

BAB III

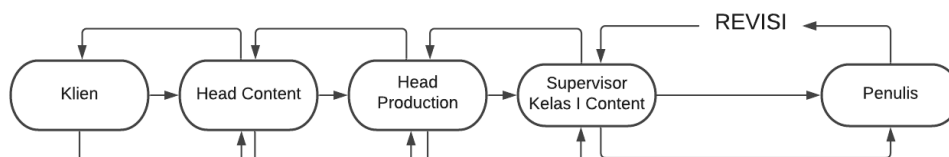
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan

Selama periode magang di studio Geniora penulis menempatkan posisi sebagai animator *intern* dalam divisi Genimotion, yang memiliki kewajiban untuk memproduksi beberapa bagian *Shots* dari sebuah episode, tugas animator antara lain adalah menyusun aset, *sync dubbing* dengan animasi mulut, memberi gerakan, dan revisi aset bila ada yang tidak sesuai atau perlu diganti, penulis mendapat kesempatan untuk terlibat dalam produksi kartun pendidikan TVRI dan proyek *in-house* yang bernama “SayaB!sa” setelah proyek TVRI berakhir.

3.2 Koordinasi

Proyek yang melibatkan penulis adalah produksi kartun pendidikan untuk stasiun TVRI dan klien yang bersangkutan adalah Kemendikbud sehingga pihak representatif dari Kemendikbud merupakan klien dari proyek yang dikerjakan penulis.



Gambar 3.1. Workflow Produksi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Bagan diatas adalah alur kerja dalam produksi sebuah episode, berikut adalah penjelasan dari produksi tersebut:

1. Proses dimulai dari klien memberikan modul atau buku pelajaran sekolah kepada *Head Content*, yang kemudian diteruskan kepada *Head Production* dan tim penulis naskah.
2. Penulis naskah menciptakan naskah berdasarkan buku pelajaran yang disediakan klien, dan meneruskannya kembali melalui *Head Content* kepada klien.
3. Setelah mendapat persetujuan dari klien, *Supervisor* Kelas I memberikan naskah kepada storyboard artist.
4. Storyboard artist menyerahkan storyboard kepada *Supervisor* Kelas I untuk pengecekan dan revisi, dan setelah disetujui storyboard diserahkan kepada tim aset untuk dibuatkan aset dalam Adobe Illustrator.
5. Setelah aset disetujui oleh *Supervisor* Kelas I, penulis beserta animator-animator lain menerima pembagian tugas untuk membuat animasi.
6. Rata-rata animasi setiap episode selesai dalam 2 hari, tergantung dari total durasi dan kompleksitas animasi yang diminta, setelah animator mengumpulkan animasi buatanya, *Assistant Supervisor* akan mengecek setiap video untuk *quality control*, bagian ini hanya merevisi bila ada kesalahan animasi, aset, atau gerakan yang kurang sesuai, biasanya revisi akan dilakukan di hari esok saat pengerjaan episode baru dimulai.
7. Setelah episode memasuki tahap pasca-produksi, *Head Content* akan mengirimkan video animasi kepada klien untuk disesuaikan lagi

dengan keinginan Kemendikbud, bila ada bagian yang perlu direvisi *Head Content* akan meneruskan catatan kepada *Supervisor* Kelas I dan kemudian kepada animator yang bersangkutan, rata-rata klien akan meminta revisi sekitar 1 hingga 2 minggu setelah animator menyelesaikan episodenya.

3.3 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah data pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama magang:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	17–20 Februari	Kartun pendidikan TVRI	<i>Setup</i> meja dan komputer kerja, orientasi <i>software</i> dan <i>pipeline</i> . Pengerjaan <i>shot</i> Episode 42-49.
2	22-27 Februari	Kartun pendidikan TVRI	Pengerjaan <i>shot</i> Episode 50-54.
3	1-5 Maret	Kartun pendidikan TVRI	Pengerjaan <i>shot</i> Episode 55-58.
4	8-12 Maret	Kartun pendidikan TVRI	Pengerjaan <i>shot</i> Episode 59-63.
5	15-20 Maret	Kartun pendidikan TVRI	Pengerjaan <i>shot</i> Episode 64-68.

6	22-27 Maret	Kartun pendidikan TVRI	Pengerjaan <i>shot</i> Episode 69-74.
7	29 Maret-3 April	Kartun pendidikan TVRI	Pengerjaan <i>shot</i> Episode 75-78.
8	5-9 April	Kartun pendidikan TVRI	Pengerjaan <i>shot</i> Episode 79-81.
9	12-17 April	Kartun pendidikan TVRI	Pengerjaan <i>shot</i> Episode 82-86.
10	19-24 April	Kartun pendidikan TVRI	Pengerjaan <i>shot</i> Episode 87-91.
11	26-30 April	Kartun pendidikan TVRI	Pengerjaan <i>shot</i> Episode 92-97.
12	3-8 Mei	Kartun App. SayaB!sa	Pengerjaan Video Matematika
13	17-22 Mei	Kartun App. SayaB!sa	Pengerjaan Video Matematika

3.4 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Proses pelaksanaan magang berjalan selama 4 bulan, dalam 3 bulan pertama dari Februari hingga April penulis bertugas dalam memproduksi animasi *shot* untuk kartun pendidikan TVRI, dan pada bulan Mei penulis dipindahkan ke departemen

in-house dan menjadi animator untuk kartun pendidikan yang ditayangkan melalui aplikasi milik Geniora.

Di hari pertama yang penulis perlu lakukan adalah menyiapkan komputer untuk memulai kerja, pihak Geniora hanya mendatangkan komputer baru bila ada pelamar yang sudah pasti akan bergabung, sehingga komputer yang digunakan penulis masih belum memiliki komponen-komponen produksi seperti software dan *file* inti, persiapan dimulai dari menginstal *software-software* yang dibutuhkan yaitu:

1. Vivaldi/Google Chrome

Geniora memanfaatkan Google Drive premium sebagai *cloud storage* untuk koordinasi dan meneruskan *file* produksi ke setiap anggota departemen maupun perusahaan secara keseluruhan, sehingga *browser* dibutuhkan untuk kepentingan *pipeline* produksi.

2. WPS Office

Digunakan sebagai pengganti Excel, Word, dan sekaligus Adobe Reader, naskah yang perlu dibaca oleh animator menggunakan format excel dan *storyboard* menggunakan .pdf, *software* WPS dapat membuka semua format yang dibutuhkan dalam satu program.

3. Quicktime

Sesuai dengan permintaan dari klien, hasil akhir render video menggunakan format .mov sehingga instalasi Quicktime dibutuhkan di setiap komputer.

4. After Effects CC 2017

Program utama yang digunakan animator untuk memproduksi *shot*, produksi *shot* terdiri dari animasi Tokoh dan benda, transisi, *cutting*, dan *sync dubbing*.

5. DUIK Plugin

DUIK adalah *plugin* tambahan untuk After Effects yang digunakan untuk menganimasi 2d *puppet* dengan IK (*inverse kinematic*) seperti yang biasa digunakan dalam produksi 3d, setiap aset Tokoh sudah diberi *rig* IK untuk dikerjakan animator.

6. Adobe Illustrator CC 2017

Digunakan oleh tim pembuat aset dan juga oleh animator, selain memproduksi *shot* animator juga bertanggung jawab untuk membetulkan aset yang kurang sesuai atau menambahkan aset baru, kecuali bila aset yang ingin diganti cukup kompleks maka tim aset yang bertanggung jawab membuatnya dan memberikanya ke animator.

7. Font-font yang digunakan dalam produksi.

Font yang digunakan Geniora tidak tersedia secara *default*, sehingga penulis perlu mencari dan menginstall terlebih dahulu bila ada peringatan “*missing font*” dan menanyakan pembimbing dimana font tersebut dapat dicari, *font* yang digunakan adalah Genimotion Bold yang merupakan *font* buatan Geniora sendiri dan Helvetica.

Kemudian penulis mulai menerima orientasi awal untuk *software* dan *pipeline* produksi yang dijelaskan oleh penulis naskah senior dan pembimbing lapangan, serta mengamati video dari episode-episode lama sebagai referensi, masa

orientasi ini berlangsung selama seminggu sampai akhirnya pembimbing lapangan tidak perlu mendampingi penulis secara konstan, di hari pertama penulis dapat langsung mengerjakan tugas harian yaitu membuat animasi *shot* dari kartun pendidikan TVRI episode 42.

3.4.1. Belajar dari Rumah-Kartun Pendidikan TVRI

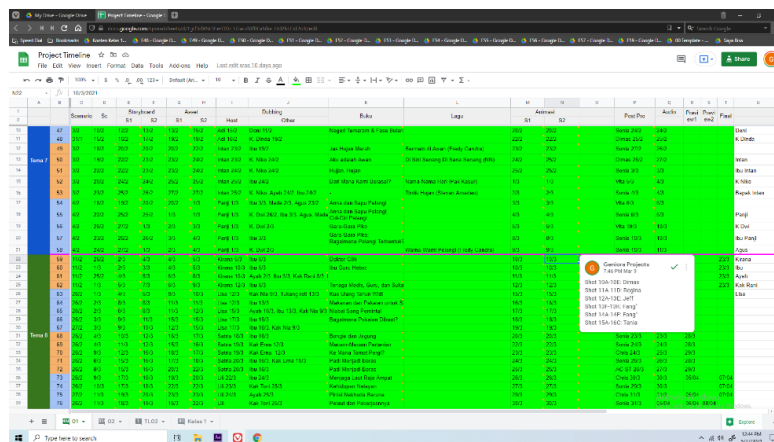
Animasi pendidikan yang dikerjakan oleh studio Geniora ditayangkan sebagai sebuah *miniseries* di saluran TVRI dibawah naungan program Belajar dari Rumah yang dikelola oleh Kemendikbud.



Gambar 3.2. Logo Program Belajar dari Rumah
(Sumber: Situs resmi TVRI)

Setiap pengerjaan episode dimulai dari mengecek Google Sheets “*Project Timeline*” yang dibagikan melalui Drive, *Project Timeline* berisi pembagian tugas animator berdasarkan kumpulan *shots*, misalnya penulis menemukan dalam kolom episode 42 tertulis catatan “Nama penulis: *Shot 07A-07C, Shot 11A-11H*”, setiap episode sendiri terbagi menjadi dua segment, kedua segment ini hanya dibedakan dari pembuka dan penutup namun keduanya tetap berisi konten pendidikan, setelah mengecek pembagian tugas animator perlu melaporkan kepada *Supervisor Kelas I*

dan pembimbing lapangan bahwa mereka telah memulai episode baru, untuk koordinasi revisi dan jumlah episode yang selesai setiap minggu, kemudian penulis mengumpulkan komponen produksi yang perlu yaitu *file* Excel naskah, *.pdf storyboard*, dan kumpulan *file* aset sesuai dengan arahan dari *Project Timeline*, komponen-komponen ini terdapat didalam Google Drive.



Gambar 3.3. *Project Timeline* dan Pembagian Tugas
(Sumber: Arsip Produksi Geniora)

Tahap berikutnya disebut “Fase” yaitu menerima direksi dari storyboard artist dan penulis naskah untuk mendapat gambaran animasi apa yang diinginkan oleh *Head Production*, penulis dan animator lain akan menghampiri *storyboard* artist dan meminta fase dari *shot* sesuai pembagian tugas, proses ini penting karena kadang-kadang ada *storyboard* yang animasinya cukup sulit dibayangkan hanya dengan tulisan, sehingga *storyboard* artist dapat memperagakan animasi yang diminta secara lebih jelas, selain itu fase juga membantu bila ada perubahan mendadak dalam *storyboard*.

Dalam penyusunan *shots* perlu diperhatikan oleh animator bahwa penamaan *shot* dalam naskah, *storyboard*, dan aset, tidak menggunakan huruf ‘I’ dan ‘L’ agar menghindari kesamaan dengan *shot* ‘J’.

3.4.1.1. Jenis-jenis pembagian *Shot*

Bagian-bagian animasi dalam sebuah *shot* yang mungkin dikerjakan penulis adalah sebagai berikut:

1. *Shot* Pembuka

Berupa adegan Tokoh dengan konteks yang sesuai dengan modul buku pelajaran, misalnya ketika episode mengajarkan tentang berhitung, Tokoh sedang bermain kelereng dan perlu menghitung kelerengnya, perkenalan Tokoh baru dilakukan setiap minggu, selain itu pada bagian pembuka Tokoh selalu mengeja hari dan mengajak audiens untuk berdoa.



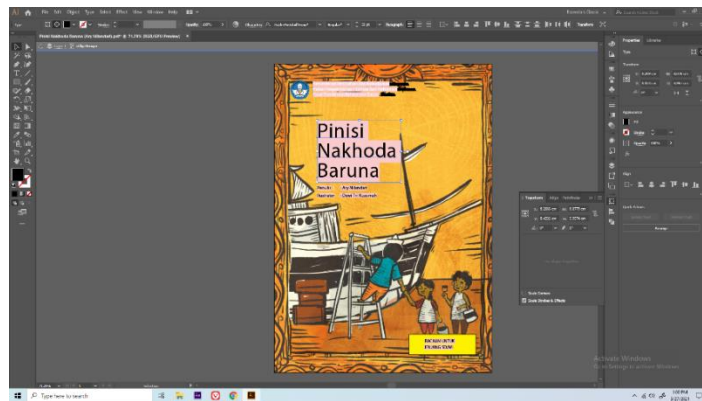
Gambar 3.4. Tokoh Berdoa Sesuai Kepercayaan Masing-masing
(Sumber: Arsip Produksi Geniora)

2. *Shot* Pelajaran Segment I

Dapat berisi animasi lagu atau sekali-kali berisi animasi buku cerita, tidak semua episode memiliki lagu atau cerita, untuk animasi lagu tokoh utama yang berupa aset boneka dan aset lainnya akan menari dan bernyanyi mengikuti lagu yang disediakan Kemendikbud, berupa lagu anak-anak seperti “Menari di Atas Awan”

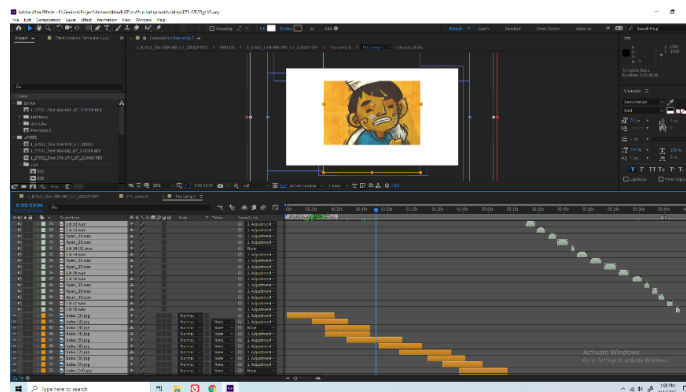
Untuk animasi buku cerita, tokoh utama menjadi narator dari buku cerita anak-anak yang disediakan Kemendikbud, kemudian tokoh dalam episode mendiskusikan pesan moralnya dan *shot* berikutnya menanyakan audiens seputar pertanyaan tentang buku yang baru saja dibaca, biasanya seperti “siapa tokoh favorit kalian?”, “bagian mana yang paling kamu sukai?”, atau pertanyaan trivial lainnya, sama seperti animasi lagu, hanya dua atau tiga episode memiliki buku cerita setiap minggunya.

Prosedur pembuatan animasi buku cerita dimulai dengan merubah *file* buku dalam bentuk .pdf menjadi *file layer* .ai, dalam Adobe Illustrator setiap halaman buku dihilangkan teksnya, digantikan oleh *dubbing* narator.



Gambar 3.5. Proses Penghapusan Teks dengan Illustrator
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kemudian *layer-layer* setiap halaman ini dipindahkan kedalam After Effects untuk dibuat menjadi *shot*, durasi *shot* dan timing antar layer disesuaikan dengan *dubbing* suara, animasi yang dibuat berupa *panning* dan *zoom* setiap layer beserta animasi transisi *fade*, arah *panning* dan *zoom* ditentukan oleh *point-of-interest* yang ada dalam gambar.



Gambar 3.6. Penyusunan *Layer* dan *Dubbing* dalam *Time Slider* untuk Narasi Buku

Selain lagu atau cerita, bagian ini selalu membawa subjek yang cukup umum atau sudah sering muncul di episode sebelumnya, misalnya

melengkapi kata, tebak kalimat, mengeja, belajar lima kata (disebut balima), setelah itu *shot-shot* lain pada bagian ini berisi pengenalan terhadap subjek baru yang secara konteks dijelaskan di animasi pembuka, pada bagian ini subjek mulai diperlihatkan dalam bentuk peragaan ilmiah, atau rumusan bersama dengan soal, soal-soal yang muncul dijelaskan secara perlahan dan lebih detail, sehingga *file dubbing* juga lebih banyak dan panjang.

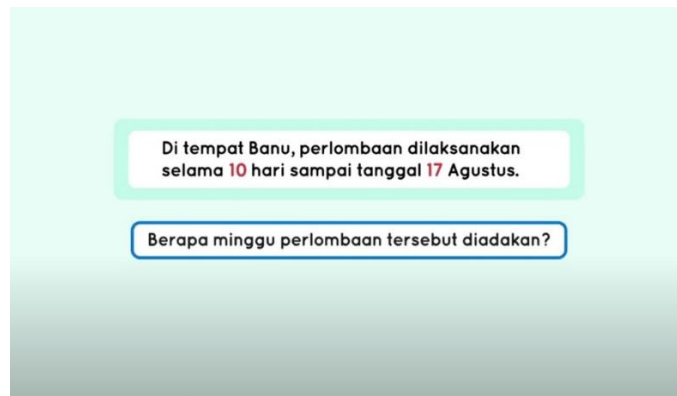


Gambar 3.7. Kegiatan Melengkapi Kata

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3. *Shot* Pelajaran Segment II

Bisa berupa lanjutan dari segment I atau bisa juga memulai subjek baru yang sejenis, soal-soal dalam segment II, misalnya segment I membuka topik tentang pengenalan hari, kemudian segment II membahas tentang pengenalan bulan, namun bila melanjutkan topik dari segment I dalam segment II topik tersebut tidak dijelaskan lagi namun berupa sesi tanya jawab antara program dengan audiens yang ditujukan untuk anak-anak sekolah dasar.



Gambar 3.8. Contoh Sesi Tanya Jawab A

(Sumber: Arsip Produksi Geniora)

Selain itu bila Segment I terdiri dari buku cerita, pada bagian awal Segment II akan selalu diisi dengan sesi tanya jawab mengenai buku tersebut, pertanyaannya berupa *quiz* yang berhubungan dengan alur cerita, dan diakhiri dengan pertanyaan tokoh favorit atau adegan favorit.

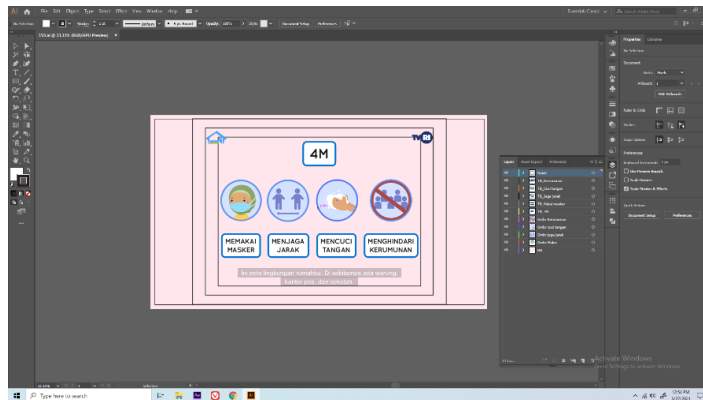


Gambar 3.9. Contoh Pertanyaan Buku Cerita

(Sumber: Arsip Produksi Geniora)

4. *Shot* Penutup

Bagian ini berisi animasi Tokoh dengan pernyataan akhir dari subjek yang dipelajari, kemudian Tokoh meminta audiens untuk mengisi lembar refleksi, mengajarkan protokol kesehatan, dan berpamitan dengan audiens.



Gambar 3.10. Aset untuk Protokol Kesehatan pada Bagian Penutup
(Sumber: Arsip Produksi Geniora)

Pada *Shot* ini tokoh utama akan selalu duduk di meja belajarnya sambil berbicara kepada audiens, kemudian kamera *pan* kesamping dan muncul lembar refleksi untuk siswa dirumah, setelah itu tokoh melambaikan tangan sambil berkata “Sampai jumpa”.



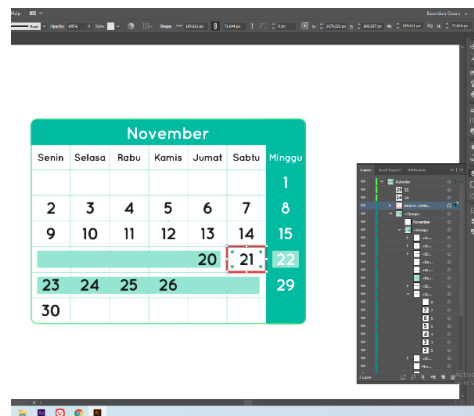
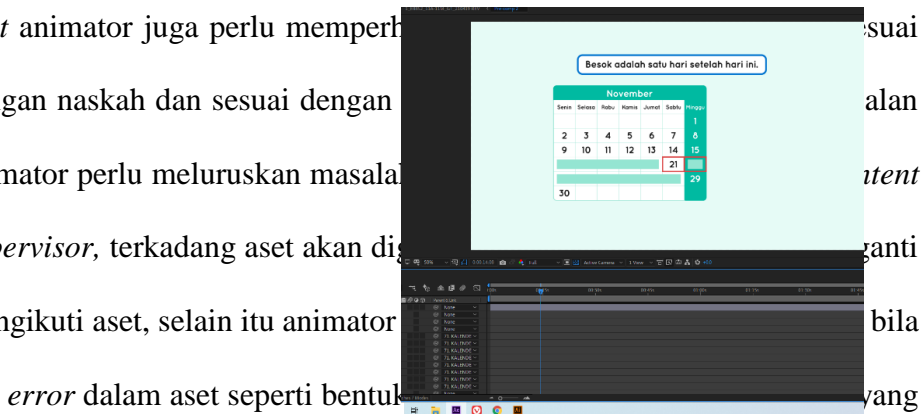
Gambar 3.11. Tokoh dengan Lembar Refleksi
(Sumber: Arsip Produksi Geniora)

3.4.1.2. Proses Pembuatan Animasi

Dalam setiap bagian komposisi tersebut penulis memiliki tugas-tugas berikut:

1. Mengecek dan menyesuaikan aset.

Validasi akhir untuk aset biasanya dilakukan oleh para animator dan dilakukan bersamaan saat sedang membuat animasi, selama mengerjakan *shot* animator juga perlu memperhalus dengan naskah dan sesuai dengan animasi. Animator perlu meluruskan masalah yang dihadapi *Supervisor*, terkadang aset akan diganti mengikuti aset, selain itu animator bisa menemukan *error* dalam aset seperti bentuk yang tidak sesuai S.O.P, dan sebagainya.



Gambar 3.11. Proses Revisi Aset
(Sumber: Arsip Produksi Geniora)

2. Mengecek *file dubbing*, animasi mulut, dan *sync dubbing*.

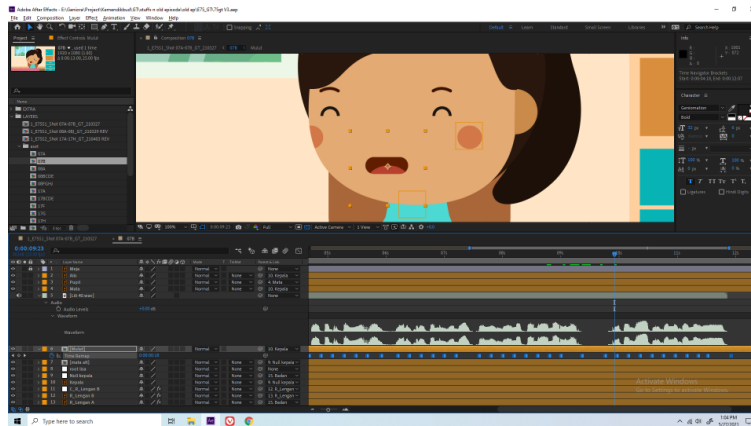
Selain bertanggung jawab dalam mengecek aset, animator juga perlu mengecek *file-file* suara VO yang akan digunakan dalam *shot*, yang perlu diperhatikan ketika mendengar suara VO adalah apakah suara tersebut sesuai dengan naskah, sesuai dengan aset, dan apakah ada kerusakan pada *file .mp3* seperti suara pecah atau terpotong, bila ditemukan hal tersebut animator perlu melaporkan kepada *Content Supervisor* dan kemudian meminta kepada *sound engineer* untuk merender ulang suara tersebut dan menaruhnya di Google Drive.



Gambar 3.12. Aset Vokalisasi

(Sumber: Arsip Produksi Geniora)

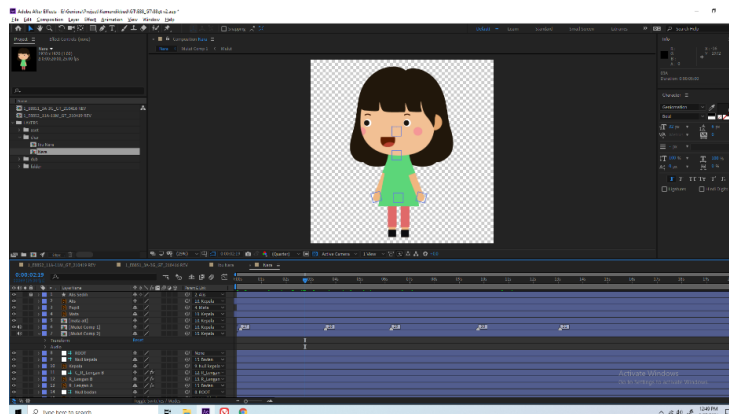
Bila VO sudah sesuai dengan kebutuhan maka animator dapat memasukan *dubbing* kedalam *shot* melalui After Effects, prinsip utama *dubbing* adalah durasi dan penempatan mengikuti naskah, namun bila dari naskah terdengar aneh maka dapat mengikuti logika, animasi gerakan Tokoh dan objek disesuaikan dengan konteks dari *dubbing*, selain itu untuk *dubbing* dimana Tokoh berbicara digunakan aset mulut yang mengeja A, I, U, E, dan O, artikulasi vokal hanya perlu disesuaikan di awal dan di akhir *dubbing*, sementara pada bagian tengah cukup mengulang-ulang artikulasi AEAE.



Gambar 3.13. Proses *Sync Dubbing*
(Sumber: Arsip Produksi Geniora)

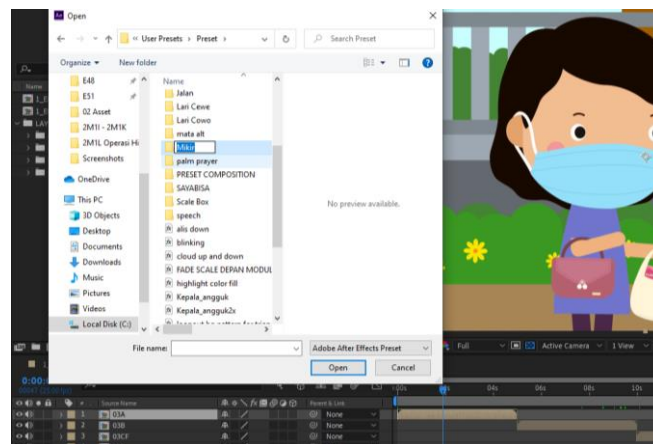
3. Animasi Tokoh.

Animasi Tokoh dibuat berdasarkan konteks yang disediakan dari naskah dan *timing* setiap gerakan ditentukan oleh *dubbing*, bagian-bagian dari Tokoh yang digerakan adalah mata, alis, mulut, kepala, badan, tangan, dan kaki, khusus untuk bagian tangan diberi *IK rig* menggunakan *plugin* DUIK agar dapat digerakan menekuk.



Gambar 3.14. Seorang Tokoh yang Siap Dianimasikan
(Sumber: Arsip Produksi Geniora)

Untuk mempercepat *workflow* serta menjaga konsistensi digunakan *preset animation*, beberapa *preset* sudah disediakan sejak awal namun animator juga dengan inisiatif sendiri bisa membuat *preset* mereka sendiri asalkan animasi tersebut telah disetujui oleh *Head Content*.



Gambar 3.15. Pemanfaatan *Animation Preset*
(Sumber: Arsip Produksi Geniora)

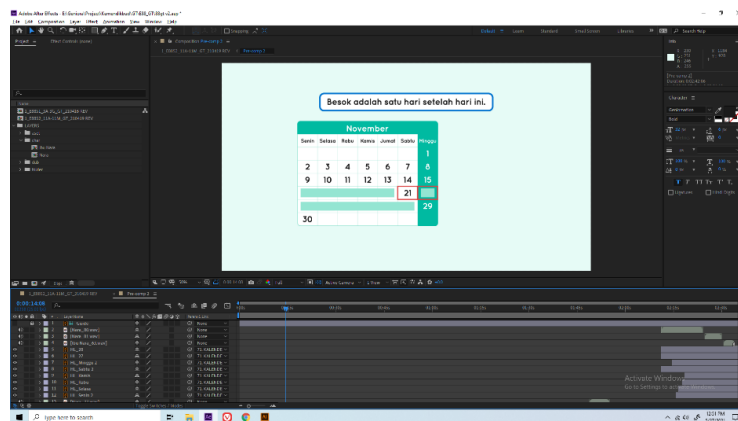
Prinsip animasi dalam kartun ini bersifat ringan, *continuity* dan *follow-through* dalam “12 Prinsip Animasi” oleh Johnston dan Thomas digunakan untuk memberi kejelasan dalam adegan, namun tidak digunakan *secondary action* agar perhatian audiens tidak terpecah dan mereka dapat lebih fokus terhadap konten pendidikan, selain itu *exaggeration* secara spesifik dilarang oleh *Head Production* karena kartun dimaksudkan untuk mencerminkan kehidupan nyata anak-anak di Indonesia.

4. Animasi Komponen Modul.

Komponen modul adalah soal-soal dari modul buku pelajaran yang diubah menjadi *file .ai* agar dapat dijadikan animasi dalam After Effects, buku

pelajaran yang digunakan adalah tingkatan Sekolah Dasar dari kelas 1 hingga 6, sehingga soal-soal yang muncul dalam kartun berupa pengenalan terhadap ilmu pengetahuan alam, Pancasila, Matematika, dan sebagainya.

Animasi yang digunakan untuk komponen modul berupa *scale*, *fade-in*, *fade-out*, *highlight*, dan beberapa animasi khusus yang bergantung pada naskah, sementara bagian yang diberi animasi adalah teks soal, jawaban, beserta gambar pembantu.



Gambar 3.16. Animasi Modul Pelajaran

(Sumber: Arsip Produksi Geniora)

3.4.2. Kartun Aplikasi SayaB!sa

Dalam pengerjaan proyek ini penulis mengalami pergantian *pipeline* produksi, S.O.P dan workflow, perbedaan yang terjadi adalah sebagai berikut:

1. *Assistant supervisor* kelas I berpindah jabatan menjadi *supervisor in-house*, penulis tidak lagi melapor ke *assistant supervisor* sekaligus *supervisor*, namun cukup melapor kepada *supervisor in-house*.

2. Pengerjaan yang dilakukan untuk satu video dan tidak dibagi menjadi *shot* terpisah, tidak ada *storyboard*, satu video sekitar 5 hingga 8 menit.
3. Setiap aset menggunakan stroke dengan ukuran yang perlu disesuaikan untuk setiap *shot*.
4. Animasi lebih minimalis, *joint* Tokoh hanya sedikit, tidak ada *rigging* DUIK.
5. Render menggunakan *setting* H264 dan memerlukan Adobe media encoder dan VLC media player.

Perbedaan-perbedaan lebih lanjut akan dijelaskan lebih lengkap pada bagianya masing-masing dibawah ini.

3.4.2.1. Komposisi dalam Sebuah Episode

1. Bagian pembuka.

Bagian pembuka dimulai dari adegan tokoh yang menjelaskan konteks cerita dalam satu kalimat, misalnya “Bol dan teman-temanya ingin membeli kue, ayo kita bantu mereka”, berbeda dengan pengerjaan Belajar dari Rumah dimana animasi pembuka lebih menunjukkan narasi, pada kartun SayaB!sa animasi cukup menunjukkan tokoh berdiri sambil melambaikan tangan dan langsung dilanjutkan dengan transisi ke *Title Card*.



Gambar 3.17. *Shot* Pembuka SayaB!sa

(Sumber: Arsip Produksi Geniora)

Animasi judul terdiri dari munculnya kotak dari atas yang bertuliskan mata pelajaran dalam episode, karena semua episode yang dikerjakan oleh penulis mengajarkan subjek matematika, kotak ini bertuliskan “SayaB!sa MAT”, setelah itu diikuti dengan *scale-in* judul dan sub-judulnya.



Gambar 3.18. Judul

(Sumber: Arsip Produksi Geniora)

2. Soal pertama.

Animasi pendidikan pada SayaB!sa dibagi menjadi dua, bagian pertama dimulai dari *shot* tokoh memberi pertanyaan kepada penonton, yang kemudian langsung dilanjutkan dengan sesi menjawab pertanyaan tersebut.



Gambar 3.19. Tokoh Memberi Pertanyaan

(Sumber: Arsip Produksi Geniora)

Animasi soal berupa *fade-in* masing-masing angka sesuai dubbing narator, dimana setiap angka yang dibahas akan diberi *highlight* berupa kotak merah atau perubahan warna pada angka.

$$\begin{array}{r} 28 = 20 + 8 \\ 15 = 10 + 5 \\ \hline = + 3 \end{array}$$

Gambar 3.20. Contoh Soal Berhitung

(Sumber: Arsip Produksi Geniora)

3. Bagian penutup.

Shot penutup selalu menunjukkan para tokoh melambaikan tangan sambil tersenyum kepada audiens, berbeda dengan pengerjaan kartun Belajar dari Rumah, bagian penutup pada SayaB!sa tidak menyimpulkan pelajaran yang diberikan dalam episode karena kesimpulan sudah disertakan ketika jawaban muncul pada bagian soal.



Gambar 3.22. Tokoh Berpamitan
(Sumber: Arsip Produksi Geniora)

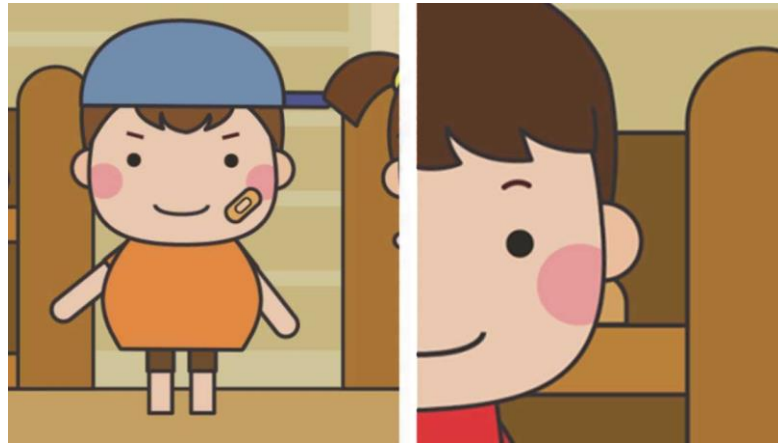
3.4.2.2. Proses Pembuatan Animasi

Dalam pengerjaan SayaB!sa proses pembuatan animasi tetap menggunakan S.O.P yang serupa dengan yang digunakan dalam produksi Belajar dari Rumah, namun dengan sedikit tambahan dan perubahan.

1. Mengecek dan menyesuaikan aset.

Penyesuaian aset pada SayaB!sa sama seperti pengecekan aset pada Belajar dari Rumah, namun perbedaannya setiap aset SayaB!sa menggunakan *stroke* yang perlu disamakan ketebalannya, seringkali muncul perbedaan tebal *stroke* karena aset berasal dari *template* yang hanya memiliki satu ukuran,

dan berubah ketika di-*scale* atau *zoom*, bila penulis menemukan *stroke* yang berbeda penulis perlu menyamakannya di Adobe Illustrator.



Gambar 3.23. Tebal *Stroke* Tetap Sama Meskipun Berbeda Ukuran
(Sumber: Arsip Produksi Geniora)

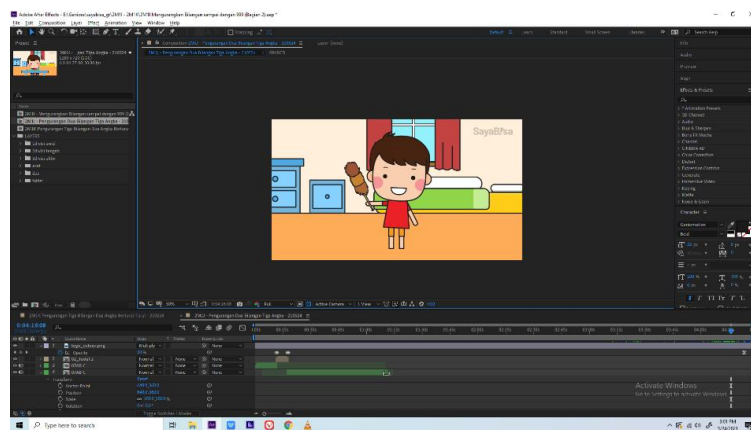
2. Mengecek *file dubbing*.

Proses pengecekan dub tetap sesuai standard operasional seperti dalam pengerjaan Belajar dari Rumah, namun setiap episode hanya memiliki dubbing satu tokoh yaitu narator, terlepas dari jumlah tokoh yang muncul dalam episode, selain itu dubbing tidak perlu di-*sync* karena tidak ada tokoh yang berbicara langsung.

3. Animasi tokoh.

Animasi tokoh menjadi lebih ringkas karena dua hal, yang pertama karena jumlah aset tokoh lebih sedikit, dan yang kedua karena konteks naras yang perlu dibuat animasi lebih pendek, tokoh tidak berbicara langsung kepada audiens melainkan melalui narator, sementara narator berbicara tokohnya hanya bergerak dengan animasi *idle* seperti bernafas, menengok, dan mengedipkan mata, kadang-kadang tokoh diberi animasi sesuai konteks seperti

melemparkan tangan keatas karena senang dan bejalan keluar *frame*, animasi berjalan berupa tokoh melompat-lompat kecil dan kaki tidak digerakan.

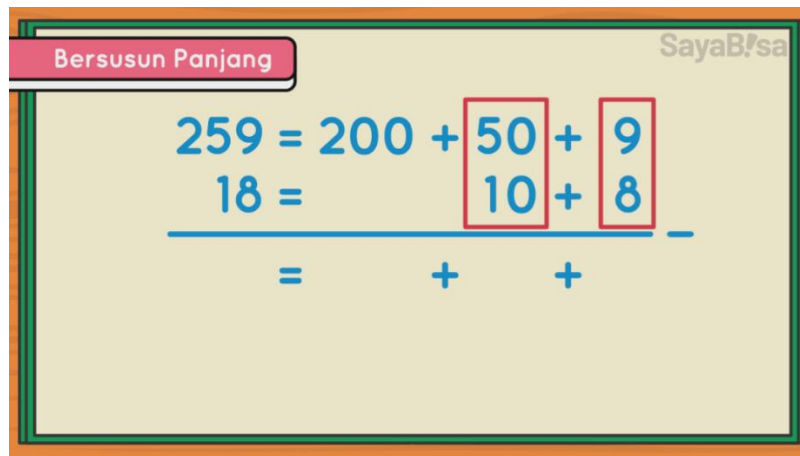


Gambar 3.24. Proses Animasi SayaB!sa
(Sumber: Arsip Produksi Geniora)

Aset mulut tokoh terdiri dari aset senyum, aset tertawa, dan terkejut, aset untuk vokalisasi tersedia namun tidak digunakan, animasi mulut digunakan sesuai konteks narasi.

4. Animasi mata pelajaran.

Proses animasi mata pelajaran dalam SayaB!sa tetap menggunakan animasi *highlight*, *scale-in*, *fade-in*, dan *fade-out*, namun berbeda dengan animasi soal pada Belajar dari Rumah, dalam SayaB!sa soal tidak memiliki animasi bergerak dan tidak ada animasi khusus berdasarkan konteks, sehingga soal dalam seluruh episode yang dikerjakan penulis memiliki animasi yang konsisten.



Gambar 3.25. Animasi Pelajaran SayaB!sa
(Sumber: Arsip Produksi Geniora)

3.5 Kendala yang Ditemukan

Hambatan yang penulis temukan selama periode magang bersifat teknis dan prosedural, kendala tersebut antara lain adalah:

1. Program inti bermasalah.

Di masa awal kerja magang penulis mendapati After Effects yang ada di komputer kerja penulis bermasalah, dimana *display* dari *composition* seringkali mengalami *freeze* dan tidak dapat di-*refresh*.

Selain itu *browser* Vivaldi yang digunakan dalam *pipeline* produksi sebagai tempat penyimpanan data antar departemen mengalami masalah dimana *browser* tidak dapat mengunduh lebih dari satu kali dari Google Drive, sehingga penulis kehilangan waktu produksi karena perlu membuka-tutup program tersebut berkali-kali, Vivaldi sendiri butuh waktu cukup lama untuk menjalankan *software*-nya..

2. Kurangnya Evaluasi Kerja.

Dalam dunia kerja evaluasi pegawai yang bersifat individu cukup penting untuk dilakukan, laporan kinerja pegawai membantu perusahaan dan pegawai untuk mencapai produksi yang optimal, pegawai bisa mengetahui bagian apa yang kurang dari pekerjaannya dan bisa mengetahui apa yang dapat dikurangi agar tidak menyia-nyiakan produksi yang berlebihan, selama penulis melaksanakan kerja magang interaksi dengan *Supervisor* dan *Head* lainnya hampir tidak pernah tentang evaluasi, sehingga penulis sempat kebingungan dan sulit menimbang lebih-kurangnya pekerjaan yang penulis lakukan.

3.6 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

1. *Troubleshooting*, reparasi sementara, dan pergantian *hardware*.

Untuk beberapa hari penulis dapat beradaptasi dengan masalah *refresh freeze* dan tetap melanjutkan pekerjaan seperti biasa, namun pada akhirnya penulis berniat untuk melakukan *troubleshooting* dan menemukan penyebab *refresh freeze* tersebut karena proses membuat animasi dengan *refresh* yang lama tidak efisien serta membuang waktu produksi, hasil penemuan dari *troubleshooting* adalah After Effects mengalami glitch karena tidak kompatibel dengan *display driver* dari LG, sementara komputer yang menggunakan Intel tidak mengalami gangguan, solusi sementara yang penulis temukan adalah mengganti *Video Rendering and Effect* pada bagian *Project Settings* menjadi “Mercury Software Only”, namun *realtime render* tetap perlu di *refresh* secara manual menggunakan *command* ‘ctrl+alt+/',

penulis tetap menggunakan cara ini untuk beberapa minggu hingga akhirnya dapat komputer pengganti, kemudian penulis juga meminta izin kepada *Supervisor* agar penulis dapat menggunakan Google Chrome sebagai pengganti Vivaldi karena program tersebut menghambat proses produksi.

2. Pentingnya mengevaluasi diri sendiri.

Penulis menyanggupkan untuk mengevaluasi diri dengan inisiatif sendiri, menggunakan hasil produksi rekan kerja sebagai referensi dan lebih aktif bertanya kepada *supervisor*, namun proses ini memakan waktu cukup lama karena penulis perlu memahami ekspektasi dan standard yang benar-benar dibutuhkan oleh perusahaan, alasan penulis perlu mengevaluasi diri sendiri bila tidak ada sumber lain yang memberikan evaluasi adalah karena ada minat untuk berkembang dan menjadi lebih baik dari dalam diri penulis, evaluasi merupakan hal penting dalam dunia kerja dan karenanya sama seperti proses produksi, proses evaluasi juga membutuhkan investasi waktu, usaha, dan secara tidak langsung juga memiliki beban biaya.