

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kedudukan dan koordinasi di MNC Vision Networks yang dijalani cukup jelas dan terarah. Posisi yang dijalani saat ini ialah sebagai *motion graphic artist* di bidang pasca-produksi MNC Vision Networks. Keseharian diisi dengan adanya penugasan pembuatan elemen grafis untuk kebutuhan pasca-produksi program-program yang akan ditayangkan. Dalam aspek koordinasi, terdapat tiga arah koordinasi: Pertama, koordinasi antar rekan kerja di divisi grafis, kedua, koordinasi dengan produser acara dan ketiga, koordinasi dengan divisi editorial. Ketiganya merupakan hal yang krusial selama proses pasca-produksi berjalan.

Untuk koordinasi antar rekan kerja umumnya terjadi pada saat pembagian dan pengarahan tugas, penulis turut aktif berpartisipasi dalam hal ini. Koordinasi dengan produser dilakukan oleh divisi grafis agar dapat menyelaraskan ide atau gambaran dari elemen grafis yang diinginkan oleh produser masing-masing acara. Sedangkan koordinasi dengan divisi editorial dilaksanakan untuk bersepakat dalam beberapa hal mengenai hasil akhir produk yang akan dihasilkan, seperti adanya kebutuhan untuk menyamakan konsep beberapa elemen yang baru akan ditambahkan selama proses editing. Jika salah satu dari ketiga arah koordinasi ini tidak berjalan dengan lancar, proses pengerjaan pasca-produksi tidak akan terlaksana dengan optimal. Hasil akhirnya pun sudah dapat ditebak, kurang matang dan terkesan dipaksakan.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Tugas yang dijalankan selama mengerjakan kerja magang berupa pembuatan elemen grafis seperti OBB (*Opening Bumper Break*), *Superimpose*, *Lower Third*, video lirik serta beberapa elemen lainnya untuk kebutuhan program yang akan tayang di MNC Vision Networks. Pembuatan elemen-elemen tersebut

menggunakan software After Effects dan terkadang menggunakan Cinema 4D. Hal inilah yang kemudian kerap kali menjadi keuntungan sekaligus kendala dalam menyelesaikan pekerjaan, karena penggunaan *software* yang cukup berat pada *hardware* Macintosh. After Effects sejatinya merupakan perangkat lunak yang cukup mumpuni dalam mengolah objek-objek statis dan menghasilkan pergerakan animasi yang cukup baik, tapi di sisi lain juga sangat boros dalam penggunaan RAM. Begitupun dengan perangkat keras Macintosh yang sangat jernih dan membantu dalam pemilihan warna desain yang tepat, tapi memiliki keterbatasan dalam penyimpanan data.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tugas yang dilaksanakan selama kerja magang cukup bervariasi dan terbagi atas beberapa proyek yang berbeda. Adapun rincian tugas sebagai berikut:

Tabel 3.1 Tabel Rincian Penugasan Penulis

No	Tanggal	Tugas
1	20 Desember -24 Desember 2021	Membuat grafis spesial tahun baru dan mengerjakan video lirik program TIMS (<i>This is My Song</i>)
2	27 Desember - 31 Desember 2021	Membuat elemen grafis untuk keperluan OBB (<i>Opening Bumper Break</i>) UOB Superstar
3	03 Januari – 07 Januari 2022	Membuat elemen grafis untuk plasma UOB Superstar dan Menyusun konsep OBB untuk program <i>Mix and Match</i>
4	10 Januari – 14 Januari 2022	Membuat paket grafis untuk program <i>Mix and Match</i> (<i>Superimpose, Lowerthird, Flashbump</i>)
5	17 Januari – 21 Januari 2022	Menyelesaikan pembuatan paket grafis <i>Mix and Match</i> dan mulai mengerjakan

		OBB (<i>Opening Bumper Break</i>) program <i>Mix and Match</i>
6	24 Januari – 28 Januari 2022	Menyelesaikan OBB program <i>Mix and Match</i> dan membuat bumper untuk Konser <i>Lifechannel</i>
7	31 Januari – 04 Februari 2022	Mengerjakan video lirik untuk program <i>This is My Song</i> (TIMS)
8	07 Februari – 11 Februari 2022	Mengerjakan video lirik untuk program <i>This is My Song</i> (TIMS)
9	21 Februari – 25 Februari 2022	Mengedit efek visual video musik program UOB Superstar
10	28 Februari – 04 Maret 2022	Menyusun konsep OBB untuk program <i>HighEnd on TV</i> .
11	07 Maret – 11 Maret 2022	Membuat OBB (<i>Opening Bumper Break</i>) untuk program <i>HighEnd on TV</i>
12	14 Maret – 18 Maret 2022	Membuat OBB (<i>Opening Bumper Break</i>) untuk program <i>HighEnd on TV</i>
13	21 Maret – 25 Maret 2022	Membuat OBB (<i>Opening Bumper Break</i>) untuk program <i>HighEnd on TV</i> serta membuat elemen grafis untuk edisi spesial Ramadan dan hari Kartini
14	28 Maret – 01 April 2022	Membuat OBB dan elemen grafis untuk program <i>Yemek</i>
15	04 April – 08 April 2022	Membuat <i>background</i> LED untuk program IBW (<i>Indonesia's Beautiful Women</i>) <i>HighEnd 2022</i>
16	11 April – 15 April 2022	Membuat OBB untuk program IBW (<i>Indonesia's Beautiful Women</i>) <i>HighEnd 2022</i>

17	18 April – 22 April 2022	Mengerjakan elemen grafis untuk program edisi spesial Idul Fitri
18	25 April – 29 April 2022	Mengerjakan elemen grafis untuk program edisi spesial Idul Fitri
19	09 Mei – 13 Mei 2022	Mengerjakan video lirik untuk program <i>This is My Song</i> (TIMS)
20	16 Mei – 20 Mei 2022	Mengerjakan video lirik untuk program <i>This is My Song</i> (TIMS)

Dimulai dari hari pertama kerja magang pada tanggal 20 Desember 2021, di mana penugasan pertama adalah mengerjakan konten untuk program edisi spesial yang akan tayang di tahun baru 2022. Selanjutnya dari tanggal 21-31 Desember, dimulailah pengerjaan video lirik untuk program *This Is My Song* (TIMS) pengerjaan *Opening Bumper Break* untuk ajang pencarian bakat hasil kerjasama MNC Channels dan UOB, yakni acara UOB Superstar. Pada awal bulan Januari pengerjaan OBB untuk UOB Superstar masih berlanjut dengan adanya penambahan pengerjaan LED untuk *mapping* panggung tempat pentas diadakan. Proyek ini terus berlanjut hingga tanggal 05 Januari 2022.

Tanggal 06 Januari 2022 merupakan tanggal penugasan *graphic package* pertama, yakni *graphic package* untuk program *Mix and Match*. *Mix and Match* sendiri merupakan program *lifestyle-fashion* yang menyoroti tren penggunaan pakaian serta cara memadukan dan memadankannya. Paket grafis yang diminta berupa *Opening Bumper Break* (OBB), *Superimpose*, *Lower Third*, *Flash Bump*, *Frame*, *Background*, *Transition* dan *Credit Title*. Pengerjaan awal paket ini berkisar 7 hari, dari tanggal 06-14 Januari 2022, diselingi dengan penambahan paket grafis untuk edisi special hari *Valentine*. Setelah melampaui tenggat waktu pengerjaan, terpantau ada sedikit revisi dari produser berupa penggantian *footage* pada OBB. Revisi OBB berjalan dari tanggal 20-24 Januari 2022.

25 Januari hingga 09 Februari 2022 diisi dengan pengerjaan program *Lifechannel* berupa penggantian nama acara untuk bantuan sosial “Konser Anak Vincentius” dan pembuatan lirik lagu untuk program *This Is My Song* (TIMS). Sesudah pengerjaan konten grafis untuk *Lifechannel*, terdapat proyek bersama anggota tim grafis lainnya dalam membuat *official music video* lagu finalis UOB Superstar 2022. Pengerjaan video musik ini memakan waktu kurun 4 hari, sejak tanggal 21 hingga 24 Februari 2022. Bulan-bulan akhir kerja magang Track 01 (Maret-Mei) diisi dengan pengerjaan program HighEnd on TV. Program tersebut merupakan program televisi yang berisikan konten majalah HighEnd, program-program yang berada di bawah naungan HighEnd seperti program *Indonesias Beautiful Women* (IBW) dan beberapa program spesial yang juga meliputi program *Mix and Match*. Adapun program lain yang dikerjakan berupa video lirik program reguler TIMS (*This is My Song*)

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Secara umum, proses kerja magang yang dijalani memiliki alur yang cukup transparan dan jelas karena adanya struktur dan koordinasi yang konkrit. Segala permintaan dari jajaran produser dikirimkan melalui surel resmi MNC Group kepada supervisi divisi grafis yang kemudian diinformasikan serta dikoordinasikan pembagiannya kepada anggota divisi grafis, salah satunya penulis sebagai salah satu *motion graphic artist* yang tergabung di dalamnya. Setelah informasi tersampaikan dengan jelas mengenai isi konten yang ingin ditampilkan dan jenis desain yang ingin diciptakan, pencarian referensi dilakukan untuk menemukan inspirasi. Pencarian palet warna juga dilakukan untuk menemukan kombinasi warna yang dirasa akan cocok jika diimplementasikan pada desain yang ada. Setelah merancang konsep yang matang, divisi grafis akan langsung mengerjakan permintaan tersebut hingga tenggat waktu yang diberikan.

Permintaan diproses menggunakan perangkat lunak *After Effects* untuk menghasilkan gerakan pada elemen-elemen grafis yang telah disusun sebelumnya. Setelah diberi efek dan memasuki tahap penyelesaian, hasil akhir ditampilkan

kembali kepada supervisi. Proses pengerjaan yang relatif singkat untungnya dibarengi dengan pemberian kebebasan untuk berekspresi dalam pembuatan elemen grafis sehingga tidak mengekang divisi grafis untuk berkreasi. Tingkat kerumitan desain juga umumnya dipengaruhi oleh jenis konten yang akan ditayangkan pada suatu program. Khusus program-program besar seperti *HighEnd on TV* atau yang memiliki koordinasi dengan pihak eksternal seperti UOB Superstar, lini koordinasi tidak berhenti di produser.

Desain diajukan kepada Ibu Liliana Tanoesoedibjo untuk program besar MNC dan kepada pihak berwenang dari UOB untuk program UOB Superstar. Meskipun lini koordinasi semakin panjang, namun untuk koordinasi langsung anggota divisi grafis tetap dilakukan melalui supervisi divisi grafis, Bapak Aput Dariantoro. Adapun untuk perincian proses pengerjaan penugasan sesuai dengan laporan magang kali ini ialah program *Mix and Match*, dengan uraian sebagai berikut:

3.2.2.1 Program Mix and Match

Sesuai dengan judul besar yang diangkat, selama pelaksanaan kerja magang penulis merupakan penanggung jawab grafis untuk program *Mix and Match*. Informasi terkait permintaan tersebut didapat melalui supervisi divisi grafis, Bapak Aput Dariantoro. Persiapan dilakukan dengan menyusun konsep pembuatan OBB dan Logo program. OBB program tersebut dikonsepsikan sebagai preview isi konten program tersebut, yakni mengenai *fashion*. Program tersebut berada di bawah naungan produser *Lifestyle-Fashion*.

Warna yang dipilih untuk OBB tersebut berupa berbagai tingkat warna merah dengan aksentuasi pada warna merah marun, bukan warna merah muda sehingga terlihat elegan dan tidak terkesan terlalu “feminim”. Pemilihan variasi tersebut sesuai dengan segmentasi program tersebut yang mengincar wanita dewasa usia produktif dengan kelas menengah ke atas. Setelah konsep dasar telah terbentuk, proses pengolahan elemen dilakukan menggunakan *software After Effects*. Adapun efek yang diimplementasikan dalam pembuatan logo dan elemen

Opening Bumper Break program *Mix and Match* meliputi penggunaan *mask expansion* pada bagian bulatan logo serta *trim paths* dan *basic shape movements* yang dikombinasikan dengan penggunaan efek *stroke* pada tulisan “MIX” dan “MATCH”. *Radial wipe* juga digunakan untuk membuat efek perputaran dua jenis warna merah muda yang kemudian bertemu di tengah logo.

Secara garis besar, dapat dikatakan bahwa peran sebagai *motion graphic artist* dalam pembuatan OBB *Mix and Match* meliputi perancangan konsep *layout*, pemilihan warna, serta penyusunan pergerakan (*motion*) komposisi elemen-elemen grafis pada OBB tersebut. Adapun pengerjaan tetap menggunakan perangkat lunak *After Effects*. Tahap finalisasi di *After Effects* yakni penambahan elemen efek visual dan koreksi warna pada *vector* statis yang telah dibuat sebelumnya. Dikarenakan bukan merupakan program besar yang berkaitan dengan perusahaan secara langsung, maka koordinasi yang dijalankan hanya dilakukan antara penulis, supervisi divisi grafis dan produser channel *Lifestyle-Fashion*.



(Sumber dari dokumentasi pribadi)

Gambar 3.1 OBB - *Bumper* program *Mix and Match*

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



(Sumber dari dokumentasi pribadi)

Gambar 3.2 *Credit Title* program *Mix and Match*



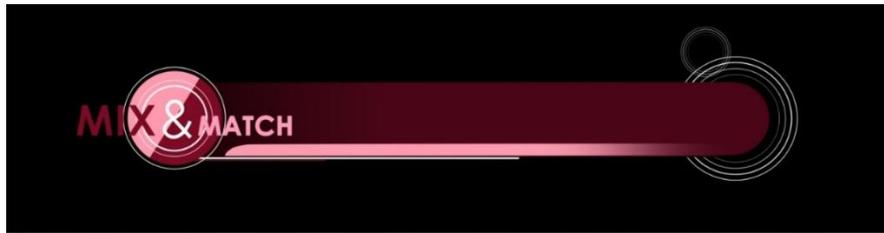
(Sumber dari dokumentasi pribadi)

Gambar 3.3 *Flashbump* program *Mix and Match*



(Sumber dari dokumentasi pribadi)

Gambar 3.4 *Frame Bergerak* untuk program *Mix and Match*



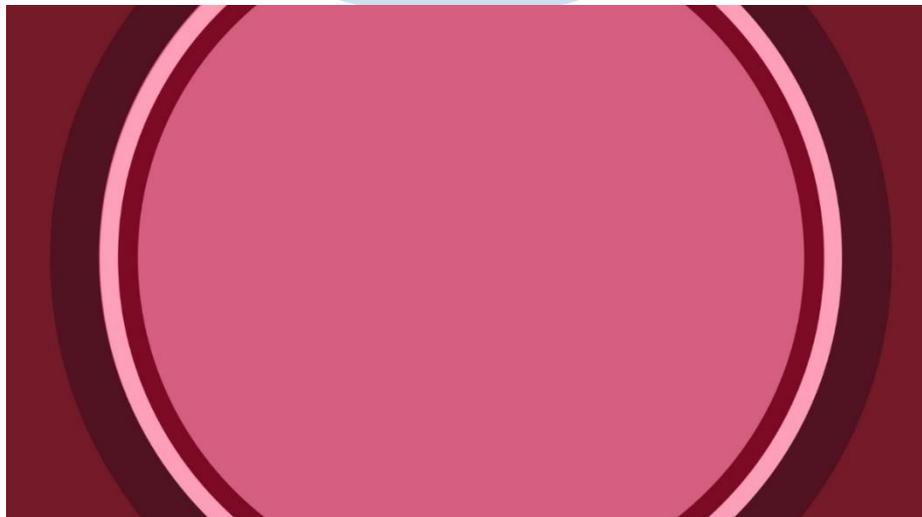
(Sumber dari dokumentasi pribadi)

Gambar 3.5 *LowerThird* untuk program *Mix and Match*



(Sumber dari dokumentasi pribadi)

Gambar 3.6 *Superimpose* untuk program *Mix and Match*



(Sumber dari dokumentasi pribadi)

Gambar 3.7 *Transition* untuk program *Mix and Match*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Sumber dari dokumentasi pribadi)

Gambar 3.8 *Background* untuk program *Mix and Match*

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Untuk kendala yang ditemukan selama pengerjaan kurang lebih seperti yang sempat diulas secara singkat pada bagian 3.2 diatas yang menitikberatkan adanya kendala teknis terkait pemakaian perangkat lunak dan keras pada proses pembuatan desain dan pergerakan elemen-elemen grafis. Penggunaan *After Effects* sebagai perangkat lunak yang kompatibel dalam pembuatan elemen grafis dua dimensi sebenarnya merupakan keunggulan tersendiri, karena divisi grafis dapat lebih leluasa mengontrol dan membentuk elemen-elemen sesuai keinginan. Di sisi lain, *After Effects* juga membutuhkan RAM yang cukup besar jika dibandingkan dengan perangkat lunak lainnya. Macintosh yang mempunyai keunggulan sebagai perangkat keras dengan kualitas layar yang sangat jernih dan keakuratan warna yang tinggi, sayangnya memiliki kelemahan dalam daya penyimpanan memori. Hal inilah yang seringkali menjadi kendala saat melakukan pekerjaan, terutama pada saat membuat *motion* pada objek.

Seringkali terindikasi adanya ketidaktersediaan RAM Macintosh yang mumpuni untuk memenuhi kapasitas yang diminta oleh *After Effects*. Imbas dari hal ini ialah terjadinya kegagalan perangkat keras dalam memproses gambar,

penghapusan memori secara tiba-tiba, hingga kegagalan dalam menyimpan berkas. Tentunya kejadian yang berulang kali terjadi menjadi momok dalam terhambatnya pekerjaan divisi grafis dalam memproduksi konten dengan tenggat waktu yang cukup singkat. Ditambah dengan permintaan grafis yang sering tiba-tiba meningkat saat sedang mengalami kesulitan tersebut, masalah antar perangkat seringkali menjadi beban pikiran tersendiri. Oleh karena itulah, divisi grafis sering mencoba untuk mencari pemecahan masalah bersama untuk mengatasi hal ini.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari poin sebelumnya telah dijelaskan bahwa adanya kendala yang cukup menghambat dari segi teknis dan menjadi sebuah tantangan tersendiri dalam pengerjaan tugas. Terutama yang berkaitan dengan kecepatan penyelesaian permintaan pembuatan elemen grafis. Macintosh yang tak bisa digantikan dengan perangkat lain oleh kantor juga membuat penulis harus memutar otak ketika berhadapan dengan beberapa problematika yang ditimbulkannya. *After Effects* yang menjadi perangkat lunak yang sudah distandarisasi oleh kantor terkadang juga menambah beban tantangan yang sudah ada.

Di sisi lain, tim divisi grafis MNC sangat membantu dalam pemecahan masalah tersebut. Dari merekalah banyak masukan dan cara jitu dalam menghadapi persoalan ditemukan. Opsi yang cukup membantu antara lain berupa penggunaan fitur CleanMyMac untuk membersihkan cache Macintosh yang berpotensi menghambat pengerjaan desain di *After Effects*. Penggantian pre-comp dengan MP4 untuk proyek yang memiliki banyak transisi juga membantu dalam meringankan kerja Macintosh dalam mengolah data dari *After Effects*. Ternyata juga ada beberapa efek visual yang cukup berat dan dapat digantikan oleh efek lain dalam pengerjaannya dengan hasil yang sama-sama optimal namun lebih ringan untuk kerja perangkat keras yang digunakan. Contohnya seperti efek *Vegas* yang dapat digantikan oleh efek *Trim Paths* dan *Glow*.

Karena terkadang terdapat kendala saat proyek cukup berat, tim grafis lain seringkali ikut andil dalam pembagian tugas. Sehingga pada akhirnya kerja perangkat lunak maupun perangkat keras setiap individu tidak terlalu bekerja keras dalam memproses proyek yang sedang dikerjakan. Pembagian kerja yang cukup rapi serta partner yang suportif sangat mempermudah pekerjaan sebagai mahasiswa yang sedang mengerjakan praktek kerja magang dan cukup awam akan perangkat yang ada, khususnya Macintosh. Beberapa proyek juga dikerjakan dengan bantuan *Hard Disk* Eksternal sehingga dapat memuat beberapa bagian proyek yang dirasa cukup berat jika disimpan pada perangkat Macintosh yang ada. Solusi atas kendala dapat terselesaikan dengan baik apabila diiringi dengan dukungan dari lingkungan serta ilmu yang memadai dalam menyiasati penggunaan ruangan pada perangkat yang digunakan.

Pada pembuatan OBB *Mix and Match* yang lalu, penulis mengalami kendala berupa kesulitan dalam melihat *preview* dari *motion* yang dibuat. Penyelesaian masalah dilakukan dengan cara menghapus *cache* yang ada setiap sebelum dan sesudah *preview*. Elemen-elemen yang dirasa cukup berat dapat diminimalisir dengan membuat konsep yang sesuai dengan ruang penyimpanan yang ada. Tindakan yang cukup membantu ialah dengan adanya pemilihan konten dari pihak produser, sehingga sudah disesuaikan dengan tema dan ruang penyimpanan yang akan digunakan. Kendala pada OBB *Mix and Match* dapat teratasi dengan baik berkat adanya solusi yang cukup baik.

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