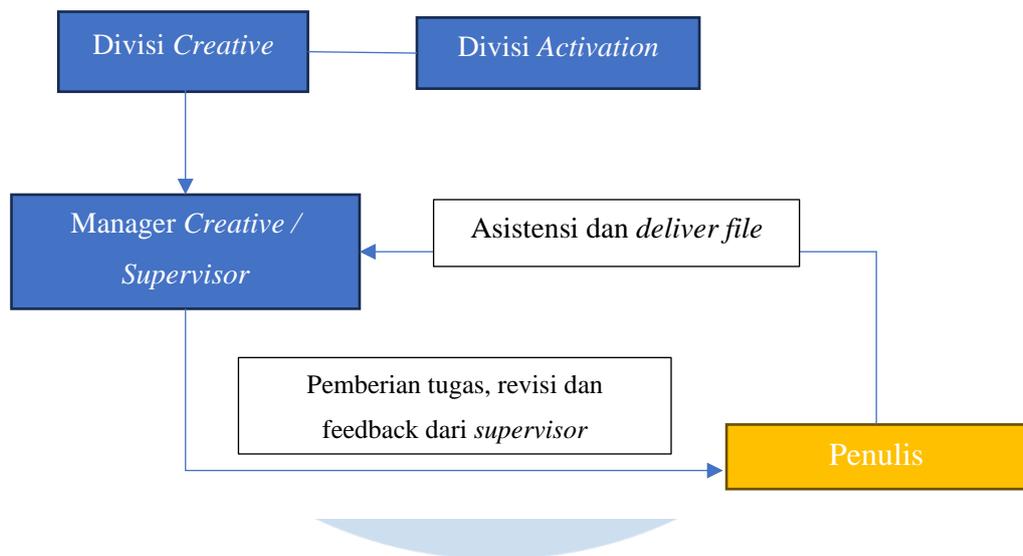


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi



Gambar 3.1 Alur kerja penulis dengan supervisor

Sumber: Dokumen Pribadi (2025)

Penulis mendapat peran sebagai *Motion Graphic Artist* untuk membantu mengerjakan *project client* yang diberikan langsung oleh manajer kreatif. Sering kali divisi creative mendapatkan pekerjaan dari divisi activation yang dimana masih tergabung atas struktur organisasi perusahaan. Kedudukan penulis berada di bawah manajer kreatif MDMedia yang juga merupakan *supervisor* penulis. *Supervisor* memberi tugas serta memberi arahan kepada penulis terkait pekerjaan yang dilakukan. Penulis melakukan asistensi kepada *supervisor* setiap ada proyek yang dikerjakan penulis dari MDMedia. *Supervisor* juga memberi masukan serta arahan jika terdapat kesalahan dalam pekerjaan yang dilakukan penulis. Penulis bertanggung jawab dalam menghasilkan karya *motion graphic* yang menarik untuk kebutuhan event maupun *client* dari perusahaan MDMedia. Selain itu, Penulis

bertanggung jawab dalam memastikan bahwa karya *motion graphic* yang dihasilkan memenuhi standar kualitas *brief* perusahaan.

Penulis berperan sebagai *motion graphic artist* yang bertugas membantu mengerjakan proyek *client* dari arahan manajer *creative*. Divisi *creative* sering kali menerima pekerjaan dari divisi *activation*, yang keduanya masih berada dalam struktur organisasi perusahaan yang sama. Penulis berada di bawah pengawasan manajer *creative* MDMedia yang sekaligus bertindak sebagai *supervisor*. *Supervisor* memberikan tugas dan arahan terkait pekerjaan yang dilakukan penulis. Penulis melakukan asistensi kepada *supervisor* setiap kali mengerjakan proyek dari MDMedia. *Supervisor* juga memberikan masukan serta arahan apabila terdapat kesalahan dalam pekerjaan penulis. Penulis bertanggung jawab menghasilkan karya *motion graphic* menarik untuk kebutuhan acara maupun klien.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama menjalankan proses kerja magang, Yugo Mudayadi selaku *supervisor* dan kepala divisi kreatif MDMedia memberi tugas kepada penulis, seperti pengerjaan video *motion graphics*, dan video *editing*. Selama pengerjaan tugas, penulis memberikan *preview* kepada *supervisor*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut daftar tugas yang telah dikerjakan oleh penulis selama masa proyek kerja magang di MDMedia

No	Minggu	Tugas yang dilakukan
1	Minggu 1 (3 Februari – 7 Februari 2025)	Perancangan <i>motion graphics</i> logo NU ke 102 untuk kebutuhan stage.
2	Minggu 2 (10 Februari – 14 Februari 2025)	Perancangan <i>motion graphics design</i> untuk kebutuhan <i>bumper</i> Telkom CorComm Summit 2025
3	Minggu 5 (3 Maret – 8 Maret 2025)	Melakukan <i>visual effect test</i> untuk kebutuhan <i>pitching</i> kepada klien melalui <i>supervisor</i>

4	Minggu 7 (17 Maret – 22 Maret 2025)	Perancangan bumper <i>motion graphics</i> main stage dan <i>welcoming gate</i>
5	Minggu 8 (23 Maret – 27 Maret 2025)	Perancangan dan feedback dari <i>supervisor</i> dan rekan kerja divisi kreatif dan divisi <i>activation</i> bumper <i>motion graphics</i> <i>welcoming gate</i>
6	Minggu 10 (14 April – 17 April 2025)	Melakukan <i>visual effect</i> dan <i>motion graphics test</i> untuk Video Profile Telkom Solution dari project rekan kerja divisi kreatif.
7	Minggu 11 (21 April – 25 April 2025)	Finalisasi <i>visual effect</i> dan <i>motion graphics</i> serta menerima <i>feedback</i> revisi dari klien ke rekan kerja divisi kreatif
8	Minggu 12 (28 April – 2 Mei 2025)	Perancangan karya <i>motion graphics</i> untuk kebutuhan instalasi berbentuk rubik. Mendapatkan feedback dari client serta mengerjakan <i>visual effect</i> "Light trails" pada video company profile Telkom Solution.
9	Minggu 13 (5 Mei – 9 Mei 2025)	Melakukan test <i>motion graphic</i> rubik untuk persiapan <i>booth</i> MDMedia di Digiland 2025. Melakukan video editing <i>behind the scene</i> acara hari ulang tahun Gerakan Pemuda Ansor.
10	Minggu 14 (12 Mei – 16 Mei 2025)	Perancangan animasi logo dan bumper untuk Hari Ulang Tahun MDMedia. Perancangan <i>motion</i> logo IMUST 2025
11	Minggu 15 (19 Mei – 23 Mei 2025)	Melakukan revisi bumper Hari Ulang Tahun MDMedia

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama proses program kerja magang di PT Metra Digital media. Penulis mendapat tugas dari divisi *creative* maupun *activation* melalui arahan *supervisor* dalam merancang proyek maupun konten. Namun pekerjaan tersebut akan dibagi bersama rekan kerja penulis demi melancarkan *workflow*. Jadi bisa dibilang, penulis mendapatkan bagian *finishing* sebuah proyek yaitu dengan *motion graphics*.

Penulis menggunakan beberapa *software* dalam mengerjakan proyek yang diberikan oleh *supervisor*, yakni *After Effects* dalam pengerjaan karya *motion graphics*, dan *DaVinci Resolve* untuk Video Editing. Penulis tentunya menggunakan *plugins* untuk aplikasi *After Effects* untuk mempercepat *workflow* dan meningkatkan efisiensi dalam proses perancangan animasi dan *visual effect*. Penggunaan *plugins* tidak hanya mempercepat *workflow*, tetapi juga dapat meningkatkan kreatifitas sesuai dengan kebutuhan proyek yang diberikan oleh *supervisor*. Dari sekian proyek yang digarap oleh penulis, salah satu proyek yang kerjakan penulis adalah *Bumper Video Motion Graphics* Mudik Gratis BUMN 2025.

Setelah mendapatkan brief dari *supervisor* dan asset *keyvisual* Mudik Gratis BUMN 2025 dari rekan kerja, penulis melakukan *diassembly assets* dari format *vector* menjadi PNG. Pengerjaan ini cukup rumit dikarenakan logo yang diberikan merupakan hasil generate *artificial intellegence* yang dirubah menjadi *vector*, sehingga terdapat ratusan *layer* pada logo tersebut. Penulis memilih *shape* dan melakukan *grouping* agar object yang dipisah tetap pada ukuran dan bentuk aslinya. Penulis juga membuat *clean plate* logo sebagai dasar untuk animasi transportasi pada logo Mudik BUMN 2025. *Clean plate* menggunakan Generative tool pada aplikasi Adobe Photoshop.

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 3.2 Asset yang dipisah dari *keyvisual*

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Setelah itu, penulis memasukkan asset yang sudah dipisah tadi ke dalam *After Effects* untuk dianimasikan. *Supervisor* memberi *brief* untuk animasi elemen transportasi pada logo Mudik 2025 dibuat *semi 3d*, dengan menganimasikan tiap transportasi (Bis, Kereta, dan Kapal) bergerak mengikuti jalur lintasnya masing-masing.

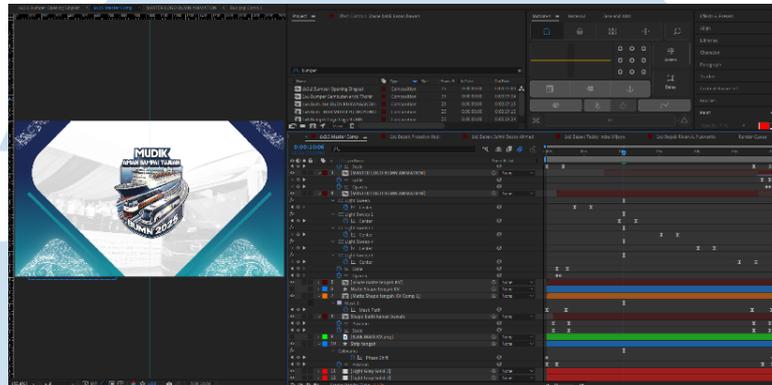


Gambar 3.3 *Movement* animasi transportasi logo Mudik Gratis BUMN 2025

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

After Effects memiliki mode 3D baru yang bernama *Advance 3D*, fitur ini memungkinkan untuk menciptakan object 3d dengan tingkatan *bend* sesuka hati tanpa perlu menggunakan *third-party plugins*. Penulis menggunakan fitur ini untuk menciptakan ilusi seolah-olah tiap transportasi berjalan sesuai dengan jalur yang dilalui mengikuti *brief supervisor*. Setelah memberi preview pertama kepada *supervisor*, pekerjaan langsung bisa dikerjakan ke tahap selanjutnya yakni pembuatan *looping movement* dan juga animasi element visual lainnya. Penulis

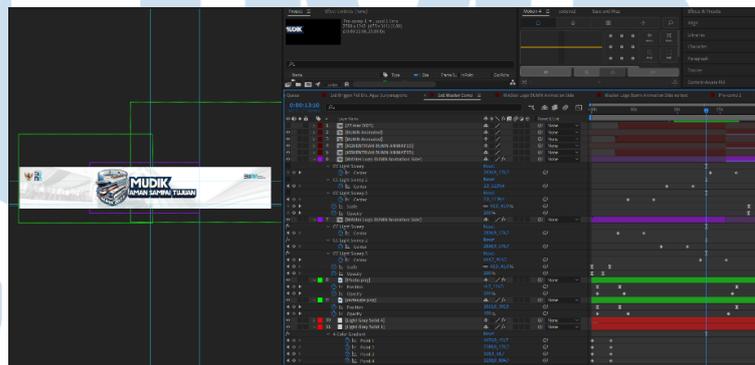
menggerakan asset *key visual* untuk dijadikan sebagai bumper video main stage event Mudik gratis BUMN 2025.



Gambar 3.4 *Timeline motion graphics Main Keyvisual* Mudik Gratis BUMN 2025

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Penulis menggunakan efek seperti *glow*, dan *turbulence displace* dengan menambahkan “*expression *time*” untuk tetap memberikan efek tanpa henti sepanjang video tanpa perlu repot menambahkan *keyframe* di tiap detiknya. Penggunaan efek ini memberikan visual yang bergerak tanpa henti agar bumper terasa lebih hidup dan tidak terlihat seperti gambar saja.



Gambar 3.5 *Timeline motion graphics welcoming gate* Mudik Gratis BUMN 2025

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Penulis melanjutkan pembuatan *bumper looping* dengan logo Mudik Gratis BUMN 2025 untuk kebutuhan *welcoming stage* dengan aspek rasio 1:6. Penulis menggunakan *motion graphics* yang digunakan pada Bumper video main stage namun tulisan Mudik diletakkan pada samping kanan logo mengikuti *keyvisual* welcome stage yang diberikan oleh rekan kerja divisi kreatif.



Gambar 3.6 Draft satu *motion graphics welcoming gate*

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Setelah video penulis di terima oleh *supervisor* dan *client*. *Supervisor* berpesan untuk menambahkan video bumper sambutan untuk para petinggi BUMN yang hadir pada event nya. Penulis membuat video bumper dengan teks Selamat Datang Menteri BUMN, Bapak Erick Thohir. Penulis menambahkan efek *wave* pada tulisan tersebut supaya terlihat seperti bendera yang berkibar, semangat menyambut Menteri BUMN. Setelah deliver video kepada supervisor, Penulis mendapatkan feedback revisi dari *supervisor* untuk video motion graphics yang dibuat, yaitu menambahkan foto bapak Erick Thohir, merubah peletakkan tulisan, mengganti warna mengikuti *colorway* BUMN, dan menghapus tanggal event.



Gambar 3.7 Draft dua *motion graphics welcoming gate*

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Penulis merubah *layout* sesuai dengan brief yang diberikan oleh *supervisor*. Setelah deliver file kepada *supervisor*, Penulis mendapatkan feedback revisi dari *client* melalui *supervisor* untuk menambahkan tulisan “Republik Indonesia” pada setiap akhir jabatan menteri yang tertera.



Gambar 3.8 *Draft tiga motion graphics welcoming gate*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Setelah *deliver* hasil terbaru, *Supervisor* memberi revisi tambahan untuk setiap menghapus semua foto yang muncul pada video bumper sambutan *welcoming gate*, dan ukuran teks pada video untuk diperbesar dengan membedakan ucapan selamat datang dan nama orang yang disambut. Penulis kemudian membuat total 8 Bumper video ucapan selamat datang :

1. Presiden Republik Indonesia, Prabowo Subianto
2. Menteri Koordinator Bidang Infrastruktur dan Pembangunan Kewilayahan Republik Indonesia, Agus Harimurti Yughoyono.
3. Kepala Korps Lalu Lintas Polri, Irfan Pol Agus Suryonugroho
4. Menteri Perhubungan Republik Indonesia, Dudy Purwagandhi
5. Menteri BUMN Republik Indonesia, Erick Thohir
6. Wakil ketua DPR Republik Indonesia, Sufmi Dasco Ahmad
7. Direktur Utama PT Jasa Raharja, Rivan A. Purwanto
8. Sekretaris Kabinet Republik Indonesia, Teddy Indra Wijaya

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama masa pelaksanaan praktek kerja magang, Penulis tentunya memiliki beberapa kendala di lingkungan kerja. Hal pertama yang menjadi sebuah kendala adalah komunikasi, penulis kesulitan beradaptasi dengan rekan kerja dari divisi kreatif maupun divisi lainnya mengenai *workflow* dan *pipeline* lingkungan kerja. Kendala yang dialami penulis selanjutnya adalah manajemen waktu, penulis mengalami sedikit kendala antara mengerjakan laporan magang dan pengerjaan tugas yang diterima pada masa kerja magang. Kendala selanjutnya adalah jarak tempuh yang jauh dari kediaman penulis dan kantor kerja magang, penulis setiap hari menghabiskan waktu dua jam untuk sampai ke tempat praktek magang.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Seiring berjalannya waktu, penulis semakin memahami dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja, penulis menghabiskan banyak waktu dengan duduk di area divisi *activation*, sehingga penulis lebih dapat *bonding* dan terlibat berbagai pembicaraan dengan rekan kerja. Mengenai manajemen waktu, penulis mengatur alarm satu setengah jam sebelum berangkat kerja sebagai langkah antisipasi menghindari kemacetan selama perjalanan. Selain itu, penulis berusaha memanfaatkan waktu istirahat di kantor dan waktu setelah jam kerja untuk menyelesaikan laporan magang. Dan yang terakhir, penulis memilih menaiki transportasi umum karena selain lebih cepat, biaya pulang-pergi juga menjadi lebih hemat dibandingkan memesan ojek *online* langsung dari rumah menuju tempat magang.