



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

Penulis ditempatkan sebagai kerja magang *motion graphic* selama melakukan kerja magang di Holomoc. Tugas utama penulis membuat *motion graphic* dari tugas yang diberikan. Tetapi terdapat tugas yang diberikan di luar tugas utama penulis seperti pembuatan aset 3D pada proyek keempat dan kelima.

1. Kedudukan

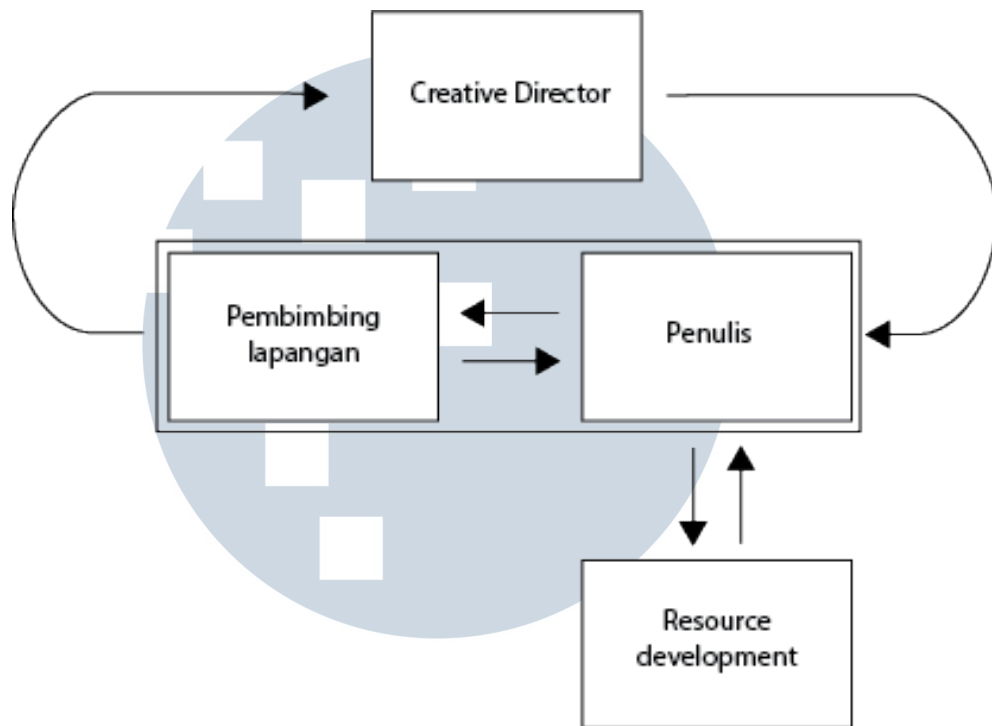
Posisi penulis saat kerja magang di Holomoc berada di bawah divisi Devananta, di bawah pimpinan dari *editor* yaitu Mas Hastoto Catur Nugroho dan juga mendapatkan bimbingan Mas Akira Putra selaku *creative director*. Penulis bekerja sebagai pembuat konsep visual, cerita, aset, dan menganimasikan menjadi *motion graphic*.

2. Koordinasi

Dalam melakukan tugas yang diberikan kepada penulis yaitu 3 projek internal *motion graphic*. Pertama yaitu menceritakan mengenai Kalimantan Barat dengan cara bercerita. Kedua mengenai pemasaran produk dan jasa Devananta. Ketiga mengenai iklan toko roti Didadaf.

Dalam pengerjaan ketiga *motion graphic*, penulis diberikan konsep awal dalam pembuatan animasi oleh Akira Putra selaku *creative director*. Lalu penulis mendiskusikan kerangka cerita kepada pembimbing lapangan Mas Hastoto Catur Nugroho dan meminta saran cerita kepada Pak Agam Rizky dari *resource development*. Setelah itu melanjutkan dengan pembuatan *script* cerita, referensi visual dan *storyboard* dengan diskusi pembimbing lapangan. Pada projek ketiga penulis melakukan persentasi kepada *creative director* dan pembimbing lapangan. Setelah pra-produksi diterima, selanjutnya memulai produksi dengan memberikan progres setiap hari kepada pembimbing lapangan. Setelah semua selesai dikerjakan, lalu persentasi kembali mengenai hasil projek kepada *creative director* dan pembimbing lapangan. Bila ada

kekurangan dalam hasil proyek akan diberikan *pointer* untuk direvisi oleh *creative director* dan pembimbing lapangan.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi
(Dokumentasi Pribadi)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	7-8 Februrari 2019	<i>Motion graphic</i> Kalimantan Barat	Membuat <i>storyboard</i> dan membuat aset animasi Kalimantan Barat.
2	11-15 Februari 2019	<i>Motion graphic</i> Kalimantan Barat	Membuat aset dan animasi <i>motion graphic</i> Kalimantan Barat.

3	18-22 Februari 2019	<i>Motion graphic</i> Kalimantan Barat dan <i>motion graphic</i> Devananta.	Merekam narasi untuk <i>motion graphic</i> Kalimantan Barat. Menganimasikan <i>motion graphic</i> Kalimantan Barat. Melakukan persentasi mengenai <i>motion</i> <i>graphic</i> Kalimantan Barat. Mendapatkan <i>brief</i> proyek <i>motion</i> <i>graphic</i> Devananta. Membuat cerita dan <i>script</i> untuk <i>motion graphic</i> Devananta.
4	25 februari – 1 Maret 2019	<i>Motion graphic</i> Devananta.	Membuat <i>storyboard</i> . Membuat aset untuk <i>motion graphic</i> Devananta. Menganimasikan <i>motion graphic</i> Devananta.
5	4-8 Maret 2019	<i>Motion graphic</i> Devananta.	Menganimasikan <i>motion graphic</i> Devananta. Merekam narasi untuk <i>motion graphic</i> Devananta.
6	11-15 Maret 2019	<i>Motion graphic</i> Devananta dan <i>motion</i> <i>graphic</i> Difdaf.	Melakukan persentasi untuk <i>motion</i> <i>graphic</i> Devananta. Mendapat <i>brief</i> proyek <i>motion graphic</i> Difdaf. Membuat cerita, <i>script</i> , <i>storyboard</i> , desain karakter dan <i>environment</i> untuk melakukan persentasi pra-produksi <i>motion graphic</i> Difdaf.
7	18-22 Maret 2019	<i>Motion graphic</i> Difdaf	Membuat aset <i>motion graphic</i> Difdaf.
8	26-29 Maret 2019	<i>Motion graphic</i> Difdaf	Membuat aset <i>motion graphic</i> Difdaf dan melakukan animasi <i>motion graphic</i> Difdaf
9	1-5 April 2019	<i>Motion graphic</i> Difdaf dan bumper 3D	Melakukan animasi <i>motion graphic</i> Difdaf. Melakukan persentasi

		Devananta	mengenai <i>motion graphic</i> Difdaf. <i>Brief</i> proyek untuk membuat bumper 3D Devananta.
10	8-12 April 2019	Bumper 3D Devananta	Membuat kerangka shot dan <i>storyboard</i> . Membuat aset 3D bumper Devananta.
11	15-18 April 2019	Bumper 3D Devananta	Menganimasikan aset 3D bumper Devananta.
12	22-26 April 2019	Bumper 3D Devananta dan <i>modeling</i> 3D “The Great Rahwana”	Menambahkan aset dan memperbaiki animasi 3D bumper Devananta. <i>Brief</i> proyek baru 3D The Great Rahwana. Membuat aset 3D untuk “The Great Rahwana”.
13	29 April - 3 Mei 2019	<i>Modeling</i> 3D “The Great Rahwana”	Membuat aset 3D untuk “The Great Rahwana”.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Terdapat beberapa proyek yang dikerjakan penulis kerjakan selama kerja magang di Holomoc yaitu animasi *motion graphic* dan animasi 3D. Terdapat tiga proyek *motion graphic* yaitu mengenai Kalimantan Barat, Devananta, dan Difdaf. *Motion graphic* Kalimantan Barat, penulis membuat mengenai infografis hal-hal yang ada di Kalimantan Barat. *Motion graphic* Devananta, penulis membuat mengenai info *service* yang dilakukan divisi Devananta dalam bentuk pengalaman pemilik toko roti yang bekerja sama dengan divisi Devananta dalam melakukan promosi tokonya yang dibagi tiga episode. *Motion graphic* Difdaf, penulis membuat mengenai promosi toko roti Difdaf dengan menampilkan cerita proses pembuatan roti dari awal sampai akhir menuju konsumen yang dibagi tiga episode.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Dalam proses pelaksanaan pengerjaan proyek, pertama penulis menyesuaikan dengan aplikasi yang digunakan, beberapa *plug-in*, waktu *deadline*, melakukan

perekaman suara untuk narasi, dan sistem kerja di Holomoc. Selanjutnya dalam pembuatan projek penulis menggunakan aplikasi Adobe Illustrator, Adobe After Effect dan Adobe Premier dalam pembuatan ketiga projek *motion graphic*. Adobe Illustrator atau Ai untuk membuat aset dalam pengerjaan animasi. Adobe After Effect atau Ae untuk pembuatan animasi pada *motion graphic*. Adobe Premier atau Pr untuk menyatukan hasil animasi, lagu, dan narasi.

Pada penggunaan Adobe After Effect penulis menggunakan dua *plug-in* yaitu Animation Composer dan Duik. Penggunaan *plug-in* untuk mempermudah penulis melakukan pekerjaan menganimasikan karakter dan tulisan. Penggunaan *plug-in* Animation Composer untuk mempermudah melakukan animasi pada *motion graphic* yaitu melakukan animasi pada *font*, transisi tiap *scene*, dan animasi lainnya. *Plug-in* Duik digunakan untuk mempermudah melakukan animasi pada karakter dengan pemberian tulang.

1. *Motion graphic* Kalimantan Barat

Pada pembuatan *motion graphic* Kalimantan Barat penulis harus menyesuaikan dan beradaptasi dalam pembuatan *motion graphic* dari penggunaan Adobe Illustrator dan Adobe After Effect. Pada awal diberikan *brief* oleh *creative director* secara lisan untuk membuat *motion graphic* mengenai infografis Kalimantan Barat dengan durasi dua sampai lima menit, memiliki taget penonton anak-anak dan waktu pengerjaan dua minggu. Penulis juga mendapatkan bumper *motion graphic* mari kenali Indonesia untuk di awal video dan logo perusahaan untuk diakhir video. Pertama penulis membuat dua kerangka cerita untuk menceritakan mengenai Kalimantan Barat. Pertama dengan bentuk vlog seorang *traveler* yang jalan-jalan di Kalimantan Barat. Kedua mengenai seorang agen yang sedang melakukan misi rahasia di Kalimantan Barat. Setelah berunding dengan pembimbing lapangan dan *resource development* dipilihlah cerita kedua mengenai seorang agen rahasia yang selanjutnya dibuat menjadi *script*.

Dalam pembuatan *script* dari kerangka cerita penulis menggunakan aplikasi *Rawsript*. *Rawsript* adalah aplikasi pembuatan *script* secara *online*. Penulis dalam waktu satu hari menyelesaikan *script*. Penulis melakukan riset hal-hal yang ada di Kalimantan Barat dan memasukannya ke dalam *script*.

Pembuatan *script* dengan diskusi dengan pembimbing lapangan dan *resource development*.

Dalam *script* menceritakan Garu dalam misi mengungkapkan kejahatan di Kalimantan Barat. Garu sedang menunggu untuk mendapatkan *brief* misi selanjutnya di sebuah rumah makan sederhana, selagi menunggu *brief* Garu menjelaskan mengenai kependudukan, wisata, dan wilayah Kalimantan Barat kepada penonton. Lalu setelah Garu mendapatkan *brief*, setelah itu ia mulai menjalankan misi. Misi kali ini diminta untuk mengambil sebuah file dari seseorang pengusaha. Garu menjalankan misi pada malam hari di sebuah rumah adat panjang. Di lokasi Garu melihat barang-barang yang berhubungan dengan Kalimantan Barat dan menjelaskannya kepada penonton. Pada akhirnya Garu mendapatkan file yang diinginkan.

Setelah dibuat *script* dan narasi yang akan dikerjakan. Penulis selanjutnya mencari referensi bentuk visual untuk pembuatan aset animasi *motion graphic* Kalimantan Barat. Penulis mencari visual yang sesuai dengan kategori anak-anak. Untuk menyesuaikan sesuai dengan *brief* dari Mas Akhira selaku *creative director*. Penulis menggunakan bentuk visual dari Youtube Life Noggin. Bentuk visual yang tidak proporsional, lucu dan sederhana.

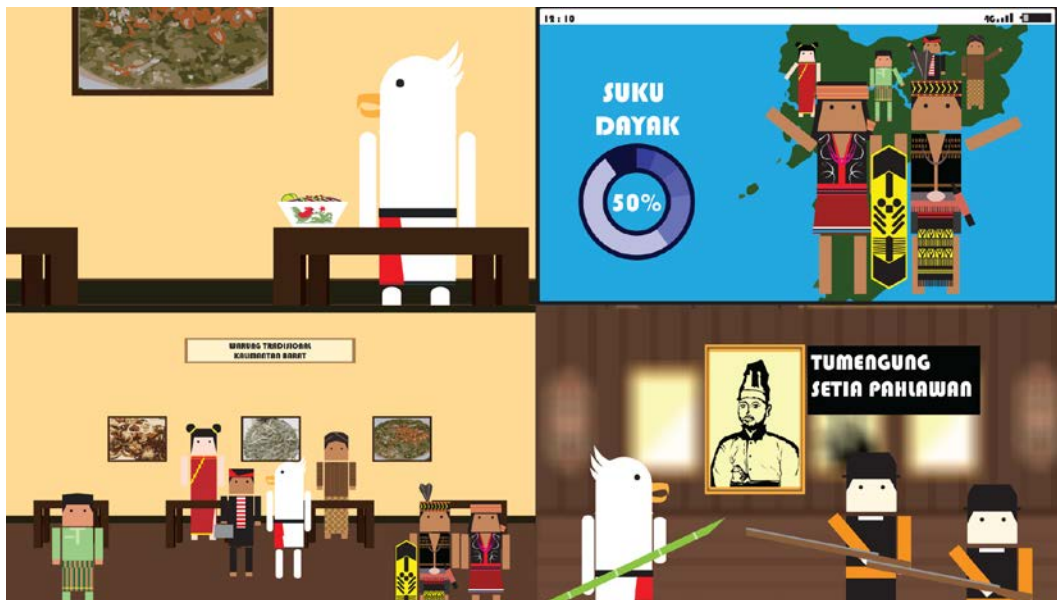
Selanjutnya pembuatan *storyboard* dari sketsa kasar dengan diskusi pembimbing lapangan. Dari sketsa kasar itu selanjutnya dibuat *storyboard* yang rapi dari aset-aset yang dibuat untuk nanti ditampilkan diakhir pada saat persentasi hasil proyek. Dalam pembuatan *storyboard* juga menyertakan narasi dan aksi yang terjadi pada *scene*. Dalam pembuatan *storyboard* menghasilkan 30 panel yang dibuat dalam aplikasi Adobe Illustrator. Setelah *storyboard* disetujui oleh pembimbing lapangan, selanjutnya pembuatan aset.

Penulis dalam produksi *motion graphic* Kalimantan Barat membuat semua aset yang akan digunakan dalam pembuatan animasi dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Penulis melakukan riset dalam visual-visual yang akan muncul sesuai *script* dan *storyboard*. Hal mengenai Kalimantan Barat yang dicari penulis yaitu budaya, pakaian adat, makanan, rumah adat, pahlawan, sejarah, senjata, alat musik, dan tarian sebagai referensi pembuatan aset. Penulis membuat

banyak karakter dari Garu sebagai karakter utama dengan tiga pakaian, orang Belanda, penjahat, dan suku-suku yang terdiri dari Madura, Tionghoa, Jawa, Melayu, Dayak. Dalam pembuatan karakter di Adobe Illustrator, penulis memisahkan anggota tubuh menjadi berbagai *layer*. *Layer-layer* itu dibagi menjadi kepala, badan, tangan kanan, tangan kiri, kaki kanan dan kaki kiri.

Selanjutnya untuk *environment* penulis membuat empat, yaitu pertama tempat makan, pulau Kalimantan, luar rumah adat panjang, dan dalam rumah adat. Dalam tempat makan penulis membuat properti yaitu meja, papan nama, foto dan *handphone*. *Handphone* yang nantinya digunakan sebagai perpindahan *scene* penjelasan Kalimantan Barat. *Scene* penjelasan Kalimantan Barat yang menggunakan pulau Kalimantan dan membuat perahu. *Scene* rumah adat Panjang dibuat malam hari dengan aset rumah, lampu, pohon, semak-semak. *Scene* dalam rumah adat panjang penulis membuat foto, perabotan, gendang, senjata Mandau. Penulis setiap hari melakukan *review* dengan pembimbing lapangan dalam progres pengerjaan aset.

Penulis menggabungkan aset-aset yang dibutuhkan ke dalam Adobe After Effect untuk pembuatan animasi. Dalam prosesnya penulis membuat tulang dengan *plug-in* Duik pada semua karakter. Lalu dalam menganimasikan beberapa tulisan dan menggerakkan benda dibantu *plug-in* Animation Composer. Di hari kedua pengerjaan animasi penulis melakukan perekaman narasi yang akan menjadi suara karakter Garu. Disini penulis mengalami permasalahan karena animasi yang telah dibuat tidak sesuai dengan narasi yang direkam, sehingga penulis harus mengulang beberapa animasi. Penulis juga mencari lagu untuk menjadi pengiring animasi. Setelah itu semua *scene* yang telah dibuat di Adobe After Effect dan lagu digabungkan di Adobe Premier.



Gambar 3.2. *Motion graphic* Kalimantan Barat
(Dokumentasi Pribadi)

Lalu setelah proyek selesai, penulis melakukan persentasi pada tanggal 21 Februari 2019. Penulis melakukan persentasi kepada *creative director* Mas Akhira Putra dan pembimbing lapangan Mas Hastoto Catur. Disini penulis menerangkan dari awal sampai akhir proses pengerjaan dan hasil animasi. Penulis mendapatkan beberapa koreksi untuk menjadi bahan perbaikan seperti perpindahan *scene*, pergerakan karakter dan *timing*. Penulis juga diajarkan mengenai *easy ease* untuk membuat grafik animasi menjadi tidak kaku atau konstan. Contoh penggunaan *easy ease* digunakan pada pergerakan tangan.

2. *Motion graphic* Devananta

Pada proyek kedua penulis diberi *brief* oleh *creative director* secara lisan untuk membuat *motion graphic* mengenai jasa yang ada di Devananta dengan durasi pengerjaan dua minggu. Animasi dibagi menjadi tiga episode yang memiliki batas waktu satu menit. Target penonton untuk animasi yaitu pengusaha atau orang umum. Penulis mencari informasi jasa Devananta dari *website* Devananta dan pembimbing lapangan. Selanjutnya penulis membuat kerangka cerita dan berdiskusi kembali dengan pembimbing lapangan dan *resource development*. Pada akhirnya dibuat cerita mengenai perjalanan hidup Tono dalam membangun

toko rotinya bersama dengan Devananta. Selanjutnya penulis kembali membuat *script* menggunakan *Rawsript*.

Di dalam *script* penulis membagi menjadi tiga cerita. Pada episode pertama menceritakan awal Tono membangun toko rotinya yang mengalami berbagai masalah. Tono bertemu temannya dan berbincang mengenai masalah tokonya. Temannya memperkenalkan Devananta yang bisa membantu memecahkan masalah Tono. Tono akhirnya datang ke Devananta dan dibantu dalam mempromosikan dan *branding* toko rotinya. Pada akhirnya toko roti Tono dapat berkembang.

Dalam episode kedua Tono menghadapi permasalahan lainnya seperti persaingan yang semakin ketat dan pendapatan yang *stagnan*. Tono akhirnya kembali ke Devananta dan dibantu dalam media promosi berbentuk video dan animasi. Toko Tono berkembang lebih besar lagi dan dia menemukan kisah cintanya. Pada episode ketiga Tono akhirnya ingin menikah dengan pasangannya, tetapi dia bingung dalam mencari tim dokumentasi pernikahannya. Akhirnya Tono kembali lagi ke Devananta untuk membantunya dalam dokumentasi pernikahannya. Pernikahan Tono dapat berjalan lancar pada akhirnya.

Selanjutnya penulis mencari contoh visual yang sesuai dengan target penonton. Untuk menyesuaikan dengan *brief*, penulis berdiskusi dengan pembimbing lapangan. Akhirnya dipilih menggunakan referensi visual iklan promosi dari WIX dan Youtube The Infographic Show. Bentuk visual yang proporsional dan memiliki target pengusaha atau orang umum.

Selanjutnya pembuatan *storyboard* dimulai dari sketsa kasar dengan diskusi pembimbing lapangan. Dari sketsa kasar itu selanjutnya dibuat *storyboard* yang rapi dari aset-aset yang dibuat untuk nanti ditampilkan diakhir pada saat persentasi hasil projek. Dalam pembuatan *storyboard* juga menyertakan narasi dan aksi yang terjadi pada *scene*. Dalam pembuatan *storyboard* menghasilkan 27 panel yang dibuat menggunakan aplikasi Adobe Illustrator. Setelah *storyboard* disetujui oleh pembimbing lapangan, selanjutnya pembuatan aset.

Dalam pembuatan produksi penulis membuat aset menggunakan Adobe Illustrator. Penulis membuat aset *environment* terlebih dahulu. Pertama membuat

ruangan dalam toko roti yang menggunakan *element* kayu dan batu bata berserta propertinya seperti etalase, roti, semak-semak, bintang, semak-semak. Kedua ruangan dalam *café*. Ketiga ruangan kantor Devananta berserta propertinya seperti komputer, foto portofolio, meja. Keempat membuat *icon-icon* jasa Devananta seperti lampu, brosur, *packaging*, kamera dan *pen tablet*. Kelima dapur dengan aset *oven* dan troli roti. Keenam membuat *environment* taman sebagai tempat foto *prewedding*. Ketujuh tempat pelaksanaan pernikahan dengan properti bunga, selendang, kursi.

Selanjutnya pembuatan karakter menggunakan Adobe Illustrator. Penulis membagi karakter menjadi beberapa bagian layer, yaitu kepala, tangan atas kanan dan kiri, tangan bawah kanan dan kiri, wajah, badan, kaki kanan dan kiri. Penulis membuat 6 karakter. Karakter Tono dibuat menggunakan dua pakaian yaitu kemeja dan jas. Karakter Jen sebagai pasangan Tono menggunakan pakaian kaos merah muda, pakaian koki roti, dan gaun pengantin. Orang Devananta dua orang dengan pakaian jaket abu-abu dan biru. Selanjutnya teman Tono menggunakan pakaian biru muda dan terakhir dua figuran laki-laki dan perempuan.

Penulis melakukan *riging* menggunakan *plug-in* Duik di Adobe After Effect tiap-tiap karakter agar nanti mempermudah penulis dalam melakukan animasi karakter setiap *scene*. Selanjutnya penulis memasukan *file-file* yang diperlukan setiap *scene* ke dalam Adobe After Effect. Selanjutnya penulis melakukan rekaman suara untuk narasi karakter Tono. Setelah perekaman suara, penulis memulai mengerjakan animasi menyesuaikan dengan waktu narasi. Penulis juga memulai menggunakan *easy ease* yang memiliki *shortcut* f9 untuk membuat pergerakan karakter lebih baik. Penulis juga menggunakan Animation Composer dalam pembuatan beberapa *pop up*.



Gambar 3.3. *Motion graphic* Devananta
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis mencari lagu untuk animasi, lalu semua video dan lagu disatukan di Adobe Premier. Lalu setelah projek selesai, penulis melakukan persentasi pada tanggal 11 maret 2019. Penulis melakukan persentasi kepada *creative director* Mas Akhira Putra dan pembimbing lapangan. Di sini penulis menerangkan dari awal sampai akhir, proses pengerjaan dan hasil animasi. Penulis mendapatkan beberapa koreksi untuk menjadi bahan perbaikan yaitu *timing* yang masih terlihat kurang pas.

3. *Motion graphic* Difdaf

Pada pembuatan *motion graphic* Difdaf yaitu projek ketiga yang penulis terima dari *creative director* secara lisan dengan durasi pengerjaan dua minggu. Diberikan *brief* dan dokumen informasi toko Difdaf untuk membuat *motion graphic* mengenai promosi toko roti Difdaf dengan durasi satu menit yang dibagi menjadi tiga episode dan memiliki taget penonton umum. Penulis juga diberi *brief* referensi iklan “Oreo Wonderfilled Anthem” dan ide cerita mengenai proses dari bahan roti menjadi roti siap saji yang akan diterima penonton. Lalu penulis membuat kerangka cerita untuk menceritakan mengenai proses pembuatan roti dengan berdiskusi dengan pembimbing lapangan dan *resource development*.

Kerangka cerita memiliki inti episode pertama mengenai bahan roti, episode kedua mengenai pembuatan roti, episode ketiga mengenai roti di konsumen.

Kerangka episode pertama yaitu perjalanan produksi gandum, gula, ragi, dan telur. Setelah semua bahan dikemas ke dalam kardus, kardus dikirim ke supermarket dengan truk. Didadaf membeli bahan-bahan itu dari *supermarket*. Kerangka episode kedua yaitu di dalam toko Didadaf bahan-bahan itu dicampur untuk membuat roti. Setelah selesai roti itu diletakan di etalase sehingga konsumen dapat mendapatkan roti tersebut. Kerangka episode ketiga yaitu roti Didadaf mengikuti keseharian konsumen sampai akhir. Roti Didadaf ada di setiap momen yang terjadi di kehidupan konsumen. Selanjutnya penulis membuat *script*.

Selanjutnya pembuatan dalam *script* dari kerangka cerita sama seperti dengan pembuatan *script* proyek sebelumnya yaitu dengan *Rawsript*. Penulis dalam waktu satu hari menyelesaikan *script*. Pembuatan *script* dengan diskusi dengan pembimbing lapangan dan *resource development*. Karakter bahan-bahan dan roti dibuat hidup untuk memperlihatkan karakter utama yang ingin ditampilkan. Karakter bahan dan roti dibuat hidup seperti dalam film *Sausage Party*. Setelah itu penulis membuat *look dev* agar *creative director* dapat melihat bentuk hasil jadi.

Pada *look dev* salah satu *scene* di episode pertama ditampilkan bahan gandum diberikan mata dan mulut untuk menunjukkan bahwa mereka hidup dan tampil sebagai karakter, serta menggunakan bentuk dan warna sederhana. Selanjutnya pembuatan *storyboard* sama dengan yang dilakukan dengan proyek sebelumnya, yaitu dari sketsa kasar dengan diskusi pembimbing lapangan. Dari sketsa kasar itu selanjutnya dibuat *storyboard* yang rapi dari aset-aset yang dibuat untuk nanti ditampilkan di akhir pada saat persentasi hasil proyek. Dalam pembuatan *storyboard* juga menyertakan narasi dan aksi yang terjadi pada *scene*. *Storyboard* episode pertama dibuat 19 panel yang menceritakan perjalanan bahan menuju toko Didadaf. *Storyboard* episode kedua dibuat 18 panel menceritakan pembuatan roti sampai dibeli konsumen. *Storyboard* ketiga dibuat 17 panel yang menceritakan kehidupan roti Didadaf di tangan konsumen.

Sebelum pembuatan aset penulis diminta untuk melakukan persentasi pra produksi untuk ditampilkan di depan *creative director*. Setelah persentasi pra produksi diterima dilanjutkan dengan pembuatan aset. Penulis dalam produksi *motion graphic* Difdaf sama dengan proses projek sebelumnya dengan membuat semua aset yang akan digunakan dalam pembuatan animasi. Penulis menggunakan Adobe Illustrator dalam pembuatan aset yang akan digunakan di animasi. Penulis menggunakan bahan *brief* yang telah diberikan kantor sebagai referensi pembuatan aset karakter. Penulis membuat banyak karakter dari bahan-bahan roti yaitu gandum, telur, ragi, kotak ragi, roti-roti yang dibuat Difdaf, anak muda, pemulung dan 4 anggota keluarga sebagai konsumen. Dalam pembuatan karakter *Layer* tiap bagian tubuh dipisah agar mempermudah melakukan animasi di Adobe After Effect.

Selanjutnya untuk pembuatan *environment* penulis membuat mesin-mesin produksi, toko Difdaf, rumah konsumen, mobil, truk, dan lain-lain. Setelah semua aset selesai dibuat, selanjutnya menggabungkan semua aset di Adobe After Effect sesuai *scene*. Sebelum melakukan animasi penulis merekam narasi terlebih dahulu agar dapat disesuaikan dengan animasi. Penulis menggunakan *plug-in* Duik kembali dalam pembuatan tulang karakter. Lalu dalam menganimasikan beberapa tulisan dibantu *plug-in* Animation Composer.

U M N
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 3.4. *Motion graphic* Difdaf
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah animasi selesai, penulis mencari lagu untuk menjadi pengiring animasi. Lalu setelah projek selesai dengan menggabungkan di Adobe Premier, penulis melakukan persentasi pada tanggal 5 Maret 2019 kepada *creative director* Mas Akhira Putra dan pembimbing lapangan Mas Hastoto Catur. Di sini penulis juga menerangkan dari awal sampai akhir, proses pengerjaan dan hasil animasi. Penulis kembali mendapatkan beberapa koreksi agar dapat diperbaiki *timing*.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

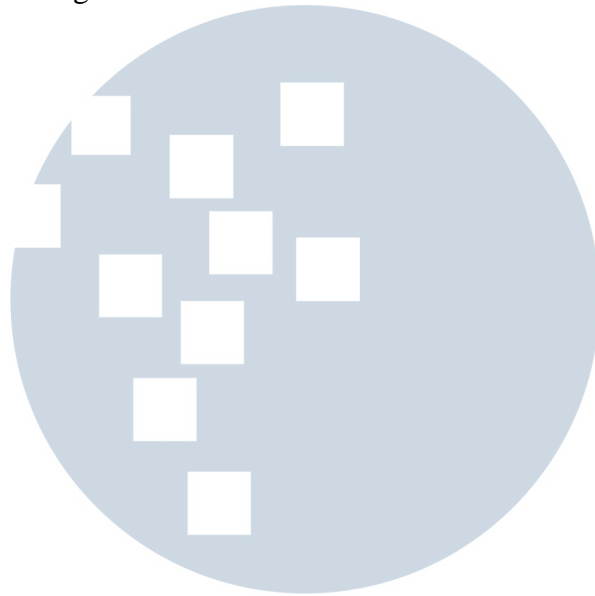
Pada saat menjalani pelaksanaan kerja magang di Holomoc, penulis menemui beberapa kendala yang menghambat kinerja penulis.

1. Penulis dalam kerja magang penulis memerlukan waktu untuk beradaptasi dalam penggunaan aplikasi Adobe Illustrator dan Adobe After Effect dalam pembuatan *motion graphic*, karena penulis pertama kali mencoba pembuatan animasi bergaya *motion graphic*.
2. Penulis mengalami *crash* atau *error* pada pengerjaan di Adobe After Effect.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Beberapa solusi yang dapat diterapkan kepada permasalahan penulis hadapi selama menjalani praktek.

1. Penulis harus sering melihat tutorial dan melakukan *sharing* dengan pembimbing lapangan agar dapat cepat untuk beradaptasi menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan Adobe After Effect.
2. Penulis sering melakukan *backup* dan membagi tiap-tiap *scene* agar kerja aplikasi lebih ringan.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA