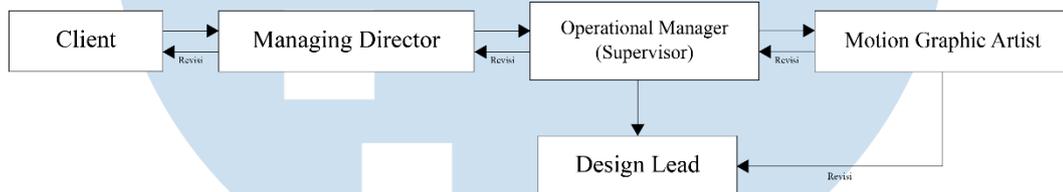


## BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis berperan sebagai *motion graphic artist* selama melakukan kerja magang di CDI Creative. Namun terkadang penulis membantu dalam pembuatan konsep dan aset desain grafis untuk beberapa konten. Sebagai *motion graphic artist*, penulis bertugas membuat video *motion graphic* di beberapa project berupa aset grafis beserta pergerakan dan efeknya, baik *project* klien maupun *project* perusahaan.



Gambar 3.1 Bagan alur kerja  
(Sumber: CDI Creative)

Berdasarkan bagan di atas, penulis berada di posisi *motion graphic artist*. Sebagai *motion graphic artist*, penulis menjalankan tugasnya sesuai arahan dari *supervisor*. Penulis membuat *animation text*, *reveal screen*, dan *cartoon effect* untuk *project web series* “Generasi Cuan”. Jika dalam pengerjaan *project* penulis mengalami kesulitan, maka penulis akan langsung menghubungi *supervisor* untuk meminta bantuan dan deskripsi *project* yang lebih detail. Dan jika penulis telah menyelesaikan *project*, maka penulis langsung mengumpulkan *project* tersebut kepada *supervisor* beserta tim kreatif lainnya melalui grup Telegram.

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Sebagai *motion graphic artist intern* di CDI Creative, penulis bertanggungjawab dalam pembuatan beberapa *project motion graphic*. Salah satunya membuat *motion animation effect* berupa *text* dan objek grafis untuk *project web series client* di

beberapa episode yang berjudul “Generasi Cuan”. Selama penulis mengerjakan *project* tersebut, penulis menggerakkan aset yang sudah disediakan oleh *supervisor* dan juga membuat aset grafis yang belum tersedia. Dalam *project* tersebut, penulis mempelajari teknik-teknik *motion graphic* yang belum pernah dipelajari penulis sebelumnya. Tidak hanya itu, penulis juga membuat *project motion graphic* dan *graphic design* untuk beberapa konten Instagram CDI Creative dan juga ikut membantu membuat sedikit design grafis untuk konten media sosial klien seperti Clarity Skincare.

### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut ini adalah tabel yang beirisikan rincian tugas mingguan yang dikerjakan penulis.

Tabel 3.2.1 Tabel Aktivitas Mingguan

No	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	02 Februari 2022 – 08 Februari 2022	Showreel website UI CDI Creative	Design & editing
2	09 Februari 2022 – 10 Februari 2022	Evaluasi mingguan week 1	Evaluasi
3	11 Februari 2022	Brosur 3D Clarity Skincare	Editing
4	13 Februari 2022	Video konten valentine	Self-cam
5	11 Februari 2022 – 16 Februari 2022	Desain packaging kotak susu	Design
6	16 Februari 2022 – 17 Februari 2022	Animated text web series “Generasi Cuan Episode 2”	Design & editing
7	18 Februari 2022 – 23 Februari 2022	Motion UI Yourcast	Design & editing

8	24 Februari 2022 – 25 Februari 2022	Closing video motion Clarity Skincare	Design & editing
9	24 Februari 2022 – 6 Maret 2022	Write-on typography (lettering) motion	Design & editing
10	02 Maret 2022	Konten Nyepi IIPG (3 Maret 2022)	Referensi
11	07 Maret 2022 - 08 Maret 2022	Animation text web series “Generasi Cuan Episode 4”	Design & editing
12	07 Maret 2022 - 09 Maret 2022	Video ulang tahun Managing Director	Referensi & Self-cam
13	10 Maret 2022 – 14 Maret 2022	Portofolio Virtual Event CDI	Design & editing
14	15 Maret 2022 – 16 Maret 2022	Animation text web series “Generasi Cuan Episode 5”	Design & editing
15	15 Maret 2022	Lower third lokasi untuk konten IIPG	Design & editing
16	17 Maret 2022 – 8 April 2022	Globe & ink motion	Design & editing
17	22 Maret 2022	Cartoon Effect web series “Generasi Cuan Episode 6 (Terakhir)”	Design & editing
18	25 Maret 2022 – 28 Maret 2022	Motion iklan beauty product	Design & editing
19	28 Maret 2022	Konten bazaar IIPG	Editing
20	29 Maret 2022 – 31 Maret 2022	Motion Virtual Event Johnson & Johnson	Design & editing

21	4 April 2022	Konten motion IIPG 1 April 2022	Editing
22	6 April 2022 – 7 April 2022	Showreel Web Series “Generasi Cuan”	Editing
23	11 April 2022	Konten motion IIPG 8 April 2022	Editing
24	12 April 2022 – 26 April 2022	Beach wave motion	Design & editing
25	13 April 2022	Transkrip video materi presentasi	Writing
26	14 April 2022	Konten motion IIPG ucapan Hari Paskah	Editting
27	18 April 2022	Konten motion Berbagi Takjil, Bukber, dan Silaturahmi Gema Ormas MKGR	Editing
28	19 April 2022	Konten motion "Gerakan Perempuan Ormas MKGR berbagi takjil di depan kantor DPP ORMAS MKGR"	Editing
29	20 April 2022	Konten motion Kegiatan Ormas MKGR Jombang "Buka Bersama DPC Ormas MKGR Kabupaten Jombang"	Editing

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

30	21 April 2022	Konten motion IIPG Jumat Berbagi 15 April 2022	Editing
31	22 April 2022	Konten motion "DPP Ormas MKGR Kota Surabaya Berbagi Takjil"	Editing
32	25 April 2022	Konten motion IIPG Jumat Berbagi 22 April 2022	Editing
33	27 April 2022	Konten motion: "Ormas MKGR Provinsi Jambi" "Ormas MKGR Jateng Solid" "Kegiatan Bukber Keluarga Besar DPD Ormas MKGR DKI" "Buka Puasa dan Silahturrahmi DPD Ormas MKGR Jawa Timur"	Editing
34	28 April 2022	Konten motion "Buka Puasa Bersama dan Santunan Anak Yatim Keluarga Besar Ormas MKGR Jakarta Selatan" Konten motion IIPG ucapan "Selamat Hari	Editing

		Raya Idul Fitri 1443 H" untuk 2 Mei 2022	
35	29 April 2022	Konten motion ucapan "Selamat Idul Fitri 1443 H" MKGR	Editing

Selama penulis magang sebagai *motion graphic artist* di CDI Creative, penulis ikut serta dalam pembuatan *project-project* klien dan perusahaan yang menyangkut *motion graphic* dan design grafis. Namun terkadang penulis juga membuat *project* pembelajaran untuk mempelajari teknik *motion graphic* baru sambil menunggu *project* krusial berikutnya. Sebelum penulis memulai mengerjakan sebuah *project*, penulis diminta untuk mencari beberapa referensi dan melakukan riset konsep untuk konten yang akan dibuat. Tujuannya untuk mempermudah penulis dalam mengeksekusi *project* serta mempersingkat waktu pengerjaan. Selama penulis melaksanakan kerja magang sebagai *motion graphic artist*, penulis juga ikut membantu mengerjakan *project-project* klien dan perusahaan. Salah satunya penulis membuat *animation text*, *screen reveal*, *pop up animation*, dan *cartoon effect* untuk beberapa episode dalam *web series* "Generasi Cuan".

Setelah itu penulis akan mengirimkan *preview footage* yang sudah penulis buat melalui grup *chat* tim dan menunggu respon dari tim jika ada yang perlu direvisi. Jika ada revisi, maka penulis harus memperbaiki efek *footage*-nya dan mengirimkan *preview*-nya yang baru secepatnya. Dan jika tidak ada revisi, maka penulis harus mengirimkan *zip file* mentah melalui grup *chat* Telegram yang nantinya akan digabungkan dengan pekerjaan yang dikerjakan oleh tim. Jika sudah digabungkan, maka hasilnya akan dikirim ke tim untuk memastikan apakah semuanya sudah sesuai. Dan jika sudah sesuai, *project* akan dikirimkan kepada klien yang nantinya akan dicek kembali oleh klien untuk memastikan apakah sudah sesuai atau belum. Jika ada yang perlu diperbaiki, maka *supervisor* akan menyampaikan hal tersebut kepada tim dan *project* tersebut akan diperbaiki oleh tim termasuk penulis.

Kemudian *project* tersebut akan dikirim kembali kepada klien dengan pekerjaan yang sudah diperbarui. Hal seperti itu tidak hanya berlaku untuk *project* klien, melainkan untuk *project* perusahaan dimana penulis mengerjakan beberapa *project* perusahaan yang kemudian *preview* atau *ZIP file project* dikirim melalui grup Telegram untuk memastikan apakah ada yang perlu diperbaiki atau tidak.

### **3.2.2 Uraian Kerja Magang**

Selama penulis melakukan kerja magang di CDI Creative, penulis beserta rekan-rekan lainnya diwajibkan untuk menghadiri *meeting* setiap jam 08:00 untuk membicarakan *project*, baik *project* yang sedang dikerjakan maupun *project* baru yang akan dikerjakan. Setelah itu penulis akan melakukan pekerjaan yang sebelumnya sudah ditentukan dan diarahkan oleh *Managing Director* (HRD) dan *Supervisor*. Jika ada kendala maka penulis harus berusaha menyelesaikan masalah itu sendiri atau menghubungi tim untuk meminta bantuan jika diperlukan. Penulis mengerjakan *project web series* “Generasi Cuan” dari episode 2 hingga episode 6 di mana episode 6 merupakan episode terakhir pada web series “Generasi Cuan”. Sebelum memulai pekerjaan, penulis beserta tim melakukan briefing melalui grup chat tim dan meeting melalui Google Meet. Di CDI Creative, penulis memulai *project web series* “Generasi Cuan” pada episode 2 di mana penulis beserta tim membuat *animation effect* seperti *animation text* dan objek grafis bergerak.

U M W N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.2.2.1 Animation Text pada Web Series “Generasi Cuan Episode 2”  
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan, 2022)

Sebelum membuat aset *animation effect*, penulis beserta tim harus menerima dan melakukan *breakdown* pada *rough cut* yang diterima dari klien untuk membuat patokan mengenai peletakkan aset-aset seperti *animation text* dan objek grafis bergerak, baik peletakkan objek di layar maupun peletakkan di beberapa durasi atau di scene tertentu. Selama mengerjakan episode 2, penulis membuat aset untuk *animation text* yang menyesuaikan konsep. Penulis membuat aset untuk *animation text* episode 2 melalui aplikasi Adobe Illustrator dengan font Luckiest Guy warna putih, kemudian aset-aset teks tersebut digerakkan melalui Adobe After Effects. Setelah penulis merasa yakin dengan hasilnya, penulis segera mengirimkan video *preview* melalui grup *chat* tim dan menunggu jawaban dari tim mengenai hasilnya. Jika ada yang perlu direvisi maka penulis wajib memperbaiki *animation effect* sesuai permintaan *supervisor* dan klien. Dan jika sudah tidak ada yang perlu direvisi, maka penulis diizinkan oleh tim untuk mengirimkan *ZIP file* hasil *animation text* untuk episode 2. Untuk episode 2 ini, *supervisor* menginformasikan bahwa pekerjaan penulis tidak ada yang perlu direvisi karena *file* sudah diterima oleh klien.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.2.2.2 Pop Up Notification pada Web Series “Generasi Cuan Episode 3”  
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan, 2022)

Selama penulis memasuki *project* episode 3, penulis membuat efek animasi *pop up notification* dan *pop up catalogue* di beberapa *scene*. Dengan *due date* yang sangat pendek dan harus segera diselesaikan dalam 2-3 jam dengan aset yang sudah disediakan oleh tim, penulis yang baru mendapatkan *rough cut web series* “Generasi Cuan Episode 3” harus lebih cepat dalam *breakdown scene* dan mengaplikasikan *motion pop up notification*. Karena aset sudah disediakan oleh tim, maka penulis hanya perlu menggerakkan aset melalui aplikasi Adobe After Effects. Penulis dapat menyelesaikan kurang lebih 1 jam tanpa adanya revisi dan file sudah diterima oleh klien tepat waktu.



Gambar 3.2.2.3 Animation Text pada Web Series “Generasi Cuan Episode 4”

(Sumber: Dokumentasi Perusahaan, 2022)

Selama penulis mengerjakan episode 4, penulis membuat *animation text* dan *cartoon effect* di beberapa *scene*. Dengan beberapa *animation text* yang harus dibuat dengan *format font* yang menyerupai *animation text* pada episode 2 dan aset yang harus dibuat secara manual melalui Adobe Illustrator, *project* harus diselesaikan dalam waktu 3 jam. Setelah penulis menyelesaikan *animation text* dan *cartoon effect* lalu menunjukkan *preview* pekerjaan penulis, penulis mendapatkan beberapa revisi untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan ekspektasi tim dan klien. Pada revisi keempat, semua pekerjaan penulis pada *project* episode 4 selesai tepat waktu dan *file* bisa dikirimkan ke klien.



Gambar 3.2.2.4 Animation Text pada Web Series “Generasi Cuan Episode 5”

(Sumber: Dokumentasi Perusahaan, 2022)

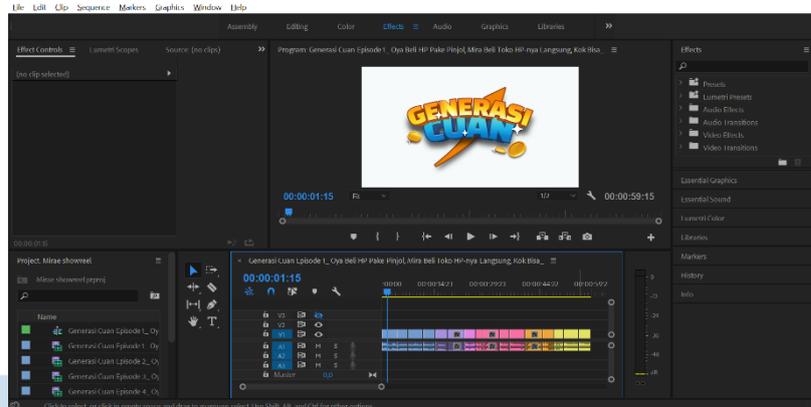
Pada *project* episode 5, penulis membuat beberapa *animation text* yang mengikuti atau menyesuaikan suara-suara seperti *dialog* dan berbagai macam efek suara yang dibuat dalam bentuk *animation text* setelah melakukan *breakdown rough cut* dari klien. Dengan *duedate* yang juga dekat seperti biasanya dan banyak *animation text* yang harus diletakkan di beberapa *scene*, maka penulis harus lebih gesit mengerjakan *project* ini. Untuk mempermudah penulis dalam menggerakkan

aset teks melalui aplikasi Adobe After Effects, maka ada beberapa teks yang dibuat melalui aplikasi Adobe Illustrator. Setelah memberikan *preview* untuk *project* episode 5 ini, penulis hanya mendapat sedikit perbaikan dan penulis mengirimkan *preview* hasil perbaikannya. Setelah itu penulis diizinkan oleh tim untuk mengirimkan *ZIP file* hasil pekerjaan penulis.



Gambar 3.2.2.5 Cartoon Effect pada Web Series “Generasi Cuan Episode 6”  
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan, 2022)

Memasuki episode 6, penulis membuat *cartoon effect* dan *pop up motification*. Dikarenakan penulis belum mendapat aset dari tim untuk *cartoon effect*, maka penulis harus membuat aset secara manual melalui aplikasi Adobe Illustrator yang nantinya akan dianimasikan melalui aplikasi Adobe After Effects. Setelah penulis menyelesaikan *cartoon effect* dan *pop up motification*, penulis mengirimkan *preview* kepada tim dan penulis diizinkan untuk mengirimkan *ZIP file* melalui grup *chat* tim. Lalu penulis beserta tim berkumpul melalui Google Meet atas perintah HRD untuk berdiskusi mengenai hasil *project* episode 6. Dan penulis tidak mendapatkan informasi mengenai hal-hal pada *project* episode 6 yang harus diperbaiki. Keesokan harinya, penulis mendapat informasi bahwa episode 6 merupakan episode terakhir pada *project web series* “Generasi Cuan”.



Gambar 3.2.2.6 Showreel Web Series “Generasi Cuan”  
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan, 2022)

Setelah itu penulis diminta oleh HRD untuk membuat *showreel web series* “Generasi Cuan” yang menggabungkan semua episode menjadi 1 video. Selama penulis membuat *showreel*, penulis menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro untuk menggabungkan semua *scene* yang diambil di setiap episode dari episode 1 hingga episode 6. Setelah penulis menunjukkan *preview* pekerjaan awal, penulis mendapat informasi mengenai beberapa hal yang harus diperbaiki terutama mengenai *scene-scene* yang akan diambil dan durasi *showreel*. Setelah perbaikan keempat, penulis mengirimkan *preview showreel* yang sudah diperbaiki dan *showreel* sudah diterima oleh tim. Selama penulis dan tim mengerjakan project web series “Generasi Cuan” dari episode 2 hingga episode 6, tim CDI Creative tidak mendapatkan informasi mengenai hal-hal yang perlu diperbaiki dari pihak klien hingga *project web series* ini sudah tersedia di *platform* YouTube dari episode 1 hingga episode 6.

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang dialami oleh penulis selama melaksanakan kerja magang salah satunya adalah kesulitan dalam mengaplikasikan teknik-teknik *motion* tertentu dimana fitur yang seharusnya digunakan tidak ada di *software* yang digunakan oleh penulis. Hal tersebut disebabkan karena *software* yang biasa digunakan penulis

bukan tergolong versi yang baru. Tidak hanya itu, dalam mengerjakan *project* klien khususnya *project* “Generasi Cuan”, terkadang memiliki *duedate* yang dekat sehingga hal tersebut membuat penulis agak kewalahan dalam mengerjakan *project* apalagi jika sedang menghadapi *project* yang akan direvisi di mana adanya revisi membuat penulis membutuhkan lebih banyak waktu untuk menyelesaikannya. Aset yang terbatas juga menjadi kendala bagi penulis saat membuat *animation effect* di mana terkadang ada beberapa aset yang harus dibuat secara manual dari awal. Selama penulis melaksanakan kerja magang di CDI Creative, terkadang tim merespon pesan cukup lama apalagi saat penulis sedang membutuhkan bantuan untuk mempermudah dalam pengerjaan *project* seperti meminta saran mengenai *project* yang dikerjakan oleh penulis. Hal tersebut tentu membuat pekerjaan penulis menjadi kurang maksimal dan menjadi lebih terhambat.

#### **3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Untuk mengatasi kendala-kendala di atas, maka penulis harus lebih familier dengan *software* dari biasanya dengan cara mempelajari berbagai macam teknik *motion graphic* sebanyak-banyaknya. Hal tersebut sangat berguna terutama saat menghadapi *duedate* yang dekat supaya waktu pengerjaannya lebih efektif dan efisien. Tidak hanya itu, penulis juga diwajibkan untuk mengatur waktu agar dapat mengerjakan *project* dengan maksimal dan efisien. Dalam menghadapi tim yang belum merespon pesan dalam waktu yang cukup lama, maka penulis harus mengambil inisiatif untuk membuat aset secara manual dan memilih aset yang sekiranya cocok. Dan untuk mengatasi kendala keterbatasan fitur, penulis memiliki dua pilihan, yaitu meningkatkan versi *software* atau mengakalinya dengan fitur lain yang ada di Adobe After Effects versi yang digunakan oleh penulis. Tidak lupa juga penulis harus selalu *update* mengenai *progress project* yang dikerjakan kepada HRD dan *supervisor*.