

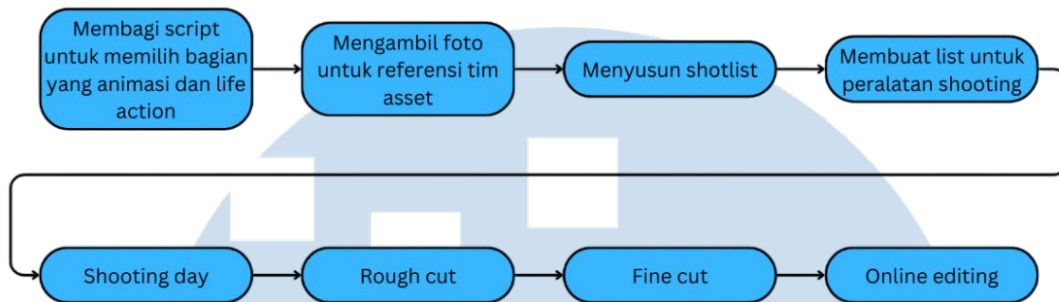
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada kesempatan magang ini, penulis mendapatkan peran sebagai *videographer* untuk proyek HSE Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Tugas *videographer* dalam proyek HSE UMN adalah mendesain *shot* yang akan diambil lalu mengeksekusi *shot* yang sudah didesain hingga melakukan *edit* pada *footage* yang sudah direkam saat *shooting*. Pada masa *preproduction* penulis akan berkoordinasi dengan *storyboard artist*, *asset*, dan *supervisor*. Koordinasi dengan *storyboard artist* dilakukan untuk membagi *script* yang akan dibuat animasi dan *live action*. Proses pembagian *script* dilakukan dengan diskusi langsung dengan *storyboard artist*. Koordinasi dengan tim *asset* dilakukan untuk mengambil foto referensi. Koordinasi dengan *supervisor* dilakukan untuk menyusun *shotlist*, menentukan tanggal *shooting*, hingga menentukan alat yang akan digunakan saat *shooting*. Pada masa *production* penulis juga berkoordinasi dengan *supervisor* untuk membantu *directing*. Pada masa *post production* *videographer* melakukan proses *offline edit* hingga *online edit*.

Dalam alur kerja, *videographer* *Virtuosity* memulai pekerjaannya saat *script* diterima. Lalu saat *script* sudah diterima *videographer* diskusi untuk membagi *script*. Setelah itu, *videographer* mengambil foto referensi sesuai permintaan tim *asset*. Foto yang diambil sebagai referensi adalah foto ruangan, foto alat mitigasi bencana, dan foto area titik kumpul. Di saat yang bersamaan *videographer* juga merencanakan *shotlist* serta menentukan peralatan yang digunakan seperti kamera, lensa, *lighting*, alat perekam suara, dan lain-lain. Setelah kebutuhan *preproduction* selesai, *videographer* akan menentukan *shooting day* bersama *supervisor*. Pada masa *production*, tugas *videographer* dimulai dari mengambil peralatan, mempersiapkan peralatan, merekam video, merekam suara, hingga mengembalikan peralatan. Pada masa *post production*, *videographer* akan melakukan proses *editing* dari *footage* yang sudah direkam saat *shooting*. *Editing* dimulai dari proses *rough cut*, *fine cut*, hingga *online edit*.



Gambar 3.1.1 Bagan alur kerja
Sumber: Observasi Penulis (2024)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Pada kesempatan magang di *virtuosity* Universitas Multimedia Nusantara (UMN) penulis berkesempatan untuk menjadi *videographer* untuk proyek HSE UMN. Tugas *videographer* dalam proyek HSE UMN dimulai dari tahap *preproduction* hingga *production*. Tugas *videographer* dalam proyek HSE UMN adalah membagi *script* untuk memilih bagian animasi dan *life action*, mengambil foto referensi untuk *asset*, menyusun *shotlist*, menentukan peralatan *shooting*, merekam video dan suara saat masa produksi, hingga melakukan proses *editing*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Sebagai *videographer* dalam proyek HSE UMN, tugas dari *videographer* adalah sebagai berikut;

1	Membagi <i>script</i> untuk memilih bagian yang akan dibuat animasi dan <i>life action</i> .
2	Mengambil foto referensi.
3	Menyusun <i>shotlist</i> .
4	Menentukan peralatan <i>shooting</i> .
5	Mempersiapkan peralatan <i>shooting</i> .
6	Merekam video saat <i>shooting</i> .
7	Merekam suara untuk video narator dan <i>voice over</i> .
8	Mengembalikan peralatan <i>shooting</i> .

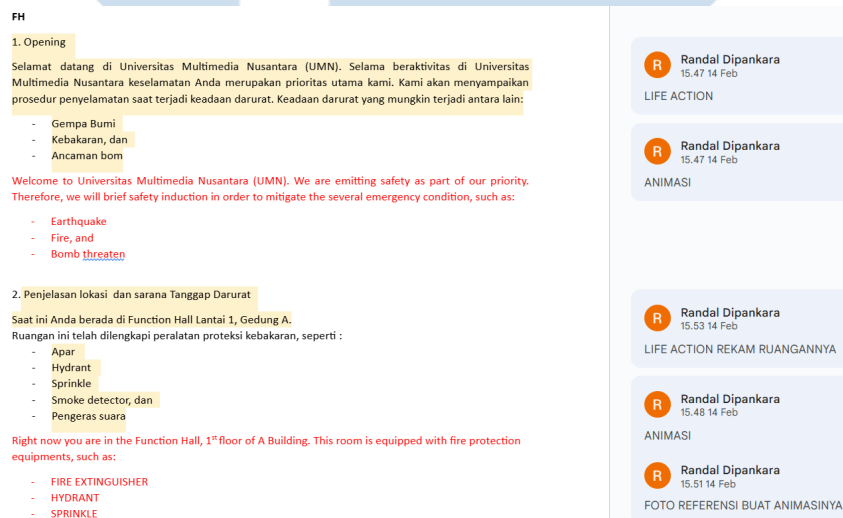
9	Melakukan proses editing <i>rough cut</i> .
10	Melakukan proses editing <i>fine cut</i> .
11	Melakukan proses <i>online edit</i> .
12	Menambahkan <i>sound effect</i> .
13	Menggabungkan video animasi dengan hasil <i>editing</i> .

Tabel 3.2.1.1 Tugas yang dilakukan

Sumber: Penulis

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Script untuk proyek HSE *Video* UMN ditulis oleh tim HSE UMN. *Script* ini membahas tentang proses mitigasi bencana untuk ruangan *function hall*, *lecture hall*, *lecture theater*, *student lounge*, dan *all building*. Selain proses mitigasi bencana, *script* ini juga menjelaskan peraturan di area kampus UMN.



Gambar 3.2.2.1 *Script* video HSE *function hall*

Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Pada masa *preproduction*, proses yang dilakukan saat sudah mendapatkan *script* adalah membagi *script* untuk memilih bagian yang akan dibuatkan animasi dan *life action*. Adegan yang akan dibuat animasi adalah adegan pengenalan peralatan mitigasi bencana dan *sign* larangan selama di lingkungan UMN, serta adegan yang sulit untuk diambil secara *life action* seperti adegan memadamkan api. Pembagian *script* ini dilakukan bersama dengan *storyboard artist* dengan

berdiskusi secara langsung maupun melalui *Discord*. *Script* akan dibedah dengan menggunakan *google docs* agar bisa diedit bersama. Setelah *script* sudah dibagi, *script* diberikan kepada tim *asset* lalu tim *asset* meminta foto referensi kepada *videographer*.



Gambar 3.2.2.2 Foto referensi

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Foto referensi yang diambil adalah foto ruangan untuk video HSE, foto alat mitigasi bencana, dan foto area titik kumpul. Pengambilan foto referensi dilakukan secara langsung di sekitar area kampus UMN. Foto ini diambil untuk menjadi referensi bagi tim animasi untuk membuat *environment* dan *props* dari tiap ruangan. Foto referensi diambil menggunakan handphone pribadi

NO.	SCENE NAME	SCEN NUMBER	SHOT NAME	SHOT NUMBER	SHOT TYPE	NOTE
1	NARATOR	1	Narator	1	MLS, STATIC, EYE LEVEL	
2	Gedung A	2	Establish area Front Desk gedung A (1)	1A	LS, STATIC	Depan front desk frontal
3			Establish area Front Desk gedung A (2)	2	LS, PAN KIRI KE KANAN	Angle ke arah lift dan area tunggu
4			Establish ruangan administrasi gedung A	3	LS, STATIC, 3/4	
5			Establish depan ruangan rektorat lantai 9	4	LS, STATIC	Frontal ke arah ruangan rektor
6			Pintu darurat gedung A	5	LS, STATIC, FRONTAL	Memperlihatkan area pintu darurat
7	Gedung B	3	Establish area lobby UMN dekat Libro	1	LS, STATIC	
8			Establish perpustakaan	2	LS, STATIC	Frontal ke arah front desk library
9			Insert Orang baca buku	3	MCU, STATIC, 3/4	
10			Establish Laboratorium gedung B	4	LS, STATIC, 3/4	
11			Pintu darurat gedung B	5	LS, STATIC, FRONTAL	Memperlihatkan area pintu darurat
12	Gedung C (New Media Tower)	4	Establish area gedung C lantai 1	1	LS, STATIC	
13			Establish ruangan kelas (1)	2	LS, STATIC	Angle ke arah depan kelas
14			Establish ruangan kelas (2)	3	LS, PAN KIRI KE KANAN, 3/4	Angle ke arah meja kursi mahasiswa
15			Establish laboratorium komputer gedung C	4	LS, STATIC	Angle ke arah komputer mahasiswa
16			Establish laboratorium komputer gedung C	5	LS, TRACK IN	Angle ke arah depan kelas
17			Establish area Skyventure gedung C lantai 11	6	LS, STATIC, 3/4	Angle ke arah meja satpam dan logo Skyventure
18			Insert denah Skyventure	7	MCU, PAN KANAN KE KIRI	Denah dekat meja satpam
19			Pintu darurat gedung C	8	LS, STATIC, FRONTAL	Memperlihatkan area pintu darurat

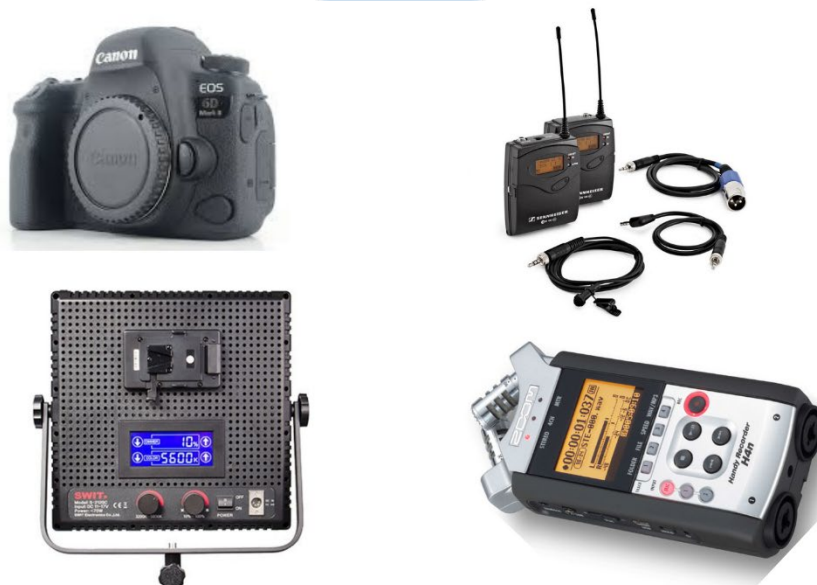
Gambar 3.2.2.3 Shotlist all building proye HSE UMN

Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Di saat yang bersamaan, *videographer* juga menyusun *shotlist* yang akan diberikan kepada *supervisor*. *Shotlist* dibuat dengan menggunakan *Microsoft Excel*. Tiap ruangan memiliki *establish shot* untuk memperkenalkan tiap ruangan. Selain itu, terdapat beberapa *shot close up* untuk memperlihatkan beberapa gerakan keselamatan agar mudah dimengerti. Setiap ruangan memiliki sekitar dua puluh *shot*.

Setelah *shotlist* selesai, *videographer* menentukan peralatan yang akan digunakan saat *shooting*. Peralatan tersebut meliputi kamera, lensa, *lighting*, *microphone*, dan alat perekam suara. Semua alat yang dibutuhkan dipinjam dari Gapura UMN. Alat yang dipinjam antara lain; kamera Canon EOS 5D Mark IV, lensa 24mm-105mm, *lighting* LED SWIT, *microphone clip on*, Zoom H4N *audio recorder*. Kamera Canon 5D Mark IV dipilih karena kamera tersebut adalah kamera yang cukup baik untuk digunakan merekam video. Lensa 24mm-105mm adalah pilihan lensa satu-satunya untuk Canon 5D Mark IV yang memiliki jangkauan *focal length* yang cukup luas sehingga bisa digunakan untuk *shot* yang lebar seperti *establish shot* dan *shot* yang sempit seperti *close up*. *Lighting* LED SWIT digunakan untuk membantu menerangi *talent*, *Microphone clip on* digunakan hanya untuk merekam suara narator ketika *shooting* di area *green screen*. Zoom H4N digunakan untuk merekam suara.





Gambar 3.2.2.4 Peralatan untuk proye vide HSE UMN

Sumber: Pencarian Internet (2025)

Pada masa *production, shooting day* adegan narator dan adegan lainnya dipisah. Hal ini dikarenakan *shooting* adegan narator dilakukan di ruangan *green screen* sedangkan adegan yang lainnya dilakukan di ruangan yang dibuatkan video HSE yaitu; *Function Hall, Lecture Hall, Lecture Theater, Student Lounge*, dan *all building*. Untuk adegan narator, suara direkam menggunakan Zoom H4N dan *microphone clip on* Sennheiser. Selain itu, terdapat bagian *voice over* yang direkam di ruangan B609 UMN. Selain adegan narator, adegan lainnya direkam tanpa menggunakan suara.

Proses *shooting* dimulai dengan mengambil peralatan di ruangan gudang lab *broadcast & photography*. Peralatan yang sudah diambil lalu diatur untuk mengambil *shot* yang akan diambil. Proses *shooting* yang dilakukan di luar ruangan didahulukan untuk menghindari hujan. Adegan yang dilakukan di luar ruangan seperti adegan pengunjung yang berjalan menuju area titik kumpul.



Gambar 3.2.2.5 *Grab still shooting HSE UMN*

Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Setelah adegan di luar ruangan selesai, *shooting* berpindah ke ruangan yang dibuatkan video HSE. Di dalam ruangan, adegan yang membutuhkan banyak *talent* didahulukan agar *talent* yang sudah selesai dapat melanjutkan aktivitasnya lainnya. Setelah itu, *shooting* dilanjutkan untuk adegan yang hanya membutuhkan satu orang seperti; perlindungan diri saat gempa dan tata cara evakuasi. Setelah seluruh adegan yang membutuhkan *talent* sudah selesai, *videographer* akan merekam area ruangan untuk *establish shot* dan *insert shot*.



Gambar 3.2.2.6 *Grab still shooting green screen HSE UMN*

Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Untuk *shooting* adegan narator dilakukan di ruangan *green screen*. Proses *shooting* ini hanya membutuhkan seorang *talent* yang berperan sebagai narator.

Pada *shooting* adegan narator dibutuhkan peralatan untuk merekam suara yaitu Zoom H4N dan *microphone clip on*. Jika proses *shooting* sudah selesai, maka *videographer* juga akan mengembalikan peralatan yang sudah dipakai.



Gambar 3.2.2.7 Timeline editing HSE Video UMN function hall

Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Pada masa *post production*, *videographer* juga akan berperan sebagai *video editor*. Proses pertama yang dilakukan pada masa *post production* adalah menyusun *rough cut* sesuai dengan *storyboard*. Setelah itu, proses *fine cut* dilakukan untuk merapihkan hasil *editing* saat proses *rough cut*. Pada proses *online editing*, yang dilakukan adalah melakukan *color corection* dan *color grading*. Selain itu, *sound effect* juga akan ditambahkan agar video bisa lebih menarik. Jika proses pembuatan video animasi sudah selesai, maka video animasi akan digabungkan dengan hasil *editing*.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama penulis melakukan proses magang di *Virtuosity Universitas Multimedia Nusantara* (UMN) sebagai *videographer* untuk proyek HSE video UMN, berikut adalah kendala yang ditemukan;

1. Kurangnya pengetahuan penulis terhadap *workflow* animasi. Hal ini menjadi masalah karena penulis belum memahami perbedaan antara *workflow* animasi dengan *syuting life action*. Ketidaktahuan penulis

terhadap *workflow* animasi mempersulit komunikasi dengan tim animasi sehingga dapat menjadi miskomunikasi.

2. Kurangnya pengetahuan penulis terhadap teknis perekaman video. Hal ini menjadi masalah karena penulis memiliki pengetahuan teknis yang masih kurang. Pengetahuan teknis yang masih kurang seperti *framing*, segitiga *exposure*, serta pemahaman teknis terkait tata cahaya. Hal ini bisa mengurangi kualitas video jika tidak diperbaiki.
3. Waktu *preproduction* yang singkat untuk proyek HSE video UMN ruangan *function hall*. Hal ini terjadi karena permintaan pihak kampus untuk menyegerakan proses penciptaan proyek HSE video UMN ruangan *function hall* agar bisa cepat ditayangkan.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dengan kendala seperti yang tertulis pada bab 3.2.3 maka solusi atas kendala yang ditemukan adalah sebagai berikut;

1. Bertanya kepada tim animasi mengenai *workflow* animasi. Penulis bertanya langsung kepada tim animasi agar bisa memahami *workflow* animasi. Hal ini agar mempermudah koordinasi dengan tim animasi.
2. Mempelajari teknis perekaman video secara mandiri. Pengetahuan penulis terhadap teknis perekaman membuat penulis harus belajar secara mandiri. Penulis mempelajari teknis perekaman melalui internet.
3. Mempercepat pengerjaan tugas yang ada di masa *preproduction*. Tugas yang dipercepat di masa *preproduction* adalah *shotlist* dan list peralatan yang akan dipinjam.

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