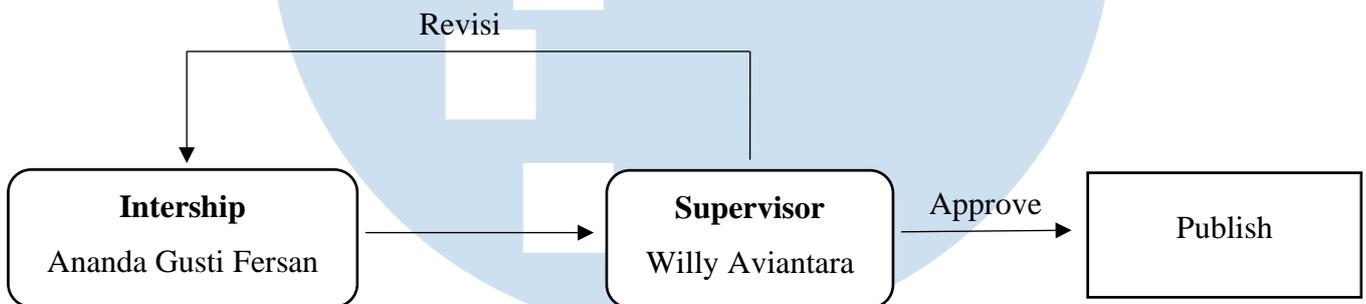


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama magang di WAV Entertainment yaitu sebagai *Motion Graphic Designer*. Walaupun penulis merangkap kerjaan selain *Motion Graphic Designer*, tetapi *Motion Graphic* adalah kerjaan utama penulis. Pekerjaan yang penulis kerjakan diawasi oleh Willy Aviantara sebagai *supervisor*.



Gambar 3.1 Alur Kerja
(Sumber WAV Entertainment, 2022)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Bagian ini berisi hal-hal yang dilakukan selama periode kerja magang.

Tabel 3.1 Kegiatan Magang

No	Jenis Kegiatan	Keterangan
1	Daily Task	Berisi macam-macam tugas dimana diantaranya membantu <i>supervisor</i> , membuat <i>powerpoint</i> ataupun <i>editing photo</i> .
2	Motion Graphic	<ul style="list-style-type: none"> Mengerjakan video dengan bantuan <i>motion graphic</i> yaitu IQuiz (Quiz Game)

		<ul style="list-style-type: none"> • Membuat video lyric berjudul <i>Claim Your Heart</i> • Membuat video lyric berjudul Terjerat Asmara • Membuat video background untuk penampilan YSYL (You Sing You Learn)
3	Recording	<ul style="list-style-type: none"> • Mengambil BTS Terjerat Asmara • Mengambil video dengan Erwin Gutawa Band • Mengambil video teater musikal di Baywalk Mall
4	Teaching	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas <i>Editing</i> • Kelas <i>Content Creator</i>
5	3D	<ul style="list-style-type: none"> • Grow Together

(Sumber WAV Entertainment, 2022)

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Motion Graphic Designer adalah peran yang diambil oleh penulis di tempat magang, dimana dengan bantuan peran ini seni teater musikal yang sebelumnya tampil di sebuah panggung dapat terbantu. Mengambil tindakan untuk diadakan menjadi *online* adalah hal yang sulit, karena yang sebelumnya teater musikal, drama, seni musik dilakukan secara *offline*. Drama yang dibuat dengan suara dijadikan *podcast audiodrama* yang dapat dinikmati di platform podcast musik. Penampilan bernyanyi yang dilakukan live dan orang-orang dapat melihat pertunjukkan tersebut darimana-mana.

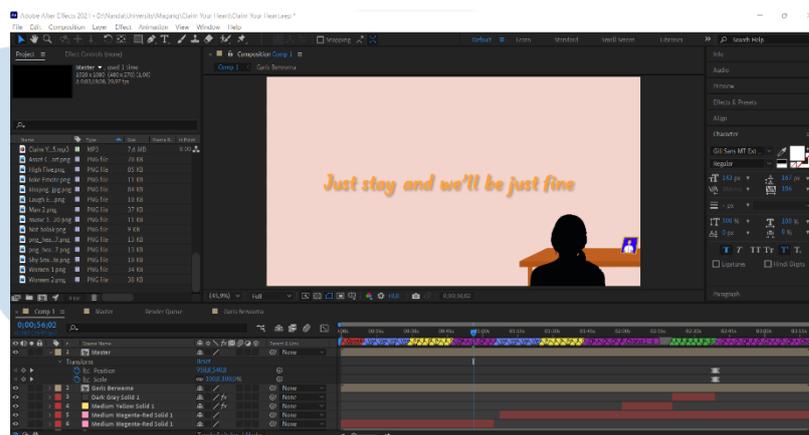
Tugas *motion graphic* yang penulis kerjakan dikerjakan dengan aplikasi *Adobe After Effect*, hal yang dilakukan oleh penulis sebelum mengerjakan *project*

tersebut ialah menaruh asset yang akan dikerjakan di folder dengan bernamakan *project* yang akan dikerjakan, seperti *environment*, karakter, dan lain-lain. Selanjutnya, penulis mengerjakan *project* dalam *Adobe After Effect* menggunakan efek yang telah tersedia dan perubahan ukuran ataupun posisi dari teks atau gambar yang akan di animasikan.

Selain mengerjakan *project motion graphic*, penulis turut mengerjakan pekerjaan lainnya, seperti *recording*, mengajar, *daily task* (membuat powerpoint, dan edit foto), dan membuat 3D. Tugas yang diberikan kepada penulis oleh *supervisor* berbagai macam, namun tugas utama penulis yakni dalam pembuatan *motion graphic* dikarenakan banyaknya tugas yang diberikan oleh *supervisor* yaitu *project* yang menggunakan metode *motion graphic*.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis mengerjakan *motion graphic* dimana pekerjaan penulis mengerjakan berbagai macam *project*, seperti membuat *video lyric*, hingga *video background*.



Gambar 3.2 *Video Lyric (Motion Graphic)*
(Sumber WAV Entertainment, 2022)

Penulis mengerjakan *video lyric* yang diminta oleh *supervisor* serta dipantau oleh *supervisor* dengan *zoom* yang dimana *project* ini mengandalkan ketelitian

dikarenakan adanya audio didalam *motion graphic* tersebut dan kata-kata didalamnya harus sesuai serta selaras dengan suara yang diucapkan.



Gambar 3.3 *IQuiz (Motion Graphic)*
(Sumber WAV Entertainment, 2022)

Penulis mengerjakan sebuah *project* yang bertema kuis dengan judul *IQuiz* dimana *project* ini membutuhkan beberapa material didalamnya seperti transisi, efek penambahan poin, serta beberapa efek lainnya yang membantu video kuis tersebut. *Project* ini dipantau oleh supervisor dan dinilai oleh supervisor apakah sudah bagus atau dibutuhkan revisi.



Gambar 3.4 *Video Background YSYL (Motion Graphic)*
(Sumber WAV Entertainment, 2022)

Penulis juga membuat *video background* untuk kegiatan *YSYL* (You Sing You Learn), penulis membuat video tersebut dengan metode *Motion Graphic* dimana video tersebut membutuhkan beberapa asset seperti rumah, environment,

dan latar belakang. Ada beberapa efek yang digunakan di project ini yaitu Bergeraknya kunang-kunang, serta perpindahan suasana dari siang ke malam.

Selain itu, penulis juga melakukan pekerjaan *recording* di berbagai tempat, mengambil video behind the scene Terjerat Asmara dilakukan disebuah taman terletak di perumahan *Green Garden*, dimana penulis serta *crew* dari pihak WAV Entertainment melakukan tugasnya dilapangan. Kemudian, *crew* WAV Entertainment serta penulis berkunjung ke studio Erwin Gutawa untuk melihat penampilan dari bandnya serta meminta untuk membuat konten bersama. Selanjutnya penulis mengambil gambar serta video yang bertempat di Baywalk Mall disaat WAV Entertainment kembali tampil ke panggung.



Gambar 3.5 Penampilan di Baywalk Mall (*Recording*)
(Sumber WAV Entertainment, 2022)

Penulis juga berkesempatan untuk mengajar di tempat magang, yaitu mengajar *editing video* dan *content creator*.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama penulis bekerja di tempat magang, penulis tidak menemukan kendala yang berat, tetapi ada beberapa kendala kecil yang dapat menjadi kendala besar apabila tidak diselesaikan saat itu juga dimana kendalanya itu ialah :

- ide, waktu, dan sistem kerja. Disaat penulis diminta untuk mengerjakan sesuatu, yakni *video background* atau *motion graphic* dengan tema yang telah ditentukan tetapi penulis terkadang sulit untuk menemukan ide pada saat itu, dimana dengan menunggu ide maka pekerja tersebut tertunda hingga menemukan ide tersebut.
- Selanjutnya, pada hari tertentu penulis mendapatkan kerja yang penuh dimana kerjaan tersebut berjadwal dari pagi hari hingga malam hari dan tempat yang berbeda-beda.
- Dan yang terakhir mengenai sistem kerja, yang dimana disini penulis ingin sampaikan ialah mengenai *software* dimana penulis mengerjakan pekerjaan magang penulis, terkadang penulis menemukan kesulitan untuk menemukan efek untuk *project* yang penulis kerjakan, serta terkadang *software* tersebut terjadi crash atau masalah pada software tersebut.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Mengenai kendala yang ditemukan, penulis menemukan solusi untuk kendala tersebut, yaitu :

- ide dimana penulis lebih banyak mencari referensi agar disaat diminta penulis dapat menemukan ide dengan cepat dan *project* tersebut dapat dikerjakan langsung.
- Selanjutnya mengenai waktu, untuk menyelesaikan kendala ini penulis meminta untuk pekerjaan tersebut dipisah hari karena ditakutkan penulis tidak dapat maksimal untuk pekerjaan kedepannya nanti dikarenakan sakit, dengan dibaginya waktu tersebut penulis dapat fokus kepada pekerjaan yang diberikan serta dapat memperbaiki dan menambahkan beberapa kekurangan pada kerjaan yang diberikan.
- Dan untuk sistem kerja, dimana penulis tidak dapat menemukan solusi yang akurat mengenai kendala ini, tetapi dengan kesabaran tersebut pekerjaan yang diberikan oleh *supervisor* terselesaikan serta puas akan hasil yang penulis kerjakan.