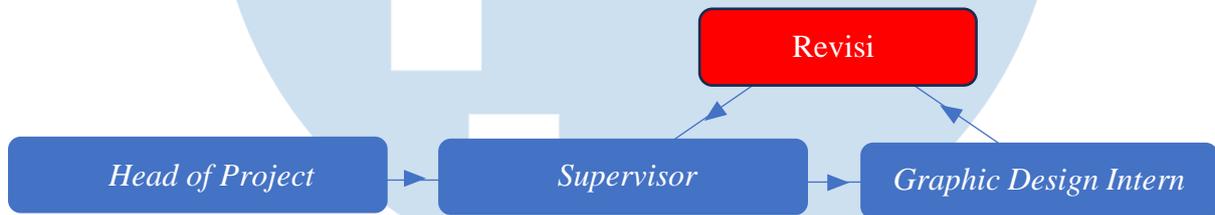


## BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kedudukan mahasiswa saat melakukan kegiatan magang adalah sebagai *graphic design intern*. Walau jobdesk dari mahasiswa adalah seorang graphic design tetapi tugas yang diemban dalam membantu divisi HR Sinarmas *Agribusiness and Food* adalah membuat animasi *motion graphic* untuk tampilan visual dari beberapa materi project yang mereka sedang jalankan.



Gambar 3.1 Gambar alur kerja Perusahaan Sinarmas Agribusiness and Food

Berikut diagram kedudukan dan juga proses alur kerja magang mahasiswa selama di Sinarmas *Agribusiness and Food*. Berdasarkan diagram tersebut terdapat beberapa bagian yang berhubungan dengan bidang kegiatan magang mahasiswa. *Head of Project* adalah kepala dari proyek HR yang membentuk atau membuat proyek. Judul Proyek yang dibuat oleh kepala proyek yang dimana mahasiswa terlibat adalah proyek *Talent Management*.

*Supervisor* adalah *user* yang berhubungan erat dengan penulis dan *head of project*. Mahasiswa tidak pernah berhubungan secara langsung dengan *head of project* tetapi mahasiswa berhubungan erat dengan *supervisor*. Biasanya perintah atau tugas di *briefing* atau diberikan oleh *supervisor*. Begitu pun dengan revisian,

segala bentuk progress dari proyek yang sedang ditangani oleh mahasiswa harus dikonsultasikan kepada *supervisor* terlebih dahulu.

Secara alur kerja atau SOP dari kegiatan magang yang dilakukan oleh mahasiswa meliputi beberapa bagian atau tahapan. Tahapan pertama, mahasiswa mendapatkan *briefing* atau penjelasan terhadap tugas yang diberikan kepada mahasiswa melalui *supervisor*. *Supervisor* menjelaskan bagaimana hasil akhir dari tugas yang diberikan, Kemudian mahasiswa mengerjakan tugasnya sesuai dengan perintah atau *briefing* dari *supervisor*. Tahapan kedua, mahasiswa kemudian menyampaikan progress atau asistensi terhadap tugas yang diberikan kepada *supervisor*. Setelah *supervisor* me-review maka tahapan selanjutnya adalah menerima *feedback* dari *supervisor*, *feedback* dapat berupa revisi atau penambahan atau penerimaan terhadap tugas yang sudah diselesaikan. Itulah penjabaran mengenai SOP atau alur kerja secara internal.

Bila dijabarkan dengan SOP atau alur kerja secara *eksternal* hasil tugas yang telah dikerjakan oleh mahasiswa berdampak untuk kepentingan proyek itu sendiri secara luas. Tujuan dari *motion graphic video* yang dibuat oleh mahasiswa adalah untuk menunjang materi dalam proyek besar divisi HR. Materi proyek besar ini yang kemudian menjadi bahan untuk tim HR Sinarmas *Agribusiness and Food* melaksanakan pelatihan kepada seluruh karyawan Sinarmas *Agribusiness and Food*. Materi tersebut antara dibawakan dalam bentuk presentasi pelatihan maupun dibagikan dalam bentuk materi elektronik kepada seluruh karyawan Sinarmas *Agribusiness and Food*. Materi proyek dari divisi HR ini memiliki tujuan akhir yaitu berguna untuk memajukan dan mengembangkan tenaga kerja dalam Sinarmas *agribusiness and food*.

### **3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang**

Dalam melakukan kegiatan magang mahasiswa berperan sebagai *motion graphic artist* walaupun kedudukan mahasiswa adalah sebagai *graphic design intern* yang membantu divisi HR dari Sinarmas *agribusiness and food* untuk membantu proses desain dari proyek yang sedang mereka kerjakan. Berikut beberapa penjabaran secara lebih terperinci mengenai beberapa tugas atau *job* yang dilakukan atau dikerjakan oleh penulis selama melakukan kegiatan magang.

#### **3.2.1 Tugas yang Dilakukan**

Dalam melakukan kegiatan magang, penulis dipercayakan untuk mengerjakan beberapa proyek. Proyek tersebut meliputi pembuatan *audio visual (video)* baik secara *video live action* maupun *motion graphic* dan pembuatan poster atau media desain *visual*. Terdapat beberapa proyek yang dikerjakan oleh penulis, proyek proyek tersebut antara lain adalah sebagai berikut.

##### **1. Proyek video *teaser trailer workshop talent management*.**

Divisi dari HR Sinarmas *agribusiness and food* memiliki sebuah proyek yang diberi nama *talent management*. Proyek ini bertemakan mengenai bagaimana caranya melakukan pengelolaan *talent* atau karyawan secara benar dan tepat. Akhir dari proyek ini berupa buku *digital* mengenai pengelolaan *talent* dan juga *workshop* atau seminar mengenai pengelolaan *talent*.

Sebelum *workshop* dan buku *digital* tersebut dirilis dan dilakukan, divisi dari HR *talent management* ingin menyebar sebuah *teaser trailer* mengenai proyek ini terlebih dahulu kepada semua pimpinan atau CEO yang terdapat di Sinarmas *agribusiness and food*. Harapannya melalui video

*teaser trailer* ini semua pimpinan atau *leaders* dapat tersadar terlebih dahulu mengenai gambaran besar dari *workshop* dan proyek *talent management* ini.

Sehingga tugas saya walaupun secara status saya adalah *graphic design intern*, saya bertugas untuk membuat desain *video teaser trailer* sesuai dengan apa yang diperintahkan oleh *supervisor* kepada saya. Dengan isi materi dari *video teaser trailer* yang disesuaikan dengan materi utama proyek *talent management*.

## **2. Interview testimonial video untuk keperluan proyek talent management.**

Setelah *video teaser trailer* selesai dikerjakan dan disebar kepada beberapa pimpinan *leaders* Sinarmas *agribusiness and food*, terdapat video lanjutan yang akan melengkapi *video teaser trailer* yang sudah selesai guna memberikan informasi lanjutan mengenai proyek *talent management*. Video selanjutnya ini berupa *video interview testimonial* terhadap para petinggi HR Sinarmas *agribusiness and food* mengenai bagaimana mereka menerapkan program pengelolaan *talent* ini kepada seluruh karyawan atau *talent* mereka.

Pada *video interview* ini tugas mahasiswa sebagai seorang *motion graphic artist* adalah untuk mengumpulkan dan mengedit baik secara *footage live action* dan *text motion graphic* berdasarkan poin penting utama yang sudah dijabarkan oleh *supervisor* berdasarkan proyek *talent management* tersebut.

## **3. Video trailer promosi final talent management.**

Setelah kedua *video* diatas sudah selesai dan sudah disebar kepada para petinggi dari Sinarmas *agribusiness and food*, untuk memberikan pengingat terakhir kepada para petinggi tersebut bahwa *workshop* akan segera dilakukan dalam waktu dekat maka dibutuhkan sebuah *video trailer final*

yang menggambarkan seperti apa kegiatan nanti dan hasil akhir setelah mengikuti kegiatan tersebut. *Video trailer* singkat ini juga berfungsi untuk memberikan suatu ajakan kepada para petinggi Sinarmas *agribusiness and food* untuk mengikuti *workshop talent management*. Karena dengan mengikuti *workshop* ini akan sangat bermanfaat bagi para petinggi untuk melakukan pengelolaan terhadap *talent* dan karyawannya.

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Uraian kerja magang mahasiswa sebagai motion graphic intern Sinarmas *agribusiness and food* adalah sebagai berikut.

#### 1. **Proyek video teaser trailer workshop talent management.**

Berikut *pipeline* kerja untuk *video teaser trailer workshop talent management*.



User atau supervisor memberikan perintah untuk membuat suatu *teaser trailer* mengenai materi utama proyek *talent management*. Materi tersebut sudah disederhanakan menjadi beberapa bagian esai. Esai tersebut terdiri

dari 3 bagian yaitu bagian pembuka, isi, dan penutup. Dalam bagian pembuka isi materi video adalah pengenalan terhadap proyek *talent management*. Bagaimana *talent management* berdampak pada keseluruhan kinerja karyawan. Selanjutnya bagian isi, pada bagian isi materi video berisikan mengenai pengenalan penonton kepada materi materi yang akan disampaikan oleh *head of project talent management* kepada para *leaders Sinarmas agribusiness and food*. Pada bagian penutup, berisi penekanan mengapa *talent management* itu penting dan ajakan untuk turut serta berpartisipasi dalam *workshop* atau seminar *talent management*.

Durasi yang diminta oleh user terhadap video *teaser trailer* ini adalah 3 menit. Secara kebutuhan visual user meminta secara khusus untuk dibuatkan sebuah *motion graphic text* agar video *teaser trailer* ini lebih dinamis untuk dilihat dan ditonton. Selain *motion graphic* berupa text, user juga meminta pada bagian isi ditambahkan visual animasi *motion graphic* buku terbuka untuk merujuk kepada hasil akhir proyek *talent management* yang juga berupa buku digital.

Setelah menerima tugas dan penjabaran dari user atau supervisor, hal pertama yang dilakukan oleh mahasiswa adalah membaca secara keseluruhan mengenai materi proyek *talent management* yang sudah disederhanakan oleh user atau supervisor. Hal selanjutnya adalah membahas mengenai konsep yang sudah dibuat oleh mahasiswa bersama dengan user atau supervisor. Sesudah pembahasan mengenai konsep, mahasiswa membuat sebuah catatan penting dari hasil pembahasan dan langsung melakukan eksekusi terhadap proyek video *teaser trailer*.

Dalam proses pengerjaan terhadap proyek video *teaser trailer* ini mahasiswa menggunakan *software* video editing *adobe after effects* dan *premier pro*. Selama pengerjaan berlangsung kedua *software* editing video

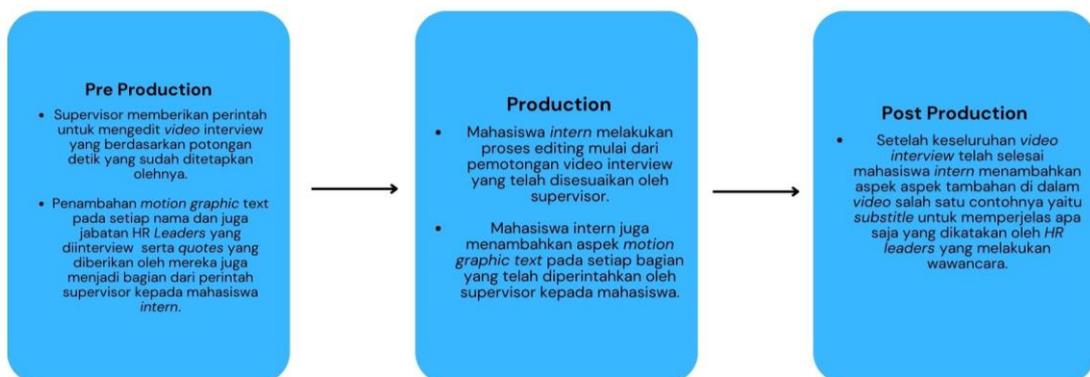
ini sangat mumpuni untuk mengeksekusi proyek video *teaser trailer*. Tetapi setelah beberapa saat mengerjakan ternyata terdapat beberapa hal yang menjadi kendala dalam proses pengerjaannya. Terutama kendala ini banyak ditemukan saat pembuatan animasi buku dan *motion graphic text*. Kendala ini nanti akan dibahas pada sub bab selanjutnya.

Gambaran hasil akhir dari *video teaser trailer workshop talent management* sesuai dengan *screenshot* seperti dibawah ini.



## 2. *Interview testimonial video* untuk keperluan proyek *talent management*.

Berikut *pipeline* kerja untuk *video interview testimonial video workshop talent management*.



Untuk *video interview testimonial leaders HR Sinarmas agribusiness and food*, supervisor memberikan perintah untuk membuat suatu *video*

*testimonial interview* yang didasarkan oleh referensi *testimonial interview* yang biasa dibuat oleh perusahaan.

Dalam referensi tersebut terdapat beberapa poin penting secara desain visual yang diinginkan oleh user atau supervisor untuk diaplikasikan ke dalam proyek video *interview testimonial*. Beberapa referensi tersebut meliputi quotes *interview* yang ditampilkan secara *text* dan foto dari sang *leaders*, penambahan *text box* yang berisikan nama dari *leaders* dan kedudukannya pada adegan *interview*, dan *text* yang berisikan pertanyaan yang menuntun arah proses wawancara.

Penambahan terhadap *motion graphic text* pada setiap adegan *text* yang mengarahkan arah proses wawancara pun diminta untuk diaplikasikan guna menambahkan kesan dinamis pada video *interview testimonial* ini. Secara materi, user juga sudah menyederhanakan penentuan *timing* pada setiap *video interview* untuk setiap *leaders* sehingga tidak semua bagian dari *interview* ini diambil untuk dimasukkan ke dalam proyek *interview testimonial video*.

Hal pertama yang penulis lakukan adalah melakukan *offline editing* untuk menentukan bagian mana saja dari *video interview* yang akan dimasukkan ke dalam proyek video *interview testimonial* sesuai dengan arahan dari user. Setelah proses pengeditan *offline editing* sudah selesai, penulis membuat sebuah *background* dan juga desain visual untuk kebutuhan quotes *leaders* dan *text* pengarah wawancara. Setelah kedua desain visual tersebut sudah selesai maka proses pengeditan masuk kedalam tahap selanjutnya yaitu penggabungan keseluruhan dari video dan *audio* yang sudah ada.

Dalam proses pengeditan itu sendiri, penulis menemukan beberapa kendala dalam proses pengeditan, antara lain mulai dari kualitas suara *interview* yang tidak terdengar jelas sampai kepada kualitas warna dan pencahayaan video yang berubah ubah. Hal ini akan dideskripsikan lebih dalam lagi pada sub bab selanjutnya.

Gambaran hasil akhir dari *video interview testimonial workshop talent management* ini dapat dilihat pada *screenshot* dibawah ini.



### 3. *Video trailer promosi final talent management.*

Berikut *pipeline* kerja untuk produksi *video trailer promosi final workshop talent management.*



Dalam hal *video trailer* promosi final, *user* meminta untuk dibuatkan sebuah *video trailer* singkat dengan durasi kurang dari 1 menit mengenai

gambaran hasil akhir apabila seorang *leaders* sudah mengikuti *workshop talent management*.

Dalam pembuatan video *trailer* ini penulis ikut serta dalam proses pengambilan gambar untuk kebutuhan *trailer*. Gambaran *trailer* yang diinginkan atau diperlihatkan oleh supervisor adalah memiliki kriteria sebagai berikut, antara lain gaya *cut* antar adegan yang cepat menyesuaikan tempo musik yang cepat dan semangat, kalimat *text* ajakan yang muncul dengan cepat disertai dengan pengaplikasian *motion graphic* pada *text* tersebut.

Sehingga dalam pengambilan gambarnya pun dibutuhkan *footage* yang cukup banyak dari berbagai sisi guna memperbanyak *scene* atau adegan yang dapat dimasukkan ke dalam video *trailer*. Pada bagian proses pengambilan gambar ini penulis juga membantu *user* untuk mengambil jenis *shot list* yang akan digunakan agar adegan yang nanti dipakai dapat terlihat lebih dinamis dan memiliki komposisi yang baik. Tentunya semua *shot* yang diambil dan adegan yang dilakukan mengikuti *script* yang sudah ditulis oleh *supervisor* atau *user*.

Sesudah proses pengambilan gambar selesai, penulis masuk ke dalam tahap *offline editing*. Berdasarkan *footage* yang sudah diambil dan juga *script trailer* yang sudah dibuat oleh *supervisor*, penulis melakukan penyesuaian *timing footage* terhadap *script*. Sesudah *timing* tersebut sesuai, penulis melakukan penyesuaian *timing footage* dengan musik yang digunakan agar *footage*, *text*, dan musik berjalan dengan senada. Pada tahap ini *user* meminta untuk diberikan 3 referensi musik yang pada akhirnya menjadi 3 referensi video.

Gambaran hasil akhir dari *video trailer final* ini dapat dilihat dari *screenshot* dibawah ini.



Dalam mengerjakan proses *editing video trailer* ini penulis tidak mendapatkan begitu banyak kendala secara proses pengerjaan. Tetapi hal yang menjadi kendala adalah banyaknya materi *text* yang ingin dimasukkan ke dalam *video trailer* serta *footage* yang ternyata masih kurang untuk disusun berdasarkan referensi gaya editing yang diminta oleh *supervisor*. Hal ini akan dijelaskan lebih lanjut pada bagian sub bab.

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama mengerjakan beberapa proyek yang sudah dijabarkan diatas penulis menemukan beberapa kesulitan dalam menangani atau mengerjakan beberapa hal. Hal ini terjadi karena beberapa hal penting, kendala mengenai beberapa hal ini akan dibagi berdasarkan beberapa faktor antara lain faktor bisnis perusahaan secara makro atau umum, faktor alur kerja, dan faktor operasional kerja yang berhubungan dengan pelaksanaan *job description* kerja.

Sebenarnya secara keseluruhan kendala yang dialami oleh penulis saat menjalankan kegiatan magang di Sinarmas *agribusiness and food* meliputi dua faktor diatas yaitu faktor alur kerja dan faktor operasional kerja. Untuk faktor bisnis

perusahaan tidak menjadi kendala yang signifikan terhadap pekerjaan yang diemban oleh penulis. Penjabaran terhadap detail mengenai kendala atau kesulitan yang dialami oleh penulis akan dibagi menjadi ke dalam beberapa bagian sesuai dengan uraian kerja yang sudah dijabarkan pada bab sebelumnya. Penjabaran terhadap kendala tersebut dibagi menjadi beberapa bagian antara lain.

### **1. Proyek video *teaser trailer workshop talent management*.**

Dalam mengerjakan proyek video *teaser trailer* ini yang sebenarnya menjadi kendala diawal adalah mengenai faktor alur kerja. Sebenarnya secara faktor alur kerja keseluruhan, penerapannya sudah sesuai dan tepat serta dapat dimengerti dengan baik oleh mahasiswa, tetapi yang sebenarnya menjadi kendala adalah komunikasi antara keinginan dari *head of project* kepada *supervisor* dan *supervisor* kepada mahasiswa.

Dalam penyampaian atau *briefing* ide dari *head of project* atau *supervisor* terkadang mereka memakai istilah kata kata yang sulit untuk divisualkan. Contoh dari istilah tersebut adalah sebagai berikut; “Tolong dibuatkan *motion graphic* yang dapat menggambarkan kegembiraan tetapi sesuai dengan kegembiraan korporat bukan kegembiraan yang terkesan kanak kanak.” Sebagai mahasiswa yang baru masuk ke dalam industri, mahasiswa merasa sedikit kebingungan untuk menerapkan atau menginterpretasikan apa yang diperintahkan ke dalam bentuk media *audiovisual* karena mahasiswa memiliki pengetahuan yang masih minim mengenai peraturan desain yang umum digunakan oleh korporat. Sehingga dalam mahasiswa menginterpretasikan apa yang diperintahkan ke dalam media *audiovisual*, mahasiswa terkadang sulit menangkap hasil akhir seperti apakah yang diinginkan oleh *supervisor* atau *head of project*.

Selanjutnya adalah mengenai faktor operasional kerja. Dalam *briefing* atau perintah yang diberikan oleh *supervisor*, *supervisor* menginginkan terdapat animasi buku terbuka yang kemudian setelah buku tersebut terbuka

di dalam buku tersebut terdapat konten-konten yang ingin disampaikan dalam video *teaser trailer* tersebut. Saat proses *briefing* mahasiswa sedikit kebingungan mengenai *software editing* apa yang mumpuni untuk membuat animasi buku terbuka tersebut.

Setelah mahasiswa menemukan jenis *software editing* yang mumpuni untuk dipakai, masalah selanjutnya yang ditemukan oleh mahasiswa adalah bagaimana setelah buku tersebut terbuka, di dalam buku tersebut terdapat *motion graphic* materi-materi konten yang ingin disampaikan oleh *supervisor* atau *user*. Selain daripada itu setelah satu konten disampaikan apabila ingin masuk ke dalam bab konten selanjutnya *supervisor* meminta untuk diberikan animasi lembaran buku terbalik untuk menandakan bahwa konten masuk ke dalam bab selanjutnya.

Kendalanya adalah mahasiswa mengalami kebingungan mengenai penggunaan *layer*, *compositing* dan efek apa yang dapat dipakai oleh mahasiswa dalam *software editing* yang digunakan oleh mahasiswa guna mencapai animasi buku terbuka sesuai dengan perintah yang diberikan oleh *supervisor*.

## 2. ***Interview testimonial video* untuk keperluan proyek *talent management*.**

Proyek selanjutnya yang dikerjakan oleh mahasiswa adalah *interview testimonial video* yang masih berhubungan dengan proyek besar *talent management*. Dalam *testimonial video* ini masalah atau kendala yang ditemukan oleh penulis berkenaan dengan operasional kerja. Ketika diberikan *briefing* mengenai *testimonial interview video* ini mahasiswa diberikan beberapa *footage video interview* yang sudah terlebih dahulu di *syuting* oleh *intern* lainnya.

Yang menjadi kendala adalah mengenai kualitas video dan *audio* yang terdapat pada *footage* yang diberikan. Saat mahasiswa menerima *footage*, *audio* dalam *footage* tersebut sangat berantakan hampir tidak bisa terdengar. Permintaan dari *supervisor* atau *user* adalah untuk memperbaiki *audio* tersebut agar dapat terdengar jelas oleh individu yang menonton.

Tetapi secara keseluruhan *footage interview* tersebut tidak dapat disyuting ulang, dengan kendala dikarenakan setiap petinggi yang diinterview pada *footage* tersebut memiliki keluangan waktu yang sangat minim. Inilah yang menjadi kendala yang dihadapi oleh mahasiswa selama mengerjakan proyek video *interview*.

### **3. Video trailer final talent management**

Proyek selanjutnya yang dikerjakan oleh mahasiswa adalah proyek *trailer* ketiga atau *trailer final* dari *workshop talent management*. Dalam *trailer* ketiga ini kendala yang ditemukan oleh mahasiswa adalah berkenaan dengan faktor operasional kerja.

Setelah mendapatkan *briefing* mengenai keinginan dari *supervisor* atau *user* terhadap hasil akhir dari video *trailer final*, proses syuting pun dilakukan. Setelah proses syuting dan *editing* sudah selesai mahasiswa mengasistensikannya kepada *supervisor* tetapi terdapat kekurangan dalam video *trailer final* tersebut. Kekurangan tersebut terletak pada konsep *cut to cut* dari video yang dinilai masih terlalu lambat. *Supervisor* menginginkan agar video tersebut memiliki konsep *cut to cut* antar video yang cepat beriringan dengan tempo musik yang cepat juga.

Setelah menerima masukan dari *user*, mahasiswa menganalisa video dan *footage* hasil syutingan dan melihat bahwa ternyata untuk membuat video trailer dengan konsep *cut to cut* antar *scene* dengan cepat

membutuhkan *footage* video yang cukup banyak. Tetapi yang menjadi kendala adalah *footage* hasil syutingan memiliki jumlah *scene* yang cukup terbatas.

Selain daripada itu *supervisor* juga meminta agar pembagian *text trailer* yang cukup panjang dapat terbagi dengan cukup merata disepanjang *scene* sehingga tidak padat hanya disatu atau beberapa *scene* saja. Hal ini menjadi kendala selanjutnya karena untuk menyesuaikan dengan tempo musik *upbeat*, *footage* yang dimiliki belum cukup banyak, ditambah apabila harus menyesuaikan dengan pembagian *text scene* yang cukup panjang maka *footage* yang dimiliki terbilang sangat terbatas untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Inilah beberapa kendala yang ditemukan oleh penulis saat mengerjakan proyek *trailer final talent management*.

### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut beberapa solusi atas beberapa kendala yang ditemukan berdasarkan beberapa proyek yang telah dikerjakan oleh mahasiswa.

#### 1. **Proyek video teaser trailer workshop talent management.**

Seperti yang sudah dijabarkan diatas kendala yang ditemukan oleh mahasiswa salah satunya merupakan bentuk komunikasi bahasa visual yang sulit dimengerti atau diterjemahkan oleh mahasiswa ke dalam bentuk *audio visual*. Untuk mengatasi masalah ini mahasiswa membentuk jalinan komunikasi lebih dalam antar mahasiswa dengan *supervisor*. Mahasiswa mengkomunikasikan beberapa referensi visual dan animasi yang telah dicari oleh mahasiswa yang kiranya dapat menginterpretasikan apa yang diinginkan oleh *supervisor* atau *user*.

Berdasarkan referensi yang sudah dikumpulkan mahasiswa dan *user* menemukan titik tengah mengenai bagaimana hasil akhir dari video *teaser trailer* tersebut. Setelah konsep sudah ditentukan antara supervisor dan mahasiswa, langkah selanjutnya adalah tahapan produksi terhadap konsep yang sudah ditentukan. Setelah setengah dari produksi selesai, *supervisor* mengirim video *teaser trailer* yang masih setengah jadi untuk diasistensikan kepada *art department* dari Sinarmas *agribusiness and food* untuk melihat apakah visual dan konsep video sudah sesuai dengan standar Sinarmas *agribusiness and food*. Setelah mengkomunikasikan video *teaser* tersebut kepada *art department* dari Sinarmas *agribusiness and food* terdapat beberapa revisi minor tetapi dari hasil revisi tersebut mahasiswa dapat memahami dan menemukan titik tengah mengenai desain visual dan animasi yang sesuai dengan standar industri dan yang diinginkan oleh *supervisor*.

Untuk kendala operasional kerja mengenai bagaimana pembuatan animasi *motion graphic* buku terbuka, penulis menggunakan cara pembuatan animasi tersebut berdasarkan teknik yang digunakan oleh seorang praktisi animasi *after effects* yang bernama Manuel. Manuel (2022) menjelaskan untuk membuat animasi buku terbuka secara *2d* melalui *after effects* terdapat 3 tahapan utama untuk menciptakan animasi buku terbuka tersebut antara lain *3d layer*, *rotation*, dan *curvature*. Dalam tahapannya terdapat bagian bagian lain yang lebih detail tetapi secara keseluruhan teknik utama yang diterapkan guna mewujudkan animasi buku terbuka terdiri dari 3 hal utama diatas. Berdasarkan teknik yang dijabarkan oleh Manuel tersebut mahasiswa mengerjakan proses produksi video *teaser trailer* kedua ini.

Teknik animasi dengan menggunakan *software after effects* yang telah dijabarkan oleh Manuel sangat membantu mahasiswa untuk

melakukan semua keinginan dari supervisor. Mulai dari animasi awal buku terbuka guna memperkenalkan beberapa materi materi sampai kepada menempatkan konten konten yang diinginkan oleh supervisor ke dalam *asset* animasi buku terbuka. Mahasiswa menggunakan *composition* yang terdapat pada *software after effect* guna mewujudkan suatu efek seolah olah visual konten *supervisor* tersebut ada di dalam sebuah buku.

**2. Interview testimonial video untuk keperluan proyek talent management.**

Kendala yang ditemukan saat mengerjakan proyek *interview testimonial video talent management* berkenaan dengan kualitas dari video dan *audio* dari *footage* yang diberikan oleh *supervisor* kepada mahasiswa. Solusi yang didapatkan oleh mahasiswa adalah dengan menggunakan *artificial intelligence* dari *adobe* yang bernama *adobe enhanced podcast*. *Adobe enhanced* adalah sebuah *artificial intelligence* yang dapat memberikan kepada kita solusi untuk mengubah sebuah *audio* yang buruk akibat *background noise* dan lain sebagainya menjadi sebuah *audio* dengan kualitas yang tinggi (Russel,2023). Sebelum mahasiswa menemukan *adobe enhanced* mahasiswa terlebih dahulu membetulkan *audio* yang rusak tersebut dengan menggunakan *noise reduction* dari *premiere pro* tetapi hal tersebut tidak cukup membantu.

Sebelum mahasiswa memasukan *audio* dari *footage interview* tersebut ke dalam *adobe enhanced*, terlebih dahulu mahasiswa membetulkan beberapa kekurangan dari *audio* tersebut dengan menggunakan *premiere pro*. Setelah kualitas *audio* di *premiere pro* sudah sedikit membaik, selanjutnya mahasiswa memasukan *audio* tersebut ke dalam *adobe enhanced* yang kemudian diproses oleh *adobe enhanced* dan menghasilkan *audio* yang sangat jernih dibandingkan dengan *audio* sebelumnya. Hal ini membantu mahasiswa dalam mengatasi kendala dari kualitas dan *audio footage interview* yang kurang baik.

Selanjutnya untuk memperbaiki kualitas gambar *footage video* yang kurang baik mahasiswa memperbaikinya dengan menggunakan *premiere pro*. Pada *footage video* yang diberikan terdapat beberapa *footage* yang terlihat sangat terang dan ada yang terlihat sangat gelap. Untuk memperbaiki kedua hal tersebut, mahasiswa menggunakan menu *effects brightness* dan *contrast* yang terdapat pada *premiere pro*. Setelah *brightness* dan *contrast* sudah diterapkan ke dalam *footage video*, selanjutnya mahasiswa menggunakan *effects sharpen* untuk lebih menajamkan kualitas gambar dari *footage video*. Penerapan efek ini disesuaikan juga dengan kasus dari setiap *footage video*, apabila terdapat *footage video* yang terlihat sangat terang maka pada menu *brightness* mahasiswa menurunkan tingkat *brightness*nya begitu pun sebaliknya pada *footage video* yang terlihat gelap. Sesudah kualitas video *footage* tersebut telah diperbaiki dan juga kualitas *audio* juga sudah diperbaiki maka video *interview testimonial* sudah memasuki kualitas layak tayang dan sudah disetujui oleh *supervisor* atau *user*.

### **3. Video trailer final talent management**

Kendala yang ditemukan oleh mahasiswa dalam mengerjakan video *trailer final talent management* ini berkenaan dengan permintaan *supervisor* untuk mengaplikasikan gaya *editing cut to cut* cepat yang disesuaikan dengan tempo musik *upbeat* tetapi dengan menggunakan jumlah *footage* yang terbatas. Solusi pertama yang mahasiswa pikirkan adalah untuk mengulang proses syuting. Tetapi hal ini tidak mungkin terjadi karena setiap individu yang berperan di dalam *footage* tersebut sudah memiliki kesibukan yang tidak bisa diganggu untuk proses pengambilan gambar ulang.

Sehingga untuk mengakali hal ini mahasiswa berusaha mengoptimalkan *footage* yang ada. Total *footage* yang dimiliki oleh

mahasiswa berjumlah 6 *footage* video dengan rata rata durasi video 10 – 30 detik. Total waktu yang diinginkan oleh *supervisor* terhadap *video trailer final talent management* adalah 2 menit. Dengan jumlah *footage* yang terbatas ini maka mahasiswa memanfaatkan jumlah *footage* yang terbatas dengan menggunakan *footage* yang sama tetapi dibagi menjadi beberapa bagian. Contohnya, *footage* 1 dengan jumlah durasi 20 detik, maka berdasarkan *footage* 1 tersebut mahasiswa membaginya menjadi 4 bagian yang nanti akan dimasukkan secara *random* pada bagian pembukaan, inti dan juga penutup. Hal ini juga berlaku pada *footage* video lainnya.

Sehingga dengan melakukan teknik diatas kendala terhadap kekurangan jumlah *footage* video untuk melakukan gaya *editing cut to cut* yang disesuaikan dengan tempo musik *upbeat* dapat teratasi. Setiap bagian *text* panjang yang juga bermunculan dengan menggunakan *scene* yang berbeda sehingga tidak terkumpul hanya dalam satu *scene* juga dapat teratasi dengan baik. Tetapi solusi dari kendala diatas tetap memiliki kekurangannya, kekurangannya yaitu penonton akan menyadari bahwa terdapat beberapa *footage* video yang terasa seperti diulang ulang, karena pada dasarnya *footage* tersebut merupakan potongan dari *footage* yang sama hanya diambil dari detik yang berbeda saja.

Itulah beberapa solusi dari beberapa masalah yang ditemukan oleh mahasiswa selama mengerjakan beberapa proyek. Beberapa solusi yang digunakan oleh mahasiswa mungkin tidak begitu sempurna, tetapi solusi yang diterapkan oleh mahasiswa sudah sedikit mencakup apa yang diminta atau diinginkan oleh *supervisor* atau *user*.