

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

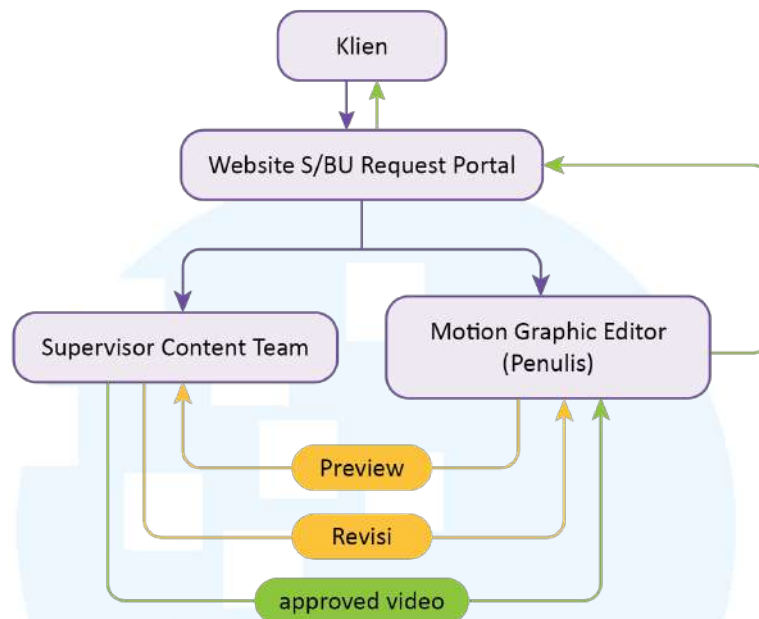
Perusahaan tempat penulis melaksanakan magang memiliki struktur organisasi dan sistem koordinasi untuk memastikan setiap pekerjaan dapat terlaksana dengan lancar. Selama magang, penulis bekerja sebagai motion graphic editor, yang merupakan bagian dari tim konten di Onedo Creative. Di sini, penulis berkoordinasi dengan supervisor, rekan satu tim, serta tim lainnya. Berikut adalah penjabaran mengenai posisi penulis dalam tim serta proses koordinasi yang dilakukan selama program magang ini berlangsung.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Onedo Creative terdiri dari beberapa tim utama, yaitu tim desain grafis, tim konten, dan tim UI/UX. Setiap tim dipimpin oleh seorang *supervisor*, dan seluruh supervisor berada di bawah arahan seorang *creative director*. Di dalam tim konten, terdapat tiga sub-tim, yaitu tim produksi, tim *video editor*, dan tim *content creator*. Penulis tergabung dalam tim *video editor* sebagai *motion graphic editor*, dengan tanggung jawab utama mengedit *footage video* serta menganimasikan aset-aset visual yang dihasilkan oleh tim desain grafis.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Untuk menyelesaikan setiap proyek video, penulis perlu melakukan koordinasi dengan *supervisor*, anggota tim, dan berbagai pihak lainnya. Hal ini dilakukan supaya pekerjaan berjalan dengan lancar dan dapat menciptakan video yang memuaskan bagi klien. Berikut adalah ilustrasi proses koordinasi yang penulis selama program magang ini berlangsung.



Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi
Sumber: Arsip Perusahaan

Pertama-tama, klien mengajukan permintaan pekerjaan melalui *website* resmi Perusahaan yang Bernama S/BU Request Portal. Website ini digunakan sebagai penghubung antara klien (pemberi *request*) dengan tim Onedo Creative (pihak yang mengerjakan *request* dari klien). Permintaan tersebut secara otomatis akan mengirimkan notifikasi kepada *supervisor* serta staf yang bertanggung jawab atas proyek tersebut. Sebagai salah satu staf, penulis akan mengerjakan proyek sesuai dengan *brief* dari klien. Setelah pekerjaan selesai, penulis akan menyerahkannya kepada *supervisor* untuk di-*review*. *Supervisor* kemudian memberikan *feedback*, apakah pekerjaan tersebut telah memenuhi standar atau masih memerlukan revisi. Jika diperlukan revisi, penulis akan melakukan perbaikan sesuai dengan arahan dan mengajukan hasil revisi untuk di-*review* ulang oleh *supervisor*. Apabila pekerjaan dinyatakan lolos, penulis akan mengunggahnya ke *website* agar dapat di-*review* oleh klien. Jika klien meminta revisi, penulis akan melakukan penyesuaian dan meminta persetujuan dari *supervisor* sebelum mengirimkan kembali hasil akhir kepada klien. Setelah klien setuju dengan hasilnya dan tidak ada revisi lebih lanjut, proyek dianggap telah selesai.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Tabel di bawah ini berisikan informasi mengenai tanggal dan rincian pekerjaan yang penulis lakukan selama mengikuti program MBKM Internship Track 1. Untuk memenuhi syarat kelulusan yaitu bekerja dengan total 640 jam kerja, penulis perlu bekerja sekitar 20 minggu. Selama periode magang ini, penulis fokus mengerjakan proyek-proyek utama yaitu mengedit video motion dan video *reels* sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	1—2 Agustus 2024	- Reels DTED Executive Talks	- Mengedit video reels DTED Executive Talks
2	5—9 Agustus 2024	- Motion logo LLV - Video ads OneSmile - Company Profile LLV - Reels Hello Startup	- Membuat motion logo Living Lab Ventures terbaru - Cut to cut video ads OneSmile - Membuat asset motion graphic untuk video profil Living Lab Ventures - Offline editing video reels Hello Startup
3	12—16 Agustus 2024	- Company Profile LLV - Reels Hello Startup - Reels Samakta NOC	- Membuat asset motion graphic untuk video profil Living Lab Ventures - Online editing video reels Hello Startup - Offline editing video reels Samakta NOC
4	19—23 Agustus 2024	- Reels Samakta NOC - Reels Basket Tournament - Reels DNA Masterclass	- Online editing video reels Samakta NOC - Offline dan online editing video reels Sinar Mas Land Basket Tournament - Offline editing video reels DNA Masterclass
5	26—30 Agustus 2024	- Reels DNA Masterclass - Reels Samakta Acara 17-an	- Online editing video reels DNA Masterclass - Offline dan online editing video reels Samakta Acara 17-an

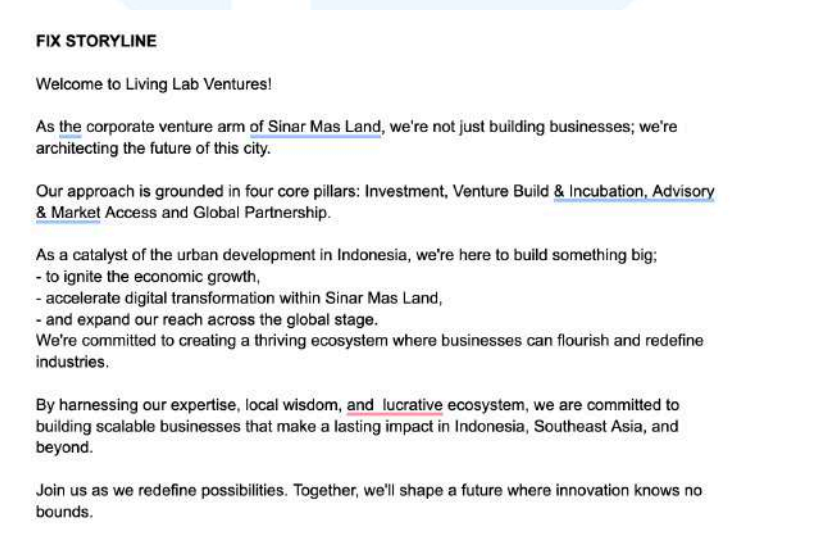
6	2—6 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Video IA Vehicle Registration - Motion Bumper Lingkup 	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi video IA Vehicle Registration - Membuat motion bumper untuk opening video Lingkup
7	9—13 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Motion Kaleidoscope 2024 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat dan memilih beberapa alternatif desain motion grafis untuk video Kaleidoscope 2024
8	16—20 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Motion Kaleidoscope 2024 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat motion grafis untuk video Kaleidoscope 2024
9	23—27 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Reels Fun Walk - Motion Kaleidoscope 2024 	<ul style="list-style-type: none"> - Merevisi motion pada video Kaleidoscope 2024 - Offline editing video reels Fun Walk
10	30 September— 4 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Reels Fun Walk - Motion Kaleidoscope 2024 	<ul style="list-style-type: none"> - Online editing video reels Fun Walk - Merevisi motion pada video Kaleidoscope 2024
11	7—11 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Reels Festival of Digital Innovation 	<ul style="list-style-type: none"> - Offline editing video reels Festival of Digital Innovation
12	14—18 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Reels Festival of Digital Innovation - Motion eCatalog OOH Oktober 	<ul style="list-style-type: none"> - Online editing video reels Festival of Digital Innovation - Membuat video motion OOH eCatalog
13	21—25 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Motion eCatalog OOH Oktober 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat video motion OOH eCatalog
14	28 Oktober— 1 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Reels Festival of Digital Innovation - Motion video Invite Academy Part 2 	<ul style="list-style-type: none"> - Offline dan online editing video reels Festival of Digital Innovation - Membuat motion intro dan lower third untuk video Invite Academy Part 2
15	4—8 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Reels Mekari Conference 2024 - Motion eCatalog OOH Desember 	<ul style="list-style-type: none"> - Offline dan online editing video reels Mekari Conference 2024 - Membuat video motion OOH eCatalog

16	11—15 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Motion eCatalog OOH Desember - Video Ads IPL OneSmile 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat video motion OOH eCatalog - Online editing video Ads IPL brand OneSmile
----	---------------------------	--	--

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama proses magang, proyek yang paling sering penulis kerjakan adalah mengedit video *reels*. Hal ini disebabkan karena meningkatnya permintaan konten media sosial, sehingga banyak klien yang memerlukan video *reels* untuk kebutuhan promosi mereka di media sosial. Penulis juga diberikan kepercayaan untuk membuat *motion* grafis yang digunakan dalam pembuatan *video company profile*, dan berbagai video lainnya. Selain itu, penulis juga berkesempatan untuk membuat *motion out-of-home* (OOH) dari *brand* eCatalog, yang ditampilkan di layar *videotron* di daerah BSD pada bulan Oktober 2024.

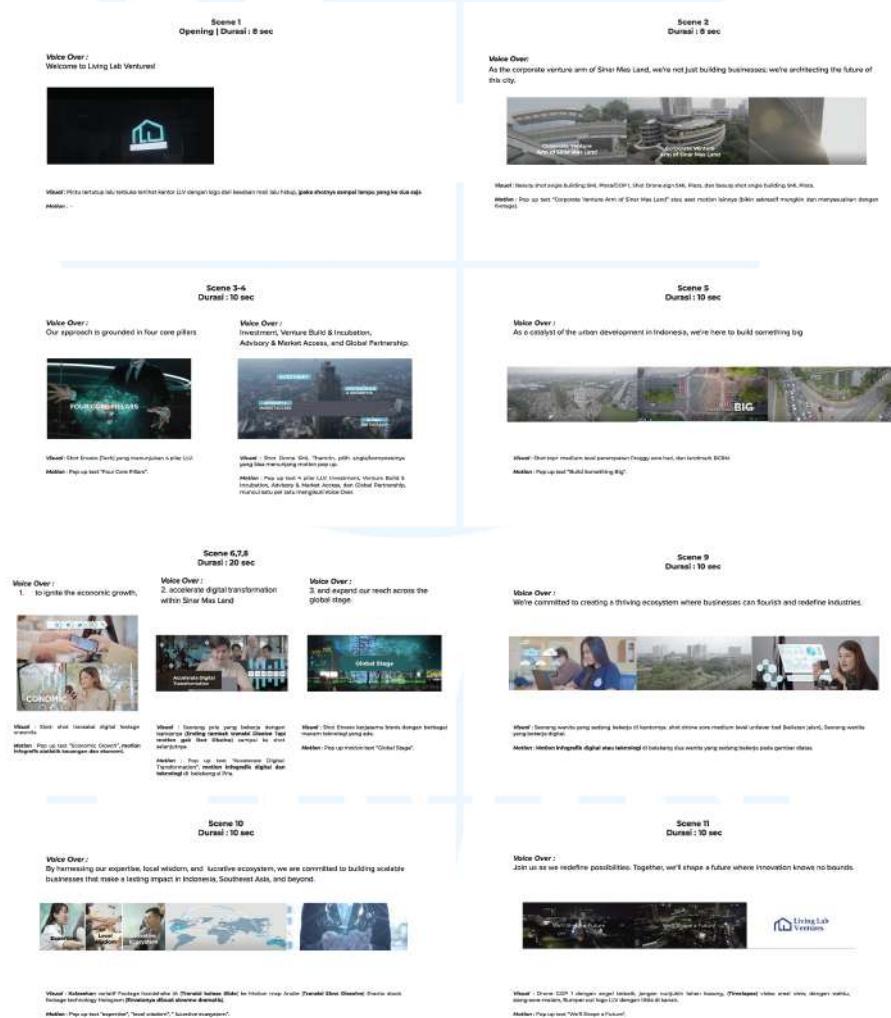
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang



Gambar 3. 2 *Storyline* Video *Company Profile* Living Lab Ventures
Sumber: Arsip Perusahaan

Pengerjaan proyek video *company profile* Living Lab Ventures ini dimulai dengan *meeting* bersama tim untuk membahas *brief* yang diberikan oleh klien. Dalam rapat tersebut, kami mendiskusikan tentang pesan yang ingin disampaikan, pilar-pilar perusahaan, dan visi misi perusahaan. Empat pilar tersebut yaitu Investment, Venture Build & Incubation, Advisory & Market

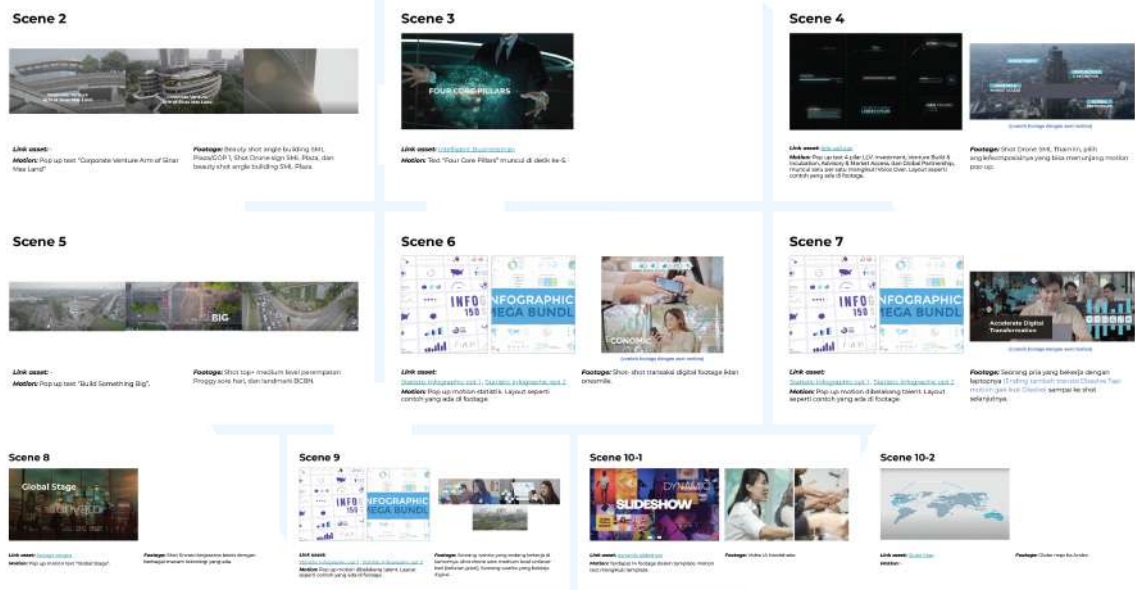
Access, dan Global Partnership. Sedangkan visi dari Living Lab Ventures adalah menciptakan *economic creation* di kota BSD, mendukung bisnis-bisnis di BSD dalam bidang teknologi, serta mengembangkan portofolio perusahaan untuk menjadi bagian dari ekosistem global. Berdasarkan poin-poin tersebut, tim kami kemudian menyusun sebuah *storyline* yang menjadi panduan dalam proses pembuatan video, mulai dari pengambilan *footage* hingga tahap *editing*.



Gambar 3. 3 *Storyboard*
Sumber: Arsip Perusahaan

Setelah *storyline* selesai dibuat, tahap selanjutnya adalah menyusun *storyboard* sebagai panduan visual dalam mengerjakan proyek ini. Dalam proses ini, penulis bekerja sama dengan tim produksi untuk memastikan semua

aset visual sesuai dengan rencana. Sebagai *motion graphic editor*, penulis bertanggung jawab untuk mengerjakan bagian *storyboard* pada *scene* yang memerlukan penggunaan aset-aset motion grafis, yaitu dari *scene 2* hingga *scene 11*.

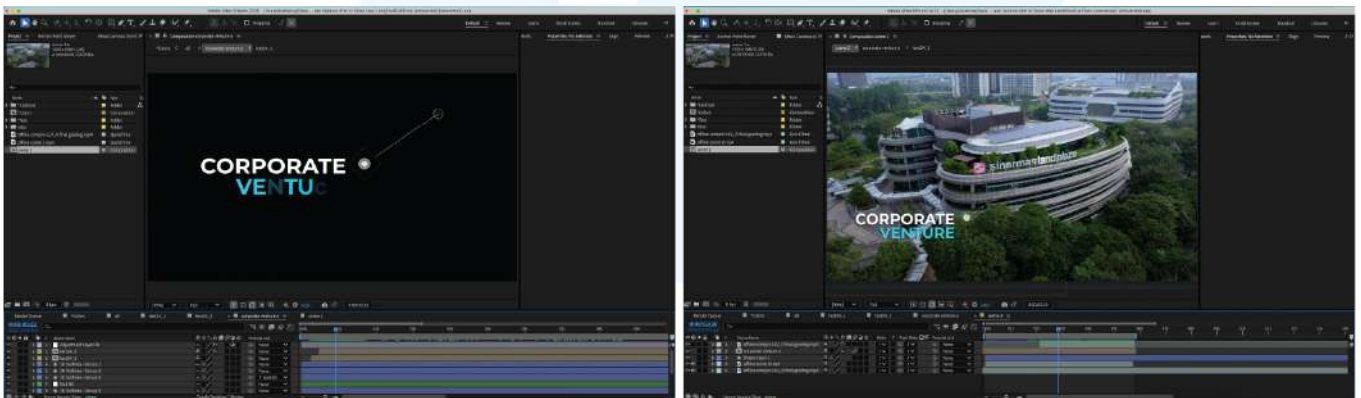


Gambar 3. 4 List Aset Motion
Sumber: Arsip Perusahaan

Selain menyusun *storyboard*, penulis juga menyiapkan *list* aset motion grafis yang dibutuhkan, seperti teks, jenis *font*, *template motion graphic* beserta *link* sumbernya, dan berbagai aset visual lainnya. Tahap pembuatan *storyboard* dan *list* aset ini sangat penting untuk mempermudah tim dalam proses *shooting* dan editing nantinya.

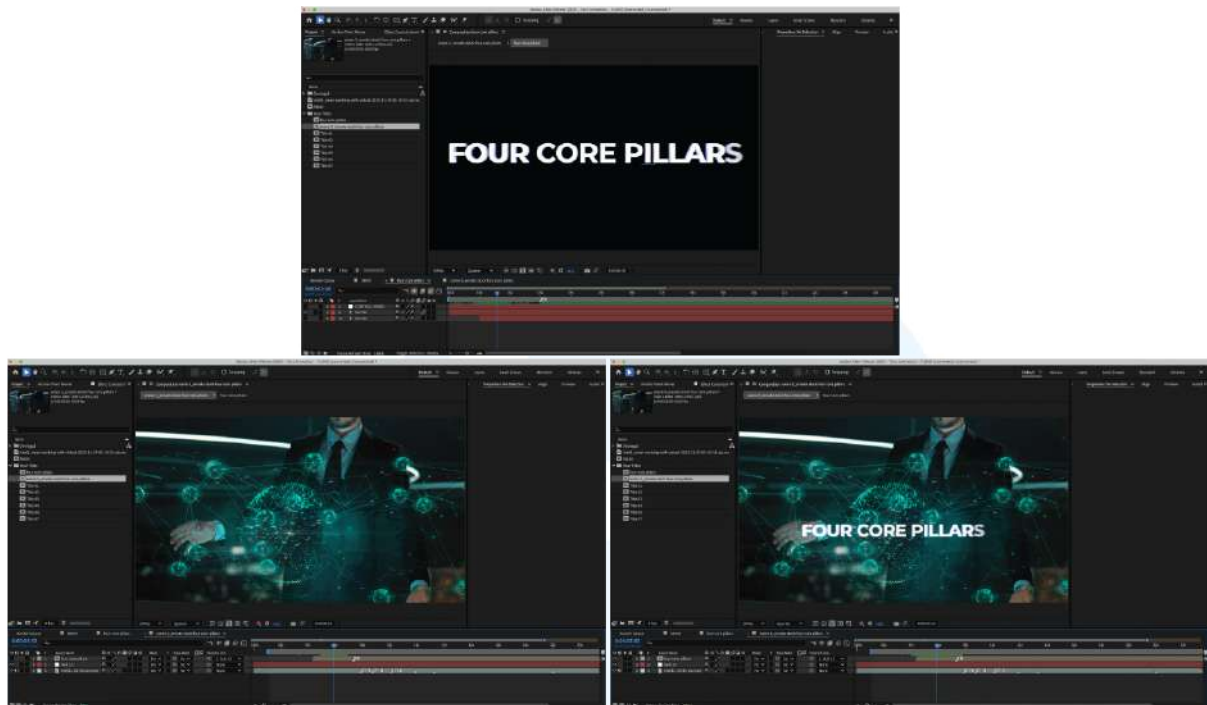
Sebagian besar *footage* yang dibutuhkan untuk *video company profile* ini sudah ada karena sudah pernah diambil sebelumnya, sehingga proses *video editing* dapat segera dimulai. Namun, terdapat beberapa *footage* yang perlu diambil ulang karena momen yang sebelumnya terekam kurang sesuai dengan permintaan klien. Seperti *footage* drone di kawasan BSD ini. Salah satu permintaan klien adalah untuk merekam momen ketika jalanan terlihat ramai, sehingga tim produksi harus melakukan *shooting* ulang pada jam-jam sibuk.

Tahap berikutnya adalah tahap *video editing*. Pada tahap ini, penulis bekerja sama dengan *offline editor* untuk mengedit video. Tugas utama *offline editor* adalah menyusun *footage video* sesuai dengan *storyline* dan *storyboard* yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Selain itu, *offline editor* juga bertanggung jawab untuk menambahkan elemen-elemen pendukung seperti *voice-over*, musik, efek suara, serta melakukan *color grading*. Setelah *offline editor* menyelesaikan tugasnya, penulis melanjutkan proses *editing* dengan menambahkan teks dan aset-aset *motion graphic* ke dalam video. Scene yang memerlukan aset-aset *motion graphic* pada video *company profile* ini adalah *scene 2* hingga 11. Namun, *scene* yang penulis kerjakan antara lain *scene 2, 3, 4, 5, 7, dan 11*.



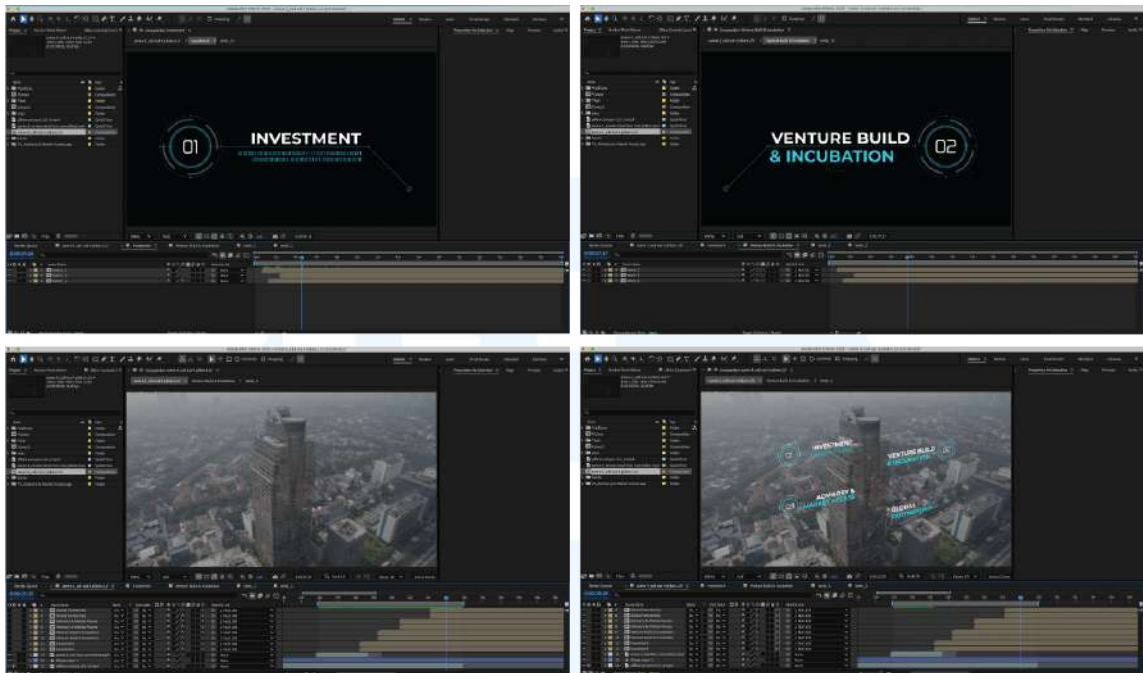
Gambar 3. 5 Proses Pengerjaan *Scene 2*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada *scene 2* video *company profile*, penulis membuat efek *motion pop-up text* dengan tulisan "Corporate Venture". Proses ini dimulai dengan membuat *composition* baru yang dikhususkan untuk elemen teks tersebut. Dalam *composition* ini, penulis menggunakan aset grafis berbentuk *call-out* yang dilengkapi dengan teks. Aset grafis *call-out* tersebut di-*download* dari situs Envato, kemudian penulis sesuaikan warnanya, tata letaknya, dan ukurannya agar sesuai dengan *brand guidelines* Living Lab Ventures. Setelah selesai, *composition* teks yang telah dirancang dimasukkan ke dalam *composition* utama video untuk menyatukan elemen teks dengan keseluruhan visual video.



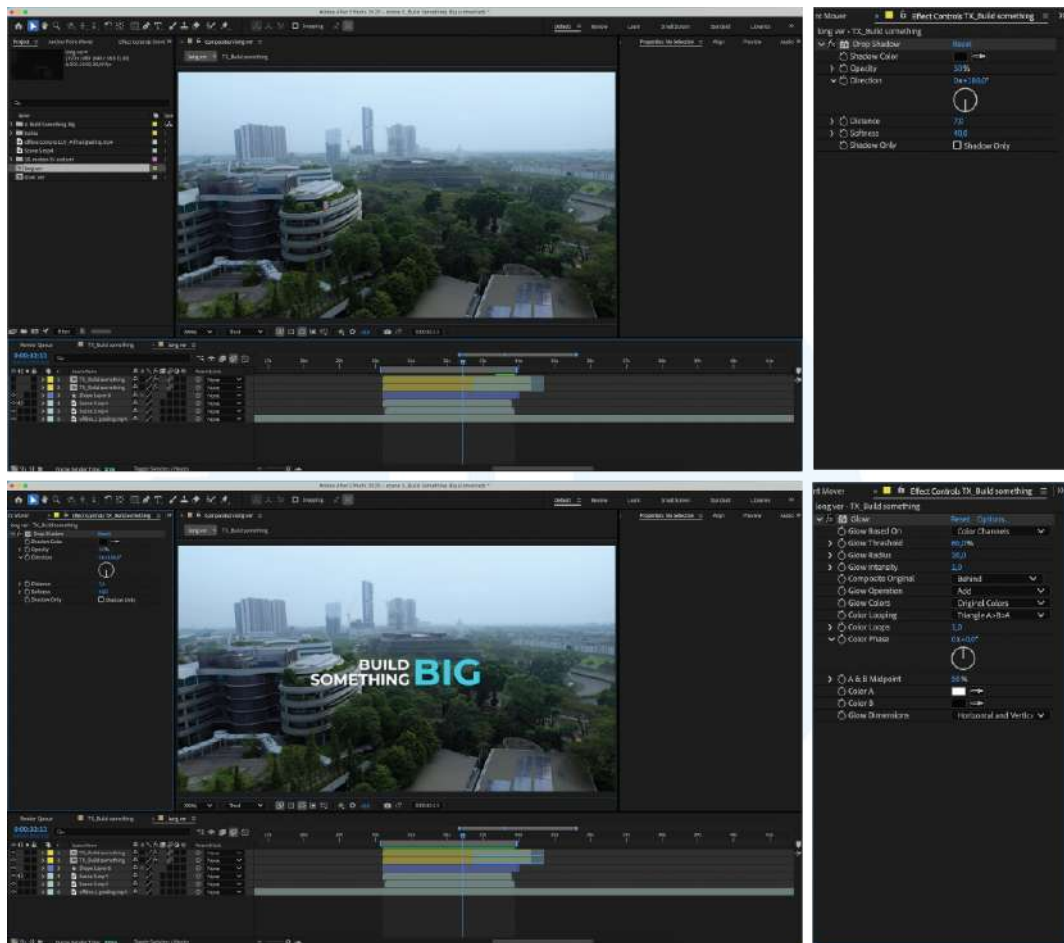
Gambar 3. 6 Proses Pengerjaan Scene 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada *scene 3*, penulis menambahkan elemen *motion pop-up text* bertuliskan "Four Core Pillars" yang muncul di atas objek globe pada video. Dalam adegan ini, video menampilkan sudut pandang yang bergerak memutar dari kanan ke kiri, selaras dengan pergerakan objek globe. Untuk menciptakan efek teks yang menyatu dengan pergerakan globe tersebut, penulis menggunakan teknik *motion tracking*. Selain itu, penulis juga menambahkan efek 3D pada teks supaya lebih berdimensi, sehingga elemen teks terlihat lebih hidup dan menyatu dengan footage video.



Gambar 3. 7 Proses Pengerjaan Scene 4
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selanjutnya pada *scene 4* ini, penulis ingin menampilkan elemen *motion text* yang muncul secara berurutan seolah-olah keluar dari sebuah gedung. Proses pengerjaan pada *scene* ini mirip dengan langkah-langkah pada *scene 2*. Penulis memulai dengan membuat *composition* khusus untuk setiap elemen teks. Setelah itu, penulis melakukan penyesuaian seperti pengaturan warna, ukuran, dan tata letak agar elemen-elemen tersebut terlihat harmonis dan sesuai dengan *branding* dari Living Lab Ventures. Setelah keempat elemen teks selesai dibuat, semuanya dimasukkan ke dalam *composition* video utama. Penulis memastikan bahwa elemen-elemen teks ini muncul satu per satu sehingga penonton dapat mengerti pesan yang ingin disampaikan.



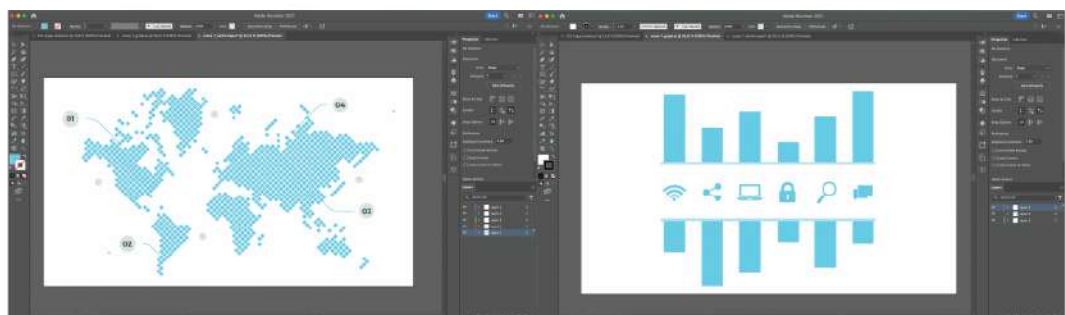
Gambar 3. 8 Proses Pengerjaan *Scene 5*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Scene berikutnya yang penulis kerjakan adalah *scene 5*, di mana penulis ingin menambahkan motion teks "Build Something Big" pada video. Proses pengerjaan dimulai dengan membuat *composition* khusus untuk menganimasikan teks tersebut, yang kemudian dimasukkan ke dalam *composition* video utama. Untuk menonjolkan pesan yang ingin disampaikan, kata "Big" sengaja diberi warna hijau toska untuk menciptakan fokus pada kata tersebut. Selain itu, penulis menambahkan efek "Drop Shadow" dan "Glow" pada teks untuk menciptakan dimensi dan kontras dari videonya. Sehingga penonton dapat membaca teksnya dengan lebih jelas.



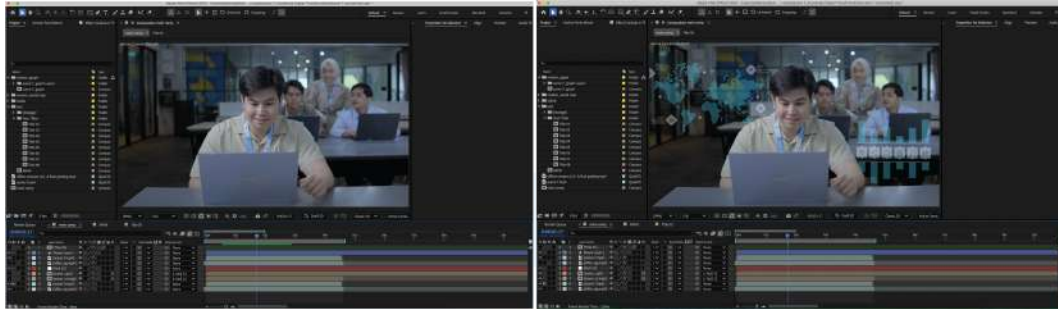
Gambar 3. 10 Scene 7
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Scene 7 adalah *scene* yang paling kompleks untuk dikerjakan dibandingkan dengan *scene* lainnya, karena memiliki banyak aset yang harus dianimasikan. Pada *scene* ini, video menampilkan seseorang yang sedang bekerja di depan laptop, sementara di latar belakang muncul elemen visual berupa infografis yang menggambarkan informasi tentang bisnis digital. Di bagian depan, teks "Accelerate Digital Transformation" muncul sebagai deskripsi dari pesan video tersebut.



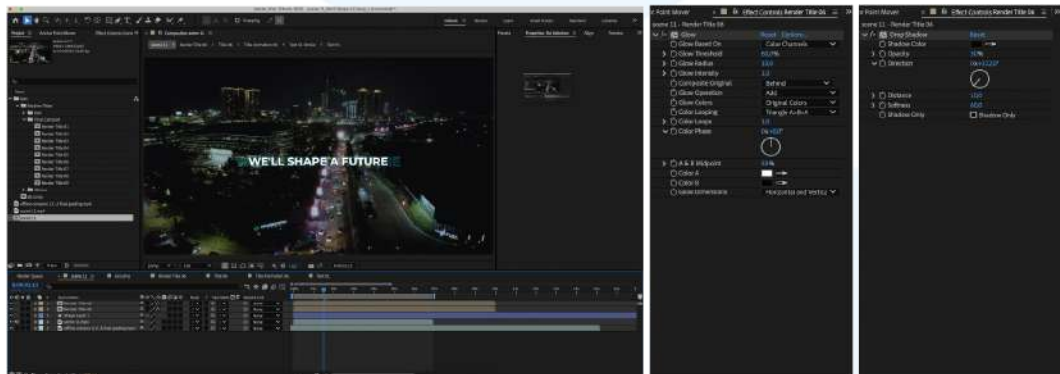
Gambar 3. 9 Aset Infografis
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses pengerjaan *scene* ini dimulai dengan men-*download* aset desain infografis, yang kemudian penulis edit di Adobe Illustrator untuk menyesuaikan warna, ukuran, teks, dan elemen lainnya agar sesuai dengan *branding* dan kebutuhan proyek video *company profile* ini. Setelah itu, aset infografis di-*import* ke Adobe After Effects untuk dianimasikan.



Gambar 3. 12 Proses Pengerjaan Scene 7
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Untuk menciptakan efek bahwa elemen infografis berada di belakang objek orang, penulis menduplikasi video utama dan menggunakan efek *masking* dengan tools “Roto Brush.” Teknik ini memungkinkan penulis untuk memisahkan objek orang dari latar belakang, sehingga elemen infografis dapat ditempatkan di antara latar belakang video dan objek utama. Langkah terakhir adalah menambahkan teks “Accelerate Digital Transformation” di atas video, yang muncul setelah elemen infografis untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan.



Gambar 3. 11 Proses Pengerjaan Scene 11
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Scene 11 adalah bagian terakhir yang penulis kerjakan dalam proyek video *company profile* ini. Pada scene ini, penulis menciptakan animasi teks “We’ll Shape a Future,” yang ditempatkan di tengah-tengah video. Untuk meningkatkan keterbacaan dan memberikan kesan visual yang lebih menarik, penulis menambahkan efek “Drop Shadow” dan “Glow” pada elemen teks. Penambahan efek ini bertujuan agar teks terlihat lebih menonjol dan kontras dengan latar belakang video.

Setelah proses *editing* video selesai, hasil akhir diserahkan kepada supervisor dan klien untuk ditinjau. Penulis kemudian menerima *feedback* terkait beberapa *scene* yang memerlukan revisi dari segi *motion* grafisnya, khususnya pada *scene* 2, 5, 6, dan 7. Revisi tersebut mencakup perubahan warna teks, penyesuaian tata letak, perbaikan penempatan elemen, efek *motion*, serta penambahan elemen grafis agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan keinginan klien. Setelah semua revisi selesai dilakukan, penulis menyerahkan kembali video hasil revisi kepada supervisor dan klien untuk proses *review* final.

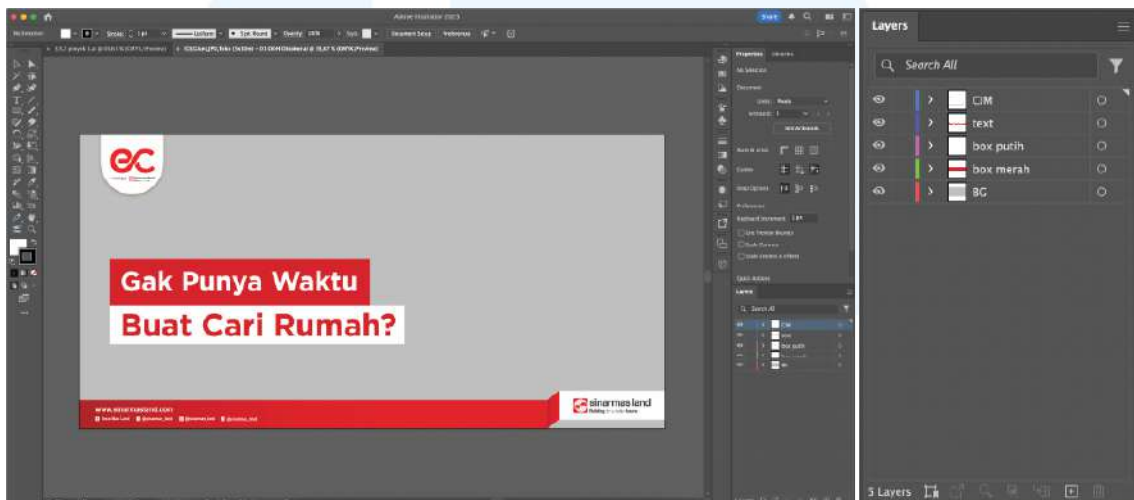
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Pada bab ini, penulis akan memaparkan proses pelaksanaan empat tugas tambahan selama program magang, yaitu pembuatan video *motion Out of Home* (OOH) untuk eCatalog pada Oktober 2024, Video Kaleidoscope Digital Hub, Video Invite Academy Sinar Mas Land, dan Video Reels Digital Hub at Mekari Conference. Setiap proyek dimulai dengan mempersiapkan kebutuhan aset *motion* grafis yang mencakup elemen desain, teks, dan elemen grafis lainnya. Tahap berikutnya adalah proses pengeditan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan Adobe After Effects. Setelah video selesai dikerjakan, hasil akhirnya diserahkan ke *supervisor* lapangan dan klien untuk proses *review*. Terakhir, penulis melakukan revisi pada video jika diperlukan.

3.3.2.1 Proyek Video Motion OOH eCatalog Oktober 2024

eCatalog merupakan *platform* jual beli properti yang dikembangkan oleh Sinar Mas Land untuk mempermudah pengguna dalam menemukan properti yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Dalam rangka mempromosikan kampanye *platform* ini untuk bulan oktober 2024, tim kreatif Onedo diminta untuk membuat video *motion Out of Home* (OOH). Pesan utama dari video iklan ini adalah menonjolkan kemudahan penggunaan, fitur menarik, serta promo yang tersedia di eCatalog.

Pada proyek ini, penulis bertanggung jawab dari segi pembuatan animasinya. Setelah tim desain grafis menyelesaikan aset desainnya, penulis mengunduh aset tersebut dan melakukan *adjustment* sedikit terhadap beberapa elemen visualnya menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Yaitu membagi tiap objek desain ke dalam *layer-layer* terpisah agar lebih mudah dan fleksibel untuk dianimasikan di Adobe After Effects.



Gambar 3. 13 Proses Editing File Desain OOH eCatalog
Sumber: Dokumentasi Probandi

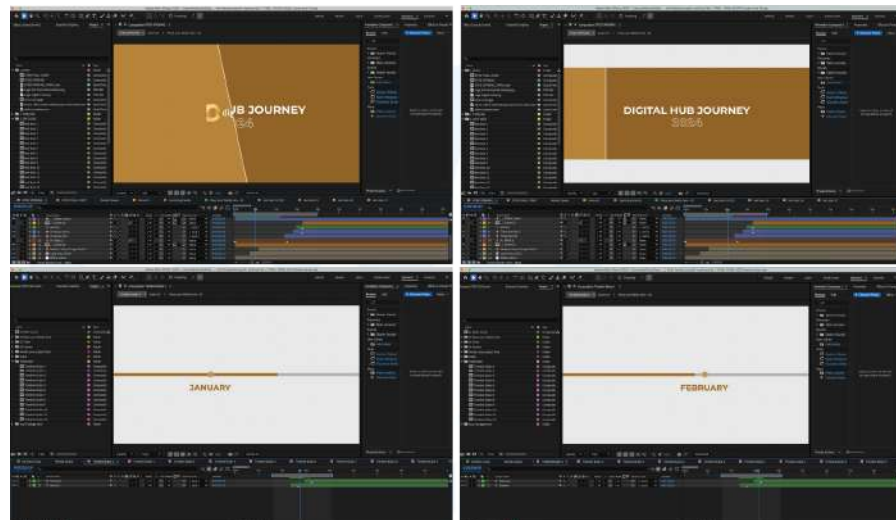
Setelah file desain siap, penulis memulai proses animasi dengan membuat proyek baru di Adobe After Effects dan meng-*import* semua file desain. Penulis membuat enam *composition* terpisah untuk masing-masing *scene*, kemudian mulai menganimasikan objek-objek desain sesuai urutan dan hierarki yang telah direncanakan. Mengingat durasi video yang hanya 15 detik, animasi dirancang sederhana namun tetap menarik. Setelah semua *scene* selesai dianimasikan, penulis menggabungkan seluruh *scene* ke dalam satu *composition* utama dan meng-*export* video tersebut.



Gambar 3. 14 Proses Editing OOH eCatalog Oktober 2024
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Hasil *motion* video ini kemudian penulis kirim kepada *supervisor* dan klien untuk proses *review*. Setelah mendapat konfirmasi bahwa tidak ada revisi yang diperlukan, penulis melanjutkan pengerjaan video *motion* OOH dalam 5 ukuran berbeda sesuai permintaan klien. Total lima ukuran video yang penulis kerjakan yaitu ukuran 1x2m, 1x3m, 2x3m, 5x10m, dan 8x10m dengan langkah dan proses pengerjaannya sama.

3.3.2.2 Proyek Video Kaleidoscope Digital Hub



Gambar 3. 15 Aset Motion Grafis Timeline
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Digital Hub adalah kawasan kota pintar berbasis digital yang terletak di BSD City. Kawasan ini dibuat oleh Sinar Mas Land sebagai pusat inovasi teknologi dan ekosistem digital. Dalam proyek Video

Kaleidoscope Digital Hub, video ini bertujuan untuk menampilkan rangkuman dokumentasi berbagai kegiatan yang telah dilaksanakan Ditigal Hub sepanjang tahun 2024, dimulai dari Januari hingga Desember. Acara tersebut antara lain seminar, *talks*, *startup connect*, *conference*, *hackathon*, dan lainnya.

Dalam proyek Video Kaleidoscope Digital Hub ini, diperlukan berbagai aset motion grafis yaitu aset untuk *intro* video dan *motion timeline*. Kedua aset tersebut penulis *download* dari situs Envato, yang kemudian diedit kembali sesuai kebutuhan *brand*. Hal-hal yang penulis *edit* antara lain warna, teks, tata letak, serta elemen-elemen lainnya agar selaras dengan identitas visual Digital Hub. Warna-warna yang dipilih, yaitu emas, coklat muda, dan putih, yang diambil dari palet warna logo Digital Hub untuk menciptakan kesan elegan dan konsisten dengan *branding*. Sedangkan untuk jenis *font*, penulis menggunakan Montserrat, yang memiliki desain yang simpel dan minimalis sehingga cocok untuk digunakan pada video dengan tema digital.



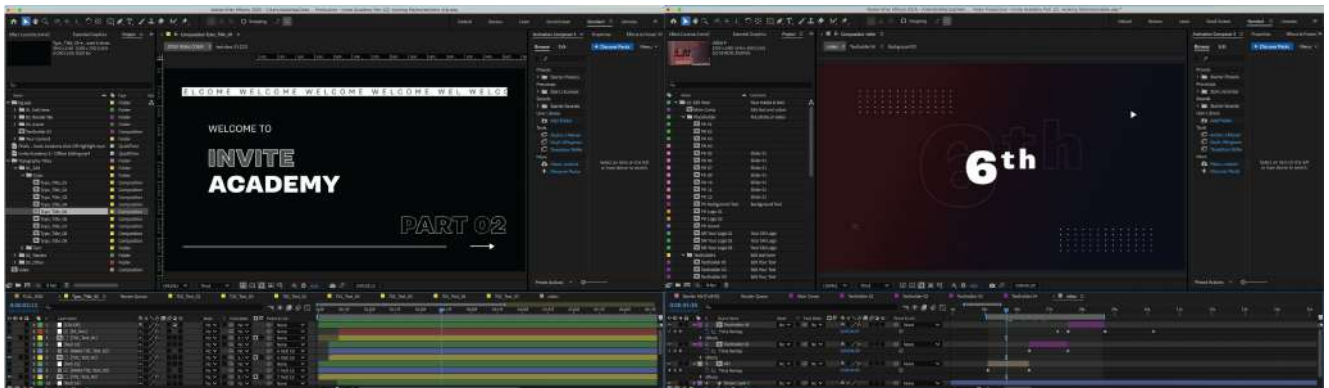
Gambar 3. 16 Lower Third Video Kaleidoscope
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah seluruh aset *motion* grafis selesai dibuat, penulis menggabungkan animasi *motion* yang telah dikerjakan dengan video utama yang sebelumnya diedit oleh *offline editor*. Langkah berikutnya adalah menambahkan teks *lower third* di bagian kiri bawah video sebagai

deskripsi untuk setiap event. Setelah proses pengeditan selesai, video di-*export* dan diserahkan kepada *supervisor* serta klien untuk tahap *review*. Berdasarkan *feedback*, penulis perlu melakukan revisi pada teks *lower third*, seperti ukuran huruf, kesalahan penulisan nama acara, dan beberapa perbaikan lainnya. Penulis kemudian merevisi sesuai masukan tersebut, kemudian menyerahkannya kembali kepada klien untuk proses *final review*.

3.3.2.3 Proyek Video Invite Academy Sinar Mas Land

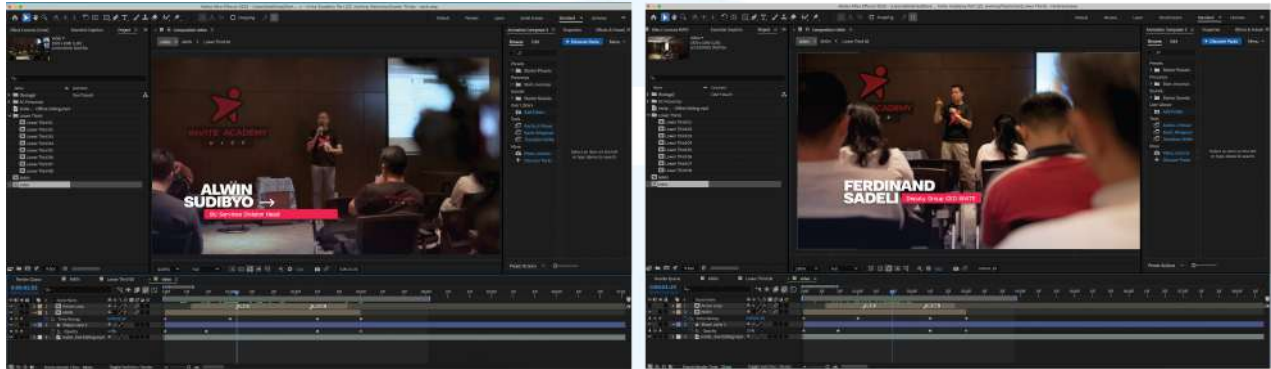
Proyek selanjutnya yang penulis kerjakan yaitu Video Invite Academy Sinar Mas Land. Proses pengerjaan video ini mirip dengan langkah-langkah pengerjaan dari proyek sebelumnya. Yaitu dimulai dengan mencari dan mengunduh aset motion grafis yang diperlukan melalui situs Envato. Aset yang dibutuhkan untuk proyek ini meliputi *intro title*, *date*, dan *lower third*. Setelah menemukan aset yang sesuai, penulis langsung mengeditnya menggunakan aplikasi Adobe After Effects.



Gambar 3. 17 Template Motion Intro Video Invite Academy
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pertama, pada *template intro title* penulis mengganti teks judul sesuai dengan nama acara, yaitu “Invite Academy”. Selanjutnya, pada *template motion date*, penulis mengganti teks tanggal sesuai dengan jadwal acara, serta mengganti warna latar belakangnya agar konsisten dengan tema keseluruhan video. Terakhir, pada *aset lower third*, penulis mengubah teksnya menjadi nama pembicara dalam acara tersebut. Penulis

juga menyesuaikan warna teks dan elemen visualnya agar selaras dengan *branding* acara tersebut, sehingga tampilan *motion* grafisnya menjadi lebih harmonis dan profesional.

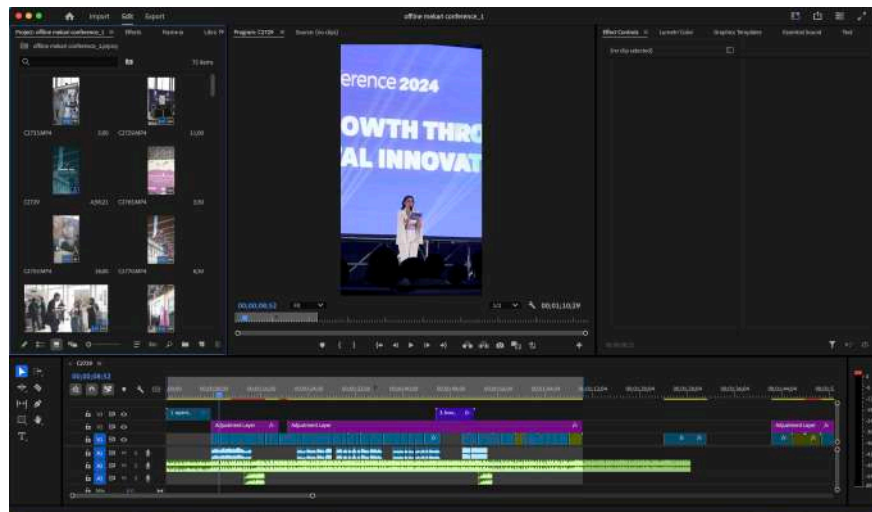


Gambar 3. 18 Aset Lower Third Video Invite Academy
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah semua aset *motion* selesai diedit, langkah berikutnya adalah menggabungkan animasi *motion* tersebut dengan video utama yang sebelumnya telah diedit oleh *offline editor*. Terakhir, penulis meng-*export final* video yang kemudian diserahkan kepada *supervisor* dan klien untuk tahap *review*.

3.3.2.4 Proyek Video Reels Digital Hub at Mekari Conference

Proyek terakhir yang akan penulis bahas adalah Video Reels Digital Hub at Mekari Conference. Video ini dirancang dalam format *reels* dengan orientasi portrait (1080x1920 px), yang akan di-*upload* di *platform* media sosial Instagram milik Digital Hub. Video ini bertujuan untuk menampilkan dokumentasi acara Mekari Conference 2024, yang diadakan di ICE BSD City. Setelah tim produksi menyelesaikan proses *shooting* selama acara, mereka mengunggah *footage* hasil *shooting* ke Google Drive agar penulis dapat mengunduhnya untuk tahap pengeditan. Proses pengeditan video ini penulis bagi menjadi dua tahap utama, yaitu tahap *editing offline* dan *editing online*.



Gambar 3. 19 Offline Editing Reels Mekari Conference
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada tahap *editing offline*, penulis menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro untuk menyusun alur video. Proses dimulai dengan meng-*import* semua *footage* yang diperlukan ke dalam *software* tersebut. Setelah itu, penulis melakukan pemotongan *footage* (*cut to cut*) sesuai dengan alur cerita yang ingin disampaikan. Alur cerita video dimulai dengan memperkenalkan suasana dan lokasi acara terlebih dahulu, kemudian berlanjut ke inti acara, yaitu sesi *talks* dari para narasumber. Penulis juga menyesuaikan durasi setiap *footage* dengan ketukan musik yang digunakan agar video terasa lebih dinamis dan menarik. Terakhir, penulis melakukan *color grading* untuk memberikan suasana yang lebih menarik pada videonya.



Gambar 3. 20 Online Editing Reels Mekari Conference
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tahap berikutnya adalah *editing online*, di mana penulis menggunakan software Adobe After Effects untuk menambahkan elemen

animasi *motion* grafis. Penulis memulai dengan membuat animasi *intro* menggunakan *template motion* yang telah diunduh sebelumnya, kemudian menyesuaikan durasi, warna, dan *font*-nya agar selaras dengan kebutuhan video. Selanjutnya, penulis membuat *lower third* yang berisi deskripsi nama dan jabatan dari para pembicara dalam acara tersebut. Penulis juga menambahkan transisi dengan *style glitch* pada beberapa *footage* yang memerlukan transisi, seperti dari *footage intro* ke *footage sesi talks*. Terakhir, penulis membuat *motion closing* sederhana yang menampilkan logo Digital Hub untuk memperkuat identitas *brand* di akhir video.

Langkah terakhir dalam proses pengerjaan proyek video ini adalah melakukan *export* hasil akhir video dan menyerahkannya kepada *supervisor* tim serta klien untuk melalui di-*review*. Pada tahap ini, *supervisor* dan klien memberikan masukan mengenai hasil video yang telah penulis kerjakan. Setelah video di-*review*, ternyata tidak terdapat revisi dari *supervisor* maupun klien, sehingga video ini dinyatakan selesai.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Pada bab ini, penulis akan menjabarkan berbagai kendala yang dihadapi selama mengikuti program magang, beserta solusi untuk mengatasinya. Terdapat tiga kendala utama yang penulis alami, yaitu *brief* pekerjaan yang kurang jelas, permasalahan pada file desain dari tim desain grafis, dan kendala teknis dalam proses pengeditan video. Setelah itu penulis juga menjelaskan solusi dari masing-masing kendala yang dihadapi.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama mengikuti program magang di Sinar Mas Land, penulis menghadapi beberapa kendala yang memengaruhi kelancaran dalam proses bekerja. Kendala pertama adalah sesekali penulis menerima *brief* pekerjaan yang kurang jelas. Meskipun jarang terjadi, kendala ini tetap berdampak pada proses pengerjaan tugas, sehingga mengakibatkan revisi yang cukup banyak di akhir. Kendala kedua yaitu berkaitan dengan masalah aset desain dari tim desain grafis. Seperti *missing file*, kesalahan format ukuran, dan *layer* yang tidak dipisahkan. Sehingga penulis perlu memperbaikinya sendiri atau menunggu

revisi dari tim desain grafis. Kendala yang terakhir lebih bersifat teknis, yaitu terkait dengan ukuran file dan *footage* video yang besar. Sebagai *editor* video, penulis sering bekerja dengan file video *raw* berukuran besar. Hal ini menyebabkan laptop yang penulis gunakan mengalami *crash*, *error*, atau performanya melambat.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Solusi untuk kendala pertama, yaitu *brief* pekerjaan yang kurang jelas, penulis berusaha berkomunikasi langsung dengan klien. Caranya dengan menanyakan detail pekerjaan, apa yang mereka inginkan, atau mengadakan *meeting* agar penjelasannya lebih mudah dipahami. Kendala kedua, yaitu masalah aset desain dari tim grafis. Penulis melakukan diskusi antar tim konten dan tim desain grafis. Dalam diskusi ini, kami semua membahas kendala yang sedang dihadapi serta solusinya, sehingga pekerjaan berikutnya bisa lebih lancar. Solusi untuk kendala yang terakhir, penulis meminta saran dari senior di tempat magang yang sudah pernah bahkan sering mengalami hal serupa. Mereka menyarankan penulis untuk rutin membersihkan *cache* aplikasi dan menurunkan kualitas *preview* selama proses *editing* agar pekerjaan menjadi lebih ringan dan cepat selesai.