

BAB III

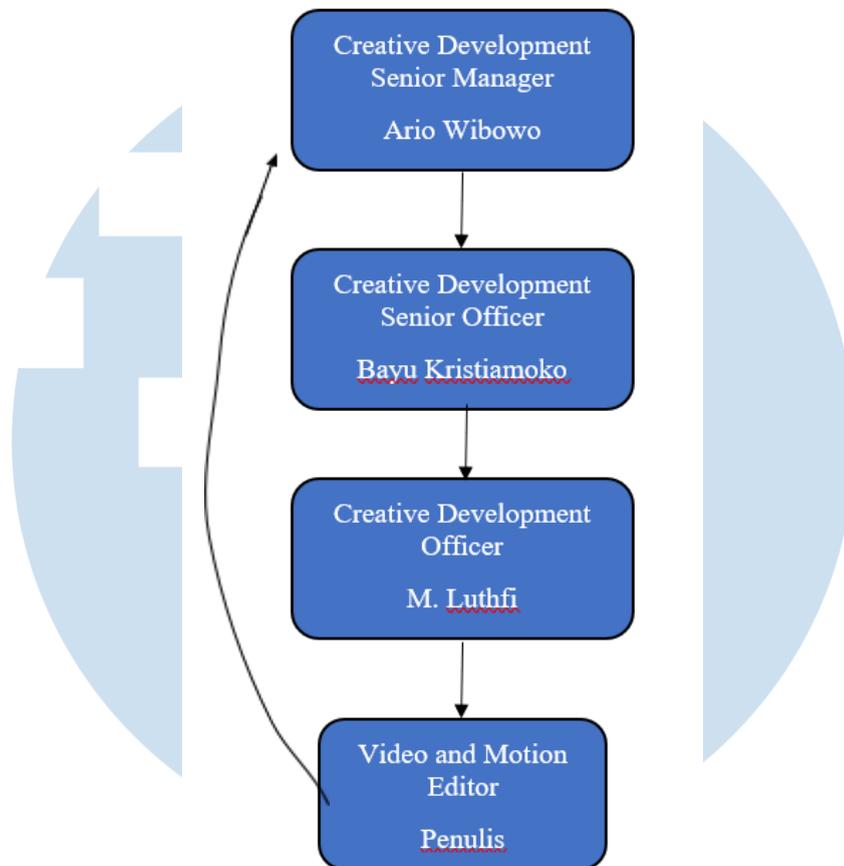
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis merupakan anggota dari *Creative Development Staff* dengan *job description* sebagai video dan *motion editor*. *Creative Development Staff* sendiri terdiri dari tim video dan *graphic design*. Penulis mendapat aset-aset untuk keperluan video *editing* atau *motion editing*, dari tim *graphic design*. Selain itu, penulis juga mendapatkan bahan-bahan video untuk diedit dari *videographer*, *Creative Development Senior Officer*, dan *Creative Development Officer*.

Secara garis besar, koordinasi kerja penulis dapat dilihat seperti di gambar 3.1. Penulis bertanggung jawab kepada *Creative Development Officer* dan *Creative Development Senior Officer*. *Creative Development Officer* sebagai pemberi arahan dan beban kerja untuk penulis. *Creative Development Senior Officer* sebagai pemberi konsep dan penulis mengasistensikan hasil yang telah penulis buat kepada *Creative Development Senior Officer*. Jika hasil yang penulis buat sudah disetujui oleh *Creative Development Senior Officer*, maka dapat diteruskan ke *Creative Development Senior Manager*. Penulis juga bisa mendapat revisian dari *Creative Development Senior Manager*. *Creative Development Senior Manager* inilah yang menentukan sebuah konten diterima atau layak untuk ditampilkan.

U M W I 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



Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja Penulis di YWMF

Sumber: Data Perusahaan

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis magang sebagai video dan *motion editor*. Dalam pekerjaannya, penulis memiliki tanggung jawab dalam pasca produksi konten audio visual untuk para klien YWMF. Penulis bertanggung jawab untuk menyusun potongan gambar, audio, menyatukannya, dan membuat video sesuai *brief* yang penulis terima. Penulis juga menyusun dan menggerakkan aset-aset dari tim desain grafis untuk keperluan *motion editing*. Selain menjadi video dan *motion editor*, di beberapa waktu tertentu, penulis berkesempatan untuk menjadi *videographer* (jika kekurangan orang).

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut ini adalah daftar pekerjaan yang telah penulis lakukan dari bulan Agustus 2022 hingga bulan September 2022, yang penulis jabarkan dalam tabel 3.1.

Nomor	Bulan	Minggu Ke	Tugas Yang Dilakukan
1	Agustus	3	1. <i>Motion lyric video</i> Hedi Yunus
		4	1. Konten Instagram <i>story</i> dan <i>feed</i> Gusty - Spell 2. Konten Instagram <i>story</i> dan <i>feed</i> H-1, H-2, <i>out now</i> Hedi Yunus dan <i>live</i> Instagram 3. <i>Workshop marketing strategy</i> 4. <i>Briefing</i> dokumenter 36th Kahitna 5. Revisi <i>out now</i> Hedi Yunus
		5	1. Dokumenter

			<p>Kahitna 36th <i>sequence 1</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Instagram <i>story</i> dan <i>reels</i> Hedi Yunus lari dari depan 3. Revisi Instagram <i>story</i> dan <i>reels</i> Hedi Yunus lari dari depan 4. Instagram <i>story</i> teaser BTS Gusty - Spell 5. Membuat tugas <i>marketing strategy</i> untuk Lorjhuk
2	September	1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>lower third</i> nama Kahitna 2. Menyusun PPT <i>workshop</i> Lorjhuk 3. <i>Marketing strategy workshop offline</i>
		2	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Review, brainstorming,</i>

			<p>dan</p> <p>menambahkan referensi untuk PPT Frank & Co</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Pindahan kantor 3. Video <i>teaser 2</i> dan 3 dokumenter Kahitna 36th 4. Dokumentasi Gusty Sarinah
		3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inbox Elma Instagram <i>reels</i> 2. Konten <i>face morph</i> Chico 3. Yovie Music School Video
		4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisi Yovie Music School Video 2. Instagram <i>reels</i> trailer MV 1 dan 2 Gusty - Spell 3. Instagram <i>reels out now</i> MV Gusty - Spell 4. Canvas Spotify Gusty - Spell

		5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Instagram <i>story</i> pemenang giveaway Hedi Yunus 2. <i>Editing</i> video BMT Arsy Widiyanto 3. Dokumentasi Jenahara Nasution 4. Rapat konsep video YHF
--	--	---	---

Tabel 3.1 Daftar Tugas yang Dilakukan

Sumber: Data YWMF

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis memiliki *job description* sebagai video dan *motion* editor, dalam tim *Creative Development Staff*. Tidak hanya sebagai video dan *motion* editor, penulis juga berkesempatan untuk menjadi *videographer* dalam beberapa *event*, dikarenakan kekurangan orang. Akan tetapi, pada laporan ini, penulis akan lebih berfokus kepada pekerjaan penulis sebagai video dan *motion* editor.

Sebagai video dan *motion* editor, penulis bertanggung jawab atas menyusun potongan-potongan *shot* ke dalam *timeline* agar menjadi satu rangkaian yang runtut, dan juga penulis bertanggung jawab atas menganimasikan aset-aset yang diam menjadi bergerak, sehingga tidak diam dan membosankan. Penulis memulai pekerjaan saat penulis menerima *brief* dari *Creative Development Senior Officer* atau *Creative Development Officer*, jika penulis masih bingung secara teknis, penulis akan bertanya kepada *Creative Development Senior Officer*. Setelah itu, penulis menerima aset video, musik, dan aset gambar (dari tim desain

grafis). Penulis menggunakan *software* Adobe Premiere Pro untuk mengedit video, dan Adobe After Effects untuk menganimasikan *motion*. Pada saat melakukan *editing*, penulis berhubungan erat dengan tim desain grafis mengenai aset-aset gambar yang mereka buat, lalu penulis juga berhubungan erat dengan *Creative Development Senior Officer* untuk asistensi teknis dari hasil editan yang telah penulis buat.

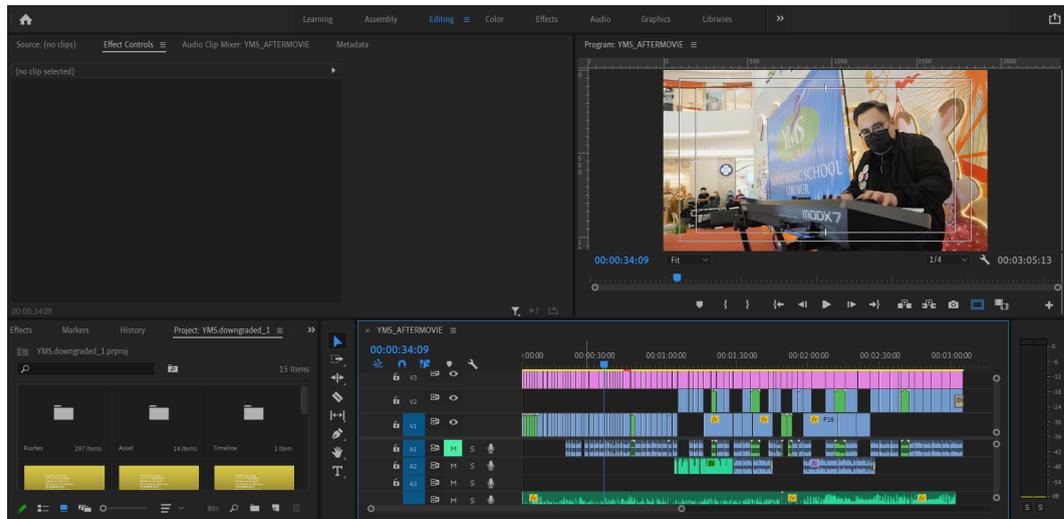
Berikut ini adalah sebagian hasil dari pekerjaan yang telah penulis buat, yang terbagi ke dalam 2 tipe, yaitu video *editing* dan *motion editing*.

3.2.2.1 Video *Editing*: “Yovie Music School”

Yovie Music School merupakan sekolah musik yang didirikan oleh Yovie Widiyanto. Video ini menampilkan *event* Yovie Music School, yang menunjukkan *performance* dari murid-murid dari Yovie Music School, disertai testimoni dari orang tua murid. Penulis mendapatkan *brief* dari *Creative Development Senior Officer* untuk mengerjakan video Yovie Music School. Setelah itu *Creative Development Senior Officer* memberikan aset video dan musik yang diperlukan. Setelah itu, penulis mengedit dengan menggunakan Adobe Premiere Pro.

Pertama, penulis meninjau kembali dan memilih aset-aset video yang telah diberikan kepada penulis. Setelah itu, penulis membuat sequence 1, memiliki format 1920x1080 dan 24 fps. Lalu penulis memasukkan 2 *backsound* musik ke dalam *timeline* (sesuai *brief*). Penulis membuat cerita melalui *editing*, mulai dari orang tua dan anak-anak yang melakukan pendaftaran, lalu keseruan acara disertai reaksi penonton, setelah itu terdapat testimoni dari orang tua murid. Penulis menurunkan *speed* beberapa *shot* ke 50%, sesuai dengan *brief* yang diberikan kepada penulis. Penulis melakukan *cutting* sesuai dengan *beat* dari *backsound* musik.

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



Gambar 3.2 Tampilan Adobe Premiere Pro “Yovie Music School”

Sumber: Dokumentasi YWMF



Gambar 3.3 Orang Tua dan Murid Melakukan Pendaftaran

Sumber: Dokumentasi YWMF

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.4 *Performance* dari murid Yovie Music School

Sumber: Dokumentasi YWMF



Gambar 3.5 Penonton yang Sedang Melihat *Performance*

Sumber: Dokumentasi YWMF

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.6 Wawancara Orang Tua Murid
Sumber: Dokumentasi YWMF



Gambar 3.7 Performance Murid dari Orang Tua
Sumber: Dokumentasi YWMF

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Pada saat adegan wawancara orang tua, penulis menyertakan *shot* yang menunjukkan *performance* dari anaknya, disertai reaksi dari orang tua murid saat melihat anaknya melakukan *performance*.

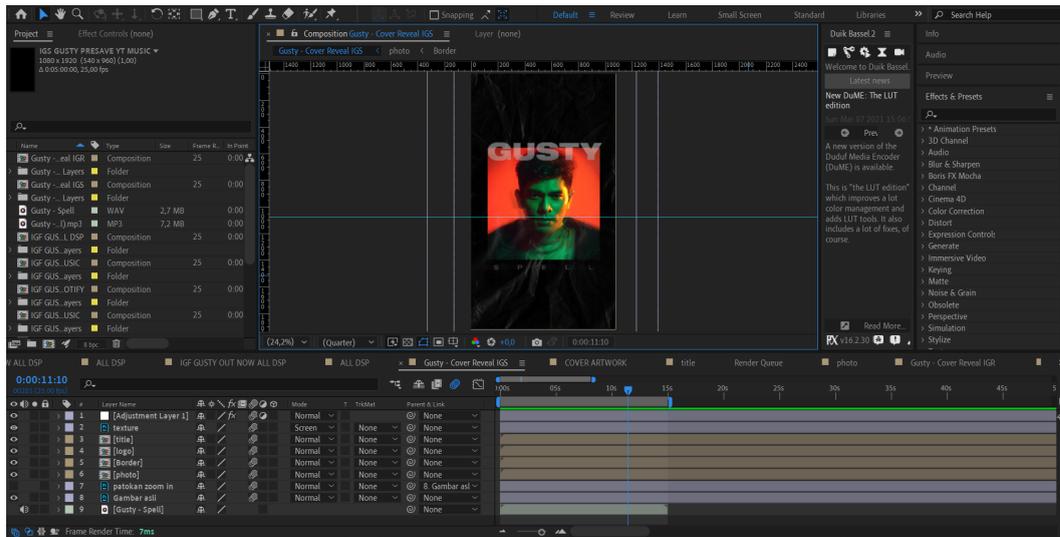
Setelah itu, penulis memberi efek *warp stabilizer* ke beberapa *shot* yang terasa goyang. Setelah itu, penulis menambahkan *adjustment layer* untuk menyesuaikan warna dari 1 *shot* ke *shot* yang lainnya, dengan menambahkan efek *lumetri color* di *adjustment layer*. Terakhir, penulis menambahkan *dip to black* di akhir video.

3.2.2.2 Motion Editing: “Konten Instagram Gusty - Spell Cover Reveal”

“Gusty - Spell Cover Reveal” adalah satu dari beberapa konten Instagram Gusty, pada saat perilis lagu barunya yang berjudul Spell. Penulis mendapatkan *brief* dari *Creative Development Senior Officer* untuk membuat *cover reveal* dari lagu baru Gusty, yang berjudul Spell. Penulis mendapatkan aset gambar dari tim desain grafis. Setelah itu, penulis memasukkan aset-aset tersebut ke dalam Adobe After Effects.

Pertama, penulis menganimasikan *border* hitam dengan melakukan *scale down*, seperti pada gambar 3.9. Lalu menaikkan *opacity* tekstur kertas dan efek foto *cover* bersamaan, seperti pada gambar 3.10. Setelah itu, penulis memberi efek *reveal* dengan melakukan *masking text* “GUSTY” dari kiri ke kanan, lalu penulis berikan *feather* agar lebih halus, seperti pada gambar 3.11. Setelah itu, penulis menganimasikan *text* “SPELL” dengan cara *scale up axis X* dan juga menaikkan *opacity* dari 0% ke 100%, seperti pada gambar 3.12. Dan yang terakhir, penulis memberi *adjustment layer* untuk tambahan efek *dip to black* di awal video.

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



Gambar 3.8 Timeline Gusty - Spell Cover Reveal

Sumber: Dokumentasi YWMF



Gambar 3.9 Scale Down Border Gusty - Spell

Sumber: Dokumentasi YWMF

M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.10 Menaikkan *Opacity* Efek Kertas dan Efek Foto *Cover Gusty - Spell*
Sumber: Dokumentasi YWMF



Gambar 3.11 Menganimasikan *text* "GUSTY"
Sumber: Dokumentasi YWMF



Gambar 3.12 Menganimasikan *text* “SPELL”

Sumber: Dokumentasi YWMF

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama penulis melakukan magang, penulis menemui beberapa kendala. Beberapa kendala tersebut adalah:

- 1) Yovie Widiyanto Music Factory (YWMF) tidak memiliki satu catatan *progress* yang dapat dilihat semua orang. Biasanya, penulis hanya menerima *brief* melalui WhatsApp ataupun secara verbal, yang berpeluang untuk menciptakan *miss* komunikasi antar 1 orang dengan yang lainnya. *Miss* komunikasi tersebut dapat berupa *brief* yang kurang, nama konten yang mirip-mirip, dan juga *deadline* konten. Di dalam catatan *progress* yang dimaksud, dapat berisi nama konten, siapa yang mengerjakan, siapa yang sedang kosong, kapan *deadlinenya*, apa format videonya, dan akan *dipublish* ke mana. Catatan ini berguna untuk mencegah *miss* komunikasi, selain itu catatan ini berguna untuk *tracking progress* beban kerja setiap orang.
- 2) Jarak yang jauh antara, tempat tinggal penulis dan kantor baru yang berada di Cilandak. Setiap kali penulis melakukan WFO, penulis harus menempuh waktu sekitar 2 jam untuk sekali jalan, dengan menggunakan motor, 2 KRL, dan 1 MRT. Selain itu, jalur KRL dan MRT harus melewati Tangerang

Selatan, lalu ke Jakarta Selatan, lalu ke Jakarta Pusat, dan kembali turun ke Jakarta Selatan. WFO memang wajib dilakukan 3x dalam satu minggu, sehingga waktu perjalanan selama 2 jam ini dapat mempengaruhi energi yang terbangun saat perjalanan, dan juga *mood* penulis saat bekerja di kantor.

- 3) Penulis mendapati *software editing* yang penulis pakai mengalami *crash* secara tiba-tiba. Sehingga, penulis kadang-kadang harus membuat kembali editan yang belum sempat penulis *save*.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Penulis juga menemukan solusi atas kendala beberapa kendala diatas. Beberapa solusi tersebut adalah:

- 1) Penulis telah memberikan ide untuk membuat sebuah Google Sheets *tracking* perusahaan kepada *senior*, lalu disampaikan kepada atasan. Saat ini, perusahaan berupaya untuk membuat sebuah aplikasi untuk *tracking* pekerjaan para pekerjanya, sehingga seluruh pekerjaan dapat di tracking melalui aplikasi tersebut.
- 2) Untuk menghemat tenaga dan waktu, di saat tertentu, penulis ikut berangkat WFO dengan menggunakan mobil *senior*, jika menggunakan mobil, jarak tempuh menjadi lebih dekat, dan waktu tempuh menjadi lebih cepat. Penulis juga menemukan jalur alternatif, dengan memotong jalur dari Stasiun Kebayoran, lalu menggunakan Gojek ke Stasiun MRT Blok A. Dengan jalur alternatif ini, penulis dapat menghemat waktu hingga 30 menit, dalam sekali jalan.
- 3) Untuk menghindari *progress* yang belum tersimpan saat *crash* terjadi, penulis mengaktifkan fitur *auto save* pada pengaturan *software*, dan juga penulis melakukan *save* secara manual, saat penulis ingat.