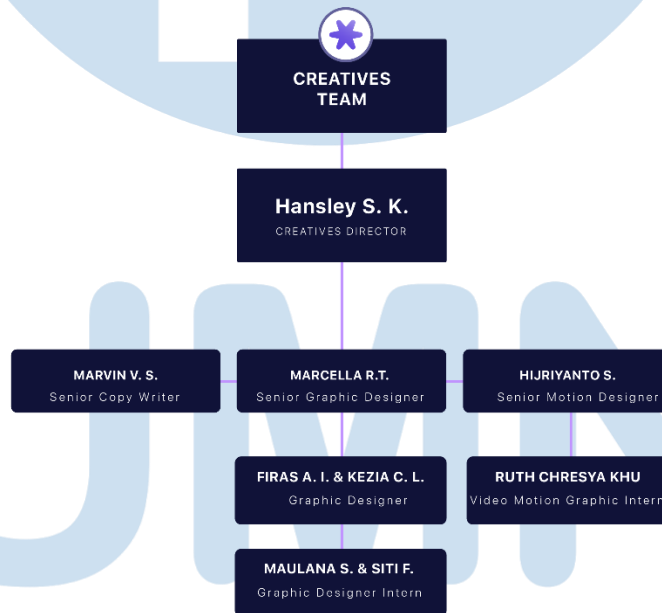


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

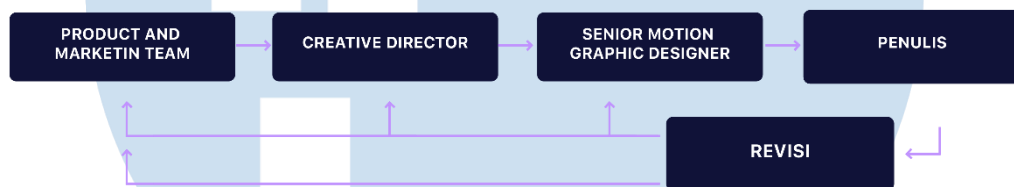
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis melanjutkan magang merdeka periode dua di PT Mid Solusi Nusantara sebagai *Video Motion Graphic Intern*. Penulis bertanggung jawab untuk mengumpulkan dan membuat *asset*, *storyboard* serta *motion* untuk berbagai iklan ataupun *feature video* Talenta. Hasil pengerjaan proyek akan dipublikasikan pada *website* dan *platform* sosial media resmi Talenta (www.talenta.co). Pada prosesnya, penulis banyak bekerjasama secara langsung dengan *Senior Motion Graphic Designer*. Baik dalam proses *briefing*, pengerjaan, perbaikan hingga unggah proyek.



Gambar 3.1 Bagan Tim Kreatif
Sumber: Dokumentasi pribadi (2022)

Alur koordinasi proyek berhubungan dengan kolega yang berada pada divisi *Marketing Creatives* Mekari. Awalnya tim produk mengajukan permintaan kerja melalui Trello dengan persetujuan *Creative Director*. *Briefing* akan diberikan menggunakan slides yang berisi *script* atau *key messages* proyek fitur yang akan dibuat. Permintaan kerja akan diteruskan kepada *Senior Motion Graphic Designer* untuk di urutkan berdasarkan waktu permintaan dan prioritas proyek. Setelahnya penulis menerima *briefing* untuk permintaan kerja tersebut melalui Flock ataupun Google Meet.



Gambar 3.2 Bagan Alur Kerja Penulis
 Sumber: Dokumentasi pribadi (2022)

Penulis berdiskusi mengenai arahan visual, elemen *asset* dan referensi *motion* bersama *Senior Motion Graphic Designer*. Selanjutnya penulis akan mengerjakan tugas sesuai arahan dan hasil diskusi. Hingga pada waktu yang telah ditentukan, penulis akan memberikan *preview* hasil kerja kepada *Senior Motion Graphic Designer* yang kemudian akan diteruskan kepada *Creative Director* atau tim produk Mekari untuk memperoleh *feedback* secara paralel. Bila ada revisi dari *feedback* penulis akan memperbaiki dan melakukan *preview* selanjutnya kepada *Senior Motion Graphic Designer*. Bila hasil kerja telah disetujui, penulis akan memperbaharui status proyek di Trello dan konten siap di unggah.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis memiliki peran sebagai *Motion Artist Intern* yang bertanggung jawab untuk mengumpulkan asset UI *Motion Feature Talenta*. Membuat *asset character design* untuk proyek *Succession Plan* dan *Individual Plan*. Serta Menyusun *preview asset* untuk diajukan kepada *Creative Director* melalui *Senior Motion Graphic Designer*.

Membuat *storyboard* sesuai arahan visual dan hasil diskusi bersama *supervisor*. Penulis juga bertanggung jawab untuk membuat *motion* pada proyek Talenta Forms.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah detail pekerjaan yang penulis kerjakan dalam proyek *Motion Feature* Mekari Talenta selama periode kerja magang.

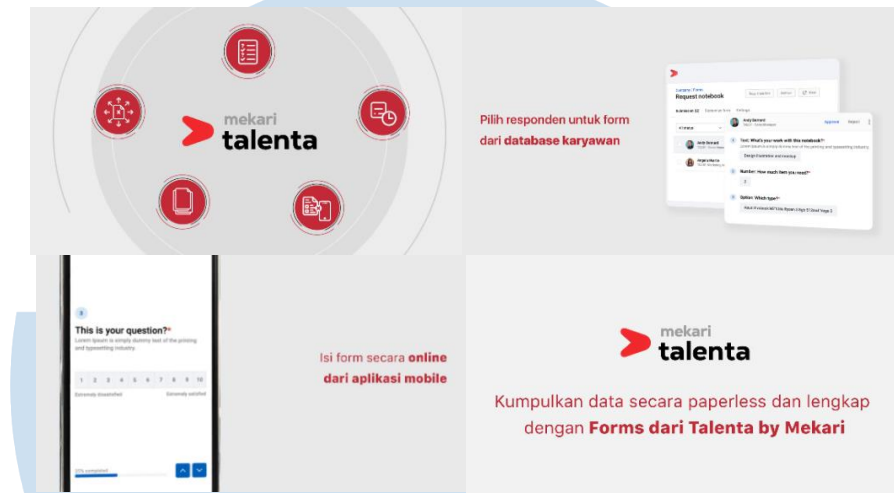
No.	Timeline	Proyek	Keterangan
1.	Maret - Agustus 2022	Talenta Forms	<i>Collect asset UI, Motion, Editing</i>
2.	September 2022	Individual Plan	<i>Brainstorming visual dan Asset Character Design</i>
3.	September 2022	Succession Plan	<i>Brainstorming visual dan Storyboard</i>

Table 2. Proyek *Motion Feature* Talenta

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis akan diarahkan oleh *Senior Motion Graphic Designer* sebelum proyek dimulai. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran besar proyek dan memastikan detail pekerjaan yang akan dilakukan. Proses *briefing* dilakukan melalui Flock ataupun Google Meet disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Sebagai pembahasan penulis akan menjabarkan 3 proyek *Motion feature* Talenta yang penulis kerjakan yaitu Talenta Forms, Individual Plan dan Succession Plan. Dimana penulis terlibat dalam proses *brainstorming* visual, *storyboard*, pembuatan *asset character* dan *motion*.

3.2.2.1. Motion Feature Talenta Forms

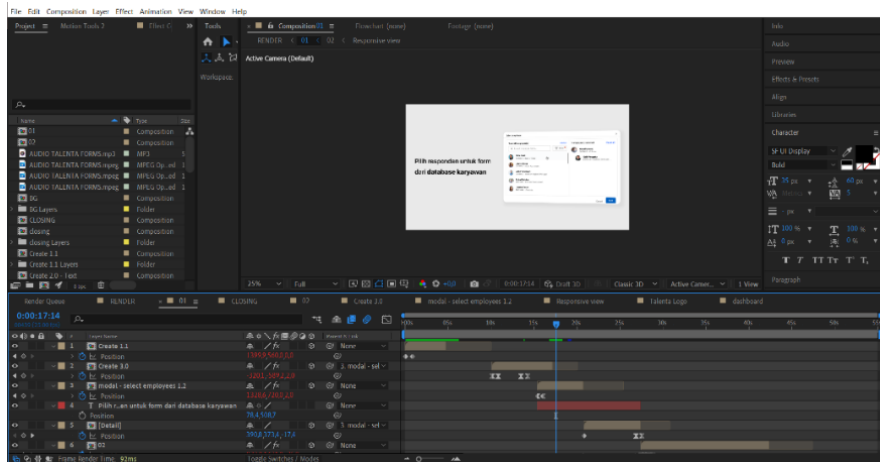


Gambar 3.3 Talenta Forms

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Talenta Forms merupakan salah satu fitur yang dapat memudahkan HR untuk mengumpulkan data dan survei karyawan dengan metode *paperless*. Form dapat dibuat secara digital dalam *dashboard* Talenta yang tersentralisasi. Dengan berbagai tipe pertanyaan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat ditujukan untuk seluruh karyawan maupun karyawan tertentu. Fitur ini juga dapat di akses melalui web ataupun aplikasi *mobile*. *Motion feature* Talenta Forms bertujuan untuk memvisualisasikan pesan dan menyorot keunggulan fitur dengan audio visual yang dinamis. Sehingga pesan yang hendak disampaikan dapat disalurkan dengan lebih interaktif melalui *motion text* pada *suppers*, UI dan *object* dalam 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

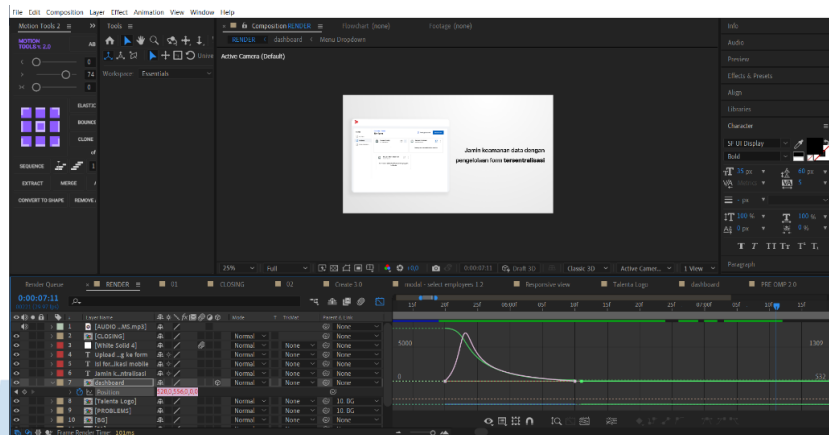


Gambar 3.4 *Layer Project After Effects Talenta Forms*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Penulis menerima permintaan pekerjaan pada bulan Maret 2022. Tim produk memberikan permintaan kerja dan *briefing* melalui *slides* kepada Pak Putra selaku *Senior Motion Graphic Designer*. Setelah menerima arahan, penulis segera mengumpulkan *asset UI* dan membuat *asset* tambahan yang diperlukan di Adobe Illustrator. Setelah itu penulis masuk ke tahapan *motion* dengan menggunakan *software After Effects*. Beberapa hal yang sering diingatkan oleh *Senior Motion Graphic Designer* adalah pengaturan durasi *motion in* pada saat munculnya UI.





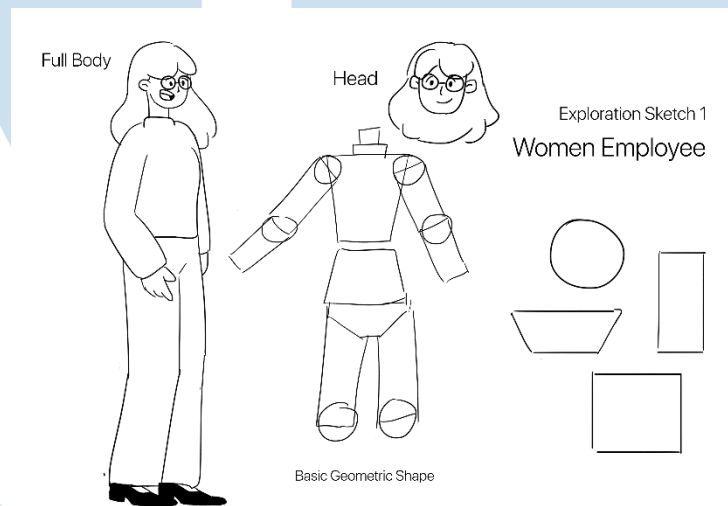
Gambar 3.5 Curve Easy Ease

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Penulis mengatur *easy ease in* serta *ease out* dengan memodifikasi *curve* pada *speed* dan *value graph*. Proses ini dapat dilihat dari *graph editor* setiap *composition*. Dengan pengaturan yang tepat, hasil *motion* akan terlihat luwes dan dinamis sesuai durasi. Durasi dari *motion* ini disesuaikan dengan *script* dan *voice over* yang telah didiskusikan sebelumnya. Pada pengerjaannya penulis melakukan lebih dari 3 kali *preview* dan revisi *motion* sesuai arahan Pak Putra. Revisi dilakukan dengan jeda periode waktu hingga bulan Agustus 2022. Hingga pada 23 September 2022 *motion feature* ini resmi dipublikasikan pada akun Youtube Mekari Talenta.

3.2.2.2. *Asset Character Design* pada *Motion Individual Development Plan Individual Plan* merupakan *motion feature* Talenta yang bertujuan untuk memudahkan karyawan menyampaikan aspirasi karir ke HR. Proses perkembangan karyawan dapat dipantau oleh HR perusahaan dari *dashboard* Talenta. Fitur ini juga terintegrasi dengan fitur *Succession Plan* yang telah dijabarkan sebelumnya. Sehingga persiapan karyawan dalam program *development* dapat terjadi secara transparan. Kebutuhan pengembangan karir karyawan dapat terfasilitasi dengan fitur ini.

Pada tanggal 5 September 2022, penulis mengikuti *meeting develop asset* Individual Plan bersama *Senior Motion Graphic Designer* serta *Graphic Designer Intern*. Penulis mengidentifikasi dan membuat *asset list* yang akan dikerjakan bersama. Tugas penulis dalam pembuatan *asset* proyek ini adalah membuat total 15 *character design* karyawan yang terdiri dari pria dan wanita. Penulis membuat *character design* dengan *style less color* dan fokus pada *basic geometric shape*. Esoknya, penulis melakukan eksplorasi *character* dengan membuat sketsa dan *clean up* dengan menggunakan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator.



Gambar 3.6 Sketsa dan *Clean Up Character Design*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

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 3.7 *Character Design* Sebelum Revisi

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Character design versi *clean up* akan diulas oleh *Senior Motion Graphic Designer*. Penulis menerima permintaan revisi pada bagian kerah pakaian karakter agar dibuat berbeda antar gender dan sedikit mengubah *color palette* pada pakaian *character* menjadi lebih terang. Hal ini bertujuan agar *character* lebih tersorot dan terlihat dinamis ketika digabungkan dengan *environment*. Warna yang digunakan pada proyek ini didominasi oleh warna merah yang diambil dari warna bawaan logo Talenta. Selain itu terdapat warna merah muda dan *monochrome* (hitam, putih, abu) sebagai warna pendukung. Hingga pada tanggal 9 September penulis menggabungkan *asset character* dan *background* agar dapat diajukan kepada *Creative Director*.

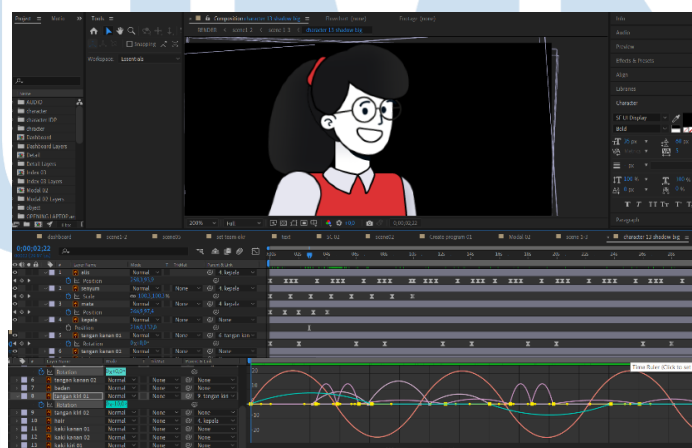
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.8. *Character Design* Setelah Revisi

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Penulis menata *asset* sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat. Pada tahap penggabungan ini penulis juga merapihkan layer antar *object* agar *asset* dapat di gerakan pada After Effect nantinya. *Creative Director* memberikan *feedback* untuk menambahkan *soft shading* pada *character* sesuai dengan referensi yang diberikan. Penulis segera melakukan revisi dan *preview* selanjutnya kepada *Senior Motion Graphic Designer*. Setelah disetujui, *asset* siap digunakan untuk tahap *motion*.



Gambar 3.9 *Layer, Keyframe dan Easy Ease Character*

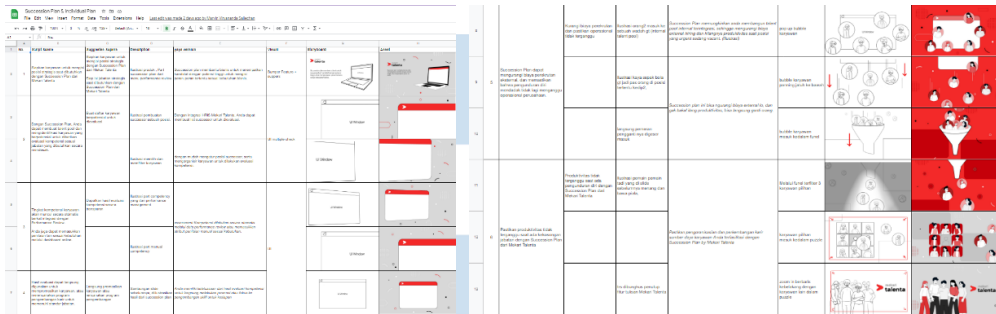
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Penulis mengatur *anchor point* untuk setiap bagian anggota tubuh *character* sesuai posisi dan sudut sambungannya. Misalnya di pangkal lengan, siku, kepala dan lainnya. Setelah itu, penulis melakukan *parent* dan *link asset* antar anggota tubuh yang memiliki kesinambungan gerak. Misalnya Paha dan kaki *character*. Kemudian *motion character* dibuat dengan mengatur *keyframe* pada *position* dan *rotation asset*. Segala pergerakan *character* diatur dengan *easy ease* dan pada akhirnya dibuat *idle* agar memberikan kesan hidup dan tidak kaku. Maka dari itu pergerakan dilakukan berulang kali, terutama pada bagian wajah dan ekspresi karakter.

3.2.2.3. *Storyboard* pada *Motion Succession Plan*

Succession Plan merupakan fitur yang bertujuan untuk mempersiapkan karyawan untuk mengisi posisi strategis yang dibutuhkan perusahaan. Fitur ini dapat mengidentifikasi karyawan potensial yang sesuai kriteria untuk evaluasi kompetensi. Hasil dari evaluasi yang telah dijalankan akan digunakan untuk promosi karyawan atau merencanakan jenjang karir berikutnya. Fitur ini juga berguna untuk mengurangi biaya prekrutan dari luar. Selain itu perusahaan tidak perlu resah dengan kosongnya suatu jabatan karena pengunduran diri mendadak.

Penulis menerima permintaan kerja untuk membuat *storyboard motion feature* *Succession Plan* pada 29 Agustus 2022. *Briefing*, diskusi dan pelaksanaan pembuatan *storyboard* hingga *asset* proyek ini sama dengan *pipeline* *Individual Plan*. Awalnya penulis diberikan *briefing* singkat oleh *Senior Motion Graphic Designer*. Kemudian kami berdiskusi mengenai gambaran elemen visual yang dapat merepresentasikan *script*. Penulis juga memahami materi melalui slides yang diberikan oleh tim produk di Trello Mekari.

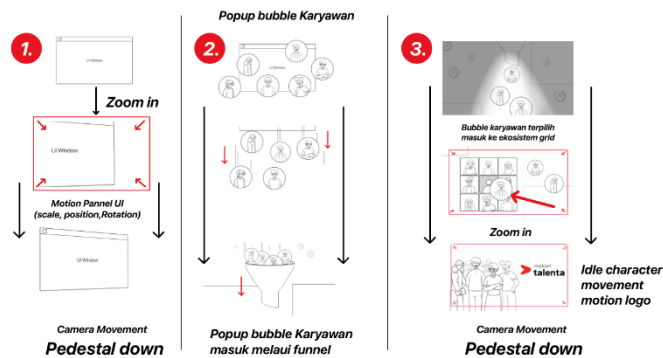


Gambar 3.10. *Spreadsheet Storyboard* Succession Plan

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Penulis membuat *storyboard* keseluruhan pada *spreadsheet* khusus yang dapat diakses oleh kolega kerja yang lainnya. Hal ini bertujuan untuk mempermudah *update* kerja dan revisi script yang diperlukan. Selain itu, visual dapat dilakukan secara paralel secara transparan. Penulis membuat gambaran sketsa visual dengan menggunakan Adobe photoshop. Dengan *breakdown movement* dan *motion* seperti yang terlampir pada gambar 3.10.

Breakdown Movement + Sketsa

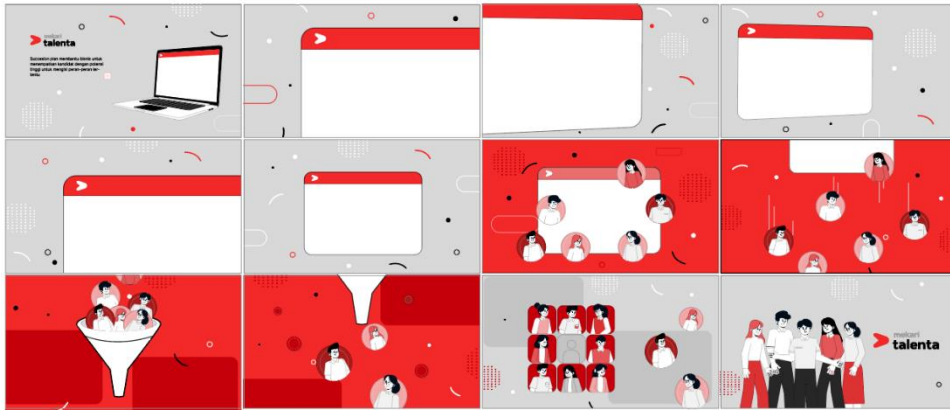


Gambar 3.11 Gambaran Sketsa dan Breakdown Movement dari Storyboard Succession Plan

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Scene awal didominasi dengan UI dari fitur video Succession Plan. Kemudian muncul *popup bubble* karyawan yang kemudian terfilter melalui funnel. Hal ini merepresentasikan karyawan yang terpilih dan berhasil memenuhi kriteria untuk evaluasi kompetensi. Pada *scene* akhir *bubble*

karyawan terpilih bergabung ke dalam *grid* ekosistem karyawan yang telah ada. Hal ini mengartikan bahwa karyawan terpilih telah berhasil direkrut oleh perusahaan. Di akhiri dengan *scene* yang berisi para karyawan berdiri berdampingan dan munculnya logo Talenta. Penulis banyak menerapkan *pedestal down* untuk *camera movement* proyek ini.



Gambar 3.12 Penggabungan *Asset* sesuai *Storyboard*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Penulis menyusun *asset* yang telah dibuat sesuai *storyboard* dengan menggunakan Adobe Illustrator. Hasil dari penggabungan *asset* di masukkan ke dalam *spreadsheet storyboard* berdampingan sketsa dan *breakdown movement* yang telah dibuat sebelumnya. Pada tanggal 1 September penulis melakukan *preview storyboard* kepada *Senior Motion Graphic Designer* yang kemudian disetujui untuk di teruskan kepada *Creative Director*.

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Penulis menemukan beberapa kendala yang menjadi hambatan selama menjalankan praktik kerja magang di PT.Mid Solusi Nusantara. Diantaranya :

1. Skema kerja yang diterapkan oleh perusahaan yang merupakan *Work From Home (WFH)* berdampak pada proses komunikasi dalam tim. Terkadang penulis merasa kebingungan akibat *briefing* proyek yang singkat dan dijelaskan melalui teks.
2. Kendala jaringan internet yang buruk juga menjadi faktor kendala yang mempengaruhi proses unggah dan unduh data yang semua dilakukan secara daring.
3. Kendala seperti *error* program pada *software* Illustrator dan After Effects juga menjadi hambatan. Terutama jika terjadi gagal *render* atau *force close* mengerjakan proyek yang cukup berat.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang diterapkan untuk mengatasi kendala dan hambatan penulis selama praktik kerja magang adalah sebagai berikut :

1. Penulis mengidentifikasi bagian yang belum dimengerti untuk ditanyakan secara detail kepada *Senior Motion Graphic Designer* dan mengikuti setiap *virtual meeting* untuk memperjelas *update*.
2. Penulis menyediakan kuota tambahan apabila terjadi kendala pada jaringan *Wi-Fi* di rumah.
3. Penulis mengaktifkan fitur *auto save* dan membuka *software* satu persatu sesuai kebutuhan. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir *error* program dan membuat RAM laptop lebih optimal.

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