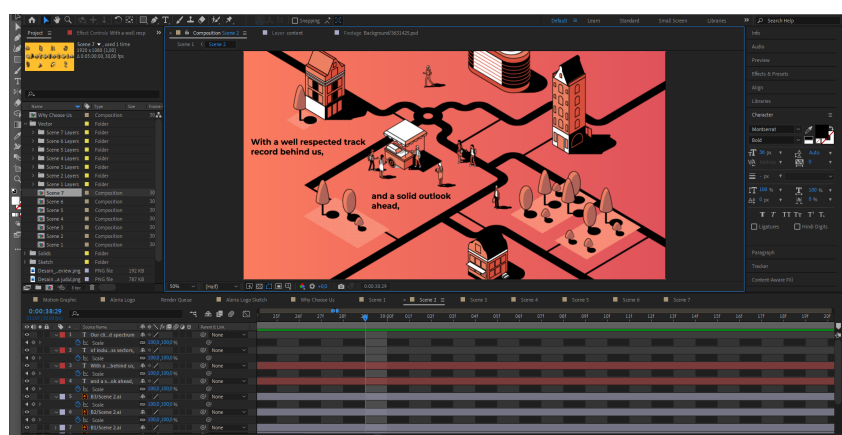
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah penulis mendapatkan *asset* melalui *website freepik*, penulis menggunakan *Adobe Illustrator* untuk memecahkan *asset vectors* ke dalam beberapa *layer* yang diinginkan. Saat *layer* sudah dibuat, penulis mengatur *aspect ratio* menjadi 1920 x 1080 sesuai dengan di *Adobe After Effects*. Pada *scene* pertama, penulis menganimasikan alat-alat konstruksi seperti *tower crane*, truk semen, dan lainnya. Dari arah kanan, truk semen dianimasikan bergerak dengan mengubah *position* mendekati bangunan terdekat. Kemudian bangunan yang disebelah kiri dianimasikan dengan *scale* 0% dan berubah menjadi 100%. Untuk bagian *hoist* atau kerekan di *tower crane*, penulis menganimasikannya dengan mengubah *rotation* agar terlihat seperti sedang bergerak dari kiri ke kanan.

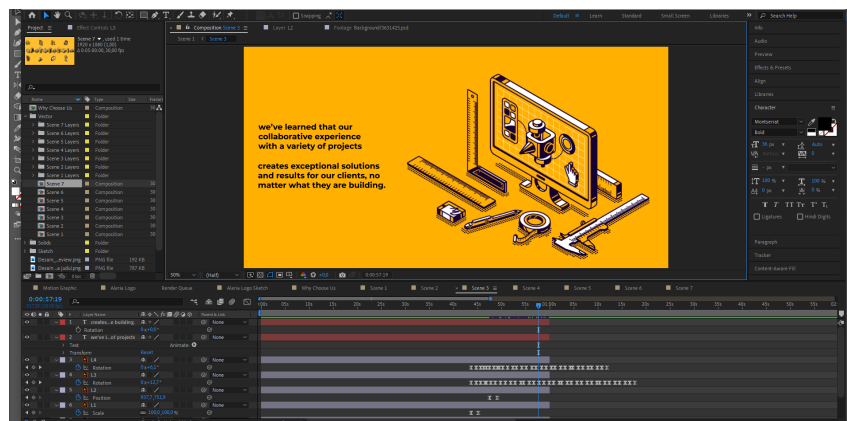


Gambar 3.15. Scene 1 *Why Choose Us* - Aleria  
(Dokumentasi Pribadi)

Pada *scene* kedua, penulis menggunakan animasi *scale* untuk keseluruhan *layer*. Tampak bangunan dan orang-orang yang muncul menggunakan perubahan *scale* pada masing-masing *layer*. Dengan Bergeraknya animasi *scale* tersebut, muncul animasi *font* yang bertuliskan tentang PT Aleria Pembangunan Sejahtera.

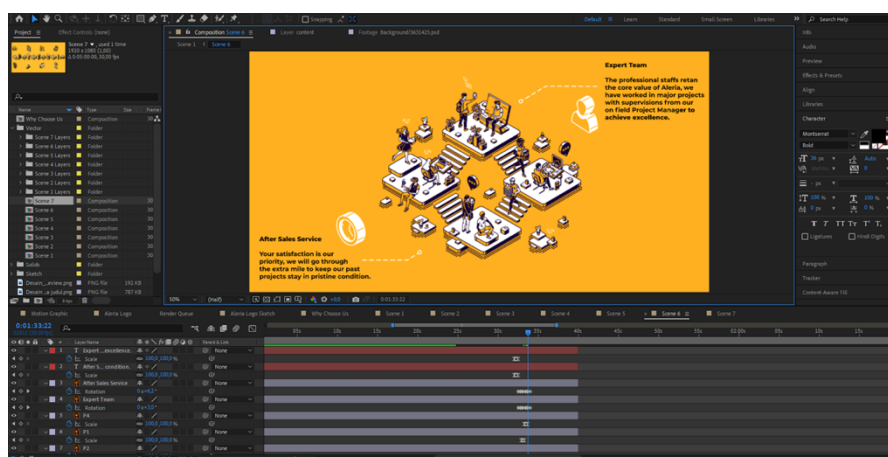


Gambar 3.16. Scene 2 *Why Choose Us* - Aleria  
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.17. *Scene 3 Why Choose Us - Aleria*  
(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian pada *scene* ketiga, penulis menganimasikan alat-alat tulis seperti pen, penggaris, penghapus dan *cursor* di layar komputer menggunakan *keyframe scale* dan *position*. Tidak jauh berbeda, pada *scene* keempat penulis menganimasikan alat-alat konstruksi seperti *tower crane*, truk, dan bangunan yang setengah jadi dengan *keyframe scale*. Pada *scene* ini, penulis memberikan warna merah untuk menggambarkan hati tulus dan ambisi PT Aleria Pembangunan Sejahtera untuk membangun bisnis bersama *client*.



Gambar 3.18. *Scene 6 Why Choose Us - Aleria*  
(Dokumentasi Pribadi)

Pada *scene* kelima dan ketujuh, penulis menggunakan logo yang menggambarkan masing-masing alasan mengapa harus memilih PT Aleria Pembangunan Sejahtera. Pada bagian *partnership*, penulis menggunakan *text partnership* yang besar dan tampak beberapa abjad terbaring dan berdiri, kemudian terdapat logo untuk *remarkable quality*, *credible*, *flexible pricing* dan *free consultation* dengan animasi *scale*. Untuk *scene* enam, terdapat susunan tangga yang menggambarkan *team* dan *service* hebat dari PT Aleria Pembangunan Sejahtera. Penulis menganimasikan tiap tumpuan dengan mengatur *keyframe scale* dan untuk disekelilingnya dianimasikan dengan *keyframe position* seperti tampak seperti sedang melayang. Setelah penulis selesai menganimasikan seluruh *scene*, penulis melakukan *render* dan mengirimkan hasil *motion graphic* pada divisi *creative* agar dapat diberikan ke *supervisor*. Kemudian penulis mendapatkan revisi untuk memotong durasi yang awalnya 1 menit 53 detik, menjadi hanya 1 menit.

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

Terdapat kendala atau kesulitan-kesulitan yang penulis temukan selama menjalani praktek kerja magang di perusahaan, sebagai berikut:

1. Kurangnya tenaga kerja tim *creative* di PT Aleria Pembangunan Sejahtera.
2. Pengalaman penulis yang masih kurang lancar dalam menggunakan *Adobe After Effects*. Hal ini menyebabkan pada penulis yang awalnya hanya bisa menguasai *Adobe Premiere Pro*, harus dapat menguasai *Adobe After Effects* dan *Adobe Illustrator* di waktu yang singkat.
3. Penulis tidak memiliki komputer yang memadai untuk menggunakan *Adobe Illustrator* dan *Adobe After Effects*.
4. Pandemi *covid-19* menyebabkan terdapat beberapa *project* yang *delay*.

### 3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi atas kendala/kesulitan yang penulis temukan selama menjalani praktek kerja magang, sebagai berikut:

1. Meningkatkan komunikasi antar tim agar dapat saling menyesuaikan *project* yang diterima dan saling membantu serta memberi motivasi agar *project* dapat dikerjakan dengan tepat.
2. Penulis menonton beberapa *tutorial* melalui *Youtube* dan mempelajari teknik dasar untuk menggunakan *Adobe After Effects* dan *Adobe Illustrator*.
3. Untuk mengatasi kendala komputer, maka penulis meminjam komputer yang dimiliki oleh saudara namun dengan waktu yang tidak dapat diketahui secara pasti. Penulis membuat catatan progres mengenai *project* video yang telah dibuat dan menyusun apa yang dapat dikerjakan dalam waktu tertentu. Sehingga penulis dengan teratur dapat menyesuaikan kembali *project* tersebut pada waktu yang telah disesuaikan.
4. Bersama dengan divisi, penulis sepakat menyesuaikan jadwal *project* ulang atau *reschedule* project yang tertunda.