



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.

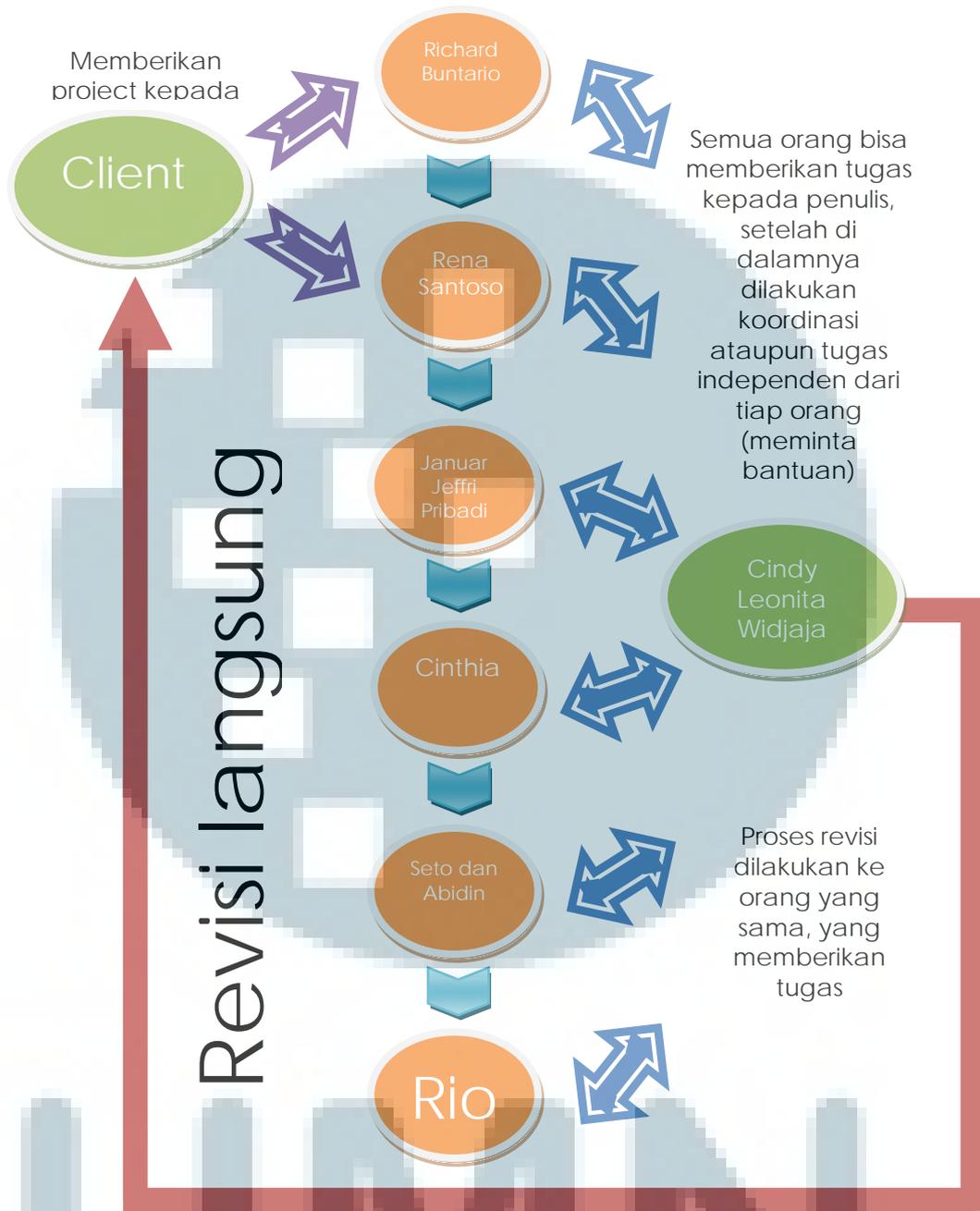
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Pada saat praktek kerja magang di BDI (Broadcast Design Indonesia), penulis mendapat bagian untuk bekerja di *art division*. *Art division* ini adalah salah satu divisi yang ada di BDI yang dibentuk untuk menyelesaikan segala *project* yang berhubungan dengan *art* dan desain. Pada *art division* ini terdapat dua pekerjaan utama, yakni desain grafis dan *motion graphics*. Penulis mengambil bagian untuk pekerjaan *motion graphics*, agar masih berkesinambungan dengan penjurusan yang penulis ambil pada saat kuliah, yakni animasi. Demikian digambarkan pada halaman selanjutnya bagan kedudukan dan koordinasi pembagian tugas di *art division*, pada saat penulis sedang melakukan praktek kerja magang di BDI.

UMMN



Gambar 3.1 Bagan Kedudukan dan Koordinasi Ketika Praktek Kerja Magang di BDI

Dalam koordinasi tugas di BDI sebenarnya semua orang dapat menyuruh penulis untuk melakukan suatu tugas. Tidak ada pengaturan yang lebih jelas mengenai koordinasi tugasnya. Namun, pada bagan di atas, penulis menuliskan orang-orang yang pernah memberikan tugas kepada penulis saja, di antaranya Richard Buntario, Rena Santoso, Jeffri, Cinthia, Seto, dan Abidin, serta Rio. Ketika mereka semua memberikan tugas kepada penulis, maka penulis hanya perlu mengerjakannya, lalu kemudian *preview* dan revisi langsung ke orang-orang yang memberikan tugas tersebut.

Mereka yang memberikan tugas kepada penulis biasanya mendapat *project* dari klien. *Project* itu biasanya diterima oleh Richard Buntario, Ahmad Zakie, ataupun Rena Santoso. Kemudian *project* tersebut akan dikaji dan dikerjakan oleh divisi yang sesuai dengan *project* tersebut. Misalkan, seperti Jeffri dan Cinthia yang berada di divisi *off air* dapat memberikan tugas kepada penulis untuk mengerjakan *project* multimedia untuk kebutuhan *off air* atau Rio dari divisi *video production* dapat pula meminta penulis untuk membantunya membuat *bumper* untuk videonya, demikian juga tugas-tugas yang lainnya.

Ada saatnya dimana penulis melakukan *meeting* langsung dengan klien, sehingga penulis bisa mengetahui hal seperti apa yang klien inginkan. Demikian juga ketika *project* itu sudah selesai penulis kerjakan, maka ada saatnya penulis melakukan *preview* dan revisi langsung di depan klien. Hal ini biasanya dilakukan jika ingin mendekati *deadline* dan ingin mendapatkan hasil yang final.

3.2. Tugas yang Dilaksanakan

Penulis bekerja di *art division* dan mengambil *motion graphics* sebagai tugas utamanya. Tugas utama yang penulis lakukan adalah membuat *motion graphics* bagi kebutuhan *off air division* di BDI. Maksudnya adalah penulis membuat segala bentuk *motion graphics* dan *background* multimedia yang diperlukan untuk mendukung jalannya suatu acara *off air*. Namun, tidak selamanya *motion graphics* yang penulis buat hanya dipergunakan untuk acara *off air* saja. Ada salah satu dari karya penulis yang dipergunakan untuk iklan Batik Air.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1. Pembuatan Multimedia untuk Kepentingan Operet Biore dan Performance Project Pop

Penulis mendapatkan tugas pembuatan multimedia untuk acara ini dari Rena Santoso langsung. Pembuatan Multimedia yang dimaksud adalah berupa *background* maupun *motion graphics* yang nantinya akan ditampilkan pada suatu *giant screen*. Multimedia ini dibuat demi menunjang penampilan para artis yang nantinya akan tampil di atas panggung. *Background* yang dibuat sebagian besar berupa *still image* yang disesuaikan dengan jalannya cerita dari Operet Biore. Sedangkan *motion graphics* hanya berupa *looping* logo, tema acara, dan *buble* yang keluar di *background* dinding kamar mandi.

Pada perjalanannya, penulis pun bertemu dengan klien langsung di Gedung KAO. Di sana dilakukan *preview* kepada klien, apakah yang penulis kerjakan sudah tepat atau belum. Setelah itu, jika ada bagian yang salah, maka

dilakukan perbaikan di kantor BDI. Setelah beberapa hari melakukan perbaikan, maka klien pun mendatangi kantor BDI dan melihat secara langsung tugas yang sudah penulis perbaiki. Jika masih terdapat kesalahan, maka perbaikan akan dilakukan saat itu juga, di depan klien. Pada proses ini, banyak waktu yang terkuras. Sampai-sampai penulis pulang dari kantor BDI sekitar pukul 01.00.

Dalam pembuatan multimedia ini, penulis mendapatkan pengalaman dan ilmu baru, karena untuk proses *screening*, ukuran dari multimedia yang dihasilkan pun harus disesuaikan. Pada kasus ini, ukuran yang digunakan adalah 1440 x 576 pixel untuk *giant screen* dan 720 x 576 pixel untuk *small screen*. Jika ukurannya sesuai, maka pada proses *screening* pun gambar yang diperlihatkan jadi tidak *stretch* dan *high resolution*. Penulis juga mendapat pengalaman baru mengenai proses *screening* yang gambarnya *split* menjadi dua. Maksudnya, satu kesatuan gambar, yang pada proses pembuatannya harus dibagi dua, dikarenakan keterbatasan alat *screening*.

Untuk multimedia yang *still image*, penulis memprosesnya dengan menggunakan adobe photoshop. Mulai dari memanipulasi hingga menempatkan beberapa *image* menjadi kesatuan *image* yang baru dan sesuai dengan ukuran yang diperlukan untuk proses *screening*. Sedangkan untuk multimedia yang berupa *motion graphics*, penulis memprosesnya dengan membuat *image* terlebih dahulu di adobe photoshop dan adobe illustrator, yang kemudian penulis animasikan dengan menggunakan adobe after effects.

Pada proses *screening*, semua *background* multimedia tersebut diputar secara berulang, atau lebih sering disebut sebagai *looping*.

Demikian diperlihatkan beberapa multimedia yang penulis buat untuk acara tersebut.



Gambar 3.2 *Background* Pekarangan Rumah yang Berupa *Still Image*



Gambar 3.3 *Background* Broadway yang Berupa *Still Image*



Gambar 3.4 *Background* Gazebo yang Berupa *Still Image*



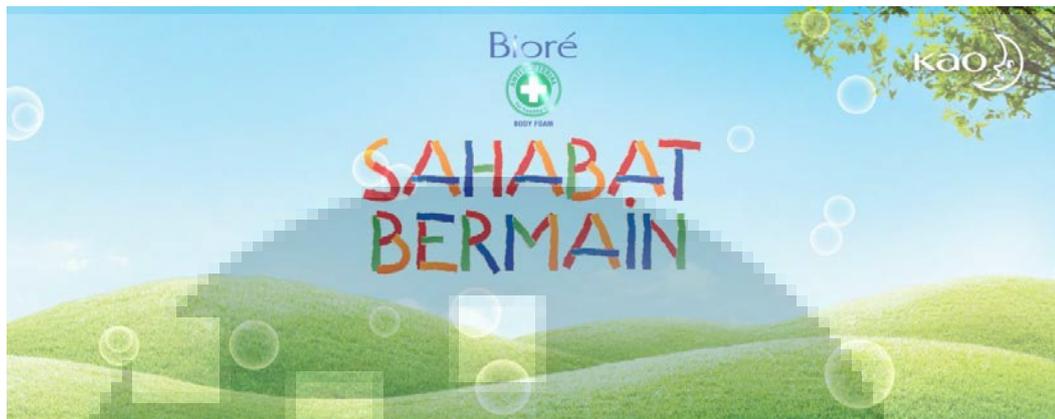
Gambar 3.5 *Looping* Per Produk Biore yang Seluruhnya Ada Empat Produk, Berupa *Motion Graphics* dengan Ukuran Kecil



Gambar 3.6 *Looping* Tema Acara yang Berupa *Motion Graphics* dengan Ukuran Kecil



Gambar 3.7 *Looping* Produk Biore yang Berupa *Motion Graphics* dengan Ukuran Besar



Gambar 3.8 *Looping* Tema Acara yang Berupa *Motion Graphics* dengan Ukuran Besar



Gambar 3.9 *Looping Background 1* untuk *Performance Project Pop* yang Berupa *Motion Graphics*



Gambar 3.10 *Looping Background 2* untuk *Performance Project Pop* yang Berupa *Motion Graphics*



Gambar 3.11 *Looping Background 3* untuk *Performance Project Pop* yang Berupa *Motion Graphics*



Gambar 3.12 *Looping Background 4* untuk *Performance Project Pop* yang Berupa *Motion Graphics*

3.3.2. *Re-design Logo BDI*

Penulis diberi tugas oleh Seto Wisnu untuk *re-design* logo BDI. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan *stock* pilihan logo yang bisa digunakan BDI. Logo BDI yang lama dirasa terlalu “*production house*” dan BDI ingin membuat logo yang lebih “*corporate*”. Sedangkan, logo yang dominan oranye seperti yang sudah dicantumkan pada Bab II terasa kurang bagus. Logo ini tadinya akan dibuat dalam

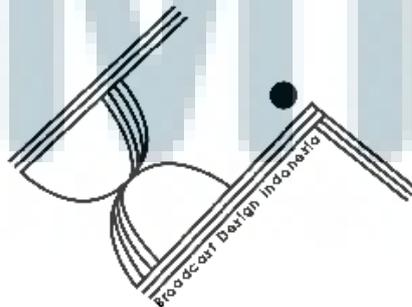
bentuk *motion graphics*, hanya saja karena *project* ini dirasa tidak terlalu *urgent*, maka penulis hanya membuat *still image* logonya saja.

Re-design logo ini penulis buat dengan menggunakan adobe illustrator agar lebih presisi dalam membuat garis-garis tegas yang penulis terapkan di dalam logo tersebut. Sebelum mengerjakannya di adobe illustrator, terlebih dahulu penulis membuat suatu coretan-coretan sketsa logo secara manual di kertas. Setelah dirasa cukup kuat dan bagus, penulis baru mengerjakan logo tersebut di adobe illustrator.

Dalam *re-design* logo ini, penulis membuat dua *option* agar lebih variatif, sehingga Richard Buntario dan Seto Wisnu dapat memilih sendiri logo yang mana, yang dirasa lebih baik. Demikian beberapa contoh logo yang penulis buat untuk BDI.



Gambar 3.13 *Re-design* Logo BDI *Option 1*



Gambar 3.14 *Re-design* Logo BDI *Option 2*

3.3.3. *Motion Graphics Starbucks Internal Meeting*

Penulis kembali ditugasi langsung oleh Rena Santoso untuk membuat *motion graphics* mengenai orang-orang yang berprestasi di Starbucks. Namun, kali ini dalam pengerjaannya penulis diawasi oleh Cinthia, karena beliau yang ditunjuk sebagai *Person In Charge* (PIC) bagi acara ini. Untuk kali ini, jika ada kesalahan maka Seto Wisnu akan membantu menanganinya.

Penulis merasa agak kesulitan dalam menangani *project* kali ini, karena data-data yang diperlukan, yakni berupa foto-foto dari orang-orang Starbucks, tidak dapat diberikan secara cepat, sehingga pengerjaannya pun tertunda. Lalu belakangan baru diketahui bahwa Starbucks mempunyai standarisasi mengenai *background* dan desain yang harus dibuat demi kebutuhan multimedia ini. Demikian juga penulis merasa kesulitan saat dituntut untuk membuat konsep yang berbeda-beda dengan waktu yang sesingkat-singkatnya.

Dalam pengerjaannya penulis menggunakan *software* adobe photoshop untuk mengolah foto, dan adobe after effects untuk menganimasikan foto-foto tersebut. Demikian beberapa contoh *motion graphics* yang penulis buat untuk acara Starbucks *Internal Meeting*.



Gambar 3.15 Slide Show Multimedia Mengenai *The Coffee Passionate*



Gambar 3.16 Slide Show Multimedia Mengenai *Coffee Tasting*



Gambar 3.17 Slide Show Multimedia Mengenai *The Pioneer Team*

3.3.4. Syuting *Green Screen*, Mencari dan Membuat *Stock Image* untuk *Motion Graphics Srikandi Awards*

Untuk tugas kali ini, penulis ditugasi oleh Seto Wisnu untuk mensupervisi jalannya syuting *green screen* yang nantinya dipergunakan untuk *motion graphics Srikandi Awards*. Mensupervisi di sini maksudnya adalah melihat apakah penempatan *green screen* serta *lighting* sudah benar atau belum, sehingga nantinya pada proses *masking* tidak akan mempersulit *editor*.

Masih berhubungan dengan *Srikandi Awards*, setelah syuting maka tibalah saat untuk *editing*. Untuk proses *editing motion graphics* ini dibutuhkan beberapa *stock image*. Penulis tidak banyak ikut campur tangan dalam *project* ini. Tugas yang penulis kerjakan hanya sebatas pencarian dan pembuatan *stock image*. Penulis pun mencari gambar-gambar wayang di internet. Jika tidak ada yang sesuai penulis juga membuat *stock image* tersebut di adobe photoshop sehingga gambar tersebut dapat siap untuk dianimasikan.

Demikian cuplikan adegan syuting *green screen* dan beberapa *stock image* untuk kebutuhan *motion graphics Srikandi Awards*.



Gambar 3.18 Cuplikan Adegan Syuting *Green Screen Srikandi Awards*



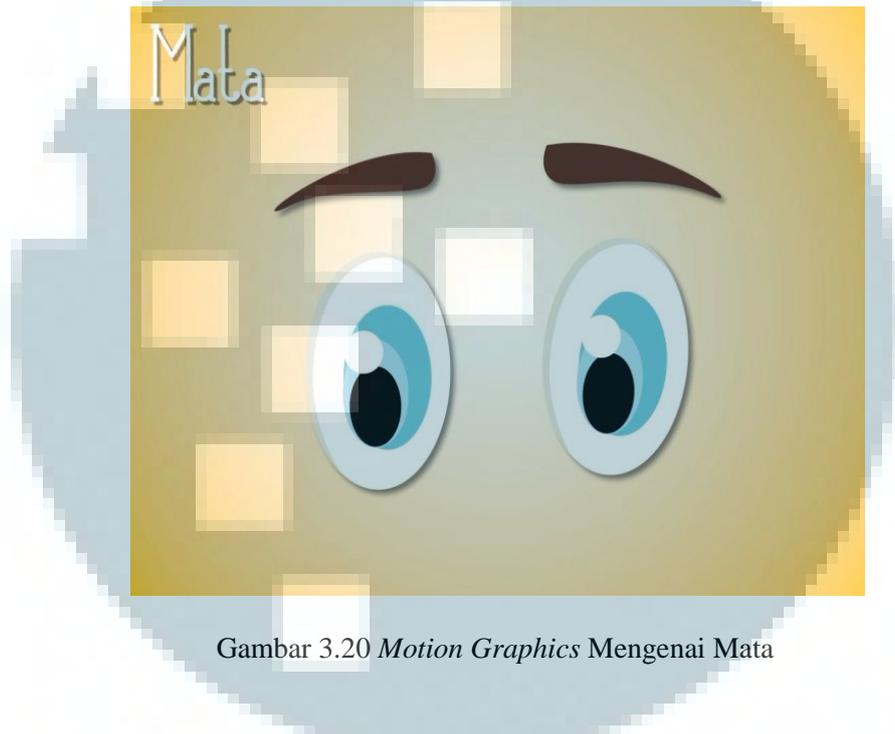
Gambar 3.19 *Stock Image* yang Penulis Cari dan Dibuat Agar Siap Pakai Dalam Proses Penganimasian

3.3.5. *Motion Graphics* Lagu dari Sunshine Rainbow

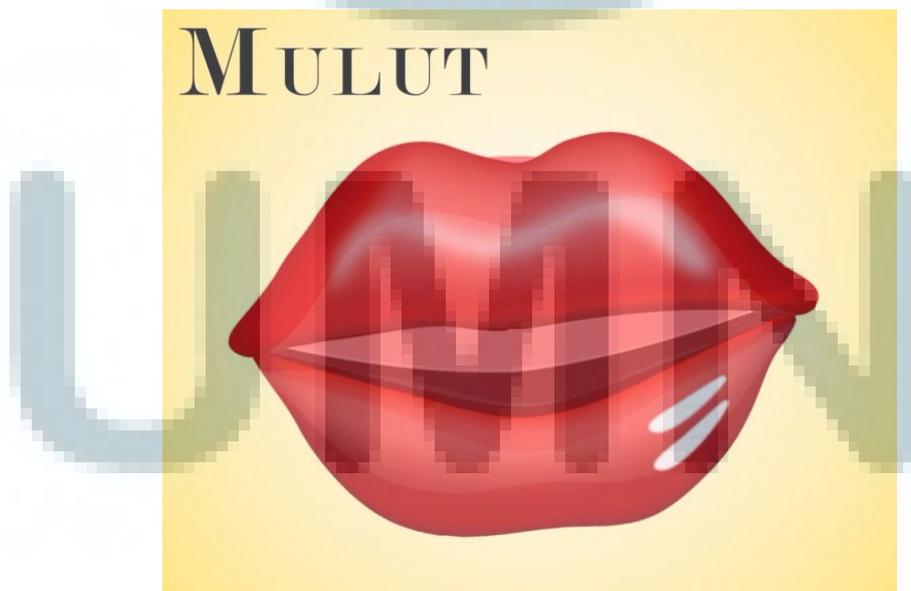
Penulis ditugasi oleh Rio untuk membuat *motion graphics* lagu dari Sunshine Rainbow, yang nanti cuplikannya dimasukkan ke dalam video editannya. Lagu dari Sunshine Rainbow ini merupakan lagu untuk segmen anak-anak yang berisikan mengenai panca indera. Dengan demikian, penulis pun membuat *motion graphics* sederhana mengenai indera-indera tersebut. Hanya saja penulis hanya sempat mengerjakan dua panca indera selama prosesnya, dikarenakan konsentrasi penulis yang terpecah pada *project* yang lainnya.

Penulis mengerjakan *motion graphics* kali ini dengan secara santai, karena bukan sesuatu yang *urgent* dan harus cepat diselesaikan. Dalam pembuatannya pun penulis pertama-tama membuat ataupun mencari *stock image* yang

diperlukan. Kebanyakan *stock image* tersebut penulis proses di adobe illustrator. Kemudian *stock image* tersebut penulis edit dalam After Effect untuk menjadi *moving image*. Demikian cuplikan *motion graphics* yang penulis buat untuk lagu dari Sunshine Rainbow.



Gambar 3.20 *Motion Graphics* Mengenai Mata



Gambar 3.21 *Motion Graphics* Mengenai Mulut

3.3.6. *Motion Graphics* Batik Air dan *Background Multimedia* untuk *Performance Dance* Pramugari

Untuk tugas kali ini, penulis ditugaskan langsung oleh Richard Buntario untuk membuat *motion graphics* logo Batik Air, sedangkan *background* multimedia untuk *performance dance* pramugari ditugaskan oleh Rena Santoso.

Penulis membuat *motion graphics* logo Batik Air menyerupai sebuah cangting yang sedang menulis di sebuah bidang kosong. Penulis mendapat inspirasi demikian karena logo batik air yang merupakan huruf sambung dengan cangting yang menempel pada huruf “B”-nya.

Untuk *background* multimedia untuk *performance dance* pramugari, penulis ditugaskan untuk membuat *slide show* foto mengenai keindahan daerah-daerah di nusantara, yang merupakan kawasan terbang dari Batik Air, yakni Ambon, Balikpapan, Manado, dan Pekanbaru. Pramugari akan melakukan *performance dance* dengan menggunakan lagu Cinta Indonesia. Maka penulis juga membuat *motion graphics* peta Indonesia yang lalu diberikan tanda panah ke setiap daerah-daerah kawasan terbang Batik Air agar terasa kesan nasionalnya.

Motion graphics kali ini pun dibuat dengan menyatukan langsung antara visual dengan lagunya.

Khusus *motion graphics* logo Batik Air ini tadinya merupakan *looping* logo yang dibuat untuk acara *off air*, namun akhirnya *motion graphics* tersebut malah dipergunakan pula untuk iklan Batik Air yang disiarkan di TV nasional.

Dalam pembuatan *project* ini, penulis menggunakan *software* adobe photoshop dan adobe after effects. Pertama-tama *stock image* yang penulis

dapatkan di internet, diproses dengan menggunakan adobe photoshop, sehingga menghasilkan gambar yang lebih bagus kualitasnya. Kemudian, *stock image* tersebut penulis animasikan dalam adobe after effects, sehingga terbentuk pergerakan seperti suatu *slide show* foto.

Demikian cuplikan *motion graphics* yang penulis buat untuk logo Batik Air dan *background* multimedia untuk *performance dance* pramugari.



Gambar 3.22 *Motion Graphics* Peta Indonesia dengan Kawasan Terbang Batik Air



Gambar 3.23 *Motion Graphics* yang Berupa *Slide Show* Foto-Foto Keindahan Kawasan Terbang Batik Air



Gambar 3.24 *Motion Graphics* Logo Batik Air

3.3.7. *Motion Graphic* untuk Pernikahan Niki dan Gita

Penulis ditugasi oleh Rena Santoso untuk membuat *slide show* foto dan *looping* tema Niki dan Gita guna kepentingan multimedia di pernikahan Niki dan Gita. *Slide show* ini berisi foto-foto masa kecil dan *pre wedding* Niki dan Gita. Penulis membuat tiga buah *option* untuk *slide show* fotonya, yakni *slide show* foto yang berupa foto pada *film strip*, gantungan foto yang berbentuk lingkaran, dan lembaran halaman pada buku.

Foto-foto yang digunakan untuk membuat *slide show* foto tersebut dirasa sudah cukup bagus, sehingga tidak perlu lagi diolah di adobe photoshop. Dengan demikian, pekerjaan penulis pun menjadi lebih mudah. Penulis hanya perlu menganimasikan foto-foto tersebut di adobe after effects. Namun, dikarenakan pekerjaan ini harus diselesaikan dalam waktu yang cepat, maka penulis pun menggunakan *template* after effects yang tersedia secara gratis di situs-situs internet.

Demikian cuplikan *motion graphics* untuk pernikahan Niki dan Gita.



Gambar 3.25 *Looping* Tema Niki dan Gita



Gambar 3.26 *Slide Show* Foto yang Berupa Foto pada *Film Strip*



Gambar 3.27 *Slide Show* Foto yang Berupa Gantungan Foto yang Berbentuk Lingkaran



Gambar 3.28 *Slide Show* Foto yang Berupa Lembaran Halaman pada Buku

3.3.8. GIF untuk Website Dari Logo Kreatiflink, You Ok I Bayar, dan Indonesia Berdendang

Untuk pembuatan GIF ini, penulis ditugaskan langsung oleh Richard Buntario, setelah sebelumnya penulis mengadakan *briefing* dengan beliau. Penulis juga dipertemukan dengan Antonio yang merupakan *head* dari bagian *website development division*, agar penulis dapat mengetahui resolusi GIF yang diperlukan untuk website tersebut.

Hal pertama yang penulis lakukan adalah meminta logo Kreatiflink, You Ok I Bayar, dan Indonesia Berdendang kepada Zainal Abidin. Logo tersebut berupa *photoshop documents* dengan *layer* yang terpisah di dalamnya, sehingga siap untuk digunakan bagi kebutuhan animasi. Hanya logo You Ok I Bayar yang tidak tersedia dalam bentuk *layer* yang terpisah.

Untuk mengerjakan *project* ini, penulis menggunakan *software* adobe photoshop dan adobe after effects. Adobe photoshop khususnya digunakan untuk logo You Ok I Bayar yang tidak mempunyai *layer* yang terpisah. Sehingga

penulis pun menyeleksi dari setiap bagian logo yang ingin digerakkan agar menghasilkan *layer* yang terpisah. Sedangkan logo yang lain hanya perlu dimasukkan ke dalam adobe after effects untuk dianimasikan. Proses yang dikerjakan untuk logo You Ok I Bayar menjadi lebih panjang daripada logo yang lainnya.

Setelah animasi yang dikerjakan pada adobe after effects terasa sudah cukup, maka penulis pun membuat animasi tersebut menjadi *image per frame* atau lebih mudahnya, satu pergerakan sama dengan satu *image*. Setelah itu *image* tersebut dimasukkan ke dalam adobe photoshop dan dibuat menjadi format GIF, format yang biasanya digunakan untuk kebutuhan internet.

3.4. Kendala yang Dihadapi

Penulis membagi kendala yang dihadapi ke dalam dua bagian, yakni kendala individual atau personal dan kendala PT Broadcast Design Indonesia. Demikian penjelasannya secara lebih terperinci.

3.4.1. Kendala Personal

Kendala personal yang penulis hadapi ketika melakukan Praktek Kerja Magang antara lain adalah:

1.) Etika Kerja

Ini adalah kali pertama penulis berada di dalam lingkungan kerja, sehingga penulis membutuhkan penyesuaian tentang bagaimana membangun relasi yang baik, bagaimanakah etos kerja yang baik dan benar dan sikap yang benar dalam menghadapi persoalan.

2.) **Mis-komunikasi**

Antara penulis dengan orang-orang yang memberi tugas ataupun dengan klien kepada penulis terkadang kurang terjalin komunikasi yang mumpuni. Sehingga terkadang terjadi kesalahpahaman dalam pembuatan tugas. Mis-komunikasi ini pun hubungannya tidak selalu mengenai pekerjaan, namun juga ada hubungannya dengan pertemanan di kantor.

3.) **Skill**

Sebenarnya penulis tidak mengalami kesulitan yang berarti dalam mengerjakan *project* yang diberikan selama penulis melakukan praktek kerja magang di BDI. Namun, terkadang dengan *skill* yang hitungannya masih biasa saja dan masih butuh untuk dikembangkan, ditambah ketidaktahuan penulis mengenai *shortcut* yang bisa mempercepat suatu pekerjaan, penulis kadang merasa kewalahan dalam menyelesaikan suatu *project* secara cepat.

4.) **Kecepatan dalam Mengerjakan Suatu Project**

Penulis merasa kesulitan untuk mengerjakan suatu *project* dalam tenggat waktu yang cepat. Padahal hal ini sangat dibutuhkan dalam dunia kerja. Kemungkinan hal ini disebabkan selama proses kuliah, penulis selalu diberikan *deadline* yang cukup panjang, sehingga penulis dapat memikirkan matang-matang mengenai konsep suatu karya yang ingin penulis usung. Namun, ketika penulis melakukan praktek kerja magang, penulis akhirnya mengetahui bahwa dibutuhkan kecepatan

dalam mencari inspirasi suatu karya, demikian juga dibutuhkan kecepatan dalam merealisasikan inspirasi tersebut.

5.) Bekerja di Depan Klien untuk Segera Mendapatkan Hasil Final

Selama ini penulis terbiasa untuk mengerjakan tugas sendiri, tanpa diawasi oleh seorang pun. Ketika penulis mencoba dunia kerja, ternyata hal ini harus bisa dilakukan. Kinerja seorang pekerja harus tetap maksimal, meskipun ketika konsentrasinya terpecah dikarenakan diawasi langsung oleh kliennya.

6.) Sikap Terhadap Rekan Sekantor

Penulis terbiasa untuk membawa diri sebagai seseorang yang santai dan menganggap semua orang sebagai teman, atau istilahnya *friendly*. Ketika memasuki dunia kerja, sikap *friendly* tidak dapat diterapkan begitu saja, dikarenakan tidak semua rekan kerja dapat menerima sikap penulis yang seperti demikian, apalagi jika hubungannya dengan seseorang yang lebih senior.

3.4.2. Kendala PT Broadcast Design Indonesia

Kendala yang penulis alami tidak hanya dari kendala personal, namun juga kendala yang ada dari pihak PT Broadcast Design Indonesia. Demikian penjelasan lebih lanjut mengenai kendala tersebut.

1.) Manajemen

Manajemen di BDI bisa dibilang termasuk berantakan, karena tidak ada susunan struktur organisasi yang jelas. Struktur organisasi yang jelas hanya seputar ketiga

petinggi di BDI, yakni Richard Buntario, Rena Santoso, dan Ahmad Zakie. Kemungkinan struktur organisasi juga tidak jelas dikarenakan sering berubah-ubahnya jajaran pekerja di BDI. Dengan demikian, ketika suatu posisi dipegang oleh orang yang baru, maka perubahan penyikapan atas manajemen pun akan selalu terjadi.

Sistem manajemen pembagian tugas juga masih kurang. Sering kali tugas diberikan secara mendadak dan penulis diharuskan untuk menyelesaikan dengan cepat. Memang hal ini bisa dijadikan tantangan, namun terkadang bisa juga menjadi kendala karena proses desain yang baik juga membutuhkan waktu.

Kemungkinan dikarenakan sistem manajemen yang terlalu “kekeluargaan” dan kurang “*corporate*”, maka internal BDI sewaktu-waktu bisa terjadi mis-komunikasi dan hal yang tidak diinginkan lainnya. Sistem manajemen “kekeluargaan” itu memang dirasa santai dan tidak terlalu mengikat, namun terkadang juga bisa menjadi kendala karena dapat menimbulkan hal-hal yang tidak diinginkan seperti misalnya mis-komunikasi.

2.) Tidak Ada *Training*, Tidak Ada Penjelasan, Tidak Ada Komunikasi yang Mumpuni, dan Pekerja Magang Dipperlakukan Layaknya Pekerja Biasa yang Sudah Tahu Harus Berbuat Apa

Penulis mengelompokkan kendala-kendala tersebut menjadi satu, karena kendala tersebut merupakan sebuah kesatuan yang kompleks.

Ketika penulis melakukan Praktek Kerja Magang di BDI, tidak ada sebelumnya diberikan *training* ataupun pemberitahuan mengenai standarisasi

pengerjaan suatu *project*, ditambah lagi dengan komunikasi yang kurang mumpuni. Kombinasi dari ketiga kendala ini dapat menimbulkan suatu masalah yang kompleks.

Dengan *skill* yang terbilang biasa saja, tidak adanya proses *training* maka dapat menghambat penulis dalam menyelesaikan *project* yang dipercayakan kepada penulis. Pernah beberapa kali penulis dipersalahkan dalam tugas yang penulis kerjakan. Padahal sebelumnya tidak pernah diberitahukan mengenai standarisasi pengerjaannya. Penulis diperlakukan layaknya seseorang yang sudah bekerja lama di BDI, sehingga mengerti standarisasi pengerjaannya. Hal-hal seperti ini terkadang bisa menjadi suatu pelajaran yang baik, karena berarti mempercayakan atau memberi tanggung jawab sepenuhnya kepada penulis, namun terkadang dapat juga menjadi kendala.

3.) **Kekosongan *Head of Art Division***

Kekosongan *Head of Art Division* ini berakibat tidak adanya pemimpin pada *art division* dan kebingungan untuk menentukan siapa yang berhak untuk menjadi pembimbing lapangan. Pada awal pelaksanaan magang, Seto Wisnu sempat menjalani cuti beberapa hari, sehingga awalnya Zainal Abidin yang menjadi pembimbing lapangan serta melakukan absensi tiap harinya untuk penulis.

Absensi harian dilakukan oleh Zainal Abidin hingga akhir periode praktek kerja magang. Namun pada akhirnya, Seto Wisnu juga turut merasa berhak untuk melakukan penilaian terhadap penulis. Semestinya, jika ada seseorang yang mengisi posisi *head of art division*, tidak perlu ada kebimbangan dalam penentuan

pembimbing lapangan, karena sudah pasti yang akan menjadi pembimbing lapangan adalah *head of art division* tersebut.

4.) Rasa Senioritas yang Cukup Tinggi

Kendala dari pihak PT Broadcast Design Indonesia ini masih berhubungan erat dengan kendala personal penulis mengenai sikap terhadap teman sekantor. Kedua jenis kendala tersebut bersinergi, sehingga mengakibatkan suatu sebab dan akibat.

Rasa senioritas di BDI ini kadang menjadi kendala yang cukup besar bagi penulis ketika melakukan praktek kerja magang di sana. Masalahnya, penulis bukanlah seseorang yang dapat dengan mudah “mengelu-elukan” atau “mengambil hati” seseorang, terutama senior. Sedangkan, pada umumnya seorang senior adalah seseorang yang menginginkan pujian dan sanjungan, serta ingin dihormati secara lebih.

Dikarenakan adanya senioritas di PT Broadcast Design Indonesia, ditambah lagi dengan sikap penulis yang mungkin kurang dapat diterima oleh senior, maka terkadang bisa terjadi mis-komunikasi dan terjadi hubungan yang tidak mengenakan satu dan lain pihak.

3.5. Solusi

Demikian halnya juga dengan solusi, penulis juga membagi solusi menjadi dua kajian, yakni solusi untuk personal dan solusi untuk PT Broadcast Design Indonesia. Sebagian solusi tersebut mungkin bukanlah solusi yang benar-benar dapat menyelesaikan masalah, namun setidaknya ada usaha untuk menyelesaikan

kendala tersebut. Demikian dijelaskan solusi-solusi tersebut dengan lebih terperinci.

3.5.1. Solusi untuk Personal

Solusi terbaik untuk personal adalah terus berusaha dan tidak mudah menyerah. Setelah mengikuti dua bulan praktek kerja magang di PT Broadcast Design Indonesia, penulis menemukan cukup banyak ilmu-ilmu baru yang dapat menambah kemampuan penulis.

Penulis merasa optimis bila kemampuan yang dimiliki kemudian secara terus-menerus diasah, maka kemampuan yang dimiliki tersebut dapat berkembang menjadi lebih baik lagi. Walaupun dengan berbagai macam kendala yang ada di dalamnya, penulis merasa beruntung diberikan kesempatan untuk menghabiskan masa magang di BDI.

Penulis sempat merasa bahwa BDI merupakan tempat mencari ilmu, bukan tempat mencari relasi. Ilmu yang penulis dapatkan pun tidak hanya mengenai ilmu *motion graphics* atau ilmu mengenai suatu bidang, namun ilmu mengenai nilai kehidupan lah yang dirasa lebih penting untuk didapatkan. Nilai-nilai kehidupan inilah yang nantinya perlu untuk penulis contoh dan terapkan ketika penulis benar-benar memasuki dunia kerja.

Masalah dengan etika bekerja, mis-komunikasi, kecepatan dalam mengerjakan suatu *project*, bekerja di depan klien untuk segera mendapatkan hasil final, semua dapat diselesaikan seiring dengan berjalannya waktu. Melalui berbagai pengalaman yang didapat dalam bekerja dan juga selalu memiliki sikap

yang mau belajar, memperbanyak ilmu-ilmu baru, maka kendala-kendala tersebut dapat diselesaikan.

3.5.2. Solusi untuk PT Broadcast Design Indonesia

Mengenai solusi untuk PT Broadcast Design Indonesia itu hanya bisa diselesaikan dengan berjalannya waktu. Pengalaman BDI sebagai suatu perusahaan yang sudah berumur 21 tahun, penulis rasa bukan suatu pencapaian yang mudah. Dengan demikian BDI akan mempunyai pengalaman dan dapat memperbaiki keadaan manajemen di kantornya.

Jawaban solusi yang pasti untuk kendala hanyalah dibatasi untuk kendala kekosongan *head of art division* yang saat ini sudah ditangani. Tepat sehari setelah penulis menyelesaikan periode praktek kerja magang, posisi tersebut sudah diisi kembali oleh orang yang sama, yang dua bulan sebelumnya pernah mengisi posisi tersebut.

Atmosfer kerja yang kekeluargaan, yang dimiliki oleh BDI juga dapat menjadi nilai tambah. Dengan demikian BDI beserta pekerja yang ada di dalamnya siap untuk terus maju dan memperbaiki kekurangan yang ada.