



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

3.1.1. Kedudukan

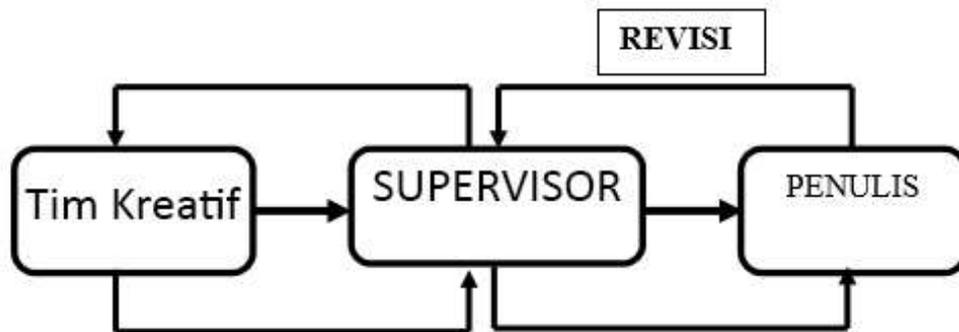
Saat menjalani kerja magang, penulis berkedudukan sebagai motion graphic artist. Penulis bertanggung jawab atas semua asset yang dibuat ataupun yang diambil melalui komputer khusus pencari asset. Setelah pengumpulan data telah dilakukan, penulis kemudian mengerjakan proyek yang sedang dijalani.

3.1.2. Koordinasi

Pekerjaan datang melalui tim kreatif ke supervisor, namun terkadang tim kreatif langsung mendatangi penulis agar tidak ada kesalah pahaman dalam mengerjakan. Diawali dengan briefing serta bimbingan singkat lalu penulis diberikan waktu untuk mengumpulkan asset-asset yang dibutuhkan melalui komputer khusus yang telah disediakan. Penulis bekerja sebagai animator sehingga, sebagian besar proyek yang dikerjakan penulis adalah untuk menggerakkan asset. Penulis biasanya ditugaskan untuk mempelajari video referensi yang telah diestujui atau mempelajari suatu teknik animasi melalui video di *Youtube*. Setelah asset selesai barulah penulis mengerjakan pekerjaan yang ditugaskan.

Setelah pengerjaan selesai, penulis menanyakan pendapat langsung ke supervisor. Supervisor biasanya sangatlah teliti hingga revisi yang harus dilakukan terkadang sangatlah mendetail. Jika hasil sudah di-approve oleh supervisor, maka hasil tersebut diteruskan kepada tim kreatif. Penyampaian hasil akhir langsung diserahkan menggunakan *flash disk*.

Adapun gambaran alur kerja penulis dalam mengerjakan proyek secara jelas dapat dilihat dalam bagan dibawah ini:



Gambar 3. 1. Bagan Alur Koordinasi kerja

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	Bumper Boboiboy	Mengganti judul pada bumper sesuai dengan episode yang akan tayang
2	2	LED	Membuat stock LED
3	3	LED	Membuat stock LED
4	4	LED	Menegrjakan LED untuk acara “Kemilau Sang Bintang”
5	5	LED	Membuat stock LED
6	6	-	
7	7	-	
8	8	Infografik	Infografik acara “Lets Get Wet”
9	9	Infografik	Infografik acara “Lets Get Wet”
10	10	Infografik	Infografik acara “Lets Get Wet”
11	11	Logo	

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam pelaksanaan kerja magang, penulis banyak mengerjakan motion graphic seperti Infografik dan terutama LED. Selain itu penulis juga diberikan pekerjaan mendesain dan meng-*edit* foto. karena itu penulis hanya akan menjelaskan beberapa proyek yang dikerjakan dalam jangka waktu magang yang telah disetujui kampus.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Pertama-tama penulis mendapatkan *briefing* proyek dari tim kreatif atau supervisor. Lalu supervisor atau tim kreatif memberikan penjelasan singkat mengenai apa yang harus dilakukan. Setelah aset sudah dikumpulkan, penulis mulai bekerja. Berikut ini penjelasan beberapa proyek yang dikerjakan penulis:

1. LED “Kemilau Sang Bintang”

Proyek pertama yang dikerjakan oleh penulis adalah LED untuk acara “Kemilau Bintang”. Kemilau Bintang merupakan sebuah acara yang bdiintangi oleh 2 artist ternama yaitu Krisdayanti dan Syahrini. Penulis diminta untuk membuat sebuah LED yang ukurannya telah disiapkan oleh tim kreatif dan memiliki konsep yang berwarna cerah atau *pop art*.

Pada awalnya tim kreatif menjelaskan konsep yang diinginkan kepada penulis. Apa yang perlu dibuat dan apa yang tidak boleh dibuat seperti pemilihan asset foto yang digunakan harus sopan dan sebagainya. Supervisor membantu mengarahkan dalam pekerjaan ini agar dapat melihat progress yang dilakukan oleh sang penulis. Kemudian penulis mengumpulkan asset di internet. Dalam industri televisi mengambil asset menggunakan pencarian Google sederhana sudah biasa untuk mempercepat yang deadlinenya yang sangat singkat. Disini sang penulis diberikan kebebasan dalam memilih referensi dan tutorial. Setelah terkumpulnya asset yang dibutuhkan penulis memulai proses pengerjaan.



Gambar 3. 2. Referensi satu
(<https://s-media-cache-ak0.pinning.com/originals/f0/d3/2/f0d322bf6a52c3d4d93adfed82c8e34c.jpg>)



Gambar 3. 3. Referensi dua
(<https://s-media-cache-ak0.pinning.com/736x/c6/40/a8/c640a80496f95df450ac00fd320a0733.jpg>)

LED yang akan ditampilkan diacara terbagi menjadi beberapa monitor. Maka dari itu penulis memilah foto yang ingin digunakan untuk LED pada monitor utama. Pada monitor utama tim kreatif menginginkan kedua foto syahrini dan krisdayanti sebagai fokus konsep panggung. Maka dari itu penulis membuat 2 buah ilustrasi atau foto edit yang diambil dari internet. Foto yang dipilih menggambarkan keanggunan dari sang 2 diva.

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. 4. Krisdayanti

(http://static.pulsk.com/images/2015/02/03/54d04e3a73d28_54d04e3a74224.jpg)



Gambar 3. 5. Syahrini

(<http://indolah.com/wp-content/uploads/2016/07/Ini-Alasan-Syahrini-KW-Ganti-Nama-Jadi-Tiara-Dewi.jpg>)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Kemudian penulis mengerjakan ilustrasi yang dibutuhkan, dalam proses ini penulis mengalami kesulitan dikarenakan keterbatasan alat yang disediakan oleh PT Cipta TPI. Namun penulis berinisiatif untuk membawa *pen tablet* agar mempermudah pengerjaan. Sambal mengerjakan ilustrasi tersebut, supervisor memberikan saran dan revisi untuk ilustrasi tersebut.



Gambar 3. 6. Krisdayanti sebelum direvisi



Gambar 3. 7. Krisdayanti sesudah direvisi



Gambar 3. 8. Syahrini sesudah direvisi



Gambar 3. 9. Syahrini sebelum direvisi

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

Pada percobaan pertama kali supervisor kurang merasa cocok pada ilustrasi tersebut. Dengan alasan warnanya yang terlalu kusam. Lalu pada revisi kedua supervisor mengatakan bahwa ilustrasi ini terasa masih kurang berwarna. Kemudian penulis memperbaikinya dan memberikan warna tambahan serta kedalaman agar terasa lebih berwarna. Setelah revisi terakhir akhirnya supervisor menyetujui dan meminta penulis untuk langsung dianimasikan.



Gambar 3. 10. Krisdayanti Hasil akhir



Gambar 3. 11. Syahrini Hasil akhir

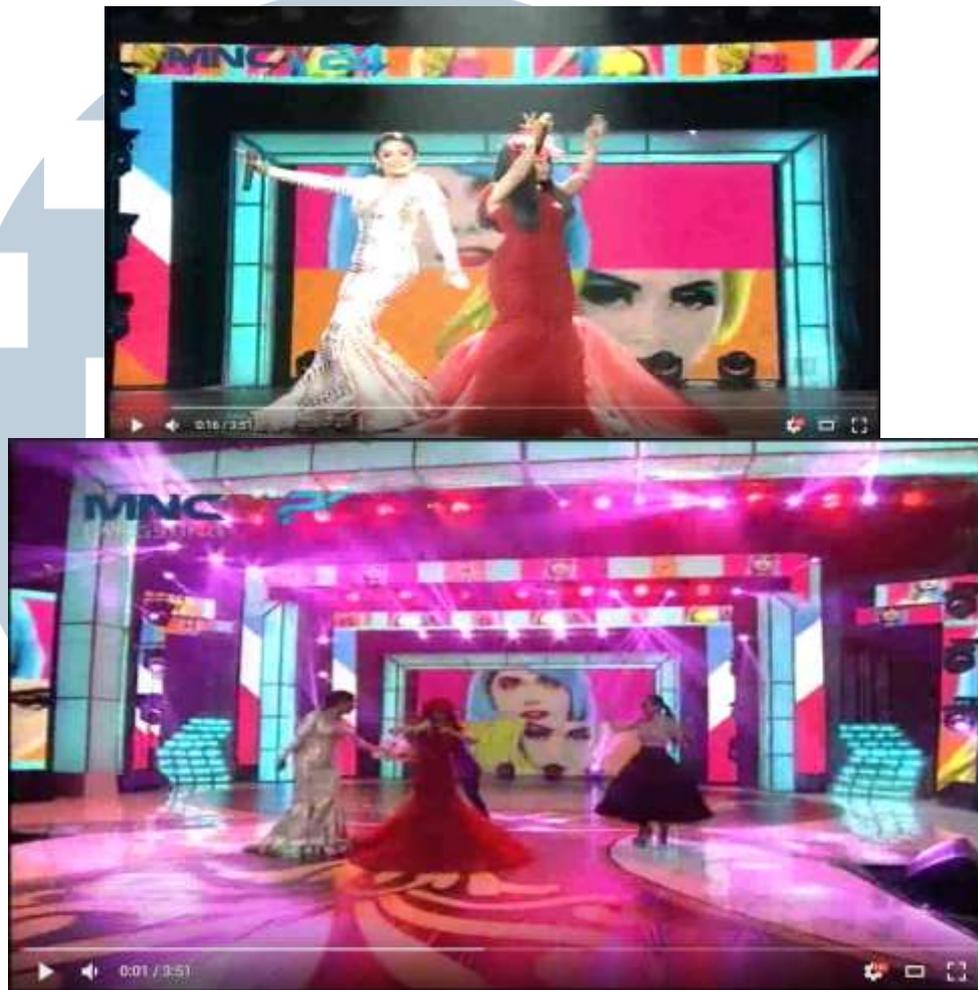
Teknik yang banyak digunakan dalam pembuatan LED ini adalah masking dan path trim. Kedua teknik ini diterapkan pada asset yang berupa shape dengan fill warna didalamnya. Masking adalah teknik yang secara kasar dapat diterjemahkan sebagai menutupi suatu shape dengan shape lain. Pada proyek ini, penulis menggunakan teknik masking yang sederhana untuk memasking asset, yaitu dengan menggunakan *solid* yang memiliki warna yang sama dengan warna *background*. LED yang akan digunakan terbagi menjadi 4 bagian monitor yaitu layar utama, pilar atas, pilar kanan dan kiri.



Gambar 3. 12. Hasil Akhir LED yang siap untuk disiarkan

Setelah dianimasikan, supervisor melihat untuk sekali dan memberikan masukan dan revisi sedikit untuk kemudian diberikan kepada tim kreatif yang pada pukul 17.00 sudah siap untuk mengambil data yang telah dibuat.

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. 13. LED yang telah disiarkan keseluruhan Indonesia
 (<https://www.youtube.com/watch?v=lcuMPI08r9g>)

2. Stock LED Bertema “*Dense Forest*”

LED merupakan proyek yang tiap harinya selalu dikerjakan di dalam industri pertelevisian. Sehingga stasiun TV membutuhkan stock LED tiap harinya. Maka dari itu PT. Cipta TPI selalu menyiapkan berbagai macam LED yang sudah dipersiapkan pada jauh hari.

Penulis diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam membuat stock LED tersebut. Pada proyek ini penulis diberikan tugas untuk membuat LED bertemakan “*Dense Forest*”. Proses pengumpulan asset pada proyek ini cukup berbeda. Dikarenakan LED ini membutuhkan gerak realis atau model asli hewan. Supervisor menginginkan ada elemen kera dan burung pada LED ini sehingga

saat mencari asset penulis menggunakan kata kunci *green screen* untuk mempermudah proses pembuatan.



Gambar 3. 14. *Greenscreen* nera
(<https://www.youtube.com/watch?v=2goXIrG76PM>)

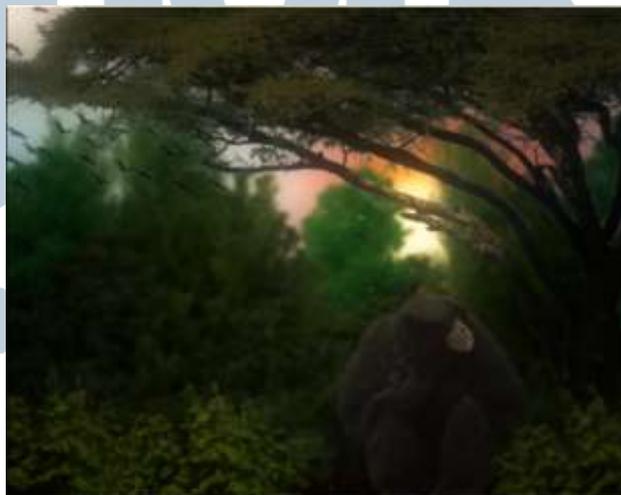
Kemudian penulis mengumpulkan asset lainnya yang dibutuhkan seperti gambar pohon dan semak semak agar memberikan kesan liar pada proyek ini. Proses komposisi pada LED ini cukup simpel sehingga penulis tidak mengalami kendala dalam pembuatannya. Penulis memberikan efek *blur* untuk menambah efek kedalaman agar terlihat lebih meyakinkan. Lalu ditambahkan efek daun berjatuhan dengan menggunakan *particular*. Pada tahap ini penulis mulai mendapat kesulitan dikarenakan efek ini membuat laptop menjadi bekerja lebih lambat sehingga proses menjadi tersendat.

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. 15. Proses komposisi
(Dokumentasi penulis)

Setelah disetujui oleh supervisor kemudian penulis memberikan sentuhan terakhir berupa *color grading*. Hal ini dilakukan untuk memperhalus dan menyatukan segala elemen yang telah dikomposisikan. *Color grading* yang dibuat terdiri dari 2 layer layer pertama memberikan *cinematic look*. Layer kedua digunakan untuk memperbaiki pencahayaan dan warna pada layer pertama.



Gambar 3. 16. Hasil Akhir LED hutan
(Dokumentasi penulis)

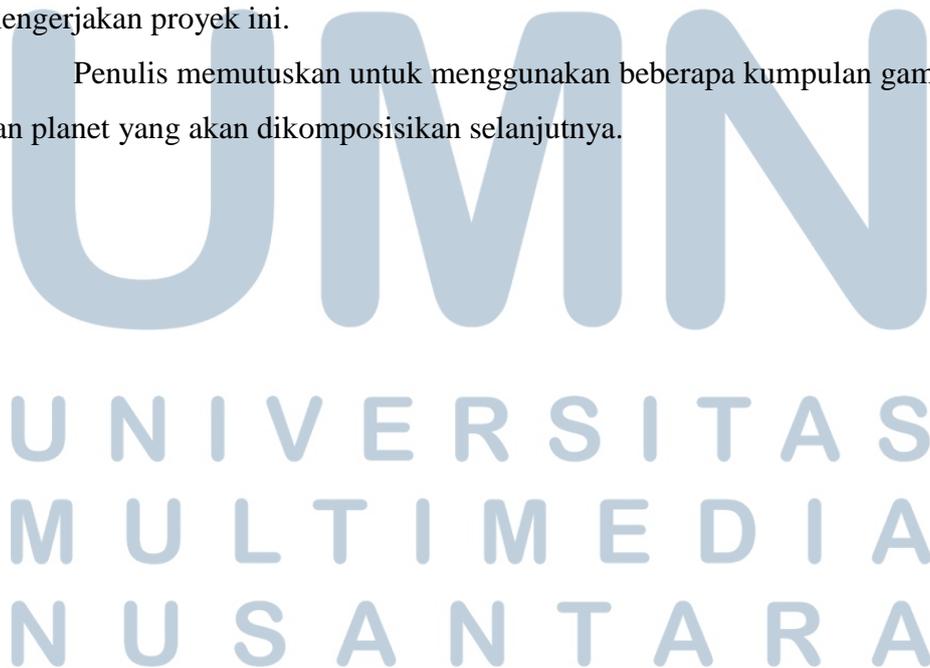
Kemudian setelah selesai, data yang akan diberikan disimpan ke dalam hardisk khusus yang berfungsi untuk men-*share* data ke seluruh komputer dalam studio *post-pro*. Sehingga pada saat dibutuhkan cukup mengetik kata kunci yang diinginkan.

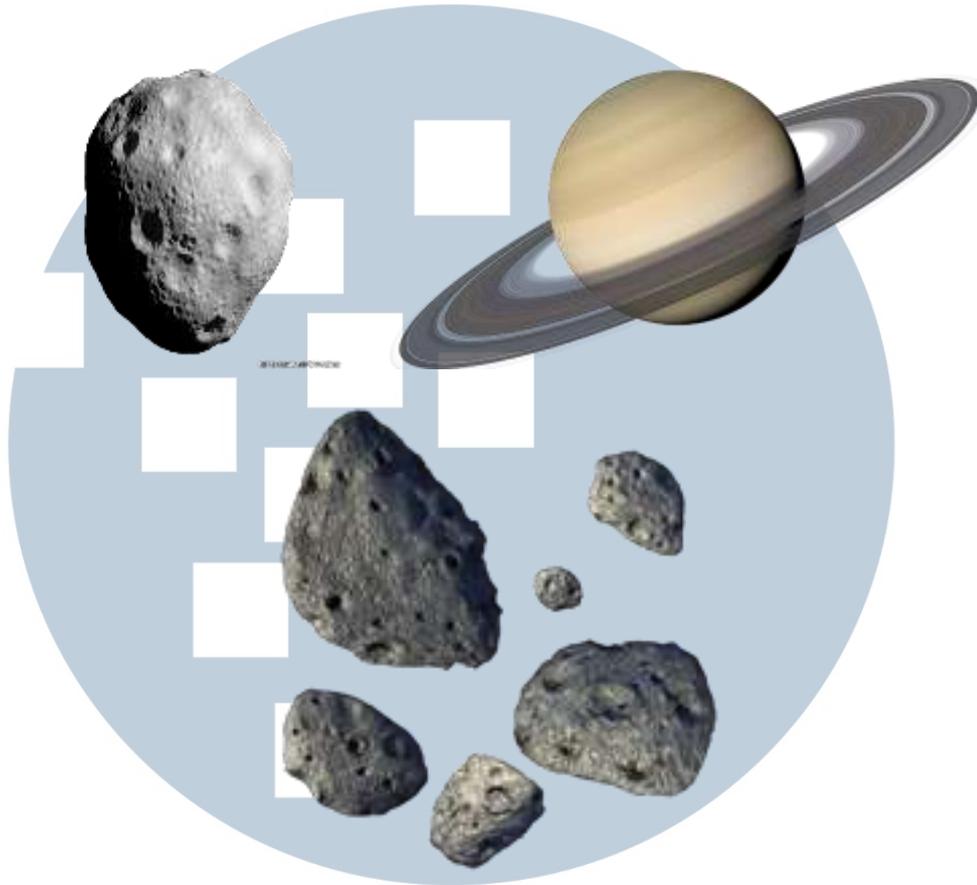
3. LED Bertemakan “Galaxy”

Lalu pada hari yang sama penulis diberikan tugas membuat LED yang lain. Tapi kali ini LED bertemakan “Galaxy”. Di dalam proyek ini penulis mengalami kesulitan. Dikarenakan deadline yang sangat singkat dan membutuhkan 2 proyek yang harus selesai pada hari tersebut.

Untuk LED yang satu ini, proses pengerjaannya pada garis besar cukup sama dengan LED yang bertemakan hutan sebelumnya. Namun konsep teknis belum terpikirkan oleh sang penulis. Dan tidak adanya bimbingan dari pihak tempat magang. Sehingga penulis butuh memutar otak lebih lama dalam memikirkan konsep tersebut. Pada awalnya konsep teknis yang terpikirkan adalah menggunakan efek *particular*, namun dikarenakan efek ini terbilang berat dan tema yang satu ini membutuhkan efek yang sangat banyak agar terlihat lebih terlihat menjanjikan sehingga penulis mencoba menggunakan pendekatan lain dalam mengerjakan proyek ini.

Penulis memutuskan untuk menggunakan beberapa kumpulan gambar batu dan planet yang akan dikomposisikan selanjutnya.

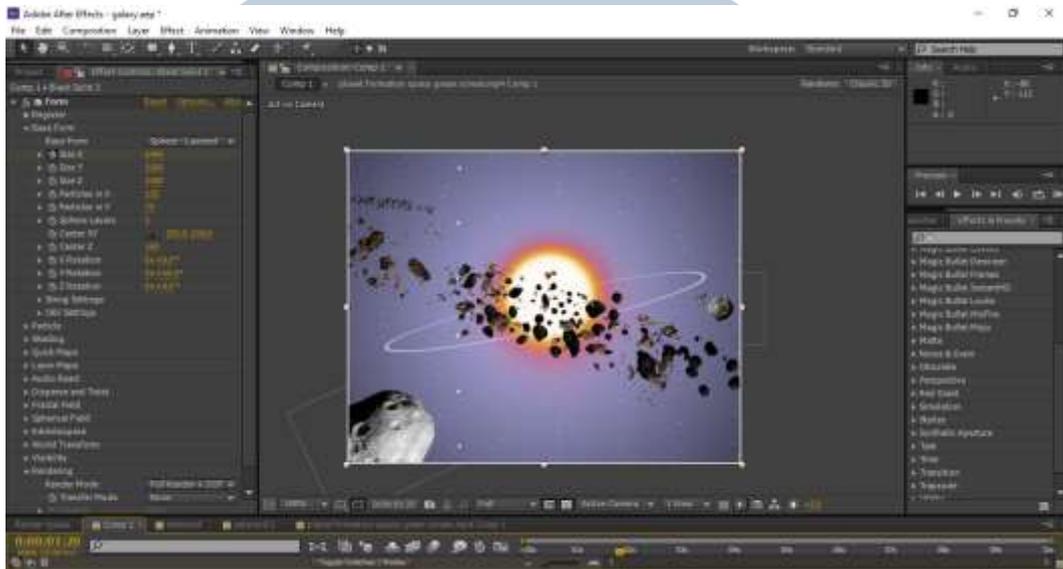




Gambar 3. 17. Gambar batu dan planet

(http://pre07.deviantart.net/f369/th/pre/f/2013/183/3/c/asteroid_belt_12a_by_mototsume-d6brdm4.png)

Kemudian setelah semua asset terkumpul semua konsep yang dikerjakan mulai terbayang oleh penulis. Lalu pada tahap selanjutnya pengerjaan tidak terjadi kesulitan. Teknik yang digunakan dalam pembuatan proyek ini adalah memainkan path pada tiap bebatuan agar memberi kesan melayang dan lebih seperti *Galaxy*. Bebatuan dikomposisikan memiring sesuai referensi yang didapatkan oleh sang penulis. Setelah itu untuk memberikan efek megah dipanggung penulis memikirkan untuk membuat dan menganimasikan bintang bintang yang membentuk melingkar dan berputar dengan memainkan efek *form*.



Gambar 3. 18. Bintang Bintang
(Dokumentasi penulis)

Lalu tahap terakhir yang dilakukan sama LED yang sebelumnya yaitu *color grading* sehingga memberi kesan yang lebih pada LED tersebut.



Gambar 3. 19. Hasil Akhir LED *galaxy*
(Dokumentasi penulis)

4. Infografik “*Lets Get Wet*”

Lets Get Wet merupakan sebuah acara *game show* yang diselenggarakan oleh PT. Cipta TPI yang melibatkan peserta dalam bermain *mini games* yang berhubungan dengan air. Proyek ini bukanlah proyek yang seharusnya dikerjakan penulis, namun dikarenakan bertambahnya waktu magang maka sang penulis ikut serta meskipun peranannya tidak terlalu penting.



Gambar 3. 20. Logo Lets Get Wet
(Dokumentasi penulis)

Penulis diminta untuk membuat infografik salah satu peraturan *game show* ini dari *voice over* yang telah diberikan. Pertama, supervisor memberikan arahan mengenai proyek ini. Namun penulis diberi kebebasan dalam mengolah video ini. Kemudian setelah mendapatkan arahan penulis mendengar *voice over* yang diberikan dan membayangkan bagaimana visual yang akan diperlihatkan. Lalu pembuatan asset dikerjakan. Desain yang akan dipergunakan adalah *flat design* dengan menggunakan 3 warna yang disediakan yaitu biru, kuning, dan jingga.



Gambar 3. 21. Peraturan yang dibuat
(Dokumentasi penulis)

Teknik yang sering digunakan dalam proses pembuatan video ini adalah *masking* dan *path* serta banyak memainkan *timing* dan *curve* untuk memberi efek yang lebih terlihat halus. Butuh waktu yang cukup lama untuk mendapatkan efek animasi yang diinginkan.

U M N
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. 22. Video yang telah dibuat
(Dokumentasi penulis)

Namun dikarenakan proyek yang masih akan berjalan lama serta waktu magang yang kurang dari dan sudah adanya peserta magang lain yang ikut mengerjakan proyek ini, penulis tidak melanjutkan partisipasi dalam mengerjakan proyek *Lets Get Wet*.

3.3.3. Kendala yang Ditemukan

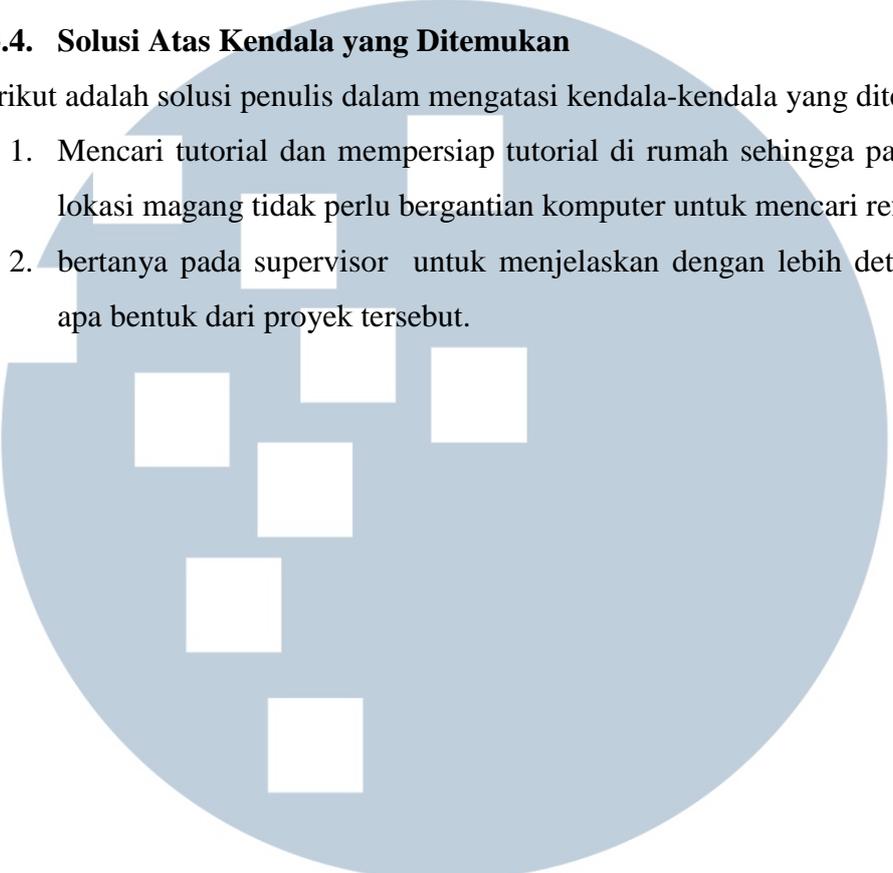
Dalam menjalani kerja magang, penulis menemukan beberapa kendala. Berikut kendala yang penulis temukan:

1. Kurangnya mengetahui teknik-teknik yang dapat digunakan dalam pengerjaan proyek.
2. Kesulitan mencari referensi atau tutorial dari internet karena komputer yang tersambung dengan internet hanya satu dan itu digunakan secara bergilir oleh seluruh karyawan.
3. Pada proses pengerjaan seringkali penulis harus memindah lokasi meja dikarenakan mejanya terbatas dan penggunaannya pergantian.

3.3.4. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Berikut adalah solusi penulis dalam mengatasi kendala-kendala yang ditemukan:

1. Mencari tutorial dan mempersiapkan tutorial di rumah sehingga pada saat di lokasi magang tidak perlu bergantian komputer untuk mencari referensi.
2. bertanya pada supervisor untuk menjelaskan dengan lebih detail seperti apa bentuk dari proyek tersebut.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized grid of white squares of varying sizes arranged in a pattern that resembles a staircase or a digital grid.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA