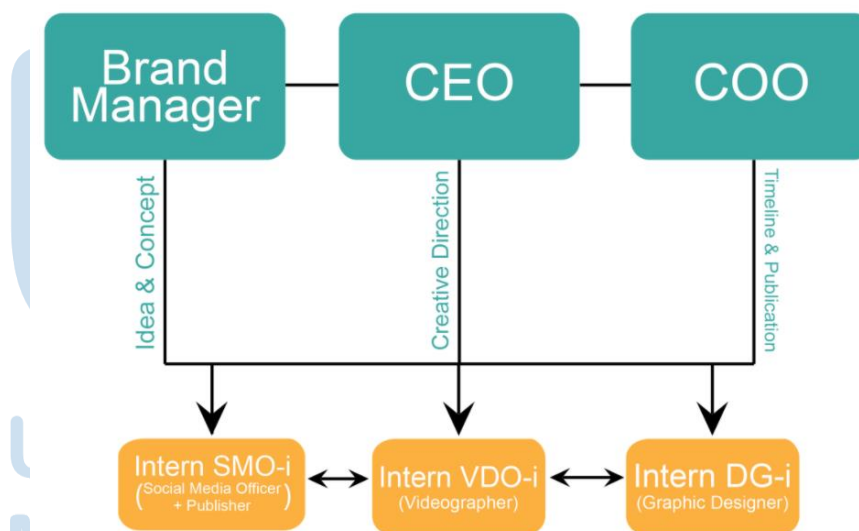


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam melaksanakan kegiatan magang di Bekantan Creative, penulis pada awalnya diposisikan sebagai *videographer*. Tanggung jawab seorang *videographer* di perusahaan ini pada dasarnya adalah untuk memproduksi seluruh konten digital yang berbasis video. Namun, dengan kehadiran peraturan pembatasan kegiatan yang dirilis oleh pemerintah, pihak perusahaan terpaksa melakukan beberapa penyesuaian kerja. Penulis akhirnya diposisikan menjadi *video editor* dan *motion graphic artist*.

Walaupun terdapat beberapa penyesuaian kerja, kedudukan yang dimiliki penulis sebagai *motion graphic artist* dalam perusahaan tetaplah sama, yaitu dalam tim *videographer*. Dalam mengerjakan pekerjaan sehari-hari, penulis biasanya bekerja bersama 2 anggota tim video lainnya, yaitu seorang produser dan *video editor* lainnya. Kedudukan yang dimiliki setiap pekerja magang sama.



Gambar 3.1 Alur Kordinasi Bekantan Creative
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Untuk alur koordinasi, seluruh pekerjaan dan proyek, baik internal maupun eksternal, akan dipandu langsung oleh CEO, yang dibantu oleh *Brand Manager* beserta COO. Pekerjaan yang berskala besar akan diberikan oleh CEO yang merangkap sebagai *Creative Director*, dan kemudian akan diawasi oleh COO untuk proses pengerjaannya. Sedangkan pekerjaan yang sifatnya harian, biasanya akan diberikan langsung oleh tim *social media*, kepada produser tim video, yang selanjutnya akan diproduksi oleh *video editor*.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama melakukan proses kerja magang tidak lain mengacu pada setiap tanggung jawab yang diberikan oleh perusahaan. Sebagai *motion graphic artist*, pekerjaan utama penulis adalah mengerjakan *online editing* untuk konten *audio-visual* yang bersifat internal, maupun eksternal. Walaupun demikian, penulis juga tetap melakukan beberapa pekerjaan diluar hal tersebut, mulai dari meriset data, mencari referensi, shooting, hingga melakukan seluruh kegiatan editing dari tahap *offline* hingga ke *online* jika diperlukan.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel yang mendeskripsikan aktivitas penulis selama melakukan kerja magang di Bekantan Creative.

No.	Proyek	Tanggal	Keterangan
1.	TahukahKamu	Juli-Oktober	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>template</i> grafis. - Mencari <i>asset</i> yang diperlukan. - Memasukan teks ke dalam <i>template</i>.
2.	Bekantan Podcast	Juli-Oktober	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari referensi untuk <i>podcast online</i>. - Membuat elemen grafis. - <i>Shooting podcast online</i>.
3.	Konten Teaser Mingguan	Juli-September	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari <i>asset</i> yang diperlukan. - Mencari audio yang sesuai.

4.	Konten Original	13 Juli 2021	- Mencari referensi dan membuat pitch deck.
5.	Konten Transisi Logo	16 Juli 2021- 19 Juli 2021	- Membuat konten perubahan logo lama ke logo baru. - Mencari asset yang diperlukan.
6.	Konten Porfolio Video Bekantan	22 Juli 2021- 26 Juli 2021	- Mencari asset yang diperlukan. - Mencari audio yang sesuai. - Melakukan revisi.
7.	Company Profile	19 Juli 2021- 7 Oktober 2021	- Membahas <i>client brief</i> bersama tim video. - Mencari referensi dan membuat <i>pitch deck</i> . - Membuat <i>moodboard</i> . - Brainstorming bersama <i>copywriter</i> . - Membuat video tes grafis. - Mencari audio yang sesuai. - Membuat draft 1 Company Profile. - Melakukan revisi. - Membuat Company Profile versi 30s.
8.	Konten Jonnesway	23 Juli 2021, 24 September 2021, 1 Oktober 2021, 8 Oktober 2021	- Membuat konten <i>campaign</i> untuk vaksin dan menggunakan masker. - Membuat konten social media Jonnesway. - Membuat <i>video product knowledge</i> .
9.	<i>Testimonial Video</i>	9 Agustus 2021	- Mencari referensi.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Secara garis besar, pekerjaan yang dilakukan penulis selama proses kerja magang adalah bertanggung jawab atas seluruh kebutuhan konten *audio-visual* perusahaan, khususnya dalam pembuatan video *motion graphic*. Menurut Schlittler (2014), *motion graphic* adalah seni yang memadukan antara animasi dan desain grafis, yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dan mengkomunikasikan ide. Sebagai *motion graphic artist*, penulis mengutamakan penyampaian pesan ataupun informasi yang ingin disampaikan. Dalam hal ini, penulis perlu untuk menentukan konsep video terlebih dahulu, kemudian

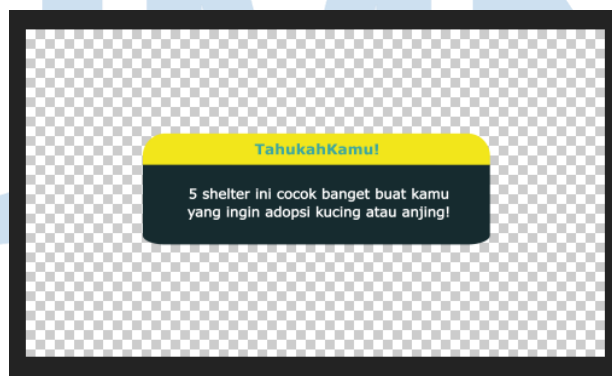
melakukan riset dan *brainstorming*, mencari referensi, membuat atau menggerakkan aset grafis, hingga memasukkan *sound effect* dan juga musik yang mendukung objektif dari sebuah video ataupun konten.

Selain itu, penulis juga perlu berkoordinasi dengan tim-tim terkait, seperti tim *social media* untuk kebutuhan data dan konten, ataupun tim *design* untuk kebutuhan elemen *design*. Penulis juga perlu membuat presentasi mengenai hasil riset maupun hasil pekerjaan dan juga menerima *feedback* melakukan revisi yang diberikan.

Pekerjaan-pekerjaan ini kemudian direalisasikan lewat beberapa proyek. Proyek ini pada umumnya adalah konten original Bekantan Creative, yang akan diunggah ke berbagai platform *social media*. Berikut adalah uraian proyek yang dikerjakan oleh penulis selama melakukan kegiatan magang.

3.2.2.1 TahukahKamu

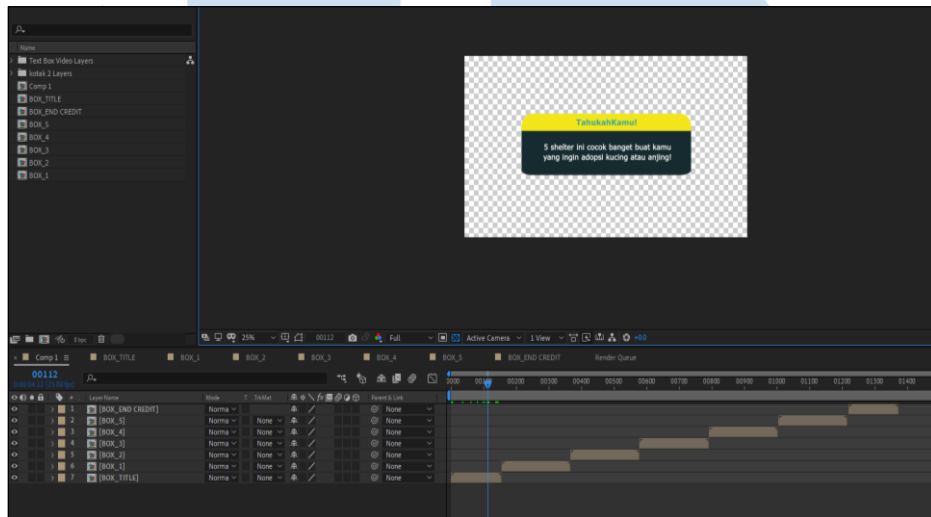
Konten TahukahKamu adalah salah satu konten original Bekantan *Creative* yang berfokus pada platform *Instagram*. Konten ini bertujuan untuk dapat memberikan informasi ataupun *tips* mengenai topik tertentu. Penulis berperan sebagai *motion graphic artist* dari konten TahukahKamu ini. Hal pertama yang penulis lakukan adalah dengan membuat *template* grafis untuk judul, teks, dan *bumper*.



Gambar 3.2 *Template* judul pada konten TahukahKamu
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Pengerjaan *template* ini dilakukan pada *software Adobe After Effects*. Penulis juga membagi teks ke dalam 7 *composition* berbeda, yaitu untuk

opening, teks 1 sampai 5, dan *closing*. Kemudian 7 *composition* ini digabungkan ke dalam 1 *timeline* sehingga memiliki durasi yang sesuai. Dengan adanya *template* ini, penulis hanya perlu memasukkan teks yang berasal dari tim *social media*, dan tidak perlu membuat *motion* khusus lagi.



Gambar 3.3 *Timeline template* grafis konten TahukahKamu (Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

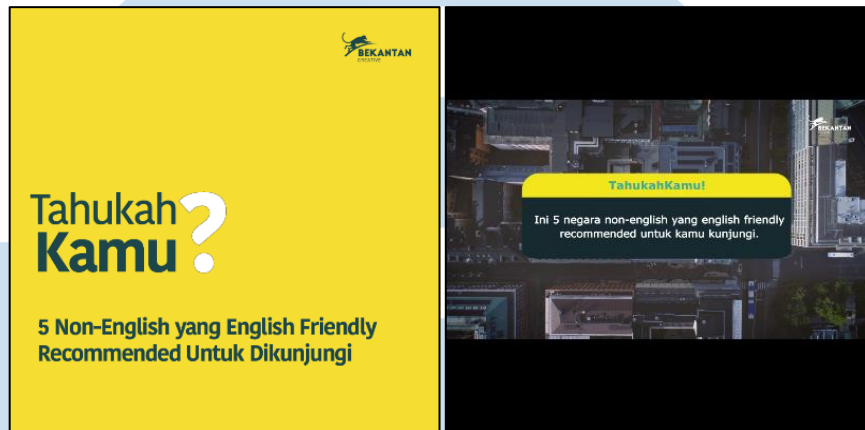
Timeline ini kemudian dimasukkan ke *software Adobe Premiere*, untuk penggabungan dengan *asset* dan juga finalisasi video. Dalam tahap ini, penulis perlu menyiapkan *asset-asset*, seperti gambar ataupun video yang sesuai dengan teks. *Asset* itu kemudian disusun bersama *audio* dan *template* grafis yang telah penulis siapkan juga.



Gambar 3.4 *Timeline template* konten TahukahKamu (Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Selain itu, penulis juga menambahkan beberapa instrumen lainnya, seperti logo Bekantan Creative, *title* yang berisikan sumber *asset*, dan *adjustment layer* untuk menyesuaikan warna satu *asset* dengan *asset* lainnya.

Setelah itu, penulis memasukkan *sequence* ini ke dalam *sequence* yang berukuran *square* (1:1), untuk dapat dimasukkan ke dalam *Instagram*. Pada tahap ini juga, penulis memasukkan *cover* yang dibuat oleh tim desain.

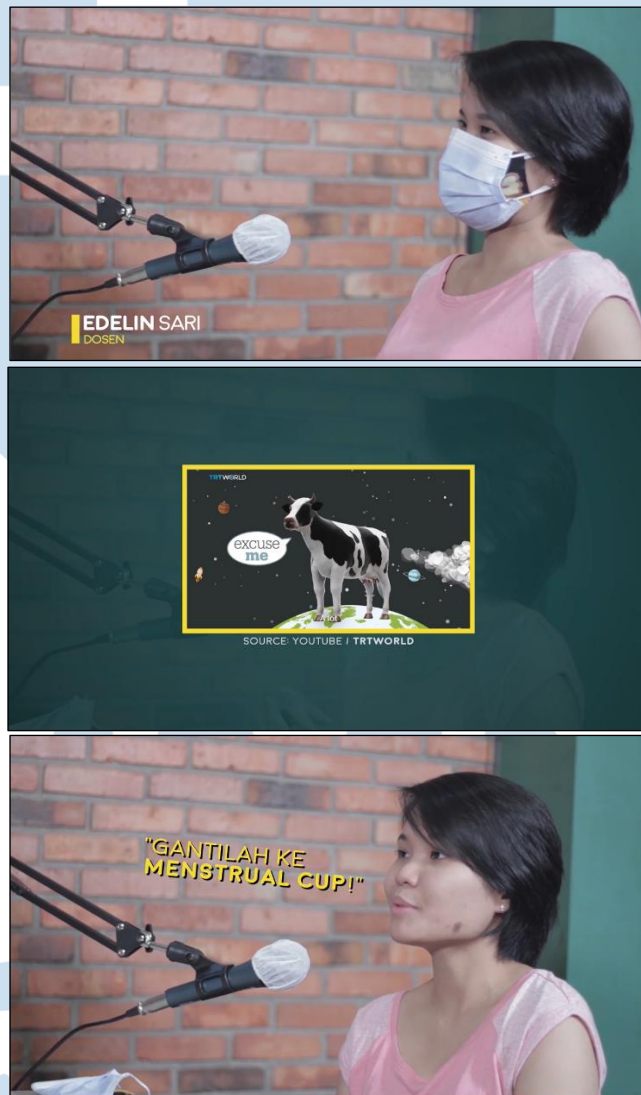


Gambar 3.5 *Cover* dan finalisasi konten *TahukahKamu*
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

3.2.2.2 *Bekantan Podcast*

Bekantan Podcast adalah sebuah konten *original* *Bekantan Creative* yang difokuskan pada *platform Youtube*. Setiap bulannya perusahaan memproduksi 4 *podcast* dengan tema yang berbeda-beda, sesuai dengan nichenya. Pada saat penulis memulai kerja magang di bulan Juli, *Bekantan Creative* telah melakukan proses *shooting podcast*, yang akan dirilis pada bulan Agustus. Dalam hal ini, penulis ditugaskan untuk menjadi *online editor* bagi ke-4 *podcast* tersebut. Setelah dilakukan *picture lock*, terdapat permasalahan dimana penulis tidak memiliki data *shootingnya*. Pengiriman data awalnya direncanakan untuk dikirim secara *online* lewat *google drive*. Namun karena ukurannya yang sangat besar, maka tentu diperlukan waktu yang cukup lama untuk menunggu proses pengiriman data tersebut. Akhirnya penulis memberikan usulan untuk membagi tugas dengan *video editor* lainnya, dimana penulis cukup membuat grafis berdasarkan *preview picture lock* nya saja. Dengan begitu, penulis hanya perlu mengirimkan *file* grafis yang tentu jauh lebih ringan.

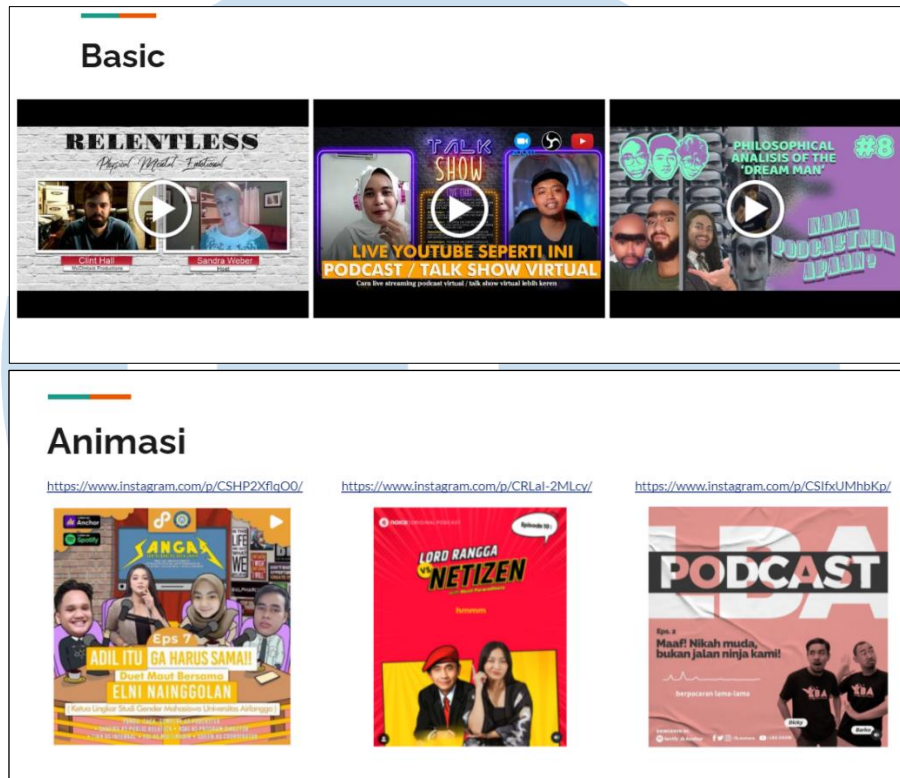
Grafis yang diinginkan oleh perusahaan adalah grafis yang dapat mendukung informasi yang ada di dalam *podcast* tersebut. Misalnya seperti teks yang muncul sesuai dengan kalimat narasumber, gambar yang sesuai dengan topik yang dibicarakan, dan lain sebagainya. Penulis juga diminta untuk membuat *lower-third* untuk nama pembicara. *Lower-third* ini kemudian dijadikan template untuk *podcast-podcast* selanjutnya.



Gambar 3.6 Grafis *Podcast* Bekantan
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Selain itu, karena perusahaan tidak bisa melakukan kegiatan *shooting*, penulis juga diminta untuk mencari referensi *podcast online*. Terdapat

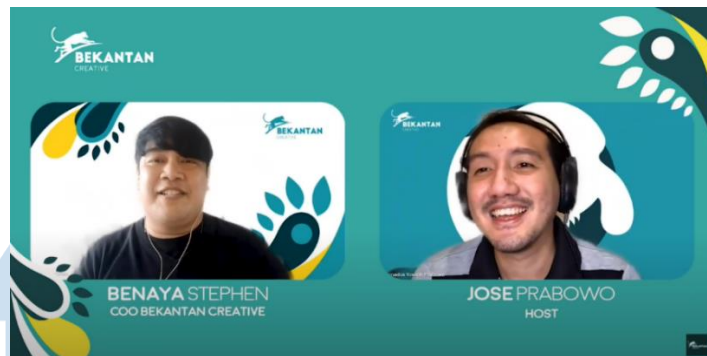
beberapa jenis *podcast online* yang penulis ajukan, seperti *podcast* dengan *layout* desain, dan *podcast* yang berbentuk animasi.



Gambar 3.7 Referensi *Podcast Online* Bekantan
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Melihat dari tingkat kesulitannya, pihak perusahaan akhirnya memilih untuk membuat *podcast* yang menggunakan *layout* desain. Kemudian penulis melakukan kegiatan *shooting* secara *online*, dengan menggunakan aplikasi *google meet*, dan *OBS* sebagai alat rekam. Dalam proses pembuatan *podcast online* ini, penulis hanya terlibat dalam pengerjaan 1 episode saja. Pada episode tersebut, penulis berpartisipasi dalam merekam gambar, hingga mengerjakan grafis untuk *podcast* tersebut.

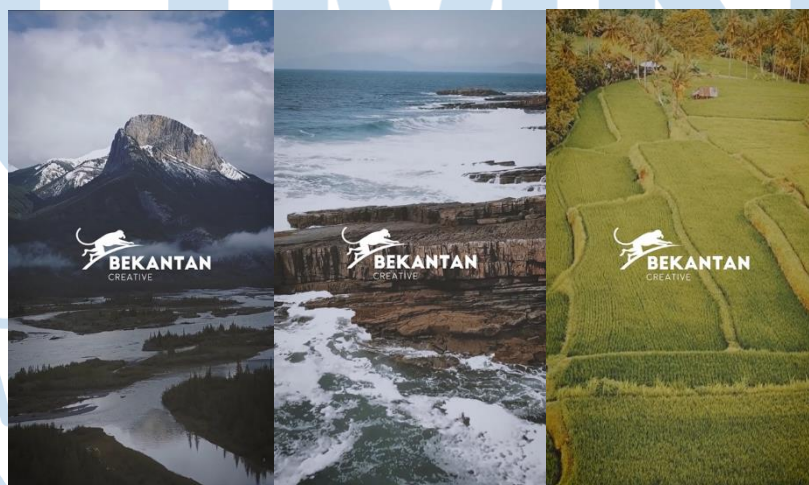
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.8 Hasil *shooting podcast online* Bekantan
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

3.2.2.3 Konten *Teaser* Mingguan

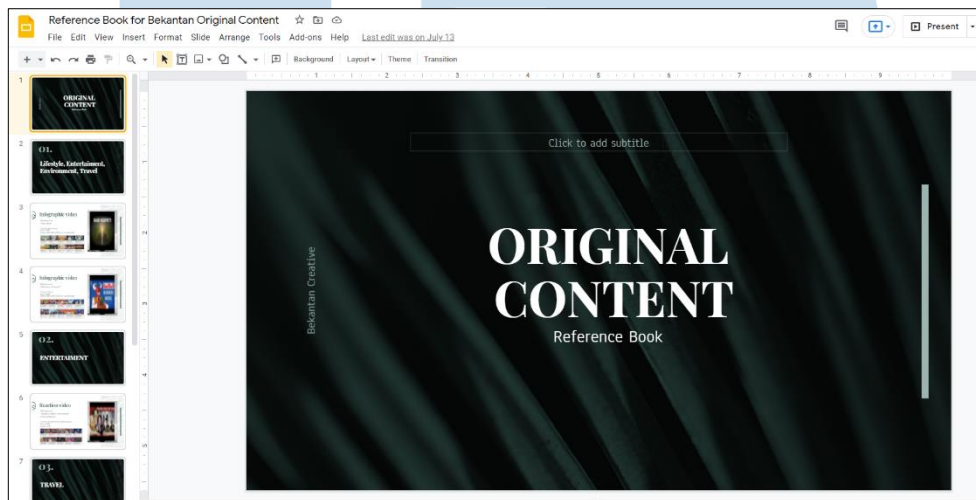
Setiap minggu, Bekantan Creative memiliki tema yang berbeda sesuai dengan niche nya. Penulis diminta untuk membuat konten *teaser* untuk tema *environment*. Konten ini akan diunggah ke *IG Story* Bekantan Creative. Dalam hal ini, penulis mencari video dan audio yang dapat menggambarkan tema tersebut. Video yang menurut penulis paling cocok untuk menggambarkan tema tersebut adalah pemandangan alam. Penulis akhirnya menggunakan *free footage* pemandangan laut, gunung, sawah, dan menggabungkannya dengan suara hembasan ombak ataupun kicauan burung. Selain itu, penulis juga menambahkan logo Bekantan Creative dan melakukan *color grading* pada *free-footage* tersebut, agar warnanya lebih sesuai.



Gambar 3.9 Konten *teaser* mingguan Bekantan
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

3.2.2.4. Konten *Original*

Selain berkontribusi sebagai *motion graphic artist*, penulis juga kerap diminta untuk mengembakan ide untuk perusahaan. Salah satunya adalah untuk kebutuhan konten *original* Bekantan Creative. Konten original ini pada dasarnya ditujukan untuk mengembangkan *social media* yang dimiliki oleh perusahaan. Maka dari itu, penulis berusaha untuk mencari ide dan juga referensi, sesuai dengan niche perusahaan.

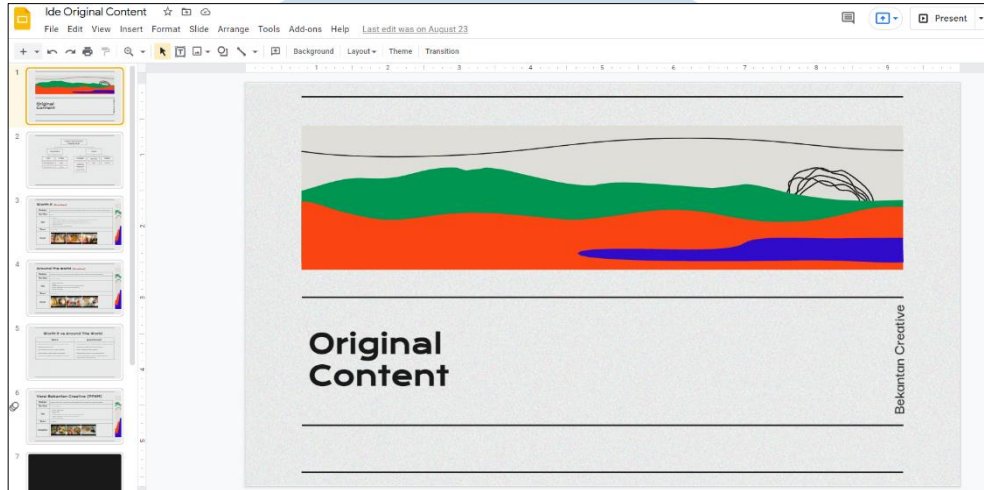


Gambar 3.10 Pitch deck konten *original* 1
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Pada tanggal 13 Juli 2021, penulis mempresentasikan ide dan referensi yang penulis miliki untuk konten *original* Bekantan. Namun ide ini akhirnya tidak dilanjutkan karena ingin berfokus pada proyek lain terlebih dahulu. Selain itu, belum ada ide yang dirasa cocok untuk dieksekusi disaat pandemi ini.

1 bulan kemudian, penulis diminta untuk kembali mencari ide maupun referensi yang lebih ideal. Artinya pihak perusahaan menginginkan sebuah ide yang cocok dengan nilai perusahaan, tapi juga dapat diproduksi disaat pandemi. Akhirnya penulis memutuskan untuk meriset kembali, dan mempresentasikan ide dan referensi kedua pada tanggal 12 Agustus 2021. Pembicaraan mengenai konten *original* ini terus berlangsung selama kurang

lebih 2 minggu, yang akhirnya telah disetujui bersama. Namun untuk waktu produksinya masih tidak diketahui, karena situasi pandemi yang belum jelas.



Gambar 3.11 *Pitch deck* konten *original 2*
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

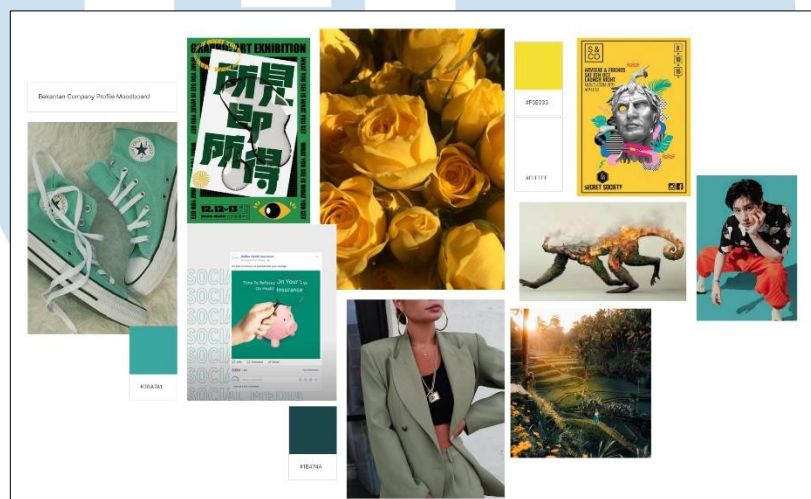
3.2.2.5 *Company Profile* Bekantan

Salah satu proyek utama dalam proses kegiatan magang ini adalah pembuatan *company profile* Bekantan Creative. Proyek ini bahkan memakan waktu hingga 4 bulan dari tahapan ide hingga tahapan *delivery*. Proses pembuatannya dimulai pada bulan Juli 2021. CEO dari Bekantan Creative, Jose Prabowo, memberikan *client brief* kepada penulis. Inti dari *brief* tersebut adalah, perusahaan menginginkan sebuah *video company profile* yang dapat menjelaskan perusahaan dengan durasi dibawah 1 menit. Video ini ditujukan kepada *klien* dan *staff* yang selalu berganti dari waktu ke waktu. Selain itu perusahaan juga memberikan *visual guideline* kepada penulis.

Berdasarkan *client brief* tersebut, penulis mencoba untuk mencari ide dan referensi yang sesuai. Pada tanggal 19 Juli 2021, penulis memperlihatkan hasil riset tersebut kepada tim video. Namun karena ada perubahan struktur tim, akhirnya pengerjaan *company profile* ini ditunda hingga anggota tim yang baru masuk.

Pada bulan Agustus 2021, penulis bersama kedua anggota tim video yang baru, yaitu produser dan *videographer 2*, diminta untuk melanjutkan proyek

ini kembali. Setelah pembagian *jobdesc* dan juga *timeline* kerja, ditentukan bahwa peran penulis adalah sebagai *Creative Director* dan *Motion Graphic Artist*. Awalnya, konsep yang digunakan adalah *hybrid*, antara *live-action* dengan animasi. Namun melihat situasi yang tidak memungkinkan, akhirnya perusahaan memutuskan untuk hanya menggunakan animasi, yaitu *motion graphic*. Pekerjaan pertama yang penulis lakukan adalah membuat *moodboard*. Berdasarkan interpretasi penulis, berikut adalah *moodboard* pertama yang penulis ajukan kepada perusahaan.



Gambar 3.12 *Moodboard company profile* Bekantan
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Setelah membuat *moodboard*, penulis langsung mengumpulkan *asset-asset* yang diperlukan untuk menunjukan portfolio Bekantan Creative. Pengumpulan *asset* ini memakan waktu yang cukup lama karena penulis mengalami kesulitan dalam mengumpulkan *asset* yang sesuai. Pemilihan *audio* juga menjadi permasalahan utama dari proyek ini. Penulis harus mencari *free-copyright* audio, yang tentunya sangat terbatas. Namun setelah akhirnya mendapatkan audio yang cocok, penulis langsung membuat *visual test video*, untuk memberikan gambaran bagaimana *motion graphic* akan digunakan dalam *company profile* Bekantan Creative ini.



Gambar 3.13 *Visual test video company profile* Bekantan
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Pada bulan September, penulis akhirnya baru memulai membuat *draft 1* untuk *video company profile*. Hal itu dikarenakan penulis tetap harus mengerjakan beberapa tugas lain, seperti konten *TahukahKamu*, konten *Jonnesway* ataupun *podcast* Bekantan. *Draft* pertama penulis selesaikan dalam 1 minggu. Setelah memberikannya kepada tim, penulis mendapatkan beberapa *feedback* dan revisi, misalnya perlu memasukkan detail segmentasi ke dalam video, dan penggunaan *motion* yang harus lebih sesuai dengan konteks *copywriting*. Penulis kemudian melakukan revisi ini di minggu selanjutnya.



Gambar 3.14 Hasil revisi 1 *company profile* Bekantan
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Dalam *video company profile draft 2*, penulis mengaplikasikan beberapa revisi yang telah diberikan sebelumnya. Perubahan yang paling mencolok ada pada bagian segmentasi, dimana penulis memasukkan setiap detail segmentasi

ke dalam *video*. Selain itu pada bagian akhir, penulis juga membuat *motion* pada tulisan “*Let’s Swing Together*”, muncul dengan gerakan berayun. Setelah menampilkan *draft 2*, penulis kembali menerima *feedback* dan revisi dari tim.



Gambar 3.15 Hasil revisi 2 *company profile* Bekantan
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Penulis kembali melakukan beberapa revisi untuk *video company profile draft 3*. Misalnya adalah bagian opening yang perlu dipotong, dan beberapa peletakan posisi teks yang perlu dirubah. Pada akhir bulan Oktober, *company profile* sudah berada di tahap finalisasi. Penulis hanya perlu menambahkan beberapa hal kecil, seperti informasi perusahaan di akhir video, dan menambahkan beberapa *sound effects*.

Setelah menyelesaikan seluruh pekerjaan *video company profile* Bekantan Creative, ternyata timbul kendala lainnya. *Audio* utama yang digunakan, tiba-tiba tidak bisa diunggah ke *platform Youtube*, karena permasalahan hak cipta. Penulis menduga adanya perubahan lisensi yang dilakukan oleh pencipta lagu, karena pada awal pengerjaan, audio tersebut diclaim sebagai *free-copyright video*. Akhirnya penulis berdiskusi dengan *Creative Director*, dan menemukan solusi untuk membuat versi 30 detik, yang menggunakan *audio* khusus dari *youtube*. Versi yang 1 menit akan disebarakan secara offline, sedangkan versi 30 detik akan diunggah ke platform *Youtube*. Secara keseluruhan, tidak ada perbedaan yang mencolok dari kedua versi *company profile* Bekantan Creative ini. Namun, terdapat penyesuaian *copywriting*, agar sesuai dengan durasi yang diinginkan.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dalam melaksanakan kegiatan magang sebagai *motion graphic artist*, terdapat beberapa kendala yang penulis temukan, diantaranya:

1. Perubahan kedudukan dan juga koordinasi kerja yang dilakukan oleh perusahaan. Sebagai perusahaan baru, Bekantan Creative masih belum memiliki sistem kerja yang tetap. Selama 4 bulan menjalani kegiatan magang, penulis telah mengalami beberapa kali perubahan sistem kerja. Hal ini dikarenakan karyawan yang dimiliki Bekantan Creative mayoritas adalah pekerja magang, yang artinya akan terus berganti secara berkala. Tentu perubahan ini membuat penulis harus beradaptasi dengan sistem dan rekan kerja yang baru berulang-ulang kali. Selain itu, perubahan sistem kerja dalam jangka waktu yang pendek, kerap membuat penulis melakukan kesalahan, karena masih terbawa dengan sistem kerja yang lama.
2. Kegiatan WFH (*Work From Home*) yang menghambat jalannya beberapa proyek. Salah satu kendala terbesar dalam melakukan kegiatan WFH adalah koneksi internet yang lambat. Dalam melakukan proses *editing*, terdapat tahapan dimana penulis perlu mengirimkan ataupun menerima sebuah data video. Dengan koneksi internet yang lambat, tentu proses kirim mengirim ini menjadi terhambat juga. Bahkan dalam salah satu proyek, diperlukan proses pengiriman *harddisk* lewat kurir, yang memakan waktu 1 hingga 2 hari. Hal ini terkadang membuat pekerjaan penulis menjadi kurang efektif.
3. Keterbatasan perusahaan dalam menggunakan *free-copyright* audio. Salah satu aspek utama dalam *video editing* adalah pemilihan lagu atau audio. Permasalahannya terletak pada Bekantan Creative yang tidak memiliki lisensi pada platform audio manapun. Hal ini membuat penulis, harus mencari *free-copyright* audio, yaitu track audio yang bisa digunakan secara gratis. Dalam hal ini, penulis merasa audio yang tersedia sangatlah terbatas, sehingga membuat penulis kesulitan dalam mencari audio. Selain itu, dalam pembuatan company profile Bekantan, penulis juga mendapati kendala karena audio yang telah digunakan, ternyata tidak bisa diunggah ke platform *Youtube*.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan beberapa kendala yang dihadapkan penulis, berikut adalah beberapa solusi yang ditemukan;

1. Dengan sistem kerja perusahaan yang terus berubah, penulis pada dasarnya dituntut untuk dapat menyesuaikan diri dengan cepat. Walaupun tidak mudah, perubahan ini justru menjadi tantangan yang baik bagi penulis. Menyalahkan keadaan ataupun mengeluh, bukanlah solusi yang tepat bagi permasalahan ini. Penulis meyakinkan diri bahwa dengan setiap perubahan yang dibuat oleh perusahaan pasti ada alasan dan tujuan yang jelas. Selain itu, banyak juga hal positif yang bisa diambil dari perubahan ini. Misalnya bertemu dengan rekan kerja yang baru, yang artinya menambah relasi penulis. Solusi lain yang dapat penulis lakukan adalah dengan membuka suara kepada tim, agar dapat saling membantu dalam beradaptasi bersama.
2. Permasalahan koneksi internet ini memang pada dasarnya sulit untuk diatasi. Salah satu cara yang penulis bisa lakukan adalah dengan mencari koneksi internet yang lebih cepat di tempat lain, seperti di rumah teman, ataupun di *café*. Walaupun demikian, terkadang bukan hanya koneksi internet penulis saja yang bermasalah, melainkan milik rekan kerja penulis. Dalam hal ini, penulis akhirnya membagi pekerjaan *offline* dan *online editing* sedemikian rupa, agar proses pengiriman data tidak perlu dilakukan berulang kali. Misalnya pada saat mengerjakan konten *podcast*, maka satu *editor* akan mengerjakan bagian grafis saja, yang nantinya akan digabungkan oleh *editor* yang memiliki data mentahnya.
3. Keterbatasan penulis dalam memilih *free-copyright audio*, menjadi salah satu permasalahan yang berulang kali ditemukan. Solusinya tidak lain adalah dengan mencari *keyword* yang tepat dari *audio* yang kita inginkan, sehingga dapat mempercepat proses pencarian *audio*. Dalam pembuatan *company profile* Bekantan, penulis memilih untuk membuat versi lain yaitu versi 30 detik. Versi ini menggunakan audio khusus dari *youtube audio library*, sehingga tidak akan terkena masalah hak cipta lagi bila diunggah.