

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis berada di divisi grafis pascaproduksi sebagai salah satu karyawan magang grafis – *Motion Graphic Artist*. Penulis diberi tanggung jawab untuk mengerjakan elemen-elemen grafis yang akan digunakan oleh *channel lifestyle* dan juga channel Kristiani. Dalam pengerjaannya, penulis dituntut untuk memiliki keterampilan dalam *layouting*, pembuatan transisi, durasi gerakan, komposisi warna, dan kemampuan lainnya untuk mendukung pembuatan grafis pascaproduksi. Penulis ditugaskan untuk membuat elemen-elemen grafis yang dibutuhkan untuk pascaproduksi seperti *opening bumper break*, *lowerthird*, *superimpose*, dan juga *flashbump*. Selain itu, penulis juga diharapkan untuk menguasai kemampuan komunikasi untuk bekerja dalam tim. Pengetahuan mengenai dasar-dasar keperluan *packaging broadcasting* mendapat nilai lebih untuk membantu penulis sendiri dalam memproses informasi yang diberikan oleh produser.

Koordinasi dalam divisi grafis pascaproduksi banyak berhubungan dengan divisi editor pascaproduksi dan juga produser sebuah acara. Koordinasi sebuah project acara dimulai dari brief yang dilakukan oleh produser kepada divisi grafis penulis berada. Setelah brief sudah jelas, materi akan diberikan oleh *producer assistant* kepada divisi grafis pascaproduksi olah menjadi keperluan *packaging broadcasting* sebuah acara. Di saat ini, penulis mengerjakan beragam proyek seputar *motion graphic* untuk keperluan acara-acara televisi dari bahan materi dan *brief* yang sudah diberikan. Setelah aset yang diminta sudah selesai, proyek itu diberikan lagi kepada *producer assistant* untuk diberikan ke divisi editor untuk disatukan dan menjadi hasil akhir untuk ditayangkan.

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis ditempatkan di divisi grafis pascaproduksi, khususnya untuk *production support*. Tugas yang didapatkan penulis selama melakukan praktek kerja lapangan tidak jauh dari tugas mengerjakan aset-aset untuk *packaging broadcasting channel Lifestyle and Fashion* dan kristiani yang berupa *opening bumper break, lowerthird, superimpose, dan flashbump*. Penulis banyak berkoordinasi dengan produser masing-masing acara seperti *Celebrity TOP 10* untuk *channel Lifestyle and Fashion*. Selain itu, penulis juga mengerjakan aset grafis di luar *packaging broadcasting* seperti mengerjakan *tracker* untuk proyek *launching Bima Satria Garuda*.

#### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis melakukan praktek kerja lapangan sejak tanggal 2 Juni 2021 di Vision Plus. Berikut rincian tugas yang telah dilakukan penulis selama 450 jam kerja :

**Tabel 3.1** *Task Description* yang dikerjakan penulis selama 450 jam

| No. | Tanggal                | Task Description  |
|-----|------------------------|---|
| 1.  | 02 Juni – 11 Juni 2021 | Membuat <i>lowerthird</i> serta <i>tracker</i> untuk <i>footage</i> peluncuran Bima Satria Garuda.  |
| 2.  | 14 Juni – 18 Juni 2021 | Mengerjakan ornamen spesial liburan di <i>opening bumper break, lowerthird, dan superimpose</i> untuk <i>channel lifestyle and fashion</i> .                  |
| 3.  | 21 Juni – 25 Juni 2021 | Mengerjakan ornamen <i>special anniversary</i> ke-11 di <i>opening bumper break, lowerthird, dan superimpose</i> untuk <i>channel lifestyle and fashion</i> . |
| 4.  | 28 Juni – 30 Juni 2021 | Mengerjakan ornamen spesial liburan di <i>opening bumper break, lowerthird, dan superimpose</i> untuk <i>channel lifestyle and fashion</i> .                  |

|     |                                 |   |
|-----|---------------------------------|---|
| 5.  | 01 Juli – 09 Juli 2021          | Membuat <i>opening bumper break</i> baru untuk menggantikan OBB lama program <i>Celebrity TOP 10</i> (salah satu program <i>channel lifestyle and fashion</i> ). Namun harus tertunda karena kurangnya <i>brief</i> dari produser program tersebut. |
| 6.  | 12 Juli – 16 Juli 2021          | Membuat <i>opening bumper break</i> untuk program Rhema (salah satu program dari <i>channel kristiani</i> ).  |
| 7.  | 19 Juli – 23 Juli 2021          | Melakukan revisi terhadap <i>opening bumper break</i> program Rhema, serta mendapatkan permintaan untuk membuat <i>lowerthird</i> program Rhema.  |
| 8.  | 26 Juli – 30 Juli 2021          | Mengerjakan <i>lowerthird</i> untuk program Rhema.  |
| 9.  | 02 Agustus – 06 Agustus<br>2021 | Melakukan revisi terhadap <i>lowerthird</i> program Rhema.  |
| 10. | 09 Agustus – 13 Agustus<br>2021 | Melanjutkan mengerjakan <i>opening bumper break</i> untuk program <i>Celebrity TOP 10</i> setelah mendapatkan <i>brief</i> lebih lanjut dari produser.  |

(Sumber data dari *daily task* di *web Merdeka* milik penulis, 2021)

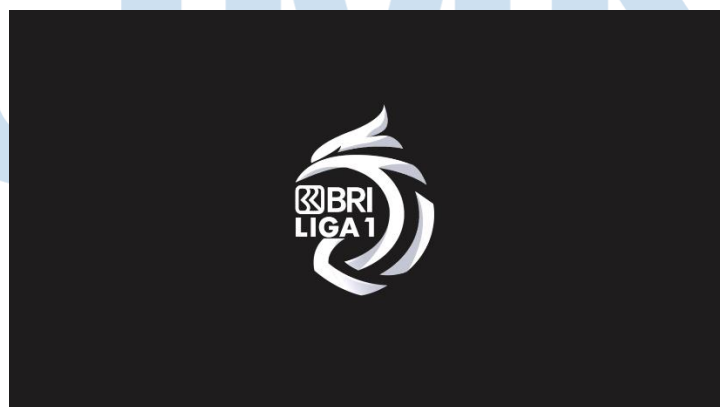
Berdasarkan Tabel 3.1 di atas, penulis melakukan praktek kerja lapangan sebagai *motion graphic artist* dari tanggal 2 Juni 2021 dengan jam kerja 8 jam per hari selama 5 hari per minggu nya. Penulis juga disarankan untuk datang ke kantor (WFO) agar penerimaan dan pengiriman materi program lebih mudah. Penulis banyak mengerjakan aset-aset grafis *packaging broadcasting* seperti *opening bumper break*, *lowerthird*, dan juga *superimpose* untuk *channel lifestyle and fashion*, *kristiani*, dan terhitung dari bulan September penulis juga memegang *channel* musik.

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama proses praktek kerja lapangan, penulis banyak mengerjakan aset-aset grafis yang berhubungan dengan *packaging broadcasting* dan juga aset-aset grafis lain yang bersifat *motion*. Terdapat proses untuk divisi grafis pascaproduksi untuk mengolah materi yang sudah diberikan. Proses pertama dalam pengerjaan proyek-proyek di bagian 3.2.1 adalah pemberian *brief* proyek dari produser selaku pemegang program. Dalam bagian ini, produser dari tim produksi memberikan *brief* akan informasi dan materi apa saja yang akan dipakai dalam program tersebut. Sebagai contoh, kebutuhan *packaging broadcasting* yang dibutuhkan hanya *lowerthird* saja dan pengiriman materi seperti referensi atau bahkan sudah jadi asetnya dari divisi promosi hanya tinggal digerakkan saja oleh divisi grafis pasca produksi.

Setelah mendapatkan *brief* dari produser, divisi grafis pascaproduksi akan mendapatkan materi untuk program tersebut. Materi ini biasanya akan diberikan oleh *producer assistant* kepada divisi penulis berada. Materi ini akan di *preview* oleh tim grafis pascaproduksi bersama dengan *producer assistant* agar jika terjadi kendala, dapat diselesaikan secara langsung. Pada proses *preview* ini, terkadang terjadi kendala ketika mendapatkan *footage* yang memiliki logo acara ataupun *footage* yang berkualitas buruk. Jika kendala terjadi, maka *producer assistant* akan mencarikan *footage* baru untuk divisi penulis olah. Jika tidak terjadi kendala, maka materi akan langsung diolah untuk diselesaikan.

**Gambar 3.1** Materi Logo BRI Liga 1



(Sumber data dari dokumen pribadi, 2021)

Setelah materi didapatkan, penulis dan juga tim divisi grafis pascaproduksi segera mengerjakan untuk menjadi satu kesatuan aset *packaging broadcasting*. Pengerjaan proyek *motion graphic* akan dibagi-bagi berdasarkan PIC masing-masing program, seperti penulis yang memegang kebanyakan program dari *channel lifestyle and fashion*, kristiani, dan juga musik. Proses pengerjaan proyek biasanya diberikan selama 1 minggu untuk nantinya akan di-*preview* oleh produser dan tim produksi lainnya. Hal tersebut dikarenakan dibutuhkan waktu kurang lebih 2 minggu untuk menyelesaikan proyek program tersebut sampai dengan tahap revisi.

Setelah proyek yang dikerjakan sudah selesai, proyek tersebut akan melalui tahap *preview* dari tim grafis pascaproduksi internal terlebih dahulu. Setelah mendapatkan persetujuan lebih lanjut dari Kang Aput selaku supervisi divisi grafis pascaproduksi, maka proyek ini akan dilanjutkan kepada produser untuk di *preview* lagi. Proses *preview* oleh produser membutuhkan waktu yang cukup lama sekitar 2 minggu, hal tersebut dikarenakan *preview* harus melalui tahap yang lebih tinggi lagi untuk akhirnya ditayangkan ke masyarakat.

**Gambar 3.2** *Opening Bumper Break Celebrity TOP 10*



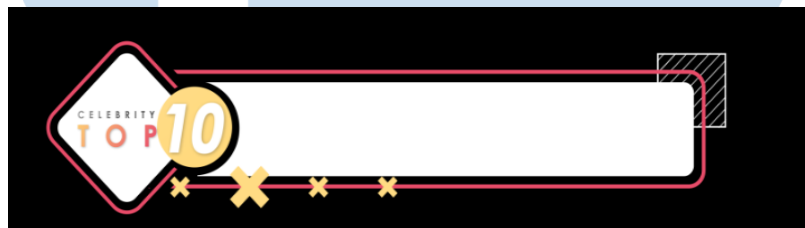
(Sumber data dari dokumen pribadi penulis, 2021)

Proyek pembuatan *packaging broadcasting* untuk acara *Celebrity TOP 10* di *Lifestyle and Fashion Channel* merupakan proyek daur ulang *packaging broadcasting* lama. Produser dari divisi produksi akan memberikan materi dan permintaan kepada divisi grafis pascaproduksi – *production support*. Setelah mendapatkan arahan, divisi grafis pascaproduksi akan segera mengerjakan permintaan tersebut sesuai dengan *deadline* yang diberikan. Permintaan *packaging broadcasting* untuk *Celebrity TOP 10* berupa *opening bumper break*, *lowerthird*,

*flashbump*, dan *superimpose*. Setelah proyek ini selesai, penulis akan melakukan *preview* bersama divisi grafis keseluruhan yang setelahnya akan diberikan kepada produser.

Jika terjadi kesalahan ataupun kekurangan pada proyek yang dibuat, maka produser akan berkomunikasi langsung kepada divisi grafis pascaproduksi untuk memberikan informasi apa saja yang harus direvisi. Tahap ini terkadang memakan waktu yang cukup lama jika tahap *preview* masih saja ada yang harus direvisi. Namun biasanya tidak terjadi revisi yang banyak, sehingga proyek akan mendapat satu kali revisian saja karena faktor waktu kejar tayang. Setelah proses revisi selesai, maka proyek yang sudah dikerjakan akan ditayangkan di *platform-platform* seperti Vision Plus dan juga televisi kabel milik MVN lainnya.

**Gambar 3.3** *Lowerthird Celebrity TOP 10*



(Sumber data dari dokumen pribadi penulis, 2021)

Selama penulis berada di divisi grafis pascaproduksi Vision Plus, mayoritas penulis mengerjakan aset-aset motion untuk *packaging broadcasting*. Dari daftar tugas yang sudah penulis kerjakan (bagian 3.2.1) menjelaskan penulis banyak mengerjakan untuk pembuatan ornamen-ornamen hari spesial, pembuatan *opening bumperbreak*, *superimpose*, dan juga *lowerthird*. Penulis mendapat kesempatan untuk membuat aset dan juga menggerakkan aset tersebut, penulis juga dapat belajar untuk mengatur transisi antara *footage* yang satu dengan yang lainnya. Dalam proses pengerjaannya, penulis juga diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi desain-desain yang ada untuk pembuatan proyek baru seperti OBB *Celebrity TOP 10*.

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama penulis melakukan praktek kerja lapangan, penulis menemukan beberapa kendala dari yang merupakan kendala minor hingga kendala mayor. Kendala minor yang penulis rasakan selama melakukan praktek kerja lapangan berupa perangkat yang kurang mumpuni. Sedangkan kendala mayor yang penulis rasakan selama melakukan praktek kerja lapangan berupa komunikasi dalam pengerjaan proyek antara produser dengan penulis. Kendala-kendala lain yang penulis temukan selama praktek kerja lapangan adalah kurangnya sumber daya manusia di divisi grafis pascaproduksi, khususnya *production support*. Kendala-kendala yang dialami oleh penulis selama praktek kerja lapangan tentu membuat kinerja penulis menjadi terhambat.

Dimulai dari kendala minor yang penulis temui selama praktek kerja lapangan berupa perangkat kerja yang kurang mumpuni. Selama pengerjaan proyek-proyek yang diberikan, penulis sering mendapatkan kendala dimana program yang digunakan tiba-tiba *forced close* ataupun *nge-freeze*. Adapun kendala dimana perangkat yang digunakan sudah penuh kapasitasnya untuk menyimpan data. Penulis tidak berani untuk menghapus data-data yang berada di perangkat kantor karena beberapa data masih dipakai untuk sebagai referensi ataupun memang masih dipakai untuk beberapa program.

Salah satu kendala mayor yang penulis alami adalah kendala komunikasi antara *user* dan juga divisi grafis dimana penulis berada. Pemberian materi untuk penulis kerjakan oleh produser terkadang terjadi kesalahan informasi karena menggunakan perantara dalam pemberian materi dan juga informasi. Kesalahan teknis ataupun proyek yang tertunda juga terjadi dalam proses pengerjaannya. Contoh kasus yang pernah dialami penulis adalah tulisan kata "*Special*" dalam bahasa inggris di kalimat "*Special Liburan*". Adapun kesalahpahaman yang dialami oleh penulis ketika membuat *into* logo dikarenakan komunikasi yang melalui perantara.

Kendala lain yang dialami oleh penulis selama praktek kerja lapangan adalah kurangnya sumber daya manusia untuk mengerjakan proyek-proyek yang tergolong banyak. Vision Plus memegang 6 *channel* antara lain *Kids Channel*, *Lifestyle and Fashion*, Musik, Kristiani, Muslim, dan *Sport*. Selain itu grafis untuk

MNC Channel juga dikerjakan oleh divisi penulis berada, yang seharusnya tidak dikerjakan karena beda unit perusahaan. Kendala ini cukup krusial bagi divisi grafis, hal ini dikarenakan proyek-proyek dari Vision Plus dan juga proyek dari MNC Channel yang harus dikerjakan dalam waktu yang relatif padat. Divisi grafis yang hanya berjumlah 3 orang termasuk dengan penulis, sangat kekurangan untuk mengerjakan semua permintaan masing-masing program. Pembagian masing-masing proyek kepada penulis serta 2 orang lainnya masih belum cukup untuk pengerjaan proyek yang *deadline* relatif cepat. Hal tersebut terkadang beberapa proyek harus tertunda dikarenakan kurangnya orang untuk memegang keseluruhan proyek yang diberikan.

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

Penulis memberikan beberapa solusi dalam menghadapi kendala-kendala yang ada. Solusi-solusi bertahap dari kendala yang menurut penulis dapat diselesaikan dalam waktu cepat, hingga kendala yang perlu intensi khusus untuk diselesaikan. Dimulai dari kendala perangkat yang digunakan penulis selama prosesi praktek kerja lapangan. Menurut penulis, penyimpanan data pekerjaan di kantor lebih baik menggunakan sistem *cloud* agar lebih mudah untuk mengirimkan proyek dan juga dapat di *upgrade* sistem *cloud*-nya. Namun, tentu saja penyimpanan basis *cloud* ada kurangnya juga seperti internet yang kurang stabil ataupun sistem *cloud*-nya yang sering terjadi kendala. Kendala penggunaan *cloud* bisa saja diatasi dengan proyek-proyek yang sedang dikerjakan saja yang berada di *hard disk* perangkat kantor, sedangkan untuk proyek yang sudah selesai dapat dimasukkan ke dalam *cloud*. Berdasarkan pengalaman penulis sendiri, penyimpanan sistem *cloud* tidak terlalu mengalami kendala yang membuat penulis sampai tertunda pekerjaannya.

Selanjutnya, kendala komunikasi antara produser dan juga divisi grafis pascaproduksi dimana penulis berada. Kendala ini cukup krusial dalam pengerjaan proyek yang ada karena jika terjadi kesalahpahaman informasi, maka proyek untuk program televisi itu bisa saja mengalami masalah. Komunikasi antara produser dan juga divisi grafis lebih baik komunikasi langsung tanpa perantara agar tidak ada



kesalahpahaman informasi yang diberikan. Selain itu, penulis juga menyarankan untuk melakukan *brief* materi lebih mendalam lagi seperti rapat agar informasi yang diberikan dapat lebih utuh untuk divisi grafis proses.

Solusi terakhir bagi penulis untuk Vision Plus adalah pencarian sumber daya manusia yang mumpuni untuk menempati posisi grafis pascaproduksi. Hal ini bagi penulis mudah untuk diselesaikan, namun nyatanya sulit untuk mencari sumber daya manusia yang akan menempati divisi grafis pascaproduksi. Contoh kasus yang pernah terjadi adalah pihak HRD mengalokasikan tenaga kerja ke divisi lain yang kurang membutuhkan orang. Hal tersebut membuat divisi grafis pascaproduksi penulis berada kekurangan orang dalam pengerjaan proyek, ditambah lagi banyak program baru yang bermunculan dan juga permintaan hari-hari khusus seperti hari kemerdekaan RI.

Kurangnya tenaga kerja di divisi grafis pascaproduksi juga membuat pembagian tugas antara unit perusahaan Vision Plus dan juga MNC Channel menjadi satu. Divisi grafis pascaproduksi yang hanya berjumlah 3 orang cukup sulit untuk membagi tugas-tugas yang ada ataupun yang diberikan. Sungguh disayangkan jika beberapa unit ataupun divisi mengalami kejadian seperti divisi penulis alami, pembagian tugas yang padat dan juga sering mengambil waktu lembur. Maka dari itu, solusi yang dapat diberikan oleh penulis untuk kendala ini adalah penambahan tenaga kerja pada unit perusahaan yang tepat.

