



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

Selama melakukan kerja magang di Cuatrodia Creative, seluruh pekerjaan yang dipercayakan kepada penulis seluruhnya merupakan pekerjaan sebagai *motion designer*. Pekerjaan dalam *motion* sebelum mencapai final ada beberapa tahap yang harus dilalui, seperti pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Penulis sebagian besar mengerjakan *stillomatic* dan produksi yang dikerjakan dibawah pengawasan Calvin Chandra selaku *Creative & Design Director* dan dibantu oleh produser.

Setiap proyek yang dikerjakan akan dibagi dengan karyawan tetap tim *motion graphic*, para *freelancer*, serta mahasiswa magang lainnya agar pengerjaannya dapat selesai sebelum *deadline*. Setiap tahap pengerjaan akan selalu diadakan *preview* internal dan rapat dengan pihak agensi ataupun klien untuk menemukan kekurangan dan menghindari kesalahan pengerjaan lebih lanjut. *Preview* dan rapat tersebut tidak hanya dilakukan oleh tim *motion* namun juga dilakukan dengan tim desain, namun dalam koordinasi dengan tim desain dilakukan beberapa tahap yang berjalan bergantian atau bahkan beriringan dengan tim *motion*.

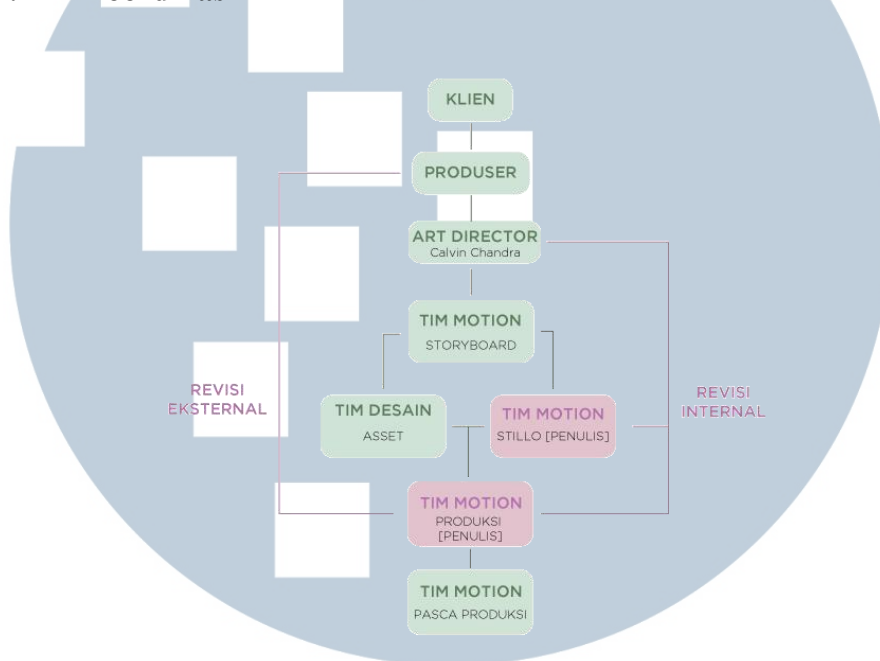
3.1.1 Kedudukan

Dalam kurun waktu kurang lebih 2 bulan, penulis diberi tanggung jawab sebagai tim *motion* yang mengerjakan *stillomatic* dan produksi utama *motion graphic*. *Stillomatic* adalah tahap dimana kita menentukan durasi setiap *sceney* yang paling sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat. Produksi adalah tahap dimana kita mulai menganimasikan ilustrasi vektor yang telah dibuat oleh tim desain.

Selama melakukan pekerjaan di kedua posisi tersebut, penulis mendapat banyak pelatihan dari senior tim *motion* agar pekerjaan dapat mencapai standar.

Pengarahan terhadap pekerjaan dilakukan dengan mendetail dan terstruktur, sehingga pekerjaan tidak berantakan.

3.1.2 Koordinasi



Gambar 3.1 Bagan koordinasi pada Cuatrodia Creative

(Dokumen pribadi)

Setiap proses kreatif terutama video memiliki pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pada Cuatrodia Creative memiliki sistem dimana divisi desain dan divisi *motion* dapat melakukan proses pra-produksi secara beriringan. Pada tahap pra-produksi, tim motion akan membuat *storyboard* lalu *storyboard* tersebut akan dilempar ke tim desain untuk dibuatkan *asset*nya, sejalan dengan proses tersebut tim *motion* sudah dapat memulai mengerjakan *stillomatic* dan bertahap ke produksi dan pasca-produksi.

Setiap proses dalam masing-masing tahap akan selalu diadakan preview dan revisi dari pihak internal dan eksternal. *Feedback* terbesar dan yang paling diutamakan untuk penulis adalah dari pihak eksternal (klien), sementara itu pihak internal lebih memberikan saran untuk memperbaiki hasil yang sifatnya *minor*. *Feedback* internal merupakan hasil *priview* dari Nuansa Agi selaku CEO dan

Calvin Chandra selaku *Creative & Design Director*, sementara *feedback* eksternal merupakan hasil rapat klien dengan produser yang kemudian disampaikan kepada tim.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan proyek-proyek yang telah penulis selesaikan selama melakukan magang di Cuatrodia Creative.

Table 0.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang.

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	-Mendapatkan pelatihan dasar motion graphic -Melakukan beberapa latihan mandiri -Mencari referensi untuk proyek Ramadhan	Selesai
2.	2	-Mengerjakan stillomatic untuk proyek Telkomsel Loop -Mengerjakan produksi untuk proyek Telkomsel Loop	Selesai
3.	3	-Mengerjakan revisi untuk proyek Telkomsel Loop	Selesai
4.	4	-Mengerjakan stillomatic LPI 2016 Bank Indonesia. -Mengerjakan produksi LPI 2016	Selesai

		Bank Indonesia	
5.	5	-Mengerjakan revisi LPI 2016 Bank Indonesia	Selesai
6.	6	-Mengerjakan revisi proyek PGN -mengerjakan produksi proyek PGN	Selesai
7	7	-Mengerjakan revisi dan finishing proyek PGN	Selesai
8	8	-Revisi internal LPI 2016 Bank Indonesia	Selesai

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Magang berjalan selama 2 bulan dengan 5 hari kerja dengan 9 jam kerja tiap harinya. Jam kerja akan menjadi sangat fleksibel dan akan banyak sekali lembur terutama ketika akan mendekati deadline namun tidak ada paksaan untuk masuk pada hari akhir pekan. Meskipun ada deadline namun hari libur nasional tetaplah libur dan tidak ada pemaksaan masuk kerja sama sekali.

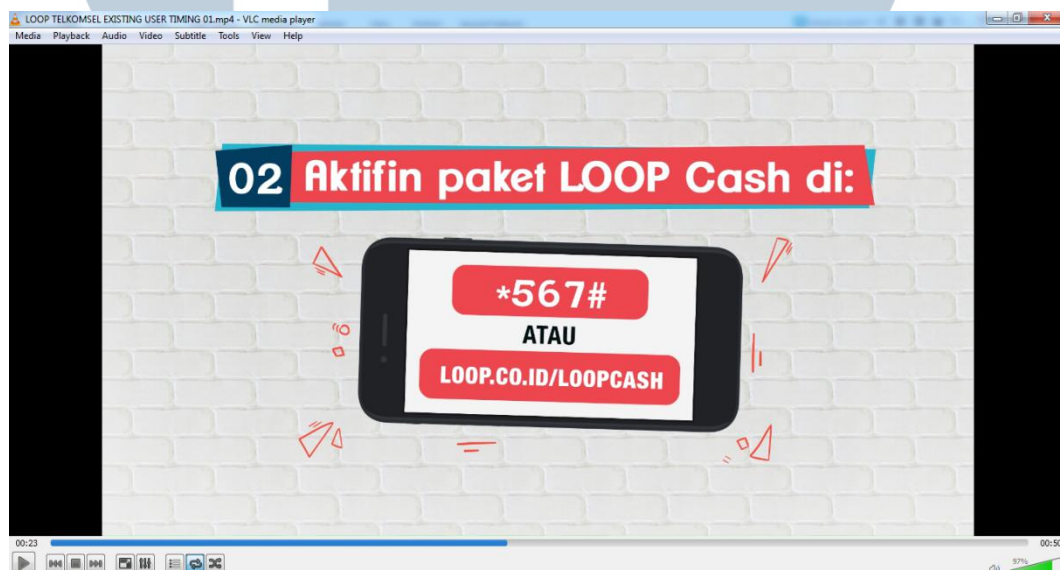
3.3.1 Proses Pelaksanaan

Selama 2 bulan, ada 3 proyek besar yang dikerjakan oleh penulis. Yaitu proyek promosi Telkomsel Loop untuk iklan di dalam bioskop, kedua adalah proyek dari Bank Indonesia untuk mengerjakan Laporan Perekonomian Indonesia (LPI) tahun 2016, dan yang terakhir adalah mengerjakan iklan promosi untuk PGN (Perusahaan Gas Negara).

1. Telkomsel Loop Cash

Loop adalah produk dari Telkomsel yang menyediakan paket internet murah yang dikhususkan bagi anak muda. Cuatrodia Creative diminta untuk membuat video tutorial yang memiliki 2 versi, yaitu Existing User dan New User yang masing-masing berdurasi maksimal 2 menit. Client meminta agar bumper out sudah termasuk kedalam durasi 2 menit tersebut, sehingga menyisakan sekitar masing-masing video maksimal 1 menit 55 detik.

Ketika masa pre-produksi dimulai, penulis ditugasi untuk membuat stillomatic dari video versi Existing User yang akhirnya oleh Calvin Chandra, selaku Art Director, memutuskan tiap versi berdurasi kurang lebih 1 menit. Setelah dikerjakan didapati durasi 50 detik yang sudah termasuk *bumper out*.

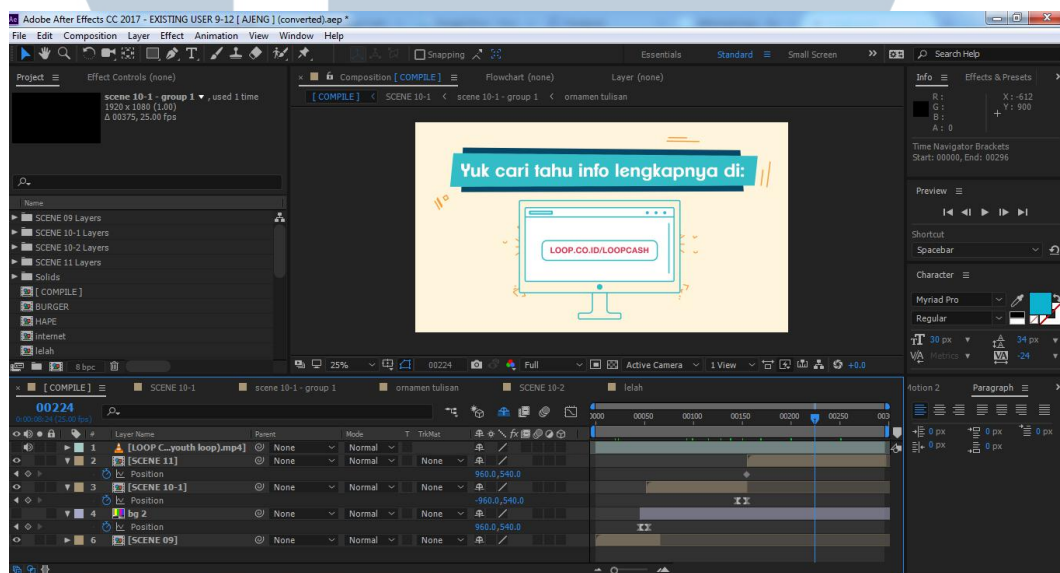


Gambar 3.2 *screenshot stillomatic* Telkomsel Loop

Terjadi beberapa revisi dikarenakan adanya scene yang terlalu cepat sehingga ditakuti para penonton sulit untuk menuntaskan membaca sebelum berpindah scene. Sehingga penulis menambahkan beberapa *scene* yang dianggap membutuhkan ekstra waktu untuk membacanya, seperti pada gambar. Hasil akhirnya didapati durasi menjadi 1 menit 5 detik yang menjadi patokan untuk langkah produksi selanjutnya.

Pada saat animating, tim motion untuk mengerjakan proyek ini terdiri dari 3 orang, yaitu Enjen Fitrohudin selaku ketua tim, Fayq Hamdy sebagai sesama mahasiswa magang, dan penulis sendiri. Setiap video memiliki *scene* yang berbeda-beda sehingga setiap versi akan dibagi 3 sesuai dengan tingkat kesulitan. Setelah dirapatkan akhirnya ditentukan bahwa penulis mendapatkan bagian untuk mengerjakan animasi scene 9-11 pada versi *existing user* dan *scene* 1,2,3, dan 8 untuk versi *new user*.

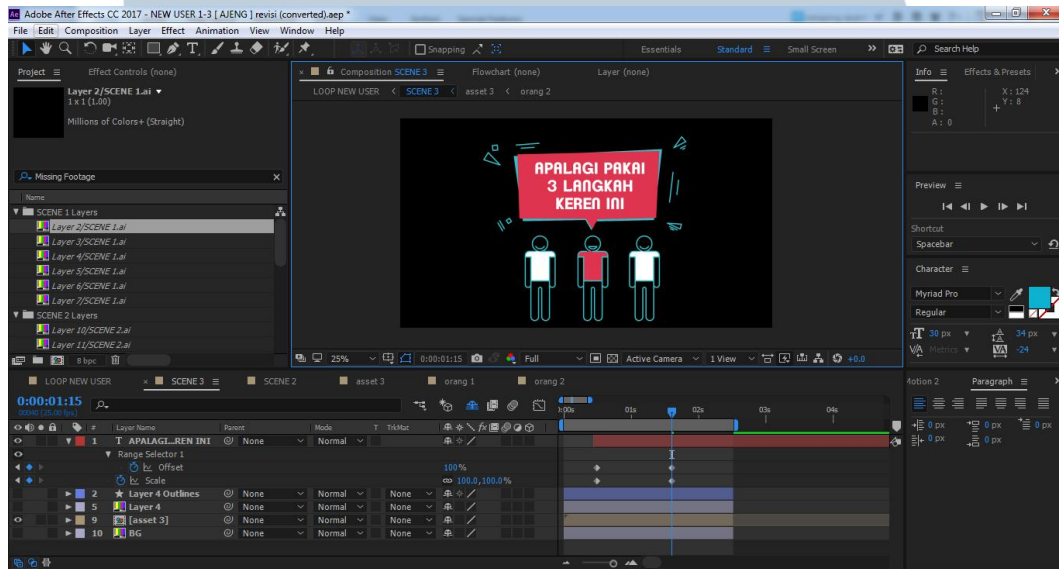
Client pun memiliki referensi khusus untuk gerakan yang mereka inginkan, penulis pun akhirnya mengikuti referensi yang diberikan client. Beberapa gerakan membutuhkan yang berulang-ulang dan untuk tulisan mereka menggunakan gerakan yang beragam namun sederhana.



Gambar 3.3. Proses kerja Telkomsel Loop

Beberapa asset ada yang menggunakan *template* yang sudah dibuat oleh ketua tim *motion*, Enjen Fitrohudin, yaitu *asset* ornamen yang berada di sekitaran objek lain. Pada versi *existing user* yang penulis kerjakan, hanya terdapat 1 *scene* saja yang diminta oleh klien untuk direvisi yaitu scene 10. Revisi tersebut dikarenakan salahnya asset yang merupakan tanggung jawab dari tim desain, sehingga penulis harus menunggu asset dari tim desain untuk mengulang animasi yang sesuai dengan keinginan klien.

Pada versi new user, penulis mengerjakan scene 1,2,3 namun scene 8 tidak jadi dikerjakan karena ternyata memiliki *scene* yang sama pada video *existing user* sehingga tidak perlu dibuat lagi oleh penulis. Pada scene ini penulis menggunakan teknik animasi yang sama seperti pada versi *existing user*.



Gambar 3.4. Proses kerja Telkomsel Loop

Setelah melakukan pengerjaan kurang lebih 1 minggu, klien meminta adanya perubahan pada *asset* yang merupakan tanggung jawab dari tim desain. Sehingga revisi animasi diubah lagi karena kesalah pahaman dan ketidak cocokan pada hal *asset*. Pada versi ini klien meminta revisi pada ketiga scene yang dikerjakan oleh penulis. Pada scene pertama, *asset* yang memperlihatkan tangan dengan 2 jari diminta untuk dihapus karena alasan politik. Pada scene 2, tangan tersebut juga diminta untuk diganti dengan *asset* lain yang mewakili kesan ‘gaul’ pada anak muda. Lalu yang ketiga, ada 3 orang yang berdiri diganti oleh langkah kaki agar sesuai dengan konten yang sedang membicarakan langkah-langkah berlangganan Loop.

Setelah semua aspek visual sudah selesai dilakukan, penulis diberi beberapa tugas yang untuk memasukkan musik pada video. Total ada 5 musik untuk masing-masing versi yang nantinya *dipreview* kepada klien. Penulis sempat

melakukan rapat dan *preview* bersama klien dan bertugas mencatat revisi-revisi apa saja yang diajukan oleh klien. Proyek ini selesai dalam kurun waktu kurang lebih 2 minggu untuk masalah visual.

2. Bank Indonesia LPI 2016

Proyek ini merupakan proyek tahunan dari Bank Indonesia yang berisi mengenai laporan perekonomian yang dialami Indonesia selama tahun 2016. Proyek ini dikerjakan kurang lebih 2 minggu dengan durasi 5 menit 14 detik. Dengan total jumlah 58 *scene*, dibagilah menjadi 3 dengan tim motion lainnya yaitu Enjen Fitrohudin sebagai ketua tim, Bobby Fernando sebagai sesama mahasiswa magang, dan penulis. Penulis mendapatkan bagian *scene* 23-38, namun karena ada beberapa halangan penulis diperkirakan tidak dapat menyelesaikan semua *scene* tepat waktu sehingga perusahaan mendatangkan *freelancer* untuk membantu beberapa *scene* yang diberikan kepada penulis yaitu 7 *scene*. Sehingga total penulis mengerjakan 8 *scene*.

Perlu menjadi catatan bahwa penulis tidak membuat seluruh *scene* 100% hasil dari kerja penulis, karena beberapa gerakan sudah menjadi *template* dan hanya perlu penulis pasang. Dan ada beberapa *scene* yang perlu bantuan dari senior tim *motion* karena keterbatasan *skill* yang dimiliki oleh penulis, sehingga tidak semua hasil pekerjaan penulis masuk ke dalam hasil akhir yang diberikan kepada klien. Penulis akan mengulas apa yang dikerjakan pada proyek ini terlepas apakah pekerjaan penulis masuk ke dalam hasil akhir.

Pada saat proyek ini dimulai, penulis sedang mengerjakan proyek Telkomsel Loop sehingga pada awalnya penulis kurang mengerti dengan subjek yang diusung oleh proyek LPI ini. Karena besarnya proyek namun kekurangan tenaga kerja, selesainya proyek Telkomsel Loop, penulis langsung diminta membantu proyek ini. Pertama, penulis diminta membantu membuat *stillomatic* yang akan dikerjakan oleh 2 rekan magang penulis. Sehingga *stillomatic* dibagi menjadi tiga, penulis mendapatkan 1/3 *scene* terakhir yang berdurasi sekitar 1 menit 30 detik.

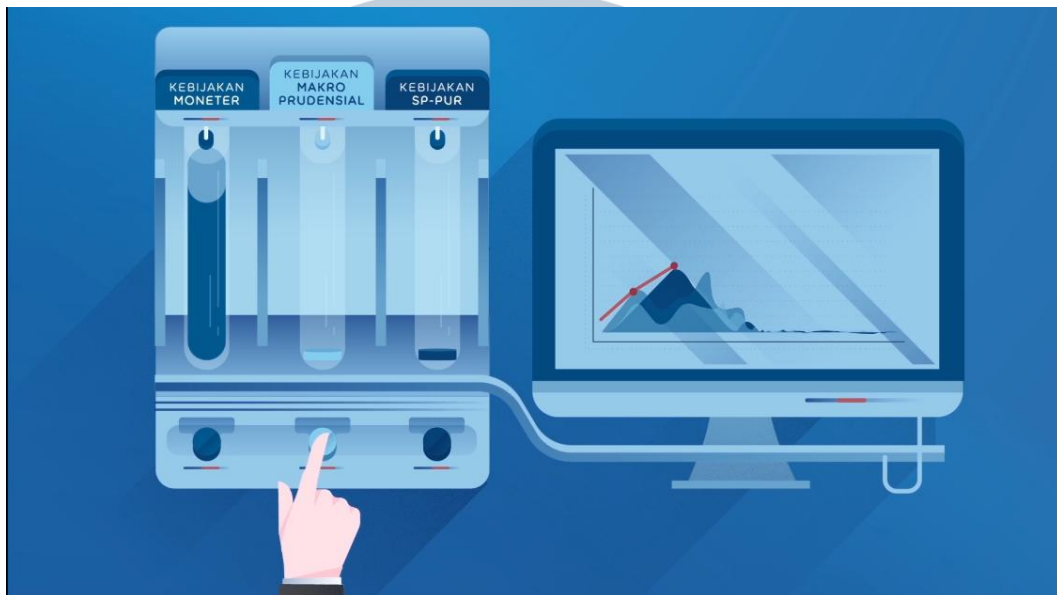


Gambar 3.5. *Stillomatic* LPI 2016

Setelah selesai membantu *stillomatic*, ternyata penulis diminta masuk kedalam tim motion untuk mengerjakan proyek ini karena sebelumnya penulis tidak dijadwalkan untuk mengerjakan proyek ini. Hal tersebut dikarenakan panjangnya durasi dan pendeknya deadline yang ditetapkan oleh klien.

Scene pertama dijelaskan pada *brief* bahwa akan ada jari yang menekan tombol dan grafik pada komputer akan naik setiap tombol ditekan. Untuk pergerakan jari, agar terlihat lebih natural, penulis menggunakan duik untuk menggerakannya. Ada sedikit revisi dari klien untuk mengganti beberapa elemen visual di dalam scene ini, namun pergerakannya tidak diubah sama sekali.

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 3.6 *screenshot* scene pertama

Lalu pada *scene* selanjutnya, dibutuhkan pergerakan yang menyerupai air. Penulis sudah berusaha menggerakkan air pada *scene* ini namun hasilnya selalu tidak memuaskan. Hingga pada akhirnya *scene* ini untuk pergerakan air dikerjakan oleh ketua tim *motion*, Enjen Fitrohudin.

Ke *scene* berikutnya adalah kemunculan gedung-gedung yang timingnya sangat dipengaruhi oleh *voice-over*. Disini gedung-gedung penulis gerakkan seolah *asset* tersebut adalah *asset* 3D, meskipun mereka 2D, dengan menggunakan teknik *masking*. Setelah para gedung muncul, para gedung tersebut akan berubah menjadi koin yang berputar. Koin-koin tersebut adalah *modeling* 3D yang sudah dikerjakan oleh rekan magang penulis, Bobby Fernando, sehingga penulis hanya perlu menggerakkan dan merendernya dari 3dsmax lalu dimasukkan kedalam *after effect*. Pada *scene* ini terjadi beberapa kali revisi yang sifatnya minor mengenai timing.

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 3.7 *screenshot scene* kemunculan gedung



Gambar 3.8 *screenshot scene* kemunculan koin

Lalu *scene* berikutnya bukanlah 100% gerakan yang dibuat oleh penulis, karena beberapa asset sudah dibuatkan *template* sehingga hanya perlu menggantinya. Beberapa *template* yang penulis maksud adalah, gedung-gedung di latar belakang dan gedung bank sementara gedung di sebelah gedung bank

digerakkan oleh penulis dengan meniru gerakan bank yang sudah dibuat oleh rekan penulis yang lain.



Gambar 3.8 *screenshot* latar belakang gedung

Pada frame berikutnya muncul 2 orang yang nantinya akan bersalaman, untuk membuat gerakan menjadi bagus dan mudah dikerjakan, penulis menggunakan *plugin* *duik* pada bagian tangan karena kaki tidak perlu untuk digerakkan. Pada *scene* ini tidak ada *feedback* dari klien sehingga tidak ada revisi.



Gambar 3.9 dua orang bersalaman

Yang terakhir adalah dimana terdapat gedung-gedung bank yang dilewati uang kertas untuk menunjukkan adanya sirkulasi keuangan antar-bank. Pada *scene* ini apa yang dikerjakan penulis sedikit berbeda dari hasil akhir karena perubahan asset oleh tim desain yang penulis tak sempat kerjakan versi terbarunya dikarenakan berhalangan hadir ke kantor. Gedung bank yang terdapat didalam *scene* merupakan gedung bank yang sama seperti *scene* 24, sehingga penulis hanya perlu menggerakkan uangnya saja.



Gambar 3.10 siklus pergerakan uang antar-bank

Proyek ini merupakan proyek yang menurut penulis paling sulit dilakukan karena sulitnya asset yang harus digerakkan. Proyek ini selesai kurang lebih 2 minggu yang secara standar tidak terlalu memuaskan. Sehingga kantor meminta dilakukan revisi internal untuk portofolio perusahaan.

3. PGN

Dalam proyek PGN penulis tidak terlalu banyak terlibat dan diberikan tugas ketika proyek ini sudah mencapai progress 50%. Terdapat 2 tugas yang diberikan kepada penulis, yaitu yang pertama mengerjakan revisi internal video Trailer dari hasil kerja rekan magang penulis, Fayq Hamdy, dan yang kedua mengerjakan video PGN versi Sinergi.

Video Trailer yang berdurasi 43 detik direvisi sendiri oleh penulis dan dikerjakan selama 2 hari. Beberapa revisi yang dikerjakan akan penulis tulis dalam tabel sebagai perbandingan sebelum dan apa yang direvisi.

Table 0.2. Daftar revisi yang dikerjakan

Scene	Sebelum Revisi	Solusi Revisi
1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemunculan pipa lebih diperhalus 2. Kemunculan tulisan diperhalus dan <i>font</i> diganti 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penulis menggunakan <i>line</i> yang dipertebal untuk menjadi masking 2. Penulis menggunakan <i>text animation</i> dan font diganti menjadi lebih tebal
2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gedung-gedung pada background tidak bergerak 2. Matahari tidak bergerak 3. Pergerakan tulisan Sinergi tidak rapi 4. Pergerakan tulisan tidak halus 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggerakan gedung pada <i>background</i> dari bawah ke atas 2. Menggerakan matahari sehingga terlihat berputar. 3. Penulis menggunakan effect generate stroke agar masking lebih rapi 4. Penulis menggunakan <i>text animation</i> agar lebih halus
3.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian langit tidak ada pergerakan. 2. Gedung-gedung pada background tidak bergerak 3. Pergerakan tulisan Gaskita tidak rapi 4. Pergerakan tulisan tidak halus 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bintang dibuat berkelap-kelip 2. Menggerakan gedung pada background dari bawah ke atas 3. Penulis menggunakan <i>effect generate stroke</i> agar <i>masking</i> lebih rapi 4. Penulis menggunakan <i>text animation</i> agar lebih halus
4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mobil tidak memiliki pergerakan 2. Gedung-gedung pada 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penulis menggerakan mobil dengan gerakan sederhana. 2. Menggerakan gedung pada

<p>background tidak bergerak</p> <p>3. Pergerakkan tulisan Gasku tidak rapi</p> <p>4. Tidak terlihat adanya perspektif ketika mobil besar muncul</p> <p>5. Pergerakan tulisan tidak halus</p>	<p>background dari bawah ke atas</p> <p>3. Penulis menggunakan <i>effect generate stroke</i> agar <i>masking</i> lebih rapi</p> <p>4. Menambahkan gaussian blur pada <i>background</i> saat mobil besar muncul.</p> <p>5. Penulis menggunakan <i>text animation</i> agar lebih halus</p>
---	--



Gambar 3.11 *screenshot scene 2*

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



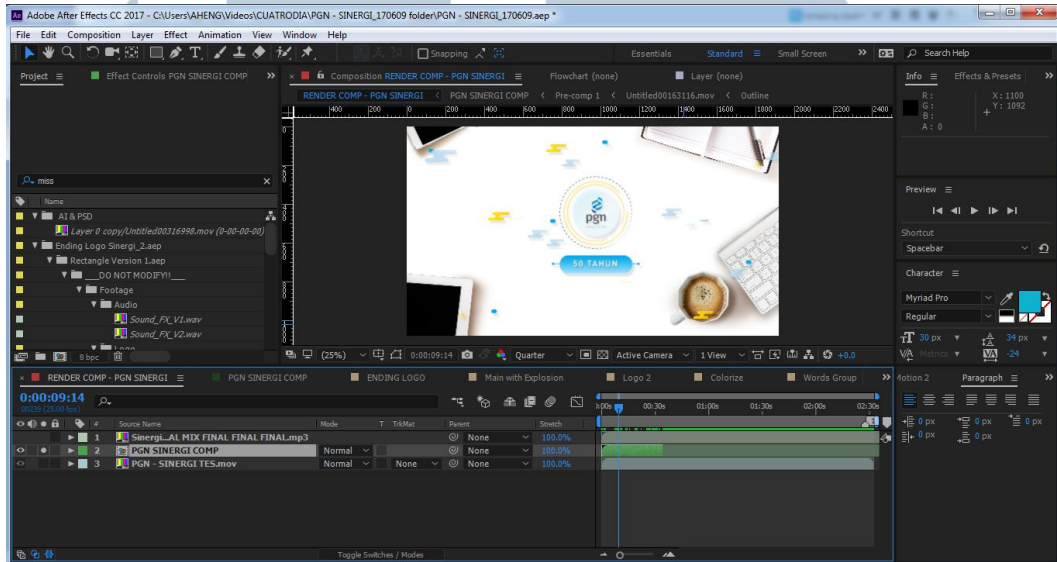
Gambar 3.12 *screenshot scene 3*



Gambar 3.13 *screenshot scene 4*

Pada video kedua, yaitu video Sinergi penulis bekerjasama dengan 3 rekan lainnya yaitu Enjen Fitrohudin selaku ketua tim motion, serta Diva Stevina dan Bobby Fernando selaku rekan mahasiswa magang. Setelah melakukan rapat, disepakati penulis mengerjakan *scene* pertama yang terdiri dari 3 *frame*. Selain itu, penulis juga dipercaya mengerjakan *template* karena banyaknya gerakan yang

diulang-ulang dikeseluruhan video. *Asset* yang penulis kerjakan untuk template terdiri ornamen-ornamen kecil seperti awan dan matahari, dan kemunculan bulatan warna biru.



Gambar 3.14 proses pengerjaan video Sinergi



Gambar 3.15. *screenshot* hasil akhir video Sinergi

M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.16. penambahan yang dilakukan ketua tim *motion*

Untuk frame terakhir, ketua tim *motion* menambahkan garis-garis kecil yang membuat animasinya memiliki efek cepat dan lebih bagus. Pada proyek ini, penulis lakukan selama total 4 hari namun tidak berturut-turut dengan 2 hari mengerjakan revisi Trailer dan 2 hari mengerjakan video Sinergi. Untuk video Sinergi sendiri, penulis tidak mendapatkan revisi.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama menjalan magang kurang lebih 2 bulan, ada beberapa kendala yang ditemui oleh penulis. Yang pertama, penulis masih kurang mampu mengikuti dan mencapai target kualitas yang diinginkan oleh perusahaan sehingga sering melakukan lembur agar deadline terkejar. Kendala yang kedua, penulis belum terbiasa membuat proyek *motion graphic* yang dibagi-bagi untuk beberapa orang sehingga diperlukan kerja sama dan perencanaan yang sangat matang. Yang terakhir adalah, perlu dicatat bahwa penulis membawa komputer sendiri karena kantor tidak menyediakan komputer ataupun laptop, yang menjadi

permasalahannya adalah komputer penulis tidak terlalu mumpuni untuk *render* hasil pekerjaan yang sudah selesai.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Untuk kendala yang pertama mengenai kualitas, agar kemampuan penulis bertambah penulis seringkali melihat tutorial, berlatih, dan bertanya kepada senior yang lebih mampu daripada penulis di waktu senggang. Kendala kedua mengenai susahnyanya bekerjasama dengan rekan lain, penulis atasi dengan cara melakukan rapat terpisah sebelum memulai setiap proyek. Selain itu untuk memastikan pekerjaan sudah sesuai dengan tugas, penulis sering bertanya dan berdiskusi ke rekan kerja lain yang terlibat ke dalam proyek.

Yang terakhir, penulis menemukan solusi yang merupakan solusi satu-satunya yaitu menumpang render di komputer milik rekan satu kantor yang dapat saja mengganggu pekerjaan rekan tersebut namun penulis tidak memiliki pilihan lain. Namun ternyata hal tersebut tidak mengganggu rekan-rekan penulis, justru mereka sangat senang dapat membantu penulis.

