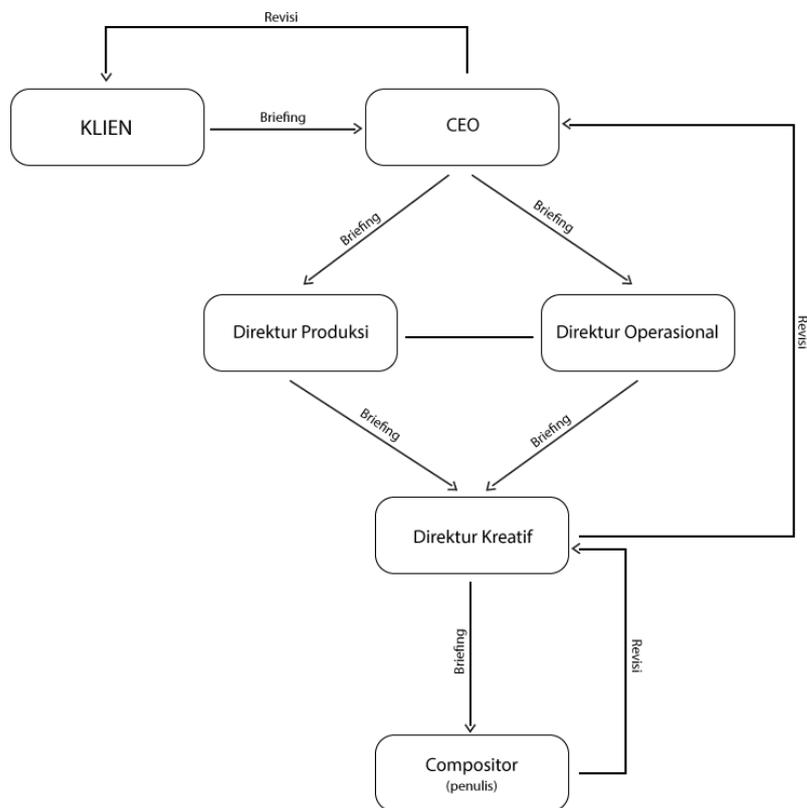


## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1. Kedudukan dan Koordinasi**

Penulis mengajukan surat lamaran kerja magang melalui email ke Afterlab Studio sebagai 3D animator, namun, saat memulai program magang penulis bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas sebagai *compositor*. Dalam proses magang, penulis mendapatkan banyak ilmu baru yang lebih terstruktur dari pembimbing lapangan, Mikail Muhamad Lukman selaku Direktur Kreatif di Afterlab Studio. Penulis juga dipastikan berkomunikasi dengan baik kepada divisi lainnya seperti dengan Mohamad Nur Huda selaku Direktur Produksi yang memimpin berjalannya proses produksi ataupun seperti dengan Kirey Ismaya selaku *scriptwriter*. Berikut adalah alur pengerjaan proyek dari klien hingga tim kreatif Afterlab Studio:



Gambar 3.1. Bagan Alur Perusahaan

(Dokumen pribadi)

Di Afterlab setelah klien dan direktur utama akan berunding untuk memecahkan masalah yang diajukan klien ke perusahaan sampai kedua pihak sepakat, klien akan langsung dihubungkan dengan para direktur untuk mem-briefing langsung mengenai proyek yang akan dikerjakan. Setelah para direktur dan klien sudah sepakat maka direktur akan langsung menyepakati jadwal *deadline* dan lama pengerjaan team. Setelah proyek aset jadi maka direktur operasi akan memberi kabar kepada klien untuk melihat apakah sudah mencapai keinginan klien atau masih perlu untuk direvisi, begitu untuk beberapa kali revisi sesuai dengan yang

disepakati sampai semua asset dan ide disetujui oleh klien. namun, walaupun posisi penulis adalah program magang sebagai *compositor* dan ilustrator, penulis akan menerima tugas langsung dari direktur kreatif yang sudah *briefing* dengan direktur-direktur lainnya. Setelah penulis menyelesaikan tugas yang telah diberikan, penulis juga langsung menyerahkannya ke direktur kreatif dan langsung direvisi saat itu juga, jika pada akhirnya sudah disetujui pekerjaan penulis bisa langsung diserahkan kepada klien dan tinggal menunggu *approval* maupun revisi dari klien.

### 3.2. Tugas yang dilakukan

Sebagai *compositor* di Afterlab Studio, penulis diberi tugas untuk mengedit *footage-footage* yang telah diberikan oleh klien. Berikut adalah tabel berisikan hal yang penulis lakukan selama program magang.

Tabel 3.1. Tabel tugas kerja magang

No.	Tanggal	Proyek	Keterangan
1.	29 Sept 2020	MV Seringai	Membuat ilustrasi untuk <i>design layout</i>
2.	30 Sept – 1 Okt 2020	Socmed Afterlab	Membuat <i>design</i> ilustrasi untuk lowongan magang di socmed Afterlab
3.	2 Okt 2020		Belajar aplikasi Blender
4.	6 – 9 Okt 2020	VCampus	<i>Replace green screen (still image)</i>

5.	12 – 16 Okt 2020	VCampus	<i>Tracking dan replace green screen</i>
6.	19 Okt 2020	VCampus	<i>Rotoscoping green screen (still image)</i>
7.	20 – 21 Okt 2020	Visinema	Membuat bumper untuk press-con film “Story of Kale”
8.	22 – 23 Okt 2020	VCampus	Melanjutkan <i>rotoscoping green screen</i>
9.	26 Okt 2020	Surya Pro x Free Fire	Membuat <i>Layout</i>
10.	27 Okt 2020		<i>Cut audio dari playblast Ninja dan me-design lowongan kerja di socmed</i>
11.	28 – 30 Okt 2020	Bioskop Online	Membuat aset 2D ( <i>tracing website</i> )
12.	2 – 3 Nov 2020	Bioskop Online	Membuat <i>storyboard</i>
13.	4 Nov 2020	Surya Pro	Membuat referensi shotlist dan untuk di presentasikan
14.	5 Nov 2020	Bioskop Online	Memasukan naskah ke dalam <i>storyboard</i>
15.	6 Nov 2020	Bioskop Online	Mempelajari aplikasi Blender
16.	9 – 10 Nov 2020	Bioskop Online	Revisi, perbarui asset
17.	11 Nov 2020	Socmed Afterlab	<i>Design</i> lowongan kerja

18.	12 Nov 2020	Bioskop Online	Menyelesaikan <i>storyboard</i> baru
-----	-------------	----------------	--------------------------------------

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan kerja magang di Afterlab Studio selama kurang lebih satu bulan atau sama dengan 320 jam kerja. Pada pelaksanaan program magang ini, penulis bertugas sebagai *compositor* dan *illustrator*. Hari pertama bekerja diawali dengan pekerjaan ringan yaitu *illustrating design cover layout* untuk projek *Music Video* Seringai sebagai perkerjaan untuk perkenalan setelah itu penulis dipercaya untuk mulai meng-compose video dari Visinema sebagai bahan proyek VCampus. Kemudian, seiring berjalannya waktu penulis telah banyak belajar dari mengerjakan projek tersebut beserta bimbingan dari pembimbing lapangan yang akhirnya penulis mendapatkan tugas baru untuk membuat bumper film *Story of Kale* yang akan digunakan sebagai pembukaan *press-con* film tersebut sebelum ditayangkan. Berikut merupakan uraian contoh projek yang dikerjakan penulis selama pelaksanaan program magang.

#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

Tugas *illustrator* dan *compositor* adalah membuat ilustrasi untuk kebutuhan socmed perusahaan, membuat asset 2D untuk projek-projek *motion graphic* atau sebelum di produksi menjadi 3D. sedangkan untuk pekerjaan *compositor* adalah mengedit atau finalisasi suatu projek dan bekerja di akhir projek atau pada saat post produksi. Untuk melakukan pekerjaan tersebut, penulis menggunakan aplikasi

adobe *illustrator*, photoshop, after effect dan juga premier pro. Berikut merupakan uraian beberapa contoh projek yang penulis kerjakan selama pelaksanaan program magang berdasarkan jenis pekerjaannya:

1. Illustrating

- a. Social Media

Penulis melakukan tugas pertama ini membuat *design* untuk di post di social media perusahaan berupa *design* yang berisi afterlab membuka lowongan magang. kemudian tidak hanya sekali tetapi penulis juga selanjutnya menjadi *designer* konten untuk info-info yang akan di post di social media perusahaan. Berikut adalah *design-design* hasil pekerjaan penulis. Penulis menggunakan aplikasi adobe *illustrator* untuk mengerjakan projek-projek berupa *design 2D* seperti ini.



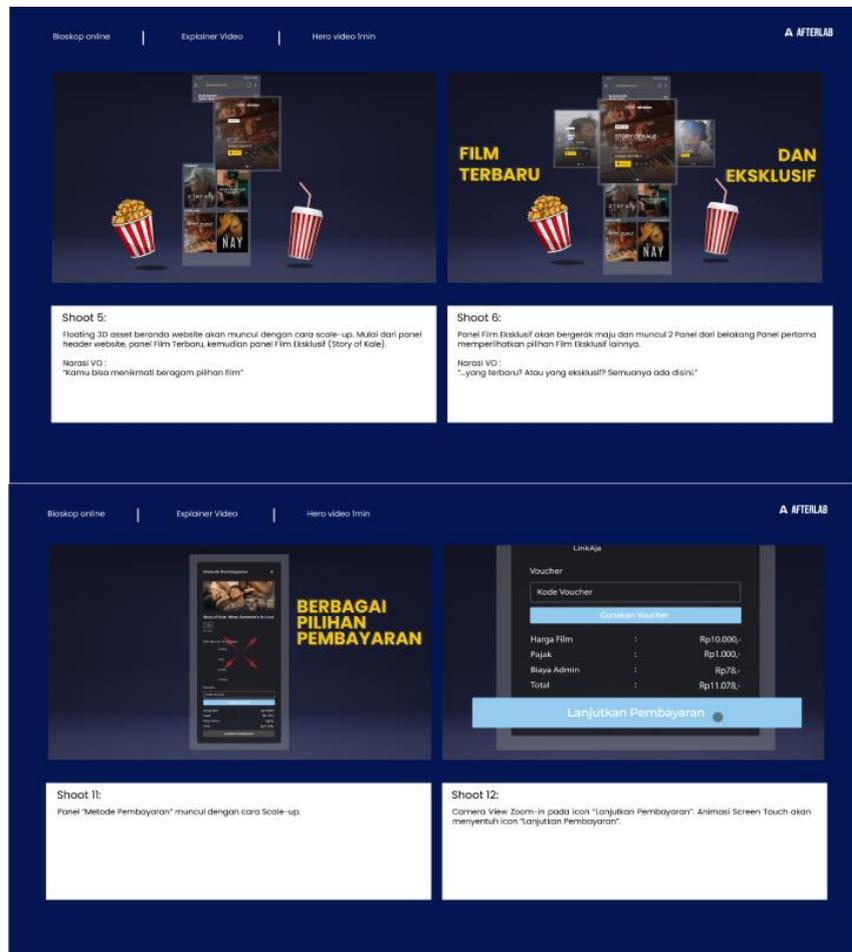
Gambar 3.2. Hasil *design* ilustrasi social media

(Dokumentasi pribadi)

b. *Storyboard* Bioskop Online

Penulis sebagai *illustrator* diminta oleh pembimbing lapangan untuk membuat 2D asset dan juga *storyboard* untuk video explainer bioskop online. Awal membuat 2D asset penulis harus mentracing website asli dari bioskop online itu sendiri, sebelum mentracingnya menggunakan aplikasi

adobe *illustrator*, penulis diberi contoh berupa screenshot websitenya yang diberikan oleh pekerja research. Lalu, agar mendapa=tkan hasil yang maksimal penulis menggunakan inspect web yang telah diajarkan oleh pembimbing lapangan penulis. Kegunaan inspect we ntersebut adalah untuk mencari tahu jenis font apa yang di pakai oleh website tersebut, dan juga source komponen-komponen yang ada didalamnya.



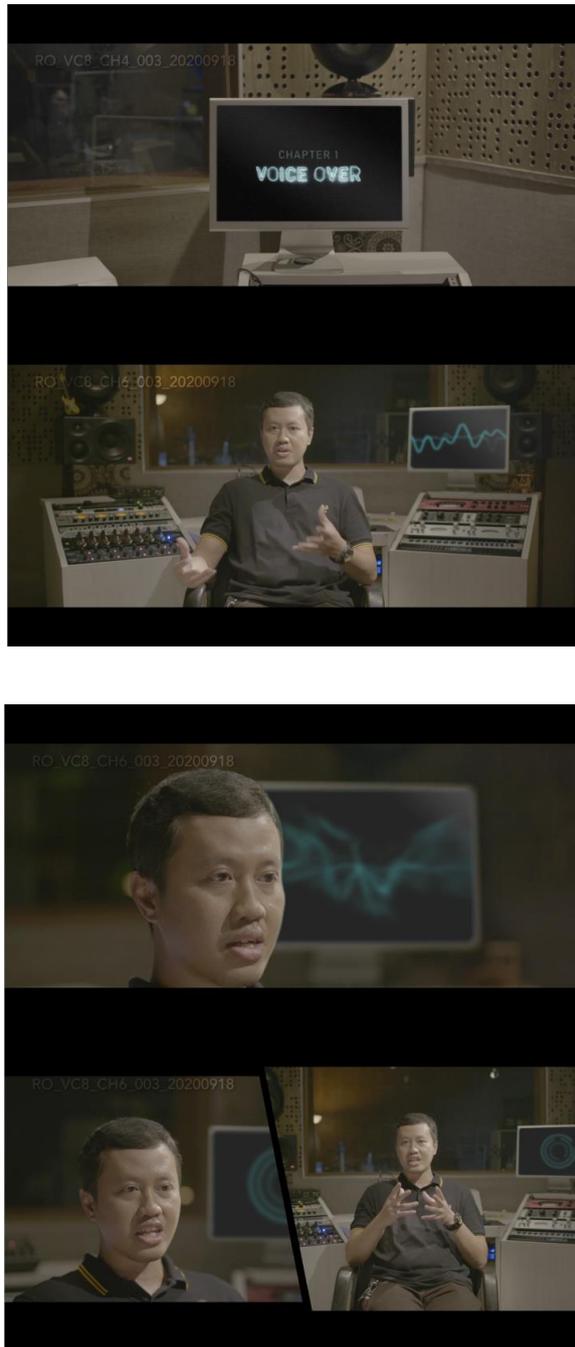
Gambar 3.3. Hasil potongan *storyboard*

(Dokumentasi pribadi)

## 2. Compositing

### a. VCampus

Ini merupakan pekerjaan pertama penulis sebagai *compositor* di Afterlab Studio, VCampus merupakan sebuah *master class* platform yang dibuat oleh Visinema. Penulis bertugas untuk mengedit *greenscreen* pada bahan video yang akan dijadikan bahan *e-learning*, dengan *me-replace greenscreen* pada sebuah layar yang ada dibelakang seorang pembicara. Selain *me-replace*, penulis juga diharuskan untuk melakukan *rotoscoping* dikarenakan layar berada di belakang pembicara, juga tidak lupa *tracking* untuk *shot-shot* yang mempunyai gerakan pada kameranya atau tidak *still image*. Penulis menggunakan aplikasi Adobe After Effect dan juga Premier pro untuk melakukan pengeditan tersebut.



Gambar 3.4. Hasil potongan compositing

(Dokumentasi pribadi)

#### b. Bumper film “Story of Kale”

Disini penulis diberi tugas untuk membuat bumper film Story of Kale untuk ditampilkan pada saat press-con sebelum film tersebut tayang di layar lebar. Bumper yang dimaksud merupakan bumper simple yang pergerakannya hanya looping, dan base nya adalah hanya foto-foto poster dari film tersebut dan diberikan efek-efek seperti *recoloring*, efek bokeh, pergerrakan kamera yang sedikit berputar dengan sangat pelan hanya sekedar untuk memberi kesan drama romansa dan efek-efek tambahan seperti itu lainnya. Penulis hanya menggunakan aplikasi Adobe After Effect untuk mengerjakannya dan nmembutuhkan waktu kurang lebih sekitar tiga sampai empat jam, karena klien yang meminta project tersebut mendadak dan memintanya lagi dalam waktu yang secepat-cepatnya. Jumlah *footage* yang diberikan klien terdapat empat buah yang semua harus diselesaikan secepatnya. Berikuat adalah hasilnya.



Gambar 3.5. Hasil potongan compositing

(Dokumentasi pribadi)