

BAB III

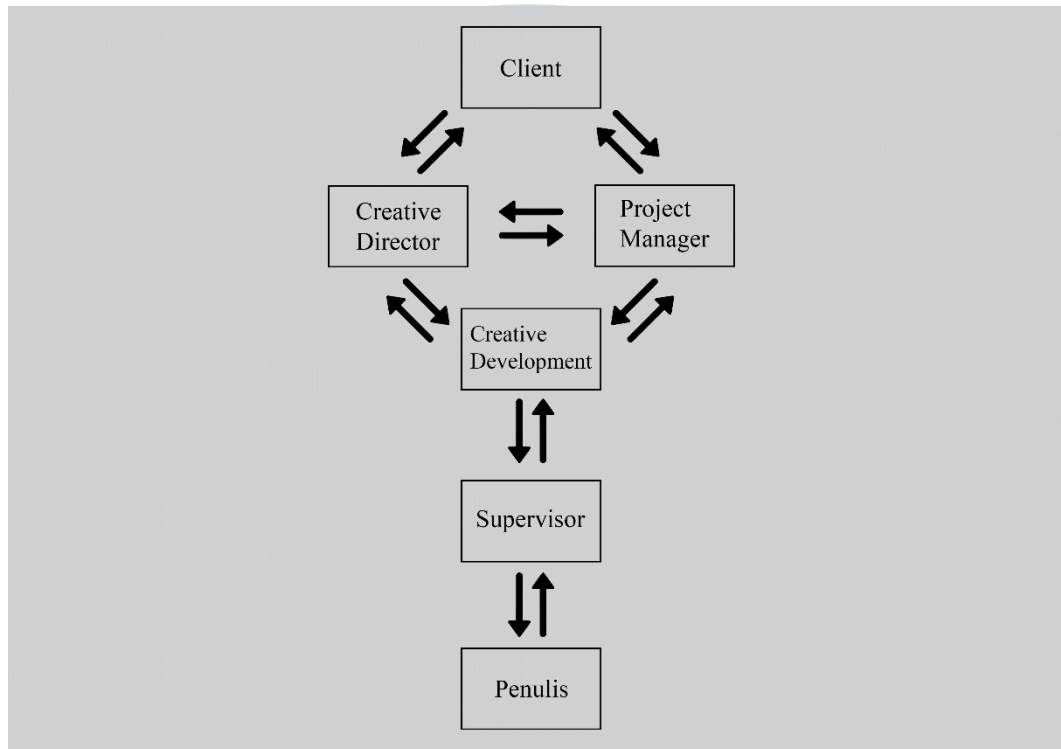
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis melakukan aktifitas praktik kerja magang dibawah bimbingan Sdra. Ario “Anyo” Wibodo selaku *creative development director* sekaligus *supervisor* yang nantinya akan menyetujui bahwa pekerjaan penulis sudah baik dan layak untuk digunakan. Setiap pekerjaan yang penulis lakukan harus disetujui oleh beliau. Penulis bergabung dengan tim *post-production video editor* yang memiliki beberapa jobdesk (tugas) seperti *creative development, content creator, dan video editing*.

Prosedur atau alur kerja yang penulis lewati, dimulai dengan permintaan dari klien untuk membuat sebuah konten. Permintaan ini akan disampaikan oleh *supervisor* Ario Wibowo kepada tim produksi. Penulis bersama dengan tim *post-production* bekerja sama dan saling berkoordinasi dengan ke 2 tim lainnya, yaitu tim *design* dan tim *social media*. Setelah kedua proses tersebut, tim *design* akan mulai mendata seluruh aset yang diperlukan untuk kemudian direvisi oleh tim *social media* sebelum pada akhirnya melakukan proses *pitching* kepada *supervisor*. Setelah mendapatkan persetujuan dari *supervisor* maka seluruh aset akan diberikan kepada tim video. Setelah itu, *supervisor* akan memberikan arahan standard produksi hasil atau *final output* yang diinginkan oleh klien. Penulis bersama dengan tim *post-pro* diharapkan untuk segera memindahkan seluruh aset *design* ke dalam *software video editing*. Ini adalah tahapan terakhir sebelum masuk ke dalam tahap pengerjaan. Setelah penulis selesai mengerjakan tahap pemindahan aset ke dalam software, biasanya penulis akan melakukan *render preview* untuk *output* yang nantinya akan diasistensi oleh *supervisor*. Jika *output* yang dihasilkan memuaskan, maka akan dilakukan render ulang untuk output tersebut dengan kualitas video yang lebih bagus. Tahapan ini biasa disebut dengan *final output*. Namun, apabila hasilnya kurang memuaskan, penulis harus melakukan revisi Kembali. Hal ini dilakukan hingga *Final Output* sesuai dengan yang diinginkan oleh *supervisor*. Berikut

disampaikan diagram koordinasi yang dilakukan penulis selama bekerja di YWMF.



Gambar 3.1 Diagram *workflow* (alur kerja) di YWMF

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Saat berlangsungnya praktik kerja magang, berbagai jenis tugas harus dilakukan mulai dari perencanaan hingga eksekusi melibatkan berbagai pihak. Pekerjaan tersebut membutuhkan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang seni seperti kemampuan *design* dan *video editing*. YWMF menerima project dari beberapa klien yang merupakan artis-artis yang bernaung dibawah agensi YWMF seperti KAHITNA, Arsy Widiyanto, Tiara Andiri, Ziva, KIM, Elma Dae, dan Yovie and His Friends. Project-project ini ditujukan untuk membuat *music video*, *lyric video*, dan *motion graphic video* yang nantinya akan ditayangkan ke beberapa platform seperti YouTube, Instagram, dan Spotify. Dalam project-project ini penulis terlibat dalam proses *pre-production*, *production*, dan *post-production*.

3.2.1 Tugas dan Tanggungjawab

Saat menjalani praktik kerja magang di Yovie Widiyanto Music Factory, penulis telah menyelesaikan dan ikut terlibat dalam berbagai *project* yang akan dijelaskan pada tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Tugas yang dikerjakan

No.	Project	Keterangan
1	<i>Behind The Scene music video</i> "Masih Hatiku" Talent: Arsy Widiyanto & Tiara Andini	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan screening terhadap <i>rekaman-rekaman video</i> yang disediakan - Memilih <i>rekaman-rekaman</i> yang akan digunakan - Melakukan proses <i>video editing</i> menggunakan software Davinci Resolve - Memberikan file Davinci yang sudah berisi <i>rough cut</i> kepada supervisor
2	<i>Lyric Video</i> "Mantan Terindah" Talent: Arsy Widiyanto & Tiara Andini	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan bedah <i>storyboard</i> - Melakukan proses <i>motion graphic</i> menggunakan software Adobe After Effects - Melakukan render Pro-res untuk di upload ke YouTube
3	<i>Motion video Press Confrence</i> "Lagu Pernikahan Kita" Talent: Arsy Widiyanto & Tiara Andini	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan bedah asset - Melakukan proses <i>motion graphic</i> menggunakan software Adobe After Effects - Membuat 4 variasi <i>motion</i>

4	<i>Shooting behind the scene Press confrence</i> ”Lagu Pernikahan Kita”	<ul style="list-style-type: none"> - Pengambilan foto dan video <i>behind the scene</i> - Standby menjaga kamera yang sedang melakukan <i>recording</i>
5	Motion video untuk Instagram Reels Post Talent: Arsy Widiyanto & Tiara Andini	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan proses <i>motion graphic</i> menggunakan software Adobe After Effects
6	<i>Shooting behind the scene music video di</i> Studio TOHA Talent: Lyodra, Yovie Widiyanto	<ul style="list-style-type: none"> - Pengambilan foto dan video <i>behind the scene</i>
7	<i>Motion video untuk anniversary lagu</i> ”Adu Rayu” Talent: Yovie Widiyanto, TULUS, dan Glen Fredly	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>brainstoirming</i> bersama dengan tim desain grafis - Membuat asset 2D bersama dengan tim desain grafis - Melakukan proses <i>motion graphic</i> menggunakan software Adobe After Effects 2024 - Melakukan render Pro-res untuk di upload ke Instagram dan YouTube
8	<i>Motion video untuk postingan</i> ”Lunar New Year” Talent: YWMF	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan proses <i>motion graphic</i> menggunakan software Adobe After Effects
9	<i>Motion video untuk postingan</i> ”Hari Musik Nasional” Talent: YWMF	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan proses <i>motion graphic</i> menggunakan software Adobe After Effects

10	<i>Motion video</i> untuk postingan "Selamat Hari Raya Idul Fitri: Talent: KAHITNA	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan proses <i>motion graphic</i> menggunakan software Adobe After Effects
11	<i>Shooting dan video editing</i> serah terima BPJS X KAHITNA Talent: KAHITNA	<ul style="list-style-type: none"> - Pengambilan foto dan video <i>behind the scene</i> - Setelah menjalani proses shooting, penulis melakukan seleksi foto dan video yang akan di edit - Melakukan rough cut, yang kemudian di deliver kepada supervisor
12	<i>Lyric Video</i> "Tapi Sayangnya" Talent: Elma Dae	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis membuat ulang <i>motion lyric video</i> sesuai arahan supervisor
13	<i>Lyric Video</i> "Menanti" Talent: Ziva	<ul style="list-style-type: none"> - Penulis membuat ulang <i>motion lyric video</i> sesuai arahan supervisor

(Sumber: dokumen pribadi)

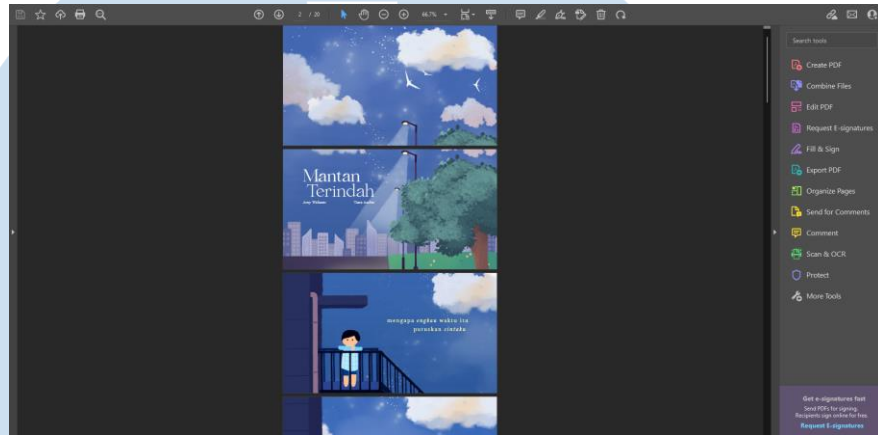
3.2.2 Uraian Kerja Magang

Dalam pengerjaan berbagai project diatas, penulis mendapatkan briefing dari supervisor untuk mengerjakan *motion graphic*. *Motion graphic* ini nantinya akan ditayangkan di channel dan media sosial milik para artis yang dikelola oleh Yovie Widiyanto Music Factory. Selain diberikan tugas sebagai *motion artist* dan *video editor*, penulis juga diberikan kepercayaan untuk ikut andil dalam proses produksi shooting di lokasi. Berikut adalah penjelasan dari alur kerja penulis:

3.2.2.1 Briefing / Pre-Production

Sebelum melakukan proses *motion* untuk sebuah *lyric video*, tim video dan tim desain akan berdiskusi untuk menyamakan ide terlebih dahulu. Kedua tim ini juga berdiskusi untuk menentukan asset-asset design yang akan digunakan. Perencanaan asset ini didiskusikan pula bersama dengan tim video agar nantinya proses *motion* dapat

dilakukan dengan baik. Supervisor kemudian menjelaskan kepada penulis mengenai bagaimana output yang diinginkan oleh sang talenta dan Mas Yovie Widiyanto.



Gambar 3.2 *Storyboard lyric video* lagu Mantan Terindah yang diberikan kepada penulis

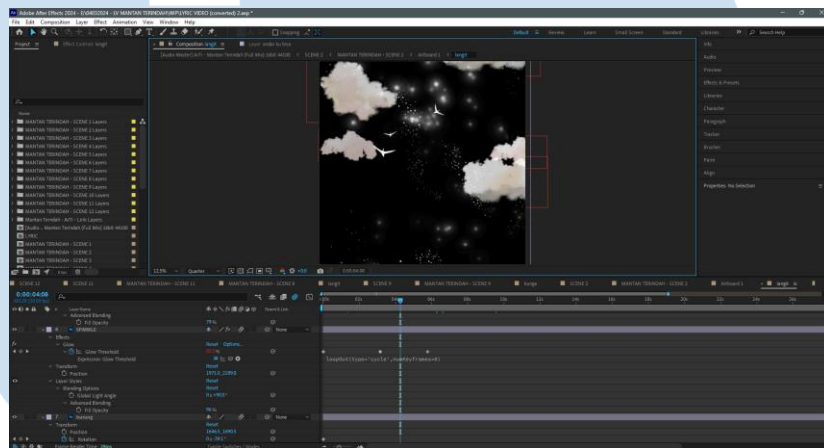
3.2.2.2 Produksi

Setelah mendapatkan briefing, penulis mulai mencari referensi motion sambil menunggu asset motion yang dikerjakan oleh tim desain. Penulis mulai melakukan pengkajian mengenai keinginan supervisor, talenta, dan Mas Yovie Widiyanto untuk nanti hasil final output dari motion lyric video tersebut dengan mencari referensi motion yang sesuai.



Gambar 3.3 Referensi *style motion* yang dipelajari oleh penulis

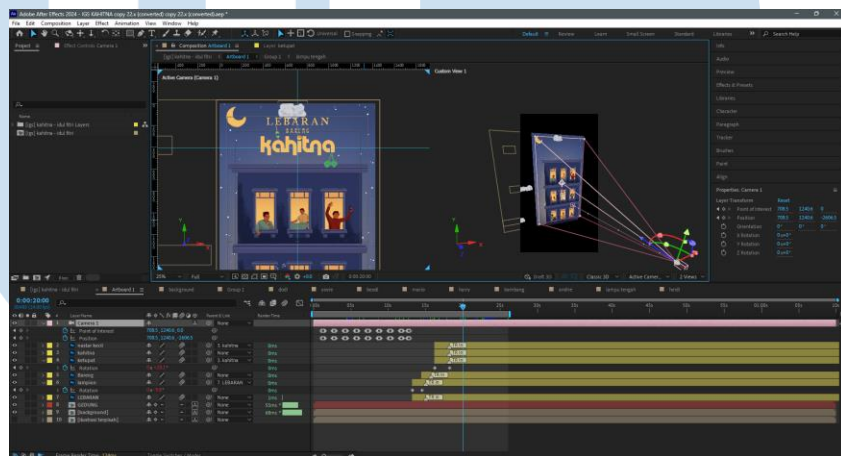
Setelah mendapatkan gambaran, penulis menjelaskan dan melakukan *pitching* kepada supervisor. Dalam sesi *pitching* ini penulis menjelaskan alur motion yang akan dibuat. Setelah mendapatkan persetujuan dari supervisor, penulis kemudian mendapatkan storyboard dan asset-asset desain yang siap untuk digunakan untuk pembuatan motion.



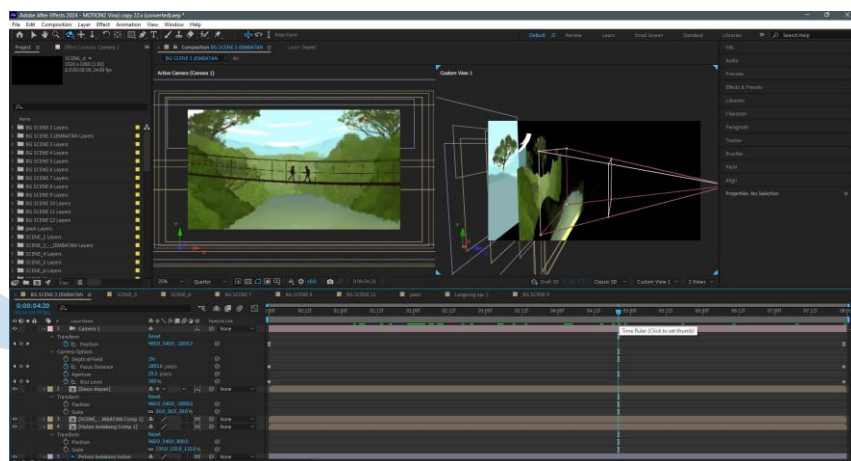
Gambar 3.4 Penulis membuat *motion graphics* untuk *lyric video* lagu Mantan Terindah

Dalam tahap ini, penulis melakukan proses motion menggunakan software Adobe After Effects, Adobe Illustrator, dan Adobe Photoshop. Meskipun telah menemukan referensi yang sesuai, penulis terkadang menemukan kendala dimana asset desain tidak bisa digunakan untuk membuat motion yang sesuai dengan referensi. Pada saat hal itu terjadi, penulis langsung mengambil langkah untuk berdiskusi ulang dengan supervisor dan tim desain. Sambil menunggu revisi asset desain pada scene tertentu, penulis melanjutkan proses motion untuk scene yang lain. Kadangkala penulis kembali menemukan kendala pada asset yang digunakan dalam scene berikutnya. Pada tahap ini, disaat tim desain sedang sibuk, penulis mengambil langkah untuk berimprovisasi dengan skill desain secara mandiri. Penulis memperbaiki asset-asset design secara mandiri menggunakan software Adobe Illustrator dan Photoshop. Namun, hal ini tidak selalu berhasil. Beberapa asset

desain dapat diperbaiki langsung dengan menggunakan software Adobe After Effects, dan beberapa lagi harus menunggu sampai dengan tim desain memiliki waktu untuk memperbaikinya. Setelah memperbaiki asset, penulis kemudian melakukan asistensi kepada supervisor. Setelah mendapatkan persetujuan terhadap asset yang penulis perbaiki secara mandiri, penulis langsung lanjut melakukan proses motion.



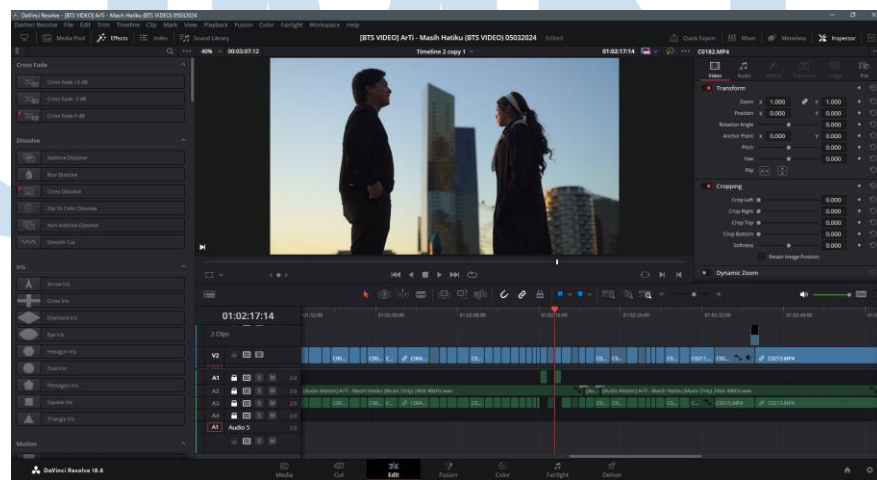
Gambar 3.5 Penulis membuat *motion graphics* untuk konten sosial media KAHITNA



Gambar 3.6 Proses pengerjaan animasi lagu Adu Rayu di Adobe After Effects

3.2.2.3 Pascaproduksi/Post-Production

Ketika proses motion untuk semua asset desain telah selesai, tahap selanjutnya adalah menyesuaikan motion tersebut dengan audio lagu. Sebelum itu, penulis harus melakukan asistensi terlebih dahulu kepada supervisor. Jika masih ditemukan motion yang kurang baik, penulis harus melakukan revisi terlebih dahulu. Setelah semua scene disetujui oleh supervisor, penulis langsung melakukan sinkronisasi antara scene dengan audio. Tahap selanjutnya, penulis melakukan render pro-res dengan menggunakan software Adobe Media Encoder dan kemudian deliver final output ke supervisor untuk meminta persetujuan. Terkadang, penulis harus melakukan revisi jika ada lirik yang terlalu cepat atau terlalu lambat masuk ke dalam scene, ataupun gerakan yang kurang mengikuti suasana audio, dll. Setelah mendapat kritik, penulis melakukan revisi secepatnya dan langsung submit lagi ke supervisor. Setelah disetujui, penulis kembali melakukan render pro-res untuk diunggah ke akun Youtube. Selain lirik video, penulis juga membuat motion video untuk kepentingan media social para artis dibawah naungan YWMF. Penulis ditugaskan untuk membuat motion *teaser rilis* lagu, album, music video, lyric video, bahkan ucapan hari raya.



Gambar 3.7 Penulis mengerjakan *rough cut* untuk *behind the scenes music video* Masih Hatiku menggunakan *software* Davinci Resolve

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani praktik kerja magang yang dilakukan di perusahaan Yovie Widiyanto Music Factory, penulis menemukan beberapa kendala yang terjadi selama pengerjaan proyek, yaitu:

3.2.3.1 Deadline yang terlalu singkat

Deadline yang sangat singkat untuk sebuah proyek yang besar. Contohnya adalah pada saat pengerjaan *lyric video* Mantan Terindah, penulis hanya mendapat waktu 3 hari untuk mengerjakan. Hal tersebut dikarenakan akan adanya beberapa hari libur, sehingga penulis diharapkan untuk selesai sebelum libur tiba.

3.2.3.1 Pengelolaan penerimaan pekerjaan

Pada saat pengerjaan sedang mengerjakan suatu proyek besar, penulis juga sering ditugaskan untuk mengerjakan proyek lain secara paralel guna kepentingan media sosial. Hal tersebut membuat penulis tidak fokus dan kebingungan untuk menentukan skala prioritas. Kendala ini terjadi karena kurangnya tenaga kerja dibagian *video production*. Secara teknis, kemampuan penulis terbilang cukup. Akan tetapi skala kemampuan penulis dalam mengikuti selera dan preferensi perusahaan masih harus diasah.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Walaupun penulis mengalami beberapa kendala, penulis berhasil menemukan Solusi dan melakukan *problem solving* atas kendala-kendala tersebut, seperti:

3.2.4.1 Keterampilan untuk mengasah kemampuan

Keterampilan ini harus segera dipelajari, terutama setelah masuk ke dalam industri kreatif ini. Kemampuan dalam mengenali selera dari Yovie Widiyanto dan Artis dibawah naungan manajemennya dapat diperoleh setelah beberapa minggu mengerjakan proyek, penulis sedikit demi sedikit mengerti

konten dan motion seperti apa yang diminati oleh audiens dan penggemar dari karya-karya Yovie Widiyanto.

3.2.4.2 Kemampuan beradaptasi dengan tekanan pekerjaan

Penulis memutuskan untuk segera beradaptasi tidak hanya dengan situasi kantor tetapi juga dengan tuntutan pekerjaan. Penulis mulai bisa beradaptasi dengan tekanan kerja yang diberikan dengan cara membagi waktu dengan benar sehingga dapat melakukan multitasking. Disaat penulis sedang mengerjakan proyek besar, penulis menyempatkan waktu untuk membuat motion video untuk kepentingan media sosial.

3.2.4.2 Mempelajari Tips dan Tricks

Penulis kemudian berusaha untuk mempelajari berbagai keahlian dan tuntunan yang diberikan agar dapat menyelesaikan pekerjaan dengan baik dan cepat. Penulis dapat belajar hal-hal baru dan trik-trik dari supervisor untuk mempercepat pekerjaan penulis dibidang *motion* dan *video editing*.

