

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

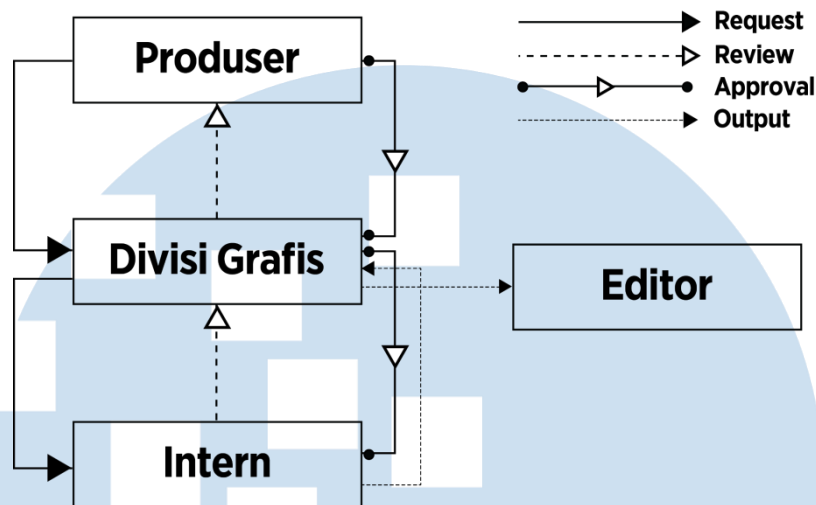
Selama melaksanakan program kerja magang di Kompas.id, penulis tentu berkoordinasi dengan karyawan tetap di perusahaan. Koordinasi ini tentunya sangat banyak terjadi singgungannya dengan para karyawan di divisi grafis video, dimana penulis ditempatkan, namun sempat beberapa kali pula singgungan penulis terjadi pula dengan produser.

3.1.1 Kedudukan

Dalam program praktik kerja magang, penulis berkedudukan sebagai anggota dari divisi grafis video dengan bimbingan langsung dari Winarso Nugroho dan Ciencien Lydia selaku karyawan tetap divisi grafis video. Dengan berkedudukan sebagai anggota dari divisi grafis video, tentu penulis banyak mengerjakan hal-hal yang berkaitan dengan visual, terutama mengerjakan animasi *motion graphic*.

3.1.2 Koordinasi

Koordinasi yang berkaitan dengan penulis di perusahaan tempat penulis magang bermula dari *request* atau permintaan dari produser ke divisi grafis video. *Request* yang dimaksud biasanya berbentuk video animasi *motion graphic* untuk sisipan di tengah-tengah video berita. *Request* yang diminta biasanya tidak hanya satu video saja, namun bisa lebih. Setelah diterima oleh divisi grafis video (karyawan tetap), pekerjaan tersebut lalu dibagi dan diteruskan ke *intern*, yakni penulis. Biasanya pekerjaan yang diterima penulis sebagai *intern* berupa satu video penuh yang pengerjaannya bermula dari pembuatan aset video berdasarkan naskah, menganimasikan aset yang telah dibuat, hingga *render* video tersebut ke dalam format .mp4.



Gambar 3.1 Struktur Koordinasi
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Setelah video rampung, penulis akan mengirimkan *preview* videonya ke divisi grafis video, untuk kemudian diteruskan lagi ke produser. Tahap ini dinamakan tahap *review*, dimana produser dan divisi grafis video akan meninjau videonya. Setelah selesai ditinjau, dan ternyata video yang diminta sudah sesuai, maka produser akan memberikan *approval* atau persetujuan ke divisi grafis video, dan dari divisi grafis video akan menyampaikannya pula ke *intern* (penulis). Maka langkah berikutnya adalah penulis kemudian mengirimkan video aslinya ke divisi grafis video, untuk kemudian dikirimkan ke *editor* dan diolah menjadi satu kesatuan video berita yang utuh.

Ini yang terjadi kalau videonya langsung mendapat *approval* dari produser. Apabila tidak, yang terjadi adalah produser akan menghubungi divisi grafis video untuk melakukan perbaikan atau revisi. Kemudian, divisi grafis video akan menghubungi *intern* (penulis) untuk memperbaiki atau merevisi video tersebut sesuai permintaan dari produser, dan barulah alur yang terjadi berikutnya sesuai seperti yang terjadi apabila tidak ada revisi.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah uraian kerja magang penulis di Kompas.id sebagai *motion graphic designer* dalam divisi grafis video, yang sudah penulis rangkum dalam sebuah tabel.

Tabel 3.1 Uraian Kerja Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Minggu 1 (7 Mei -14 Mei 2021)	<ul style="list-style-type: none">• Perkenalan <i>Desk</i>• <i>Template Thumbnail</i> YouTube	<ul style="list-style-type: none">• Perkenalan <i>Desk</i> Video Harian Kompas (Kompas.id)• Merancang <i>template thumbnail</i> untuk konten Video Cerita di YouTube
2	Minggu 2 (17 Mei – 21 Mei 2021)	<ul style="list-style-type: none">• <i>Bumper</i> video Instagram Kompas.id• Video Cerita episode Pancasila• Video Berita episode Komuter	<ul style="list-style-type: none">• Merancang <i>bumper</i> video untuk Instagram Kompas.id• Mengerjakan aset serta animasi untuk Video Cerita episode Pancasila• Merevisi animasi <i>motion graphic</i> Video Cerita Pancasila• Membuat aset dan menganimasikan video <i>motion graphic</i> untuk Video Berita episode Komuter

3	Minggu 3 (24 Mei – 28 Mei 2021)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Thumbnail Video Back to BDM</i> • Video Cerita soal Janin • Merapi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan <i>Thumbnail video Back to BDM</i> • Membuat aset Video Cerita tentang Janin • <i>Briefing</i> aset untuk konten Merapi. • Membuat aset animasi Merapi.
4	Minggu 4 (31 Mei – 4 Juni 2021)	<ul style="list-style-type: none"> • Merapi 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat animasi Merapi <i>frame by frame</i> • <i>Briefing</i> lanjutan untuk aset Merapi
5	Minggu 5 (7 Juni – 11 Juni 2021)	<ul style="list-style-type: none"> • Merapi • Piala Eropa 	<ul style="list-style-type: none"> • Lanjut membuat animasi Merapi <i>frame by frame</i> • Merapikan aset serta menganimasikan Bincang Piala Eropa episode pertama (pemain menonjol dan prediksi negara juara) • Menganimasikan Video Cerita Merapi episode Endah
6	Minggu 6 (14 Juni – 18 Juni 2021)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Virtual background webinar internal</i> • Piala Eropa 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>virtual background</i> untuk webinar internal • Membuat <i>template</i> animasi <i>one on one</i>

		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Thumbnail Video Back to BDM</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • untuk Piala Eropa • Membuat <i>template</i> animasi statistik dan formasi pemain Piala Eropa • Membuat animasi mengenai profil Cristiano Ronaldo • Mengerjakan <i>Thumbnail video Back to BDM</i> untuk YouTube dan <i>website</i>
7	Minggu 7 (21 Juni – 25 Juni 2021)	<ul style="list-style-type: none"> • PSBB • Piala Eropa • <i>Thumbnail Video Back to BDM</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat animasi mengenai pembatasan mobilitas di sejumlah titik di Jabodetabek • Membuat aset serta menganimasikan kapasitas stadion untuk Piala Eropa • Membuat <i>template</i> tabel statistik Piala Eropa • Mengerjakan <i>Thumbnail video Back to BDM</i> untuk YouTube dan <i>website</i>
8	Minggu 8 (28 Juni – 2 Juli 2021)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Thumbnail Video Cerita</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Update thumbnail</i> untuk sejumlah episode Video Cerita

9	Minggu 9 (5 Juli – 10 Juli 2021)	<ul style="list-style-type: none"> • Video Cerita episode Terowongan Mina 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat aset dan menganimasikan tragedi Terowongan Mina
10	Minggu 10 (12 Juli – 18 Juli 2021)	<ul style="list-style-type: none"> • Video Cerita episode Terowongan Mina • <i>Template thumbnail</i> Video Liputan Khusus • <i>Thumbnail</i> Video <i>Back to BDM</i> • <i>Thumbnail</i> Video Olimpiade Jepang 	<ul style="list-style-type: none"> • Lanjut membuat aset dan menganimasikan tragedi Terowongan Mina untuk konten Video Cerita • Merancang <i>thumbnail</i> untuk konten Liputan Khusus • Mengerjakan <i>Thumbnail</i> video <i>Back to BDM</i> untuk YouTube dan <i>website</i> • Merancang <i>thumbnail</i> untuk konten liputan Olimpiade Jepang
11	Minggu 11 (19 Juli – 23 Juli 2021)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Thumbnail</i> Video Olimpiade Jepang 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang <i>thumbnail</i> untuk konten liputan Olimpiade Jepang untuk episode “Menuju Olimpiade Tokyo” dan “Potret Olimpiade Era Hitler hingga Pandemi”
12	Minggu 12 (26 Juli – 30 Juli 2021)	<ul style="list-style-type: none"> • Naskah Tugas Akhir Kompas.id 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun naskah untuk Tugas Akhir yang diberikan

			Kompas.id mengenai sejarah komik Indonesia
--	--	--	--

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Tugas yang penulis lakukan selama proses kerja magang di Kompas.id ada beragam. Meski menjabat kedudukan sebagai *motion graphic designer* yang dinaungi divisi grafis video, penulis tetap harus mengerjakan beberapa pekerjaan lain selain *motion graphic*. Berikut adalah pekerjaan-pekerjaan yang penulis lakukan selama melaksanakan proses kerja magang:

1. *Motion Graphic*



Gambar 3.2 Contoh *Motion Graphic* yang dikerjakan (Dokumentasi Pribadi, 2021)

Karena memang kedudukan penulis adalah sebagai seorang *motion graphic designer*, tentu pekerjaan utama penulis adalah membuat *motion graphic*. *Motion graphic* yang paling banyak dikerjakan penulis adalah untuk konten-konten YouTube Harian Kompas, seperti Video Berita, yang biasanya lebih banyak menggerakkan grafis berupa data penjelas berita; dan Video Cerita, yang lebih banyak menggerakkan ilustrasi dari

sebuah adegan. Selain itu, *motion* yang pernah dikerjakan penulis selama magang adalah *bumper* Harian Kompas untuk Instagram, *virtual background webinar*, konten-konten khusus (Piala Eropa dan Liputan Khusus), dan lain sebagainya. Untuk pengerjaan video-video *motion graphic*, penulis menggunakan aplikasi Adobe After Effects.

2. Ilustrasi



Gambar 3.3 Contoh Ilustrasi yang dikerjakan
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Ilustrasi yang dimaksud disini kebanyakan peruntukannya adalah sebagai aset dari video *motion graphic*. Pengerjaan dari ilustrasi-ilustrasi ini bisa dikategorikan menjadi dua, yakni ilustrasi dengan cara digambar (*hand drawn*) dengan aplikasi Adobe Photoshop, serta dengan cara *vector* dengan aplikasi Adobe Illustrator. Untuk yang ilustrasi *hand drawn* sendiri biasanya menyangkut ilustrasi untuk aset-aset Video Cerita, sedangkan ilustrasi *vector* lebih banyak untuk Video Berita.

3. Animasi *Frame by Frame*

Untuk animasi *frame by frame* sendiri sebenarnya adalah pekerjaan yang paling jarang penulis dapatkan. Animasi *frame by frame* hanya penulis dapatkan sebanyak dua kali untuk satu proyek yang sama. Proyek yang dimaksud adalah konten Merapi, dimana penulis saat itu harus

menganimasikan lahar panas Gunung Merapi yang merambat dari dalam ke luar. Satu *shot* memperlihatkan dari dalam gunung bagaimana lahar merambat dan satunya memperlihatkan proses yang sama dari luar. Untuk pengerjaannya sendiri, animasi *frame by frame* ini penulis kerjakan melalui aplikasi Adobe Photoshop.



Gambar 3.4 Contoh Animasi yang dikerjakan (Dokumentasi Pribadi, 2021)

4. Perancangan *Thumbnail*



Gambar 3.5 Contoh Perancangan *Thumbnail* yang dikerjakan (Dokumentasi Pribadi, 2021)

Perancangan *thumbnail* merupakan tugas / pekerjaan yang paling awal penulis dapatkan. Perancangan *thumbnail* dimaksudkan untuk memberikan diferensiasi antara *thumbnail* satu konten dengan konten

lainnya, yang sebelumnya memiliki *template* sama. Sejauh ini, *template* hasil rancangan penulis yang akhirnya dipakai dan dapat dilihat di YouTube Harian Kompas adalah Video Cerita, Liputan Khusus, serta Gelanggang Tokyo. Untuk aplikasi yang digunakan penulis untuk merancang *thumbnail* adalah Adobe Photoshop.

5. Penyusunan *Thumbnail*



Gambar 3.6 Contoh Penyusunan *Thumbnail* yang dikerjakan (Dokumentasi Pribadi, 2021)

Berbeda dari perancangan *thumbnail*, penyusunan *thumbnail* yang penulis maksud adalah hanya menyusun aset ke dalam *template thumbnail* yang sudah dirancang sebelumnya. Sehingga, tidak perlu memiliki ide berlebih untuk pekerjaan yang satu ini. Penyusunan *thumbnail* ini terjadi akibat adanya episode baru dari suatu konten. Selain itu, pekerjaan ini juga diberikan pada penulis waktu terjadinya perubahan *template thumbnail* akibat rancangan baru pada konten lama. Untuk penyusunan *thumbnail*, penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama melaksanakan proses kerja magang di Kompas.id, penulis tentu merasakan beberapa kendala. Berikut adalah kendala-kendala yang penulis rasakan:

1. Program utama *motion graphic* dan pembuatan ilustrasi di komputer kantor yang ketinggalan zaman sempat membuat penulis menjadi terkendala dalam melaksanakan tugas yang diberikan *mentor*. Program atau aplikasi Adobe After Effects dan Adobe Photoshop yang ada di komputer kantor memiliki versi 2012. Hal ini sempat menyulitkan penulis yang sudah terbiasa dengan versi di atas 2018.
2. Komputer kantor yang digunakan magang sebenarnya tidak memiliki kapabilitas untuk bekerja di bidang animasi *motion graphic*. Sehingga, terkadang komputer akan sangat *lag* apabila digunakan terlalu berat atau saat penulis membuka banyak *window* atau aplikasi sekaligus.
3. Terkadang *brief* dari atasan (karyawan tetap divisi grafis video) kurang jelas saat disampaikan, sehingga sering membuat penulis melakukan revisi secara berulang. Terkadang, atasan penulis memberikan *brief* yang hanya sepotong atau informasi yang tidak lengkap. Misalnya saja hanya diberikan naskah tanpa ada *brief* naskah tersebut harus dijadikan ilustrasi atau *motion graphic*. Selain membuat revisi berulang, akibat dari hal tersebut adalah membuat penulis terkadang merasa terhambat apabila ingin mengerjakan suatu tugas.
4. Setelah akhirnya penulis bekerja dari rumah akibat pemberlakuan lagi PPKM oleh pemerintah, penulis sempat kesulitan dalam melakukan pekerjaan yang berkaitan dengan *motion graphic*. Kurang kuatnya perangkat yang digunakan penulis untuk menganimasikan aset di program Adobe After Effects penyebabnya.
5. Penulis juga mendapatkan kendala dalam *render output* video yang telah dianimasikan karena *render* langsung dengan Adobe After Effects. Hal ini terjadi karena dalam kondisi *WFH* (*Work From Home*),

penulis harus *merender* sendiri menggunakan *laptop* penulis, dimana tidak terdapat aplikasi atau program Adobe Media Encoder di dalamnya.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari kendala-kendala yang dirasakan, tentu ada solusi yang dapat penulis lakukan untuk dapat mengatasinya. Solusi untuk program yang ketinggalan zaman sendiri misalnya. Untuk mengatasi hal ini, solusi yang akhirnya bisa penulis lakukan adalah menyampaikan kendala ini ke *mentor* penulis. Hasilnya, ternyata, beliau mengatakan bahwa tidak bisa *upgrade* karena ketidaktersediaan program yang diminta. Oleh karena itu, solusi kedua untuk kendala ini adalah penulis mulai membiasakan diri untuk menggunakan program-program dari tahun 2012 tersebut.

Untuk solusi dari kendala soal komputer kantor yang sering mengalami *lag* adalah biasanya penulis hanya akan menunggu sebentar supaya komputernya bisa kembali berjalan. Terkadang, apabila terlalu lama menunggu, penulis lebih memilih *end task* program-program yang mengalami *lag* tersebut supaya penulis bisa melanjutkan kembali tugas-tugas penulis, ketimbang menunggu terlalu lama.

Solusi untuk kendala *brief* dari atasan (karyawan tetap divisi grafis video) yang tidak jelas saat memberikan informasi untuk penulis sebenarnya bisa langsung diatasi dengan penulis menanyakan saja informasi lebih lengkap dari *brief* yang telah diberikan. Kendati demikian, hal ini akhirnya menyebabkan mundurnya waktu penulis untuk mulai bekerja, karena selain terkadang *brief* yang diberikan kurang jelas, penulis juga terkadang sulit bisa langsung mendapatkan jawaban dari atasan karena banyaknya tugas yang juga diterima oleh atasan penulis.

Kemudian, untuk solusi atas kendala penulis keempat, yakni kurang kuatnya perangkat (*laptop*) yang digunakan penulis untuk mengerjakan *motion graphic* selama bekerja dari rumah saat PPKM, adalah dengan menurunkan kualitas resolusi layar kerja penulis. Penulis harus menurunkan resolusi layar kerja di After Effects hingga *quarter* agar programnya bisa berjalan lancar dan mulus.

Selain itu, penulis juga menutup beberapa *window* atau aplikasi yang sedang tidak terpakai untuk mempercepat laju kinerja Adobe After Effects.

Terakhir, untuk kendala ketidakpemilikan program Adobe Media Encoder untuk *render output* video dari Adobe After Effects, penulis akhirnya menyiasatinya dengan tetap *render output* video di program Adobe After Effects. Meski, kekurangan dari tetap *render* di Adobe After Effects adalah durasi yang lama untuk menghasilkan video berformat .avi. Setelah selesai dirender, penulis kemudian memindahkan video yang berformat .avi tersebut ke program Adobe Premiere Pro. Di sana, barulah penulis mengekstrak atau *export* video tersebut untuk kemudian dijadikan format .mp4. Meski solusi tersebut sering berhasil, namun terkadang apabila kantor sedang membutuhkan video dalam jangka waktu cepat, solusi lain yang biasa penulis lakukan adalah dengan memaketkan atau *package file* video tersebut ke dalam sebuah *folder*, lalu mengumpulkan isi satu *folder* tersebut ke dalam format .zip, lalu mengirimkan *file* .zip tersebut ke atasan langsung untuk *direnderkan* sekalian.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA