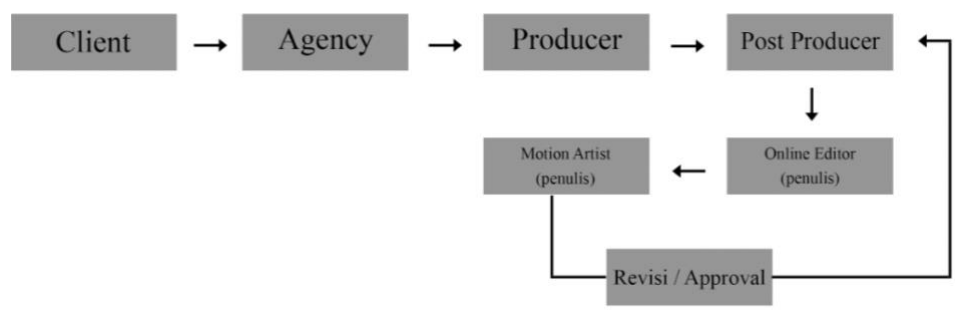


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi



Gambar 3.1 Kedudukan dan Koordinasi PT. Sunny Side Up
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Penulis mempunyai kedudukan sebagai *motion artist* dan *online editor*. *Motion artist* memiliki tugas untuk merancang dan membuat pergerakan suatu grafik, contohnya membuat teks bergerak, transisi logo, membuat pergerakan pada *user interface handphone*, dan lain-lain. Setelah selesai, *file* akan diserahkan ke *online editor*. Kemudian, tugas seorang *online editor* adalah untuk menyatukan dan menambahkan segala elemen (*conform picture*, menyatukan *suppers*, *clean up* dan *touch, up, compositing*) yang diperlukan untuk hasil akhir video.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama proses magang, penulis mendapatkan banyak ilmu dan pengalaman dalam segala hal yang menyangkut bidang *motion artist* dan *online editor* serta hal lain yang berhubungan dengan bidang yang penulis alami. Pengalaman tersebut didapatkan melalui segala kendala dan solusi dari berbagai proyek yang dikerjakan oleh penulis.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

No.	Bulan	Proyek	Keterangan
1	Juli	<ul style="list-style-type: none"> • Mandiri Livin' • Media sosial PT. Sunny Side Up 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat <i>motion lower third</i> • Membuat <i>mock up</i> untuk keperluan sosial media perusahaan • Membuat transisi untuk <i>mock up</i> yang sudah diciptakan
2	Agustus	<ul style="list-style-type: none"> • Good Day Freeze • Samsung Galaxy Z Flip 4 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti <i>online brief</i> • Suppers untuk TVC • Revisi suppers • Mengikuti <i>online brief</i> • Membuat suppers untuk <i>digital ads</i> • Mengikuti <i>present video</i> ke <i>client</i> • Revisi suppers

		<ul style="list-style-type: none"> • Dove Darling • Pixy • Bebelac 	Mengikuti <i>online brief</i>
3	September	<ul style="list-style-type: none"> • Nyam-Nyam • Mandiri Pejuang Peluang & Penggerak Kemajuan • Pizza Hut 	<ul style="list-style-type: none"> • Memisahkan gambar untuk keperluan <i>animatic storyboard</i> • Membuat efek visual <i>online editing</i> untuk TVC dan juga <i>directors cut</i> Suppers dan efek visual

Tabel 3.1. Tugas yang dilakukan selama magang

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis mengikuti banyak proyek iklan dan terlibat dalam tahap paska produksinya. Secara garis besar dalam proses mengerjakan *online editing* dan *motion graphic*, penulis mengulangi tahap yang sama prosesnya berulang kali. Dimulai dari mengikuti *online brief*, riset, eksekusi, mengirim hasil penyuntingan, revisi, dan persetujuan. Berikut penjelasan detail mengenai hal yang dikerjakan oleh penulis:

1. *Motion Artist*

Penulis menggunakan perangkat lunak *After Effects 2021* untuk melakukan penyuntingan. Seperti namanya, pekerjaan dari seorang *motion artist* adalah untuk merancang suatu gerakan (*motion*) atau animasi dari suatu data. Dengan animasi, *motion artist* mampu memberi kehidupan ke berbagai elemen di dalam suatu video. Sebelum dapat menganimasi, penulis melalui berbagai riset agar gerakan, warna, dan detil dari suatu *file* sesuai dengan iklan yang disunting.

Gerakan tersebut biasa dirancang untuk suatu data vektor dan bitmap maupun untuk suatu video. Saat pelaksanaan magang, penulis merancang pergerakan untuk sebuah *suppers*, foto, dan vektor serta menciptakan sebuah transisi dari satu video ke video lain. Dengan *motion graphic*, bisa memberikan suatu penekanan terhadap suatu hal. Misalnya, ada seorang aktor yang sedang berbicara dan kemudian secara bersamaan poin penting dari pembicaraan tersebut dibuat muncul *suppers* sehingga penonton lebih sadar akan hal yang dibicarakan.

Dalam pengerjaan *motion graphic*, terkadang penulis mendapat tantangan. Tantangan tersebut seperti membuat ulang elemen grafik yang aslinya dibuat dengan *software 3D*, menggunakan *software 2D*. Tantangan lainnya adalah mengaplikasikan *motion graphic* ke berbagai versi dari satu video yang sama. Penulis sebut sebagai tantangan karena dengan banyaknya versi, sangat rumit ketika berhadapan dengan *layer* yang sangat banyak dan mudah untuk tertukar antar satu versi dengan yang lainnya.

2. *Online Editor*

Proses *online editing* dilakukan menggunakan perangkat lunak *Autodesk Flame 2022*. Tujuan utama dari pembelajaran *online editing* pada pelaksanaan magang adalah untuk melakukan *compositing* atau penyatuan berbagai gambar menjadi satu kesatuan yang harmonis. *Compositing* merupakan tahap terakhir atau finalisasi segala aspek video setelah melalui tahap-tahap lain, yaitu *offline edit* dan juga *color grading*. *Compositing* mencakup:

- *Conform Picture*

Proses menghubungkan kembali *file proxy* dengan resolusi rendah ke *file* asli yang memiliki resolusi tinggi biasa menggunakan XML agar semua klip sudah *sync* dengan *timecode offline editing*.

- Menyatukan *suppers*

Setelah *motion artist* membuat *motion graphic*, maka hasilnya akan dikirim dan tugas *online editor* untuk mengumpulkan dan menaruhnya di hasil akhir video.

- *Touch up & Clean up*

Merupakan salah satu proses penting karena bertujuan untuk menyempurnakan gambar agar terlihat lebih layak dan menarik. Misal, menghilangkan noda pada baju, memberikan latar belakang pada klip *green screen*, memanjangkan tembok agar komposisi suatu *shot* lebih proporsional, dan lain-lain.

- *Tracking*

Bertujuan agar *touch up* dan *clean up* dapat lebih dipercaya. Jika seorang *online editor* menempelkan suatu grafik pada layar *handphone*, tetapi ketika *handphone* bergerak, grafik hanya diam di tempat, maka akan sangat terlihat kalau hal itu adalah hasil penyuntingan, maka dibutuhkan *tracking*, di mana objek A mengikuti pergerakan (posisi, rotasi, dan skala) Objek B.

3.2.3 Kendala yang ditemukan

Tentunya setiap perusahaan memiliki sistem dan lingkungannya masing-masing. Yang menjadi kendala pertama penulis adalah alur kerja yang begitu intens dan cepat. Alur kerja di PT Sunny Side Up sangat sibuk sehingga penulis merasa kesulitan untuk membagi waktu antara kehidupan personal dan profesional. Penulis merasa kesulitan karena jadwal PT Sunny Side Up yang sangat dinamis dan bisa berubah kapan saja. Jadwal kian berubah karena adanya pekerjaan, *deadline* pekerjaan yang cepat, dan atau tuntutan revisi yang banyak. Karena jadwal yang dinamis, terkadang hal itu mengharuskan penulis untuk menginap di kantor selama beberapa hari.

Kendala kedua adalah jarak kantor dan tempat tinggal penulis yang jauh. Hal itu kemudian berhubungan dengan komunikasi, terkadang ada masalah komunikasi yang terjadi antara produser dan penulis, karena itu ketika penulis sudah datang jauh-jauh dari rumah ke kantor, tetapi ketika sampai kantor tidak ada pekerjaan yang bisa dikerjakan, sehingga ongkos transportasi penulis menjadi sia-sia. Masalah komunikasi juga terjadi ketika produser menyampaikan suatu *brief* dan ketika penulis lakukan, ternyata *brief* yang dimaksud adalah berbeda. Alur kerja yang begitu intens dan cepat serta jarak kantor dengan tempat tinggal penulis yang jauh.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan pengalaman magang, akhirnya penulis menemukan beberapa solusi untuk mengatasi kendala yang dialami. Agar jadwal penulis dan perusahaan tidak bentrok, maka penulis melakukan tahap pencegahan. Penulis berusaha menyelesaikan segala hal yang harus dikerjakan sebelum *deadline* pekerjaan tiba, dengan begitu penulis memiliki waktu untuk melakukan kegiatan di luar kantor. Solusi kedua adalah dengan membawa laptop ketika berpergian, sehingga ketika dibutuhkan, penulis dapat mengerjakan kebutuhan kantor secepatnya. Untuk masalah jarak, penulis memutuskan untuk menginap di rumah kerabat atau menginap di kantor jika memang ada jadwal yang mengharuskan penulis untuk datang ke kantor setiap hari. Kemudian agar tidak terjadi masalah komunikasi, penulis giat bertanya dan meminta segala hal kepada produser tentang apa yang dibutuhkan dan apa yang harus dikerjakan pada hari itu.

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