

## BAB III

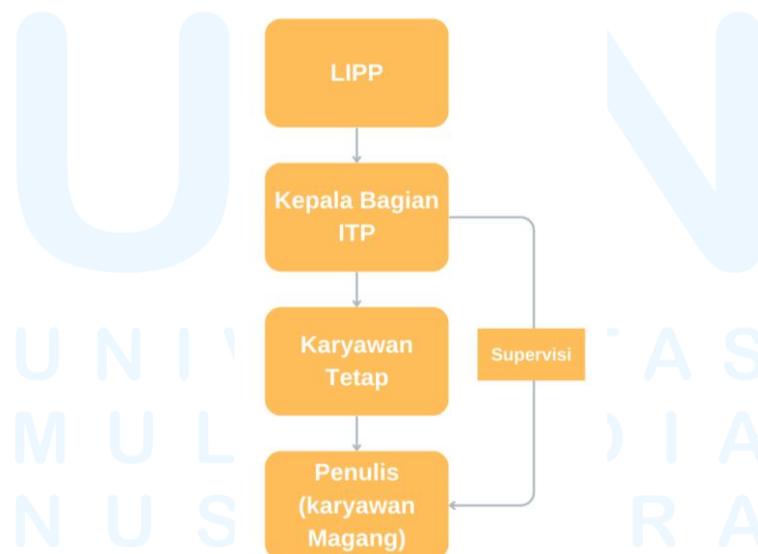
### PELAKSANAAN MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

LIPP merupakan divisi yang bertanggung jawab atas pengembangan pendidikan di Unika Atma Jaya. Sementara itu, ITP berfokus pada kebutuhan pengembangan pembelajaran, termasuk e-learning, webinar, seminar, dan berbagai kebutuhan lain yang mendukung pengembangan pembelajaran di Unika Atma Jaya. Divisi ITP ini dipimpin oleh Margaretta Susanti sebagai ketua divisi sekaligus supervisor penulis.

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

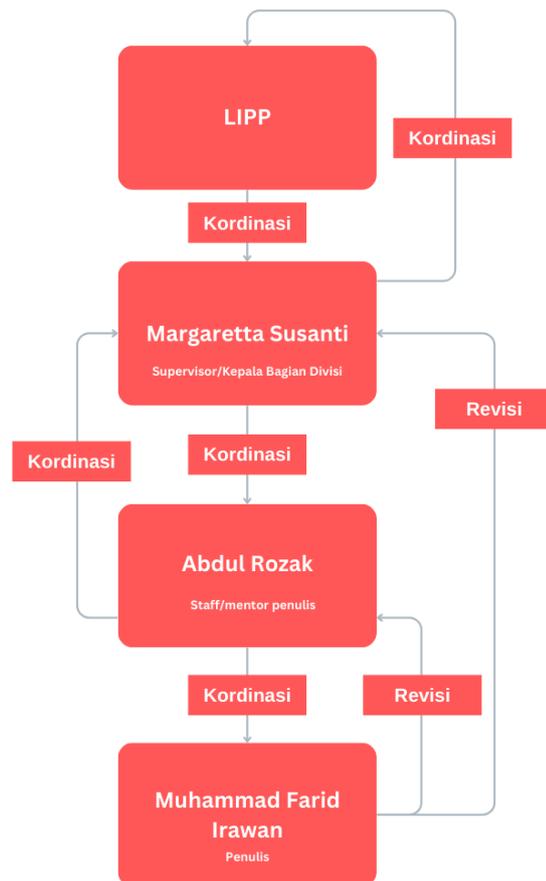
Selama menjalani magang, penulis memiliki peran sebagai karyawan magang di perusahaan. Meskipun statusnya setara dengan karyawan lain, penulis tidak selalu terlibat dalam kegiatan penting. Namun, penulis sering diberikan tugas yang berkaitan dengan kegiatan penting yang biasanya dikerjakan oleh karyawan lainnya, meskipun tidak berpartisipasi dalam kegiatan internal yang dilakukan oleh divisi ITP.



Gambar 3.1 Bagan Kedudukan

### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama magang, penulis berkoordinasi dengan Margareta Susanti sebagai supervisor untuk mendapatkan arahan dan bimbingan terkait proyek yang dikerjakan. Untuk kegiatan seperti seminar, sesi foto studio, dokumentasi wisuda, dan dokumentasi acara lainnya, penulis bekerja sama dengan Abdul Rozak selaku staf untuk pembagian tugas. Hasil dari kegiatan tersebut diserahkan kepada Abdul Rozak melalui kartu memori atau diunggah ke Google Drive menggunakan akun ITP.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Dokumentasi jadwal daily task ini disusun untuk mencatat secara terstruktur seluruh kegiatan yang dilakukan selama program magang di Universitas Katolik (Unika) Atma Jaya selama 4 bulan. Catatan ini bertujuan untuk memantau progress, memastikan pelaksanaan tugas berjalan lancar, serta mendukung evaluasi hasil magang. Harapannya, penyusunan ini dapat menjadi referensi sekaligus bahan evaluasi untuk ke depannya.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	19 Agustus 2024	Pelatihan dosen	Dokumentasi pelatihan dosen gedung B lt 9
2	20-26 Agustus 2024	Animasi LIPP	Membuat Storyboard
3	27-28 Agustus 2024	Seminar Kedatangan paus	Membantu kegiatan dokumentasi seminar
4	29 Agustus 2024	Animasi LIPP	Melanjutkan membuat storyboard
5	30-31 Agustus 2024	Seminar Aula D	Membantu persiapan dan dokumentasi seminar
6	02-06 September 2024	Animasi LIPP	Melanjutkan animasi dan mengembangkan animasi
7	09 September 2024	Seminar Yustunus lt14	Membantu kegiatan dokumentasi seminar
8	10-11 September	Seminar yustinus lt 15	Membantu persiapan dan dokumentasi seminar
9	13 September- 1 October 2024	Animasi LIPP	Membuat Ilustrasi animasi dan mengembangkan animasi
10	02 October 2024	MISA peresmian taman Atma Jaya	Membantu dokumentasi berjalannya MISA
11	03-04 October 2024	Animasi LIPP	Mengembangkan Animasi dan merevisi beberapa animasi
12	07 October 2024	GR Wisuda Unika Atma Jaya	Membantu mempersiapkan alat serta pelatihan sebelum wisuda

13	08-09 October 2024	Animasi LIPP	Mengembangkan Animasi dan merevisi beberapa animasi
14	10 October 2024	Podcast	mempersiapkan Shooting Podcast
15	11 October 2024	Booth yustinus lt 14	Menjadi photographer booth foto di acara Ariel Tatum
16	14-15 October 2024	Animasi LIPP	Melakukan revisi Kembali kepada animasi
17	16 October 2024	Photoshoot Dekan	Photoshoot Dekan di studio
18	17 October 2024	Animasi LIPP	Mengembangkan Animasi dan merevisi beberapa animasi
19	18 October 2024	Photoshoot Dekan	Photoshoot Dekan di studio
20	21 October 2024	FIABIKOM	Melakukan dokumentasi pelatihan di FIABIKOM
21	22-23 October 2024	Sumpah/janji psikolog	Membantu persiapan dan membantu dokumentasi sumpah/janji psikolog
22	24-28 October 2024	Wisuda Unika Atma Jaya	Membantu berjalannya wisuda
23	29-30 October 2024	Sumpah Dokter	Membantu persiapan dan dokumentasi sumpah dokter
24	31 October – 2 November 2024	Wisuda Teknik Unika Atma jaya	Membantu persiapan dan dokumentasi wisuda Teknik Unika Atma Jaya
25	04 November 2024	AJSA	Membantu sesi dokumentasi acara Atma Jaya <i>Student Awards</i> (AJSA)
26	05-06 November 2024	Pelatihan lt 14	Membantu persiapan dan dokumentasi pelatihan di Gedung Yustinus lt 14
27	07-08 November 2024	Podcast wawancara CBI	Membantu persiapan dan dokumentasi Podcast Wawancara CBI
28	11 November 2024	Tapping FH	Membantu kegiatan Tapping Video FH
29	11-13 November 2024	Video Podcast wawancara CBI	Mengedit hasil Rekaman podcast
30	13-14 November 2024	KumGas	Mengedit dokumentasi Podcast KumGas
31	15-19 November 2024	Video Podcast wawancara CBI	Mengedit hasil Rekaman podcast
32	18 November 2024	Tapping Video PPH	Membantu kegiatan Tapping Video PPH

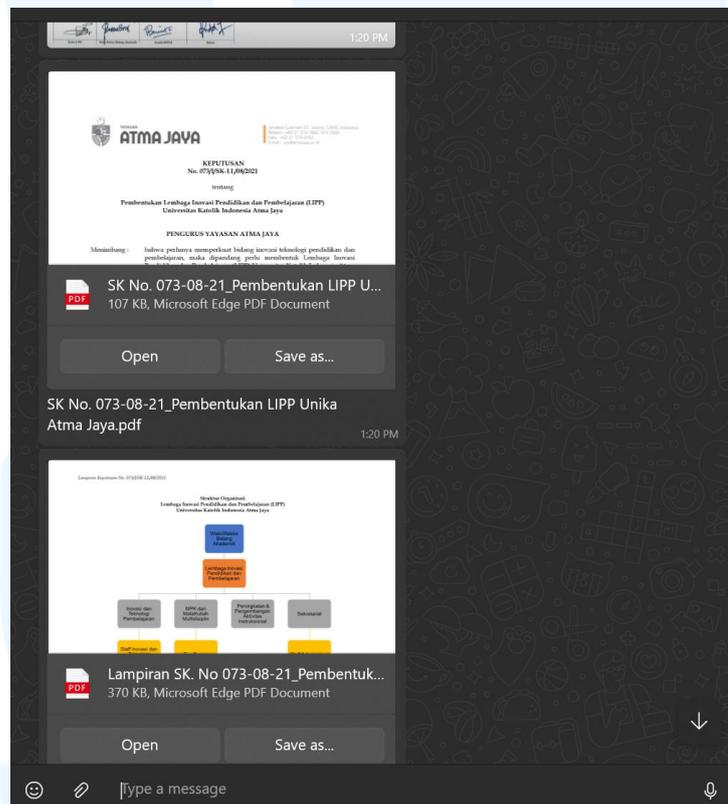
33	20 November 2024	Taping video Bu feby dan foto Guru besar pak Ronald	Membantu kegiatan Tapping Video Bu Feby dan Guru Besar
34	21 November 2024	Photoshoot Dekan	Photoshoot Dekan di studio
35	22-28 November 2024	Video Podcast wawancara CBI	Mengedit hasil Rekaman podcast
36	29-30 November 2024	Refleksi Karya	Membantu kegiatan dokumentasi Refleksi Karya di Gedung Yusntinus It 14
37	02-03 November 2024	Video Podcast wawancara CBI	Merevisi hasil akhir sesuai dengan SK yang berlaku untuk di upload
38	04-06 November 2024	Photoshoot Marketing	Melakukan kegiatan Photoshoot marketing di studio

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Sebagai Pekerja magang, perusahaan akan memberikan peluang untuk mempelajari dunia kerja yang sesungguhnya dengan memberikan tugas yang tidak terlalu membenani penulis dan tetap dibimbing untuk memperoleh ilmu baru dalam setiap pekerjaan yang dijalankan oleh penulis. Penulis mempunyai peran dalam tim sebagai *photographer*, *videographer* dan video editor, selain itu tugas yang diberikan bisa berupa mengedit foto, melakukan proses *shooting/tapping* video, mendokumentasi suatu acara dan membuat video perkenalan berbasis animasi.

### 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

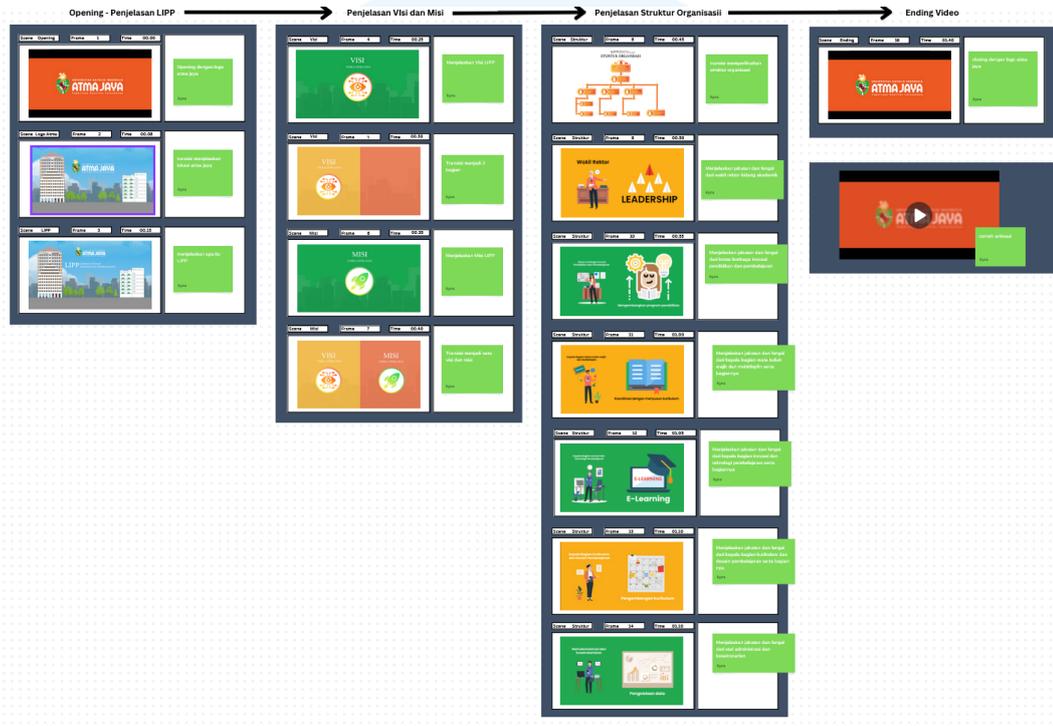
Penulis mendapatkan brief lebih awal untuk mengerjakan sebuah video perkenalan Lembaga Pendidikan yang bernama LIPP atau Lembaga Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran yang berbasis video animasi. Penulis mendapatkan tugas langsung dari supervisi dengan tujuan untuk mengembangkan skill editing dan animasi. Penulis mendapatkan brief berupa sebuah file SK yang berupa file pdf yang dikirimkan melalui WhatsApp dan merupakan sebuah file yang tidak bisa disebar luaskan. Selain itu supervisi juga memberikan arahan agar menggunakan font Poppins dan juga menggunakan warna turunan dari logo Unika Atma Jaya.



Gambar 3.3 Brief Dari Supervisi

MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Setelah mendapat brief, penulis mulai mengerjakan tugas nya dengan menggunakan aplikasi video editing yaitu Adobe After Effect dengan assets menggunakan vector yang bisa dipakai melalui *website* Freepik dan assets yang dibuat oleh penulis sendiri.



Gambar 3.4 Storyboard Animasi Pengenalan LIPP

Pada awal animasi akan diberikan sebuah logo dari Unika Atma Jaya sebagai *opening video*. Dilanjutkan dengan sebuah tampilan gedung Gedung *iconic* dari Unika Atma Jaya serta penjelasan apa itu LIPP dari atma jaya. *Scene* berikutnya ialah penjelasan visi dan misi, dimana akan dimulai dengan menjelaskan visi dari LIPP dilanjutkan dengan misi LIPP. *Scene* ketiga ialah penjelasan dari struktur LIPP itu sendiri yang akan dimulai dari wakil rektor, Lembaga Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran, Bagian Mata Kuliah Wajib dan Multidisiplin, Bagian Inovasi Teknologi dan Pendidikan, Bagian Kurikulum dan Desain Pembelajaran, dan bagian, Staf administrasi dan kesekretarian. Diakhiri oleh *scene* penutup dengan logo Unika Atma Jaya.

Penulis juga melakukan proses asistensi untuk video perkenalan tersebut kepada supervisi langsung. Lalu jika sudah sesuai penulis merender video yang telah dibuat dan memberikannya kepada supervisi.

### **3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang**

Selain mendapatkan Tugas utama magang berupa video perkenalan LIPP, penulis juga mendapatkan beberapa tugas tambahan magang. Diantaranya membuat video dokumentasi podcast, video pembelajaran, menjadi fotografer acara wisuda teknik Unika Atma Jaya, tapping video untuk acara lomba AJSA. Perencanaan konten, pemilihan lokasi, dan penataan peralatan audio dan visual juga merupakan salah satu cara agar semua pekerjaan dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan dan dapat digunakan sebagai arsip dan materi promosi.

#### **3.3.2.1 Proyek Dokumentasi Wisuda Teknik Unika Atma Jaya BSD**

Dokumentasi Wisuda Teknik ini adalah sebuah pencatatan dan pengambilan gambar dan video selama acara wisuda yang melibatkan para wisudawan jurusan teknik di Unika Atma Jaya. Proyek ini dibuat sebagai bentuk dokumentasi terhadap para wisudawan teknik Unika Atma Jaya. Dokumentasi ini bertujuan untuk mendokumentasikan momen penting dalam acara tersebut, baik secara visual maupun naratif, agar dapat dikenang dan dibagikan kepada peserta dan pihak-pihak terkait.

## 1. *Inspiration*

Untuk dokumentasi sebuah acara wisuda sudah sering kali datang dari keinginan untuk menangkap sebuah moment yang bermakna. Selain itu, pihak kampus Unika Atma Jaya selaku Universitas yang mengadakan acara wisuda teknik ini juga memiliki tanggung jawab agar para peserta wisudawan mendapatkan moment bahagia mereka karena sudah lulus.



Gambar 3.5 Refrensi Foto Wisuda

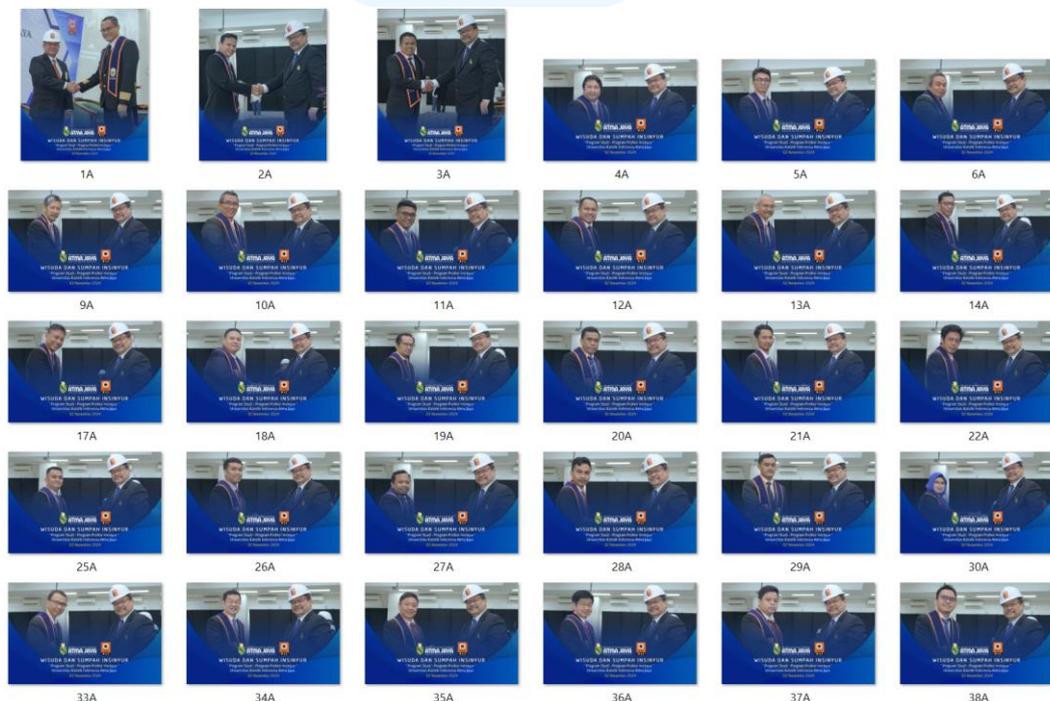
## 2. *Ideation*

Tim dokumentasi mulai merancang konsep visual dan teknis untuk mendokumentasikan acara wisuda mencakup pemilihan gaya pengambilan gambar, penggunaan teknik pencahayaan, dan keputusan apakah akan menggunakan video, foto, atau kombinasi keduanya. Ini juga bisa mencakup pemilihan lokasi yang strategis, pengambilan gambar yang menonjolkan momen kebanggaan wisudawan. Tidak hanya dokumentasi saja namun juga ada pemberian *template* pada foto agar terlihat lebih menarik.

Dalam brief yang diberikan oleh supervisi warna yang harus dipakai ialah warna turunan dari fakultas Teknik Unika Atma Jaya, serta untuk font menggunakan Poppins.

### 3. Implementation

Tim dokumentasi akan mempersiapkan peralatan yang diperlukan (kamera, drone, lighting, dll.) dan mengambil gambar atau video sesuai dengan rencana. Selain itu, dokumentasi ini juga mencakup pengeditan dan pembuatan produk akhir seperti highlight atau dokumentasi digital yang dapat dibagikan kepada peserta. Proses yang dilakukan ialah penulis sebagai fotografer akan memfoto seluruh peserta seminar dan mengedit hasil tersebut dalam *software editing*. Selain itu penulis juga harus menambahkan bagian template untuk bagian foto yang akan dipublikasi.



Gambar 3.6 Foto Para Wisudawan Yang Sudah Diberi *Frame/Template*

Keberhasilan implementasi bergantung pada koordinasi yang baik, ketepatan waktu, dan pemahaman mendalam tentang momen-momen penting yang harus ditangkap.

### 3.3.2.2 Proyek Video Podcast KumGas

Pekerjaan dokumentasi podcast KumGas yang diminta oleh pihak dosen Fakultas Hukum bertujuan untuk merekam dan mendokumentasikan diskusi atau wawancara yang terkait dengan topik hukum yang relevan. Podcast ini akan dijadikan sebagai sumber informasi, edukasi, dan referensi bagi mahasiswa serta audiens yang tertarik dengan isu hukum terkini.

#### 1. *Inspiration*

Podcast ini dapat datang dari kebutuhan untuk menyebarluaskan pemikiran, penelitian, atau wawasan tentang topik hukum yang penting dan sedang berkembang. Podcast ini juga berfungsi sebagai medium untuk memperkenalkan dosen dan ahli hukum kepada audiens yang lebih luas, serta memberikan pemahaman mendalam mengenai isu-isu yang kompleks dalam dunia hukum.

#### 2. *Ideation*

Tim dokumentasi merancang format seperti penempatan kamera dan *lighting studio* dan konsep podcast, serta gaya penyampaian yang akan digunakan seperti arah pembicaraan saat host membuka *podcast*, ketika tamu pembicara menyapa penonton, saat melakukan podcast, serta disaat melakukan proses *closing* podcast. Selain itu, perencanaan teknis seperti pemilihan peralatan audio, studio, serta suasana yang mendukung diskusi yang profesional dan menarik juga menjadi bagian penting dari tahap ini.

### 3. Implementation

Dokumentasi podcast KumGas mencakup proses teknis seperti rekaman audio, pengaturan mikrofon, serta pengelolaan kualitas suara agar setiap percakapan dapat terdengar jelas dan profesional. Setelah perekaman, tahap editing akan dilakukan untuk memastikan alur podcast mengalir dengan baik, memotong bagian yang tidak relevan.



Gambar 3.7 Proses Editing Dari Podcast

Produk akhir podcast ini kemudian akan disebarluaskan kepada mahasiswa dan audiens Fakultas Hukum sebagai sarana pembelajaran dan diskusi lebih lanjut. Dokumentasi dari podcast ini berguna sebagai bukti sebuah podcast sudah berjalan dan menggambarkan suasana podcast.



Gambar 3.8 Hasil Podcast KumGas

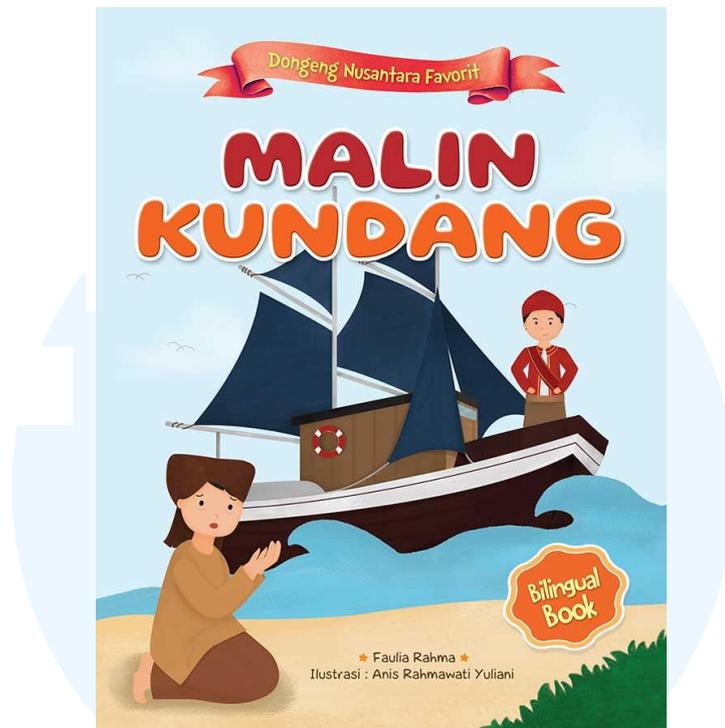
### 3.3.2.3 Proyek film pendek pembelajaran fakultas psikologi

Proyek ini bertujuan untuk menggabungkan konsep-konsep psikologi dalam sebuah film pendek yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa Fakultas Psikologi. Proyek film pendek ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk memahami lebih dalam tentang dinamika psikologi manusia. Film ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik dan mendalam kepada mahasiswa Fakultas Psikologi tentang cara-cara manusia berinteraksi dengan diri mereka sendiri dan dunia sekitar mereka dari perspektif psikologis.

#### 1. *Inspiration*

Proyek ini berasal dari kebutuhan untuk menyampaikan materi psikologi yang kadang kompleks dengan cara yang lebih visual dan emosional. Sebagian besar mahasiswa belajar teori psikologi secara verbal melalui kuliah atau bacaan, namun film pendek dapat memperkaya pemahaman mereka dengan menunjukkan contoh nyata yang menggugah, yang dapat memperlihatkan bagaimana teori tersebut bekerja dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu film ini juga mengandung unsur komedi. Refrensi yang digunakan pada film ini mengambil kisah malin kundang.

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 3.9 Refrensi Dari Film Pembelajaran

## 2. Ideation

Film pendek ini akan mengangkat tema sentral mengenai perjalanan psikologis seseorang dalam menghadapi situasi disaat melakukan wawancara empat mata. Salah satu ide utamanya adalah bagaimana dia berinteraksi dengan dunia di sekitarnya, serta bagaimana dia menemukan cara untuk mengelola dan mengatasi kondisi tersebut.

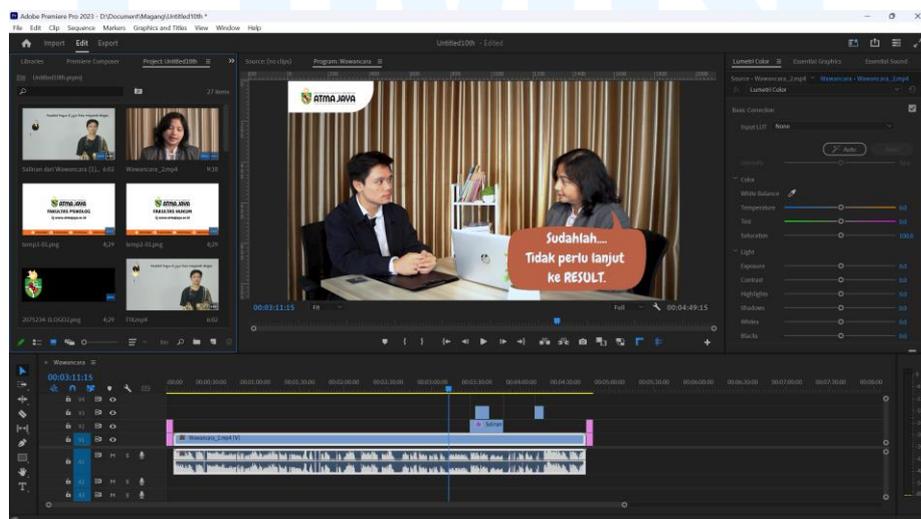
Dalam film ini memiliki 2 waktu yang berbeda, yaitu waktu dimana Malin Kundang saat di masa lalu dan Malin Kundang di zaman sekarang. Waktu masa lalu adalah kejadian yang sebenarnya dan Masyarakat saat itu sedang menaiki sebuah kapal dengan Malin, di dalam kapal yang sedang terombak ombak banyak penumpang kapal kesulitan dan Malin bersembunyi di pojok kapal. Namun, Malin menyampaikan kepada pewawancara di masa sekarang bahwa

dia adalah seorang pahlawan, di mana dia menolong banyak orang dari bahaya di dalam kapal tersebut. hal itu adalah sebuah kebohongan yang dibuat oleh Malin untuk mengambil sebuah keuntungan untuk dirinya sendiri.

Ide utama dari film ini adalah dimana Malin Kundang sedang diwawancara saat melamar pekerjaan namun dikarenakan malin sering berbohong dan para masyarakat di masa lalu juga merasa Malin tidak melakukan persis dengan apa yang ia sampaikan kepada pewawancara, sang pewawancara merasa bahwa wawancara tersebut tidak perlu untuk dilanjutkan. Supervisor juga menyarankan penggunaan font yang lebih kearah comic dikarenakan mengandung unsur komedi dan penggunaan warna yang mengacuh juga kepada comic.

### 3. Implementation

Untuk menggambarkan konsep psikologi dengan tepat, karakter-karakter dalam film akan dibuat dengan latar belakang kondisi seseorang sedang diwawancarai. Selain itu ada konsep menggunakan latar belakang masa lalu disaat zaman malin kundang.



Gambar 3.10 Proses Editing Film Pembelajaran

Saat proses shooting, penulis mengambil video dengan latar belakang masa lalu terlebih dahulu. Dikarenakan pergantian pakaian terus menerus akan memakan waktu sehingga dibuatlah proses pembuatan video yang mengambil latar belakang di masa lalu terlebih dahulu. Untuk menggambarkan konsep psikologi dengan tepat, karakter-karakter dalam film akan dibuat dengan latar belakang yang memperlihatkan dinamika psikologis yang nyata.



Gambar 3.11 Hasil Film Pembelajaran

Dilanjutkan dengan proses shooting dengan latar belakang masa sekarang dengan nuansa wawancara. Pada bagian ini mengedepankan mimik wajah dari malin agar terlihat bahwa malin sedang berbohong. Misalnya, karakter utama yang menderita kecemasan akan menunjukkan gejala seperti kegelisahan, kecenderungan untuk menghindari dari situasi tertentu, dan ketidakmampuan untuk berfungsi secara maksimal dalam kehidupan sosial atau profesional.

Setelah proses *shooting* selesai, penulis melakukan proses editing film sesuai dengan timeline yang telah dibuat. Proses *editing* juga mengedepankan konsep dengan tema

komik agar terlihat memiliki unsur komedi dalam film tersebut.

### 3.3.2.4 Proyek *tapping* video untuk acara lomba AJSA

Proyek ini bertujuan untuk membuat video *tapping* (rekaman video pendek) yang mempromosikan para peserta Atma Jaya *Student Award* (AJSA), sebuah ajang penghargaan yang diberikan kepada mahasiswa berprestasi di Universitas Atma Jaya. Video ini akan memperkenalkan peserta, menyoroti prestasi mereka, serta menampilkan cerita inspiratif dari masing-masing individu, dengan harapan dapat meningkatkan visibilitas mereka, memberi motivasi bagi mahasiswa lainnya, serta memperkuat citra ajang penghargaan ini.

#### 1. *Inspiration*

Inspirasi utama untuk proyek video *tapping* ini berasal dari kesuksesan berbagai kampanye media sosial yang menggunakan video untuk memperkenalkan individu dan cerita mereka secara lebih personal dan menarik. Banyak ajang penghargaan atau kompetisi yang telah berhasil mempromosikan peserta dan talenta mereka melalui video.



Gambar 3.12 Refrensi Ajang Pencarian Bakat

## 2. *Ideation*

Video tapping untuk AJSA akan menampilkan para peserta dengan cara yang menarik dan inspiratif. Setiap peserta akan diberikan kesempatan untuk berbagi cerita tentang perjalanan mereka, tantangan yang dihadapi, serta pencapaian yang diraih. Video ini juga akan menampilkan beberapa aspek kehidupan peserta, baik dalam konteks akademik, organisasi, maupun sosial. Tema dari proyek ini adalah sebuah ajang pencarian bakat, dengan menggunakan warna warna yang mewah seperti emas dan juga perak. Tidak hanya itu, penggunaan font juga harus terlihat mewah agar terlihat acara ini adalah acara yang megah.

## 3. *Implementation*

Video tapping akan berdurasi sekitar 1 menit, cukup singkat untuk menarik perhatian audiens namun cukup panjang untuk menyampaikan cerita peserta secara mendalam. Format video ini akan disesuaikan agar mudah dibagikan melalui media sosial dan platform lainnya.

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 3.13 Poster Instagram Peserta AJSA

Video akan diposting di akun media sosial resmi AJSA, seperti Instagram, hal ini akan membantu peserta menjangkau audiens yang lebih luas dan menarik perhatian mahasiswa lainnya. Setelah video tapping dipublikasikan, audiens (terutama mahasiswa Atma Jaya) akan diajak untuk memberikan dukungan mereka kepada peserta melalui komentar atau share di media sosial. Peserta yang mendapatkan feedback positif dan dukungan terbanyak bisa diberikan apresiasi tambahan, seperti sertifikat atau kesempatan berbicara di acara kampus.

### 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Magang di studio pendidikan memberikan kesempatan bagi mahasiswa DKV untuk mengaplikasikan teori yang dipelajari di dunia kerja. Namun, seperti halnya

dengan setiap pengalaman kerja, pelaksanaan magang di studio pendidikan juga menghadapi sejumlah kendala yang perlu diatasi agar proses magang berjalan lancar. Kendala yang dialami disaat menjalankan kegiatan magang ini diantaranya; kendala waktu yang terbatas, dan beberapa alat yang kurang memadai.

#### **4.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang**

Selama penulis melakukan kegiatan magang di Unika Atma Jaya, penulis memiliki kendala pada baterai kamera saat berjalannya sebuah acara yang sedang diselenggarakan, sehingga cukup menghambat proses berjalannya acara dikarenakan harus mengganti baterai kamera. Beberapa changer baterai memiliki kendala pada port kabel yang menyebabkan pengisian daya baterai sangat memakan waktu. Selain itu Kurangnya waktu untuk menyelesaikan pekerjaan, seperti editing video, pembuatan materi ajar, atau dokumentasi acara, bisa menjadi kendala dikarenakan ada tenggat waktu untuk dipublikasikan.

#### **4.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang**

Magang di studio pendidikan memberikan pengalaman berharga yang tidak hanya memperkenalkan dunia profesional, tetapi juga mengajarkan bagaimana mengatasi berbagai kendala yang muncul. Solusi dari kendala tersebut adalah penulis dapat melakukan prepare sebelum melakukan kegiatan/acara berlangsung, seperti mengisi ulang daya baterai, mengatur kamera, dan keperluan *livestreaming* lainnya. Serta untuk kendala dengan waktu, solusi yang dilakukan ialah manajemen waktu yang efektif, bekerja secara kolaboratif, dan komunikasi dengan team.