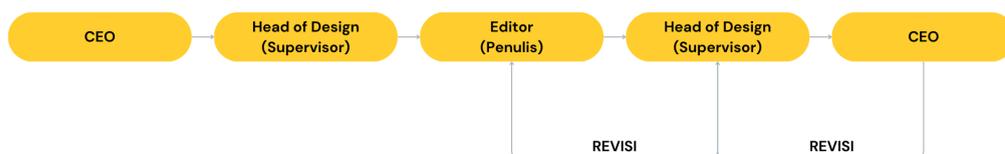


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dari pengamatan penulis, kepala bagian desain dan promosi akan menentukan kapan dan jenis konten yang akan dibuat. Sebagai *video editor* penulis akan diberikan tugas untuk membuat konten video bagi sebuah produk yang dijual oleh perusahaan. Kepala bagian desain dan promosi akan memberikan beberapa arahan seperti tema utama dan tujuan dari konten kepada penulis. Penulis lalu akan membuat video sesuai dengan arahan tersebut.



Gambar 3.1 bagan alur koordinasi kerja

Sumber: Pengamatan Penulis

Setelah konten selesai dibuat, penulis akan menunjukkannya kepada kepala bagian. Kepala bagian akan menyampaikan beberapa revisi yang perlu dilakukan oleh penulis jika ada. Setelah melakukan revisi penulis akan menunjukkan video tersebut lagi ke kepala bagian. Jika kepala bagian sudah puas dengan konten tersebut, beliau akan menunjukkannya kepada pemilik perusahaan untuk mendapatkan persetujuan. Pemilik perusahaan akan menyampaikan revisi kepada kepala bagian desain dan promosi lalu disampaikan ke penulis untuk dikerjakan. Jika tidak ada revisi lagi maka konten akan lanjut disebar di media sosial perusahaan.



Gambar 3.2 bagan alur kerja
Sumber: Pengamatan Penulis

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Dalam proses magang ini penulis ditugaskan untuk membuat video untuk produk yang diproduksi oleh perusahaan. Penulis juga mengalami beberapa kendala dalam pengerjaan tugas. Hal ini akan dijelaskan dalam bab berikut.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis melakukan proses magang sebagai seorang *video editor*. Penulis diberikan tugas membuat video promosi untuk media sosial perusahaan (Instagram). Video tersebut bisa saja video produk, wawancara, maupun dokumentasi sebuah acara yang diselenggarakan perusahaan.

Bulan	Keterangan
Agustus	Membuat desain product <i>merch</i>
September	Membuat video promosi produk
Oktober	Membuat video promosi produk (helm)
November	Melakukan dokumentasi acara

Tabel 3.2.1.1 Jadwal pemberian tugas

Sumber: Penulis

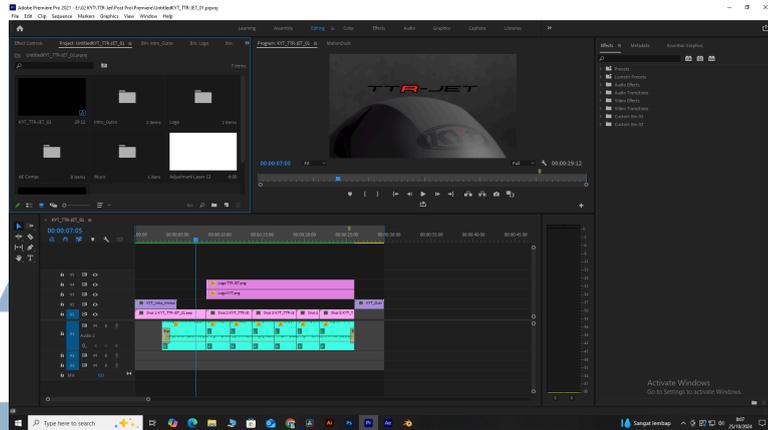
Dalam pengerjaan tugas tersebut, penulis juga sering perlu melakukan tugas lain selain melakukan editing video, seperti membuat desain di aplikasi lain seperti Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop. Desain tersebut akan digunakan di dalam video. Hal ini dilakukan karena kurangnya asset video yang dimiliki oleh perusahaan untuk membuat hasil yang sesuai keinginan penulis atau supervisor.

Dalam beberapa proyek video, penulis juga akan melakukan proses shooting footage jika bahan video yang diberikan supervisor kurang bagus atau tidak sesuai dengan keseluruhan video yang sedang dibuat.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Dalam proses magang ini penulis menggunakan tiga aplikasi *video editing*, yaitu *Adobe Premiere Pro*, *Adobe After Effects*, dan *Davinci Resolve*. Penulis menggunakan tiga aplikasi tersebut untuk tujuan yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan video. Untuk penyusunan awal shot dan *offline editing*, penulis akan menggunakan *Premiere Pro*, aplikasi ini juga digunakan untuk beberapa effects yang ringan dan simple. Jika video membutuhkan sebuah effect yang lebih spesifik atau rumit seperti *motion graphic*, *3d animation*, dan sebagainya penulis akan menggunakan *After Effects*. Setelah *pict lock* sudah di disetujui oleh supervisor, maka penulis akan lanjut mengerjakan online editing seperti *color grading* dan *scoring* di *Davinci Resolve*.

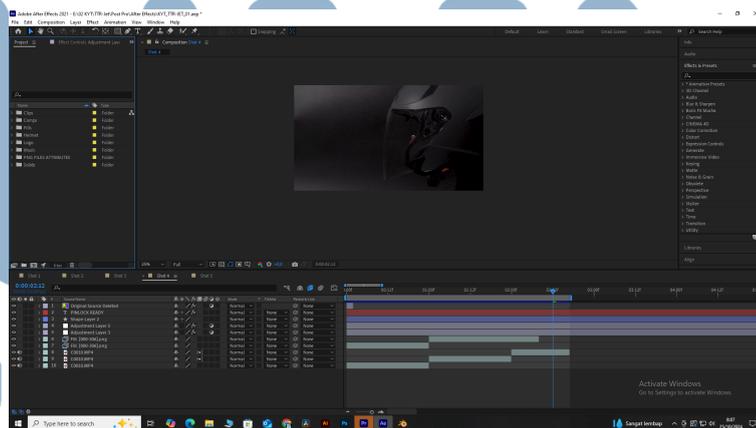
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.2.2.1 Proses *offline editing*

Sumber: Tarakusuma Indah

Penulis selalu menyiapkan data-data yang akan digunakan sebelum memulai proses *editing*. Semua file dirapikan dalam foldernya masing-masing agar mudah ditemukan dan diakses. Setelah itu, jika video menggunakan musik maka penulis akan melakukan proses *cutting* atau menyunting musik untuk menentukan durasi shot yang akan dimasukkan. Dalam proyek video dalam gambar 3.2, semua shot menggunakan video effect yang cukup rumit sehingga penulis menggunakan fitur *Adobe Dynamic Link* untuk menyambungkan timeline di *Premiere Pro* dengan composition yang dibuat di *After Effects*.



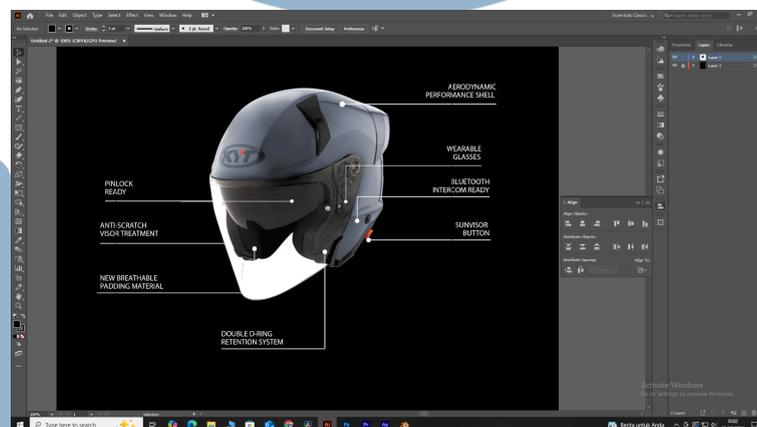
Gambar 3.2.2.2 Proses *online editing*

Sumber: Tarakusuma Indah

U
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Dengan fitur *Dynamic Link*, semua perubahan yang akan dilakukan di *After Effect* akan otomatis terlihat juga di *Premiere Pro* sehingga video lebih mudah diedit. Dalam *After Effect*, penulis membuat beberapa *motion graphic* untuk video. Dalam shot digambar 3.3, penulis membuat sebuah *motion graphic* untuk menonjolkan fitur yang dimiliki produk. Karena *lighting* dalam shot tersebut kurang bagus, maka penulis menggunakan beberapa efek untuk mengurangi *noise* dan membuat *artificial lighting*.

Penulis menggunakan effect “*VR De-Noise*” untuk mengurangi *noise* pada video. Penulis juga menggunakan “*Content-Aware Fill*” dengan tujuan yang sama. Penggunaan kedua efek ini secara bersamaan dapat mengurangi *noise* yang cukup besar. Untuk memberikan shot kontras yang lebih, penulis memilih untuk menggunakan beberapa “*CC Spotlight*” pada *background* dan subjek. Ada dua *spotlight* di *background* yang mengarah ke atas dan bawah shot dan yang ketiga digunakan untuk mereplikasikan *lighting* asli pada subjek. Penulis menggunakan efek “*drop shadow*” untuk membantu efek realitas shot tersebut.

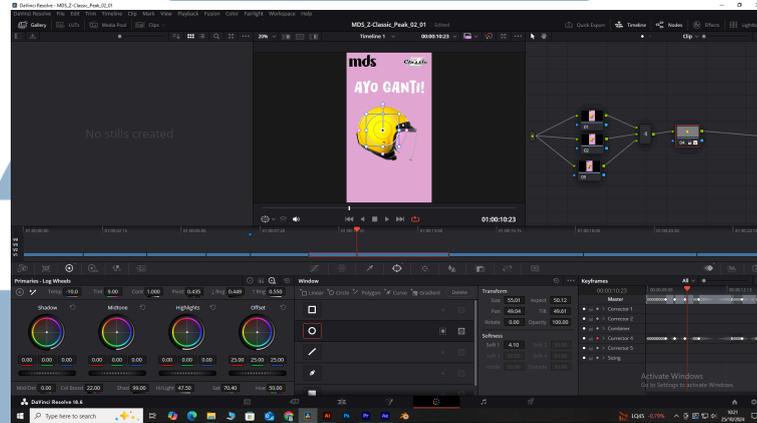


Gambar 3.2.2.3 File Asset Adobe Illustrator

Sumber: Tarakusuma Indah

Untuk beberapa shot, penulis perlu membuat beberapa hal yang akan digunakan dalam video. Dalam gambar 3.4, penulis membuat desain fitur produk untuk dimasukkan ke dalam video. Foto dan informasi mengenai produk

didapatkan dari supervisor. Hal ini terkadang dilakukan karena kurangnya waktu atau alat untuk melakukan proses take ulang.



Gambar 3.2.2.4 Color Grading Davinci Resolve

Sumber: Tarakusuma Indah

Proses pada gambar 3.5 adalah *color grading* yang dilakukan dalam aplikasi Davinci Resolve. Pertama penulis akan membuat beberapa *corrector node* yang akan digunakan untuk menentukan “*look*” video. Setelah itu penulis akan melakukan perubahan-perubahan detail sesuai dengan keinginan supervisor. Di shot dalam gambar 3.5, supervisor meminta untuk mencerahkan dan memisahkan produk dari background. Untuk melakukan hal tersebut, penulis menggunakan fitur masking untuk mengubah warna dan kontras subjek. Karena adanya pergerakan subjek dalam shot itu, penulis juga menggunakan fitur tracking agar mask akan mengikuti subjek.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dalam proses magang ini penulis memiliki beberapa kendala dan hambatan, baik teknis maupun non-teknis. Penulis akan menjabarkan beberapa kendala dan hambatan yang telah ditemukan saat melakukan proses magang di Tarakusuma Indah.

1) Tujuan dan Direksi yang Tidak Jelas

Tujuan atau arahan dari supervisor yang kurang jelas atau tepat. Penulis tidak mendapatkan briefing atau arahan mengenai tema atau mood yang diinginkan untuk video. Hal ini menyebabkan adanya banyak revisi karena tidak sesuai dengan keinginan atasan. Contohnya adalah saat penulis telah selesai membuat video mengenai sebuah produk, namun karena perusahaan memiliki banyak brand dengan temanya masing-masing (*MotoGP, Offroad, Affordable, Quality*, dsb), produk tersebut memiliki aspek atau tema yang bercampur dengan brand lainnya sehingga revisi harus dilakukan.

2) Keterbatasan alat yang disediakan

Karena perusahaan ini adalah perusahaan produksi helm, maka peralatan dan tempat yang disediakan minim untuk pembuatan helm. Hal ini memiliki dampak pada jenis video apa saja yang dapat dibuat. Contohnya adalah, walaupun kantor memiliki studio photo kecil, lensa yang dimiliki hanya ada 1 yang memiliki *focal length* sebesar 85mm. Dengan lensa dan ukuran studio, penulis hanya dapat menggunakan close up shots.

3) Pembagian waktu

Penulis melakukan magang sebagai seorang *video editor*, namun posisi tersebut masuk ke dalam bagian desain & promosi. Karena hal tersebut, penulis juga harus membagi waktu untuk mengerjakan proyek video dan juga membantu desain hal promosi lainnya. Sebagai contoh, saat tanggal 16 Agustus 2024, penulis harus menyelesaikan video untuk 17 Agustus dan juga menyelesaikan desain post Instagramnya.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Bagian ini berisi analisis dan solusi atas kendala yang ditemukan selama proses kerja magang. Solusi dapat berupa:

1) Komunikasi yang jelas

Solusi untuk kendala yang pertama cukup jelas, yaitu berkomunikasi dengan supervisor. Setelah beberapa proyek video, penulis mulai untuk lebih banyak berkomunikasi dengan supervisor untuk mendapatkan visi yang lebih jelas mengenai video yang ingin dibuat. Sebagai contoh, penulis akan mengirimkan beberapa referensi ke supervisor untuk mendapatkan persetujuan lanjut ke langkah selanjutnya.

2) Menggunakan teknik editing lainnya

Karena shot yang dapat dibuat hanya sedikit, penulis memilih untuk menggunakan teknik editing untuk membuat video yang lebih menarik. Teknik seperti menggunakan green screen, motion graphics, 3d animations, dsb agar tidak bergantung dengan hasil kamera.

3) Berkomunikasi dan meminta tolong

Solusi untuk masalah ini adalah berkomunikasi dengan anggota tim desain lainnya. Karena ada banyak tugas yang harus dilakukan dan waktu deadline yang sangat sedikit, maka penulis meminta tolong ke anggota tim untuk menyelesaikan tugas tersebut. Penulis juga berkomunikasi dengan supervisor untuk mendefinisikan ulang jobdesc yang akan dilakukan oleh penulis.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA