



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Posisi penulis berada di *IT Department*, yaitu sebagai videografer untuk Ralali. Selama proses kerja, penulis dibimbing oleh manajer perusahaan yang memberikan instruksi dan koreksi pada video.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama masa kerja magang, penulis telah membuat sebuah video untuk Ralali dan 3 video untuk Mikimilo. Video yang dibuat untuk Ralali merupakan video *motion graphics* tentang *company profile*. Untuk Mikimilo, penulis telah membuat video-video yang berkaitan dengan acara kontes bernama Mikimilo Star. Awalnya, penulis membuat video promosi untuk mengajak orang-orang agar berpartisipasi dalam kontes Mikimilo Star. Setelah kontes pengumpulan foto selesai, penulis membuat video *motion graphics* tentang jumlah foto yang dikumpulkan para kontestan dan ucapan terima kasih kepada para kontestan. Setelah itu penulis membuat video *interview* para pemenang kontes.

3.3. Uraian Pelaksanaan Magang

Berikut adalah uraian pelaksanaan tugas selama masa kerja magang.

Tabel 3.1. Tabel Pekerjaan

No.	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	17-21 Februari	Video <i>company profile</i> Ralali, Video kontes Mikimilo Star	Menggunakan 2 hari untuk pembuatan konsep video Ralali, <i>shooting</i> untuk video kontes Mikimilo Star
2	24-28 Februari	Video kontes Mikimilo Star	Mengedit video Mikimilo Star hingga selesai.
3	3-7 Maret	Video <i>company profile</i> Ralali, video <i>motion graphics</i> Mikimilo	Membuat video Ralali, membuat video <i>motion graphics</i> Mikimilo.
4	10-14 Maret	Melanjutkan pembuatan video Ralali	Membuat video Ralali dan melakukan perbaikan sesuai keinginan manajer.
5	17-21 Maret	Video <i>company profile</i> Ralali, video <i>motion graphics</i> Mikimilo	Melanjutkan perbaikan video Ralali, membuat video <i>motion graphics</i> Mikimilo
6	25-28 Maret	Video <i>motion graphics</i> Mikimilo, video <i>company profile</i> Ralali	Menyelesaikan video Mikimilo, melanjutkan perbaikan video Ralali.

7	1-4 April	Video <i>motion graphics</i> Mikimilo, video <i>interview</i> pemenang kontes Mikimilo Star	Melanjutkan perbaikan video Ralali, merekam untuk video <i>interview</i> Mikimilo Star
8	7-11 April	Video <i>motion graphics</i> Mikimilo, video <i>interview</i> pemenang kontes Mikimilo Star	Memberi lagu video Ralali, mengedit video Mikimilo.
9	14-17	Video <i>motion graphics</i> Mikimilo, video <i>interview</i> pemenang kontes Mikimilo Star	Menyelesaikan video Mikimilo, menyelesaikan video Ralali.

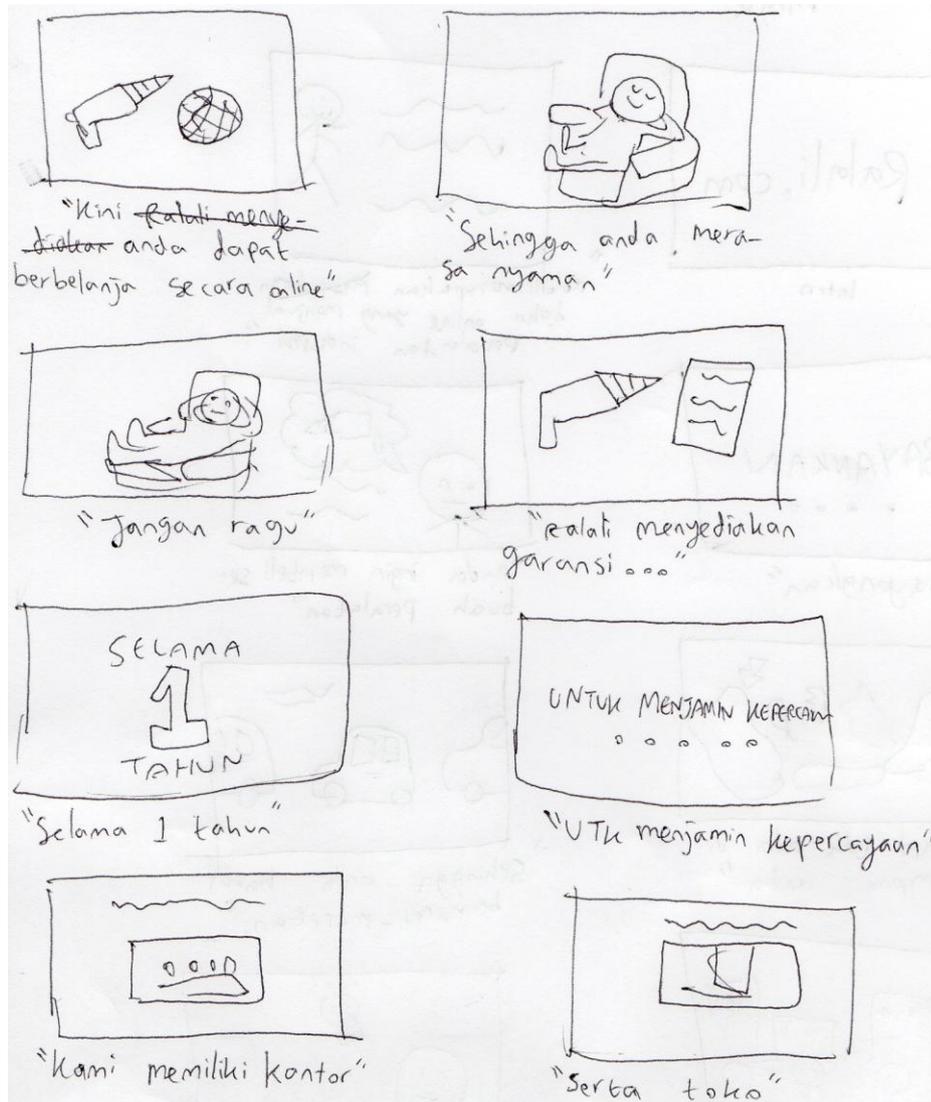
3.3.1 Video Company Profile Ralali

Penulis diberikan tugas untuk membuat *video company profile* untuk Ralali. Tugas tersebut dibimbing oleh manajer. Durasi video kurang lebih 2 hingga 4 menit yang dibuat menggunakan 2 aplikasi. Adobe After Effect CS6 digunakan untuk membuat animasi *motion graphics*, sedangkan aplikasi Windows Movie Maker digunakan untuk mencampurkan musik. Penulis lebih memilih aplikasi Windows Movie Maker dibandingkan dengan aplikasi Adobe Premier karena lebih cepat digunakan, mengingat tujuannya hanya untuk meletakkan lagu.

Pada awalnya, penulis diberi 2 hari untuk memikirkan konsep video. Penulis memakai waktu tersebut untuk menentukan gaya desain, naskah, dan *storyboard*. Gambar *storyboard* dapat dilihat di halaman-halaman selanjutnya :

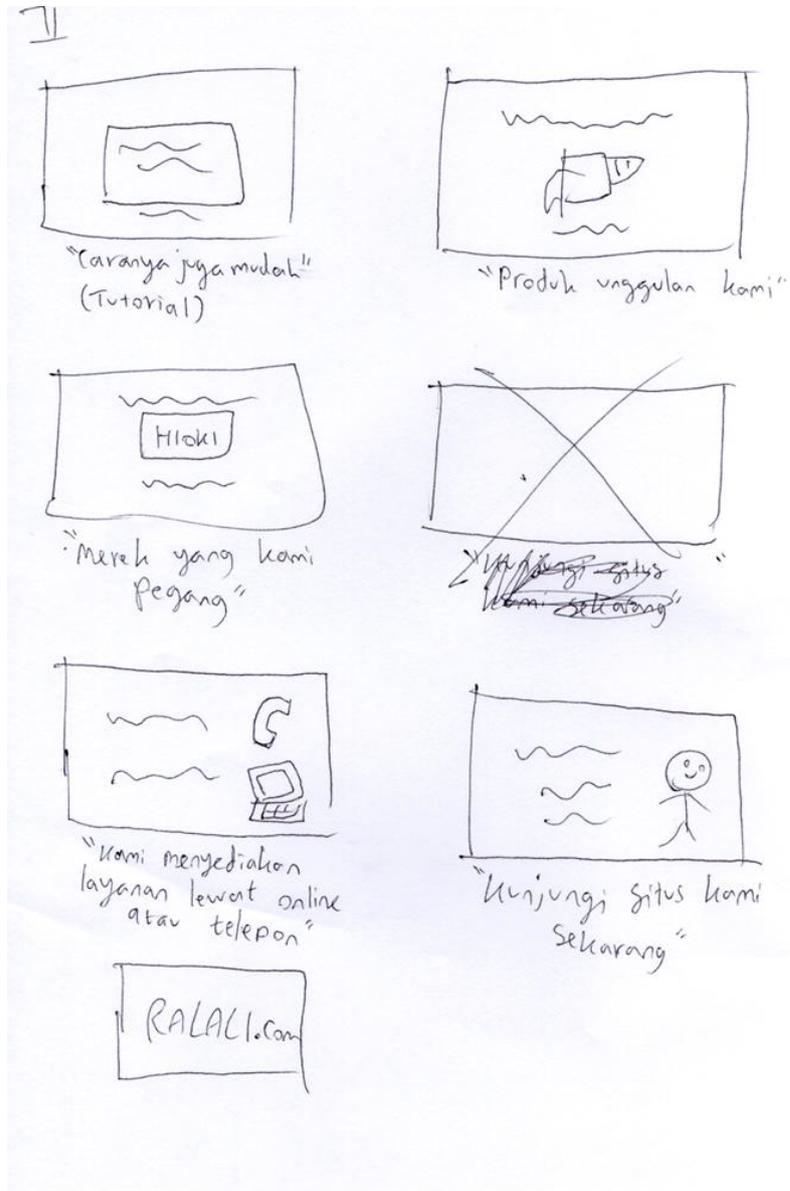


Gambar 3.0.1. Storyboard video Ralali halaman pertama



Gambar 3.0.2. Storyboard video Ralali halaman 2

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.0.3. Storyboard video Ralali halaman 3

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

Setelah itu, manajer menyuruh penulis untuk membuat *motion graphics* terdahulu. Setelah jadi, penulis menyerahkan hasil ke manajer, yang kemudian diperiksa dan dibenarkan lagi. Proses tersebut diulang berkali-kali. Terdapat karakter kartun maskot Ralali yang harus dimasukkan dalam video.

Penulis meminta gambar-gambar karakter yang sudah tersedia kepada desainer grafik Mikimilo, serta memintanya untuk membuat beberapa gambar yang penulis inginkan untuk video Ralali. Berikut adalah gambar-gambar yang telah didapatkan :



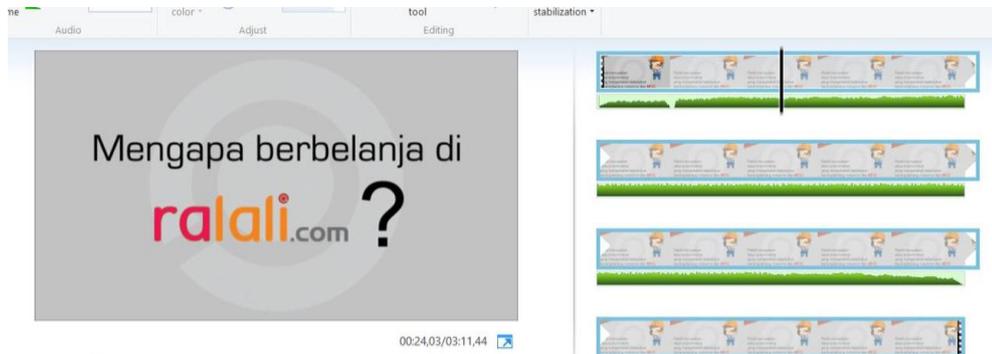
Gambar 3.0.4. Bahan-bahan mentah untuk karakter maskot

Setelah selesai, penulis pun mulai melakukan proses pembuatan video dengan aplikasi After Effect. Karena jumlah efek dan obyek pada aplikasi After Effect dapat mempengaruhi daya kerja komputer, maka penulis membagikan video menjadi beberapa *file*. Untuk setiap *file*, *background* diwarnakan hijau, di mana *background* tersebut dapat dijadikan green screen. Hal ini dilakukan agar penentuan *background* dapat ditentukan saat semua hasil *render file* sudah digabungkan, sehingga tidak perlu bersusah-susah untuk menggantikan *background* untuk setiap *file*. Contoh tersebut dapat dilihat pada gambar ini :



Gambar 3.0.5. Editan *file* yang menggunakan *background* hijau.

Setelah semua *file* jadi, penulis membuat sebuah *file* baru yang menggabungkan semua hasil render *file* yang sudah dibuat. Hasilnya pun, memori *file* gabungan tersebut menjadi jauh lebih ringan karena semua efek-efek dan objek sudah merupakan kesatuan dalam hasil setiap render *file*. Dalam kata lain, kini semua isi *file* hanyalah video murni. Penulis menggunakan efek ChromaKey untuk merubah background hijau pada setiap hasil *render* untuk menjadi transparan, di mana background pada hasil gabungan akan ditentukan. Jika ada yang harus diperbaiki pada salah satu hasil *render file*, penulis hanya perlu membuka salah satu dari *file* yang diinginkan, merubahnya, kemudian melakukan proses *render*. Setelah *render*, secara otomatis hasil *render file* pada *file* gabungan akan beradaptasi dengan perubahan. Hal tersebut juga terjadi pada aplikasi Windows Movie Maker. Untuk setiap kali ada perubahan pada hasil *render* dari After Effect, maka secara otomatis *file* video yang diletakkan pada Movie Maker ikut berubah. Proses pengeditan Movie Maker dapat dilihat pada gambar ini :



Gambar 3.0.6. Penggabungan lagu dengan Movie Maker

Setelah jadi, penulis menyerahkan kepada manajer untuk diperiksa. Manajer pun menyuruh untuk mengganti beberapa konten pada video Ralali, seperti merubah gambar produk yang disebabkan oleh berubahnya sistem promosi Ralali yang juga berpengaruh pada brosur dan buku *company profile*. Selama proses pembuatan video Ralali terjadi beberapa perbaikan seperti perubahan kata, desain gambar, kecepatan, ukuran gambar, posisi gambar, dan musik. Untuk pemilihan lagu, penulis diberikan kesempatan untuk mencari sendiri dan memilih 3 alternatif terbaik. Penulis menduplikasikan *file* hasil Windows Movie Maker menjadi 3. Untuk setiap dari 3 hasil tersebut memiliki video yang sama dengan 3 lagu yang berbeda. Terinspirasi dari iklan-iklan-iklan motivasi diri, penulis memilih lagu-lagu yang bertema motivasi yang biasa digunakan oleh motivator. Penulis berharap jenis lagu tersebut dapat memberi cita rasa Ralali kepada penonton. Dengan adanya kesan motivasi yang diberikan kepada penonton, secara bawah sadar penonton akan menjadi suka dengan perusahaan tersebut. Manajer pun langsung memilih salah satu dari lagu itu. Video pun akhirnya selesai dan segera ditampilkan pada situs Ralali.

3.3.2 Video Kontes Mikimilo Star

Selain bekerja untuk Ralali, penulis juga membuat video untuk Mikimilo. Untuk tugas pertama, penulis disuruh membuat sebuah video promosi kontes yang bernama Mikimilo Star. Dasarnya, kontes Mikimilo Star merupakan kontes di mana para peserta menyerahkan foto mereka sebanyak mungkin hingga akhirnya kontestan dengan foto paling menarik akan dipilih sebagai pemenang. Pemenang pun, selain diberi uang, akan mendapatkan kesempatan untuk menjadi model untuk pemotretan selanjutnya.

Pada awalnya penulis ikut dengan para pekerja Mikimilo ke sebuah studio foto. Di sana mereka melakukan pemotretan model yang biasanya akan ditampilkan di situs Mikimilo sebagai acuan untuk setiap produk. Tidak seperti tugas Ralali, di mana penulis harus membuat konsep terdahulu, penulis langsung disuruh untuk merekam pada saat pemotretan. Kamera yang digunakan adalah kamera foto Canon EOS 6D milik pihak Mikimilo. Penulis pun melakukan beberapa rekaman untuk pemotretan kedua model. Setelah itu, manajer Mikimilo memberikan sebuah naskah, di mana nantinya salah satu dari kedua model tersebut akan mengucapkan isi dari naskah tersebut. Penulis langsung menentukan posisi dan gerakan untuk para model. Pada mulanya, para model berada di tempat pemotretan, di mana salah satu dari kedua model menuju ke arah kamera, yaitu di kanan dari tempat pemotretan. Setelah berdekatan dengan kamera, model langsung berbicara mengenai kontes yang akan datang sesuai dengan isi naskah. Penulis pun langsung memberikan instruksi kepada para model untuk perekaman terakhir. Karena model memiliki kesusahan dalam menghafalkan isi naskah, maka penulis memakai papan tulis kecil yang tersedia di studio sebagai acuan isi naskah agar model dapat membaca saat lupa. Rekaman berhasil dan akhirnya proses perekaman selesai. Semua cuplikan kamera dikirimkan ke komputer untuk nantinya dipakai sebagai bahan untuk video. Salah satu dari cuplikan tersebut dapat dilihat dari gambar ini :



Gambar 3.0.7. Cuplikan hasil video kontes Mikimilo Star

Kini penulis memasuki proses mengedit video. Aplikasi yang digunakan adalah Adobe After Effect dan Adobe Premiere. Adobe After Effect digunakan untuk memberikan dekorasi dan tulisan kepada video, sedangkan Adobe Premiere adalah aplikasi yang digunakan untuk menggabungkan cuplikna-cuplikan dan suara. Manajer menyuruh penulis untuk memberi beberapa tulisan dan gambar pada cuplikan-cuplikan video untuk menambah kesan yang menyenangkan. Diharapkan agar durasi tidak melebihi 1 menit. Langkah awal yang penulis lakukan adalah menentukan tulisan dan gambar-gambar yang akan diberikan kepada video.

Seperti pada tugas Ralali, penulis membuat beberapa *file* Adobe After Effect untuk menggabungkan cuplikan dengan gambar dan tulisan. Setelah itu, penulis melakukan proses *render* agar setiap *file* berubah menjadi video. Kemudian semua video digabungkan pada aplikasi Adobe Premiere dan diberikan suara. Pengeditan pada Adobe Premiere dapat dilihat pada gambar ini :



Gambar 3.0.8. Pengeditan video pada Adobe Premiere

Setelah hal tersebut dilakukan, penulis melakukan proses *render* lagi. Saat *file* Adobe Premiere dibuka, maka hasil *render* dari After Effect secara otomatis ikut menyesuaikan dengan perubahan editan. Kemudian penulis menggabungkannya dengan lagu dan menunjukkan kepada manajer. Manajer pun menyuruh penulis untuk melakukan beberapa perbaikan, seperti tulisan-tulisan, gambar, dan lagu. Hal ini dilakukan berulang-ulang hingga akhirnya manajer menyetujui semua perbaikan yang telah dilakukan. Setelah kurang lebih 1 minggu, video pun selesai. Berikut adalah gambar hasil akhir video :

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

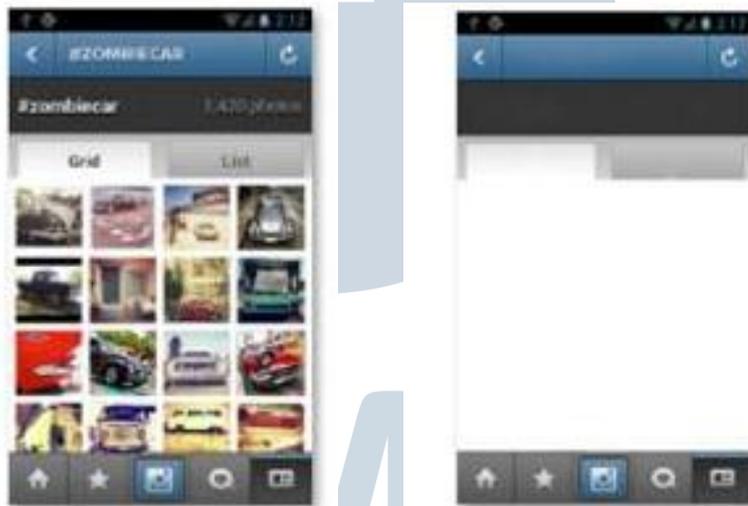


Gambar 3.0.9. Hasil akhir video

3.3.3 Video Motion Graphics Mikimilo

Manajer Mikimilo menyuruh penulis untuk membuat sebuah video *motion graphics* yang mereplikasikan sebuah halaman dari aplikasi Instagram. Dasarnya, foto-foto yang diserahkan oleh para kontestan telah ditampilkan pada sebuah halaman Instagram. Tugas penulis adalah untuk membuat sebuah video yang menunjukkan halaman tersebut sedang bertambah jumlah fotonya. Manajer ingin agar durasi tidak mencapai 15 menit karena rencananya video tersebut akan ditampilkan pada aplikasi Instagram. Mengetahui bahwa format video pada instagram memiliki panjang dan lebar yang sama, maka penulis membuat panjang dan lebar *frame* pada video menjadi sama. Penulis menggunakan aplikasi Adobe After Effect untuk membuat video dasar dan Windows Movie Maker untuk menggabungkannya dengan suara. Langkah pertama adalah mendapatkan bahan-bahan mentah untuk digunakan pada video. Penulis meminta foto-foto kontestan kepada desainer grafis untuk nantinya ditampilkan di video. Untuk menirukan sebuah halaman Instagram, penulis pun mencari gambar sebuah halaman foto

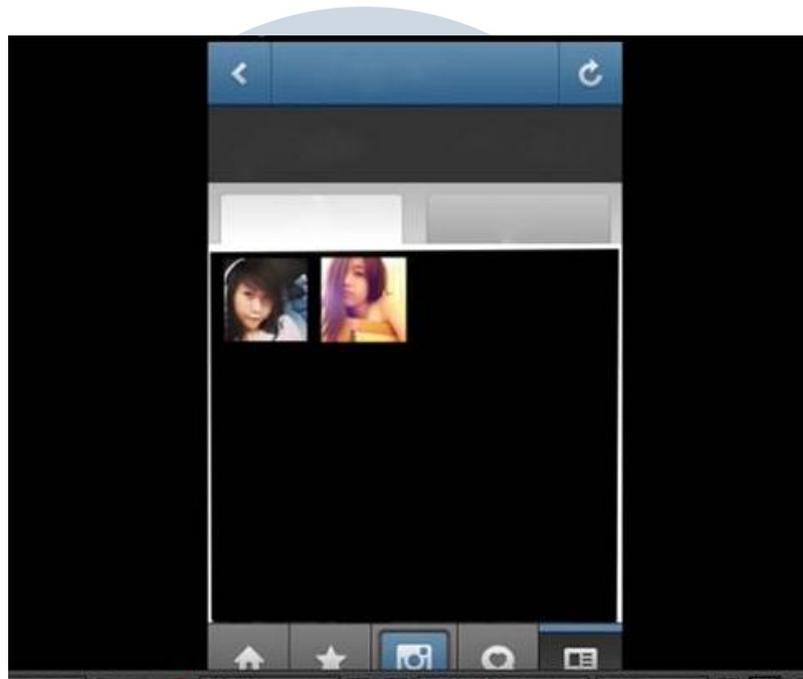
Instagram di internet. Setiap telpon genggam pun memiliki tampilan halaman Instagram yang berbeda, namun karena manajer menginginkan agar mirip dengan yang ada pada telpon genggamnya, maka penulis pun mencari gambar yang mirip dengan versi telpon genggamnya. Setelah itu, menggunakan aplikasi Adobe Photoshop, penulis membuka *file* gambar halaman Instagram dan menghapuskan foto-foto dan tulisan, sehingga hanya halamannya saja yang tersisa. Penulis pun masih menyimpan *file* gambar orisinal tersebut yang masih memuat foto-foto dan tulisan seperti pada gambar di bawah :



Gambar 3.1.0. Gambar halaman Instagram orisinal dan hasil editan Photoshop

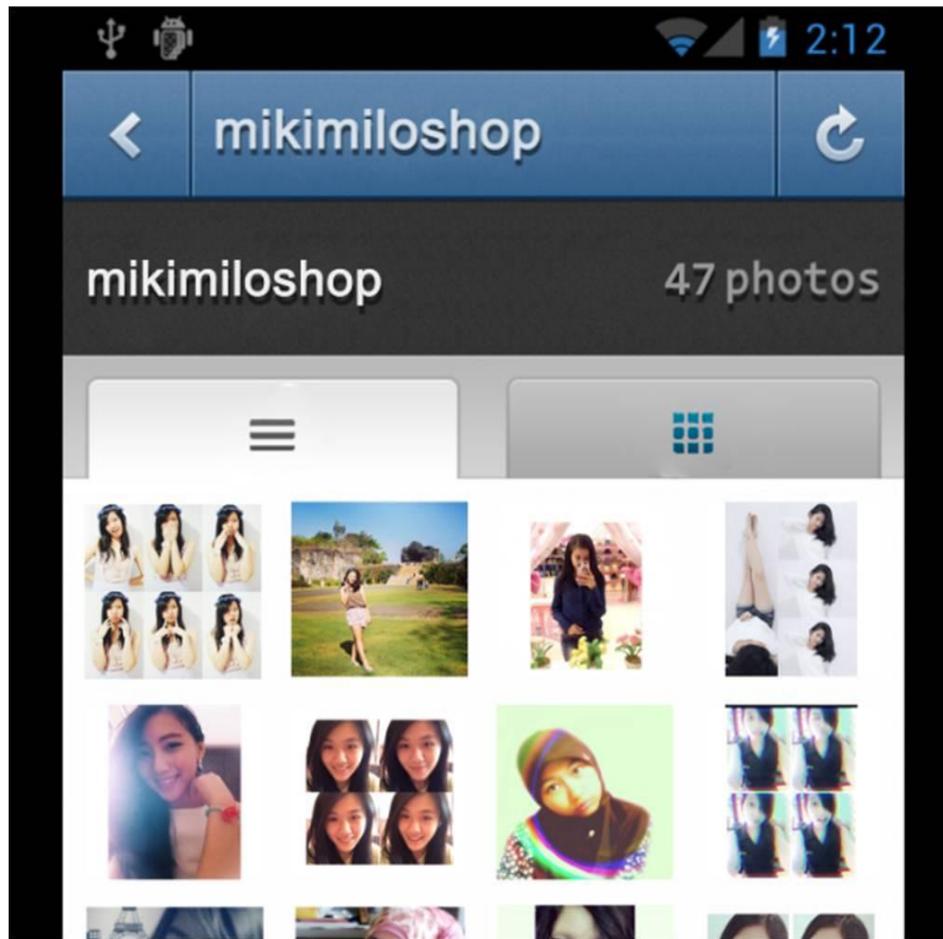
Kemudian pada aplikasi Adobe After Effect, penulis menaruh gambar halaman yang sudah diedit tersebut. Penulis pun juga menaruh gambar halaman orisinal yang belum diedit. Dasarnya penulis menggunakan gambar orisinal agar peletakan foto-foto dan tulisan dapat menyamai gambar orisinal, sehingga posisinya dapat menyamai halaman Instagram yang sesungguhnya. Setelah itu, gambar halaman orisinal pun disembunyikan, sehingga hanya tersisah gambar halaman kosong, serta tulisan-tulisan dan foto-foto yang penulis berikan. Untuk memberi kesan bahwa jumlah foto bertambah, maka tulisan yang menunjukkan jumlah foto pun

dirubah nomornya. Penulis hanya perlu menghilangkan tulisan dan menggantikannya dengan tulisan baru untuk menciptakan kesan berubah. Hal yang sama penulis lakukan dengan foto-foto. Proses tersebut dapat dilihat dari gambar ini :



Gambar 3.1.1. Mengedit video dengan After Effect

Setelah jadi, penulis menaruh video pada aplikasi Wndows Movie Maker untuk diberi lagu. Manajer pun yang memilih lagunya. Setelah dilakukan proses *render*, tugas pun telah selesai. Hasil dapat dilihat pada gambar ini :



Gambar 3.1.2. Hasil akhir video *motion graphics*



3.3.4 Interview Pemenang Kontes Mikimilo Star

Penulis mengikuti hari pemotretan seperti pada tugas pertama, di mana para pemenang kontes diberi kesempatan untuk menjadi model foto. Di sana penulis merekam sebanyak mungkin adegan pemotretan. Setelah itu manajer memberi naskah serta pertanyaan yang diberikan untuk para model. Penulis pun memberi instruksi kepada para model dan menentukan posisi duduk mereka. Menggunakan kamera foto Canon 6D, penulis merekam *interview* tersebut. Karena jarak kamera terlalu jauh, maka suara model kurang terekam dengan jelas. Penulis pun membuat keputusan untuk merekam suara dengan sebuah telpon genggam. Hal ini sudah sering dilakukan untuk pembuatan acara televisi. Proses perekaman pun berhasil dan akhirnya proses mengedit dimulai.

Penulis menggunakan aplikasi Adobe After Effect untuk menambah gambar dan tulisan pada video. Untuk tulisan dan gambar, penulis menggambarkannya pada kertas dan memberikannya kepada desainer grafis untuk dibuat. Untuk tulisan judul Mikimilo Star pada awal video, penulis membuat sebuah *file* After Effect khusus untuk animasi judul. Penulis memberi *background* berwarna hijau sehingga nantinya warna hijau tersebut dapat dihilangkan. Penulis pun melakukan proses *render* pada video animasi judul dan menaruhnya di *file* editan untuk video *interview* seperti pada gambar ini :

U M N
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 3.1.3. Pembuatan video animasi judul

Setelah menggabungkan gambar dan tulisan pada cuplikan, dilakukan proses *render* agar menjadi satu video. Kemudian video diletakkan pada sebuah file pada aplikasi Adobe Premiere untuk menggabungkannya dengan suara yang telah direkam dengan telpon genggam. Contoh hasil pengeditan video dengan Adobe Premiere dapat dilihat paa gambar ini :

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.1.4. Hasil pengeditan video dengan Adobe Premiere

Penulis pun menaruh lagu yang dipilih oleh manajer. Setelah semuanya digabung, dilakukan proses *render* dan ditunjukkan kepada manajer. Jika manajer merasa ada kesalahan pada konten, maka penulis merubahnya lagi hingga akhirnya manajer merasa bahwa video siap untuk ditayangkan.



Gambar 3.1.5. Hasil video *interview* pemenang kontes Mikimilo Star

3.4. Kendala Yang Ditemukan

Selama proses kerja magang, penulis bertemu dengan berbagai macam kendala yang menghambat atau memperlambat proses kerja seperti :

1. Tidak adanya fasilitas komputer bagi mahasiswa magang.
2. Koneksi internet terbatas pada kantor Ralali.

3.5. Solusi Atas Kendala Yang Ditemukan

Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, maka penulis menemukan beberapa solusi :

1. Membawa komputer laptop pribadi ke tempat kerja magang.
2. Berpindah koneksi wi-fi kepada kantor Mikimilo.

