



### **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.

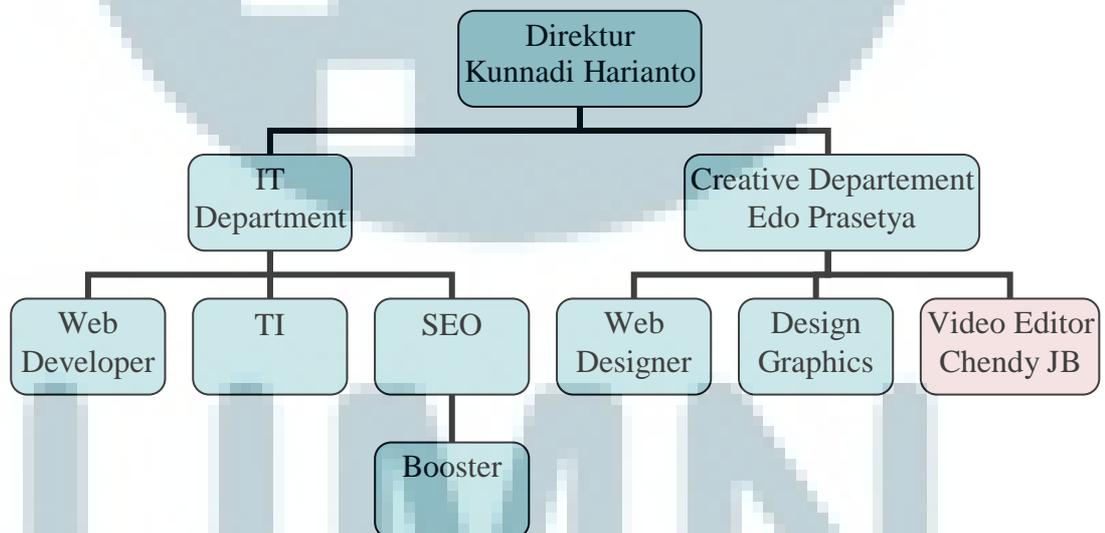
## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Penulis melaksanakan kerja magang di Perusahaan Kun Production dengan ditempatkan dalam divisi kreatif di bagian *video editor*. Koordinasi selama proses magang dilakukan dibawah arahan langsung dari Bapak Kunniadi Harianto selaku direktur dan pembimbing lapangan dari penulis.

Posisi yang diberikan kepada penulis adalah staff dari *video editor* dan menangani beberapa layout suatu website dari beberapa proyek.



Gambar 3.1. Bagan Struktur Organisasi

### 3.2. Tugas yang dilaksanakan

Selama mengikuti program kerja magang di Kun Production, penulis diberikan tugas yang berfungsi untuk mengukur kemampuan penulis pada video Editing. Penulis diberikan kesempatan bekerja dalam koordinasi profesional, bekerja sesuai arahan *briefing* oleh direktur, serta bekerja sesuai dengan *jobdesc* yang diberikan.

No.	Tanggal	Project	Keterangan
1.	10/12/12 s.d 14/12/12	NFG	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Memindahkan data RAW</li><li>○ Research motion Graphics</li><li>○ Perencanaan logo NFG dengan motion graphics</li><li>○ Rough cut video teaser</li></ul>
2.	17/12/12 s.d 21/12/12	NFG	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Revisi hasil video</li><li>○ Rough cut preview</li><li>○ Pembuatan motion graphics NFG sebagai bumper</li><li>○ Editing video profile NFG – Fine cut</li></ul>
3.	7/1/13 s.d 10/1/13	NFG	<ul style="list-style-type: none"><li>○ Revisi video profile</li><li>○ Rough cut preview</li><li>○ Editing video profile artis NFG</li></ul>

			(sebelum pecah)
4.	14/1/13 s.d 18/1/13	NFG + Bhatari	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Layout web Bhatari</li> <li>○ Revisi video profile</li> <li>○ Rough cut preview video profile</li> <li>○ Editing video teaser video clip NFG</li> </ul>
5.	21/1/13 s.d 23/1/13	NFG	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Revisi video teaser video clip NFG + fine cut</li> <li>○ Rough cut preview</li> <li>○ Editing video profile NFG artis (setelah pecah)</li> </ul>
6.	28/1/13 s.d 30/1/13	NFG + Agoni Shoes	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Revisi video profile artis NFG</li> <li>○ Edit video dengan special effects motion graphics</li> <li>○ Editing video profile + fine cut</li> <li>○ Pembuatan konsep video promosi Agoni Shoes</li> </ul>
7.	4/2/13 s.d 7/2/13	Agoni	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pembuatan video Agoni dengan motion graphics</li> <li>○ Revisi hasil video Agoni</li> <li>○ Rough cut preview</li> <li>○ Mengerjakan fine cut</li> <li>○ Preview hasil video Agoni</li> </ul>

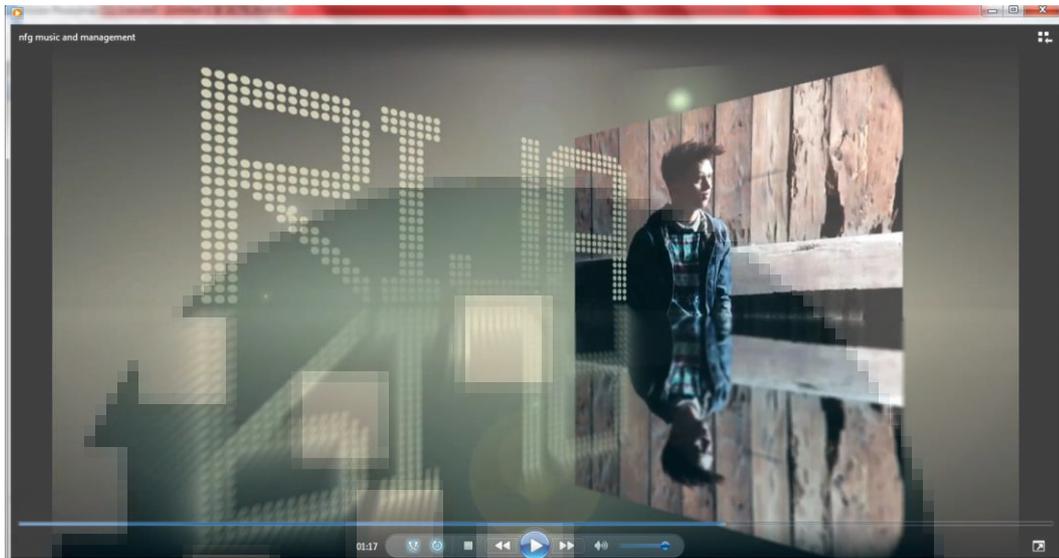
			<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Perencanaan video promosi Sutra Interior</li> </ul>
8.	11/2/13 s.d 18/2/13	Sutra Interior	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Pembuatan video motion graphics Sutra interior</li> <li>○ Preview rough cut</li> <li>○ Revisi video sutra interior</li> <li>○ Pembuatan fine cut</li> </ul>

Gambar 3.2. Tabel Pekerjaan

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

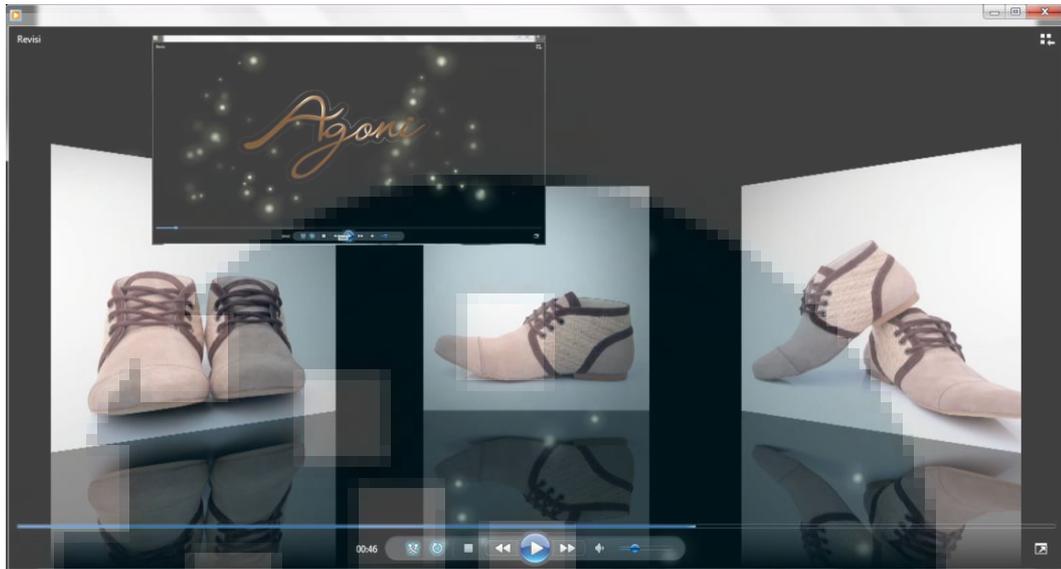
Dalam proses pelaksanaan kerja magang, *director* memberikan kepercayaan penuh kepada para pelaksana kerja magang. Disini penulis bertugas dalam pengeditan beberapa video, antara lain NFG, Agoni Shoes, Alam Sutra Interior serta mendesain/ layout website Bhatari.

Disini penulis akan menjelaskan beberapa hasil dari pekerjaan yang telah dibuat. Hasil-hasil pekerjaan tersebut dipilih berdasarkan tingkat kesulitan yang didapatkan oleh penulis.



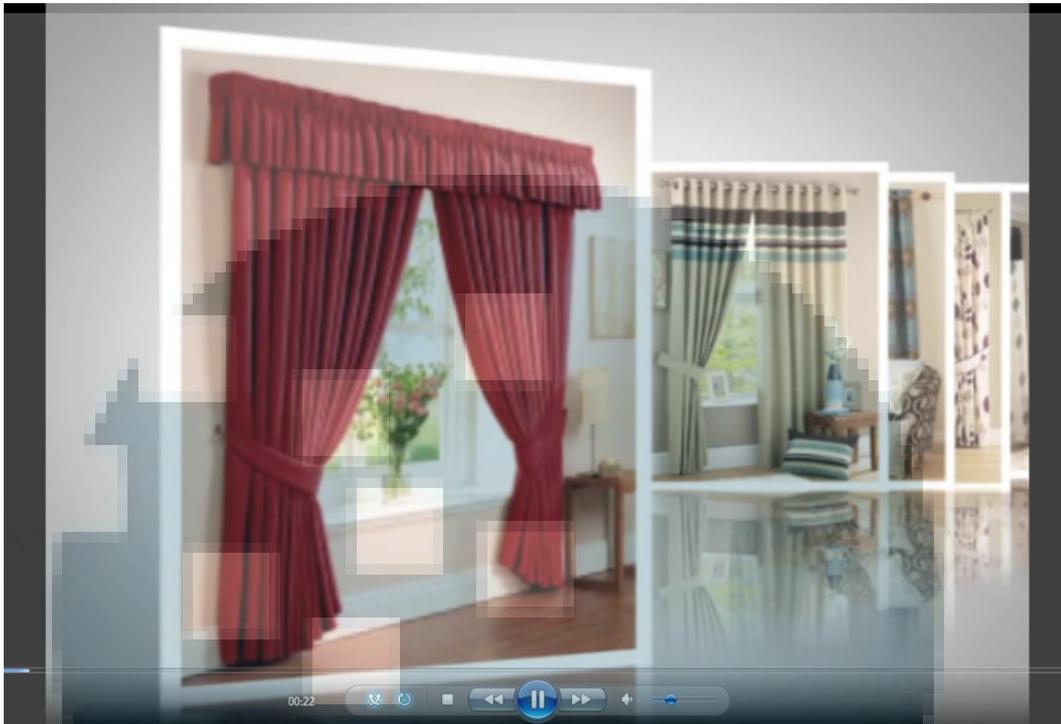
Gambar 3.3. NFG Musik dan Managment

Dalam proses proyek ini, penulis mengalami sedikit kesusahan dalam pembuatan konsep *motion graphics*. Berhubung dibebaskan dalam membuat video ini, maka penulis mendesain dengan desain yang elegan, namun ternyata setelah dibuat penulis baru diminta untuk memberi efek seperti efek ledakan atau pecahan. Referensi yang diberikan juga sering terlambat, sedangkan pengerjaan telah dibuat hampir 50% dari keseluruhan video yang diminta sebelumnya, dan akhirnya penulis harus merubah sebagian besar gambar yang sudah dibuat. Dalam setiap spesial efeknya dikerjakan dengan Adobe After Effect. Setelah diberikan referensi menjadi lebih mudah dalam pembuatannya, karena ada orientasinya.



Gambar 3.4. Agoni Shoes

Kemudian dalam konsep video untuk Agoni Shoes ini juga penulis dibebaskan kembali dan hanya diberikan lagu yang akan digunakan dalam video tersebut. Video pertama yang dibuat lebih kearah anak muda, jadi pergerakannya dinamis yang disesuaikan dengan lagu yang diberikan. Awalnya sudah disetujui oleh pembimbing lapangan, akan tetapi pada saat klien yang melihat, klien minta merubah konsep secara keseluruhan. Klien tersebut ingin eksklusif, dimana fotofonya tidak perlu di *crop*. Maka dari itu, *background* yang dibuat berwarna hitam agar lebih eksklusif dan pergerakan gambarnya dibuat tidak terlalu cepat. Spesial efek yang digunakan termasuk mudah, karena efeknya sama dengan *project* NFG pada bagian pengenalan artisnya, pada saat pembuatan logo agoni ini.



Gambar 3.5. Sutra Interior

Pada proses ini, penulis membuat video promosi bagi Sutra Interior, dimana video ini memerlukan proses sederhana dalam motion graphics, seperti penyusunan layer serta memberikan effects visual reflaction yang dapat memantulkan gambar yang dibuat. Adapun juga efek yang sering penulis gunakan dalam video Sutra Interior ini adalah menggunakan efek dengan partikel. Dalam proses pengerjaan video Sutra Interior ini, membutuhkan waktu sekitar 1 hari dalam mengedit beberapa gambar dengan menggunakan Adobe Photoshop dan 2 hari dalam mengedith footage video serta membuat motion graphics dengan Adobe After Effects.

Dalam hal teknis, penulis tidak mengalami gangguan apapun namun dalam proses membuat video ini, penulis harus mengedit ulang video yang sudah

dibuat dikarenakan footage dari video yang direkam, banyak yang mengalami masalah seperti saat pengambilan video, banyak yang bergoyang dan *spot-spot* dari video tersebut masih sangat sedikit.

### **3.4. Kendala yang Ditemukan**

Selama menjalani proses kerja magang di Perusahaan Kun Production, penulis menemukan beberapa kendala, antara lain:

1. Skill penulis masih kurang untuk software Final Cut.
2. Kurangnya fasilitas perangkat komputer dalam mengerjakan proyek ditempat.
3. Pemberitahuan kerja yang terlalu cepat sehingga terkadang tidak semua dimengerti.
4. Revisi yang berulang-ulang dari pihak yang terkait.
5. Sering terdeteksinya Adobe yang dipakai penulis sebagai software bajakan.
6. Kurangnya stok gambar dalam melakukan *editing* video

### **3.5. Solusi atas Kendala yang ditemukan**

Untuk mengatasi kendala yang ditemukan, penulis menemukan beberapa solusi:

1. Untuk penguasaan software penulis bertanya kepada para senior video editor dikantor yang sudah lebih berpengalaman.

2. Penulis membawa laptop sendiri dan diperbolehkan untuk melanjutkan pengerjaan dirumah sesuai dengan deadline yang ditentukan.
3. Bertanya kembali jika yang dijelaskan saat *briefing* suatu proyek kurang jelas dan terlalu cepat.
4. Penulis melakukan *uninstall* dan penghapusan program sesuai yang diperintahkan direktur yang dibantu oleh senior lain, untuk membuat komputer pengganti lebih baik bila dipakai kedepannya.
5. Penulis mencari dari *youtube* dan sering melakukan pembesaran gambar dari 1 video untuk memberi variasi gambar yang ditampilkan.

UMMN