

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi**

Kedudukan dan koordinasi untuk magang di GKS-L2DN tidak terlalu rumit. Saat ada proyek baru yang ingin dirancang, bisa untuk dan/atau dari Arrow kids (sekolah minggu), Star-G (komunitas remaja dan pemuda), atau ibadah umum, diberikan *briefing* oleh sang *supervisor*, kepada penulis. Jika ada departemen yang membutuhkan jasa kerja penulis, maka dapat memberi informasi kepada *supervisor*. Jika departemen tersebut langsung memberikan permohonan kerja kepada penulis, maka penulis harus memberi informasi kepada *supervisor*. Karena sistem kerja *work from home* (terutama pada hari Selasa sampai Jumat), maka komunikasi yang dilakukan antara penulis dan supervisor adalah secara *online* melalui aplikasi *whatsapp* atau *discord*.

#### **3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang**

Tugas yang diberikan selama pelaksanaan magang berupa pembuatan berbagai macam ilustrasi dan animasi *hand-drawn*. Kepala departemen mengizinkan penulis untuk menggunakan *Software* apapun dalam pembuatan proyek. Demikian, *software* yang digunakan untuk membuat karya tersebut adalah *Clip Studio Paint (CSP)*. Alasan pemilihan *CSP* adalah karena keahlian penulis yang cukup mumpuni dalam penggunaan *CSP* dibandingkan *software* lainnya. *Clip Studio Paint-EX* juga memiliki fitur pembuatan karya animasi. Jangka waktu pembuatan animasi berkisar antara 3-4 minggu. Selama proses pembuatan animasi, terdapat juga tugas ilustrasi yang diberikan kepada penulis.

### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Selama pelaksanaan kerja magang, penulis mengerjakan berbagai proyek yang bervariasi dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 3.1** Tabel Rincian Penugasan Penulis

No	Tanggal	Tugas
1	2 Agustus 2022	Membuat karya <i>typography</i> untuk instagram.
2	3 Agustus – 10 Agustus 2022	Membuat portrait kepala pendeta GKS-L2DN.
3.	11 Agustus – 17 Agustus 2022	Membuat karya animasi untuk <i>Arrow Kids</i> .
4.	18 Agustus – 6 September 2022	Melanjutkan karya animasi dan sketsa keluarga Pendeta.
5.	7 September – 1 Oktober 2022	Melanjutkan karya animasi <i>Arrow Kids</i> .
6.	2 Oktober – 7 Oktober 2022	Membuat portrait untuk pendeta
7.	8 Oktober – 28 Oktober 2022	Membuat animasi singkat untuk acara wisuda <i>Arrow Kids</i> .
8.	29 Oktober – 5 November 2022	Membuat ilustrasi Yesus bersama anak-anak yang pertama.
9.	6 November – 11 November 2022	Membuat ilustrasi Yesus bersama anak-anak yang kedua.

10.	12 November – 17 November 2022	Membuat ilustrasi Yesus bersama anak-anak yang Ketiga.
11.	18 November – 2 Desember 2022	Membuat Karya animasi bertema <i>Accurate</i> .

Berdasarkan tabel 3.1 diatas, peran penulis adalah sebagai *hand-drawn* ilustrator dan animator. Tugas utama penulis adalah untuk membuat karya *hand-drawn* untuk *Arrow Kids*. Karya tersebut berupa ilustrasi dan animasi singkat. Selain untuk anak sekolah minggu, penulis juga bertugas untuk membuat lukisan *digital portrait* untuk pendeta. Waktu pengerjaan berkisar antara 1 sampai 4 minggu, sesuai dengan tingkat kompleksitas proyek yang dikerjakan. Pada hari ibadah seperti Sabtu dan Minggu, Penulis juga ditugaskan untuk tiba di gereja untuk ikut pelayanan di multimedia.

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya penulis ditugaskan untuk membuat karya *hand-drawn animation*. Tahap awal pengerjaan dimulai dengan *briefing* ide bersama Bpk. Hosea Claudio, sang *supervisor* beserta kepala departemen *multimedia*. *Brief* yang diberikan berisi petunjuk karya yang diinginkan. Setelah *briefing*, penulis diberikan tanggung jawab untuk membuat konsep animasinya. Konsep tersebut nantinya akan direvisi dan dibahas kembali dengan *supervisor*. Setelah mendapat persetujuan dari *supervisor*, proyek dapat langsung dimulai. Salah satu proyek yang dikerjakan oleh penulis adalah karya animasi *arrow kids* dengan rincian sebagai berikut:

#### 3.2.2.1 Karya Animasi *Arrow Kids*

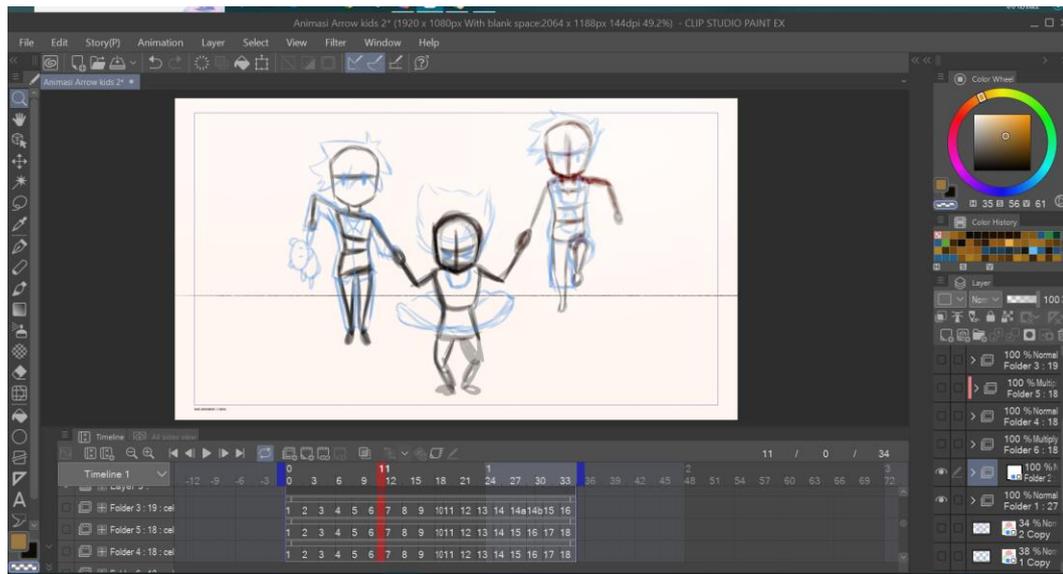
Dalam pembuatan karya animasi *Arrow Kids*, tanggung jawab perancangan diberikan kepada penulis sendiri. *Briefing* yang dibahas bersama Bpk. Hosea

Claudio relatif singkat. Sang *supervisor* menugaskan untuk membuat animasi ajakan bagi anak untuk masuk sekolah minggu. Animasi tersebut akan ditayangkan di televisi depan pintu masuk sekolah minggu. Sehingga anak merasa nyaman untuk masuk. Kriteria yang diminta dalam animasinya adalah minimal mengandung 3 anak kecil dan disarankan untuk *looping*. Desain karakter, gerakan, *software*, dan durasi, keputusan tersebut diserahkan kepada penulis.

Karena penulis diberi kebebasan untuk memilih *software*, pembuatan animasi tersebut menggunakan *ClipstudioPaint EX (CSP EX)*. Meskipun secara akademik, diajarkan menggunakan *Toonboom*, alasan pemilihan *CSP* adalah karena preferensi. Penulis sudah menggunakan *CSP* selama setahun dan tetap menggunakan *software* tersebut untuk latihan ilustrasi. Kuas, kanvas, dan *settings* sudah dikonfigurasi sesuai gaya gambar penulis.

Langkah awal adalah untuk sketsa konsep dan komposisi para karakter. Konsep tidak terlalu rumit, 3 anak sedang melompat. Sketsa tersebut dikirim kepada Bpk. Hosea untuk memberi beliau gambaran kasar konsep dan desain karakter. Setelah disetujui, dibuatlah *keyframe* animasi. Karena hanya 1 gerakan *looping*, yaitu 3 anak melompat, file mp4 yang dikirim kepada Bpk. Hosea hanya mengandung 2 *keyframe* utama.





**Gambar 3.1** *Rough Animation Arrow Kids*

Langkah berikutnya adalah untuk mulai *inbetween* dan *rough animation*. Langkah ini mengambil waktu yang paling besar. Dikarenakan mulai lebih banyak mengimplementasikan prinsip-prinsip animasi. Saat *rough animation*, mulai terlihat aliran gerakan tokoh. Dapat terlihat apakah lancar, halus, menarik atau tidak. Terkadang gerakan terlihat kurang halus atau terlalu mekanikal, namun tidak selalu langsung ditemukan bagian mana yang kurang tepat. *Skill problem solving* digunakan untuk mencari tahu *frame* mana yang bermasalah. Saat ditemukan, solusi berupa menggambar ulang dan penambahan atau penghapusan *frame*.

Setelah *rough animation* terlihat bagus dan halus, penulis mengirim mp4 kepada *supervisor*. Bpk. Hosea merevisi dan mengizinkan untuk melanjutkan langkah berikutnya yaitu *clean-up* atau *ink and paint*. Gerakan sudah ditentukan saat *rough animation*. *Clean-up* pada dasarnya adalah *tracing frame* yang sudah digambar sebelumnya. Terkadang dalam langkah ini ditemukan kesalahan yang terlewat saat *rough animation* seperti detail yang kurang rapi atau tidak konsisten. Salah satunya adalah konsistensi bentuk boneka yang dipegang oleh tokoh kiri. Kesalahan-kesalahan tersebut dikoreksi saat *clean-up*.

Mewarnai tidak terlalu rumit. Warna ditentukan dengan hanya mewarnai satu *frame* yang sudah melalui *clean-up*, setelah selesai mewarnai *frame* tersebut, selebihnya tinggal mengikuti warna tersebut di *frame-frame* selanjutnya. Langkah ini tidak susah, namun tetap memakan waktu. Hasil akhir dikirim kepada Bpk. Hosea pada awal bulan Oktober. Beliau bersama guru *Arrow Kids* puas dengan hasil animasinya. Karena konsisten mengirim progres kepada *supervisor*, tidak ada yang harus direvisi setelah pengajuan animasinya. Pada minggu berikutnya, animasi tersebut dimainkan pada pagi hari di ruangan *Arrow Kids*.

### 3.2.2.2 Penerapan Prinsip Animasi

Animasi *Arrow Kids* tersebut mengimplementasikan beberapa prinsip dari 12 prinsip animasi oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston (Thomos & Johnston, 1981). Beberapa prinsip yang diimplementasikan dalam animasi tersebut adalah *squash and stretch*, *slow in and out*, *follow through and overlapping actions*, *anticipation* dan *arcs*. *Squash and stretch* dapat terlihat dari animasi saat 3 tokoh tersebut loncat, dan mendarat. Saat mendarat, mereka lebih lebar karena energi tersebar ke samping saat jatuh untuk kompensasi benturan. Saat loncat dan sebelum jatuh, mereka lebih lonjong ke arah mereka bergerak.

*Slow in slow out*, diimplementasikan saat para tokoh mau meloncat dan saat mau mencapai ketinggian maksimum. Implementasi prinsip tersebut adalah supaya gerakan terlihat lebih hidup daripada jika kecepatan konstan, menyebabkan gerakan terlihat mekanikal atau tidak natural. *Follow through and overlapping actions* terlihat pada rambut dan lengan para tokoh. Saat tubuh mereka meloncat dan mendarat, tangan dan rambut terlihat tertarik dengan tubuhnya, maka gerakan lebih menarik dan hidup.

Implementasi *anticipation* lebih halus dibanding prinsip sebelumnya. Setelah kontak dengan tanah, tokoh tersebut digambar menjongkok dengan sangat rendah. Pilihan tersebut memberikan 2 efek yang membuat gerakan lebih hidup. Pertama adalah untuk merasakan *impact* yang kuat saat mereka jatuh, tetapi juga

untukantisipasi gerakan berikutnya yaitu untuk melompat. Prinsip terakhir adalah *arcs*. *Arcs* dapat terlihat pada lengan para tokoh yang di kiri dan kanan. Karena satu lengan berpegangan dengan tokoh di tengah, tangan yang tidak berpegang digambar memegang boneka dan mengayun secara melengkung supaya terlihat lebih menarik daripada hanya naik turun seperti tubuhnya. Gabungan dari prinsip tersebut menyebabkan animasi yang singkat dan gerakan yang sederhana menjadi jauh lebih menarik dan hidup.



**Gambar 3.2** *Frame* dimana tokoh antisipasi untuk melompat

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Ditemukan beberapa kendala dalam proses pembuatan animasi *Arrow Kids*. Kendala pertama adalah miskomunikasi antara penulis dan *supervisor*. Pada briefing yang pertama, Bpk. Hosea meminta “gambar yang terdapat *motion* didalamnya”. Selama ini penulis hanya diberikan proyek gambar ilustrasi. Maka asumsi penulis adalah ditugaskan untuk membuat ilustrasi anak sedang mengajar sekolah minggu.

Kendala kedua adalah jadwal, waktu, dan tenaga kerja. Penulis adalah satu-satunya *hand-drawn* *illustrator* di departmen. Karya *hand-drawn* seperti ilustrasi

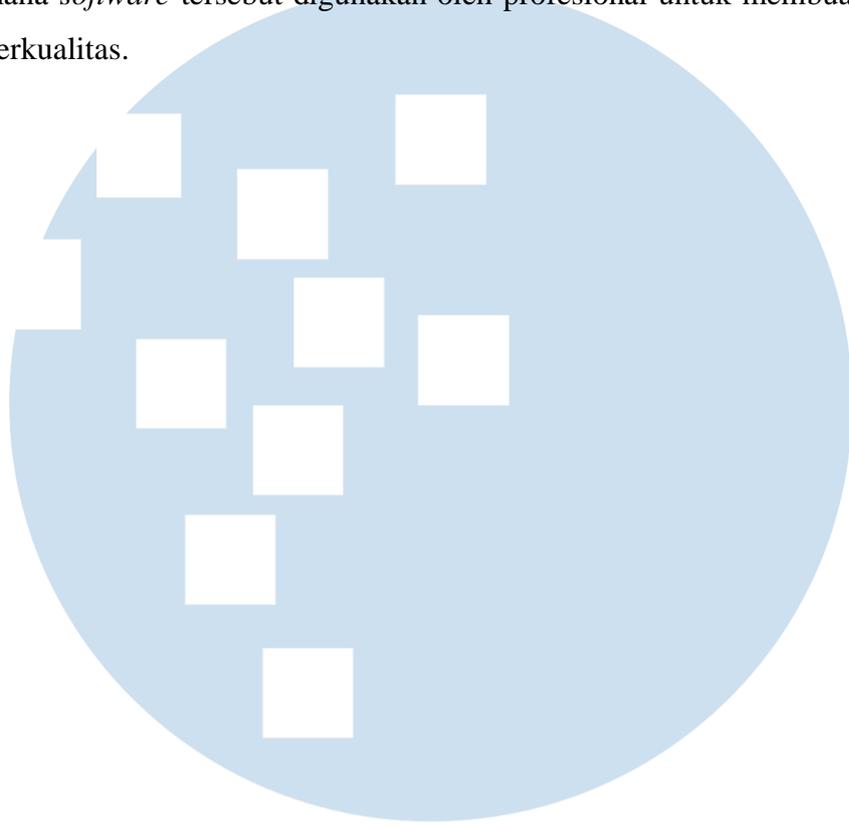
dan animasi dikerjakan oleh sang penulis sendiri. Beberapa proyek memiliki tingkat kesulitan yang cukup berat. Oleh karena itu, proyek magang animasi dapat mencapai 1 bulan karena kurangnya tenaga kerja di departemen tersebut. Kendala terakhir adalah penggunaan *software* animasi yang baru. Penulis sudah menggunakan *CSP* untuk ilustrasi dengan cukup lama, namun ini adalah proyek pertama yang menggunakan fitur animasi *CSP*. Meskipun sudah mempelajari teknik pembuatan animasi, untuk mengerti cara menggunakan *software* baru penulis masih membutuhkan waktu.

### **3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Untuk mengatasi kendala miskomunikasi, penulis dan *supervisor* sering membahas dan rutin mengirim progres kepada *supervisor*. Setelah mengirim sketsa pertama, Bpk. Hosea bertanya bagaimana para tokoh akan bergerak sehingga penulis dapat akhirnya menangkap yang diminta oleh *supervisor*. Sketsa diulang, tetapi karena masih baru di langkah awal proyek, tidak terlalu memakan banyak waktu. Setelah kejadian ini, penulis lebih sering memberi *update* kepada Bpk. Hosea. Demikian pembuatan berjalan dengan lancar dan setelah animasi sudah selesai, tidak ada banyak yang harus direvisi.

Untuk mengatasi kendala waktu dan tenaga kerja, penulis menjelaskan kepada *supervisor* mengenai proses pembuatan animasinya. Dijelaskan langkah-langkah pembuatan sehingga dapat membahas juga waktu yang kira-kira akan dibutuhkan untuk membuat animasi tersebut. Setelah pembahasan, Bpk. Hosea memberikan saya waktu sekitar 1 bulan untuk menyelesaikan. Mengenai masalah tenaga kerja, salah satu solusi yang penulis terapkan adalah simplifikasi gerakan dan sudut kamera yang diambil, namun tetap mempertahankan kualitas yang memuaskan. Belajar kembali prinsip animasi dan menganalisis karya-karya *animator* profesional untuk mengasah kemampuan membuat animasi. Solusi yang mirip juga diterapkan untuk mempelajari *software* baru. Banyak mempelajari

bagaimana *software* tersebut digunakan oleh profesional untuk membuat animasi yang berkualitas.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA