

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama melakukan praktek kerja lapangan di PT Kreasi Aniwayang Nusantara, penulis menduduki divisi pra produksi yaitu sebagai *storyboard artist* sebagai pekerjaan utama. Dalam proses magang, penulis melakukan koordinasi dengan tim Aniwayang Studio dalam pembuatan *storyboard* sesuai dengan *pipeline* yang sudah ada.

1. Kedudukan

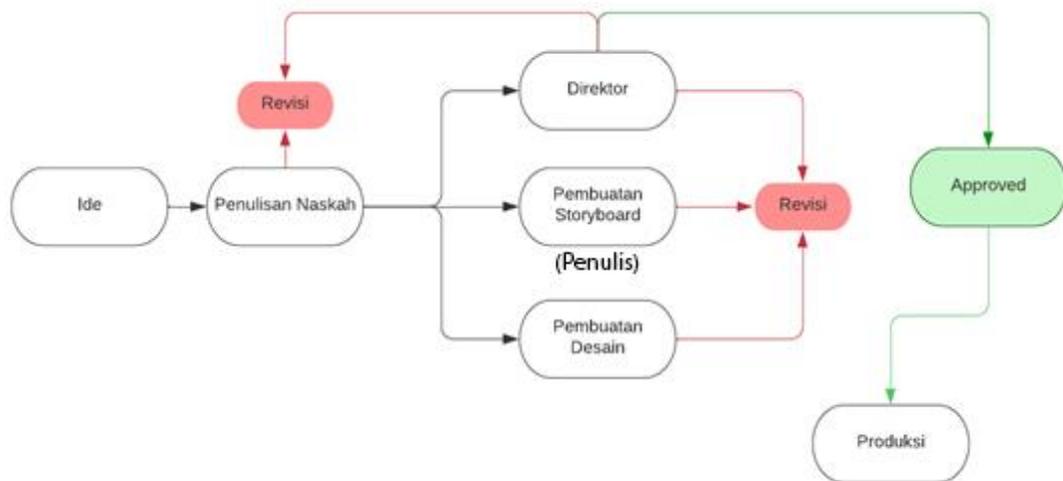
Penulis memiliki peran sebagai anggota tim *storyboard artist intern* pada masa praktek kerja lapangan di PT Kreasi Aniwayang Nusantara. Sebagai *storyboard artist intern*, penulis diberikan tanggung jawab untuk membuat sketsa visual dari naskah yang sudah dipersiapkan oleh divisi *script writer*, sketsa visual dibuat dalam bentuk gambar sekuensial sesuai dengan urutan adegan dalam naskah. Penulis akan diberikan tanggung jawab untuk membuat beberapa *storyboard* untuk serial animasi berjudul "Desa Timun" dibawah bimbingan secara langsung oleh direktor serial Daud Nugraha.

2. Koordinasi

Praktek kerja lapangan dilakukan setiap hari Senin sampai dengan Jum'at dimulai dari jam 08.00 WIB hingga jam 17.00 WIB. Penulis melakukan istirahat kerja yang dimulai dari jam 12.00 hingga jam 13.00, sehingga total jam kerja yang dilakukan penulis adalah delapan jam kerja per hari. Jam kerja magang yang dijalani penulis terbilang cukup fleksibel, pekerja diizinkan untuk mengatur jam se fleksibel mungkin sesuai dengan ketersediaan pekerja masing-masing asalkan tetap delapan jam per hari.

Pekerjaan di PT Kreasi Aniwayang Nusantara didistribusikan melalui aplikasi pengirim pesan bernama Dingtalk. Seluruh data diunggah dan dikoordinasikan di dalam platform pengirim pesan tersebut. Direktur Aniwayang

Studio akan memberikan tugas-tugas dan arahan sesuai dengan pekerjaan yang diberikan. Setelah diberikan pekerjaan, penulis akan diberikan kesempatan untuk bertanya lebih lanjut mengenai pekerjaan yang sudah diberikan supaya dapat memahami pekerjaan sesuai dengan arahan direktor. Setelah penulis mendapatkan arahan yang jelas maka penulis akan mengerjakan pekerjaan tersebut hingga selesai sehingga dapat langsung diserahkan kembali ke direktor Aniwayang Studio. Sesudah pekerjaan dikumpulkan ke direktor, maka direktor akan mengecek hasil pekerjaan tersebut untuk diberikan masukan-masukan dan revisi yang diperlukan. Proses tersebut dilakukan berulang kali hingga direktor memberikan persetujuan untuk menjadi produk akhir.



Gambar 3.1 Bagan alur kerja Aniwayang Studio

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Pada bab 3.2.1 dan 3.2.2 mahasiswa selain menguraikan kerja magang yang dilakukan, juga menyertakan faktor-faktor yang berpotensi berkembang menjadi kendala di dalam kerja magang. Potensi kendala ini yang akan dibahas lebih detail pada bab berikutnya.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Selama penulis melaksanakan proses kerja magang, berikut tugas-tugas yang penulis lakukan pada saat melakukan magang di PT Kreasi Aniwayang Studio.

Tabel 3.1 Tugas Kerja Magang

No.	Tanggal	Tugas Kerja Magang
1.	3 – 7 Januari 2022	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Clean up storyboard</i> Desa Timun episode 6 “Congkelengkeng” • membuat 3 alternatif desain properti Desa Timun episode 6 “Congkelengkeng” • memisahkan <i>dubbing</i> Desa Timun episode 4 “Enggrang” • Revisi <i>storyboard</i> Desa Timun episode 6 • membuat <i>dubbing</i> sementara untuk Desa Timun episode 6
2.	10 – 14 Januari 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>storyboard</i> Desa Timun episode 6 • Membuat desain vektor untuk properti yang sudah disetujui • Membuat 3 alternatif desain poster hari raya Paskah dan hari raya Nyepi • Revisi desain poster hari raya Paskah
3.	17 – 21 Januari 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat sketsa desain stiker <i>Line</i> Desa Timun • Revisi <i>animatic</i> Desa Timun episode 6 • Membuat <i>animatic</i> stiker <i>Line</i> Desa Timun • Membuat animasi stiker <i>Line</i> Desa Timun
4.	24 – 28 Januari 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat animasi stiker <i>Line</i> Desa Timun • Membuat animasi imajinasi Cila dan Cilo untuk kandang ayam baru. • Membuat <i>rough animatic</i> Desa Timun episode 12 “Buku Cila”
5.	31 Januari – 4 Februari 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>rough animatic</i> Desa Timun episode 12 “Buku Cila”
6.	7 – 11 Februari 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Memasukan <i>dubbing final</i> kedalam <i>animatic</i> Desa timun episode 3 “Petak Umpet” • Membuat desain properti untuk Desa Timun episode 12 “Buku Cila”
7.	14 – 18 Februari 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain properti untuk Desa Timun episode 12 “Buku Cila” • Membuat tampilan stiker statis Desa timun • Revisi animasi stiker Desa Timun untuk memperbaiki masalah transparansi
8.	21 – 25 Februari 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi desain properti Desa Timun episode 12

		<ul style="list-style-type: none"> • Revisi animasi rumah Ayam baru
9.	1 – 4 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi animatic Desa Timun episode 12 • Membuat desain properti tambahan untuk Desa Timun episode 6 “Congkelengkeng”
10.	7 – 11 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain properti tambahan untuk Desa Timun episode 6 “Congkelengkeng” • Membuat desain vektor properti tambahan Desa Timun episode 6 • Revisi animatic Desa Timun episode 12 • Membuat desain properti tambahan untuk Desa Timun episode 12
11.	14 – 18 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Clean up</i> dan mengatur timing animatic Desa Timun episode 12
12.	21 – 25 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat sketsa <i>animatic</i> untuk animasi pendek perkenalan stiker <i>Line</i> dalam bentuk konten media sosial Desa Timun • Membuat animasi pendek perkenalan stiker <i>Line</i> dalam bentuk konten media sosial Desa Timun • Revisi animasi pendek perkenalan stiker <i>Line</i> Desa Timun
13.	28 Maret – 1 April 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat animasi pendek perkenalan stiker <i>Line</i> dalam bentuk konten media sosial Desa Timun • Mengkompres animasi stiker menjadi format GIF
14.	4 – 8 April 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>animatic</i> Desa Timun episode 12 • Revisi desain properti Desa Timun episode 12
15.	11 – 14 April 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi dan membuat properti Tambahan desain properti Desa Timun episode 12 • membuat rancangan animasi media sosial Dea Timun untuk Stiker <i>Whatsapp</i> • membuat <i>dubbing</i> sementara untuk <i>animatic</i> Desa Timun episode 12 “Buku Cila”
16.	18 – 22 April 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu proses pewayangan serial Desa Timun
17.	25 – 29 April 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan proses <i>pre-editing</i> Desa Timun episode 3 “Petak Umpet” • Memasukan <i>dubbing</i> final kedalam animatic Desa Timun episode 12 “Buku Cila”
18.	2 – 6 Mei 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan proses <i>pre-editing</i> Desa Timun episode 3 “Petak Umpet”

19.	9 – 13 Mei 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan proses <i>pre-editing</i> Desa Timun episode 6 “Congkelengkeng”
20.	16 – 20 Mei 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan proses <i>pre-editing</i> Desa Timun episode 6 “Congkelengkeng” • Membuat animasi <i>lipsync</i> Desa Timun episode 6
21.	23 – 26 Mei 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat animasi <i>lipsync</i> Desa Timun episode 6

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis melaksanakan program praktek magang di perusahaan animasi PT Kreasi Aniwayang Studio, dengan fokus utama sebagai *storyboard artist intern*. Tugas kerja magang yang diberikan oleh *supervisor* kepada penulis berupa berbagai macam jenis pekerjaan yang mendukung produksi kreatif perusahaan. *Supervisor* Aniwayang Studio, Daud Nugraha mengarahkan peserta magang untuk mencoba segala macam pekerjaan yang dilakukan oleh studio Aniwayang. Hal ini bertujuan untuk menambah wawasan dan pengalaman peserta magang sebagai bekal untuk menjalani kehidupan pekerjaan di industri kreatif animasi. Macam-macam jenis pekerjaan yang diberikan berupa: membuat desain properti untuk keperluan episode serial Desa Timun, membuat *animatic storyboard* serial Desa Timun, membuat konten untuk postingan media sosial Desa Timun, membuat animasi stiker *Line* Desa Timun, membantu proses pewayangan serial Desa Timun, dan melakukan *proses pre-editing* untuk serial Desa Timun.

Pengerjaan *storyboard* untuk serial Desa Timun menggunakan *software Toon Boom Storyboard Pro 7*. Alasan Aniwayang memakai *Toon Boom Storyboard Pro 7* karena *software* tersebut sudah menjadi standar industri animasi di kalangan internasional. *Toon Boom Storyboard Pro 7* digunakan dengan tujuan untuk mengedepankan efisiensi dalam proses pembuatan *storyboard* yang tidak luput dari adanya revisi. Revisi pengaturan *timing* dapat dikerjakan dengan mudah, yaitu mengatur panjang durasi dari panel. *Storyboard* Desa Timun dibuat setelah rampungnya penulisan naskah cerita per-episode.

Tahap awal pekerjaan *storyboard artist* adalah membuat sketsa *storyboard* secara kasar untuk membuat gambar rancangan sesuai dengan naskah. *Storyboard* yang telah disetujui akan masuk kedalam tahap *cleanup* menggunakan model wayang yang sudah ada dan mengatur durasi waktu per-adegan. Setelah tahap tersebut *supervisor* dapat melihat dengan jelas kekurangan dari *animatic storyboard*, dan memberikan arahan perbaikan yang harus dilakukan. Proses revisi ini akan terus dilakukan sampai penggambaran *animatic storyboard* sesuai dengan keinginan *supervisor*.

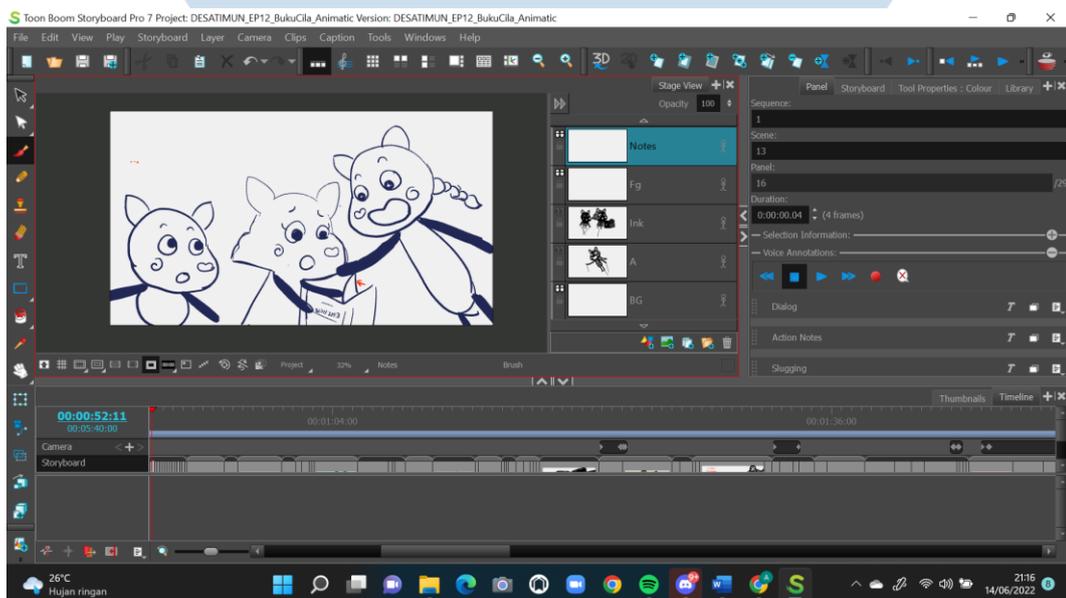
Belum beres Cila berbicara, Cili mendesak di samping Cila berusaha melihat isi buku ensiklopedi tersebut.

CILI
Lihat donk, lihat!!
(sambil berusaha
mربولak-balik buku
Cila)



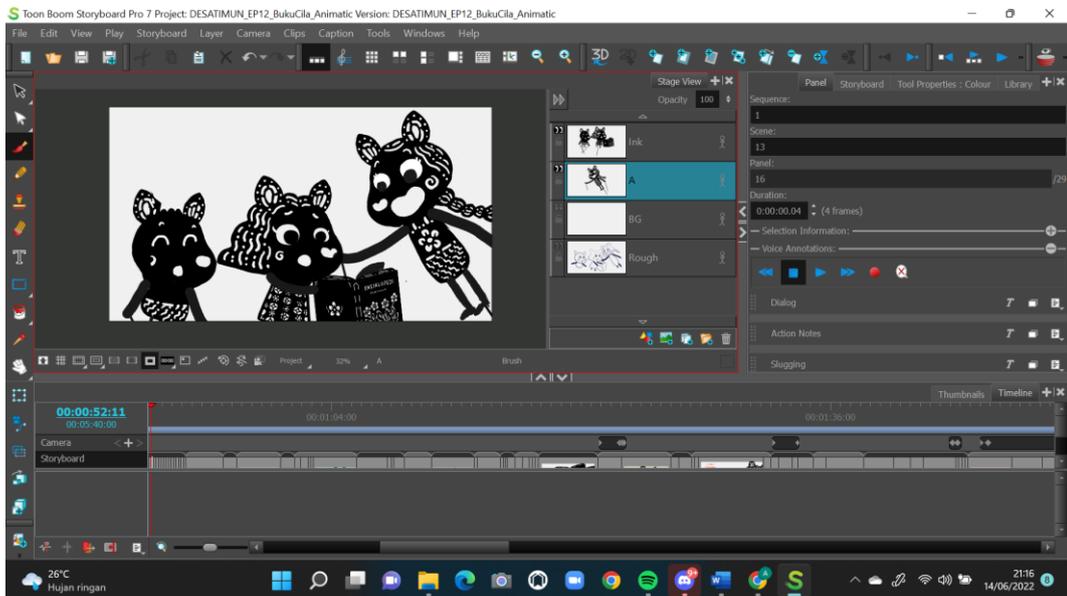
Ini gambar di buku
(negatif). Gambar bisa
ditukar

Gambar 3.2 naskah “Desa Timun”



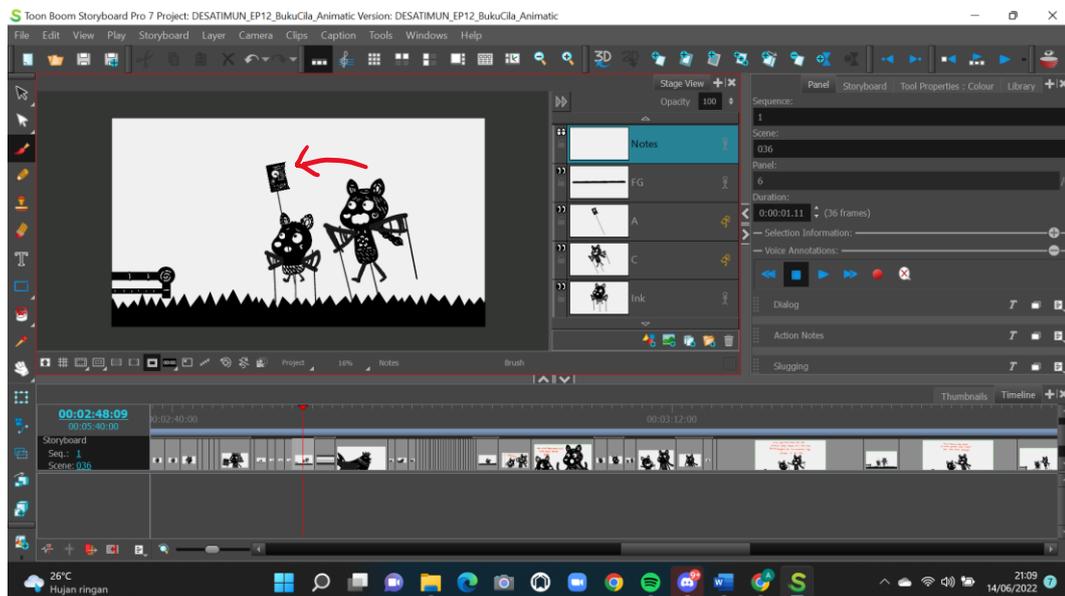
Gambar 3.3 *rough storyboard* “Desa Timun”

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

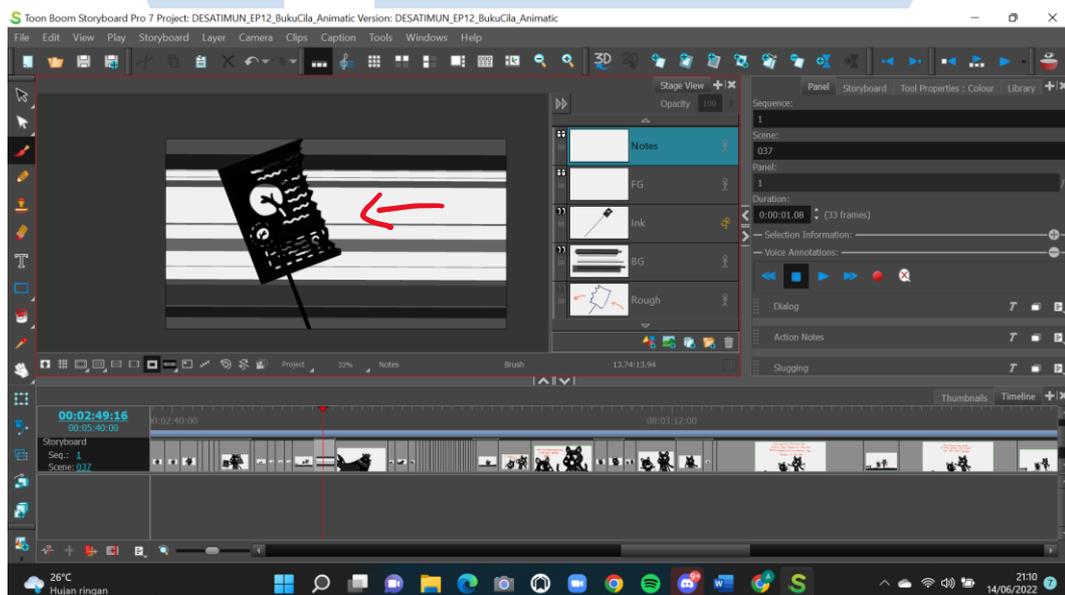


Gambar 3.4 *Clean up* dan pembuatan *animatic storyboard*

Secara garis besar, teori yang dapat diterapkan dalam pembuatan storyboard adalah teori gestalt mengenai *continuity*. Penggunaan kesinambungan dalam membuat storyboard berperan penting karena dapat memperjelas alur dalam sebuah adegan. Penerapan teori gestalt *continuity* yang penulis terapkan dalam pembuatan *animatic storyboard* adalah pada episode 12 “Buku Cila”. Penulis membuat adegan sobekan kertas terbang tertiuip angin terbang kearah Ayam yang posisinya di kanan, penulis menggerakkan kertas tersebut dari kiri ke kanan secara konsisten dari shot 36 sampai shot 38 diakhiri dengan kertas terkena muka Ayam.

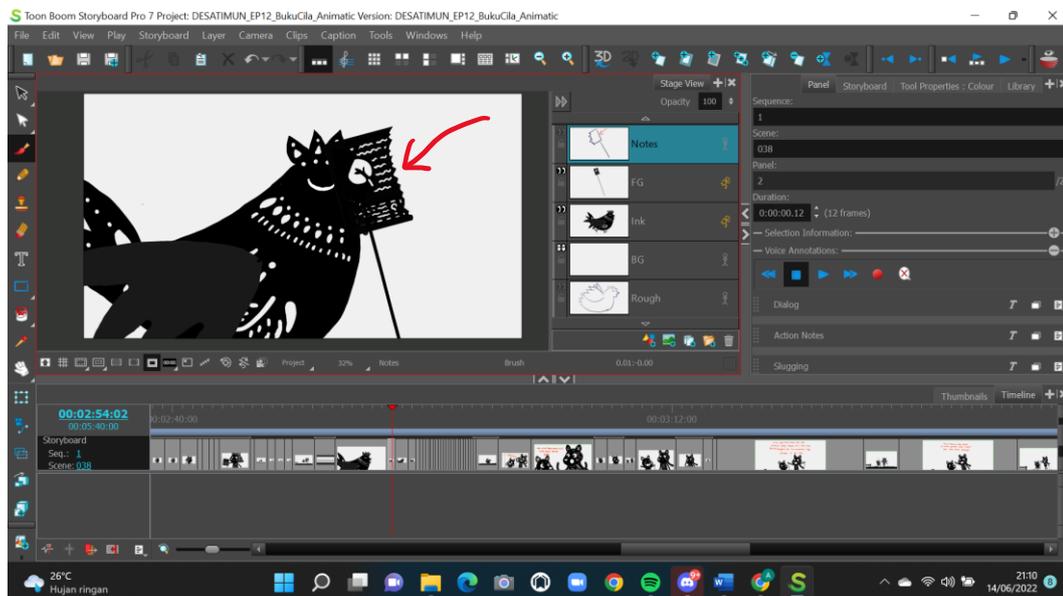


Gambar 3.5 Animatic "Desa Timun" shot 36



Gambar 3.6 Animatic "Desa Timun" shot 37

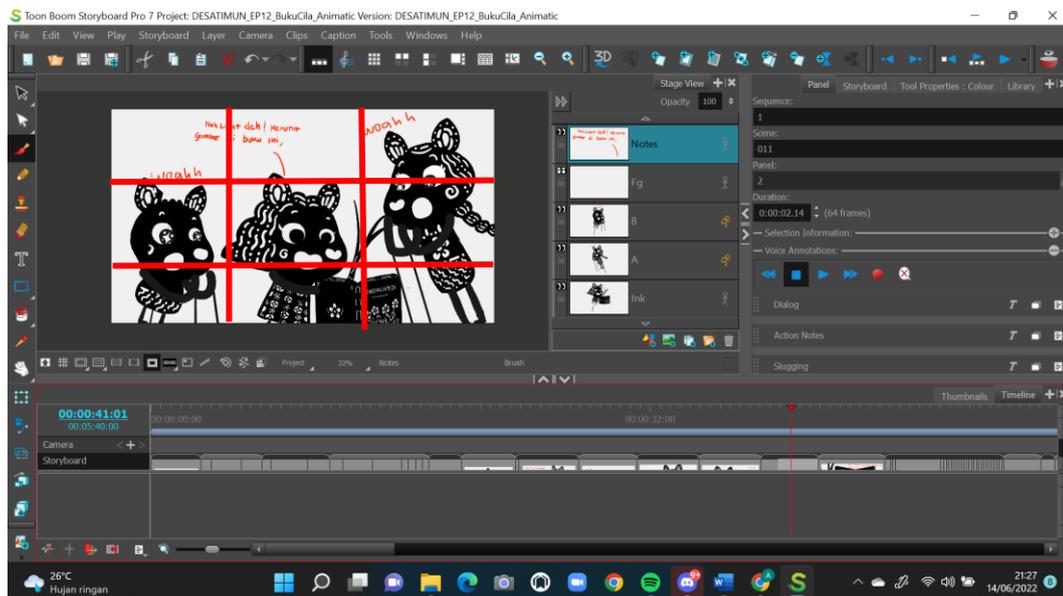
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.7 Animatic "Desa Timun" shot 38

Salah satu teori yang penting diterapkan dalam storyboard adalah teori komposisi dalam sinematografi. Dalam pembuatan storyboard komposisi dalam satu adegan perlu diperhatikan supaya menciptakan sebuah adegan gambar yang seimbang. Selama proses magang penulis belajar menciptakan komposisi dengan berbagai Latihan seperti mendesain poster dan membuat video animasi promosi, sehingga penulis mulai terbiasa mengatur komposisi dalam suatu adegan dengan seimbang. Dalam salah satu contoh *animatic storyboard* episode 12 "Desa Timun", penulis menggunakan komposisi *rule of thirds* pada shot 11. Teknik komposisi *rule of third* membagi gambar menjadi tiga, menggunakan dua garis horizontal dan dua garis vertikal. Garis imajiner ini menghasilkan sembilan kotak dan empat titik persimpangan. Dengan bantuan garis tersebut, obyek utama akan berada di salah satu grid sepertiga bagian (Prasetyo, 2021).

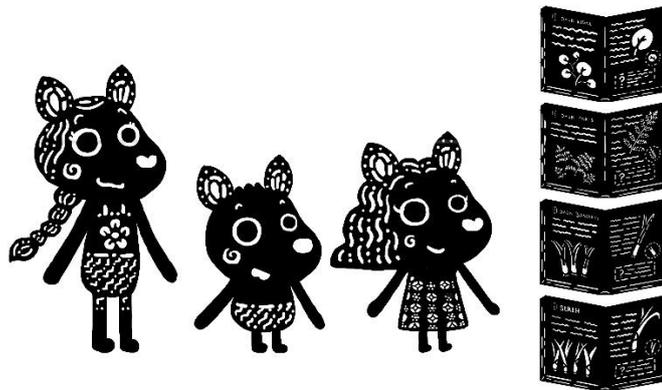
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.8 Komposisi *rule of thirds* pada storyboard “Desa Timun”

Desain properti yang akan digunakan karakter serial Desa Timun untuk per episode akan dibuat setelah tahap *rough storyboard* rampung. Selesaiannya tahap *rough storyboard* dapat memberikan gambaran pada desainer untuk membuat daftar properti yang perlu dibuat. Desain properti akan dibuat terlebih dahulu di *software* Adobe Photoshop, setelah itu properti yang sudah rampung akan dipakai oleh *storyboard artist* untuk membuat *animatic storyboard*. Alasan penggunaan *software* Adobe Photoshop untuk membuat desain properti “Desa Timun” yaitu karena fleksibilitas dalam membuat ilustrasi desain dan dapat dipindahkan kedalam *software* Adobe Illustrator untuk diubah dalam bentuk vektor. Properti yang sudah disetujui akan dibuat kedalam bentuk desain vektor untuk keperluan pembuatan wayang.

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 3.9 Desain properti “Desa Timun” Episode 12 Buku Cila

Salah satu promosi *marketing* yang dilakukan oleh PT Kreasi Aniwayang Studio adalah membuat postingan konten media sosial di Instagram. Konten yang dibuat berupa postingan karya ucapan hari raya dan pengumuman seputar Desa Timun. Pembuatan konten sosial media tersebut menggunakan *software* yang berbeda-beda tergantung dari jenis konten yang dibuat. Untuk postingan ucapan hari raya menggunakan *software* Adobe Photoshop, hal ini dikarenakan konten tersebut berupa desain. Untuk postingan konten berupa animasi promosi, penulis menggunakan *software* Toon Boom Harmony karena dengan *software* tersebut dapat mengedepankan efisiensi kerja jika ada terjadinya revisi gerakan. Penulis berkesempatan untuk membuat animasi stiker Desa Timun yang akan diunggah di aplikasi *Line* dan *Whatsapp* sebagai salah satu bentuk promosi Desa Timun. *Software* yang digunakan untuk membuat animasi stiker ini adalah Toon Boom Storyboard Pro 7 dan Toon Boom Harmony.

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 3.10 Desain postingan hari raya



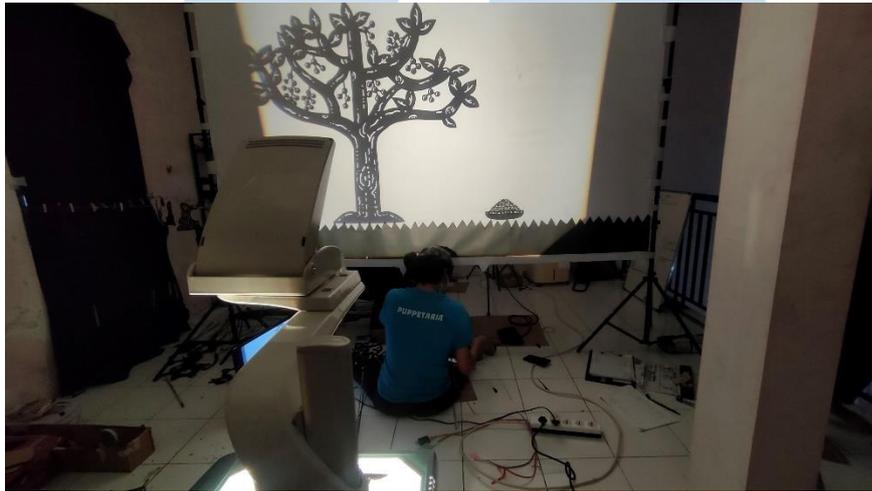
Gambar 3.11 Animasi stiker “Desa timun”



Gambar 3.12 Animasi promosi stiker line “Desa Timun”

Penulis diberi kesempatan untuk membantu tahap proses produksi serial Desa Timun, yaitu membantu proses syuting pewayangan. Penulis dikirim ke Rumah Dongeng yang terletak di kota Yogyakarta selama satu minggu. Proses produksi ini dilakukan dengan cara merekam pewayangan berdasarkan dengan

scene *animatic storyboard* menggunakan kamera. Wayang karakter Cila, Cili, dan Cilo dapat diganti komponen wajah dan tangannya sehingga memungkinkan wayang menjadi ekspresif sesuai dengan *animatic storyboard*.



Gambar 3.13 Kegiatan proses wayang “Desa Timun”

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Program magang telah penulis jalani selama 5 bulan di PT Kreasi Aniwayang Studio. Selama proses magang, penulis mendapati beberapa kendala yang dirasakan selama melakukan kegiatan magang. Berikut merupakan penjabaran dari beberapa kendala yang penulis alami :

- 1) Proses kerja divisi pra produksi dan pasca produksi di PT Kreasi Aniwayang berfokus pada sistem kerja online supaya membantu proses produksi para pekerja yang berbeda wilayah. Sistem kerja online ini membuat pekerja memakai peralatan pribadi untuk melakukan pekerjaan. Kendala yang dialami penulis terletak pada peralatan yang digunakan penulis untuk melakukan pekerjaan animasi dan membuat *storyboard* sangat tidak memadai. Dalam proses kerja penulis sering terhalang oleh tidak lancarnya kinerja laptop, sehingga memperlambat kecepatan kerja.
- 2) Penulis mengikuti program magang di PT Kreasi Aniwayang sebagai *storyboard artist*, akan tetapi penulis juga mendapatkan pekerjaan lain di luar

divisi storyboard. Selama proses magang penulis mencoba berbagai jenis pekerjaan yaitu, *designer*, *animator*, dan editing.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Beberapa permasalahan yang penulis alami selama proses magang telah mendapatkan solusi langsung dari *supervisor* pada saat proses kegiatan magang. Berikut beberapa jawaban solusi atas permasalahan yang penulis alami:

- 1) Pada permasalahan penulis memiliki peralatan yang tidak memadai untuk melakukan pekerjaan magang, telah diberikan solusi oleh *supervisor*. Solusi supaya penulis dapat mengerjakan program magang dengan optimal yaitu *supervisor* mengirimkan “Macbook Air” kerumah penulis untuk digunakan dalam proses kerja magang. Solusi ini sangat efektif sehingga meningkatkan kecepatan produktivitas penulis dalam melakukan pekerjaan.
- 2) *Supervisor* memberikan arahan mendetail pada pekerjaan lain seperti membuat postingan hari raya, membuat animasi stiker “Desa Timun”, dan membuat animasi promosi stiker “Desa Timun”. Arahan mendetail diberikan oleh *supervisor* berupa catatan setiap bagian yang harus diperbaiki serta memberikan solusi untuk revisi kedepannya. Dari arahan tersebut, penulis jadi lebih memahami pentingnya sebuah komposisi dalam karya seni. Pekerjaan lain yang diberikan oleh *supervisor* telah melatih penulis dalam mengatur komposisi dalam sebuah karya, khususnya dalam membuat *storyboard*.