

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Program magang adalah suatu program dengan tujuan pembelajaran sistem di pekerjaan. Oleh karena itu penulis perlu memahami sistem kedudukan dan koordinasi di tempat kerja seperti berikut.

1. Kedudukan

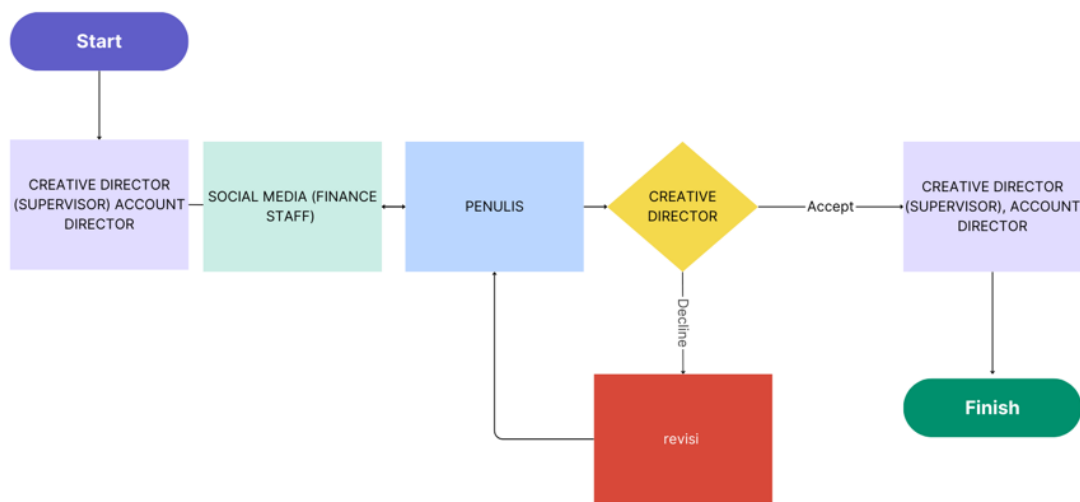
Penulis memiliki peran sebagai *intern* yang diberi tanggung jawab dan kesempatan untuk membuat konten untuk akun Instagram DRE Communication menggunakan *motion graphic*. Penulis berada di divisi kreatif tetapi karena tugas Penulis bersifat internal, sehingga Penulis mendapat arahan sekaligus asistensi dari Supervisor dan *creative director* Adhityawarman, *account director* Rahma Dewi Rositasari, dan *finance staff* yang juga pemegang akun Instagram yaitu Sekar Arum. Namun paling seringnya Penulis mendapatkan arahan dari *creative director* Adhityawarman karena berhubungan dengan sisi kreatifnya.

2. Koordinasi

Agar lebih mudah dipahami, Penulis buat diagram alur kerja seperti berikut.

Penulis diberikan kesempatan yang besar di mana Penulis diberikan kebebasan untuk mengembangkan *feed* dari akun Instagram DRE Communication dengan syarat melalui pengawasan *supervisor*. *Brief* awal diberikan oleh *supervisor* dan *account director* secara keseluruhan, lalu yang bertanggung jawab pada media sosial (Sekar Arum) memberi bahan dan juga arahan kepada Penulis secara teknis dan umum tetapi semua yang pengawasan dan asistensi yang berbaur kreatif dilakukan bersama *supervisor* sekaligus *creative director*. Jika ada kendala dari pelaksanaan, Penulis dapat bicara langsung kepada Adhityawarman atau Rahma Dewi Rositasari, Sekar Arum ataupun karyawan dari tim multimedia dan desain lainnya jika menghadapi kendala teknis. *Supervisor* dan *account director* juga mempersilahkan untuk pinjam komputer apabila ada kendala dengan perangkat

keras atau perangkat lunak milik Penulis. Penulis juga mendapatkan akses untuk unduh bahan-bahan untuk konten seperti *font*, *asset*, *visual effects*, *sound effects*, dan berbagai alat bantuan lainnya. Hasil akhir setelah revisi akan di-review ulang oleh *supervisor* dan *account director* sebelum akhirnya dicap layak untuk diunggah di media sosial oleh pemegang media sosial.



Gambar 3.1 Alur kerja Penulis di DRE Communication
Sumber: Observasi Penulis (2025)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis melaksanakan kerja magang dari Februari hingga Juni 2025 sebagai *motion graphic artist* untuk keperluan akun media sosial. Penulis akan menguraikan proyek yang dilakukan sekaligus membahas potensi kendala yang dapat terjadi.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis melaksanakan program magang di DRE Communication sebagai *motion graphic artist* untuk keperluan media sosial. Karena bersifat internal,

Penulis diberi kesempatan untuk berkarya dan berkreasi secara bebas dan fleksibel dengan syarat semua proses dalam pengawasan *Supervisor*. Pada dasarnya deskripsi dari tugas Penulis adalah untuk merancang dan menciptakan konten audio-visual untuk keperluan media sosial dengan menggunakan *motion graphic*. Penulis bertanggungjawab untuk memerhatikan kualitas, kebutuhan, dan kesesuaian dengan standar dan identitas DRE Communication. Dan pada persetujuan awal, Penulis juga diberi kewajiban untuk membantu tim multimedia untuk keperluan *event*.

Potensi kendala dari pelaksanaan tersebut sebagai berikut

1. bingung atas struktur organisasi dan dinamika sosial dalam *pipeline* pekerjaan tersebut.
2. Kurang mengerti dengan batasan kreatif saat pelaksanaan. Karya yang dibuat dapat menjadi di bawah ekspektasi atau terlalu melewati batas.
3. Kewalahan akan terlalu banyak hal yang dilakukan sehingga pekerjaan tidak maksimal.

Tabel 3.1 Daftar Tugas Pekerjaan di DRE Communication

No.	Bulan	Tipe Proyek	Nama Proyek	Deskripsi
1.	Februari 2025	Internal	Employee Awards <i>event recap</i> .	Membuat konten rekap <i>event</i> dengan mengambil gambar, dan menyunting videonya.
2.	Februari 2025	External	PD Bancassurance Night 2025	Membuat <i>pitch deck</i> untuk tema event dan <i>key visual</i> nya.
3.	Maret - April 2025	Internal	Identitas dan animasi logo	Mengonsep, merancang serta membuat konten Instagram dengan <i>motion graphic</i> .
4.	April - Mei 2025	Internal	<i>Event History</i>	Mengonsep, merancang serta membuat konten Instagram dengan <i>motion graphic</i> .

5.	Mei 2025	Internal	<i>Four Pillars</i>	Mengonsep, merancang serta membuat konten Instagram dengan <i>motion graphic</i> .
----	----------	----------	---------------------	--

Sumber: Dokumentasi pribadi Penulis (2025)

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Awal mula Penulis melakukan pelaksanaan magang pada Februari-Maret, merupakan masa adaptasi dan pengamatan di mana penulis diberi banyak oportunitas dan didorong untuk bantu di berbagai hal. Penulis pada hari pertama diberi *brief* soal kedudukan di media sosial dan juga membantu tim multimedia untuk keperluan *event*. Pelaksanaan pada masa tersebut terdiri dari ikut serta saat ada *event employee awards* di mana *supervisor* mengenalkan penulis kepada suasana *venue, catering, booth FOH*, dan sebagainya serta mengambil gambar dan video untuk keperluan konten yang kemudian Penulis buat. Selain itu penulis juga bantu membuat *pitch* konsep dan *key visual* untuk keperluan klien dalam *event PD Bancassurance Night 2025*. Selain itu penulis juga melakukan hal-hal lain seperti bantu buat logo, bantu revisi *bumper*, dan sebagainya. Akan tetapi, pada bulan Maret akhir hingga Juni 2025, Penulis akhirnya berfokus pada tujuan utama yaitu membuat konten dengan *motion graphic* semaksimal mungkin. Setelah *brief* awal, penulis membuat *pitch deck* untuk melamar konsep dan pembuatan konten-konten di kemudian hari kepada *supervisor* dan *account director*, penulis akan bicarakan tentang dua dari konten tersebut.

a. *Brief*

Penulis diberi tugas untuk membuat konten untuk diunggah di akun Instagram DRE Communication menggunakan *motion graphic*. Jenis konten dan waktu pelaksanaan diberi kebebasan kepada Penulis asalkan tetap sesuai dengan arahan *Supervisor*. Penulis tidak memegang akun ataupun melakukan *posting*, Penulis hanya bertanggungjawab pada konten yang dibuat.

b. *Pitching*

Karena diberi kebebasan untuk eksplorasi, Penulis membuat *pitch deck* untuk ditunjukkan kepada *supervisor* dan *account director*. Dalam proses ini, penulis analisa akun Instagram DRE Communication serta elemen apa saja yang mereka gunakan dan yang mana yang dapat dikembangkan. Penulis menimbangkan filosofi dari DRE Communication sebagai acuan referensi, Penulis juga mencari referensi dari Pinterest, membuat jadwal kasar *timeline* pelaksanaan, dan juga menyiapkan dua konsep untuk di-*pitch*. Penulis memberikan tiga jenis konten yaitu Konten Identitas, Konten *event history*, dan Konten *four pillars* namun Penulis hanya akan membahas dua dari tiga konten tersebut.

CHOICE OF DESIGN

Explanation

- Color dominant : attracts the eye
- Bubbly and rounded elements : to seem friendly, approachable, and creative
- Organic elements/ squigly lines : taking in the earthly aspect
- Square form or typography : Rigid and professional.



Gambar 3.2 Slide presentasi *pitch deck*

Sumber: Observasi Penulis (2025)

c. *Pre-Production*

a. Konten Identitas

Untuk konten ini, Penulis dapat inspirasi dari *moving poster* dan animasi logo. Penulis mengumpulkan elemen dan teknik apa saja yang akan digunakan untuk membuat ini.

b. Konten *event history*

Konten ini bersifat seperti konten *reels* pada umumnya dengan durasi sekitar 30 detik dan bersifat lebih informatif sehingga Penulis menyiapkan *storyboard* dan *script* kasar untuk merancang 5 *scene*. Penulis juga mencatat teknik apa saja yang akan digunakan untuk tiap *scene* sebagai *checklist* karena lumayan banyak, agar tidak lupa.

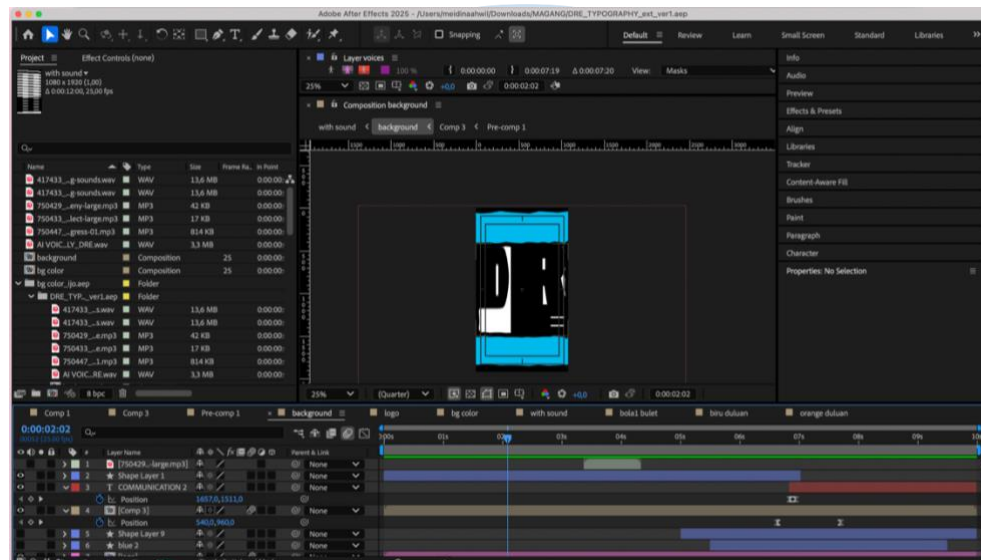
d. **Production**

a. Konten identitas

i. Gerakan tipografi

Untuk bagian awal di mana tulisan “DRE” bergerak terpontang-panting dan ditarik dalam satu *frame* kotak, Penulis menggunakan *mesh warp* untuk agar *mesh* nya dapat ditarik. Kemudian menggunakan *keyframe position* untuk pindah huruf ke *negative space* keduanya menggunakan Adobe After Effects. Penulis harus berhati-hati agar tulisan tidak menjadi “DER” karena berpindah-pindah posisi. Penulis juga gunakan fitur *keyframe source text* untuk mengubah *font* saat tulisan dibuat sejajar dengan *keyframe position* dan *scale*. Fitur *animate text* merupakan fitur sangat praktis untuk logo *reveal* di akhir.

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 3.3 *mesh warp* dan *shape operator* di *After Effects*

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

ii. Animasi logo

Penulis dapat file vector Adobe Illustrator logo DRE Communication dari tim kreatif yang kemudian penulis import ke Adobe After Effects dan ubah menjadi *shape layer*. Setelah menjadi *shape layer* penulis membuat logo *morphing* dari bentuk elips abstrak menggunakan *keyframe bezier path*.

iii. Elemen lainnya

Elemen lain untuk mendukung, Penulis gunakan *shape operator* di After Effects untuk membuat berbagai bentuk kotak dan persegi panjang sebagai *frame* yang dimanipulasi menggunakan *repeater* dan *wiggle* pada bagian tertentu agar terlihat lebih dinamis.

b. Konten event history

Scene 1 : Introduction/hook

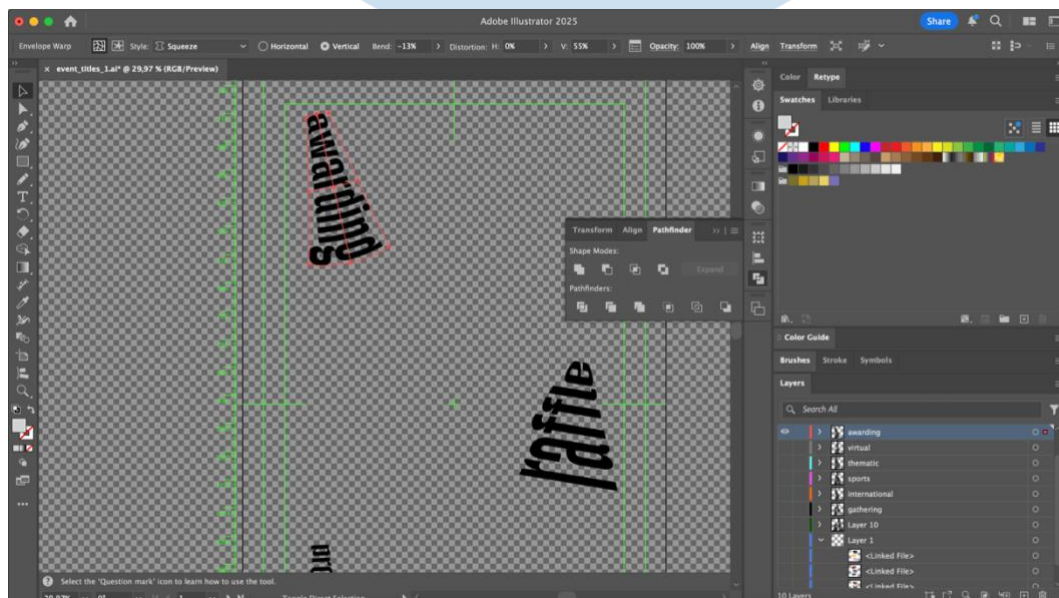
Tujuan dari ini untuk menangkap perhatian. Penulis gunakan 3D Layer dan *camera layer* untuk membuat gerakan dan menambah *depth* tipografi di After Effects.

Scene 2 : *falling objects physics* berisi tipe-tipe *event* seperti mengisi wadah.

Sebenarnya animasi ini bisa diwujudkan dengan suatu *plug-in* yang penulis tidak punya, tetapi Penulis menemukan suatu *template* yang dapat penulis manipulasi untuk mendapat hasil yang sama.

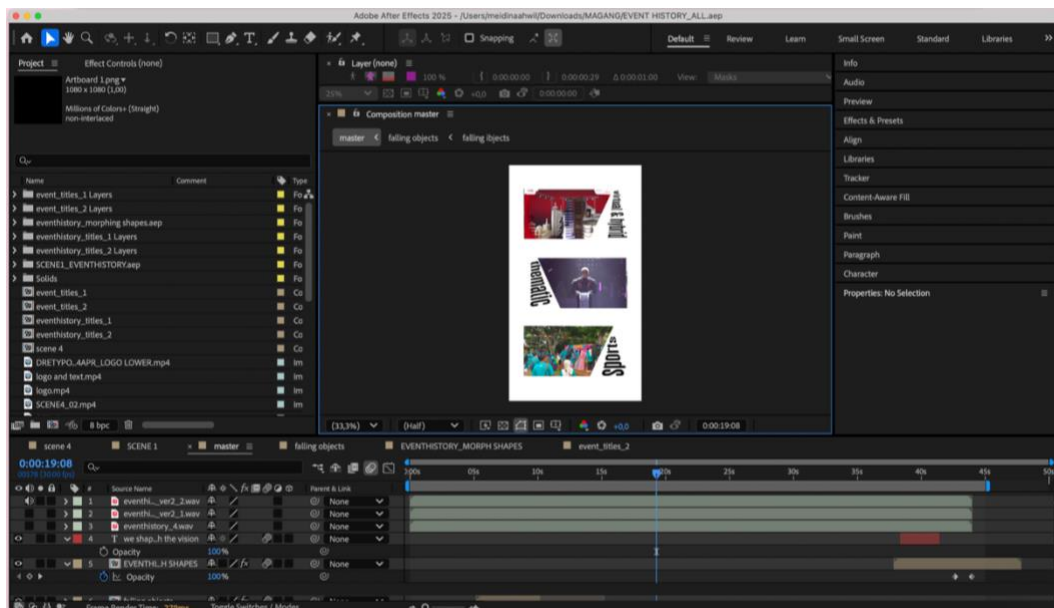
Scene 3 : *Reel* bergeser yang menunjukkan tipe-tipe *event*

Tahap ini memerlukan waktu beberapa hari karena perlu mengumpulkan *clip* dari berbagai *event* DRE Communication dari bertahun-tahun yang lalu. Penulis meminta tolong dari tim kreatif dan juga Sekar Arum untuk dibantu cari *clip-clip* tersebut. Penulis kemudian membuat masing-masing *reel* 16:9 di Premiere Pro. Penulis juga membuat teks di Adobe Illustrator dengan *warp* agar sesuai komposisi dan bentuk “organik” dari teks. Terakhir, penulis menggabungkan semua elemen di After Effects menggunakan *masking* dan *keyframe position*.



Gambar 3.4 *envelope warp* menggunakan *Adobe Illustrator*

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)



Gambar 3.5 Mengerjakan Scene 3 di After Effects

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

Scene 4 : animasi *morphing shapes*

Terakhir Penulis memberi *shape layer* yang berubah bentuk dengan *keyframe path*. Bagian ini lumayan sulit karena terkadang tidak berjalan sesuai harapan dan perlu diperhatikan arah dari *path* tersebut. Penulis menambah *gaussian blur* di atasnya untuk tambah teks '*we shape with the vision*' untuk menunjukkan kreativitas dan fleksibilitas dari DRE Communication.

Scene 5 : animasi logo

Animasi logo merupakan animasi yang sama dari konten Identitas namun muncul dalam *mask* dari *shape* terakhir scene 4.

e. **Post-Production**

a. Konten identitas

Sound effects dan musik diberikan setelah semua animasi sudah selesai. *Sound effects* yang digunakan untuk memperjelas gerakan animasinya. Beberapa adalah suara sinyal radio putus-putus, suara listrik, suara bola memantul dan suara balon ditiup. Penulis

mengunduh suara dari *text to speech AI* mengucapkan “DRE Communication” kemudian di-*sample* per ketukan atau dipotong manual di bagian tulisan *morphing* dan kemudian kata utuhnya saat logo *reveal*. Penulis menggunakan Logic Pro untuk *mixing*, mengambil *sound effects* dari akun langganan berbayar di Envanto yang disediakan oleh DRE Communication, dan musik hanya menggunakan gabungan dari *apple loops library* di Logic Pro.



Gambar 3.6 *sampling* dan *automation* di Logic Pro

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

b. Konten event history

Sama seperti konten identitas, Penulis menambah *sound* setelah animasi menggunakan Logic Pro. Namun kali ini penulis menggunakan musik dari Youtube *audio library* yang dipotong dan menggunakan *sound effects* bertema UI. Sama dengan keduanya, Penulis mengatur *sound effects* secara spasial dengan *automation levels* dan *panning* agar letak gerakan animasi terlihat lebih jelas.

f. Revisi

a. Konten Identitas

Revisi yang Penulis dapat dari *supervisor* adalah bahwa durasi dari *draft* awal Penulis buat terlalu pendek, *supervisor* menyarankan untuk ditambah gerakan animasinya dan dibuat animasi logo juga. Selain itu, *supervisor* juga sarankan Penulis untuk tambah suara voice over “DRE Communication” menggunakan AI.

b. Konten *Event History*

Karena pelaksanaan konten ini cukup lama dan banyak isinya, penulis juga asistensi setiap tahap agar tidak perlu untuk banyak revisi di akhir. Salah satu saran yang *supervisor* berikan kepada penulis adalah untuk membuat *stylenya* konsisten dengan konten yang sebelumnya yaitu gaya yang lebih ‘abstrak’ dan ‘berantakan’ dibanding ‘rapi’ atau ‘terstruktur’. Selain itu, adalah revisi musik yang dibuat sedikit berbeda setelah *beat drop* agar mendukung visual yang berubah.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Sebagai seorang mahasiswa yang melaksanakan program magang untuk pertama kalinya, tentu menghadapi berbagai kendala. Penulis mengalami kendala yang berhubungan dengan diri sendiri dan juga kendala teknis seperti berikut :

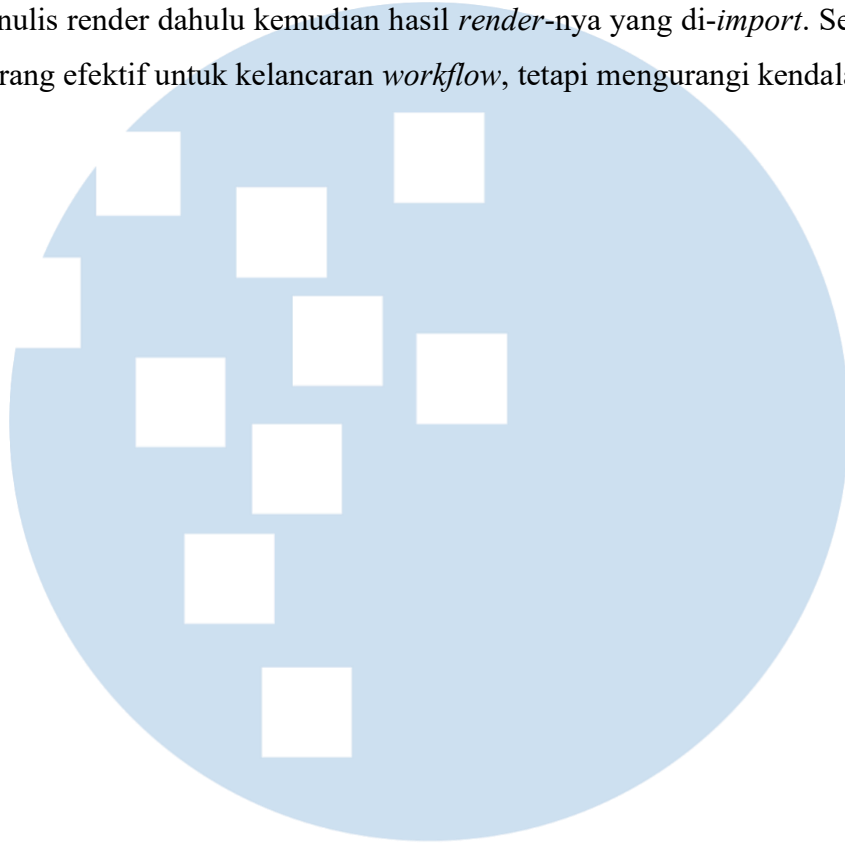
- 1) Mengalami *creative block* sehingga hasil yang dibuat mengecewakan
- 2) Komunikasi yang kurang efektif diakibatkan kebingungan atas dinamika sosial, budaya, norma atau struktur organisasi di tempat kerja
- 3) Kendala perangkat kehabisan memori dan kendala sering *crash* di tengah mengerjakan suatu proyek

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala yang dialami, berikut merupakan solusi untuk mengatasi kendala tersebut :

- 1) *Creative block* merupakan salah satu kendala di luar kendali yang mudah terjadi pada seorang pekerja kreatif. Penulis menemukan dua faktor yang mengakitkannya yaitu faktor kesehatan dan faktor komunikasi. Untuk faktor kesehatan, penulis melakukan istirahat dari pikiran selama satu minggu dan usahakan untuk tidur yang cukup, makan yang layak, dan mengonsumsi obat yang diberikan oleh dokter. Kebetulan salah satu faktor diakibatkan ke gangguan jadwal saat bulan puasa namun ketika sudah kembali normal dan istirahat yang cukup, kreativitas penulis kembali dua kali lipat dan kepala sudah tidak penat. Faktor komunikasi yang dimaksud penulis adalah kurang mengerti apa yang diharapkan oleh *supervisor*. Solusinya adalah untuk mendengarkan solusi yang diberikan oleh *supervisor* dan sering berbicara untuk meluruskan informasi. Kuncinya adalah jangan takut untuk bertanya ataupun salah, dan berusaha untuk hubungi saat *supervisor* sedang tidak sibuk.
- 2) Solusi dari kendala kedua tentang kebingungan atas atmosfer dan dinamika ruang kerja sedikit mirip dengan solusi yang pertama, yaitu dengan belajar bersosialisasi dengan mengamati dan berbicara bersama orang-orang di kantor karena setiap tempat pasti memiliki suasana yang berbeda-beda sehingga diperlukan untuk selalu beradaptasi.
- 3) Untuk mengatasi kendala memori yang penuh adalah dengan menggunakan *external hard disc* dan untuk menghapus hal-hal yang tidak diperlukan dalam *laptop*. Lalu untuk mengatasi komputer yang sering *crash*, adalah untuk minimalisir penggunaan *RAM* dengan menutup aplikasi yang digunakan untuk pekerjaan luar kerja magang (laporan magang, laporan skripsi, tugas kuliah). Selain itu, penulis juga mengerjakan tiap *scene* dari *motion graphic* nya pada *project file* yang berbeda agar tidak keberatan. Untuk konten yang *event recap* penulis mengerjakannya dalam After Effects, Premiere Pro, Illustrator, dan

Logic Pro, beberapa di *import* ke satu master *project file* tetapi ada juga yang penulis render dahulu kemudian hasil *render*-nya yang di-*import*. Sebenarnya kurang efektif untuk kelancaran *workflow*, tetapi mengurangi kendala *crash*.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA