



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

Dalam melakukan praktik kerja magang di *HighEnd Teen Magazine*, penulis mendapatkan penempatan kerja di divisi redaksi dengan dua macam tugas yaitu, video untuk *Youtube* dan liputan *event*.

Dalam praktik kerja magang ini penulis berkesempatan untuk menjadi *director, producer, editor, animator, cameramen, sound engineer* dan *renderer* untuk keperluan video *HighEnd Teen* di *Youtube*, serta menjadi penulis dan videografer untuk beberapa *event*.

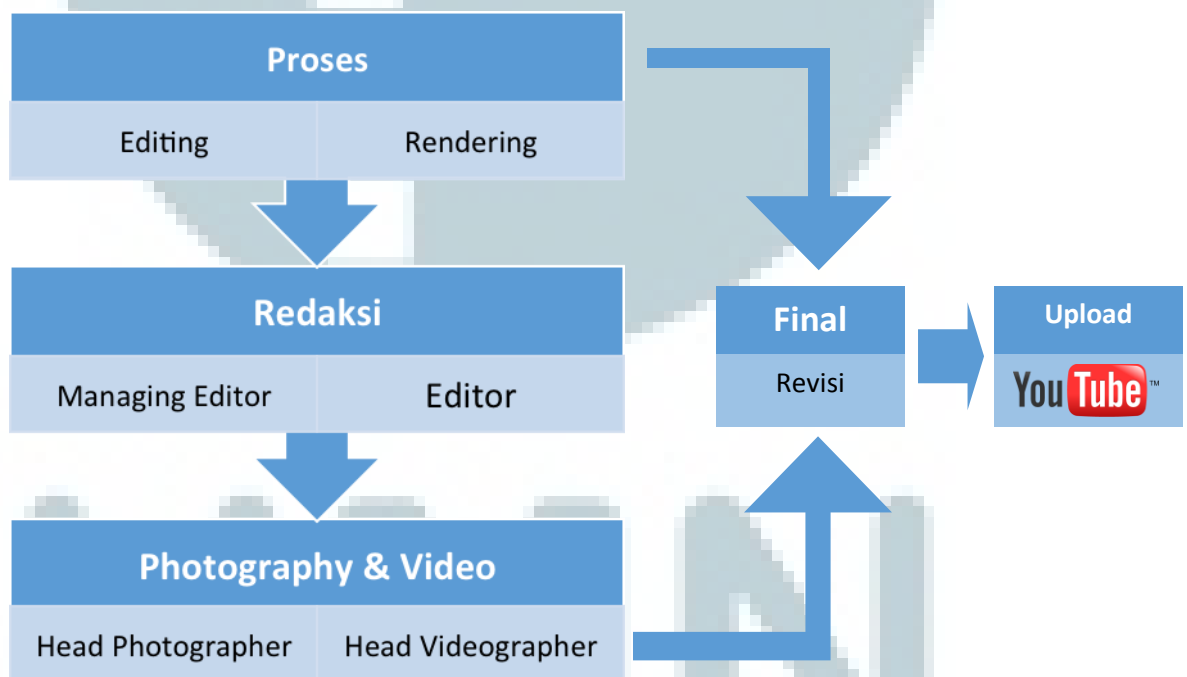
Tugas pertama yang penulis dapat adalah mendokumentasikan *event* pencarian bakat *HighEnd Teen* yang diadakan tahunan yaitu, *Starteen 2013*. Penulis ditugaskan untuk mendokumentasikan seluruh kegiatan *Starteen 2013*, dimulai dari hari pertama melakukan kegiatan *workshop* hingga selesai pada saat acara perpisahan. Lalu, hasil dokumentasi tersebut penulis kemas secara menarik dengan tambahan berbagai efek dan animasi ke dalam 5 episode yang berbeda.

Tujuan dibuatnya video tersebut adalah untuk lebih memperkenalkan ajang pencarian bakat tersebut kepada masyarakat, apresiasi untuk para finalis dan juga sebagai hadiah untuk para *fans* yang mengidolakan para finalis.

Setelah menyelesaikan even *Starteen 2013*, penulis kemudian masuk ke dalam divisi redaksi untuk ditempatkan sebagai Reporter yang merangkap sebagai videografer, fotografer dan *cameramen*. Penulis ditugaskan untuk melakukan pemotretan dan juga membuat video maupun dokumentasi mengenai berbagai kegiatan jika dibutuhkan.

Secara langsung penulis dapat terlibat dalam proses produksi, dimulai dari meliput, menulis, mengambil foto, hingga membuat video jika diperlukan. Jika ada video yang diproduksi, maka hasil akhir dari video tersebut harus diserahkan kepada *editor* dan *managing editor* untuk diperiksa dan direvisi. Setelah selesai, lalu dikirim *Head photograpfer & videographer* untuk ditayangkan di *Youtube*.

Diawal kerja magang penulis membutuhkan bimbingan dari *editor* untuk meliput, mewawancara dan menulis dalam bahasa inggris secaa baik dan benar. Penulis sebagai anak magang di kantor, tidak bisa langsung memasukan hasil karyanya ke majalah maupun *Youtube* sebelum direvisi dan di-*approve* oleh *editor*. Setelah beberapa lama dan sudah mengerti format yang dibutuhkan olrh HighEnd Teen, penulis pun sudah terbiasa untuk menjalankan tugas yang diberikan.



Gambar 3.1. Bagan Koordinasi Kerja

3.2. Tugas yang dilakukan

3.2.1. Tugas di Produksi Video *Youtube Starteen 2013*

Selama menjalankan kerja magang di bagian *Youtube Channel*, penulis dibebaskan untuk mengeksplor kreativitas untuk merangkai video dokumentasi *event Starteen 2013*. Penulis menduduki *director, animator, editor, cameramen, serta sound engineer* dengan dibantu oleh seorang *cameramen* dan fotografer. Penempatan tersebut ditentukan langsung oleh *Managing Editor HighEnd Teen Magazine, Ruth Ninajanthy*.

Dalam pelaksanaan *shooting* pada masa *event* tersebut berlangsung, penulis dimasukan kedalam kelompok *chaperone* yaitu, para Pembina dan pembimbing yang bertanggung jawab atas semua finalis yang mengikuti acara ini. Hal ini dilakukan agar penulis mendapatkan keleluasaan dan wewenang atas jadwal dan berbagai keperluan yang dibutuhkan agar proses *shooting* dapat berjalan lancar tanpa hambatan yang berarti, terutama pada jadwal, *talent* dan juga perizinan.



Gambar 3.2. Penulis dengan *Team Chaperone*

Sebelum segala proses produksi tersebut, penulis sebagai *director* yang berwenang atas segala keputusan produksi juga sudah melakukan penyampaian seluruh ide dan konsep kepada *editor*. Beberapa ide harus direvisi dan bahkan dieliminasi untuk menyesuaikan dengan kebutuhan perusahaan.

1. Tugas sebagai *Director*

Tugas-tugas sebagai seorang *director*, penulis membuat list pengambilan gambar untuk didiskusikan dan disetujui oleh *cameramen* dan *editor*, mengarahkan talent untuk mengambil *gimic*, mengarahkan asisten *cameramen* dalam proses pengambilan gambar dan menentukan angle pengambilan gambar.

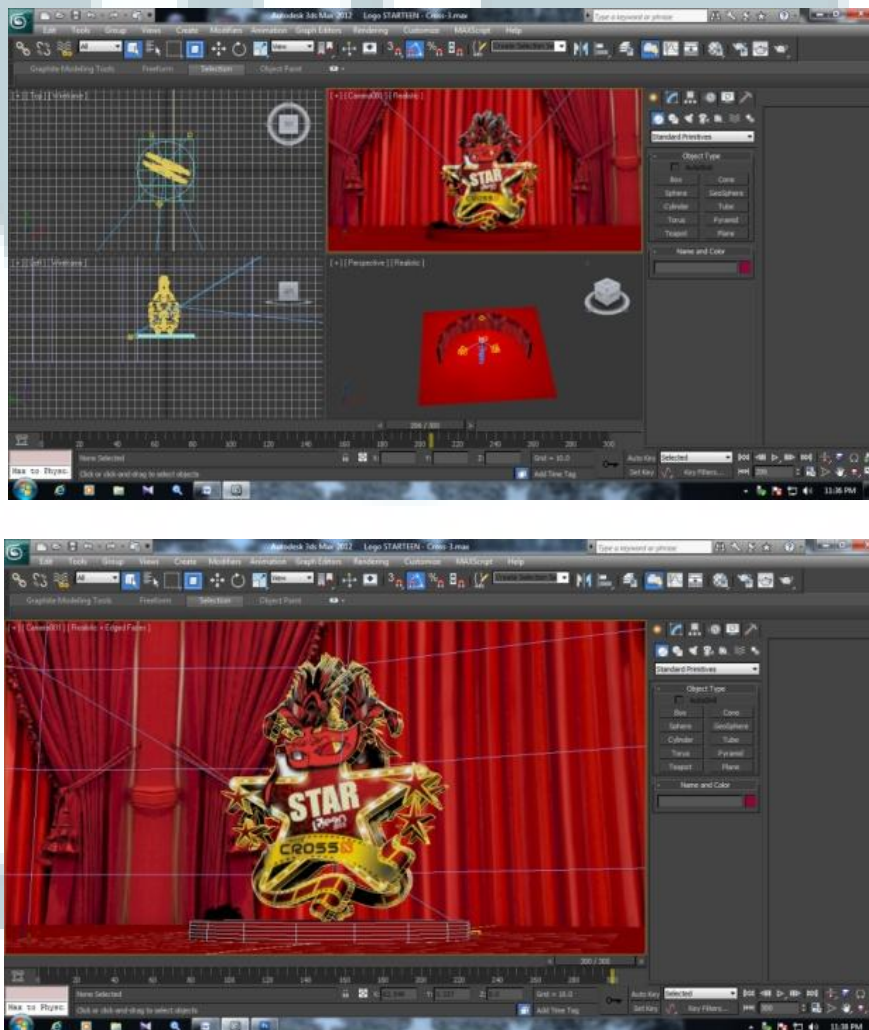


Gambar 3.3. Proses *Shooting*

2. Tugas sebagai Animator

Dalam video tersebut, penulis juga memasukan unsur animasi sebagai pelengkap dan untuk memberikan suasana yang berbeda dari video-video sebelumnya. Tugas-tugas sebagai *animator*, antara lain, membuat animasi 3D untuk opening credit video dokumentasi *Starteen 2013*.

Animasi 3D ini penulis gagaskan sebagai ide kepada *editor* divisi redaksi dalam proses *brainstorming* pada minggu pertama kerja magang. Setelah segera pada saat itu juga penulis membuatnya kedalam animasi dan bentuk 3D, setelah penulis mendapatkan persetujuan dari *editor*.



Gambar 3.4. Proses Pembuatan Animasi dan Objek 3D

Penulis juga membuat animasi sederhana (panning, zoom, slow motion) dengan video maupun foto dan salah satu proyek teberat adalah membuat animasi stopmotion dengan foto-foto yang diambil dari sesi pemotretan. Pada proses pembuatan animasi *stopmotion*, penulis mengerjakan dari awal hingga akhir. Dalam hal ini penulis melakukan pemotretan model sendiri dengan bantuan seorang asisten.

Setelah itu, hasil foto penulis *edit* menggunakan *Photoshop* untuk diubah formatnya menjadi PNG dengan latar belakang transparan. Lalu, hasil tersebut penulis susun untuk dijadikan animasi *stopmotion*. Penulis menggunakan 5-7 pose berbeda untuk setiap finalis, dengan penggunaan satu pose untuk setiap 15 *frames* dalam format 24*fps*.



Gambar 3.5. Hasil Pemotretan untuk Animasi *Stopmotion*

Setelah semua animasi *stopmotion* individual selesai dibuat, penulis melanjutkan pembuatan animasi gerak, terdiri dari animasi *stopmotion* individual yang disusun secara barisan horizontal dengan urutan selang-seling antara laki-laki dan perempuan, proses ini dilakukan dengan *Adobe Flash*. Animasi *stopmotion* tersebut penulis gunakan dalam *credit* penutup pada salah satu video dokumentasi dari *event Starteen 2013*.

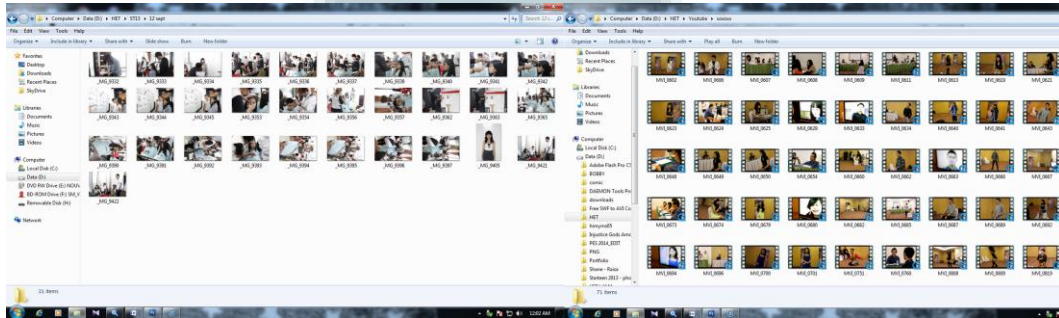


Gambar 3.6. Proses Animasi *Stopmotion*

3. Tugas sebagai *Editor*

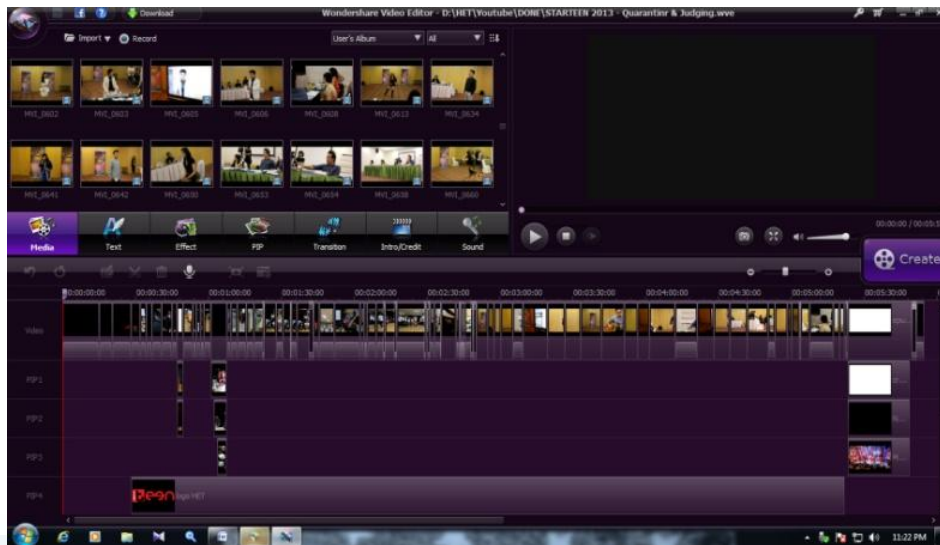
Sebagai *editor*, penulis bertugas untuk membuat dan menyusun seluruh video dokumentasi menjadi sebuah video yang utuh, membagi hasil dokumentasi kedalam lima episode yang dipisahkan menurut segment dan tema. Pada hasil akhirnya, kelima video final yang diupload adalah segment *Workshop, Make over, Quarantine & Judging, Grand Final, dan Farewell*. Penulis menyatukan hasil video dengan animasi dan lagu, agar menjadi satu-kesatuan yang menunjang penyampaiannya serta merevisi video jika ada kesalahan dan menambahkan atau membuang beberapa bagian yang diminta dari *editor*. Dalam hal ini ada beberapa

aspek yang menjadi pertimbangan dari pihak *editor* yaitu, keperluan sponsor dan kerahasiaan kompetisi.



Gambar 3.7. Proses Seleksi Foto dan Video

Pada proses *editing* penulis mengalami kesulitan karena keterbatasan *software* dan kemampuan komputer kantor. Oleh karena itu, penulis menyiasatinya dengan menggunakan *software* berspesifikasi kecil yang dapat di download, yaitu *Wondershare*. Penulis memilih perangkat lunak ini, karena kecilnya spesifikasi yang dibutuhkan oleh perangkat lunak ini, sehingga dapat dijalankan dengan computer kantor yang kemampuannya terbatas. Hal ini dilakukan agar proses *editing* dapat dilakukan dengan menggunakan komputer kantor kurang memadai. Juga penulis harus melakukan seleksi terhadap kurang lebih 1000 hasil shot yang ada untuk dipilih yang mana yang akan digunakan dan mana yang tidak diperlukan dalam proses editing.



Gambar 3.8. Proses Editing Video

Dalam proses *editing*, penulis menyatukan semua aspek yang dibutuhkan seperti video, animasi, suara dan juga voice over. Hal ini cukup menantang, karena dalam proyek ini penulis tidak menggunakan storyboard sebagai patokan. Disebabkan proses *shooting* yang bersifat spontan dan segala kegiatan yang tidak terduga, oleh karena itu penulis harus pintar dan cermat dalam menyusun dan menyeleksi objek yang akan digunakan ke dalam video.

4. Tugas sebagai Cameramen

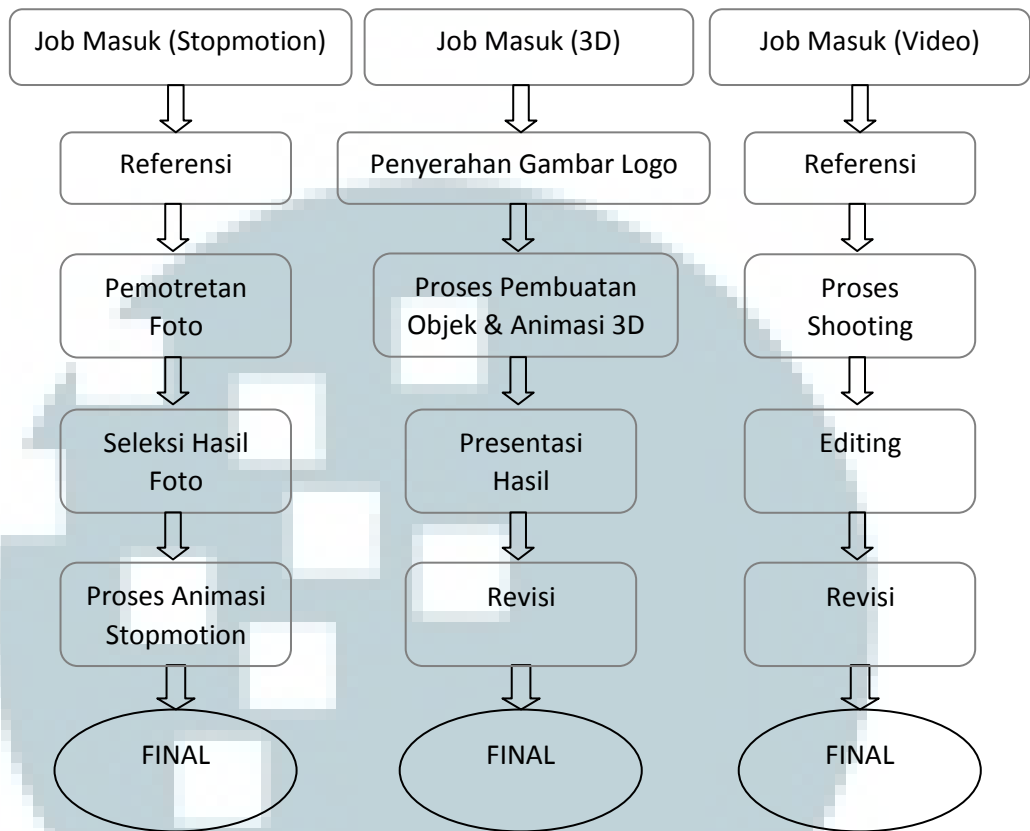
Sebagai cameramen, penulis bertugas untuk mengambil seluruh gambar yang dibutuhkan, meliputi segala kegiatan yang diperlukan, membuat beberapa gambar tambahan dengan angle yang berbeda sebagai cadangan untuk proses editing. Dalam proses *shooting* penulis menggunakan satu kamera dengan menggunakan empat buah *memory card* serta dengan bantuan satu orang asisten.



Gambar 3.9. Foto Penulis, Asisten *Cameraman* dan beberapa finalis

5. Tugas sebagai *Sound Engineer*

Dan terakhir sebagai *sound engineer*, tugas penulis adalah mencari lagu atau musik yang sesuai untuk mendukung suasana dalam video, dalam hal ini penulis bersama dengan *editor* memilih beberapa lagu sesuai dengan tema video. Setelah itu penulis mengedit lagu atau musik sesuai dengan kebutuhan. Penulis juga membersihkan hasil recording interview para *finalis* yang nantinya akan digunakan sebagai narasi dan testimonial dalam video. Untuk rekaman suara, penulis menggunakan *recorder* suara biasa dan hasilnya diolah dengan menggunakan *Adobe Soundbooth*.



Gambar 3.10. Bagan Proses Kerja Video *Starteen 2013*

UMMN

3.3. Kendala yang ditemukan

Penulis menemukan beberapa kendala maupun hambatan dalam menjalani program kerja magang, antara lain penyesuaian diri terhadap sistem kerja kantor, penulis harus belajar lebih cepat dan tepat serta efisien. Karena perbedaan bentuk fisik media yang digunakan, penulis juga harus melakukan penyesuaian format dan kebutuhan tayang.

Penulis juga menemukan kendala pada keterbatasan alat produksi, baik itu untuk keperluan video maupun audio, keterbatasan komputer dalam memori maupun program editing dan juga penyesuaian dan penggabungan ide kreatif dengan keperluan marketing dan bisnis.

3.4. Solusi atas kendala yang ditemukan

Penulis melakukan beberapa solusi dari kendala dan hambatan yang ditemukan, antara lain penulis harus melakukan penyesuaian diri terhadap sistem kerja kantor, mempelajari format-format yang dibutuhkan oleh HighEnd Teen secara seksama, agar mengerti dan dapat diaplikasikan ke dalam karya.

Hal yang cukup menantang bagi penulis adalah keterbatasan alat dan program yang dibutuhkan untuk mengolah video dan animasi yang dibutuhkan. Oleh karena itu penulis harus menggunakan segala alat secara semaksimal mungkin dan sebisa mungkin menggunakan alat yang tersedia untuk mendukung proses produksi. Juga menggunakan segala jenis program yang ada semaksimal mungkin dalam membuat sebuah karya, walaupun dalam pembuatannya akan memakan waktu dan tenaga lebih.

Hal menantang lainnya adalah, penulis harus mengambil segala *moment* yang terjadi selama proses kompetisi dan karantina. Sehingga penulis harus selalu siap dan siaga setiap saat agar tidak melewati berbagai *moment* yang terjadi.

Penulis juga harus mengurangi ego serta harus memberikan sedikit tempat untuk nilai marketing dalam sebuah karya. Hal ini sangat penting mengingat tujuan karya anda adalah untuk menarik konsumen, bukan hanya untuk hiburan semata

