



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

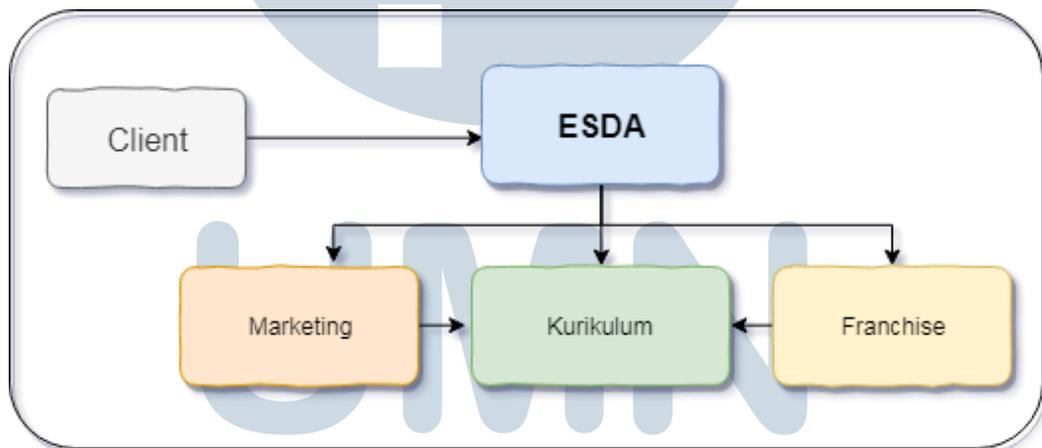
#### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Selama melaksanakan masa *internship* di ESDA, berikut adalah informasi mengenai posisi dan kedudukan penulis:

##### 1. Kedudukan

Salah satu divisi dalam Enspire School of Digital Arts adalah divisi kurikulum. Posisi penulis adalah *generalist* dalam divisi tersebut yang disupervisi oleh Kelvin Hidajat selaku *Course Director* kurikulum ESDA.

##### 2. Koordinasi



Gambar 3.1. Alur kerja koordinasi Kurikulum ESDA  
(Dokumentarsi pribadi)

Enspire School of Digital Art adalah sekolah 3D animasi di Indonesia. Bapak Andre selaku pendiri ESDA memiliki program pembelajaran yang kemudian di salurkan, dibuat dan dikembangkan oleh divisi kurikulum. Mulai dari perencanaan dengan diadakan *meeting* dengan anggota divisi kurikulum. Kemudian ketika materi yang akan dibuat telah jelas, Bapak Andre menyerahkan pembagian pekerjaan untuk membuat materi tersebut ke Kelvin Hidajat selaku *Course Director* untuk membagi pekerjaan keanggota kurikulum. Materi yang dibuat ada berbagai macam,

tergantung pada jenis pembelajaran dan *level-level* yang terdapat dalam pembelajaran tersebut.

Jenis pembelajaran pada ESDA sebagai berikut:

1. *Professional*
2. *Specialized 3D Animation*
3. *Specialized 3D Character Modeling*
4. *Academy*
5. *Game Design*
6. *Visual Effects*
7. *3D Digital Sculpting*

Di dalam materi pembelajaran tersebut, terdapat 4 hingga 10 level yang dapat dipelajari. Materi-materi ini akan selalu di kembangkan untuk menjadi lebih baik oleh divisi kurikulum.

Selain materi-materi pembelajaran, divisi kurikulum juga mengerjakan berbagai hal kebutuhan internal ESDA. Seperti acara-acara yang akan di lakukan oleh ESDA, atau kebutuhan *franchise* dan *marketing* ESDA, divisi kurikulum ikut turun tangan untuk membantu dalam hal multimedia. Seperti acara pameran franchise, bagian kurikulum ikut membantu dalam membuat *packaging video company profile* ESDA serta kebutuhan *franchise* lainnya di bidang video dan desain. Lalu, ada pula pekerjaan dari *client partner* ESDA. Client akan memberikan *brief* kepada pihak *marketing* ESDA dan Bapak David, selaku CEO ESDA. Kemudian memberikan instruksi ke divisi kurikulum untuk di eksekusi.

Dalam hal-hal ini, di supervisikan oleh Kelvin Hidajat, penulis turut dilibatkan untuk berkontribusi dan berpartisipasi dalam pembuatan project-project ini.

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama pelaksanaan magang dengan durasi 3 bulan, penulis melakukan berbagai aktifitas pekerjaan yang dapat dijelaskan dalam bentuk tabel seperti berikut:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	Minggu ke- 1 dan 2	<i>Translate dan edit subtitle</i>	Penulis ditugaskan untuk membantu <i>mentranslate</i> video kurikulum 3D Anim 2, 3 dan 4 serta memasukan
2.	Minggu ke 3-4	<i>Translate subtitle dan managing file ESDA</i>	Melanjutkan <i>translate-subtitle</i> video kurikulum ESDA lalu <i>manage file</i> ESDA
3.	Minggu ke-5	<i>Optimize server ESDA dan mengedit Certificate ESDA</i>	Penulis menyelesaikan <i>managing file</i> ESDA untuk meng <i>optimize</i> server ESDA dan mengedit <i>certificate professional</i> dan <i>certificate game design</i> ESDA
4.	Minggu ke 6-7	<i>Tutorial Basic Modeling in Maya</i>	Penulis membuat <i>tutorial</i> “ <i>Basic Modeling in Maya</i> ”, meng- <i>dubbing</i> , dan mengedit <i>tutorial</i> tersebut. Serta <i>manage file</i> desain ESDA.
5.	Minggu ke-8	<i>Translate-subtitle dan managing file ESDA</i>	Men- <i>translate-subtitle</i> video <i>free trial</i> ESDA untuk pameran <i>franchise</i> dan menyelesaikan <i>managing file desain</i> ESDA

6.	Minggu ke-9	Membuat video <i>tutorial</i>	Membuat video <i>tutorial</i> berupa “ <i>Project Overview Specialized Low Poly</i> ”
7	Minggu ke-10	Mengedit video & <i>audio specialize</i>	Mengedit video dan <i>audio dubbing</i> untuk video kurikulum “ <i>Specialize Modeling.</i> ”
8	Minggu ke-11	Meng- <i>edit</i> Video <i>Speicalize</i> dan konsep CGV	Penulis menyelesaikan meng- <i>edit</i> video- <i>audio</i> kurikulum <i>Specialize Modeling</i> dan membuat konsep Ramadhan dan membuat model 3D untuk ads CGV.
9	Minggu ke-12	Membuat animasi dan meng- <i>compose</i> video Ramadhan	Penulis membuat animasi 2 tokoh, mengedit video dan <i>compositing</i> untuk ads Ramadhan CGV
10	Minggu ke 13	Finalisasi	Finalisasi pekerjaan magang dan dokumen magang.

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Menurut Martin (2016), dari kamus “Merriam-Webster” definisi sederhana tentang *generalist* menyatakan bahwa seorang *generalist* adalah “orang yang mengetahui mengenai banyak subyek”. Oleh karena itu, *generalist* adalah “*jacks of all trade*”- mereka memiliki pemahaman tentang berbagai hal dengan sangat luas. Dalam hal peran, *generalisi* cenderung memiliki peran umum dalam organisasi.

Dengan *job description* sebagai *generalist* di divisi Kurikulum ESDA, penulis mengerjakan berbagai jenis pekerjaan yang dibutuhkan oleh perusahaan. Awal pertama penulis melakukan kerja magang, penulis diberi tugas untuk membantu dalam hal *translate-edit subtitle* video pembelajaran ESDA selama 2-3

minggu di ESDA. Kemudian, sebagai anggota kurikulum penulis ikut menghadiri *weekly meeting* kurikulum dengan Bapak Andre. Pembahasan *weekly meeting* kurikulum ESDA mengenai *review portofolio* murid ESDA, *review* dan *feedback*, serta berbagai laporan kegiatan *weekly* divisi Kurikulum ESDA.

Kemudian di akhir bulan pertama penulis mulai diberi kepercayaan oleh Bapak Andre untuk memmanage file ESDA. Penulis menghabiskan 3 minggu untuk menyelesaikan dan membersihkan file ESDA. Kemudian, penulis mulai mengerjakan pekerjaan inti untuk kurikulum, seperti mengedit desain *certificate Professional* dan *Game Design* ESDA. Lalu membuat konten *tutorial* materi pelajaran menggunakan *software Autodesk Maya* yang akan di sebarakan ke seluruh *franchise* ESDA serta mengedit video dan *audio* materi pembelajaran *Specialize* ESDA. Ditengah-tengah pekerjaan yang berhubungan dengan kurikulum ESDA, penulis juga membantu divisi *franchise* untuk mentranslate dan mengedit video *free trial* ESDA untuk kepentingan pameran *franchise* yang diadakan pada tanggal 22 Maret 2019.

Kemudian di minggu minggu terakhir penulis melaksanakan kerja magang, penulis mendapatkan pekerjaan untuk *ads* ramadhan CGV yang dikerjakan *solo*. Video yang berdurasi 15 detik, penulis melakukan pengeditan dan menambahkan animasi singkat berdurasi 3 detik di akhir. Penulis diberi *brief* oleh Kak Lonny selaku pimpinan *marketing* ESDA dan Kak Kelvin selaku *course director*, untuk membuat konsep art untuk animasi yang bertemakan Ramadhan tersebut. Setelah mendapatkan *approve* dari kedua belah pihak ESDA maupun CGV, penulis memulai proses penganimasian.

### **3.3.1. Proses Pelaksanaan**

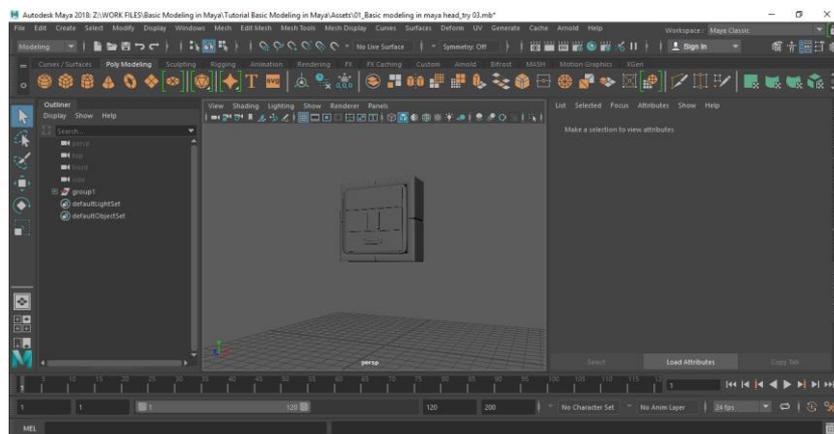
Dari berbagai pekerjaan yang penulis jalankan selama proses kerja magang di Enspire School of Digital Art, penulis memutuskan untuk membahas lebih detail mengenai 3 pekerjaan yang telah dilakukan. ESDA merupakan Lembaga sekolah 3D Animasi, dan penulis ditempatkan sebagai *generalist* di divisi kurikulum ESDA. Dengan demikian, penulis dapat dipercaya untuk membuat konten yang berhubungan dengan kurikulum ESDA, mengedit video kurikulum dan mengerjakan *project* dari *media partner & client* ESDA.

### 3.3.1.1. Membuat Tutorial “Basic Modeling in Maya”

Pada bulan Maret tepatnya pada minggu ke 6 penulis melaksanakan kerja magang, penulis diberi *brief* dari Kelvid Hidajat untuk membuat *tutorial* dengan konten “Basic Modeling in Maya”. Penulis di berikan beberapa contoh *simple 3D modeling* yang bisa dijadikan referensi untuk *me-modeling*. Setelah diskusi selesai, penulis diberikan waktu 1 minggu untuk menyelesaikan konten tersebut.

Proses untuk membuat *tutorial*, ada beberapa tahap. Dimulai dengan membuat *tutorial* tersebut menggunakan *software Autodesk Maya* dan di rekam dengan *screen recorder* menggunakan *OBS*. Lalu pembuatan *script*, yang kemudian *script* tersebut digunakan untuk proses *dubbing*. Setelah video dan audio *rawnya* selesai, barulah proses *editing* menggunakan *Adobe Premiere* untuk menggabungkan video dan *audio raw*. Dan terakhir proses *rendering* dan *peng-compress* video menggunakan *Handbrake*.

Penulis menghabiskan 1 hari untuk berlatih untuk membuat *simple 3D model* tersebut menggunakan *software Autodesk Maya*, agar ketika proses rekaman dimulai, tidak terjadi kesalahan yang menghambat proses rekaman. Penulis mencoba salah satu dari beberapa gambar *simple 3D model* yang diberikan oleh *Course Director ESDA*. Setelah yakin dan mantap, di hari kedua penulis mulai *merecord* proses *simple 3D modeling* tersebut.

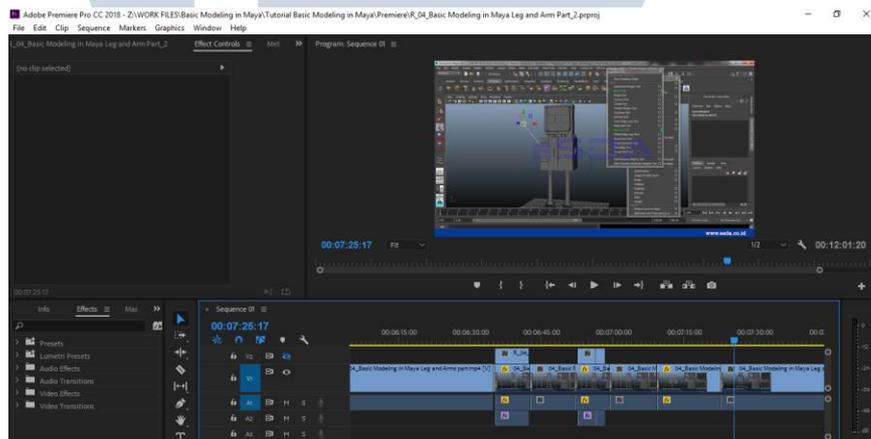


Gambar 3.2. Pembuatan “simple 3D modeling in Maya”

(Dokumentarsi pribadi)

Lalu, setelah rekaman *tutorial* telah selesai, video tersebut siap untuk mengedit video tersebut menggunakan *Adobe Premiere*. Proses pengeditannya cukup simple karena hanya mempercepat dan mengcut bagian-bagian yang tidak penting agar durasi tutorial tidak terlalu panjang. Total video *tutorial* yang dihasilkan berjumlah 4 video. Kemudian dihari berikutnya, penulis membuat *script* untuk 4 video tersebut. Karena cukup detail, jadi penulis menghabiskan 1 hari untuk menyelesaikan *script* tersebut.

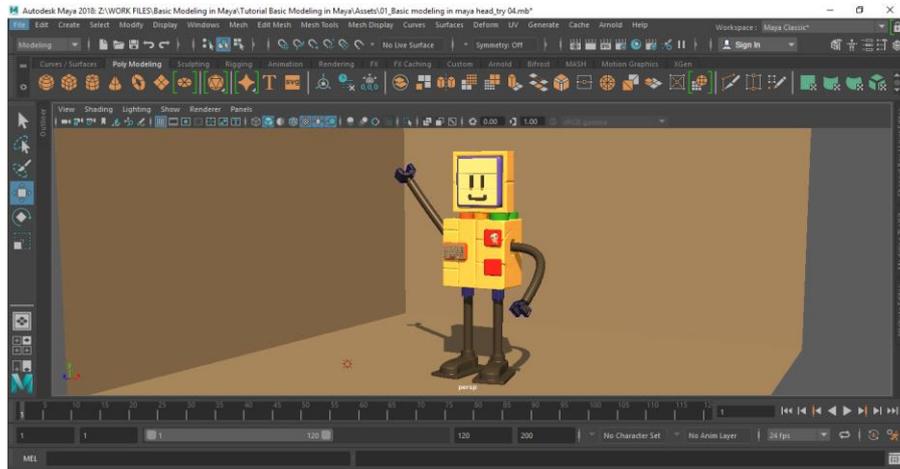
Setelah *script* siap, penulis mulai melakukan proses *recording audio dubbing*. Banyak *trial and error* saat proses tersebut, namun penulis berhasil menyelesaikannya. Setelah *dubbing*, penuls mulai menggabungkan *audio* dan video dengan *Premier* sekali lagi lalu *dirender*.



Gambar 3.3. Proses pengeditan menggunakan Adobe Premiere

(Dokumentarsi pribadi)

Setelah semua selesai, penulis melakukan asistensi kepada Kelvin Hidajat untuk *quality control* dan kemudian diberikan ke Prayoga, selaku anggota kurikulum bagian asistensi dan *e-learning*.

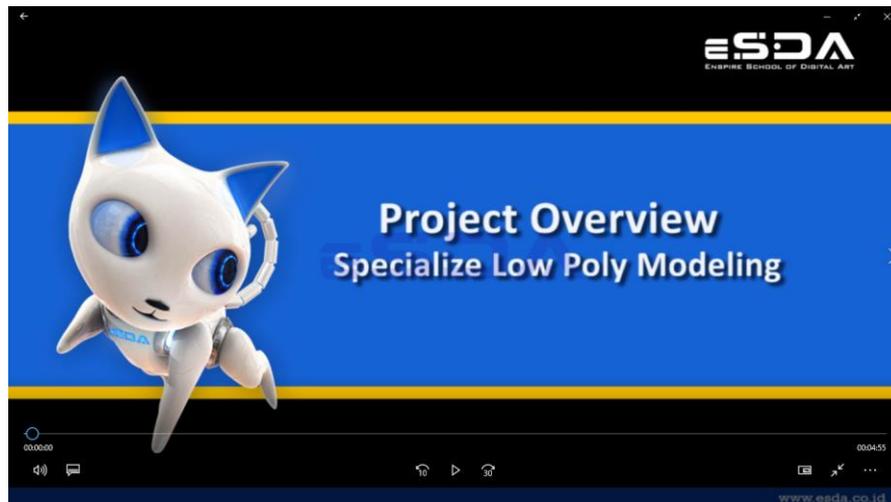


Gambar 3.4. Hasil akhir tutorial “Basic 3D Modeling in Maya”  
(Dokumentasi pribadi)

### 3.3.1.2. Mengedit Video Kurikulum “Specialize Low Poly Modeling”

Kurikulum ESDA tidaklah stagnan. Kurikulum ESDA akan selalu dikembangkan agar kualitas pendidikan yang diberikan kepada murid-murid ESDA berkualitas dan menghasilkan lulusan ESDA yang tertempa dan siap untuk terjun ke dunia professional. Dikarenakan itu, pada kurikulum ESDA mendapatkan pembaharuan materi pembelajaran, dibagian materi *modeling*. Kami menerima video tutorial *modeling* dari Mas Ario yang merupakan salah satu anggota *modeler* Enspire Studio. Video tersebut berdurasi 55 jam, yang kemudian akan dikemas menjadi beberapa *level / part*. Per-*level* terdiri dari 12 video.

Setelah di diskusikan dengan Bapak Andre pada pertengahan bulan Maret, *course director* ESDA segera membagi tugas kepada anggota kurikulum. Disini, penulis pun mendapatkan pekerjaan dalam membuat konten menggunakan *software Autodesk 3Ds Max* dan mengedit video-video tersebut menggunakan *Adobe Premiere*. Penulis membuat video “*Project Overview*” dan mengedit beberapa video lainnya.



Gambar 3.5. Tampilan Project Overview

(Dokumentasi pribadi)

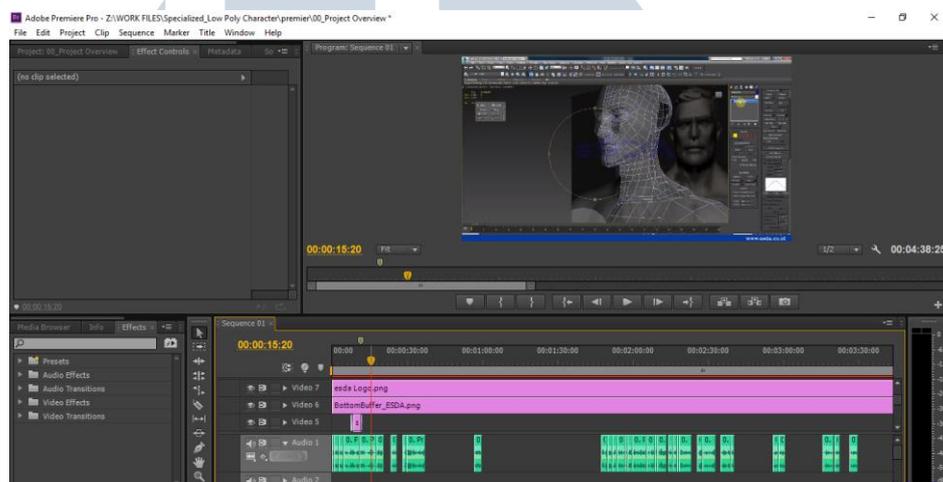
“Project overview” adalah video yang memperlihatkan gambaran umum mengenai seperti apa yang akan dipelajari murid ESDA pada 1 level. Penulis kemudian menambahkan *tutorial introduction* singkat berdurasi 3 menit, bagaimana cara memasukkan gambar referensi kedalam *3Ds Max* untuk *modeling*. Kemudian, penulis meng-*cut* beberapa bagian video untuk di *compile* menjadi 1 sebagai gambaran umum 1 level *specialized*. Yang kemudian ini akan digabungkan dengan *tutorial introduction* yang dibuat penulis



Gambar 3.6. Proses pembuatan “Project Overview” di 3Ds Max

(Dokumentasi pribadi)

Selain membuat “*Project overview*”, penulis ikut serta mengedit beberapa video *Specialize Low Poly Modeling* juga. Video dan *script* yang telah disiapkan oleh Kelvin, kemudian di serahkan ke Revi untuk di *dubbing*. Lalu penulis menggabungkan audio *dubbing* dengan video yang telah siap, menggunakan *Adobe Premiere*. Pekerjaan ini akan terus *overlapping* agar video kurikulum segera *ready* untuk di *launch* ke *elearning*.



Gambar 3.7. Proses pengeditan “*Project Overview*” menggunakan *Premiere*  
(*Dokumentasi pribadi*)

### 3.3.1.3. Membuat Konten Animasi Ramadhan untuk Ads CGV

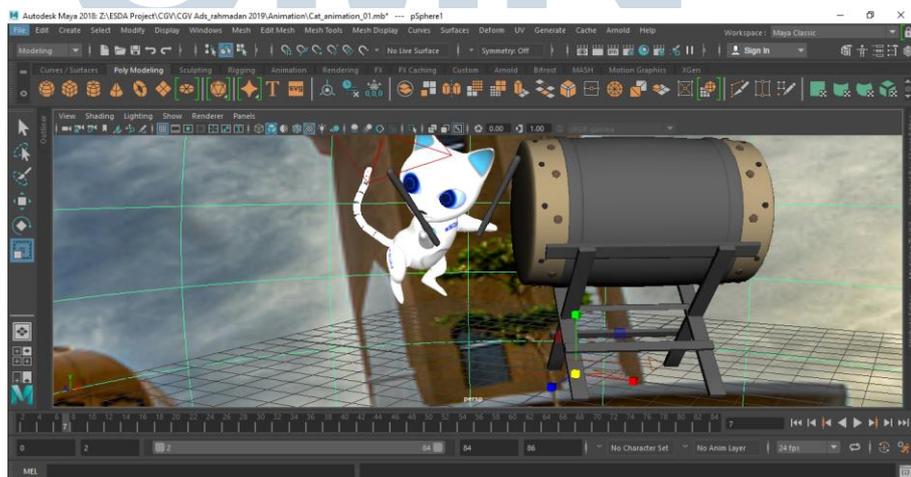
Bioskop CGV adalah salah satu *media partner* dari ESDA, dan tidak heran apa bila ESDA ikut membuat salah satu konten iklan untuk CGV. Iklan tersebut bisa dilihat sebelum film bioskop mulai, ada iklan animasi *emergency exit* yang dibuat oleh ESDA.

Pada pertengahan bulan April, ESDA mendapat project dari CGV untuk membuat konsep iklan Ramadhan. Kemudian, penulis dipercayakan untuk mengerjakan project tersebut oleh ESDA. Penulis di-*brief* oleh Kelvin dan bagian Marketing, Kak Lonny untuk lebih mendetailnya. Untuk awal-awal, penulis mendesain konsep Ramadhan dan dikirim ke pihak CGV untuk mendapat *approval*. Pada tahap ini, banyak *trial and error* yang dialami oleh penulis, baik dari desain maskot CGV dan logo CGV, hingga *font* yang digunakan dalam desain yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3.8. Draft Visual *Emergency Exit* tambahan CGV  
(Dokumentarsi pribadi)

Setelah mendapat *approval* dari kedua belah pihak, CGV dan ESDA, penulis mulai membuat 3D *assets* yang digunakan dalam proses penganimasian. Karena bertemakan Ramadhan, penulis memodel bedug dan pemukulnya. Untuk 3D model *mascot* ESDA dan 3D model *mascot* CGV sudah disediakan oleh pihak ESDA, sehingga penulis tinggal menganimasikan *model-model* tersebut. Pada tanggal 26 April, penulis mulai menganimasikan maskot-maskot tersebut. Penulis menghabiskan 2 hari untuk menganimasikan dan asistensi.



Gambar 3.9. Proses penganimasian Kucing ESDA  
(Dokumentarsi pribadi)



Gambar 3.10. Proses penganimasian Paconie  
(Dokumentasi pribadi)

Setelah mendapat *approval*, penulis me-render dan mengcompose menggunakan *Adobe After Effect* menggunakan *template* konsep yang di *approve* oleh CGV. *Project* ini menghabiskan 2 minggu, sehingga melewati masa kerja magang penulis. Namun, karena kewajiban, penulis menyelesaikan project ini hingga video ini selesai dan ditayangkan di minggu ke-2 bulan Mei.



Gambar 3.11. Hasil akhir *Emergency Exit* tambahan CGV  
(Dokumentasi pribadi)

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama proses kerja magang di Enspire School of Digital Art, proses magang ini merupakan langkah pertama kali penulis terjun ke dunia profesional, sehingga tidak luput beberapa masalah yang ditemukan. Kendala-kendala tersebut adalah

1. Standar dalam pembuatan konten video tutorial

Walaupun diawal kerja magang penulis sudah pernah melihat dan mendengar video-video tutorial ESDA, ketika membuat konten *tutorial* “*Basic modeling in Maya*”, *dubbing* dan beberapa editan videonya yang masih *miss*. Seperti suara *dubbing* yang terlalu cepat sehingga tidak jelas ketika didengar, ataupun editan video yang terlalu cepat. Ketika video *tutorial* ini *release* dan dipelajari oleh murid-murid ESDA, mereka kesusahan untuk mengikuti pelajaran tersebut.

2. Missing Files ESDA

Sudah 6 tahun ESDA didirikan, dengan begitu banyak *file-file* penting yang telah terkumpul di *server* ESDA. Namun, ini menjadi masalah ketika penyimpanan *file* penting ini berantakan. Karena ketika mengerjakan ulang *project* lama atau ingin merevisi, *file-file* tersebut akan hilang dan susah untuk ditemukan kembali. Karena itu, ketika penulis diserahkan tugas untuk membereskan *file-file* ESDA, memerlukan waktu cukup lama. Dikarenakan bila salah pindah atau salah *delete* file, akan mempengaruhi *file-file* lain. Sedangkan semua *file* ESDA bukan hanya 1 divisi yang menggunakan, tapi semua divisi menggunakan file-file tersebut.

### 3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi dari kendala-kendala yang ditemukan oleh penulis, adalah:

1. Dari kendala pertama, penulis harus bisa beradaptasi dengan dunia kerja profesional dan memberanikan diri untuk berkomunikasi lebih kepada senior-senior divisi kurikulum untuk meminimalkan kesalahan pada saat membuat konten video tutorial
2. Keberadaan seseorang untuk *manage* suatu *project* sangat diperlukan karena, dengan adanya *project manager*, *file-file project* akan terusun

dengan rapih sehingga tidak ada *file* yang hilang atau *project* lama yang tertelantarkan.



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA