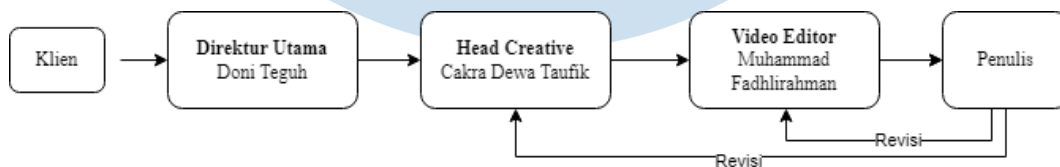


## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama bekerja, penulis memegang jabatan sebagai *video editor* yang menangani *offline editing* dan *online editing*. Proyek yang dikerjakan berupa iklan perusahaan Djabesmen, Bank bjb, Grab, Alga Spring Bed, Khun Thai Tea, Perfume Bizarre, konten The Ricis, NgeDon, dan 7 Icons. Penulis bekerja dengan dibantu oleh *mentor* bernama Muhammad Fadhlirahman. *Mentor* bekerja sebagai *video editor* yang lebih banyak menangani *offline editing* sehingga bagian *online editing* ditangani oleh penulis. Setelah menyelesaikan *online editing*, tahap *married print* dikerjakan oleh *mentor*. Walau demikian, ada beberapa kali *mentor* mempercayakan tahap *offline editing* kepada penulis ketika *mentor* sedang menangani proyek lain.



Gambar 3.1 Kedudukan Video Editor Bigdonte Entertainment

Sumber: Pribadi (2022)

Klien Bigdonte akan memberikan instruksi pada Direktur Utama, lalu Direktur Utama akan menyiapkan instruksi klien yang sudah didiskusikan kepada *Head Creative*. Sehingga penulis dan *mentor* seringkali berdiskusi dari hasil proses *editing*, dan efek yang perlu ditambah. Setelah hasil revisi diterima, penulis memberikan hasil final untuk tahap *approval* kepada klien.

Dalam Bigdonte Entertainment terdapat bidang *branding*, *brand positioning*, *digital marketing*, *business development*, *campaign*, *commercials*, *content creation* dan *website development*.

Penulis memegang jabatan sebagai *video editor* bagian *commercials* dan *content creation*. Berhubung *mentor* yang seringkali mengerjakan *offline editing*, penulis diberikan kepercayaan sebagai *online editor* untuk setiap proyek yang diberikan. Proyek yang penulis seringkali tangani adalah proyek iklan Bank bjb. Penulis mengerjakan proyek bjb dengan instruksi yang diberikan oleh *head creative* sebagai panduan mengerjakan *online editing*. Seperti panduan *scribble motion*, *supers animation*, *digital camera movement*, dan *special effects* lainnya.

Untuk klien Grab dan Bank bjb, penulis mendapat tanggung jawab dalam menangani *online editing* dan *motion graphic* juga. Grab memiliki proyek konten bulanan yang ada sekitar empat sampai sembilan konten yang secara keseluruhan merupakan *motion graphic*, sehingga penulis menangani hampir keseluruhan dari proyek ini. Sedangkan untuk Bank bjb, proyek yang diberikan merupakan iklan yang mengandung *motion graphic* di dalamnya. Penulis bertanggung jawab dalam pembuatan *motion graphic supers* logo bjb dan *text animation* di dalamnya. Dalam proses pembuatan *motion graphic* dan menyatukannya dalam *clip*, diperlukan beberapa teknik, yaitu *puppet tools*, *basic animation*, *digital camera movement*, dan *masking*, yang tersedia dalam Adobe After Effects.

Jabatan tertinggi pada bagian *video editor* di Bigdonte dipegang oleh Muhammad Fadhlirahman, sekaligus sebagai *mentor* yang memandu penulis. *Mentor* menangani *offline* atau *online editing* hingga *married print*. Berhubung penulis sedang menjalani magang di Bigdonte, *mentor* memberikan kepercayaan kepada penulis untuk mengerjakan *online editing* dari setiap proyek yang *mentor* kerjakan. Dalam struktur jabatan, posisi Fadhli masih berada di bawah pengawasan Doni Teguh sebagai direktur utama dan Cakra Dewa Taufik sebagai *head creative*. Direktur dan *head creative* mendampingi *mentor* ketika mengerjakan *offline editing* dan memberikan pengarahan serta gambaran tentang *editing* yang sesuai dengan keinginan mereka. Setelah *mentor* menyelesaikan *offline editing*, *mentor* memberikan catatan yang dibuat oleh *mentor* beserta direktur kepada penulis agar penulis dapat melanjutkan proyek dan menyelesaikan tahap *online editing*.

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Bigdonte Entertainment merupakan *creative agency* yang memegang beberapa iklan dari perusahaan kecil maupun besar, seperti Djabetesmen, Bank bjb, Grab, Alga Spring Bed, Khun Thai Tea, Perfume Bizarre, konten The Ricis, NgeDon, dan 7 Icons. Selain iklan, Bigdonte Entertainment juga menerima jasa dalam pembuatan konten media sosial dari beberapa perusahaan seperti Alga Spring Bed, Perfume Bizarre, Bank bjb, Eternity, dan Khun Thai Tea. Jasa yang Bigdonte sediakan berupa *graphic design*, *video editing*, dan *motion graphic*.

Penulis diberikan kepercayaan untuk menangani *daily project* iklan milik Grab dan Bank bjb oleh karena *mentor* mengerjakan banyak *daily project* seperti *social media* proyek milik Grab, *social media* milik MAP, dan konten video Youtube daily milik 7 Icons.

#### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1/7/2022- 8/7/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grab</li> <li>• Perfume Bizarre</li> <li>• NgeDon</li> <li>• Alga</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Online editing</i> Grab content "Pajak 2", "GrabMerchant Introduction", "Creating Thank You Card", "Grab Live"</li> <li>• <i>Subtitle</i> Grab content "Pajak 2", "GrabMerchant Introduction", "Creating Thank You Card"</li> <li>• <i>Shooting content</i> NgeDon</li> <li>• <i>Editing content</i> Instagram Alga</li> <li>• <i>Editing content</i> Instagram Bizarre</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Online editing content</i> Instagram <i>feed &amp; reels</i> Eternity</li> </ul>
2	11/8/2022- 16/7/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 7 Icons</li> <li>• Grab</li> <li>• Perfume Bizarre</li> <li>• Bank bjb</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Motion graphic content</i> Instagram Bank bjb</li> <li>• Revisi <i>online editing</i> Grab <i>content</i> "Creating Thank You Card"</li> <li>• Revisi <i>motion graphic</i> content Instagram Bank bjb</li> <li>• <i>Online editing</i> Grab <i>content</i> "GrabFood", "GrabMart", "Know Your Customer"</li> <li>• <i>Shooting youtube content</i> 7Icons "Mermaid"</li> <li>• <i>Motion graphic</i> Bizarre</li> </ul>
3	18/7/2022- 22/7/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grab</li> <li>• Eternity</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Motion graphic content</i> Instagram Eternity</li> <li>• Membuat GIF Grab</li> <li>• <i>Motion graphic</i> Grab <i>content</i> "Cara ubah ketersediaan hidangan", "Re-create Atur Batas Penjualan - GrabFood"</li> <li>• Revisi <i>motion</i> Grab <i>content</i> "GrabFood", "GrabMart", "Know Your Knowledge"</li> <li>• Revisi <i>motion</i> Grab <i>content</i> "GrabMart"</li> </ul>

4	25/7/2022-30/7/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bank bjb</li> <li>• Grab</li> <li>• Mayora</li> <li>• Alga</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Motion</i> Grab <i>content</i> "Re-create Izinkan pelanggan menyesuaikan pesanan mereka", "Self Pick Up"</li> <li>• <i>Mockup</i> video Alga (Replace dengan logo baru)</li> <li>• <i>Motion</i> bank bjb <i>content</i> "Tandamata untuk Negeri"</li> <li>• <i>Motion</i> Mayora</li> <li>• <i>Offline editing</i> Eternity <i>content</i> Instagram</li> <li>• <i>Motion</i> bjb Lampung Thrift Day</li> <li>• <i>Motion</i> bjb Outfest</li> </ul>
5	1/8/2022-7/8/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 7 Icons</li> <li>• Bank bjb</li> <li>• Grab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Offline editing</i> 7 Icons <i>content</i> Tiktok dan Instagram</li> <li>• <i>Offline editing</i> iklan bjb outfest</li> <li>• <i>Shooting</i> 7Icons <i>content</i> Youtube</li> <li>• <i>Online editing</i> Grab <i>content</i> "Re-create Bergabung promo rekomendasi"</li> <li>• <i>Motion</i> bjb kartika sari <i>content</i> Instagram</li> <li>• Revisi Grab <i>content</i> "Re-create Atur Batas Penjualan", "Re-create Cara ubah ketersediaan hidangan"</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Motion</i> Grab <i>content</i> "Re-create Atur Batas Penjualan", "Re-create Cara ubah ketersediaan hidangan", "Re-create Izinkan pelanggan menyesuaikan pesanan mereka", "Self Pick Up"</li> <li>• <i>Subtitle</i> Grab <i>content</i> "Re-create Atur Batas Penjualan", "Re-create Cara ubah ketersediaan hidangan", "Re-create Izinkan pelanggan menyesuaikan pesanan mereka", "Self Pick Up"</li> <li>• <i>Motion</i> bjb <i>content</i> instagram</li> <li>• <i>Shooting event</i> Digiarena by bjb (bandung)</li> </ul>
6	8/8/2022-14/8/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bank bjb</li> <li>• Alga</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Motion</i> bjb Kartika Sari</li> <li>• Revisi <i>bumper out compro</i> Alga Editing bjb Digiarena Aftermovie</li> <li>• Instruksi iklan bjb DigiCash Fair Editing bjb Digiarena Aftermovie</li> <li>• <i>Online editing</i> iklan bjb DigiCash Fair</li> </ul>
7	15/8/2022-19/8/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bank bjb</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Alga</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Online editing</i> iklan bjb DigiCash Fair Instruksi iklan mandiri</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alga company profile <i>watermark placement</i></li> <li>• <i>Online editing</i> Grab content "Re-create Bergabung promo rekomendasi"</li> </ul>
8	22/8/2022-28/8/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bank bjb</li> <li>• NgeDon</li> <li>• Grab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Online editing</i> bjb Annyeong K-Fest (Bumper, Lower Third, Transisi, Supers)</li> <li>• <i>Offline</i> dan <i>Online editing</i> iklan bjb content BossFood</li> <li>• <i>Photoshoot</i> NgeDon untuk <i>content</i> Instagram</li> <li>• <i>Shooting</i> Grab untuk <i>content</i> reels instagram</li> <li>• <i>Shooting</i> bjb Annyeong K-Fest</li> </ul>
9	29/08/2022-3/09/2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bank bjb</li> <li>• Perfume Bizarre</li> <li>• Grab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Online editing</i> iklan bjb content Digicash Fair</li> <li>• <i>Rotoscope project</i> Grab Merchant Centre (GMC)</li> <li>• <i>Motion</i> bjb <i>content</i> Instagram</li> <li>• <i>Online editing</i> dan <i>married print</i> bjb <i>speech</i> tentang digicash fair</li> <li>• <i>Motion</i> bizarre <i>content</i> Instagram</li> </ul>

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Sebagai *online* dan *motion graphic artist*, penulis menangani sebagian klien dari Bigdonte Entertainment, di antaranya ada proyek Bank bjb dan Grab. Penulis menangani *video online editing*, dan *motion graphic* dari setiap proyek tersebut. Dalam pengerjaan *motion graphic*, penulis menggunakan *supers* yang diberikan *graphic designer* sebagai aset *motion graphic* untuk video iklan Bank bjb dan Grab.

Pada minggu pertama, penulis mendapatkan instruksi dari *Head Creative* untuk menangani klien Grab. Proyek ini bersifat *daily content*, setiap bulan terdapat empat sampai sembilan konten yang perlu ditayangkan. Konsep video dari Grab ingin berupa *full animation* video, berdasarkan referensi yang diberikan penulis berdiskusi dengan tim *graphic designer* untuk menentukan *style animation* beserta *graphic* nya. Setelah penulis membuat video sesuai referensi, penulis cantumkan pada *timeline* Grab untuk proses verifikasi. Proses ini diteruskan selama 3 bulan dari Juli 2022 hingga September 2022.

Bank bjb seringkali memberikan proyek setiap 1 bulan sekali. Proyek yang diberikan berupa iklan *videotron*, TVC, dan *social media*. Penulis bekerja dengan *mentor* untuk menyelesaikan setiap proyek yang diberikan. *Mentor* melakukan *offline editing* dan *approval* kepada klien, sedangkan penulis melakukan *online editing* seperti memberikan animasi pada *supers*, logo, *text*, *rotoscope*, dan *tracking*. Proses pengerjaan *offline editing* membutuhkan waktu 2-3 hari, dan proses pengerjaan *online editing* membutuhkan waktu 2-4 hari. Batas *submission* diberikan 7 hari termasuk revisi.

Karena mentor sibuk menangani proyek *daily* seperti 7 Icons, Grab Live Shooting, dan MAP. Sehingga penulis ditugaskan untuk menangani proyek *daily motion Grab*, iklan bank bjb, dan beberapa konten social media bjb.

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

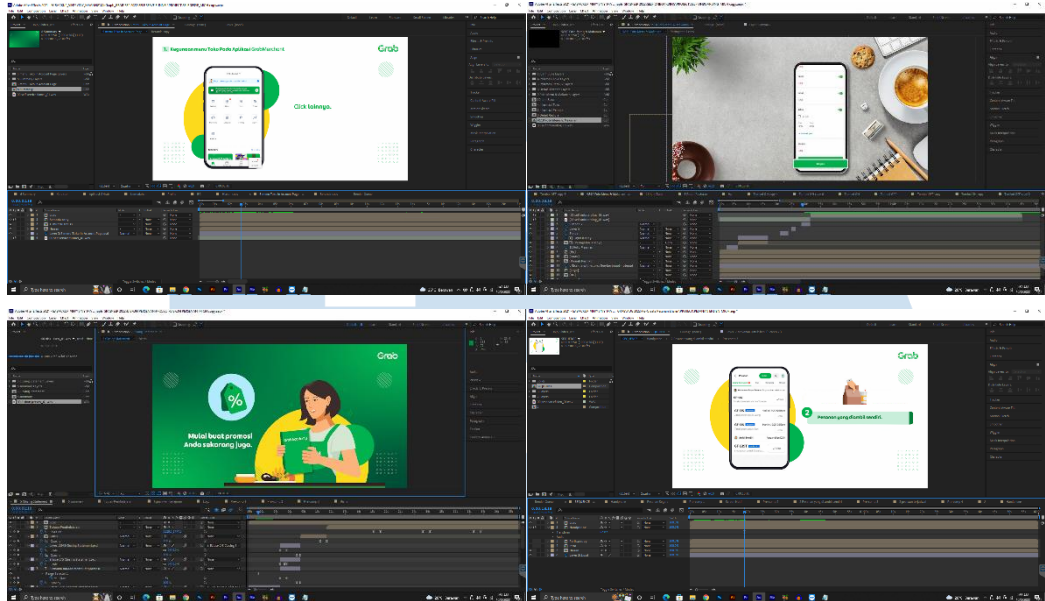


### 3.2.2.1 Proyek Grab

The image shows a detailed production timeline spreadsheet for 'Proyek Grab'. It is divided into two main sections: 'Production Timeline' and 'Production Timeline Revisi'. Each section contains a table with columns for 'No', 'Brief Date', 'Content/Title', 'Delivery Date', 'Brief/Script', 'Production Status', 'File Asset Visual', 'Feedback 1', 'Feedback 2', and 'Additional Feedback'. The 'Production Timeline' section lists three video animation tasks with their respective dates and feedback details. The 'Production Timeline Revisi' section lists three revision tasks, including 'Revisi Timeline Video', 'Revisi Onboarding', and 'Revisi Cara Memakai Menu'. Below the spreadsheet, there are screenshots of a software interface, likely related to the production or feedback process.

Gambar 3.2 Timeline Grab  
Sumber: Pribadi (2022)

Penulis menangani proyek Grab berdasarkan *timeline* yang ditentukan pada *spreadsheet*. Dalam *timeline* berisi *feedback* revisi, dan *visual asset* untuk di *motion*. *Feedback* akan diberikan dengan waktu satu minggu setelah *submission*. Isi *feedback* seringkali membahas kurangnya *pop-up*, salahnya UI, *copy* yang salah, *visual* yang bertabrakan, atau pun *visual* yang kurang menarik.

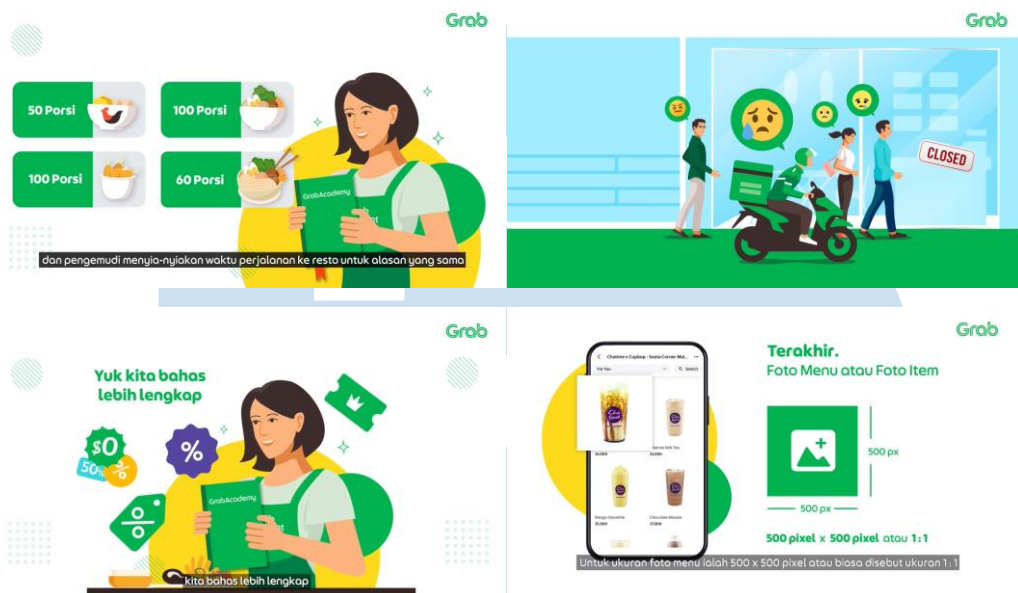


Gambar 3.3 *Workflow* Grab

Sumber: Pribadi (2022)

Penulis mengerjakan *full motion* menggunakan Adobe After Effects dari fasilitas PC yang disediakan di kantor. Proses pengerjaan dimulai dari pembagian *part* seperti *part 1 Video Intro*, *part 2 Tujuan Pembelajaran*, *part 3 Introduction*, *part 4 Cara Berhenti Diskon Persenan*, *part 5 Closing Statement*, *part 6 Summary*, dan *part 7 Outro*. Setiap *part* berdurasi kurang lebih 1-2 menit.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

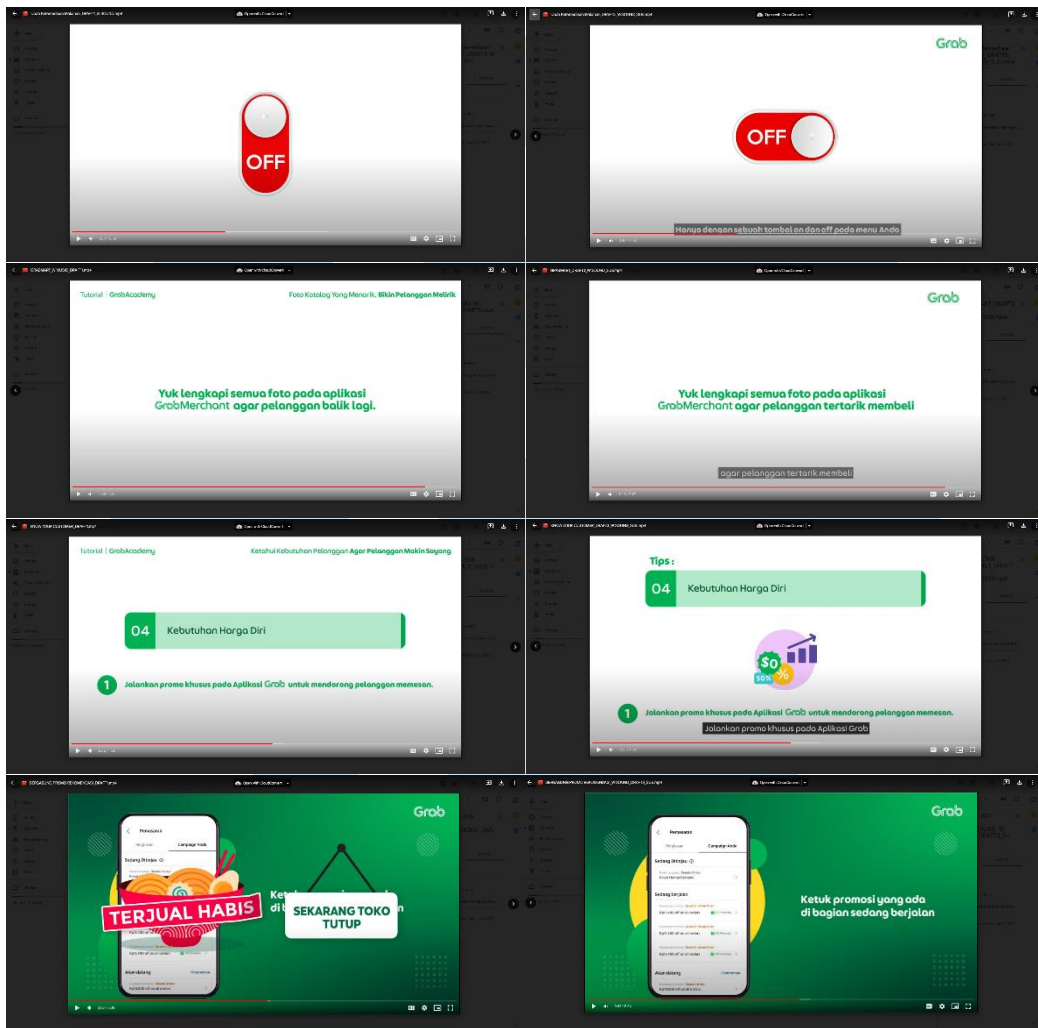


Gambar 3.4 Monthly Motion Grab

Sumber: Pribadi (2022)

Pada proses awal, penulis menangani *online editing* dari setiap konten Grab. Setiap bulan, Grab memiliki empat sampai sembilan konten berdurasi 5-10 menit, dan semua konten ini diberikan kepada Bigdonte untuk dikerjakan. Proyek ini dikerjakan secara tim, di mana dibagi menjadi dua, tim *graphic designer* dan *motion graphic*. Penulis masuk dalam tim *motion graphic*, dengan menangani *motion graphic* itu sendiri, *subtitling*, dan *music mixing*.

UMIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

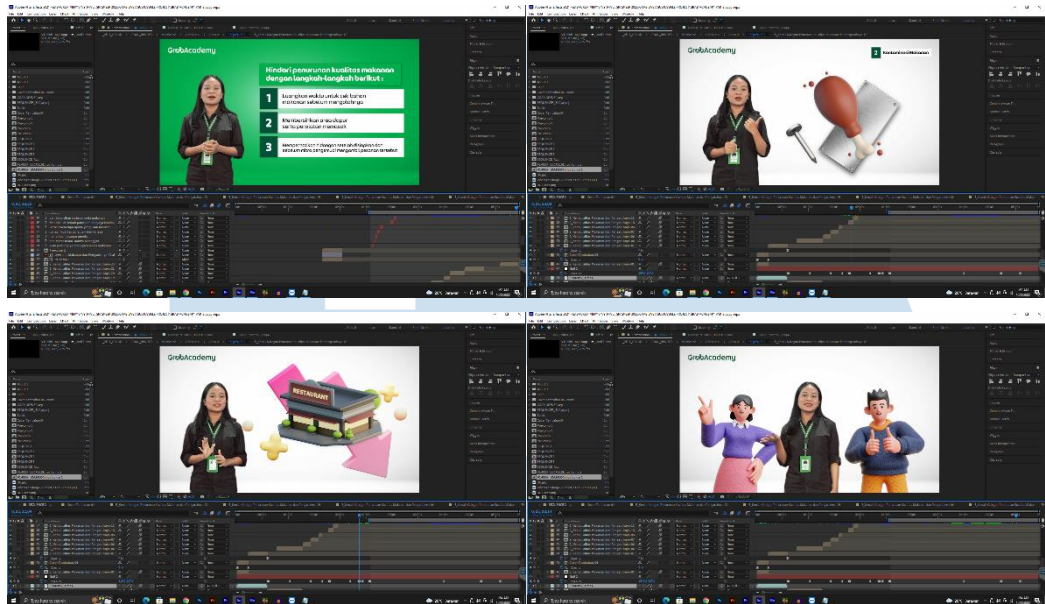


Gambar 3.5 Revisi Grab

Sumber: Pribadi (2022)

Grab memperhatikan detail-detail seperti *button off* yang *vertical*, *copy* yang salah, *visual* yang kurang, dan *visual* yang bertabrakan. Penulis memperbaiki *visual* mau pun *voice-over* dengan waktu 2 hingga 3 hari setelah *feedback* diberikan.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.6 *Workflow Live Action Grab*

Sumber: Pribadi (2022)

Pada proyek Grab Live ini, penulis menggunakan teknik *rotoscope*, *digital camera movement*, dan *motion graphic*. Penulis melakukan *online editing* menggunakan Adobe After Effects dari fasilitas PC yang disediakan di kantor. Pembagian *part* juga menyerupai Grab full *motion*, dimana *part 1* hingga *part 7* berdurasi total 5 menit.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.7 Live Action Grab

Sumber: Pribadi (2022)

Proyek Grab Live ini berupa *motion* yang digabungkan dengan *video live action*. Proses pengerjaan berdasarkan panduan *script*, dan *visual* yang sudah diurutkan *graphic designer*. Proses *motion* mengikuti dasar *motion* dari konten Grab sebelumnya. Serta proses *color grading* diserahkan pada tim *colorist* dalam bentuk XML, lalu *colorist* akan memberikan seluruh *footage graded* dengan bentuk MOV, serta XML dari hasil *grading*-nya. Penulis menggabungkan *graded footage*, *motion*, *voice over*, dan *musik*.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



### 3.2.2.2 Proyek bank bjb

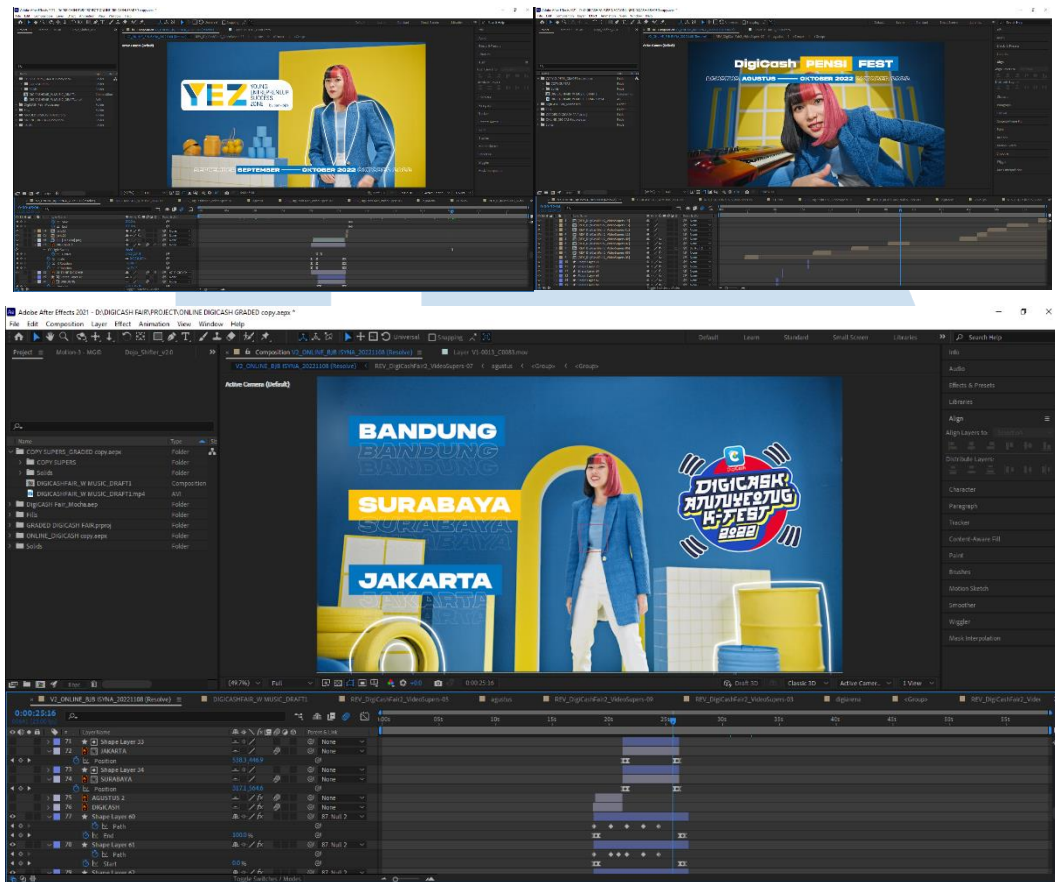


Gambar 3.8 Proyek Digicash Fair 2.0

Sumber: Pribadi (2022)

Penulis mengerjakan proyek Digicash Fair 2.0 ini selama dua minggu untuk *video* berdurasi 1 menit. Digicash Fair 2.0 menjelaskan empat tipe acara yang ingin diadakan, pertama Digi Arena Championship, kedua Digicash Annyeong K-Fest, ketiga Digicash Pensi Fest, dan terakhir Young Enterpreuner Success Zone. Penulis dipercayakan oleh Bigdonte Entertainment untuk menangani proses *online editing* dari awal hingga akhir. Secara instruksi, Digicash Fair 2.0 ingin dibuat *fast-paced*, *upbeat*, *contrast*, dan *active graphics*.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.9 Workflow Digidash Fair 2.0

Sumber: Pribadi (2022)

*Motion graphic supers* pada *shot* ini digunakan untuk memberikan informasi akan judul acara dan tanggal berlangsungnya acara. Karena *supers* memiliki *bold style*, transisi yang penulis ciptakan berupa *flickering letters* dan *masked outline* sebagai penegas huruf judul. Untuk memberikan *constant motion*, pada *stroked text* disebelah tanggal diberikan efek *wave*. *Transition out* menggunakan *venetian blind* dan *basic rotation 3D* agar dapat sesuai dengan *pace* iklan.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



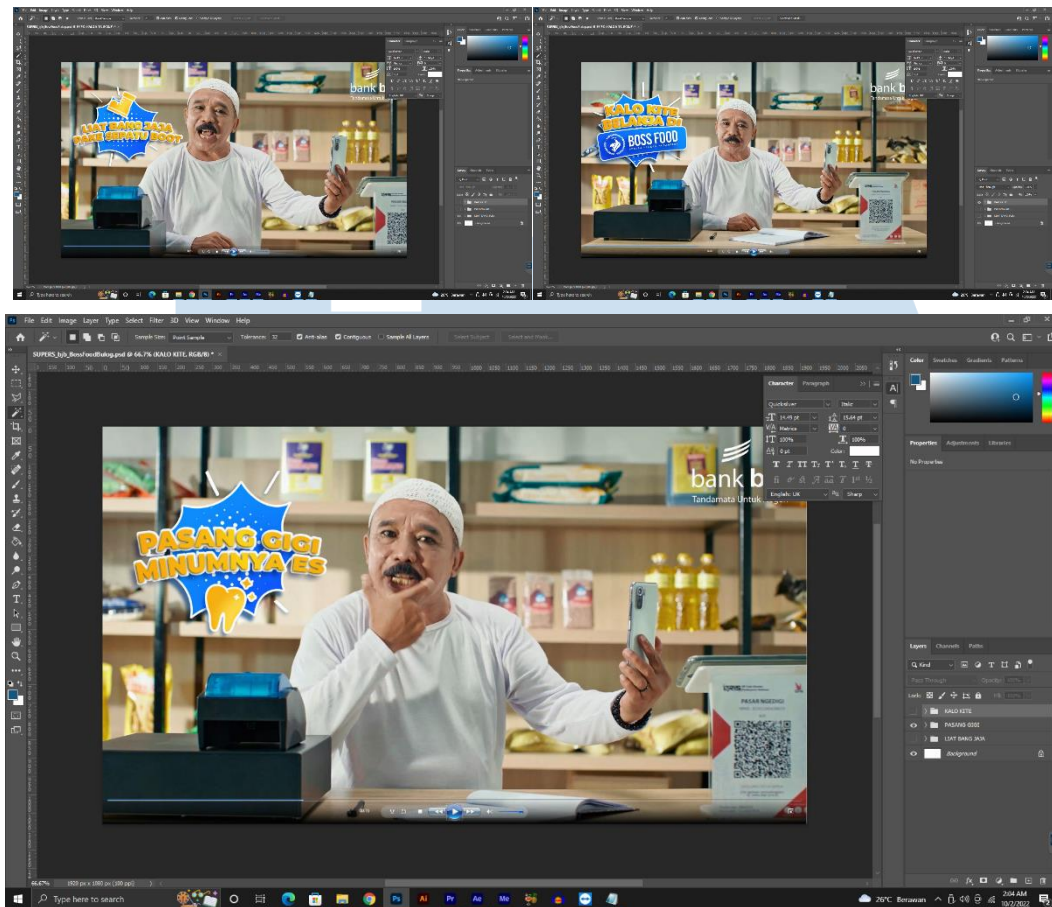


Gambar 3.10 Proyek BossFood

Sumber: Pribadi (2022)

BossFood merupakan event milik bjb yang mempromosikan apabila menggunakan Digicash, pengguna akan mendapatkan potongan diskon tiap pembeliannya. Iklan mengenai BossFood ini berdurasi selama 1 menit dan batas waktu pengerjaan diberikan selama 1 minggu lamanya. Iklan ini memiliki *pace* cepat untuk menonjolkan konsep komedinya, sehingga penulis menggunakan *motion* yang gerakannya menggunakan *pop-up animation style* dengan durasi cepat. Selain *motion*, penulis juga menangani *online editing* lain untuk iklan ini, seperti *rotoscoping*, *tracking*, dan *masking*.

Pada iklan BossFood, terdapat layar *handphone* yang diisi *green screen* untuk diubah menjadi sesuai dengan *script*. Penulis perlu melakukan *tracking*, *rotoscoping*, dan *masking* untuk bisa mengganti *footage green screen* menjadi *footage* yang dikehendaki klien. Pada proses *rotoscoping* menggunakan Adobe After Effects, penulis memisahkan Opie Kumis yang ada pada gambar 3.2.1.2.3 sekian, pemeran utama BossFood, dari background untuk membuat efek *zoom* ketika ia berjalan, seakan-akan Opie Kumis berjalan dengan cepat. Hasil *rotoscope* penulis kirimkan kepada *mentor* penulis untuk digabungkan dengan *background* menggunakan Adobe Premiere. Setelah itu, *mentor* menambahkan *subtitle* dan musik untuk diberikan kepada *head creative* dan melakukan tahap *approval* yang didapat dari bjb.

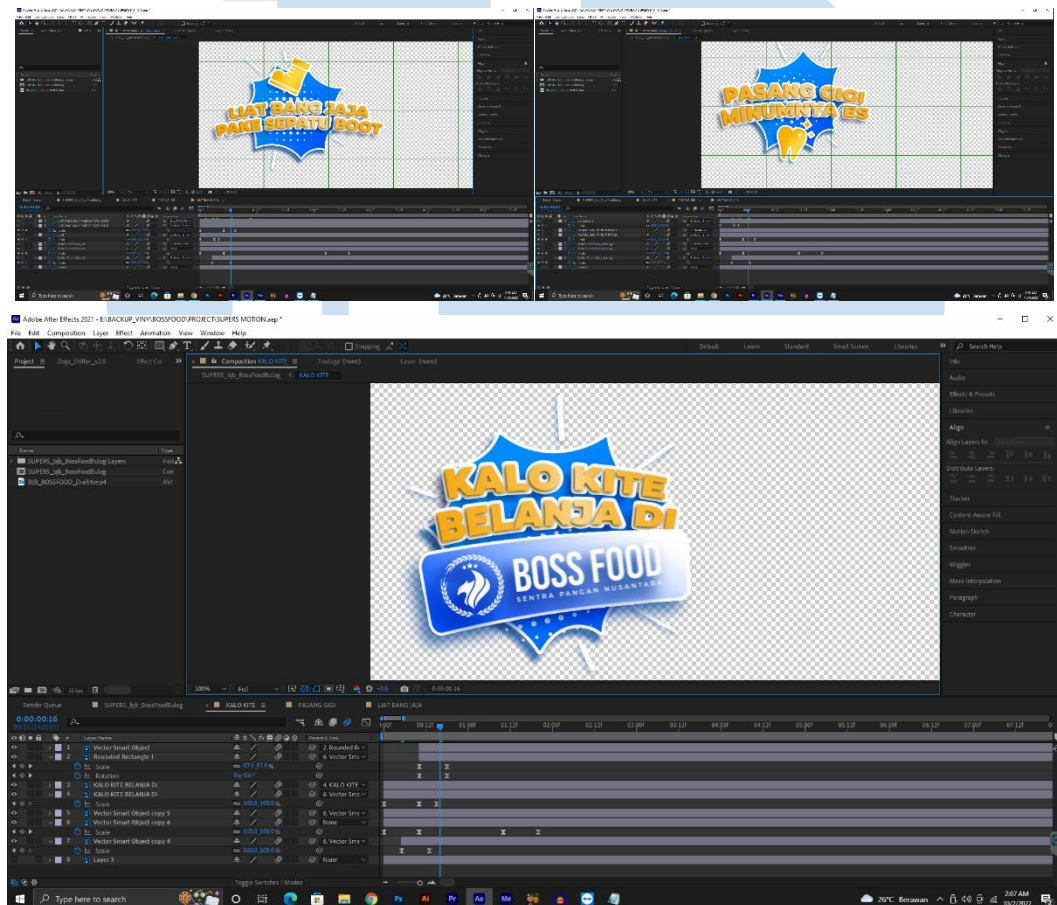


Gambar 3.11 Supers BossFood

Sumber: Pribadi (2022)

Penulis telah mendapatkan *supers* logo dari tim *graphic designer* berupa *photoshop file*. Seperti pada gambar 3.10, *supers* menggunakan *color palette* sesuai dengan logo Bank bjb, yang mengandung warna biru dan kuning. Desain-desain *supers* dibentuk *comical* agar memberikan kesan komedi dan mampu menarik perhatian. Oleh karena itu, penulis menggunakan *pop-up animation style* untuk menyamakan kesan *comical* dari desain *supers* yang diberikan agar menjadi lebih menonjol dan menarik. Kemudian untuk detail, penulis menambahkan efek *light sweep* agar *supers* terlihat lebih kontras dan *standout*. Agar animasi terlihat lebih halus, penulis memberikan *stagger* setiap 5 frame pada animasi *supers*. Setelah selesai menganimasi *supers*, penulis mengirimkan hasil *motion graphic* kepada

mentor dalam bentuk MOV agar *mentor* dapat menggabungkan *animated supers* ke dalam *video footage*.



Gambar 3.12 Animasi Supers BossFood

Sumber: Pribadi (2022)

Penulis menggunakan *pop up animation style* untuk menyamakan kesan *comical* dari *supers*. Lalu penulis memberikan efek *light sweep* agar *supers* tetap terlihat *standout*. Setelah itu penulis memberikan *stagger* setiap 5 *frame*, agar animasi terlihat lebih *fluent*. Terakhir penulis mengekspor *supers* menjadi MOV, agar *mentor* dapat menggabungkan *animated supers* kedalam video.



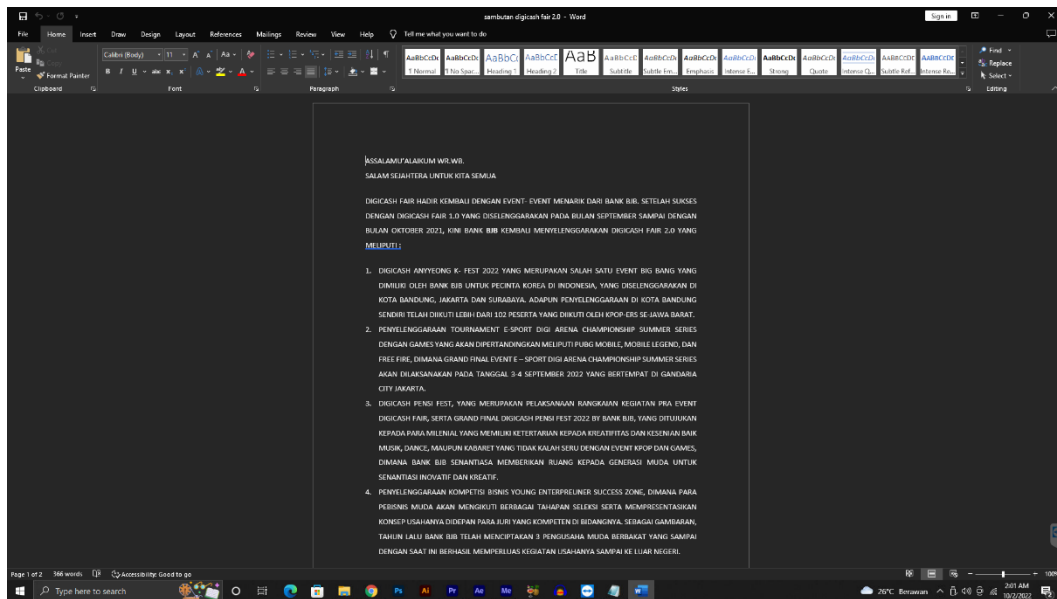
Gambar 3.13 Proyek bjb Speech

Sumber: Pribadi (2022)

Bjb speech merupakan *announcement* dari kepala bjb bernama Yuddy Renaldi. Bank bjb akan mengadakan acara bernama Digicash Fair 2.0 yang terdapat empat rangkaian acara, pertama Digi Arena Championship, kedua Digicash Annyeong K-Fest, ketiga Digicash Pensi Fest, dan terakhir Young Enterpreuner Success Zone. *Announcement* ini disampaikan dipanggung menggunakan *videotron* dari setiap acara sebagai pembukaan acara.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



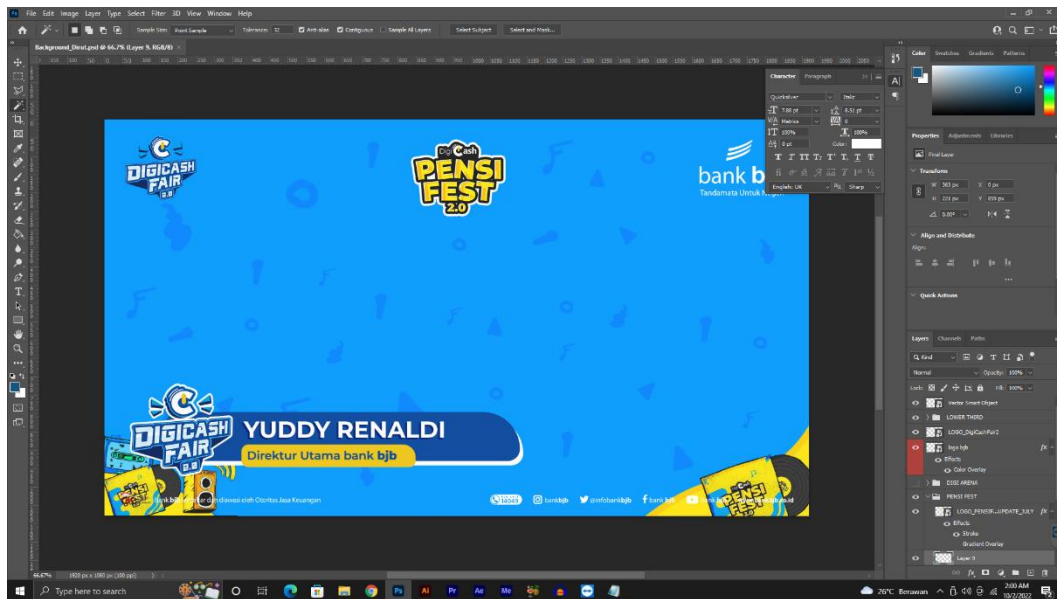


Gambar 3.14 Script bjb Speech

Sumber: Pribadi (2022)

Penulis mendapatkan *script* dari pihak bank bjb, beserta dengan *footage* Yuddy Renaldi yang sedang membawakan *speech*. Dalam *script* tersebut terdapat direksi untuk mengurutkan *footage speech* Yuddy Renaldi berdasarkan *visual*. Sehingga penulis dapat memahami *guideline* video dan sebagai penggunaan *subtitle*.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

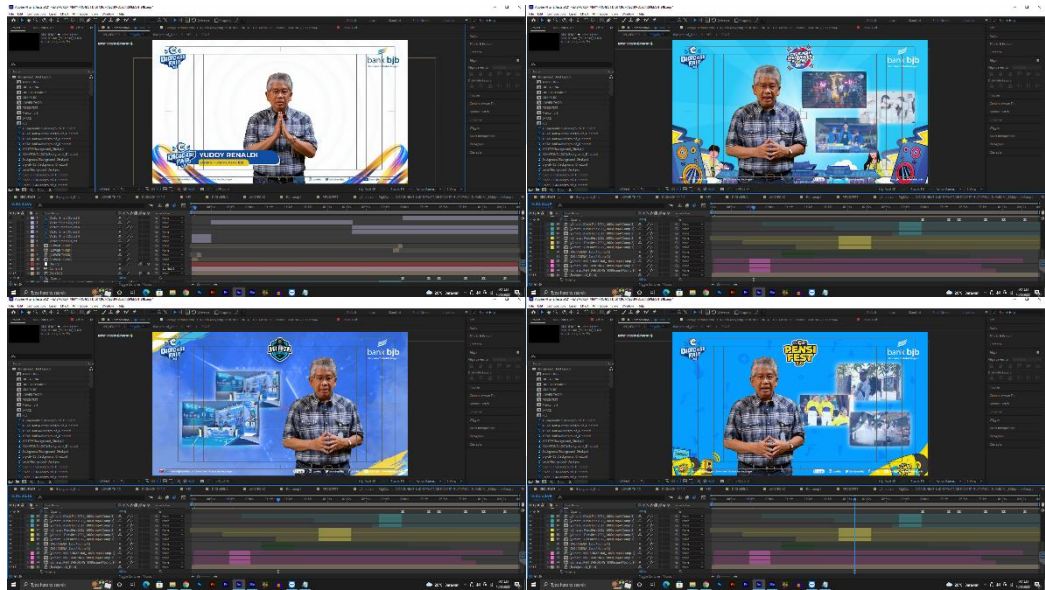


Gambar 3.15 *Graphic bjb Speech*

Sumber: Pribadi (2022)

Tim *graphic designer* menyediakan beberapa opsi *background*, beserta *lower third* dan logo dalam *frame*. Penulis memberikan *simple motion* agar *background* terkesan bergerak dan tidak statis. Untuk *lower third*, penulis menggunakan *scale animation* dan *masking in and out*.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

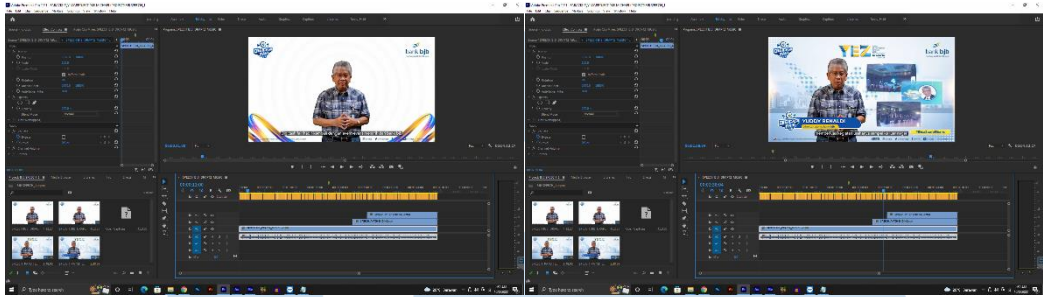


Gambar 3.16 Workflow bjb Speech

Sumber: Pribadi (2022)

Penulis menggunakan Adobe After Effects untuk menggabungkan *bumper*, *animated background*, *lower third*, dan *compositing footages*. Sesaat Yuddy Renaldi menjelaskan acara Digicash Fair 2.0, penulis menambahkan *footage preview* dari masing-masing acara dengan efek *hologram* di sebelah Yuddy Renaldi. Pergantian background menggunakan efek *fading out*, dan *animation in* pada *elements* di sekitar *background*.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.17 *Workflow Subtitle & Music Mix bjb Speech*

Sumber: Pribadi (2022)

Pada tahap terakhir, penulis menggabungkan *subtitle* dan musik menggunakan *premiere*. Lalu *delivery* dikirim melalui *google drive*, dan *link* diberikan kepada *Head Creative* untuk *approval* kepada klien.

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

*Job description video editor* dalam Bigdonte Entertainment dipegang oleh *supervisor* penulis, Mohammad Fadhlirahman, dan ada penulis sendiri sebagai pekerja magang. Jumlah *video editor* yang sangat kurang ini membuat penulis belajar untuk menangani keseluruhan tahap pembuatan konten dari *offline editing* hingga *married print*.

Penulis seringkali mengalami kebingungan dalam proses *online editing*, seperti *tools* apa saja yang harus digunakan atau teknik apa yang efisien dalam mengerjakan proyek tersebut. Selain itu, penulis dan *supervisor* harus menyelesaikan proyek sendiri dalam waktu yang cukup singkat, sedangkan Bigdonte Entertainment melayani banyak klien. Penulis masih kesulitan dengan memegang tanggung jawab dalam pengerjaan keseluruhan *video editing* proyek.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala pada subbab sebelumnya, penulis menemukan beberapa solusi. Untuk kendala kurangnya pekerja *online* dan *motion graphic artist*, penulis mendapat pelajaran di mana penulis perlu mempersiapkan waktu lebih awal untuk mengejar proyek, mempersiapkan standar *template* untuk setiap proyek, dan penulis perlu meluangkan waktu untuk bekerja lembur. Dengan demikian, penulis dapat menyelesaikan proyek dengan tepat waktu walaupun kekurangan pekerja. Kurangnya pekerja ini juga membuat penulis belajar untuk tidak takut untuk meminta bantuan dalam hal saran maupun tenaga kerja kepada sesama teman kerja.

Berkat diskusi dengan teman kerja, penulis lebih memahami teknik dan efek yang ingin digunakan pada *supers*, logo, atau *graphic* lainnya. Sehingga penulis mencari *tutorial* untuk membuat efek yang diinginkan. Penulis juga mengatur waktu agar proses pengerjaan tidak terhambat, dan pengumpulan tepat waktu.

