

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam struktur kedudukan dan koordinasi, Piktora Studio memiliki Beberapa kedudukan dan koordinasi yang tidak terlalu kompleks. Penulis akan membaginya lagi menjadi dua bagian sebagai berikut.

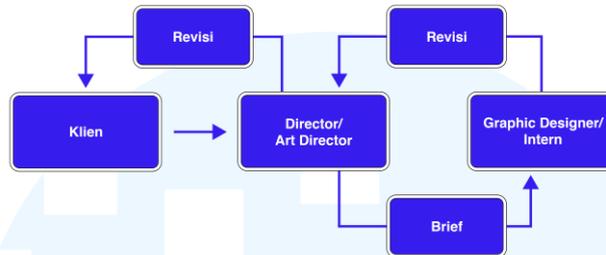
##### 3.1.1 Kedudukan

Peran atau kedudukan penulis di Piktora Studio adalah seorang *Graphic Designer Intern*. Dalam posisi Penulis sebagai *Graphic Designer Intern* di Piktora Studio, penulis menjadi bagian dari tim kreatif yang dinamis, berkolaborasi erat dengan *social media strategist* dan *art director*. Penulis tidak hanya bertanggung jawab untuk merancang desain, tetapi juga mengimplementasikan konten visual yang memikat untuk berbagai macam *platform*. khususnya sosial media dan media promosi lainnya. Dengan menjadi bagian dari tim ini, penulis terlibat secara aktif dalam menyelaraskan visi kreatif dengan tujuan bisnis klien Piktora Studio. Selain penulis, terdapat juga beberapa rekan kerja magang dari divisi *graphic designer* ataupun *social media strategist*. Pada posisi ini penulis mendapatkan pembimbing lapangan bernama Mary Stephanie yang juga menjadi *Art Director* di Piktora Studio.

##### 3.1.2 Koordinasi

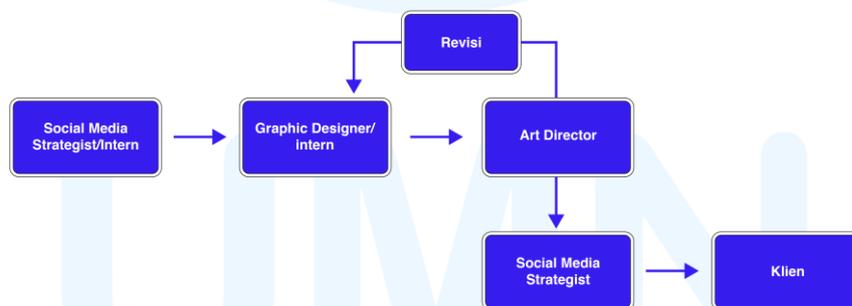
Alur koordinasi yang dilakukan penulis selama melakukan magang di Piktora Studio yaitu memiliki dua alur kerja yang digunakan dalam menjalankan setiap proyeknya. Yang pertama adalah ketika permintaan datang dari klien, lalu permintaan tersebut diterima oleh *Director* atau *Art Director*. Setelah itu, *Director* atau *Art Director* akan memberikan *brief* kepada tim kreatif yang bertugas untuk melakukan proses kreatif dalam merancang konten yang diminta. Setelah konten tersebut selesai dirancang, hasilnya akan kembali dievaluasi atau direvisi oleh

*Director* atau *Art Director*. Sehingga tim kreatif harus melakukan revisi terhadap konten/desain tersebut. Dan pada akhirnya dikirimkan kepada klien untuk disetujui.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi bagian 1

Kemudian alur kedua melibatkan tim kreatif yang terdiri dari *graphic design* dan *social media strategist*. Tim kreatif mulai bekerja pada proyek sebelum permintaan dari klien, dan harus disetujui oleh *Director* atau *Art Director*. Tim kreatif memulai proses kreatif dalam merancang konten/desain sebelum izin resmi diberikan oleh *Director* atau *Art Director*. Setelah konten selesai dirancang, hasilnya akan diperiksa oleh *Director* atau *Art Director* sebelum akhirnya dikirimkan kepada klien.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi bagian 2

Dalam kedua alur ini, kolaborasi antara *Director* atau *Art Director*, tim kreatif, dan klien sangatlah penting. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap proyek diselesaikan dengan baik sesuai dengan kebutuhan dan harapan yang diinginkan oleh klien.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Pada bagian ini, penulis melakukan beberapa tugas yang telah diberikan oleh *Art Director*. Tugas atau proyek itu bervariasi, seperti membuat desain sosial media, *branding*, *marketing*, *editing video*, *motion graphic* hingga 3D animasi.

Untuk menjelaskan tugas tersebut, penulis menjabarkannya melalui tabel pekerjaan selama kerja magang dibawah ini.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1-2 Februari	1. Tribe Kitchen	1. Membuat <i>storyboard</i> untuk kebutuhan konsep besar dari <i>motion graphic</i> promosi Tribe Kitchen
2.	5-9 Februari	1. NPURE 2. Tribe Kitchen 3. Guhdo	1. Membuat desain packaging NPURE 2. Melakukan <i>video editing reels</i> Instagram Tribe Kitchen 3. Melakukan <i>video editing reels</i> Instagram Guhdo
3.	12-16 Februari	1. Guhdo 2. Propre 3. One Bed	1. Melakukan <i>shooting video</i> Konten Guhdo 2. Melakukan <i>video editing reels</i> Instagram Propre 3. Melakukan <i>video editing reels</i> Instagram Onebed
4.	19–23 Februari	1. Guhdo 2. Propre 3. Vespa	1. Melakukan <i>video editing reels</i> Instagram Guhdo 2. Melakukan <i>video editing reels</i> Instagram Propre 3. Membuat elemen text desain grafis untuk brand vespa
5.	26 Februari-1 Maret	1. RDAC 2. Guhdo	1. Membuat <i>storyboard</i> untuk kebutuhan <i>shooting video</i> RDAC 2. Melakukan <i>video editing reels</i> Instagram Guhdo
6.	4-8 Maret	1. Propre 2. Guhdo 3. One Bed	1. Melakukan <i>video editing reels</i> Instagram Propre 2. Melakukan <i>video editing reels</i> Instagram Guhdo

			3. Merancang video 3D Animasi untuk kebutuhan iklan komersial Instagram One Bed
7.	11-15 Maret	1. Guhdo 2. Propre	1. Melakukan <i>video editing reels</i> Instagram Guhdo 2. Melakukan <i>video editing reels</i> Instagram Propre
8.	18-22 Maret	1. Propre 2. NPURE 3. One Bed	1. Melakukan <i>video editing reels</i> Instagram Propre 2. Melakukan perancangan desain <i>marketplace ads</i> untuk NPURE 3. Melakukan <i>editing video motion graphic</i> untuk konten Instagram One Bed
9.	25-29 April	1. MSIG 2. Propre 3. Guhdo	1. Melakukan perancangan desain <i>feeds &amp; story</i> untuk Instagram MSIG Indonesia 2. Melakukan perancangan desain <i>feeds &amp; story</i> untuk Instagram Propre 3. Melakukan <i>video editing reels</i> Instagram Guhdo
10.	1-5 April	1. Propre 2. One Bed 3. Guhdo	1. Melakukan perancangan desain <i>feeds &amp; story</i> untuk Instagram Propre 2. Melakukan <i>editing video motion graphic</i> untuk konten Instagram One Bed 3. Melakukan perancangan desain <i>feeds &amp; story</i> untuk Instagram Guhdo
11.	15-19 April	1. Guhdo 2. Tribe Kitchen 3. Propre	1. Melakukan perancangan desain <i>feeds &amp; story</i> untuk Instagram Guhdo 2. Melakukan <i>video editing reels</i> Instagram Tribe Kitchen 3. Melakukan perancangan desain <i>feeds &amp; story</i> untuk Instagram Propre

12.	22-26 Mei	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Matha</li> <li>2. Guhdo</li> <li>3. MSIG</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan <i>editing video motion graphic</i> untuk <i>bumper opening</i> logo Matha</li> <li>2. Melakukan perancangan desain <i>feeds &amp; story</i> untuk Instagram Guhdo</li> <li>3. Melakukan perancangan desain <i>feeds &amp; story</i> untuk Instagram MSIG Indonesia</li> </ol>
13.	29 April-3 Mei	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Propre</li> <li>2. Guhdo</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan perancangan desain <i>feeds &amp; story</i> Instagram Propre</li> <li>2. Melakukan perancangan desain <i>feeds &amp; story</i> untuk Instagram Guhdo</li> </ol>
14.	6-10 Mei	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Propre</li> <li>2. Guhdo</li> <li>3. Tribe Kitchen</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan perancangan desain <i>story</i> untuk Instagram Propre</li> <li>2. Melakukan perancangan desain <i>feeds &amp; story</i> Instagram Guhdo</li> <li>3. Melakukan perancangan desain <i>story</i> untuk Instagram Tribe Kitchen</li> </ol>
15.	13-17 Mei	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guhdo</li> <li>2. One Bed</li> <li>3. Tribe Kitchen</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan perancangan desain <i>feeds &amp; story</i> Instagram Guhdo</li> <li>2. Melakukan <i>editing video motion graphic</i> untuk konten Instagram One Bed</li> <li>3. Melakukan <i>video editing reels</i> Instagram Tribe Kitchen</li> </ol>
16.	20 Mei	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guhdo</li> <li>2. Propre</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan perancangan desain <i>feeds &amp; story</i> Instagram Guhdo</li> <li>2. Melakukan <i>video editing reels</i> Instagram Propre</li> </ol>

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam menjalani kerja magang, penulis berperan aktif dalam berbagai proyek pembuatan konten atau desain untuk beberapa merek tertentu. Tahap ini menjadi kesempatan berharga bagi penulis untuk mengaplikasikan keterampilan dan pengetahuan yang telah diperoleh selama masa kuliah. Dengan memanfaatkan

keterampilan yang dimiliki, penulis dapat menghadirkan karya-karya kreatif yang sesuai dengan kebutuhan dan identitas merek-merek tersebut.

### 3.3.1 Proses Pelaksanaan

Selama proses pelaksanaan magang ini, penulis tidak hanya mendapatkan pengalaman dalam merancang konten visual, tetapi juga memperluas jaringan pengetahuan tentang industri kreatif secara keseluruhan. Melalui kolaborasi dengan *social media strategist* dan memahami kebutuhan klien, penulis memiliki kesempatan untuk belajar tentang berbagai aspek dari dunia desain dan produksi konten. Pengalaman ini tidak hanya mengasah keterampilan teknis, tetapi juga mengembangkan kemampuan beradaptasi dan kemahiran komunikasi dalam lingkungan kerja profesional.

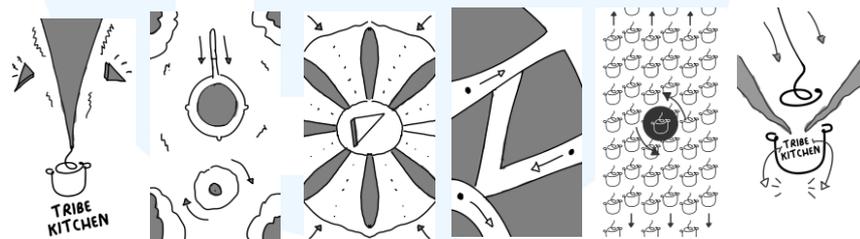
#### 1. Tribe Kitchen

Pada bagian proyek ini, penulis diberi kesempatan untuk membuat dan melakukan konseptualisasi dari *motion graphic* untuk klien dari Tribe Kitchen. Tujuan dibuatnya *motion graphic* ini yaitu sebagai konten Instagram dan sekaligus promosi dari Tribe Kitchen. Tribe Kitchen merupakan suatu Restoran yang sudah cukup lama berdiri dan terletak di kota Jakarta. Restoran ini menyediakan berbagai jenis makanan dari *Main Course, Dessert & Drink*. Restoran ini juga menyediakan tempat yang luas, sehingga dapat digunakan sebagai tempat makan-makan Bersama keluarga atau hanya sekedar berkumpul bersama teman-teman.

Langkah awal yang dilalui penulis dalam proyek ini yaitu *brief* yang diberikan oleh *Art Director* bernama Mary Stephanie dan juga *Social Media Strategist* bernama Dion Respati Armesnyah. Dalam *brief* tersebut, penulis harus membuat video *reels* instagram berbentuk *motion graphic*. Tetapi sebelum itu, penulis harus membuat *storyboard* sebagai konsep awal. Penulis membuat enam *storyboard* dengan konsep *motion graphic colourful doodle*, hal ini dilakukan karena mengikuti ciri khas dari Tribe Kitchen. Untuk mendeskripsikan konsep *motion graphic colourful doodle* ini, ciri khas yang mencolok adalah pemakaian garis-garis yang memiliki bentuk spontan atau bebas. Sehingga dengan adanya *colourful doodle*, maka konsep yang ditawarkan memiliki coretan warna-warni yang cerah dan

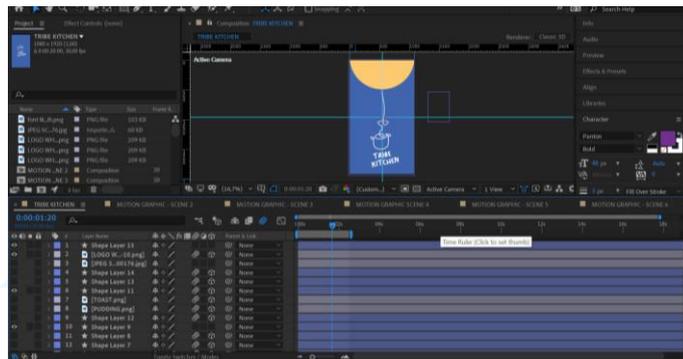
memiliki ekspresi pergerakan yang kreatif. penulis juga mengambil beberapa elemen dari *GSM Tribe kitchen*. Beberapa elemen *supergraphic* itu seperti telur, bakmi, pancake dan *omelette*. Pengambilan elemen *supergraphic* itu menjadi hal yang penting untuk kebutuhan promosi menu makanan *Tribe kitchen*. *Storyboard* ini dirancang dengan pesan untuk menampilkan berbagai macam menu makanan *Tribe Kitchen* dengan gaya desain yang dinamis dan halus.

Lalu setelah penulis menyelesaikan *storyboard* tersebut, penulis memperlihatkan *storyboard* itu ke *Art Director* dan *Social Media Strategist*. Hal itu dilakukan agar konsep yang penulis buat dapat dimengerti. Setelah berdiskusi mengenai *storyboard* dan konsepnya, *Art Director* menyetujui konsep awal penulis. Walaupun terdapat dua *storyboard* yang tidak terpakai karena kurang cocok.



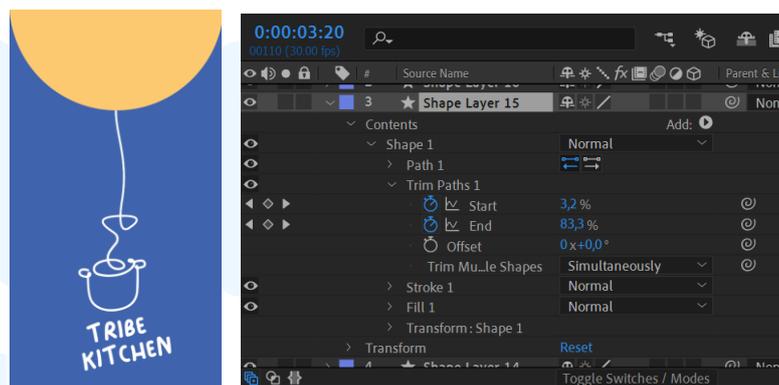
Gambar 3.3 *Storyboard motion graphic* *Tribe Kitchen*

Setelah *Storyboard*, Akhirnya penulis langsung membuat *motion graphic* tersebut dengan menggunakan *software* *Adobe After Effects*. Sebelum itu, penulis mendapatkan aset visual yang sebelumnya pernah dibuat oleh *graphic designer*. Sehingga hal itu mempermudah penulis untuk mendapatkan final visual dari konsep awal. Agar pembuatan *motion graphic* tidak berantakan, penulis membagi editing *motion graphic* ini menjadi 5 *scene* atau bagian. *Scene* pertama yaitu membuat animasi dan *layout* dari *storyboard* yang telah dirancang. *Layout* pada *scene* pertama ini hanya berfokus pada logo *Tribe Kitchen*.



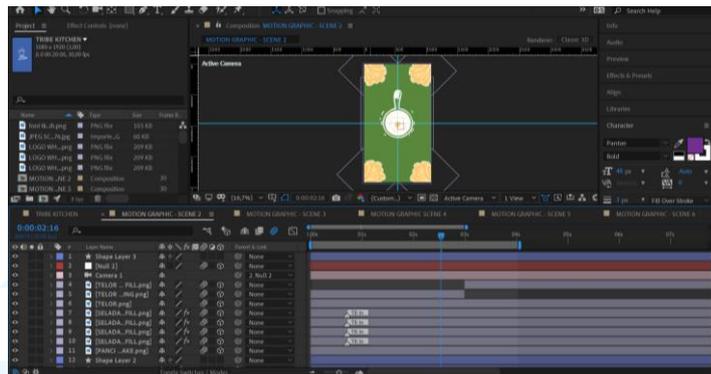
Gambar 3.4 Tampilan scene 1 motion graphic Tribe Kitchen

Setelah melakukan *layout scene* pertama, penulis lalu membuat animasi dan menambahkan efek pada garis-garis yang penulis gunakan sebagai visual utama. Efek-efek ini akan penulis gunakan pada keseluruhan *scene* pertama hingga terakhir, efek tersebut bernama *motion blur* dan juga *trim paths*. Pada dasarnya *motion blur* adalah suatu efek yang meninggalkan visual kabur ketika objek bergerak, efek ini sering terdapat pada film ataupun video *action* karena menciptakan efek yang dinamis serta fleksibel. Lalu pengertian dari *trim paths* adalah suatu pemotongan pergerakan animasi yang dapat dilakukan pada detik maupun *frame* tertentu, hal ini membuat animasi garis seolah-olah seperti pergerakan ular.



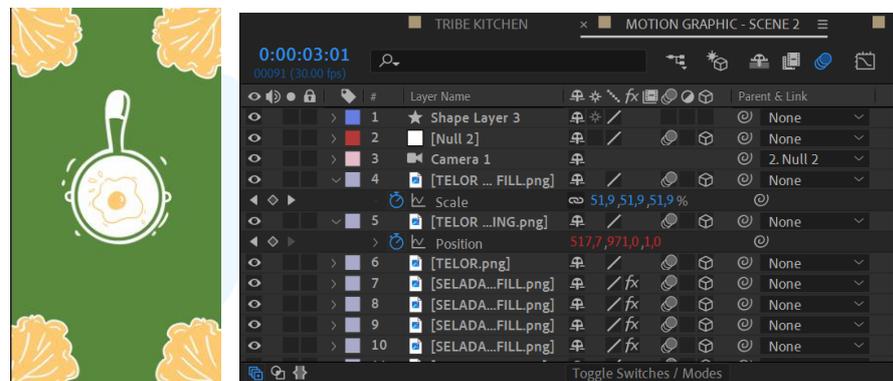
Gambar 3.5 Tampilan efek scene 1 motion graphic Tribe Kitchen

Selanjutnya adalah *scene* dua, pada bagian ini penulis melakukan *layout* ulang dan melakukan improvisasi berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat. *Scene* dua dibuat untuk memperlihatkan menu telur mata sapi yang dibuat dengan panci.



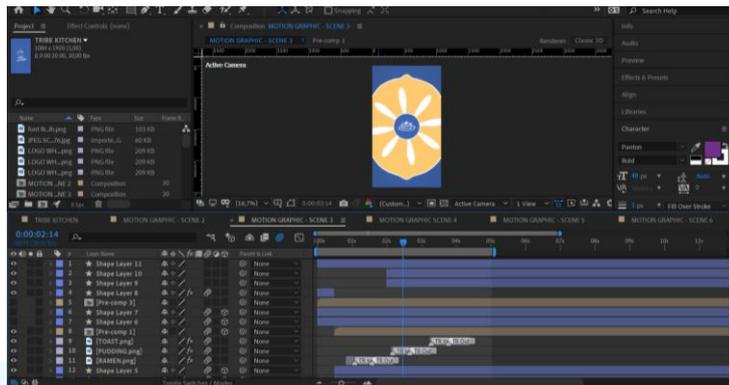
Gambar 3.6 Tampilan scene 2 motion graphic Tribe Kitchen

Setelah melakukan *layout*, penulis akhirnya menambahkan efek dan animasi seperti pergerakan *scale*, *rotate*, *position* hingga *opacity*. Animasi tersebut dibuat dengan menempatkan *keyframe* di beberapa titik tertentu, sehingga menghasilkan animasi yang dinamis. *Keyframes* pada dasarnya merupakan suatu *point* animasi yang dapat diletakkan pada detik ataupun *frame*, sehingga dapat mengubah bagian tertentu dari objek maupun subjek yang akan di edit. Penulis menambahkan beberapa *keyframes* pada garis dan aset visual agar mempunyai animasi, animasi tersebut dapat berupa statis maupun dinamis. Sehingga jika dikombinasikan akan menjadi *motion graphic*.



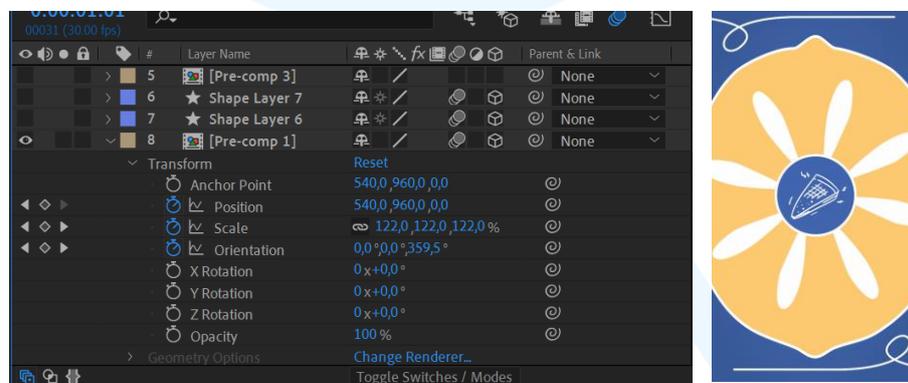
Gambar 3.7 Tampilan efek scene 2 motion graphic Tribe Kitchen

Kemudian pada *scene* tiga, penulis melakukan penyesuaian visual berdasarkan *storyboard* yang telah dirancang. Pada *scene* tiga, *highlight* yang ingin ditawarkan adalah beberapa menu seperti bakmi, pancake dan omelette.



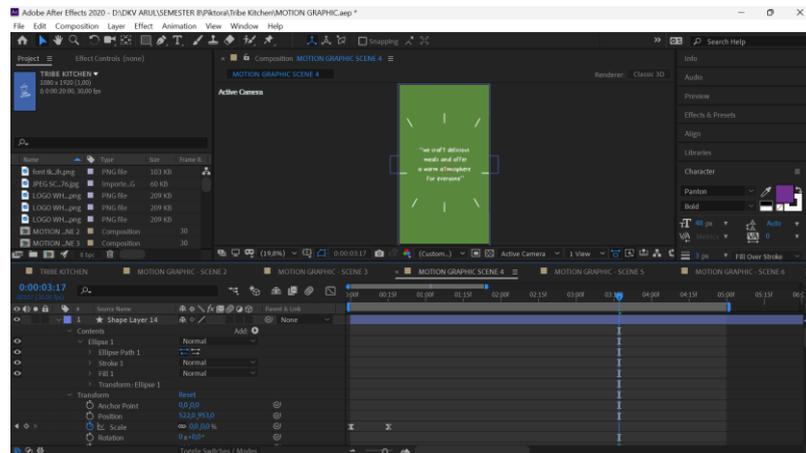
Gambar 3.8 Tampilan scene 3 motion graphic Tribe Kitchen

Tidak jauh berbeda dengan *scene* sebelumnya, animasi dan efek yang dibawa masih menggunakan *motion blur* dan juga beberapa pergerakan animasi seperti *scale*, *rotate*, *position* hingga *opacity*. Tetapi pada *scene* tiga ini, penulis membuat *Pre-compose* dari berbagai aset visual. *Pre-compose* pada dasarnya merupakan pengelompokkan beberapa *layer* atau objek menjadi satu *layer*. sehingga setelah melakukan *Pre-compose*, penulis dapat dengan mudah melakukan animasi secara bersamaan.



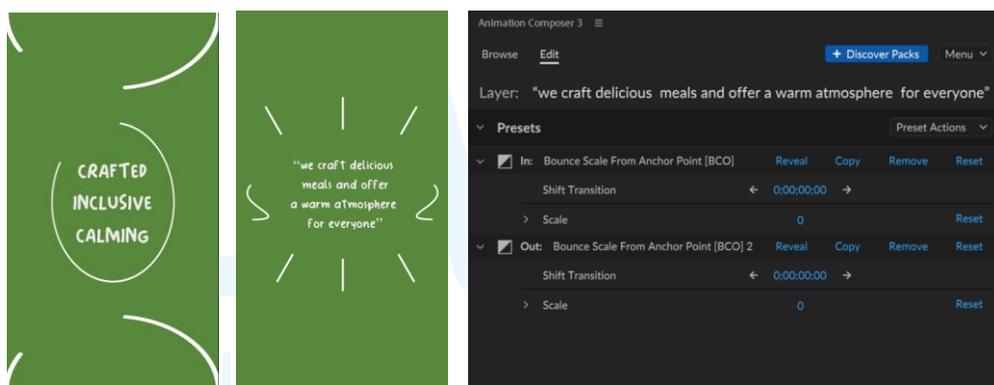
Gambar 3.9 Tampilan efek scene 3 motion graphic Tribe Kitchen

Lalu pada *scene* empat, penulis melakukan *layout* yang berbeda dengan *storyboard* yang telah dibuat. Perbedaan ini dikarenakan arahan dan juga *feedback* dari *Art Director* agar *motion graphic* tidak hanya menampilkan visual saja. Perbedaan *scene* empat ini hanya lebih fokus kepada *text only*. *Text* tersebut diberikan oleh *social media strategist*.



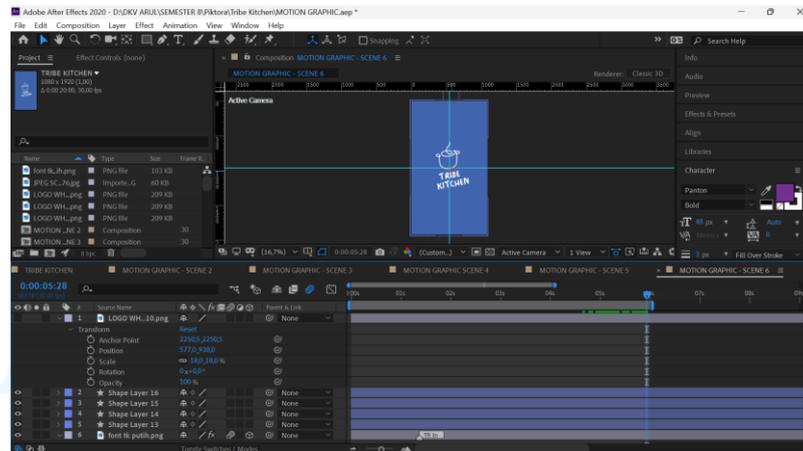
Gambar 3.10 Tampilan scene 4 motion graphic Tribe Kitchen

Scene empat menampilkan suatu *text* yang diberikan animasi dan beberapa visual seperti garis-garis, hal ini dilakukan untuk dapat membuat *motion graphic* menjadi konsisten. Animasi yang muncul pada *text* tersebut menggunakan *add-on* bernama *mister horse*. Pengertian *add-on* adalah suatu *tools external* tambahan yang dibuat oleh orang lain, tetapi dapat digunakan pada *software* tersebut. Pada kesempatan ini, penulis menggunakan *add-on mister horse* untuk membuat animasi *text* yang *seamless* dan *pop-up*. Sehingga ketersinambungan antara scene sebelumnya dapat dijaga, karena masih berhubungan.



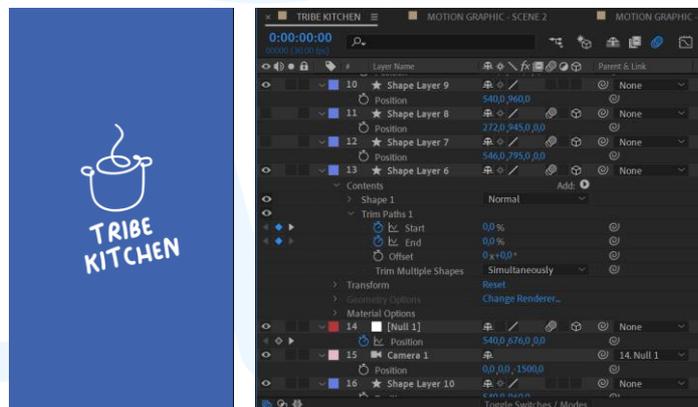
Gambar 3.11 Tampilan efek scene 4 motion graphic Tribe Kitchen

Lalu yang terakhir pada scene lima, penulis melakukan penyesuaian *layout* berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat. Penyesuaian ini juga membuat penulis melakukan *improvement* pada animasi, sehingga scene tersebut tidak terlihat datar. Karena scene lima ini hanya berfokus pada pembuatan logo Tribe kitchen.



Gambar 3.12 Tampilan scene 5 *motion graphic* Tribe Kitchen

Pada *Scene* terakhir ini, tidak ada yang terlalu spesial dari penambahan efek. Karena masih memakai efek *seperti motion blur* dan *trim paths*. Yang menjadi *highlight* adalah bagaimana animasi aset visual yang ditampilkan, karena *asset* visual menjadi salah satu elemen tambahan yang dapat melengkapi elemen utama. Sehingga *scene* terakhir ditutup menjadi logo Tribe Kitchen. Penutupan *scene* lima ini juga dilakukan untuk membuat video *motion graphic* ini menjadi berulang atau *looping*.

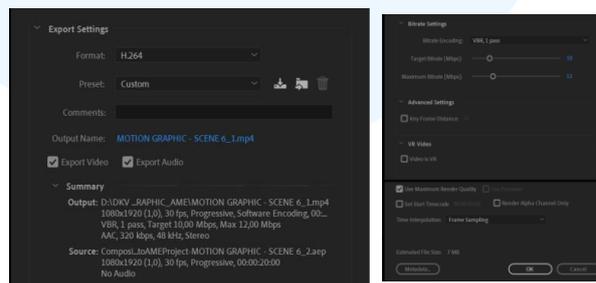


Gambar 3.13 Tampilan efek scene 5 *motion graphic* Tribe Kitchen

Setelah semua efek dan juga penyesuaian *scene* per *scene* telah selesai, penulis menambahkan musik yang berjudul *Funky Beat* yang dibuat oleh GlowCity. Musik tersebut berjenis *royalty free*, sehingga dapat dengan bebas di gunakan pada konten yang komersial seperti ini. Tak hanya sampai situ, penulis juga menambahkan *sound effect* agar video *motion graphic* tidak terasa sepi ataupun membosankan. *Sound effect* itu didapat melalui aplikasi tambahan bernama *soundly*

dan juga dari *sound effect* gratis dari youtube. Beberapa *sound effect* ini diantaranya seperti *swoosh*, *slide*, dan *pop*. Proses penambahan musik dan *sound effect* ini juga mengharuskan penulis menyesuaikan lagi dari *scene per scene motion graphic* yang telah dibuat.

Setelah penambahan elemen samping tersebut, Penulis akhirnya melakukan finalisasi terhadap video *motion graphic* dengan melakukan *exporting*. Tahap *exporting* merupakan tahap untuk mengkonversi proyek *motion graphic* menjadi satu *file* berformat video. Pengaturan yang penulis lakukan pada tahap ini tidak terlalu banyak, video *motion graphic* ini dengan format MP4, dengan ukuran 1080x1920 (*portrait*), *best quality*, 30 fps dan berdurasi 21 Detik. Video *motion graphic* itu pun berhasil dibuat dan fase video nya akan terlihat *looping* jika diaplikasikan ke *reels* Instagram. Rincian tahap *exporting* tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.14 Exporting reels *Motion Graphic* Tribe Kitchen

Kemudian setelah tahap *exporting*, terlihat final cut dari video *motion graphic* tersebut. Terdapat 6 *sequence* utama dari video *motion graphic* tersebut. *Sequence* tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.15 Finalisasi *motion graphic* Tribe Kitchen

Lalu setelah *finalisasi* Tersebut, penulis memberikan *preview video motion graphic* ke *Art Director* melalui aplikasi Telegram. *Art Director* menyetujui *motion graphic* itu tanpa ada revisi dan langsung memberikannya kepada klien oleh bantuan *Social Media Specialist*. *Motion graphic* tersebut dapat dilihat di akun Instagram Tribe Kitchen dengan nama @tribe.jakarta, karena telah di *upload* dan dipublikasikan pada tanggal 1 Februari 2024.

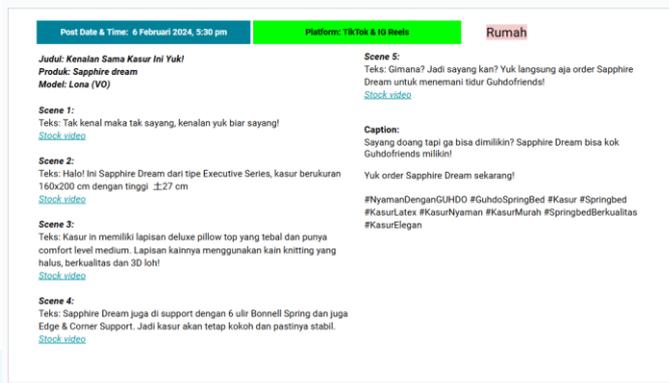


Gambar 3.16 Konten *Reels Motion Graphic* Tribe Kitchen

## 2. Guhdo

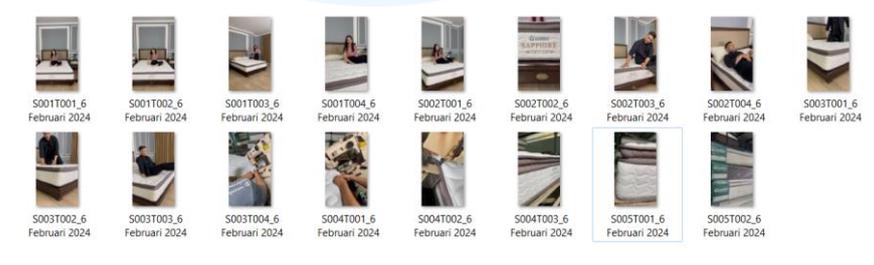
Hampir selama proses kerja magang, penulis mendapatkan tanggung jawab untuk membuat beberapa media desain ataupun media promosi dari *brand* Guhdo. Guhdo merupakan waralaba yang sudah 10 tahun berdiri, lebih tepatnya didirikan pada tahun 1989 dan telah fokus membuat perabotan kamar tidur khususnya Kasur. Beberapa tipe kasur Guhdo seperti memiliki harga yang terjangkau, kasur mewah, kasur hotel, dan kasur yang serbaguna. Dengan bisnis yang sudah lama berdiri ini, Guhdo juga mempunyai beberapa cabang usaha yang meluas seperti di Jawa Tengah dan Bandung.

Pada kesempatan kali ini, penulis mendapatkan proyek untuk membuat *reels* Instagram tanggal 6 Februari 2024 bagi akun *Official* Guhdo. *Reels* tersebut berisi promosi dari kasur *sapphire dream*. Sebelum membuat *reels* tersebut, penulis mendapatkan *brief* dari *Social Media Specialist*, *brief* tersebut berupa *Editorial Planning* atau biasa disingkat *EP*. Biasanya di dalam *EP*, terdapat skrip atau referensi mengenai video *reels* yang akan dibuat. Bentuk *brief EP* tersebut seperti dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.17 Editorial Planning Guhdo

Dalam *brief EP* itu juga sudah di sematkan beberapa deskripsi, judul, hingga produk. agar dapat menjelaskan produk yang akan ditawarkan ke dalam video reels. *Brief EP* ini juga berisi *scene per scene* video, serta stok video yang akan digunakan. Sehingga penulis diharuskan mengunduh serta menyimpan stok video tersebut terlebih dahulu. Setelah mengunduh stok video, penulis menyortirnya lagi ke dalam satu folder yang berisi stok video untuk reels tanggal 6 Februari 2024 itu. Penyortiran stok video tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini

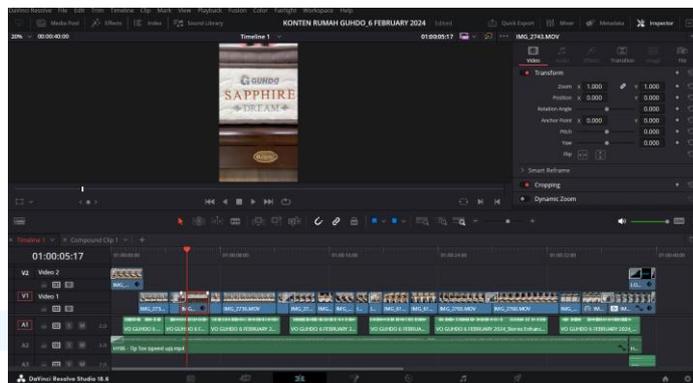


Gambar 3.18 Folder Aset Video Reels 6 Februari

Alasan Penulis melakukan penyortiran ini, dikarenakan untuk mempermudah proses *editing video reels*. Karena jika stok video sudah ada pada satu folder, penulis tidak kesulitan untuk mencari nya lagi. Dan yang menjadi hal terpenting dari penyortiran stok video ini adalah, penamaan masing-masing stok video. Penulis melakukan penamaan pada stok video seperti ini “S001T001\_6 Februari 2024”. Penamaan tersebut dilakukan sehingga dapat menyamai *brief scene per scene* yang didapat dari *brief EP*. Arti dari penamaan tersebut yaitu seperti ini, “S001” artinya adalah *scene* nomor satu. *scene* merupakan adegan yang memiliki

beberapa *shot* pada video. Sedangkan “T001” artinya adalah *take* nomor satu. kemudian definisi dari *take* adalah pengambilan adegan dari *shot* yang berbeda. Dan diakhiri dengan tanggal video *reels* tersebut.

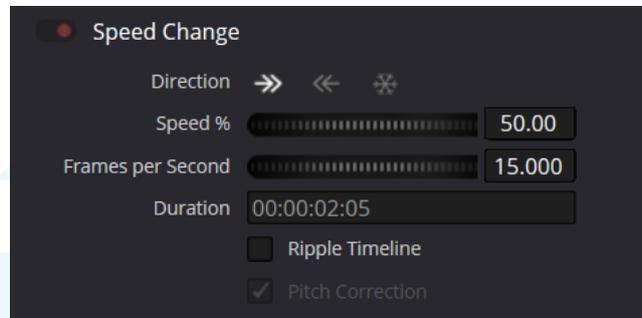
Setelah mengumpulkan semua aset video tersebut, penulis langsung membuatnya melalui *software* DaVinci Resolve. Pada bagian ini, penulis terlebih dahulu merangkai *scene per scene* sesuai dengan *brief* yang telah dibuat. Perangkaian *scene per scene* ini dapat dikatakan menjadi *editing* video. Karena pada *editing* video, penulis melakukan Penyusunan dan Pemotongan klip video menjadi satu video yang utuh. Pada tahap ini, penulis juga memilah lagi video yang memiliki elemen *Continuity*. Sehingga transisi antara adegan per adegan dapat terlihat halus dan tidak kaku. Definisi Konsep video editing ini penulis dapatkan melalui Studiobinder (2021) yang mengatakan bahwa Potongan film adalah transisi pengeditan seketika. Sederhananya, potongan film berfungsi untuk membuat transisi secara langsung dari satu *shot* ke *shot* berikutnya, atau dari satu adegan ke adegan berikutnya. Untuk melihat lebih detail proses pembuatan *video editing* tersebut, penulis cantumkan tampilan dari *software* DaVinci Resolve dibawah ini.



Gambar 3.19 Tampilan *Video Editing* di DaVinci Resolve

Kemudian setelah proses penyusunan video *scene per scene* telah selesai, penulis langsung memasukkan *voice over* yang telah disediakan oleh *Social Media Specialist*. Penulis memasukkan *voice over* tersebut ke dalam bagian *audio*, dan mencocokkannya lagi dengan video yang telah di edit. Penggabungan antara stok video dan *voice over* ini dilakukan dengan mengandalkan durasi video. jika durasi video pendek, maka penulis dapat memanjangkan video tersebut dengan *tools*

bernama *speed change*. Hal ini dilakukan untuk membuat suara *voice over* dapat mencakup dan mengisi bagian dari *scene* video tersebut.



Gambar 3.20 *Tools Speed Change*

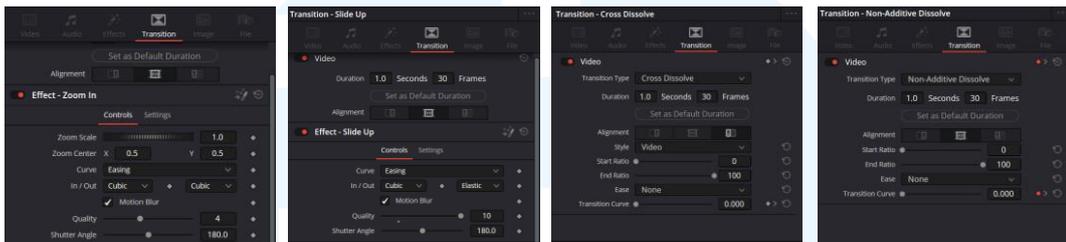
Lalu setelah menyelaraskan video dan *voice over*, Penulis akan menambahkan musik kedalam video reels tersebut. Pemilihan musik ini dibantu oleh *Social Media Specialist*. Musik yang dipilih itu bernama HYBS – Tip Toe (*speed up*). Alasan pemilihan musik tersebut adalah untuk mengikuti tren musik yang sedang viral di *reels* Instagram. Sehingga jika memasukkan musik itu ke dalam *reels* Instagram yang sedang dibuat ini, maka ada kemungkinan video tersebut memiliki *engagement* atau *awareness* yang tinggi terhadap penonton *reels* Instagram. Hal ini penulis ketahui dari strategi *social media specialist*, dan menjadi salah satu ciri khusus *reels* Instagram dari akun Guhdo.



Gambar 3.21 Musik HYBS – Tip Toe (*speed up*)

Setelah melewati rangkaian penggabungan video dan audio tersebut. Penulis akhirnya melakukan beberapa modifikasi pada video. Modifikasi itu seperti penambahan transisi. Penambahan transisi ini dilakukan untuk membuat video memiliki alur yang halus sehingga nyaman untuk ditonton. Beberapa macam

transisi yang penulis tambahkan yaitu *Zoom in*, *slide up*, *cross dissolve* dan *Non-Additive Dissolve*. Tentu penambahan transisi ini tidak hanya di *setting* secara *default*, tetapi penulis mengubah dan menyesuaikan beberapa *setting* dari *effect* tersebut. Penyesuaian *effect* tersebut seperti penambahan *motion blur*, durasi transisi, hingga bentuk animasi pada masing-masing transisi.



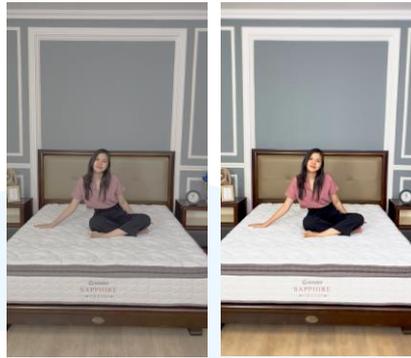
Gambar 3.22 *Effect Transition*

Kemudian jika penambahan transisi sudah cukup, maka penulis melakukan modifikasi pada video berupa penyesuaian *color grading*. *Color grading* ini dilakukan untuk membuat *look* dan *feel* dari stok video menjadi lebih *soft* dan *blue*. Tentu ini menjadi salah satu hal yang penting, mengingat *look* dan *feel* tersebut merupakan salah satu ciri khas dari reels Instagram akun Guhdo.



Gambar 3.23 *Color Grading Reels*

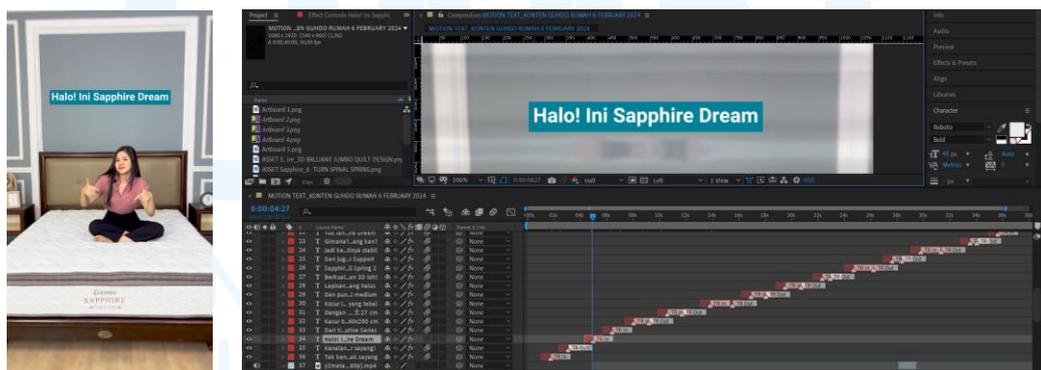
Pada proses *color grading* ini, penulis menggunakan beberapa efek yang di gunakan pada *node color grading*. Beberapa efek *color grading* tersebut seperti, *curves*, *primary balance*, *HDR*, *saturation* dan *tilt shift blur*. Penulis menggunakan beberapa efek tersebut untuk mencapai look and feel dari video Guhdo. Penulis melakukan beberapa percobaan dan pengaturan, untuk mendapat hasil yang baik.



Gambar 3.24 Before dan After Color Grading Reels

Setelah *color grading*, penulis melakukan penambahan *subtitle* melalui *software* After Effect. Penambahan *subtitle* ini dilakukan sebagai sinkronisasi dari *voice over*. sehingga jika ada audiens yang sedang menonton *reels* ini dan tidak dapat menangkap suara *voice over*, maka dapat membaca *subtitle* yang dicantumkan di bagian atas video. Cara ini sering dilakukan oleh banyak sekali *content creator* di sosial media, dari mulai Instagram, TikTok, hingga Facebook.

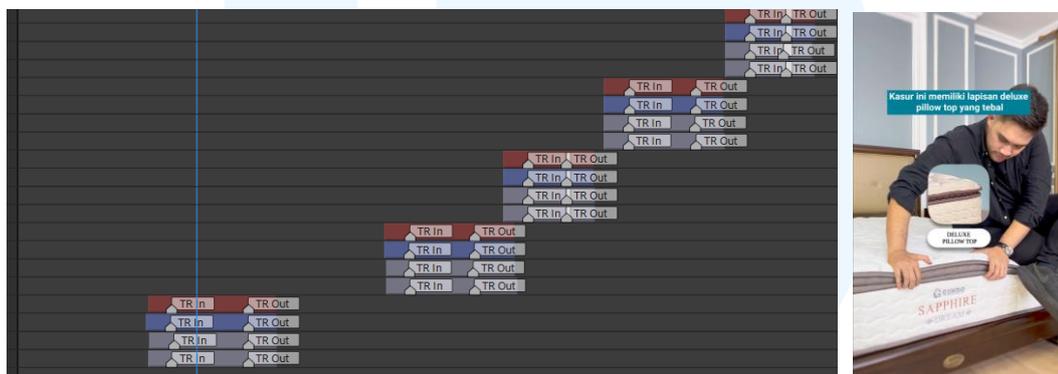
Pada implementasi nya, penulis menambahkan *subtitle* sesuai dengan *voice over* dari *brief* yang telah diberikan. Dan *font* yang dipilih bernama *roboto*, yang sering dipakai di setiap *reels* Instagram akun *official* Guhdo. Lalu ukuran dan penempatan yang di pakai, menyesuaikan dengan video tersebut. Sehingga penambahan *subtitle* ini lebih fleksibel.



Gambar 3.25 Subtitle

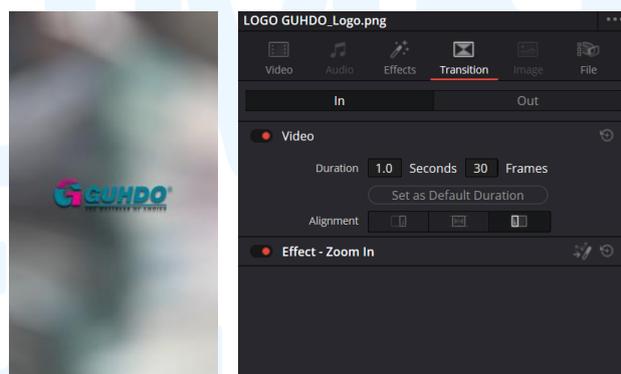
Kemudian penulis menambahkan ikon dari produk kasur Guhdo melalui *software* after effects. Penambahan ikon ini merupakan permintaan klien, dan menjadi keunggulan kasur dari Guhdo tersebut. Ikon-ikon ini merupakan ilustrasi

dari fitur yang ada pada kasur *sapphire dream*. Jadi dapat dikatakan, banyak dari *reels* Instagram akun Guhdo yang mempunyai ikon-ikon kasur tersebut sebagai keunggulan dan promosi kasur nya. Penambahan Ikon ini juga tidak serta merta hanya meletakkannya saja, tetapi juga menambahkan sedikit animasi dari *add-on* bernama *mister horse*. Animasi tersebut bernama *ease position & rotate & scale*. Lalu hasil yang didapat adalah animasi halus yang memiliki efek dari ukuran kecil hingga membesar.



Gambar 3.26 Ikon Kasur *Sapphire Dream*

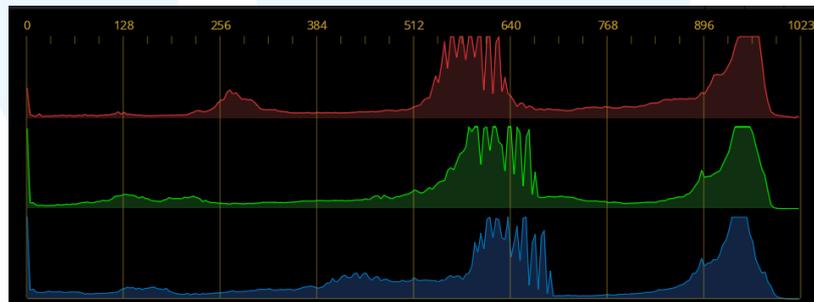
Setelah menambahkan animasi ikon, penulis menutup video ini dengan logo Guhdo yang dianimasikan. Animasi dari logo Guhdo itu seperti dari ukuran kecil lalu membesar, dengan background yang ditambahkan efek blur sehingga fokus utama penonton ada pada logo Guhdo.



Gambar 3.27 Ikon Kasur *Sapphire Dream*

Lalu setelah semua proses *editing* itu sudah selesai, penulis melakukan *double check* seperti pemeriksaan ganda untuk memastikan bahwa proses *color grading* sudah sesuai dengan standar pada berbagai jenis layar digital. Hal ini

penting dilakukan karena setiap layar digital memiliki karakteristik *output* warna yang berbeda-beda. Oleh karena itu, penulis perlu menyesuaikan *color grading* dengan hati-hati menggunakan *histogram* sebagai tumpuan dasar. Histogram berfungsi sebagai tools yang membantu penulis mendapatkan warna yang optimal serta konsisten, sehingga tampilan visual tetap maksimal di berbagai perangkat. Dengan demikian, penulis dapat memastikan bahwa video yang dihasilkan memiliki kualitas warna yang akurat di semua jenis layar. Selain pengecekan warna, penulis juga mengecek kembali *video editing* yang telah dilakukan. Pengecekan ini juga dilakukan agar hasil final video tidak memiliki *error* atau kesalahan dari mulai *subtitle*, ikon, transisi, durasi hingga *layout* video.



Gambar 3.28 *Histogram*

Langkah selanjutnya adalah tahap *fine cut*, yang merupakan fase terakhir dalam proses pengeditan video dan menentukan durasi final yang tidak dapat diubah pada tahap berikutnya. Tahap ini dapat dikatakan untuk memastikan bahwa setiap adegan tidak hanya terstruktur dengan baik tetapi juga memiliki keunikan dan kekuatan naratifnya sendiri. *Fine cut* bertujuan untuk memperkuat keseluruhan video dan memastikan setiap elemen visual dan *audio* sudah cukup untuk ditayangkan.

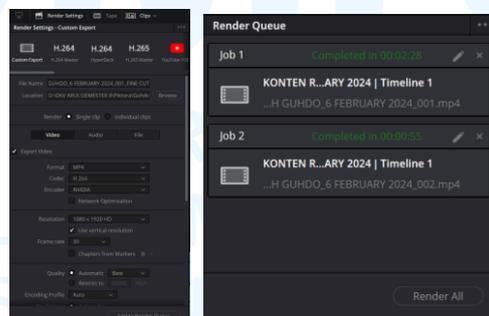
Setelah tahap *fine cut*, penulis akhirnya menyerahkan video *reels* ini ke grup internal Guhdo. Sehingga *Art Director* dapat melihat dan melakukan *review* terhadap video yang telah penulis buat. Tak hanya *Art Director* saja yang melakukan *review*, tetapi *social media specialist* juga bertanggung jawab untuk memastikan bahwa *reels* yang telah dibuat sesuai dengan *brief*. Sehingga setelah

*Art Director* melakukan *review, feedback* yang didapat adalah videonya sudah cukup oke sebagai konten *reels*.



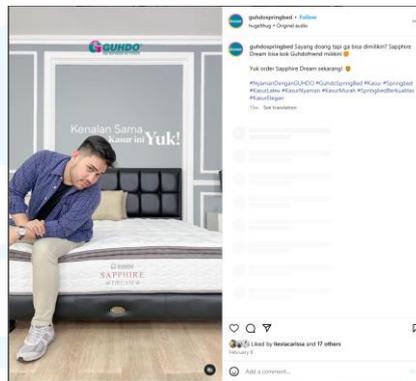
Gambar 3.29 *Final Sequence Reels*

Kemudian Tahap terakhir dalam proses *video editing reels* Instagram ini adalah tahap yang disebut *final cut*. Ini merupakan langkah penutup yang mencakup proses *rendering* video secara final. Pada tahap ini, penulis mengeksekusi dan memodifikasi *file Fine Cut* yang telah di *review* sebelumnya, sehingga menghasilkan tampilan akhir dari *reels* Instagram Guhdo tanggal 6 Februari 2024 tersebut. *Final cut* pada dasarnya adalah tahap *finalisasi*, di mana semua elemen yang telah dikerjakan secara berbeda dengan berbagai macam *software* langsung disatukan menjadi satu kesatuan utuh. Pada tahap ini, penulis juga menentukan pengaturan *output* video, seperti format MP4 dengan resolusi 1080 x 1920 *pixel*, menggunakan format H.264, dan *frame rate* 30 fps. Pemilihan format ini akan dilakukan karena merupakan format *default* untuk sosial media Instagram. namun secara keseluruhan, tahap *final cut* memastikan bahwa *reels* Instagram Guhdo siap untuk di *upload* di akun *official* Guhdo.



Gambar 3.30 *Rendering* di DaVinci Resolve

*Reels* Instagram Guhdo tanggal 6 Februari 2024 tersebut dapat dilihat di akun instagram Guhdo dengan nama @guhdospringbed, dan telah di *upload* serta dipublikasikan pada tanggal 6 Februari 2024.



Gambar 3.31 Konten *Reels* Guhdo 6 Februari 2024

### 3. Guhdo

Pada bagian ini, penulis mendapatkan kesempatan untuk ikut serta dalam proses *shooting* di Gudang Guhdo pada tanggal 13 Februari 2024. Proses *shooting* ini dilakukan dengan melibatkan 5 orang termasuk penulis. Tapi sebelum memasuki proses produksi *shooting* tersebut, sehari sebelumnya yaitu pada tanggal 12 Februari 2024. Penulis diberi tanggung jawab oleh *Art Director* untuk membantu proses *shooting* video. Dan sebagai persiapan, *Art Director* meminta penulis untuk melakukan riset terhadap video *reels* Instagram akun Guhdo. Riset tersebut dilakukan untuk melihat bagaimana Teknik pengambilan video yang sering dilakukan, sehingga pengambilan video akan tetap konsisten. Riset yang penulis lakukan adalah melihat video *reels* dari akun Guhdo di minggu-minggu sebelumnya. Setiap referensi *reels*, penulis pelajari dan praktekan secara langsung di rumah penulis. Sehingga saat masa produksi *shooting*, penulis tidak kaget dan memiliki persiapan dan rencana yang matang. Beberapa referensi tersebut juga penulis tulis dan simpan sebagai acuan awal pada saat proses produksi *shooting* terjadi.



Gambar 3.32 Referensi pengambilan video melalui Instagram Guhdo

Setelah persiapan *shooting*, kemudian masuk proses produksi *shooting* pada tanggal 13 Februari 2024. Proses *shooting* ini dilakukan di Gudang besar Guhdo dan lebih spesifiknya studio khusus untuk pembuatan konten Guhdo. Studio ini dilengkapi dengan berbagai macam perabotan rumah untuk memastikan setiap detail visual dapat ditangkap dengan bagus dan terisi secara estetika. Suasana di studio juga didesain sedemikian rupa untuk mendukung kreativitas dan kolaborasi tim yang akan mengambil konten video reels ini, sehingga hasil akhir dari produksi ini diharapkan mampu memenuhi permintaan dan harapan dari klien.

Sebelum melakukan *shooting* video reels tersebut, penulis beserta empat orang dalam tim menyusun *set-up lighting*. Jenis dari *lighting* ini terdiri dari dua *ring light* dengan menggunakan *stand lighting* sebagai tumpuan. *Look and feel* dari proses perekaman ini adalah *soft* dan *blue*. Sehingga pengaturan yang ada pada *ring light* itu menggunakan pencahayaan yang tidak terlalu terang, dan menggunakan *mood* warna biru.



Gambar 3.33 *Set-Up Lighting*

Setiap *ring light* diatur oleh penulis serta tim untuk memberikan pencahayaan yang tidak terlalu terang, guna menghindari bayangan yang keras dan menciptakan efek yang lebih natural. Selain itu, *mood* warna biru yang diaplikasikan melalui

pengaturan suhu warna pada *ring light* bertujuan untuk memberikan kesan yang tenang dan elegan, sesuai dengan konsep visual yang telah direncanakan dan menjadi ciri khas *reels* Guhdo. Setelah semua pengaturan pencahayaan sudah selesai, penulis dan tim melakukan beberapa uji coba untuk memastikan bahwa intensitas dan arah cahaya sudah sesuai dengan harapan. Penyesuaian ini termasuk mengatur ketinggian dan sudut dari *ring light*, serta mengkalibrasi suhu warna untuk mendapatkan nuansa biru yang tepat. Ketika pengaturan pencahayaan telah sempurna, penulis dan tim mencoba *test lighting* serta meminta satu orang dalam tim untuk menjadi *figure*. *test lighting* ini berguna untuk mencoba *set-up lighting* yang telah di rancang sedemikian rupa oleh penulis serta Tim. Setelah semua *lighting* telah siap, maka proses produksi *shooting* akan dimulai.



Gambar 3.34 Set-Up Lighting

Proses *shooting* akan dilakukan dengan menggunakan kamera iPhone yang dimiliki oleh Piktora Studio. Dengan semua persiapan teknis selesai, penulis berkomunikasi kepada *Art Director* untuk melakukan kolaborasi pada pengambilan video. Setelah itu pun penulis diberi kepercayaan untuk menjadi *assistant videographer*, yang tugasnya membantu *Art Director* dalam mengambil rekaman konten video.

Sebelum merekam video, Penulis dan Tim berkumpul untuk meninjau ulang rencana konten yang telah dibuat dari *brief EP*. Sehingga model yang akan menjadi talent harus bersiap dan mengingat dialog yang akan dibawa. Pada produksi shooting tanggal 13 Februari ini, penulis beserta dengan *Art Director* merencanakan untuk membuat 9 Konten *reels* untuk konten akun resmi Guhdo. Tentu proses ini

didukung dengan social media specialist intern, alasan nya adalah untuk memaksimalkan waktu shooting agar tidak memanjang dan lama. *Social media specialist intern* juga bertugas untuk melakukan *checklist* pada konten *reels* yang akan dibuat maupun pada konten *reels* yang sudah diambil videonya.

12	13 (Syuting)	14 (Pemilu)	15	16	17	18
	IG REELS & TIKTOK (Rumah) Pilih Kasur Bisa Darimana Aja! (Sapphire Dream)			IG REELS & TIKTOK (Rumah) Penawaran Menarik! (Ruby Dream)	IG REELS & TIKTOK (Gudang) Ada yang Baru Dari Guhdo! (Ruby Dream Divan Laci)	
19	IG REELS & TIKTOK (Gudang) Diamonds Are a Girl's Best Friend (Diamond Dream)	IG REELS & TIKTOK (Gudang) Salah Satu Bentuk Dukungan yang Diperlukan (Indulgence)	IG REELS & TIKTOK (Gudang) Kemewahan Tidur Dengan Kasur (Diamond Dream)	IG REELS & TIKTOK (Gudang) Beli Satu Kasur Tapi Menang Banyak?!! (Sapphire Dream Divan Laci)	FEED & STORY Ruby Dream Divan Laci IG REELS & TIKTOK (Rumah) Ingin tidur terasa lebih nyaman dan sejuk? (Ruby Dream Divan Laci)	IG REELS & TIKTOK (Rumah) Apa yang Nyagak Bisa Sih dari Kasur Ini? (Diamond Dream)
26	IG REELS & TIKTOK (Gudang) Kasur Full Latex yang Gak Ambles (Indulgence)	IG REELS & TIKTOK (Gudang) Kasur Sapphire Dream "Worth It Gak Sih?" (Sapphire Dream Divan Laci)	FEED & STORY Diamond Dream IG REELS & TIKTOK (Rumah) Kasur ini dapat memperbaiki postur tubuh? (Diamond Dream)	IG REELS & TIKTOK (Gudang) Beli Kasur Dapat Laci? (Ruby Dream Divan Laci)	IG REELS & TIKTOK (Gudang) Kasur Sultan 6 Jutaan Aja (Diamond Dream)	IG REELS & TIKTOK (Rumah) Beli Kasur Ini Dapat 3 Bonus! (Sapphire Dream)

Gambar 3.35 Editorial Planning Bulan Februari 2024

Penulis mendapatkan kesempatan untuk mengambil 5 konten video di hari tersebut. Proses pengambilan 5 konten tersebut, akan penulis jabarkan sesuai dengan *brief EP* yang ada.

Post Date & Time: 16 Februari 2024, 5:30 pm	Platform: Tik Tok & IG Reels	Rumah
<b>Judul:</b> Penawaran Menarik dari Guhdo! <b>Produksi:</b> Ruby Dream (Asset HP Kantor) <b>Model:</b> Lievia (VO) <b>Cover</b>		<b>Scene 5:</b> (IMG.4436) <b>VO:</b> "Gimana? Tertarik dengan penawarannya? Yuk buruan order sekarang juga ya!" <b>Video:</b> kasur Ruby Dream dan closing
<b>Scene 1:</b> (IMG.4436) <b>VO:</b> "Guhdofriend, ada penawaran menarik nih buat kalian.. Ditonton sampai habis ya! <b>Stock video:</b> kasur Ruby Dream di blur	<b>Scene 2:</b> (IMG.4425) <b>VO:</b> "Kalian bisa dapatkan salah satu kasur terbaik di series eksekutif loh! Mau tau nggak kasur apa?" <b>Shoot pattern:</b> kasur Ruby Dream	<b>Caption:</b> Jangan sampai kelewatan! Segeralah miliki kasur Ruby Dream dan bonus lainnya dengan klik link yang ada di bio kita ya! 🛒 *Harga yang disebutkan hanya untuk harga kasur saja, untuk info lebih lanjut, silahkan hubungi admin #NyamanDenganGUHDO #GuhdoSpringBed #Kasur #Springbed #KasurLatex #KasurNyaman #KasurMurah #SpringbedBerkualitas #KasurElegan
<b>Scene 3:</b> (IMG.4427) <b>VO:</b> "Dengan harga mulai dari 4 jutaan* aja, kalian udah bisa dapetin kasur Ruby Dream berukuran 160x200cm" <b>Shoot pattern:</b> kasur Ruby Dream: Tambahkan teks "Hanya kasur ukuran 160x200cm"	<b>Scene 4:</b> (IMG.4433) <b>VO:</b> "Tentu bukan hanya kasurnya saja loh! Kalian juga berhak mendapatkan 2 buah bantal, 2 buah guling, dan 1 mattress protector yang berukuran 160x200cm" <b>Stock video:</b> kasur Ruby Dream dan pop up foto	

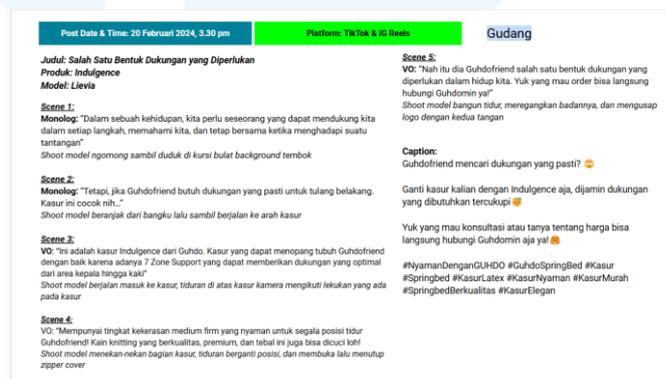
Gambar 3.36 Perencanaan Konten Reels tanggal 16 Februari 2024

Pada konten *reels* tanggal 16 Februari 2024, penulis melakukan pengambilan video sesuai dengan *brief EP* yang diberikan. Proses *shooting* untuk konten tanggal 16 Februari 2024 berjalan dengan lancar. Karena pengambilan konten hanya menunjukkan fitur dari kasur *Ruby Dream*.



Gambar 3.37 Preview Konten Reels tanggal 16 Februari 2024

Setelah konten video telah didapatkan, penulis akhirnya meminta *talent* bernama Lievia Carissa yang juga merupakan *Social Media Specialist intern* untuk melakukan *voice over* di studio tersebut. Kemudian proses dari *voice over* berjalan dengan mudah dan cepat, dikarenakan *talent* sudah mengingat dialog yang akan disampaikan. Sehingga dapat dikatakan bahwa bagian shooting untuk konten reels tanggal 16 Februari 2024 telah berhasil dibuat.



Gambar 3.38 Perencanaan Konten Reels tanggal 20 Februari 2024

Selanjutnya penulis melakukan pengambilan video, untuk konten *reels* pada tanggal 20 Februari 2024. Tidak jauh berbeda dengan sebelumnya, penulis melakukan pengambilan video sesuai dengan *brief EP* yang diberikan tetapi mengemasnya dengan improvisasi dari penulis. Hasil improvisasi tersebut akan terlihat pada tahap *editing* video. Sehingga keseluruhan dari proses *shooting* untuk konten tanggal 20 Februari 2024 berjalan dengan lancar dan terkendali. Pengambilan video untuk konten ini, menceritakan dan memperlihatkan fitur unggulan dari kasur *Indulgence*. Dengan dialog yang sudah diingat oleh *talent*

video bernama Lievia Carissa, pengambilan konten ini pun tidak berlangsung lama. Sehingga pengambilan konten video pada tanggal 20 Februari 2024 sudah selesai.



Gambar 3.39 Preview Konten Reels tanggal 20 Februari 2024

Sehingga Setelah konten video telah diperoleh, penulis akhirnya meminta *talent* untuk melakukan *voice over* di studio tersebut. Penambahan *voice over* ini dilakukan untuk beberapa penjelasan *scene* yang ada pada konten video tanggal 20 Februari 2024. Sama hal nya seperti proses pengambilan *voice over* sebelumnya, *talent* dapat dengan cermat melakukan *voice over* tanpa ada gangguan lain.



Gambar 3.40 Perencanaan Konten Reels tanggal 22 Februari 2024

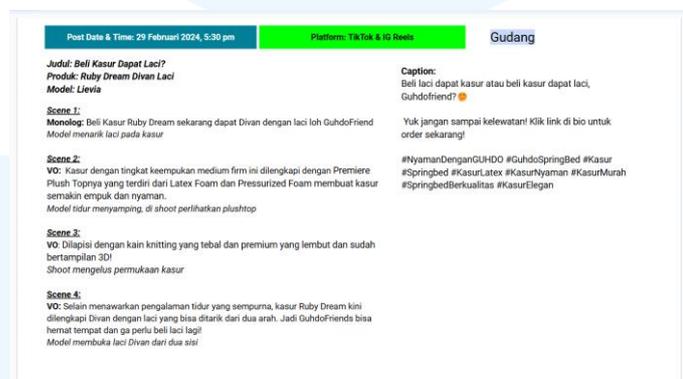
Lalu penulis melakukan pengambilan video untuk konten *reels* Pada tanggal 22 Februari 2024. Seperti sebelumnya, video diambil sesuai dengan *brief* dari *EP*. namun kali ini penulis berkolaborasi dengan *Art Director* untuk memaksimalkan video yang akan diambil. Dengan demikian, proses *shooting* video untuk konten ini berjalan dengan menyenangkan dan tidak memiliki hambatan. Pengambilan video pada konten ini menampilkan fitur divan laci yang dimiliki oleh kasur *Sapphire Dream*. Masih dengan *talent* yang sama, Lievia Carissa menunjukkan keterampilan

nya dalam mengingat dialog per *scene*. Sehingga pengambilan video konten tanggal 22 Februari 2024 juga berjalan dengan lancar.



Gambar 3.41 *Preview* Konten *Reels* tanggal 22 Februari 2024

Kemudian setelah konten video telah diperoleh, penulis juga meminta *talent* untuk melakukan *voice over* di studio tersebut. Sama seperti pengambilan *voice over* sebelumnya, *talent* dapat dengan mudah melakukan *voice over* dengan cepat tanpa ada hambatan.



Gambar 3.42 Perencanaan Konten *Reels* tanggal 29 Februari 2024

Tak lama setelah pengambilan *voice over* di konten sebelumnya, penulis melakukan pengambilan video untuk konten *reels* Pada tanggal 29 Februari 2024. Pada pengambilan konten video ini, penulis hanya mengikuti alur cerita sesuai dengan *brief* dari *EP*. Sehingga proses *shooting* video untuk konten ini berjalan dengan selayaknya saja. Hampir sama seperti konten sebelumnya, Pengambilan video pada konten ini menampilkan fitur divan laci yang dimiliki oleh kasur *Ruby*

*Dream*. Pada konten ini, *talent* yang di tampilkan pun masih sama yaitu Lievia Carissa.



Gambar 3.43 Preview Konten Reels tanggal 29 Februari 2024

Lalu setelah proses *shooting* video konten *reels* tanggal 29 Februari 2024, penulis dan tim juga tidak melupakan untuk melakukan pengambilan *voice over* yang dilakukan oleh *talent*. Sama seperti sebelumnya, pengambilan *voice over* tidak menjadi masalah walaupun butuh beberapa kali *take*.



Gambar 3.44 Perencanaan Konten Reels tanggal 1 Maret 2024

Sedikit berbeda dengan pengambilan konten sebelumnya, pada konten tanggal 1 Maret 2024 ini yang menjadi *talent* adalah Wilona Valensia selaku *Social Media Specialist intern*. Penulis melakukan pengambilan video dengan berbagai Teknik pergerakan kamera, sehingga konten video tidak akan bosan. Tentunya Teknik pengambilan video ini harus mengikuti alur yang sudah ada pada *brief EP*, sehingga dapat berjalan sesuai apa yang sudah direncanakan. Selama proses pengambilan video, *talent* mampu bekerja sama dengan baik dan menampilkan

performa yang menarik sebagai konten *reels* Instagram. Pada konten *reels* kali ini, kasur yang ditawarkan adalah *Diamond Dream*.



Gambar 3.45 Preview Konten Reels tanggal 1 Maret 2024

Setelah konten video *reels* tanggal 1 Maret 2024 telah di dapat. Penulis meminta *talent* untuk melakukan *voice over*, tentunya ini dilakukan untuk memberikan penjelasan lebih detail mengenai kasur *Diamond Dream*. Pada sesi *voice over* ini, talent dapat dengan mudah mengatakan dialognya dengan fasih. Oleh karena, bagian *voice over* untuk tanggal 1 Maret 2024 telah berhasil dilakukan. Sehingga seluruh rangkaian dari *shooting* video yang penulis kendalikan berhasil dan sukses selesai.

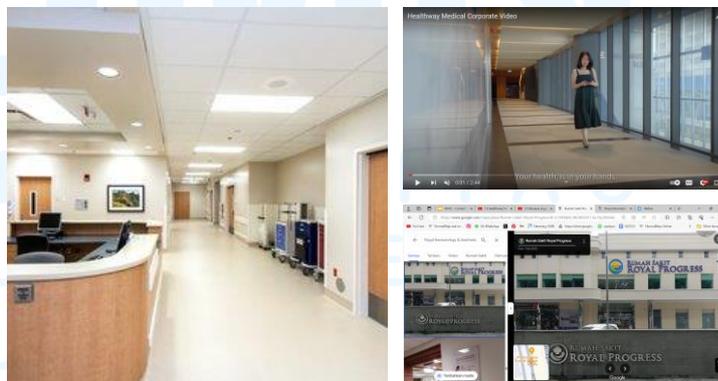
Lalu sebelum menutup *shooting* produksi di hari itu, penulis beserta dengan tim melakukan pengecekan *footage* video yang telah diambil. pengecekan *footage* ini penting, karena untuk memastikan bahwa kualitas, kontinuitas, hingga adegan yang mungkin terlewat. Dalam proses pengecekan *footage* video, penulis dan tim juga akan memilah video yang lebih cocok untuk digunakan. Sehingga ada beberapa *footage* video yang akan dihapus.

Setelah pengecekan *footage* tersebut, penulis dan tim tidak menemukan adanya kejanggalan atau kekurangan video. Dan pada akhirnya membereskan semua *set-up lighting* maupun properti yang telah dipakai. Sehingga produksi *shooting* di hari itu dapat dikatakan sukses dan berhasil.

#### 4. RDAC

Penulis diberi kesempatan untuk membuat *storyboard* bagi brand *Royal Dermatology & Aesthetic Centre (RDAC)*. *Storyboard* ini dibuat sebagai salah satu kebutuhan *shooting* video promosi RDAC. Sebelum membahas perancangan *storyboard* nya, Fokus utama dari brand RDAC adalah klinik kecantikan dan kulit untuk pria dan wanita, berlokasi di Royal Progress Hospital, Jakarta Utara. Didirikan pada Februari 2017, RDAC menawarkan perawatan kulit dan tubuh dengan teknologi berstandar internasional, mengutamakan keselamatan dan kenyamanan pasien. Dengan tim spesialis yang terdiri dari dokter kulit dan ahli bedah plastik bersertifikat dan berpengalaman, RDAC berkomitmen untuk memberikan hasil terbaik yang memenuhi kebutuhan dan harapan pasien.

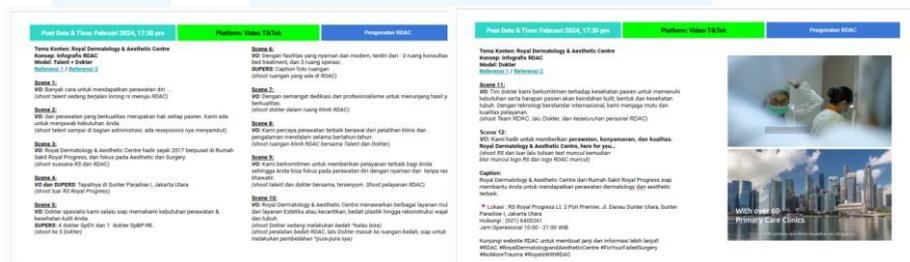
Sebelum membuat *storyboard*, penulis mencoba memahami *brief content plan* yang telah dibuat oleh *Graphic Designer*. *Content plan* ini sangat penting bagi keberlangsungan pembuatan *storyboard*, dikarenakan semua ide dan konsep pembuatan video promosi ada di dalam *brief content plan* tersebut. Perlu diingat bahwa penulis mendapatkan tanggung jawab untuk membuat *storyboard* dari tiga video yang berbeda. Sehingga dapat dikatakan bahwa *storyboard* yang akan dihasilkan memiliki jumlah yang tidak sedikit. Oleh karena itu, penulis mencoba mencari referensi stok gambar yang terdapat di internet. Pencarian referensi ini dibuat agar *storyboard* memiliki ilustrasi yang dapat dimengerti mengenai *shoot* video seperti apa yang akan diambil oleh *videographer*.



Gambar 3.46 Referensi *Storyboard* 1

Setelah penulis mendapatkan referensi yang cocok, selanjutnya penulis akan membuat sketsa komprehensif berbentuk digital dengan menggunakan *software* photoshop. Photoshop mudah dipakai untuk membuat gambar digital dengan menggunakan pen tablet bernama Wacom CTL-672, pen tablet juga digunakan karena penulis dapat dengan leluasa menggambar.

Lalu penulis memulai pembuatan *storyboard* berdasarkan *brief content plan* dengan konsep Infografis RDAC. Pada konsep video ini, terdapat 12 *scene* video. Sehingga penulis harus membuat *storyboard* minimal 12 gambar. Tentu penggambaran 12 *storyboard* ini akan memakan waktu yang Panjang dan lama. Oleh karena itu, referensi gambar yang sebelumnya telah dicari penulis dapat membantu untuk membuat ilustrasi yang lebih akurat mengenai tempat serta pengambilan video RDAC ini.

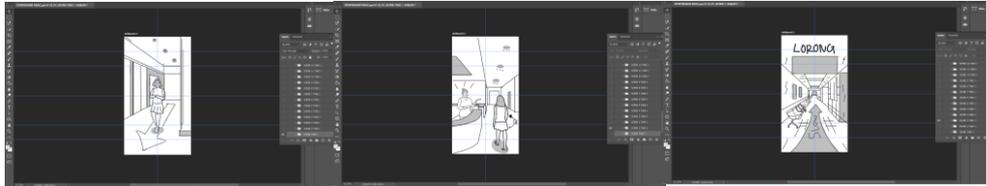


Gambar 3.47 Konsep Video 1 RDAC

Di dalam *software* photoshop, terdapat *brush tool* yang berguna untuk membuat sketsa digital. Tool ini juga dapat diubah atau dimodifikasi oleh penulis, sehingga dalam pembuatan *storyboard* ini tidak ada keterbatasan. tidak hanya *brush tool*, penulis juga menggunakan *rulers* sebagai *guideline*, hal ini penting untuk membuat garis yang simetris. Sehingga cocok untuk pembuatan lingkungan atau bangunan yang dibuat oleh manusia.

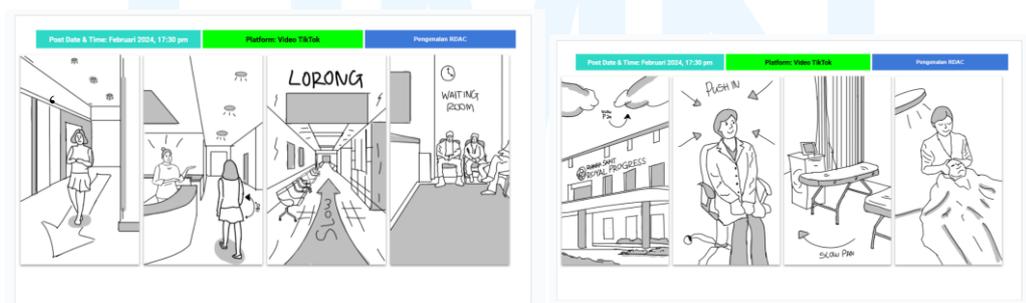
Lalu untuk menjelaskan detail dari proses pengerjaan *storyboard* ini, perlu digaris bawahi bahwa referensi digunakan sebagai acuan sehingga penulis melakukan teknik *tracing* pada referensi gambar yang telah di kumpulkan. Teknik *tracing* pada dasarnya adalah penggambaran ulang foto atau gambar menjadi ilustrasi. Tentu penulis melakukan teknik *tracing* ini tidak serta merta sama dengan

referensi gambar, tetapi penulis membuatnya berbeda dan melakukan improvisasi agar *storyboard* yang dihasilkan menjadi autentik.



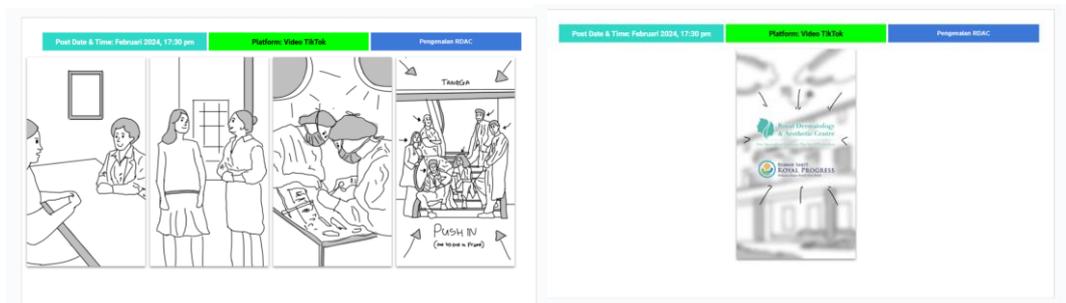
Gambar 3.48 Tampilan Sketsa *Storyboard* Video 1 RDAC di Photoshop

Setelah proses penggambaran yang Panjang, penulis akhirnya dapat menyelesaikan *storyboard* RDAC dengan total jumlah 12 gambar *storyboard*. *Storyboard* ini pada akhirnya akan ditempatkan pada *slide* presentasi *content plan*, penempatan ini dilakukan untuk memberi alur cerita pada video promosi 1 RDAC. Untuk *storyboard* pertama, pesan yang ingin disampaikan adalah pengenalan dasar mengenai Tempat serta fasilitas yang ada di RDAC. Penulis menggunakan pendekatan yang berbeda-beda dalam pengambilan adegan pada tiap *scene storyboard* pertama, hal ini dilakukan untuk membuat *videographer* mendapatkan keleluasaan untuk mengambil video. Hasil dari *storyboard* tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 3.49 Tampilan 8 *Storyboard* Video 1 RDAC

Detail yang ada pada *storyboard* video promosi 1 RDAC ini meliputi fasilitas, suasana, pelayanan, konsultasi, hingga memperlihatkan tim dokter RDAC. Beberapa ilustrasi itu terdapat pada *storyboard* dibawah ini.



Gambar 3.50 Tampilan 8 *Storyboard* Video 1 RDAC

Selanjutnya penulis melakukan pembuatan *storyboard* untuk video promosi 2 RDAC. Seperti sebelumnya, penulis mulai mencari referensi gambar sebagai tumpuan utama dari ilustrasi *storyboard* ini.



Gambar 3.51 Referensi *Storyboard* 2

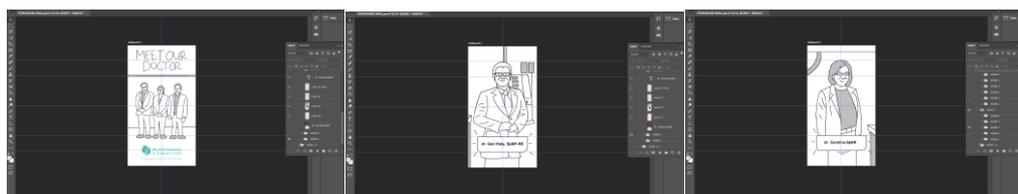
Kemudian penulis memulai lagi pembuatan *storyboard* berdasarkan *brief content plan* dengan konsep *Profile Introduction* Dokter RDAC. Jika ditelaah lagi, konsep video ini memiliki 5 *scene* video. Sehingga dalam pembuatan *storyboard* kali ini, penulis harus membuat *storyboard* minimal 5 gambar. Walaupun tidak memiliki gambar yang banyak seperti sebelumnya, penulis juga membutuhkan waktu yang lumayan lama dalam melakukan proses penggambaran *storyboard* video promosi 2 RDAC ini. Dan seperti sebelumnya juga, penulis menggunakan referensi gambar untuk membantu proses pembuatan *storyboard*. Walaupun pada kesempatan kali ini, penulis hanya akan menggambar ilustrasi dari penampilan dokter RDAC.



Gambar 3.52 Konsep Video 2 RDAC

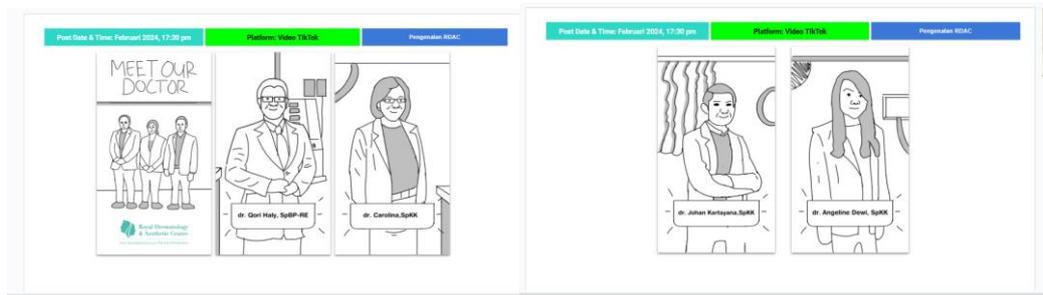
Sama seperti sebelumnya, *brush tool* digunakan untuk membuat sketsa digital. dan penulis juga masih menggunakan *rulers* sebagai *guideline* utama, hal ini penting untuk membuat garis yang simetris. *Guideline* juga membantu penulis melakukan *layouting* gambar hingga penambahan *text* pada *storyboard*.

Untuk menjelaskan lebih rinci mengenai proses pembuatan *storyboard* video dua ini, dapat dikatakan menyerupai proses pembuatan *storyboard* sebelumnya. Penulis menerapkan teknik *tracing* pada gambar referensi yang sudah dikumpulkan. Penulis juga melakukan perubahan serta improvisasi untuk memastikan *storyboard* yang dihasilkan berbeda dari referensi gambar, walaupun begitu masih memiliki objektif yang sama.



Gambar 3.53 Tampilan Sketsa *Storyboard* Video 2 RDAC di Photoshop

Lalu setelah proses penggambaran dari *storyboard* video 2, penulis akhirnya dapat menyelesaikan *storyboard* video 2 RDAC dengan total jumlah 5 gambar *storyboard*. *Storyboard* ini nantinya akan dimasukkan ke dalam *slide* presentasi *content plan*, dan bertujuan untuk memberikan alur cerita pada video promosi 2 RDAC. Lalu untuk *storyboard* kedua, penulis merancang ilustrasi mengenai karakter dan juga penampilan karakter dokter dengan detail. Pada bagian ini, penulis ingin menyampaikan ilustrasi yang dapat mengenalkan dokter kepada penonton. Dan sketsa komprehensif *storyboard* 2 itu dapat dilihat dibawah ini.



Gambar 3.54 Tampilan 6 *Storyboard* Video 2 RDAC

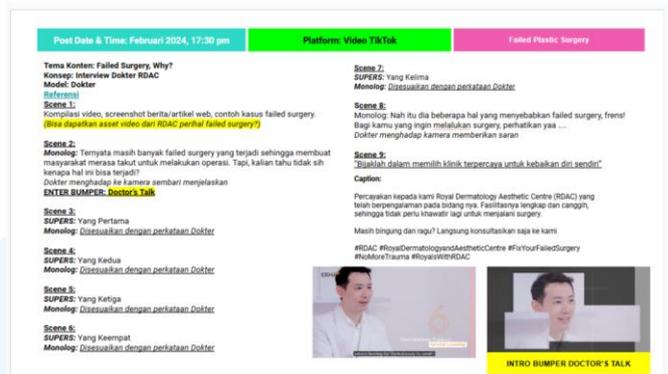
Jika menjelaskan detail apa saja yang terdapat pada video 2 RDAC, maka jawabannya adalah pengenalan dokter RDAC. Pengenalan ini dilakukan untuk memberi informasi kepada audiens bahwa dokter RDAC sudah memiliki pengalaman yang cukup lama dalam menangani perawatan, sehingga dapat dikatakan bahwa kualitas dari pelayanannya pun tidak usah diragukan lagi.

Kemudian setelah pembuatan *storyboard* video 2 RDAC. Penulis langsung melakukan pembuatan *storyboard* untuk video promosi 3 RDAC. Tidak jauh berbeda seperti sebelumnya, pertama-tama penulis mencari referensi gambar sebagai bantuan ilustrasi. Referensi gambar ini diambil dari internet dan juga *brief content plan* yang sudah disediakan.



Gambar 3.55 Referensi *Storyboard* 3

Penulis langsung melakukan pembuatan *storyboard* video 3 RDAC berdasarkan *brief content plan* dengan konsep *Interview* Dokter RDAC. Lalu tema yang dibawakan pada video 3 RDAC ini adalah, *Failed Surgery, why?*. Berbeda juga dengan konsep sebelumnya, konsep video 3 ini mempunyai 9 *scene* video. Oleh karena itu, penulis diharuskan merancang *storyboard* minimal 9 gambar. Tentu proses pembuatan ini akan memakan waktu yang cukup lama, mengingat pada konsep ini lebih menonjolkan karakter dari dokter RDAC. Tetapi hal ini dapat diatasi dengan berbagai macam referensi gambar yang telah penulis kumpulkan.



Gambar 3.56 Konsep Video 3 RDAC

Untuk proses pembuatan *storyboard* masih menggunakan *software* photoshop, dan masih menggunakan *brush tool* sebagai senjata utama. Dan seperti sebelumnya juga, *ruler* dipakai sebagai *guideline* untuk menentukan *layout* serta posisi yang akan diambil pada saat produksi *shooting* video 3 RDAC. Rulers ini sangat berguna untuk memberi jarak antara objek dan *background*, sehingga pada implementasinya tidak akan terlihat berantakan.

Proses pengerjaan *storyboard* juga masih menggunakan Teknik *tracing*, dengan referensi gambar sebagai fondasi awal. Referensi gambar yang menggunakan Teknik *tracing*, akan diubah sedemikian rupa agar tidak memiliki kesamaan. Tetapi karakter dokter RDAC akan dibuat semirip mungkin, untuk memberikan gambaran dokter RDAC yang sebenarnya.



Gambar 3.57 Tampilan Sketsa *Storyboard* Video 3 RDAC di Photoshop

Lalu setelah proses ilustrasi *storyboard*, penulis pada akhirnya berhasil menyelesaikan *storyboard* RDAC dengan total jumlah 10 gambar *storyboard*. Untuk *storyboard* ketiga, penulis membuat Ilustrasi yang menonjolkan karakter dokter dan menyampaikan pesan mengenai operasi gagal. Pada bagian ini juga penulis menambahkan *text* untuk menambahkan informasi detail mengenai

penyebab operasi gagal. Sketsa komprehensif dari *storyboard* video 3 RDAC dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.58 Tampilan 8 *Storyboard* Video 3 RDAC

Untuk membahas detail apa saja yang penulis masukkan pada *storyboard* kali ini adalah memfokuskan pada dialog dan materi yang akan dibawakan. Sehingga *interview* dokter akan lebih leluasa, serta informasi yang didapat oleh audiens akan terserap dengan mudah. Kemudian untuk dua *storyboard* terakhir, penulis melakukan ilustrasi bumper closing dari logo RDAC. *Bumper closing* ini dibuat sebagai ciri khas dan hak kepemilikan video milik RDAC.



Gambar 3.59 Tampilan 2 *Storyboard* Video 3 RDAC

Setelah melalui proses pembuatan *storyboard* yang sangat Panjang, penulis akhirnya menyelesaikan semua konsep *storyboard* sesuai dengan *content plan*. Tak lama setelah itu, penulis akhirnya menyerahkan hasil *storyboard* tersebut kepada *graphic designer*. Perlu diperhatikan bahwa hasil *storyboard* ini tidak memiliki revisi. Dengan dibuatnya *storyboard* ini, diharapkan bahwa *videographer* dapat mengerti ide dan konsep video yang akan diambil.

## 5. One Bed

Pada bagian proyek ini, penulis diberi tanggung jawab untuk membuat perancangan konsep animasi 3D One bed. Animasi ini akan dipakai sebagai video promosi brand One Bed, dan akan dipublikasikan di akun instagram One Bed.

Analogi digunakan Untuk menjelaskan brand One Bed. jika Guhdo adalah Induknya, maka One Bed adalah anak dari induk Guhdo. One Bed merupakan brand baru di bawah naungan Guhdo. pasalnya One Bed berdiri pada Oktober 2023, sehingga umurnya pun belum mencapai 1 Tahun. Walaupun begitu, perbedaan yang signifikan ada pada produk kasur dalam *box* yang mudah dipakai oleh konsumen. Harga yang ditawarkan pun terjangkau, dan dapat di beli pada *E-Commerce* online. Sebelum masuk ke dalam perancangan animasi 3D, penulis berdiskusi dengan Art Director untuk menentukan alur video yang akan dirancang. Maka dari itu, diskusi tersebut berisi mengenai perancangan storyboard. Dan storyboard dari perancangan animasi 3D ini dibuat oleh Art Director. Penulis kemudian mengikuti *storyboard* yang telah dibuat oleh *Art Director*, sehingga penulis akan mengikuti alur nya seperti gambar dibawah ini.

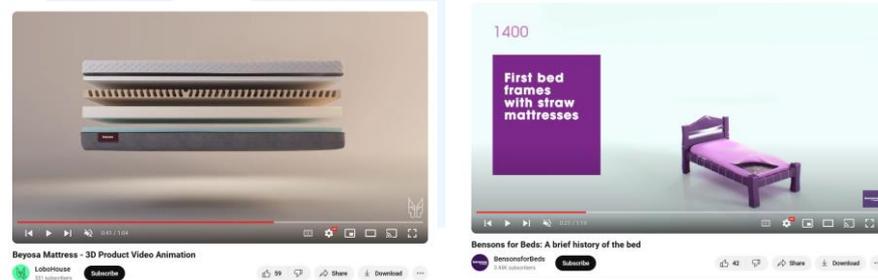


Gambar 3.60 *Storyboard* 3D Animasi

Pada dasarnya, *Art Director* ingin menyampaikan pesan mengenai kasur Tiara yang memiliki fitur yang fleksibel dan mudah didapat pada *E-Commerce*. Dengan *storyboard* yang telah didapat, penulis mencoba menjabarkan proses perancangan dari Animasi 3D One Bed ini ke beberapa bagian perancangan. Macam-macam bagian perancangan tersebut penulis rangkum menjadi empat bagian, bagian pertama adalah membuat aset visual menggunakan *software*

photoshop. Lalu bagian kedua, yaitu membuat perancangan model 3D dari kasur dan juga *box* kasur One Bed. Setelah itu dilanjut ke bagian ketiga, yang merupakan proses *video editing*. Dan terakhir yaitu bagian empat, melakukan *audio mixing* dan *finalisasi motion graphic*. Empat bagian proses perancangan ini penting dilakukan, untuk membuat alur kerja yang efisien dan tidak berantakan. Sehingga penulis dapat memfokuskan pekerjaan di satu bagian terlebih dahulu.

Sebelum masuk ke tahap pertama, penulis mencari referensi mengenai animasi 3D kasur melalui platform youtube. Referensi ini berguna untuk memberikan inspirasi dari gaya visual, Teknik animasi hingga kualitas animasi yang ditawarkan. Sehingga dengan pencarian referensi, penulis tidak kehabisan ide maupun visual yang terbatas.



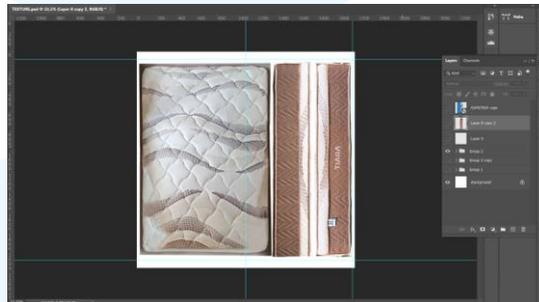
Gambar 3.61 Referensi 3D animasi

Setelah mendapatkan referensi, penulis masuk ke bagian pertama dalam perancangan animasi One Bed. Di bagian pertama, penulis mencoba untuk membuat *texture* untuk kasur dari One Bed. *Texturing* ini dilakukan dengan *software* photoshop. *Texturing* Kasur ini menggunakan aset foto One Bed yang disediakan oleh *graphic designer*. Penulis memilih dua foto yang mencerminkan kasur Tiara One Bed. Setelah pemilihan foto, penulis hanya harus membuat aset foto tersebut menjadi *texture* kasur tiara One Bed.



Gambar 3.62 Aset Foto Kasur Tiara One Bed

Lalu penulis memasukkan aset foto kasur Tiara ke *software* photoshop, dan melakukan beberapa penyesuaian dan memanipulasi aset foto tersebut. Penulis menggunakan Teknik *tool free transform* yang tersedia di photoshop, penggunaan tools ini berfungsi untuk menyesuaikan dan mentransformasi ukuran aset foto menjadi lebih simetris. Penulis juga menggunakan *rulers* yang terdapat di photoshop, penggunaan *rulers* adalah sebagai *guideline* dan membantu penulis untuk membuat *texture* foto yang lebih rapi.



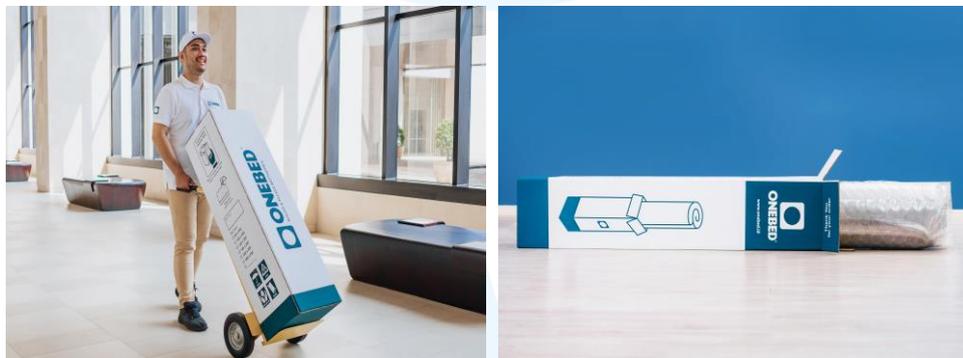
Gambar 3.63 Tampilan *Texturing* di Photoshop

Kemudian penulis melakukan *finalisasi* terhadap *texture* yang telah dibuat, yaitu melakukan *exporting texture* tersebut menjadi foto berformat “.jpg” dengan ukuran 1080 x 1080 *pixel*. *Texture* kasur ini akan menjadi salah satu aset penting untuk perancangan 3D animasi.



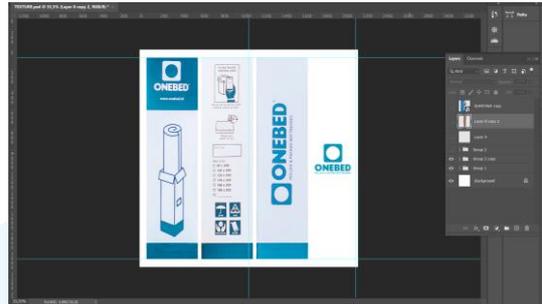
Gambar 3.64 *Texturing* Kasur Tiara One Bed

Setelah membuat *texture* kasur tiara One Bed, penulis melanjutkan bagian pertama dengan membuat *texture* dari *box* kasur One Bed. Hampir sama seperti sebelumnya, penulis mengambil aset foto yang menampilkan *box* kasur One Bed. Aset foto ini akan dengan memanipulasi foto menjadi *texture*. Pada kenyataannya, terdapat banyak aset foto yang telah disediakan oleh *graphic designer*, tetapi penulis memilih dua foto ini dikarenakan memiliki kenampakan detail dari *box* kasur One Bed. Dua foto *box* kasur One Bed ini akan disatukan menjadi satu foto *texture*. Oleh karena itu, penulis menggunakan *software* photoshop untuk merubah keseluruhan dua foto tersebut menjadi satu foto.



Gambar 3.65 Aset Foto *Box* Kasur

Setelah pemilihan foto, penulis akhirnya memasukan dua foto tersebut ke dalam *software* photoshop dan melakukan sejumlah penyesuaian serta memanipulasi foto tersebut. Penulis memanfaatkan Teknik *tool* bernama *free transform* yang tersedia pada Photoshop, gunanya untuk menyesuaikan dan mentransformasi ukuran foto agar lebih simetris. Hampir sama seperti sebelumnya, penulis juga menggunakan *rulers* yang tersedia dalam Photoshop sebagai pedoman untuk membantu menciptakan *texture* foto yang lebih simetris.



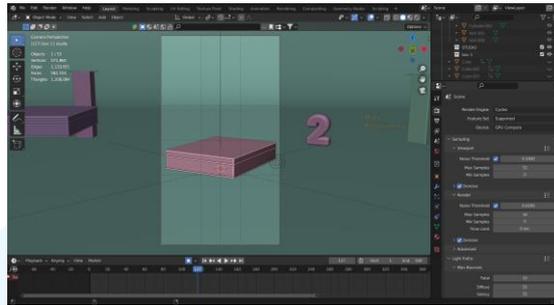
Gambar 3.66 Tampilan *Texturing* di Photoshop

Lalu Setelah itu, penulis menyelesaikan tahap terakhir terhadap *texture* yang telah dibuat. yaitu melakukan *export texture* tersebut menjadi gambar dalam format ".jpg" dengan resolusi 1080 x 1080 *pixel*. *Texture* kasur *box* menjadi salah satu elemen pendukung dari perancangan animasi 3D ini. Dengan demikian, pembuatan *texture* dari kasur *box* tidak hanya sebagai tambahan visual. tetapi juga sebagai elemen yang memperkuat keseluruhan tampilan dan nuansa dari animasi 3D yang akan diciptakan.



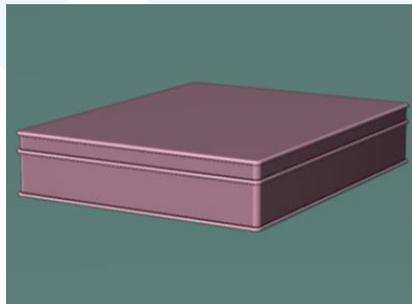
Gambar 3.67 *Texturing* Box Kasur

Setelah proses pembuatan *texture* yang Panjang di photoshop, penulis beralih ke bagian kedua dari perancangan 3D animasi. yaitu membuat perancangan model 3D dari kasur dan juga *box* kasur One Bed. Penulis yang dibekali skill dan pengalaman dalam membuat 3D *modelling*, menggunakan *software* blender dalam perancangan 3D *modelling* hingga animasi. Ada beberapa alasan penulis memilih blender sebagai *software* pembuatan 3D, alasan tersebut yaitu pembuatan *modelling* 3D yang lebih mudah, pembuatan animasi yang mempunyai kustomisasi yang lengkap, *rendering* yang lebih cepat hingga aset 3D yang lebih banyak. Sehingga opsi ini dipakai penulis supaya lebih efektif.



Gambar 3.68 Tampilan 3D *modelling* menggunakan blender

Lalu penulis memulai bagian kedua dengan membuat 3D *modelling* kasur Tiara One Bed menggunakan *software* blender. Kemudian penulis membuat bentuk dasar dari kasur One Bed, bentuk dasar itu berbentuk *cube* atau kotak. Tentunya *cube* ini penulis ubah menjadi *rectangle* atau persegi Panjang, tujuannya membuat bentuk yang dapat menyerupai kasur One Bed. Lalu penulis melakukan modifikasi terhadap *rectangle* agar mempunyai lekukan dan juga *detailing* bentuk selayaknya kasur One Bed.



Gambar 3.69 3D *Modelling* Kasur Tiara One Bed

Untuk dapat memaksimalkan *detailing* kasur One Bed, penulis dengan seksama melihat referensi aset foto kasur One Bed. Sehingga lekukan dan *detailing* kasur dapat dibuat dengan lebih sesuai tanpa adanya perbedaan yang mencolok. *Detailing* ini menjadi lebih kompleks dikarenakan menggunakan skala yang sama dengan skala dunia nyata, sehingga penulis juga harus mengkonfirmasi skala kasur One Bed kepada *Art Director* dan *Graphic Designer*.

Setelah *detailing* dari kasur One Bed, penulis akhirnya memasukkan *texture* kasur One Bed tersebut ke dalam 3D *modelling* yang telah dibuat. *Texture* yang telah dimasukkan ke dalam *software* blender Bernama *material*, *material* ini dapat

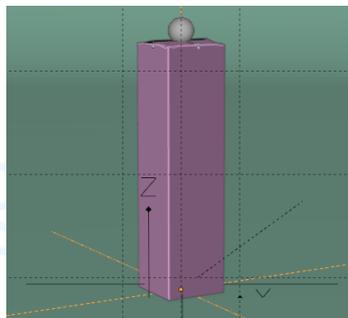
dengan mudah di atur ataupun diubah pengaturannya. Sehingga *texture* akan terlihat maksimal dan lebih identik dengan aset foto asli nya.

Tak lama setelah itu, penulis akhirnya melakukan *rough rendering* terhadap kasur One Bed. Pada dasarnya *rough rendering* adalah suatu *render* yang masih kasar, dikatakan seperti itu dikarenakan belum adanya *lighting* yang layak, posisi yang masih dapat diubah dan penyesuaian *texture*. Pada intinya *rough rendering* adalah *preview* penampilan final dari *3D modelling*.



Gambar 3.70 *Rough Rendering 3D Modelling Kasur Tiara One Bed*

Kemudian penulis melanjutkan bagian kedua dari perancangan animasi 3D ini dengan membuat *3D modelling* dari *box* kasur. Hampir sama seperti sebelumnya, penulis menggunakan bentuk dasar dari *cube*. Kemudian mengubahnya menjadi *rectangle*, lalu melakukan modifikasi dengan menggunakan *tools extrude*. Penggunaan *tools extrude* ini sangat berguna untuk membuat bentuk apapun menjadi lebih Panjang maupun lebih pendek. Setelah itu, penulis melanjutkan untuk membuat *detailing* pada *box* kasur One Bed. Walaupun terlihat simple, tetapi pada kenyataanya *box* kasur ini memiliki lekukan dan lipatan yang cukup banyak.



Gambar 3.71 *3D Modelling Box Kasur*

Seperti sebelumnya, penulis melakukan *detailing* dari *box* kasur One Bed. Cara paling cepat untuk mendapatkan *detailing* yang identik adalah dengan melakukan komparasi dengan foto asli dari asset foto. Dengan begitu, lekukan dan detail dari *box* kasur bisa dibuat lebih akurat tanpa perbedaan yang signifikan. Dan masih sama seperti sebelumnya, penulis melakukan konfirmasi mengenai ukuran dan skala dari *box* kasur kepada *Art Director* dan juga *Graphic Designer*.

Setelah melakukan perincian dari detail *box* kasur One Bed, penulis akhirnya mengimplementasikan *texture box* kasur yang telah dibuat, ke dalam *modelling* 3D *box* kasur. Cara memasukan *texture box* kasur ini sama seperti memasukan *texture* dari kasur One Bed, yaitu dengan menambahkan *tools material* di *software* blender. Setelah memasukkan *texture* tersebut, penulis melakukan pengaturan dan modifikasi agar dapat menyerupai foto aset *box* kasur.

Jika *texture* dari *box* kasur telah disesuaikan dengan lebih baik, maka penulis hanya harus melakukan proses *rough rendering*. Sama halnya seperti perancangan kasur One Bed, tujuan dari *rough rendering* ini adalah untuk melihat *preview* dari penampilan *box* kasur One Bed.

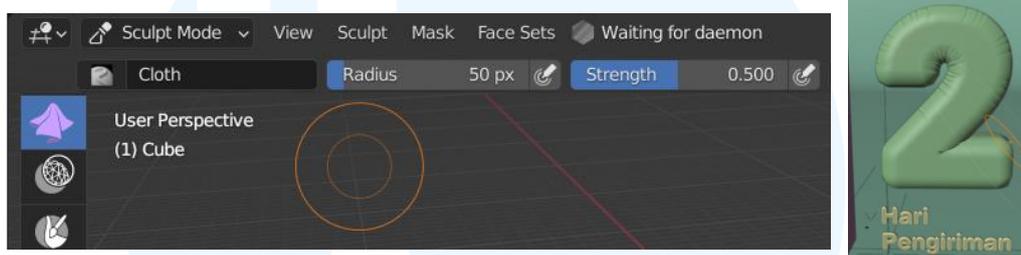


Gambar 3.72 *Rough Rendering* 3D *Modelling* *Box* Kasur

Masih dengan bagian kedua dari proses perancangan animasi 3D, penulis akhirnya meneruskan bagian ini dengan membuat 3D *modelling text* yang bertuliskan “2 Hari Pengiriman”. Penambahan *text* ini memang sudah direncanakan sedari awal, karena menjadi sorotan serta informasi mengenai video animasi 3D ini. *Text* 3D *modelling* ini menggunakan *font* bernama Helvetica rounded. Penggunaan

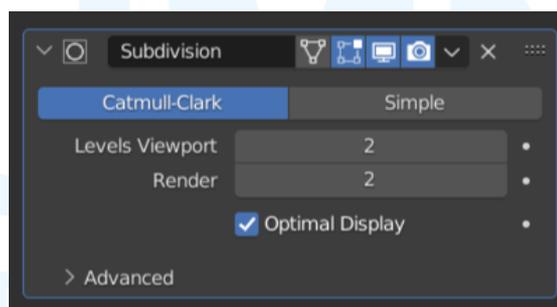
font tersebut dikarenakan sesuai dengan tema yang dibawakan, sehingga pemilihan *font* tidak memiliki kendala.

Setelah pemilihan *font*, penulis melakukan sedikit modifikasi pada 3D *modelling text* tersebut. Menggunakan *sculpting mode*, penulis menggunakan *tools* bernama *cloth*. *Tools* ini berfungsi untuk membuat *text* seperti terlihat mengembang, dan memberikan efek seperti balon



Gambar 3.73 3D Modeling Text

Lain halnya dengan *detailing 3D modelling* sebelumnya, penulis menggunakan efek bernama *subdivision surface*. Efek ini akan membuat 3D model yang tadinya terlihat kaku dan datar, menjadi lebih halus. Penggunaan efek ini tentunya menambah nilai autentik yang akan terlihat pada 3D text. Opsi yang penulis gunakan adalah dengan menggunakan *catmull-clark* dengan level *viewport* dan *render* berjumlah 2. Alasan penulis menggunakan opsi tersebut adalah untuk membuat bentuk 3D *text* yang lebih halus secara maksimal.



Gambar 3.74 Penggunaan efek *Subdivision Surface* pada *Box Kasur*

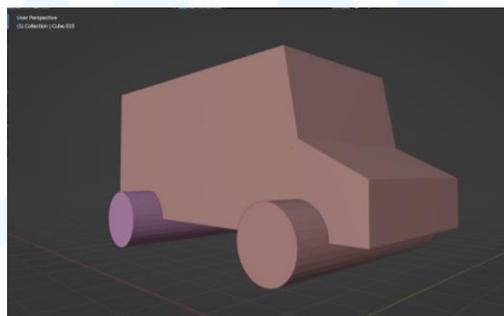
Setelah memasukan efek pada 3D *text* tersebut, penulis akhirnya menambahkan *texture* berupa *material* berwarna abu-abu. Warna ini dipilih karena akan menjadi cocok dengan *background* berwarna biru. Tanpa adanya *material* atau *texture* yang kompleks, warna abu-abu pada 3D *text* ini hanya menggunakan warna abu-abu yang datar.

Dengan penambahan *material* yang sudah berhasil, penulis melakukan *rough rendering* pada 3D *text* ini. Sehingga Penampilan yang akan terlihat pada *finalisasi* video adalah sebagai berikut.



Gambar 3.75 *Rough Rendering* 3D *Modelling* Box Kasur

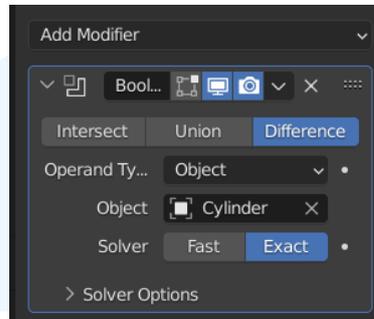
Selanjutnya, penulis melanjutkan tahap kedua dari proses perancangan animasi 3D dengan membuat 3D *modelling* dari truk. Tujuan dibuatnya 3D *modelling* truk ini adalah untuk menjadi elemen pendukung dan representasi dari pengiriman kasur One Bed. Hampir Mirip dengan langkah sebelumnya, penulis memulai dengan bentuk dasar dari *cube*. *Cube* tersebut kemudian diubah menjadi bentuk *rectangle*. Bagian ini juga sama seperti sebelumnya, penulis membuat *shape* truk ini dengan menggunakan *tools extrude*.



Gambar 3.76 Bentuk dasar 3D *Modelling* Truk

Lalu penulis menambah efek bernama *boolean*, pada dasarnya *Boolean* adalah suatu efek yang digunakan untuk memotong sebuah bentuk menjadi objek lain. Contoh paling mudah untuk mendeskripsikan efek *Boolean* yaitu, jika ada suatu bentuk *cube* digabungkan dengan bentuk *cylinder*. Maka akan terjadi perubahan pada kedua bentuk tersebut, bentuknya dapat berubah dengan berbagai

macam penempatan dan juga pengaturan efek *Boolean*. Tetapi pada bagian ini, penulis menggunakan efek *Boolean* untuk membuat bentuk dasar dari *3D modelling* truk.



Gambar 3.77 Penambahan Efek *Boolean* pada Truk

Setelah melakukan bentuk dasar dari pembuatan *3D modelling* truk, penulis akhirnya melakukan *detailing* pada *3D modelling* truk. *Detailing* ini menggunakan *tools extrude*, *tools extrude* ini sangat berguna untuk membuat bentuk lekukan sesuai dengan preferensi yang penulis pilih.



Gambar 3.78 *3D Modelling* Truk

Kemudian setelah melakukan *detailing* pada *3D modelling* truk, penulis akhirnya menambah material warna pada *3D modelling* tersebut. Warna yang penulis gunakan adalah warna abu-abu mengikuti dengan warna *3D text* yang sebelumnya telah dibuat. Warna ini dipilih untuk mendapatkan repetisi warna yang sama pada satu *scene* animasi. Sedangkan pada bagian jendela, penulis menggunakan warna biru. Warna biru digunakan sebagai salah satu warna yang mencerminkan *background* dari perancangan animasi One Bed. Yang terakhir pada

bagian ban, penulis menggunakan warna hitam selayaknya ban pada truk di kehidupan nyata.

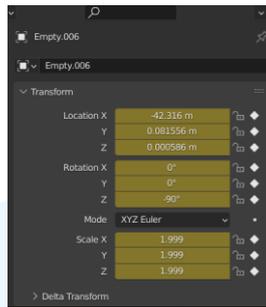
Lalu penulis melakukan *rough rendering* dari 3D *modelling* truk. Sebagai bagian akhir dari perancangan 3D *modelling*, penulis menggunakan *rough rendering* dengan *lighting* dan komposisi yang sudah direncanakan untuk mendapatkan hasil yang maksimal.



Gambar 3.79 *Rough Rendering* 3D *Modelling* Truk

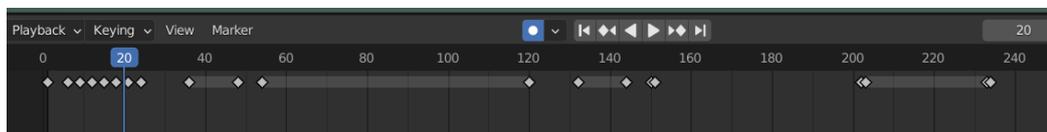
Dengan panjangnya proses 3D *modelling* yang telah dirancang, penulis melanjutkan bagian kedua untuk membuat animasi dari lima *scene* utama yang akan dibuat. lima *scene* ini akan penulis jabarkan melalui berbagai macam Teknik hingga perancangan animasi yang akan dibuat. Setiap bagian dari animasi memiliki perbedaan dan juga hasil yang berbeda, hal itu disebabkan untuk mengikuti *storyboard* yang telah dibuat oleh *Art Director*.

Dalam pembuatan *scene* pertama, penulis membuat animasi *box* kasur yang menggerakkan seluruh bagian nya seperti layaknya manusia menganggukkan kepala. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan *voice over* yang akan diberikan pada saat proses *video editing*. animasi ini dibuat dengan menggunakan *tools transform*, dan merubah pengaturan *rotation*. Animasi ini dibuat secara kreatif oleh penulis, sehingga tidak berpatok kepada referensi tetapi kepada pesan yang akan disampaikan kepada audiens. Selain *tools rotation*, penulis juga melakukan modifikasi pada bagian *location* dan juga *scale*. Selain animasi menggelengkan *box* kasur, penulis juga membuat *box* kasur berpindah tempat, perubahan ini dilakukan dengan *tools transform*.



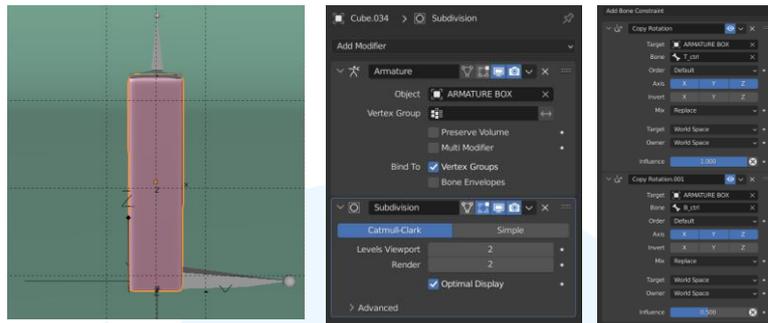
Gambar 3.80 Animasi menggunakan *Tools Transform*

Dengan *tools transform* yang memiliki banyak fungsi, penulis menggunakan *keyframe* sebagai *tools* yang dapat mengubah gerakan menjadi animasi. Penulis melakukan penempatan *keyframe* pada jangka yang dapat diukur dan menyesuaikan nya agar animasi tidak terlalu cepat maupun lambat. *Keyframe* yang telah penulis buat terletak pada *timeline*, *timeline* ini merupakan bagian pada *software* blender yang dapat mengontrol *keyframe* dan juga durasi dari animasi. *Timeline* juga sering digunakan untuk melakukan tiga dasar fitur dari pemutar video digital, fitur tersebut yaitu *play*, *pause* and *stop*. Dengan tambahan seperti *fitur auto keying*, *jump to keyframes* hingga *jump to endpoint*.



Gambar 3.81 Tampilan Timeline di Blender

Lalu jika *keyframes* serta animasi telah di tambahkan ke 3D *modelling box* kasur, penulis juga menambahkan efek *armature*. Pada dasarnya *armature* adalah suatu efek yang membuat berbagai macam objek 3D menjadi lebih lentur dan dapat dikontrol sesuai imajinasi. Dapat dikatakan bahwa efek ini membuat *box* Kasur disatukan dalam satu grup agar dapat dikontrol dengan lebih leluasa.



Gambar 3.82 Penambahan *Armature* dan *Copy Rotation* pada *box* Kasur

Selain *armature*, penulis juga menambahkan efek *copy rotation*. Fungsi utama dari efek *copy rotation* adalah membuat pergerakan objek mengikuti *armature* yang sudah dibuat sebelumnya. Sehingga penggabungan antara *armature* dan *copy rotation*, membuat animasi *box* kasur akan menjadi lebih *smooth*.



Gambar 3.83 *Scene* Satu Animasi 3D

Setelah *scene* pertama, penulis lalu membuat *scene* kedua yang berisikan *box* kasur, 3D *text* hingga truk. Ketiga elemen ini dikombinasikan menjadi satu *scene* yang mempunyai keharmonisan yang sama. Tak hanya itu, animasi yang digunakan pada *scene* dua relatif dasar, karena hanya menggunakan *tools transform*. Sehingga animasi yang ditampilkan terkesan minimalis. Pada *scene* kedua, penulis melakukan *blocking* pada 3D *text*. Penjelasan *blocking* ini adalah untuk membuat posisi 3D *text* berada di belakang *box* kasur. sehingga pada waktu tertentu, 3D *text* dapat langsung muncul menyesuaikan beat maupun *voice over* yang akan diberikan.



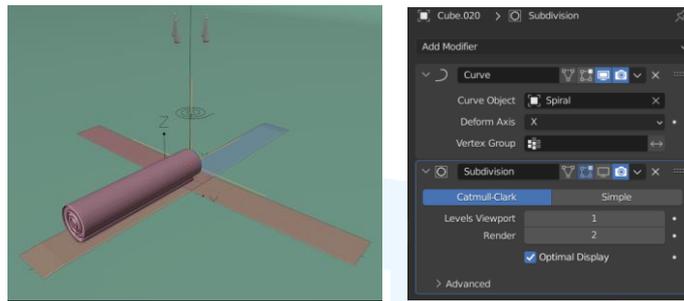
Gambar 3.84 Scene Dua Animasi 3D

Kemudian *scene* tiga diisi dengan animasi kasur *box* yang memiliki animasi seperti bentuk vakum. Pembuatan Animasi pada *scene* ini dilakukan untuk mengikuti alur dari *storyboard* yang telah dirancang, serta konsep yang *Art Director* sudah sampaikan di *brief* awal. Perancangan animasi *scene* dua menggunakan efek *copy rotation* yang sebelumnya sudah diberikan, sehingga penulis hanya harus menyesuaikan posisi serta pergerakannya lagi



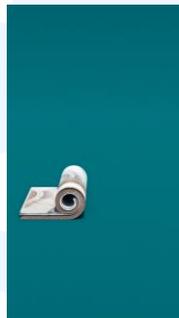
Gambar 3.85 Scene Tiga Animasi 3D

Selanjutnya, penulis membuat *scene* ketiga dengan *box* kasur yang sudah dibuka dan menjadi kasur Tiara sebagai sorotan utama hingga akhir *scene* video animasi 3D ini. Sebelum membuat animasi *scene* ketiga, penulis memberikan efek bernama *curve* ke kasur Tiara One Bed. Fungsi dari efek *curve* adalah untuk memberikan pergerakan animasi sesuai dengan bentuk dari lekukan *curve*. Lekukan *curve* ini dapat berbentuk lingkaran, dan penulis menggunakan *curve* dengan bentuk lingkaran untuk membuat animasi berupa lipatan kasur menjadi kasur Tiara One Bed seutuhnya.



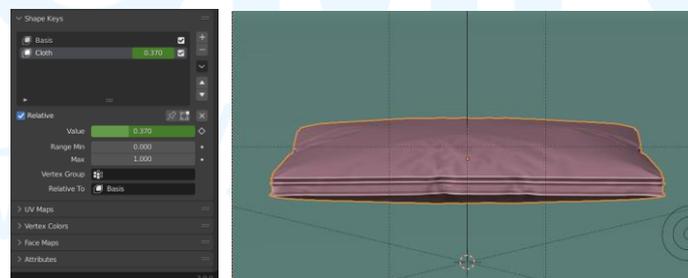
Gambar 3.86 Animasi Kasur menggunakan efek *Curve*

Dengan konsep animasi yang telah dirancang, penulis hanya harus melakukan penyesuaian *keyframes* serta animasi gerakan menjadi lebih halus dan tidak terburu-buru. Sehingga animasi yang ditampilkan pada *scene* ketiga akan lebih maksimal, tampilan *scene* ketiga ada pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.87 Lanjutan *Scene* Tiga tahap Animasi 3D

Setelah penyesuaian *scene* ketiga, penulis melanjutkan perancangan animasi untuk *scene* keempat. Pada *scene* empat, penulis menambahkan efek *shape keys* berupa *cloth*. Fungsi dari efek ini adalah membuat animasi yang memiliki visual seperti kasur, sehingga animasi yang ditawarkan akan menjadi lebih realistis.



Gambar 3.88 Efek *Shape Keys Cloth*

Dengan beberapa penyesuaian efek *cloth*, penulis akhirnya dapat membuat animasi yang menyerupai pembentukan kasur secara lentur. Hasil tersebut dapat

dicapai dengan efek *subdivision surface*, yang fungsinya dapat membuat objek permukaan menjadi halus dan tidak kasar.



Gambar 3.89 *Scene Empat Animasi 3D*

Masih dengan *scene* empat, penulis membuat animasi kasur yang berputar secara *seamless*. Karena pada dasarnya, *scene* empat adalah transformasi dari bentuk matras menjadi satu kesatuan kasur yang seutuhnya. Transformasi kasur ini akan terlihat seperti mengambang, hal ini dilakukan untuk membuat visual kasur menjadi lebih terlihat menarik.



Gambar 3.90 Lanjutan *Scene Empat Animasi 3D*

Kemudian *scene* terakhir adalah *scene* lima, pada *scene* ini penulis hanya menampilkan 3D *modelling* kasur Tiara One Bed. *Scene* lima ini nantinya akan berisi *voice over* dan juga *motion graphic* dari *e-commerce* resmi yang menjual produk kasur Tiara One Bed.



Gambar 3.91 Scene Lima Animasi 3D

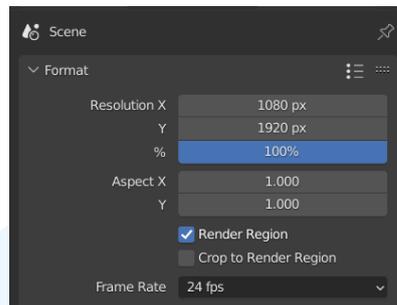
Scene terakhir adalah *closing*, yang menggunakan *motion graphic* dari logo One Bed. Tentu fungsi *closing* ini adalah sebagai video yang dimiliki oleh akun resmi One Bed. *Closing* logo juga melambangkan *branding awareness* yang dilakukan One Bed.



Gambar 3.92 Closing Logo One Bed

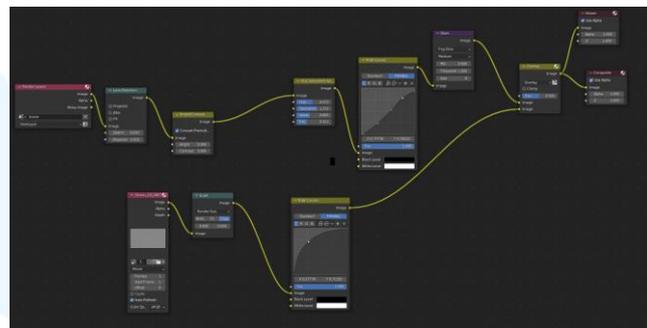
Setelah penyelesaian lima *scene* animasi tersebut, penulis akan melakukan pengaturan *rendering*. Pada dasarnya, pengaturan *rendering* adalah melakukan pengecekan ulang opsi beserta penyesuaian efek yang akan dimasukkan ke dalam video animasi ini. Opsi penyesuaian tersebut antara lain adalah melakukan pemilihan format ukuran video. dalam kesempatan kali ini, penulis membuat video 3D animasi yang akan ditampilkan di akun resmi instagram One Bed. sehingga penulis harus membuat ukuran video *reels* dengan ukuran 1080 x 1920 *pixel* atau sering disebut ukuran *portrait*.

Tak hanya itu, penulis juga melakukan penyesuaian pada resolusi yang akan ditampilkan. Resolusi yang digunakan pada video animasi ini adalah 100% atau dapat dikatakan *maximal quality*, dengan *frame rate* 24 fps.



Gambar 3.93 Pengaturan *Rendering*

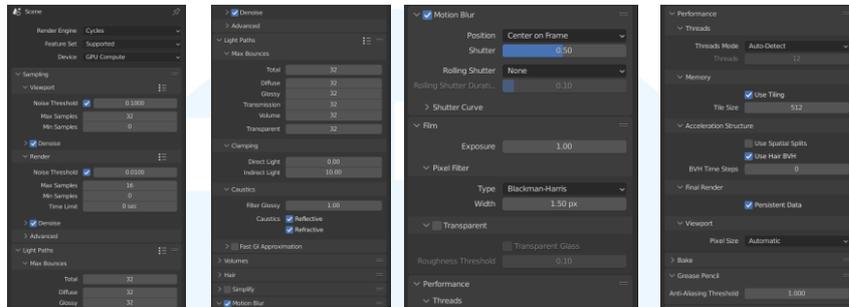
Lalu penulis melakukan penyesuaian pada tampilan *look and feel* video animasi, penyesuaian ini menggunakan *compositing* yang terdapat di *software* blender. Penggunaan *compositing* yaitu untuk menggabungkan beberapa efek visual ataupun *color grading*. *Compositing* dilakukan dengan menggabungkan berbagai jenis *node*, definisi dari *node* adalah suatu grup yang merepresentasikan efek visual maupun *color grading*. Sistem kerjanya adalah dengan menyambungkan tiga jenis macam *node*, *node* tersebut di antara lain adalah *node input*, *node process* dan *node output*. Ketiga nya memiliki fungsi yang berbeda, tetapi jika digunakan dengan cermat, maka *tools node* ini merupakan salah satu *tools* yang paling berguna dan membantu proses *compositing*.



Gambar 3.94 *Compositing*

Kemudian setelah proses *compositing* telah berhasil dan mendapatkan *look and feel* yang di inginkan. Penulis melanjutkan perancangan ke tahap selanjutnya, yaitu *rendering*. Untuk memaksimalkan *rendering*, penulis melakukan penyesuaian opsi pada pengaturan *rendering*. Untuk menyimpulkannya, penulis menggunakan *render engine* bernama *cycles* dengan menggunakan *samples* berjumlah 32. Alasan penulis memilih pengaturan tersebut, karena pengaturan ini sudah sering dipakai

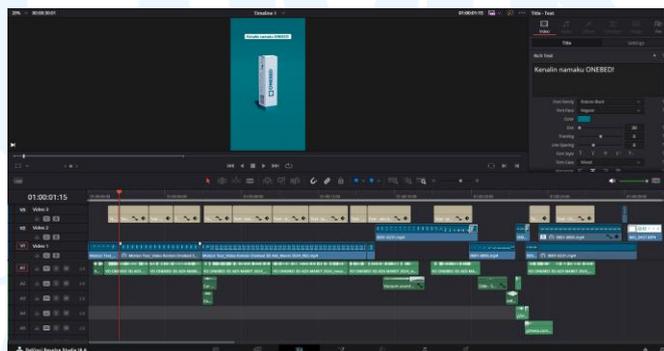
oleh penulis untuk mendapatkan tampilan paling bagus. Tak hanya itu saja, pengaturan lain yang penulis pakai adalah *maximum light path*, *caustic*, *motion blur*, *tile size* berukuran 512 *pixel* hingga opsi *persistent data*.



Gambar 3.95 Rendering Blender

Penulis akhirnya membuat *Final render* dari video 3D animasi ini. Terdapat lima *sequence* utama dari video 3D animasi. Masing-masing *sequence* memiliki pesan yang tersirat, tapi masih memiliki satu tujuan untuk melakukan promosi dari kasur tiara One Bed.

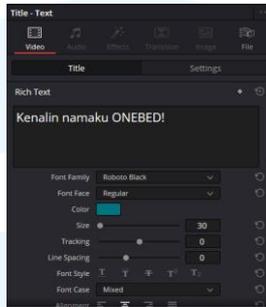
Tanpa berlama-lama lagi, penulis langsung melanjutkan perancangan 3D animasi ini ke bagian ketiga, yaitu *video editing*. Penulis menggunakan *software* DaVinci Resolve untuk memasukkan, menggabungkan hingga memotong video *final render* 3D. alasan penulis memotong bagian tertentu dari klip *final render* 3D, karena untuk mendapatkan keselarasan ataupun rasa *continuity* pada video tersebut.



Gambar 3.96 Tampilan Video Editing di DaVinci Resolve

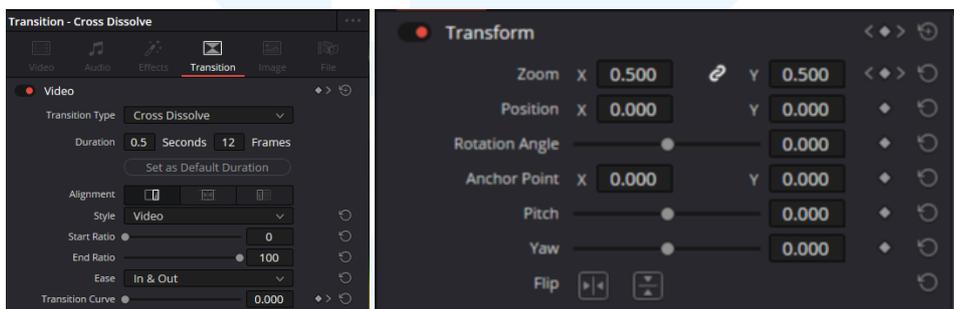
Ditengah-tengah pengerjaan *video editing*, penulis menyempatkan untuk membuat *subtitle*. Fungsi dari *subtitle* yaitu untuk dapat menyediakan aksesibilitas yang lebih leluasa kepada target audiens. Lalu penulis memilih *font* roboto sebagai

keseluruhan *subtitle*, alasan nya karena *font* tersebut adalah *font* yang menjadi ciri khas One Bed. Penulis kemudian melakukan penyesuaian ukuran *font* dan posisi yang lebih cocok untuk meletakkan *subtitle* ke dalam video.



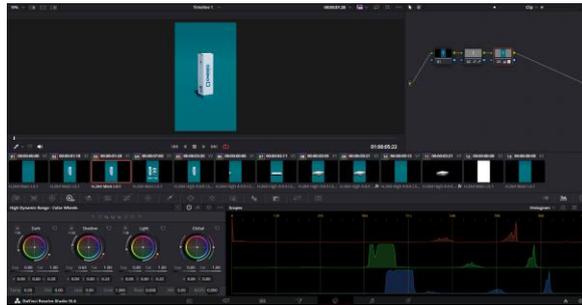
Gambar 3.97 Penambahan *Subtitle*

Setelah menambah *subtitle*, penulis selanjutnya menambahkan transisi untuk beberapa bagian video. Alasan penulis menambahkan transisi yaitu untuk membuat video 3D animasi ini menjadi lebih *smooth* dan memiliki fase atau alur yang stabil.



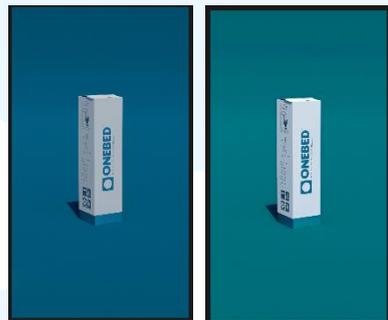
Gambar 3.98 Penambahan Transisi

Kemudian, penulis melanjutkan *video editing* untuk membuat *color grading*. Fungsinya tentu untuk membuat visual warna yang ditampilkan lebih menarik dan terlihat jelas. Hanya saja, *color grading* yang penulis buat di *software* DaVinci Resolve lebih minim dan tidak memiliki kompleksitas yang berlebih. Hal ini dikarenakan penulis telah melakukan *color grading* di tahap *compositing* menggunakan *software* blender. Oleh karena itu, *color grading* yang ditambahkan di bagian *video editing* ini lebih menonjolkan warna *original* dari One Bed.



Gambar 3.99 *Node Color Grading*

Bagian *color grading*, merupakan bagian yang krusial. Sehingga penulis menghabiskan waktu yang tidak sedikit untuk melakukan kalibrasi warna yang ditampilkan. Pada bagian *color grading*, penulis menggunakan *node color correction* yang mengubah warna *RAW image rendering* menjadi warna khas brand One Bed. Hasil dari *color grading* tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini, yang menampilkan *before and after color grading*.



Gambar 3.100 *Before dan After Color Grading*

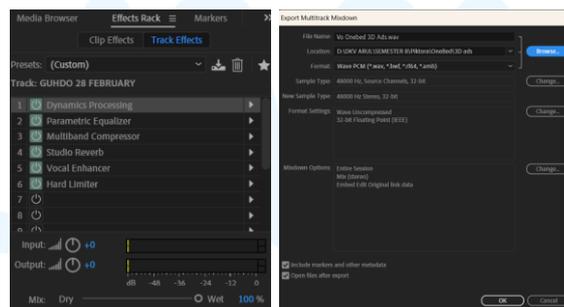
Jika bagian *color grading* telah selesai dilakukan, maka penulis akan masuk ke dalam bagian empat dari perancangan 3D animasi ini. Yaitu bagian *audio mixing* memasukkan *voice over* yang sudah disediakan oleh *Social Media Specialist Intern*. Tetapi sebelum memasukan *voice over* kedalam video animasi tersebut, penulis melakukan *mixing audio* dengan menggunakan *software* Adobe Audition. Tujuannya agar *voice over* mempunyai suara yang jelas serta jernih. Pada dasarnya, Adobe Audition adalah suatu *software* khusus untuk mengedit, *mixing* dan melakukan pembuatan *audio*. Di dalam *software* ini juga terdapat banyak *tools* hingga *effect* yang biasa digunakan untuk kebutuhan *audio mixing* maupun *mastering audio*.



Gambar 3.101 *Audio Mixing* dengan Adobe Audition

Dengan *voice over* yang sudah memiliki suara yang lebih bagus dibanding sebelumnya, penulis menggunakan beberapa Teknik dalam melakukan *audio mixing*. Teknik tersebut seperti menambahkan efek seperti *Dynamics Processing*, *Parametric Equalizer*, *Multiband Compressor*, *Studio Reverb*, *Vocal Enhancer*, dan *Hard Limiter*. Efek-efek *audio* tersebut dilakukan dengan *trial and error* oleh penulis. Karena pada dasarnya, penulis tidak memiliki pengalaman yang luas mengenai *audio mixing*. Tetapi dengan kemauan untuk belajar, penulis mendapatkan suatu Teknik yang dapat membuat suara dapat lebih bagus dan jernih.

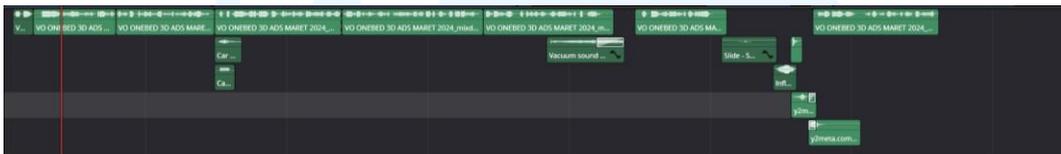
Setelah penambahan efek *audio mixing* tersebut, penulis kemudian melakukan *exporting audio* dengan format WAV. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan *audio* yang lebih maksimal, ketimbang menggunakan format *audio* lainnya.



Gambar 3.102 Efek dan *Exporting Audio*

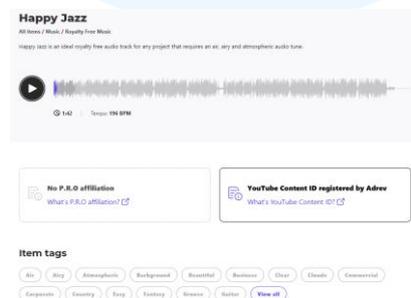
Lalu penulis akhirnya memasukkan *voice over* yang telah di *mixing*, ke dalam *software* DaVinci Resolve. *Voice over* yang telah diletakkan pada *timeline* DaVinci resolve, akhirnya penulis mencoba melakukan *editing audio* agar dapat menyesuaikan klip video animasi.

Tak hanya sampai disitu, penulis juga mencari *sound effect* yang cocok untuk dimasukkan ke dalam video animasi 3D ini. *Sound effect* tersebut penulis cari melalui Youtube dan juga aplikasi bernama *soundly*. Beberapa *sound effect* yang penulis masukkan ke dalam video tersebut adalah *horn*, *vacuum cleaner*, *blowing* dan *whoosh*. *Sound effect* ini bersifat *non copyright*, sehingga penulis dapat dengan leluasa menggunakan *sound effect* tersebut tanpa terkendala hak cipta.



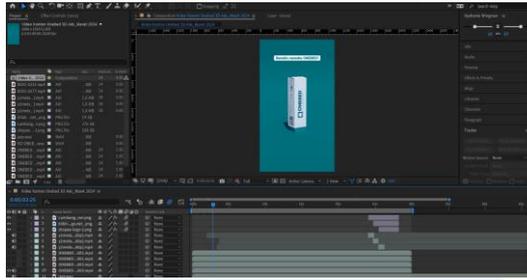
Gambar 3.103 Tampilan Audio pada DaVinci Resolve

Lalu untuk menambahkan jiwa atau *atmosphere* pada video animasi tersebut, penulis menambahkan lagu berjudul *Happy Jazz* yang dibuat oleh Elians Productions. Lagu ini memiliki lisensi yang bersifat *subscription*. sehingga jika seseorang yang sudah melakukan *subscription* pada media yang menyediakan musik tersebut, maka lagu tersebut dapat digunakan dengan bebas.



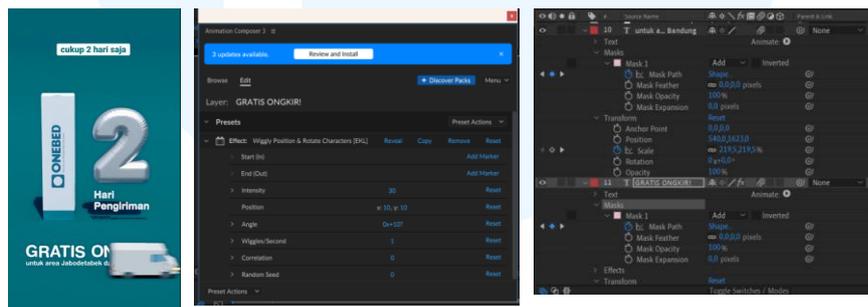
Gambar 3.104 Musik berjudul Happy Jazz

Setelah menambahkan musik, penulis akhirnya masuk ke bagian akhir yaitu membuat *motion graphic*. Pada tahap ini, penulis memindahkan proyek video animasi ini ke *software* after effect. Tujuannya adalah untuk membuat *motion graphic*. Karena dengan menggunakan *software* ini, penulis dapat dengan mudah menggunakan beberapa efek yang dapat membuat text menjadi lebih menarik dan *engaging* kepada target audiens.



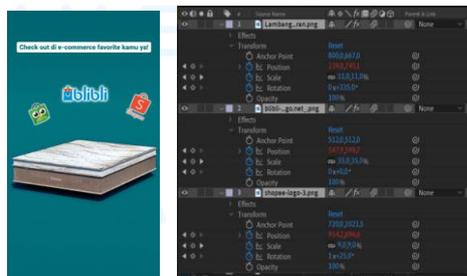
Gambar 3.105 Tampilan *motion graphic* di After Effect

Efek yang penulis tambahkan adalah efek *wiggly* pada *text* dengan tulisan “gratis ongkir”. Efek ini dipakai untuk mempertegas kalimat “gratis ongkir”, dan digunakan untuk membuat visual tidak terkesan datar maupun kaku. Penulis juga melakukan *masking* pada *text*, alasannya adalah sebagai transisi dari truk yang lewat. Tak hanya *masking*, penulis juga menggunakan *tools scale* untuk membuat animasi yang *seamless*.



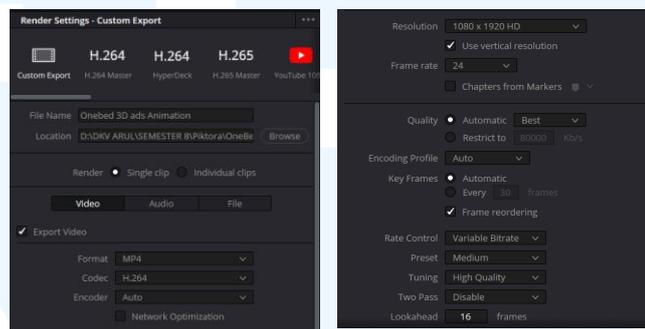
Gambar 3.106 Penambahan Efek *Wiggly* pada *text*

Lalu setelah penulis menambahkan efek *text* pertama, selanjutnya penulis membuat *motion graphic* dari pergerakan animasi logo *e-commerce* online. Teknik yang dilakukan pun tidak sulit, karena penulis hanya menyesuaikan *keyframes* dari *tools position*, *scale*, dan *rotation*. Sehingga animasi yang akan tampil, seperti suatu *pop-up* logo yang menjual kasur tiara One Bed.



Gambar 3.107 penambahan *keyframe* dan animasi pada logo *E-Commerce*

Kemudian jika proses *motion graphic* telah selesai, maka penulis hanya harus memindahkan proyeknya lagi ke dalam *software* DaVinci Resolve. Dengan demikian, penulis akan melakukan tahap paling terakhir dari semua perancangan animasi 3D ini, yaitu melakukan *rendering* video. Penulis menggunakan beberapa pengaturan yang sering digunakan oleh penulis dalam membuat suatu video, pengaturan tersebut seperti format MP4, menggunakan *codec* H.264, *frame rate* 24 fps, berukuran 1080 x 1920 *pixel* dan menggunakan *best quality*.



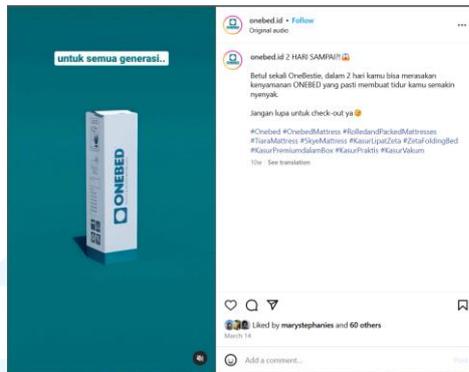
Gambar 3.108 *Rendering* Video

Setelah menunggu hasil *rendering* video, penulis mengecek kembali video yang berhasil menjadi video dengan format MP4 itu. Dan hasilnya video tersebut berjalan dengan lancar tanpa kepada kendala atau *error*. berikut adalah *highlight* atau lima *scene* utama video animasi 3D One Bed.



Gambar 3.109 *Preview Final Cut* 3D Animasi One Bed

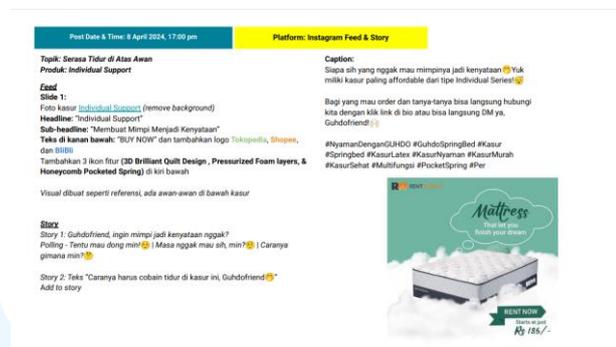
Lalu setelah *finalisasi* dari *final render* Tersebut, penulis memberikan *preview* dari video 3D animasi One Bed ke Art Director melalui aplikasi Whatsapp. Setelah *preview* video 3D animasi tersebut, kemudian langsung untuk dipublikasikan di akun instagram One Bed dengan nama @onebed.id, dan telah di *upload* serta dipublikasikan pada tanggal 14 Maret 2024



Gambar 3.110 Tampilan Konten Animasi 3D pada Instagram One Bed

## 6. Guhdo

Di bagian proyek enam, penulis mendapatkan kepercayaan untuk membuat desain *feeds* dari akun resmi Instagram Guhdo. Sebelum masuk ke dalam proses perancangan *feeds* desain, penulis diberikan brief oleh *Social Media Specialist*. Brief tersebut yaitu untuk membuat *feeds* desain untuk tanggal 8 April 2024, dan berisikan satu *slide feeds* Instagram dan dua *slide story* Instagram. Tujuan perancangan desain *feeds* Instagram ini adalah untuk mempromosikan kasur *Individual Support*. Brief tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



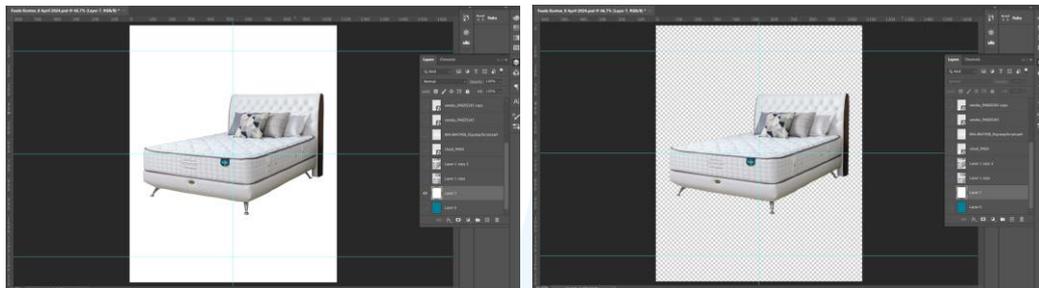
Gambar 3.111 Brief Content Plan pada tanggal 8 April 2024

Lalu jika penulis telah membaca serta memahami isi dari *brief* tersebut, penulis melanjutkan nya dengan mengunduh aset foto yang telah disediakan oleh *Social Media Specialist*. Tak hanya aset foto, penulis juga telah diberikan referensi visual yang diinginkan. Referensi serta aset foto tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.112 Referensi dan Aset Foto Kasur *Individual Support*

Kemudian setelah mendapatkan semua aset foto, penulis langsung merancang proses desain *feeds* Guhdo ini dengan *software* photoshop. Tujuannya adalah untuk menghapus *background* putih di sekitar kasur *Individual support*. Pada proses ini, penulis hanya menggunakan *tools* bernama *magic eraser tool*. Pada dasarnya, *tools* ini berguna untuk menghapus *background* yang memiliki warna maupun tekstur yang sama, sehingga penulis hanya harus melakukan satu kali klik pada *background* putih. Dan hasilnya *background* putih tersebut hilang, menjadikan *background* dari kasur *Individual Support* ini menjadi transparan.



Gambar 3.113 Tampilan Manipulasi Kasur di Photoshop

Tak lama setelah itu, penulis langsung membuat suatu manipulasi yang menampilkan awan dengan *background* langit. Tujuan dibuatnya manipulasi tersebut adalah untuk dapat mencapai referensi yang diinginkan oleh *Social Media Specialist*. Tentu harus diingat, bahwa penulis tidak serta merta melakukan hal yang sama dengan referensi yang ada. Melainkan penulis membuat manipulasi tersebut, dengan *improvisasi* dan hasil kreatif penulis. Untuk dapat menciptakan manipulasi

tersebut, penulis hanya menggunakan *tools* yang sederhana, seperti *free transform* dan juga *eraser*. Hal ini bertujuan agar manipulasi yang didapatkan lebih menyatu.



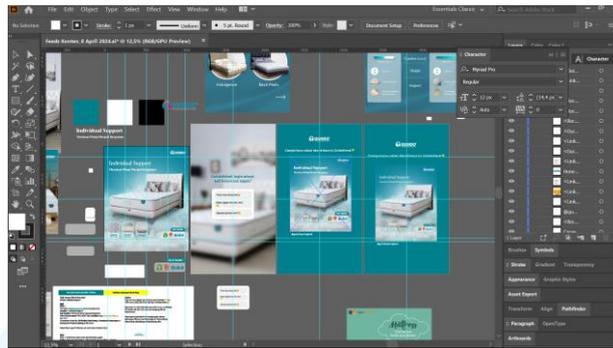
Gambar 3.114 Tampilan Manipulasi Awan di Photoshop

Lalu penulis menambahkan *shadow* pada kasur, fungsinya adalah untuk memberikan kesan yang realisme dan juga *depth of field* yang kuat. Tak hanya itu, penulis juga menambahkan *light effect* dibagian belakang kasur. Pesannya sebagai suatu kasur yang istimewa dan *classy*.



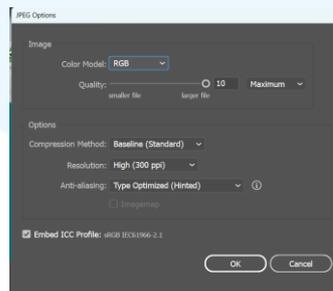
Gambar 3.115 Tampilan Manipulasi Penggabungan Kasur dan Awan

Setelah semua proses perancangan manipulasi tersebut, penulis akhirnya melakukan desain *layouting* dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator. Desain *layouting* ini terdiri dari penempatan posisi *text*, fitur dari kasur *Individual Support* hingga *E-commerce* yang menyediakan kasur tersebut. Manipulasi foto yang sebelumnya dibuat dengan Photoshop, lalu dimasukkan ke dalam Illustrator. Tak hanya membuat desain *feeds*, penulis juga membuat desain *story* dengan melakukan beberapa *layouting* sederhana, karena konsep serta gaya desain yang dimiliki Guhdo terlihat lebih elegan dan minimalis. Selama melakukan desain *layouting* tersebut, penulis menggunakan *font* bernama Albra dan TT Norms Pro. Pemilihan *font* ini memang menjadi gaya desain Guhdo sejak lama.



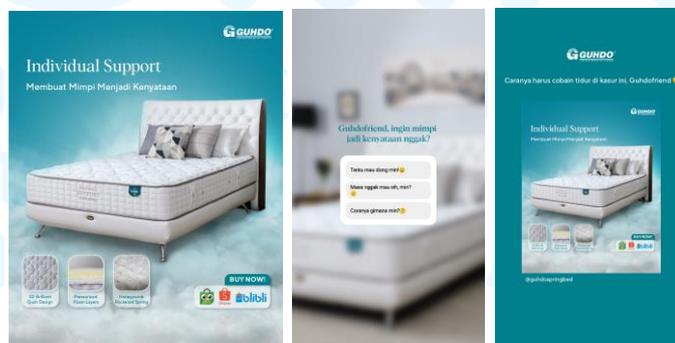
Gambar 3.116 Tampilan desain *Layouting* pada Adobe Illustrator

Kemudian jika semua proses *layouting* telah cukup dilakukan, maka hal yang selanjutnya penulis lakukan adalah *exporting* proyek tersebut menjadi gambar. Format gambar tersebut dengan menggunakan .jpg dan menggunakan *high quality* 300 *ppi*. Pengaturan *exporting* tersebut dikarenakan untuk mendapatkan hasil gambar yang lebih maksimal dan *high resolution*.



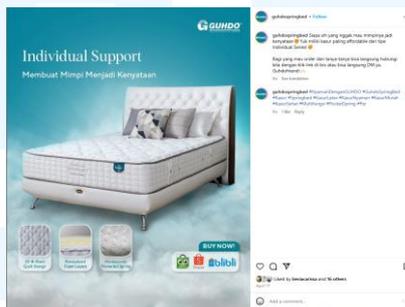
Gambar 3.117 *Exporting* di Adobe Illustrator

Setelah melakukan *exporting* dengan *software* Adobe Illustrator. Berikut adalah *final artwork* dari *feeds* desain yang terdiri dari satu *slide* dan *story* Instagram Guhdo yang terdiri dari dua *slide* pada tanggal 8 April 2024.



Gambar 3.118 *Final Artwork Feeds* desain dan *Story* Guhdo tanggal 8 April 2024

Lalu Setelah menyelesaikan *final artwork*, penulis mengirimkan *preview* desain tersebut kepada *Art Director* melalui aplikasi Whatsapp. Setelah *Art Director* melakukan *review* pada desain yang telah dibuat penulis, *Art Director* langsung melakukan *approval* pada desain tersebut. Desain *feeds* itu lalu dipublikasikan di akun resmi Instagram Guhdo dengan nama @guhdospringbed, dan telah diunggah diunggah pada tanggal 17 April 2024.



Gambar 3.119 Tampilan Konten *Feeds* Instagram pada Instagram Guhdo

### 3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama masa program kerja magang, penulis mendapatkan beberapa kendala yang menyangkut masalah teknis maupun secara praktik. Kendala-kendala tersebut penulis rangkum dibawah ini.

1. Penyesuaian gaya desain yang berbeda untuk berbagai macam merek mengharuskan seorang penulis untuk beradaptasi dengan fleksibilitas esuaian gaya desain bagi berbagai macam brand.
2. Penyesuaian Alur kerja yang cepat membuat penulis kewalahan dalam melakukan *multitasking*.
3. Kerusakan yang sering terjadi pada perangkat gawai penulis seringkali menghambat kemajuan pekerjaan dan mengakibatkan penundaan dalam menyelesaikan tugas.

### 3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dengan kendala yang telah dihadapi, penulis menemukan solusi yang Dapat membuat masalah tersebut dapat diselesaikan. Beberapa solusi yang penulis lakukan yaitu sebagai berikut.

1. Penulis melakukan Riset mendalam mengenai brand serta latar belakang yang berhubungan dengan media promosi brand yang akan penulis desain/rancang.
2. Penulis akhirnya melakukan penyusunan tugas dengan memprioritaskan tugas yang lebih mendesak, sehingga penulis dapat beradaptasi secara bertahap.
3. Penulis menggunakan perangkat yang dimiliki orang tua penulis, sehingga gawai pribadi penulis dapat di cek dan diperbaiki oleh teknisi komputer. Serta juga tidak lupa untuk melakukan backup data secara berkala.

