



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Didalam Angkasa Pura II, kedudukan penulis yaitu terdapat di divisi CTG (*Corporate Transformation Group*) yang menjabat sebagai *video maker*. Dalam hal ini penulis diberi tanggung jawab dalam membuat *video* atau foto sesuai dengan materi yang akan diberikan oleh pembimbing. Secara garis besar, penulis mendapatkan pekerjaan dari pembimbing lapangan yaitu Dede Eka (*Senior Officer*) yang bertugas untuk mengelola bagian kreatif desain dalam sosial media.

1. Kedudukan

Selama menjalankan proses kerja magang di Angkasa Pura II, penulis berkedudukan sebagai *video maker* hingga *editing* dan membantu pembimbing dalam membuat *flyer*. *Video* dan *flyer* yang dibuat akan dibagikan pada sosial media divisi CTG. Dalam pembuatan beberapa proyek, yaitu proyek foto yang nantinya akan *share* di dalam sosial media, penulis bekerjasama dengan salah satu pekerja magang lain di Angkasa Pura II, yaitu Yasyfiin. Ia adalah pekerja magang dari Universitas LSPR (*London School of Public Relations*), Yasyfiin dibimbing oleh Ibu Fithri Isnaini yang merupakan *patner* kerja dari Pak Dede (pembimbing penulis), dan juga dipimpin oleh Ibu Ade Novia.

Didalam beberapa proyek, yaitu seperti proyek pembuatan *video*, penulis bertanggung jawab penuh tanpa bersangkutan dengan pekerja magang lainnya, tentu penulis tetap berkoordinasi dengan pembimbing agar *video* yang dibuat sesuai dengan kebutuhan.

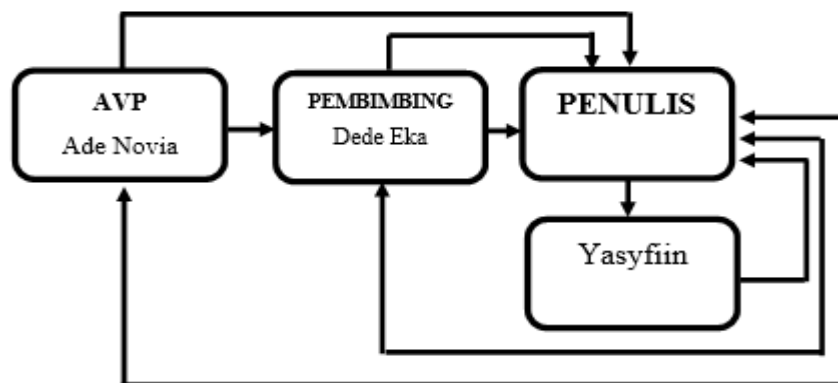
2. Koordinasi

CTG (*Corporate Transformation Group*) merupakan divisi yang mempunyai struktur organisasi yang sederhana, sehingga komunikasi dapat dilakukan secara komunikatif dan cepat, didalam divisi ini pun hanya terdapat 8 orang yang dapat saling berkerjasama dengan mudah.

Penulis mendapatkan tugas melalui arahan langsung dari Pak Dede Eka selaku pembimbing penulis, dan penulis membuat tugas tersebut berdasarkan *brief* yang disampaikan oleh pembimbing. Setiap pekerjaan yang diberikan kepada penulis oleh pembimbing berdasarkan hasil diskusi antara Pak Dede Eka dengan Ibu Ade Novia selaku AVP divisi CTG. Setiap tugas yang diberikan kepada penulis yaitu baik *video* ataupun foto digunakan CTG sebagai bentuk komunikasi kepada karyawan Angkasa Pura II. *Video* dan foto tersebut hasilnya akan diunggah pada sosial media untuk mengajak karyawan Angkasa Pura II untuk selalu dapat bertransformasi atau berubah menjadi karyawan yang lebih baik lagi.

Setelah mendapatkan *brief* dari pembimbing, penulis langsung mengerjakan tugas tersebut, dan keesokan harinya setelah *video* tersebut penulis selesaikan, penulis langsung berkoordinasi kepada pembimbing untuk menanyakan pendapat mengenai *video* yang telah penulis selesaikan. Selanjutnya Pak Dede Eka selaku pembimbing penulis berkoordinasi dengan Ibu Ade Novia untuk memperlihatkan *video* tersebut apakah sesuai dengan kebutuhan atau tidak. Jika terjadi revisi atau terjadi perubahan penulis bersama Pak Dede, dan Ibu Ade melakukan *brainstorming* hingga mendapatkan *goals* yang diinginkan.

Selanjutnya penulis mengerjakan *video* tersebut sesuai dengan *brainstorming* yang telah dilakukan. Hingga *video* tersebut selesai dibuat, penulis langsung berkoordinasi dengan Pak Dede untuk memperlihatkan hasil *video* yang telah dibuat. Jika *video* tersebut disetujui, penulis langsung berkoordinasi dengan pekerja magang lain yaitu Yasyfiin untuk membicarakan *caption* yang sesuai untuk *video* tersebut agar *video* tersebut dapat langsung diunggah pada media, dikarenakan Yasyfiin pengelola akun sosial media dari CTG.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi
(Dokumentasi pribadi, 2019)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	Foto (Terminal 3)	Melakukan foto setiap moment yang terdapat didalam Terimnal 3 Soekarno- Hatta

2	2	Dokumentasi foto & Editing	Melakukan dokumentasi foto lalu mengedit foto tersebut agar dapat diunggah pada media
3	3	Membuat Flyer	Membantu pembimbing dalam membuat flyer
4	4	Foto (Terminal 2)	Melakukan foto setiap momen terdapat didalam Terminal 2 Soekarno- Hatta
5	5	Membuat Bumper Video	Membuat bumper <i>video</i> (<i>video animasi pembukaan video</i>)
6	6	Dokumentasi Video & Editing	Melakukan dokumentasi <i>video</i> lalu mengedit <i>video</i> tersebut agar dapat dibagikan pada sosial media
7	7	Foto (Gedung CTG) & membuat bumper video	Melakukan foto setiap moment terdapat di gedung CTG untuk <i>stock</i> sosial media
8	8	<i>Take</i> foto, dan <i>editing</i> ke <i>video</i>	Melakukan foto untuk video yang akan masuk dalam tahap pengeditan menggunakan <i>after effects</i>

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan proses kerja magang di Angkasa Pura II selama kurang lebih 3 bulan hingga kurun waktu lebih dari 320 jam. Selama berada di Angkasa Pura II penulis bekerja sebagai *video maker*, fotografer dan editor didalam divisi CTG. Divisi CTG tersebut dipimpin oleh Pak Hardiandika yang menjabat sebagai VP (*Vice President*). Pekerjaan yang dilakukan Pak Hardiandika adalah memastikan berlangsungnya proses transformasi perusahaan melalui perencanaan, implementasi dan pengawasan pada bidang transformasi yang ditentukan. Untuk mempermudah pekerjaannya Pak Hardiandika dibantu oleh AVP yaitu Ibu Ade Novita yang bekerja untuk mengendalikan kegiatan manajemen perubahan melalui komunikasi dan pendekatan kepada seluruh entitas

perusahaan. Untuk membantu pekerjaan Ibu Ade tersebut, Pak Dede lah yang membantu Ibu Ade dalam menjalankan setiap tugasnya. Dari mereka tersebutlah saya mendapatkan tugas yang saya kerjakan didivisi CTG, baik itu membuat *video*, *take* foto, dan dokumentasi. Tugas foto yang diberikan kepada saya nantinya akan diunggah pada sosial media CTG.

Tugas foto yang saya kerjakan hanya dilakukan didalam bandara saja, untuk itu sebelum melakukan *take* foto penulis dibuahkan oleh pembimbing *ID Card* bandara. *ID Card* bandara ini digunakan untuk tanda pengenalan bandara, agar bisa mendapatkan izin oleh petugas keamanan disaat melakukan *take* foto dibandara. Lalu foto yang telah diambil selanjutnya diperlihatkan kepada pembimbing, agar pembimbing dapat menyeleksi foto mana yang akan diunggah pada sosial media CTG. Sebelum foto diunggah pada sosial media, penulis melakukan *editing* agar foto dapat terlihat sesuai dengan kebutuhan. Selanjutnya foto itu diperlihatkan kembali kepada pembimbing hingga baru dapat diunggah ke sosial media.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Disaat penulis melaksanakan proses kerja magang di Angkasa Pura II, penulis telah menyelesaikan setiap pekerjaan yang telah diberikan, mulai dari *video*, foto, bumper *video*, dokumentasi hingga *flyer*. Dari beberapa *project* tersebut penulis memilih tiga *project* untuk dibahas pada laporan magang ini, dikarenakan *project* tersebut lah yang membuat penulis menambah ilmu baru. Dibawah ini merupakan deskripsi proses pekerjaan yang penulis lakukan selama magang;

3.3.1.1. Bumper Video OBLAK

Sebelum pembuatan bumper *video* OBLAK, awalnya penulis, pembimbing, dan AVP melakukan *brainstorming* untuk membuat konsep *video* yang menarik. *video* OBLAK ini nantinya akan digunakan untuk komunikasi kepada karyawan Angkasa Pura II melalui sarana sosial media yaitu Instagram. Penulis

diberitahukan bahwa *video-video* OBLAK ini harus dapat berisikan konten mengajak karyawan untuk bertransformasi lebih baik, selain itu *video* OBLAK ini juga nantinya harus dapat memberitahukan setiap kegiatan yang akan diadakan oleh CTG.

Setelah melakukan *brainstorming* bersama pembimbing dan atasan pembimbing secara langsung. Penulis mendapatkan ide untuk membuat suatu SITKOM (Situasi Komed) dalam bentuk *video*, dan *video* tersebut penulis namakan OBLAK yaitu obrolan kantin. OBLAK menceritakan suatu cerita kehidupan sehari-hari didalam kantin yang terletak di bandara Soekarno-Hatta tepat dibelakang Gedung 600 tempat dimana penulis melakukan proses kerja magang. Kantin tersebut merupakan tempat dimana mayoritas karyawan Angkasa Pura II melakukan istirahat makan siang. Jadi OBLAK berisikan karyawan-karyawan Angkasa Pura II yang melakukan pembicaraan satu sama lain, sama halnya seperti bagaimana sedang istirahat makan di kantin. Obrolan-obrolan yang akan diperbincangkan oleh karyawan-karyawan tersebut itu akan mengandung hal-hal yang bersifat merubah satu sama lain menjadi lebih baik, atau sesuai dengan kebutuhan divisi CTG untuk memperkenalkan/memberitahukan *event* yang sedang diadakan. Mengapa penulis terpikirkan dan milih lokasi kantin sebagai ide, dikarenakan kantin merupakan tempat titik temu paling ramai dan paling nyaman bagi para karyawan untuk melepaskan penat dan untuk memperbincangkan sesuatu, baik itu tentang pekerjaan di kantor ataupun tetang diluar kantor.

Tetapi dikarenakan terdapat suatu kendala yang tidak diperbincangkan saat *brainstorming* pertama, penulis, pembimbing, dan atasan pembimbing melakuakan *brainstorming* lagi untuk mencari jalan keluar. Setelah *brainstorming* dilakukan kesimpulannya penulis hanya dapat membuat bumper *video* OBLAK,

selagi mengajukan proposal untuk mendapatkan biaya penyewaan alat, dikarenakan tidak tersedianya alat untuk membuat *video*.

a. Perancangan

Hari pertama perancangan, penulis mencari *footage* foto untuk materi pembuatan bumper *video* OBLAK. Penulis mencari *footage* hanya disekitar kantin disaat pagi hari, agar bisa mendapatkan suasana keseluruhan kantin. Setelah mencari *footage*, penulis langsung berkoordinasi dengan pembimbing untuk memperlihatkan setiap *footage* yang telah penulis dapatkan. Setelah itu penulis menerima *brief* oleh pembimbing untuk membuat bumper *video* tersebut sesuai dengan kemauan Pak Dede selaku pembimbing penulis.

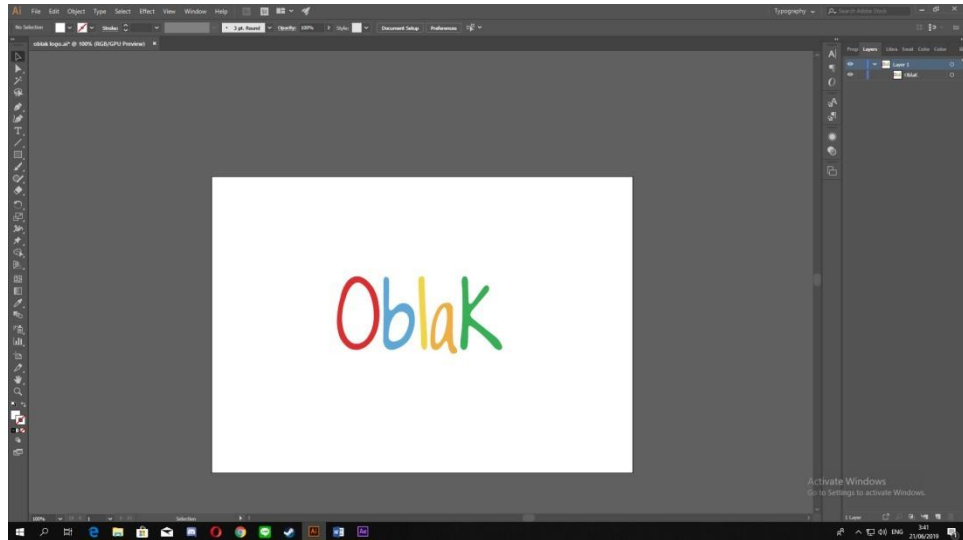


Gambar 3.2. *Footage* Kantin

(Dokumentasi pribadi, 2019)

Foto ini merupakan foto dari *footage* penulis yang dipilih oleh pembimbing dan akan dipakai dalam bumper *video* OBLAK. Setelah penulis memilih foto dari *footage* dan melakukan *brief* kepada penulis

langsung melakukan pengeditan foto tersebut agar terlihat lebih bersih. Selanjutnya penulis membuat logo OBLAK yang akan dipakai untuk dibuat *after effects* dan akan disatukan dengan foto kantin tersebut.

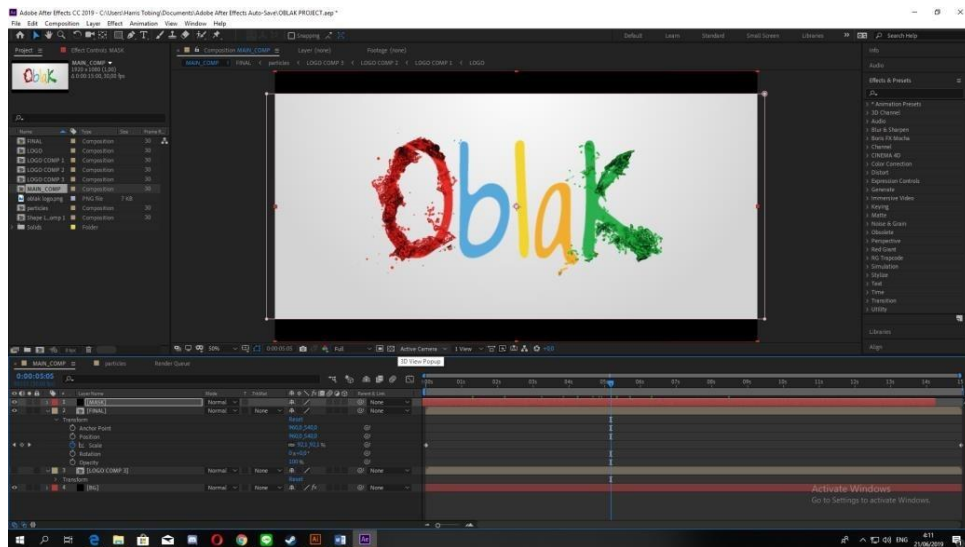


Gambar 3.3. Pembuatan Logo OBLAK
(Dokumentasi pribadi, 2019)

b. Proses Pengerjaan

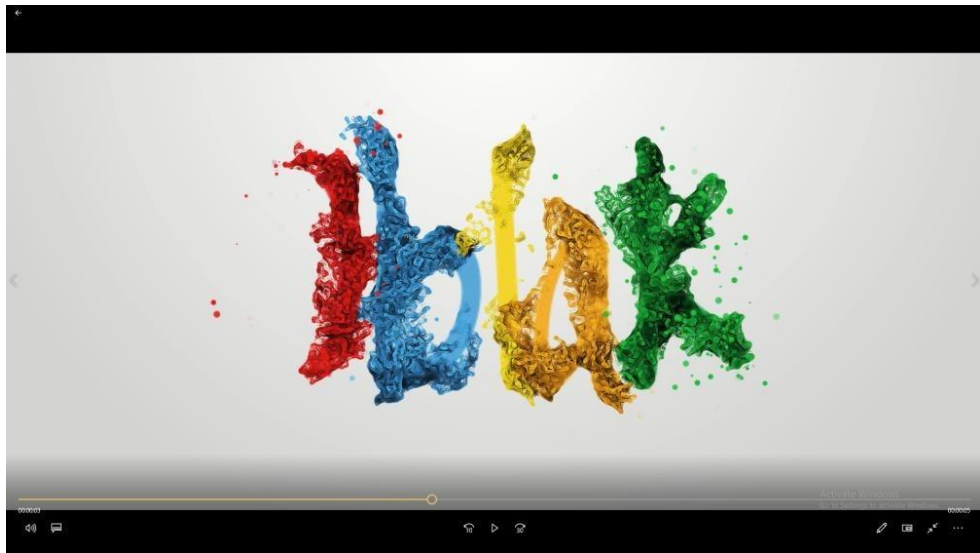
Setelah mengambil *footage* dan membuat logo OBLAK, selanjutnya penulis melakukan pengerjaan berupa membuat logo OBLAK tersebut menjadi sesuai dengan konsep yang telah *brainstorming* secara bersama-sama, yaitu membuat logo OBLAK tersebut terlihat menjadi efek menyerupai air.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.4. Pengerjaan Melalui *After Effects*
(Dokumentasi pribadi, 2019)

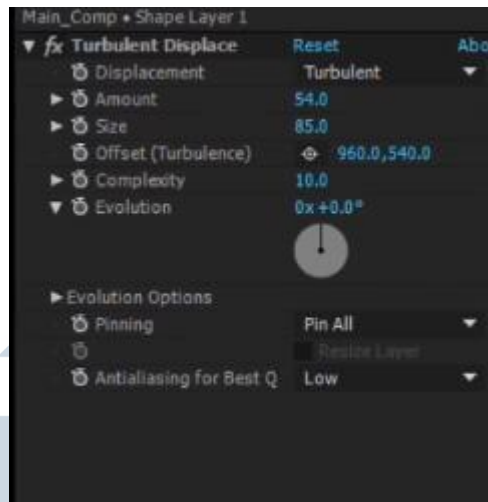
Pengerjaan logo OBLAK menjadi efek air ini menggunakan *software after effects*. Proses pengerjaannya cukup rumit dan sangat kompleks, pertama-tama penulis mulai memasukan *footage* kedalam panel *project* lalu membuat *background* untuk dasar pembuatan *project*, walaupun nanti *background* tersebut akan dihilangkan. Kunci dalam pembuatan bumper *video* ini adalah *particles*, dengan menggunakan efek *particular* lalu mengubah setingnya sedemikian rupa hingga menyerupai dengan bentuk air, seperti merubah *Emitter*, *Shading*, *Visibility*, *Physics*, dan lain-lain. Setelah itu masih digabungkan dengan beberapa efek seperti *CC Vector Blur*, dan *Sharpen*, dan jadilah logo OBLAK yang menyerupai efek seperti air mengalir.



Gambar 3.5. Bentuk *Video* OBLAK
(Dokumentasi pribadi, 2019)

Setelah memasukan logo OBLAK dan membuat *background*, penulis membuat *shape* berbentuk lingkaran sempurna dengan ukuran normal setara sebesar logo. Pada tahap inilah penulis pertama kali memberikan efek, efek tersebut penulis berikan pada *shape* lingkaran yang telah dibuat. *Turbulent Displace* adalah nama efek yang penulis aplikasikan pada lingkaran, efek ini berguna agar logo OBLAK dapat menghilang secara perlahan dari sisi kiri dan sisi kanan. Setelah itu penulis merubah *setting* Efek *Turbulent* pada *panel effect controls*.

U
M
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

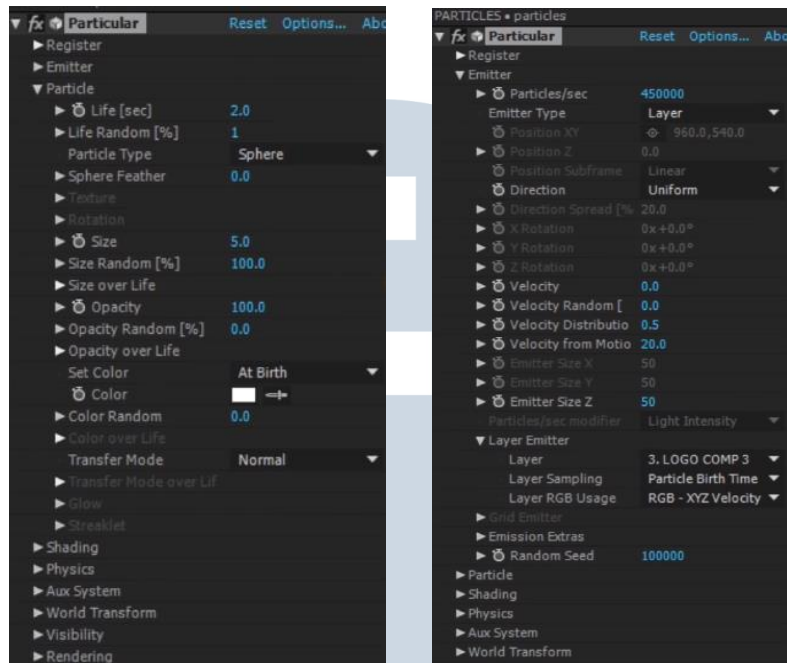


Gambar 3.6. Setting efek *Turbulent Displace*
(Dokumentasi pribadi, 2019)

Setelah merubah *setting* efek *Turbulent* tersebut, bentuk lingkaran tadi akan berubah bentuk menjadi bentuk lingkaran yang tidak sempurna, lalu setelah itu penulis menekan *icon scale* dan merubahnya menjadi 0 pada *layer shape* tersebut, lalu memajukan waktu kedetik 10 dan merubah *scale* tadi menjadi 537.0, dan berikutnya adalah membuat *pre-compose* pada *layer shape* tersebut. Setelah mengaplikasikan efek pada *layer shape*, penulis mengubah *track matte* pada *layer* logo OBLAK menjadi *alpha inverted matte*.

Efek yang ke-2 yang penulis gunakan setelah efek *Turbulent Displace* adalah efek *Particular*. Dari keseluruhan efek yang digunakan dalam membuat *bumper video* OBLAK, efek ini adalah efek yang paling berguna dan paling penting, kegunaan efek ini adalah membuat logo menjadi *particle* yang diinginkan. Pertama-tama penulis membuat komposisi *solid* baru, komposisi inilah yang menjadi tempat untuk mengaplikasikan efek *particular*, dengan cara menekan *effect* pada kolom

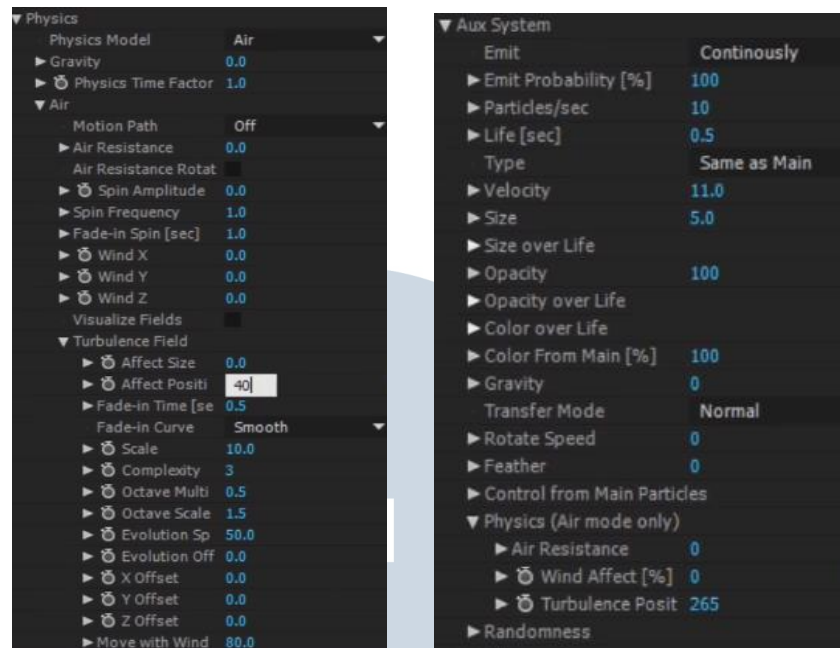
menu, lalu *klick trapcode*, setelah itu *klick particular*. Seperti pada tahap sebelumnya, pada tahap ini juga penulis akan merubah *setting* yang dimiliki efek *particular*.



Gambar 3.7. Setting efek Particular (Emitter & Particle)

(Dokumentasi pribadi, 2019)

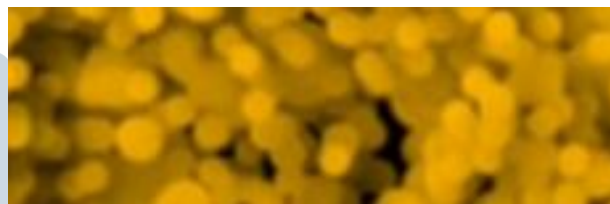




Gambar 3.8. Setting efek Particular (Field & Physics)

(Dokumentasi pribadi, 2019)

Setelah merubah *setting* efek *particular*, logo OBLAK yang telah diaplikasikan akan berubah bentuk menjadi pecahan ribuan titik berwarna.



Gambar 3.9. Hasil efek Particular

(Dokumentasi pribadi, 2019)

Tahap berikutnya adalah memberikan efek *CC Vector Blur* dan efek *Sharpen*, kegunaan efek ini adalah agar pecahan ribuan titik yang telah diberikan oleh efek *particular* dapat berubah menjadi menyatu dan terlihat seperti lukisan air.



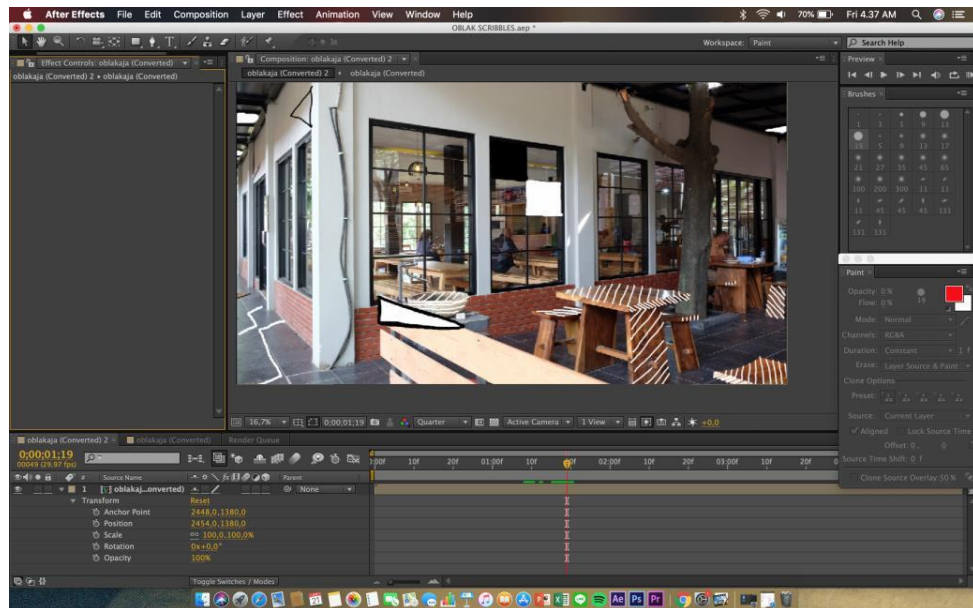
Gambar 3.10. Setting efek *CC Vector Blur & Sharpen*
(Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 3.11. Hasil efek *CC Vector Blur & Sharpen*
(Dokumentasi pribadi, 2019)

Setelah pembuatan animasi pada logo OBLAK selesai, selanjutnya penulis membuat *footage* foto kantin menjadi lebih kreatif dengan memberikan sentuhan efek *scribble*. Foto kantin yang ini juga nantinya akan menjadi *background* dari logo OBLAK yang telah diberikan efek. Membuat efek *scribble* tidak rumit seperti membuat efek air seperti logo OBLAK, hanya membutuhkan waktu yang cukup lama dalam mengerjakannya karena setiap *frame* akan dilukis satu persatu dengan menggunakan efek *paint*.

Setelah mengerjakan kedua *footage* tersebut, penulis selanjutnya melakukan penggabungan antara logo OBLAK yang telah dipakaikan efek menyerupai seperti air dengan *background* kantin yang telah diterapkan efek *paint*. Lalu setelah pengerjaan selesai, penulis berkoordinasi dengan pembimbing untuk menunjukkan hasil bumper *video* yang telah dibuat.



Gambar 3.12. Efek *Scribble*
(Dokumentasi pribadi, 2019)

c. Revisi

Berdasarkan *brief* dari pembimbing, hasil dari bumper *video* OBLAK yang telah dibuat oleh penulis harus ada beberapa sedikit yang diubah, yaitu merubah warna *background* yaitu kantin menjadi *black & white*. Lalu merubah sedikit efek logo OBLAK menjadi bergerak mengecil (*zoom in*) disaat *video* diputar.

3.3.1.2. Logo AKSIKU

Pada *project* ini penulis dan pembimbing menerima *brief* dari AVP selaku atasan pembimbing yaitu Ibu Ade Novia, untuk membuat sutau logo. Logo tersebut adalah logo acara yang akan diadakan pada bulan agustus, dan logo tersebut juga nantinya harus dibuat menjadi bumper *video*. Setelah mendapatkan *brief* dari AVP, penulis langsung membantu pembimbing dalam membuat logo tersebut.

Nama logo tersebut adalah AKSIKU, yaitu Ayo Kita Aktivasikan Kibar Budaya, nama AKSIKU sudah dibuat dari tahun 2018 oleh CTG hanya saja belum memiliki logo.

a. Rancangan

Pada tahap ini penulis membantu pembimbing dalam membuat logo AKSIKU, dengan memberikan beberapa ide dan konsep. Lalu setelah logo AKSIKU dibuat, penulis menerima *brief* dari pembimbing agar membuat logo tersebut menjadi bumper *video* sesuai dengan konsep yang telah diberikan. Dari *brief* yang telah diterima, penulis langsung mulai mengerjakan logo tersebut menjadi bumper *video*.



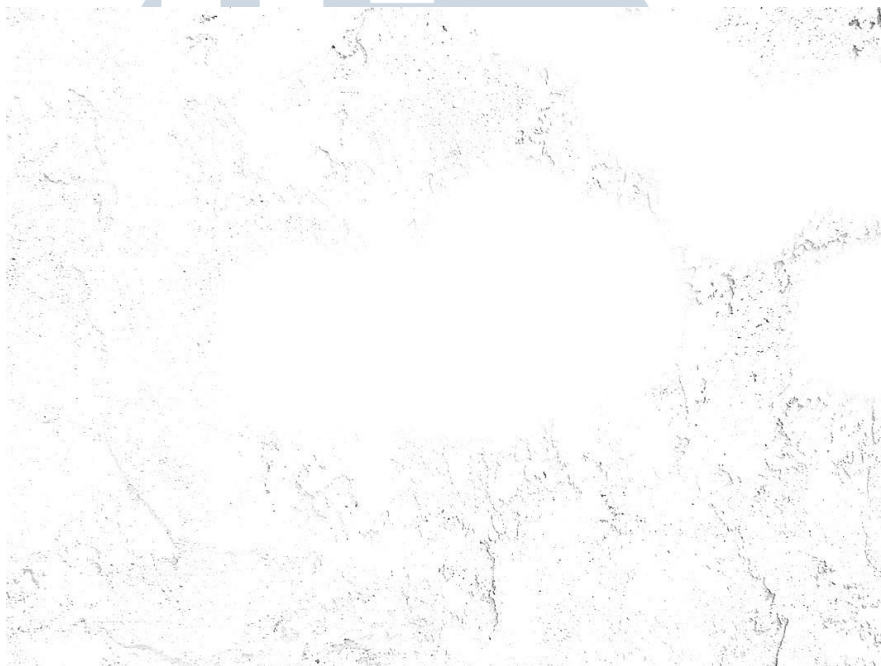
Gambar 3.13. Logo AKSIKU
(Dokumentasi pribadi, 2019)

b. Proses Pengerjaan

Setelah logo AKSIKU dibuat dan penulis telah menerima brief dari pembimbing, penulis langsung mulai mengerjakan bumper video sesuai dengan konsep yang telah diberikan. Pertama-tama penulis membuka software yang digunakan untuk membuat bumper *video*, lalu memasukan *footage*

kedalam *project software* dan membuat beberapa *background* dengan warna yang gelap. Konsep yang diberikan pembimbing kepada penulis adalah, membuat logo AKSIKU terlihat elegan, lalu penulis membuat logo AKSIKU tersebut seperti besi yang mengkilap.

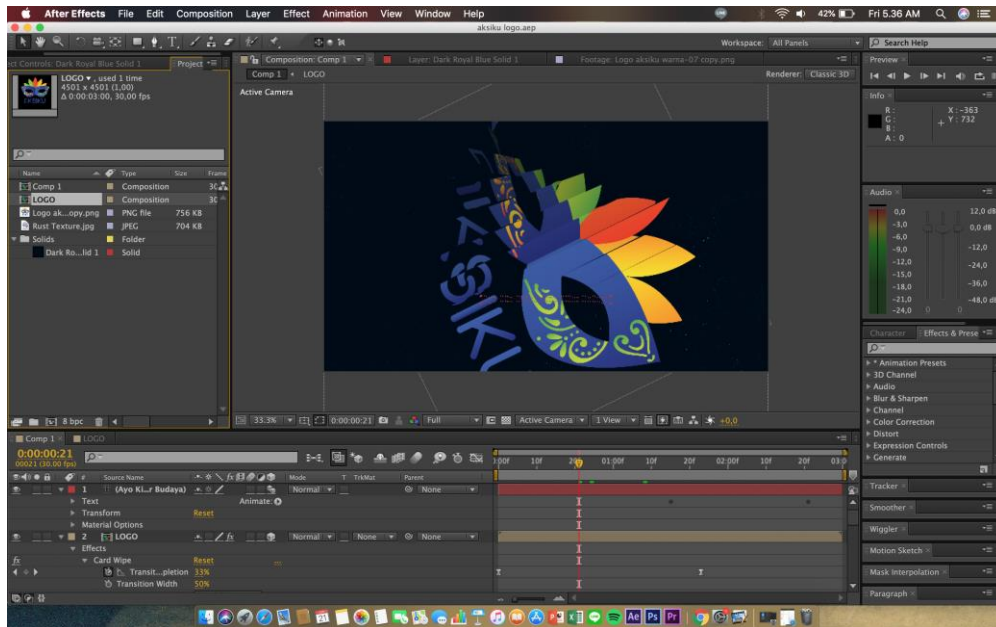
Selanjutnya setelah membuat *background*, penulis ingin memasukan beberapa tekstur yang telah penulis pilih untuk digabungkan dengan *background* agar tidak terlihat datar dan bosan.



Gambar 3.14. *Teksture Background*
(Dokumentasi pribadi, 2019)

Untuk membuat logo terlihat seperti besi yang mengkilap, penulis menggunakan efek bernama *CC Light sweep* tentunya dikombinasikan dengan efek *Card Wipe* agar membantu logo terlihat lebih elegan. Efek *CC Light Sweep* yang penulis gunakan kedalam logo berguna untuk memperlihatkan kilapan besi putih seperti terkena cahaya matahari. Dan kegunaan efek *Card Wipe* yang penulis

terapkan didalam logo AKSIKU adalah dapat membuat logo berputar 180⁰ dari tampak besar hingga mengecil (*Zoom In*) dengan posisi normal.



Gambar 3.15. Efek *Card Wipe*

(Dokumentasi pribadi, 2019)

Setelah penggabungan kedua efek utama selesai, lalu penulis juga menambahkan beberapa efek untuk teks sehingga terlihat lebih menarik. Hasil dari bumper *video* yang penulis buat selanjutnya diperlihatkan kepada pembimbing agar penulis dapat mengetahui apakah ada revisi atau tidak.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.16. Efek *CC Light Sweep*

(Dokumentasi pribadi, 2019)

c. Revisi

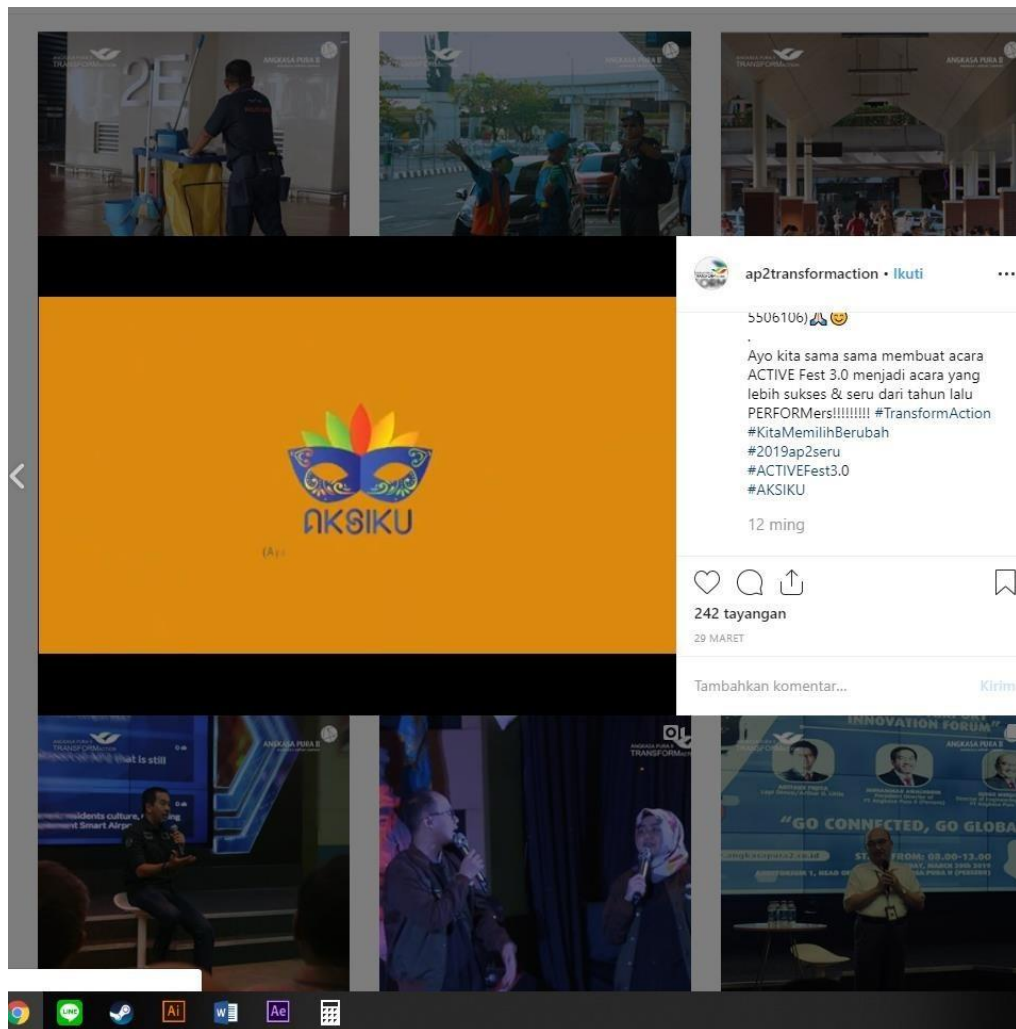
Revisi yang dilakukan oleh penulis dalam bumper *video* ini adalah hanya menghilangkan tekstur *background* dan mengganti warna *background* menjadi warna oren.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.17. Setelah Revisi
(Dokumentasi pribadi, 2019)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



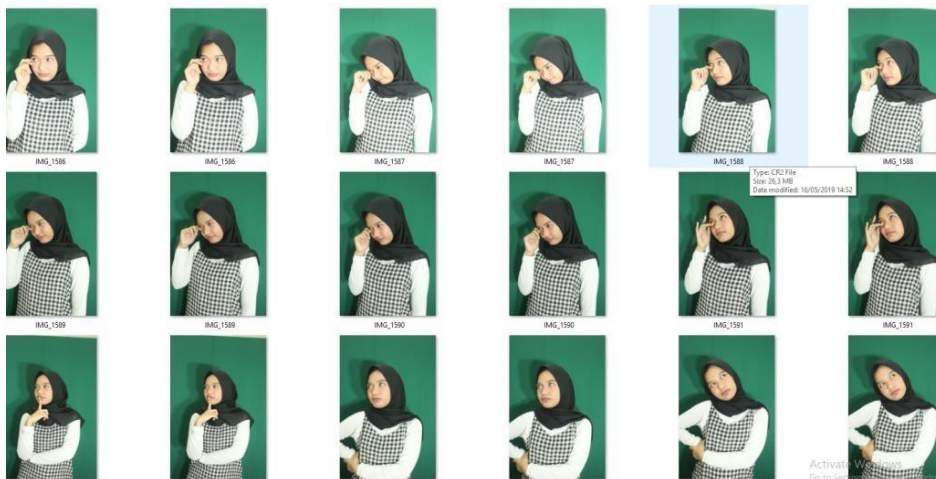
Gambar 3.18. Diunggah Instagram CTG
(Dokumentasi pribadi, 2019)

3.3.1.3. *Video Transform Ranger*

Pada bagian ini, penulis membuat sebuah *video motion grafis* dengan bahan materi berupa foto penulis sendiri dengan foto Yasyfiin yang merupakan anggota pekerja magang lain. Sebelum penulis melakukan pengambilan gambar, penulis dan Yasyfiin diberikan *brief* terlebih dahulu oleh pembimbing agar mengerti konsep *video* yang akan dibuat, setelah itu pembimbing juga memberikan materi

berupa teks dialog yang nantinya akan menjadi bahan pembuatan *video Transform Ranger*.

a. Pengambilang Gambar



Gambar 3.19. *Stock Foto* (Yasyfiin)
(Dokumentasi pribadi, 2019)



Gambar 3.20. *Stock Foto* (penulis)
(Dokumentasi pribadi, 2019)

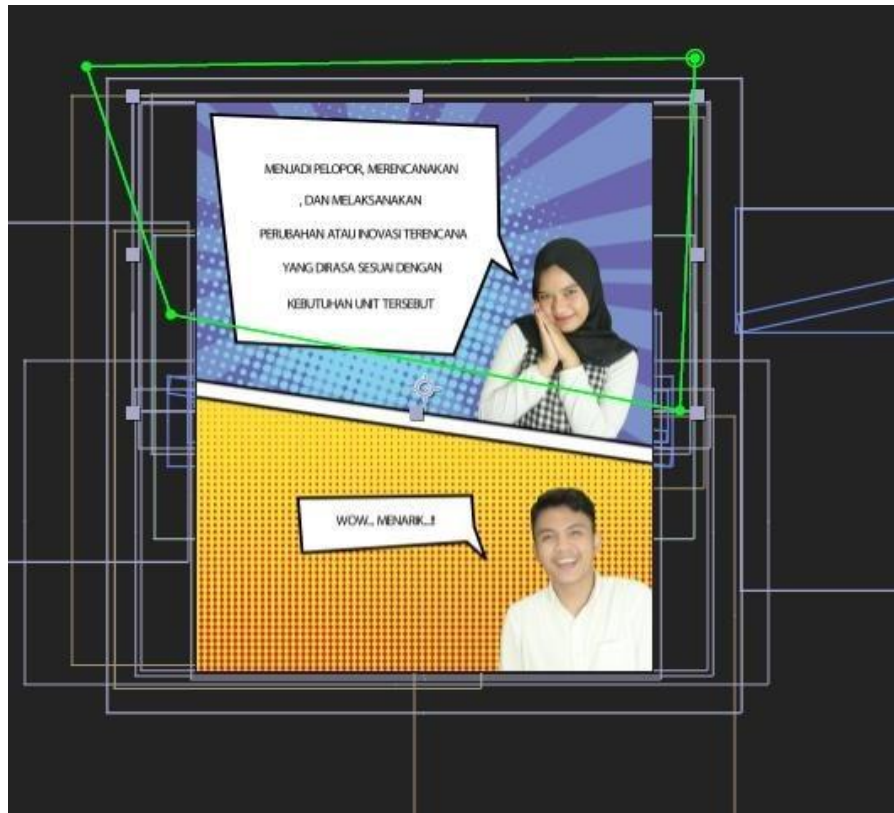
Setelah melakukan sesi pengambilan gambar, langkah selanjutnya penulis melakukan editing untuk menghilangkan kain warna hijau yang berada di *background* menggunakan aplikasi Photoshop. Pada tahap ini penulis menggunakan *tools* bernama *color range* agar dapat menyeleksi seluruh warna hijau dari kain, sehingga dapat menghapus/menghilangkannya.

b. Porses After Effects

Pertama-tama yang penulis lakukan adalah mencari *footage background* sebanyak mungkin melalui internet. Setelah itu membuka aplikasi *after effects* lalu memasukkan semua *footage*, baik *background* ataupun foto yang dimiliki ke dalam *project software*. Dikarenakan *video* ini akan diunggah pada akun instagram CTG, format yang penulis pakai dalam *video* ini adalah 1080 x 1350. Setelah memasukkan semua *footage*, lalu penulis melakukan penumpukan 2 gambar *background* agar dapat digabungkan dengan baik dan agar dapat diatur dengan mudah, lalu melakukan *masking* kepada masing-masing *background* agar dapat dibentuk menjadi miring dan dapat digabungkan sesuai yang diinginkan.

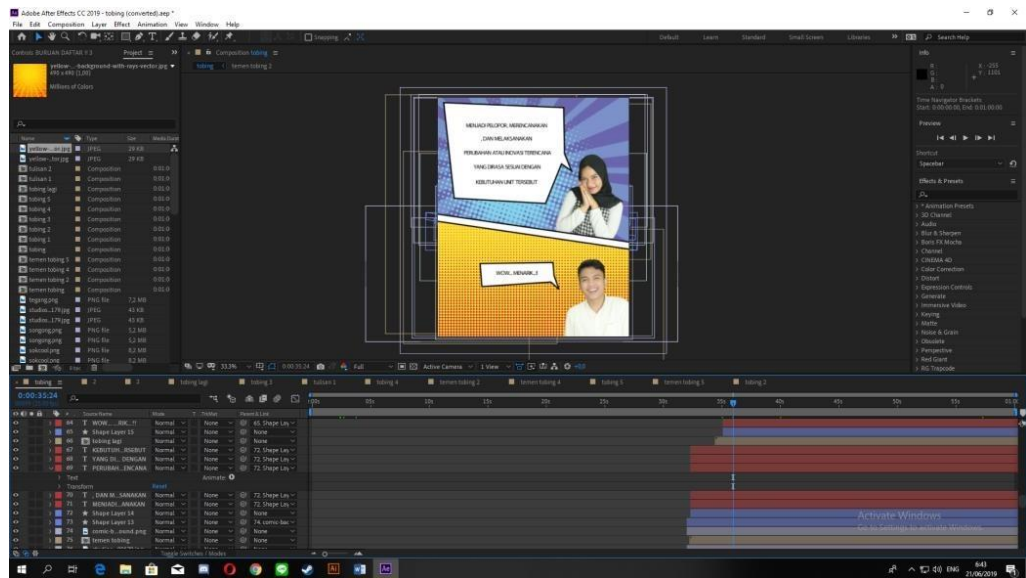
Selanjutnya penulis masuk pada tahap menggerakkan foto, tujuannya adalah agar *video* ini tidak terlihat monoton sekaligus terlihat lebih menarik. Foto-foto yang telah dimasukkan tadi dipisah-pisahkan masing-masing menjadi dua foto dan tentunya adalah dua foto yang berbeda, dua foto tersebut lalu dipre-compose agar dapat mengerjakan dengan lebih mudah dan agar terhindar dari kebingungan tata letak *layer* yang berantakan. Lalu setelah itu memberikan tulisan berupa dialog sesuai dengan materi yang telah dijelaskan dalam *brief* oleh pembimbing diawal. Berikutnya, tulisan yang telah dibuat tadi penulis aplikasikan *parent* kearah *layer speech bubble*, hingga tulisan

tersebut nantinya akan mengikuti pergerakan *speech bubble* yang telah dibuat. Tidak lupa penulis juga mencari beberapa *music* yang tentunya *music* tersebut adalah *music* yang *free copy right*, lalu *music* tersebut digabungkan dengan *video* yang telah dibuat.



Gambar 3.21. Bentuk *Video Transform Ranger*
(Dokumentasi pribadi, 2019)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.22. Pengerjaan *Video Transform Ranger*
(Dokumentasi pribadi, 2019)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang penulis rasakan dan dapatkan selama menjalankan proses kerja magang di Angkasa Pura II sebagai berikut:

1. Penulis melakukan kegiatan program kerja magang selama 3 bulan dan hanya bekerja seorang diri untuk membuat banyak *video*; pada hari pertama penulis melaksanakan kerja magang di Angkasa Pura II yang lebih tepatnya adalah pada divisi CTG (*Corporate Transformation Group*), penulis menerima *brief* oleh Ibu Ade Novia, dan pembimbing lapangan penulis yaitu Pak Dede, mereka mengatakan bahwa selama magang di CTG penulis akan membuat beberapa *video* dan foto untuk keperluan sosial media sebagai alat komunikasi mereka, total *video* yang akan penulis buat adalah 18 *video* dan satu diantaranya adalah film pendek, yang berdurasi sekitar 5 menit. Setelah *briefing* keesokan harinya penulis baru mengetahui bahwa selama pembuatan *video*, penulis akan

membuatnya seorang diri saja, dikarekan pada saat *briefing*, penulis tidak diberitahukan bahwa akan membuat 18 *video* tersebut seorang diri saja.

2. Penulis tidak diberikan modal berupa peralatan untuk pengambilan *video*, dan tidak diberikan modal berupa materi (uang) untuk penyewaan alat; setelah penulis mengetahui bahwa pekerjaan penulis adalah membuat *video*, penulis langsung meminta izin untuk meminjam kamera dan peralatan lainnya kepada pembimbing CTG, dikarenakan penulis tidak memiliki kamera dan peralatan lengkap untuk membuat *video* yang benar. Setelah meminta izin, pembimbing memberitahukan bawah divisi CTG tidak memiliki kamera yang memadai dan tidak memiliki peralatan dalam membuat *video*. Akhirnya penulis memberanikan diri untuk meminta izin kepada pembimbing agar diberikan modal berupa uang, dan uang tersebut akan dipakai untuk menyewa alat sehingga dapat membuat *video* yang baik dan benar. Setelah penulis berkoordinasi dengan pembimbing untuk meminta izin, pembimbing penulis langsung menulis proposal untuk memproses permintaan uang kepada atasan agar dapat menyewa peralatan dalam pembuatan *video*. Setelah menunggu, keesokan harinya jawaban dari proposal tersebut datang, dan tertulis bahwa proposal tersebut ditolak dikarenakan perusahaan sedang mengadakan penurunan pengeluaran.
3. Tidak leluasa dalam menjalankan tugas; selama menjalankan proses magang di Angkasa Pura II penulis juga bertugas dalam membuat foto untuk keperluan sosial media CTG. Penulis ditugaskan untuk mencari foto didalam bandara Soekarno-Hatta, baik itu diterminal satu, terminal dua, dan terminal tiga. Pada awal pengerjaan tugas foto ini, penulis ditemani oleh pembimbing untuk berpergian mengitari bandara, tetapi setelah beberapa minggu berlalu, penulis dipertanggung jawabkan untuk mencari foto tersebut sendirian. Alhasil penulis kewalahan dalam menjalankan

tugas, dikarenakan penulis tidakizinkan oleh petugas keamanan bandara dalam mengambil gambar disetiap tempat yang berada di bandara.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Setiap kendala yang didapatkan oleh penulis dalam melaksanakan kerja magang di Angkasa Pura II, terdapat jalan keluar atau solusinya yang telah penulis temukan, diantaranya adalah;

1. Penulis memberitahukan bagaimana prosedur dalam membuat *video* dan film yang benar; dikarenakan terdapat beberapa kendala penulis dalam melaksanakan kerjanya, penulis memberitahukan kepada seluruh karyawan Angkasa Pura II yaitu yang lebih tepatnya adalah karyawan divisi CTG bagaimana prosedur untuk membuat suatu *video* atau film yang benar. Pada tahap ini penulis membuat presentasi agar pembimbing dan seluruh karyawan CTG dapat memahami betul dengan baik. Pada presentasi ini penulis menjelaskan dari tahap awal yaitu dari *development*, pra produksi, pasca produksi, hingga distribusi, penulis memberitahukan ini semua kepada mereka agar mereka memahami dan mengerti bagaimana tahapan dalam membuat *video* dan *film* yang benar. Dikarenakan presentasi tersebut pembimbing dan atasan pembimbing mengerti bahwa membuat *video* dan film itu sangat sulit dan cukup kompleks jika dilakukan seorang diri, dan membutuhkan peralatan yang mumpuni. Oleh karena itu penulis menerima *brief* dari pembimbing dan atasan pembimbing, agar penulis bekerja sesuai kondisi yang ada di divisi CTG.
2. Penulis memberikan saran kepada divisi CTG agar tidak ada yang saling dirugikan; agar penulis dapat memberikan keuntungan kepada pihak Angkasa Pura II, penulis harus tetap melakukan pekerjaan yang hasilnya dapat berguna bagi Angkasa Pura II yang lebih tepatnya adalah divisi CTG. Dikarenakan penulis tidak dapat mengerjakan tugas dalam membuat

video, karena tidak adanya peralatan, penulis berkoordinasi dengan pembimbing untuk menyarankan agar penulis bekerja dengan menggunakan aplikasi *after effects* dalam membuat *video* yang dapat berguna untuk sosial media CTG. Alhasil pembimbing menerima solusi tersebut.

3. Penulis memberikan saran untuk membuat surat izin; selain membuat *video*, penulis juga bertugas dalam mencari foto disekitar lokasi bandara baik itu terminal 1, terminal 2 atau terminal 3. Tetapi dalam pelaksanaan tugas tersebut penulis mendapatkan kendala bahwa penulis tidak diijinkan oleh petugas keamanan dalam mengambil gambar di seluruh area bandara, karena hal itu penulis jadi tidak leluasa dan tidak dapat berekspresi dalam mengambil gambar. Selanjutnya penulis berkoordinasi oleh pembimbing bersama AVP yaitu Ibu Ade Novia, untuk mencari jalan keluar, lalu penulis memberikan saran untuk membuat surat ijin kepada petugas keamanan setiap penulis ingin mengambil gambar di bandara. Mendengar saran tersebut Ibu Ade Novia, yaitu atasan Pak Dede, berinisiatif untuk membuatkan penulis *id card* bandara agar penulis dapat leluasa dalam menjalankan tugasnya, tetapi diakhir selesai magang nanti, penulis harus mengembalikan *id card* tersebut agar tidak dapat disalah gunakan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA