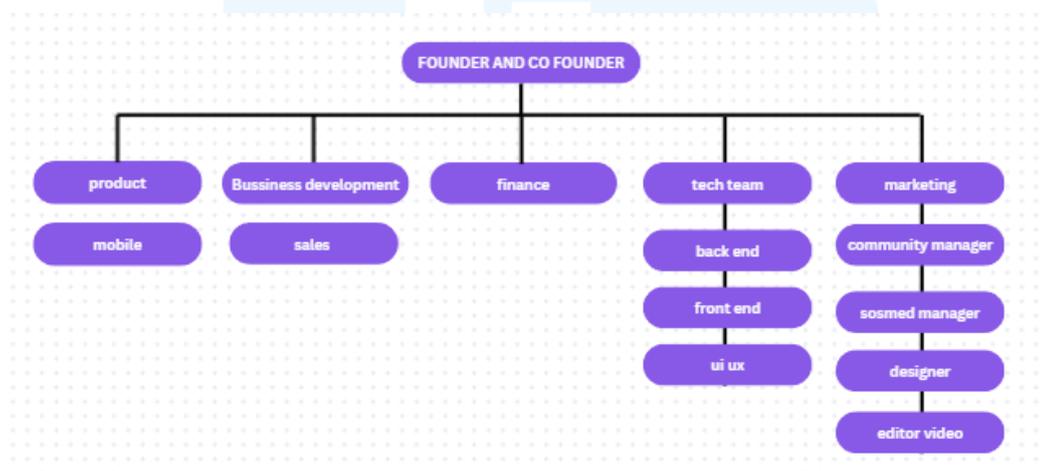


BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Pada bab ini membahas pelaksanaan magang yang dijalani penulis di ForU.AI, yang mencakup tugas, tanggung jawab, serta koordinasi dalam menjalankan pekerjaan. Berikut adalah bagan struktur perusahaan ForU.AI:



Gambar 3.1 Struktur Perusahaan

Selama magang, penulis berperan sebagai *video editor & graphic designer* yang terlibat dalam berbagai proyek. Dalam menjalankan tugasnya, penulis berkoordinasi dengan *marketing manager* sebagai pembimbing lapangan, namun dalam beberapa kesempatan, tugas atau proyek juga diberikan langsung oleh CEO dan CMO.

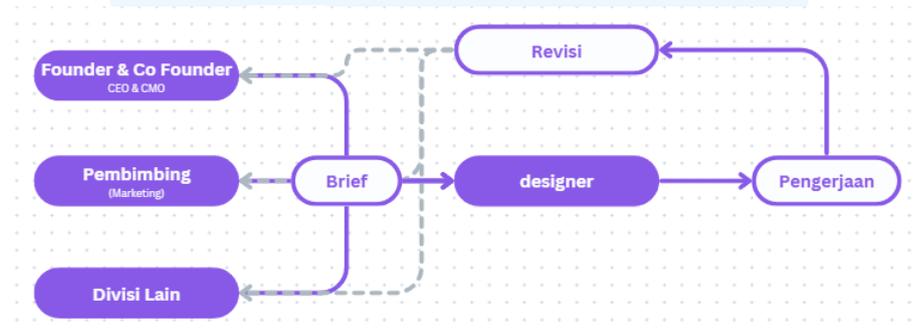
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Selama magang di ForU.AI, penulis menempati posisi sebagai *video editor & graphic designer* dalam divisi pemasaran. Kedudukan ini menempatkan penulis dalam tim kreatif yang bertanggung jawab untuk menghasilkan visual, termasuk desain grafis dan konten video, guna mendukung strategi pemasaran perusahaan dan segala kebutuhannya. Dalam struktur organisasi, penulis berada di bawah supervisi *marketing manager*,

dengan koordinasi langsung terkait proyek tertentu yang juga bisa berasal dari CEO dan CMO.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Koordinasi pelaksanaan magang di ForU.AI dilakukan secara terstruktur melalui meeting pagi yang berlangsung setiap hari kerja. Pada hari Senin, meeting dimulai pukul 09.00 WIB, sementara pada Selasa hingga Kamis dimulai pukul 09.30 WIB, dan pukul 10.00 WIB khusus hari Jumat. Meeting ini membahas tugas harian, sementara pada hari Jumat difokuskan untuk evaluasi hasil kerja selama seminggu serta diskusi mengenai tantangan yang dihadapi dan tugas yang akan datang. Berikut gambaran alur koordinasi sebagai berikut:



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi ForU AI

Brief tugas biasanya diberikan melalui grup chat khusus tim desain, dimana tim marketing atau divisi lain yang membutuhkan visual dapat mengajukan permintaan. Setelah *brief* dibuat, tugas tersebut ditinjau oleh CMO sebelum diteruskan ke desainer melalui grup chat (lark). Hasil kerja yang sudah selesai kemudian diunggah kembali ke grup untuk diperiksa oleh Marketing Manager dan CMO sebelum diterapkan.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Peran penulis saat menjalani magang di ForU.AI adalah bertanggung jawab dalam bagian video dan *motion graphic* untuk mendukung kebutuhan visual tim marketing. Tugas yang dilakukan berupa pembuatan *key visual*, *highlight event*, hingga visual edukatif. Selain itu, penulis juga berperan dalam beberapa proyek

yang membutuhkan proses kreatif dan perencanaan konsep yang kemudian digunakan untuk berbagai kebutuhan perusahaan.

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	20-24 Januari 2025	Desain media sosial & NFT Design animation	Penulis menyusun desain media sosial untuk keperluan sosial media. Penulis juga bertanggung jawab untuk proyek NFT yang dimana penulis merancang sebuah visual dan animasinya.
2	27-31 Januari 2025	KV social media & Design plan for video seasonal updates ForU.AI	Penulis Menyusun desain media sosial. Penulis juga bertanggung jawab untuk proyek Seasonal Updates ForU.AI dalam bidang editing video dan animasinya yang sudah berbagi tugas dengan designer lainnya. Penulis juga membuat semua motion graphic yang diperlukan untuk konten-konten yang ingin ditampilkan dalam video.
3	3-7 February 2025	Video seasonal updates ForU.AI	Penulis juga mengerjakan VO dan menggabungkan seluruh motiongraphic dalam video tersebut dan segala efek transisi dan BG music yang diperlukan.
4	10-14 February 2025	KV social media & Video pitch deck demo for Hongkong Event	Penulis juga menyusun desain media sosial mingguan. Penulis juga merancang video pitch deck demo untuk presentasi dalam Hongkong Event sesuai dengan brief copywriting. Video tersebut gabungan dari motion graphic dan screen recording product.
5	17-21 February 2025	KV social media & Video pitch deck demo for Hongkong Event	Penulis melakukan revisi video seperti mengganti actor Vonya. Penulis juga membantu menganimasi KV Social media yang sudah dibuat oleh designer lainnya.
6	24-28 February 2025	KV social media Lebaran &	Penulis mengerjakan social media KV untuk lebaran, kolaborasi yang telah

		other KV social media	dilakukan ForU.AI, serta KV lainnya yang perlu dianimasi.
7	3-7 March 2025	KV social media & animation	Penulis menyusun desain media sosial untuk keperluan sosial media beserta menganimasi KV tersebut.
8	10-14 March 2025	Preparation for ABCI Event: Planning, Motion Design, Logo Animation, Video Presentation KV social media	Penulis berpartisipasi dalam membantu merancang keperluan Event ABCI yang dilakukan dengan brainstorm dengan tim designer dan membagi tugas untuk segala keperluan visual yang diperlukan dalam event tersebut. Penulis bertanggung jawab dalam menyiapkan motion graphic, animasi logo ABCI, logo intro, video presentation dan melakukan beberapa revisi.
9	17-21 March 2025	Attending the ABCI Event, Video Tutorial Connect Wallet & Video Tutorial AI DID	Penulis melakukan siapan akhir sebelum <i>event</i> ABCI dan menfinalisasi segala keperluan design ABCI. Kemudian Penulis juga berpartisipasi dalam event ABCI dalam memastikan visual dan audio on site. Penulis juga membantu presenter dengan presentation slidinya.
10	24-28 March 2025	Video Product Education, Video Tutorial Wallet & AI DID Revision	Penulis mengerjakan dua video tutorial dan satu video edukasi sesuai dengan brief copywriting yang diberi. Penulis menyiapkan seluruh motion graphic, VO, BG Music yang diperlukan.
11	7-11 April 2025	Video Tutorial Wallet & AI DID Revision	Penulis telah menyelesaikan revisi untuk tutorial <i>Connect Wallet</i> sesuai masukan dari tim. Revisi telah disetujui dan digunakan atau dipublikasikan. Kemudian proses revisi untuk dokumentasi <i>AI DID</i> masih berlangsung. Beberapa tambahan revisi baru telah diterima dan saat ini sedang dikerjakan.

12	14-18 April 2025	Video AI DID & CDID	Penulis mengerjakan revisi untuk video tutorial AI DID & CDID. Berdasarkan hasil revisi, video tutorial kemudian dipecah menjadi tiga bagian: Video Gabungan AI DID & CDID, Tutorial AI DID, Tutorial CDID.
13	21-25 April 2025	Video Product Education & Animation KV	Penulis membuat whiteboard untuk video edukasi produk sebagai bagian dari revisi yang diminta oleh CMO, termasuk melakukan riset dan mencari referensi template yang sesuai. Revisi telah diselesaikan. Namun, produksi video ditunda karena adanya perubahan konten terkait <i>future product</i> yang masih dalam tahap penyesuaian. Penulis juga mengerjakan animasi KV untuk social media ForU.AI
14	28 April – 2 Mei 2025	Video Product Education (postponed), KV animation, 3D Coin, NFT Card GIF	Video product education masih di tunda karena perubahan konten. Kemudian penulis mengerjakan animasi KV untuk social media, penulis juga membantu membuat aset 3D berupa koin ForU untuk aset di website. Penulis juga membantu membuat NFT Card dalam format GIF atas permintaan tim <i>marketing</i> .
15	5 – 9 Mei 2025	KV NFT Somnia Launch, Somnia Foru 3D Cat Model	Penulis membuat animasi KV untuk peluncuran NFT Somnia yang terdiri dari dua bagian: KV teaser dan releasenya NFT Somnia. Kemudian Penulis juga membantu membuat aset 3D model sebagai bagian dari kolaborasi dengan Somnia. Model ini dirancang agar dapat digunakan secara interaktif
16	12 - 16 Mei 2025	Video NFT Referral Tutorial, Founder Video, Video Product	Penulis membuat video tutorial untuk cara memasukan dan memberi referral, mengedit video CEO ForU.AI memberikan speech/informasi, dan melakukan revisi untuk video product education.

		Education revision	
17	19 – 23 Mei 2025	KV NFT Minted (animation), Founder Video (Final), ForU Banner Animation	Penulis membuat animasi untuk KV tentang berapa banyak yang sudah menclaim NFT ForU di Somnia, Menfinalisasi video Founder dan sudah diterima supervisor dan CMO. Penulis juga menganimasikan Banner ForU (environment animation).
18	26 – 30 Mei 2025	Video Product Education (Final), Jingle Podcast, Concept Map (progress)	Penulis melakukan revisi terakhir untuk video product education sekaligus menyiapkan aset, animasi, sound effect, dan music. Penulis juga membantu membuat Jingle Podcast dan Concept Map tentang product dalam bentuk infografis peta.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama proses magang, penulis terlibat dalam berbagai proyek, mulai dari proses *brainstorming*, pembuatan konsep visual, hingga penyelesaian akhir dalam bentuk digital. Tugas utama penulis adalah sebagai *video editor* dan *motion graphic designer*, dengan fokus utama pada pembuatan video Product Education ForU, yang mencakup animasi aset visual, pengaturan transisi, penambahan *sound effect*, hingga proses finalisasi video. Selain tugas utama tersebut, penulis juga mengerjakan beberapa proyek tambahan, seperti proyek ABCI (*AI Blockchain Centre Indonesia*), video tutorial *Connect Wallet & AI DID & CDID*, NFT ForU AI, dan video *Seasonal Update* ForU.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Pada proyek video *Product Education* ini, tujuan utamanya adalah untuk menampilkan perkembangan produk ForU AI dari awal peluncuran hingga proyeksi pengembangannya pada tahun 2026. Video ini dirancang untuk memperkenalkan *roadmap* dan fitur-fitur utama yang akan datang dalam *platform* ForU AI. Sesuai dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), proyek ini diawali dengan tahap *Initialization*, yaitu

proses identifikasi kebutuhan proyek, tujuan komunikasi, serta bentuk dan format media yang akan dikembangkan.

Tabel 3. 2 Detail *Brief* Video Product Education

No	<i>Brief</i>	<i>Comments (Revision)</i>
1	<p>[Segment: 2024 – The Foundation]</p> <p> <i>Visual: A digital timeline appears, rewinding to 2024, revealing major milestones in animated cards.</i></p> <p><i>Narrator: "In 2024, we laid the groundwork for AI-driven digital identity and engagement.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>ForU TG Mini App launched, transforming Telegram into an AI-powered playground.</i> - <i>Data Avatars came to life through ForU AI's inference layer.</i> - <i>Weekly Quests, spanning three thrilling seasons, captivated our users.</i> - <i>Lucky Poll became the largest prediction market on Telegram!</i> - <i>And the numbers? As of December 31, 2024:  8M+ users  530,000+ connected wallets  14,000+ monthly active users  13,000+ unique Lucky Poll participants!"</i> 	
2	<p>[Segment: Q1 2025 – You Are Here]</p> <p><i>Visual: The timeline advances to Q1 2025, pulsing with bright neon energy.</i></p>	

	<p>Narrator: "Now, we step into the next chapter.</p> <ul style="list-style-type: none"> - The ForU Genesis NFT collection launches on Magic Eden, giving users exclusive digital ownership. - AI Agent Platform announced – the dawn of personalized, intelligent AI interactions! - PR buzz spreads across Web3 & Web2 with features on Cointelegraph, CoinMarketCap, and BeInCrypto – the industry is taking notice! - A mention on Forbes highlights ForU AI's unique vision. - ABCI (AI Blockchain Center Indonesia) launches in conjunction with government delegates, trusting ForU AI to drive AI, blockchain, and automation in the SEA region – cementing our leadership in RWAI solutions, especially in Indonesia." - On-screen show some photos from this drive (group photo, some highlight photos) 	
3	<p>Q3</p> <ul style="list-style-type: none"> - \$FORU Token Listing - Staking Feature Launch - Major Partnership Announcements Q4 	<p>Narrator:</p> <p>It started with a simple question: What if your data worked for you – not against you? For too long,</p>

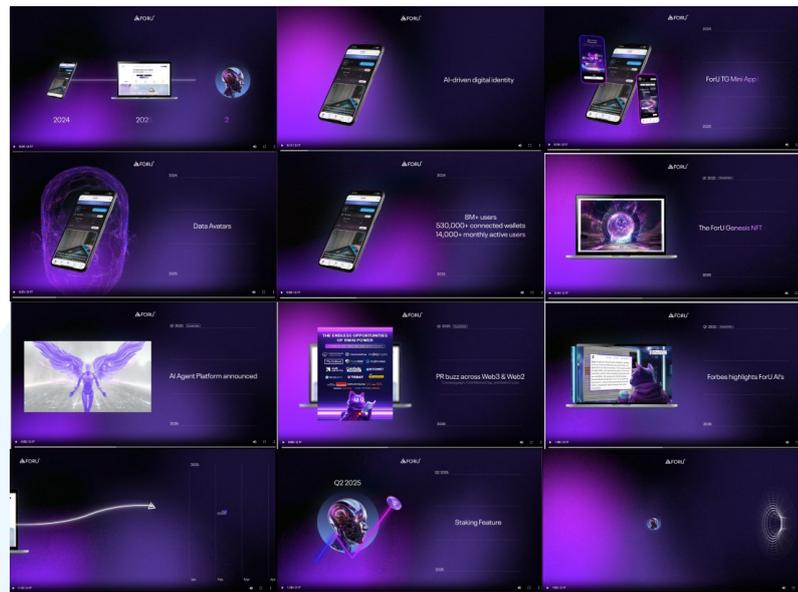
	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Brand-influencer hub with matching engine</i> - <i>Modular AI Agent bots launch</i> - <i>Comments (2)</i> - <i>Full integration of TG Mini App & ForU AI Agent platform 2026</i> - <i>Coming soon</i> - <i>B2B Product Launch for enterprises</i> - <i>Sentiment-aware suggestion bot and influencer stores</i> - <i>Business Partnership Announcement</i> 	<p><i>the internet has been fragmented — platforms hoarding your data in silos, selling your identity behind closed doors. Meanwhile, you get zero say... and zero share.</i></p> <p><i>Welcome to the Identity Economy. A new era where your digital presence has real-world value — and you're finally in control. ForU AI is rewriting the playbook — with a wholesome, unified approach. Your AI-DiD becomes your digital passport:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>One identity across Web2 and Web3</i> - <i>One dashboard to connect your socials, wallets, and vibes</i> - <i>One AI agent to amplify your influence, 24/7, on your terms</i> <p><i>This isn't just another App or protocol. It's a movement. It's the infrastructure of the</i></p>
--	--	---

		<p><i>Identity Economy - A network-of-you, powered by AI, owned by YOU.</i></p> <p> <i>Your content. Your engagement. Your connections.</i></p> <p> <i>Turned into data. Into insight. Into opportunity. Unlike the closed-garden giants, ForU builds with transparency, respect, and collaboration at its core. We're not creating another platform — We're creating the infrastructure for the next internet. And it's catching fire.</i></p> <p> <i>Build your U-Resume</i></p> <p> <i>Grow your reputation</i></p> <p> <i>Match with brands and missions that get you</i></p> <p> <i>Earn for your time, your data, and your digital self Every post. Every vote. Every quest. It all counts. We're not here to fit in. We're here to take over — with community, creativity, and code.</i></p>
4	Revisi Video <i>Education</i> ketiga	Tambahkan transisi untuk bagian scene 2 dan scene 3, dan juga untuk scene 3

		ke scene 4. Menambahkan animasi kecil untuk scene 4. Dan yang terakhir pada scene 3 menambahkan <i>motion graphic timeline</i> .
--	--	--

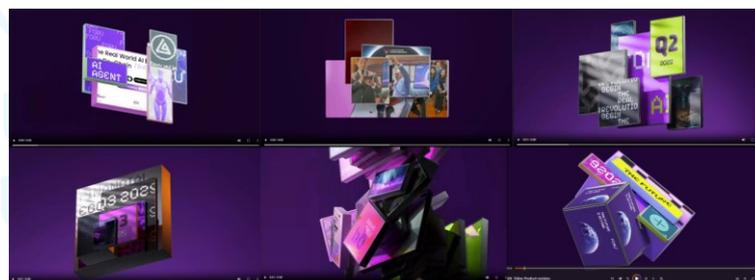
Pada tahap awal, supervisor memberikan *script* yang berisi *copywriting* naratif, yang kemudian penulis gunakan sebagai dasar pembuatan *voiceover*. Awalnya, tema desain video ini mengikuti gaya visual yang sudah diterapkan pada video tutorial *How to Connect Your Wallet*, sehingga terdapat kesinambungan secara tampilan visual antar materi edukasi yang diproduksi. Gaya visual video ini berfokus pada penampilan aset visual utama di layar dengan tipografi sebagai teks pendukung atau *caption* di sampingnya, guna memperjelas pesan yang disampaikan. Selain itu, elemen *motion graphic* ditambahkan untuk memperkuat efek transisi dan menciptakan *movement* yang menggambarkan perjalanan menuju masa depan *platform* ForU AI. Untuk mendukung suasana tersebut, *mood visual* yang digunakan mengacu pada identitas merek ForU AI, yaitu dengan dominasi warna ungu gelap yang dikombinasikan dengan gradasi *pink*, menciptakan kesan futuristik, elegan, dan selaras dengan *brand personality* yang ingin ditampilkan.

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



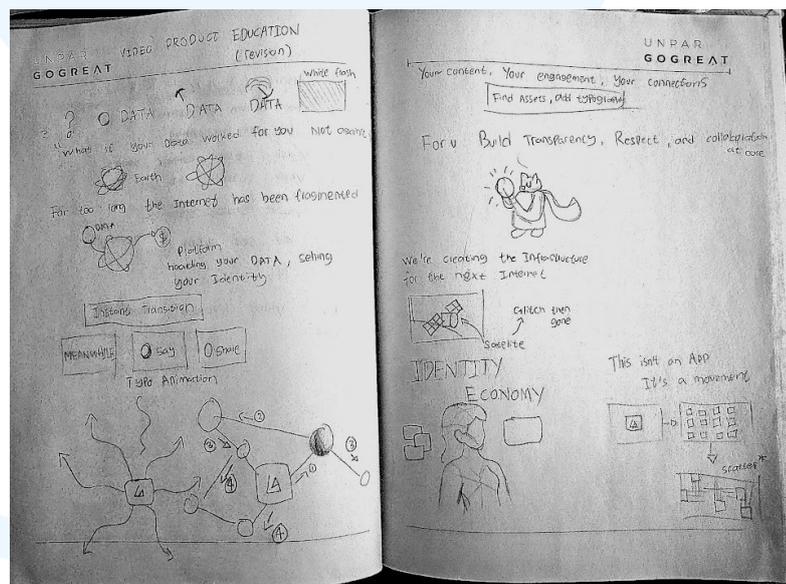
Gambar 3.3 Progress Video Education Pertama

Setelah *men-prompt voiceover* menggunakan *ElevenLabs*, penulis melanjutkan ke tahap berikutnya dengan menyiapkan aset visual dan memulai proses animasi menggunakan *Adobe After Effects*. Penulis mulai mengerjakan animasi pada setiap bagian *scene* berdasarkan urutan *script* yang telah diberikan. Namun, setelah versi pertama video selesai, *supervisor* dan CMO memberikan masukan agar durasi video dibuat lebih pendek dan padat. *Script* kemudian direvisi oleh *supervisor*, dan penulis menerima *brief* baru untuk menyesuaikan isi dan durasi video. Setelah revisi kedua selesai, CMO kembali memberikan arahan berbeda, yaitu dengan mengeksplorasi tema visual baru, disertai *template* yang secara spesifik dipilih oleh CMO sebagai acuan visual yang lebih sesuai dengan narasi yang ingin disampaikan.



Gambar 3.4 Progress Video Education Kedua

Pada revisi ketiga, penulis mulai mengerjakan video berdasarkan *template* baru tersebut, yang memerlukan penyesuaian besar pada aset visual. Beberapa aset visual tambahan dibuat menggunakan *Sora AI*, sementara sebagian lainnya diambil dari kumpulan *Key Visual* yang pernah digunakan sebelumnya dalam kampanye ForU. Setelah versi baru video dikumpulkan, proyek ini sempat *dipostpone* karena pada saat yang sama tim ForU AI sedang fokus melakukan pertemuan internal untuk merumuskan arah utama pengembangan produk. Sekitar dua minggu kemudian, rencana produk telah difinalisasi, dan penulis menerima tambahan revisi *script* dari CMO. Namun, revisi ini memiliki pendekatan yang sangat berbeda dari rencana awal—bukan lagi sebagai *product showcase*, melainkan lebih mengarah ke *video explainer* dengan narasi edukatif dan informatif.

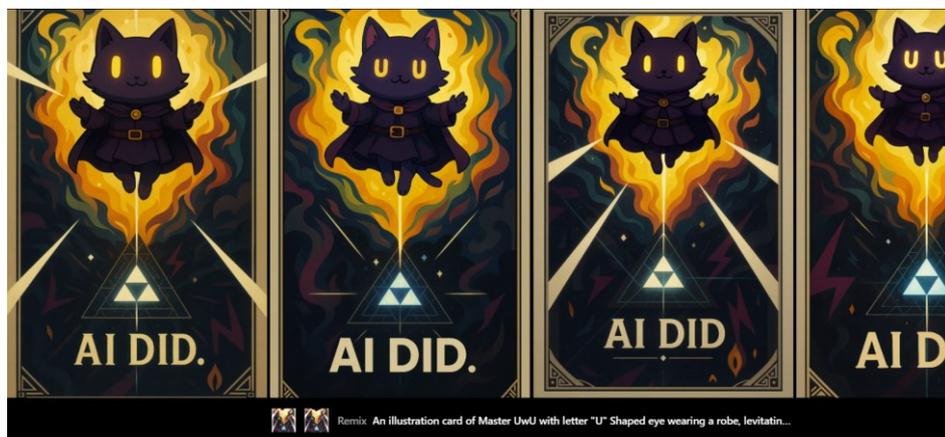


Gambar 3.5 Sketsa *Flow & Animasi Video Product Education*

Pada revisi terakhir ini, penulis memulai dengan menganalisis *script* baru yang diberikan, kemudian membuat sketsa sederhana *storyboard* secara manual di atas kertas sebagai panduan visual awal. Proses ini merupakan bagian dari tahap *Blueprint Design* dalam metode *MDLC*, yang bertujuan untuk merancang alur cerita visual, menentukan urutan *scene*, serta menyusun elemen-elemen pendukung sebelum masuk

ke tahap produksi. Setelah itu, penulis kembali membuat *voice-over* dengan *ElevenLabs* berdasarkan *copywriting* terbaru. Sebelum memulai proses animasi, penulis menyiapkan berbagai jenis aset visual sebagai bagian dari tahap *Asset Preparation*, yaitu pengumpulan dan pengelompokan bahan yang akan digunakan dalam produksi. Aset-aset tersebut meliputi elemen yang dihasilkan menggunakan Sora AI, seperti kartu AI-DID, ilustrasi maskot ForU, dan ilustrasi satelit, yang semuanya disesuaikan dengan tema ForU AI.

Pada tahap ini penulis juga melakukan proses kreatif dalam menghasilkan elemen berbasis AI menggunakan Sora AI. Salah satu aset utama yang dikembangkan adalah representasi visual dari konsep "*Your AI-DID becomes your digital passport*" sesuai dengan *copywriting* terbaru. Karena ForU.AI sendiri belum memiliki *preview* produk nyata yang dapat ditampilkan, diperlukan pembuatan *concept art* yang dapat menggambarkan fungsi *digital passport*, yaitu sebuah identitas terintegrasi yang mampu menyimpan data pengguna dari berbagai platform media sosial dalam satu tempat.



Gambar 3.6 Hasil *Prompt* Aset 1

Proses pembuatan *concept art* ini diawali dengan *brainstorming* untuk menentukan elemen visual kunci, seperti kehadiran maskot ForU.AI yang selalu menjadi bagian dari identitas *visual brand*, serta penambahan elemen tipografi bertuliskan "*AI-DID*" agar pesan utamanya tersampaikan secara jelas. Selain itu, konsep ini harus merepresentasikan

AI-DID sebagai sebuah teknologi yang hebat, *powerful*, dan lengkap, sehingga dalam *prompt* yang digunakan penulis menekankan gambaran bahwa maskot ForU.AI memiliki "*superpower*" yang melambangkan kemampuan menyatukan identitas digital secara sempurna.



Gambar 3.7 Revisi dan *Implementation Prompt* Aset 1

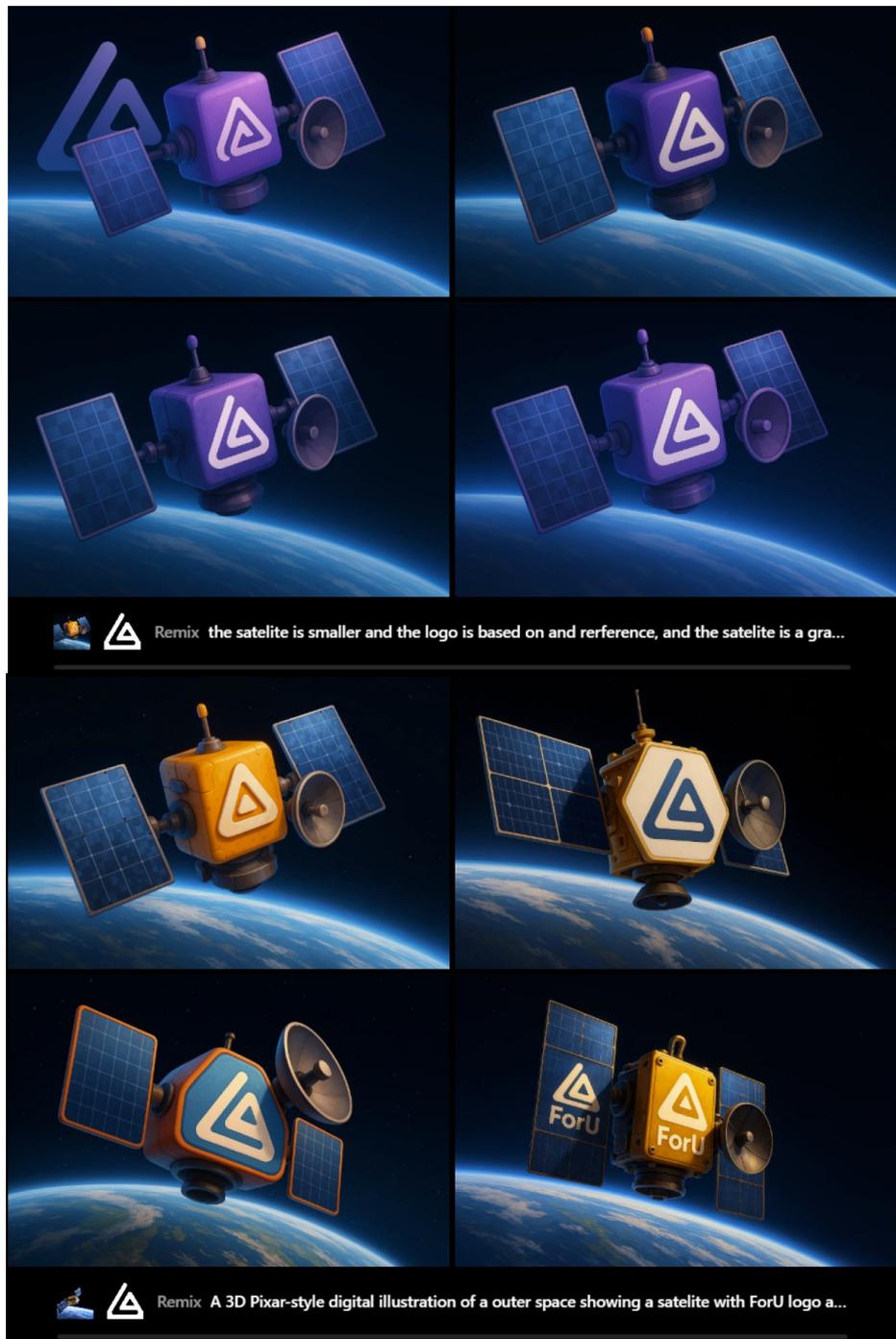
Karena hasil *generate* dari Sora AI bersifat *random* dan tidak selalu sesuai ekspektasi khususnya dalam hal konsistensi warna penulis melakukan proses *editing* tambahan secara manual di Adobe Photoshop menggunakan fitur *Color Balance* untuk menyesuaikan warna aset agar tetap konsisten dengan *brand guideline* ForU.AI. Kemudian hasil *concept art* tersebut diimplementasikan kedalam animasi di After Effect.

Selain aset *digital passport*, penulis juga mengembangkan visual untuk *copywriting* "*Unlike the closed-garden giants, ForU builds with transparency, respect, and collaboration at its core.*" Interpretasi dari pesan ini adalah menonjolkan perbedaan fundamental antara ForU.AI dengan perusahaan-perusahaan teknologi besar seperti Google atau Facebook yang sering memanfaatkan data pengguna secara tertutup tanpa persetujuan eksplisit. ForU.AI justru mengedepankan transparansi, kendali penuh oleh pengguna atas datanya, serta peluang monetisasi bagi kontribusi data pengguna dalam ekosistem Web3.



Gambar 3. 8 Hasil *Prompt* Aset 2

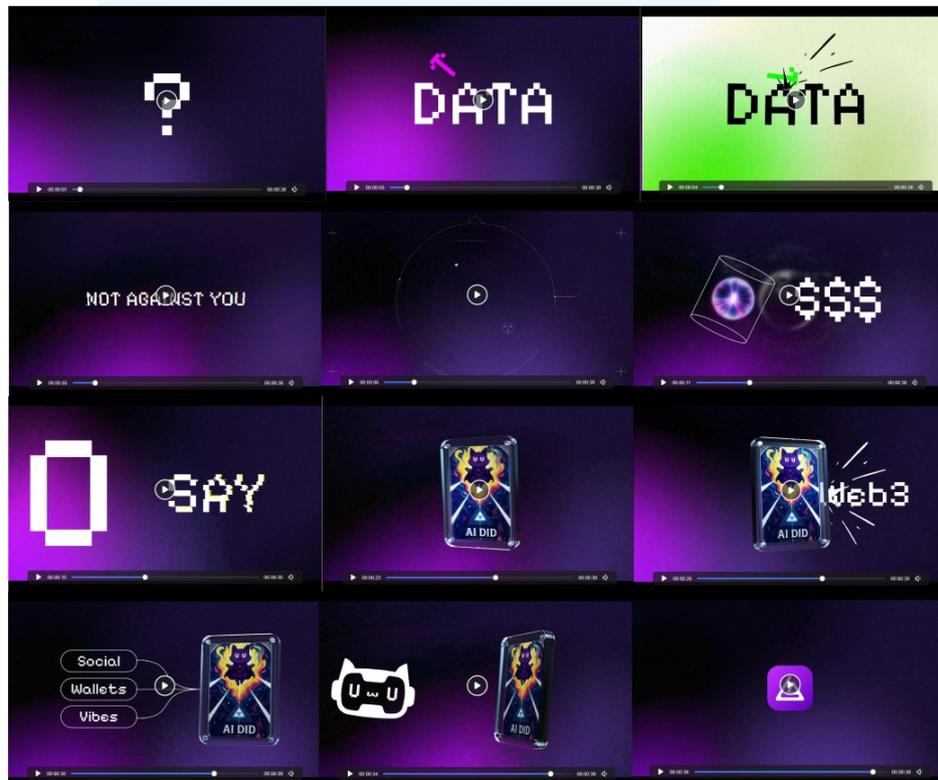
Dalam proses kreatif pembuatan aset ini, penulis merancang konsep visual dengan maskot ForU.AI sebagai pusat perhatian, digambarkan sedang memegang sebuah bola data. Bola ini dipilih sebagai simbolisasi data karena maskot ForU.AI sendiri berbentuk seperti kucing peramal (*fortune teller cat*) berdasarkan dari *lore & branding* ForU.AI sendiri, sehingga bola tersebut merepresentasikan identitas, kendali, dan masa depan data milik pengguna. Visualisasi bola ini menegaskan bahwa di ForU.AI, data pengguna ada di tangan pemiliknya, bukan dikuasai oleh pihak ketiga. Untuk memperkuat pesan perbedaan ForU.AI dengan "*closed-garden giants*", latar belakang visual diprompt dengan menampilkan gedung-gedung tinggi di tengah perkotaan, sebagai metafora korporasi besar. Namun, penulis menghindari penggunaan logo atau identitas merek tertentu demi menjaga netralitas visual dan menghindari resiko.



Gambar 3.9 Hasil Prompt Aset 3

Untuk *copywriting* selanjutnya yaitu "*We're not creating another platform — We're creating the infrastructure for the next internet*", penulis mengembangkan konsep visual yang menggambarkan transisi dari *scene* sebelumnya secara *seamless*. Mengingat visual pada

copywriting sebelumnya berlatar belakang gedung-gedung perkotaan di malam hari, penulis merancang transisi kamera secara vertikal ke arah atas dari suasana kota menuju langit malam hingga ke luar angkasa yang menampilkan elemen visual satelit ForU.AI sebagai simbol infrastruktur baru untuk internet generasi berikutnya, sesuai dengan pesan utama *copywriting* ini. Proses *brainstorming* pada tahap ini melibatkan pemikiran mengenai bagaimana menggambarkan "*infrastructure*" secara metaforis, satelit dipilih karena berfungsi sebagai penghubung data global dan teknologi komunikasi masa depan, yang relevan dengan visi ForU.AI. *Prompt* untuk Sora AI dibuat dengan memasukkan elemen satelit futuristik bertema ForU.AI, disesuaikan dengan gaya visual brand serta tetap menampilkan logo atau atribut visual yang mencerminkan identitas ForU.



Gambar 3.10 Progress Video *Product Education*

Kemudian penulis mencoba memulai animasi kasar yang dapat memberikan gambaran *style* arah video dan menanyakan pendapat *supervisor* dan CMO. Proses diawali dengan animasi *typography*, dimulai

dari kemunculan tanda tanya yang secara halus berubah menjadi huruf “D” melalui teknik *Path Animation* manual di *Adobe After Effects*. Transisi berlanjut ke kata "DATA", yang kemudian dipukul oleh animasi *pickaxe* untuk merepresentasikan eksploitasi data, dilengkapi dengan efek *impact frame* untuk menambah dinamika sebuah *scene* dan gerakannya. Selanjutnya, terjadi efek *glitch transition* ke teks “NOT AGAINST YOU” yang menggambarkan posisi ForU.AI sebagai pelindung data pengguna.

Pada bagian berikutnya, penulis menambahkan *line art* dunia digital dengan *Trim Path animation*, menciptakan visual sederhana namun kuat untuk merepresentasikan jaringan internet atau ekosistem Web3. Kemudian, ditampilkan animasi yang menunjukkan data pribadi terkurung dan diperjualbelikan oleh korporat besar tanpa persetujuan pengguna, divisualisasikan melalui simbol *dollar "\$* dan elemen visual yang terkunci.

Untuk memperkenalkan produk utama, penulis membuat animasi paspor digital *AI-DID* dari ForU.AI dalam bentuk kartu 3D, dengan rotasi sederhana yang di-*keyframe* agar tetap ringan namun tetap menarik secara visual. Selain itu, animasi maskot *AI Agents* ditampilkan dalam bentuk kucing, mengikuti visual maskot ForU, dengan animasi mata yang berkedip yang terlihat *subtle* namun hidup.

Seluruh proses ini dikerjakan dengan pendekatan efisien namun tetap mempertahankan konsistensi gaya visual, dan bertujuan membangun narasi yang kuat dalam menyampaikan pesan produk secara menarik, informatif, dan mudah dipahami oleh audiens target.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.11 Hasil *Final Video Education*

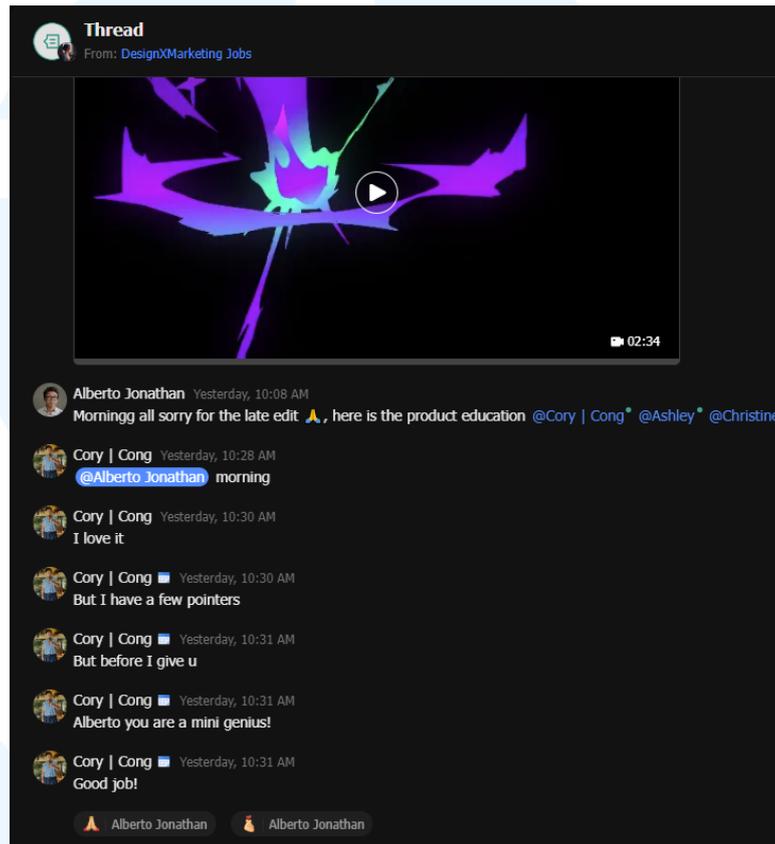
Setelah aset siap digunakan dan mendapat persetujuan dari *supervisor* untuk arah *style video*, penulis melanjutkan ke tahap *Product Development*, yaitu seluruh aset yang telah disiapkan digabungkan dan diolah menjadi produk multimedia akhir dalam hal ini, sebuah video

animasi linear. Proses ini melibatkan gabungan berbagai klip video, efek visual, *motion graphic*, dan elemen audio menjadi satu kesatuan (Roedavan, Pudjoatmodjo, & Sujana, 2021). Pada tahap ini, penulis mulai melakukan proses animasi menggunakan Adobe After Effects, mencakup elemen *motion graphic*, tipografi dinamis, serta *animated environment* yang mendukung narasi video. Proses *animated environment* dibagi menjadi dua jenis. Pertama, menggunakan aset manual berupa ilustrasi digital yang dibuat di Photoshop, menggambarkan sebuah dimensi penuh cermin digital yang melayang. Di salah satu cermin tersebut, terdapat karakter pengguna yang sedang menatap refleksi digital dirinya, sebagai metafora dari "*Identity Economy*" gambaran bahwa identitas di dunia internet kini dapat dikendalikan dan dimonetisasi. Aset ini kemudian dianimasikan di After Effects menggunakan teknik *Trim Path* untuk menunjukkan interaksi data digital dalam cermin, disusul dengan transisi *zoom out* ke tampilan luas yang memperlihatkan cermin-cermin lain bermunculan secara acak dengan animasi *pop-up* (memainkan *keyframe* posisi dan skala) agar terlihat melayang dinamis di dalam ruangan.

Jenis animasi lingkungan kedua memanfaatkan aset dari hasil *prompt* AI. Di sini, penulis menghidupkan maskot ForU.AI menggunakan *Puppet Tool*, menggerakkan bagian kepala, telinga, badan, dan tangan agar tampak ekspresif. Untuk transisi ke adegan luar angkasa, ditambahkan efek cahaya menggunakan *Trim Path*, menggambarkan pesan yang masuk ke satelit. Dalam adegan luar angkasa, animasi fokus pada satelit dengan efek *glitch* sederhana dan sedikit pengaturan posisi untuk memberi kesan melayang.

Selanjutnya, video berlanjut ke bagian *kinetic typography animation*, yang mengikuti irama musik sebagai pemandu narasi visual. Pada bagian ini, penulis menggunakan teknik *keyframe position*, *scale*, dan penambahan efek *Gradient Ramp* untuk menciptakan perubahan warna dinamis yang selaras dengan ketukan dan *mood* musik, memperkuat *storytelling* secara visual. Tahap akhir dari proses ini adalah

menggabungkan beberapa elemen video dari versi sebelumnya, menyusun ulang alur cerita agar tetap kohesif, serta menambahkan *sound effect* dan *background music* guna memperkuat atmosfer video dan menciptakan pengalaman menonton yang informatif sekaligus menarik secara visual.



Gambar 3.12 Hasil Diskusi Revisi Video *Product Education*

Setelah proses animasi dan penyuntingan video selesai, penulis kemudian mengumpulkan hasil final video *Product Education* ke dalam *group chat*, guna mendapatkan masukan dan komentar dari *supervisor* serta tim terkait, termasuk CMO. Tahap ini merupakan bagian penting dalam proses evaluasi akhir sebelum video dipublikasikan, untuk memastikan bahwa seluruh elemen visual, audio, dan narasi telah selaras dengan pesan yang ingin disampaikan. Setelah melalui proses peninjauan, video tersebut mendapatkan persetujuan namun terdapat revisi kecil dalam menambahkan transisi dan elemen animasi kecil yang terlupakan.

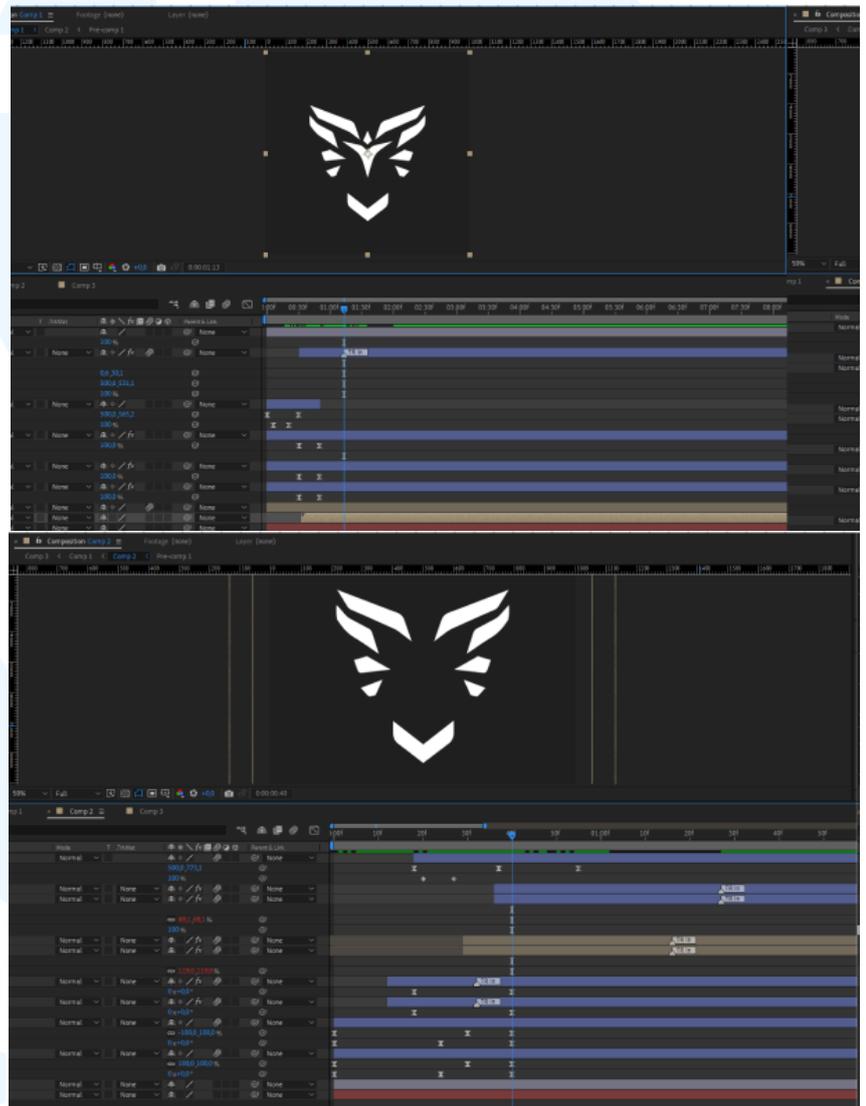
Kemudian dengan demikian, video *Product Education* berhasil diselesaikan dan dapat dipost sebagai bagian dari materi komunikasi resmi ForU AI.

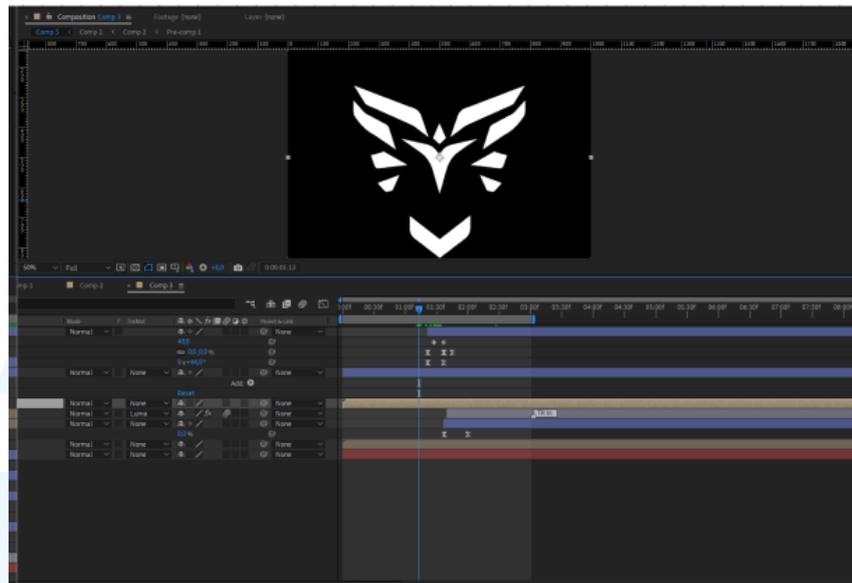
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selama masa magang, selain mengerjakan tugas utama, penulis juga terlibat dalam beberapa proyek tambahan yang mendukung aktivitas tim kreatif. Terdapat empat proyek atau pekerjaan yang dikerjakan penulis dalam kategori tugas tambahan, yaitu proyek ABCI (AI Blockchain Centre Indonesia), video tutorial *How to Connect Your Wallet to ForU AI website*, proyek NFT ForU AI 5555 *Genesis*, dan video *Product Education*. Masing-masing proyek memberikan tantangan dan pengalaman yang berbeda, serta memungkinkan penulis untuk mengasah keterampilan desain, animasi, hingga komunikasi visual sesuai kebutuhan proyek yang sedang berlangsung.

3.3.2.1 Proyek AI Blockchain Centre Indonesia

Proyek *AI Blockchain Centre Indonesia* (ABCI) merupakan salah satu tugas tambahan yang dikerjakan penulis selama masa magang. Proyek ini dipimpin oleh salah satu *co-worker* penulis yang juga merupakan bagian dari tim kreatif/desainer dimana pembagian tugas dilakukan secara kolaboratif bersama tim dan *supervisor*. Dalam proyek ini, penulis bertugas untuk membuat animasi logo ABCI, video intro ABCI, serta video ABCI *Future Audio Visual*. Proyek ini memiliki waktu pengerjaan yang sangat singkat, yaitu hanya satu minggu sebelum acara peluncuran ABCI secara *offline*, sehingga koordinasi yang baik dan ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas sangat krusial untuk keberhasilan proyek ini.





Gambar 3.13 Proses Pengerjaan Logo ABCI

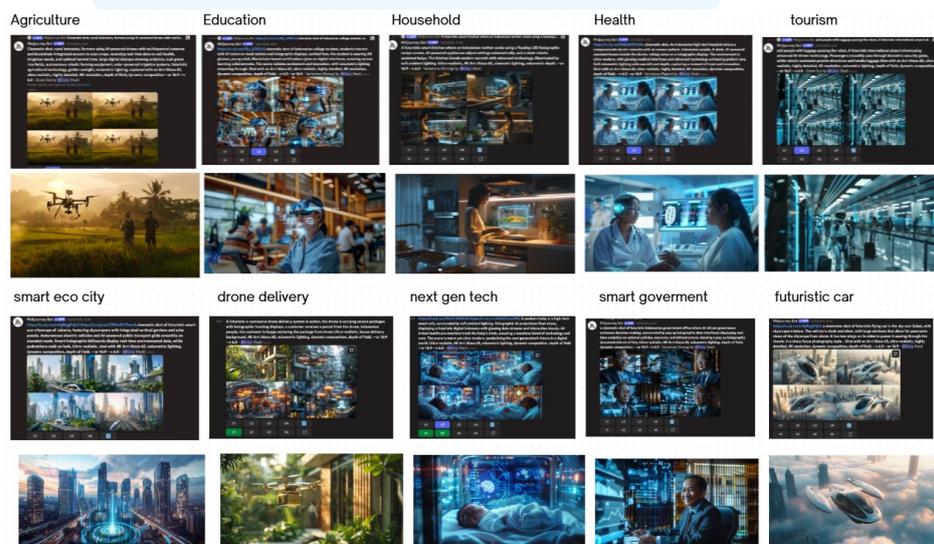
Penulis memulai pengerjaan proyek dengan menggarap animasi logo *AI Blockchain Center Indonesia (ABCI)*. Desain logo ini telah disiapkan dan disetujui sebelumnya oleh desainer utama proyek, sehingga penulis dapat langsung berfokus pada tahap animasi. Proses dikerjakan menggunakan Adobe After Effects, dengan pendekatan visual yang sederhana namun tetap dinamis untuk mencerminkan nilai-nilai teknologi, inovasi, dan identitas nasional dalam ABCI.

Animasi dimulai dengan elemen *droplet* yang jatuh dari atas layar, memberikan kesan awal yang halus namun dramatis. Setelah itu, penulis menganimasikan bagian tengah logo ikon berbentuk manusia menggunakan teknik *Path Animation* untuk memperkuat makna sentralisasi manusia dalam teknologi. Selanjutnya, bagian samping logo yang menyerupai sayap dianimasikan dengan kombinasi *keyframe position, scale, dan opacity*, menciptakan efek seolah-olah sayap tersebut membuka perlahan.

Setelah seluruh elemen logo tampil utuh, penulis menambahkan transisi warna merah yang membelah logo secara horizontal, membentuk representasi visual dari bendera Merah Putih, yang menyimbolkan identitas Indonesia. Animasi ditutup dengan kemunculan *typography*

bertuliskan "AI Blockchain Center Indonesia", yang dimasukkan secara halus untuk menegaskan branding akhir dari video pembuka ini. Setelah proses animasi selesai, hasilnya dikonsultasikan dan ditinjau langsung oleh CMO, dan kemudian mendapatkan persetujuan tanpa revisi lebih lanjut.

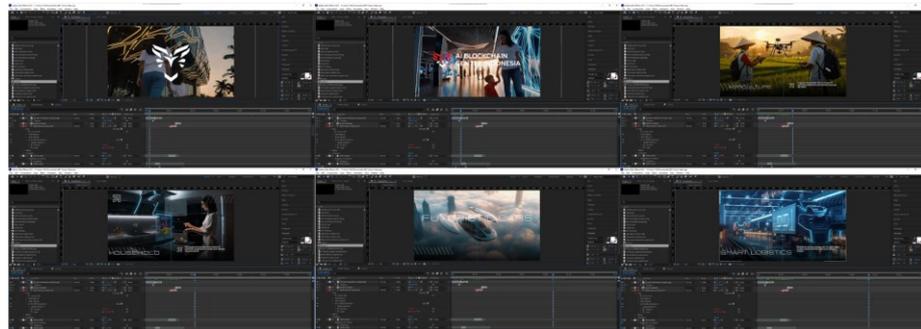
Selanjutnya, penulis melanjutkan tugas untuk mengerjakan video ABCI *Future*, yang dirancang untuk memperlihatkan visi ABCI terhadap perkembangan teknologi masa depan. Karena sifat kontennya yang futuristik dan mempromosikan AI, maka proses pembuatan video ini melibatkan penggunaan *tool* AI. Tim desainer, termasuk penulis, terlebih dahulu menghasilkan aset visual berupa gambar statis menggunakan *Midjourney* yang mewakili sepuluh ide utama mengenai masa depan ABCI.



Gambar 3.14 Proses Pembuatan Aset Video ABCI *Future*

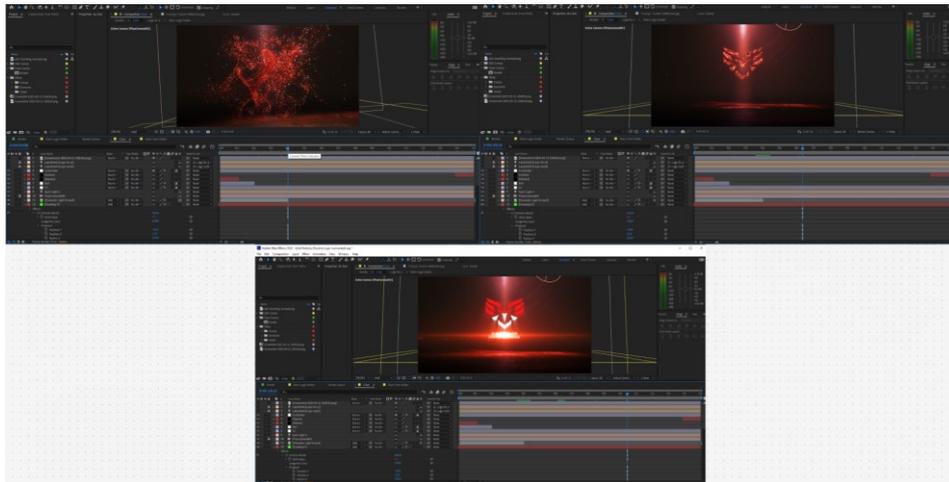
Dalam proses pembuatan aset ini, penulis melakukan *brainstorm* untuk ide visual yang dapat merepresentasikan atau menggambarkan dari keyword-keyword berikut: *agriculture, education, household, health, tourism, smart eco city, drone delivery, next gen tech, smart government, futuristic car.* Yang dimana visual yang dipresentasikan dapat memberikan gambaran teknologi di masa depannya. Untuk *agriculture* ide yang disetujui adalah dimana sebuah petani sedang menggunakan

sebuah teknologi *drone* dalam membantu kebutuhan petani. Kemudian untuk *education* terdapat mahasiswa sedang menggunakan teknologi VR dan terdapat unsur efek *hologramnya*. Pada *household*, seorang wanita yang sedang memasak dengan menggunakan dapur yang futuristic dan memiliki efek *hologramnya*. Pada *health* menunjukkan seorang dokter sedang menolong pasiennya dengan menggunakan alat-alat yang terlihat *futuristic*. Pada *tourism*, menunjukkan *scene* di bandara dan terdapat robot yang sedang membawa koper. Pada *smart eco city*, terdapat *scene* yang sedang menunjukkan sebuah konser *hologram*. Pada *drone delivery*, menunjukkan *scene* sebuah drone yang mengantarkan paket ke depan rumah seseorang yang mengambil referensi dari teknologi delivery drone yang sudah ada di Cina. Pada *next gen tech* ini CMO mengusulkan ide *scene* sebuah bayi yang terlihat seperti didalam sebuah inkubasi dengan efek hologram. Kemudian yang terakhir adalah *futuristic car*, dimana referensi yang diambil adalah mobil yang dapat terbang. Gambar-gambar ini kemudian diproses menggunakan *Sora ChatGPT* untuk diubah menjadi *video clip* berdurasi lima detik, yang dikerjakan oleh rekan desainer lainnya.



Gambar 3.15 Proses Pembuatan Video ABCI Future

Klip-klip tersebut kemudian dikompilasi dan disusun oleh penulis ke dalam satu kesatuan video, lengkap dengan *overlay* teks penjelas di setiap *scene*. Sebagai pelengkap, musik latar dibuat menggunakan *Suno AI* oleh desainer lain, lalu digabungkan ke dalam video oleh penulis untuk membentuk narasi audio-visual yang utuh.



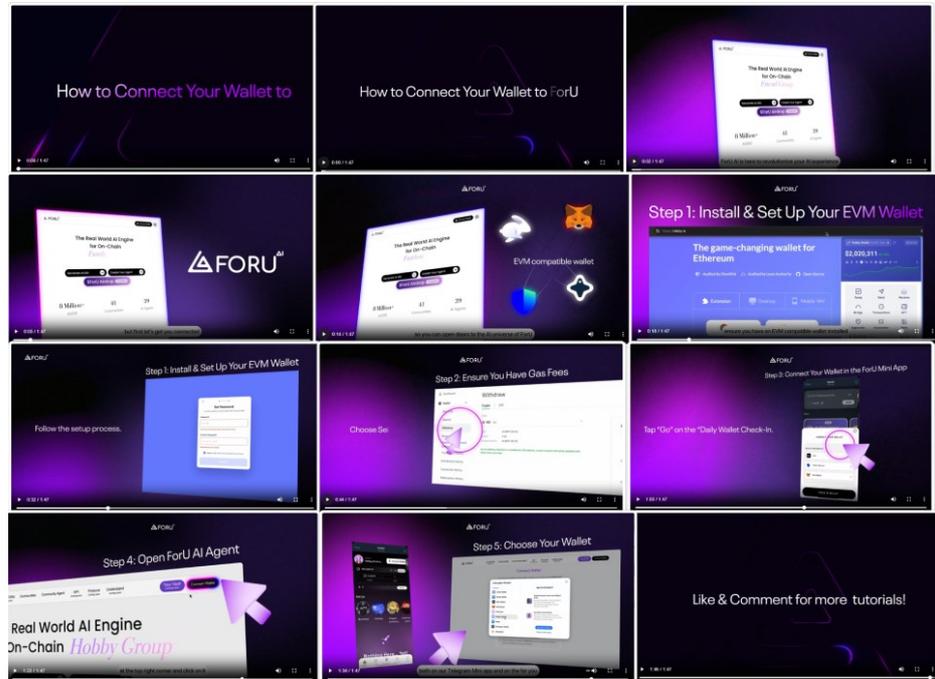
Gambar 3.16 Proses Pembuatan Video *Intro* ABCI

Pada bagian terakhir proyek ini, penulis juga mengerjakan video *intro* ABCI yang bersifat sangat *urgent*. Permintaan datang langsung dari CMO pada H-1 sebelum acara, dengan instruksi untuk menyiapkan video pembuka yang sesuai dengan gaya video korporat utama. CMO memberikan beberapa referensi serta template pilihan yang dapat digunakan sebagai dasar. Dalam proses pengerjaannya, penulis menyesuaikan *template* yang ada dengan warna identitas visual ABCI dan memasukkan elemen seperti logo ABCI, sehingga hasil akhir tetap konsisten dengan branding yang telah ditentukan namun dapat diselesaikan dalam waktu yang sangat terbatas.

3.3.2.2 Video Tutorial How to Connect Your Wallet

Dalam proyek video *tutorial* ini, sebenarnya terdapat tiga tugas video yang harus dikerjakan, yaitu satu video *tutorial* lanjutan dari video sebelumnya (*how to connect your wallet*), dan satu video penjelasan *product education* ForU AI. Namun, alur pengerjaan ketiga video ini berjalan secara tidak berurutan atau cenderung acak karena adanya kendala terhadap *screen recording* dari platform **foru.ai**, yang saat itu masih dalam proses revisi oleh tim UI/UX dan *tech team*. Beberapa bagian video bahkan harus ditunda sementara waktu hingga versi final produk tersedia. Oleh karena itu, pada bagian ini penulis hanya akan menjelaskan proses pengerjaan video tutorial "*How to Connect Your Wallet*", karena

merupakan satu-satunya video yang berhasil diselesaikan sepenuhnya dalam kondisi yang sudah final.



Gambar 3.17 Proses Pembuatan Video Tutorial

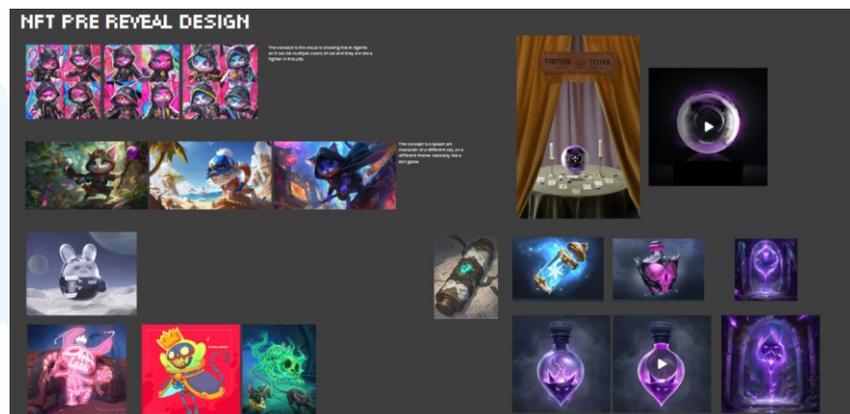
Penulis memulai pengerjaan video ini setelah menerima *brief* dari *supervisor* yang berisi *copywriting step by step*nya serta file *screen recording* dari produk ForU.AI. Langkah pertama yang dilakukan penulis adalah mengadaptasi *copywriting* tersebut menjadi *voice-over* dan merekamnya menggunakan *ElevenLabs* untuk menghasilkan narasi suara yang jernih dan profesional. Setelah itu, penulis menyusun *voice-over* ke dalam *Adobe After Effects* dan mulai mencocokkannya dengan *screen recording* yang tersedia. Untuk mendukung alur informasi yang disampaikan, penulis juga menambahkan transisi visual agar perubahan antar *step* terasa halus (*seamless*), serta mengimplementasikan animasi tipografi yang digunakan sebagai elemen penjelas utama pada setiap tahap *tutorial*. Hasil akhir video dirancang agar informatif, mudah diikuti, dan tetap menarik secara visual.

Proyek video ini mengalami cukup banyak proses revisi, namun sebagian besar revisi tersebut bukan disebabkan oleh kesalahan pada

animasi atau desain, melainkan karena adanya perubahan pada *screen recording* produk yang merupakan hasil pengembangan dari tim UI/UX dan *Tech team*. Karena produk ForU.AI masih berada dalam tahap penyempurnaan saat pengerjaan video berlangsung, setiap kali terjadi pembaruan antarmuka atau alur fitur, tim mengirimkan versi *screen record* terbaru. Hal ini membuat penulis harus melakukan penyesuaian ulang pada *voice-over* dan *timeline* animasi secara berkala agar tetap sesuai dengan tampilan dan langkah-langkah terbaru dari produk. Proses penyesuaian ini memerlukan ketelitian dan fleksibilitas tinggi karena memengaruhi urutan narasi, transisi visual, serta sinkronisasi gerak animasi dengan penjelasan audio yang telah disusun sebelumnya.

3.3.2.3 Proyek NFT ForU AI 5555 Genesis

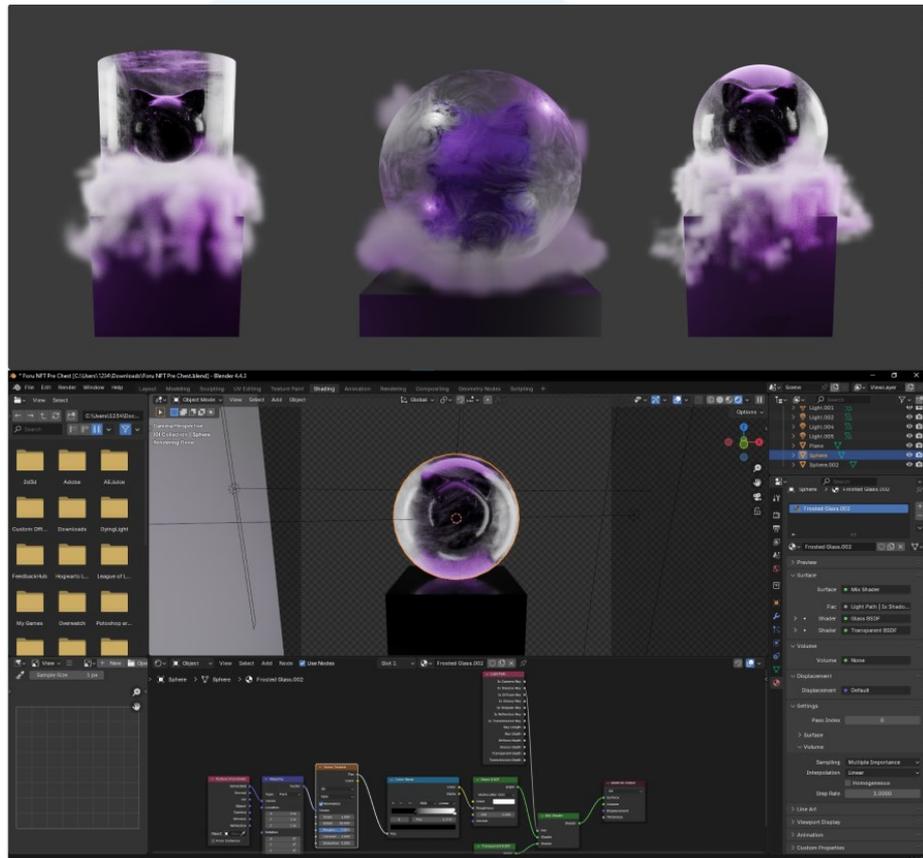
Pada proyek *NFT ForU AI 5555 Genesis*, penulis berperan dalam mendukung salah satu *marketing campaign* ForU AI, yang bertujuan untuk membangun antusiasme sebelum peluncuran NFT utama. Salah satu *supervisor* penulis memberikan *brief* untuk membuat visual khusus untuk tahap *NFT pre-reveal*.



Gambar 3.18 Proses *Initialization* NFT ForU AI

Untuk memulai pengerjaan, penulis menjalankan tahap *Initialization* MDLC dengan melakukan riset dan pengumpulan referensi visual guna memahami arah yang diinginkan oleh *supervisor* dan CMO. Setelah diskusi dan analisis visual, disepakati bahwa bentuk yang dituju adalah konsep *chest* atau *mystery box*, yang menggambarkan bahwa NFT

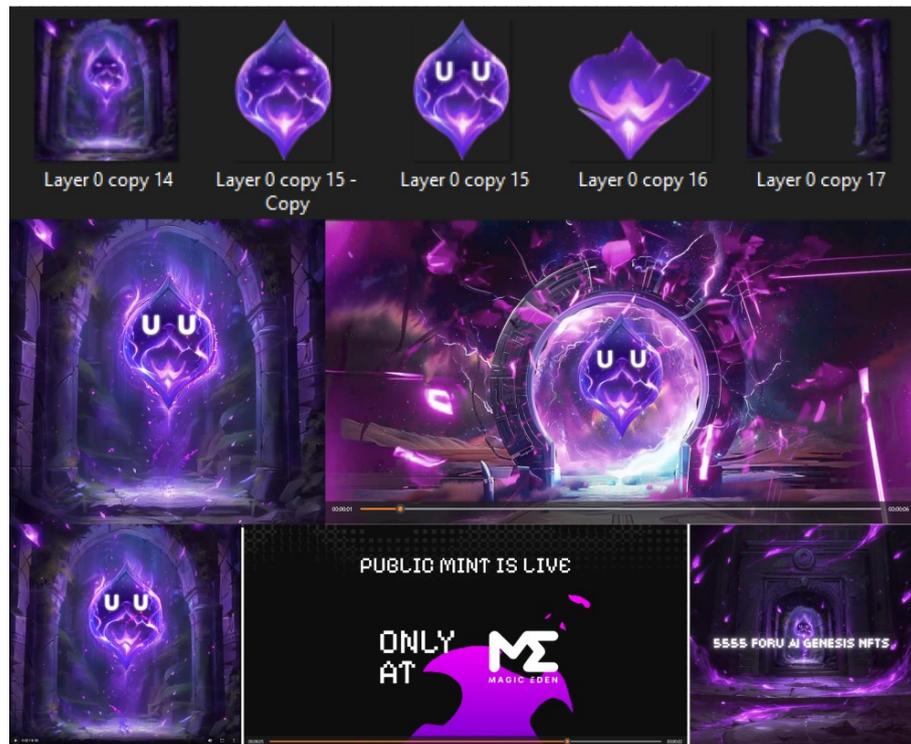
tersebut masih tersembunyi dan akan dirilis pada kampanye terpisah. Penulis mengusulkan ide visual berupa kapsul berbentuk tabung atau bola seperti *magical sphere*, agar sesuai dengan tema maskot ForU AI pada saat itu *fortune teller cat* yang memiliki unsur misterius.



Gambar 3.19 Proses 3D *Sculpting & Smoke Simulation* NFT ForU AI

Setelah ide awal tersebut disetujui oleh supervisor dan CMO, penulis memutuskan untuk merealisasikannya menggunakan *Blender*, dengan tujuan menampilkan efek visual *smoke* 3D dan memberikan kesan dinamis serta realistis. Penulis mulai dengan membuat *sculpt* sederhana dari karakter kucing menggunakan *basic shape*, lalu melakukan proses *shading* untuk mengatur tekstur visual, serta menambahkan *lighting* yang sesuai. Setelah itu, penulis mencoba simulasi efek asap yang muncul dari patung kucing tersebut, dirancang agar dapat di-loop dalam animasi. Namun, setelah menunjukkan hasil animasi tersebut kepada supervisor dan CMO, didapatkan masukan bahwa arah visual efek smoke 3D kurang

sesuai dengan ekspektasi, sehingga konsep visual perlu diubah ke pendekatan lain.



Gambar 3.20 Hasil Final NFT & KV Social Media

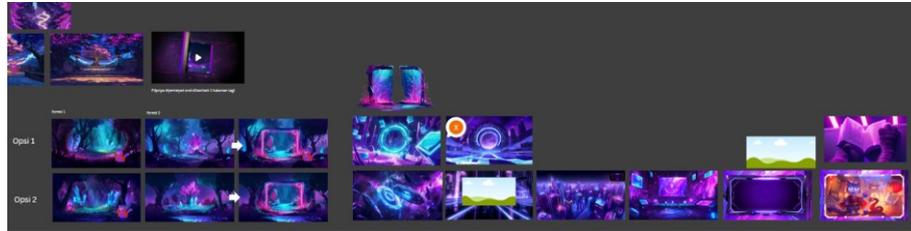
Menyesuaikan arahan baru dari tim, penulis kemudian beralih ke pendekatan animasi 2D, dimulai dengan membuat aset gambar statis menggunakan bantuan *Midjourney* untuk menghasilkan visual sesuai tema misterius. Penulis mengajukan beberapa opsi gambar statis kepada *supervisor* dan CMO, lalu satu di antaranya dipilih untuk dianimasikan lebih lanjut. Setelah mendapatkan persetujuan, penulis menyiapkan aset gambar tersebut dengan memotong elemen visual yang ingin dianimasikan di dalam *Adobe After Effects*. Proses animasi dilakukan dengan menggerakkan beberapa objek dalam gambar, serta menambahkan *special effects* untuk memperkuat kesan hidup dan fantasi pada visual. Hasil akhirnya dirender dalam format GIF, karena format tersebut dibutuhkan untuk kebutuhan distribusi kampanye NFT. Penulis juga menyiapkan KV untuk social media peluncuran NFT ForU AI ini

yang menggunakan aset dari *Midjourney* dan pengerjaan menggunakan Adobe After Effects.

3.3.2.4 Video Seasonal Update ForU Season 3

Proyek video Seasonal *Update ForU Season 3* ini adalah lanjutan dari video *Season 2* yang sebelumnya telah dirilis oleh tim ForU, dengan fokus utama untuk menyampaikan *roadmap* pengembangan ForU ke depan, termasuk fitur-fitur baru serta *event* yang akan datang. Setelah menerima *brief* dan *copywriting* konten yang akan ditampilkan, penulis bersama desainer lainnya memulai proses dengan sesi *brainstorming*. Dalam sesi ini, kami mendiskusikan tema visual yang akan digunakan agar tetap sesuai namun tetap berbeda dari season sebelumnya. Pada *Season 2* tema yang diangkat adalah *magical enchanted forest*, maka untuk *Season 3* kami memilih konsep *mascot ForU melakukan perjalanan ke planet dan kota baru*, sebagai bentuk transisi yang kreatif.

Proses awal ini mencerminkan tahap *initialization* dalam metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, yaitu tahap awal dalam pengembangan produk multimedia yang bertujuan menentukan bentuk produk, kebutuhan produksi, struktur tim, dan durasi pengerjaan (Roedvan, Pudjoatmodjo, & Sujana, 2021). Setelah tema ditentukan, kami menyusun daftar aset visual yang dibutuhkan sesuai dengan isi konten. Tim kemudian menetapkan timeline pengerjaan selama dua minggu, lengkap dengan pembagian tugas antar anggota tim. Penulis bertanggung jawab dalam proses animasi untuk berbagai aset, mulai dari pengaturan gerakan, transisi antar adegan, penambahan efek visual, hingga pengolahan *sound* dan *background music* untuk membangun *mood* dari video tersebut. Proyek ini tidak hanya menuntut keterampilan teknis, tetapi juga kolaborasi, manajemen waktu, dan kemampuan menerjemahkan ide naratif menjadi bentuk visual yang menarik dan komunikatif.

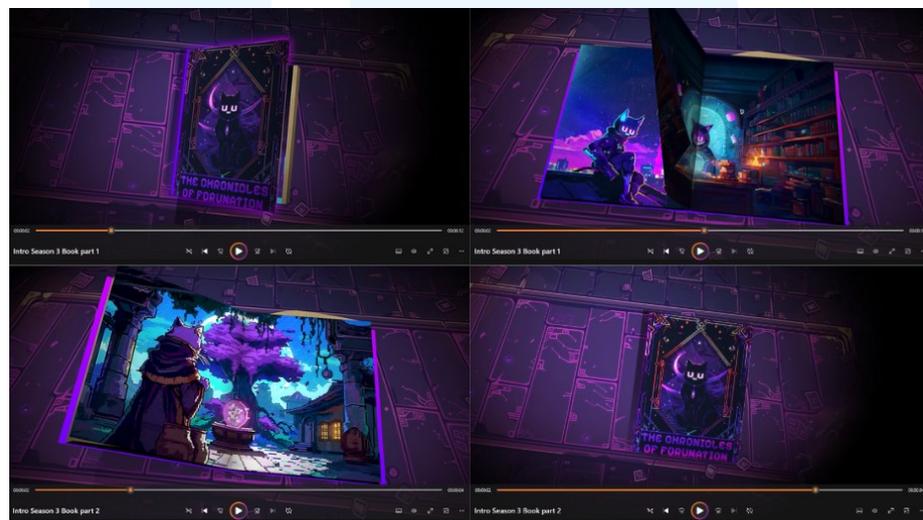


Gambar 3.21 *Storyboard* Season 3 Video

Dalam pelaksanaan proyek ini, penulis memiliki beberapa tanggung jawab spesifik yang mendukung jalannya produksi video. Penulis membantu proses visualisasi background untuk beberapa *scene* yang telah ditentukan oleh tim desainer. Visualisasi ini bertujuan agar setiap latar mendukung alur cerita dan sesuai dengan konten yang akan disampaikan. Dalam konteks metode MDLC, proses ini termasuk dalam tahap *Blueprint Design*, yang berfungsi untuk menghasilkan dokumen teknis dan visual sebagai acuan utama dalam proses produksi multimedia, seperti menggambarkan *storyboard* yang detail untuk menjadi acuan dalam proses animasinya (Roedavan, Pudjoatmodjo, & Sujana, 2021). Pada tahap ini, tim menyusun draft awal dalam bentuk *storyboard* yang mencakup durasi keseluruhan video animasi, serta konten *copywriting* yang menjadi dasar pembuatan *storyboard*. Dalam pembuatan *storyboard*, penulis melakukan proses *brainstorming* untuk merancang visual yang relevan dan menentukan elemen yang akan *prompt* menggunakan AI, sehingga alur cerita terasa logis dan menyatu. *Scene* pembuka menampilkan maskot ForU.AI berada di tengah hutan mistis, sebagai lanjutan dari tema penutup video *Season 2*. Untuk menghubungkan ke tema baru di *Season 3*, ditambahkan sebuah portal di hutan tersebut yang menjadi gerbang ke dimensi futuristik, merepresentasikan pergeseran narasi dari nuansa tradisional ke dunia yang lebih canggih dan maju secara teknologi. Setelah melewati portal, maskot ForU.AI muncul dari luar angkasa dan memasuki kota metropolitan futuristik, sebagai simbol peluncuran teknologi terbaru

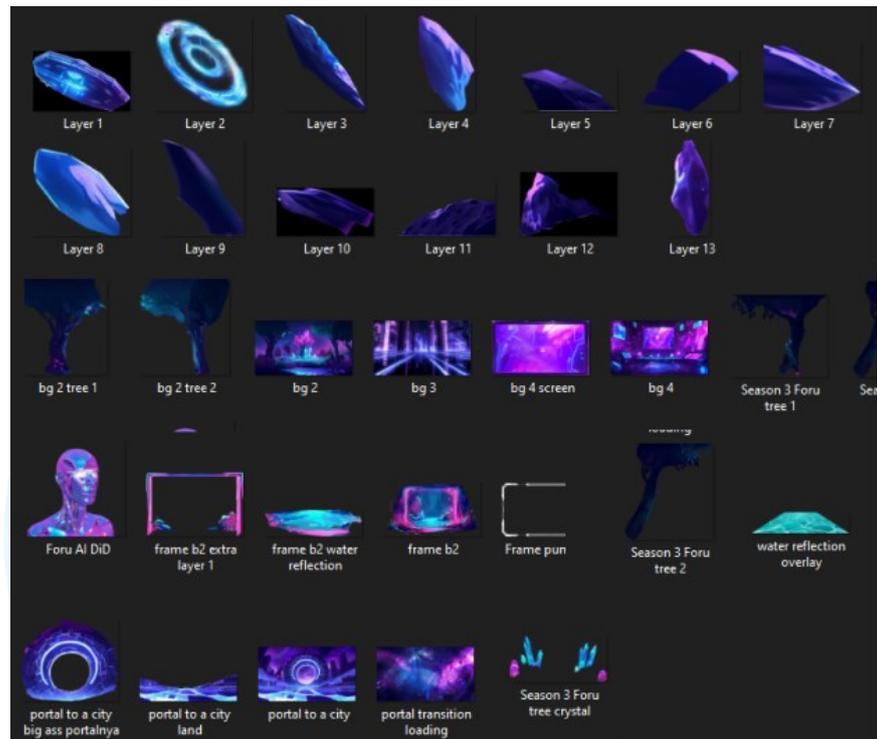
ForU.AI yaitu *AI Agents*. Transisi ini berlanjut ke adegan di dalam salah satu *skyscraper* yang secara visual direpresentasikan sebagai markas besar ForU.AI untuk menekankan peran strategis teknologi tersebut dalam ekosistem digital masa depan.

Melalui tahap ini, penulis dan tim memastikan bahwa konsep dan alur cerita yang disusun memiliki arah yang jelas dan selaras dengan tujuan komunikasi video *Seasonal Update ForU* dan memberi gambaran untuk *supervisor*.



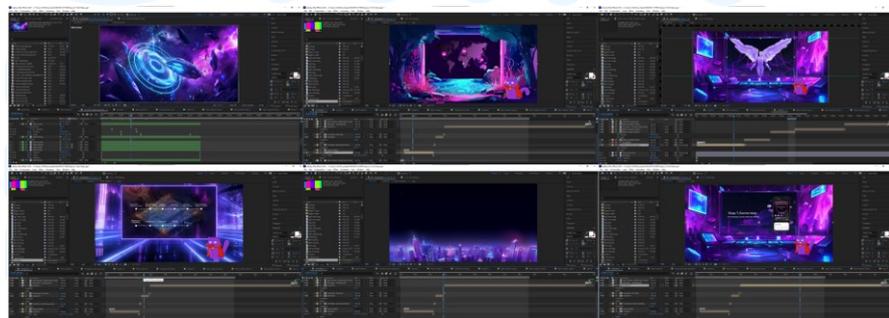
Gambar 3.22 *Intro Season 3* Video

Setelah *storyboard* disetujui, dilengkapi dengan aset visual yang juga sebagian dibuat menggunakan bantuan prompt AI, penulis mengambil peran dalam pembuatan intro video, yang merupakan lanjutan dari animasi season 2 dengan elemen animasi buku sebagai pembuka. Proses ini sejalan dengan tahap *Asset Preparation* dalam metode MDLC, yang berfokus pada pengumpulan dan penyusunan berbagai bentuk aset multimedia yang telah diklasifikasikan dan siap digunakan dalam proses produksi (Roedavan, Pudjoatmodjo, & Sujana, 2021).



Gambar 3.23 Aset Visual *Season 3* Video

Selanjutnya, penulis mulai menganimasi background dari setiap *scene* yang telah selesai divisualisasikan. Proses ini dimulai dengan menganalisis elemen-elemen visual pada tiap aset *background* untuk menentukan bagian mana saja yang bisa digerakkan agar lebih hidup. Penulis kemudian memisahkan elemen-elemen tersebut menggunakan Photoshop, seperti memotong pohon, awan, karakter, atau elemen lingkungan lainnya, agar bisa dianimasikan secara terpisah dalam *Adobe After Effects*.



Gambar 3.24 Proses Pengerjaan *Season 3* Video

Setelah aset-aset visual dipisahkan dan disiapkan, penulis mulai memasuki tahap produksi dengan menganimasi setiap *scene* yang memerlukan animasi pada bagian *background*-nya menggunakan *Adobe After Effects*. Selain menghidupkan elemen latar, penulis juga bertanggung jawab dalam membuat *motion graphic* yang mendukung penjelasan dari *voice-over*, seperti ikon, animasi teks, serta elemen visual informatif yang membantu memperjelas konten. Dalam proses ini, penulis tidak hanya fokus pada aspek teknis animasi, tetapi juga memikirkan transisi antar *scene* agar alur cerita dapat tersampaikan dan terlihat *seamless*. Transisi ini dirancang agar dapat menghubungkan perubahan tema dan visual antar *scene* secara natural. Pada tahap ini mengikuti metode MDLC, yang dimana merupakan proses pengembangan multimedia atau tahap *Product Development*. Proses ini melibatkan gabungan berbagai klip video, efek visual, *motion graphic*, dan elemen audio menjadi satu kesatuan (Roedavan, Pudjoatmodjo, & Sujana, 2021).

Kemudian pada tahap berikutnya penulis menerapkan tahap *Testing & Validation* dalam metode MDLC yang bertujuan untuk mengevaluasi dan memastikan bahwa produk multimedia telah memenuhi kriteria kualitas yang ditetapkan sejak awal (Roedavan, Pudjoatmodjo, & Sujana, 2021). Setelah seluruh *scene* selesai dianimasi dan disesuaikan dengan konten *copywriting* yang telah disusun sebelumnya, penulis meminta *supervisor* dan CMO untuk melakukan pengecekan terhadap hasil akhir video. Proses ini dilakukan untuk memastikan bahwa keseluruhan visual, alur cerita, serta penyampaian informasi telah sesuai dengan tujuan komunikasi proyek. Hasil peninjauan menunjukkan bahwa video tidak memerlukan banyak revisi, dan sebagian besar animasi telah sesuai dengan harapan. Setelah video disetujui, penulis melanjutkan dengan menambahkan elemen pendukung *sound effect* dan *background music* untuk memperkuat suasana serta memperkaya pengalaman audiens dalam menonton video.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani kegiatan magang, penulis menghadapi beberapa kendala yang berkaitan langsung dengan proses pelaksanaan proyek dan pekerjaan yang diberikan. Kendala-kendala ini memberikan tantangan tersendiri dalam menyelesaikan tugas, namun juga menjadi kesempatan bagi penulis untuk belajar mencari solusi secara mandiri maupun melalui kolaborasi tim. Berikut ini merupakan uraian mengenai kendala serta solusi yang penulis terapkan selama masa magang:

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama menjalani praktik kerja magang, salah satu kendala utama yang penulis alami berkaitan dengan ketidakjelasan *brief* atau arahan proyek yang diberikan. Dalam beberapa kasus, *brief* yang diterima tidak menjelaskan secara rinci tujuan akhir atau arah visual yang diinginkan oleh pemberi tugas. Akibatnya, penulis dan tim desainer harus melakukan banyak revisi karena harus menafsirkan ulang maksud dari *brief* tersebut, yang sering kali berubah di tengah proses pengerjaan.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Untuk mengatasi kendala tersebut, penulis berinisiatif melakukan komunikasi yang lebih aktif dengan supervisor atau pemberi *brief*, seperti dengan mengajukan pertanyaan klarifikasi sejak awal dan melakukan diskusi singkat sebelum memulai pengerjaan. Selain itu, penulis juga mulai menyusun konsep awal dalam bentuk *draft visual* atau sketsa kasar yang kemudian dikonsultasikan terlebih dahulu sebelum dieksekusi lebih jauh. Pendekatan ini cukup efektif dalam meminimalkan revisi besar di kemudian hari dan membantu mengarahkan proyek sesuai ekspektasi pihak terkait.