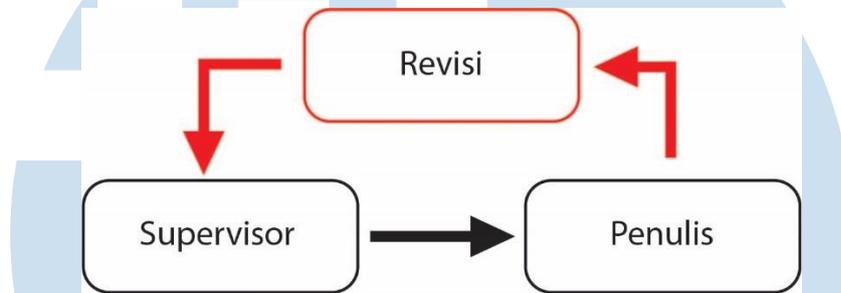


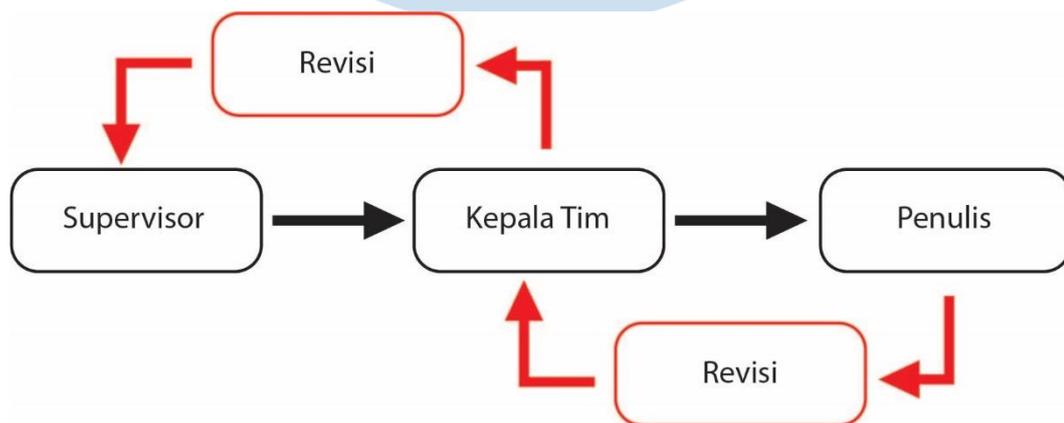
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi



Gambar 3.1 Bagan alur kerja individu

Seperti pada gambar diatas proses kerja saya adalah saya menerima pekerjaan yang berhubungan dengan animasi dan ilustrasi untuk perusahaan yang saya dapatkan dari supervisor saya yaitu direktur perusahaan. Bila terdapat kesalahan dan revisi supervisor memberikan kembali kepada penulis dan penulis memperbaikinya hingga disetujui oleh supervisor.



Gambar 3.2 Bagan alur kerja tim

Apabila merupakan pekerjaan tim, kami akan membagi tugas, setelah itu kami berkonsultasi satu dengan yang lain dan kepala tim akan memberitau proses kami kepada supervisor dan bila ada revisi kami akan memperbaikinya lagi hingga benar dan sesuai dengan . Apabila tugas individu saya akan langsung mengerjakannya dan bila ada revisi dari supervisor langsung diperbaiki.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis bekerja pada bagian komersial untuk mempromosikan salah satu game perusahaan yaitu Kode Keras untuk Cowok dari Cewek. Penulis bekerja di bawah pemimpin perusahaan Erwin Draft yang juga sebagai supervisor penulis. Kode Keras untuk Cowok dari Cewek berawal dari game visual novel dan mulai merangkak pada bidang VTuber dan komik yang diikutsertakan pada webtoon contest. Untuk menyebarluaskan, penulis diberikan tugas membuat komersial dalam berbagai bentuk untuk mempromosikan.

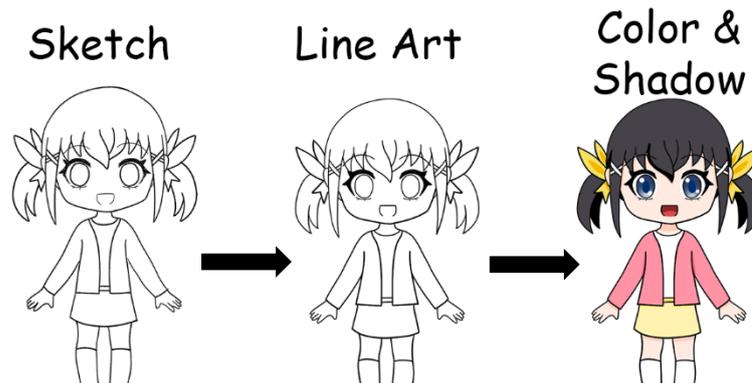
3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis membuat berbagai macam bentuk komersial seperti trailer untuk webtoon KKC, membuat *banner* untuk youtube channel, membuat video tiktok, membuat *thumbnail* untuk youtube, membuat *video introduction* karakter, dll.

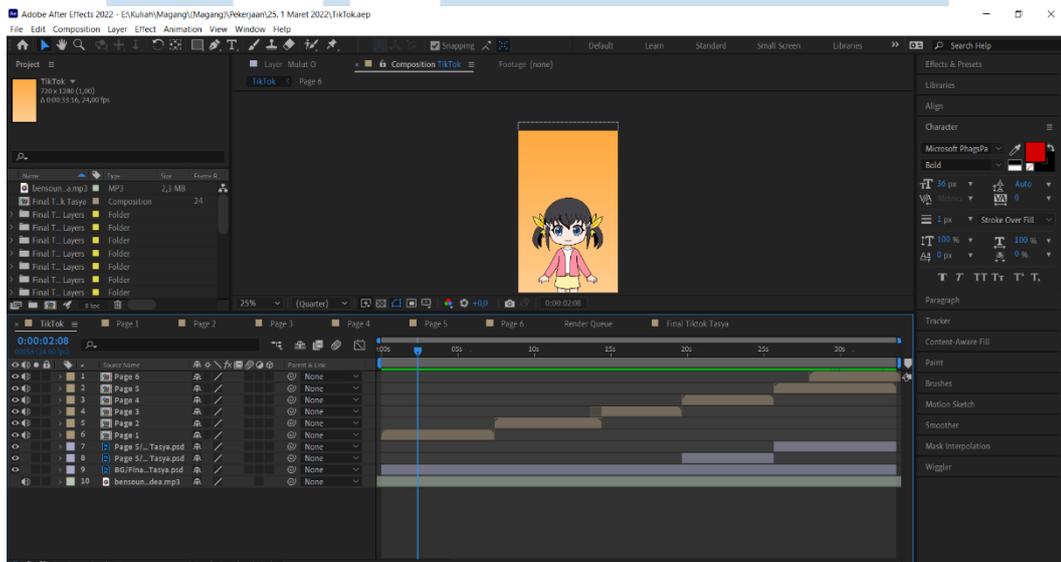
3.2.2 Uraian Kerja Magang

1. Pembuatan Video Tiktok

Pada tanggal 23 Februari 2022 penulis menadapat tugas untuk membuat video tiktok dengan tokoh Tasya dari Kode Keras untuk Cowok dari Cewek. Penulis merekam suara, membuat script dan membuat *animatic storyboard* menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dan menganimasikannya menggunakan aplikasi Adobe After Effect. Pada tanggal 24 Februari 2022 penulis melanjutkan pembuatan animasi dengan membuat line art dan dianimasikan untuk diberikan pada supervisor. Tanggal 25 Februari 2022 penulis meberikan *base color* dan *shadow* pada video tersebut. Tanggal 01 Maret 2022 penulis menyelesaikan pembuatan video tiktok dengan menambahkan BGM (*Back Ground Music*) dan SFX (*Sound Effect*). Penulis mendapatkan BGM melalui Bensound dan SFX melalui freeSFX.



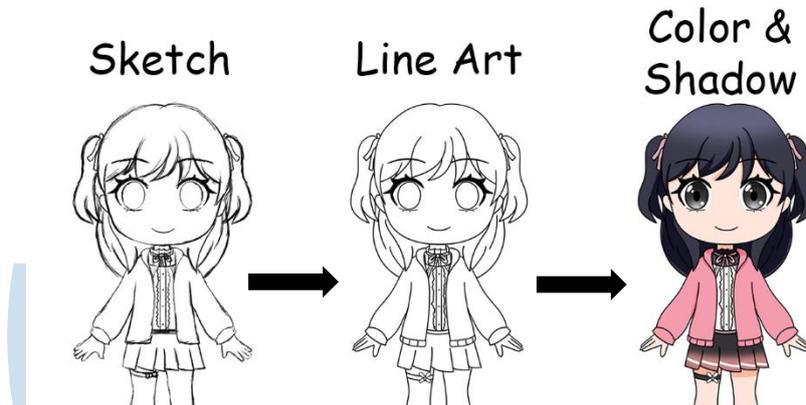
Gambar 3.3 Proses pembuatan asset video 1



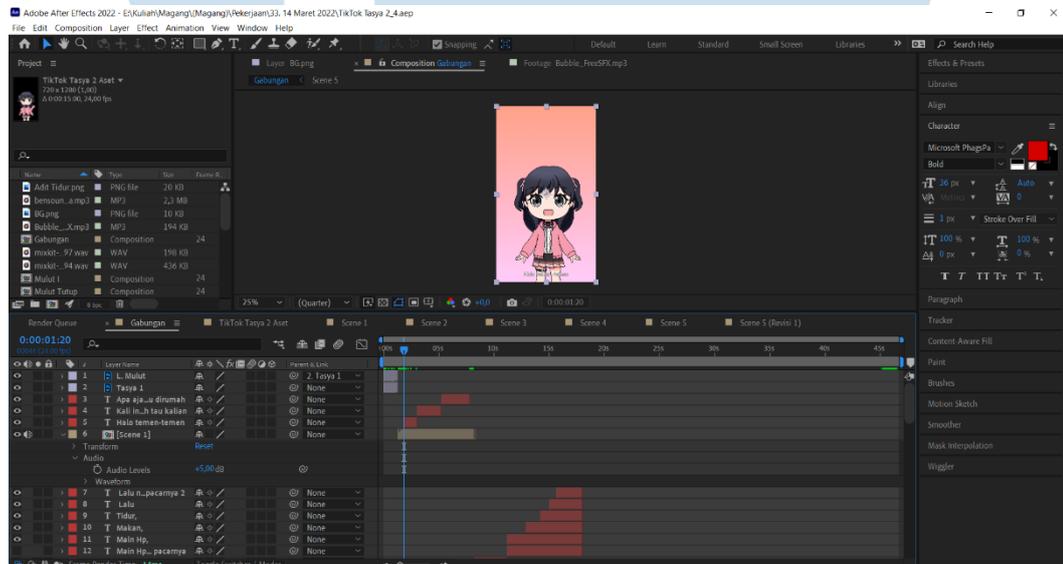
Gambar 3.4 Proses animasi video 1

Terjadinya perubahan permintaan dari supervisor untuk mengubah rambut dan pakaian tokoh membuat penulis menggambar ulang dari awal kembali. Pada tanggal 2 Maret 2022 penulis membuat ulang script dan sketch untuk video baru. Pada Tanggal 4 Maret 2022 penulis melanjutkan pembuatan sketsa dan membuat *animatic storyboard* yang ditunjukkan pada supervisor. Tanggal 7 Maret 2022 penulis melanjutkan dengan pembuatan line art. Tanggal 8 Maret penulis memasuki tahap *base color* dan shadowing. Tanggal 9 Maret penulis menyelesaikan *shadowing* dan membuat pelafalan mulut karakter. Tanggal 10 Maret penulis merevisi beberapa asset pada gambar dan merekam beberapa suara yang rusak. Tanggal 11 Maret penulis menganimasikan. Tanggal 14 Maret penulis

menambahkan SFX, BGM, dan BG (Back Ground) pada animasi dan menyelesaikan proyek tersebut.



Gambar 3.5 Proses pembuatan asset video 2



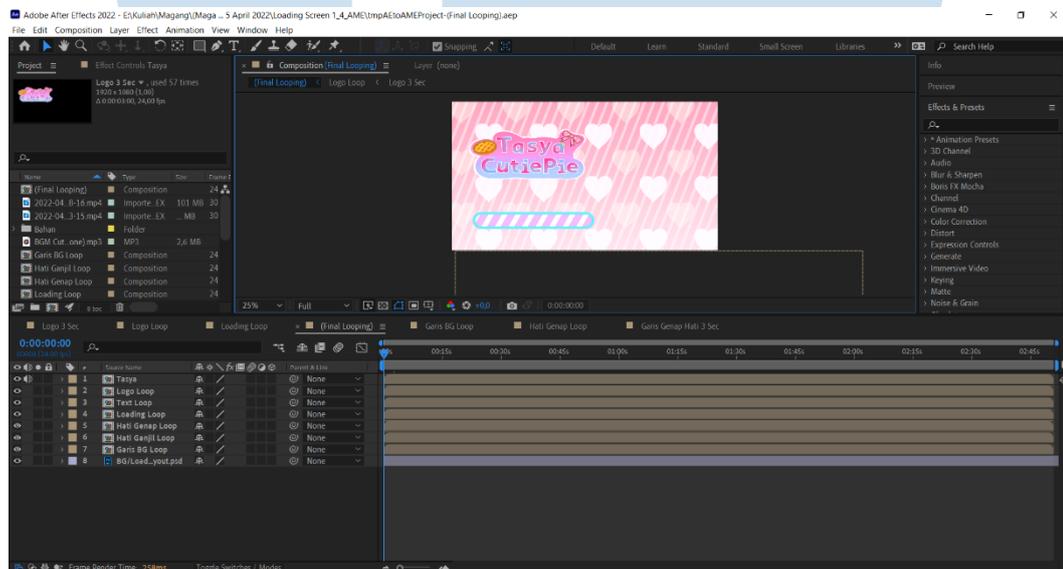
Gambar 3.6 Proses animasi video 2

2. Pembuatan Video *Loading Screen*

Pada tanggal 21 April 2022 penulis membuat layout untuk *loading screen* menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. Tanggal 22 April penulis merekam karakter live 2D dan membuat animasi *loading screen* menggunakan aplikasi Vtube Studio. Pada tanggal 25 April penulis menyelesaikan animasi dan revisi menggunakan Adobe After Effect.



Gambar 3.7 Layout loading screen



Gambar 3.8 Pembuatan animasi loading screen

3. Pembuatan Video Introduction

Penulis bersama peserta magang yang melamar pada perusahaan ini membuat tim yang terdiri dari 2 orang untuk melaksanakan proyek ini. Pada Tanggal 25 Maret 2022 penulis mulai membuat script untuk melakukan rekaman. Pada tanggal 28 Maret hingga 30 Maret penulis merekam video introduction menggunakan Vtube Studio dan mengirim ke bagian editor. Pada tanggal 31 Maret penulis dan editor berdiskusi mengenai teknis pemotongan, editan dan asset yang akan digunakan pada video. Penulis juga menggambar asset untuk video

introduction. 1 April hingga 5 April penulis membuat asset yang kurang dan berdiskusi dengan editor mengenai pengeditan video. Proyek ini selesai pada tanggal 5 April 2022.



Gambar 3.9 Aset Adit



Gambar 3.10 Aset Dika

4. Trailer Webtoon

Penulis bersama tim yang terdiri dari 4 orang membagi untuk setiap tugas. Berawal pada tanggal 8 Februari 2022 pada pagi hari melakukan pembagian tugas dengan anggota tim lainnya dan penulis mendapatkan tugas dalam pembuatan asset. Penulis mendapatkan asset dari komik Kode Keras untuk Cowok dari Cewek memotong dan menambal berbagai bagian agar bisa dianimasikan pada bagian animasi. Pada hari pertama penulis berhasil menyelesaikan 3 shot.

Pada tanggal 9 Februari 2022 penulis melanjutkan pembuatan asset dan mengikuti meeting untuk mengetahui proses pembuatan anggota lain dikarenakan anggota lain WFH. Pada hari ini penulis menyelesaikan 4 shot. Tanggal 10 Februari penulis menyelesaikan 3 shot dan melakukan beberapa revisi yang diberikan oleh animator. Tanggal 11 Februari penulis menyelesaikan 3 shot dan melakukan beberapa revisi yang diberikan oleh animator. Tanggal 14 Februari penulis menyelesaikan revisi terakhir dan diserahkan pada bagian animasi. Pada tanggal 17 Februari 2022 dirilis di chanel youtube digital artha.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Penulis menemukan kendala yang serupa :

1. Kurangnya komunikasi dalam tim

Dikarenakan beberapa anggota tim WFH penulis menemukan kesulitan melakukan komunikasi dengan anggota tim lainnya. Membuat penulis harus menunggu lama untuk mendapatkan balasan atau revisi dari bagian animator.

2. Kurang nya komunikasi dengan supervisor.

Supervisor hanya memberikan arahan melalui skype walaupun penulis WFO. Karena itu banyak terjadi miss communication antara supervisor dan penulis.

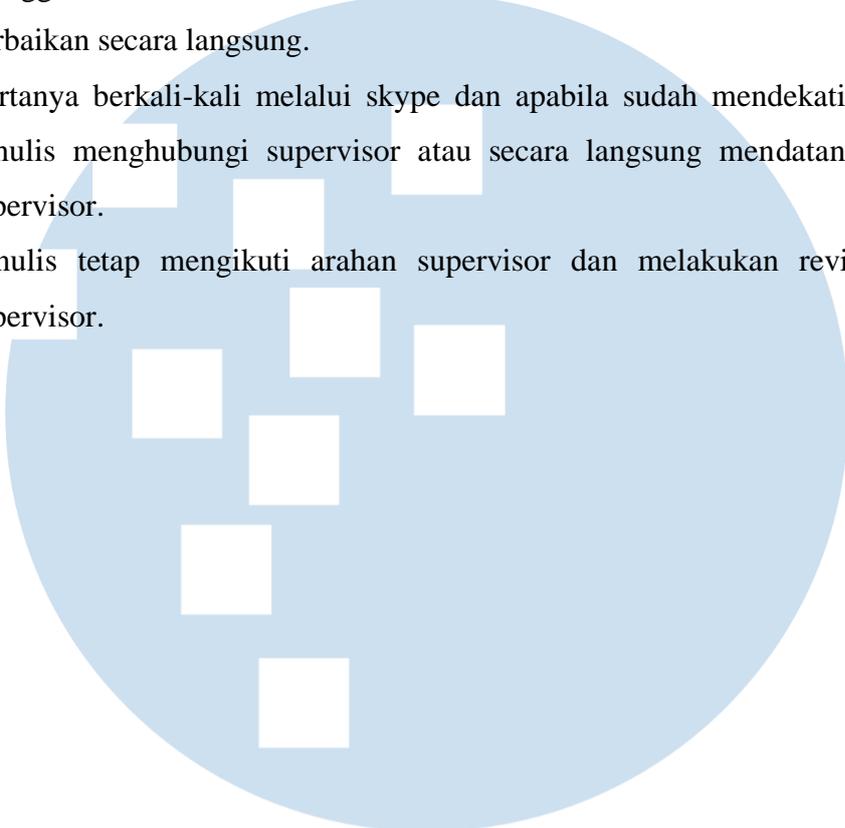
3. Tidak konsisten dengan hasil penulis

Penulis selalu memberikan proses setiap langkah pada supervisor dan supervisor selalu berkata lanjutkan hingga akhir. Pada saat hampir selesai supervisor berkata ingin mengganti beberapa dan membuat penulis mengerjakannya dari awal kembali.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang di temukan penulis atas kendala yang ditemukan selama proses kerja magang. Solusi dapat berupa:

1. Menggunakan zoom dan melakukan share screen dan melakukan revisi dan perbaikan secara langsung.
2. Bertanya berkali-kali melalui skype dan apabila sudah mendekati deadline penulis menghubungi supervisor atau secara langsung mendatangi kantor supervisor.
3. Penulis tetap mengikuti arahan supervisor dan melakukan revisi sesuai supervisor.



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA