

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

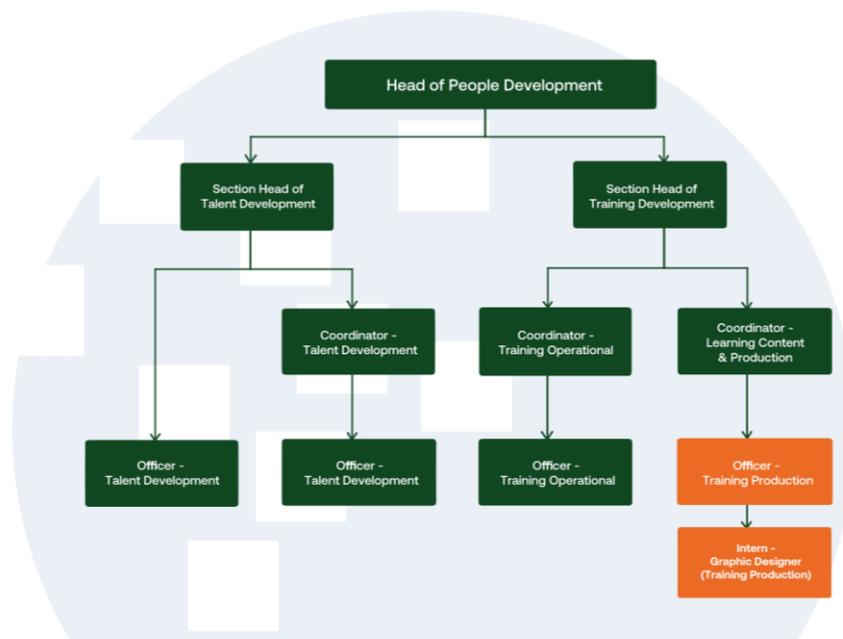
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Di divisi, penulis sebagai desainer grafis bersama tiga *intern* lainnya dengan posisi yang sama berada di bawah *Officer-Training Production* sebagai bagian dari tim Produksi dalam *Training Development*. Adapun 2 karyawan anggota lainnya yang mengurus operasional, dinamakan *Training Operational*, yang bertanggung jawab atas pelatihan dan *workshop* tatap muka. *Training Development* itu sendiri berada di bawah judul besar *People Development*.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Selama magang di PT Summarecon Agung Tbk, penulis menjadi anggota dari divisi Training Development sebagai bagian dari *Human Resources Department* (HRD). Penulis bekerja sebagai desainer grafis bersama tiga *intern* lainnya dengan posisi yang sama—bagian dari subdivisi Produksi (*Learning Content & Production*)—untuk mengerjakan tugas serupa yaitu pembuatan aset visual dan animasi gerakannya untuk materi pembelajaran dan pelatihan bagi karyawan internal. Selain desainer grafis, terdapat juga 1 *intern* sebagai *video editor* yang akan menggabungkan *motion* yang telah dibuat oleh penulis dan rekannya dengan video narasumber aslinya, menjadikannya video pelatihan yang komplit. Berikut adalah bagan dari Training Development dan Tim Produksinya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.1 Bagan Struktur Organisasi Departemen
Sumber: Summarecon - People Development (2024)

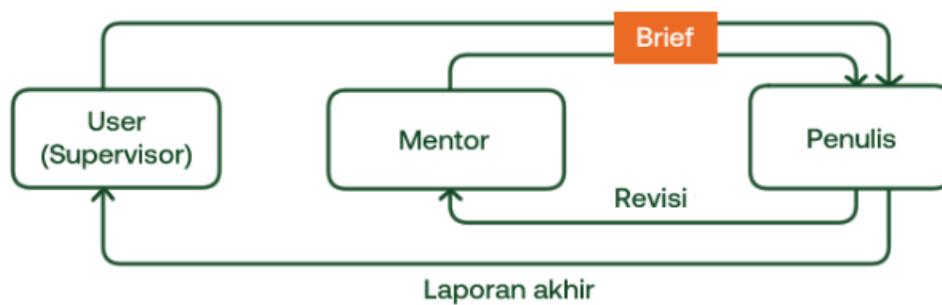
Kedudukan penulis berada pada bagian yang ditandai berwarna jingga, di mana di atasnya adalah Officer dari *Training Production*.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Sebagai bagian dari tim Produksi dalam Training Development - People Development, penulis bersama 3 *intern* desainer grafis lainnya menerima bahan dan *brief* tugas besar dari *Supervisor* dan *mentor*. Bahan mentah dari tugas ini berupa materi pelatihan dalam bentuk presentasi PowerPoint dan video *roughcut* narasumber yang sedang memaparkan materi. Pekerjaan lalu dimulai oleh para desainer grafis secara paralel dengan alur kerjanya masing-masing—di mana penulis selalu memulai proses dengan membuat daftar dari seluruh aset yang dibutuhkan, lalu membuat *storyboard* kasar, dilanjutkan dengan penggambaran aset menggunakan Adobe Illustrator. Setelah seluruh aset selesai dibuat, penulis kemudian menggerakkannya menggunakan Adobe After Effects sesuai dengan alur bicara narasumber berdasarkan video *roughcut* yang diterima.

Setelah proses pembuatan aset dan penggerakkannya telah selesai, penulis diminta untuk melakukan render terhadap seluruh *motion* yang telah dibuat

untuk mempermudah pengecekan ulang. Dari sana, penulis kembali melaporkannya pada *mentor* terlebih dahulu untuk penilaian dan revisi jika diperlukan. Jika ada revisi, maka penulis akan membuka ulang file proyek, mengubah elemen yang diminta, lalu melakukan *render* ulang. Jika tidak ada revisi, maka file hasil akhir dapat dikumpulkan kembali ke *mentor* sebelum ditunjukkan kepada *supervisor*, untuk selanjutnya diproses oleh *video editor*.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi
Sumber: Dokumentasi pribadi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berisi seluruh tugas yang telah dilakukan selama pelaksanaan magang sesuai dengan *daily task* yang telah diisi dalam laman Merdeka. Buatlah juga pengantar sebelum penulisan detail pekerjaan (minimal tiga kalimat).

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	05 Agustus — 09 Agustus 2024	Konsep Cara Baca Gambar S-ways	Merancang konsep video untuk S-ways Housing.
2	12 Agustus — 16 Agustus 2024	Video E-learning <i>Thinking Series: Critical Thinking Modul 03</i>	Mengerjakan aset grafis dan motion serta transisi dari video e-learning dengan topik Critical Thinking.
3	19 Agustus — 23 Agustus 2024		
4	26 Agustus — 30 Agustus 2024		

5	02 September — 06 September 2024	Video E- learning <i>Thinking Series: Critical Thinking Modul 04</i>	Proyek ini mencakup 2 modul dengan jumlah total 40 video.
6	09 September — 13 September 2024	Video E- learning <i>Thinking Series: Complex Problem Solving Modul 01</i>	Mengerjakan aset grafis dan motion serta transisi dari video e-learning dengan topik <i>Complex Problem Solving</i> . Proyek ini mencakup 2 modul dengan jumlah total 23 video.
7	16 September — 20 September 2024		
8	23 September — 27 September 2024		
9	30 September — 04 Oktober 2024	Video E- learning <i>Thinking Series: Complex Problem Solving Modul 02</i>	
10	07 Oktober — 11 Oktober 2024		
11	14 Oktober — 18 Oktober 2024	Materi <i>Service Excellence & Bumper In- Out Thinking Series (Complex Problem Solving)</i>	Penulis merapikan materi <i>Service Excellence</i> yang sedang diperbarui dan membuat Bumper In & Out untuk video-video dalam Thinking Series (modul <i>Complex Problem Solving</i>).
12	21 Oktober — 25 Oktober 2024	<i>Bumper In & Out CPS</i>	Mengerjakan <i>motion bumper</i> masuk & keluar untuk <i>Complex Problem Solving</i> .
13	28 Oktober — 1 November 2024	Materi <i>Service Excellence</i>	Menyusun <i>motion</i> penjelasan untuk bagian <i>Overview</i> .
14	4 November — 8 November 2024		Merapikan naskah untuk persiapan <i>shooting Service Excellence</i> .

15	11 November — 15 November 2024	Materi <i>Service Excellence</i> + Poster <i>Reminder</i>	<i>Cutting raw video Service Excellence.</i>
16	18 November — 22 November 2024	Materi <i>Service Excellence</i>	Menghapus background dari <i>raw video Service Excellence.</i>
17	25 November — 29 November 2024	Materi <i>Service Excellence</i>	<i>Cutting dan menggabungkan video dengan bagian animasi 2D.</i>
18	2 Desember — 6 Desember 2024		

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Dari beberapa tugas yang telah diterima, penulis memilih untuk mengambil proyek dengan judul *Complex Problem Solving* sebagai tugas utama dalam penulisan laporan ini. Berikut adalah gambar-gambar *preview* dari aset dan hasil video yang dirancang.



Gambar 3.3 *Preview* hasil video materi *Complex Problem Solving*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Gambar 3.3 adalah beberapa *screenshot* dari hasil komposisi video yang dirancang oleh penulis. Gambar membahas tentang manfaat dari *problem solving*, 7 *QC Tools* yang merupakan alat-alat perhitungan yang dapat membantu penyelesaian masalah berdasarkan data, dan metode PDCA yang merupakan siklus dalam penyelesaian masalah berkelanjutan atau dalam pembuatan suatu standar kerja. Ikon-ikon yang muncul, seperti pada 3 gambar pertama dibuat sedemikian rupa berdasarkan kata-kata kunci yang ada pada materi mentah (PowerPoint) yang diberikan kepada penulis, yang akan dijelaskan di bawah ini.

Dalam perancangannya, ada *guideline* dari *brand identity* dan standar penggambaran asset yang harus diikuti. Asset yang dibuat boleh menggunakan 3 jenis ketebalan garis, yaitu 5px, 8 px, atau 14 px. Font yang digunakan adalah dari *family* Aeonik, dengan ukuran-ukuran tertentu untuk menyesuaikan penggunaan teksnya. Di luar itu, penulis diberikan kebebasan dalam penataan dan pilihan visualisasi beserta animasinya.



Technical

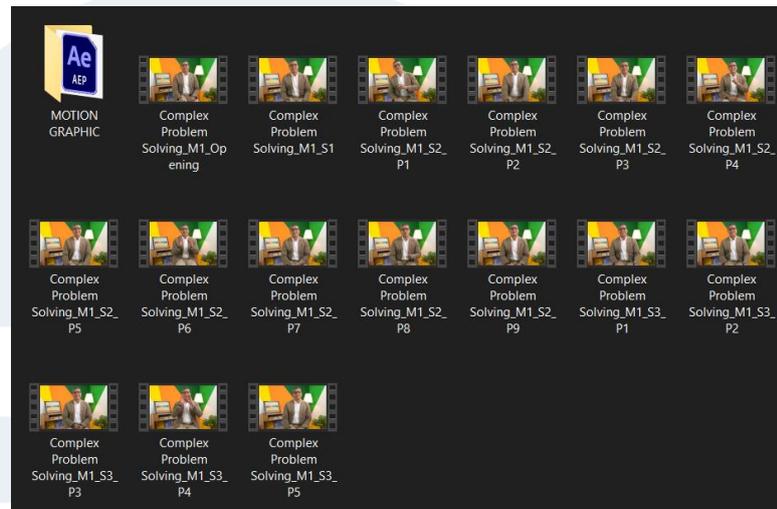
1.  File setting Adobe Illustrator adalah 1080 px X 1920 px dengan orientasi landscape, color mode RGB, 300 ppi. Penamaan file "aset mograph modul _ section _".
2.  Warna yang digunakan adalah jingga (eb6a24), jingga-kuning (f29322), kuning (f4d337), dan hijau (104721).
3.  Ketebalan stroke yang digunakan untuk membuat aset visual adalah 5 pt, 8 pt, dan 14 pt. Pengaturan ketebalan stroke disesuaikan dengan ukuran aset yang akan dirancang sehingga tidak terlihat terlalu padat atau terlalu kosong. Konsistenkan ketebalan stroke dalam satu scene.
4.  Apabila hendak menggunakan aset dari internet, disesuaikan kembali ketebalan strokenya agar konsisten baik melalui tracing atau mengatur langsung apabila file kompatibel.
5.  Gunakan typeface family Aeonik. Untuk header gunakan 60 pt atau 72 pt menyesuaikan banyak kata, subhead gunakan 48 pt, point-point gunakan 36 pt, body text gunakan 21 pt.
6.  File setting Adobe After Effects adalah 1080 px X 1920 px, orientasi landscape, HD resolution, 30 FPS no drop frame. Penamaan file "mograph modul _ section _". Durasi disesuaikan dengan keperluan.

Gambar 3.4 Panduan Teknis Tim Produksi
Sumber: Tim Produksi – Training Development

Karena tidak adanya metode khusus yang harus diikuti dari pihak Summarecon, untuk mempermudah pekerjaan, penulis bekerja dengan urutan metode yang familiar digunakan selama masa perkuliahan, dimulai dengan menerima *raw* dan brief, *brainstorming* & diskusi, mencari referensi, sketsa, dan finalisasi.

3.3.1.1. *Raw & brief*

Awal dari pengerjaan, penulis menerima video mentah hasil *shooting* dan materi pembelajarannya berupa *slides* PowerPoint, ditambah dengan penjelasan lisan dari supervisor dan mentor. Selain itu, penulis juga diberikan *master timeline* melalui Notion yang berisi tabel dengan daftar pekerjaan yang harus diselesaikan.



Gambar 3.5 Kumpulan *raw footage*
Sumber: Dokumentasi pribadi

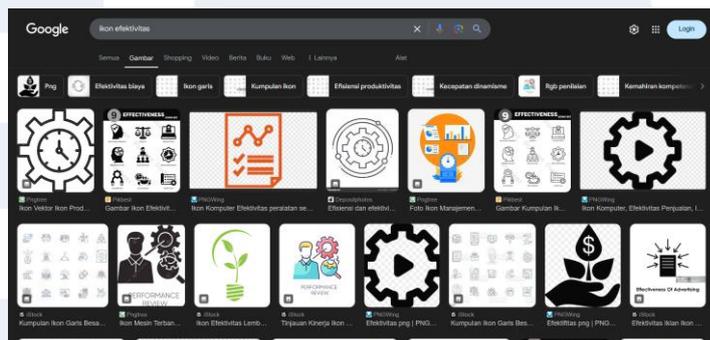
3.3.1.2. *Brainstorming & diskusi*

Setelah membaca keseluruhan materi sembari mendengarkan *raw footage* hasil *shooting*, penulis akan menggaris bawahi beberapa kata untuk menjadi kata kunci yang akan diterjemahkan menjadi suatu ilustrasi berupa ikon atau simbol yang akan tampil pada video. Penulis diberikan kebebasan untuk memilih wujud ilustrasinya. Proses ini lebih sering dilakukan secara individual, berjalan paralel dengan 3 rekan magang lainnya, dan sesekali berdiskusi bersama dengan mentor atau antar rekan untuk menemukan visualisasi yang paling tepat.

3.3.1.3. Referensi

Dari hasil *brainstorming*, penulis akan mencari referensi secara global melalui Google Images untuk mendapatkan *feel* yang sesuai. Dikarenakan bentuk ilustrasi adalah minimalis vektor dengan warna yang sangat terbatas, penulis menghindari melihat ilustrasi yang kompleks dengan banyak warna. Akhirnya, seluruh ikon yang diputuskan ingin

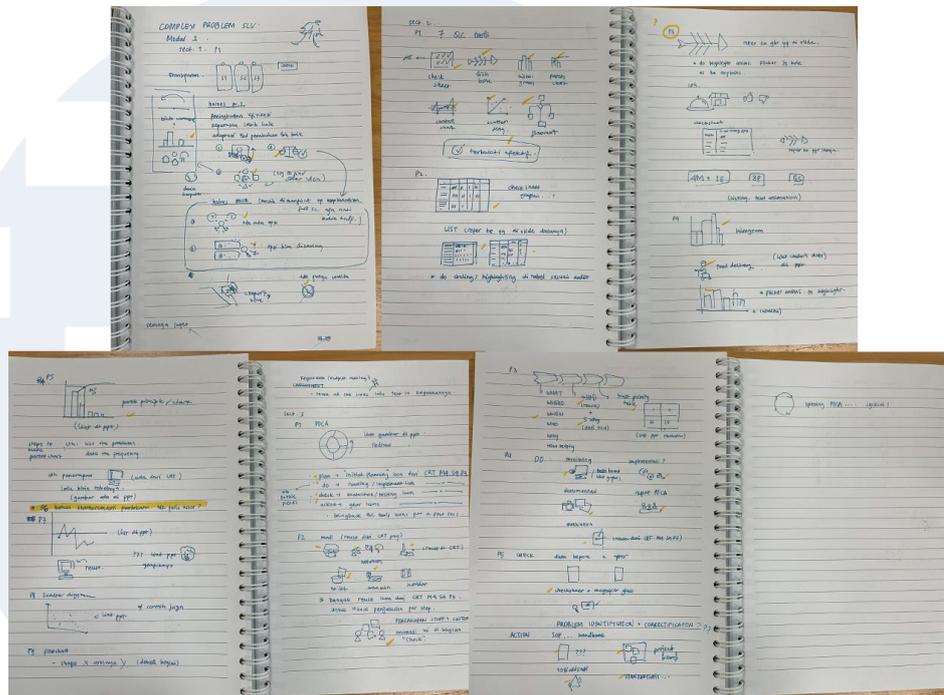
digunakan dari referensi dicatat terlebih dahulu dari awal hingga akhir. Sebagai contoh, di bawah ini adalah Gambar 3.6 di mana penulis mencari ide untuk memvisualisasikan kata “efektivitas” yang seringkali muncul pada rangkaian video materi *Complex Problem Solving* ini.



Gambar 3.6 Pencarian *feel* untuk referensi
Sumber: Google Images

3.3.1.4. Sketsa (*storyboarding*)

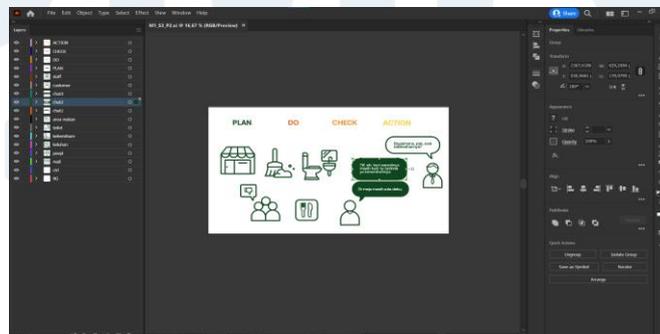
Dari tahap *brainstorming*, sudah ditetapkan bahwa penulis diberikan kebebasan dalam penentuan visualisasi dan animasi yang akan tampil untuk merepresentasikan materi yang dibawakan oleh narasumber. Oleh karena itu, agar mudah diingat, penulis membuat sketsa dan *storyboard* kasar satu per satu pada kertas, yang akan menjadi acuan ketika pengerjaan nanti. Di bawah ini adalah catatan penulis beserta *storyboard* dan sketsa aset yang telah dibuat untuk keseluruhan dari Modul 1 dan Modul 2 dari *Complex Problem Solving* ini (foto lebih jelas tercantum pada bagian lampiran).



Gambar 3.7 Sketsa dan storyboard Modul 1 & 2 CPS
Sumber: Dokumentasi pribadi

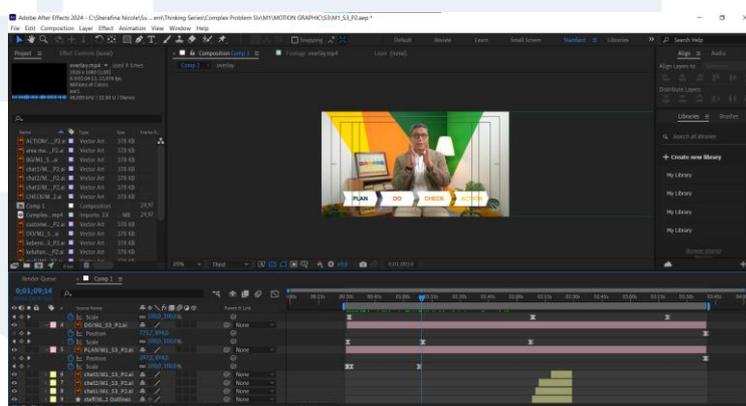
3.3.1.5. Finalisasi karya

Setelah sketsa dan *storyboard*, penulis melanjutkan pada pembuatan aset menggunakan Adobe Illustrator. Setiap video rata-rata akan memiliki 5-8 aset ikon atau simbol yang akan tampil, berdampingan dengan *motion* sebuah teks yang membantu deskripsi materi.



Gambar 3.8 Contoh hasil finalisasi aset pada Adobe Illustrator
Sumber: Dokumentasi pribadi

Setelah aset dibuat, berikutnya akan dimasukkan ke dalam Adobe After Effects untuk dianimasikan. Animasi biasa menggunakan *keyframing*, dengan beberapa jenis *motion* yang tampil relatif mudah untuk dieksekusi, seperti *Trim Paths*, *Blur*, *Scaling*, dll. Penulis juga menggunakan *effect* transisi seperti *Linear Wipe* untuk animasi masuk secara bergantian dengan animasi lainnya.



Gambar 3.9 Contoh hasil komposisi video pada Adobe After Effects
Sumber: Dokumentasi pribadi

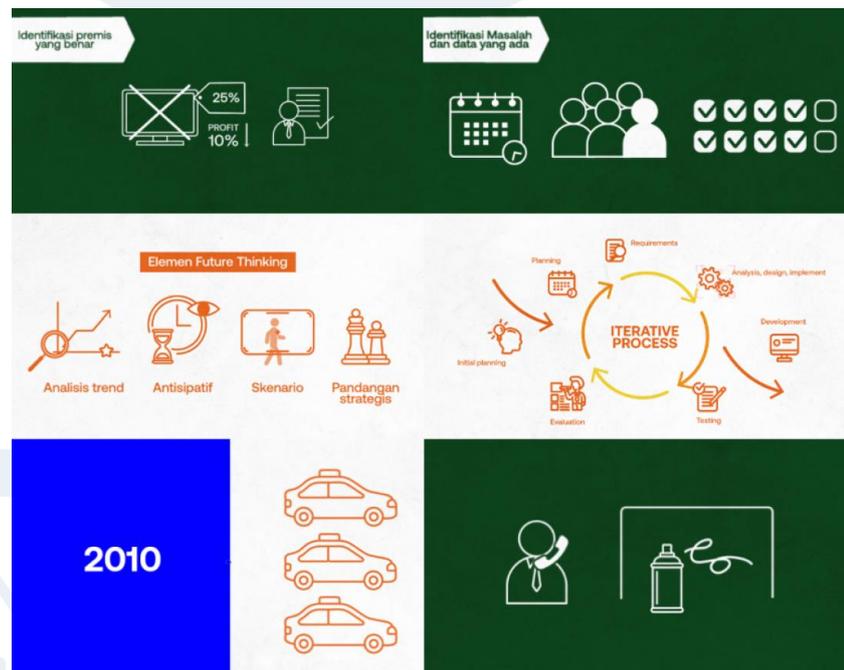
Pada modul berjudul *Complex Problem Solving* ini, materi yang dibahas ditujukan untuk karyawan pada *banding* tinggi yaitu mereka yang berada di posisi supervisor hingga *vice president*. Modul ini membahas pentingnya kemampuan menyelesaikan masalah yang kompleks, lengkap dengan teori-teori yang berkaitan dan metode pemikiran yang dapat membantu dalam pemecahan masalah tersebut. Topik ini terdiri dari 4 modul, di mana 2 darinya dikerjakan oleh penulis, masing-masing 3 subbab, atau disebut *section*, yang di dalamnya terdapat beberapa subtopik yang membahas secara lebih mendetail, dengan total akhir 23 video (untuk 2 modul tersebut). Materi video *Complex Problem Solving* ini menjadi pilihan penulis karena materi bahasannya yang cukup sulit namun berhasil dianimasikan dengan baik, berdasarkan penilaian dari mentor dan supervisor yang bertanggung jawab.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Di bawah ini adalah penjelasan untuk proyek dan tugas tambahan yang dikerjakan oleh penulis selama waktunya magang di PT Summarecon Agung Tbk.

3.3.2.1 Materi Modul Critical Thinking

Serupa dengan proyek utama penulis, materi *Critical Thinking* ini merupakan bagian dari *Thinking Series*. *Critical Thinking* ditujukan untuk karyawan pada *banding* supervisor hingga *vice president*. Materi ini terdiri atas 4 modul, di mana penulis juga hanya mengerjakan 2 modul, dan di dalamnya terdapat 4 subbab atau *section* dengan beberapa pembahasan subtopik yang jika ditotal sejumlah 30 video.



Gambar 3.10. Preview hasil video materi *Critical Thinking*
Sumber: Dokumentasi pribadi

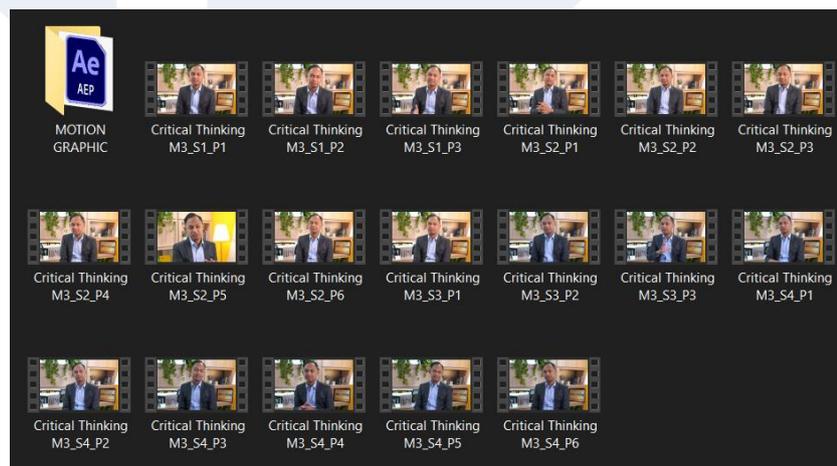
Materi *Critical Thinking* ini, sesuai dengan judulnya, membahas tentang kemampuan berpikir kritis yang harus dimiliki oleh karyawan Summarecon yang dapat membantu

mereka dalam pekerjaannya. Dalam pelatihan ini, para karyawan Summarecon diajarkan tentang jenis-jenis logika, penggunaan urutan logika yang tepat, serta pengukuran probabilitas atau kemungkinan.

Dalam pengerjaannya, penulis juga menerapkan urutan metode yang sama:

3.3.2.1.1. Raw & Brief

Sama seperti yang ditulis pada proyek utama, pengerjaan untuk proyek video pembelajaran bertopik *Critical Thinking* ini dimulai dengan menerima *brief*, PowerPoint materi, dan video mentah hasil *shooting*.



Gambar 3.11 Kumpulan raw
Sumber: Dokumentasi pribadi

Kemudian penulis membaca materi sembari mendengar rekaman untuk menentukan kata-kata kunci yang akan divisualisasikan.

3.3.2.1.2. Brainstorming

Setelah itu, penulis memilih beberapa kata untuk menjadi kata kunci yang akan diterjemahkan menjadi suatu ilustrasi

berupa ikon atau simbol yang akan tampil pada video. Penulis lagi-lagi diberikan kebebasan dalam berkreasi pada tahap ini. Proses ini dilakukan secara individual, dengan sesekali berdiskusi bersama dengan mentor atau antar rekan untuk menemukan ikon atau simbol yang paling tepat.

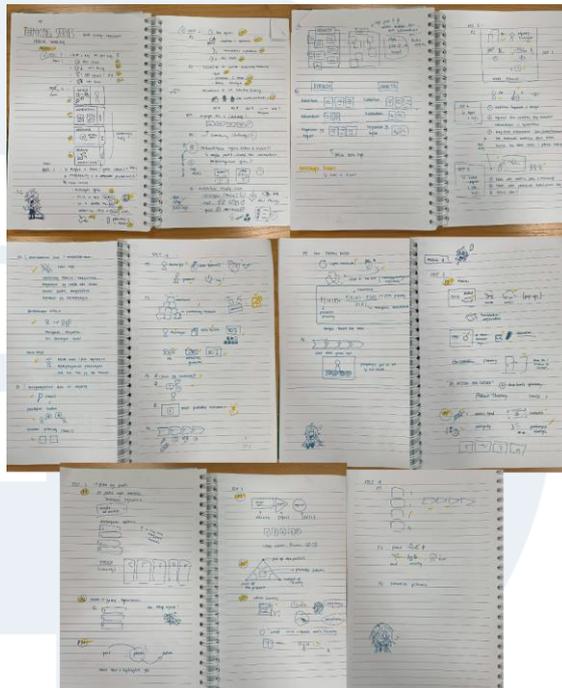
3.3.2.1.3. Referensi

Referensi keseluruhan dilihat melalui Google Images. Dikarenakan bentuk ilustrasi adalah minimalis vektor dengan warna yang sangat terbatas, penulis menghindari melihat ilustrasi yang kompleks. Akhirnya, seluruh ikon yang akan digunakan dari referensi dicatat terlebih dahulu dari awal hingga akhir.

3.3.2.1.4. Sketsa & storyboard

Setelah itu, penulis membuat sketsa dan *storyboard* kasar satu per satu pada kertas, yang akan menjadi acuan ketika pengerjaan nanti. Di bawah ini adalah catatan penulis beserta *storyboard* dan sketsa aset yang telah dibuat untuk keseluruhan dari Modul 3 dan Modul 4 dari *Critical Thinking* ini (foto lebih jelas tercantum pada bagian lampiran).

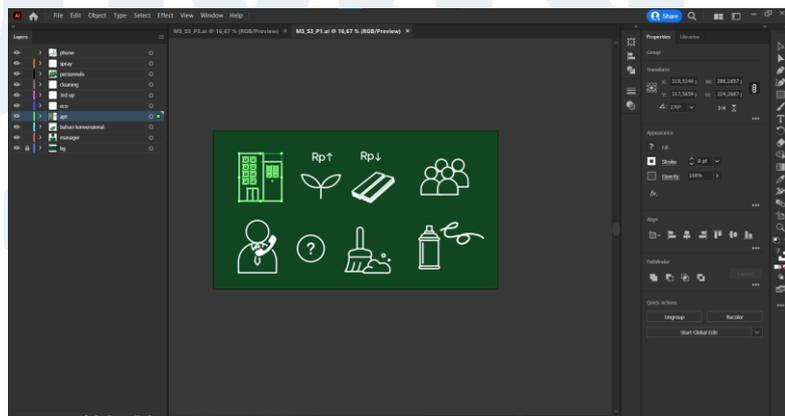
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.12 Kumpulan sketsa Modul 3 & 4 Critical Thinking
Sumber: Dokumentasi pribadi

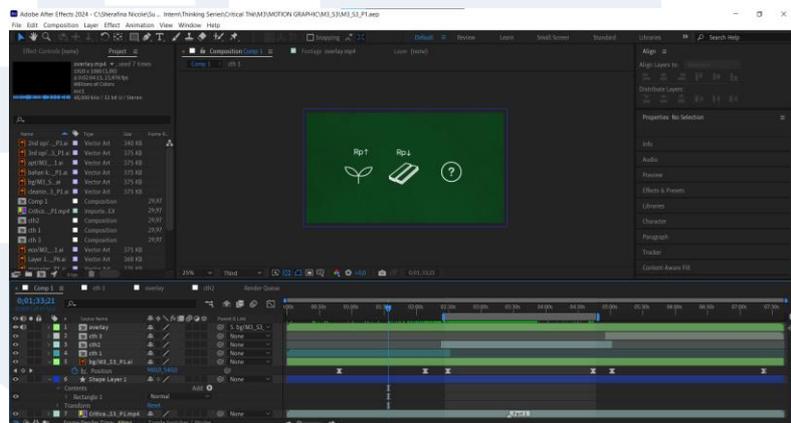
3.3.2.1.5. Finalisasi

Seperti biasanya, penulis menyelesaikan penggambaran seluruh aset dengan gaya ilustrasi vektor dan minimalis pada Adobe Illustrator.



Gambar 3.13 Penggambaran aset
Sumber: Dokumentasi pribadi

Setelah selesai, aset dimasukkan ke Adobe After Effects untuk dianimasikan berdasarkan materi dan *voice-over* dari narasumber. *Motion* dan transisi menggunakan teknik-teknik yang sama dengan pengerjaan *Complex Problem Solving* yaitu *Trim paths*, *scaling*, *blur*, *linear wipe*, *fade in*, *fade out*, *slide in*, dsb.



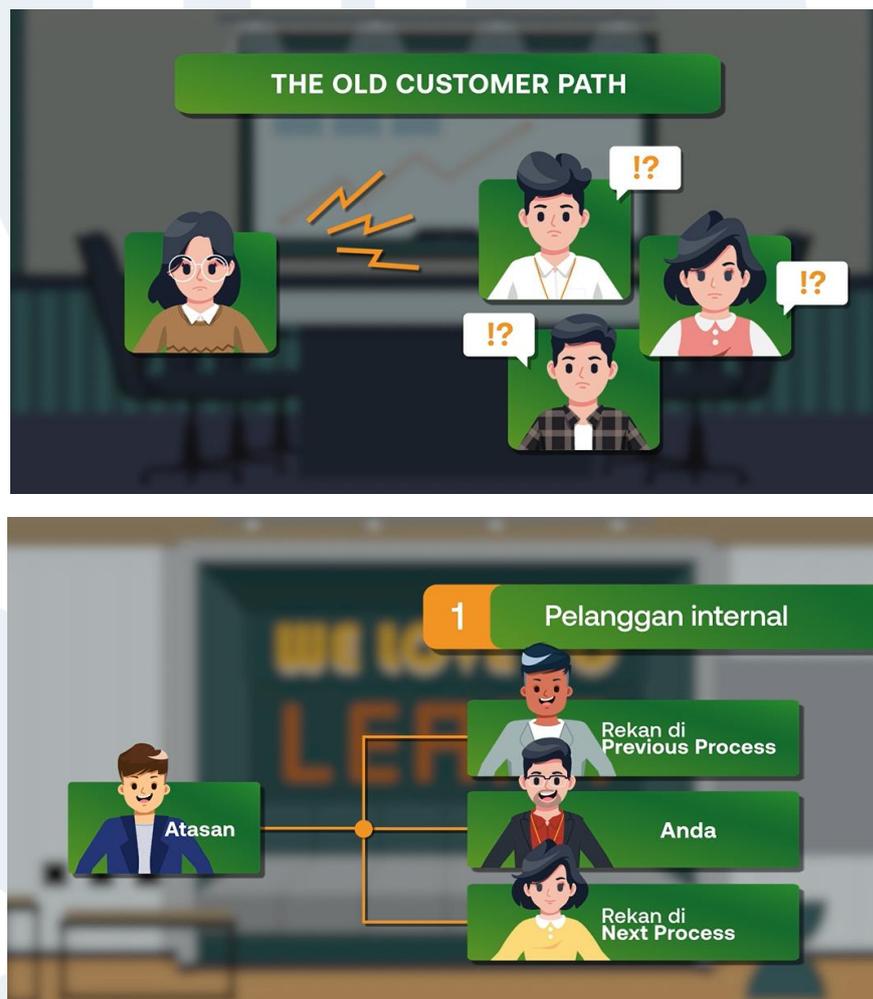
Gambar 3.14 *Preview* penyusunan pada AE
Sumber: Dokumentasi pribadi

Ada pula sebagai tambahan dilaksanakan pelatihan tatap muka atau *workshop* untuk materi *Critical Thinking* ini yang dilaksanakan pada tanggal 4 Desember 2024 dan dihadiri oleh narasumber secara langsung. Modul *Critical Thinking* ini diperuntukkan pada *banding* tinggi yaitu mereka berposisi sebagai supervisor hingga *vice president*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.2.2 Materi Service Excellence

Proyek berikutnya yang dipegang penulis setelah selesainya modul *Critical Thinking* dan *Complex Problem Solving* adalah *Service Excellence*. Di bawah ini adalah beberapa hasil *screenshot preview* dari video yang dikerjakan, terutama bagian animasi menggunakan *sprite* karakter.



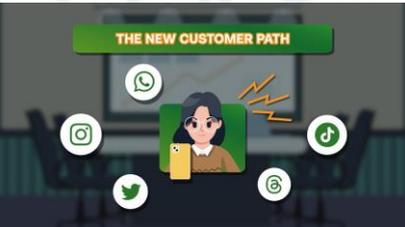
Gambar 3.15 *Preview* hasil video *Service Excellence*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Service Excellence ini membahas tentang keterampilan dalam melayani pelanggan, dimulai dari definisi pelayanan dan apa saja yang tergolong pelayanan yang buruk, cukup, baik, dan prima. Kemudian juga dibahas tentang unsur-unsur yang membangun pelayanan yang prima yaitu dari penampilan, komunikasi, dan keramahan. Materi

pelatihan ini terdiri dari 1 modul dengan 4 subtopik yang terbagi berdasarkan unsur pembangun pelayanan yang prima tersebut.

Proses pengerjaan *Service Excellence* ini sedikit berbeda dibandingkan 2 proyek sebelumnya. Seluruh aset seperti *sprite* karakter, background, bahkan kesatuan animasi 2D contoh kasus sudah ada. Penulis, dalam mengerjakan tugas ini, diminta untuk menyusun bagian-bagian lain seperti penjelasan oleh para maskot Summarecon E-learning, yaitu Laras dan Bagas, serta bagian yang dibahas oleh narasumber. Proyek ini sebenarnya adalah reformasi atau pembaruan dari yang sudah pernah dibuat, sehingga *file* proyek yang lama dijadikan acuan untuk versi barunya ini. Ada pun di bawah ini tabel perbandingan antara kumpulan video yang lama dengan yang baru dirancang oleh penulis sebagai berikut:

Tabel 3.2 Perbandingan versi materi Service Excellence

Service Excellence versi lama	Service Excellence versi baru
	
	
	

Pada tanggal 18 November 2024, Tim Produksi melakukan *shooting* ulang klip narasumber dengan menggunakan set *green screen*.



Gambar 3.16 Situasi *shooting* materi Service Excellence
Sumber: Dokumentasi pribadi

Esok harinya, penulis diberikan seluruh *file* hasil *shooting* dan memulai rangkaian pekerjaan dengan menghapus *background* menggunakan Capcut, lalu masuk ke Adobe Premiere untuk proses *cutting* atau pemotongan. Setelah pemotongan, penulis memasukkan animasi 2D yang sudah ada dan disesuaikan dengan narasi dari narasumber.



Gambar 3.17 Screenshot pengerjaan pada Adobe Premiere
Sumber: Dokumentasi pribadi

Tahap berikutnya, penulis harus merancang *motion* teks dan animasi dari maskot untuk bagian video dimana Laras & Bagas menjembatani antar subtopik. Dalam pengerjaannya, penulis menggunakan *effects* dan transisi yang sama, yaitu *scaling/bounce*, *slide in*, *slide out*, *linear wipe* dan menambahkan *effect drop shadow* pada aset dan teks untuk menampilkan *motion* yang berkesan “cheerful” sesuai *brief* dari supervisor. Penulis tidak diminta untuk melakukan *color grading*, dikarenakan hal tersebut merupakan tugas dari posisi *video editor* yang akan melanjutkan pekerjaan ke tahap berikutnya.

Materi *Service Excellence* ini ditujukan kepada seluruh karyawan baru, baik itu yang baru masuk sebagai *staff* ataupun yang naik jabatan. Karyawan dari seluruh *banding* selain *vice president*. Tujuannya dari materi pelayanan prima ini adalah untuk menanamkan dan mengingatkan pentingnya pelayanan yang baik dan dampaknya bagi para pelanggan dan perusahaan.

3.3.2.3 Reminder Selesaiya *Online Training Thinking Skill*



Gambar 3.18 Reminder Selesaiya *Online Training*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Rangkaian poster ini adalah proyek sampingan keempat yang dirancang oleh penulis. Poster ini dibuat sebagai pengingat bagi para peserta yang mengikuti *online training Thinking Skill* untuk segera menyelesaikan tugas mereka. Pada poster ini, digunakan maskot-maskot dari *e-learning Summarecon* yang dinamakan Bagas dan Laras, yang juga muncul pada materi *Service Excellence* (proyek ketiga).

Karena dibutuhkan dalam waktu yang cepat dan kebetulan aset untuk Laras dan Bagas sudah siap, penulis tidak menggunakan metode perancangan yang rumit. Perancangan tentunya dimulai dengan menerima *brief* berupa ketentuan hari, topik, dan mempersiapkan aset-aset maskot. Penulis kemudian memulai pembuatan poster dengan mengikuti tema desain yang sudah digunakan pada media lainnya untuk

online training Thinking Skill, seperti gambar di bawah ini yang menjadi acuan perancangan poster *countdown* ini.



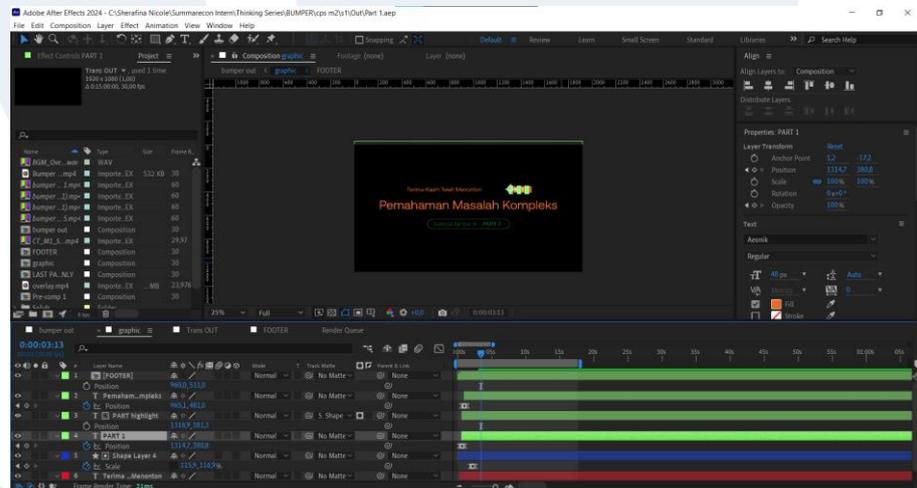
Gambar 3.19 Poster pengumuman *Online Training Thinking Skill*
Sumber: Dokumentasi pribadi

3.3.2.4 Bumper Rangkaian Materi *Complex Problem Solving*



Gambar 3.20 *Bumper In & Out Complex Problem Solving*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Proyek terakhir yang dipegang oleh penulis adalah penyusunan bumper masuk dan keluar untuk rangkaian materi *Complex Problem Solving*. Berbeda dengan materi *Critical Thinking*, yang bumper-nya sudah selesai dibuat oleh rekan magang sebelum penulis, *Complex Problem Solving* saat itu belum memiliki bumper sehingga proyek singkat ini dipercayakan kepada penulis. Tugas yang diminta adalah untuk membuat *motion* transisi keluar-masuk antar video, lengkap dengan judul besar dan *part* yang sedang dibahas.



Gambar 3.21 Penyusunan pada Adobe After Effects
Sumber: Dokumentasi pribadi

Proses pengerjaannya dimulai dengan melihat kembali seluruh materi *Complex Problem Solving* dan mencatat judul setiap modul dan *section*-nya agar pengerjaannya lebih efektif dan tidak memakan waktu yang lama. Penulis kemudian menyusun sesuai tata letak yang sudah pernah dibuat sebelumnya pada Adobe After Effects dan menggerakkan sesuai dengan musik pembuka dan penutupnya. Setelah proses ini selesai, penulis dapat langsung *render* hasil untuk nantinya digabungkan menjadi satu kesatuan video pembelajaran.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama 5 bulan penulis menjalani kerja magang di PT Summarecon Agung Tbk, tentunya ada kendala yang muncul di tengah jalan, baik itu besar atau kecil, tetapi penulis tentu menemukan jalan keluarnya.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala utama penulis adalah ketika tugas yang dikerjakan, dengan jumlah yang banyak, memiliki tenggat waktu yang sangat dekat.

Kendala yang kedua, yaitu penyimpanan *file* yang berantakan. Kendala ini dialami sebelum penulis dipercayakan dengan proyek materi *Service Excellence*, dimana penulis dengan satu rekan magang lainnya diminta bantuannya untuk mencari *file-file* materi *Service Excellence* tersebut dalam beberapa *hardisk*.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Solusi untuk masalah pertama, penulis memutuskan untuk mengukur waktu pengerjaan agar dapat diselesaikan tepat waktu, penulis membuat timeline pribadi dan menargetkan untuk menyelesaikan paling tidak 2 video (aset & motion) dalam 1 hari, jikalau video berdurasi maksimal 5 menit masing-masingnya.

Solusi yang kedua, yaitu penulis bersama-sama mengumpulkan *file* yang dapat ditemukan ke dalam 1 *hardisk* utama sehingga dapat dipersiapkan untuk kelanjutan pengerjaan materi. Selain kedua hal itu, tidak ada lagi kendala yang muncul yang dapat menghambat pekerjaan penulis secara signifikan sehingga seluruh pekerjaan relatif dapat diselesaikan dengan baik.