



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

Penulis ditempatkan pada bagian *motion graphic artist* selama melakukan praktik kerja magang di STV Samarinda. Pekerjaan yang dilakukan penulis selama magang adalah mengerjakan aset grafis dan juga animasi *motion graphic*. Selain itu penulis juga mengerjakan beberapa tugas diluar dari tugas utama, yaitu seperti *editing video*, membuat video ucapan, membuat aset 3D untuk gambaran *stage* yang akan dibuat untuk acara kuis *biscuit* hatari yang akan diadakan pada lebaran.

1. Kedudukan

Pada saat pelaksanaan kerja magang di STV Samarinda penulis ditempatkan pada posisi dibawah divisi redaksi, di bawah pimpinan dari Direktur Achmad Ridwan, dan mendapatkan bimbingan dari Mas Habib Dani Muafan pada bagian grafis. Achmad Ridwan selaku direktur memiliki tugas sebagai pengawas dan memeriksa semua pekerjaan yang dilakukan pada divisi redaksi agar produksi grafis, berita dan pesanan dari konsumen sesuai dengan yang diinginkan. Penulis memiliki peran sebagai *motion graphic artist* yang bertugas membuat aset sampai menganimasikan aset tersebut.

2. Koordinasi

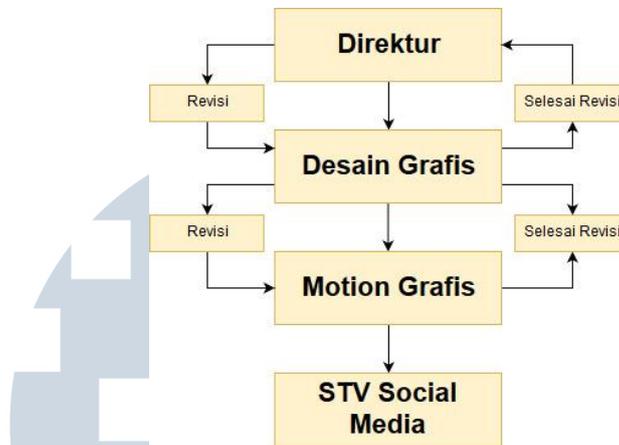
Saat proses kerja magang di STV Samarinda penulis mengerjakan beberapa tugas yang sebagian besar waktu yang digunakan penulis untuk mengerjakan 3 projek internal yang 2 dari pekerjaan itu merupakan ucapan hari-hari besar, dan 1 lagi adalah pesanan *motion graphic* dari KPU sebagai tata cara pencoblosan pada pemilu 2019. Proses kerja yang dilakukan penulis pada saat pengerjaan 2 ucapan hari-hari besar pertama adalah mulai dari menentukan hari besar apa yang sudah dekat. Lalu melihat konsep visual dan elemen-elemen yang dibutuhkan untuk pembuatan aset ucapan tersebut, setelah itu membuat aset tersebut menggunakan *software* Adobe Illustrator CS6. Setelah pembuatan aset selesai semua penulis menganimasikan aset tersebut kedalam

software Adobe After Effects CS6 bersamaan memasukan logo STV Samarinda sesuai dengan bimbingan dari mas habib untuk memasukan logo STV Samarinda diawal atau diakhir video ucapan tersebut. Setelah video *motion graphic* selesai penulis mencari audio dengan tema yang cocok untuk ucapan tersebut. Audio yang dicari oleh penulis melalui internet harus *free copyright/royalty* seperti apa yang diarahkan oleh mas Habib sebagai pembimbing lapangan kepada penulis. Setelah audio didapatkan berdasarkan tema penulis menggabungkan video dan audio menggunakan *software* Adobe Premiere Pro CS6, lalu jika video *motion graphic* itu selesai penulis memberikannya kepada Mas Habib dan diasistensikan. Jika sudah selesai diasistensi bila ada revisi penulis langsung melakukan revisi dihari yang sama maupun besok harinya sampai revisi itu diterima oleh pembimbing lapangan.

Bila video *motion graphic* itu sudah diterima lalu dicek kembali oleh direktur Achmad Ridwan. Jika diterima maka video *motion graphic* tersebut akan diupload ke media sosial seperti Instagram. Sistem kerja yang diterapkan penulis pada pembuatan projek tata cara pencoblosan pemilu serentak yang dipesan oleh KPU, pertama penulis menunggu proses pembuatan skrip dan *voice over* yang dilakukan divisi lain, setelah skrip dan *voice over* itu selesai penulis berdiskusi dengan Mas Habib selaku pembimbing lapangan dan selaku grafis di divisi redaksi untuk apa saja yang akan dikerjakan, setelah berdiskusi Mas Habib memutuskan untuk membuat grafis serta aset untuk keperluan video *motion graphic* tersebut.

Setelah pembuatan aset selesai Mas Habib, penulis mengerjakan seluruh animasi menggunakan *software* Adobe Premiere CS6 pada saat proses pengerjaan terjadi kendala seperti kekurangan aset dan akhirnya penulis ditugaskan untuk membuat aset yang belum ada menggunakan Adobe Illustrator CS6 lalu di *import* ke Adobe Premiere CS6 dan menganimasikannya. Setelah selesai penulis memberikan video dan ke Mas Habib, lalu memiliki beberapa revisi. Setelah diterima oleh Mas Habib video tersebut dicek kembali oleh direktur Achmad Ridwan. lalu terjadi lagi revisi

karena kata – kata yang kurang cocok, lalu jika diterima oleh direktur, maka video *motion graphic* itu diserahkan kepada klien yaitu KPU.



Gambar 3.1. Bagan Kordinasi
(Dokumentasi Penulis)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Pada tabel berikut ini adalah menjelaskan hal–hal yang telah dilakukan penulis selama melakukan program magang di STV Samarinda.

Tabel 3.1.

Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	I (12 – 13 februari 2019)	Membuat aset dan logo untuk bumper acara hambur liur.	Penulis mempelajari gaya pembuatan aset dan logo di STV Samarinda dalam penggunaan warna dan bentuk.
2	I (14 februari 2019)	Membantu dalam pembuatan ucapan pelantikan dari ketua DPRD Kutai Kartanegara	Penulis membantu membuat ucapan selamat untuk pelantikan bupati kutai kartanegara bapak Drs. Edi Damansyah M.Si.
3	II (15-19 februari 2019)	Membuat ucapan selamat merayakan hari raya Nyepi	Penulis membuat ucapan hari raya Nyepi, seluruh pekerjaan penulis lakukan mulai dari membuat aset hingga menganimasikannya.

4	III (20-22 februari 2019)	Membuat <i>template</i> untuk ucapan selamat atas pelantikan	Penulis diberi tugas oleh pembimbing lapangan untuk membuat <i>template</i> selamat untuk pelantikan yang akan digunakan bila adanya pesanan dari klien
5	III (23-25 februari 2019)	Membuat <i>template</i> untuk ucapan turut berduka cita	Penulis diberi tugas oleh pembimbing lapangan untuk membuat <i>template</i> ucapan turut berduka cita yang akan digunakan bila adanya pesanan dari klien
6	V (26 februari – 6 maret 2019)	Membuat projek ucapan selamat tahun baru	Penulis diberikan tugas oleh pembimbing lapangan untuk membuat ucapan selamat tahun baru yang dilakukan sepenuhnya oleh penulis mulai dari aset hingga animasi.
7	VI (11 – 16 maret 2019)	Membuat projek ucapan selamat merayakan Isra Mi'raj	Penulis ditugaskan untuk membuat ucapan selamat merayakan Isra Mi'raj sesuai dengan arahan dari pembimbing lapangan, seluruh pekerjaan dilakukan oleh penulis mulai dari aset hingga animasi.
8	VII (19-20 maret 2019)	Membuat projek hari raya Jumat Agung.	Penulis membuat projek selamat hari raya Jumat Agung yang sudah diarahkan oleh pembimbing lapangan, seluruh pekerjaan dilakukan oleh penulis mulai dari aset hingga animasi.
9	VII (21 maret 2019)	Membuat ucapan selamat hari hutan, hari <i>syndrome</i> , dan hari puisi	Penulis ditugaskan membuat ucapan hari hutan, hari <i>syndrome</i> , dan puisi dihari yang sama oleh karena itu pembimbing lapangan mentugaskan

			penulis untuk mengambil bahan dari internet yang <i>free copyright</i> dalam pembuatan hari – hari ini.
10	VII (21 – 22 maret 2019)	Membuat ucapan hari buruh sedunia.	Penulis membuat ucapan hari buruh sedunia dalam proses pengerjaan proyek ini penulis membuat semua aset sampai menganimasikannya.
11	VIII (26 maret – 5 april 2019)	Membuat projek ucapan hari raya besar Waisak, Isa Almasih, dan hari lahir Pancasila.	Penulis ditugaskan untuk membuat projek ucapan hari raya besar Waisak, Isa Almasih, dan hari lahirnya Pancasila. Seluruh pekerjaan dilakukan oleh penulis sendiri mulai dari aset hingga animasi.
12	IX (6-10 april 2019)	Membuat projek ucapan hari raya dari Pemkab Kutai Timur.	Penulis mendapat projek baru yaitu ucapan hari-hari yang ada dari 8 Maret hingga 29 April yang dipesan oleh Pemkab Kutai Timur karena banyaknya hari-hari yang ada penulis membuat kelompok 3 orang dan membaginya secara merata, karena tugas ini hanya diberi waktu 1 minggu maka dari arahan pembimbing lapangan penulis ditugaskan untuk menggunakan bahan yang ada dari internet yang <i>free copyright</i> .
13	IX (8 april 2019)	Membuat projek iklan pesanan dari Perhub dan Pemkot samarinda.	Penulis ditugaskan untuk menganimasikan pesanan dari Perhub dan Pemkot yang sudah ada asetnya dan tinggal menganimasikannya.

14	XI (11-12 april 2019)	Membuat projek tata cara pencoblosan pemilu serentak dari KPU.	Penulis ditugaskan untuk menganimasikan aset yang sudah ada, tetapi saat proses berlangsung ternyata masih ada aset yang belum dibuat dan penulis ditugaskan untuk membuat aset yang belum tersedia tersebut.
15	XI (13-22 april 2019)	Membuat projek sampel stage 3D untuk acara kuis pada nanti Idul Fitri dari biskuit hatari	Penulis ditugaskan untuk membuat sampel panggung dalam 3D yang dibuat oleh penulis menggunakan 3D Max 2017 yang diarahkan juga oleh pembimbing lapangan.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

STV Samarinda sebagai stasiun televisi yang bergerak pada dunia informasi dan *entertainment* di televisi dan media sosial, STV Samarinda menggunakan media sosial sebagai salah satu penyampaian informasi yang digunakan dalam bentuk video, *motion graphic*, dan gambar grafis. Proyek yang dikerjakan penulis sebagian besar adalah *motion graphic* yang menyampaikan informasi seperti hari-hari besar yang ada pada kalender disampaikan dalam bentuk *motion graphic* sehingga lebih *informative*, simpel dan menarik untuk ditonton oleh pengguna media sosial. Di STV Samarinda juga menerima berbagai pesanan dari klien yang ingin menggunakan jasa mulai dari acara televisi, ucapan, sampai pembuatan tata cara pencoblosan yang dipesan oleh KPU sendiri untuk menunjukkan kepada masyarakat informasi penting untuk membuat masyarakat memiliki gambaran, serta mengerti dalam mencoblos saat pemilu yang dilaksanakan pada tanggal 17 April 2019. Penulis diminta untuk menganimasikan serta membuat aset yang belum dibuat saat pembuatan tata cara pencoblosan tersebut.

3.4. Proses Pelaksanaan

Pada saat pertama kali penulis mengerjakan proyek, pembimbing lapangan memastikan untuk semua aplikasi yang digunakan saat mengerjakan proyek sesuai

dengan aplikasi yang biasa dipakai di STV Samarinda, seperti Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe After Effects CS6, Adobe Premiere Pro CS6.

1. Projek Ucapan Selamat Merayakan Hari Raya Nyepi

Penulis mengerjakan pekerjaan ucapan Hari Raya Nyepi, Projek ini diberikan oleh direktur STV Samarinda kepada penulis sebagai anak magang untuk mengerjakan ucapan selamat Hari Raya Nyepi yang akan *diupload* ke Instagram, kemudian penulis diberikan format dan aturan selama pengerjaan oleh Mas Habib selaku pembimbing lapangan yang diberikan dengan berupa *Notepad* yang bertuliskan pertama munculkan logo STV Samarinda, setelah itu baru ucapan selamat Hari Raya Nyepi tahun baru Saka 1941 yang berlangsung pada 7 maret 2019. *Video motion graphic* harus berdurasi 15 sampai 30 detik dengan format resolusi layar 720 x 720 *pixel*, lalu diberikan *background music* harus yang *free royalty*. Setelah diberikan format oleh pembimbing lapangan, penulis mencari elemen–elemen yang berhubungan dengan Hari Nyepi dari internet yang nanti akan menjadi gambaran atau referensi aset dan visual yang akan diraih oleh penulis. Pada mengumpulkan referensi penulis memiliki gambaran untuk aset dan visual untuk dibuat pada *software* Adobe Illustrator CS6, penulis membuat bentuk–bentuk aset secara vektor yang sederhana. Hal ini bertujuan untuk penyampaian informasi dapat sampai kepada penonton dengan baik. Penulis membutuhkan beberapa aset seperti atribut pura, pura, matahari, awan, dan karakter. Pada saat pembuatan aset pertama penulis mendapatkan referensi dari atribut pura yang sudah penulis cari melalui internet dan membuatnya dengan Adobe Illustrator CS6 menggambarkan bentuk dari atribut pura tersebut.

Pada pembuatan aset kedua penulis menggunakan referensi yang dicari melalui internet, lalu membuatnya di *software* Adobe Illustrator CS6. Pembuatan aset ketiga didasari oleh referensi yang diambil penulis melalui internet, dan membuatnya pada *software* Adobe Illustrator CS6, serta menggunakan *background* dengan warna yang sesuai dengan gambaran waktu sore hari. Alasan mengapa penulis menentukan gambaran waktu pada

saat sore hari dikarenakan aktifitas yang ternama tari kecak, lalu identik dengan *sunset* di bali yang merupakan salah satu pulau yang memiliki mayoritas agama hindu disana. Pembuatan karakter dibuat dengan referensi yang penulis temukan di internet, lalu dibuat di *software* Adobe Illustrator CS6. Setelah semua aset dibuat penulis menganimasikan aset tersebut di *software* Adobe After Effect CS6 dengan membuat *composition* baru dengan *composition setting* 720 x 720, dan waktu 21 detik. Sesuai dengan format yang telah dikasih oleh pembimbing lapangan. Penulis mulai menganimasikan aset tersebut satu persatu dan berurut sesuai dengan aturan format yang diberikan oleh pembimbing lapangan. Setelah penulis menyelesaikan animasi, maka penulis akan *render* semua pekerjaan animasi itu dan melanjutkannya memakai *software* Adobe Premiere Pro CS6.

Penulis juga mencari musik yang cocok, dan *free royalty* untuk video *motion graphic* yang telah dibuat, setelah ketemu penulis mengunduh musik tersebut. Pada saat selesai menemukan musik penulis membuat *sequence* yang sesuai dengan format video *motion* pada Premiere Pro, dan memasukan kedua file yaitu video *motion graphic* dan musik yang telah diunduh. Alasan mengapa penulis menggunakan Adobe Premiere Pro sebagai cara menggabungkan video dan audio, karena penulis sudah sering menggunakan cara ini selama perkuliahan yang membuat penulis lebih percaya diri dalam mengedit audio di Adobe Premiere Pro. Setelah selesai mengedit audio dan menggabungkannya dengan video penulis kemudian render dengan format .mp4 sesuai dengan arahan pembimbing lapangan.



Gambar 3.2. Hasil akhir proyek selamat hari raya nyepi
(Dokumentasi Penulis)

2. **Proyek Ucapan Selamat Hari Buruh Internasional**

Penulis diberikan tugas oleh direktur STV Samarinda sebagai anak magang untuk mengerjakan proyek ucapan selamat hari buruh internasional penulis diberikan format yang berbentuk Notepad oleh pembimbing lapangan yang berisi: pertama tunjukkan kata ucapan *International Labor Day* lalu letakkan tanggal hari tersebut dirayakan yaitu 1 Mei 2019, dan terakhir tunjukkan logo STV Samarinda, video motion graphic harus berdurasi 15 sampai 30 detik dan memakai resolusi 720 x 720 *pixel* dikarenakan untuk keperluan media sosial yaitu Instagram, lalu masukan *background music* yang sesuai dan harus *free royalty*. Setelah diberikan format proyek, penulis membutuhkan aset seperti tangan dan topi untuk melanjutkan proyek ini. Penulis kemudian mencari referensi untuk aset yang akan dibuat oleh penulis melalui internet. Ketika semua referensi sudah ditemukan, penulis membuat aset menggunakan *software* Adobe Illustrator CS6. Penulis membuat aset

pertama untuk projek ucapan selamat hari buruh internasional menggunakan gradiasi warna untuk membuatnya terlihat seperti bayangan dengan menggabungkan warna bayangan dengan *background*. Setelah menyelesaikan membuat aset penulis melanjutkan proses pengerjaan ke *software* Adobe After Effect CS6, penulis membuat *composition* seperti yang telah diarahkan oleh pembimbing lapangan yaitu 720x720, dan berdurasi 15 sampai 30 detik.

Penulis kemudian memasukan aset yang sudah dibuat kedalam *composition* secara berurut sesuai dengan konsep visual yang sudah dipikirkan oleh penulis. Setelah selesai menganimasikan aset di after effect penulis *render* pekerjaan tersebut dengan format mp4, lalu melanjutkan dengan mencari musik yang cocok untuk projek ini, penulis juga diharuskan mengambil musik yang *royalty free* sesuai dengan yang diarahkan oleh pembimbing lapangan. Kemudian penulis menemukan musik yang cocok untuk video motion graphic tersebut, lalu menggabungkan video *motion graphic* dan musik menggunakan *software* Adobe Premiere Pro CS6, penulis membuat *sequence* yang sama formatnya dengan yang telah dibuat di After Effect. Setelah membuat *sequence* penulis memasukan video dan musik, lalu menggabungkan keduanya dan mengedit audio, kemudian *render* dengan format mp4.



Gambar 3.3. Hasil akhir projek selamat hari buruh internasional
(Dokumentasi Penulis)

3. **Projek Tata Cara Pencoblosan Pemilu Serentak**

Penulis mendapatkan projek ini dari direktur STV Samarinda yang menjadi pesanan dari KPU untuk membuat tata cara pencoblosan pemilu serentak. Pada projek ini penulis mendapatkan tugas untuk menganimasikan serta membuat beberapa aset yang belum disediakan oleh bagian desain grafis, penulis juga diarahkan oleh pembimbing lapangan yang berkomunikasi melalui whatsapp yang berisi: buatlah motion surat suara dimasukkan satu persatu sesuai warna dan jenis, bahan suara sudah ada, kotak suara tolong buatlah, lalu buatlah motion pencoblosan bahan sudah ada, dan buatlah motion celup jari ke tinta tetapi bahannya belum ada. Setelah menerima arahan penulis langsung membuat aset yang belum ada menggunakan *software* Adobe Illustrator CS6, penulis membuat bentuk tangan yang ingin mencelupkan jarinya ke tinta sebagai tanda bahwa pemilih sudah mencoblos. Penulis juga membuat aset botol tinta dan menggunakan logo KPU yang sudah diunduh oleh penulis, setelah itu penulis membuat kotak suara KPU yang mempunyai warna dan tulisan di kotak yang berbeda-beda sesuai dengan suara apa yang dimasukkan kedalam kotak tersebut seperti kotak suara untuk Presiden dan Wakil Presiden, DPR RI, DPD RI, DPRD provinsi, dan DPRD kabupaten atau kota. Setelah pengerjaan aset selesai, penulis mulai menganimasikan aset-aset yang sudah ada menggunakan *software* Adobe Premiere Pro CS6, alasan mengapa penulis tidak menggunakan Adobe After Effect untuk menganimasikan projek ini dikarenakan perlunya penulis untuk mengerjakan menggunakan komputer yang ada di kantor STV dan pembimbing magang menyarankan untuk memakai Adobe Premiere karena projek ini akan dikerjakan bersama pembimbing lapangan dikarenakan *voice over* yang saat itu belum ada dan akan langsung dimasukkan kedalam adobe premiere oleh pembimbing lapangan, dan langsung mengkoreksi jika ada kesalahan tulisan atau *font* yang ada pada projek. Pada pengerjaan animasi penulis memainkan aspek *position*, *scale*, dan *opacity*, serta memakai *scene transition effect* seperti *push horizontal* dan *push vertical* juga memakai *directional blur* untuk

membuat *transition* antar *scene* lebih menarik. Setelah pengerjaan animasi selesai penulis kemudian *render* pekerjaan itu dengan format mp4, lalu dikirimkan melalui tempat penyimpanan server yang ada pada komputer tersebut.



Gambar 3.4. Hasil akhir proyek tata cara pencoblosan pemilu serentak
(Dokumentasi Penulis)

3.5. Kendala yang Ditemukan

Pada saat menjalani proses pelaksanaan praktik kerja magang di STV Samarinda, penulis menemukan beberapa kendala yang menghambat kinerja penulis. Berikut adalah beberapa kendala yang ditemukan penulis:

1. Terjadinya *crash* atau *error* pada *software* yang dipakai penulis, setelah penulis mengerjakan proyek terkadang *software* yang dipakai keluar secara sengaja dan tiba-tiba yang membuat pekerjaan penulis menjadi sia-sia dan membuang waktu dalam mengerjakan proyek.
2. Kendalanya dalam mengatur waktu dalam pengerjaan proyek dikarenakan pesanan yang biasa dikerjakan oleh penulis memiliki *deadline* dalam waktu dekat, membuat penulis menjadi buru – buru dalam mengerjakan proyek tersebut.
3. Terjadinya perbedaan *software* yang biasa dipakai oleh penulis, pada proses *editing* di STV Samarinda menggunakan *software* AVS Video Editor yang tidak pernah dipakai oleh penulis selama masa perkuliahan, dan sangat asing bagi penulis yang membuat penulis perlu belajar dan adaptasi dengan *software* tersebut.

3.6. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Berikut adalah solusi penulis dalam mengatasi kendala yang penulis alami selama menjalani praktik kerja magang di STV Samarinda.

1. Solusi dari *software crash* dan *error* diatasi oleh penulis dengan cara menyimpan pekerjaan/projek setiap langkah atau progres yang sudah dikerjakan, sehingga membuat projek selalu aman dan jika terjadi *crash* atau *error* pekerjaan penulis tidak jauh dan tidak termakan waktu.
2. Penulis sudah terbiasa berhadapan dengan *deadline* dalam waktu dekat dalam perkuliahan, membuat penulis memiliki solusi yaitu melanjutkan pekerjaan dirumah dan begadang untuk menyelesaikan projek – projek yang masih tertunda.
3. Solusi yang ditemukan oleh penulis adalah bertanya dengan rekan kantor yang sudah berpengalaman dalam mengerjakan pada *software* tersebut, dan belajar dari internet seperti di Youtube, dan Google, serta *install software* tersebut pada laptop penulis agar penulis lebih terbiasa dengan *software* tersebut.

