



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

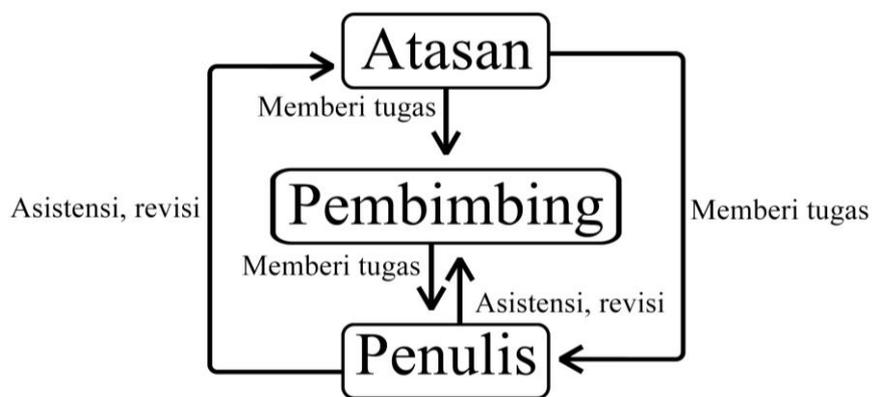
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

3.3.1. Kedudukan

Kedudukan penulis di *Manimonki Studios* selama melakukan kerja magang adalah sebagai *2D artist* dibawah *supervisor visual development*. Pekerjaan penulis sendiri selama magang tidak difokuskan untuk satu jenis pekerjaan saja melainkan mencakup banyak aspek. Misalnya dalam pembuatan aplikasi Lagu Anak penulis hanya berperan sebagai UI/UX design, sedangkan untuk pembuatan aplikasi dongeng anak Si Kancil, penulis mengerjakan hampir keseluruhan dari desain karakter, *storyboard*, *assets*, sampai *animate*. Sesekali juga mendesain untuk keperluan asset dan properti sebelum di modelling untuk *project* iklan.

3.3.2. Koordinasi

Selama magang, penulis lebih banyak terlibat dalam produksi untuk *IP Project* Manimonki yang berupa aplikasi untuk anak-anak. Berikut adalah gambaran koordinasi kerja antara atasan, pembimbing lapangan, dan penulis:



Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi

Atasan disini adalah Angga Kresna sebagai direktur Manimonki, sebagai pembuat konsep untuk *IP Project* aplikasi anak. Selain pembuat konsep untuk aplikasi, atasan juga membagi tugas antara penulis dengan *visual developer*, Mulky Taufik Akbar, dalam mendesain asset untuk keperluan iklan (project dari klien). Sedangkan pembimbing lapangan disini adalah Mulky sendiri selaku visual developer, berperan dalam memberikan saran dan arahan untuk setiap desain yang penulis kerjakan agar mencapai hasil yang lebih baik.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah pekerjaan yang dikerjakan penulis selama praktik kerja magang di Manimonki Studios:

Tabel 3.1. Detail pekerjaan yang dilakukan selama magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	6 Februari – 9 Februari 2017	Applikasi Lagu Anak	- Develop desain UI/UX aplikasi Lagu Anak
2	13 Februari – 17 Februari 2017	Applikasi Lagu Anak	- Develop desain UI/UX aplikasi Lagu Anak dan Baca Tulis
3	20 Februari – 24 Februari 2017	Applikasi Dongeng Anak Si Kancil	- Membuat storyboard dan asset
4	27 Februari – 3 Maret 2017	Applikasi Dongeng Anak Si Kancil	- Membuat asset dan animate
5	7 Maret – 10 Maret 2017	Design Envi ‘Rodeo’	- Develop environment
6	13 Maret – 17 Maret 2017	Design Envi ‘Rodeo’	- Develop environment
7	20 Maret – 24 Maret 2017	Applikasi Dongeng Anak Si Kancil	- Membuat storyboard dan asset
8	27 Maret – 31 Maret 2017	Iklan ‘Woods’	- Develop environment & assets
9	3 April – 7 April 2017	Applikasi Dongeng Anak Si Kancil	- Storyboard, assets, animate
10	10 April –	Applikasi Dongeng	- Animate

	12 April 2017	Anak Si Kancil	
11	17 April – 21 April 2017	Applikasi Dongeng Anak Si Kancil	- Animate
12	25 April – 28 April 2017	Applikasi Dongeng Anak Si Kancil	- Storyboard dan assets
13	2 Mei – 5 Mei 2017	Applikasi Dongeng Anak Si Kancil	- Animate

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Selama pelaksanaan magang penulis lebih banyak mendapat tugas langsung dari atasan. Penulis diberikan *brief* terlebih dulu mengenai apa yang perlu dikerjakan, lalu kemudian mulai bekerja dibawah bimbingan pembimbing lapangan. *Software* yang digunakan selama kerja magang adalah *Adobe Photoshop* dan *Adobe After Effect*. Berikut adalah beberapa karya yang penulis kerjakan selama praktek kerja magang:

1. Dua minggu pertama kerja magang penulis diberikan tugas untuk membuat UI/UX aplikasi lagu anak. Penulis diberikan *brief* bagaimana dan apa saja yang perlu dibuat untuk UI/UX khususnya untuk aplikasi lagu anak ini, seperti halaman pembuka atau *home*, kemudian *menu* beserta *thumbnail* lagu-lagu yang dapat dipilih, kemudian *foreground* saat lagu diputar dan tidak lupa juga untuk *button* seperti *close*, *back*, dan *next*. Referensi yang diberikan kepada penulis adalah video aplikasi lagu anak yang telah ada di app store milik manimonki juga yang berjudul “Lagu Anak Indonesia Manimonki”. Untuk video dan lagunya sendiri sudah ada, penulis hanya ditugaskan untuk membuat tampilan awalnya saja. Design yang penulis buat adalah sebagai berikut:

- a. *Home*, untuk menu utama saat pertama masuk ke aplikasi



Gambar 3. 2 *Home* Lagu Anak-Anak English Version
(Dokumentasi penulis, 2017)

- b. *Menu*, untuk berisikan *thumbnail* lagu-lagu anak-anak yang bisa dipilih



Gambar 3. 3 *Menu* Lagu Anak-Anak English Version
(Dokumentasi penulis, 2017)

- c. *Foreground* lagu, sebagai frame saat lagu diputar



Gambar 3. 4 *Foreground* Lagu Anak-Anak English Version
(Dokumentasi penulis, 2017)

- d. *Thumbnail, icon* untuk tombol pilihan di playstore



Gambar 3. 5 *Thumbnail*
(Dokumentasi penulis, 2017)

2. Aplikasi lain yang penulis kerjakan selama magang adalah aplikasi baca tulis untuk anak-anak. Pertama, atasan menjelaskan mengenai aplikasi anak yang ingin dibuat, aplikasi ini ditujukan untuk anak TK yang akan naik kelas ke SD, karena itu karakter dibuat mengenakan seragam SD. *Brief* yang diberikan adalah untuk membuat sebuah aplikasi yang menyenangkan serta mendidik untuk anak-anak. Aplikasi ini dibuat untuk mengajari anak menulis huruf dari A sampai Z dengan mengikuti bentuk masing-masing huruf. Kemudian juga mengajarkan anak untuk membaca dari huruf A sampai Z. Berikut adalah tampilan dari aplikasi ini:

- a. *Home*, tampilan pertama saat masuk ke dalam aplikasi



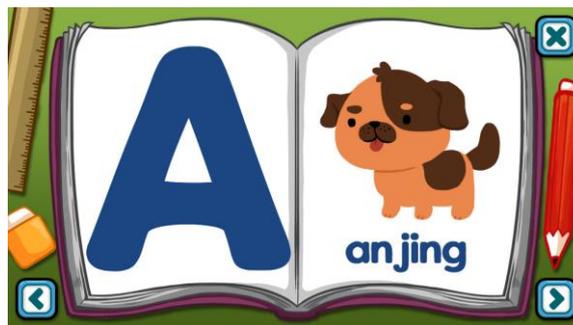
Gambar 3. 6 *Home Belajar Menulis dan Membaca*
(Dokumentasi penulis, 2017)

- b. *Main menu*, disini pengguna aplikasi akan memilih antara membaca atau menulis



Gambar 3. 7 *Menu Belajar Menulis dan Membaca*
(Dokumentasi penulis, 2017)

- c. *Menulis*, pengguna aplikasi dapat menyentuh layar gadget kemudian mengikuti sesuai dengan bentuk abjad dari A sampai Z.



Gambar 3. 8 *Menulis*
(Dokumentasi penulis, 2017)

- d. *Membaca*, pengguna aplikasi dapat membaca sesuai dengan abjad.



Gambar 3. 9 *Membaca*
(Dokumentasi penulis, 2017)

e. *Thumbnail, icon* untuk tombol pilihan di playstore



Gambar 3. 10 Thumbnail Belajar Menulis dan Membaca
(Dokumentasi penulis, 2017)

3. Memasuki pelaksanaan magang minggu ke 3, penulis ditugaskan untuk membuat animasi Dongeng Anak Si Kancil, yang nantinya akan dibuat untuk aplikasi anak-anak. Ide dari aplikasi ini adalah *interactive story*, pengguna aplikasi dapat memilih alur cerita seperti apa untuk si Kancil. Contohnya, saat kancil sedang berjalan-jalan di dalam hutan, ia diperhadapkan dengan 2 jalan, jalan yang satu akan membaca Kancil kepada cerita ‘Si Kancil dan Buaya’ dan jalan kedua akan membawa Kancil pada cerita ‘Si Kancil Makan Singa’. Penulis ditugaskan untuk membuat sebanyak-banyaknya cerita untuk Si Kancil, sehingga lebih banyak pilihan yang tersedia untuk pengguna app. Sampai akhir masa pelaksanaan magang penulis sudah membuat sekitar 7 animasi cerita Dongeng Si Kancil.

Berbeda dari tugas sebelumnya yang hanya perlu membuat UI/UX, untuk Dongeng Anak Si Kancil penulis mengerjakan hampir keseluruhan desain sampai *animate*. Cerita-cerita Kancil yang dipilih untuk dibuat animasi diambil dari buku bacaan anak-anak yang memang di dalamnya ada banyak jenis cerita Si Kancil. *Storyboard* yang penulis buat, mengacu dari buku cerita tersebut. Penulis juga membuat desain karakter untuk binatang-binatang di hutan teman Kancil, dan *design environment* dengan acuan dari cerita di buku tersebut. Untuk *design* tokoh utama Si Kancil

dibuat sendiri oleh pembimbing lapangan atau *visual developer*. Penulis membuat sketsa desain dan *storyboard* yang kemudian diasistensikan ke pembimbing lapangan, sebelum lanjut membuat assets yang juga penulis kerjakan sendiri. Setelah aset selesai, penulis melanjutkan ke proses *animate* menggunakan *Adobe After Effect*. Gerakan animatonya sendiri cukup sederhana saja dan dibuat *looping*, sehingga nanti dapat disesuaikan dengan narrator.

Berikut adalah beberapa *screenshot* dari animasi Dongeng Anak Si Kancil episode ‘Si Kancil dan Buaya’:

- a. Bumper, Penulis juga ditugaskan untuk membuat bumper untuk Cerita Si Kancil, khususnya edisi Si Kancil dan Buaya



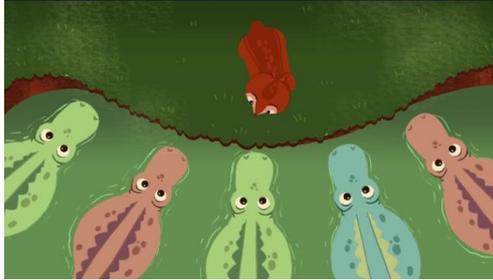
Gambar 3. 11 Bumper Dongeng Anak Indonesia
(Dokumentasi penulis, 2017)

- b. Saat Kancil sedang minum di pinggi sungai tiba-tiba muncul buaya menggigit kakinya.



Gambar 3. 12 Cerita Si Kancil dan Buaya
(Dokumentasi penulis, 2017)

- c. Kancil dikelilingi oleh buaya-buaya lapar, walaupun ketakutan, Kancil segera mencari akal dan membodohi para buaya.



Gambar 3. 13 Cerita Si Kancil dan Buaya
(Dokumentasi penulis, 2017)

- d. Kancil yang cerdas mencoba untuk mengakali buaya dengan mengatakan bahwa ia ditugaskan oleh baginda raja untuk menghitung jumlah buaya yang ada di sungai



Gambar 3. 14 Cerita Si Kancil dan Buaya
(Dokumentasi penulis, 2017)

- e. Untuk memudahkan menghitung kancil menyuruh buaya berbaris dan melompati mereka sambil pura-pura berhitung.



Gambar 3. 15 Cerita Si Kancil dan Buaya
(Dokumentasi penulis, 2017)

- f. Kancil melompat ke daratan dan berkata bahwa ia akan menyampaikan jumlah buaya pada baginda raja, kemudian berlari masuk ke hutan.



Gambar 3. 16 Cerita Si Kancil dan Buaya
(Dokumentasi penulis, 2017)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan kerja magang tidak banyak kendala yang penulis alami. Atasan tidak pernah memberikan *dateline* yang memberatkan dan pekerjaan yang dilakukanpun cukup santai. Bahkan untuk Dongeng Anak Si Kancil tidak ada target atau *dateline* tertentu yang ditetapkan.

Kendala kecil yang penulis temukan adalah layar komputer kantor yang penulis rasa memiliki pengaturan yang berbeda. Warna yang terlihat di layar komputer penulis dan warna yang muncul di layar lainnya, misalnya handphone atau layar komputer lain, berbeda. Warna yang muncul di layar lain terlihat memiliki saturasi tinggi dan sangat menyolok, kontras, sedangkan jika dilihat dari layar komputer penulis sudah dirasa tepat.

Jika sebelumnya adalah kendala secara teknis, kendala dari dalam adalah perbedaan style warna penulis dengan hasil yang diinginkan oleh atasan. Penulis sering kali diminta untuk melakukan revisi dalam hal pemilihan warna yang dirasa terlalu soft. Sedangkan pekerjaan yang penulis lakukan adalah untuk target anak-anak yang akan lebih menarik jika menggunakan warna-warna cerah.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi penulis atas kendala pertama adalah dengan menggunakan warna dengan tingkat saturasi yang lebih direndahkan, agar hasil yang terlihat di layar lainnya tidak terlalu menyolok. Solusi lainnya adalah dengan sesekali melakukan

perbandingan dengan mengirimkan gambar hasil pekerjaan ke handphone penulis, kemudian melakukan perbaikan.

Untuk kendala kedua, solusi penulis adalah dengan melakukan perbaikan atau revisi, dan mengambil referensi dari warna-warna cerah yang ada di internet, untuk bahan pembelajaran penggunaan dan pengaplikasian warna-warna cerah terhadap suatu karya design. Penulis juga belajar untuk menggunakan *color pallete* untuk menggambar.