

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

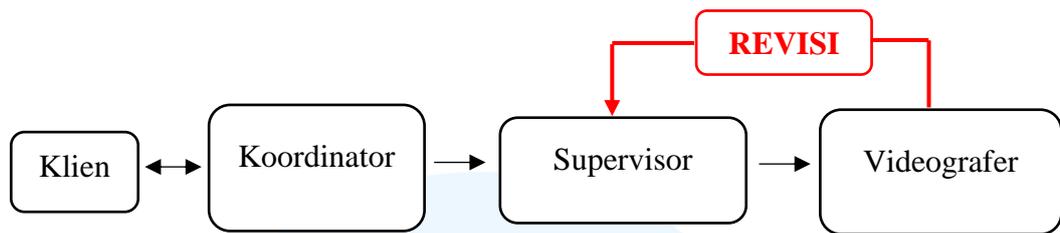
Dalam melaksanakan praktik kerja magang pada Lab FSD, penulis menjalani posisi sebagai videografer dan editor untuk konten sosial media. Pelaksanaan kerja magang yang penulis jalani memiliki kedudukan dan juga posisi yang saling berkesinambungan dengan rekan kerja yang lain. Dengan adanya kedudukan dan juga koordinasi yang baik, membuat keberhasilannya proyek yang dijalani selama magang penulis.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Selama penulis menjalankan kerja magang di Lab FSD UMN, Penulis melaksanakan pekerjaan yang sesuai dengan *jobdesk* yang diberikan diawal kerja magang sebagai Videografer. Selama menjalankan proses kerja magang penulis tidak hanya mendokumentasikan kegiatan yang dilaksanakan oleh perusahaan tetapi juga mengedit *footage* video yang telah diambil. Semua yang telah dikerjakan oleh penulis akan di *review* kembali oleh supervisor sebelum di *post* ke media sosial Lab FSD.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Proses koordinasi penulis selama menjalankan praktek kerja magang dimulai dengan *briefing* tentang proyek-proyek yang akan dikerjakan selama magang. *Briefing* yang diterima penulis berupa proyek video, atau *motion graphic* untuk media sosial Lab FSD. Hasil karya yang telah dibuat oleh penulis di *review* oleh supervisor terlebih dahulu sebelum di unggah ke media sosial Lab FSD. Dibawah ini merupakan alur koordinasi yang ada pada Lab FSD:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Lab FSD UMN

Selama penulis menjalankan kerja magang di Lab FSD, penulis mendapatkan koordinasi mengenai proyek dari supervisor. Dengan ini perlu adanya komunikasi yang lebih baik antara penulis dengan supervisor, sehingga proses komunikasi pun tidak hanya dilaksanakan secara langsung saat berada di kantor namun juga menggunakan media sosial Whatsapp. Proses komunikasi ini juga mendukung penulis agar mempermudah proses revisi yang diberikan oleh supervisor. Setelah proyek yang dikerjakan selesai dan tidak diperlukannya lagi proses revisi dari supervisor, penulis akan menyerahkan hasil proyek kepada supervisor yang kemudian akan diteruskan kepada klien yaitu Lab FSD.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama berjalannya proses kerja magang yang penulis jalani, penulis mengerjakan berbagai proyek yang sudah ditentukan oleh supervisor. Namun, tidak hanya proyek-proyek pasti tersebut, penulis juga mengerjakan proyek yang diberikan secara mendadak juga, seperti dokumentasi dan juga mengedit beberapa *event* kampus yang memerlukan dokumentasi video.

Berikut ini merupakan tabel yang berisi mengenai hal-hal yang dikerjakan oleh penulis selama proses pengerjaan magang di Lab FSD. Tabel ini berisi mengenai detail minggu yang ke berapa, durasi pengerjaan berupa tanggal, proyek yang dikerjakan, beserta keterangan singkat proyek yang dikerjakan selama periode waktu tersebut.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	19 Agustus – 23 Agustus 2024	Video Tata Cara Peminjaman Ruangan Lab FSD	<ul style="list-style-type: none"> - Perkenalan pertama dan <i>briefing</i> mengenai proyek yang akan dijalankan - Membuat storyboard untuk video tata cara peminjaman ruangan di Lab FSD
2	26 Agustus – 30 Agustus 2024	Video Tata Cara Peminjaman Ruangan Lab FSD	<ul style="list-style-type: none"> - Menyatukan aset video yang telah diambil - Menambahkan transisi antar <i>footage</i> - Memberikan efek <i>stabilizer</i> pada <i>footage</i> yang dianggap kurang stabil
3	2 September – 6 September 2024	Video Dokumentasi Briefing ASMA	<ul style="list-style-type: none"> - Mengambil <i>footage</i> pada saat Briefing ASMA - Mengedit hasil aset yang telah diambil - Menambahkan transisi pada video - Melakukan color grading pada hasil video
4	9 September -13 September 2024	<i>Motion Capture</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menjadi aktor untuk <i>testing</i> alat <i>motion capture</i> - Mendokumentasikan proses <i>testing</i> alat <i>motion capture</i>
5	17 September – 20 September 2024	Video Tata Cara Peminjaman Ruangan Lab FSD	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan menambahkan transisi pada video - Menambahkan <i>motion graphic</i> pada video
6	23 September – 27 September 2024	Video Tata Cara Peminjaman Ruangan Lab FSD & <i>Motion Capture</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan menambahkan transisi pada video - Membantu penggunaan alat <i>motion capture</i> pada kelas <i>Immersive DKV</i> - Mendokumentasikan penggunaan alat <i>motion</i>

			<p><i>capture</i> pada kelas <i>Immersive DKV UMN</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan sesi foto untuk produk Anutara
7	30 September – 4 Oktober 2024	Video Tata Cara Peminjaman Ruangan Lab FSD & <i>Motion Capture</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan <i>editing</i> video untuk tata cara peminjaman ruangan - Membuat cover untuk video tata cara peminjaman ruangan - Membuat <i>caption</i> untuk video tata cara peminjaman ruangan - Membantu mempersiapkan alat <i>motion capture</i> untuk kelas <i>New Multimedia Technology Film UMN</i>
8	7 Oktober – 11 Oktober 2024	Animated Post Selamat Menempuh UTS	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan efek <i>bounce dan wiggle</i> disertai <i>masking</i> pada objek di ilustrasi selamat menempuh UTS - Membuat <i>caption</i> untuk <i>post</i> selamat menempuh UTS
9	14 Oktober – 18 Oktober 2024	<i>Motion Capture</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu mengawasi penggunaan <i>greenscreen lab</i> dan alat <i>motion capture</i> - Menganalisis referensi pergerakan untuk <i>motion capture</i> projek Lab FSD
10	21 Oktober – 25 Oktober 2024	Video Pembelajaran Kelas Design Collateral	<ul style="list-style-type: none"> - Mulai mengedit video pembelajaran kelas design collateral - Menambahkan <i>motion graphic</i> pada video - Menerapkan teknik <i>splicing</i> pada saat mengedit video

11	28 Oktober – 1 November 2024	Animasi <i>Post Selamat Menempuh UAS & Proyek Motion Capture Halloween</i> Lab FSD	<ul style="list-style-type: none"> - Mulai mencicil pengedit animasi <i>post</i> selamat menempuh UAS - Membantu me-render proyek <i>halloween</i> Lab FSD UMN
12	4 November – 8 November 2024	Proyek <i>Motion Capture Halloween</i> Lab FSD	<ul style="list-style-type: none"> - Mendokumentasikan proses rekaman <i>voice acting</i> untuk <i>dubbing</i> proyek <i>halloween</i> - Menggabungkan hasil <i>render</i> proyek <i>halloween</i> - Memberikan <i>graphic</i> rekaman kamera pada video - Menambahkan <i>sound effect</i> pada video proyek <i>halloween</i>
13	11 November – 15 November 2024	Proyek <i>Motion Capture Halloween</i> Lab FSD & Dokumentasi Prototype Day DKV UMN	<ul style="list-style-type: none"> - Menggabungkan hasil <i>footage behind the scene</i> proyek <i>halloween</i> - Menambahkan transisi pada video menggunakan <i>masking</i> - Mendokumentasikan kegiatan Prototype Day DKV UMN - Membantu membereskan tempat yang telah digunakan untuk Prototype Day
14	18 November – 22 November 2024	Animasi <i>Post Selamat Menempuh UAS</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Meriset referensi video untuk <i>post</i> selamat menempuh UAS
15	25 November – 29 November 2024	Open House UMN	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat video untuk mengenalkan ruangan Lab

			Ilustrasi untuk Open House UMN - Membantu mempersiapkan untuk Open House UMN
--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan praktik kerja magang, penulis diberikan *brief* mengenai proyek yang akan dikerjakan. Namun, tak lupa juga proyek yang dipasrahi kepada penulis secara mendadak dalam rangka dokumentasi *event*. 5 proyek yang dikerjakan penulis tak lain adalah, pengeditan dan juga *post-production* dari proyek *motion capture Halloween Lab FSD*, pembuatan video proses peminjaman ruangan lab, menganimasi konten Instagram Lab FSD, dokumentasi video untuk acara ‘Prototype Day’ yang diselenggarakan oleh fakultas DKV, serta pembuatan video untuk pembelajaran kelas *Design Collateral*. Semua proyek-proyek ini dikerjakan penulis dengan teknik yang sesuai dengan konten, serta dikerjakan dengan *timeline* yang sesuai dengan tenggat waktu yang diberikan oleh supervisor ataupun *client* penulis.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Proyek yang menjadi pekerjaan paling baik yang dikerjakan penulis adalah proyek *motion capture Halloween*. Dimana dalam proyek ini, penulis berperan sebagai perancang video terutama pada saat tahapan *post-production*. Proyek ini sebenarnya merupakan proyek gabungan rekan kerja magang penulis, dimana rekan penulis bertanggung jawab pada proses teknis dan juga riset mengenai penggunaan *motion capture* dan disini penulis diajak untuk ikut serta dalam proses produksi proyek ini. Penulis ikut dilibatkan dalam proses pembuatan dari *pre-production* hingga tahap *post-production*. Proses *pre-production* dimulai dari pembuatan konsep dan juga ide dari video yang akan dibuat. Dikarenakan video ini ingin ditampilkan untuk tujuan *showcase* teknologi yang dimiliki oleh Lab FSD, maka ada pula keinginan untuk menggunakan sebanyak mungkin teknologi termutakhir pada video ini.

Oleh karena itu, muncullah ide untuk menggunakan LiDAR *scanning*, *motion capture*, dan juga *retargetting cleanup* dalam pembuatan video ini.

Keinginan untuk membuat video dengan *motion capture* sudah ada sejak lama, oleh karena itu ke-antusiasannya untuk membuat video ini sangatlah tinggi. Perancangan video ini dimulai dari proses *brainstorming* dan juga menentukan tema dari video yang akan dibuat. Dikarenakan ide untuk membuat video ini muncul pada bulan Oktober, maka ditentukanlah bahwa tema yang paling tepat untuk diangkat dalam video ini adalah tema horor yang sesuai dengan *mood* di bulan ini, yaitu Halloween. Pembuatan aset merupakan salah satu tahapan dari *pre-production*. Penulis ikut dilibatkan dalam pembuatan aset melalui penyampaian pendapat. Aset yang pertama dibuat adalah aset lorong dari gedung B UMN pada lantai 6. Proses pembuatan ini dimulai dari *scanning* LiDAR menggunakan aplikasi Polycam dengan menggunakan iPad, kemudian dilanjutkan dengan proses *modelling* terlebih lanjut untuk menyempurnakan aset *environment* tersebut.

Setelah proses pembuatan *environment* untuk video ini selesai dikerjakan, maka hal berikutnya yang harus dikerjakan adalah untuk *modelling* karakter yang akan di *retarget* oleh data *motion capture* dengan menggunakan teknik *sculpting* pada Blender. Keseluruhan proses pembuatan aset ini dilakukan oleh rekan kerja penulis dengan pendapat penulis menjadi salah satu faktor yang ikut dipertimbangkan secara keseluruhan. Penulis membantu memberikan masukan-masukan terkait karakter yang dibuat, seperti apakah karakter tersebut sudah cukup menyeramkan ataupun sudah memberikan kesan tidak nyaman ketika melihat karakter tersebut. Setelah proses pembuatan karakter sudah selesai dikerjakan, maka hal selanjutnya yang harus dilakukan adalah proses perekaman *motion capture*.

Pada proses perekaman *motion capture* ini, penulis diminta tolong untuk menjadi aktor *motion capture* dikarenakan kurangnya anggota Lab FSD yang dapat mengisi posisi tersebut. Hal ini terjadi dikarenakan rekan kerja

penulis yang lain bertanggung jawab dalam proses teknis terkait aplikasi *motion capture* tersebut serta ada pula yang menjadi *director* pergerakan untuk mengarahkan penulis untuk melakukan pergerakan yang tepat. Pengalaman penulis sebagai orang yang pernah menggunakan alat *motion capture* ini sebelumnya juga menjadi pertimbangan rekan kerja penulis untuk memberikan tanggung jawab sebagai *actor motion capture* ini kepada penulis.

Proses perekaman diawali dengan melakukan *set up* terlebih dahulu terkait dengan alat *motion capture*. *Set up* yang dimaksud adalah dengan menghubungkan *router motion capture* dan juga *driver license* dalam bentuk *flashdisk* yang harus selalu dihubungkan ketika menggunakan aplikasi pemrosesan data *motion capture* milik Perception Neuron, yaitu Axis Studio. Setelah melakukan proses penghubungan *device* tersebut, maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah untuk memasang sensor *motion capture* pada strap yang sudah dipakaikan kepada aktor, yang kali ini merupakan penulis. Setelah proses pemasangan sensor selesai, maka yang dilakukan selanjutnya adalah proses kalibrasi sensor-sensor tersebut.



Gambar 3.2 Proses kalibrasi sensor-sensor alat *motion capture*

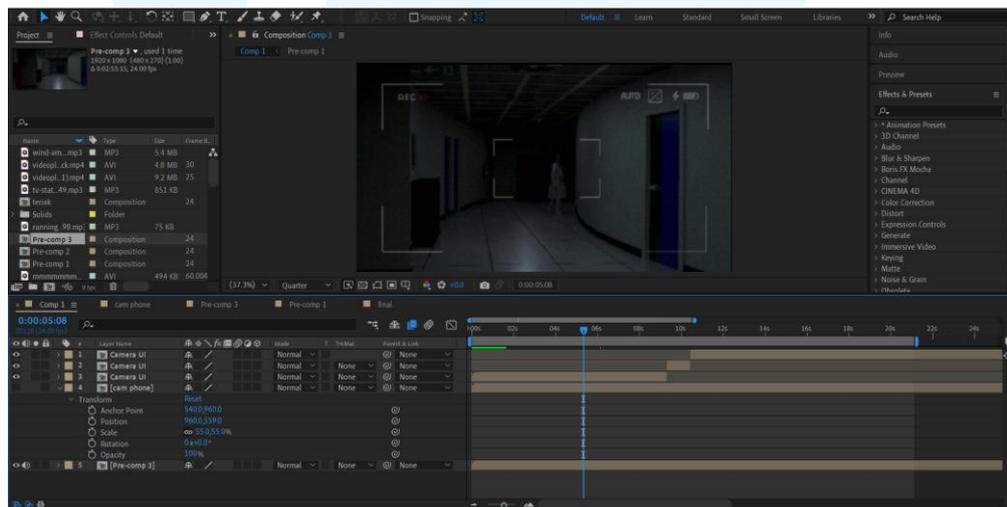
Proses kalibrasi ini merupakan hal yang krusial dalam penggunaan *motion capture*. Dikarenakan tanpa adanya kalibrasi yang sesuai, dapat memengaruhi pergerakan karakter pada *motion capture* selama proses perekaman. Pada proses kalibrasi ini juga dilakukannya penyesuaian ukuran karakter, maupun dari segi ukuran badan hingga tinggi badan. Hal ini dilakukan agar pergerakan yang ditangkap oleh *motion capture* dan juga yang akan di *retarget* ke model karakter dapat sesuai dengan pergerakan yang sedang dilakukan oleh aktor *motion capture*. Proses kalibrasi ini dapat dilakukan berulang kali sesuai dengan kebutuhan, dikarenakan ketika sensor *motion capture* ini mengalami gangguan sinyal sedikit pun, hingga terjadi pergeseran penempatan *strap* sedikit pun, maka akan merusak sinyal yang akan diterima oleh *receiver* dan juga merusak pemrosesan data yang terjadi pada aplikasi Axis Studio.



Gambar 3.3 Penulis Sebagai Aktor *Motion Capture*

Setelah proses perekaman dengan berbagai versi gaya dan pose, maka proses selanjutnya yang dilakukan adalah untuk memproses data *motion capture* tersebut dengan menggunakan aplikasi Blender. Penulis berperan penting dalam proses *post-production* dari video ini. Mulai dari *splicing* video, penggabungan gambar-gambar hasil *render*, *color grading*, hingga pemasukan sound, dan efek-efek kamera sebagai tambahan. Pada tahapan ini, penulis juga ikut serta dalam pengambilan keputusan terkait kelayakan

pergerakan karakter pada animasi *motion capture* tersebut. Hal ini dilakukan pada saat rekan kerja penulis sedang dalam tahapan membersihkan dan juga memperbaiki animasi pada karakter sehingga menjadi lebih sempurna. Setelah selesai diolah, maka selanjutnya adalah dengan *render* hasil animasi tersebut dengan format *.png sequence* dengan menggunakan aplikasi After Effect. Mulai dari tahapan ini, penulis berperan dalam menggabungkan dan juga memilih bagian-bagian dari hasil *render* yang dapat digunakan untuk menjadi bagian dari video tersebut. Setelah proses *splicing* hasil *render sequence* selesai, maka hal selanjutnya adalah untuk menambahkan efek-efek pada hasil *render* beserta efek kamera untuk mendapatkan hasil yang lebih dramatis.



Gambar 3.4 Proses *Splicing* dan Menambahkan Efek Pada Hasil *Render*

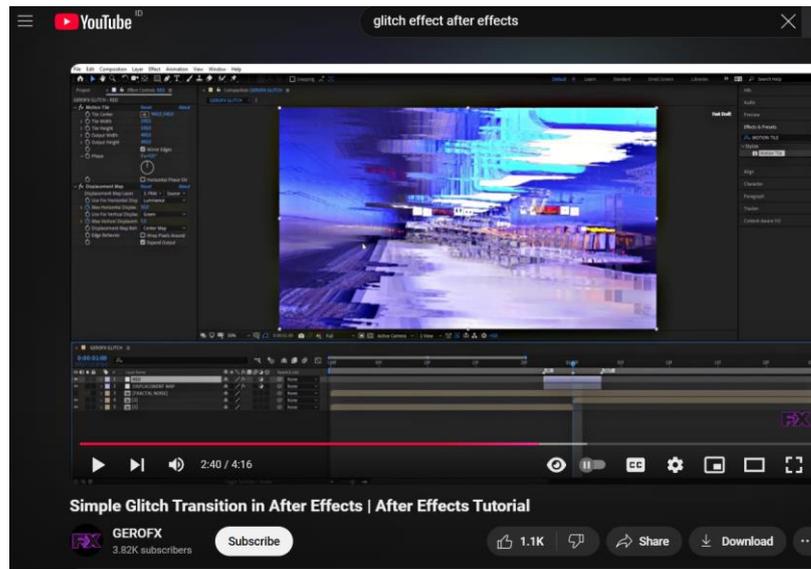
Setelah penggabungan seluruh gambar hasil *render*, maka hal yang selanjutnya dikerjakan oleh penulis adalah untuk melakukan proses perekaman suara *dubbing* hantu nya dengan menggunakan fasilitas Lab Sound. Suara yang dipakai sebagai *dubbing* teriakan hantu menggunakan suara salah satu rekan kerja penulis. Proses perekaman melalui banyak *trial and error* sehingga membutuhkan waktu cukup lama dalam prosesnya. Terdapat banyak versi dalam perekaman sehingga dapat menjadi opsi pilihan bagi supervisor dan para rekan kerja penulis. Pada tahapan ini, penulis tidak

ikut andil dalam proses perekaman suara, namun penulis merekam proses perekaman suara tersebut sehingga dapat digunakan dalam video *behind the scene* yang akan dikerjakan oleh penulis setelah proyek *motion capture* ini selesai. Selain merekam proses perekaman, dalam bilik *sound*, penulis juga ikut serta memberikan masukan dan juga *feedback* terkait suara yang direkam dan dihasilkan oleh rekan kerja penulis yang kemudian menjadi bahan pertimbangan supervisor untuk merekam variasi-variasi suara yang akan dipakai.



Gambar 3.5 Proses Rekaman untuk *Dubbing*

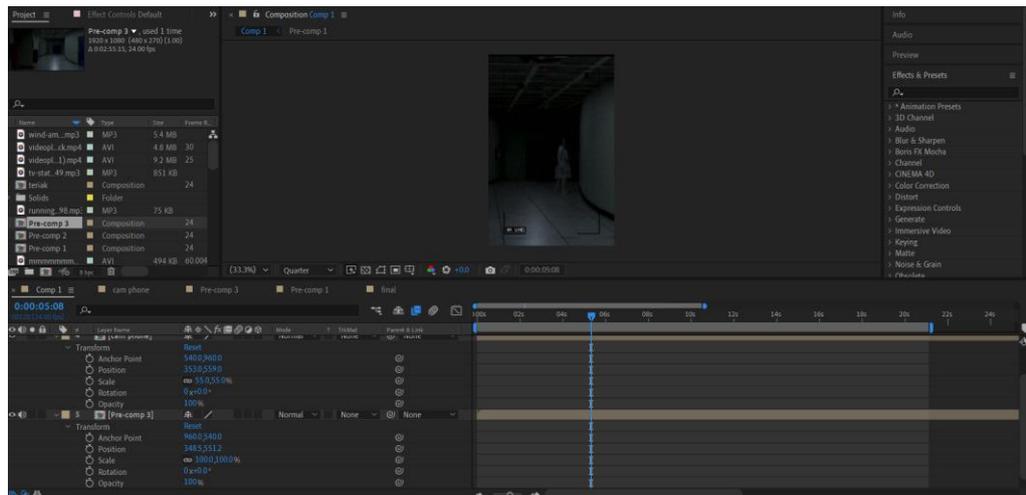
Efek kamera yang ditambahkan oleh penulis berupa *camera shake* pada saat hantu menghantamkan kepala ke dinding. Agar lebih terlihat seperti video ini direkam oleh kamera amatir, maka penulis menambahkan *overlay* kamera klasik. Agar terlihat lebih mencekam, maka atas saran supervisor, penulis menambahkan efek *glitch* setiap hantunya berpindah tempat secara mendadak. Efek *glitch* tersebut selain untuk menambahkan efek dramatis, juga menjadi salah satu cara untuk transisi antar *shot*. Dikarenakan penulis membutuhkan referensi dan juga teknik untuk dapat mendapatkan hasil *glitch* tersebut, maka penulis melakukan riset teknik dengan menelusuri Youtube.



Gambar 3.6 Proses riset efek *glitch*

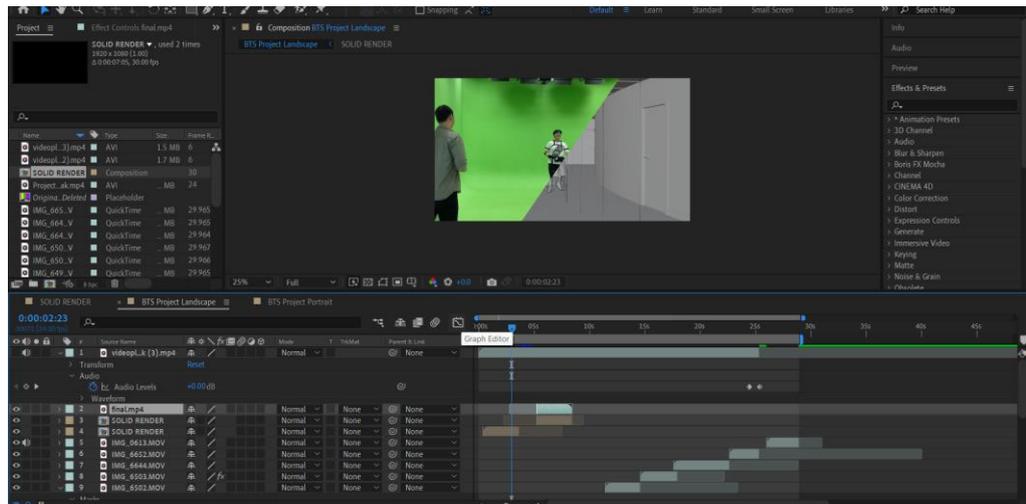
Setelah melakukan proses riset mengenai efek *glitch* tersebut, penulis merasa bahwa *tutorial* pada Youtube yang ini merupakan efek yang paling cocok untuk ditambahkan pada video *motion capture* ini. Hal ini ditentukan penulis berdasarkan estetika dan juga *overall ambience* yang dimiliki oleh proyek video tersebut. Dalam mengimplementasikan efek *glitch* tersebut, penulis menemukan beberapa kendala seperti hasil yang tidak sesuai dengan *tutorial* tersebut, namun setelah melakukan proses *troubleshooting* dengan menelusuri Google dan juga dengan bantuan teknis sesama rekan kerja penulis, masalah tersebut dapat terselesaikan dan efek *glitch* pun dapat dihasilkan dengan sempurna.

Setelah proses penambahan efek-efek tersebut, penulis juga bertanggung jawab dalam proses *color grading* video. Pemilihan warna yang dipilih oleh penulis berdasarkan *brief moodboard* dan juga *mood* yang diinginkan oleh supervisor secara verbal. Dengan hal-hal tersebut sebagai pertimbangan, maka dipilihlah banyak efek *vignette* dan juga warna yang bernuansa gelap untuk meningkatkan suasana mencekam dari adegan video *Halloween* tersebut. Setelah semua proses yang berhubungan dengan visual selesai, maka yang berikutnya dikerjakan oleh penulis adalah dengan mencari *sound* yang tepat untuk mendukung suasana dari video tersebut.



Gambar 3.7 Proses *Editing* dengan versi *Portrait*

Proses pencarian *sound* disertai dengan banyak asistensi pada supervisor dan juga sesama rekan kerja penulis. Pencarian *sound* menggunakan *website* Pixabay dan juga Youtube dengan pertimbangan *license free copyright*. Penulis secara mendetail melewati setiap pergerakan kecil pada kamera dan juga karakter dengan *sound effect* yang akan digunakan dalam proyek tersebut. Suara-suara yang penulis masukkan antara lain seperti suara lampu yang *flickering*, suara derap kaki karakter, suara pisau menancap ke perut, serta yang terakhir adalah suara ketika kepala karakter membenturkan diri ke dinding. Tak lupa juga penulis mencari *ambience sound* lorong kosong sehingga suasana akan menjadi lebih mencekam. Dengan selesainya memasukkan *sound*, maka proyek *motion capture Halloween* dengan versi *landscape* sudah selesai. Namun, dikarenakan akan di *post* menggunakan fitur *story* Instagram, maka penulis juga membuat versi *portrait* agar dapat digunakan sebagai konten *story*.



Gambar 3.8 Proses *editing* dengan *Behind The Scene*

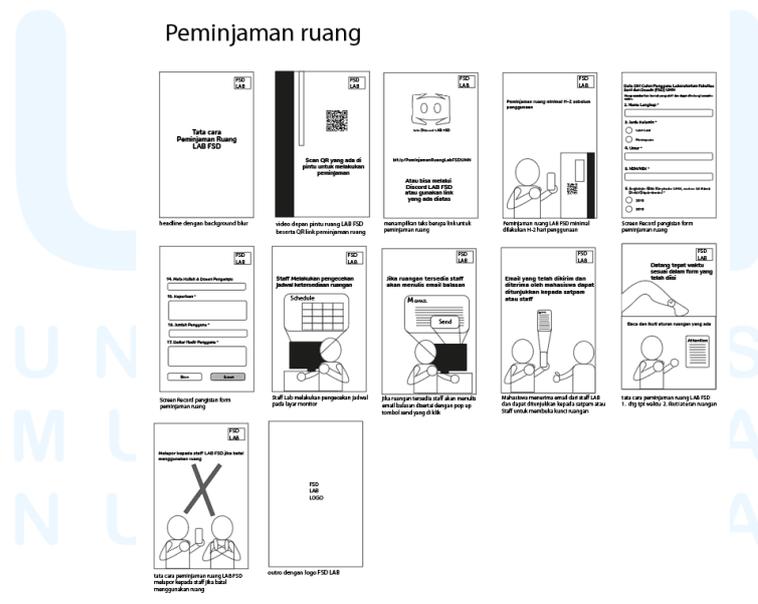
Setelah proyek ini selesai, maka penulis juga membuat versi *behind the scene* untuk menunjukkan proses pembuatan video *motion capture Halloween* tersebut. Penulis melakukan penggabungan hasil *render playblast viewport* tanpa tekstur sebagai penunjuk hasil sebelum *final render*. Penulis juga memasukkan hasil *final render* dengan *playblast* secara bersebelahan agar dapat terlihat jelas perbedaannya. Selain memasukkan hasil *render*, penulis juga membuat transisi perpindahan ke proses perekaman *motion capture* hingga ke proses perekaman suara pada ruangan *sound lab*.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain mengerjakan proyek video *motion capture Halloween*, penulis juga diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan proyek-proyek lain di bawah naungan Lab FSD ataupun di luar naungan Lab FSD, seperti Prototype Day yang merupakan acara dibawah naungan Prodi DKV. Proyek tersebut tidak lain merupakan video proses peminjaman ruangan, video dokumentasi Prototype Day, video *animated post* Instagram, dan juga video pembelajaran kelas Design Collateral. Setiap proyek-proyek ini memiliki tenggat waktu dan juga kualitas minimum yang berbeda-beda, namun penulis secara cepat tanggap mengerjakan semua tugas tersebut dengan tepat waktu dengan hasil yang memuaskan.

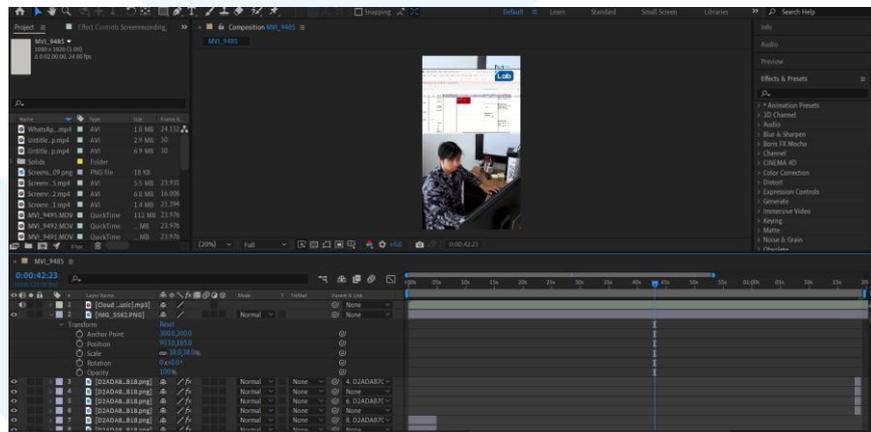
3.3.2.1 Proyek Video Proses Peminjaman Ruangan Lab

Proyek ini merupakan proyek awal yang diberikan supervisor kepada penulis pada saat penulis awal masuk magang. *Briefing* mengenai proyek ini dilakukan secara verbal pada saat penulis berada pada kantor. Pada proyek ini, penulis membuat *storyboard* terlebih dahulu sebelum masuk ke dalam proses pengambilan *footage* video. Dalam pembuatan *storyboard*, penulis terlebih dahulu akan meriset tentang bagaimana video ini akan dibuat dengan cara melihat *post-post* dari Instagram Lab FSD yang terdahulu. Salah satu video yang dimaksud oleh penulis adalah video hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan selama berada di Lab *Illustration*. *Storyboard* dibuat dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dengan membuat *planning* perkiraan pengambilan *angle shot* dan juga *caption* yang akan digunakan pada video. Agar *storyboard* memiliki kejelasan yang lebih dalam, penulis memutuskan untuk memasukkan kalimat penjelas pada bagian bawah gambar ilustrasi *storyboard*. *Storyboard* kemudian akan di asistensikan kepada supervisor dan akan dirubah berdasarkan kritik dan saran.



Gambar 3.9 *Storyboard* Untuk Video Tata Cara Peminjaman Ruangan

Setelah proses pembuatan *storyboard* selesai dan sudah di setujui oleh supervisor, maka selanjutnya adalah proses pengambilan video dengan rekan kerja penulis sebagai aktor. Proses perekaman dilakukan beberapa kali dengan *angle* yang berbeda agar penulis dapat memiliki alternatif lain dalam proses pengeditan video. *Angle* ditentukan dari segi pencahayaan dan juga komposisi dari keseluruhan *frame*. Tak lupa juga proses perekaman *screen recording* dari proses meminjam secara keseluruhan agar penonton dapat mengetahui cara meminjam secara pribadi. Dikarenakan terdapat kendala dalam proses perekaman praktik meminjam pada *form* pengajuan pinjaman, maka penulis menganimasikan secara manual tulisan-tulisan yang terdapat pada email dan juga *form* pinjaman. Pada tahapan ini, penulis membuat animasi tulisan tersebut semirip mungkin dengan apa yang akan dialami oleh calon peminjam ruangan dan juga alat.



Gambar 3.10 Proses *editing* Video Tata Cara Peminjaman Ruangan

Setelah perekaman, penulis akan melakukan proses pemilihan data video yang layak untuk digunakan sebagai bagian dari konten. Proses *splicing* akan dilakukan dengan pertimbangan transisi yang akan digunakan pula. Efek-efek transisi dan juga sedikit *motion graphic* akan digunakan pada video ini dengan pembuatan aset dibantu oleh rekan kerja penulis. *Motion graphic* yang dimaksud

oleh penulis adalah animasi *intro* dan juga *outro* judul dari video prosedur peminjaman tersebut. Pada tahapan ini, penulis mendapatkan beberapa *feedback* berupa beberapa masukan mengenai warna yang kurang cocok di bagian awal video. *Feedback* diterima oleh penulis diberikan pada tanggal 27 September 2024 sebagai berikut:

Tabel 3.2 Transkrip *chat* penulis dengan *supervisor*

Baris ke-	Waktu	Sumber	Transkrip Pemandangan
1.	18.12	Penulis	Apakah <i>intro</i> yang dibuat sudah sesuai? Untuk lagu nanti saya berencana akan menggunakan ‘Purple Planet’ seperti biasanya
2.	18.13	Supervisor	Coba untuk warna <i>pattern</i> dari <i>motion graphic</i> nya dibuat sama seperti warna <i>outline</i> dari <i>text</i>
3.	18.14	Supervisor	Untuk warna <i>background</i> juga terlalu abu-abu, coba untuk dibuat lebih ke arah warna putih, itu saja

Dikarenakan *supervisor* menginginkan agar video ini dapat *looping* secara *seamless*, maka kontinuitas warna dan juga pergerakan menjadi hal yang penting dalam video ini. Salah satu hal yang dapat terlihat jelas yang membuat video ini tidak memiliki efek *seamless* adalah warna yang tidak kontinu di awal dan juga di akhir video. Oleh karena itu, *supervisor* meminta penulis untuk melakukan pengubahan warna pada video dengan cara *color grading* dinding yang ada di video sehingga sesuai dengan arahan *supervisor* seperti dapat dilihat pada gambar, yaitu dari warna abu-abu menjadi lebih putih. Agar warna yang digunakan lebih harmonis, *supervisor* juga meminta pengubahan warna pada aset *pattern* yang ada pada *intro* dan juga *outro* video. Setelah

mendapatkan persetujuan dari supervisor, penulis melanjutkan proses *editing* ke tahapan berikutnya.

Setelah penggabungan dan penambahan efek pada video, selanjutnya adalah untuk menambahkan *caption* agar penonton dapat dengan jelas mengerti maksud dari tiap adegan pada video tersebut. Setelah selesai, maka tahapan selanjutnya yang dilakukan oleh penulis adalah untuk mencari musik latar belakang yang cocok untuk video tersebut. Seperti biasa, konsiderasi penggunaan musik yang memiliki *license non-copyright* menjadi salah satu hal yang diperhatikan. Semua proses ini melalui banyak proses komunikasi dengan supervisor agar hasil video yang dikerjakan sesuai dengan ekspektasi dan juga pandangan supervisor. Penulis akan melakukan pengubahan pada elemen-elemen video sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh supervisor. Setelah semua selesai, penulis mengumpulkan proyek ini melalui OneDrive milik Lab FSD sehingga dapat di *upload* oleh rekan kerja penulis melalui Instagram Lab FSD.

3.3.2.2 Proyek Video Dokumentasi Prototype Day

Penulis menerima proyek untuk dokumentasi acara Prototype Day ini dengan cara di kontak oleh salah satu panitia pelaksana acara Prototype Day ini melalui aplikasi Instagram. Penulis diminta untuk membantu menjadi panitia dokumentasi pada tanggal 22 Oktober 2024, seperti yang dapat dilihat pada transkrip *chat* bersama orang terkait tersebut.

Tabel 3.3 Transkrip *chat* penulis dengan salah satu panitia *Prototype Day*

Baris ke-	Waktu	Sumber	Transkrip Pemandangan
1.	14.27	Panitia	Kelvin, untuk prototype day membutuhkan tim untuk dokumentasi
2.	14.27	Panitia	Bersediakah untuk menjadi bagian dari tim

			dokumentasi? Kalau semisal teman magang kamu bersedia juga, ajak sekalian
--	--	--	---------------------------------------------------------------------------

Sebelum menerima proyek tersebut, penulis terlebih dahulu melakukan konfirmasi pada supervisor penulis dan disaat yang bersamaan panitia yang menghubungi penulis tersebut juga mengajukan pengerjaan proyek ini untuk ditambahkan dalam proyek tugas magang penulis melalui supervisor. Setelah mendapatkan konfirmasi, barulah penulis menerima proyek tersebut dan terlibat lebih dalam pada proses koordinasi bersama dengan sesama dosen dan juga panitia acara Prototype Day.

Pada acara ini, penulis melakukan proses dokumentasi Prototype Day dengan 2 media yang berbeda, yaitu dengan media video serta foto. 3 hari sebelum acara, penulis mengikuti *briefing* terkait teknis yang diperlukan pada saat acara serta hal-hal apa yang harus diperhatikan khusus dalam pengambilan dokumentasi. 1 hari sebelum acara dimulai, penulis juga mengadakan koordinasi dan juga membuat strategi kepada sesama panitia dokumentasi untuk meningkatkan efektivitas penangkapan dokumentasi pada area Prototype Day tersebut. Dikarenakan penataan meja sudah mulai terbentuk, maka penulis juga ikut serta dalam melakukan pembagian tugas antar panitia dokumentasi untuk area yang akan di dokumentasikan. Disaat yang bersamaan, tim dokumentasi yang termasuk penulis juga diminta tolong untuk membantu mempersiapkan perlengkapan dan juga alat yang akan digunakan untuk Prototype Day seperti yang dapat dilihat pada transkrip *chat* Whatsapp pada tanggal 13 November sebagai berikut.

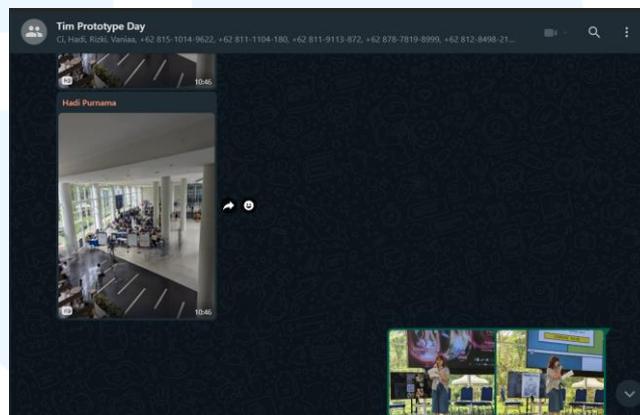
Tabel 3.4 Transkrip chat koordinasi dengan panitia *Prototype Day*

Baris Ke-	Waktu	Sumber	Transkrip Pemandaran
1.	7.26	Panitia 1	Pagi semuanya, dari teman-teman tim dokumentasi apabila jam 10.00 sudah mulai membantu untuk ambil panel apakah bisa? Sebelumnya nanti bisakah minta tolong untuk mengambil troli di <i>Building Management</i> terlebih dahulu, agar membawa panelnya tidak berat
2.	7.39	Panitia 2	Untuk tim dokumentasi apabila kalian lowong, apakah bisa membantu panitia 1 kah? Sekalian untuk kalian mengecek lokasi?
3.	7.45	Penulis dan rekan tim dokumentasi	Baik kak, bisa

Pada proses persiapan ini, penulis juga diminta tolong untuk membantu memasang poster yang akan digunakan serta membantu untuk mengatur penataan meja sesuai dengan *booth map* yang sudah diberikan pada *guide* Prototype Day. Disaat yang bersamaan, penulis juga melakukan perkiraan alur jalan peserta sehingga pada saat proses dokumentasi, penulis dengan rekan sesama panitia

dokumentasi dapat membagi tugas dan juga melakukan pengambilan gambar secara optimal.

Untuk memudahkan proses koordinasi antar panitia Prototype Day, penulis juga diundang masuk ke dalam grup Whatsapp yang berisikan banyak anggota panitia dari berbagai divisi, seperti divisi keamanan, dokumentasi, hingga dosen yang bertanggung jawab dalam merencanakan dan juga memimpin acara tersebut.



Gambar 3.11 *Live report* yang dilakukan pada grup Whatsapp

Dalam grup ini, penulis juga diminta oleh ketua acara Prototype Day untuk memberikan *live report* berupa foto dan juga video untuk di *upload* di media sosial prodi DKV. Untuk video, penulis diminta untuk merekam video suasana secara keseluruhan dan juga video pada saat proses bedah karya mahasiswa. Untuk perekaman video, penulis menggunakan *tripod* sebagai alat bantu untuk perekaman. *Angle* perekaman video dilihat dari komposisi dan juga penempatan pada daerah panggung.



Gambar 3.12 Hasil Dokumentasi Sesi Bedah Karya Prototypre Day

Selama sesi bedah karya mahasiswa, penulis mengawasi perekaman video beserta *setting* dari kamera tersebut. Dalam pengambilan video ini, posisi kamera tidak hanya diam di depan panggung, namun juga ada satu sesi bedah karya dimana penulis harus mengikuti ahli dan juga panitia bedah karya untuk menuju ke salah satu *booth* mahasiswa yang akan dibedah karyanya. Hal ini dilakukan dikarenakan media mahasiswa tersebut menggunakan TV sebagai *display* sehingga tidak bisa dipindahkan ke arah panggung. Selain merekam sesi bedah karya, penulis juga mendokumentasi dengan menggunakan banyak foto. Penulis harus bisa menempatkan diri dan juga mencari momen yang tepat untuk ditangkap pada kamera. Sesuai dengan arahan koordinator acara Prototype Day, penulis juga mendokumentasi beberapa *booth* yang penulis anggap unik dan juga menarik untuk didokumentasikan.



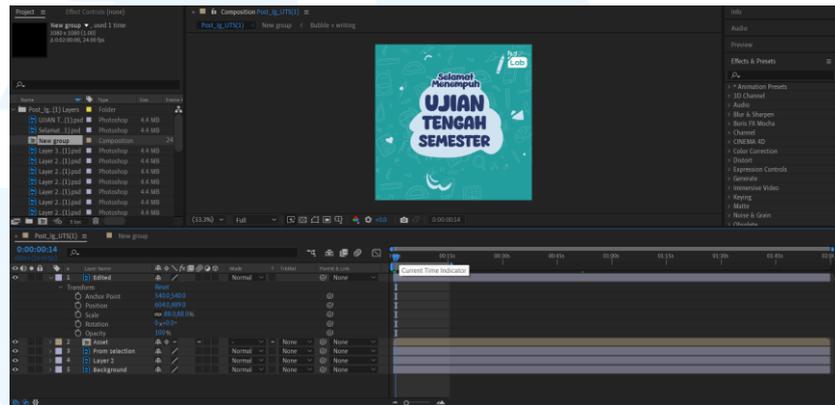
Gambar 3.13 Hasil Dokumentasi *alpha testing* Peserta Prototype Day

Tidak hanya itu, penulis juga mendokumentasikan kegiatan-kegiatan yang menarik selama Prototype Day pada meja peserta. Seperti pada daerah *board game*, penulis menangkap momen-momen penting pada saat *alpha testing* hasil karya tugas akhir mahasiswa yang ikut berpartisipasi. Setelah keseluruhan acara selesai, maka yang dilakukan oleh penulis selanjutnya adalah untuk memilah-milah foto dan juga video yang layak pakai untuk dimasukkan dalam One Drive yang diberikan oleh panitia acara. Pada tahapan ini, penulis juga memisahkan foto-foto dan juga video yang diambil pada hari pertama dan juga hari kedua agar penamaan dan juga urutan *file* menjadi rapi.

3.3.2.3 Proyek Video Animated Post Instagram

Pada proyek ini, penulis diberikan tanggung jawab untuk menganimasi ucapan ‘Selamat Mengikuti UTS’ dan juga ‘Selamat Mengikuti UAS’. Proyek ini merupakan proyek gabungan juga dengan rekan kerja magang penulis dimana rekan magang penulis membuat aset dan juga desain yang dibutuhkan, sedangkan penulis bertanggung jawab untuk menganimasikan desain tersebut sehingga bergerak dan menjadi lebih menarik untuk dilihat pada konten *post* Instagram Lab FSD. Pada *post* UTS, penulis menerima aset gambar

untuk di animasikan secara *motion graphic* dari rekan kerja penulis dengan menggunakan aplikasi Adobe After Effects. Selama proses pengerjaan penulis memberikan efek berupa pergerakan *bounce* dan *wiggle*.



Gambar 3.14 Proses *editing* Video *animated post* UTS Instagram

Sebelum pemberian efek, penulis juga melakukan perapihan *layer* dari aset yang diberikan oleh rekan kerja penulis, sehingga lebih mudah untuk dianimasikan. Perapihan tersebut termasuk juga dengan penggabungan beberapa *layer* gambar aset menjadi satu kelompok sehingga akan meningkatkan efektivitas dalam menggerakkan aset tersebut menggunakan *keyframe* dan juga *effect library* yang merupakan salah satu fitur pada Adobe After Effects.

Pada tahap *editing*, penulis meminta pendapat supervisor untuk me-*review* hasil yang telah dibuat oleh penulis. Sehingga akan lebih nyaman untuk dipandang bagi semua kalangan. *Input* yang diberikan akan berupa *timing* animasi dan juga penempatan *layer-layer* yang digunakan, seperti objek apa saja yang keluar secara bersamaan atau secara terpisah. Berikut ini merupakan input revisian pertama yang diterima oleh penulis terkait pergerakan animasi yang berbanding lurus dengan desain gambarnya berupa transkrip *chat* melalui Whatsapp setelah penulis menanyakan

pendapat *supervisor* mengenai *feedback* yang didapatkan dari *supervisor* rekan kerja penulis.

Tabel 3.5 Transkrip *chat* mengenai *feedback* proyek *animated post*

Baris Ke-	Waktu	Sumber	Transkrip Pemasanan
1.	10.44	Penulis	Menurut <i>supervisor</i> teman saya, hal yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut: animasi tolong ditambahkan durasinya, jangan langsung berhenti begitu saja, diberi lebih banyak <i>after-movement</i> . Untuk pergerakan <i>wave</i> ditambahkan <i>range width</i> dari preferensi. Untuk <i>background</i> dapat ditambahkan efek <i>wave</i> , namun arah pergerakan diagonal ke kanan
2.	10.45	Supervisor	Benar masukan itu, namun ada tambahan dari saya
3.	10.46	Supervisor	Untuk komposisi ledakannya sudah benar seperti itu, namun untuk animasinya masih kurang <i>fluid</i> , mungkin bisa tanya rekan magang kamu untuk tips agar animasinya menjadi lebih <i>smooth</i> , karena

			animasi kamu sangat patah
4.	10.46	Penulis	Baik

Dikarenakan desain pada *post* UTS ini memiliki gambar seperti ombak pada bagian bawah, sudah seleyaknya akan dianimasikan menyerupai ombak air. Namun, dikarenakan aset yang diterima oleh penulis gambar ombak tersebut merupakan satu kesatuan, maka penulis melakukan *masking* terlebih dahulu sehingga dapat membuat efek ombak yang muncul dan bergelombang dari luar layar menuju ke tempat yang seharusnya.

Hal berikutnya yang penulis animasikan setelah berhasil menganimasikan ombak adalah tulisan dan juga efek-efek kecil yang merupakan pelengkap dari tulisan tersebut. Dikarenakan ilustrasi *post* ini menyerupai ledakan, maka penulis meriset melalui Youtube animasi *smoke effect* yang dihasilkan ketika terjadi ledakan sebagai referensi pergerakan dan juga *timing* dalam menganimasikan. Setelah penulis selesai menganimasikan, penulis melakukan asistensi kepada supervisor mengenai hasil animasi tersebut dan kemudian menerima *feedback* melalui aplikasi Whatsapp pada tanggal 10 Oktober 2024 sebagai berikut.

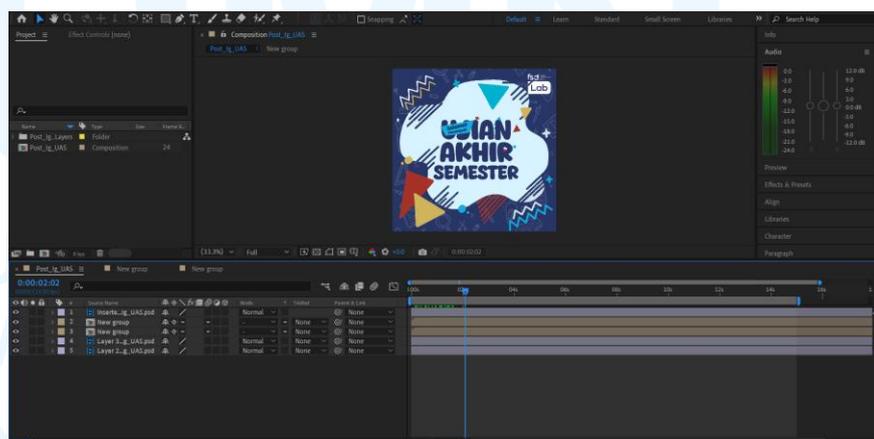
Tabel 3.6 Transkrip *chat* mengenai *feedback* kedua proyek *animated post*

Baris Ke-	Waktu	Sumber	Transkrip Pemadanan
1.	12.16	Supervisor	Untuk pergerakan besar kecilnya dibuat pelan-pelan saja
2.	12.17	Supervisor	Untuk animasi tidak perlu dibuat menyerupai seperti jeli, karena hal itu membuat penonton

			menjadi agak pusing dalam membacanya
3.	12.24	Penulis	Baik

Dengan adanya *feedback* tersebut, penulis melakukan perbaikan sesuai dengan arahan yang diberikan oleh supervisor. Dikarenakan menurut supervisor pergerakan *floating* aset-aset yang mengelilingi tulisan ‘Ujian Tengah Semester’ mengganggu, maka penulis menghilangkan efek *floating* tersebut agar mengurangi pergerakan yang berada dalam satu *frame*. Untuk poin kedua adalah untuk merubah pergerakan efek *floating* itu dengan membuatnya menjadi memiliki *breathing effect*. Hal ini dicapai penulis dengan cara mengubah variabel *transform* pada *keyframe* dengan cara pengulangan agar dapat menghasilkan efek yang diinginkan tersebut.

Setelah *post* UTS selesai dikerjakan penulis, maka penulis akan menganimasikan *post* UAS berikutnya. Desain kali ini lebih berpusat pada bentuk geometri dan juga sudut tajam, sehingga untuk referensi pergerakan, penulis mencari animasi *post-post* serupa yang ada pada media sosial dalam bentuk *motion graphic*.

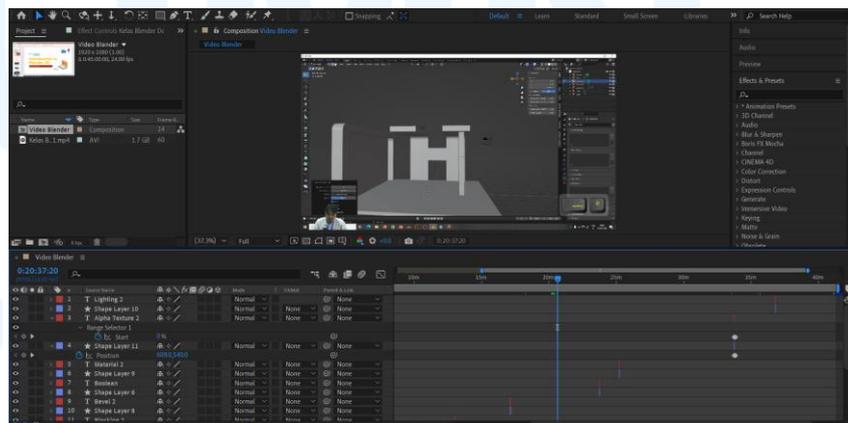


Gambar 3.15 Proses *editing* Video animated *post* UAS Instagram

Proses animasi pada kali ini serupa tahapannya dengan *post* UTS, namun tidak menggunakan tahap *masking* dikarenakan tidak dibutuhkan pada kali ini. Proses pendekatan animasi serupa dengan *post* UTS, yaitu gambar akan *pop-up* dari kanvas kosong. Namun, dikarenakan ilustrasi kali ini didominasi oleh geometri dan juga sudut, maka animasi yang dihasilkan oleh penulis tidak akan se *fluid* *post* yang pertama. Pendekatan yang penulis lakukan pada animasi kali ini adalah pergerakan yang *exact* dan juga tajam dan bersudut.

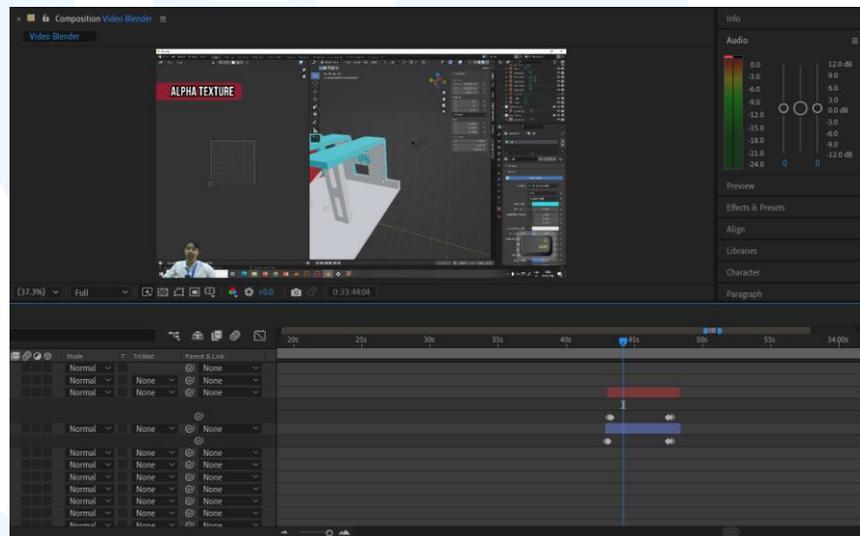
3.3.2.4 Proyek Video Pembelajaran Kelas Design Collateral

Proyek lain yang dikerjakan penulis merupakan pembuatan video perekaman kelas Design Collateral. Kelas ini dilakukan secara *online* menggunakan media Zoom dengan supervisor penulis sebagai pengajar. Aset *footage* yang diberikan oleh supervisor penulis merupakan hasil *screen recording* kelas Design Collateral. Pada proyek ini, penulis melakukan *splicing* pada konten rekaman untuk menghilangkan kesalahan-kesalahan berbicara atau jeda pada rekaman. Penulis juga bertugas untuk menghilangkan beberapa bagian dari *footage* yang dirasa kurang relevan dengan materi pembelajaran, seperti pada saat pengajar berpindah *tab* dari aplikasi Blender menuju Powerpoint materi secara berulang-ulang.



Gambar 3.16 Proses *splicing* Video Pembelajaran Kelas Design Collateral

Penggabungan dari beberapa sesi rekaman kelas juga dilakukan oleh penulis serta pembuangan beberapa bagian yang dirasa tidak perlu. Pada proyek ini, kualitas yang diharapkan oleh supervisor adalah hasil pemotongan dan juga penggabungan bagian-bagian yang akan dibuang akan menjadi *seamless* seperti bagian tersebut tidak pernah ada. Hal berikutnya yang dilakukan oleh penulis adalah untuk menambahkan *sub* judul yang sesuai dengan bagian-bagian yang sedang di praktekkan oleh pengajar seperti, *navigation*, *blocking*, *bevel*, *boolean*, dan *alpha texturing*.



Gambar 3.17 Proses Menambahkan *sub* Judul Pada Video

Durasi dari video tersebut juga menjadi salah satu pertimbangan hal apa saja yang dipotong oleh penulis agar lama waktu video tidak menjadi terlalu lama. Penulis juga mengubah ukuran *audio* yang ada pada *footage* dari pengajar. Kemudian hal terakhir yang dilakukan oleh penulis adalah untuk menambahkan judul pembuka dan juga penutup pada video tersebut agar lebih layak untuk ditonton oleh mahasiswa yang bersangkutan. Sebelum melakukan proses *render*, penulis mengasistensikan terlebih dahulu kepada supervisor mengenai hasil dari video yang sudah dikerjakan oleh penulis hingga akhirnya mendapatkan *feedback*

melalui *chat* Whatsapp pada tanggal 24 Oktober 2024 yang dapat dilihat pada tabel transkrip di bawah ini.

Tabel 3.7 Transkrip *chat* dengan *supervisor* mengenai video pembelajaran

Baris Ke-	Waktu	Sumber	Transkrip Pemadanan
1.	9.58	Penulis	Selamat pagi, saya ingin mengabari bahwa hasil <i>cutting</i> video yang dihasilkan total memiliki durasi kira-kira selama 40 menit
2.	9.59	Supervisor	Baik, nanti akan saya cek terlebih dahulu
3.	9.59	Penulis	Baik
4.	12.45	Supervisor	Nanti untuk penjelasan bagian <i>modifier</i> ada bagian yang perlu di <i>cut</i> . Kemudian untuk menit 13.20 ada bagian yang hitam, untuk menit 16.58 bagian <i>control alt shift c</i> untuk tolong di <i>cut</i> , terakhir untuk menit 18.08-18.20 tolong untuk di <i>cut</i> semuanya

Dengan adanya *feedback* sebagai berikut, penulis merombak ulang hasil editan yang sudah dikerjakan agar sesuai dengan arahan supervisor, yang disaat bersamaan juga merupakan *client* dari penulis. Proses *cutting* dan juga *splicing* dilakukan kembali sesuai dengan arahan agar durasi yang diinginkan oleh supervisor lebih singkat dan membuang hal yang tidak diinginkan oleh supervisor di saat yang bersamaan.

Setelah semuanya sudah selesai dan di *render*, maka yang harus dilakukan selanjutnya adalah untuk melakukan kompresi pada video tersebut agar ukurannya tidak terlalu besar dengan menggunakan aplikasi Handbrake.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Tentulah dalam melakukan praktek magang pasti akan menemukan kendala yang akan menghambat penulis dalam menyelesaikan tugas-tugas yang sudah diberikan oleh supervisor. Namun, dalam semua kendala pasti akan terdapat solusi yang dapat menanggulangi kendala tersebut. Untuk mengatasi kendala tersebut, juga diperlukan kemampuan untuk menemukan pemecahan masalah sebagai salah satu hal yang dipelajari penulis dalam praktek kerja magang ini.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala yang menghambat penulis untuk memenuhi pengerjaan tugas serta tanggung jawab penulis selama menjalani kerja magang di Lab FSD UMN adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman pada *software* yang digunakan
Dikarenakan kurangnya pemahaman penulis pada *software* yang digunakan menyebabkan keterlambatannya proyek yang telah diberikan.
2. Kurangnya kemampuan penulis dalam mengatur waktu
Selain karena kurangnya pemahaman penulis pada *software* yang digunakan yang menyebabkan keterlambatan proyek, kurangnya kompetensi penulis dalam mengatur waktu juga mempengaruhi keterlambatan proyek yang telah diberikan.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Dari kendala-kendala yang ada, penulis mencari solusi agar masalah yang ada dapat terselesaikan. Solusi yang penulis dapatakan untuk kendala yang ada sebagai berikut:

1. Mencari *tutorial* melalui internet atau berdiskusi dengan atasan
Solusi yang penulis dapatkan untuk mengatasi kurangnya pemahaman pada *software* yang digunakan dengan mencari video *tutorial* pada media *Youtube*. Tetapi penulis juga meminta bimbingan dari supervisor mengenai teknik *editing* maupun konsep dari proyek yang dikerjakan.
2. Membuat target dan juga timeline yang jelas tiap proyek
Untuk kendala karena kurangnya kompetensi penulis dalam mengatur waktu, penulis membuat target dan juga timeline yang jelas untuk tiap proyek yang diberikan.

