

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Penulis mendaftarkan diri sebagai *2D Artist Intern* di Anoman Studio. Secara umum pekerjaan *2D Artist* di perusahaan ini mencakup pembuatan desain dan ilustrasi untuk segala asset yang digunakan serta membuat animasi 2D. Animasi yang dikerjakan dapat berupa *traditional animation* yang perlu dibuat *frame by frame* ataupun membuat animasi *motion graphic*. Untuk proyek “*Math Adventure*”, penulis hanya diminta untuk menangani animasi dengan menggunakan *Adobe After Effects*.

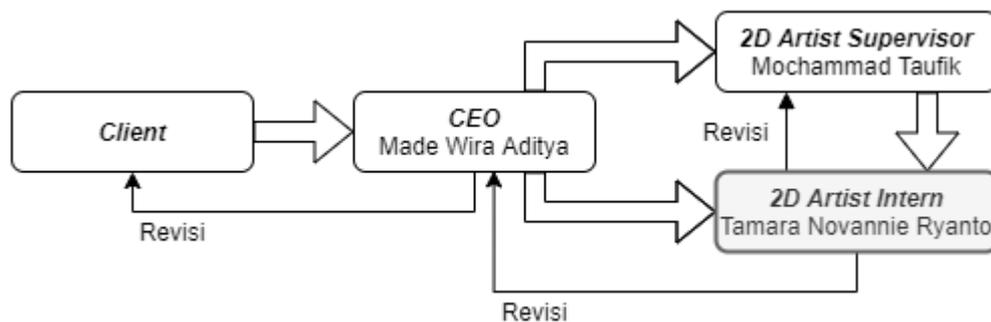
1. Kedudukan

Posisi penulis dalam pelaksanaan kerja magang ini adalah sebagai animator *intern* untuk proyek “*Math Adventure*” bersama dengan beberapa anggota yang juga sedang melakukan kerja magang. Bapak Wira bertanggung jawab atas penulis beserta *intern* lainnya, namun terkadang Bapak Mochammad Taufik yang mengambil alih selaku *supervisor* divisi *2D Artist* secara general terutama ketika Bapak Wira fokus ke proyek lainnya. Sebagai animator untuk proyek ini penulis juga diminta untuk melengkapi animasi dengan menambahkan aset untuk digerakkan serta *sound effects (sfx)*. Penulis beserta para animator lainnya ini bekerja sama dalam mengejar kuota proyek dalam waktu yang ditentukan. Oleh sebab itu tidak jarang sesama animator saling membantu, seperti mengambil alih pembuatan animasi untuk bab tertentu ataupun dalam mencari aset.

2. Koordinasi

Sebagai perusahaan *game indie*, koordinasi langsung dilakukan antara CEO dengan divisi-divisi di Anoman Studio. Ketika terdapat proyek, klien langsung menghubungi Bapak Wira selaku CEO untuk berdiskusi. Setelah terjadi kesepakatan barulah Bapak Wira menghubungi setiap divisi untuk melakukan

rapat bersama. Pada rapat tersebut Bapak Wira memberikan informasi mengenai proyek yang dikerjakan lalu membagikan *jobdesc* pada masing-masing anggota atau *intern*, siapa yang menangani proyek tersebut serta apa saja yang perlu dikerjakan. Setiap anggota melakukan tugasnya masing-masing yang kemudian diunggah ke *Google Drive* untuk diperiksa lalu dikirimkan kepada klien. Apabila terdapat kendala dalam pembuatan animasi, penulis dapat menanyakan kepada sesama *intern* beserta Bapak Mochammad Taufik yang menjadi *supervisor* divisi. Bapak Taufik ini akan memeriksa pekerjaan yang dilakukan yang kemudian memberikan *review* untuk direvisi. Revisi yang telah dibuat dikirim kembali melalui *Google Drive* untuk diperiksa oleh klien. Untuk setiap proyek yang sedang berjalan, terdapat juga *Google Sheet* sebagai tempat untuk menandakan *update* progress dan revisi dari segala pekerjaan yang telah dilakukan. Klien akan memberikan informasi mengenai revisi kepada Bapak Wira dalam bentuk pdf ataupun *power point* yang kemudian akan diteruskan kepada para anggota atau *intern* yang bersangkutan.



Gambar 3.1. Bagan Alur
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Sebagai *2D Artist Intern* khusus untuk proyek “*Math Adventure*”, penulis mendapat bagian untuk bertanggung jawab atas bab 3.8, 3.9, 4.2, 4.3, 5.6, dan 5.10. Pembuatan video animasi ini meliputi animasi materi matematika, animasi

tokoh berupa *lip sync* dan *blink*, mencari dan menganimasikan aset tambahan, serta melakukan *sound editing* dari *file* yang diberikan. Target untuk *progress* berupa target mingguan, sehingga tidak ada patokan target per hari. Pekerjaan yang telah dilakukan penulis selama menjadi *intern* dapat diuraikan setiap minggunya sebagai berikut :

Tabel 3.1. Pekerjaan Selama Magang

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

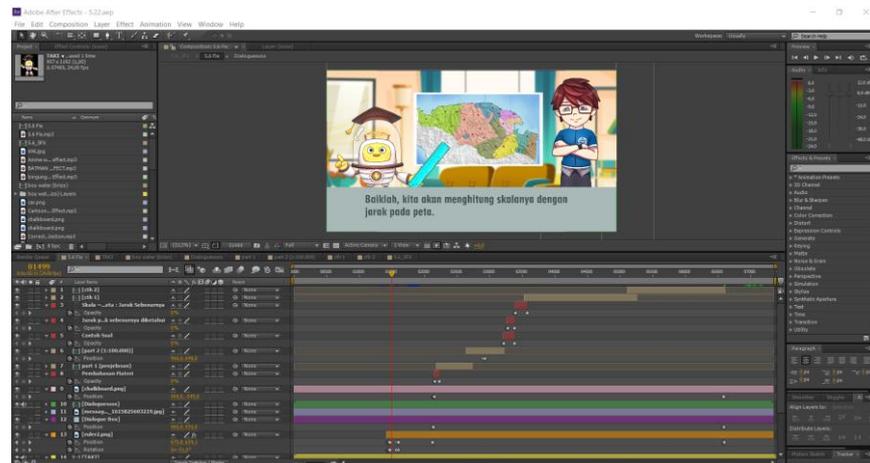
No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	Animasi Math Adventure	Membuat animasi bab 3.8 dan 3.9, membuat revisi file tokoh Aura & Brizzo.
2.	2	Animasi Math Adventure	Membuat animasi bab 3.9, revisi bab 3.8, dan memulai mencari dan edit asset bab 4.2.
3.	3	Animasi Math Adventure	Membuat animasi bab 4.2, revisi animasi bab 3.9, revisi file tokoh Aura, mencari dan edit asset bab 4.3.
4.	4	Animasi Math Adventure	Membuat animasi bab 4.3, revisi audio bab 3.8, dan revisi asset bab 3.9, mencari asset bab 5.6.
5.	5	Animasi Math Adventure	Membuat animasi bab 5.6, revisi audio bab 3.8 dan 3.9, revisi animasi bab 4.3.
6.	6	Animasi Math Adventure	Membuat animasi bab 5.6.
7.	7	Animasi Math Adventure	Membuat animasi bab 5.6 dan 5.10, membuat revisi animasi bab 5.6.
8.	8	Animasi Math Adventure	Membuat animasi bab 5.10.
9.	9	Animasi Math Adventure	Menyelesaikan bab 5.10.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Bagian ini berupa penjelasan secara umum mengenai pekerjaan yang dilakukan penulis selama proses magang.

1. *Animating*

Pembuatan animasi dilakukan menggunakan *software* berupa *Adobe After Effect*. Rata-rata durasi untuk video animasi yang dikerjakan kurang lebih 3 hingga 5 menit namun pergerakan yang dibuat diciptakan cukup sederhana. Animasi sederhana ini dibuat dengan memainkan *position*, *scale*, serta *opacity* untuk tokoh dan aset lainnya. Kesederhanaan ini diterapkan agar anak-anak yang menonton video pembelajaran ini tetap fokus memperhatikan penjelasan. Di satu sisi, tokoh-tokoh memang tidak dapat dianimasikan untuk membuat gerakan besar karena terbatas oleh waktu dan aset. Penulis membagi animasi ke dalam beberapa bagian sebagai komposisi yang berbeda dan diberi warna berbeda-beda agar *file* menjadi lebih rapi dan mudah dibaca. Dengan mengatur *layout* dari *layer* tersebut mempermudah penulis untuk tidak kehilangan jejak mengenai posisi dan fungsi setiap *layer*.



Gambar 3.2. Tampilan Layar Ketika Membuat Animasi

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Lalu, untuk menganimasi materi matematika setiap bab, selain menggunakan *position*, *scale* dan *opacity*, digunakan pula *effects* yang telah tersedia di dalam *Adobe After Effects* itu sendiri. Mengenai

pembuatan animasi *lip sync* dan *blink*, penulis memasukkan data tokoh dalam bentuk psd yang kemudian dibaca oleh *After Effects* sebagai komposisi. Pada *file* psd tersebut sudah dibuat berbagai *layer* berupa posisi awal, posisi akhir, serta posisi tengah atau transisi. Untuk mata, *layer* yang dibuat adalah mata terbuka dan mata tertutup. Sedangkan untuk gerakan mulut, gambar yang dibuat berupa mulut terbuka, mulut tertutup, dan mulut yang sedang unjuk gigi. Tokoh diberikan gambaran mulut yang sedang unjuk gigi ini sebagai transisi dan agar dapat membentuk bentuk bunyi “i”. Penulis bermain dengan *opacity* dari *layer* yang telah dibuat dengan cara mengganti *opacity* dari 100% ke 0% dan begitu pula sebaliknya dalam 1 *frame* sehingga perubahan *layer* yang terlihat langsung terjadi. Dalam segi *timing* untuk animasi ini semua menyesuaikan dari audio yang telah disediakan oleh klien.



Gambar 3.3. Penampilan “*Math Adventure*”

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

2. *Asset Editing*

Untuk mempercepat produksi seri ini, penulis dianjurkan mengunduh aset dari internet dari pada membuat aset sendiri dari awal. Dengan demikian penulis beserta animator lainnya pada proyek ini diberikan akses untuk mengunduh aset yang kemudian dapat di edit untuk menyesuaikan dengan kebutuhan animasi. *Software* yang digunakan untuk melakukan edit ini adalah *Adobe Photoshop* yang merupakan perangkat lunak yang sangat umum digunakan untuk *photo editing*. Tidak semua aset butuh untuk di edit namun sering kali penulis tetap butuh membuat aset sendiri untuk menyesuaikan aset dengan cerita. Edit yang dilakukan tergantung pada aset serta kebutuhan dalam video animasi, namun pada umumnya adalah

penggantian warna, pemberian outline, atau membuat perubahan-perubahan kecil lainnya. Dalam proses *editing* ini penulis harus sering kali berpindah-pindah antara membuka *Photoshop* dengan *After Effects* untuk melihat kesesuaian aset dengan video animasi yang dibuat. Bila memang editan yang perlu dilakukan sangat sederhana, penulis dapat menggunakan fitur *effects* yang sudah tersedia di *After Effects*.



Gambar 3.4. Salah Satu Contoh Edit pada Aset

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

3. Sound Editing

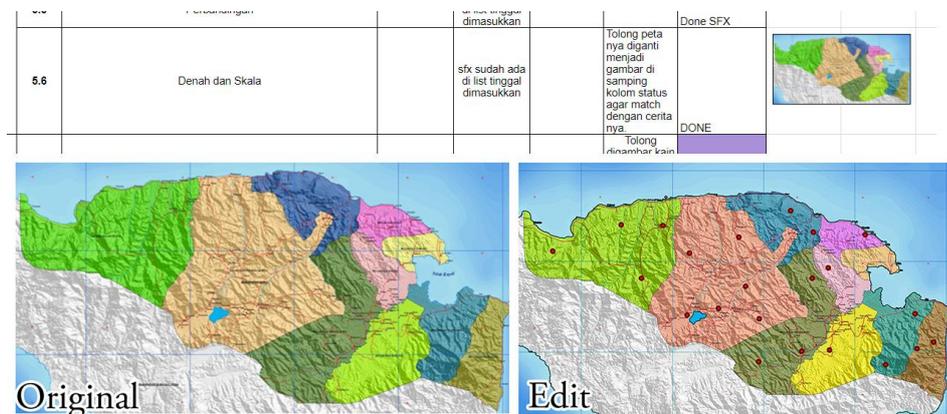
Klien menyediakan audio untuk animasi yang dibuat namun penulis diminta untuk mengatur volume suara serta menambahkan *sound effects* (*sfx*) untuk setiap bab yang dikerjakan. *Editing* ini dilakukan langsung di dalam *After Effects* yang juga menyediakan pilihan *effects* untuk audio. Klien akan memberitahu apabila volume audio utama butuh diperbesar



Gambar 3.6. Edit pada Aset Tokoh

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Ketika penulis sudah membuat animasi untuk bab 3.8 dan sedang mengerjakan bab 3.9, terdapat rapat diluar rapat mingguan di mana klien meminta agar dibuatkan *lip sync* dan *blink animation*. Untuk memenuhi keinginan klien tersebut semua *intern* langsung membuat edit pada *file* tokoh-tokoh yang digunakan agar dapat tercipta gerakan mulut dan mata. Penulis sendiri mendapat bagian untuk mengedit dua tokoh yaitu tokoh Aura dan Brizzo. Lalu, pada saat penulis sudah mulai mengerjakan bab 4.2, klien baru menambahkan permohonan untuk memasukkan *sfx* pada animasi. Dengan adanya revisi dari klien yang berubah-ubah, *progress* dari video animasi yang dibuat bersifat maju-mundur di beberapa minggu pertama.



Gambar 3.7. Revisi Edit pada Aset Peta Bab 4.2

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah menyelesaikan dua animasi pertama barulah konsep dan template benar-benar dikunci, sehingga penulis dapat dengan lebih yakin membuat animasinya. Hal pertama yang penulis lakukan ketika memulai pembuatan video animasi adalah membaca terlebih dahulu naskah yang diberikan lalu mencari aset yang dibutuhkan dalam video animasi bab tersebut. Aset yang dicari berupa latar belakang (*background*) serta *props* untuk memberi gambaran visual bagi penonton. Setelah mendapatkan aset yang sesuai penulis dapat langsung memasukkan semua aset yang digunakan tersebut ke dalam program *After Effects* lalu menyusun urutannya sesuai dengan kapan aset tersebut muncul. Apabila aset tidak terlihat sesuai dengan keseluruhan animasi, aset tersebut diedit menggunakan *Adobe Photoshop*.

5.10



Ditambahkan tulisan 10^3

Seperti gambar ini

Gambar 3.8. Catatan Revisi Klien melalui Pdf

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Di satu sisi, membuat animasi berdasarkan *sound* atau dialog yang sudah direkam terlebih dahulu merupakan pengalaman yang menarik bagi penulis karena selama kuliah lebih sering melakukan animasi terlebih dahulu baru mengerjakan *sound*. Yang menjadi tantangan bagi penulis adalah menggerakkan tokoh dan aset yang hanya berupa satu gambar saja. Seperti apa yang telah penulis katakan pada bagian uraian pelaksanaan kerja magang, penulis membuat animasi dengan mengubah *position* tokoh ataupun aset. Sebagai contoh, ketika penulis mengerjakan shot 1 pada bab 4.2, penulis menggerakkan kedua tokoh dari luar ke

8	3.8	string break	ment 00:07			4.3	investigations	ment 00:00 - 00:17
		creak	ment 00:28				cricket	ment 00:08 - 00:10
		correct answer	ment 00:33	2	4.2		cartoon toilet	ment 00:19 - 00:22
		string	ment 00:36				bingung	ment 00:22
		Batman transition	ment 00:40				swosh	ment 00:27
		yay	ment 01:44				button click	ment 00:43 - 00:45
		Dong	ment 01:54				hah	ment 00:49
		Joke	ment 01:58				button click	ment 00:57 - 00:59
		Oh nooo	ment 02:11				oh no	ment 01:03
9	3.9	wiz	ment 00:05				ahh	ment 01:08
		swosh	ment 00:13				hope	ment 01:17
		plank	ment 00:15				nani	ment 01:27
		Oh nooo	ment 00:31				fast ticking 2	ment 01:48
		giboo	ment 00:34				uh oh	ment 01:50
		Batman transition	ment 00:42				batman transition	ment 02:00
		correct answer	ment 04:02				win	ment 03:54
		yay	ment 04:05				yeet	ment 03:59
		hah	ment 04:12				hah	ment 04:10
		funny laugh	ment 04:18				angry cat	ment 04:17
							cartoon run	ment 04:23

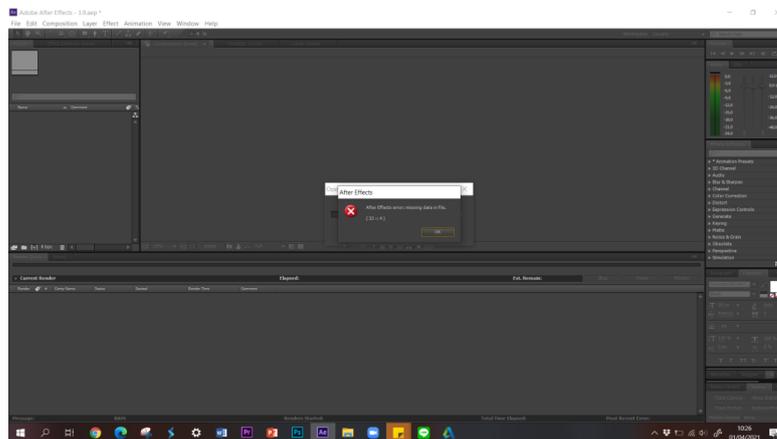
6	5.6	sneaky snitch	ment 00:00 - 00:09			5.10	game over	ment 00:00
		anime wwe	ment 00:10				Park ambience	ment 00:00 - 00:47
		creak	ment 00:12 - 01:14				cartoon slip	ment 00:01 - 04:20
		squaky and pop	ment 00:19 - 00:24				walking on grass	ment 00:05 - 00:13
		Hah	ment 00:30 - 01:22 - 04:51				Ahh	ment 00:11
		correct answer	ment 00:33 - 04:47				bingung	ment 00:22 - 04:25
		cartoon slip	ment 00:37				falling drum	ment 00:24
		uh oh	ment 00:38				wiz	ment 00:25
		Nani	ment 00:41				hah	ment 00:25 - 04:00
		wiz	ment 00:48 - 01:05				water flow in dam	ment 00:30 - 00:43
		Quack	ment 00:52				uh oh	ment 00:39
		rewind	ment 00:58				batman transition	ment 00:47
		swosh	ment 00:59				swosh	ment 00:32 - 04:30
		bingung	ment 01:11				creak	ment 03:39
		ding	ment 01:18				win	ment 03:57
		batman transition	ment 01:28				string	ment 04:02
		japanese yooo	ment 04:34				laugh	ment 04:09
		win	ment 04:48				joke	ment 04:13
		dephen	ment 04:57				oh no	ment 04:18
		oh no	ment 05:03					
		joke	ment 05:05					

Gambar 3.10. Catatan Revisi Sfx
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Berikut adalah kesulitan-kesulitan yang ditemui oleh penulis selama proses kerja magang ini berlangsung :

1. Bug dan Crash



Gambar 3.11. File yang Corrupt Akibat Crash
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Dalam pembuatan animasi, beberapa kali terjadi *crash* atau “*software not responding*” dan satu file menjadi *corrupt* karena *bug*. Penyebab dari *crash* ini diduga penulis akibat ketidaksabaran penulis saat mengerjakan animasi seperti memasukkan terlalu banyak file sekaligus lalu tidak

sabaran menunggu aplikasi untuk *loading* datanya. Mengenai *bug/corrupted file* penulis hanya dapat mengasumsi bahwa salah satu crash telah merusak data yang telah disimpan.

2. Sulit Mencari Aset yang Sesuai

Penulis diberikan akses *premium* untuk mengunduh aset di salah satu website, namun perangkat yang dapat menggunakan akun tersebut sudah penuh dan butuh waktu untuk meminta bantuan rekan kerja untuk setiap kali mengunduh file. Selain itu, penulis kesulitan untuk mencari dari ratusan pilihan. Terkadang terlalu banyak pilihan yang cocok, namun sering pula penulis tidak dapat menemukan aset yang diinginkan. Hal utama yang menyebabkan kesulitan dalam mencari aset adalah *style* utama keseluruhan animasi adalah *vector* sehingga penulis berusaha mencari aset yang memiliki *style* yang mirip atau senada.

3. WFH (*Work From Home*)

Karena adanya pandemi yang belum surut, Anoman Studio bekerja secara WFH. Di satu sisi penulis senang karena WFH menghemat biaya untuk transportasi dan lain-lainnya, namun WFH ini mengakibatkan beberapa hal yang mengganggu produktivitas penulis. Selama magang penulis merasa sulit untuk fokus dalam pekerjaan. Sering kali motivasi hilang dan berujung pada penulis hanya membuka *file* dan hanya dapat membuat sedikit progress setiap harinya. Penulis berpendapat bahwa ini kemungkinan terjadi karena suasana rumah berbeda dengan suasana kerja sehingga sulit bagi penulis untuk menjadi produktif. Selain itu, kadang kala penulis juga mengalami *anxiety* sehingga penulis harus menenangkan diri terlebih dahulu dan mengalihkan perhatian ke hal-hal yang *relaxing*.

4. Mati Listrik dan Masalah Jaringan

Selama magang ini telah terjadi mati listrik dua kali dan masalah jaringan tiga hingga empat kali. Mati listrik yang terjadi diakibatkan dari instalasi jaringan baru di daerah perumahan penulis serta sirkuit pendek akibat hujan. Sedangkan masalah jaringan terjadi karena pemasangan jaringan baru serta *server down* dari provider.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Berikut adalah solusi yang dilakukan oleh penulis selama kendala yang telah disebutkan diatas terjadi :

1. Bug dan Crash

Penulis tidak berhasil untuk melakukan *recover* pada file yang telah rusak. Walau demikian, penulis mengakali untuk melakukan edit pada video progress yang telah dilakukan dengan cara menimpa video dengan asset revisi yang kemudian dianimasi ulang. Dengan metode tersebut penulis dapat mengubah aset serta menambahkan *sfx* yang sesuai. Lalu, untuk mencegah agar hal yang sama tidak terulang kembali, penulis sering-sering membuat duplikat dari *file* animasi yang dikerjakan. Dengan demikian, ketika terjadi *crash* kembali penulis tidak takut akan kehilangan terlalu banyak progress.



Gambar 3.12. Menimpa Kesalahan Dengan Asset

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

2. Sulit Mencari Aset yang Sesuai

Untuk menangani ini pertama-tama penulis hanya mencari aset gratis untuk di unduh *website* yang sama tanpa membutuhkan *premium membership*. Bila tidak menemukan yang sesuai, penulis memilih aset yang “paling mendekati” keinginan penulis lalu mengeditnya sendiri dengan *Photoshop*. Penulis cenderung mencari aset dengan *style* yang

diinginkan sehingga hanya perlu mengubah warna atau gelap-terangnya aset. Dengan demikian penulis menghabiskan lebih sedikit waktu untuk pencarian aset dan langsung melakukan proses *editing*.

3. WFH (*Work From Home*)

Mengenai produktivitas, selama melakukan kerja magang ini penulis membuat catatan atau target harian mengenai seberapa jauh *progress* yang ingin dicapai penulis. Setiap kali penulis kehilangan fokus, penulis berusaha untuk hanya membuka *software* digunakan dan menghindari sosial media agar tidak tergoda untuk browsing. Penulis juga mencoba untuk membawa laptop untuk bekerja di *café* dekat rumah dengan harapan mengganti suasana akan mendorong produktivitas kerja. Metode ini cukup efektif namun hanya untuk beberapa jam kerja, namun penulis tidak melakukannya lagi karena naiknya kasus COVID-19 di daerah penulis. Mengenai *anxiety* penulis tidak dapat berbuat banyak untuk menangani ini selain beristirahat setiap beberapa saat dan bercerita kepada teman-teman terdekat untuk mendapatkan *support* secara mental. Beberapa kali dilakukan *group call* di mana teman-teman penulis menemani penulis bekerja secara virtual. Penulis merasa bahwa *support system* ini paling membantu penulis dalam terus bekerja.

4. Mati Listrik dan Masalah Jaringan

Mengenai mati listrik, penulis tidak dapat berbuat banyak selain segera mencari tempat untuk bertugas seperti *café* atau resto yang menyediakan outlet listrik. Bila penulis tidak dapat pergi kemanapun, penulis pun memindahkan hari kerja ke weekend tanpa dihitung absen karena memang penulis berujung pada melewati satu hari tanpa progress. Lalu mengenai masalah jaringan, penulis meminjam kuota internet anggota keluarga untuk mengunduh aset *online* lalu kembali mengerjakan secara *offline*. Bila memungkinkan penulis menggunakan *mobile data* sendiri.