



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

Sebelum melakukan kerja magang di LayariaTV, penulis mengirimkan *demoreel* dan *curriculum vitae* yang dilampirkan dalam surat permohonan magang. Kemudian wawancara singkat dilakukan untuk menguji kelayakan penulis sebelum mulai bekerja di LayariaTV. Kemudian sesuai dengan spesialisasi penulis, penulis ditempatkan sebagai *Motion Grapher* setelah menandatangani kontrak yang diberikan.

Seorang *Motion Grapher* bertanggung jawab dalam proses pasca produksi di suatu proyek yang dikerjakan oleh Layaria atau klien yang bersangkutan. Proses kerja penulis dimulai saat proyek sudah melewati proses produksi dan siap untuk diedit dan diberi motion graphic untuk nantinya akan diupload atau diberikan kepada klien. Tugas Motion Grapher dalam industri web series adalah mengikat viewer di 15 detik pertama pada suatu video.

Penulis melakukan berbagai pekerjaan selama proses magang di LayariaTV, hal itu akan dijelaskan pada bagian selanjutnya.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Kegiatan pertama yang dilakukan penulis adalah editing dan penambahan motion graphic pada video liputan Internet Video Star, dimana acara tersebut berupa

ajang penghargaan kepada para Youtuber Indonesia yang memperebutkan penghargaan seperti *best vlogger (video blogger)*, *best Talkshow* dan lain sebagainya.



gambar 3.1 : Dokumentasi Internet video star yang direkam oleh penulis.
sumber : http://www.youtube.com/watch?v=b38e_p6fYr0 *Internet Video Star 2013*.



gambar 3.2 : Motion Graphic Bumper Liputan Internet Video Star
sumber : http://www.youtube.com/watch?v=b38e_p6fYr0 *Internet Video Star 2013*.

Dalam perancangan motion graphic bumper, penulis membuat sketch terlebih dahulu untuk menentukan layout dan element design yang akan ditampilkan pada bumper, dalam proses perancangan penulis juga menggunakan footage yang sudah ada untuk menentukan gaya dan durasi dari bumper tersebut.

Mengingat acara ini akan dikeluarkan dalam format *video online* yang di *upload* ke *Youtube*, maka penulis harus membuat acara ini dengan durasi singkat, yaitu *under 15 minutes*. Hal itu dilakukan karena mengingat kecepatan internet di Indonesia yang masih di bawah rata-rata, sehingga video harus singkat agar dilihat hingga selesai, tanpa harus *buffering* terlalu lama.

Video dokumentasi tersebut selesai dengan durasi 14.52 menit, dan hasilnya sesuai dengan standar yang disetujui di awal oleh pihak LayariaTV. Video tersebut *hit the web* pada tanggal 1 Oktober 2013, dan mengumpulkan lebih dari 2000 *views* hingga tulisan ini dibuat.

Pada proses kerja magang di Layaria penulis juga bertugas mengerjakan motion graphic untuk web series “Ngaidol Jekeiti” yang berisi tentang liputan event-event dan souvenir sebuah grup idola JKT48.



gambar 3.3 : Motion Graphic Ngaidol Jekeiti
sumber : http://www.youtube.com/watch?v=kVrk58G_woY Ngaidol
Jekeiti eps. 44

Di dalam motion graphic ngaidol jekeiti juga diperkenalkan kelompok yang ikut juga magang di Layaria yaitu Roadkill Pictures.



gambar 3.4 : Motion Graphic Ngaidol Jekeiti
sumber : http://www.youtube.com/watch?v=kVrk58G_woY Ngaidol
Jekeiti eps. 44

3.2.2 Pra Produksi Video XL

Projek video XL adalah permintaan untuk sebuah video promosi produk terbarunya, yaitu *tagline* “1 rupiah”. Promosi produk tersebut melalui sebuah viral video, yaitu “*mesin kebahagiaan*” dengan konsep *vending machine* berhadiah yang hanya dengan satu rupiah bisa mendapatkan hadiah dari sponsor dan hadiah lainnya.



Gambar 3.5 : mesin kebahagiaan *vending machine* XL
Sumber : *screen shot XL video*

Pada saat LayariaTV mendapatkan proyek dari XL ini, Dion menghubungi Penulis dan kru untuk kesediaannya dalam membuat video promosi XL dengan menunda dulu proyek *Terror Generator*. Dengan *budget* yang mencapai empat belas juta rupiah, penulis menunda dahulu *Terror Generator*, untuk memulai proyek tersebut, LayariaTV diberi tujuh juta rupiah terlebih dahulu sebagai *down payment*, sesuai dengan quotation yang diberikan oleh *Production Assistant*. Kontrak yang ditawarkan oleh LayariaTV dan XL adalah satu *video* berdurasi tujuh menit yang konsepnya mirip dengan video “*Delight*”.

Penulis memulai proyek ini dengan bertukar *email* dengan CEO Dennis Adhiswara. Kemudian, mengikuti petunjuk via *email* penulis langsung mengkonsep dan merencanakan proses *shooting* yang memakan

waktu 3 hari. Yaitu, sehari di sebuah *workshop* di daerah Jakarta, dan dua hari di Cilandak Town Square.

Bagi penulis, proyek ini merupakan yang terbesar dengan tanggung jawab paling berat. Penulis bertanggung jawab mulai dari konsep, *meeting* dengan klien, produksi, hingga revisi beberapa kali dengan klien.

Ini adalah rincian yang dilakukan oleh penulis saat pra produksi video XL:

1. Penulis berdiskusi dengan seluruh kru, pembimbing magang sekaligus *Public Relation Officer*, Dion Widhi Putra untuk mendiskusikan konsep dari referensi yang diberikan sebelumnya.
2. Penulis mempelajari video contoh yang diberikan XL yang bertema *viral video* untuk mengkonsep seluruh video yang akan dikerjakan.
3. Setelah penulis mengerti apa yang diinginkan klien, penulis mengumpulkan kru dan membuat konsep yang akan dikerjakan. Penulis memimpin keseluruhan proses produksi dan juga mengikuti rapat revisi bersama klien setelah video *draft 1* selesai.

3.2.3 Pascaproduksi Video XL

Pada proses pembuatan video *vending machine XL* penulis mendapat tugas untuk editing dan menambahkan motion graphic di dalam video. Pada video XL terdapat 2 jenis motion graphic, yang pertama berupa motion graphic tulisan yang berupa kata-kata yang menjelaskan promosi yang dilakukan oleh XL.



Gambar 3.6 : Motion Graphic tulisan Video XL

Sumber : *screen shot XL video*

3.3 Uraian Kerja Magang

Berikut adalah tabel uraian hal yang telah dilakukan selama kerja magang.

No	Nama Proyek	Timeline Proyek	Klien	Deskripsi Proyek
1.	Party Poppers Popcon Asia 2013	10 Juli 2013 – 15 Juli 2013	LayariaTV	Liputan Event Popcon Asia 2013 (Lokasi: JCC)
2.	Ngaidol Jekeiti	19 Juli 2013 – 16 September 2013	LayariaTV	Liputan event mingguan
3.	Liputan Internet Video Star	28 September 2013- 1 Oktober 2013	LayariaTV	Liputan event Internet Video Star 2013
4.	Terror Generator	19 Oktober 2013-27 Oktober 2013 bersambung	LayariaTV	Pra produksi dan briefing projek webseries Terror Generator
5.	Video XL	12 November 2013-14 November 2013	XL	Briefing dengan pihak XL dan Proses Pra Produksi
6.	Video XL	15 November 2013- 17	XL	Proses produksi sampai pengembalian alat

		November 2013		
7.	Video XL	18 November 2013-12 Desember 2013	XL	Proses editing first cut sampai revisi final dari klien

Tabel 3.1 Uraian Kerja Magang

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Berikut salah satu perincian pekerjaan yang dilakukan selama magang, yaitu perincian dari proyek video viral XL.

a. Brief Job

Penulis mendapat tawaran proyek dari CEO Dennis Adhiswara untuk mengerjakan sebuah proyek video viral dari salah satu provider telepon seluler, yaitu XL. Setelah membaca dan memahami maksud dari klien, penulis memberi perintah kepada *Production Assistant* untuk membuat *quotation* yang segera di-emailkan kepada pihak XL, setelah biaya disetujui maka pihak XL memberikan pekerjaan tersebut kepada penulis beserta kru.

b. Timeline

Pekerjaan ini dilakukan sebulan penuh pada bulan November, mulai dari tahap pra produksi hingga hasil akhir video disetujui oleh pihak XL.

c. Requierements

Klien memberi arahan kepada penulis untuk membuat sebuah video viral untuk mempopulerkan *tagline* “1 rupiah” kepada pelanggan XL. Dengan cara memvideokan sebuah *vending machine* yang dapat memberikan berbagai hadiah kepada penggunanya. Penulis harus membuat sebuah video promosi yang harus menggambarkan ekspresi orang-orang yang menggunakan *vending machine* tersebut.

d. Proses Asistensi Dengan Klien

Pada tahap ini, setelah video draft 1 selesai, penulis beserta CEO Dennis Adhiswara beberapa kali melakukan revisi hasil video dengan pihak XL, berbagai perbaikan dilakukan, karena terjadi kesalahpahaman antara pihak penulis dengan XL, yaitu ternyata referensi yang diberikan bukan sebagai inspirasi namun harus di *copy* sama persis. Penulis sempat *shock*, namun akhirnya video berhasil diselesaikan, dan malah penulis mendapat satu proyek editing video lagi dari XL.

e. Hasil Akhir

Untuk ukuran sebuah video dengan berbagai referensi, hasil yang didapatkan cukup memuaskan, dan yang terpenting klien merasa puas dengan video yang telah dibuat.

3.3.2 Kendala Yang Ditemukan

Beberapa kendala terjadi pada kerja magang, salah satunya adalah mengenai *time management*. Beberapa kali penulis dan kru hampir melewati deadline karena kurangnya perhatian pada *time schedule*. Selain itu beberapa hal non teknis juga menghambat beberapa pekerjaan yang sedang penulis lakukan, misalnya telat bangun untuk *meeting* karena malam sebelumnya begadang mengejar *deadline*. Hal hal kecil seperti itu sedikit banyak menghambat pekerjaan yang dilakukan oleh penulis.

Selain kendala dari pihak penulis, ada beberapa kendala yang sedikit menyebalkan yang datang dari klien. Seperti ketidakjelasan kemauan karena penanggung jawab proyek selalu berbeda-beda di tiap meeting dan revisi, serta salah interpretasi antara referensi dan *copying*, hal tersebut sungguh membuang waktu dan tenaga dari pihak penulis.

Kendala lain yang terjadi adalah mengenai hal-hal yang tidak diajarkan pada bangku perkuliahan, seperti proses negosiasi dengan klien, tata cara bersikap dalam bisnis, profesionalisme, dan juga penguasaan *soft skill* seperti cara berbusana dan bersikap ketika berhadapan dengan klien.

3.3.3 Solusi Atas Kendala Yang Ditemukan

Dalam menyikapi berbagai kendala yang dihadapi dalam proses kerja magang, penulis mengingatkan kepada diri sendiri untuk terus belajar dari orang lain dan berusaha bersikap dingin dalam menghadapi masalah apapun. Penulis juga belajar untuk lebih disiplin dan tepat waktu agar

tidak terjadi masalah yang menghambat pekerjaan penulis nantinya pada saat sudah terjun ke dunia kerja.

Dalam menghadapi klien, penulis juga berusaha untuk mendengarkan dan juga memahami apa kemauan klien sebelum mengeksekusi sebuah proyek. Karena dalam bisnis, klien selalu benar, sebegus apapun hasil pekerjaan kita, klien selalu tutup mata. Namun, dengan adanya masalah tersebut, penulis bisa menjadi orang yang lebih sabar dari sebelumnya.

Sebagai CEO, Dennis Adhiswara juga memberi pembelajaran mengenai tata cara bersikap kepada klien dan selalu berpesan bahwa walaupun bukan hal primer, namun penampilan adalah hal pertama yang dilihat oleh klien, karena beliau lah penulis mendapat berbagai ilmu non eksak yang berguna dalam dunia bisnis.

