



### **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 ditempatkan pada posisi *motion graphic*, yang bertanggung jawab dalam pengerakan animasi di *After Effect*.

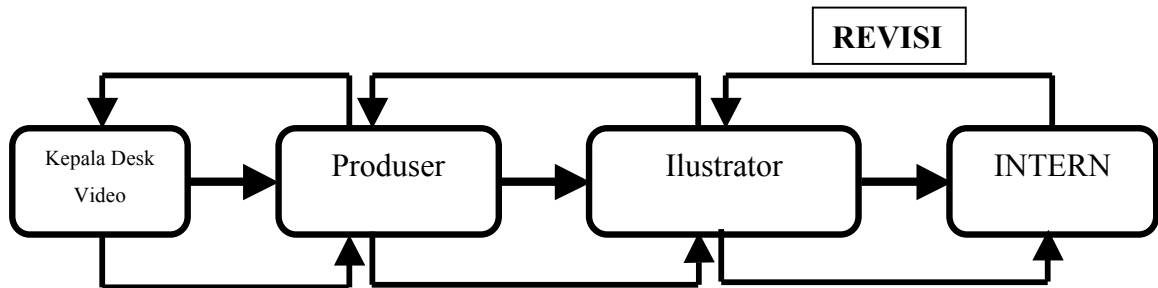
##### **1. Kedudukan**

Penulis bertanggung jawab sebagai *motion graphic* yang bertugas menganimasikan *asset* yang telah diberikan pada aplikasi *after effect*. *Motion graphic* memiliki banyak manfaat mulai dari, penghematan waktu, alat bantu komunikasi visual, informasi menjadi berkesan, dan masih banyak lagi. Di Kompas Gramedia penulis berada pada divisi Harian Kompas Desk Video. Posisi penulis di divisi ini tidak hanya sebagai *motion graphic artist*, namun juga sebagai *generalist*, mulai dari mengerjakan *illustration* hingga pekerjaan 3D animasi. Posisi penulis pada divisi ini sebagai bawahan *illustrator*. Proses pengiriman kerjaan dan revisi dilakukan penulis dengan anggota *illustrator*.

##### **2. Koordinasi**

Koordinasi di Kompas Gramedia divisi Harian Kompas Desk Video bermula dari Producer atau kepala Desk Video yang mencari ide untuk pembuatan berita, lalu ide tersebut dibuat ke dalam bentuk *script*. Lalu pada *script* yang telah dibuat, akan diadakan sesi rapat untuk memberikan masukan dan pendapat tentang bagaimana setiap kalimat dalam *script* tersebut diterjemahkan secara visual kepada penonton. Setiap anggota Desk Video berhak memberikan masukan atau pendapat terhadap *script* tersebut, termasuk penulis. Beberapa kalimat yang tidak memiliki *footage* atau foto yang akan dijadikan penjelasan bagi penonton, akan dibuat ilustrasi 2D ataupun 3D yang akan menjadi pekerjaan penulis. Setelah *script* selesai dirapatkan, maka *script* yang sudah memiliki konsep akan diserahkan pada 2 orang *illustrator* yang menjadi atasan penulis yaitu, Winston Wijaya dan Gambon Nugroho. Mereka

berdua akan membagikan pekerjaan kepada penulis dan seorang lagi yang bekerja bersama penulis.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
01.	I	Bandung Lautan Api	Membuat ilustrasi <i>shot</i> untuk Bandung Lautan Api
02.	II	Bandung Lautan Api	Membuat model 3D pesawat dan meja lampus, lalu ditekstur dan dirender
03.	III	Penurunan Ladang Padi	Menganimasikan <i>asset</i> ilustrasi pada <i>after effect</i>
04.	IV	Pejuang Laskar Wanita	Membuat ilustrasi pejuang laskar wanita
05.	V	Hamka	Mewarnai <i>detail</i> karakter dan <i>environment</i> Hamka
06.	VI	Hamka	Mewarnai <i>detail</i> karakter dan <i>environment</i> Hamka
07.	VII	Pilkada	Membuat <i>asset adobe Illustrator</i> Gubernur dan Walikota

08.	VIII	Amdal	Menganimasikan <i>asset motion graphic</i> serta memberikan efek partikel dan <i>wave</i>
09	IX	Semanggi	Membuat Modelling 3D Gedung DPR, Bundaran HI, Metromini, Tugu Proklamasi, dan Universitas Atmajaya
10	X	Semanggi	Membuat pose demonstan sedang melakukan demo di jalan perorang, membuat motion graphic untuk titik-titik lokasi kejadian dan arah perjalanan demo, dan merender 2 shot kejadian

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis selama magang di Kompas Gramedia lebih fokus sebagai *generalist*, mulai dari membuat *asset 2D*, 3D dan menganimasikan *motion graphic*. Setiap minggu selalu ada projek baru yang perlu adanya ilustrasi. Ilustrasi yang diperlukan tergantung dengan *script* yang telah dibuat. Pengerjaan ilustrasi setiap projek terkadang dibagi 3 orang atau 4 orang, 1 atau 2 ilustrator tetap, penulis, dan 1 orang magang. Pada bulan Oktober akhir hingga November penulis dipercayakan untuk mengerjakan 1 projek Semanggi penuh tanpa bantuan dari orang lain. Penulis dipercayakan untuk membuat *modelling 3D* hingga animasi. Waktu yang diberikan kepada penulis berkisar kurang lebih 1 bulan. Dengan adanya tanggung jawab yang cukup besar ini, penulis yakin akan menambah wawasan dan kinerja kerja.

#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

Proses pekerjaan yang penulis lakukan di Kompas Gramedia divisi Harian Kompas Desk Video menggunakan berbagai aplikasi, mulai dari *adobe photoshop*, *adobe illustrator*, *adobe after effect*, dan *Maya*. Untuk pengiriman data hasil pekerjaan dan revisi, penulis menggunakan dua aplikasi, aplikasi *whatsapp* dan *email*. Dikarenakan membutuhkan waktu yang pengiriman yang cepat dan mudah, penulis dan *illustrator* bersepakat untuk melakukan pengiriman

pekerjaan melalui kedua aplikasi tersebut. Berikut semua pekerjaan yang telah dibuat penulis:

### 3.3.1.1. Bandung Lautan Api

September 1945, Inggris dan Belanda sebagai pemenang perang dunia kedua datang kembali ke Indonesia untuk menerima kekuasaan dari tangan Jepang. Kedatangan sekutu merupakan mimpi buruk bagi masyarakat Indonesia. Bandung Oktober 1945, Sekutu memberikan perintah kepada TKR untuk menyerahkan senjata. Permintaan tersebut ditolak sehingga pertempuran menjadi keseharian.

27 November 1945, Brigjen Mac Donald memberikan ultimatum bahwa semua penduduk pribumi di Bandung Utara diharuskan pindah ke Bandung Selatan. Kawasan Bandung Utara akan diperuntukan bagi bangsa Eropa dan pribumi di Bandung Selatan. Belum semua pribumi dari Bandung Utara pindah ke Bandung Selatan, membuat Inggris marah dan menyerang pemukiman warga. Perang antara warga dan sekutu terus berlanjut.

24 Maret 1946, situasi mencekam dan terdengar banyak suara jeritan mereka yang mencari keluarga mereka. Jendral Montagu Stopford dari pihak sekutu memberikan ultimatum yang berisi pejuang dan milisi harus hengkang dari Bandung Selatan sejauh 11 kilometer.



Gambar 3.2. *Shot 8*

*Shot 8*, telegram tanpa alamat dikirim ke markas komando TRI. merupakan unsur ilustrasi 2D dimana tokoh di dalam gambar 3.2 terlihat memegang surat. Penulis di sini membuat ilustrasi gambar hingga pewarnaan karakter dan *environment*.



Gambar 3.3. *Shot 9*

*Shot 9*, *shot* setelah *shot 8* menjelaskan lebih dalam tentang isi dari surat yang dipegang pada *shot* sebelumnya. Surat yang bersikan perintah untuk terus menjaga wilayah kedaulatan Indonesia dan perintah untuk tidak menyerah. Sama seperti *shot* sebelumnya penulis mengerjakan ilustrasi hingga pewarnaan.



Gambar 3.4. *Shot 10*

*Shot 10*, TRI dan polisi berkumpul di markas polisi dan merapatkan tindakan apa yang akan dilakukan. Masih sama dengan *shot* sebelumnya menjelaskan tentang rapat membicarakan pengungsian. Sama seperti *shot* sebelumnya penulis mengerjakan ilustrasi hingga pewarnaan.



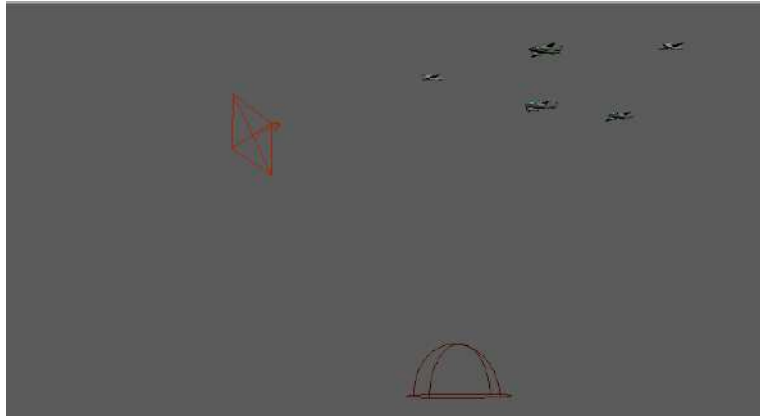
Gambar 3.5. *Shot 11*

*Shot 11*, setelah diskusi yang panjang, membunuh Bandung Selatan adalah pilihan yang diambil. Tak ingin menyerahkan Bandung sepenuhnya kepada sekutu. Keputusan untuk memborbardir Kota Bandung. Perbedaan dengan *shot* sebelumnya *shot* ini lebih dekat dan lebih fokus. Penulis masih sama yaitu menggambar dan mewarnai.



Gambar 3.6. Pesawat Tempur

Penulis membuat 2 *modelling* 3D pesawat tempur milik sekutu. Yang pertama adalah yang terlihat jelas di layar dan yang kedua adalah yang sebelah kanan dan kiri pesawat inti. Penulis pertama membuat model 3D pesawat lalu memberikan *texture* dan terakhir menganimasikan pesawat tempur tersebut. Terlihat pada gambar 3.6 pesawat tempur sekutu terbang dengan kecepatan tinggi.



Gambar 3.7. Animasi Pesawat Tempur

Animasi kedua dari *shot* sebelumnya. Pesawat yang lainnya di *duplicate* dari dua pesawat tersebut. Terlihat pada gambar pesawat sekutu yang menjatuhkan bom. Penulis menganimasikan *shot* tersebut.



Gambar 3.8. *Opening shot*

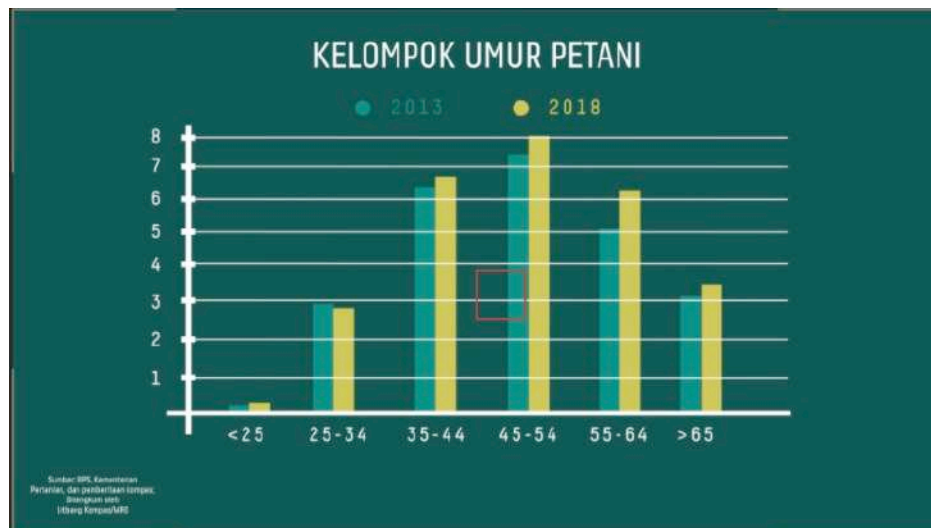
Animasi *opening shot* dari ruangan yang gelap lalu lampu menyala dan kamera *zoom in* ke peta di meja yang menuju peta Bandung. Penulis pada *shot* ini membuat *modelling* meja, peta, dan lampu, lalu memberikan *texture* dan *lighting* dan terakhir merender dengan menggunakan *vray*.

### 3.3.1.2. Penurunan Ladang Padi

Projek yang menunjukkan bagaimana susahnya hidup sebagai petani. Pendapatan yang tidak pasti akibat banyak hal, seperti kemungkinan gagal lahan. Beban berat yang dijalani petani membuat putus asa untuk menyawah. Upaya pemerintah bersama para petani dengan meningkatkan

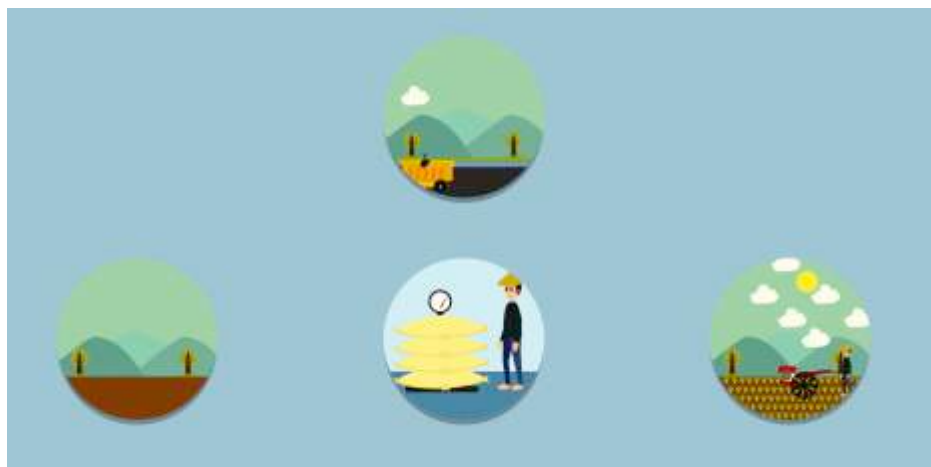


produksi melalui intensifikasi pertanian. Dengan adanya intensifikasi pertanian memungkinkan untuk meningkatkan produksi padi hingga 15-20 persen. Petani, padi dan lahan sawah menjadi tumpuan penting nasib isi perut manusia Indonesia. Sejahterahkan petani agar penduduk Indonesia dapat tetap terjamin kekenyanganannya. Projek ini terbagi 3 episode.



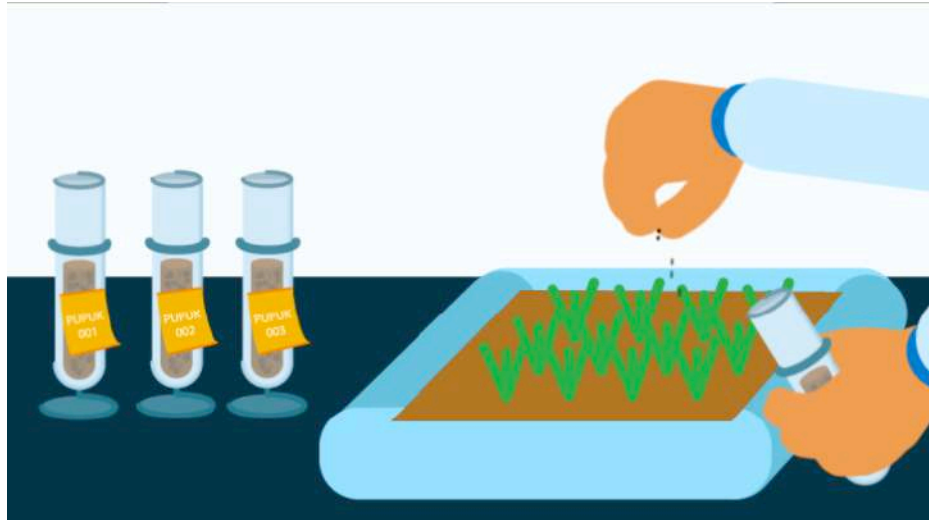
Gambar 3.9. Tabel Penurunan Padi

Episode pertama, membahas tentang grafis kelompok umur petani, grafis luas lahan sawah dan grafis luas penyusutan sawah. Penulis membuat *asset* di *after effect* kemudian membuat *motion graphic* sekitar 30 detik di *adobe after effect*.



Gambar 3.10. Padi

Episode kedua, membahas tentang 4 pilar, yakni kelayakan tanah dan agroklimat, kekayaan infrastruktur irigasi dan transportasi, budidaya dan teknologi, kelayakan sosial dan ekonomi. Disini penulis mengerjakan *motion graphic* dari *asset* yang diberikan sekitar 1 menit di aplikasi *adobe after effect*.



Gambar 3.11. Insentififikasi Pertanian

Episode ketiga, membahas tentang insentififikasi pertanian. Pertama dengan menganalisis keadaan dan kebutuhan tanah sehingga pupuk yang diberikan akan tepat. Lalu sawah basah akan dikeringkan, setelah dikeringkan tanah tersebut akan dibalik. Lalu diperlukan juga pengendalian hama dengan metode alamiah, yaitu diupayakan menanam bunga refugia di pematang sawah sebagai parasitoid.

### 3.3.1.3. Pejuang Laskar Wanita

Srikandi perkasa yang rela bertarung di medan pertempuran demi kemerdekaan dibandingkan bersembunyi. Ada beberapa pejuang kaum wanita yang memiliki mental pemberani. Siti Hasanah, perempuan yang berasal dari Pare-pare memilih terjun ke medan pertempuran bersama ayahnya yang seorang pejuang merah putih untuk mengalahkan tentara sekutu.

Semenjak kehadiran sekutu pada 1945, terjadi gerakan perlawanan tidak hanya dari pejuan laki-laki, namun juga pejuang perempuan.

Organisasi-organisasi pejuang wanita bermunculan, mulai dari Laskar Putri Indonesia Solo, Barisan Puteri Indonesia, Barisan Putri Garut, Pemuda Putri Republik Indonesia, Wanita Pembantu Perjuangan dan masih banyak lagi.



Gambar 3.12. *Shot 1* Pejuang Laskar Wanita

Ada juga pejuang laskar wanita yang hebat, yaitu Rien Sutirin. Rien yang memiliki ambisi tinggi dikarenakan melihat banyak teman-temannya gugur di batalyon Kutowinangun. Penulis pada projek ini mengerjakan ilustrasi hingga mewarnainya dengan *style* hitam putih dan karakter utama berwarna kuning kecoklatan sesuai dengan yang sudah disepakati.



Gambar 3.13. *Shot 2* Pejuang Laskar Wanita

Rien yang menangis melihat temannya gugur langsung mendaftarkan diri ke Laswi. Sama seperti *shot* sebelumnya penulis membuat ilustrasi dan warnanya.



Gambar 3.14. *Shot* 3 Pejuang Laskar Wanita

Di Laswi Rien menerima pendidikan militer. Rien bersama 30 rekan Laswi berangkat menggunakan kereta api untuk perjalanan ke Jawa Barat dengan misi memerangi sekutu dan NICA. Masih sama seperti *shot* sebelumnya, penulis membuat ilustrasi dan mewarnainya.

#### **3.3.1.4. Hamka**

Haji Abdul Malik Karim Amrullah atau yang kerap disapa Hamka, ulama yang memberikan pendapat soal pergantian kelamin. Hamka lahir pada tanggal 17 Februari 1908 di Nagari Sungai Batang, Sumatera Barat. Hamka sudah dididik untuk menjadi ulama. Sejak kecil Hamka sudah mengikuti jejak ayahnya sebagai ulama dan sempat dibesarkan oleh kakeknya. Hamka diberikan kegembiraan seperti berpantun, pencak silat dll.

Bermain dan membaca buku adalah dua hal kesukaan Hamka. Hamka merantau ke pulau Jawa untuk belajar Islam dan Sosialisme dan belajar Muhammadiyah dari kakak iparnya di Jawa Tengah. Lalu Hamka pulang ke kampungnya dan memulai debut sebagai juru dakwah. Lalu Hamka pergi ke Mekkah tanpa sepengetahuan ayahnya dan bekerja di sana.



Gambar 3.15. *Shot 1* Hamka

*Shot 1* Hamka yang sedang membaca alquran. Penulis pada *shot* ini mewarnai *frame per frame* karakter Hamka.



Gambar 3.16. *Shot 2* Hamka

terlihat pada gambar 3.14 Hamka yang kembali ke rumah dan salim dengan bapaknya. Sama seperti *shot* sebelumnya penulis mewarnain *frame per frame*.



Gambar 3.17. *Shot 3* Hamka

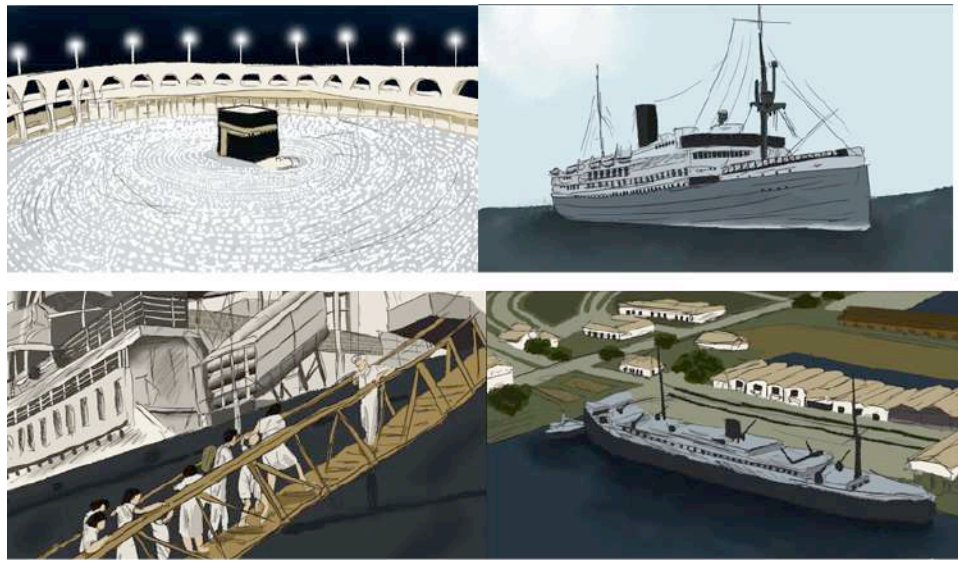
Terlihat lebih detail pada karakter dibandingkan dengan *shot* sebelumnya. Pengerjaan masih sama seperti *shot* sebelumnya.



Gambar 3.18. *Shot 4* Hamka

Hamka sedang mengaji kepada orang lain. Masih sama juga dengan *shot* sebelumnya *frame per frame*.

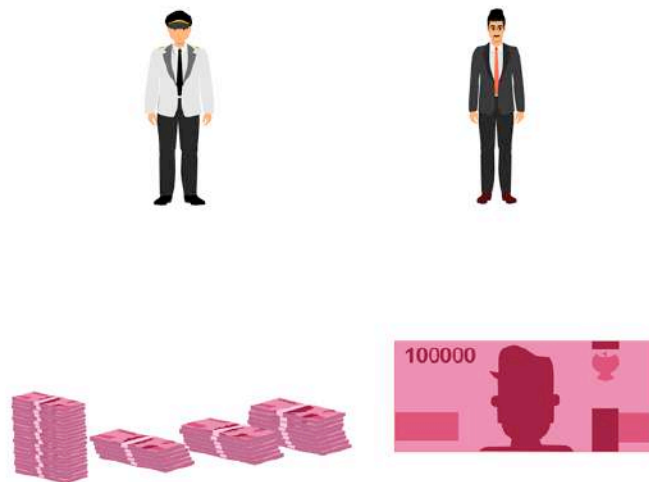




Gambar3.19. *Environment*

Penulis mewarnai detail pada keempat *environment* dengan brush yang diberikan dari atasan dan *colour palette* yang ditentukan. Warna yang diinginkan adalah warna realis dari foto asli keempat gambar tersebut, namun dikarenakan waktu yang singkat penulis hanya sanggup sampai tahap tersebut.

### 3.3.1.5. **Pilkada**



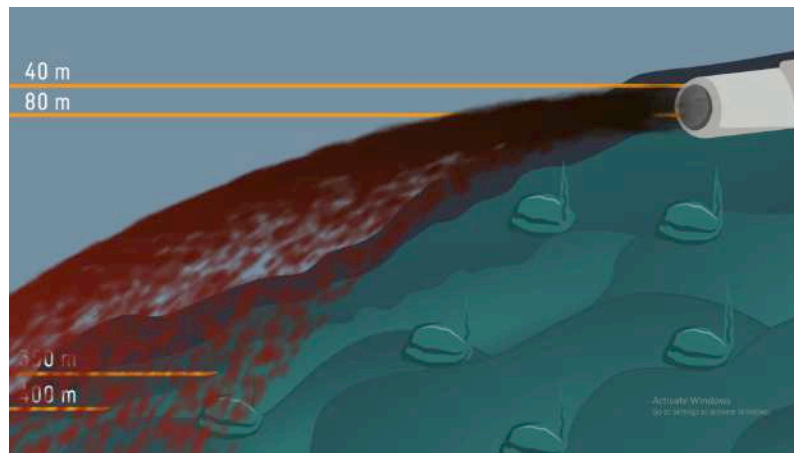
Gambar 3.20. *Asset*

Penulis membuat *asset adobe illustrator* Gubernur, Walikota, uang 1 lembar, dan uang bertumpuk untuk projek Pilkada.

### 3.3.1.6. Amdal

Kali Tapak, Semarang yang dahulu dikenal sebagai struktur kehidupan dan ekonomi warga Tapak telah berubah menjadi air yang beracun yang berbahaya akibat pencemaran industri. Pabrik Diamond Chemical yang berencana membuang limbah pabrik kelaut, namun dikarenakan instalasi yang tidak terpasang sempurna mengakibatkan limbah bocor di daerah warga.

PT NMR yang membuang limbah ke laut pada ke dalaman 82 meter dengan alasan limbah akan tertahan termoklin sehingga tidak naik ke atas. Di mana lapisan termoklin di kawasan itu berada pada 80 hingga 400 pada musim barat dan 40 hingga 350 pada musim timur. Lalu masi di desa Tapak, Diamon Chemical masih beroperasi membuang limbahnya walaupun sudah diprotes oleh warga. Dua kasus pencemaran ini merupakan contoh dari banyaknya kasus pencemaran industri di Indonesia.



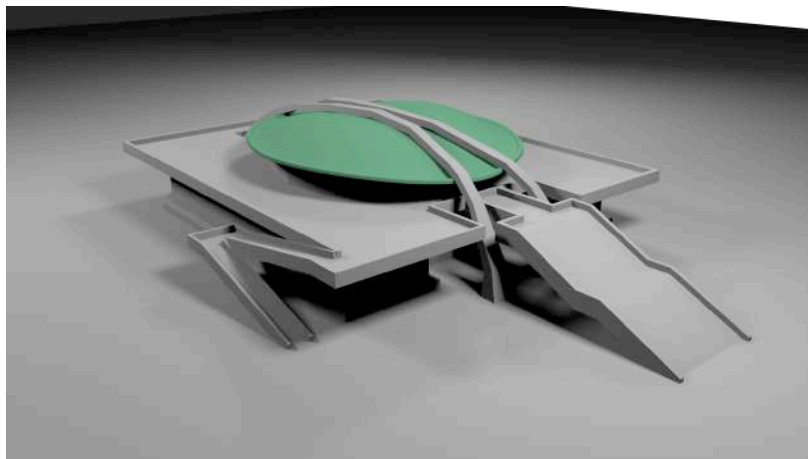
Gambar 3.21. *Motion graphic particle & wave*

Penulis menganimasikan *asset motion graphic* dengan memberikan *particle* dan *wave* untuk memberikan kesan realistis bagaimana keadaan bawah laut yang diakibatkan oleh PT NMR dalam membuang limbah ke laut dan berharap akan termoklin.



### 3.3.1.7. Semanggi

Tragedi semanggi, terjadi pada Mei 1998 dimana saat itu Presiden Soeharto telah mundur dari jabatannya. Wakil Presiden Habibie diminta untuk menggantikan mantan Presiden Soeharto. Namun, unjuk rasa mahasiswa terus bergulir menolak pemerintahan Habibie. Puncaknya terjadi pada sidang istimewa MPR tanggal 10-13 November 1998 yang bertujuan menetapkan jadwal dan pelaksanaan sidang umum MPR 1999. Puluhan ribu mahasiswa turun dan menyebar ke berbagai tempat mulai dari Tugu Proklamasi hingga Universitas Atmajaya Semanggi. Mahasiswa terus menuntut pemilu semakin cepat, penghapusan keanggotaan ABRI, hingga pengadilan untuk Presiden Soeharto.



Gambar 3.22. Gedung DPR

Penulis pada proyek Semanggi ini membuat model 3D Gedung DPR sebagai icon titik kerusuhan. Penulis membuat model, memberikan *texture*, membuat *lighting*, dan merender 1 *frame*.



Gambar 3.23. Bundaran HI

Sama seperti gambar 3.20, penulis membuat model 3D bundaran HI mulai dari model air hingga model patung selamat datang. Sama seperti sebelumnya penulis memberikan *texture* dan *lighting* agar render terlihat lebih hidup.



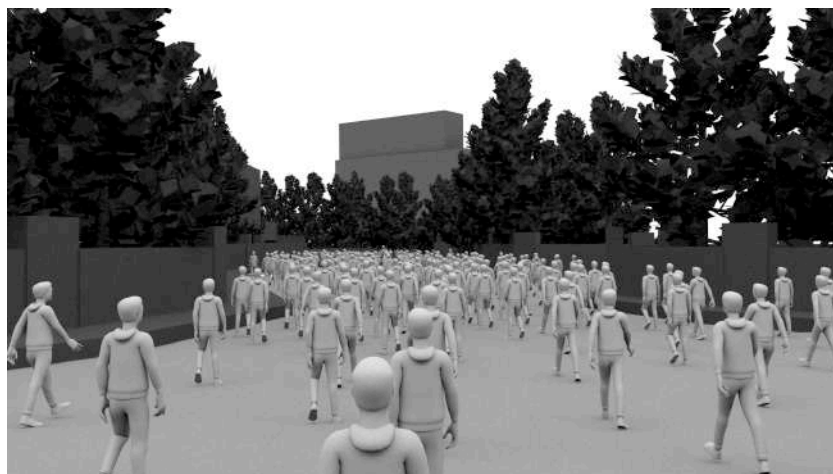
Gambar 3.24. Metromini

Episode 3 Poin kedua di mana penulis diminta untuk membuat aksi kerusuhan mahasiswa di dalam metromini tepat di depan Gedung universitas atmajaya. Penulis membuat model 3D metromini lengkap dengan *texture*. Serta membuat pose mahasiswa sedang melakukan aktivitasnya di atas dan di dalam metromini. Penulis lalu merender 165 *frame* kamera *moving* agar terlihat dinamis.



Gambar 3.25. Tugu Proklamasi

Episode pertama di mana penulis diminta membuat animasi 3D kerusuhan di Tugu Proklamasi. Bentrokan antara demonstran dengan Pamswakarsa, pasukan yang dibentuk dari warga untuk melawan demonstran. Penulis membuat model 3D daerah Tugu Proklamasi dan membuat pose patung serta demonstran. Penulis memberikan *texture* pada Tugu Proklamasi dan memasang pohon 3D agar animasi terasa dinamis. Penulis menggunakan *dome light* agar render tidak berat dan memakan waktu yang lama, karena memakan 302 *frame*.



Gambar 3.26. Demonstran

Episode kedua di mana penulis diminta membuat arah perjalanan demonstran dari Tugu Proklamasi hingga akhir jalan Diponegoro. Dikarenakan perjalanan yang amat panjang dan penulis diminta membuat

suasana demo, di mana diharuskan membuat model 3D lingkungan sekitar selama perjalanan. Penulis akhirnya membuat daerah dari Tugu Proklamasi hingga jalan Dipenogoro tidak sepanjang aslinya. Penulis membuat trotoar hingga Gedung yang sederhana, dan juga membuat pose demonstran sedang beramai-ramai berjalan menuju barisan polisi. Penulis disini sama seperti episode sebelumnya menggunakan *dome light* agar mempercepat waktu render.

### **3.3.2. Kendala yang Ditemukan**

Kendala yang penulis temukan selama magang di Kompas Gramedia tidaklah banyak. Seperti ketika penulis diminta untuk datang ke kantor Kompas Gramedia yang terletak di Palmerah memakan waktu hingga 1 jam perjalanan. Terkadang juga penulis mendapat pekerjaan secara tiba-tiba dengan *deadline* yang sedikit. ketiga adalah penyesuaian *style* yang selama ini digunakan oleh Harian Kompas dengan *style* penulis. Terakhir adalah kurangnya komunikasi dengan sesama divisi, dikarenakan *meeting* yang dilakukan secara *online*.

### **3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan**

Penulis sudah menemukan solusi dan menerapkannya. Perjalanan ke Palmerah memakan waktu 1 jam bila menggunakan kendaraan umum, namun bila menggunakan kendaraan pribadi seperti motor, perjalanan menjadi lebih cepat hingga setengah jam. Kerjaan yang mendadak telah penulis antisipasi dengan selalu siap sedia untuk menerima kerjaan kapanpun dan dimanapun. Penyesuaian *style* sudah penulis antisipasi dengan terus berlatih agar *style* penulis dapat sesuai dengan yang sudah ada. Terakhir, penulis menjalin komunikasi dengan sesama divisi lain terlepas dari pekerjaan.