

BAB III

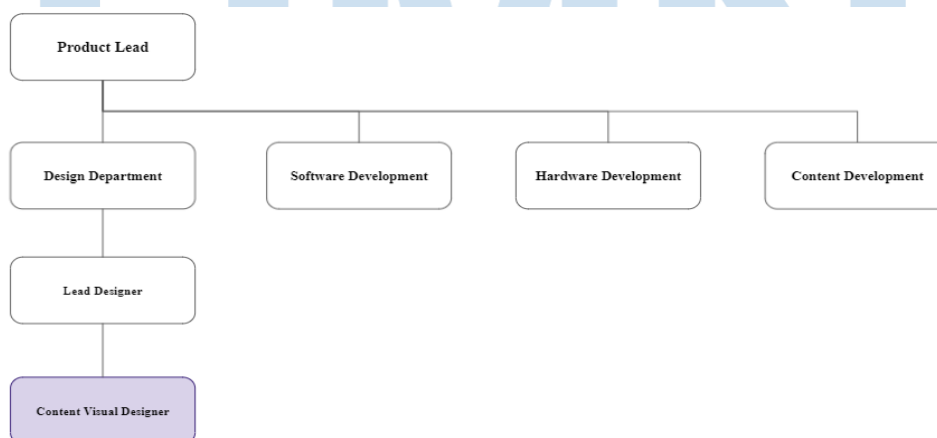
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada bab sebelumnya seperti yang sudah dijelaskan, posisi penulis dalam kerja magang merupakan seorang *Content Visual Designer*. Dalam pelaksanaan magang, penulis akan sering berkoordinasi dengan desainer lainnya, mentor, COO, *Creative Director*, dan juga *Product Lead*

3.1.1. Kedudukan

Secara garis besar posisi penulis sebagai *Content Visual Designer* memiliki peran terhadap pembuatan aspek-aspek kreatif visual dan desain pada suatu konten yang diproduksi. Kemudian dalam pelaksanaannya *Content Visual Designer* terbagi menjadi beberapa peran yang menyesuaikan minat dan bakat para pemegang. Lingkup pekerjaan dan peran penulis selama magang sebagai *Content Visual Designer* adalah produksi *motion graphic*. Mulai dari pembuatan *storyboarding*, *coloring storyboard*, pembuatan dan ilustrasi asset, animasi, *composite*, sampai dengan *final render*.



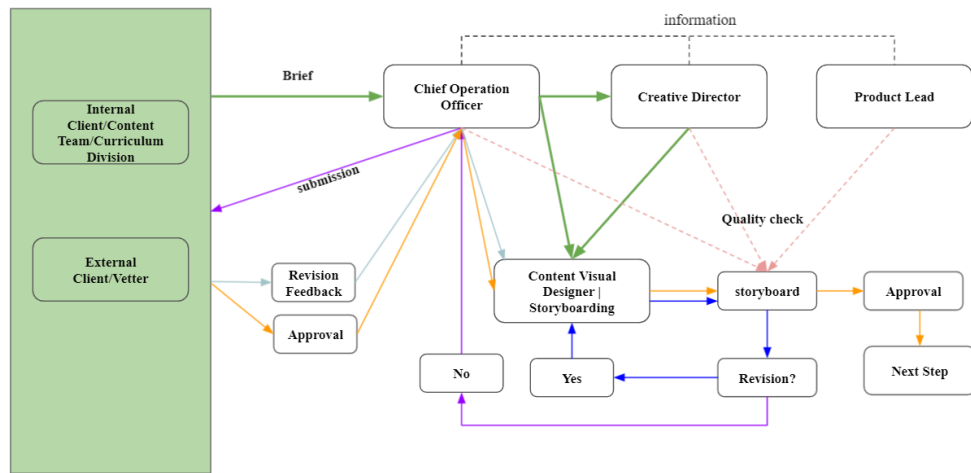
Gambar 3. 1 Bagan kedudukan *Content Visual Designer*
(Simon Samuel, wawancara pribadi, 23 September 2021)

Content Visual Designer sendiri merupakan termasuk ke dalam divisi *Design* yang berada dalam *Product Development* atau Pengembangan Produk. Dalam divisi *Design*, para desainer dipimpin oleh Elpan Dellahanthy selaku *Lead Designer* dan *Creative Director*. Kemudian para pemegang akan dibimbing oleh seorang mentor yang bertugas mengarahkan dan memberi saran baik teknis maupun non teknis. Penulis dibimbing oleh mentor Bayu Krismawan, selaku *Graphic Designer*. Seperti yang telah disebutkan, divisi *Design* termasuk ke dalam bagian *Product Development*. *Product Development* sendiri dipimpin oleh Simon Samuel, selaku *Product Lead*. Beliau juga merupakan Pembimbing Lapangan dan supervisor penulis selama program magang berlangsung.

3.1.2. Koordinasi

Seperti yang sudah dijelaskan pada subbab sebelumnya, peran *Content Visual Designer* secara garis besar adalah membuat visual dan desain konten, tapi kemudian pembagian tugasnya akan dirinci lagi berdasarkan minat dan bakat para pemegang. Penulis dalam pelaksanaan magang banyak ditugaskan dalam produksi video *motion graphic* mulai dari pembuatan *storyboard*, *asset illustration* dan *coloring storyboard*, proses animasi, sampai dengan *post-production*. Namun tidak semua proyek yang diberikan pada penulis dikerjakan dari tahap awal. Beberapa proyek merupakan perpindahan tangan dari desainer lain untuk dilanjutkan oleh penulis ke tahap berikutnya. Dibawah ini adalah bagan sistem koordinasi dalam pembuatan *storyboard* suatu proyek pembuatan video *motion graphic* untuk konten pembelajaran.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3. 2 Bagan koordinasi pembuatan video *motion graphic* (olahan penulis, 2021)

Secara rinci proses koordinasi yang dilakukan ketika membuat *storyboard* untuk video *motion graphic* dalam proyek pembuatan konten pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. *Client* terbagi menjadi dua kategori, yakni *internal client* dan *external client*. *Internal client* merupakan tim konten internal perusahaan yang berasal dari divisi kurikulum. Sedangkan *external client* merupakan tim konten eksternal yang merupakan mitra perusahaan. *Client* memberikan *brief* atau arahan yang berupa materi yang siap untuk diproduksi. Materi tersebut berisi garis besar segmen-segmen yang terdapat dalam video, referensi, dan juga gambaran besar animasi yang akan dikerjakan.
2. Kemudian *brief* akan diteruskan kepada Isabella Mantini Halim, selaku Direktur atau *Chief Operation Officer (COO)*. *Brief* tersebut dapat diteruskan kepada Elpan Dellahanthy, selaku *Creative Director*, atau COO sendiri yang akan meneruskannya kepada desainer untuk ditugaskan ke dalam proyek tersebut. Setiap tugas proyek yang dikerjakan kepada para pemegang, akan diketahui oleh *Creative Director*, *Product Lead*, dan COO. Ketiganya akan berkoordinasi dan bertukar informasi mengenai proyek yang sedang berlangsung dan siapa desainer yang mengerjakan proyek tersebut,

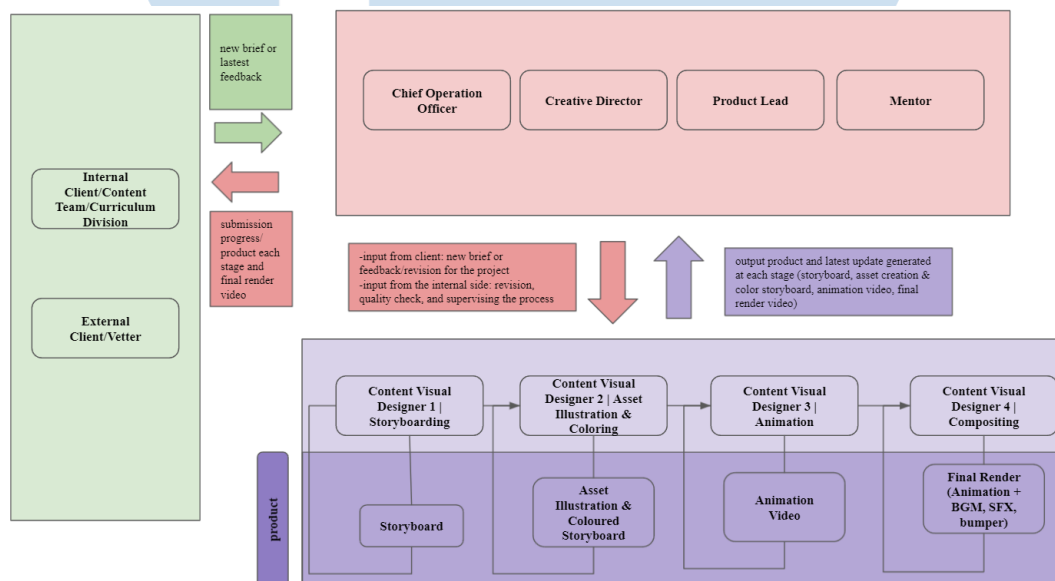
3. *Brief* yang diterima kemudian dikerjakan oleh seorang *Content Visual Designer*. *Content Visual Designer* akan membuat *storyboard* dari materi *brief* yang didapat. Kemudian, *storyboard* yang telah dibuat akan melalui tahap *quality control* oleh COO, *Creative Director*, dan *Product Lead*. Jika terdapat revisi atau hal yang tidak sesuai dengan *brief* yang diberikan, maka *storyboard* akan dikembalikan ke *Content Visual Designer* untuk diperbaiki. Jika *storyboard* dianggap sudah baik dan tidak perlu revisi saat tahap *quality control*, maka *storyboard* tersebut akan dikirim ke *client* oleh COO untuk nantinya diberikan *feedback* dan masukan.

4. *Storyboard* yang dikirimkan ke *client* akan dicek oleh *client* atau pemilik *brief* tersebut. Kemudian *feedback* atau masukan terhadap *storyboard* tersebut akan dikirimkan kepada COO untuk nantinya diteruskan kepada *Content Visual Designer*. Setelah *feedback* diterima, *Content Visual Designer* akan mengerjakan revisi tersebut dan memperbaiki *storyboard*. Proses revisi ini umumnya sampai dengan tiga kali tahap revisi. Jika *storyboard* hasil revisi mendapat *approval* dari *client*, maka COO akan memberi kabar kepada *Content Visual Designer* untuk memproses *storyboard* ke tahap selanjutnya yakni *coloring storyboard* dan *asset illustration*. Namun, jika sudah mencapai tiga kali tahap revisi tetapi masih terdapat ada revisi minor, perusahaan akan tetap memproses *storyboard* ke tahap selanjutnya sembari memperbaiki revisi minor.

Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, tidak semua proyek yang diterima penulis dibuat dari awal pembuatan *storyboard*. Ada beberapa yang merupakan perpindahan tangan dari desainer sebelumnya. Oleh karena itu, para desainer yang bersangkutan dengan proyek tersebut akan saling berkoordinasi. Misal, pembuat *storyboard* dengan *asset illustration* merupakan orang yang berbeda. Maka, setelah masuk ke tahap selanjutnya, desainer yang membuat *storyboard* akan berkoordinasi dengan desainer yang membuat aset.

Selain itu, proses revisi pada tahap selanjutnya juga akan dilakukan mirip dengan proses revisi sebelumnya. Setiap proses yang dihasilkan oleh *Content Visual Designer* di tiap tahapnya akan selalu melalui proses *quality control* sebelum dikirim kepada *client*. Kemudian setiap *feedback* dari *client* akan diteruskan oleh COO kepada desainer untuk diperbaiki. Demikian seterusnya, sampai tiga kali tahap revisi atau mendapat *approval* untuk diproses ke tahap selanjutnya. Tahap terakhir dalam pembuatan *video motion graphic* adalah final render. *Video motion graphic* yang sudah selesai dibuat dan sudah memasuki tahap *final render* akan dikirim oleh COO untuk diberikan kepada *client*.

Berikut adalah gambaran sistem koordinasi secara keseluruhan dalam proses pembuatan *video motion graphic*:



Gambar 3. 3 Bagan keseluruhan sistem koordinasi

(olahan penulis, 2021)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama pelaksanaan magang, penulis mendapat proyek yang sebagian besar merupakan pembuatan *motion graphic* untuk konten pembelajaran. Proyek-proyek yang dikerjakan penulis sebagian besar berasal dari *external client* dan merupakan

materi pembelajaran *science* untuk pelajar SMA. Namun tidak hanya itu, penulis juga mendapatkan beberapa proyek untuk *Early Years* dan juga pembuatan bumper logo.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Selama pelaksanaan magang, akan ada lebih dari satu proyek yang dikerjakan dalam minggu yang sama. Karena pekerjaan dilakukan secara paralel. Berikut adalah kegiatan yang dilakukan selama kegiatan magang berlangsung, dari minggu ke-1 sampai dengan minggu ke-17.

Tabel 3. 1 Tabel tugas yang dilakukan

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1-5, 9-10, 14	<p>The Hungry Kitty</p> <p>(<i>motion graphic</i>, 27 shots, durasi 3 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Motion graphic artist</i> 2. <i>Compositor</i> 	<p>Penulis diminta untuk membuat animasi dari aset yang sudah ada. Aset tersebut merupakan aset yang berasal dari <i>audiobooks</i>. Sebelum mengerjakan animasi, penulis diminta untuk membuat <i>timeline</i> pengerjaan dan juga <i>visual effect notes</i> pada <i>colored-storyboard</i> agar dapat didiskusikan bagaimana transisi dan pergerakan animasinya.</p> <p>Koordinasi dilakukan bersama dengan Elpan Dellahanthy selaku <i>Creative Director</i> dan juga Simon Samuel selaku Pembimbing Lapangan dan <i>Product Lead</i>. Kemudian setelah itu pengerjaan animasi dilakukan secara 4 minggu. Dan setiap minggu akan ada laporan progres secara berkala. Animasi dan juga <i>rendering</i> semua <i>shots</i> selesai pada minggu ke-5.</p> <p><i>Voice over</i> untuk narasi sudah dapat dimasukkan ke dalam video pada minggu ke-9. Sehingga minggu</p>

			ke-9 dan ke-10 digunakan untuk <i>compositing</i> dan <i>sound edit</i> . Minggu ke-14, BGM untuk audiobooks sudah selesai dibuat dan minggu tersebut, BGM dimasukkan ke dalam video.
2.	4, 8	Energy Changes vs Temperature <i>(short video, live action, durasi 1 menit)</i> 1. <i>Production script</i>	<p>Tidak hanya mengerjakan <i>motion graphic</i>, penulis juga diberikan kesempatan untuk menambah pengalaman menulis <i>script</i> untuk kebutuhan video pendek mengenai praktikum perubahan energi di laboratorium. Proyek ini diberikan pada minggu ke-4.</p> <p>Pada minggu ke-8 permintaan revisi masuk. Akan ada banyak perubahan karena menyesuaikan dengan peralatan laboratorium yang ada. Minggu ke-8 revisi <i>production script</i> sudah diselesaikan.</p>
3	4-8, 10, 12-13, 15-16	Distillation <i>(motion graphic, 24 shots, durasi 1 menit)</i> 1. <i>Storyboard artist</i> 2. <i>Asset illustrator and color artist</i> 3. <i>Motion graphic artist</i> 4. <i>Compositor</i>	<p>Pada minggu ke-4, penulis diberikan tugas untuk membuat <i>storyboard</i> video animasi mengenai proses distilasi air. Kemudian pembuatan <i>storyboard</i> berlanjut hingga minggu ke-8. Setelah tahap <i>storyboard</i> mendapat persetujuan dari <i>client</i>, akan berlanjut pada proses pemilihan warna, dan memberi sampel <i>colored-storyboard</i> pada minggu ke-10.</p> <p>Setelah sampel warna mendapat persetujuan, berlanjut pada tahap pengerjaan <i>colored-storyboard</i> pada minggu ke 12-13. Proyek ini kemudian dilanjutkan pada minggu ke 15-16 untuk memasuki tahap proses animasi.</p>
4.	6-11	Blood Circulation - CPR <i>(motion graphic, 13 shot, durasi 45 detik)</i>	<p>Penulis pada minggu ke-6, mendapat proyek baru yakni mengenai CPR. Pada proyek ini, tidak seperti proyek sebelumnya, penulis</p>

		<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Asset illustrator and color artist</i> 2. <i>Motion graphic artist</i> 3. <i>Compositor</i> 	<p>diminta untuk membuat <i>asset illustration</i> dan <i>colored storyboard</i> dari <i>storyboard</i> yang sudah ada. Pengerjaan dilakukan sampai dengan minggu ke-7.</p> <p>Setelah <i>asset illustration</i> dan <i>colored storyboard</i> sudah selesai dibuat, lanjut ke tahap berikutnya yakni animasi. Animasi untuk proyek ini dilakukan dari minggu ke-8 hingga minggu ke-9. Lalu pada minggu ke 9, <i>sound effect</i> dan <i>voice over</i> masuk, kemudian animasi disinkronisasikan dengan suara. Lalu pada minggu ke-10, <i>BGM</i> untuk video juga sudah masuk. Minggu ke-10 dan minggu ke-11, melakukan revisi animasi setelah mendapat masukan dari <i>client</i>.</p>
5.	9	<p>Bumper Logo Studycle Kids (<i>motion graphic, 2-5 detik</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Motion graphic artist</i> 	<p>Pada minggu ke-9, penulis diminta untuk membuat <i>bumper</i> logo untuk Studycle Kids. Studycle Kids adalah salah satu produk Studycle untuk anak 3-5 tahun (<i>Early year</i>). Penulis diminta untuk membuat bumper logo yang menekankan pada tulisan '<i>studycle</i>'.</p> <p>Rencananya pada <i>bumper</i> akan ada <i>voice over</i>, sehingga penonton yang melihat akan paham cara membaca <i>studycle</i>. Penulis juga diminta agar <i>bumper</i> tersebut terlihat ramah untuk anak-anak. Pengerjaan <i>bumper</i> selesai di minggu yang sama.</p>
6.	12-17	<p>Effect Force - Last Minute of Football Match (<i>motion graphic, 13 shot, 2 menit 30 detik</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Motion graphic artist</i> 2. <i>Compositor</i> 	<p>Pada minggu ke-12, penulis ditugaskan untuk melanjutkan proyek ke tahap selanjutnya untuk dianimasikan. Pada minggu tersebut penulis banyak berkoordinasi dengan <i>asset illustrator</i> untuk pembuatan aset yang akan dianimasikan.</p>

			Minggu ke-13 dan ke-14 memasuki tahap produksi animasi. Proyek ini merupakan proyek tentang efek gaya dalam kehidupan sehari-hari dan contohnya pada permainan sepak bola. Pengerjaan animasi dilakukan selama 2 minggu. Lalu pada minggu ke 16-17 proyek ini masih berlangsung dan sedang dalam tahap revisi animasi.
--	--	--	--

(olahan penulis, 2021)

Untuk mempermudah penggambaran skema proyek yang dikerjakan penulis selama magang, di bawah ini adalah tabel lama pengerjaan proyek dari minggu ke minggu.

Tabel 3. 2 Tabel lama pengerjaan proyek

PROYEK	MINGGU KE-																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Hungry Kitty																	
Energy Changes vs Temperature																	
Distillation																	
CPR																	
Bumper Logo Studycle kids																	
Football Match																	

(olahan penulis, 2021)

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis sebagai *Content Visual Designer* selama melakukan kerja magang banyak bertanggung jawab atas pembuatan video animasi *motion graphic*. Pada tiap proyek yang dikerjakan dapat berbeda-beda, tidak semua proyek yang penulis terima dikerjakan dari awal tahap pembuatan *storyboard*. Beberapa proyek yang diterima *storyboard*-nya sudah selesai dibuat dan siap diproses ke tahap selanjutnya. Ada juga beberapa proyek yang *asset illustration* sudah selesai dibuat hanya tinggal dianimasikan. Namun, secara garis besar cakupan pekerjaan penulis selama magang meliputi *storyboarding*, *asset illustration*, *coloring*, animasi, dan juga *compositing*. Pengerjaan selama magang menggunakan aplikasi Adobe

Photoshop CC 2019, Adobe Illustrator 2020, Adobe After Effect 2020, Adobe Media Encoder 2020, dan Adobe Audition 2020. Pada beberapa proyek, seperti proyek *'The Hungry Kitty'* menggunakan Duik Bassel 2.0. untuk proses *rigging* tokoh.

Sampai dengan saat ini, ada enam proyek yang sudah dikerjakan: 5 berupa video *motion graphic* dan 1 berupa *production script* untuk syuting *live action*. Lima video *motion graphic* tersebut terbagi menjadi dua jenis yakni *Early Years* dan *Science*. Dari keenam proyek yang telah dikerjakan penulis, beberapa proyek menarik penulis untuk menguraikannya secara lebih lanjut. Proyek-proyek tersebut adalah *Distillation* dan *Blood Circulation - CPR*. Penulis banyak terlibat di dalam pembuatan proyek tersebut. Namun keduanya memiliki *starting point* yang berbeda. Untuk proyek *Distillation*, penulis ditugaskan dari awal pembuatan *storyboard*. Sedangkan untuk *Blood Circulation - CPR*, merupakan proyek perpindahan tangan dari desainer lain.

A. Proyek Distillation

Proyek ini merupakan salah satu proyek yang berasal dari *external client*. Proyek ini juga termasuk ke dalam kategori konten pembelajaran untuk mata pelajaran sains tingkat SMA. Secara umum, proyek ini merupakan video animasi *motion graphic* dengan durasi antara 1 menit sampai 1 menit 30 detik, membahas mengenai proses distilasi dan juga penggunaannya dalam industri makanan. Penulis ditugaskan sebagai *storyboard artist*, *asset illustrator*, *motion graphic artist*, dan juga *compositor*. Dengan demikian, penulis terlibat dari awal sampai akhir pembuatan. Lama pengerjaan untuk proyek ini sekitar 9-10 minggu. Berikut ini akan dijelaskan secara rinci mengenai proses pembuatan untuk proyek *Distillation*.

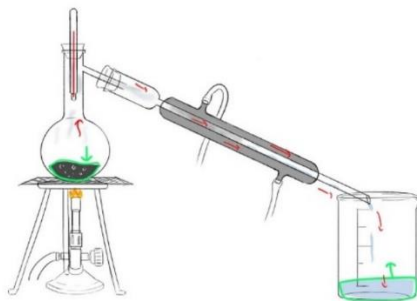
A.1 Pre-Production

1. Pada tahap *pre-production*, sebelum membuat *storyboard*, penulis menerima materi *brief* dari *external client*. Materi *brief* biasanya berupa tabel, yang dapat berisi informasi kontak *client*, judul proyek, jenis produk

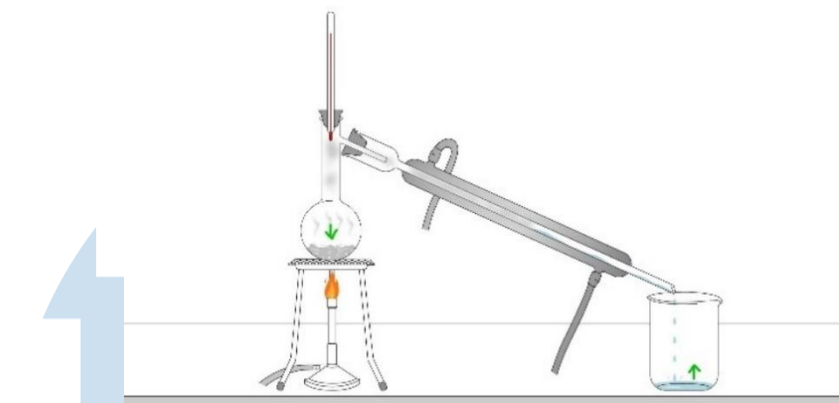
yang akan dibuat, materi dan deskripsi, estimasi waktu, *segmentasi* video dan *scene*, keterangan, dan juga referensi foto atau video. Kemudian dari materi *brief* yang didapat, penulis melakukan riset dan juga pendalaman materi. Riset dan pendalaman materi dilakukan dengan cara seperti membaca dan memahami materi *brief* yang diberikan, serta melihat referensi. Referensi tersebut baik yang diberikan oleh *client* atau penulis secara mandiri mencari tambahan referensi seperti video praktikum, gambar-gambar ilustrasi, dan video *motion graphic* yang dibuat orang lain dengan materi serupa.

2. Kemudian pada tahap *storyboarding*, penulis terlebih dahulu membuat sketsa kasar *storyboard* menggunakan Adobe Photoshop CC 2019. Sketsa kasar tersebut setelah melalui *quality control* internal perusahaan, kemudian dikirimkan kepada *client* untuk diberikan *feedback*.

3. Untuk proses revisi *storyboard*, menyesuaikan *feedback* dari *client*. Dalam proyek ini, penulis mendapat revisi seperti proposi benda yang tidak sesuai dan banyak detail yang terlewat. *Storyboard* yang masih berupa sketsa kasar, kemudian penulis perbaiki dan rapikan menggunakan Adobe Illustrator 2020. Pada tahap ini masih berwarna hitam putih atau hanya diberi warna pada bagian-bagian tertentu yang dianggap penting. Di bawah ini terdapat beberapa gambar yang merupakan salah satu contoh proses pembuatan *storyboard* pada suatu *scene* dan proses revisinya.



Gambar 3. 4 Sketsa kasar dalam proses pembuatan *storyboard*
(dokumentasi pribadi, 2021)



Gambar 3. 5 *Storyboard* yang sudah direvisi
(dokumentasi pribadi, 2021)

4. Setiap *storyboard* yang dibuat akan dimasukkan ke dalam *template storyboard* yang diberikan perusahaan. *Template* tersebut berupa file *Power Point* dengan format yang telah ditentukan. Format tersebut yakni satu slide berisi gambar *storyboard* per *shot*, durasi waktu, teks narasi, dan juga *animation and visual effect notes*.

	<p>Scene 28-Scene 15</p> <p>Timestamp: 01:14:01:16-00:37:00:38</p> <p>Voiceover/narration: are left behind in the distillation flask.</p> <p>Sound effect/BGM: water dripping sfx</p>
--	--

Visual notes (animation effects, transitions, etc.):

after the time lapse, the seawater in the distillation flask changes color, and the water level drops. As seawater is animated, the level of distilled water in the beaker also increases.
the scene then fades to white, and the next scene fades into the frame.

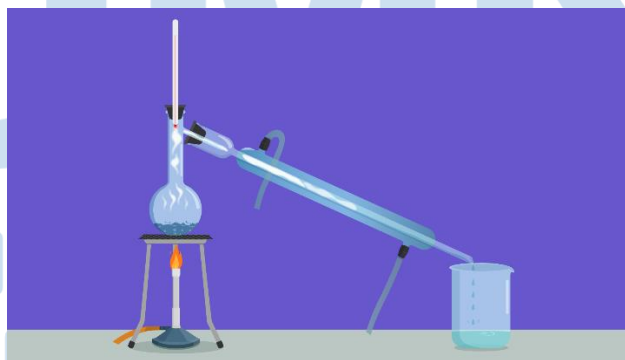
Gambar 3. 6 *Storyboard* yang sudah masuk ke dalam *template*
(dokumentasi pribadi, 2021)

A.2 Production

1. Dalam perusahaan ini, yang termasuk ke dalam proses *production* yakni pembuatan aset, *coloring storyboard*, dan *animation*. Dari *storyboard* yang sudah dibuat oleh penulis, setelah melewati beberapa kali tahap revisi dan mendapat *approval* dari *client*, maka akan lanjut ke tahap berikutnya yakni *asset illustration* dan *coloring*. Penulis dalam tahap tersebut menggunakan Adobe Illustrator 2020. Dalam pemilihan warna, penulis menerima beberapa arahan dari *client*, seperti peralatan laboratorium yang berbahan gelas harus transparan. Hal ini bertujuan agar proses distilasi air dapat terlihat. Pada tahap ini juga mendapat beberapa revisi seperti penambahan beberapa detail dan perubahan warna *background*. Untuk proses *coloring* dan *asset illustration* dan juga revisinya dapat dilihat pada contoh gambar di bawah ini.

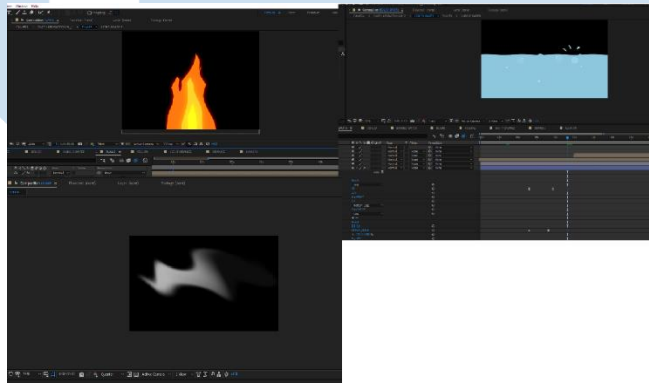


Gambar 3. 7 Proses tahap *coloring* dan *asset illustration* (dokumentasi pribadi, 2021)

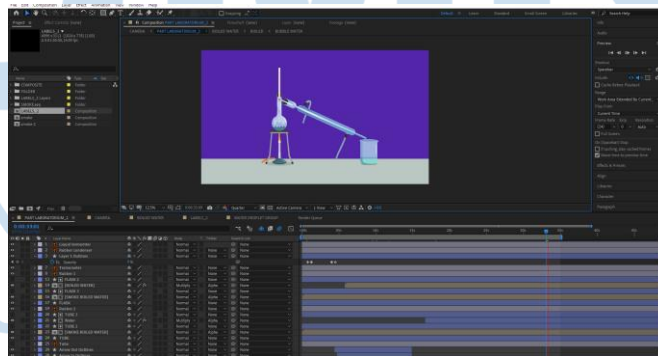


Gambar 3. 8 Proses revisi tahap *coloring* dan *asset illustration*. (dokumentasi pribadi, 2021)

2. Setelah *asset illustration* dan *coloring* selesai, penulis melanjutkan ke tahap berikutnya yakni proses animasi. Pada proses ini, penulis menggunakan Adobe After Effect 2020. Proyek ini banyak menggunakan elemen seperti air, api, dan juga uap. Oleh karena itu, penulis pertama-tama membuat *cycle animation* untuk elemen-elemen tersebut, yang nantinya akan mempermudah proses animasi. *Cycle animation* yang sudah dibuat nantinya akan dimasukkan ke dalam *scene*. Setelah membuat *cycle animation* penulis kemudian mulai menganimasikan *scene* secara keseluruhan. Di bawah ini merupakan beberapa gambar proses animasi untuk proyek *Distillation*. Hingga tulisan ini di buat, proses animasi masih berlanjut dan sedang menunggu *feedback* dari *client*.



Gambar 3. 9 Proses pembuatan *cycle animation* untuk api, air, dan uap (dokumentasi pribadi, 2021)



Gambar 3. 10 Proses animasi salah satu *scene* (dokumentasi pribadi, 2021)

B. Proyek *Blood Circulation - CPR*

Proyek *Blood Circulation - CPR* merupakan salah satu proyek yang berasal dari *external client*. Proyek ini juga termasuk ke dalam *video motion graphic* untuk konten pembelajaran bidang sains. *Video motion graphic* ini berdurasi antara 45 detik sampai 1 menit. Secara singkat, proyek ini mengenai tokoh Hakkim dan Suzheng yang sedang belajar mengenai prosedur CPR. Seperti yang telah disebutkan pada subbab sebelumnya, proyek ini merupakan perpindahan tangan dari desainer lain, yakni Bayu Krismawan. Kemudian penulis diminta untuk melanjutkan proyek ini. Penulis ditugaskan sebagai *asset illustrator*, *motion graphic artist*, dan *compositor*. Lama pengerjaan proyek ini sekitar 6 minggu. Berikut ini secara rinci akan dijelaskan proses pembuatannya.

B. 1. *Pre-production*

Pada tahap *pre-production*, *storyboard* sudah selesai dibuat oleh desainer sebelumnya dan mendapat *approval* oleh *client*. *Storyboard* tersebut kemudian diberikan kepada penulis, beserta dengan materi *brief* awal. Pada *brief* terdapat beberapa catatan seperti referensi untuk warna sarung tangan yang dipakai, alat AED (*Automated External Defibrillator*), dan juga video referensi gerakan CPR. Setelah mendalami materi dan melihat referensi, penulis melanjutkan ke tahap berikutnya. Di bawah ini adalah *storyboard* salah satu *scene* yang sudah dibuat.



Gambar 3. 11 *Storyboard* sudah melalui tahap revisi dan siap untuk diberi warna (dokumentasi perusahaan, 2021)

B.2. Production

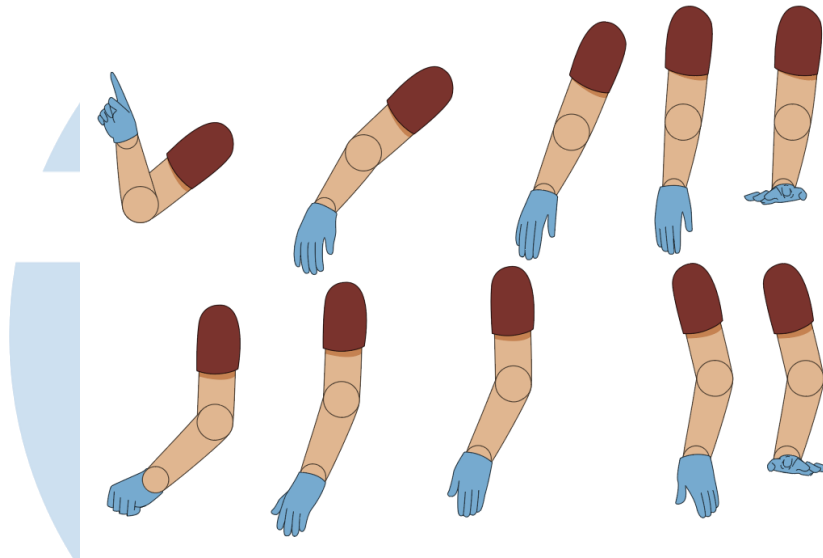
1. Untuk tahap pewarnaan *storyboard*, penulis menggunakan Adobe Illustrator 2020. Proses pemilihan warna dan *style* yang digunakan secara keseluruhan tidak ada aturan khusus, namun ada beberapa catatan yang harus diperhatikan dalam proses pembuatannya. Untuk warna, ada beberapa yang harus mengikuti referensi yang sudah diberikan seperti warna untuk sarung tangan, alat AED, dan juga warna untuk tokoh-tokoh tertentu. Tokoh Hakkim dan Suzheng sudah ada referensi khusus yang harus diikuti, baik dari warna kulit, bentuk wajah dan hidung, warna rambut, dan juga warna seragam sekolah yang dikenakan. Selain yang sudah disebutkan, warna dan juga *style* serta keputusan kreatif ditentukan secara mandiri oleh penulis. Namun hal tersebut tentunya dengan supervisi dari internal perusahaan juga dengan masukan dan saran dari *client*.



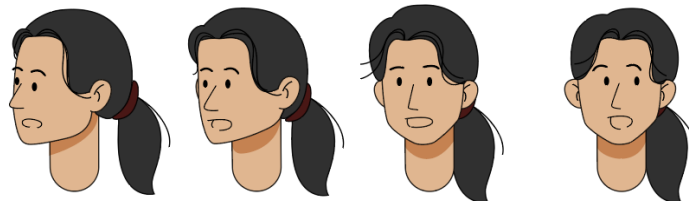
Gambar 3. 12 *Storyboard* yang sudah diberi warna
(dokumentasi pribadi, 2021)

2. Pada tahap ini selain *coloring*, penulis juga menyiapkan aset yang diperlukan pada saat animasi. Proyek ini banyak sekali perpindahan pose tangan dan kepala, terutama tokoh instruktur. Sehingga, penulis membuat aset berbagai macam pose yang diperlukan untuk tangan dan kepala tokoh

tersebut. Di bawah ini terdapat beberapa gambar pose tangan dan kepala tokoh instruktur yang akan mempermudah saat proses animasi.



Gambar 3. 13 Pembuatan aset tangan tokoh instruktur (dokumentasi pribadi, 2021)



Gambar 3. 14 Pembuatan aset kepala tokoh instruktur (dokumentasi pribadi, 2021)

3. Setelah tahap pewarnaan *storyboard* dan pembuatan aset selesai, jika *colored storyboard* sudah mendapat persetujuan dari *client*, maka akan segera diproses ke tahap animasi. Pada proyek *Blood Circulation – CPR*, penulis juga bertanggung jawab untuk menganimasikan aset-aset yang sudah penulis buat. Penulis menggunakan Adobe After Effect 2020 untuk proses animasi.

4. Berikut adalah beberapa gambar salah satu contoh proses animasi untuk proyek *Blood Circulation – CPR*. Gambar-gambar tersebut adalah proses animasi tokoh Hakkim yang sedang melakukan *chest compression* pada *dummy*. Adegan ini terdapat pada *scene 5*. Adegan tersebut berdurasi selama 16 detik. Pada proses ini, penulis tidak menggunakan Duik Bassel 2.0. Hal tersebut karena banyaknya *layer* yang saling bertumpukan satu sama lain, dan juga perpindahan pose tangan yang kompleks. Selain itu gerakan yang berada pada adegan tersebut sebagian besar merupakan gerakan *forward kinematics* (FK). Sehingga cukup dengan memainkan *anchor point*, *rotation*, serta *parents & link* pada bagian-bagian tertentu.



Gambar 3. 15 Proses animasi tokoh Hakkim melakukan *chest compression* (dokumentasi pribadi, 2021)



Gambar 3. 16 Proses animasi tokoh Hakkim melakukan *chest compression* (dokumentasi pribadi, 2021)

U N I T A R S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3. 17 Proses animasi tokoh Hakkim melakukan *chest compression* (dokumentasi pribadi, 2021)

4. Saat menganimasikan tokoh Hakkim yang melakukan gerakan *chest compression*, tidak bisa sembarang menganimasikan gerakan tersebut. Penulis diberi referensi khusus mengenai gerakan CPR yang dimaksud *client*. Penulis juga banyak meriset dan mencari referensi mengenai bagaimana melakukan CPR dengan benar. Misal, tangan Hakkim saat melakukan gerakan *chest compression* tidak boleh sampai tertekuk. Gerakan tangan Hakkim harus lurus saat melakukan CPR. Selain itu gerakan Hakkim harus terlihat menekan dada *dummy*.

5. Setelah selesai dianimasikan, video *motion graphic* tersebut kemudian di *render* menggunakan Adobe Media Encoder 2020. Setelah video dirender dan melalui proses *quality control* internal perusahaan, video tersebut kemudian dikirim oleh COO untuk diberikan *feedback* dari *client*. Kemudian setelah permintaan revisi dari *client* diterima, penulis segera memperbaiki animasi. Sembari mengerjakan revisi, audio untuk tokoh instruktur dan Hakkim diberikan. Audio tersebut kemudian oleh penulis dibersihkan dari *noise* dan bising yang ada, menggunakan Adobe Audition 2020.

6. Selain animasi pergerakan badan tokoh, penulis juga mengerjakan animasi *lip sync* sederhana mengikuti audio yang sudah diberikan. Setelah

video animasi selesai direvisi, diberikan audio dan juga BGM, video tersebut kembali di-render, lalu dikirimkan kepada *client*.

B. 3 Post-production

1. Ketika *client* memberikan *approval*, maka video tersebut akan memasuki tahap *final edit*. Pada tahap *final edit*, video animasi yang sudah jadi akan diberikan *bumper intro* dan *outro* dari instansi asal *client*, dan juga *subtitle* sesuai dengan bahasa yang digunakan. Pada proyek ini, *subtitle* menggunakan Bahasa Inggris

2. Setelah itu, masuk ke dalam tahap *final render*. Pada tahap *final render*, penulis akan merender dua jenis video. Pertama video animasi tanpa *bumper* dan *subtitle*, dan kedua video animasi menggunakan *bumper* dan *subtitle*. Kedua video tersebut setelah melalui *quality control* internal perusahaan, akan dikirimkan ke *client*. Jika *client* menyatakan semua sudah baik, maka proyek tersebut sudah selesai. Dibawah ini merupakan gambar salah satu produk akhir video *motion graphic* untuk proyek ini.



Gambar 3. 18 Final render untuk proyek *motion graphic* CPR
(dokumentasi pribadi, 2021)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Pada saat pelaksanaan magang, tentunya akan ada beberapa kendala yang penulis hadapi. Berikut ini adalah beberapa kendala yang penulis hadapi selama proses magang berlangsung:

1. Penulis saat mengerjakan proyek *Distillation* juga mengalami sedikit kendala. Kesulitan dialami saat pengerjaan salah satu segmen yang menjelaskan cara kerja mesin penyuling air. Gambar luaran mesin yang diinginkan oleh *client* sangat spesifik. Namun, referensi yang diberikan untuk bagian dalam mesin tersebut sangat berbeda dengan luaran mesin penyuling air. Sehingga penulis kesulitan menggambarkan *cross section* pada bagian mesin penyuling air. Hal ini juga membuat sulit penggambaran cara kerja mesin penyuling air. Meskipun penulis sudah meriset ke berbagai situs mengenai mesin tersebut, tetapi hasilnya tidak terlalu memberikan gambaran bagaimana mesin itu bekerja.

Selain itu dalam proyek ini penulis juga menemui kesulitan saat proses pembuatan *storyboard* untuk segmen laboratorium. Penulis mendapat banyak revisi dikarenakan penggambaran peralatan laboratorium sebagian besar tidak proposional dan banyak detail yang terlewat. *Client* menginginkan penggambaran harus sesuai dengan peralatan yang ada di dunia nyata. Kesulitan ditemui karena penulis masih beradaptasi membuat konten yang sifatnya edukatif dan visualisasi yang dibuat harus tepat dan presisi.

2. Saat penulisan *production script* dalam proyek *Energy vs Temperature Changes*, penulis sangat kesulitan untuk menulis skenario syuting *live action* praktikum. Berbeda dengan menulis skenario film pendek untuk tugas kuliah, penulisan skenario untuk proyek ini sangat spesifik karena skenario ditujukan untuk pembuatan video praktikum eksperimen. Kesulitan ditemui karena penulis masih kebingungan seperti apa tempat yang akan dipakai untuk syuting *live action*. Selain itu, penulis juga belum mengetahui properti dan peralatan laboratorium apa saja yang tersedia dan dapat dipakai untuk proses syuting.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari kendala-kendala yang ditemukan saat proses magang berlangsung, ada beberapa solusi yang penulis gunakan untuk memecahkan kendala dan masalah. Berikut adalah solusi dari kendala yang ditemukan:

1. Pada saat penulis menemui kendala pada proyek *Distillation*, penulis segera memberi kabar kepada Pembimbing Lapangan. Penulis memberi beberapa alternatif untuk *cross section* bagian dalam mesin, dan juga memberi beberapa referensi mesin penyuling air, agar *client* dapat memilih mana yang sekiranya tepat. Pembimbing Lapangan membantu menjembatani antara desainer dan *client*, lalu *client* akhirnya memutuskan memberi gambaran lebih detail mengenai bagian dalam mesin tersebut. Pembimbing Lapangan juga membantu menjelaskan lebih rinci lagi mengenai cara kerja mesin tersebut kepada penulis.

Untuk solusi atas kendala berikutnya, penulis memperbanyak riset dan referensi alat-alat laboratorium yang digunakan. Selain itu *client* juga memberikan referensi yang diinginkan dan juga menjelaskan lebih detail proposi peralatan yang sesuai seperti apa. Penulis akhirnya memahami, bahwa saat membuat konten pembelajaran yang sifatnya edukatif terutama ditujukan untuk visulisasi saintifik, sebagai seorang *Content Visual Designer* ketepatan dan kesesuaian menjadi hal yang harus diperhatikan. Tidak hanya membuat visual yang menarik, tapi konten yang dibuat juga harus tepat. Perhatian terhadap detail kecil juga penting, karena penggambaran harus sesuai. Hal ini bertujuan agar informasi tersampaikan dengan jelas.

2. Solusi atas kendala pada proyek *Energy vs Temperature Changes* adalah bahwa ternyata menulis skenario untuk syuting video praktikum tersebut hanya memerlukan gambaran kira-kira *shot* tersebut akan seperti apa, tidak perlu terlalu kompleks seperti membuat skenario film pendek. Untuk revisi skenario tersebut masih menunggu konfirmasi dan *feedback* dari tim yang akan melakukan syuting *live action* untuk melihat ketersediaan peralatan laboratorium dan lokasi syuting.