BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Bagian ini berisi keterangan/informasi mengenai posisi penulis dan alur koordinasi penulis dengan pembimbing lapangan pada saat pengerjaan suatu proyek/pengerjaan.

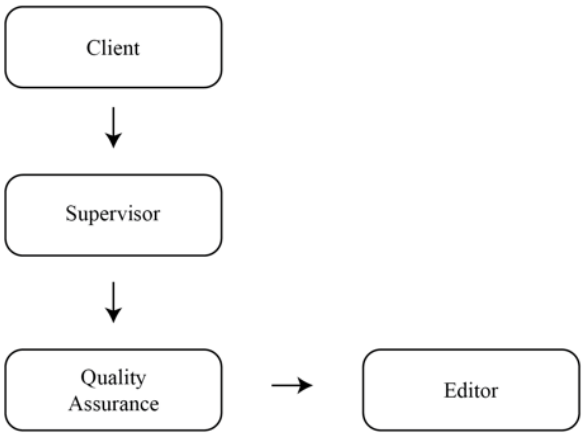
3.1.1 Kedudukan

Kedudukan penulis dalam kegiatan magang di PT Digital Kreasi Mediatama adalah sebagai *Intern Video Editor* tugas untuk membantu dalam membuat desain sosial media dan editing video dari klien. Dalam proyek video klien penulis berada dibawah bimbingan supervisor yang merupakan Direktur Operasional dari PT Digital Kreasi Mediatama dan tim *Quality Assurance* secara langsung yang sebagai perantara antara video editor dengan klien. Dalam mengerjakan *social media* penulis diminta untuk mengerjakan desain untuk Instagram dan LinkedIn yang diawasi dan di monitoring oleh *Head of Production*.

3.1.2 Koordinasi

Koordinasi pada PT Digito peserta magang dalam mengerjakan proyek video editing dibantu oleh supervisor dan tim QA. Selain itu, di proyek sosial media penulis bekerja dibawah bimbingan oleh penanggung jawab sosial media digito. Alur pertama dalam proyek video digital learning yaitu supervisor akan melakukan meeting dengan klien yang membahas briefing video yang akan di buat. Kemudian akan dilakukan proses syuting oleh tim produksi.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Setelah itu, penulis mendapatkan briefing dari supervisor berupa *guide editing* dan jenis video apa akan yang di buat. Penulis akan diberi waktu sekitar 1 minggu untuk menyelesaikan *offline editing*. Apabila hasil *offline editing* sudah sesuai dengan *briefing,* penulis akan meneruskan ke tahap *online editing* yaitu mengisi *motion graphic* yang dibuat oleh penulis. Jika hasil video sudah selesai, penulis akan mengirimkannya ke tim *Quality Assurance* untuk dilakukan pengecekan terhadap *guide* dari klien. Jika ada revisi akan dikembalikan kepada editor yaitu penulis, namun jika sudah sesuai akan dikirimkan kepada supervisor untuk dicek kembali dan kemudian *deliver* ke klien.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

1	1	- Sosial Media Digito postingan 12 juli 2023 - Company Profile Slides Presentation *Digital Academy* - *Digital Academy Video Learning*	- Membuat postingan ciri – ciri seorang *Critical Thinking* untuk social media Instagram dan LinkedIn - Membuat design dan *layouting* presentasi untuk anak brand Digito yaitu *Digital Academy* yang berjumlah 12 slide. - Membuat typography kinetic untuk video 1 siap pakai *Digital Academy* - Melakukan *Retouch Color* dan grading dari video 1
	2	- Video Siap Pakai *Digital Academy*	- Melanjutkan Progress video *Digital Academy* membuat *typography kinetic* menggunakan Adobe After Effect - Membuat script teks yang akan menjadi highlight typographynya
	3	- Video Digital Academy - Editing Modul *Learning Marketing and Digitalization*	- Melanjutkan *Typography kinetic* video 2 dan 3 *digital academy* - Editing Modul *Learning Marketing* untuk klien Digito - Memulai dengan rough cut video dengan jumlah 6 video

			RAW
	4	- Editing Modul *Learning Marketing and Digitalization*	- Melakukan editing untuk sound dan melakukan enhance audio - Audio yang di enhance harus udah berbentuk full durasi sesuai rough cut
2	5	- Editing Modul *Learning Marketing and Digitalization*	- *Online Editing* video 1 – 6, menambah efek seperti *color grading, pop up motion graphic* - Revisi minor dari tim Digito
	6	- Video D*igital Academy*	- Melanjutkan video *digital academy* video 3 - Membuat *Script untuk Higlight Typography kinetic video 3*
	7	- Editing Modul *Learning Marketing and Digitalization* - Video D*igital Academy*	- Revisi Major Video 1 - 3, setelah *deliver* pertama klien meminta mengganti grafis dan desain motion 50 % - Melanjutkan Progress animasi teks dan *script typography.*
	8	- Editing Modul *Learning Marketing and Digitalization*	- Revisi major untuk video 3 – 6, mengganti motion grafis sekitar 50%. Seperti Pop up penjelasan, Pop up

			typography dan motion grafis.
3	9	- Video D*igital Academy* - Editing Modul *Learning Marketing and Digitalization*	- Melanjutkan Progress animasi untuk video 4 teks dan *script typography* - Revisi dari *Quality Assurance* sebelum deliver ke klien yang berisi perbaikan timing pop up, grafis dan kesalahan minor yang ada
	10	- Editing Modul *Learning Marketing and Digitalization*	- Revisi ke 2 setelah *deliver* klien yang ke 2 - Perbaikan beberapa teks dan penjelasan serta grafis yang diminta oleh klien - Mengubah beberapa dan *adjustment* terhadap motion grafis dan pop up lainnya pada video 1-3
	11	- Editing Modul *Learning Marketing and Digitalization*	- Revisi dan perbaikan *typography* dan motion grafis pada video 4 - 6
	12	- Editing Modul *Learning Marketing and Digitalization*	- Revisi minor dari Quality Assurance, sebelum deliver klien - Perbaikan minor seperti teks dan pengecekan ulang yang disesuaikan dengan *feedback* dari klien

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam pelaksanaan pekerjaan magang, penulis mendapatkan tugas berupa mengerjakan social media serta mengedit video baik itu keperluan klien dan produk dari PT Digito sendiri. Dalam pengerjaannya akan melalui proses yang cukup Panjang dan dilakukan *filtering* yang detail sebelum dikirimkan ke klien khususnya video editing klien.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

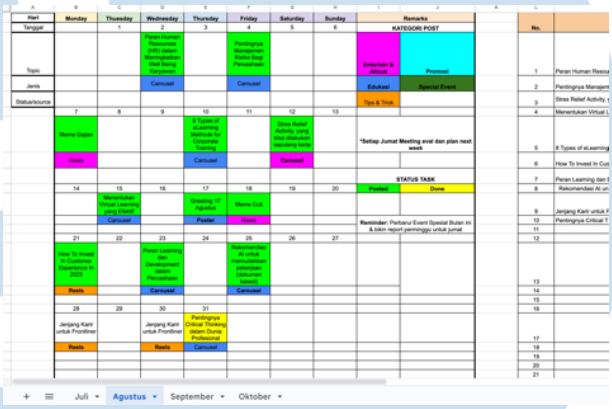
Pada pelaksanaan kerja magang, penulis ditempatkan kedalam divisi bagian anak perusahaannya yaitu *Digital Academy* yaitu mengurus produk mereka adalah video siap pakai dan kemudian PT Digito memerlukan bantuan dalam mengerjakan video klien yaitu dalam pembuatan modul pembelajaran. Jumlah video yang dikerjakan sekitar 12 video dengan durasi setiap video sekitar 12 menit. Pada bagian ini penulis mengerjakan dari video mentah hingga video siap pakai dan dikirimkan kepada klien. Selain itu, penulis juga mendapatkan tugas dalam mengerjakan social media untuk PT Digito sendiri yang bekerja dibawah divisi *partnership business* yaitu Anindya Devi untuk mengkurasi hasil sosial media. Berikut adalah proyek yang dilakukan penulis selama kerja magang dan akan dijabarkan sebagai berikut.

3.3.1.1 Poster Edukasi Ciri Berpikir Kritis

Poster Edukasi Ciri Berpikir Kritis adalah proyek membuat poster sosial media untuk Instagram PT Digito. Proyek ini merupakan bagian dari media promosi perusahaan melalui cara memberikan konten edukasi yang berhubungan dengan layanan dari PT Digito. Poster dibuat dari mencari referensi, berdiskusi dengan atasan tentang gaya visual hingga hasil akhir nantinya.

Pada minggu pertama setelah *briefing* dan perkenalan tentang perusahaan, penulis ditempatkan ke dalam divisi *Digital Academy* dan membantu dalam mengerjakan sosial media. Penulis diminta untuk membuka sebuah tabel yang berisi konten dan sosial media

plan dan mengerjakan sebuah poster yang berisi tentang konten edukasi ciri – ciri orang berpikir kritis. Tabel tersebut merupakan *guideline* sosial media yang berisi seluruh rencana sosial media dari Digito setiap bulannya dan berisi konten sumber data utama konten dari sosial media Digito.



Gambar 3.2 Kalender Sosial Media Plan Digito

Dalam proses pertama penulis hanya diberi sumber konten dalam bentuk tabel berisi link sumber data dan sebuah *guideline* media sosial digito yang berisikan penggunaan huruf serta warna dari perusahaan.

Lalu penulis akan mencari referensi yang diminta oleh atasan yaitu adalah desain sebelumnya yang dapat dilihat di Instagram digito. Berdasarkan sosial media sebelumnya desain dari poster selalu memiliki susunan yang sama seperti judul berada di tengah atas, aset grafis atau vektor berada di tengah dan penjelasan lainnya mengelilingi dari aset grafisnya.

Pada proyek ini penulis memiliki kendala yaitu tidak adanya *briefing* atau permintaan dari atasan secara khusus desain yang di inginkan. Penulis hanya diminta melihat Instagram dan linkedIn dari perusahaan untuk dijadikan referensi. Namun, penulis berusaha untuk mencari referensi lain melalui internet melalui Behance, Pinterest, dan Freepik.

Dalam proses tersebut, penulis mencari referensi dan gaya visual yang cocok dalam membuat sebuah poster yang sesuai dengan topik konten yaitu gaya visual dalam bentuk desain vektor. Selanjutnya penulis akan membuat desain menggunakan Adobe Illustrator karena perlu membuat aset-aset berbentuk vektor. Kedua, Penulis akan mencari dan mengunduh *font* yang akan digunakan untuk setiap pengerjaan sosial media.

Gambar 3.3 Font Sosial Media Digito

Font yang digunakan penulis mengacu pada guideline perusahaan, yaitu *Open Sans* sebagai *primary font* dan *Public Sans* sebagai *secondary font. Font* tersebut cocok digunakan dalam pembuatan poster karena memiliki kesan yang tidak kaku namun tetap formal dan dapat digunakan dalam penyampaian pesan yang jelas. Dikutip dari journal.moselo.com bahwa *font* yang berjenis sans ini memiliki kesan yang modern, bersih serta kontras. Selain pemilihan *font* yang cocok, penulis juga harus menyesuaikan kanvas artboard. Untuk poster biasanya menggunakan ukuran 1080 x 1350pixel karena perlu memuat informasi yang panjang dan gambar yang besar.

Gambar 3.4 *Color Palette* Digito

Setelah mempersiapkan *font* dan menyesuaikan ukuran kanvas, penulis kemudian mempersiapkan warna yang akan digunakan. Terdapat *guideline* warna yang disediakan oleh Digito yang dapat penulis gunakan dalam pembuatan poster sosial media. Seperti pada pembuatan poster ini, penulis menggunakan turunan warna sekunder dan warna primer beserta turunannya.

Gambar 3.5 *Background* sosial media

Pada *background* penulis memberikan tambahan tekstur untuk memberikan kesan yang tegas serta lebih terlihat bervariasi lagi dalam hasil desain. Dikutip dari qubisa.com bahwa penambahan tekstur pada desain akan memberikan kesan yang hidup dengan tetap memperhatikan kombinasi antara warna dan *opacity* elemen lainnya.

Kemudian penulis menggunakan *freepik* sebagai tempat mencari asset grafis yang akan digunakan dalam mendesain sosial media. Aset yang dicari adalah berbentuk vektor dengan karakter berisi elemen mendukung tentang orang yang sedang berpikir seperti tanda gear dan lampu yang menjadi ciri khas orang berpikir. Penulis tidak hanya menggunakan langsung asset yang dicari, melainkan mengubah warna serta peletakkan elemen bahkan mengubah beberapa bentuk aset yang diperlukan saja.

Selain memodifikasi dari bentuk serta menghilangkan elemen yang tidak diperlukan, penulis juga mengubah warna dari asset tersebut menjadi warna dari brand yaitu merah beserta turunannya seperti merah muda hingga merah tua dan abu muda hingga abu gelap. Dalam proses layout aset, penulis menggunakan posisi aset yang sama seperti desain sebelumnya yaitu aset berada di tengah beserta judul, lalu diikuti dengan konten pendukung yaitu penjelasan dari konten berada disekitar aset grafis.

Gambar 3.6 Poster Ciri *Critical Thinking*

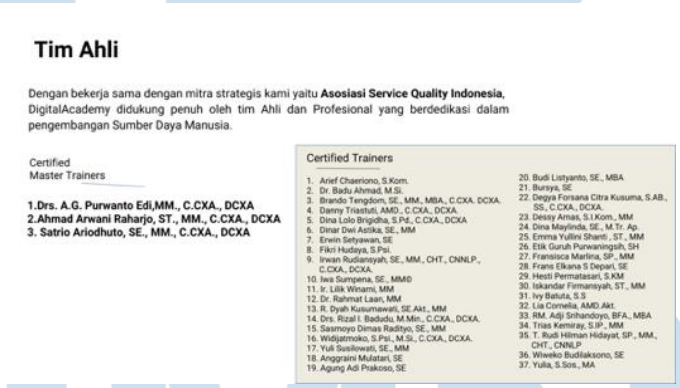
Berikut adalah hasil akhir dari poster edukasi untuk postingan media sosial Instagram. Dapat dilihat dari penggunaan visual vektor serta warna, *font* dan *style* yang dibuat tetap mengikuti hirarki dari Instagram digito. Pengerjaan konten sosial media ini dibutuhkan

waktu sekitar 1 hari, dikarenakan menunggu *approval* dari atasan serta revisi yang akan dilakukan sebelum di unggah ke sosial media.

3.3.1.2 *Company Profile Digital Academy*

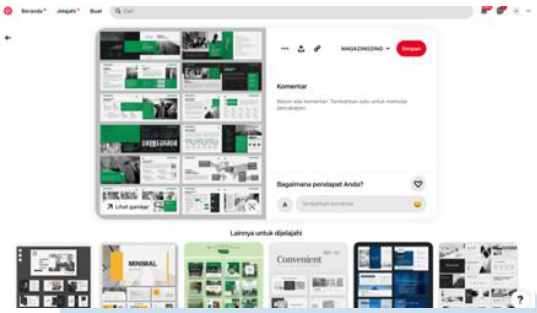
Company Profile Digital Academy adalah proyek membuat presentasi yang didesain secara sederhana dan mementingkan *layouting* dalam prosesnya. Tujuannya adalah agar mempermudah audiens dalam membaca dan memahami isi konten tersebut. Waktu pengerjaan dari proyek ini adalah 2 hari, namun jika termasuk dengan revisi maka sekitar 3-4 hari hingga finalisasi dari proyek.

Dalam proyek ini penulis harus merubah *layout* dari *company profile* yang sudah ada dan dilakukan redesain menggunakan prinsip yang minimalis dan rapi tanpa ada elemen visual yang berlebihan.



Gambar 3.7 Layout *Company Profile* Sebelum Revisi

Gambar tersebut adalah salah satu halaman sebelum dilakukannya *system layouting* pada proyek tersebut. *Layout* adalah tata letak yang digunakan untuk mengatur isi dari sesuatu agar lebih terlihat dan teratur saat audiens melihatnya. Menurut Anggarini (2021) mengatakan bahwa *layout* dalam bahasa inggris yang berarti tata letak dan pada ilmu desain grafis, *layout* sangat penting dan sering digunakan untuk menyusun elemen visual agar memudahkan dalam penyampaian pesan dan informasi kepada audiens.

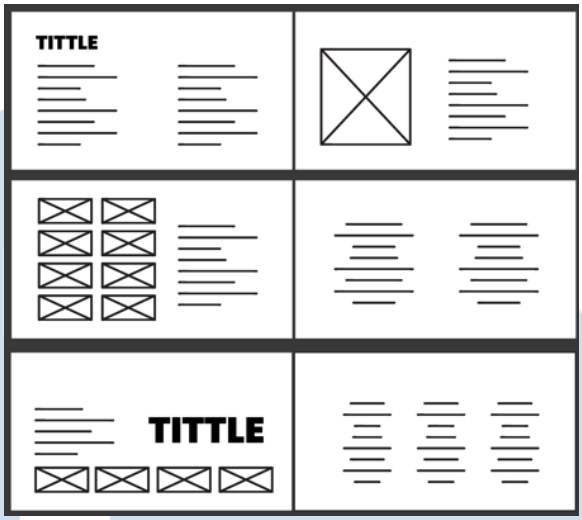


Gambar 3.8 Referensi *Layout Company Profile*

Pada proyek ini, hal pertama yang dilakukan penulis adalah mencari referensi dari *company profile* yang ada di internet seperti Pinterest dan Behance. Penulis hanya merubah sistem tata letaknya dan memberikan background foto agar lebih terkesan modern.

Gambar 3.9 *Modular Grid*

Berikut adalah sketsa yang penulis buat dan gunakan untuk mempermudah dalam layout *company profile*. Berdasarkan permintaan atasan, yaitu mengutamakan penyampaian pesan selain visual, penulis meletakkan antara teks dan gambar yang tidak terlalu menumpuk dalam satu halaman. Sketsa ini dibuat beberapa saja karena akan menjadi acuan utama dalam membuat layout pada halaman lain dengan syarat konten isi sama bobotnya.



Gambar 3.10 Sketsa Layout *Company Profile*

Modular grid adalah membagi dalam satu halaman menjadi beberapa unit atau kelompok *grid* agar memudahkan dalam penempatan teks, gambar dan elemen visual. Dikutip dari dibimbing.id, *Modular Grid* adalah modular grid adalah membagi ruang desain menjadi beberapa unit–unit *modular* yang berguna untuk mengatur teks, gambar dan elemen visual secara sistematis.

Gambar 3.11 Hasil *Company Profile*

Penulis menggunakan warna warna biru dan kuning, warna tersebut adalah warna dari brand *Digital Academy*. Selain itu, gambar gedung yang penulis gunakan sebagai latar belakang bertujuan untuk memberikan kesan modern sesuai dengan keinginan dari atasan. Ukuran yang digunakan adalah ukuran kanvas 1080px x 1920px yang disesuaikan dengan kebutuhan digital *preview*.

Dalam membuat sebuah *layout* beberapa memiliki beberapa kendala dalam membuatnya, baik dari aplikasi maupun brief yang diberikan. Kendalanya adalah dalam *company profile* yang dibuat memiliki banyak sekali teks dan keseluruhannya dinilai penting sehingga mempersulit penulis dalam melakukan *layout* dikarenakan banyaknya konten yang harus dimasukkan selain teks.

Sehingga penulis melakukan penambahan halaman untuk beberapa pembahasan pada *company profile* untuk mempermudah dalam penempatan konten pada *company profile*. Dalam membuat proyek ini penulis membutuhkan waktu 2 hari kerja tanpa hari revisi serta pengiriman kepada atasan.

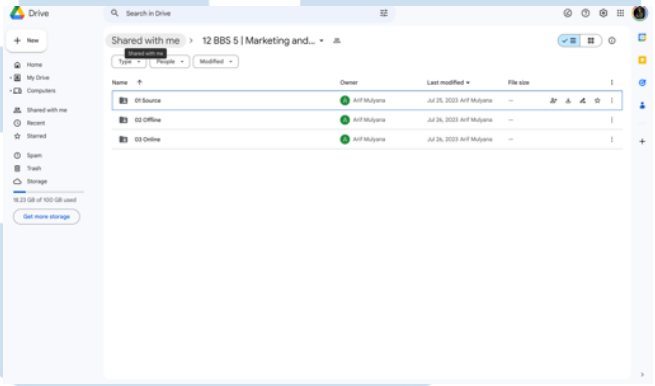
3.3.1.3 Modul Video "*Learning Marketing and Digitalization*"

Modul video *learning* adalah suatu produk dari PT Digito yang berhubungan dengan klien. Pada proyek ini adalah salah satu proyek besar yang didapatkan dalam proses magang, karena proyek ini berhubungan langsung dengan klien serta beratnya bobot dari proyek ini yang membutuhkan waktu pengerjaan sekitar 2 bulan. Aplikasi yang digunakan cukup beragam mulai dari *Adobe Premiere Pro, Adobe After Effect,* dan *Adobe Illustrator*.

Proyek ini adalah salah satu proyek dari salah satu klien Digito. Klien tersebut meminta untuk dibuatkan sebuah video pembelajaran untuk para audiensnya dalam bentuk video syuting dan animasi grafis. Software yang digunakan penulis ada dua yaitu *Adobe Premiere Pro* dan *Adobe After Effect*.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Pertama, penulis akan melakukan diskusi dengan Supervisor untuk membahas video yang akan di edit. Topik yang dibahas adalah bagaimana video yang di inginkan oleh klien serta apa saja prosedur sebagai editor. Dan kemudian penulis akan mengambil file RAW video yang akan menjadi bahan editing nantinya. Seluruh folder yang akan menjadi tempat asset serta final video menggunakan *Google Drive.* Seluruh foldering harus mengikuti sesuai arahan dari supervisor penulis.



Gambar 3.12 *Foldering Project Client*

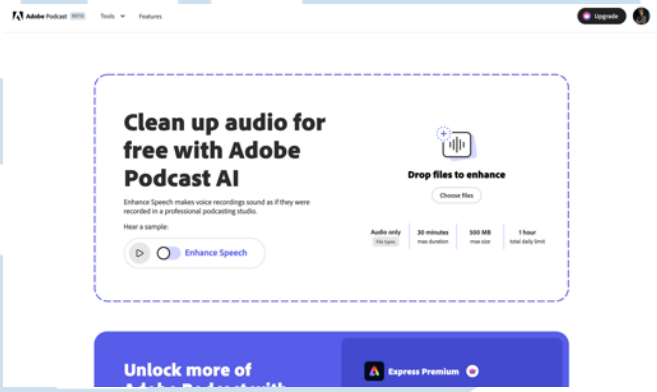
Setelah foldering dilakukan penulis akan diberikan sebuah file yang berisi *script* dari narasi *talent* pada video dan *storyboard* yang digunakan menjadi acuan dalam *editing*.

Gambar 3.13 *Timeline editing rough cut*

Lalu, penulis akan bekerja mengikuti alur *editing* yaitu *Offline Editing & Online editing. Offline editing* adalah proses merangkai video *draft* atau RAW menjadi satu kesatuan video yang akan di edit. Dikutip dari studioantelope.com ada beberapa proses lagi pada offline *editing* seperti *acquisition, sync, transcode, organization, review and selection, assembly cut, rough cut, fine cut, picture lock.*

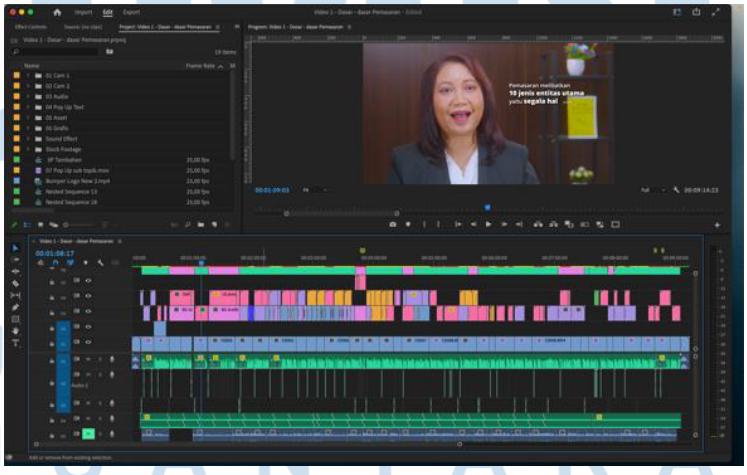
Pada dasarnya proses tersebut akan menjadi sebuah video yang sudah tergabung dan siap diberi langkah selanjutnya yaitu *online editing*, yang merupakan proses memberi efek dan animasi grafis sesuai permintaan klien hingga hasil videonya dapat dikirimkan.

Setelah penulis melakukan *offline editing* berupa *rough cut* penulis harus memperhatikan *cut* antar video yang harus disesuaikan dengan *storyboard* dan *script.*



Gambar 3.14 *Adobe Podcast*

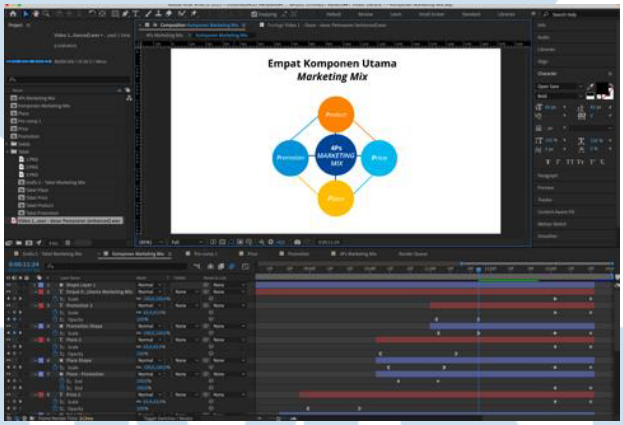
Setelah *rough cut* selesai, penulis harus menggabungkan audio yang terpisah dengan video *draft* untuk selanjutnya penulis harus melakukan proses *enhance audio* menggunakan *AdobePodcast.com* dan selanjutnya penulis akan memasukkan audio tersebut yang keseluruhan untuk satu video kedalam *rough cut.*



Gambar 3.15 *Timeline Premiere Pro*

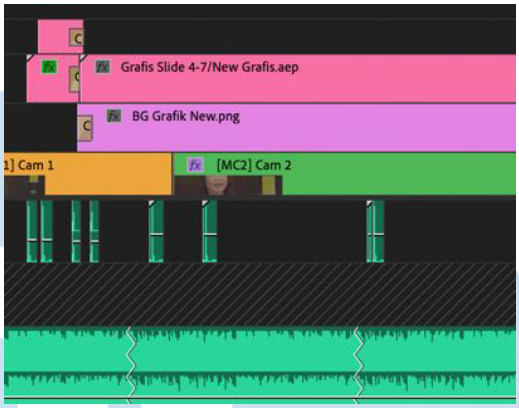
Lalu, penulis akan melakukan proses *color grading*. *Supervisor* akan mengirimkan file *color grading* yang akan digunakan sebagai acuan. File tersebut bisa menggunakan *adjustment layer* untuk mewarnai video keseluruhan atau menggunakan cara meletakkan file *grading* langsung kedalam *footage*. Mengingat video ini memiliki 2 perspektif kamera yaitu *cam* 1 dan *cam* 2 yang memiliki karakteristik warna yang berbeda sehingga penulis hanya memasukkan file *grading* secara langsung kedalam *footage*.

Setelah *color grading* penulis akan melanjutkan ke dalam *online editing* berupa mengerjakan animasi grafis maupun *full vector* dan *typography*.



Gambar 3.16 *Timeline Adobe After Effect*

Grafis yang digunakan dan dibuat oleh penulis terbagi menjadi tiga yaitu ada teks yang berisi box, ada *typography kinetic* dan *full vector* animasi. Aplikasi yang digunakan oleh penulis adalah *After Effect*, menggunakan *keyframe* dalam melakukan animasi yang bergerak mulai dari *position*, *rotate*, dan *scale*. Seluruh asset grafis yang dipakai oleh penulis dalam membuat proyek ini berasal dari tim grafis, namun hanya untuk beberapa aset saja. Beberapa aset seperti ikon dan ilustrasi dibuat penulis serta beberapa ilustrasi yang mengambil aset dari Freepik.



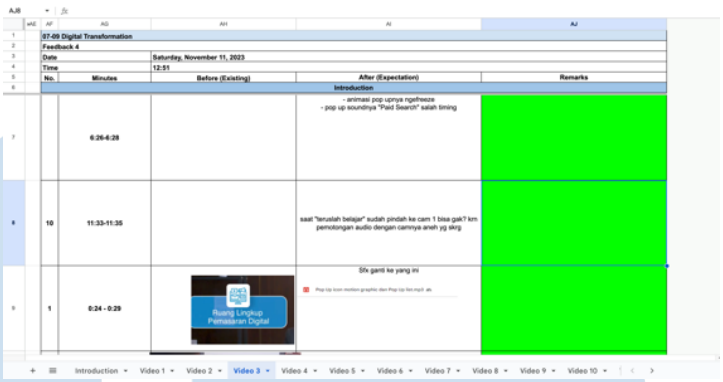
Gambar 3.17 *Timeline Close-up Premiere Pro*

Setelah itu dalam proses penggabungan antara animasi grafis dengan video di *premiere pro*, penulis menggunakan *tools Dynamic Link* agar mempermudah dalam proses *editing* tambahan pada *motion* grafis jika diperlukan.

Setelah seluruh proses dilakukan oleh penulis mulai dari *rough cut,* menyatukan audio, *color grading, add motion graphic*, dan elemen lainnya seperti logo klien selesai. Maka dilanjutkan untuk render yang akan menggunakan waktu yang cukup lama untuk menjadi video dengan format mp4 dengan resolusi 1080p.

Gambar 3.18 Hasil Proyek Video Klien

Final video akan dikirimkan melalui *Google Drive* untuk di periksa oleh tim *Quality Assurance* sebelum dikirimkan ke klien atau *deliver* ke klien. Tim QA akan memeriksa mulai dari sinkron tidaknya audio dengan video, animasi yang muncul sudah sesuai *guideline* grafis serta mencocokkan dengan feedback terakhir dari klien.



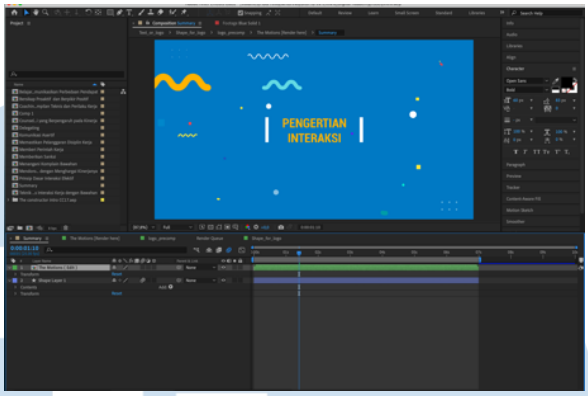
Gambar 3.19 Tabel List Revisi

Jika ada sedikit kesalahan atau tidak sesuai dengan *storyboard, guideline,* dan *reference* akan dilakukan revisi minor oleh penulis. Jika final video sudah sesuai semua akan di kirimkan ke klien oleh *supervisor* hingga menunggu *feedback* dari klien untuk revisi klien dengan proses dan media yang sama dari editor sampai ke klien.

Namun, saat melewati *deliver* ke klien yang pertama terjadi sebuah masalah yaitu adanya keinginan klien mengganti seluruh aset animasi, dan gaya *editing*. Hal tersebut terjadi setelah pengerjaan 6 video dalam waktu 3 minggu, karena kendala tersebut menyebabkan penambahan waktu untuk mengulang kembali mulai dari *online editing* hingga menjadi final video.

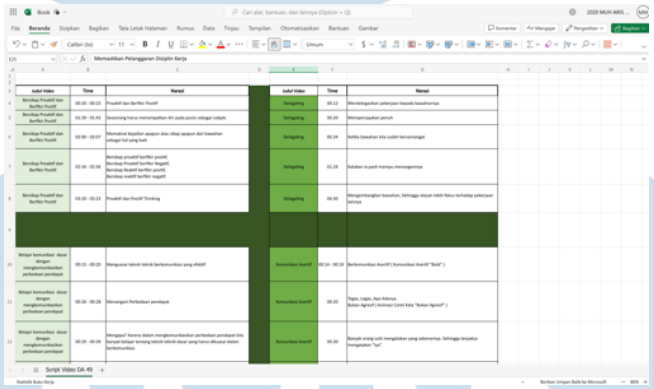
3.3.1.4 Video Modul 49 "Teknis Praktis Interaksi Kerja dengan Bawahan"

Proyek selanjutnya yang dikerjakan selama kerja magang oleh penulis adalah *editing* video siap pakai dari anak bisnis PT Digito yaitu Digital Academy. Video tersebut sudah selesai dan sudah melewati prosedur *assembly cut* namun tidak berisi animasi teks seperti video lainnya. Penulis mendapatkan modul no.49 yang berjudul "Teknis Praktis Interaksi Kerja dengan Bawahan". Pertama, penulis akan memotong *intro* video tersebut menggunakan *software Adobe Premiere Pro* dikarenakan akan diganti dengan *intro* terbaru.



Gambar 3.20 *Introduction Video Digital Academy*

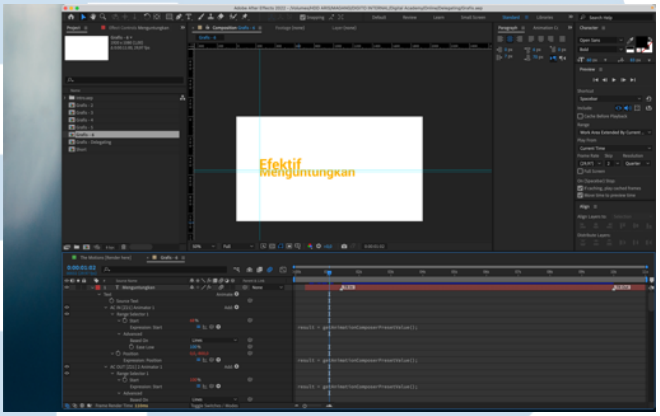
Selanjutnya penulis akan membuat terlebih dahulu *intro* pengganti *intro* lama menggunakan *Adobe After Effect.* Nantinya intro ini akan digunakan keseluruh video pada modul 49, penulis hanya perlu mengganti judul disesuaikan dengan materi videonya. Aset intro yang digunakan berasal dari *envato* dengan menggunakan beberapa aset ilustrasi yang bergerak sehingga mempercepat proses pengerjaan dari intro video.



Gambar 3.21 *Script* Teks Video *Digital Academy*

Lalu penulis akan membuat *script* terlebih dahulu sebagai acuan penulis untuk membuat *typography kinetic* yang berasal dari narasi *talent* di video menggunakan *google sheets* agar mempermudah pekerjaan penulis dalam mengedit. Bagian ini merupakan salah satu kendala saat melakukan proyek ini, karena penulis hanya diberi video saja yang sudah jadi namun ingin diubah lagi.

Namun, penulis tidak diberi *storyboard* dan *script* yang sebenarnya akan mempermudah dalam melakukan revisi terhadap suatu video. Oleh karena itu, penulis harus membuat *script* yang membuat pekerjaan semakin membutuhkan waktu serta melihat dari perangkat penulis miliki tidak dapat *render* animasi dengan cepat sehingga waktunya cukup lama dalam proyek ini.



Gambar 3.22 *Timeline After Effect Typography Digital Academy*

Selanjutnya penulis akan membuat *typography kinetic* berdasarkan script tersebut dan memberi efek gerakan pada setiap baris kalimat. Gerakan yang dibuat oleh penulis tidak kaku dan rumit, karena menggunakan *motion blur* pada setiap pergerakan aset.

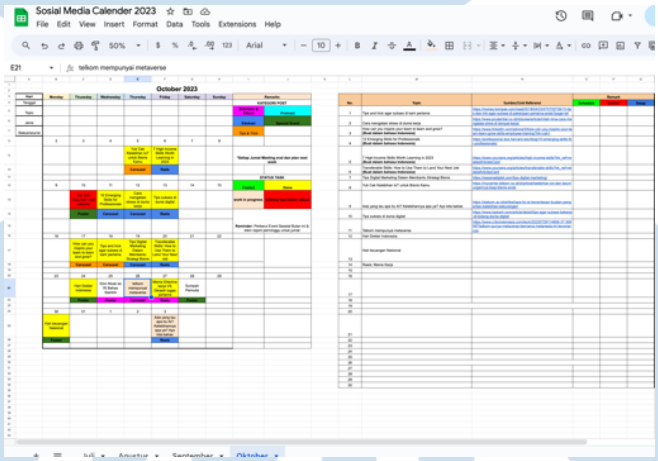
Gambar 3.23 Hasil Video *Digital Academy*

Lalu, penulis menggabungkan antara animasi teks dengan video yang sudah di *edit*. Sebelum digabungkan penulis melakukan *retouch* sedikit untuk memperbaiki *color grading* dari video tersebut. Sehingga dapat dihasilkan video seperti pada gambar diatas.

3.3.1.5 Carousel Entertain "Telkom Punya *Metaverse*"

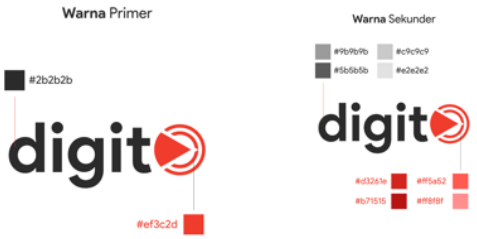
Proyek selanjutnya adalah membuat postingan carousel tentang *Metaverse*. Perangkat yang digunakan penulis adalah *adobe illustrator* dalam merangkai elemen visualnya. Carousel Entertain ini adalah proyek sosial media dari PT Digito yang berbentuk *entertainment* yaitu memiliki informasi dari teknologi brand lain untuk diberikan kepada audiens.

Seluruh proses yang dilakukan dalam membuat proyek ini sama seperti proyek sebelumnya yaitu sosial media poster. Hanya saja memiliki *output* yang berbeda. Pada pengerjaan proyek ini tidak menggunakan sketsa, dikarenakan aset yang digunakan didapatkan dari Freepik dan menggunakan warna yang dimodifikasi. Alasannya karena pada pengerjaannya penulis diharuskan mengerjakan proyek lainnya yang lebih *urgent* yaitu Modul *Marketing and Digitalization.*



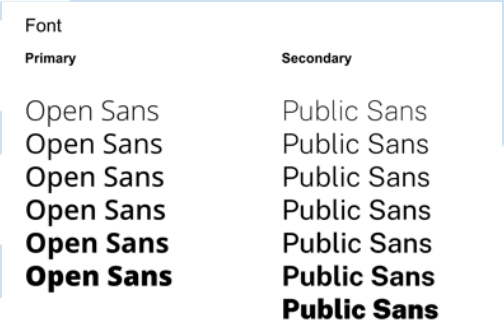
Gambar 3.24 Kalender Sosial Media Digito

Pertama penulis akan melihat tabel konten yang berisi kalender sosial media. Kemudian disediakan satu sumber data yang akan dijadikan materi dalam membuat sosial media. Dalam *Google Sheets* diberikan sebuah link yang akan menjadi sumber data atau berita yang dijadikan konten dalam sosial media. Sumber tersebut biasanya dalam bentuk artikel, berita, maupun buku yang menjadi sumber utama konten.



Gambar 3.25 Warna Brand Digito

Lalu untuk penggunaan warna dan *font* yang digunakan penulis tetap berasal dari *guideline* sosial media yang telah diberikan. Warna merah sebagai dan hitam sebagai warna primer dari logo Digito dan warna turunannya dari warna tersebut sebagai warna sekunder.



Gambar 3.26 Font Sosial Media Digito

Font yang digunakan penulis adalah Open Sans yang merupakan font utama dari sosial media. Font tersebut adalah jenis sans *typeface* yang bentuknya tidak terlalu kaku sehingga memberikan kesan santai dan kredibilitas yang baik. Selanjutnya penulis mencari asset grafis di Freepik sebagai aset visualnya sehingga penulis melakukan modifikasi dari warna serta elemen yang digunakan. Aset yang digunakan penulis adalah berhubungan dengan *metaverse* yaitu karakter yang menggunakan *Virtual Reality*.

Gambar 3.27 Hasil Carousel Instagram

Menurut Nurhalizah (2021) dalam bukunya yang berjudul Teori Warna mengatakan bahwa warna merah memiliki makna keberanian, memberikan gairah, dan semangat serta kekuatan dalam melakukan sebuah tindakan. Gambar tersebut adalah hasil pembuatan carousel untuk *feed* instagram Digito dengan size 1080 px x 1350 px dengan warna primer merah yang berasal dari warna logo Digito.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Disetiap pekerjaan dan aktivitas pasti ada kendala dalam menjalaninya. Sama seperti penulis saat melakukan pekerjaan mengalami beberapa kendala sebagai berikut.

1) Mengingat penulis merupakan Desain Komunikasi Visual yang pada umumnya akan menggunakan *software adobe illustrator* lebih banyak. Selama perkuliahan penulis lebih sering menggunakan *adobe illustrator* dari pada *adobe premiere pro*. Sehingga ada beberapa *shortcut* dan *tools* yang membantu pekerjaan seorang video editor.
2) Saat mengerjakan video klien, penulis menggunakan *software adobe premiere pro* dan *adobe after effect* dalam mengerjakannya. Oleh karena itu, proses render dari video tersebut sangat memakan waktu yang lama dikarenakan menggunakan *adobe dynamic link* yang cukup berat sehingga waktu penulis lebih banyak terpakai.
3) Disaat tertentu penulis memiliki rasa bingung karena ada hari yang tidak memiliki pekerjaan yang penuh di dua bulan pertama. Dikarenakan seluruh atasan memiliki kesibukan yang menyebabkan peserta magang tidak mendapatkan respon dari beberapa pertanyaan terkait proyek yang perlu dikerjakan.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Selanjutnya pada bagian ini penulis menuliskan beberapa solusi dari kendala diatas agar adanya evaluasi terhadap individu agar dapat berkembang untuk kedepannya yaitu sebagai berikut.

1) Penulis selama melakukan kerja magang selalu mendapatkan arahan dari supervisor yang cukup detail dan informatif sehingga secara tidak langsung penulis akan terbiasa menggunakan *software adobe premiere pro* dan *adobe after effect.* Sehingga adanya keterbiasaan dari tuntutan pekerjaan membuat penulis semakin terbiasa menggunakan *software* tersebut dan tidak menutup diri untuk terus belajar hal baru.
2) Untuk kedepannya penulis bisa menggunakan alternatif seperti melakukan render animasi teks terlebih dahulu menggunakan *adobe after effect* agar meringankan ukuran file untuk beberapa animasi saja yang dirasa tidak berat. Sehingga saat *assembly* antara animasi dengan video mudah untuk di render menjadi *final video*.
3) Sebuah solusi pasti belum dapat penulis lakukan. Namun, penulis hanya bisa melakukan upaya bertanya dan berdiskusi melalui chat grup maupun pesan pribadi secara langsung yang pada akhirnya tetap mendapatkan respon yang cukup lama misalnya 1 hari bahkan 2 hari kemudian.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA