



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

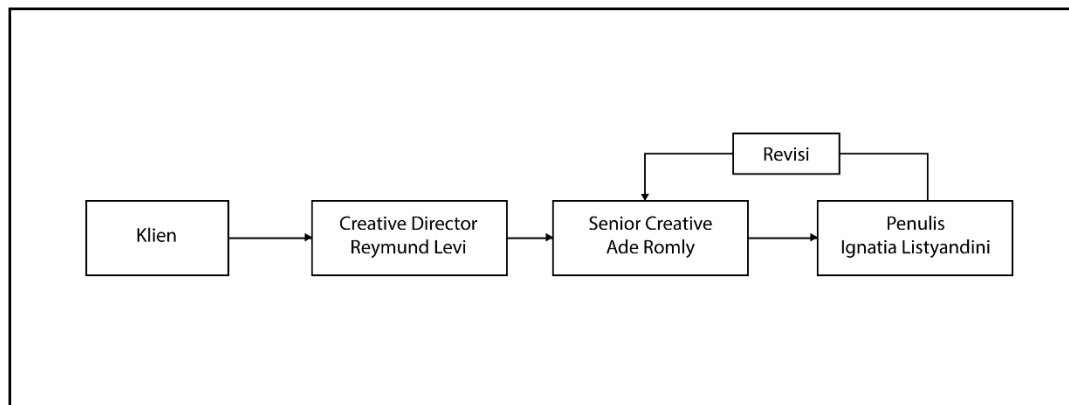
Penulis melamar di PT Delaks Grafika Abadi sebenarnya sebagai Desainer Grafis dan bertugas membantu dalam membuat media visual seperti konten Instagram, stiker dan *motion graphic*. Pemilihan di judul penulisan ini dimaksudkan karena penulis memfokuskan bahasan dalam pekerjaan penulis membuat *motion graphic*. Penulis sendiri ditempatkan di divisi kreatif dibawah arahan Ade Romly sebagai *Senior Creative* dan sejajar dengan tim kreatif yang lain.

1. Kedudukan

PT Delaks Grafika Abadi memiliki dua divisi. Yang pertama adalah divisi kreatif yang kedua adalah divisi manajemen. Penulis ditempatkan di divisi kreatif dibawah Ade Romly sejajar dengan tim kreatif.

2. Koordinasi

Penulis mendapatkan koordinasi tugas selama magang dari Ade Romly, *Senior Creative* dari tim kreatif. Ade Romly sendiri menyesuaikan arahan dengan Reymund Levi, *Creative Director*. Tidak jarang penulis mendapat beberapa tugas langsung dari *Creative Director* atau menyesuaikan tugas yang sudah diberikan langsung dengan *Creative Director*.



Gambar 3.1.1 Bagan alur koordinasi
(Sumber Dokumentasi Pribadi)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut tabel daftar tugas yang dilakukan penulis selama masa magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1-2	Sekolah Dharma Bangsa	Desain Karakter
2	1-2, 4-5	Multi Jasa Prima	Remake Logo lama
3	2-3	Lanata Village	<i>Motion Graphic</i>
4	4	Sekolah Dharma Bangsa	<i>Motion Graphic</i>
5	4-7	Sekolah Dharma Bangsa	Komik
6	6-7	Sekolah Dharma Bangsa	Desain Karakter
7	7-9	Kombini	<i>Motion Graphic</i>
8	8-9	Balakenam	Stiker makanan beku, stiker produk.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Secara umum penulis mendapatkan tugas beragam untuk membuat konten-konten kreatif sesuai dengan arahan baik dari *Senior Creative* atau *Creative Director* sendiri. Konten kreatif ini bisa dalam bentuk poster, stiker, ilustrasi dan motion graphic. Biasa penulis diberi waktu seminggu kadang dua minggu tergantung bagai

mana tanggapan dan revisi yang diberikan. Untuk proses pembuatannya, penulis diberi kebebasan dalam penggunaan *software* selama pengerjaan.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Dari semua konten kreatif yang penulis buat selama magang, penulis menjabarkan proses pelaksanaan beberapa konten yang sesuai dengan jurusan penulis yakni animasi. Berikut konten-konten tersebut meliputi:

1. Desain karakter Sekolah Dharma Bangsa

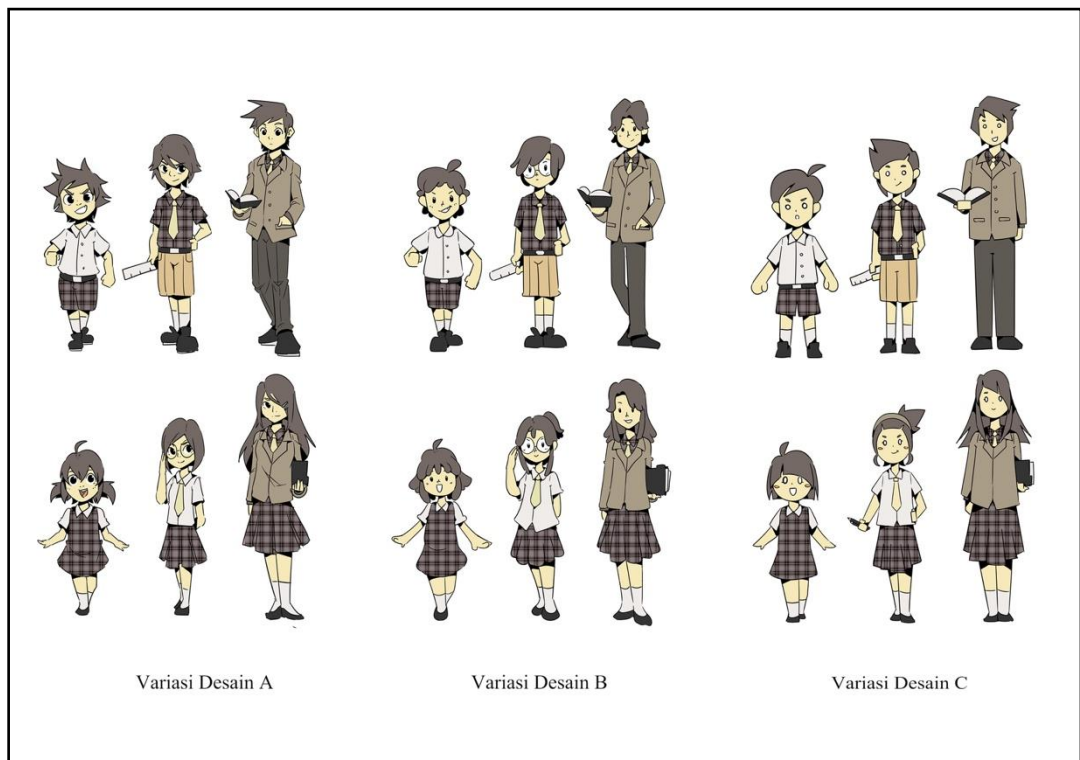
Di minggu pertama, selagi mengerjakan logo Multi Jasa Prima, penulis diberikan pekerjaan baru untuk membuat desain karakter dari 6 jenis seragam Sekolah Dharma Bangsa. Desain tersebut nantinya dipakai sebagai keperluan komersil. Sekolah Dharma Bangsa sendiri memiliki 6 jenis seragam, 3 seragam wanita dan 3 seragam pria. Masing masing pria dan wanita memiliki seragam SD, SMP, dan SMA yang berbeda. Beberapa seragam perlu diberi motif kotak-kotak khas dari Sekolah Dharma Bangsa.



Gambar 3.3.1 Referensi Seragam SDB
(Sumber Reymund Levy, Instagram Lampuruna)

Penulis dibebaskan untuk membuat bentuk desain karakternya. Karena opsi desain terlalu luas, penulis memutuskan untuk membuat 6 varian karakter dari masing masing seragam. 6 varian tersebut memiliki sifat dan bentuk rambut yang berbeda. Nantinya dari ke 6 varian ini bisa dipilih mana yang sesuai berdasarkan voting. Penulis menawarkan variasi ini agar bisa menebak selera seperti apa yang diinginkan oleh klien.

Karena ini konteksnya komersil, penulis juga mencoba 3 *style* gambar berbeda dari ke-6 varian tersebut. Masing masing *style* juga memiliki 6 desain karakter yang berbeda satu dengan yang lain. *Style* pertama adalah *style* manga, *style* yang paling umum biasa penulis buat. *Style* kedua merupakan percobaan pertama untuk menyederhanakan bentuk bentuk karakternya agar terlihat lebih kartunis dan sederhana, terlepas dari *style* manga. *Style* ketiga merupakan modifikasi lebih lanjut dari *style* kedua. Penulis lebih menerapkan garis-garis lengkung pada *style* ini agar terlihat lebih ramah karena karakter ini ditujukan untuk anak sekolahan.



Gambar 3.3.2 Variasi desain karakter SDB

(Sumber dokumentasi pribadi)

Keputusan terakhir dari *voting* adalah variasi desain B yang terpilih. Variasi Desain B dinilai lebih cocok untuk diterapkan ke dalam motion graphic, tidak mengikuti style manga, berkesan friendly, sederhana dan cukup ramah untuk umum. Namun, penulis pada akhirnya justru memakai 3 karakter dari Variasi Desain A untuk nantinya diterapkan dalam pekerjaan ilustrasi di minggu ke 4 sampai 7.

2. Motion Graphic Sekolah Dharma Bangsa.

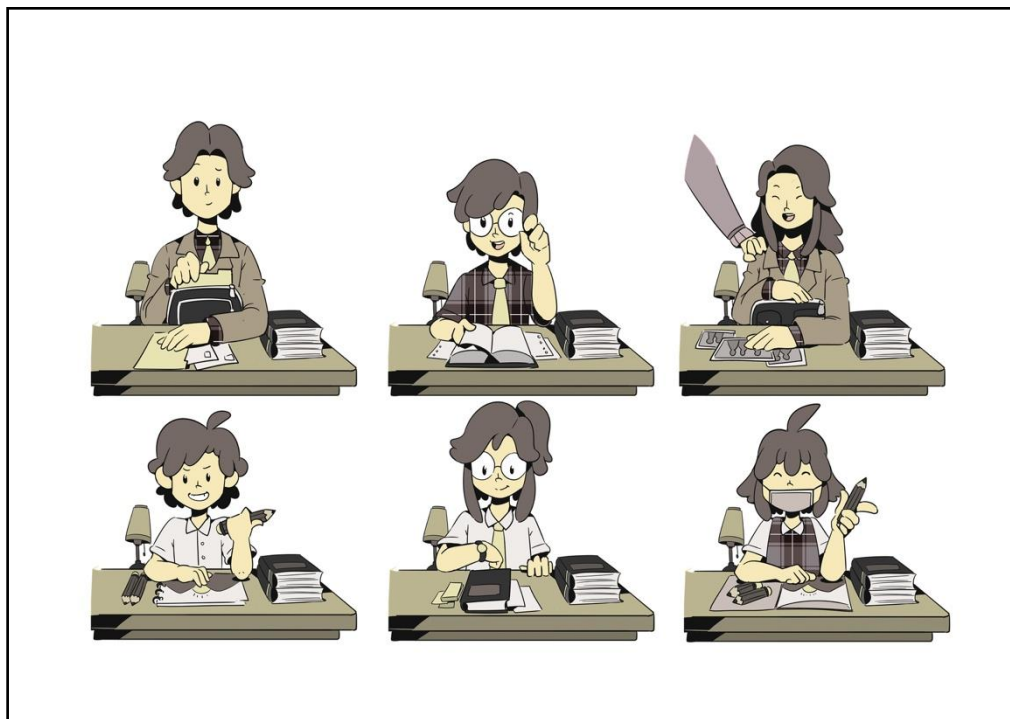
Variasi desain yang sudah penulis buat sebelumnya dipakai ke dalam beberapa bentuk media. Media ini umumnya merupakan konten untuk keperluan Instagram seperti ilustrasi, poster dan *motion graphic*. Untuk *motion graphic* sendiri, penulis membuat *infographic* bergerak yang menghimbau siswa untuk bisa belajar di rumah selama penyebaran COVID_19. Penulis diberi acuan referensi sebuah konten *infographic* di Instagram SDB mengenai demam berdarah. *Motion graphic* yang akan dibuat penulis nantinya ini akan memakai variasi karakter desain B yang sudah disepakati sebelumnya. Untuk kontennya sendiri, penulis diberi *briefing list* kalimat apa saja yang wajib dimasukkan ke dalam *motion graphic*



Gambar 3.3.3 Referensi *motion graphic* SDB
(Sumber Instagram Sekolah Dharma Bangsa)

Penulis mempertimbangkan bagaimana membuat *motion graphic* berdasarkan *list* info yang didapatkan. Penulis menjabarkan bahwa sekiranya butuh 6 *shot* penting untuk menunjukkan masing masing info tersebut. Namun, penulis hanya diberikan waktu seminggu untuk pengerjaannya. Agar memanfaatkan waktu dengan efektif, penulis mendapat ide untuk membuat semacam “*template*” dari ke-6 *shot* tersebut. “*Template*” ini memiliki animasi yang sama yang diterapkan ke semua *shot*, sehingga, masing-masing *shot* hanya tinggal diganti assetnya saja.

Selama proses pembuatan aset animasi, penulis membuat 6 karakter dari acuan variasi desain B yang sudah penulis gambar sebelumnya. Agar mudah, ke-6 karakter tersebut dibuat memiliki kemiripan penempatan dan bentuk tubuh walau memakai *gesture* yang berbeda. Ke-6 karakter tersebut sama-sama tengah duduk di sebuah meja dan hanya memperlihatkan setengah badan yang mengarah lurus ke depan kamera. Agar tidak terlihat monoton, ke-6 karakter tersebut dibuat memiliki bentuk *gesture* dan ekspresi yang berbeda satu dengan yang lain.



Gambar 3.3.4 Aset karakter *motion graphic* SDB
(Sumber dokumentasi pribadi)

Selain membuat aset karakter, penulis juga membuat aset berupa logo dan *background* sederhana memakai motif batik SDB. Untuk logo sendiri, penulis membuat logo yang mewakili masing-masing list info yang diberikan. Logo-logo tersebut dibuat untuk memperjelas dan menyederhanakan info yang diberikan karena umumnya orang lebih mudah tertarik dengan gambar ketimbang membaca tulisan yang banyak. Selain memperjelas makna, logo-logo tersebut bisa menghias *motion graphic* ini jadi lebih menarik untuk dilihat. Sebagai pembuka dan penutup animasi tersebut, penulis juga membuat gambar judul sebagai intro *motion graphic* ini.



Gambar 3.3.5 Aset *Background* dan *icon motion graphic* SDB
(Sumber dokumentasi pribadi)

Setelah semua aset sudah selesai disiapkan, penulis memulai menggerakkan aset-aset tersebut menjadi animasi di *software* After Effects. Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, penulis awalnya hanya menganimasi 1 *shot* yang nantinya dijadikan semacam “*template*” dimana *shot* tersebut akan di duplikasi menjadi *shot* lainnya. Masing-masing *shot* akan diganti asetnya

menggunakan gambar yang berbeda. Usaha ini dilakukan agar ke – 6 *shot* tersebut tidak monoton walau memiliki animasi yang sama. Selain ke -6 *shot* yang wajib dibuat, penulis juga membuat intro sederhana dengan memunculkan judul *motion graphic* tersebut.

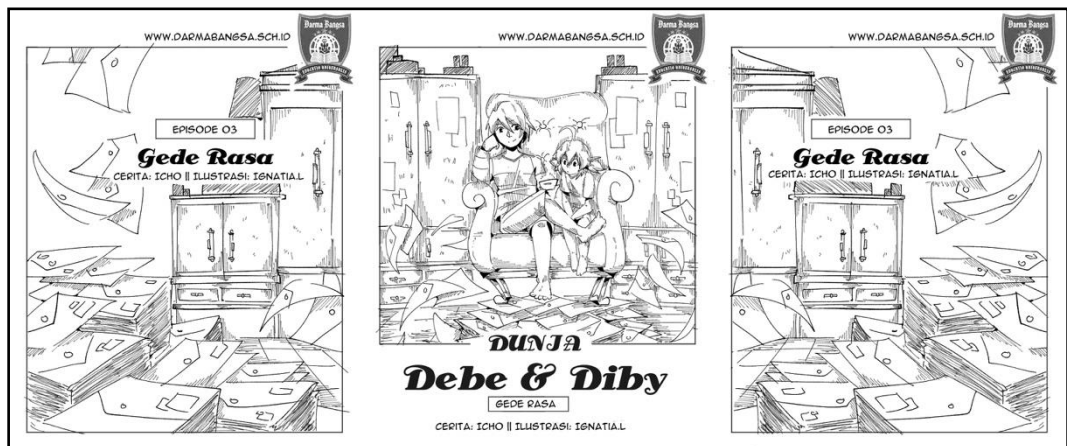


Gambar 3.3.6 Hasil akhir *motion graphic* SDB

(Sumber dokumentasi pribadi)

3. Character Design Sekolah Dharma Bangsa 2

Selain *motion graphic*, desain karakter SDB yang dibuat oleh penulis juga diterapkan ke bentuk media yang lain salah satunya ilustrasi. Di minggu 3-7 penulis membuat ilustrasi menggunakan desain karakter SDB yang sudah dibuat. Untuk ilustrasi ini, penulis diberi arahan mengambil 2 karakter dari variasi desain A sebagai perwakilan karakter Debe dan Diby untuk diceritakan ke dalam bentuk komik. Komik ini terbit berkala setiap minggu mulai dari minggu ke 3-7 magang. Debe dan Diby ini menjadi mascot sementara mini seri yang mengangkat cerita seputar bagaimana rasanya belajar di rumah. Di minggu ke 6-7 penulis mendapatkan *job* baru untuk membuat variasi gestur dari kedua karakter ini untuk nantinya bisa dipakai sebagai aset dalam membuat konten-konten promosi lainnya.



Gambar 3.3.7 Ilustrasi Debe dan Diby
(Sumber dokumentasi pribadi)

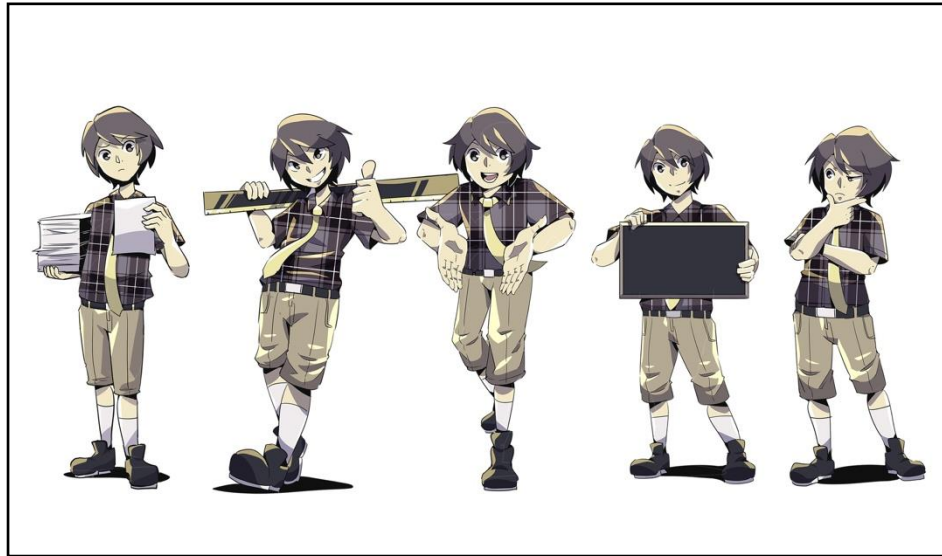
Penulis diminta untuk membuat 5 macam pose atau ekspresi dari kedua karakter tersebut. Pose ini meliputi pose berfikir, pose mengajak, Pose mempersembahkan sesuatu, pose memegang papan dan pose berfikir keras. Masing-masing pose setiap karakter penulis buat secara *full body* agar karakter ini fleksibel dimasukan ke dalam konten apapun. Penulis membuat 5 macam gestur dari masing-masing karakter baik itu Debe ataupun Diby.

Maskot karakter perempuan disini bernama Diby. Diby merupakan sosok adik perempuan dari Debe. Desainnya pada dasarnya mengambil desain karakter SD perempuan di variasi A. Walaupun begitu, penulis diberikan arahan bahwa Diby mengenakan seragam SMP. Sebagai sosok yang lebih muda daripada Debe, Diby dibuat berwatak ceria. Untuk bisa menunjukkan watak tersebut, penulis membuat pose Diby jauh lebih ekspresif dan ceria ketimbang Debe.



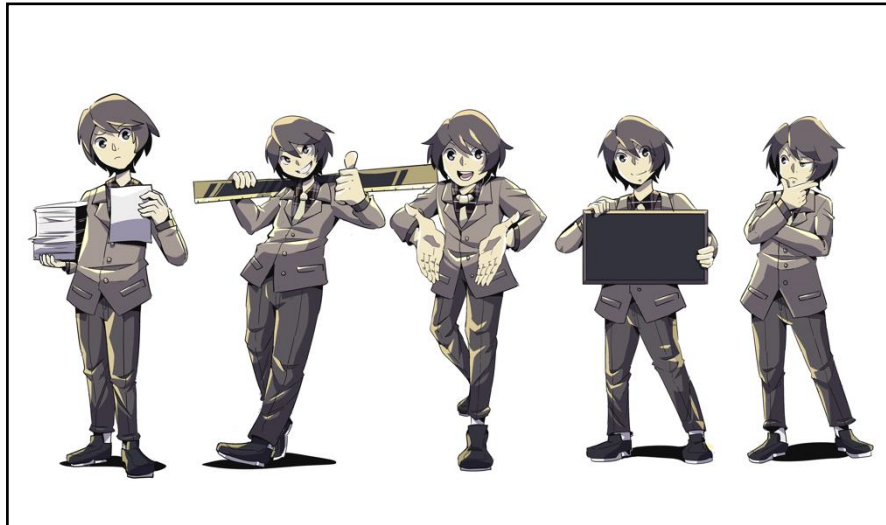
Gambar 3.3.8 Desain karakter Diby
(Sumber dokumentasi pribadi)

Maskot karakter laki-laki disini bernama Debe. Debe ditulis sebagai kakak laki-laki yang lebih tua daripada Diby. Penulis awalnya mendapatkan *brief* bahwa ia memakai seragam SMP SDB. Desain dari karakter ini mengambil versi SMP laki-laki di variasi desain A. Sebagai sosok kakak yang lebih tua, penulis berfikir bahwa Debe memiliki gestur yang lebih tenang dan pemikir. Penulis membuat pose-pose Debe lebih kaku dan tenang ketimbang Diby.



Gambar 3.3.9 Desain karakter Debe
(Sumber dokumentasi pribadi)

10 pose karakter yang dibuat oleh penulis selesai di minggu ke 6 selagi penulis menyicil beberapa pekerjaan yang lain. Namun, ketika semua karakter yang sudah diwarnai diperlihatkan kepada *Creative Director*, ada kesalahan teknis yang fatal di dalam desain tersebut. Debe sebenarnya mengenakan seragam SMA dan bukan SMP. Kesalahan ini mau tidak mau membuat penulis harus memperbaiki seluruh desain karakter Debe yang berjumlah 5 buah. Revisi dari karakter ini baru benar-benar selesai di minggu ke 7.



Gambar 3.3.10 Revisi desain karakter Debe
(Sumber dokumentasi pribadi)

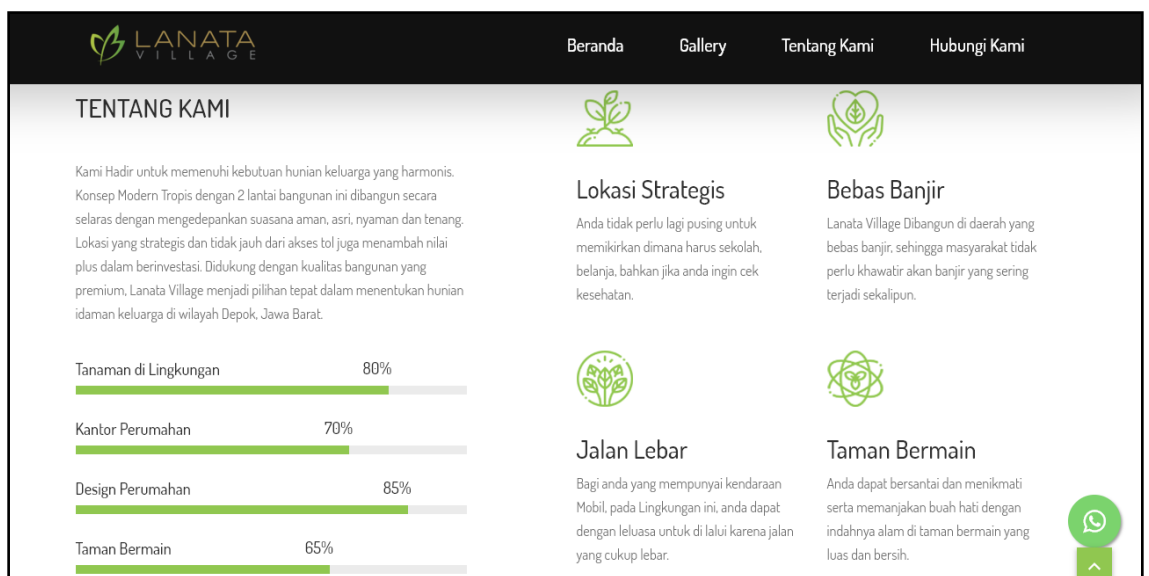
4. Motion Graphic Lanata

Penulis sudah diberi kisi-kisi untuk membuat *motion graphic* dari Lanata Village di minggu pertama, namun, bahan dan arahan yang jelas baru diberikan di minggu kedua. Lanata Village biasa membuat konten promosi di instagramnya. Dari semua konten yang ada, belum ada konten dalam bentuk animasi. Untuk itulah penulis ditawarkan untuk membuat konten yang bergerak.

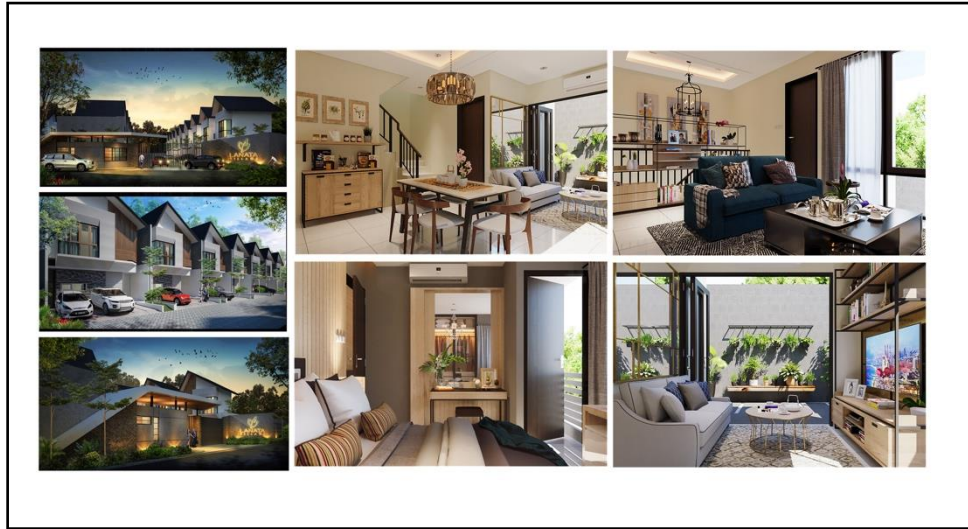


Gambar 3.3.11 Logo Lanata Village
(Sumber dokumentasi klien)

Untuk membuat *motion graphic*, penulis perlu aset-aset yang nanti akan digerakan. Dalam pekerjaan *motion graphic* ini, penulis hanya diberi alamat *website* untuk men-*download* beberapa gambar dari jenis-jenis rumahnya saja. Penulis diberi *brief* singkat untuk membuat konten promosi sesuai dengan keterangan yang ada di *website* tersebut. Di halaman pertama *website* tersebut terdapat 4 kelebihan dari Lanata Village yang penulis bisa gunakan sebagai referensi konten seperti apa yang akan dibuat.



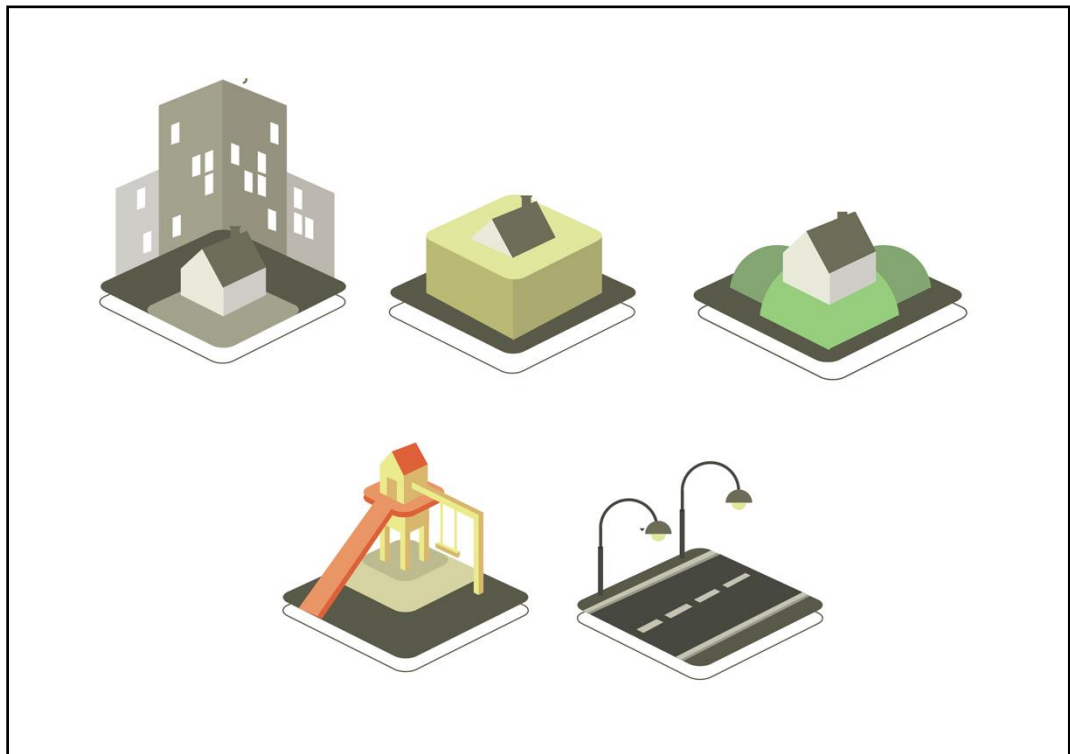
Gambar 3.3.12 *Website* Lanata Village
(Sumber www.lanatavillage.com)



Gambar 3.3.13 Foto perumahan Lanata Village

(Sumber www.lanatavillage.com)

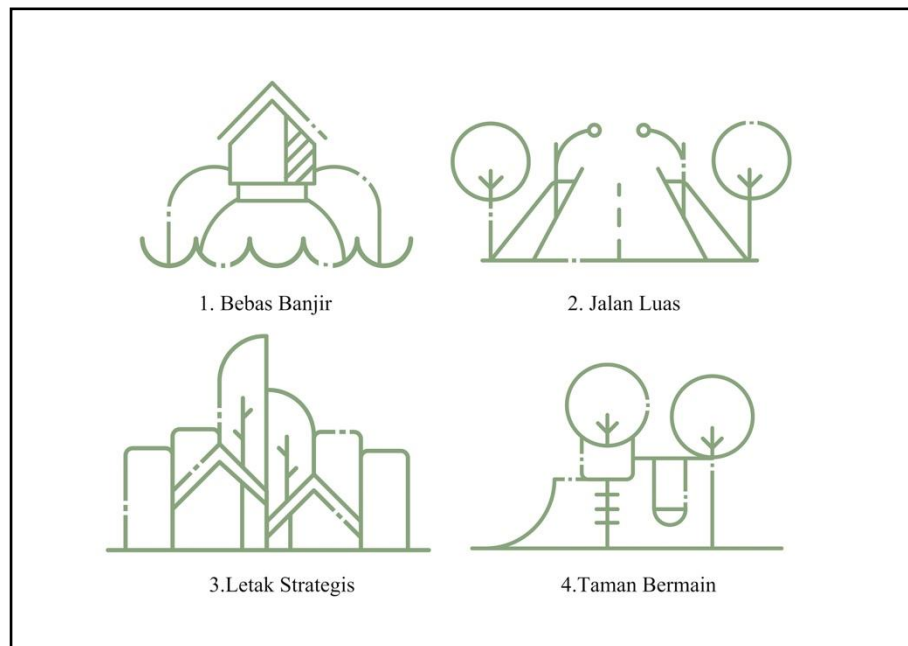
Awalnya penulis mencoba membuat aset gambar dengan menggunakan *flat style* yang umum digunakan di beberapa *motion graphic*. Penulis membuat gambar tersebut menggunakan Adobe Illustrator agar nantinya bagian-bagian tersebut bisa langsung dianimasi terpisah. Namun, desain gambar ini dinilai terlalu rumit ketika dikonsultasikan dengan pembimbing magang dan atasan. Penulis pada akhirnya mencari hal lain yang jauh lebih sederhana untuk dijadikan sebagai aset.



Gambar 3.3.14 Aset awal
(Sumber dokumentasi pribadi)

Penulis kemudian melakukan inisiatif membuka kembali website Lanata Village dan menemukan ada *icon-icon* yang digunakan mewakili kelebihan-kelebihan dari perumahan ini. *Style icon* tersebut hanya berupa *lineart* yang beberapa bagiannya terputus dan diberi sebuah titik. Penulis kemudian mengikuti *style* tersebut dan menerapkan dalam pembuatan aset *motion graphic*.

Aset yang dibuat penulis ada 4 gambar. Ke-4 gambar tersebut dikerjakan menggunakan Adobe Illustrator. Masing masing gambar mewakili kelebihan yang tertera pada *website* Lanata Village. Setiap gambar terdiri dari bagian-bagian bentuk geometris yang terpisah dengan *lineart* hijau dan *fill* berwarna putih. Bagian-bagian tersebut aslinya saling tumpang-tindih yang disembunyikan dibalik *fill* putih. Bagian-bagian yang terpisah inilah yang nantinya akan dianimate satu persatu menggunakan *After Effects*.



Gambar 3.3.15 Icon *motion graphic* Lanata Village
(Sumber dokumentasi pribadi)

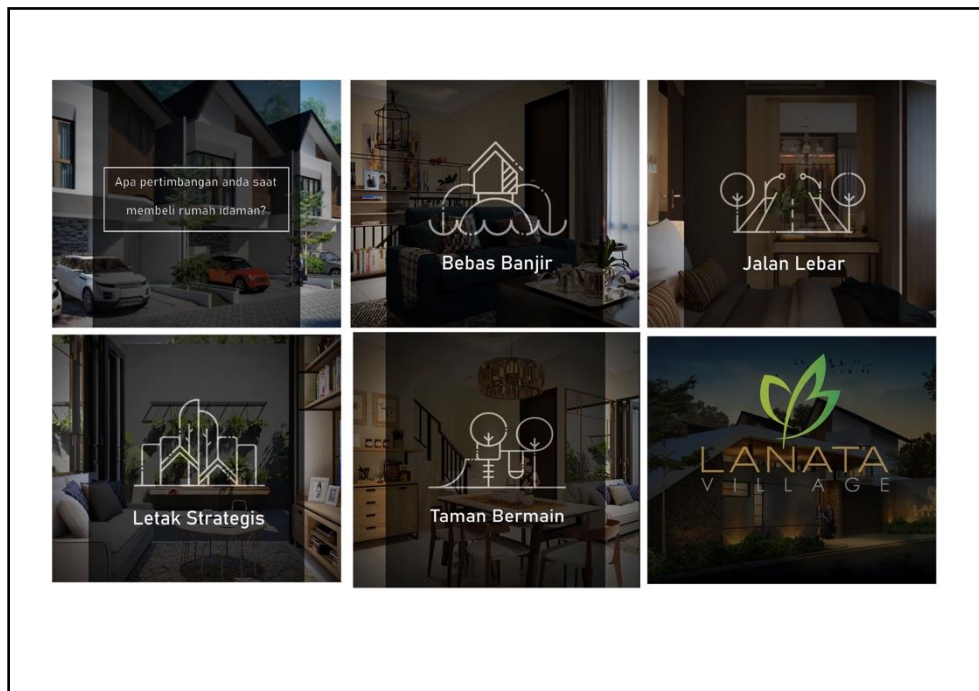
Proses pembuatan animasi dari *motion graphic* ini dibuat di After Effects. Terdapat 6 *shot* di dalam *motion graphic* ini. 4 *shot* berisi informasi penting kelebihan dari Lanata Village dan animasi gambar *vector* yang sudah penulis buat. Penulis mengambil langsung aset gambar dari Adobe Illustrator yang sudah dipisah perlayer agar bisa sekaligus diletakan di After Effects tanpa harus perlu diralat lagi peletakannya.

Penulis membuat setiap bagian animasi gambar *vector* tersebut muncul dari bawah sebuah garis. *Timing* bagian yang muncul dibedakan sedemikian rupa dengan penambahan sedikit variasi *slow in* atau *slow out*. *Slow in* adalah perubahan gerak benda dari pelan ke cepat. Sebaliknya, *slow out* adalah perubahan gerak benda dari cepat ke pelan. Usaha permainan *slow in* dan *slow out* ini dilakukan agar membuat animasi gambar tersebut terlihat lebih halus.

Setelah selesai menggerakkan bagian perbagaian, penulis menempatkan *sequence* yang sudah digerakan ke dalam *shot* berlatar gambar-gambar model rumah Lanata Village. Model rumah ini diambil langsung dari *website* Lanata Village. Penulis memberi efek *invert* pada gambar yang sudah dianimasi untuk

membalikan warna terang dan gelap. Gambar tersebut kemudian diberi *blending Dodge (add)* agar bagian *negative* menjadi transparan dengan *background* di belakangnya. Agar terlihat lebih jelas, penulis menambahkan kotak kotak hitam yang diturunkan *opacity*-nya. Diantara *background* dan gambar *vector* yang sudah dianimasi.

Setelah 4 shot penting sudah selesai, penulis membuat *intro* dan *ending motion graphic* tersebut. *Intro motion graphic* hanya berupa pertanyaan singkat yang bisa menarik konsumen yang nantinya melihat *motion graphic* ini. Sementara *ending* dari *motion graphic* ini berisi animasi logo Lanata Village dan *contact person* yang bisa dihubungi. Untuk menggabungkan semua *shot*, masing-masing *shot* diberi transisi *crossfade* dimana *shot* sebelumnya perlahan lahan menghilang digantikan oleh *shot* selanjutnya.



Gambar 3.3.16 Hasil akhir *motion graphic* Lanata Village
(Sumber dokumentasi pribadi)

5. Motion Graphic Kombini

Motion Graphic Kombini adalah salah satu tugas animasi yang tidak perlu mempersiapkan asetnya. Tugas *motion graphic* yang satu ini diberikan selagi penulis menyicil beberapa pekerjaan di minggu ke 7. Karena minggu tersebut padat tugas, *motion graphic* ini baru sempat dicicil kembali di minggu berikutnya. Selain kelonggaran waktu, penulis mendapatkan sedikit keringanan dalam *proses* pembuatan *motion graphic* ini. Penulis diberi *brief* langsung berupa *storyboard* lengkap dengan aset-aset gambar yang sudah disediakan.



Gambar 3.3.17 *Storyboard motion graphic* Kombini

(Sumber grup Whatsapp DGA)

Penulis diberikan gambar-gambar makanan sebagai aset untuk membuat *motion graphic* ini. Beberapa aset tersebut disediakan dalam format png yang siap dipasang. Beberapa lagi masih dalam bentuk JPG yang perlu dipisahkan dengan latar putih di belakangnya. Aset makanan ini menggunakan gambar yang sama dengan gambar yang ada di dalam *storyboard*. Karena

sudah ada arahan yang jelas beserta aset yang cukup lengkap penulis lebih mudah membayangkan proses pembuatannya.



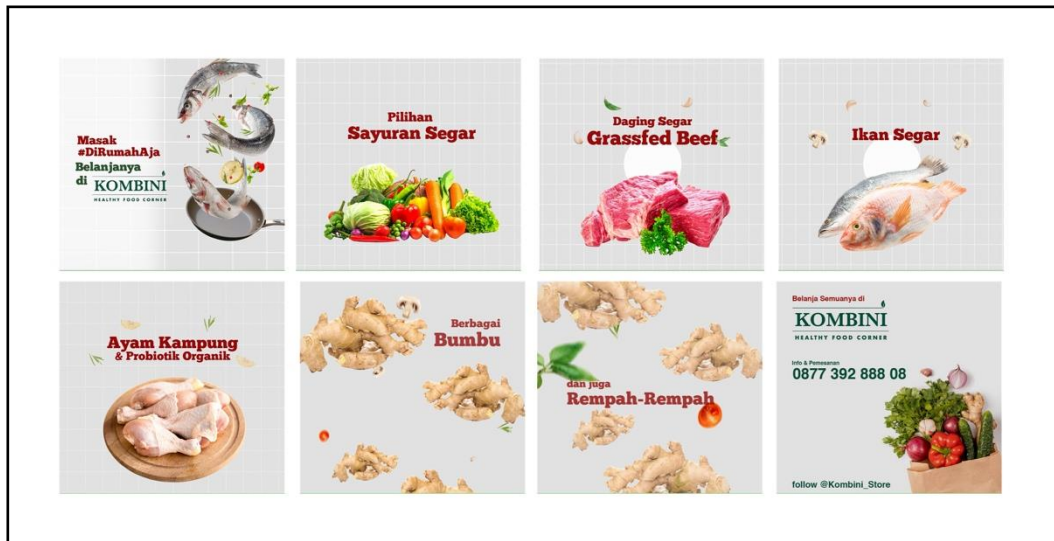
Gambar 3.3.18 Aset *Motion Graphic* Kombini A
(Sumber Ade Romly)



Gambar 3.3.19 Aset *motion graphic* Kombini B

(Sumber Ade Romly)

Proses pembuatan animasi kombini disesuaikan dengan *storyboard* yang sudah diberikan. Awalnya penulis bingung apa saja yang harus digerakan dan bagaimana pergerakannya karena minimnya jumlah aset yang digunakan. Pada akhirnya penulis mencoba membuat inisiatif membuat beberapa modifikasi gerak di beberapa *shot*. Modifikasi pertama ada pada *intro*. Penulis membuat gerakan makananan yang sedang dilontarkan dari penggorengan. Modifikasi kedua ada pada *shot* 2 hingga *shot* 5. 4 *Shot* ini memiliki gerakan yang sama melontarkan beberapa bumbu makanan kecil dibalik gambar makananan yang dihidangkan menurut keterangan pada *shot* tersebut. Modifikasi terakhir ada pada *shot* ke 6. Dalam *shot* ini, penulis membuat efek kamera *panning* ke bawah dengan gambar kunyit dan makananan-makananan kecil yang jatuh perlahan. Terakhir, penulis menutup *motion graphic* dengan animasi sederhana dengan menggerakkan logo kombini, kontak dan gambar sayuran yang *fade in* bergerak perlahan dari bawah.



Gambar 3.3.20 Hasil akhir *motion graphic* Kombini
(Sumber dokumentasi pribadi)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Di awal tahun 2020, dunia termasuk Indonesia terkena dampak Virus Corona 2019 (COVID_19). Virus ini seperti Flu, menyerang system pernafasan manusia dan dapat ditularkan melalui butiran air yang keluar dari seorang yang terjangkit. Virus ini merupakan virus baru dimana belum ditemukannya vaksin di tahun tersebut. Dampak penyebaran virus ini cukup cepat menyebabkan WHO menetapkan virus tersebut sebagai pandemik dunia. Banyak tempat harus mengalami Pembatasan Sosial Skala Besar (PSSB) untuk mengurangi penyebaran dari virus ini.

Pandemik Corona Virus merupakan kendala yang paling jelas terlihat dalam proses magang ini. Setelah 2 minggu bekerja di kantor, penulis harus mulai bekerja dirumah atau *Work From Home* (WFH) karena kendala letak perusahaan yang jauh dengan tempat tinggal penulis. Tidak hanya jadwal yang berubah, dinamika pekerjaan yang diberikan juga berubah. Ketika bekerja langsung di kantor, penulis bisa langsung bertanya mengenai arahan pekerjaan selama pembimbing, rekan kerja dan atasan ada ditempat. Sedangkan ketika *Work From Home*, penulis mengandalkan komunikasi melalui media Whatsapp dengan pembimbing, atasan dan grup kantor.

Perubahan akibat COVID_19 juga bisa terlihat dari waktu pemberian tugas. Sebelum COVID_19, penulis umumnya diberi pekerjaan selama hadir di kantor dan diselesaikan di kantor juga. Diluar jam kerja, penulis masih bisa memiliki waktu pribadi untuk istirahat. Ketika WFH, pemberian tugas lebih tidak menentu dan *demand* pekerjaan jadi naik karena banyak konten yang diperlukan selama pandemik. Tak jarang penulis mendapat pekerjaan diluar waktu kerja yang seharusnya. Entah ketika di malam hari atau disaat *weekend*. Penulis kurang bisa menyesuaikan diri dengan waktu yang tidak konsisten ini sehingga performa kerja menjadi cukup turun menjelang akhir magang.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Tidak selamanya kondisi dalam perusahaan itu stabil atau sesuai dengan ekspektasi terlebih perusahaan yang masih kecil. Dalam kasus magang ini, adalah adanya pandemik COVID_19. Penulis harus bisa menyesuaikan diri dengan kebiasaan dan keterbatasan perusahaan selama pandemik. *Demand* yang naik, ketidak teraturan jam kerja, diiringi dengan waktu yang tiak menentu.

Resiko *burnout* bisa saja terjadi. *Burnout* adalah kondisi dimana seseorang perlahan kehilangan performa kerja karena terlalu banyak stress di dalam lingkungan pekerjaan. Untuk menghindari resiko tersebut, penulis perlu tegas dalam mengatur waktu menyempatkan diri untuk istirahat terlebih di saat WFH. Ketika dirumah, penulis perlu lebih tegas dalam mengatur waktunya sendiri. Jikalau diperlukan, penulis harus berani berkomunikasi meminta sedikit keringanan atau berbagi tugas *jobdesk* dengan anggota tim yang lain.