

BAB 3

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama melakukan proses praktek kerja magang, penulis berkoordinasi dengan dua supervisi yaitu, Kak Anggie dan Kak Nisa Ardini. Tak hanya menerima tugas dari kedua supervisi penulis, terkadang penulis juga mendapatkan tugas dari fasilitator-fasilitator yang meminta untuk dibuatkan sebuah video edukatif berupa *motion graphic*, yang pada akhirnya nanti akan distandarisasi oleh Nisa Ardini maupun Angiearanidipta Suma M.



Gambar 3.1 Skema Koordinasi
(Dokumentasi Pribadi)

Untuk melakukan revisi perihal desain ataupun *motion graphic* biasa diberikan oleh Kak Nisa, sedangkan untuk perihal isi materi atau konten di dalamnya biasa diberikan oleh Kak Anggie. Dikarenakan pandemi pada saat ini, koordinasi dilakukan secara *online* melalui aplikasi Zoom. Koordinasi biasa dilakukan pada hari Rabu pukul 13.30 WIB, dengan tujuan untuk memperlihatkan progres atau hasil apa saja yang sudah dikerjakan setiap minggunya.

Sejak awal penulis melakukan praktek kerja magang, penulis dapat menghubungi Kak Anggie dan Kak Nisa dengan mudah melalui pesan singkat *whatsapp*.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama melaksanakan proses kerja magang sejak 2 Juni 2021, penulis sebagai *motion graphic artist* mengerjakan tugas-tugas dari supervisi penulis tidak hanya berupa sebuah video pembelajaran yang berbentuk *motion graphic* saja. Namun, penulis juga mengerjakan berbagai jenis video lainnya, seperti video *tutorial* hingga video pembukaan yang direkam langsung di rumah Amaan untuk pembukaan suatu program. Selain penulis mengerjakan proyek-proyek berupa video *motion graphic* maupun rekaman video secara langsung, penulis juga mengerjakan beberapa *script* atau naskah yang nantinya akan dipakai kedalam video *motion graphic* maupun video rekaman langsung.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut tabel yang berisikan pekan, proyek, dan keterangan penulis selama melaksanakan praktek kerja magang di PT Amaan Indonesia Sejahtera.

Gambar 3.1 Tabel tugas dan keterangan yang diberikan

Minggu	Tugas	Keterangan
1	<ul style="list-style-type: none"> • Brief • <i>Motion Graphic Project People Builder for SCDP</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Welcoming intern on boarding</i> • <i>Recording VO motion graphic</i>
2	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Motion Graphic Project People Builder for SCDP</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat Konsep • <i>Animating slide 1, 2, 4, 5, 7</i>
3	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Motion Graphic Project People Builder for SCDP</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Animating slide 3</i> • Meeting Mingguan

4	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Motion Graphic Project People Builder for SCDP</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Animating slide 6</i> • Meeting Mingguan
5	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Motion Graphic Project People Builder for SCDP</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Animating slide 8 and 9</i> • Meeting Mingguan
6	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Motion Graphic Project People Builder for SCDP</i> • <i>Brief Padlet Learning</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Finishing People Builder for SCDP motion graphic</i> • <i>Recording VO motion graphic and tutorial video</i>
7	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Motion Graphic Project Padlet Learning</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Membuat Konsep</i> • <i>Animating material</i> • Meeting Mingguan • <i>Workshop dengan kakak fasilitator</i>
8	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Motion Graphic Project Penggunaan WeLearn</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Animating</i> • Meeting Mingguan
9	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Video Welcoming</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Brief</i> • <i>Membuat Konsep</i>
10	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Video Welcoming</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Membuat Script</i> • Meeting Mingguan
11	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Video Welcoming</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Membuat Script</i> • <i>Merekam langsung di Rumah Amaan</i> • Meeting Mingguan
12	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Motion Graphic Project Wirausaha vs Pekerja</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Brief</i> • <i>Membuat Konsep</i> • <i>Recording VO</i>

3.2.2 Uraian Kerja Magang

1. *People Builder for SCDP*



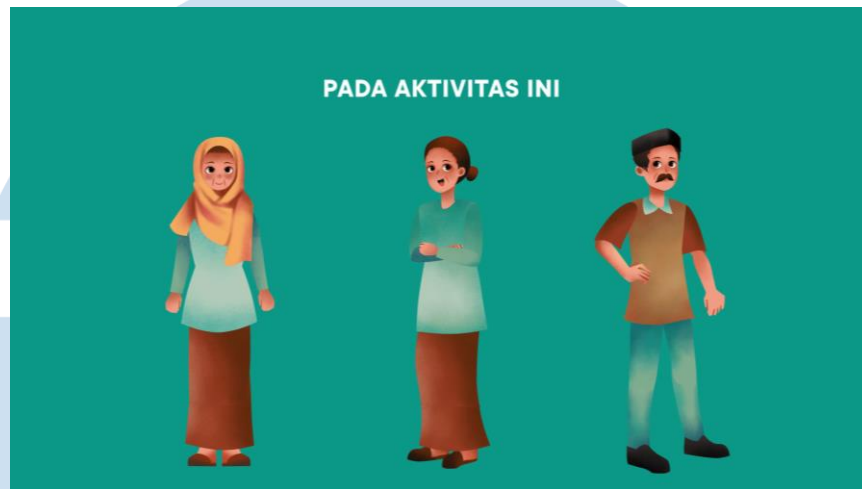
Gambar 3.2. Salah Satu *frame* dari Video *People Builder for SCDP* (Dokumentasi Pribadi)

Video pembelajaran *motion graphic* yang berjudul “*People Builder for SCDP*” ini ditujukan untuk para SCDP atau *senior community development partner*. Video *motion graphic* yang berdurasi 18 menit 16 detik ini bertujuan untuk mendukung para SCDP dalam berinteraksi kepada *community development partner* atau CDP serta memberikan informasi apa saja tugas dan tanggung jawab SCDP.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Padlet Learning



Gambar 3.3. Salah Satu *frame* dari Video Padlet *Learning* (Dokumentasi Pribadi)

Video *motion graphic* ini lebih menjadi sebuah video *tutorial* atau video tata cara. Video yang berdurasi 14 menit dan 9 detik ini ditujukan untuk para CDP atau *community development partner*, untuk mempermudah mereka dalam mengerjakan tugas yang akan diberikan oleh para SCDP kedepannya. Padlet merupakan sebuah aplikasi berbasis website, yang digunakan seperti *post-it* atau *sticky notes*.

3. Video Welcoming



Gambar 3.4. Salah Satu *frame* dari Video *Welcoming* (Dokumentasi Pribadi)

Video ini direkam secara langsung di Rumah Amaan dengan menggunakan kamera *mirrorless* Sony A7III. Video ini menggabungkan antara hasil rekaman secara langsung dengan *motion graphic* untuk memperjelas apa saja poin-poin penting yang dibawakan oleh pembicara. Video ini ditujukan untuk para CDP pada saat webinar akan yang berlangsung sesuai materi atau tema di webinar tersebut. Video ini terbagi menjadi enam video yang berbeda dan mempunyai tema masing-masing, diantaranya *Mindset* Wirausaha, *Business Idea*, *Digital Marketing*, *Sales*, *Operasional Usaha*, dan *Target Pasar dan Marketing*.

4. Script

Tak hanya proyek-proyek berupa video *motion graphic* atau video rekaman langsung, penulis terkadang juga bertanggung jawab atas pembuatan *script* atau naskah yang akan dipakai sebagai narasi dalam sebuah video *motion graphic* maupun dalam proyek “Video Welcoming”, yang tentu pada akhirnya akan diperiksa oleh Kak Nisa terlebih dahulu dalam hal kontennya maupun tata bahasanya.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Adapun beberapa kendala yang penulis alami pada saat melaksanakan praktek kerja magang di PT Amaan Indonesia Sejahtera selama 6 bulan, antara lain:

1. *Copywriter*, dalam pembuatan materi pembelajaran dalam bentuk video *motion graphic*, tentunya membutuhkan *voice over* untuk memperjelas materi yang akan disampaikan dalam video tersebut. Materi yang diproduksi agar menjadi sebuah video *motion graphic* awalnya berupa presentasi *powerpoint*. Dimana di dalamnya belum ada *script* tertentu sebagai pedoman untuk menyampaikan materi tersebut secara lisan.
2. Laptop atau PC, dikarenakan penggunaan beberapa elemen 3D yang penulis gunakan di dalam beberapa project yang diberikan kepada penulis, mengakibatkan PC yang penulis gunakan pada saat mengerjakan project tersebut mengalami beberapa kendala seperti *crashed* atau *lagging*.

3. Kamera, tak hanya bertanggung jawab sebagai *motion graphic artist* penulis juga terkadang ditugaskan untuk mengambil video di kantor “Rumah Amaan”. Dikarenakan kurangnya alat terutama kamera untuk mengambil sebuah video, mengakibatkan penulis untuk meminjam beberapa alat kepada rekan penulis agar dapat melaksanakan tugas yang penulis terima.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Adapun solusi untuk kendala-kendala yang penulis alami selama melakukan praktek kerja magang di PT Amaan Indonesia Sejahtera, antara lain:

1. Untuk perihal *copywriter*, penulis akhirnya selalu mengkonsultasikan hasil *script* yang penulis buat sendiri kepada supervisi penulis, untuk meminta masukan atau revisi agar lebih baik dalam penyampaian materi atau kontennya.
2. Perihal *hardware*, penulis mengurangi penggunaan elemen 3D dan memecah beberapa *scene* yang lalu pada akhirnya akan digabungkan menggunakan *software* video lain.
3. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, penulis akhirnya meminjam beberapa alat seperti kamera, lampu, dan *tripod* kepada rekan perkuliahan maupun rekan kerja penulis.

U M 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