

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

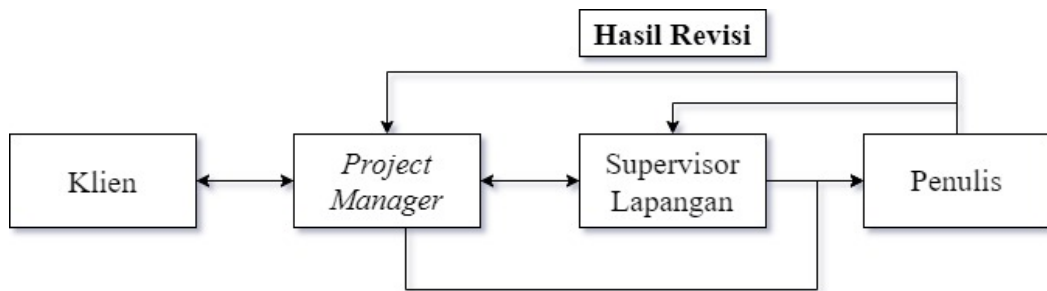
Selama program magang, penulis berperan sebagai seorang *2D generalist* yang bertugas untuk mengerjakan segala pekerjaan yang melibatkan 2D. Pekerjaan penulis terdiri dari pembuatan konsep, *storyboard*, *coloring*, *vector*, dan berbagai macam hal lainnya. Untuk beberapa proyek, penulis berhubungan langsung dengan *project manager* dimana *project manager* memberikan tugas secara langsung kepada penulis tanpa asistensi dari supervisor. Sementara untuk proyek yang melibatkan pembuatan konsep, penulis dibantu oleh supervisor Yulio Darmawan untuk mendapatkan proses konsep sesuai dengan permintaan klien.

2. Koordinasi

Selama penulis magang sebagai *2D generalist*, tugas-tugas biasa diberikan oleh *project manager* secara langsung disertai dengan informasi proses ataupun pengumpulan dari tugas tersebut. Supervisor lapangan Yulio biasa asistensi penulis jika proyek yang dikerjakan penulis melibatkan pembuatan konsep.

Dalam penyerahan proyek, klien berhubungan langsung dengan *project manager* disertai dengan director yang terlibat dalam proyek tersebut. Dari situ, proyek lalu dipecah menjadi beberapa tugas yang dibagikan kepada para anggota untuk dikerjakan. Jika terdapat revisi dari hasil pekerjaan penulis, maka supervisor atau *project manager* secara langsung akan meminta penulis untuk memperbaikinya sampai mendapatkan hasil yang sesuai dengan klien.

Alur koordinasi penulis saat magang di Studio Arkala dapat digambarkan dengan bagan alur kerja di bawah ini:



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi Penulis
(Dokumentasi Pribadi)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama masa magang 3 bulan, penulis telah terlibat dalam beberapa proyek seperti Sunyi, BOMAG, Auto2000, Binomo, Ibis, serta Easton. Beberapa proyek memberikan kesempatan kepada penulis untuk ikut serta dalam proses pra-produksi ataupun produksi yang melibatkan berbagai media 2 dimensi. Berikut tabel yang menjelaskan secara lebih detail proyek apa saja yang penulis telah kerjakan.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	I	- Sunyi - BOMAG	Mengerjakan <i>coloring</i> Sunyi shot 1,4 dan 22 Membuat <i>asset vector</i> BOMAG
2	II	- Sunyi - Star Award - Auto2000	Mengerjakan <i>coloring</i> Sunyi shot 22, 14, dan 15 <i>Cropping</i> foto Star Award Pembuatan konsep auto2000
3	III	- Sunyi	Revisi <i>coloring</i> Sunyi shot 1,4,22, dan 15 Pengerjaan <i>coloring</i> sunyi shot 15,23,dan 18
4	IV	- Sunyi	Pengerjaan <i>coloring</i> Sunyi Shot 18

		- Binomo - JD.ID	Pengerjaan <i>storyboard</i> Binomo Pengerjaan <i>coloring</i> JD.ID
5	V	- Sunyi - Binomo - Ibis	Revisi <i>coloring</i> Sunyi shot 18 Revisi <i>storyboard</i> Binomo Pembuatan konsep ilustrasi Ibis
6	VI	- Sunyi - Ibis	<i>Coloring</i> Sunyi shot 5 Pembuatan konsep ilustrasi Ibis
7	VII	- Ibis - Binomo - Sunyi - Easton	Pembuatan konsep Ibis Pembuatan <i>asset</i> Binomo <i>Coloring</i> Sunyi <i>Dissect</i> konsep Easton
8	VIII	- Sunyi - Ibis	<i>Coloring</i> Sunyi shot 13 Revisi <i>coloring</i> shot 7 dan 14 Revisi konsep Ibis
9	IX	- Sunyi - Ibis	<i>Coloring</i> Sunyi shot 12 Revisi <i>coloring</i> Sunyi shot 7 dan 14 Konsep <i>color</i> Ibis

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mendapatkan posisi *intern* sebagai 2D *generalist* yang bertugas melakukan segala pekerjaan yang berhubungan dengan desain, konsep, dan animasi 2 dimensi. Dalam animasi, penulis diberikan pekerjaan yang terkait dengan *coloring* dalam berbagai proyek seperti Sunyi ataupun JD.ID menggunakan tvpaint. Sebelumnya penulis tidak pernah menggunakan tvpaint sehingga terdapat 1 hari di mana penulis diberikan waktu untuk belajar menggunakan tvpaint secara otodidak dan dapat bertanya jika ada bagian yang belum dimengerti.

Selain itu, penulis juga diberikan tugas mengerjakan *asset 2D vector* menggunakan Adobe Illustrator untuk keperluan *motion graphic* BOMAG, membuat *storyboard* ataupun aset untuk salah satu cerita Binomo, serta menciptakan konsep untuk Hotel Ibis selama 9 minggu penulis magang di studio Arkala.

3.4. Proses Pelaksanaan

Penulis sebagai seorang *2D generalist* mengerjakan berbagai macam pekerjaan berhubungan dengan *coloring*, konsep, ataupun desain. Berikut beberapa contoh utama pekerjaan yang penulis kerjakan selama 3 bulan penulis magang di studio Arkala.

3.4.1. Sunyi

Sunyi merupakan proyek studio Arkala yang bekerjasama dengan Sunyi Coffee. Penulis bergabung dengan tim studio Arkala sebagai anak magang pada saat proyek tengah berlangsung sehingga penulis mendapatkan tugas sebagai seorang *colorist*. Berikut merupakan beberapa contoh hasil dari *coloring* yang dilakukan penulis selama masa magang di studio Arkala. Proses *coloring* yang penulis lakukan meliputi *lineart* serta *coloring* dari *cleanup* yang diberikan oleh atasan penulis menggunakan *tvpaint*.



Gambar 3.2. *Coloring* Sunyi shot 12
(Studio Arkala)



Gambar 3.3. *Coloring* Sunyi shot 18
(Studio Arkala)



Gambar 3.4. *Coloring* Sunyi shot 22
(Studio Arkala)

Hasil-hasil yang sudah dikerjakan ini kemudian penulis *export* menjadi bentuk *png sequence* sehingga penulis mengumpulkan hasil kerja berupa file *tvpaint* serta *png sequence* ke dalam Google Drive yang disediakan studio Arkala.

3.4.2. Auto2000

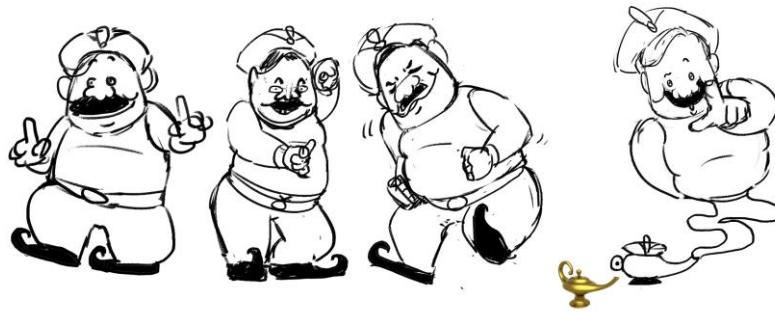
Studio Arkala mempunyai proyek dari Auto2000 untuk membuat video yang mempromosikan pencegahan virus Corona menggunakan animasi singkat. Dari studio Arkala sendiri, mereka sudah memiliki konsep desain karakter yang kemudian diberikan kesempatan kepada penulis untuk mengembangkan berbagai variasi gaya.



Gambar 3.4. Konsep awal karakter dari Studio Arkala
(Studio Arkala)



Gambar 3.4. Desain Karakter Fikri hasil penulis
(Studio Arkala)



Gambar 3.4. Desain Karakter Jin hasil penulis
(Studio Arkala)

Kedua gambar di atas merupakan hasil eksplorasi yang dilakukan oleh penulis setelah melakukan beberapa meeting tentang referensi yang ingin diimplementasikan dalam animasi auto2000 serta revisi dari supervisor. Penulis mendapatkan kritikan dan saran bahwa pose yang digambarkan penulis masih kaku dan belum dapat menggambarkan kedua karakter secara stabil. Hasil desain penulis kemudian harus digambarkan ulang oleh salah satu staff studio Arkala sebelum dimasukkan ke dalam proposal.

Selain eksplorasi gaya desain Fikri dan Jin, penulis juga diberikan pekerjaan untuk mengeksplorasi pakaian yang dikenakan oleh Fikri dan Jin serta perempuan yang dikencani oleh Fikri. Berikut hasil pembuatan desain karakter yang penulis lakukan.



Gambar 3.4. Eksplorasi Pakaian Jin 1
(Studio Arkala)



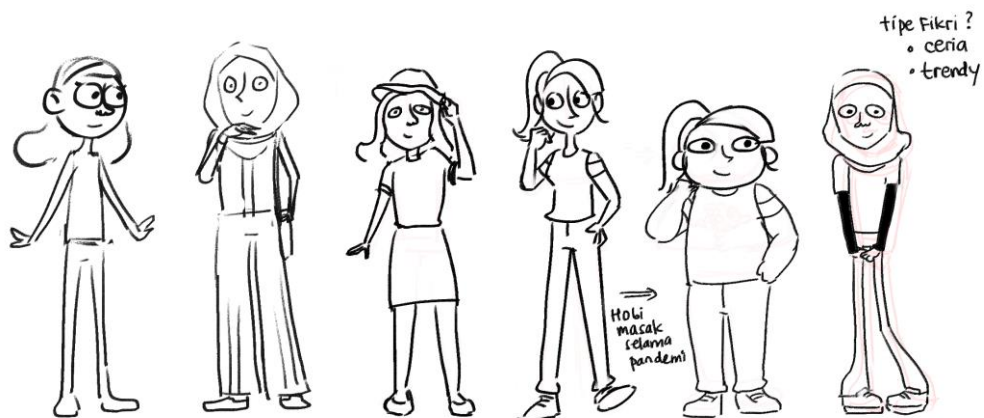
Gambar 3.4. Eksplorasi Pakaian Jin 2
(Studio Arkala)



Gambar 3.4. Eksplorasi Pakaian Fikri
(Studio Arkala)

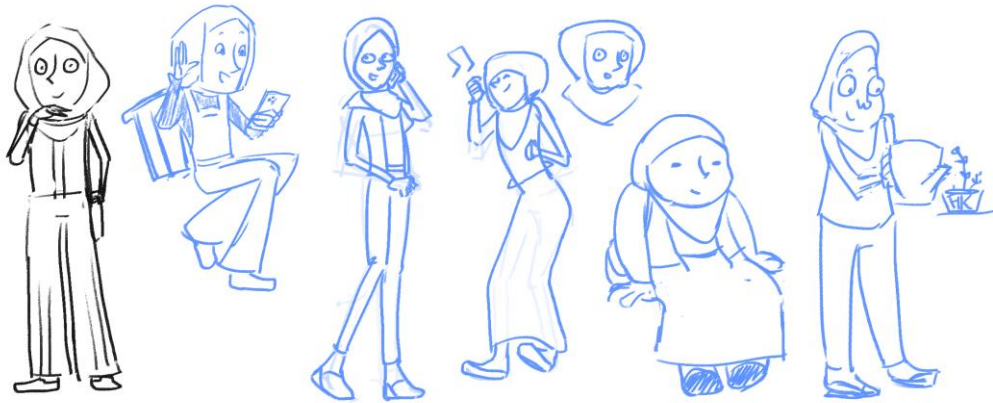
Eksplorasi pakaian yang penulis lakukan merupakan hasil penyesuaian dengan jalan cerita yang dibuat oleh studio Arkala. Dengan dasar Jin yang merupakan seorang *genie* atau manusia ajaib dari lampu ajaib yang biasanya mengabdikan 3 permohonan, penulis mencoba menggambarkan esensi dari seorang

Jin serta mencampurkan nya dengan gaya seorang bapak-bapak yang merupakan bagian dari personalitas sang Jin. Sementara untuk gaya Fikri, penulis mengeksplorasi pakaiannya dengan menggunakan dasar bahwa Fikri merupakan seorang remaja laki-laki yang terkurung di rumah oleh isolasi mandiri untuk mencegah virus yang tengah menyebar. Dasar dari pakaian Fikri ialah baju rumah yang sering dipakai oleh kaum laki-laki di rumah yang penulis riset dari internet.



Gambar 3.4. Eksplorasi Pacar dari Fikri
(Studio Arkala)

Eksplorasi pacar dari Fikri sendiri diberikan kebebasan kepada penulis untuk mendesainnya. Oleh karena itu pada gambar pertama, penulis mencoba berbagai macam gaya perempuan yang terinspirasi dari perempuan-perempuan di media sosial. Hasil pertama penulis kemudian dipilih oleh supervisor untuk dilakukan kembali eksplorasi.



Gambar 3.4. Eksplorasi Perempuan Fikri tipe pertama
(Studio Arkala)



Gambar 3.4. Eksplorasi Perempuan Fikri tipe kedua
(Studio Arkala)

Tipe pertama merupakan seorang perempuan berhijab dengan tampilan ramping dan tinggi sesuai dengan tinggi dari Fikri yang kemudian penulis mencoba untuk eksplorasi kembali dengan memikirkan perempuan seperti apa yang Fikri akan kencani dan dikangenkan selama isolasi akibat pandemi berlangsung. Untuk tipe kedua, penulis lebih fokus pada personalitas yang lemah lembut, seru, dan merupakan orang yang enak untuk diajak berteman. Perempuan tipe kedua juga penulis tetapkan sebagai seseorang dengan berbadan besar oleh karena hobi memasak serta makan hasil makanannya selama isolasi pandemi berlangsung.

3.4.3. Ibis

Ibis merupakan proyek yang didapatkan studio Arkala bersama dengan *Ethospace* dan Hotel Ibis untuk membuat ilustrasi yang akan ditempel pada tembok di beberapa ruangan seperti *lift*, ruang makan, ruang *meeting*, dan *gym*.

A. Konsep

Awal mula pekerjaan proyek Ibis dimulai dari penulis yang diberikan kesempatan untuk menciptakan konsep menyatukan keempat ilustrasi ruangan dari Hotel Ibis Tidar Surabaya. Penulis kemudian meriset beberapa hotel Ibis di Surabaya dengan menggunakan internet untuk membantu mencari kata kunci yang penulis dapat gunakan untuk membentuk konsep Hotel Ibis. Penulis kemudian mendapatkan dua kata kunci yaitu *Openess* dan *Comfortable*.

Openess merupakan bentuk konsep *bold* dan energetik yang terinspirasi dari riset yang dilakukan penulis yang melihat betapa banyaknya penjelasan hotel Ibis yang menggunakan kata “*open to*”. Keterbukaan ini juga dapat menampilkan keterbukaan untuk kesempatan dan pengalaman baru di Hotel Ibis Tidar ini, baik pengalaman kuliner baru, bertemu teman baru dan lainnya. *Dining Room* menggunakan konsep *open to taste*, *Gym* menggunakan konsep *open to Activities* yang diambil dari *indra touch*, *Meeting Room* menggunakan konsep *open to opinions* yang diambil dari *indra mendengar*, dan terakhir *Lift* dengan konsep *open to new experience* dengan *indra mata*.

Pilihan konsep kedua yang penulis tetapkan sebagai alternatif yaitu *Comfortable*. Hal ini diambil dari logo Hotel Ibis yang merupakan bentuk bantal dan mengutamakan visual yang dapat menyambut secara hangat sehingga pengunjung merasa nyaman dan tidak merasa terasingkan. Pada konsep ini *dining room* menggunakan konsep *pleasent experience*, *gym* dengan *let loose*, *meeting room* dengan *serene atmosphere*, dan *lift* dengan *secure environment*. Keempat konsep pisahan memiliki fokus utama untuk memberikan rasa nyaman agar pengunjung dapat secara leluasa beraktivitas dalam ruangan-ruangan tersebut.

Setelah klien memilih referensi yang disukai dari pilihan konsep yang diberikan oleh stuido Arkala, penulis diberikan waktu untuk mendesain gambar kasar sesuai dengan ukuran ruangan yang diberikan oleh klien.



Gambar 3.4. Eksplorasi *Lift* Pertama dari Penulis
(Dokumentasi Pribadi)

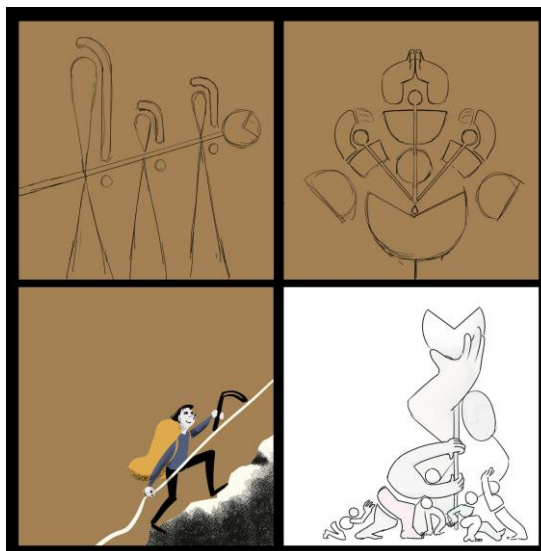


Gambar 3.4. Eksplorasi *Lift* Pertama dari Penulis
(Dokumentasi Pribadi)

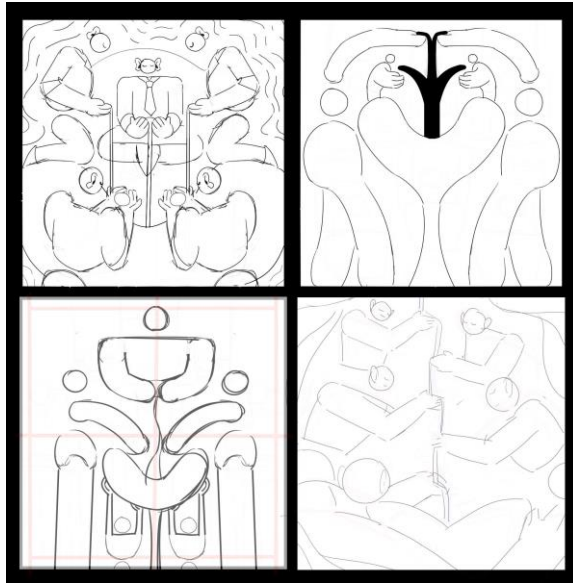


Gambar 3.4.1 Salah Satu Eksplorasi *Gym* Pertama dari Penulis
(Dokumentasi Pribadi)

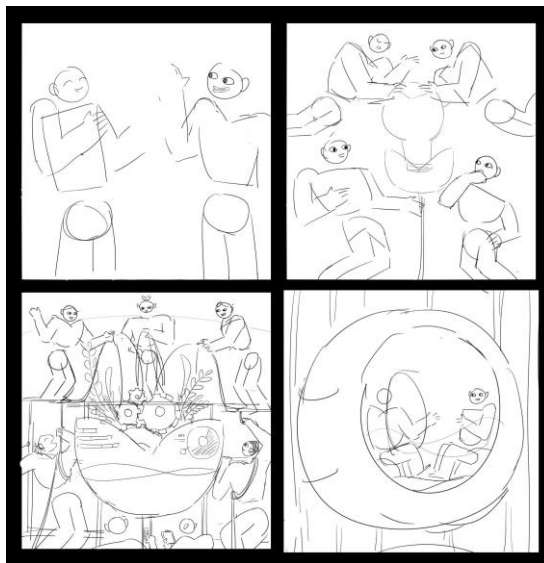
Setelah melihat bahwa kesambungan dari gambar di atas masihlah kurang tertampak, *Creative Director* Yulio Darmawan memutuskan untuk membuat sebuah bentuk yang dapat menunjukkan konsep *openess* sehingga terdapat kesinambungan antara 4 ruangan tersebut. Setelah mendapatkan bentuk baru dari *Creative Director*, penulis mendapatkan tugas untuk hanya membuat konsep untuk 2 ruangan yaitu *meeting room* dan *gym*.



Gambar 3.4. Salah Satu Eksplorasi *Meeting Room* Pertama dari Penulis
(Studio Arkala)



Gambar 3.4. Salah Satu Hasil Eksplorasi *Meeting Room* Kedua dari Penulis
(Studio Arkala)



Gambar 3.4. Salah Satu Hasil Eksplorasi Final *Meeting Room* dari Penulis
(Studio Arkala)



Gambar 3.4. Salah Satu Hasil Eksplorasi Final *Gym* dari Penulis
(Studio Arkala)

Untuk proses eksplorasi *meeting room*, penulis mengalami kesulitan dalam menyampaikan konsep mendengar tanpa menggambarkan hal tersebut secara harfiah. Akhirnya penulis disarankan untuk mencari bagaimana penulis mengartikan kegiatan mendengar di mana penulis menemukan bahwa mendengar dalam sebuah pertemuan bagi penulis ialah seperti menuangkan hasil manifestasi menjadi satu kesatuan bersama. Bagi penulis juga, mendengar seperti menuangkan sebuah tenaga atau fokus penulis sehingga dapat mengalirkan hasil pendengaran ke suatu hasil bersama. Sementara untuk *gym*, penulis hanya fokus pada menciptakan *sense of touch* dengan memastikan lari *sequence* yang diminta klien saling bertumpah tindih.

Selanjutnya, penulis diberikan tugas untuk merevisi lima gambar oleh karena dining room yang dipisah menjadi 2 bagian yaitu *sense of smell* dan *sense of taste*. Revisi yang dilakukan penulis menyangkut pembuatan ulang komposisi ataupun mendesain ulang dari gambar yang telah dibuat oleh kak Yulio.

3.5. Kendala yang Ditemukan

Selama magang di studio Arkala, penulis berbagai kendala bekerja dari rumah. Untuk pertemuan pekerjaan tidaklah susah dikarenakan adanya internet dan aplikasi pertemuan, namun penulis terkadang mengalami masalah jaringan internet sehingga tidak semua pertemuan berjalan secara lancar. Ditambah lagi oleh karena kondisi *work from home*, penulis merasa sulit untuk bersosialisasi antara sesama anak magang ataupun atasan dari studio Arkala.

3.6. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi kendala jaringan, penulis hanya dapat menyiapkan *backup* menggunakan internet kuota atau mencoba untuk bertanya lagi melalui aplikasi lain sehingga tidak terjadi kesalahpahaman dalam tugas yang penulis kerjakan.