

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Penjelasan pada bagian ini berfokus pada tanggung jawab serta posisi penulis dalam kedudukannya pada struktur organisasi selama mengikuti program magang. Selain itu, terdapat juga penjelasan tentang pola kinerja yang dilakukan penulis selama mengerjakan berbagai proyek. Dimana dalam penjelasan disusun berdasarkan dua lingkup kerja yang berupa Bracket & Co sebagai lingkup kerja utama, serta Bisa Bisa Bisa Creative Strategy Bureau sebagai agensi yang masih dalam tahap dikembangkan oleh Bracket & Co. Melalui penjelasan ini, penulis ingin menggambarkan keterlibatan langsung dalam berbagai proses kerja, baik bersifat manajerial maupun kreatif, selama menjalani masa magang.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Berdasarkan buku *Exploring Motion Graphics* (Gallagher et al. 2007), menjelaskan bahwa *motion graphic* merupakan bentuk seni visual yang menggabungkan elemen desain grafis dengan elemen gerak untuk menciptakan komunikasi visual yang dinamis dan menarik. *Motion graphic* sendiri tidak hanya menampilkan teks maupun gambar secara statis, tetapi menghidupkan elemen-elemen tersebut melalui animasi, transisi, dan efek visual yang dapat menyampaikan pesan secara lebih efektif dan menarik perhatian audiens. Dalam konteks produksi konten modern, *motion graphic* sering kali digunakan dalam berbagai media seperti iklan, pembuka acara televisi, video edukasi, dan presentasi digital karena kemampuannya menyampaikan informasi secara ringkas namun tetap etis dan komunikatif.

Selama menjalani program magang di Bracket & Co, penulis berperan sebagai desain grafis gerak (*motion graphic designer*) yang biasanya ditugaskan untuk keperluan *post-production* dalam *online editing*. Pada saat penulis memulai kegiatan magang, Bracket & Co tengah mengembangkan

sebuah agensi bernama Bisa Bisa Bisa Creative Strategy Bureau sebagai upaya memperluas jangkauan pasar dan memperkuat posisi perusahaan di industri kreatif. Hal ini juga memberikan dampak kepada penulis untuk terlibat dalam dua lingkup kerja secara bersamaan.

Penulis aktif berkontribusi dalam proses produksi iklan serta konten visual, khususnya dalam post production dimana penulis bekerja sebagai motion graphic designer untuk memenuhi kebutuhan *online editing* sebuah video iklan dalam lingkup kerja Bracket & Co. Selain itu, penulis juga berkontribusi dalam melengkapi *pre-production deck* dimana penulis melakukan *editing* video dari *platform* YouTube menjadi sebuah video GIF untuk dijadikan referensi ataupun gambaran kepada client sebagai contoh pengambilan gambar maupun *looks* dari video yang nantinya akan dibuat. Kemudian penulis juga terlibat langsung dalam kegiatan produksi dilapangan, dengan peran yang bersifat dinamis dimulai dari membantu tim *art*, mengambil *footage* video selama proses *shooting*, hingga melakukan proses *editing* hingga menjadi sebuah video *behind the scene* proses *shooting*.

Dalam lingkup kerja agensi Bisa Bisa Bisa Creative Strategy Bureau, sistem atau alur kerja yang penulis lakukan lebih bersifat kolaboratif dan terbuka terhadap seluruh anggota tim, dimulai dari *brief* yang telah diberikan langsung oleh *client* yang diterima oleh COO, CMO dan CEO yang kemudian *brief* tersebut diteruskan oleh CMO kepada penulis sebagai *intern*, dimana pembimbing atau supervisi penulis merupakan CMO dari agensi tersebut. Setelah menerima *brief*, penulis dan tim langsung melakukan proses *brainstorming* untuk mengeksplorasi ide dan menentukan arah kreatif yang kemudian akan dikemas dalam bentuk materi presentasi atau *pitch deck* yang akan diajukan ke *client*. Selama melakukan proses *pitching*, tentunya penulis berhadapan langsung dengan masukan serta revisi dari pihak *client* yang biasanya ditindaklanjuti oleh tim kreatif termasuk penulis. Dikarenakan jumlah anggota tim yang terbatas, dimana baru berjumlah lima orang menjadikan tanggungjawab baru bagi penulis untuk turut serta membantu

dalam berbagai hal yang dimulai dari perencanaan ide, eksekusi desain, *editing* video untuk *dummy*, hingga membantu mendesain *pitch deck*.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama penulis menjalani program magang dalam lingkup kerja Bracket & Co, proses kerja dimulai ketika produser menerima *brief* dari *client* yang nantinya akan diteruskan kepada *director*, dimana *director* ini juga menjabat sebagai supervisi dari penulis selaku *intern*. Setelah itu, produser dan *director* yang merupakan tim kreatif melakukan proses diskusi untuk merumuskan konsep yang ditawarkan, dimana hasil dari diskusi tersebut nantinya akan disusun menjadi sebuah *deck* presentasi yang akan diajukan kembali kepada *client*. Selanjutnya, segala kabar tentang proses kontrak dan persetujuan nantinya akan diberitakan oleh *client*. Jika *client* sendiri tertarik dengan proses kreatif yang diberikan dan menyetujui untuk bekerja sama, maka produser akan langsung menyusun anggaran serta perencanaan produksi berdasarkan segala aspek ide kreatif yang telah ditentukan.

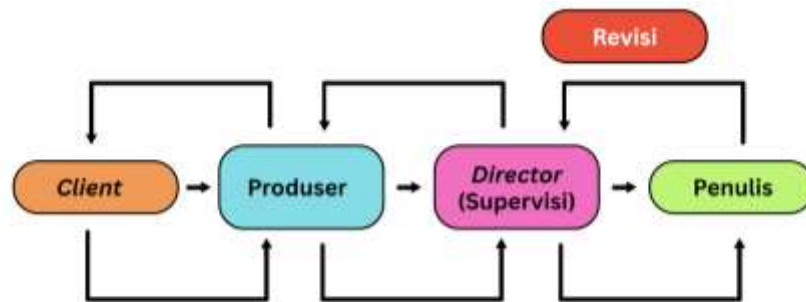
Setelah proses perencanaan telah selesai dibuat, supervisi akan langsung meneruskan arahan kepada penulis mengenai keperluan apa saja yang harus dikerjakan oleh penulis disetiap tahapan produksi, dimulai dari tahap *pre-production* dimana penulis membantu mencari referensi video yang nantinya akan diedit dengan menyesuaikan *looks* dari ide yang dibutuhkan, dilanjutkan ke dalam tahap *production* dimana penulis turut membantu tim art untuk menyesuaikan tampilan berdasarkan konsep awal perencanaan *setting looks* dari suasana pengambilan gambar video, hingga *post-production* dimana penulis membantu tim *offline editing* dalam memberikan *sound effect* untuk keperluan video, serta membantu tim *online editing* dalam membantu memberikan *visual effect* dengan *motion graphic* yang telah disesuaikan dengan ketentuan dari kebutuhan dari ide dan video tersebut.

Sementara dalam lingkup kerja dalam agensi Bisa Bisa Bisa Creative Strategy Bureau, alur koordinasi kerja dimulai dari brief yang diberikan oleh *client* yang langsung diterima oleh COO, CMO, serta CEO yang nantinya akan diteruskan kepada penulis melalui perantara supervisi yang

menjabat sebagai CMO. Kemudian, tim kreatif akan melakukan tindak lanjut terhadap *brief* yang telah diberikan untuk berdiskusi dan mengembangkan ide serta merancang strategi kreatif lewat tahap *brainstorming*, yang kemudian akan disusun dalam *pitch deck* yang nantinya digunakan untuk menawarkan konsep kepada *client*.

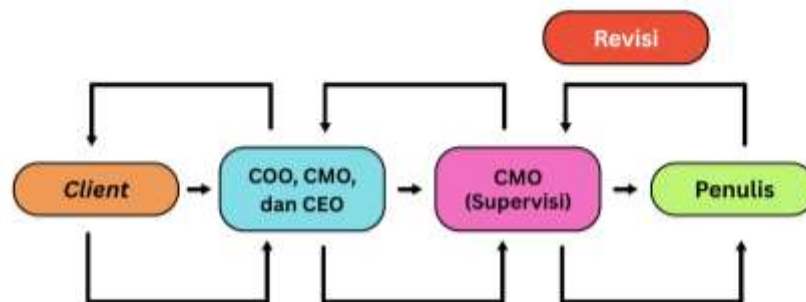
Selanjutnya tim kreatif akan menunggu tanggapan maupun *feedback* dari *client*, dimana nantinya hasil dari tanggapan maupun *feedback* yang diberikan oleh *client* akan langsung ditindak lanjutkan oleh semua anggota tim kreatif. Perihal tanggapan maupun *feedback* ini tentunya dalam berbagai bentuk yang beragam, baik seperti negosiasi harga maupun permintaan penggambaran visual lewat video baik melalui proses *editing* video secara langsung terhadap video yang diambil sendiri maupun video yang sudah ada di beberapa *platform* digital lainnya, dimana nantinya tampilan dari video ini akan digunakan sebagai referensi ataupun gambaran kepada *client* perihal ide yang akan nantinya akan digunakan apabila pihak *client* memang membutuhkan konten berupa video untuk kebutuhan sosial media dari *brand* yang dimiliki oleh *client* sendiri. Mengingat jumlah anggota tim inti yang relatif kecil yang berjumlah lima orang, proses pengerjaan setiap proyek yang diambil untuk agensi ini dilakukan secara kolektif sehingga urutan pengerjaannya mencakup tahap perancangan konsep, eksekusi desain maupun *video editing*, hingga membantu melengkapi susunan presentasi sesuai revisi yang telah diberikan.

Berdasarkan penjelasan di atas, berikut ini merupakan gambaran dari bagan perihal alur kerja serta pola koordinasi selama penulis mengikuti proses magang dengan dua lingkup kerja yang berbeda. Bagan ini secara khusus menggambarkan struktur dan proses kerja di Bracket & Co yang merupakan *production house* sebagai lingkup kerja utama. Penjelasan ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai tahapan kerja serta posisi penulis dalam proses produksi yang berlangsung selama program magang ini di perusahaan tersebut.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Bracket & CO

Selain itu terdapat juga bagan alur koordinasi dalam lingkup kerja di Bisa Bisa Bisa Creative Strategy Bureau, yang merupakan sebuah agensi yang baru dikembangkan oleh Bracket & Co selama periode magang berlangsung. Bagan ini menggambarkan mekanisme kerja tim serta proses komunikasi internal dalam menangani proyek-proyek kreatif. Hal ini bertujuan untuk menuntujukan bagaimana penulis berperan dalam sitem kerja kolaboratif yang dijalankan oleh tim agensi tersebut.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi Agensi Bisa Bisa Bisa

Sama halnya dengan struktur organisasi perusahaan Bracket & Co, untuk struktur agensi Bisa Bisa Bisa Creative Strategy Bureau memiliki kesamaan dalam struktur organisasinya. Hal ini dikarenakan agensi ini baru dikembangkan oleh *production house* ini untuk lebih memperluas *marketing production housenya* sendiri. Dengan adanya agensi ini tentunya berpengaruh

pada sistem kerja yang dilakukan penulis selama proses magang karena terdapat dua lingkup pekerjaan dalam satu perusahaan.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama menjalani masa magang, penulis memperoleh berbagai proyek yang menjadi bagian dari tugas harian (*daily task*) yang diberikan oleh perusahaan. Proyek-proyek tersebut mencerminkan tanggungjawab serta kontribusi dari penulis dalam mendukung aktivitas kerja dalam dua lingkup kerja yaitu Bracket & CO sebagai lingkup kerja utama dan agensi Bisa Bisa Bisa Creative Strategy Bureau yang sedang dalam tahap pengembangan. Berikut ini merupakan tabel penjelasan secara rinci mengenai jenis pekerjaan yang telah dilaksanakan oleh penulis selama periode magang berlangsung.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	30 Januari — 06 Februari 2025	Bisa Bisa Bisa Creative Strategy Bureau	a. Membuat <i>Content Planing</i> untuk 4 video <i>motion graphic</i> yang akan dijadikan konten marketing dari agensi Bisa Bisa Bisa. b. Mulai merancang video <i>motion graphic</i> sesuai dengan <i>content planning</i>. c. Membantu membuat desain alternatif dari <i>supergraphic</i>, desain <i>rate card</i> untuk keperluan agensi. d. Membantu mendesain postingan untuk keperluan <i>feeds</i> Instagram dari agensi. e. Mengumpulkan ide konten video untuk dijadikan referensi untuk sosial media agensi.
1 - 2	04 Februari — 14 Februari 2025	Veloship	a. Melakukan proses analisis brand Veloship. b. Ikut serta dalam proses <i>Brainstorming</i> untuk menemukan ide konten. c. Membantu mencari referensi materi konten untuk Veloship.
	07 Februari — 24 Februari 2025	Paxel	a. Ikut serta dalam <i>Brainstorming</i> ide untuk keperluan <i>shooting</i> Paxel.

			b. Membantu melakukan proses desain dan melakukan input data hasil <i>brainstorming</i> pada <i>pre-production meeting deck (PPM DECK)</i>. c. Membantu mencari referensi <i>looks</i> untuk <i>talent</i> yang akan dimasukkan kedalam <i>PPM Deck</i>. d. Ikut serta dalam <i>Recce</i> untuk <i>shooting</i> Poxel, mendokumentasikan Lokasi <i>shooting</i>, mendesain <i>set shooting</i>, Membantu membuat aset keperluan video <i>shooting</i>. e. Membantu mencari <i>sound effect</i> dan memasukkan <i>sound effect</i> untuk kebutuhan <i>offline editing</i> selama proses <i>post-production</i> pembuatan video Poxel.
3	13 Februari — 14 Februari 2025	City Vision	a. Membantu mengerjakan desain <i>layout pitch deck</i> untuk membuat <i>company profile</i>. b. Membuat video GIF untuk keperluan <i>story board</i> untuk proposal <i>pitch deck</i>.
3 - 5	19 Februari — 04 Maret 2025	Bisa Bisa Bisa Creative Strategy Bureau	a. Melakukan <i>Brainstorming</i> untuk pengerjaan promosi kreatif untuk agensi Bisa Bisa Bisa. b. Membuat <i>motion graphic</i> logo berdasarkan hasil <i>Brainstorming</i> yang dilakukan. c. Melanjutkan proses pengerjaan konten video <i>motion graphic</i> untuk promosi sosial media. d. Mengembangkan <i>creative brand</i> untuk di jadikan aset <i>motion graphic</i>. e. Membuat website agensi dengan bantuan hostinger yang merupakan website untuk merealisasikan desain website yang dibuat. f. Membuat video <i>motion graphic</i> untuk logo agensi, menjadikan video Gif dari hasil <i>motion graphic</i>.

			g. Belajar 3D desain untuk keperluan video <i>motion graphic</i> agensi. h. Membantu mendesain <i>greeting card</i>, membuat postingan <i>feeds</i> Instagram agensi.
	20 Februari 2025	PT Ultra Jaya	a. Melakukan <i>recce</i> untuk tempat <i>shooting</i> brand Ultra Milk. b. Membantu mendesain <i>layout</i> untuk <i>pre-production deck</i> sesuai hasil <i>recce</i>.
5 - 7	05 Maret 2025 – 06 Maret 2025	Sarga.com	a. Membuat <i>pitch deck</i> portofolio potografi untuk brand sarga,com b. Mendesain <i>layout</i> portofolio
	05 Maret 2025 – 14 Maret 2025	Bisa Bisa Bisa Creative Strategy Bureau	a. Membuat desain baru <i>creative 3</i> dengan <i>brand skincare</i> untuk promosi agensi BisaBisaBisa b. Membuat desain <i>mockup</i> c. Membuat <i>digital imaging</i> untuk <i>creative 3 skincare</i> d. Melanjutkan mengerjakan desain 3D untuk promosi <i>creative</i> agensi BisaBisaBisa e. Melanjutkan proses desain dan <i>motion graphic video</i> untuk keperluan promosi agensi BisaBisaBisa
6 - 7	10 Maret 2025 – 19 Maret 2025	Veloship	a. Menganalisis algoritma Tiktok dan Facebook untuk keperluan proyek Veloship b. Menganalisis <i>social media report</i> Tiktok dan Facebook untuk keperluan proyek Veloship c. Mempresentasikan hasil analisis kepada <i>supervisor</i> dan atasan d. Melanjutkan menganalisis strategi pemasaran untuk <i>social media</i> Tiktok and Facebook untuk keperluan Veloship e. Menyelesaikan pembuatan video gif yang digunakan untuk referensi <i>shoot</i> untuk <i>deck</i> Veloship

7 - 8	17 Maret 2025 – 21 Maret 2025	EVO	a. Membuat desain <i>layout deck</i> untuk <i>pitching</i> produk EVO b. Mengisi konten dari <i>deck pitching</i> produk EVO c. Membantu eksplorasi ide untuk mengisi konten <i>deck</i> d. Mencari dan membuat video hasil yang telah dicari menjadi bentuk gif untuk dimasukkan dalam <i>deck</i> e. Melanjutkan pengerjaan <i>deck</i> untuk produk video EVO f. Melanjutkan pembuatan gif dan mengecek penulisan di setiap <i>slide</i> g. Menyelesaikan proses pembuatan <i>deck</i> untuk video produk EVO h. Membantu presentasi dalam <i>pitching</i> produk EVO
	18 Maret 2025 – 22 Maret 2025	Bisa Bisa Bisa Creative Strategy Bureau	a. Melanjutkan proses desain untuk promosi agensi Bracket yang baru dibuat b. Melanjutkan pengerjaan desain promosi untuk keperluan agensi BisaBisaBisa c. Melakukan revisi desain promosi untuk produk pentol yang telah dibuat sebelumnya d. Mengumpulkan <i>file mockup</i> sebagai asset desain untuk agensi dari Bracket e. Melanjutkan desain promosi untuk agensi
8 - 10	25 Maret 2025	KONE Academic Indonesia	a. <i>Shooting Company Safety Induction</i> Perusahaan KONE Academic Indonesia b. Menjadi asisten <i>director</i> selama proses <i>shooting</i>

	26 Maret 2025 – 09 April 2025	KEHATI	a. <i>Briefing</i> proyek KEHATI (redesain <i>brand collateral</i>) b. Mencatat hasil <i>briefing</i> dan mencari referensi desain c. <i>Banking</i> referensi d. Mempelajari beberapa cara dan teknis untuk <i>motion graphic</i> e. Mulai mempelajari <i>deck</i> untuk KEHATI f. Melanjutkan proses <i>banking</i> referensi g. Membantu membuat <i>deck</i> presentasi untuk penjelasan kepada supervise dan melakukan presentasi bersama rekan tim untuk aset <i>motion</i> h. Memulai proses sketsa gambar <i>background</i> baru untuk proyek KEHATI i. Mempelajari karakteristik hewan apa saja yang dilindungi oleh KEHATI j. Melanjutkan proses pengerjaan gambar untuk <i>background</i> baru dari proyek KEHATI k. Melakukan proses asistensi terhadap gambar yang dibuat dan melakukan revisi gambar l. Mengikuti <i>meeting</i> untuk menerima <i>feedback</i> revisi dari redesain gambar KEHATI
10 - 11	08 April 2025 – 09 April 2025	Bisa Bisa Bisa Creative Strategy Bureau	a. Melakukan proses <i>shooting review</i> makanan pentol untuk <i>posting brand</i> makanan pentol b. Mengerjakan <i>posting</i> video untuk <i>brand</i> makanan pentol c. Melakukan proses <i>offline</i> dan <i>online editing</i> untuk <i>posting</i> pentol d. Melakukan analisis agensi kreatif yang berada di luar negeri

	09 April 2025 – 16 April 2025	Apsara	a. <i>Brief</i> untuk <i>pitching social media management brand</i> cat mobil Bernama Spies Hecker dan Apsara b. Menganalisis <i>brand</i> cat mobil Apsara dan kompetitornya c. Melakukan proses <i>brainstorming</i> untuk <i>ideation</i> pembuatan <i>deck pitching</i> Spies Hecker
11	10 April 2025 – 14 April 2025	Bisa Bisa Bisa Creative Strategy Bureau	a. Melanjutkan analisis agensi besar dan memilih Droga 5 b. Melakukan presentasi dari hasil analisis tentang agensi tersebut untuk mendukung kreatif dalam agensi BisaBisaBisa c. Membantu mengerjakan desain <i>post</i> untuk LinkedIn dari agensi BisaBisaBisa d. Melakukan proses analisis tambahan tentang agensi Droga 5 dan mempresentasikannya e. Analisis 3 karta Droga 5 yang <i>impactful</i>
	14 April 2025	KEHATI	a. Analisa lebih mendalam mengenai karakteristik hewan untuk revisi <i>icon</i> solusi dari KEHATI
	14 April 2025 – 15 April 2025	Godrej	a. <i>Briefing</i> untuk <i>pitching</i> produk Godrej b. Membantu menganalisa dan mencari referensi konten <i>brand</i> Godrej c. Membantu menganalisis konten Tiktok competitor Godrej d. Membantuk membuat susunan <i>deck content reference</i> untuk Godrej e. Membantu pembuatan desain <i>pitch deck</i> untuk POPS

	16 April 2025	Quest	a. <i>Brief brand</i> Quest untuk <i>social media management</i> Quest b. <i>Brainstorming</i> Bersama untuk <i>social management</i> Quest c. Melakukan analisis <i>creative marketing</i> Mini Cooper dan Vespa d. Melanjutkan proses analisis pemasaran dari <i>brand</i> Mini cooper dan Vespa e. Mulai melakukan proses desain <i>pitch deck</i> untuk <i>brand</i> Quest f. Analisis <i>marketing</i> BYD untuk <i>brainstorming</i> Quest g. Melanjutkan perancangan <i>deck</i> untuk presentasi <i>creative social management</i> Quest h. Pengerjaan <i>deck</i> untuk Quest i. Mencari referensi desain <i>deck</i> menarik untuk <i>pitch deck</i> produk Quest j. Mengerjakan pembuatan desain <i>deck</i> berdasarkan referensi dari <i>brand</i> Nothing k. <i>Meeting</i> untuk <i>creative social management</i> Quest
12 - 13	21 April 2025 – 26 April 2025	RealMe 14	a. <i>Brief</i> proyek terbaru untuk Bracket n Co x RealMe 14 b. Membantu mengerjakan PPM <i>deck</i> untuk proses <i>shooting</i> RealMe 14 c. Melakukan proses <i>brainstorming</i> untuk melakukan beberapa revisi pada PPM <i>deck</i> RealMe 14 d. Melakukan beberapa penambahan elemen pada PPM <i>deck</i> RealMe 14 e. Mencari referensi video dan membuat video menjadi GIF untuk PPM <i>deck</i> RealMe 14 f. Melanjutkan proses desain PPM <i>deck</i> RealMe 14 - Membantu beberapa revisi dalam pembuatan <i>storyboard</i> RealMe 14

13	29 April 2025	Apsara dan Spies Hecker	a. <i>Brainstorming</i> lebih lanjut untuk Spies Hecker : analisis media social dan konten media social competitor b. Mempelajari AI untuk <i>generate image</i> untuk keperluan pembuatan <i>deck</i>
	29 April 2025 – 05 Mei 2025	KEHATI	a. <i>Brief re-layout</i> PPT <i>template</i> untuk SOLUSI yang termasuk dalam proyek KEHATI b. Melakukan pengerjaan <i>layouting template</i> untuk SOLUSI c. Melanjutkan pengerjaan SOLUSI dalam <i>layout</i> yang sudah melakukan revisi
13-14	30 April 2025 – 11 Mei 2025	RealMe 14	a. Membantu proses revisi <i>storyline</i> RealMe 14 dan <i>storyboard</i> b. Membantu mencari opsi Lokasi untuk <i>shooting</i> RealMe 14 c. Membantu proses <i>loading</i> barang untuk <i>shooting</i> RealMe 14 d. Mempersiapkan beberapa referensi tambahan untuk proses <i>shooting</i> RealMe 14 e. <i>Shooting</i> iklan produk dan <i>marketing</i> RealMe 14 hari pertama dan kedua f. Membantu mencari referensi untuk <i>supers</i> RealMe14 g. Membantu dalam proses <i>motion graphic</i> beberapa aset video RealMe 14 h. Melanjutkan proses pengerjaan <i>motion graphic</i> untuk RealMe 14 i. Melakukan beberapa revisi dan tambahan <i>motion graphic</i> untuk RealMe 14

	06 Mei 2025 – 14 Mei 2025	Godrej	a. <i>Brief</i> hasil <i>pitching</i> dengan Godrej b. Membantu mendata keperluan untuk <i>shooting</i> konten <i>mockup</i> c. Membantu membuat <i>script</i> untuk 3 konten <i>mockup</i> d. Ikut mencari property untuk <i>shooting</i> konten <i>mockup</i> e. <i>Shooting</i> konten <i>mockup</i> untuk <i>pitching</i> produk Godrej f. Melakukan <i>loading</i> data dari hasil <i>shooting</i> konten Godrej g. Melakukan <i>offline editing</i> berdasarkan skrip yang telah dibuat untuk memproduksi video konten Godrej h. Melakukan <i>offline editing</i> dan penambahan audio untuk konten Godrej i. Melakukan proses <i>grading</i> untuk konten Godrej j. Menyelesaikan proses <i>offline</i> dan <i>grading</i> pada konten Godrej k. Mulai memasuki tahap <i>online editing</i> konten Godrej l. Melakukan proses revisi pada <i>editing</i> konten Godrej m. Menyelesaikan proses <i>editing</i> konten Godrej n. Memasukkan hasil video konten Godrej ke dalam <i>pitch deck</i> o. Membantu mendesain <i>pitch deck</i> konten Godrej
14	13 Mei 2025	KEHATI	a. Melakukan revisi <i>layout</i> untuk proyek SOLUSI
15	15 Mei 2025 – 20 Mei 2025	Expertboost	a. <i>Meeting</i> PPM untuk Expertboost b. Membantu dan ikut mencari property untuk kebutuhan perlengkapan <i>shooting</i> Expertboost c. <i>Briefing callsheet shooting</i> Expertboost d. Persiapan <i>shooting</i> Expertboost <i>Shooting</i> Expertboost sebagai <i>assistant art director</i> dan dokumentasi hasil <i>shooting</i> untuk <i>behind the scene</i>

15 - 16	15 Mei 2025 – 26 Mei 2025	Apsara dan Spies Hecker	a. Melakukan analisa konten <i>social media</i> untuk keperluan <i>social media management</i> produk cat Apsara b. Melanjutkan analisis konten media social untuk <i>brand</i> cat Apsara c. Melanjutkan analisis terhadap <i>brand</i> cat monil di Indonesia yang aktif dalam media social d. Membuat <i>deck</i> presentasi dari hasil analisis tersebut untuk kebutuhan <i>social media management</i> cat mobil Apsara e. Melakukan proses presentasi dari hasil analisis yang telah ditemukan kepada supervise f. Melakukan <i>brainstorming</i> untuk membuat <i>pitch decj</i> untuk produk cat mobil Apsara g. Mulai menganalisis kebutuhan konten apa saja yang akan dikerjakan selama melakukan <i>social media management</i> untuk produk cat Apsara h. Melanjutkan proses perancangan <i>pitch deck</i> untuk cat Apsara i. Merancang <i>deck</i> untuk <i>pitching social media management</i> produk Apsara j. Presentasi progress <i>deck</i> ke supervise <i>Brainstorming head messages</i> dan <i>key messages social media campaign</i>
16	26 Mei 2025	Ford	a. Membuat <i>portfolio deck photography</i> untuk kebutuhan proyek mobil Ford

16 - 17	27 Mei 2025 – 30 Mei 2025	Xiaomi	a. <i>Meeting</i> untuk <i>shooting</i> proyek dengan Xiaomi b. Membantu membuat PPM <i>deck</i> untuk Xiaomi c. Membantu mengisi referensi untuk keperluan <i>pitch deck</i> d. <i>Briefing</i> pembagian tugas untuk <i>shooting</i> Xiaomi e. Melakukan penambahan konten untuk referensi proses PPM <i>deck</i> f. Membantu mencari lokasi <i>shooting</i> g. Ikut serta dalam PPM Melakukan revisi pada Lokasi <i>shooting</i> untuk mencari dan menyesuaikan kebutuhan proses <i>shooting</i>
---------	---------------------------	--------	---

Tabel di atas merupakan rentetan secara detail tugas dan proyek yang telah dikerjakan selama periode magang berlangsung. Dapat dilihat dari tabel di atas terdapat beberapa tugas dan proyek yang ada bisa dikatakan berjalan secara beriringan sehingga memberikan tantangan bagi penulis untuk bisa membagi waktu dalam sistem bekerja, sehingga semua proyek dan tugas dapat terselesaikan sesuai *deadline* atau tanggal pengumpulan. Hal ini juga menjadi pengalaman baru bagi penulis dalam berkoordinasi serta berkolaborasi dalam dunia pekerjaan.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Dalam mengikuti program magang di Bracket & Co, penulis mendapatkan kesempatan untuk terlibat dalam berbagai aktivitas produksi yang beragam. Penulis tidak hanya terbatas pada pembuatan animasi dan desain grafis gerak saja (*motion graphic*), penulis juga dilibatkan dalam berbagai proses produksi lainnya, baik dalam tahap perencanaan dan pengembangan konsep ide (*pre-production*), koordinasi visual, hingga persiapan materi untuk kebutuhan *post-production*. Dengan terlibatnya penulis dalam alur kerja seperti ini tentunya memberikan dampak dan pemahaman yang luas kepada penulis terhadap proses kerja dalam dunia industri kreatif dan memberikan wawasan dalam lingkungan kerja profesional yang dinamis serta kolaboratif.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Penulis memiliki peran sebagai seorang *motion graphic designer* selama menjalani masa magang. Tugas yang dikerjakan oleh penulis meliputi *motion key visual*, serta elemen *superimpose (supers)*, yaitu elemen grafis berupa teks maupun gambar yang ditampilkan di atas visual utama untuk memperkaya pesan yang akan disampaikan kepada audiens. Dalam menyelesaikan pekerjaan ini, penulis menggunakan *software* Adobe After Effects yang diukung dengan beberapa *software* untuk memperkaya aset untuk *motion graphic* seperti Adobe Illustrator.

Salah satu proyek yang telah penulis selesaikan selama magang merupakan video komersial dari *brand handphone* Realme sebagai *client* dari Bracket & Co. Dimana video komersial ini bertujuan untuk mempromosikan produk *smartphone* terbaru dari Realme 14 Series 5G, yang mana *brand* ini ingin memperkenalkan kemampuan dari *smartphone* terbarunya. Tujuan utama proyek ini adalah menciptakan konten promosi berdurasi 15-30 detik untuk platform TikTok, dengan pendekatan visual yang segar, cepat, dan relevan dengan target audiens muda yang aktif secara digital. Konten promosi yang dihasilkan berupa lima video, tetapi yang membutuhkan *motion graphic* hanya tiga video saja.

Pengerjaan proyek ini dimulai dari brief yang diberikan oleh pihak klien, dimana konsep besar yang diangkat adalah “Mabar (Main Bareng)” dengan latar aktivitas *commuting* para pekerja kantoran muda. Klien menginginkan kosep yang *relatable*, cepat, dan memiliki unsur komedi ringan, sekaligus menonjolkan keunggulan fitur dari Realme 14 Series 5G. Fitur-fitur yang ingin ditampilkan dalam video ini berupa fitur *AI touch* baik untuk mode *gaming* maupun untuk keperluan pengambilan foto dari kamera yang dimiliki, kekuatan sinyal, serta ketahanan baterai yang dimiliki.

Setelah *brief* diterima, Bracket & Co melakukan sesi *brainstorming* internal bersama tim kreatif untuk mengembangkan konsep visual dan narasi yang sesuai dengan *brief* yang diberikan klien. Penulis terlibat aktif dalam sesi ini, serta turut membantu dalam proses perancangan *pitch deck* yang akan diajukan. Dalam *pitch deck* tersebut, tim mengusulkan dua alternatif cerita (*storyline*) untuk tiap video, lengkap dengan contoh referensi video. *Pitch deck* kemudian dipresentasikan kepada klien sebagai proses *pitching*.

Hasil dari *pitching* menunjukkan bahwa Bracket & Co terpilih sebagai *production house* yang akan mengerjakan proyek ini. Sebelum masuk ke tahap produksi, klien memberikan sejumlah revisi terhadap alur cerita, terutama pada struktur transisi dan penyampaian fitur produk. Revisi tersebut kemudian diakomodasi dan *storyline* final pun akhirnya disetujui oleh kedua belah pihak. Setelah *storyline* disetujui, dilakukanlah proses pembuatan *storyboard* oleh *intern* lain dalam tim. Sementara itu, tim produksi mulai melakukan pencarian lokasi syuting, pemilihan *wardrobe* dan melengkapi peralatan sesuai kebutuhan visual yang sudah disepakati. Proses pra-produksi ini ditutup dengan sesi *final pre-production meeting (Final PPM)*, dimana seluruh elemen, mulai dari konsep, *talent*, properti, hingga jadwal syuting dikonfirmasi secara menyeluruh.

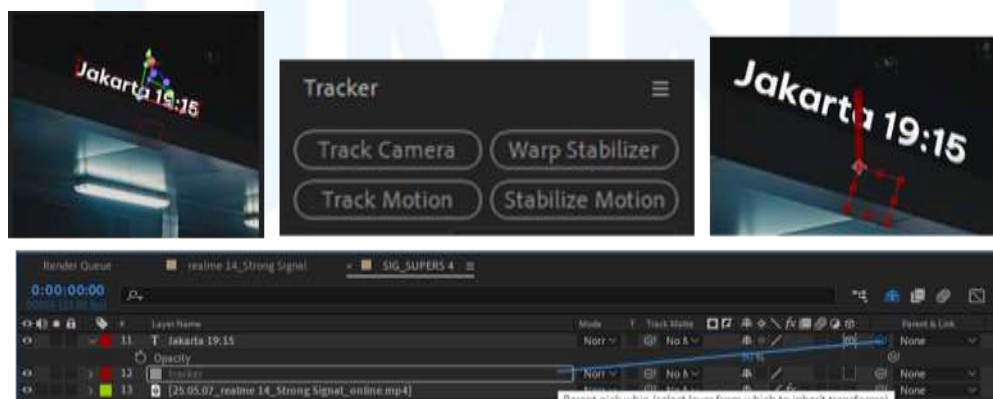


Gambar 3.3 *Storyboard* Video Komersil Realme 14 Series 5G

Penulis juga terlibat dalam proses produksi, yaitu dengan berperan sebagai petugas dokumentasi *behind the scenes*, serta membantu dalam penataan dan pengaturan set lokasi sebelum tiap adegan diambil. Peran ini memungkinkan penulis untuk memahami dinamika langsung di lapangan serta proses *real-time* penyesuaian antara *storyboard* dan situasi saat syuting. Setelah seluruh pengambilan adegan selesai, proses *offline editing* dilakukan oleh editor internal Bracket & Co. Tahapan ini berfokus pada penyusunan ulang adegan agar sesuai dengan *storyline* dan flow visual yang diinginkan. Proses ini diikuti dengan *color grading* oleh tim khusus untuk memastikan tone warna sesuai dengan identitas visual brand.

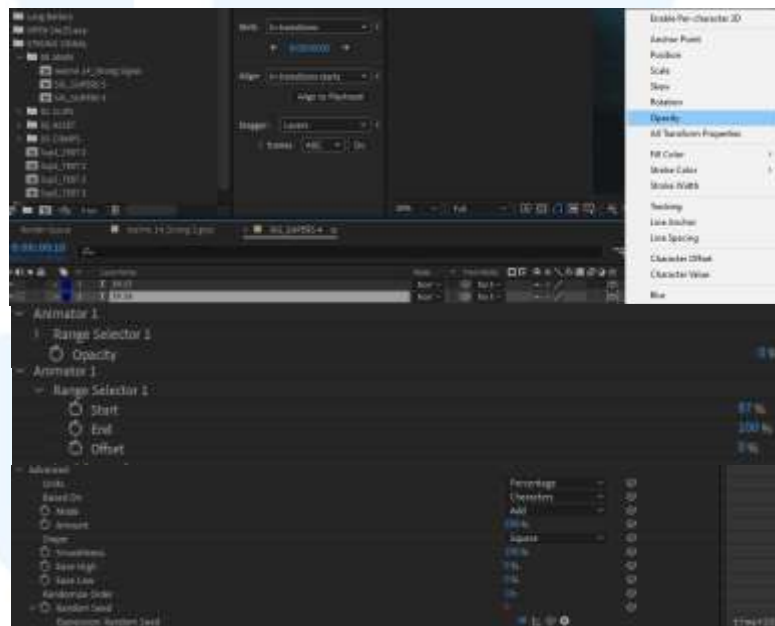
Setelah tahap *offline editing* dan *color grading* selesai, maka proses produksi masuk ke tahapan *online editing*, dimana penulis memiliki peran yang cukup signifikan dalam pengerjaannya. Pelaksanaan proyek ini penulis awali dengan melakukan analisis terhadap *storyboard* yang telah dipelajari oleh penulis. Setelah itu, penulis langsung melakukan proses *layouting* konten video pada *software* Adobe After Effects dengan menyesuaikan berbagai ketentuan terutama pada bagian rasio video yang akan dibuat. Mengikuti *brief* yang diberikan klien, maka rasio video yang digunakan adalah 9:16 dengan format vertikal yang disesuaikan untuk platform TikTok. Penyesuaian ini tidak hanya berkaitan dengan ukuran *frame*, namun juga menyangkut pengaturan *safe area*, agar semua elemen teks dan grafis dapat terlihat dan terbaca dengan jelas tanpa tertutupi oleh UI aplikasi. Tahap ini dilakukan untuk mempermudah penulis dalam melakukan *editing* video tersebut sehingga dapat memberikan hasil yang baik. Proses tersebut juga berpengaruh untuk keperluan *treatment* dari *motion graphic* yang akan penulis kerjakan yang berupa *supers* berupa sebuah teks tanpa aset ilustrasi, sehingga penggunaan *software* pendukung *motion graphic* lain seperti Adobe Illustrator maupun Photoshop tidak diperlukan.

Penulis terlebih dahulu membuat *composition* baru dengan pengaturan resolusi 1080x1920 *pixels* dengan *frame rate* 30 fps, yang merupakan standar umum untuk platform TikTok. Selanjutnya, penulis membuat *text layer* dan melakukan penyesuaian terhadap teks yang digunakan tersebut dengan cara menjadi *3D layer*, sehingga memberikan memberikan perspektif maupun *looks* yang sesuai dengan penempatan pada video. Dengan mengaktifkan opsi 3D pada layer teks, penulis mendapatkan akses ke sumbu rotasi X, Y, dan Z, sehingga dapat mengatur kemiringan dan sudut pandang teks agar lebih menyatu secara visual dengan *environment* video. Untuk memastikan teks tersebut bergerak mengikuti pergerakan kamera, penulis menerapkan *motion tracking* menggunakan fitur yang disediakan *After Effects*. Penulis menggunakan metode “*Track Motion*” dari panel *Tracker* dan memilih fitur *position* dan *rotation* untuk menghasilkan hasil *tracking* yang stabil. Setelah melakukan tahap *motion tracking*, penulis kemudian membuat *null object* sebagai media untuk memasukan data *motion tracking* yang sudah dilakukan. Kemudian penulis akan melakukan *parenting* terhadap data *motion tracking* yang telah dibuat kedalam *null object* dengan tujuan supaya *supers* yang telah dibuat berkesan menempel di atas halte bus dan mengikuti arah dari pergerakan kamera.



Gambar 3.4 Proses *Motion Tracking Supers Realme 14 Series 5G*

Dalam penerapan *treatment motion graphic*, penulis melakukan *animate opacity* dengan cara membuka *dropdown* pada *layer* yang nantinya akan dianimasikan dengan menekan tombol “*animate*” serta memberikan *opacity*. Setelah itu penulis menurunkan transparansi layer menjadi 0%. Setelah menurunkan transparansi, penulis membuka *drop down range selector* dan menurunkan modul “*start*” menjadi 85%. Penulis kemudian melakukan penyesuaian dengan membuka *dropdown* modul “*advanced*” dan menempatkan *script* pada modul “*random seed*”. Penempatan *script* sendiri dapat dilakukan dengan cara menekan tombol *short cut alt + left click* pada icon *stopwatch* dalam modul *random seed*. Kemudian penulis akan memberikan perintah berupa penulis *script* dengan rumus “*time*20*” yang bertujuan untuk memberikan efek *flicker* pada teks.



Gambar 3.5 Proses pengerjaan *Supers Realme 14 Series 5G*

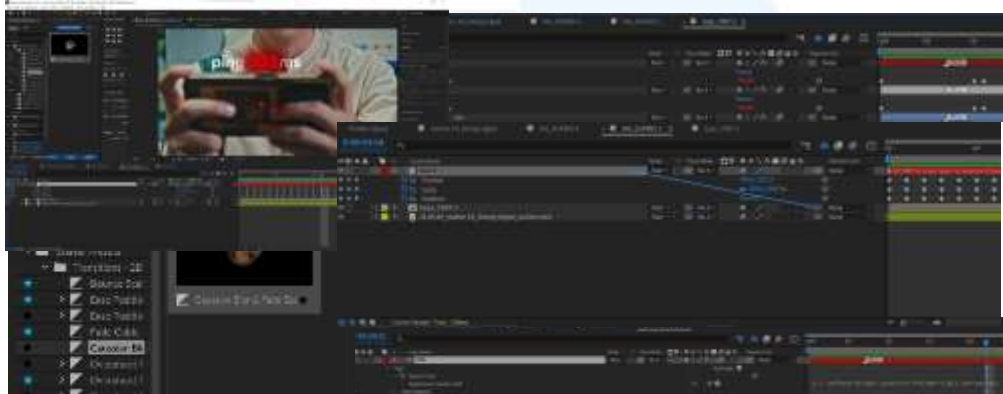
Pada proses penerapan treatment terhadap supers selanjutnya, penulis diminta untuk membuat animasi teks indikator dari ping jaringan agar terlihat bahwa jaringan yang dimiliki terlihat sedang lambat atau susah sinyal. Dalam pembuatannya penulis terlebih dahulu membuat *text layer* pada *software* Adobe After Effects. Setelah itu, *text layer* pada *supers* ini dibagi menjadi tiga *layer* yang terdiri dari bagian “ping”, “angka ping”, serta “ms”. Pemisahan *layer* ini dilakukan karena adanya perbedaan warna maupun penerapan treatment yang akan digunakan, dimana penulis akan memberikan *script count-up* untuk memberikan animasi menghitung angka naik. Dengan melakukan pemisahan *layer*, tiap elemen bisa diberikan *style* dan efek animasi yang berbeda, terutama untuk warna dan efek *glow* pada angka.



Gambar 3.6 *Supers 2* Realme 14 Series 5G

Untuk mendapatkan gambaran ataupun tampilan bahwa jaringan terlihat lambat, penulis mengubah angka pada ping menjadi berwarna merah dan memberik efek *deep glow*. *Deep glow* digunakan karena fitur ini menghasilkan efek *glow* yang lebih halus dan realistis dibandingkan *glow* standar. Penulis juga menyesuaikan *fall off* dan *spread* untuk menghindari *over exposure*. Setelah itu, penulis juga memberikan efek transisi *in* dengan menggunakan *plugin* dari Adobe After Effects yang bernama *Mister Horse*. Dalam *plugin* yang digunakan, penulis memilih efek transisi bernama *fade in gaussian blur* untuk memperkaya visual bahwa ping jaringan yang dimiliki sangat lambat. Setelah animasi *supers* telah selesai, semua *text layer* yang dibuat akan penulis *pre-compose* yang kemudian akan memasuki proses *track*

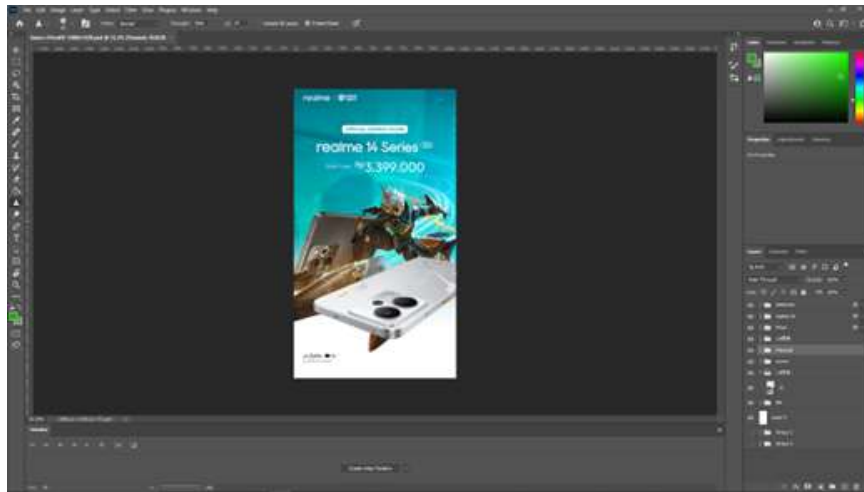
dengan *footage* video yang ada. Pada tahap ini, treatment yang dilakukan memiliki kesamaan pada proses *motion tracking* dalam menerapkan animasi terhadap *supers* sebelumnya, yang bertujuan untuk mendapatkan pergerakan yang diinginkan. Ditahap akhir, penulis juga memasukan data dari hasil *tracking* kedalam *null object* yang kemudian akan di-*parent* dari *text layer* yang sudah dibuat.



Gambar 3.7 Proses Pengerjaan *Supers 2* Realme 14 Series 5G

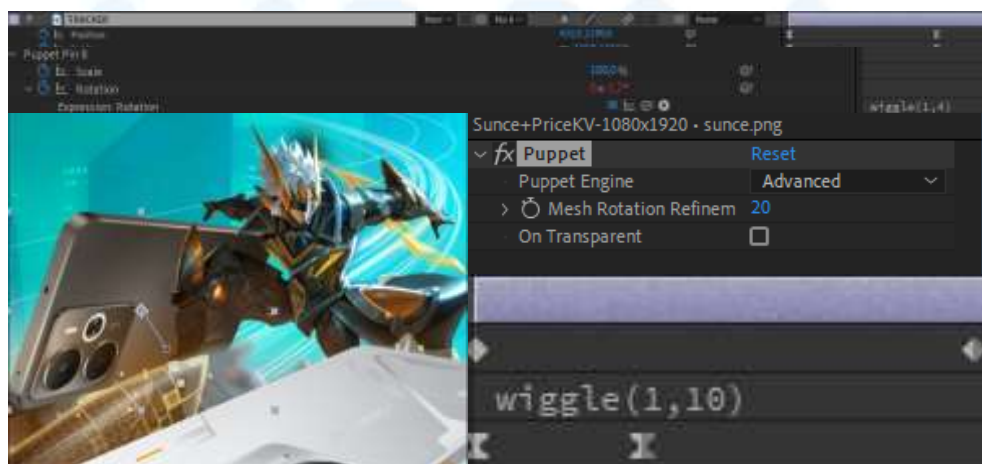
Kemudian, penulis juga membuat animasi beradsarkan KV (*Key Visual*) yang nantinya akan digunakan sebagai bagian dari *closing* dari setiap video promosi Realme ini. Proses pembuatan animasi ini diawali dengan melakukan pemisahan *asset* yang sudah ada pada file *Photoshop*. Setiap elemen visual seperti *smartphone*, karakter, dan *background* dipisah ke *layer* yang terpisah dan diberi nama yang sesuai, lalu dikelompokkan ke dalam *folder* individual untuk manajemen file yang lebih efisien. Penulis kemudian mengimpor *file* PSD ke *After Effects* dan mengonversi layer-layer tersebut menjadi *editable layers*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.8 Proses Pemisahan *Layer* pada Aset Ilustrasi Menggunakan Photoshop

Pada proses pembuatan animasi KV, penulis membuat *null object* yang akan dijadikan sebagai *parent* dari beberapa elemen grafis pada KV, elemen grafis tersebut berupa *smartphone* dan *hero*. Setelah melakukan proses *layering* tersebut, penulis kemudian memasngkan *keyframe position* dan *opacity* pada setiap elemen grafis untuk menunjukkan sedikit perbedaan pergerakan pada transisi masuk. Penulis kemudia memasangkan *script* “*wiggle*” pada modul *position* untuk menyamakan *motion* KV dengan referensi yang telah diberikan.



Gambar 3.9 Proses Animasi *Motion Graphic* pada *Closing Scene*

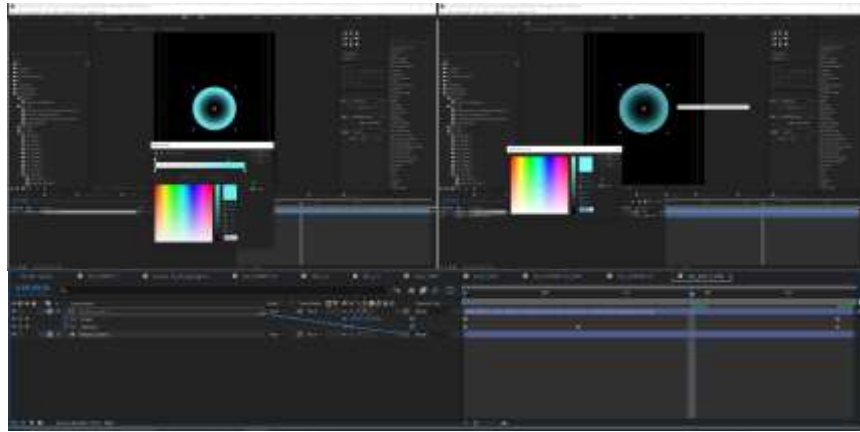
Proses motion graphic yang dilakukan, penulis tidak hanya melakukan pembuatan animasi pada teks. Akan tetapi, penulis juga melakukan penambahan *visual effects* berupa lingkaran yang menjadi pusat visual bahwa *talent* pada video yang sedang bermain game sesuai pada gambar di bawah. Dalam proses pembuatan animasi pada teks, penulis menggunakan metode yang sama dengan animasi-animasi *supers* sebelumnya, sehingga animasi yang dihasilkan tetap konsisten. Setelah menyelesaikan animasi *supers*, sesuai dengan penjelasan sebelumnya penulis kemudian melanjutkan penambahan *visual effects* pada video yang memerlukan *treatment* dari VFX itu sendiri.



Gambar 3.10 Tampilan *Supers* dan VFX

Untuk membuat *visual effect* yang terdapat pada gambar diatas, penulis terlebih dahulu membuat shape layer dan membuat bentuk lingkaran. Selanjutnya, penulis melakukan beberapa pengaturan warna pada lingkaran tersebut dengan kode warna #69F0F7, kemudian penulis juga menambahkan *gradient* dengan *opacity* pada sisi dalam lingkaran dibuat menjadi 0%, sementara untuk sisi luar lingkaran *opacity* yang digunakan sebesar 100%. Setelah itu, penulis membuat lingkaran dengan ukuran yang sama dan memberikan warna yang lebih terang dengan kode warna #81F9FF untuk menambahkan kesan *glow*, penulis juga memberik efek *deep glow* dengan

intensitas sebesar 20 poin sehingga objek lingkaran tersebut terlihat menjadi lebih futuristik dengan tambahan efek *glow*.



Gambar 3.11 Proses Pengerjaan *Visual Effect Tap Button*

Setelah proses pembuatan animasi pada lingkaran telah selesai, penulis melakukan *pre-compose* dan kemudian melakukan *motion tracking*. Pada tahap ini, penulis akan menggunakan motion tracking tersebut sebagai parent dari animasi lingkaran yang sudah penulis buat. Animasi lingkaran yang telah selesai kemudian memasuki tahap *parenting* dan kemudian penulis duplikat dan disesuaikan dengan transisi masuknya animasi tersebut dalam video yang dibuat dengan mengikuti pergerakan dari jari *talent* ketika sedang menekan *layer smartphone* sesuai pada contoh akhir pada gambar proses pengerjaan VFX dibawah.



Gambar 3.12 Proses Pengerjaan *Visual Effect Tap Button*

Pada video ke-2 penulis diminta untuk membuat elemen grafis berbentuk jam yang digunakan sebagai visualisasi daya tahan dari baterai yang dimiliki smartphone Realme 14 Series 5G. Pada proses pembuatan elemen grafis tersebut, penulis menggunakan cara yang sama dengan pembuatan lingkaran tap button dalam penjelasan sebelumnya, dimana penulis menggunakan shape layer terlebih dahulu untuk membuat objek lingkaran, namun pada video ini objek lingkaran yang digunakan tidak berwarna atau tanpa *fill* dan hanya menggunakan *stroke* atau *outline* saja. Sama halnya dengan objek lingkaran sebelumnya, penulis menggunakan efek *deep glow* untuk mempercantik tampilan dari objek jam yang telah dibuat, penambahan efek ini juga berpengaruh pada tampilan visual dari objek tersebut sehingga tidak terlihat *flat* dan membosankan. Setelah itu penulis membuat animasi jarum jam dengan menggunakan *keyframe* rotasi untuk mengarahkan dan membuat tampilan dari objek animasi jam sesuai dengan *guide* yang diberikan pada *clip offline*.



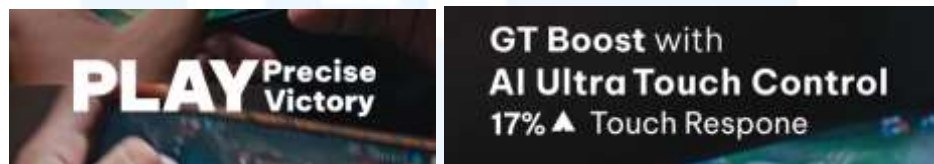
Gambar 3.13 Supers Jam Video Long Battery

Sementara pada *clip offline* yang disediakan penulis diminta untuk membuat animasi berupa indikator baterai dari *smartphone*. Dalam pembuatan animasi indikator baterai ini, tahap awal yang dilakukan tentunya masuk dalam pembuatan aset yang diperlukan dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator. Setelah proses pembuatan aset telah selesai, penulis kemudian memasukan hasil aset tersebut kedalam *software* After Effect dengan format AEP (After Effect Project) untuk melakukan proses animasi pada objek tersebut. Dalam melakukan proses animasi, penulis tidak menggunakan transisi, namun penulis menggunakan *keyframe opacity* saja untuk membuat efek berkedip pada *battery bar* yang memberikan visual bahwa baterai sudah rendah persentasenya (sudah mau habis). Penulis menggunakan *motion tracking* yang berguna untuk membuat grafis baterai seolah menempel di atas *smartphone*, yang dimana proses ini berguna untuk mengikuti arah pergerakan kamera seperti pada contoh gambar di bawah ini.



Gambar 3.14 *Supers Indikator Baterai Video Long Battery*

Pada video ketiga, penulis diminta untuk membuat animasi *supers* untuk mendukung video yang memamerkan fitur *AI Touch Control* dimana pada iklan promosi ini, fitur tersebut merupakan keunggulan dari produk *smartphone* Realme 14 Series 5G untuk mendukung performa permainan dalam *game*. Proses awal yang dilakukan oleh penulis yaitu membuat *layout supers* berdasarkan *copy* yang sudah disediakan oleh *agensi* yang memiliki wewenang dalam proses pembuatan video ini. Setelah *layout* yang penuli susun mendapat *approval*, penulis langsung memulai proses animasi dari *supers* tersebut didampingi oleh supervisi.



Gambar 3.15 *Supers* Video *AI Touch Control*

Dalam proses pembuatan animasi berdasarkan contoh pada gambar di atas, penulis menggabungkan beberapa animasi modul dari setiap *text layer*, seperti modul *position*, *scale*, *opacity*, dan lainnya. Proses animasi pada *supers* yang dilakukan oleh penulis berupa penggabungan dari beberapa treatment animasi seperti animasi per karakter serta animasi per kata. Hal ini dilakukan untuk menghasilkan animasi yang dapat memberikan efek dinamis dan *fast paced*, mengikuti hasil *cutting-an* dari *offline editing* yang ada. Penulis juga menyalakan *motion blur* pada setiap *layer* untuk menambahkan kesan dinamis pada animasi yang telah dibuat



Gambar 3.16 *Special Treatment* Video AI Touch Control

Dalam pembuatan video iklan dari produk Realme 14 Series 5G yang terakhir, penulis diminta oleh klien untuk memberikan *special treatment request* untuk menambahkan *visual effect POV* yang seakan-akan pengambilan gambar terlihat dari dalam smartphone yang sedang digunakan untuk bermain game. Animasi yang penulis buat ini berupa *attack button* dalam game yang dibuat dengan menggunakan *keyframe scale* mengikuti pergerakan dari jari *talent*. Penulis juga menambahkan grafis lingkaran biru yang *treatment*-nya sama dengan video pada sebelumnya agar animasi yang dihasilkan identik dengan *in-game footage* yang sesungguhnya. Untuk memperkuat kesan POV yang diinginkan, penulis juga menambahkan *screen overlay texture* dan mengubah *blending mode layer* tersebut menjadi *screen*. Hal ini membuat *looks* atau tampilan dari video tersebut terlihat seolah-olah diambil dari dalam layar *smartphone*.

Melalui keterlibatan penulis dalam pembuatan *motion graphic* untuk video promosi Realme 14 Serie 5G ini, penulis tidak hanya memperoleh pengalaman teknis yang lebih dalam mengenai penguasaan *software* dan metode animasi, tetapi juga mendapatkan pemahaman yang menyeluruh mengenai alur kerja industri kreatif dari tahap pra-produksi hingga post-produksi. Proyek ini memberikan ruang bagi penulis untuk

menerapkan keahlian penulis dalam *motion design*, *tracking*, serta pengolahan efek visual secara langsung dalam lingkungan kerja profesional yang dinamis dan dengan deadline yang cukup ketat. Selain meningkatkan kemampuan teknis, proyek ini juga melatih penulis dalam hal kolaborasi lintas divisi, komunikasi visual yang efektif, serta fleksibilitas dalam menghadapi revisi dan arahan dari klien. Secara keseluruhan, keterlibatan penulis dalam proyek ini menjadi proses pembelajaran yang sangat berharga, dan menjadi dasar yang penting bagi pengembangan kompetensi penulis sebagai *motion graphic designer* dalam industri kreatif kedepannya.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selama penulis menjalankan berbagai proyek magang di Bracket & Co, penulis juga mendapatkan berbagai tugas tambahan untuk keperluan promosi agensi. Tugas-tugas tambahan yang dikerjakan oleh penulis biasanya berupa melakukan proses *editing* video untuk keperluan *pitching* brand Godrej, membuat *motion graphic* visual video brand image dari agensi Bisa Bisa Creative Strategy Bureau, membuat video *motion graphic* berdasarkan kreatif *brand* yang dibuat sendiri untuk keperluan konten portofolio perusahaan dalam sosial media Instagram, serta melakukan proses *Redesign* Material Komunikasi Visual SOLUSI.

3.3.2.1 *Online dan Color Grading Video Produk Godrej*

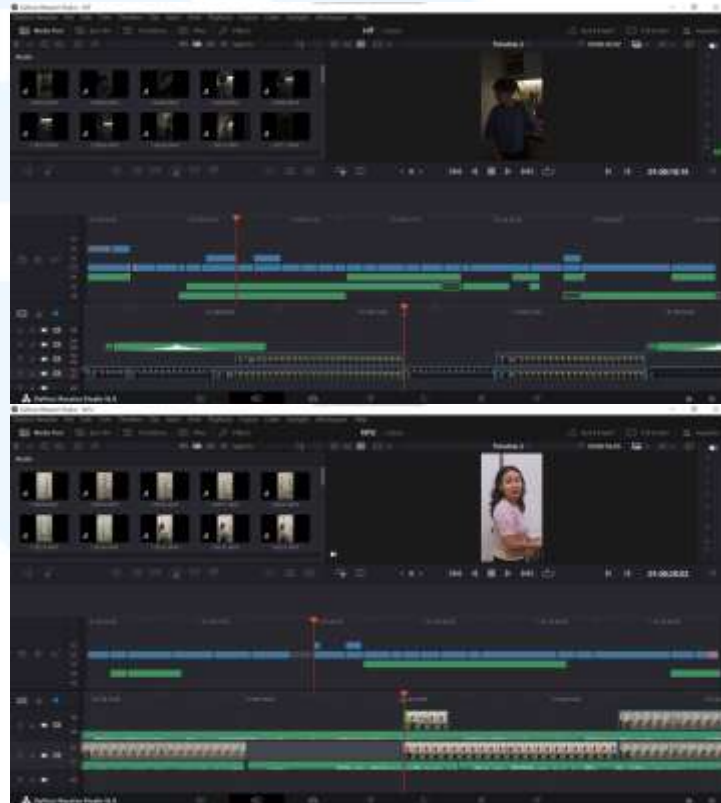
Pada proyek ini, penulis juga ikut serta dalam proses pengambilan gambar atau proses shooting dari video produk dari brand Godrej yang diperlukan sebagai contoh untuk pitching. Dalam proyek ini diperlukan tiga video produk yang berbeda, produk tersebut berupa Stella pewangi ruangan, cat rambut Nyu, dan Hit obat nyamuk, yang dimana video ini memiliki tema atau genre video tersebut berupa komedi. Selama proses shooting, penulis juga berperan sebagai seorang lighting man atau seorang teknisi yang bertanggung jawab mengatur dan mengendalikan pencahayaan dalam produksi film.



Gambar 3.17 Dokumentasi *Shooting Video Godrej*

Selain membantu proses pengambilan gambar (*shooting*), penulis juga diberikan tugas sebagai *editor* dari video tersebut yang dimana akan melakukan *offline editing* serta *color grading*. Dalam proses *offline editing* dan *grading* penulis menggunakan *software* bernama Black Magic Davinci Resolve. *Offline editing* merupakan proses awal dalam *video editing* yang dilakukan untuk menyusun dan memilih urutan gambar berdasarkan alur cerita, dimana selama proses *editing* berlangsung

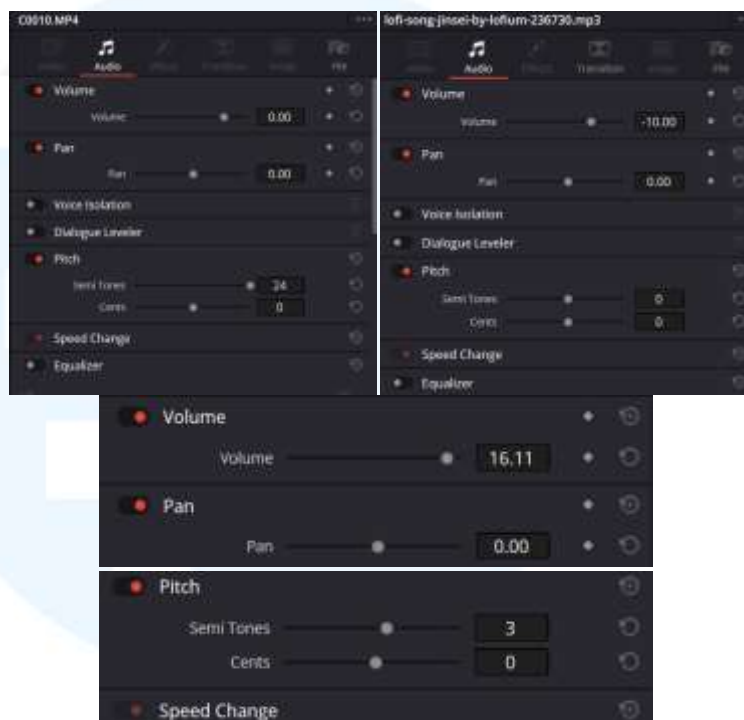
penulis tidak perlu mempertimbangkan kualitas visual akhir dari proses editing. Sementara *grading* merupakan proses dari penyempurnaan warna dalam produksi film untuk menciptakan nuansa visual tertentu, untuk memperkuat suasana cerita, dan memastikan konsistensi warna antar adegan.



Gambar 3.18 Proses Pengerjaan *Offline Editing*

Selama melakukan proses *editing* pada tahap *offline editing*, penulis menyesuaikan setiap *scene* pada video berdasarkan alur cerita pada *script* yang telah diberikan sesuai arahan dari supervisi. Penyesuaian ini mencakup pemilihan *footage* yang relevan, pemotongan durasi dari *footage* yang ada, serta menata ritme dari visual video sehingga narasi yang ada dalam video dapat menyampaikan pesan secara efektif. Selain itu penulis juga menambahkan audio dari *footage* yang direkam menggunakan *clip on* atau *audio receiver* sehingga suara yang dihasilkan dapat lebih jernih didengar, dibandingkan dengan pengambilan suara secara

langsung melalui kamera selama proses *shooting*. Tahap ini juga awal video sebelum masuk kedalam proses penyempurnaan daari menjadi bagian dasar yang penting untuk membangun struktur pembuatan video ini.

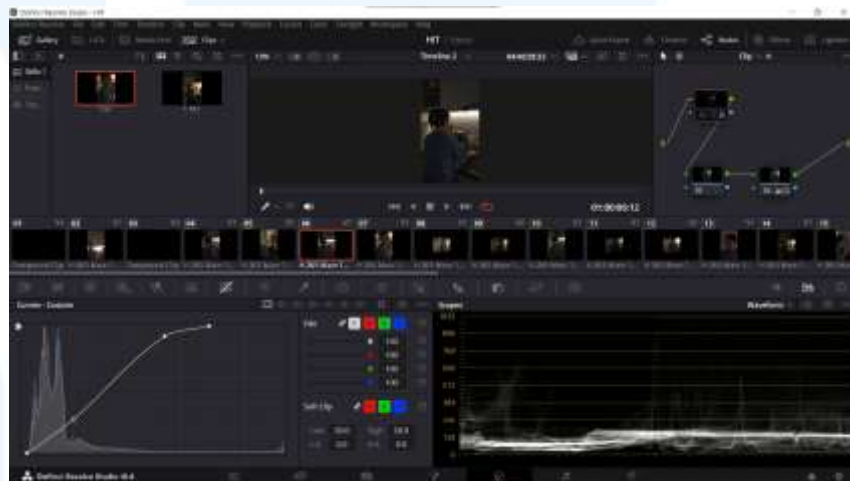


Gambar 3.19 Proses Audio *Mixing*

Dalam proses penambahan audio ini, tentunya diperlukan ketelitian yang baik dimana hal ini berpengaruh pada keselarasan antara *footage* atau video dengan audio. Untuk menghasilkan audio yang stabil, penulis juga menerapkan proses penyamaan volume audio menggunakan tahap audio *mixing* dimana hal ini dilakukan untuk memastikan seluruh elemen suara, seperti dialog, musik, dan efek suara dapat terdengar simbang dan jelas tanpa saling mendominasi. Penyesuaian tersebut memiliki peran penting dalam mempertahankan kualitas dari audio sehingga terdengar konsisten, hal ini juga berpengaruh untuk memperkuat penyampaian pesan serta membangun suasana yang selaras dengan narasi visual dari video yang telah dikerjakan. Setelah rangkaian proses *offline editing* telah selesai dilakukan, penulis kemudian

melakukan proses *grading*, dimana pada tahap ini penulis memberikan pewarnaan pada setiap *scene footage* yang telah ditata dan disusun sesuai dengan *script* yang ada.

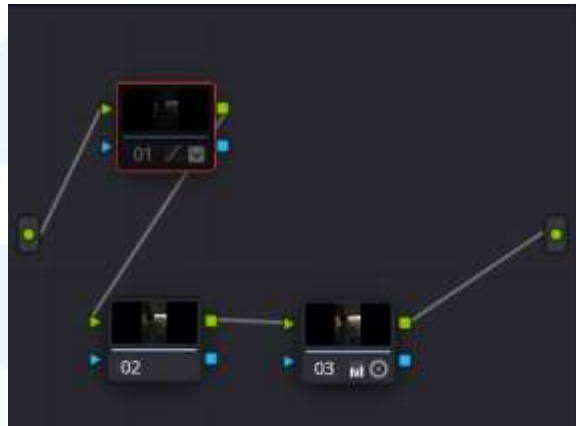
Proses pewarnaan ini dilakukan untuk menambahkan kesan visual tertentu yang dapat memperkuat suasana serta emosi yang ingin disampaikan dalam video. Proses *graing* ini juga berfungsi untuk menyatukan *tone color* antara adegan sehingga tampilan keseluruhan menjadi lebih konsisten dan tentunya menambah estetika video yang dikerjakan. Dalam pelaksanaannya, penulis menyesuaikan warna, kontras serta pencahayaan yang ada dengan menyesuaikan arahan dari supervisi terhadap suasana video seperti apa yang nantinya akan penulis buat.



Gambar 3.20 Proses Penerapan Kontras dan Pencahayaan

Pada proses penyesuaian kontras dan pencahayaan, penulis memanfaatkan modul *curve* untuk menemukan titik *white balance* yang sesuai pada video yang akan diedit, yang dapat dilihat pada contoh gambar di atas. Selama tahap ini, penulis juga memanfaatkan modul *scope* sebagai alat bantu dalam menganalisis dan memantau distribusi gelombang pencahayaan, hal ini dilakukan untuk memastikan keseimbangan pencahayaan yang tepat pada setiap adegan, penggunaan kedua modul ini menjadi langkah awal yang memiliki peran penting untuk menghasilkan

kualitas visual yang tentunya dapat mendukung penyampaian suasana serta narasi dalam video secara lebih efektif dengan tampilan yang konsisten.



Gambar 3.21 Penggunaan Notes Pada Proses Pewarnaan

Setelah selesai dalam penyesuaian kontras dan pencahayaan, penulis kemudian mulai masuk pada tahap penyesuaian warna. Sebelum memulai proses pewarnaan, penulis tentunya menambahkan notes baru yang berguna sebagai layer sehingga setiap proses yang dilakukan dapat mempermudah penulis untuk membedakan setiap progres pengerjaannya. Pada proses pewarnaan ini, penulis biasanya menggunakan modul bernama *primaries-color wheels* untuk memberikan penyesuaian terhadap *saturation*, *hue*, *pivot*, dan mengatur sedikit kontras yang terdapat pada warna video tersebut.



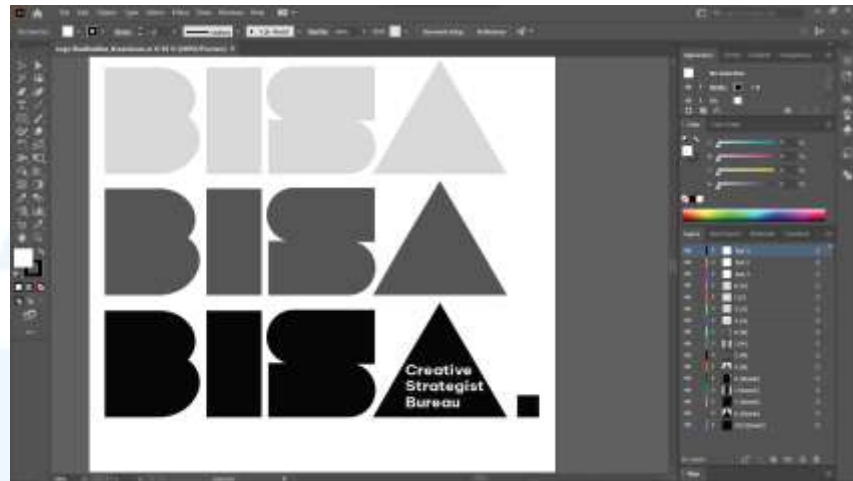
Gambar 3.22 Pewarnaan Menggunakan Modul *Primaries-Color Wheels*

Penggunaan modul *primaries-color wheels* ini tentunya penulis melakukan beberapa prosedur yang berbeda tergantung dengan kebutuhan dari setiap *footage* yang ada. Hal ini dilakukan karena setiap *frame* dari video yang telah disusun tentunya memiliki pencahayaan atau kontras awal yang berbeda-beda, sehingga proses pengaturan pada segi pewarnaan disetiap *frame* memiliki perbedaan. Oleh karena itu, setiap mengerjakan pewarnaan yang ada penulis harus terus memperhatikan modul *scope* yang digunakan untuk menjaga keselarasan warna dari setiap *frame* sehingga mendapatkan hasil warna yang konsisten selama melakukan proses *grading*. Setelah selesai mengerjakan proses *grading*, penulis kemudian melakukan proses render yang tersedia pada Davinci Resolve dengan *short cut* menggunakan tombol *shift* + 8 yang kemudian melakukan proses render menjadi sebuah video dengan bentuk *file* MP4.

3.3.2.2 *Motion Graphic Editing Present Agensi Bisa Bisa Bisa*

Penulis juga mendapatkan tugas tambahan untuk membuat video *motion graphic* yang nantinya akan diposting dalam media sosial berupa Instagram dari agensi yang sedang dikembangkan oleh Bracket & Co. Dalam Video ini penulis diminta untuk membuat video present atau opening video untuk membuat *brand image* dari agensi Bisa Bisa Bisa. Video ini menampilkan kata sapaan “Halo” dalam delapan bahasa dengan tujuan untuk

memperkenalkan agensi Bisa Bisa Bisa Creative Strategy Bureau kepada khalayak luas melalui platform Instagram.

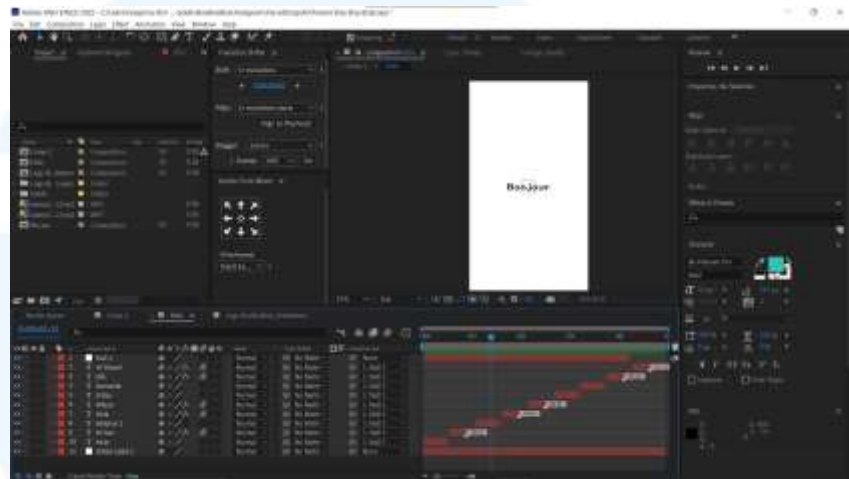


Gambar 3.23 Pemisahan Aset Logo Agensi Mrnggunakan Illsutrator

Dalam proses pengerjaan *video motion graphic* ini, penulis menggunakan dua *software* yaitu Adobe Illustrator serta Adobe After Effects. Sebelum memulai pengerjaan, penulis melakukan pemisahan aset logo dari agensi Bisa Bisa Bisa terlebih dahulu, yang bertujuan untuk mempermudah proses pengerjaan dan mempermudah penulis untuk melakukan berbagai *treatment* dalam *motion graphic* sehingga memberikan hasil yang maksimal. Proses ini dilakukan dengan memisahkan tiap huruf dalam *font* dalam logo dan beberapa kata serta tanda baca titik yang berada pada logo agensi.

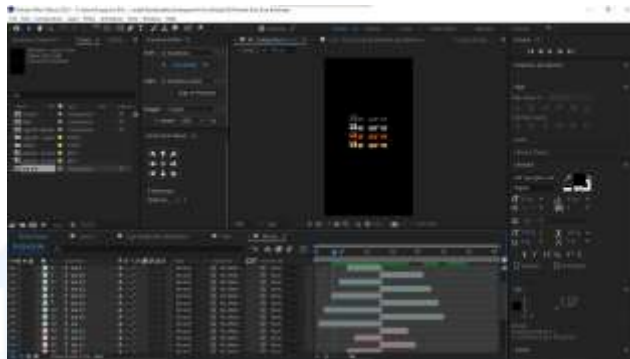
Setelah selesai memisahkan aset-aset yang ada pada logo, penulis kemudian memasukan *file* tersebut kedalam Adobe After Effect dalam bentuk format AEP (*After Effect Project*), yang dimana *file* tersebut nantinya akan menjadi bagian dari *closing* video dari proses *motion graphic*. Penulis kemudian melanjutkan proses *motion graphic* pada *supers* secara langsung yang dilakukan pada Adobe After Effects. Pada proses pembuatan *supers* sendiri, penulis langsung menggunakan *tools* yang bernama *horizontal type tool* untuk membuat kata “halo” dalam delapan bahasa. Setiap

mengganti bahasa pada penulisan tersebut, penulis menggunakan *layer* yang berbeda-beda untuk mempermudah proses animasi pada teks dengan menggunakan efek yang tersedia dalam *plug in* bernama *Mister Horse*.



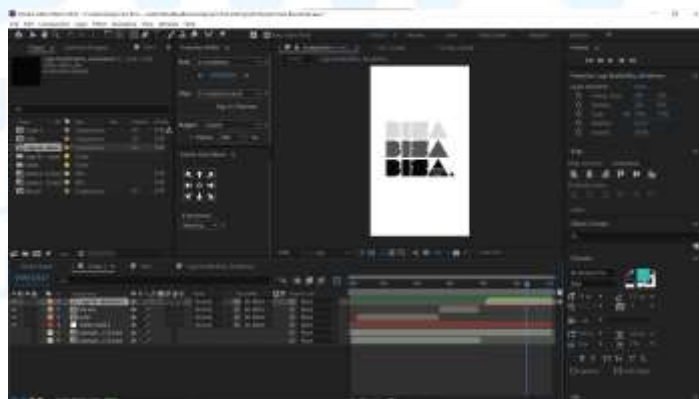
Gambar 3.24 Proses Pengerjaan *Motion Graphic Video Present*

Dapat dilihat pada gambar di atas, proses pengerjaan yang penulis lakukan menggunakan metode *layering* dan animasi secara terstruktur terhadap tiap teks dan melakukan penataan pada *timeline* dengan pembatasan waktu sekitar 15 *frame* pada tiap *layer* teksnya. Selain itu penulis juga menambahkan beberapa efek seperti *fade in*, *overshoot position*, *zoom in* dan *fill in* untuk menambahkan kesan menarik dan memperkuat kakarakter visual dalam setiap transisi antar teks. Penerapan efek-efek tersebut dilakukan secara proposional agar tetap selaras dengan keseluruhan gaya visual yang diinginkan serta mendukung pesan yang ingin disampaikan melalui elemen *supers* dalam video.



Gambar 3.25 Proses Pengerjaan *Kinetic Typography*

Pada *composting* berikutnya, penulis mengerjakan proses *kinetic typography* dengan proses animasi yang bersifat *fast-paced*, hal ini dilakukan untuk menambahkan kesan *clean* dan *fun* dengan tampilan atau proses editing yang berbeda. Pada proses ini penulis melakukan proses *text layering* dengan tulisan “*We are*” dan warna yang berbeda, kemudian menyusun masing-masing *text layer* pada bagian tengah *comp* yang secara berurutan pada bagian atas dan bawah teks utama secara *vertical*. Penulis kemudian melanjutkan proses pemotongan pada setiap *in-point* dan *out-point* pada setiap *text layer* dan membuat *stagger* dengan jeda 2 *frame* antar *layer*. Penulis juga melakukan proses yang sama bagian *out-point* untuk menciptakan ritme pergerakan yang konsisten. Dari teknik *stager* yang diterapkan, penulis dapat menciptakan animasi berupa *multi colored trail* yang memberikan kesan *clean* dan *fun* dengan adanya perbedaan warna pada setiap *text layer* yang ada.



Gambar 3.26 Proses Pengerjaan *Bumper Closing* Bisa Bisa Bisa Creative

Untuk *closing* video, penulis memberikan animasi berupa *bumper* pada logo agensi yang telah dipisahkan asetnya sesuai penjelasan awal. Untuk proses animasi yang digunakan, penulis membuat *keyframe* pada modul *position* untuk setiap *asset* yang ada. Hal ini dilakukan untuk memberikan kesan yang tidak *flat* pada animasi akhir. Selama proses pengerjaan animasi untuk *present* dari brand agensi ini, penulis tentunya menambahkan *sound* terlebih dahulu, untuk menambah kesan dramatis dan menyenangkan, sehingga setiap proses pembuatan animasi tersebut, dibuat menyesuaikan *sound* yang ada dan menjadikan tampilan visual dan *sound* tersebut menjadi berirama dengan penambahan musik pada bagian *backgroundnya*.

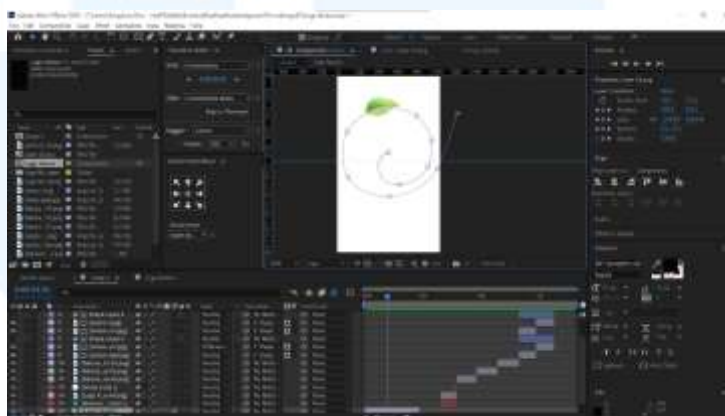
3.3.2.3 *Motion Graphic* Video Portofolio Bisa Bisa Bisa

Untuk tugas tambahan yang ketiga, penulis diminta untuk membuat video *motion graphic* yang disatukan dengan video editing untuk memperlihatkan *creative design* untuk keperluan portofolio dari agensi Bisa Bisa Bisa Creative Strategy Bureau. Sebelum mengerjakan proyek ini, penulis melakukan *brainstorming* bersama *intern* lainnya untuk membuat sebuah *creative brand* sebarang mungkin. Selama proses *brainstorming*, penulis dan *intern* lainnya memutuskan untuk membuat *branding* minuman yang diberi nama Natura.



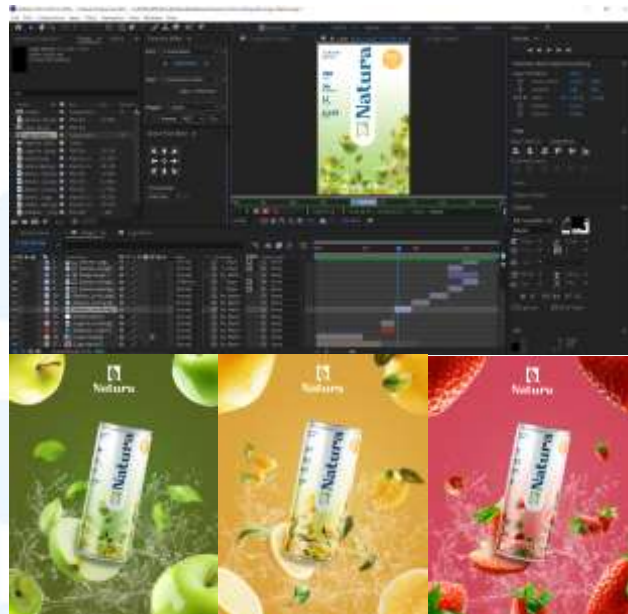
Gambar 3.27 Logo *Creative Brand* Natura

Natura sendiri merupakan brand minuman jus dalam kemasan kaleng, yang memiliki tiga varian rasa berupa, apel, lemon, dan strawberry. Peran utama penulis dalam proyek ini sebagai *motion graphic designer* dan *editor* video tentang brand ini. Dalam proses pembuatan brand ini, penulis juga turut berkontribusi untuk membantu merancang ide konten, dan membantu dalam mengembangkan desain KV (*Key Visual*) dan melakukan beberapa proses *digital imaging* untuk dijadikan aset visual dalam video ini.



Gambar 3.28 Proses *Motion Graphic* Logo Natura

Proses pengerjaan *motion graphic* dilakukan oleh penulis dengan membuat video yang berdurasi selama 18 detik dan penerapan *frame per second* (fps) sebesar 30. Animasi diawali dengan gambar aset berupa daun yang seolah-olah terbawa angin yang kemudian bertansisi menjadi logo dari Natura. Dalam membuat transisi ini, penulis menggunakan *keyframe position*, *scale*, *rotation*, serta *opacity*. Setelah transisi daun, penulis memasukan nama *brand* dengan menggunakan animasi *preset* dari *plugin* Mister Horse sebagai transisi masuknya.



Gambar 3.29 Proses *Editing* Video Natura

Pada *frame* kedua, penulis membuat *slideshow* yang menunjukkan visualisasi dari hasil *mockup* produk milik Natura. Dalam membuat *slideshow* ini, penulis terlebih dahulu memasukan foto-foto yang akan digunakan untuk mengatur durasi masuk dan keluar dari setiap foto yang akan digunakan. Penulis juga menambahkan efek *zoom in* dengan memanfaatkan *keyframe scale* pada beberapa foto yang digunakan untuk menambahkan kesan dramatis. Untuk tahap proses *editing* pada akhir video *motion graphic* tersebut, penulis memberikan transisi *fade out white* sebagai *closing* dari video tersebut.

3.3.2.4 *Redesign* Material Komunikasi Visual SOLUSI

Pada tugas tambahan ini, penulis diminta untuk melakukan *redesain* tampilan gambar dari Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) bernama KEHATI. LSM ini memerlukan perancangan ulang pada elemen-elemen visualnya sehingga memiliki tampilan yang konsisten secara *brand*, namun tetap akurat secara biologis dan representatif. Proyek ini merupakan

program kerja sama terhadap pemerintah Indonesia melalui BAPPENAS dan pemerintahan Jerman melalui BMUV.

Proyek ini adalah bagian dari program *Internasional Climate Initiative* (IKI) dan dilaksanakan oleh konsorsium yang melibatkan GIZ, CIFOR-ICRAF, KEHATI, dan SNV. Fokus utama dari program ini bertujuan untuk mengurangi kerusakan ekosistem darat dan laut Indonesia dengan memperkuat ketahanan lingkungan serta mendukung penghidupan masyarakat yang adaptif terhadap perubahan iklim. Upaya ini dilakukan dengan menggunakan strategi pelestarian keanekaragaman hayati dan kegiatan restorasi ekologi secara berkelanjutan.

Dalam proses perancangan ulang materi komunikasi visual, terdapat beberapa elemen desain yang perlu diperbaiki sehingga lebih sesuai dengan identitas program sehingga tetap akurat secara ilmiah. Materi-materi komunikasi visual tersebut berupa logo, poster, kartu pos, *roll up banner*, brosur, *factsheet*, *template* presentasi PowerPoint, serta *brand guideline*. Selama menjalankan proses pengerjaan, penulis diberikan kesempatan sebagai seorang ilustrator dan desainer grafis, dimana penulis harus melakukan analisis terhadap satwa-satwa bersama tim desain grafis dan ilustrator untuk menyesuaikan gambar dengan satwa yang dilindungi dengan menyesuaikan nama ilmiah dari setiap satwa yang dilindungi oleh lembaga ini.

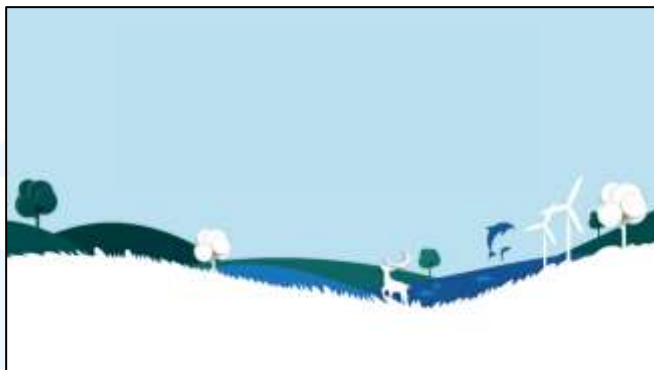
Pada proyek ini, penulis berperan sebagai bagian dari tim kecil Bracket & Co yang didampingi oleh seorang desainer grafis profesional untuk memenuhi pengerjaan proyek ini. Keterlibatan pengerjaan proyek ini dimulai dari tahap awal, dimana tim menghadiri *meeting* bersama klien untuk menggali informasi mendalam terkait kebutuhan desain yang akan dikembangkan. Setelah proses penerimaan *brief*, desainer utama mengambil kesimpulan dengan memberikan dua contoh referensi pilihan dari *moodboard* kepada klien untuk dipertimbangkan. Referensi yang telah dipilih klien nantinya akan menjadi pondasi awal dalam proses pengerjaan desain yang akan dibuat.



Gambar 3.30 Referensi pilihan *moodboard*

Di atas ini merupakan pilihan referensi yang nantinya akan diajukan kepada klien sehingga memberikan gambaran terhadap desain seperti apa yang nantinya akan dibuat oleh penulis dan tim. Setelah klien menetapkan pilihan referensi *moodboard* yang ada yaitu penggabungan antara dua opsi yang ada, selanjutnya tim akan melakukan proses pembagian kerja dari elemen turunannya berdasarkan *brand guideline* yang telah ditentukan oleh desainer utama. Penulis memiliki dua tanggung jawab berupa membuat ilustrasi baru untuk keperluan *layouting* pada materi

komunikasi visual, dan sebagai desainer grafis yang bertanggung jawab dalam menata (*layouting*) desain PowerPoint.



Gambar 3.31 Gambar Ilustrasi Sebelum Tahap *Redesign*

Sesuai dengan penjelasan di atas, dimana proses awal dari pengerjaan dilakukan dengan tahap analisis terhadap gambar ataupun foto satwa yang ada, yang kemudian akan diubah menjadi gambar ilustrasi yang memberikan tampilan visual baru. Pada tahap ini penulis menggambar bentukan satwa yang dilindungi dengan menggunakan gaya visual *flat design* namun tetap menampilkan kemiripan bentuk asli dari satwa tersebut. Penerapan gaya ilustrasi yang dilakukan penulis sendiri tentunya dilakukan berdasarkan hasil pertimbangan dari arahan dan *guide* yang telah desainer utama kepada klien.



Gambar 3.32 Hasil *Redesign* Ilustrasi Solusi

Pada gambar diatas ini terdapat lima satwa yang telah dipilih oleh klien untuk dijadikan gambar ilustrasi, satwa tersebut berupa lutung, tarsius, penyu, dan dugong. Untuk membuat gambar tersebut, penulis menggunakan aplikasi gambar bernama Procreate. Dari segi pewarnaan, penulis menggunakan warna-warna yang cerah berdasarkan gambar *guide* yang telah diberikan desainer utama kepada penulis yang sebelumnya telah dibuat sebagai contoh untuk klien, selain itu penulis juga melakukan beberapa modifikasi warna terhadap beberapa satwa yang memiliki warna hitam untuk dijadikan menjadi lebih cerah dan menambahkan sentuhan gradasi warna. Hal ini dilakukan untuk memberikan visualisasi gambar yang lebih menarik dan menyesuaikan *tone* dari warna *background*.

Selain mengerjakan *redesign* ilustrasi SOLUSI, penulis juga mendapatkan tugas untuk menata *layout* untuk *deck* presentasi PowerPoint dari program kerja SOLUSI dengan menggunakan hasil *redesain* ilustrasi yang telah di buat. Proses pengerjaan *layouting* dari *deck* presentasi ini dilakukan menggunakan *software* Adobe Illustrator dengan hanya menata letak dari desain dan skrip presentasi, penyesuaian penggunaan *font*, serta pemberian warna pada *font*. Pada proses *layouting* ini, desainer utama membagikan tugas dengan memecah beberapa bab dari presentasi yang ada

kepada penulis dan *intern* lain sehingga proses pengerjaannya dapat dikerjakan dengan waktu yang singkat dan mendapatkan hasil yang lebih berkarakter serta fariatif.



Gambar 3.33 Proses *Layouting Deck* Presentasi SOLUSI

Pada proses penataan *layout* ini, penulis terlebih dahulu membuat *guide line* untuk menjadi patokan penempatan dari setiap aset yang ada, untuk memberikan konsistensi pada setiap konten yang baik dan dapat mempermudah pembaca dalam memahami materi informasi yang diberikan. Penulis juga menambahkan beberapa aset berupa kotak teks (*text box*) untuk mempercantik tampilan dan menambahkan beberapa aset visual lainnya untuk memberikan kesan lebih berfariatif dan tidak membosankan. Selain itu, penulis juga meletakkan beberapa contoh gambar dari PowerPoint sebelumnya untuk menjadikan contoh dari *layouting* setiap konten, sehingga proses penambahan elemen-elemen desain yang ada tidak terlalu berlebihan.



Gambar 3.34 Contoh Hasil *redesign* PowerPoint Program Kerja SOLUSI

Setelah selesai melakukan proses pengerjaan, penulis kemudian menyerahkan hasil kerjanya dalam *file* berbentuk PDF, dan *working file* desain Adobe Illustrator kepada desainer utama, yang nantinya akan digabungkan dengan halaman lainnya yang dikerjakan oleh desainer utama, *intern* lain, dan penulis. Hasil dari semua karya yang dikerjakan, nantinya akan dikirim oleh desainer utama kepada klien lewat perantara desainer utama yang juga selaku pembimbing dalam pengerjaan proyek ini. Seluruh proses pengerjaan proyek ini dilakukan secara struktur dan kolaboratif yang memberikan dampak pada hasil akhir yang konsisten serta sesuai dengan arahan dan ekspektasi dari klien.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Bagian ini merupakan penjelasan terhadap kendala apa yang telah di hadapi oleh penulis selama menjalanin program magang di Bracket & Co, baik dari segi teknis maupun non-teknis. Terdapat berbagai tantangan yang dialami oleh penulis seperti keterbatasan waktu, kurang mendukungnya *device* yang dimiliki, penyesuaian terhadap ritme kerja profesional, serta hambatan dalam komunikasi dalam kolaborasi tim. Dalam penjelasan ini, penulis juga menyampaikan kemampuan dari penulis dalam menemukan solusi dari setiap tantangan yang ada untuk mengembangkan profesionalisme dalam pelaksanaan tugas selama magang.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama mengikuti magang, penulis mengalami beberapa kendala berupa, kurangnya kapasitas penyimpanan pada perangkat laptop yang digunakan selama melaksanakan kerja saat magang, sehingga sering terjadinya *crash* pada saat mengerjakan tugas yang diberikan. Penulis juga mengalami kendala berupa kurang baik dalam mengatur waktu pengerjaan beberapa proyek yang ada karena berada pada dua lingkup kerja yaitu pada Bracket & Co dan agensi yang baru dikembangkan oleh Bracket & Co yaitu Bisa Bisa Creative Strategy Bureau, dimana hal ini memberikan dampak menurunnya performa kerja dalam satu bulan awal mengikuti magang di Bracket & Co. Kendala-kendala tersebut beberapa kali muncul pada awal masa magang, sehingga penulis perlu bersikap antusias dan mampu beradaptasi dalam meningkatkan performa kerja secara bertahap.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Untuk menghadapi atau mengatasi kendala-kendala yang dihadapi selama magang, penulis mengambil inisiatif untuk membeli perangkat *hardware* untuk penyimpanan (*hardisk*) dan kemudian melakukan manajemen penyimpanan data pada *hardisk* tersebut, selain itu penulis juga melakukan penambahan ruang penyimpanan pada akun google drive yang dimiliki penulis sehingga dapat meminimalisir risiko terjadinya *crash* saat proses pengerjaan tugas maupun proyek selama magang berlangsung. Untuk menanggulangi masalah manajemen waktu, penulis dengan inisiatif membuat daftar prioritas harian dan membagi jam kerja secara proporsional antara dua lingkup kerja yang dijalani, baik dalam Bracket & Co maupun dalam agensi Bisa Bisa Bisa. Dengan solusi inilah penulis mampu meningkatkan efisiensi bekerja serta dapat memperbaiki performa secara bertahap, terutama setelah melewati masa penyesuaian pada bulan pertama mengikuti proses magang di Bracket & Co.

