

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

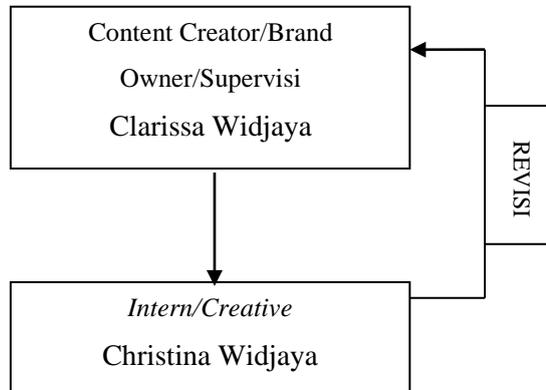
Selama melakukan praktik kerja magang, penulis merupakan bagian *creative* yang bertanggung jawab atas pembuatan desain untuk logo dan kebutuhan sosial media HAKO Studio (HAKO by Punipun), membuat *motion graphic*, dan animasi sederhana. Sebelum pekerjaan *final* ada beberapa tahap yang dilalui, seperti pra-produksi termasuk briefing atau meeting, produksi (sketsa awal, konsep, pengerjaan), pengajuan kepada supervisi sebelum ketahap selanjutnya, dan terakhir pasca-produksi atau finalisasi. Semua pekerjaan dikerjakan dikerjakan dibawah pengawasan Clarissa Punipun selaku *Content Creator* dan *Brand Owner*.

Pekerjaan dikerjakan oleh penulis dan dibawah panduan supervisi agar dapat terselesaikan sebelum *deadline*. Setelah tahap produksi, supervisi akan memberikan lampu hijau untuk melanjutkan ke tahap pasca-produksi atau finalisasi, jika tidak makan akan dilakukan revisi. Apabila ketika sudah final, supervise merasa ada yang kurang maka akan dilakukan revisi seingga mendapatkan hasil yang diinginkan. Jika ada pekerjaan oleh klien, maka pekerjaan dilakukan oleh peneulis dan supervisi, Clarissa sendiri.

1. Kedudukan

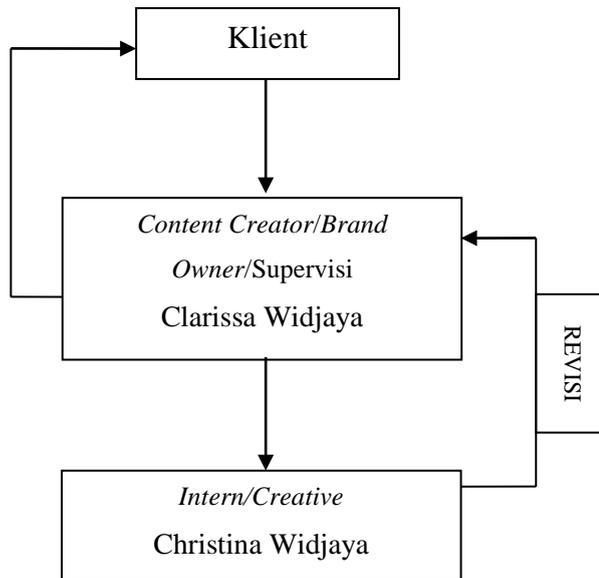
Penulis berada di tim *creative* atau *creative development*, bertanggung jawab dalam mendesain kebutuhan *marketing* HAKO Studio (HAKO by Punipun), membuat *motion graphic*, animasi 2D sederhana, dan proyek animasi 2D untuk konten. Setiap pekerjaan dikordinasikan langsung dengan supervisi yang juga sebagai *Content Creator* dan *Brand Owner*. Tempat praktik kerja magang penulis ini bukan skala besar, sehingga tiap pekerjaan langsung diawasi dan terkordinasi dengan pemiliknya sekaligus supervisi, penulis tidak berkordinasi dengan editor (*freelancer*) dikarenakan perbedaan jobdesk. Editor bekerja khusus pada bagian editing video untuk platform Youtube.

2. Koordinasi



Gambar 2. 4 Alur Kordinasi 1

Gambar 2.4 menunjukkan alur kordinasi langsung dengan supervisi, Clarissa. Penulis sebagai creative development berkoordinasi dengan supervisi, Clarissa langsung dalam mendesain keperluan HAKO Studio dan membuat segala keperluan proyek. Setiap diberikan pekerjaan semua diawali dengan rapat atau briefing mengenai apa yang diinginkan dan dibutuhkan beserta hasil yang diharapkan. Setiap proses pengerjaan tugas atau pekerjaan yang diberikan, termasuk proyek, diajukan sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya atau finalisasi. Gambar 2.5 menunjukkan alur kordinasi antara klien, Clarissa, dan penulis. Berdasarkan alur tersebut pekerjaan yang didapatkan oleh klien, akan dikerjakan oleh penulis dan supervisi dengan membagi tugas. Penulis bertanggung jawab kepada supervisi dan supervisi bertanggung jawab kepada klien untuk pekerjaan yang diberikannya.



Gambar 2. 5 Alur Koordinasi 2

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Berikut proyek atau pekerjaan yang dilakukan penulis selama melakukan praktik kerja magang (*internship*) dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Short Animation</i> • HAKO Studio 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat sketsa awal tokoh 2d untuk proyek short animation, beserta revisi dan finalisasi. • Membuat visual brand (logo) HAKO Studio, beserta revisi dan finalisasi.
2.	2	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Short Animation</i> • HAKO Studio 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi dan finalisasi sketsa model 1 • Digitalisasi tokoh 1 • Rapat marketing HAKO Studio menjelang

			Grand Opening
3.	3	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Short Animation</i> • HAKO Studio 	<ul style="list-style-type: none"> • Digitalisasi tokoh 1 (Revisi 2, adanya penambahan bagian pada tokoh-Finalisasi) • Briefing HAKO Studio menjelang Grand Opening • Mendesain keperluan post di sosial media dan cetak (Revisi 1-Revisi 2-Finalisasi)
4.	4	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Short Animation</i> • HAKO Studio 	<ul style="list-style-type: none"> • Rapat mengenai proyek, pengadaan tokoh kedua • Mendesain keperluan post di sosial media (Revisi 1-Revisi 2-Finalisasi) • Membuat sketsa awal model tokoh 2 dan mencari referensi
5.	5	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Short Animation</i> • HAKO Studio 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendesain keperluan post di sosial media (Revisi 1-Revisi 2-Finalisasi) • Membuat sketsa awal model tokoh 2 dan mencari referensi • Finalisasi sketsa model tokoh 2
6.	6	<i>Short Animation</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Digitalisasi tokoh kedua • Revisi dan Finalisasi tokoh kedua • Perancangan pose tokoh 1 dan tokoh 2 • Perancangan ekspresi tokoh 1 dan tokoh 2
7.	7	<i>Short Animation</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Rapat mengenai draft/rough flow story untuk Ep.0 Introduction

			<ul style="list-style-type: none"> • Penambahan tokoh ketiga. • Mencari referensi dan mendesain sketsa tokoh ketiga
8.	8	<i>Short Animation</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Finalisasi sketsa tokoh ketiga • Digitalisasi tokoh ketiga (Revisi) • Sketsa background/environment
9.	9	<i>Short Animation</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat background/environment • Membuat asset dan merapihkan serta mencek ulang file tokoh untuk di animasi • Memulai animasi proyek di AE
10.	10	<i>Short Animation</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Memulai animasi proyek di AE
11.	11	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Short Animation</i> • Among Us (Youtube) • Asset (motion graphic) PUBGM 	<ul style="list-style-type: none"> • Animasi proyek di AE • Membuat short animation Among Us sebagai asset untuk content video. • Membuat thumbnail Among Us untuk video • Membuat motion graphic sederhana untuk asset post PUBGM
12.	12	<i>Short Animation</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Editing proyek di Premier (PR) • Membuat opening proyek
13.	13	<i>Short Animation</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Editing proyek di Premier (PR)

			<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>opening</i> proyek
--	--	--	---

33. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Praktik kerja magang berjalan selama 3 bulan dengan jam kerja rata-rata 4-5 jam tiap harinya. Jam kerja di tempat magang ini sangat fleksibel dan tidak adanya pemaksaan atau peraturan mulai dan akhir jam berapa. Tidak ada hari libur yang tetap, namun dapat memilih hari libur selama pekerjaan selesai sebelum atau tepat pada *deadline*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

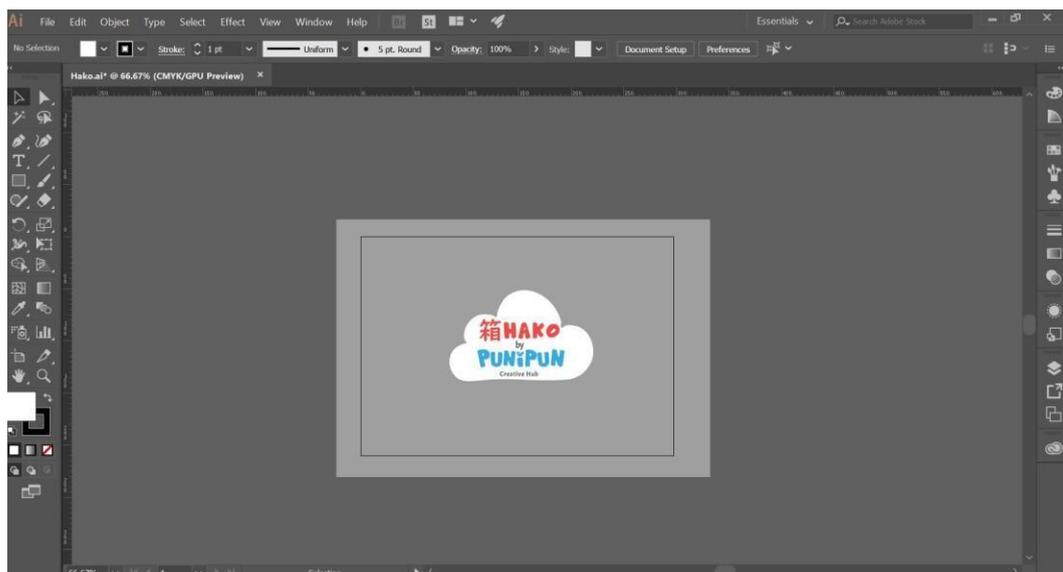
Dalam 3 bulan menjalankan kerja magang, terdapat 3 proyek yang dikerjakan. Yaitu pembuatan desain logo dan marketing untuk HAKO Studio, proyek short animation, dan animasi Among Us untuk konten Youtube.

1. HAKO Studio

‘HAKO’ kata yang berasal dari bahasa Jepang dan mempunyai arti ‘kotak’. Penulis bertugas mendesain keperluan asset untuk akun *Instagram* HAKO Studio (@HAKObyPUNIPUN) dan membuat visual brand (logo). Gambar 3.1 merupakan pembuatan desain logo HAKO Studio berdasarkan hasil diskusi dengan *Owner*. Pemilihan warna pada logo awalnya merah-hijau karena komplementer, namun terkesan natal sehingga diganti menjadi warna merah-biru. Warna merah-biru juga dipilih dikarenakan warna rambut Clarissa yang ikonik, maka logo HAKO Studio mengikutinya sebagai bentuk identitas dari Pemilik brand. Bentuk dari logo adalah awan yang notabene dapat berubah-ubah wujudnya cocok dengan fungsi HAKO Studio yang dapat menjadi tempat macam-macam kegiatan atau acara, hasil pada gambar 3.2.



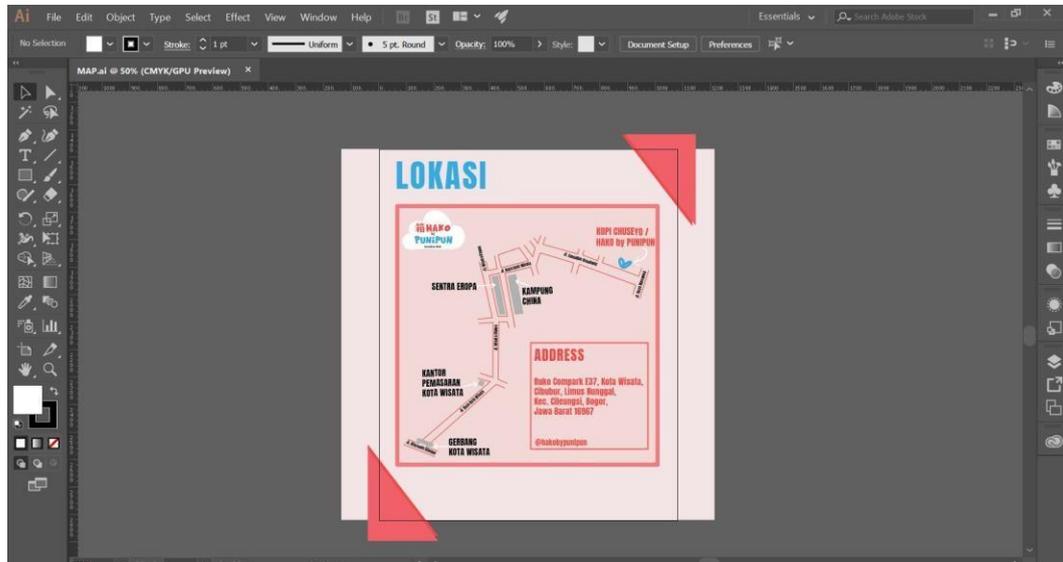
Gambar 3. 1 Desain Awal Logo HAKO Studio (HAKO by PUNIPUN)



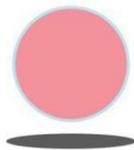
Gambar 3. 2 Desain Akhir Logo HAKO Studio (HAKO by PUNIPUN)

Menejelang *grand opening*, penulis mendesain logo, serta beberapa kebutuhan post sebagai bagian dari pemasaran. Pertama-tama, mendesain post pembukaan yang berisikan ‘Coming Soon’, ‘Apa itu HAKO Studio?’ dan ‘Fasilitas’. Desain dari post yang digunakan mengikuti warna dari logo HAKO sendiri. Setelah itu membuat motion graphic sederhana yang menunjukkan lokasi. Gambar 3.3 dan gambar 3.4 menunjukkan pembuatan *motion graphic* yang diawali dengan mendesain denah lokasi terlebih dahulu di Illustrator, kemudian membuat

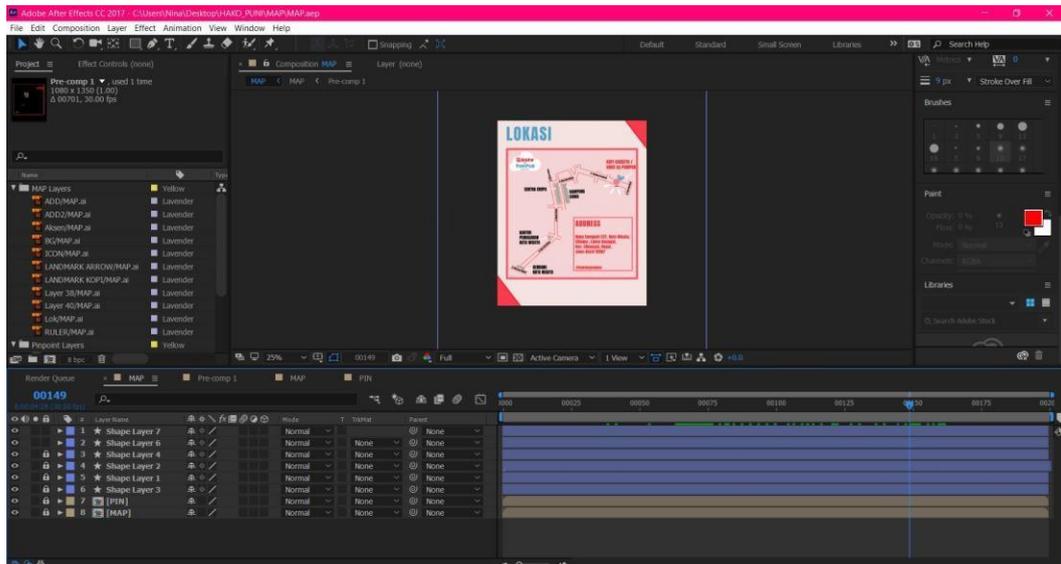
asset di *software* yang sama. Gambar 3.5 merupakan proses pembuatan di After Effect setelah desain dan asset selesai.



Gambar 3. 3 Desain Lokasi HAKO Studio



Gambar 3. 4 Pinpoint (Asset) untuk di After Effects



Gambar 3. 5 Proses Pembuatan *Motion Graphic* Lokasi

DANCE | PHOTO | VIDEO | CLASS | GATHERING

INFO SEWA STUDIO
punipun.com/studio

SCAN ME

Tag us #KopichuseyoxPunipun @hakobypunipun

Gambar 3. 6 Petunjuk Untuk Sewa Studio (*Print*)

Kemudian dilanjutkan membuat desain post ‘Peraturan’ dan ‘Price List’. Desain yang digunakan sama dengan sebelumnya hanya dibalik agar terlihat masih sama. Pada gambar 3.6 penulis juga membuat desain berisikan informasi untuk dipajang di tempatnya, sebagai petunjuk HAKO Studio yang berada di lantai 2. Penulis mendesain post ‘Buy 1 Get 1’ untuk event pada café di lantai 1 di tanggal 7 Oktober, desain masih didasari dari warna logo HAKO Studio.



Gambar 3. 7 Desain Untuk Post di Instagram



Gambar 3. 8 Desain Untuk Post di Instagram 2



Gambar 3. 9 Desain Untuk 'Buy 1 Get 1' di Print (kiri) dan Instagram (kanan)

Gambar 3.7 dan gambar 3.8 merupakan seluruh hasil desain untuk post di akun Instagram HAKO Studio (@hakobypunipun). Gambar 3.9 merupakan desain yang digunakan untuk promo khusus tanggal 7 Oktober, dengan satu untuk di print dan satu lagi untuk di post di akun Instagram HAKO Studio.

2. **Proyek short animation 'Diary'**

Proyek ini merupakan proyek jangka panjang bertujuan untuk konten baru pada platform 'Clarissa Punipun'. Nama dari proyek ini 'Diary' yang akan berisikan episode berdurasi 2-3 menit mengenai kehidupan yang mengandung pesan tiap episodenya. Proyek ini diawali dengan gambaran umum seperti apa yang diinginkan, awalnya hanya ingin mengadakan 2 macam tokoh namun setelah perundingan menjadi 3 tokoh. Pengerjaan proyek ini menggunakan Adobe Illustrator, After Effect, dan Premier.

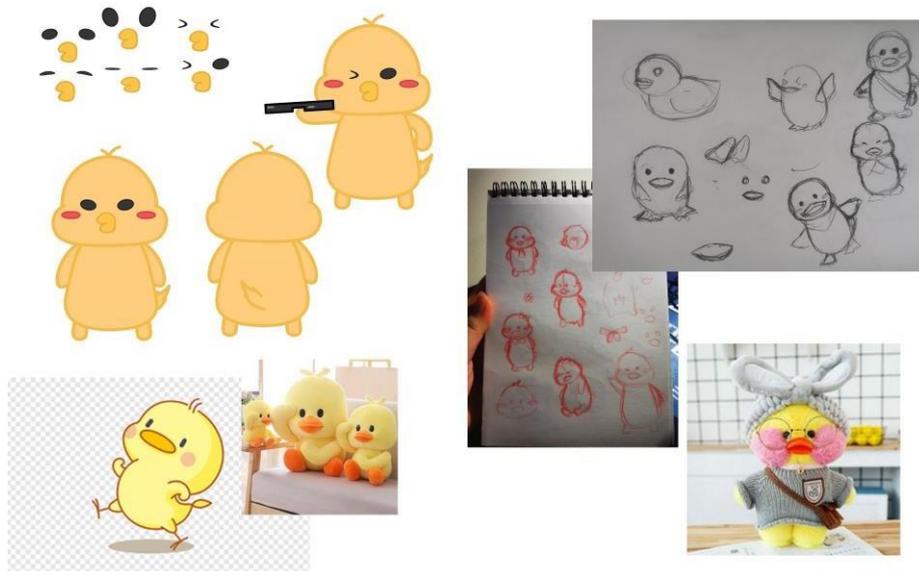
Semua sketsa awal tokoh dikerjakan diatas kertas, kemudian diajukan untuk dipilih. Setelah dipilih kemudian dipindahkan ke Illustrator untuk

didigitalisasi, selama proses digitalisasi, sekali atau dua kali akan diajukan jika adanya perubahan (revisi) atau penambahan yang diinginkan. Pengerjaan tokoh dilakukan satu persatu.

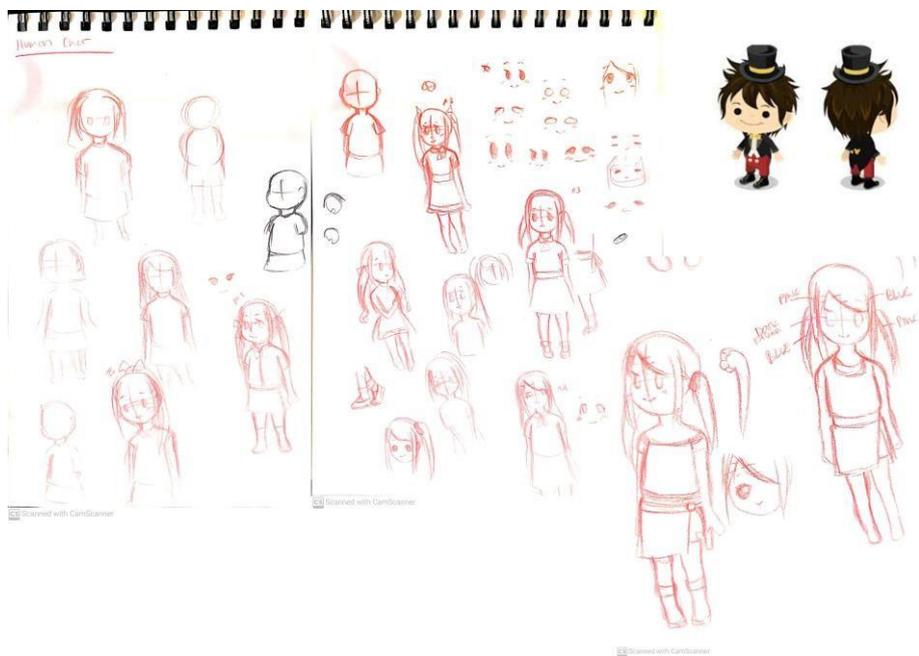
Gambar 3.10 merupakan tokoh 1 yang dinamakan Punisher. Desain tokoh ini berdasarkan logo yang sudah ada yang kemudian dimodifikasi, agar dapat di animasikan dan juga menarik. Gambar 3.11 proses desain tokoh Ducky yang kemudian berganti nama menjadi Nini. Diawali dengan mencari referensi dan sketsa awal, dengan mengikuti *style* tokoh Punisher didapatkan hasil tersebut. Gambar 3.12 merupakan sketsa dan desain awal dari tokoh Puni. Ketika sudah dipindahkan ke Illustrator terjadi perubahan desain, terlihat pada gambar 3.13 yang menjadi desain akhir untuk tokoh Puni.



Gambar 3. 10 Tokoh 1, Punisher



Gambar 3. 11 Tokoh 2, Ducky/Nini



Gambar 3. 12 Tokoh 3, Puni (Model Awal)



Gambar 3. 13 Tokoh 3, Puni (Final)

Tahap selanjutnya adalah animasi, sebelum itu diadakan perundingan kembali untuk memperkenalkan tokoh terlebih dahulu yaitu, Ep.0 'Introduction'. Gambar 3.14 merupakan storyboard untuk Ep.0 ini. Pembuatan latar belakang (*environment*) mengikuti alur yang sama dengan pembuatan tokoh, dimulai dengan sketsa kasar yang kemudian didigitalisasi seperti yang terlihat di gambar 3.15. Setelah itu, pembuatan asset di Illustrator sebelum memulai animasi di After Effect. Gambar 3.16 memperlihatkan hasil asset yang akan digunakan ketika proses animasi di After Effect. Total latar belakang adalah dua buah dan dapat dilihat hasilnya pada gambar 3.17 sebagai latar belakang pertama dan gambar 3.18 sebagai latar belakang kedua.



Gambar 3. 16 Asset

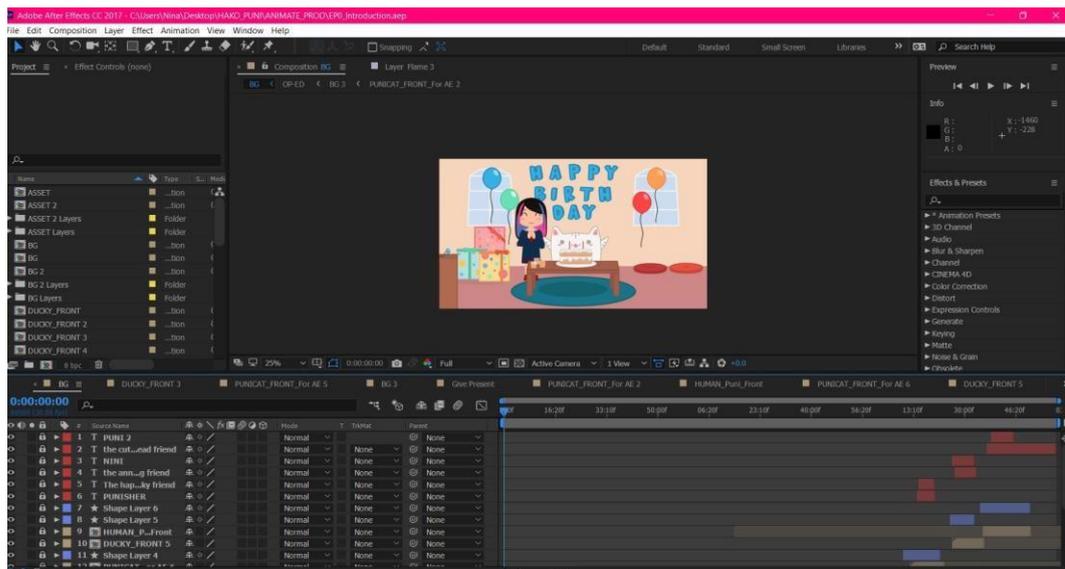


Gambar 3. 17 Background/Environment 1

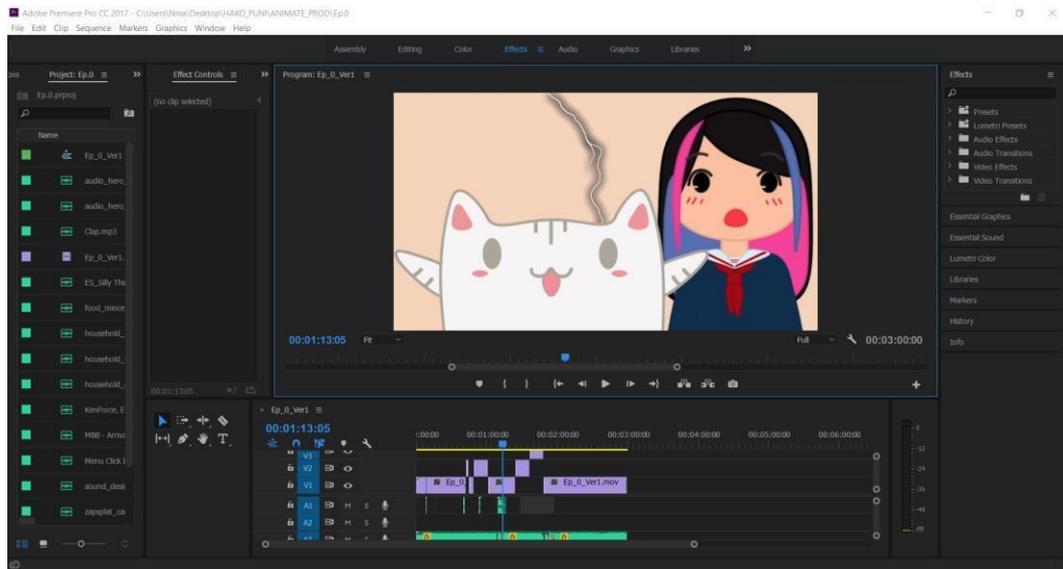


Gambar 3. 18 Background/Environment 2

Proses animasi awalnya merencanakan menggunakan *plug-in* duik. Komputer ditakutkan tidak kuat karena animasi berdurasi kurang lebih 2 menit dan telah terjadi bluescreen beberapa kali, ketika baru memulai animasi sehingga tidak menggunakan *plug-in* duik melainkan memanfaatkan *anchor point* serta *rotation*. Animasi yang dilakukan terlebih dahulu adalah latar belakang atau *environment*, seperti menganimasi 4 buah balon, memberikan efek *glow*, api pada lilin, dan membuka dan menutup pintu.



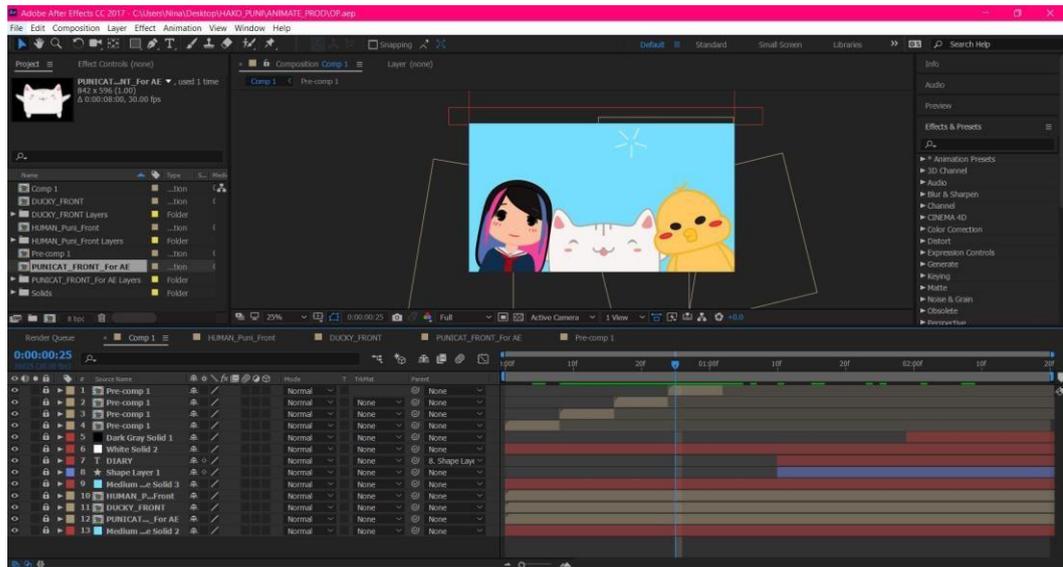
Gambar 3. 19 Pengerjaan ‘Ep.0 Introduction’ di After Effect



Gambar 3. 20 Pengerjaan 'Ep.0 Introduction' di Premier

Setelah latar belakang dianimasikan, dilanjutkan dengan tokoh 1 yang bernama 'Punisher' dan tokoh 2 'Ducky'. Tokoh 3 'Punipun' dianimasikan paling terakhir dikarenakan ditemukan adanya sedikit kesalahan pada model, sehingga harus dibenarkan sebelum dianimasikan. Selesaiannya proses animasi, dilanjutkan ke Premier untuk diberikan musik, sound efek, dan dubbing. Gambar 3.19 merupakan proses pengerjaan yang dilakukan di After Effect. Gambar 3.20 menunjukkan proses pengerjaan memasukan efek suara, dan music di Premier.

Pembuatan *opening* juga sedang berlangsung, namun dikarenakan adanya permasalahan internal yang rahasia maka proses produksi terhambat untuk beberapa hari dan dikarenakan tanggal merah juga. Gambar 3.21 memperlihatkan pembuatan *opening* di After Effect.



Gambar 3. 21 Pengerjaan *Opening* di After Effect

3. *Short animation 2D video youtube Among Us*

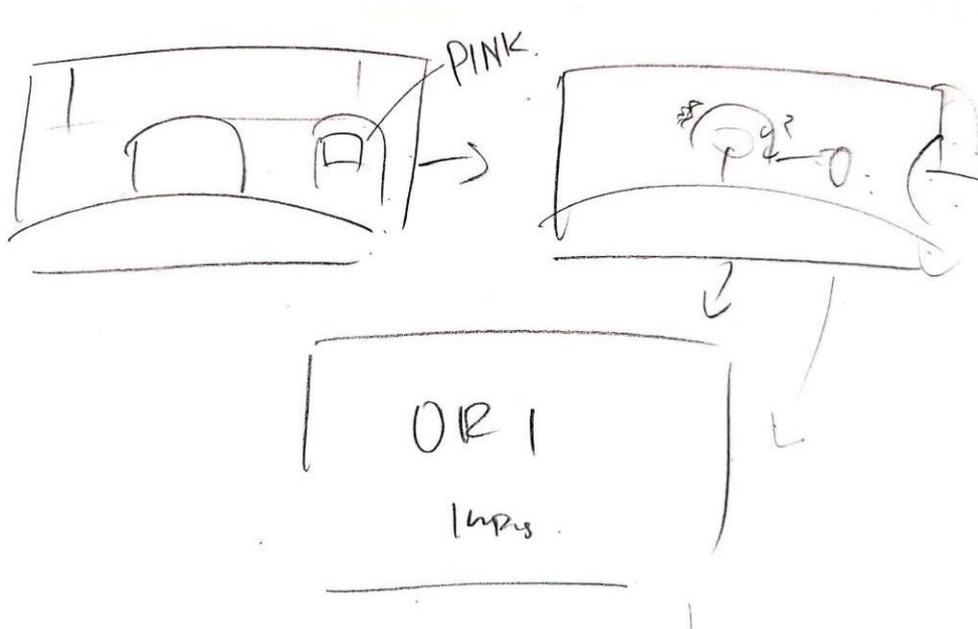
Proyek kecil animasi 2D untuk digunakan pada video yang menunjukkan gameplay dari game online yang sedang ramai belakangan ini, yaitu ‘Among Us’. Pembuatan animasi singkat 2D ini menggunakan software Procreate yang dapat digunakan pada iPad. Animasi ini berdurasi 1-2 detik dengan 15 *fps*, sebagai *highlight* utama dari gameplay tersebut. *Highlight* utama game yang dijadikan bagian animasi adalah ketika pemain dengan nama ‘Punipun’ menuduh ‘Nessamiko’ sebagai *Impostor*. Penulis juga membuat 1 tambahan animasi singkat ketika pemain ‘Mocha’ mencurigai ‘Momochan’. Animasi tersebut berdurasi 1 detik juga namun dengan 15 *fps*. Visual animasi didasari dari game aslinya. Setelah ekspor dari Procreate, hasil mp4 dimasukkan ke adobe premier untuk diberikan nama pemain, karena jauh lebih mudah dilakukan pada premier. Hasil yang sudah selesai di ekspor dan dikirimkan ke email.

Penulis menggunakan *software* baru yaitu Procreate untuk Ipad, gambar 3.22 merupakan logo *software* Procreate. Gambar 3.23 adalah *storyboard* atau *draft* kasar untuk animasi 2D yang akan dibikin. Pengerjaan animasi di Procreate terdapat di gambar 3.24 terdapat dua animasi yang dikerjakan. Penulis juga

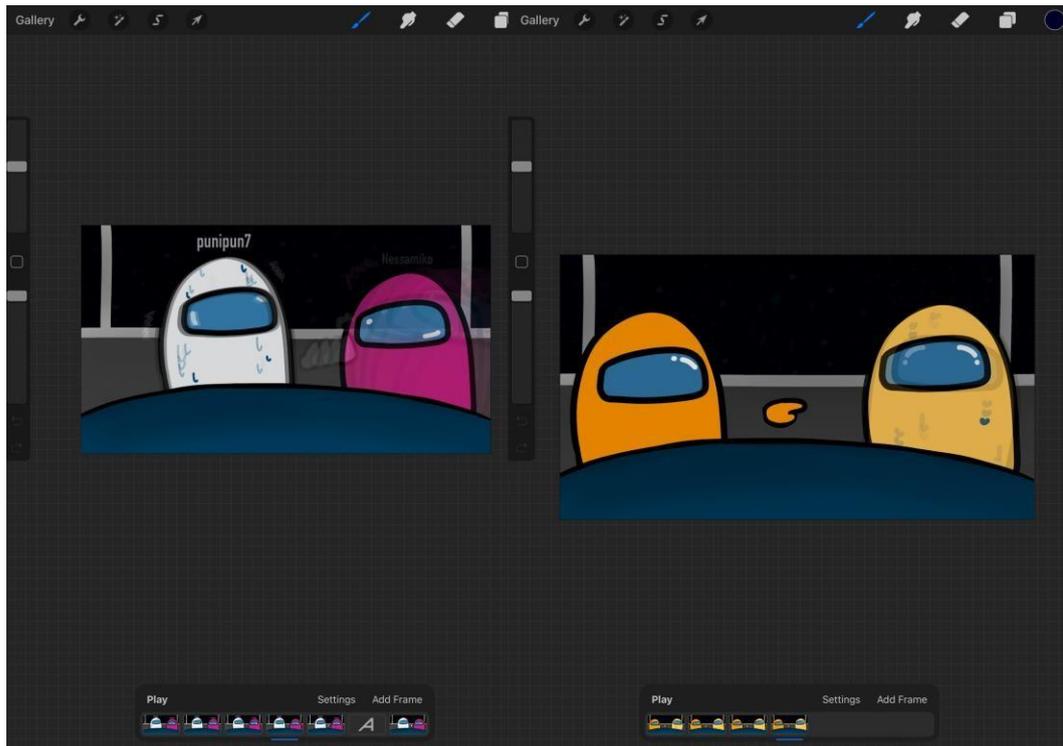
membuat *thumbnail* untuk *cover* videonya di Procreate, seperti pada gambar 3.25 bagian kiri sebelum adanya editan dan bagian kanan hasil jadinya.



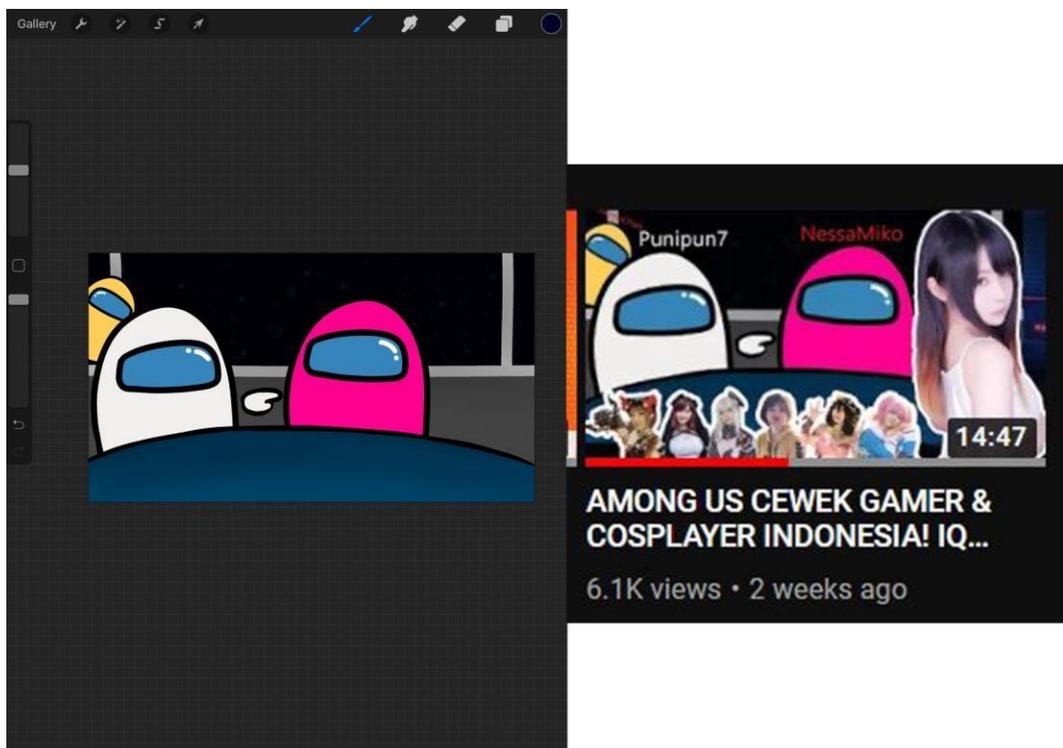
Gambar 3. 22 Logo Software Procreate



Gambar 3. 23 Rough Draft Flow AMONG US

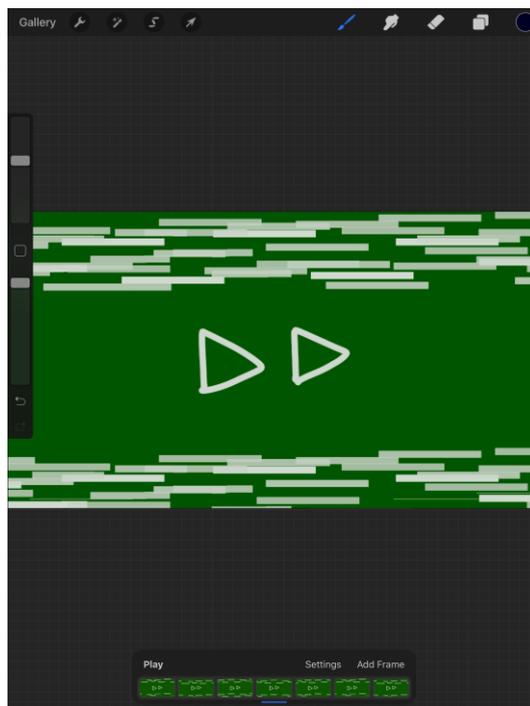


Gambar 3. 24 Pengerjaan Animasi Among Us di Procreate



Gambar 3. 25 Pembuatan *Thumbnail* Among Us di Procreate (Kiri) dan Hasil (Kanan)

Selain membuat animasi singkat, pada gambar 3.26 penulis juga membuat asset '*fast-forward*' dengan latar hijau untuk digunakan sebagai efek *fast-forward* pada video. Asset ini dikarenakan akan *looping* maka tidak dibuat lama, hanya berdurasi 1 detik. Hasil dikirimkan ke email ketika sudah selesai di ekspor. Hasil akhir video dapat diakses melalui link <https://www.youtube.com/watch?v=W7qiz0CJcs4&t=395s>.



Gambar 3. 26 Pengerjaan Membuat Efek *Fast-Forward* di Procreate

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama masa magang yang kurang lebih 3 bulan terdapat beberapa kendala yang ditemui oleh penulis. Pertama, mempelajari menggunakan software atau aplikasi baru seperti 'Procreate' dan 'Adobe Illustrator' yang dimana penulis sebelumnya tidak terlalu lancar. Yang terakhir, komputer kurang kuat sehingga software tidak jarang '*not responding*' hingga *bluescreen* dikarenakan file terlalu berat. Kendala tersebut menyebabkan beberapa progress tidak tersimpan dikarenakan terjadi secara tiba-tiba dan diluar prediksi.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Penulis memanfaatkan internet ataupun video tutorial yang dapat membantu dan *trial-error* dalam proses pengerjaan. Kendala yang kedua, solusi yang terbaik adalah selalu save setiap mengubah sesuatu atau melakukan revisi. Selain itu, ketika membuka file tidak lama-lama, karena ditakutkan komputer *overheat* dan memperburuk situasi.