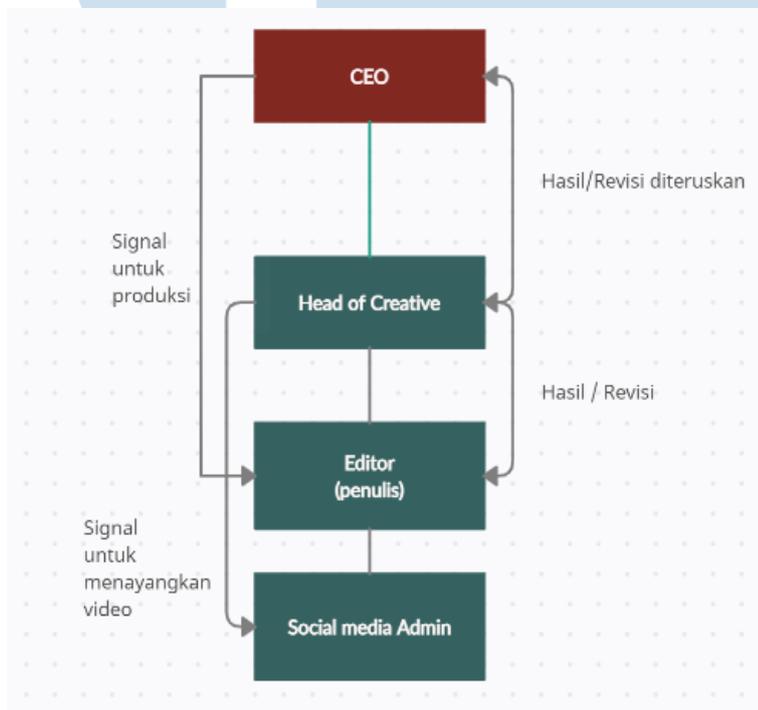


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama penulis melaksanakan magang di PT. NXL Esports Indonesia, penulis ditempatkan sebagai *editor* khususnya dalam bidang *offline editor*. Dimana penulis dipercayakan untuk mengedit hasil footage menjadi sebuah timeline. Tak hanya sebagai *offline editor* penulis juga ditempatkan sebagai *videographer* menghasilkan konten-konten berupa video yang akan ditayangkan dalam beberapa media sosial seperti: TikTok, Instagram, Youtube. Penulis juga diberikan kesempatan untuk menjadi *motion graphic artist* pada beberapa proyek besar.



Gambar 3.1 Bagan *Workflow*

Alur kerja yang biasa penulis lalui adalah sebagai berikut. Pertama, CEO akan memberikan aba-aba kepada *head of creative* untuk membuat konten yang sesuai dengan tren maupun kebutuhan perusahaan pada bulan itu. Kemudian penulis bersama dengan tim produksi video akan membuat konten tersebut yang kemudian akan dikirim kembali kepada *head of creative* untuk ditinjau kembali oleh CEO.

Apabila konten dinilai sudah sesuai dengan kebutuhan oleh CEO, konten tersebut akan diteruskan kepada social media admin untuk diterbitkan di akun media sosial dari Team NXL

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Berikut merupakan pekerjaan-pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama penulis melaksanakan magang dengan team PT. NXL Esports Indonesia:

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1 Tugas yang Dikerjakan

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 (24 Juni - 30 Juni 2021)	<ul style="list-style-type: none"> Konten video media sosial Team NXL 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Main camera</i> untuk shooting konten video Team NXL Melakukan <i>offline editing</i> Membuat <i>motion graphic</i> sesuai konten
2	2 (1 Juli - 7 Juli 2021)	<ul style="list-style-type: none"> Konten video media sosial Team NXL 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Main camera</i> untuk shooting konten video Team NXL Melakukan <i>offline editing</i> Membuat <i>motion graphic</i> sesuai konten
3	3 (8 Juli - 14 Juli)	<ul style="list-style-type: none"> Konten video media sosial Team NXL 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan <i>offline editing</i> Membuat <i>motion graphic</i> sesuai konten
4	4 (19 Juli - 25 Juli 2021)	<ul style="list-style-type: none"> Konten video media sosial Team NXL 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Main camera</i> untuk shooting konten video Team NXL Melakukan <i>offline editing</i> Membuat <i>motion graphic</i> sesuai konten
5	5 (26 Juli - 1 Agt 2021)	<ul style="list-style-type: none"> Konten video media sosial Team NXL 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan <i>offline editing</i> Membuat <i>motion</i>

			<ul style="list-style-type: none"> • <i>graphic</i> sesuai konten • Melakukan revisi terhadap konten video
6	6 (2 Agt - 8 Agt 2021)	<ul style="list-style-type: none"> • Konten video media sosial Team NXL 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>offline editing</i> • Membuat <i>motion graphic</i> sesuai konten • Melakukan revisi terhadap konten video
7	7 (9 Agt - 15 Agt 2021)	<ul style="list-style-type: none"> • Konten video media sosial Team NXL 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>offline editing</i> • Membuat <i>motion graphic</i> sesuai konten • Melakukan revisi terhadap konten video
8	8 (16 Agt - 22 Agt 2021)	<ul style="list-style-type: none"> • Konten video media sosial Team NXL • Konten <i>highlights</i> FFML Team NXL 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Main camera</i> untuk shooting konten video NXL • Melakukan <i>offline editing</i> • Membuat <i>motion graphic</i> sesuai konten • Melakukan recording <i>gameplay</i> FFML • Melakukan <i>editing</i> untuk konten sosial media dari FFML
9	9 (23 Agt - 29 Agt 2021)	<ul style="list-style-type: none"> • Konten video media sosial Team NXL • Konten <i>highlights</i> FFML Team NXL 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>offline editing</i> • Membuat <i>motion graphic</i> sesuai konten • Melakukan recording <i>gameplay</i> FFML • Melakukan <i>editing</i> untuk konten sosial media dari FFML
10	10 (30 Agt - 6 Sept 2021)	<ul style="list-style-type: none"> • Konten video media sosial Team NXL • Konten <i>highlights</i> FFML Team NXL 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>offline editing</i> • Membuat <i>motion graphic</i> sesuai konten • Melakukan recording <i>gameplay</i> FFML • Melakukan <i>editing</i> untuk konten sosial media dari FFML
11	11 (7 Sept - 13 Sept 2021)	<ul style="list-style-type: none"> • Konten video media sosial Team NXL • Konten <i>highlights</i> FFML Team NXL 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>offline editing</i> • Membuat <i>motion graphic</i> sesuai konten

			<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan recording <i>gameplay</i> FFML • Melakukan <i>editing</i> untuk konten sosial media dari FFML
12	12 (14 Sept - 20 Sept 2021)	<ul style="list-style-type: none"> • Konten video media sosial Team NXL • Konten <i>highlights</i> FFML Team NXL 	<ul style="list-style-type: none"> • Riset bahan konten video media sosial • Melakukan <i>offline editing</i> • Membuat <i>motion graphic</i> sesuai konten • Melakukan recording <i>gameplay</i> FFML • Melakukan <i>editing</i> untuk konten sosial media dari FFML • Melakukan riset terhadap konten yang dirasa dapat mendapat banyak interaksi
13	13 (21 Sept - 27 Sept 2021)	<ul style="list-style-type: none"> • Konten video media sosial Team NXL • Konten <i>highlights</i> FFML Team NXL 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>offline editing</i> • Membuat <i>motion graphic</i> sesuai konten • Melakukan recording <i>gameplay</i> FFML • Melakukan <i>editing</i> untuk konten sosial media dari FFML • Recording dan <i>editing</i> momen penyerahan hadiah untuk Team NXL • Melakukan riset terhadap konten yang dirasa dapat mendapat banyak interaksi
14	14 (28 Sept - 4 Okt 2021)	<ul style="list-style-type: none"> • Konten video media sosial Team NXL • BenQ Zowie 10th anniversary • PPM untuk produksi pengumuman divisi <i>Apex Legends</i> NXL Wolfpack 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjadi <i>gaffer</i> serta <i>Assistant camera</i> untuk shooting BenQ Zowie 10th anniversary • Mencari konsep serta membuat sebuah storyboard untuk pengumuman NXL Wolfpack • Mencari lokasi untuk shooting pengumuman divisi <i>Apex Legends</i> NXL Wolfpack
15	15	<ul style="list-style-type: none"> • Pitching kepada owner 	<ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan hasil

	(5 Okt - 11 Okt 2021)	Wolfpack mengenai konsep video pengumuman NXL Wolfpack <ul style="list-style-type: none"> • Persiapan <i>shooting</i> video pengumuman divisi Apex Legends NXL Wolfpack 	konsep yang telah dibuat kepada owner Wolfpack <ul style="list-style-type: none"> • Scouting lokasi studio untuk shooting (Ruang Imaji Studio, BerGaia Studio) • Pembuatan <i>shooting schedule</i> serta <i>crew call</i> untuk persiapan shooting video NXL Wolfpack • Produksi selama 2 hari (9 Okt dan 11 Okt) • Produksi video day 1 (Lokasi NXL Esports Center) • Produksi video day 2 (Lokasi BerGaia Studio) • Melakukan rough cut pada hasil video day 1
--	-----------------------	--	---

**ada mis-input pada tanggal 11 okt dimana seharusnya proses bukan preproduction namun production (shooting).*

3.2.2 Uraian Kerja Magang

1. Membuat motion graphi portal dari video pengumuman NXL Wolfpack

Pada tahapan ini penulis bersama dengan tim produksi telah menentukan sebuah konsep yaitu akan memakai salah satu elemen dari game Apex Legends. Konsep ini berupa sebuah portal (sesuai dengan kemampuan karakter Wraith dalam game) yang akan memindahkan seluruh dari NXL Wolfpack dari masa lalu mereka sebagai Wolfpack dan menjadi NXL Wolfpack (dari studio ke NXL Esports Center).

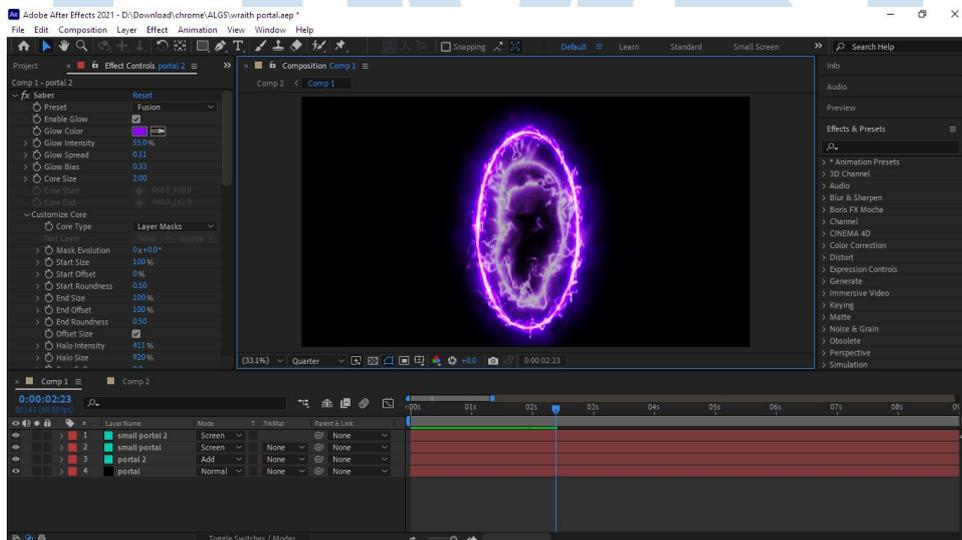
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.2 Wraith Portal

Sumber: <https://www.rockpapershotgun.com/apex-legends-wraith-guide-abilities-tips-and-tricks>

Rencana awal dari pemakaian aset ini adalah penulis akan berusaha untuk mencari sebuah aset green screen yang dapat digunakan dengan menempel aset tersebut kedalam video. Namun, setelah mencari ke beberapa website, penulis tidak dapat menemukan video aset yang mirip dengan portal yang ingin digunakan. Solusi pertama terhadap masalah ini adalah penulis akan merekam secara langsung dalam *in-game* lalu kemudian akan melakukan masking terhadap portal tersebut. Namun, ide ini kemudian penulis karena khawatir masking tidak akan rapi akibat elemen gelombang yang terdapat dalam aset portal tersebut (dapat dilihat pada gambar 3.1). Akhirnya penulis bersama tim memutuskan bahwa aset ini akan dibuat secara manual. Penulis ditugaskan untuk membuat portal tersebut.



Gambar 3.3 Proses Pembuatan Portal

Pada pembuatan portal ini penulis menggunakan sebuah *preset saber* yang terdapat pada www.videocopilot.net untuk membuat sebuah efek-efek *glowing* serta bergelombang seperti yang dapat terlihat pada gambar 3.3. untuk bagian dalam dari portal, penulis menggunakan efek dari After Effects yaitu *Turbulent Displace* dan *CC Fast Radial Blur*. untuk menimbulkan sebuah efek kedalaman pada portal. Pemilihan warna penulis dasarkan pada *color scheme* dari video NXL yang biasanya berwarna ungu. Portal dengan warna ungu ini juga bertujuan untuk membedakan warna dari warna asli aset portal Wraith dalam *game*.



Gambar 3.4 Hasil Akhir Portal dalam Video
Sumber: <https://www.youtube.com/NXLEsportsTeam>

Hasil dari portal tersebut kemudian diaplikasikan kedalam video sebagai berikut. Dalam hal ini penulis tidak mengekspor video portal melainkan penulis menggunakan *.ae* yang langsung di-import kedalam proyek yang terdapat dalam Premiere Pro. Hal ini bertujuan agar penulis tak harus merender ulang video portal berkali-kali apabila ingin melakukan sebuah perubahan. Melainkan bisa langsung mengubahnya dalam menu After Effects.

2. Membuat lower third untuk video pengumuman NXL Wolfpack dan “WELCOMING ZARATASS”

Salah satu proyek yang penulis kerjakan pada video NXL Wolfpack juga membuat sebuah *lower third* untuk memperlihatkan *nickname* dari setiap player. Pada tugas ini, penulis juga menggunakan After Effect untuk membuat sebuah efek *infinite scrolling text* seperti pada gambar dibawah ini:

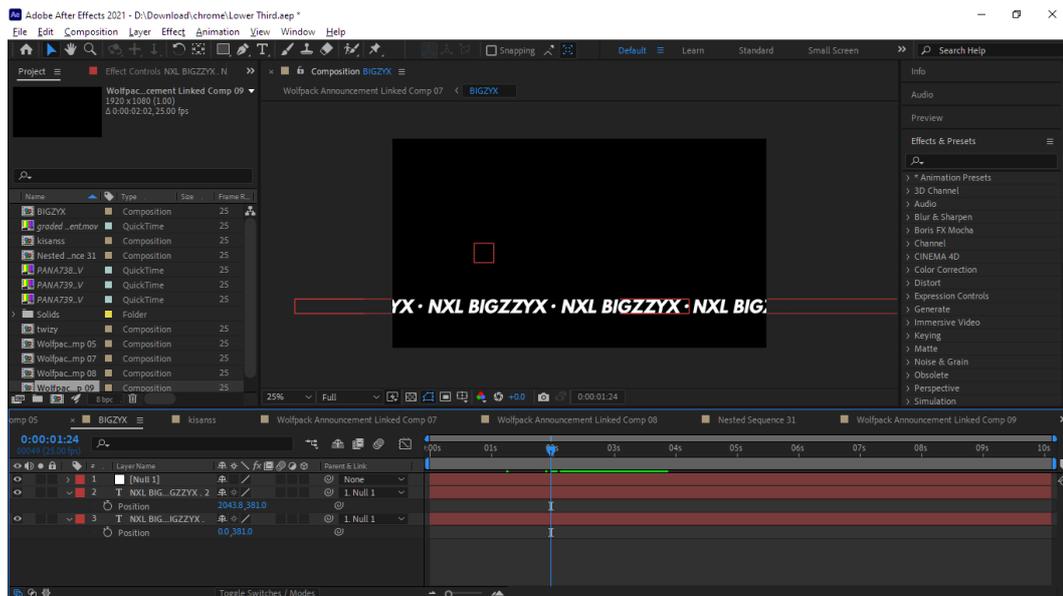


Gambar 3.5 Contoh *Scrolling Text*

Sumber: <https://www.youtube.com/NXLEsportsTeam>

Penulis menggunakan fitur *Expression* ($x+1920$ sesuai resolusi 1920×1080) pada After Effect untuk dapat mencapai efek dari *scrolling text* ini

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.6 Proses Pembuatan *Scrolling Text*

Untuk video “WELCOMING ZARATASS”, penulis membuat efek text reveal beserta dengan efek *scrolling text* yang sama pada video pengumuman NXL Wolfpac yang dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



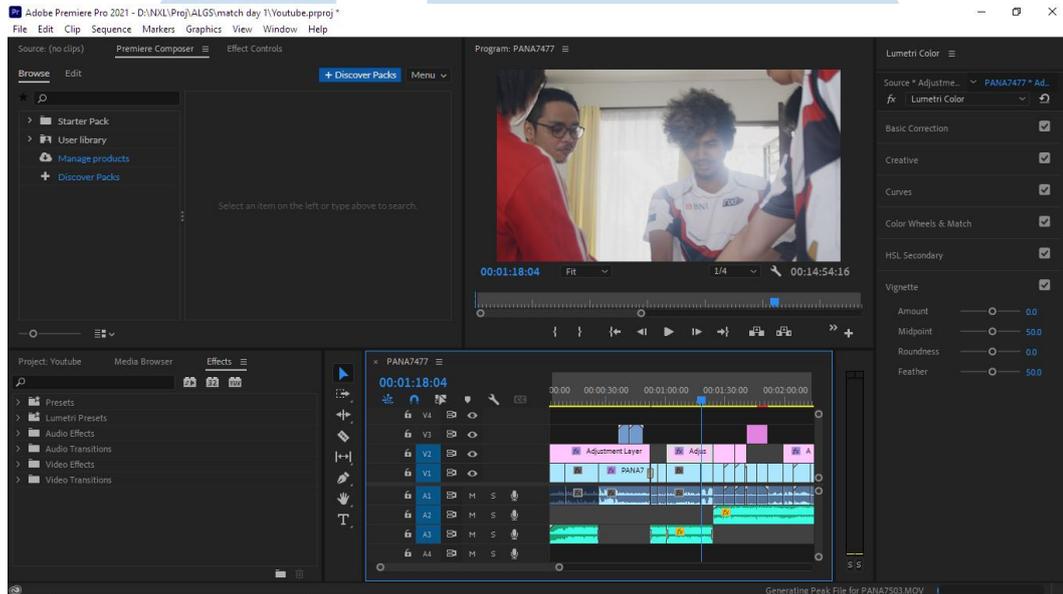
Gambar 3.7 *Text Reveal* Zaratass

Sumber: <https://www.youtube.com/NXLEsportsTeam>

Reveal pada awal text menggunakan efek animasi dari After Effect dengan *randomizer* dan menggunakan fitur *keyframe position* dari After Effect.

3. Offline editing Match Day 1 ALGS

Pada proyek ini, penulis diberikan kesempatan untuk mengedit sebuah hasil dokumentasi yang diambil saat debut perdana NXL Wolfpack pada ajang ALGS APAC South. Proyek ini direncanakan untuk tayang pada platform Youtube. Penulis melakukan *offline* serta sedikit *online editing* berupa *grading footage*.



Gambar 3.8 Editing Dokumentasi ALGS Match Day 1

Pada tahap awal, penulis ditugaskan untuk merangkai video-video tersebut menjadi sebuah cerita tentang perjuangan NXL Wolfpack pada hari debut perdana mereka. Penulis memulai dengan berusaha mencari lagu-lagu yang sesuai dengan mood (kebetulan seluruh *footage* berurutan dengan kejadian asli. Hal ini memungkinkan penulis untuk mencari lagu yang sesuai terlebih dahulu) barulah penulis memulai *editing* sesuai dengan pacing lagu yang telah penulis tentukan untuk tiap bagiannya. Pada tahapan ini penulis memiliki cukup banyak revisi yang datang dari CEO karena beberapa *scene* dianggap terlalu lama dan tidak penting. Setelah melalui sedikit revisi, penulis mulai menempelkan LUT yang telah dibuat oleh salah satu editor NXL sesuai dengan kebutuhan *shot* (bergantung *shot* tersebut ada pada ruang apa).

4. Dokumentasi FFIM NXL Ligagame

Selain pengalaman *editing* diatas, penulis juga diberikan sebuah kesempatan oleh CEO dari Team NXL untuk datang secara langsung ke studio RCTI+ untuk menyaksikan serta mendokumentasikan Team NXL pada ajang pertandingan FFIM (Free Fire Indonesia Masters).



Gambar 3.9 Hasil Dokumentasi FFIM
Sumber: <https://www.youtube.com/NXLEsportsTeam>

Penulis diberikan kesempatan untuk mendokumentasikan pembicaraan tim setiap akhir ronde ganjil (1, 3, 5) dan ditugaskan untuk mendapatkan *footage* yang nantinya akan dipakai untuk *editing* dokumentasi FFIM.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama penulis melaksanakan magang di PT. NXL Esports Indonesia, penulis tidak menemukan banyak kendala. Dari segi produksi, peralatan yang dimiliki oleh PT. NXL Esports Indonesia sudah sangat memadai hingga penulis bersama dengan tim video dapat membuat banyak konten yang telah tayang pada media sosial Team NXL. Namun, meskipun begitu penulis memiliki beberapa kendala saat melaksanakan magang di PT NXL Esports Indonesia yaitu:

1. *Equipment* individual dari masing-masing tim video yang berbeda sehingga terjadi sebuah hambatan apabila mengerjakan sebuah proyek yang membutuhkan equipment dengan spesifikasi tinggi.
2. Internet yang tidak memadai dari segi penulis dikarenakan *upload speed* yang lambat. Sehingga proses penyerahan file mentahan dan file hasil *editing* menjadi sebuah proses yang lambat.
3. Konten mengenai *gaming* sedikit terbatas bersama dengan *player* Free Fire karena adanya batasan kontrak yang tidak boleh dilewati.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk kendala diatas, penulis berhasil menemukan 2 solusi yang penulis nilai cukup efektif.:

1. Untuk masalah equipment, penulis menemukan solusi berupa menggunakan fasilitas yang terdapat di NXL Esports Center untuk mengedit. Menggunakan fasilitas komputer yang memiliki spesifikasi memadai untuk After Effect dan hal-hal yang berhubungan dengan *motion graphic*.
2. Hal ini sekaligus menjadi solusi masalah Internet yang tidak memadai. Dengan bekerja di NXL Esports Center, penulis bersama tim video dapat bekerja bersama tanpa perlu medium internet untuk mentransfer file. Cukup menggunakan Hard drive dan USB saja apabila terjadi revisi dan sebagainya.
3. Untuk masalah konten *gaming*, penulis bersama tim video menemukan bahwa *player* Free Fire masih dapat bermain *game* yang tidak satu genre dengan *battle royale*. Hal ini membuka sebuah kesempatan untuk penulis bersama dengan tim video untuk membuat konten seperti bermain *game* nostalgia PS2, dan sebagainya.