

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

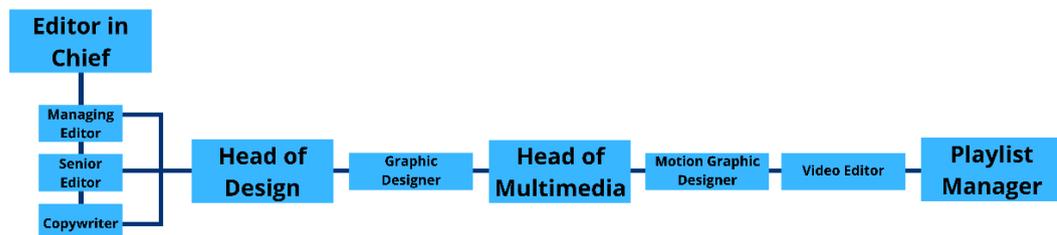
#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama menjalani kerja magang di Linikini, penulis tentu memiliki kedudukan dan melakukan koordinasi sesuai dengan posisi penulis di perusahaan. Berikut adalah kedudukan serta koordinasi penulis di Linikini.

##### 1. Kedudukan

Selama melakukan praktik kerja magang di Linikini, penulis berada di posisi *motion graphic designer intern* dalam divisi multimedia. Sebagai *motion graphic designer*, penulis bertanggung jawab dalam pengerjaan konten yang membutuhkan *motion graphic*. Dalam pelaksanaannya, penulis berada di bawah bimbingan seorang *Head of Multimedia*, Syaiful Fathah.

##### 2. Koordinasi



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Linikini  
(Sumber dokumentasi penulis, 2021)

Proses pembuatan konten di Linikini dimulai dari pemilihan topik artikel yang dilakukan oleh *Editor in Chief*. Dari tema yang telah dipilih, *copywriter* akan melakukan liputan ataupun riset untuk nantinya diubah menjadi sebuah artikel. Artikel tersebut kemudian diserahkan kepada *Head of Design* yang bertugas untuk membagikan pekerjaan kepada para *graphic designer*. Dalam hal ini, *graphic designer* bertanggung jawab untuk mengubah tulisan dari *copywriter* menjadi visual dalam bentuk *storyboard* dan aset. Selanjutnya *Head of Multimedia* akan

menerima aset visual tersebut dan memberikannya kepada *motion graphic designer* untuk dianimasikan. Setelah selesai dianimasikan, hasil *render* dari *motion graphic designer* akan diserahkan kepada *video editor* untuk ditambahkan audio dan diberikan *finishing*. Hasil pekerjaan *video editor* kemudian diberikan kepada *playlist manager* yang bertanggung jawab dalam jadwal penayangan konten.

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Sebagai *motion graphic designer*, penulis tentu mendapatkan proyek-proyek yang membutuhkan *motion graphic*. Proyek tetap yang penulis dapatkan selama bekerja di Linikini adalah membuat *motion* untuk konten media sosial, serta untuk program seperti LiniReportase dan Cinemagenda. Terkadang penulis juga mendapatkan proyek untuk mengerjakan *bumper* dan video iklan layanan masyarakat. Secara detail, tugas dan uraian kerja magang penulis adalah sebagai berikut:

#### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tugas-tugas yang telah penulis lakukan selama melakukan praktik kerja magang di Linikini, yang telah penulis rangkum per minggunya dalam bentuk tabel.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang  
(Sumber dokumentasi peneliti, 2021)

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1 (21 Juni - 25 Juni 2021)	- LiniReportase - Cinemagenda - <i>Bumper</i> Linikini (1)	- <i>Motion</i> LiniReportase untuk tanggal 22, 23, 24, 25, dan 28 Juni - <i>Motion</i> Cinemagenda

			<p>untuk film Space Jam</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat <i>storyboard</i> dan menganimasikan aset dan logo Linikini dalam proyek <i>bumper</i> Linikini</li> </ul>
2.	2 (28 Juni – 2 Juli 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Motion Social media</i></li> <li>- Lini Reportase</li> <li>- <i>Bumper</i> Linikini (2)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggerakkan aset dari tim desain untuk konten media sosial</li> <li>- <i>Motion</i> Lini Reportase untuk tanggal 29 dan 30 Juni, serta untuk tanggal 1, 2, dan 5 Juli</li> <li>- <i>Motion</i> proyek <i>bumper</i> Linikini yang kedua</li> </ul>
3.	3 (5 Juli – 9 Juli 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lini Reportase</li> <li>- Video Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Covid-19</li> <li>- Cinemagenda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Motion</i> LiniReportase untuk tanggal 6, 7, 8, 9, dan 12 Juli</li> <li>- Membuat <i>storyboard</i> dan</li> </ul>

			<p>aset untuk video iklan layanan masyarakat mengenai Covid-19</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Motion</i> Cinemagenda untuk film <i>Monsters At Work</i></li> </ul>
4.	4 (12 Juli – 16 Juli 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- LiniReportase</li> <li>- POTD (<i>Photo OfThe Day</i>)</li> <li>- LiniSport <i>Highlights</i></li> <li>- Tahukah Kamu?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Motion</i> LiniReportase untuk tanggal 13, 14, 15, 16, dan 19 Juli</li> <li>- Mengganti <i>frame</i> depan video POTD</li> <li>- <i>Motion</i> LiniSport <i>Highlights</i></li> <li>- <i>Compositing</i> <i>shot</i> 3D dan mengerjakan <i>motion</i> 2D untuk <i>scene 3 shot 1</i></li> </ul>
5.	5 (19 Juli – 23 Juli 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- LiniReportase</li> <li>- Tahukah Kamu?</li> <li>- Tamu Kita</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Motion</i> LiniReportase untuk tanggal</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Covid-19</li> </ul>	<p>20, 21, 22, 23, dan 26 Juli</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi <i>motion</i> 2D Tahukah Kamu?</li> <li>- Membuat <i>template motion</i> untuk konten IG <i>Reels</i> Tamu Kita</li> <li>- <i>Motion</i> video iklan layanan masyarakat mengenai Covi-19</li> </ul>
6.	6 (26 Juli – 30 Juli 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Covid-19</li> <li>- LiniReportase</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Motion layout</i> baru dari video iklan layanan masyarakat mengenai Covid-19</li> <li>- <i>Motion</i> LiniReportase untuk tanggal 30 Juli dan 2 Agustus</li> </ul>
7.	7 (2 Agustus – 6 Agustus 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Covid-19</li> <li>- Lini Reportase</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penambahan <i>cover</i> untuk video iklan</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cinemagenda</li> <li>- LiniSport IG <i>Story</i></li> </ul>	<p>layanan masyarakat</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Motion</i> LiniReportase untuk tanggal 3, 4, 5, 6, dan 9 Agustus</li> <li>- <i>Motion</i> Cinemagenda untuk film <i>Suicide Squad</i></li> <li>- <i>Motion</i> konten LiniSport untuk IG <i>story</i></li> </ul>
8.	8 (9 Agustus – 13 Agustus 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- LiniReportase</li> <li>- LiniSport IG <i>Story</i></li> <li>- LiniSport <i>Highlights</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Motion</i> LiniReportase untuk tanggal 10, 11, 12, 13, dan 16 Agustus</li> <li>- <i>Motion</i> konten LiniSport untuk IG <i>story</i></li> <li>- <i>Motion</i> konten LiniSport <i>Highlights</i></li> </ul>
9.	9 (16 Agustus – 20 Agustus 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Bumper</i> Linikini (2)</li> <li>- POTD</li> <li>- LiniReportase</li> <li>- Cinemagenda</li> <li>- <i>Bumper</i> Linikini (3)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan <i>motion</i> proyek <i>bumper</i> Linikini yang kedua</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengganti <i>frame</i> awal video POTD</li> <li>- <i>Motion</i> LiniReportase untuk tanggal 17, 18, 19, 20, dan 23 Agustus</li> <li>- <i>Motion</i> Cinemagenda untuk film Evangelion 3.0+ 1.0</li> <li>- Membuat KV (<i>Key Visual</i>) untuk proyek <i>bumper</i> Linikini yang ketiga</li> </ul>
10.	10 (23 Agustus – 27 Agustus 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Bumper</i> Linikini (3)</li> <li>- LiniReportase</li> <li>- POTD</li> <li>- Lini Reportase IG <i>Story</i></li> <li>- <i>Bumper</i> SURGE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan pengerjaan KV dan mulai membuat <i>motion</i> untuk proyek <i>bumper</i> Linikini yang ketiga</li> <li>- <i>Motion</i> LiniReportase untuk tanggal 24, 25, 26, 27, dan 30 Agustus</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengganti <i>frame</i> awal video POTD</li> <li>- <i>Motion</i> LiniReportase untuk IG <i>story</i> tanggal 24 Agustus</li> <li>- <i>Motion</i> proyek <i>bumper</i> SURGE</li> </ul>
11.	11 (30 Agustus – 3 September 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Cover</i> Konten Sosmed</li> <li>- <i>Bumper</i> Linikini (3)</li> <li>- LiniReportase</li> <li>- <i>Bumper</i> Sosmed</li> <li>- LiniSport IG <i>Story</i></li> <li>- Cinemagenda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menempelkan <i>cover</i> pada <i>frame</i> awal video untuk konten sosmed</li> <li>- Eksperimen <i>motion</i> untuk proyek <i>bumper</i> Linikini yang ketiga</li> <li>- <i>Motion</i> LiniReportase untuk tanggal 31 Agustus, serta untuk tanggal 1, 2, 3, dan 6 September</li> <li>- <i>Tracking</i> dan <i>masking</i> video untuk proyek <i>bumper</i> sosmed</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Motion</i> konten Linisport untuk IG <i>Story</i></li> <li>- <i>Motion</i> Cinemagenda untuk film Shang-Chi</li> </ul>
12.	12 (6 September – 10 September 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Bumper</i> sosmed</li> <li>- LiniReportase</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Rotoscoping, masking, corner pin, dan tracking</i> video untuk proyek <i>bumper</i> sosmed</li> <li>- <i>Motion</i> LiniReportase untuk tanggal 7, 8, 9, 10, dan 13 September</li> </ul>
13.	13 (13 September – 17 September 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Bumper</i> sosmed</li> <li>- LiniReportase</li> <li>- Cinemagenda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Motion</i> dan <i>resize</i> video untuk proyek <i>bumper</i> sosmed</li> <li>- <i>Motion</i> LiniReportase 14, 15, 16, 17, dan 20 September</li> <li>- <i>Motion</i> Cinemagenda</li> </ul>

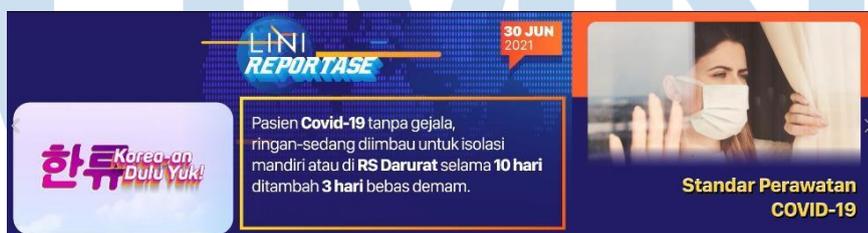
			untuk film Venom
--	--	--	---------------------

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Sebagai *motion graphic designer* di dalam tim multimedia, penulis bertanggung jawab dalam pembuatan *motion* untuk keperluan konten Linikini. Adapun konten yang penulis pegang adalah konten Cinemagenda yang membahas mengenai trailer film, dan konten LiniReportase yang merupakan program berita. Konten LiniReportase merupakan konten yang tayang setiap harinya, sehingga menjadi pekerjaan harian penulis di setiap minggu. Berbeda dengan LiniReportase, konten Cinemagenda merupakan program yang tayang 2 minggu sekali. Selain konten dari program *in-house*, dalam 1 minggu penulis juga membuat animasi untuk keperluan media sosial. Keperluan tersebut biasanya meliputi *cover* konten, LiniSport IG *Story*, dan konten IG *reels*.



Gambar 3.2 Konten Cinemagenda  
(Sumber dokumentasi penulis, 2021)



Gambar 3.3 Konten LiniReportase

(Sumber dokumentasi penulis, 2021)



Gambar 3.4 Animasi untuk media sosial  
(Sumber dokumentasi penulis, 2021)

Selain Cinemagenda dan LiniReportase, penulis juga terkadang mendapatkan tugas untuk membuat konten LiniSport *Highlights* apabila yang bertanggung jawab dalam pembuatan konten tersebut sedang berhalangan hadir. Pada konten Cinemagenda, LiniReportase, dan LiniSport *Highlights*, penulis hanya perlu mengedit dari *template* yang sudah disediakan dari perusahaan. Pengeditan ini biasanya seperti *cut* trailer film agar mencukupi durasi 2 menit, memposisikan foto agar pas dengan *frame*, merubah detail *text* informasi, dan lain-lain.



Gambar 3.5 Animasi untuk *bumper* Linikini  
(Sumber dokumentasi penulis, 2021)

Logo Surge yang ditampilkan dalam kotak abu-abu. Logo tersebut menggunakan font sans-serif dengan huruf 'S' yang lebih besar dan memiliki efek bayangan.

Gambar 3.6 Animasi untuk *bumper* PT. Solusi Sinergi Digital  
(Sumber dokumentasi penulis, 2021)

Tidak hanya membuat animasi untuk konten program *in-house* dari Linikini, penulis juga pernah mendapatkan proyek mandiri untuk membuat *bumper* Linikini. Dalam proyek ini penulis diharuskan membuat konsep, storyboard, dan aset sendiri juga. Proyek *bumper* Linikini ini juga membebaskan penulis untuk bereksperimen dengan *plugin-plugin* baru yang belum pernah penulis gunakan sebelumnya. Penulis juga pernah mendapatkan proyek pembuatan bumper untuk PT. Solusi Sinergi Digital (SURGE), yang merupakan induk perusahaan dari Linikini.



Gambar 3.7 Animasi video iklan layanan masyarakat mengenai Covid-19 (Sumber dokumentasi penulis, 2021)

Penulis juga pernah mendapatkan proyek kolaboratif bersama seorang *graphic designer*. Proyek ini adalah proyek pembuatan video iklan layanan masyarakat mengenai covid-19. Pada proyek ini penulis sempat membuat *storyboard* dan aset untuk *draft script* yang pertama. Setelah mendapatkan revisi *script* dari tim konten, *storyboard* dan *aset* dibuat oleh *graphic designer* tersebut, sehingga penulis hanya perlu fokus dalam pembuatan animasinya. Setiap penulis selesai mengerjakan animasi untuk sebuah proyek, hasil akhir dari setiap pekerjaan tersebut penulis *render* menjadi video *mp4* dan dikirimkan ke grup *whatsapp* multimedia agar bisa di-*review*.

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

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama penulis melakukan praktik magang, penulis menemukan beberapa kendala, yaitu:

1. Koneksi internet di kos penulis yang sering mati tiba-tiba. Koneksi internet yang buruk cukup mengganggu kinerja penulis yang sedang bekerja secara *work from home*. Penulis sendiri mulai bekerja secara *work from home* pada minggu kedua periode magang dikarenakan adanya peraturan *PPKM* akibat dari situasi pandemi yang semakin parah di daerah kerja penulis. Kondisi internet yang buruk ini menghambat penulis untuk mengunduh *file* yang diperlukan ataupun untuk mengunggah *file* ke *drive* dan grup *chat* multimedia secara cepat.
2. Masih kurangnya pengetahuan dan pengalaman dalam pengoperasian *software Adobe After Effects*. Kurangnya pengetahuan dan pengalaman ini membuat penulis terkadang bingung harus menggunakan teknik apa untuk membuat suatu *visual effect* yang diinginkan.
3. Tidak adanya pemberitahuan tanggal dan jam pasti *deadline* sebuah konten/proyek.

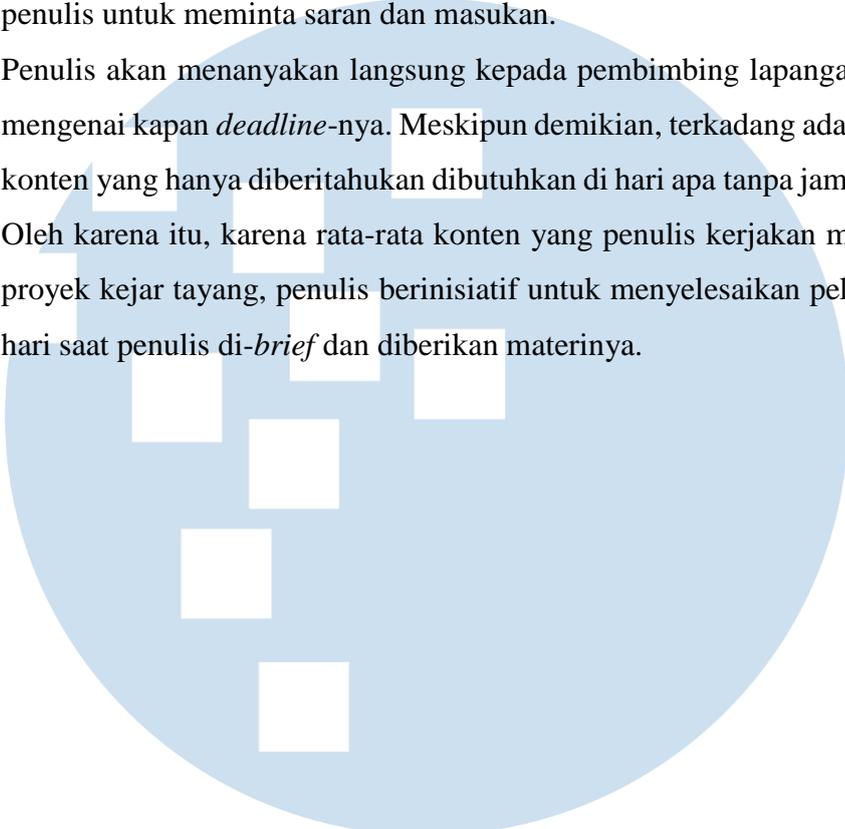
### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari kendala-kendala yang penulis hadapi selama menjalani praktik kerja magang, penulis menemukan dan menjalani solusi sebagai berikut:

1. Untuk kendala koneksi ini, penulis memutuskan untuk menyediakan paket data sehingga apabila koneksi *wi-fi* di kos mati, penulis dapat langsung mengganti koneksi ke paket data dari ponsel. Penulis juga menyediakan paket data dari dua *provider* yang berbeda. Hal ini dilakukan untuk jaga-jaga apabila salah satu *provider* sinyalnya sedang gangguan.
2. Mengenai kendala yang kedua ini, penulis pertama akan mempelajari berbagai *tutorial* dari *youtube*. Apabila setelah dipraktikkan, hasilnya masih tidak sesuai dengan yang penulis inginkan, maka penulis akan *screenshot*

atau merekam masalahnya dan menanyakannya pada pembimbing lapangan penulis untuk meminta saran dan masukan.

3. Penulis akan menanyakan langsung kepada pembimbing lapangan penulis mengenai kapan *deadline*-nya. Meskipun demikian, terkadang ada beberapa konten yang hanya diberitahukan dibutuhkan di hari apa tanpa jam pastinya. Oleh karena itu, karena rata-rata konten yang penulis kerjakan merupakan proyek kejar tayang, penulis berinisiatif untuk menyelesaikan pekerjaan di hari saat penulis di-*brief* dan diberikan materinya.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA