



### **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 praktik kerja magang berlangsung, penulis diposisikan sebagai *Intern 2D Animator* yang dibimbing oleh Yahya Muhaimin selaku *Senior Creative Planner* dan Jessica Imma selaku *Lead 2D Animator* yang disupervisi oleh *Creative Director* Pionicon yaitu Faza Ibnu Ubaydillah. Dalam praktik kerja magang, penulis dituntut untuk mengerjakan suatu proyek dari awal hingga akhir atau melanjutkan sebuah proyek yang sedang berjalan.

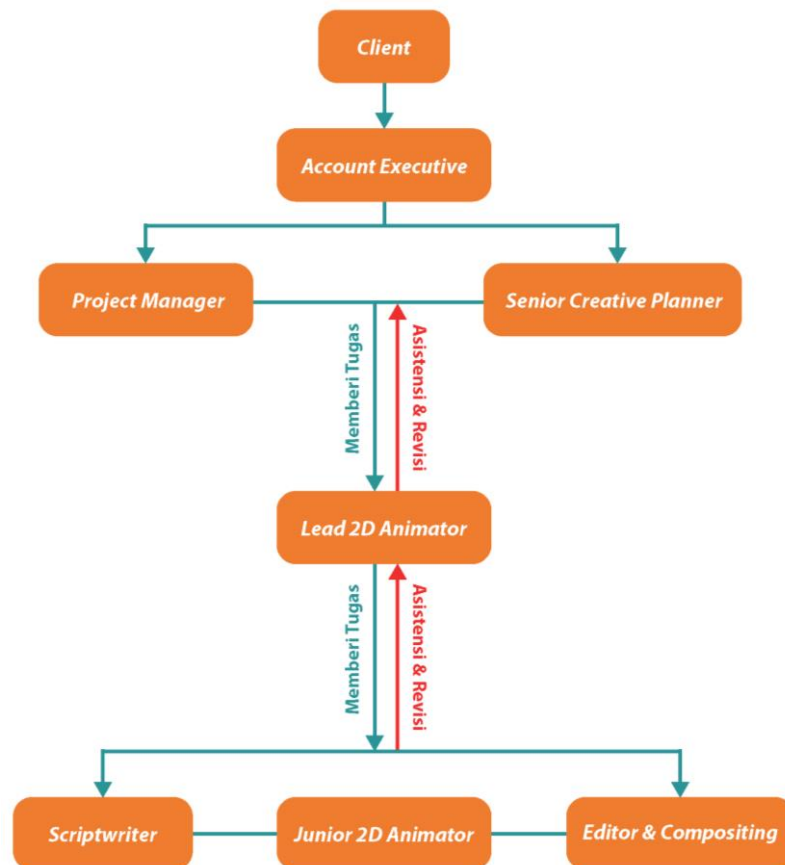
##### **1. Kedudukan**

Sebagai *Intern 2D Animator*, penulis memiliki tanggung jawab dalam pengerjaan proyek serial animasi youtube "Si Juki Channel" yang disupervisi oleh *creative director*. Penulis diberikan kebebasan dalam mengerjakan proyek berdasarkan ide, konsep, dan visual namun harus sesuai dengan *brief* naskah. Apabila terdapat masukan atau revisi, penulis akan melakukan asistensi kepada *lead 2D animator* dan *senior creative planner* sekaligus *scriptwriter* serial animasi youtube "Si Juki". Tidak hanya itu, selain menjadi *animator* penulis juga merangkap tugas sebagai *illustrator* untuk kebutuhan aset ilustrasi animasi dan beberapa keperluan proyek lainnya.

##### **2. Koordinasi**

Alur koordinasi dalam tim animasi Pionicon dimulai dari diskusi permintaan klien bersama dengan *Account Executive* Pionicon yaitu Dimaz, Charles, atau Faza yang kemudian diberikan kepada Bagus Wahyu Ramadhan dan Yahya Muhaimin selaku *project manager* serta *senior creative planner*. Selanjutnya, *project manager* dan *senior creative planner* melakukan meeting bersama *lead 2D animator* untuk memberikan pengarahan *brief* dari klien terhadap naskah serta *storyboard*. Setelah diberikan pengarahan, Jessica Imma sebagai

*lead 2D animator* akan membimbing, memberi saran, dan mengatur pembagian tugas kepada tim animasi sesuai keperluan *brief* agar proyek berjalan dengan efisien dan efektif.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi Pionicon  
(dokumentasi pribadi)

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
-----	--------	--------	------------

1.	14 Maret 2018 - 22 Maret 2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juki Mau Tahu "<i>Harga Kursi Wakil Rakyat</i>".</li> <li>- Stiker Line "<i>Teman Tapi Menikah</i>".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat aset ilustrasi tokoh caleg.</li> <li>- Mengganti kostum "Si Juki".</li> <li>- Menganimasikan <i>dubbing</i> tokoh "Si Juki".</li> <li>- Mencari <i>audio</i> dan <i>sound effect</i> untuk Juki Mau Tahu "<i>Harga Kursi Wakil Rakyat</i>".</li> <li>- Membuat sketsa stiker line "<i>Teman Tapi Menikah</i>".</li> </ul>
2.	23 Maret 2018 - 3 April 2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juki Mau Tahu "<i>Cerdas Menjadi Pemilih Pemula</i>".</li> <li>- Juki Mau Tahu "<i>Sejarah Kemudi Mobil</i>".</li> <li>- Juki How "<i>Cara Jadi Youtuber Terkenal</i>".</li> <li>- BlackBerry "<i>Cyber Security</i>".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat aset ilustrasi tokoh calon pemilih pemula.</li> <li>- Menganimasikan <i>dubbing</i> tokoh "Si Juki" untuk dua proyek Juki Mau Tahu.</li> <li>- Mencari <i>audio</i> dan <i>sound effect</i> untuk Juki Mau Tahu "<i>Cerdas Menjadi Pemilih Pemula</i>".</li> <li>- Mencari aset visual dan video untuk Juki How.</li> <li>- Membuat sketsa</li> </ul>

			perancangan tokoh untuk serial animasi BlackBerry " <i>Cyber Security</i> ".
3.	4 April 2018 - 12 April 2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juki Mau Tahu "<i>Sejarah Kemudi Mobil</i>".</li> <li>- Juki Mau Tahu "<i>Drama Rendang Garing</i>".</li> <li>- BlackBerry "<i>Cyber Security</i>".</li> <li>- Ilustrasi untuk tokoh "<i>Pocong Pinky</i>".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menganimasikan <i>dubbing</i> tokoh "<i>Si Juki</i>" untuk dua proyek Juki Mau Tahu.</li> <li>- Membuat sketsa perancangan tokoh dan mulai membuat visual tokoh untuk serial animasi BlackBerry "<i>Cyber Security</i>".</li> <li>- Membuat ilustrasi sosial media instagram "<i>Pocong Pinky</i>" dengan pose parodi <i>boyband</i> asal Korea.</li> </ul>
4.	13 April 2018 - 23 April 2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>- BlackBerry "<i>Cyber Security</i>".</li> <li>- Ilustrasi untuk kolaborasi Juki dengan AIA.</li> <li>- Bacotan Juki "<i>Hal-Hal Ngeselin Saat Main Moba</i>".</li> <li>- Komik Webtoon "<i>Vusya</i>".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat alternatif visual dan finalisasi perancangan tokoh untuk BlackBerry "<i>Cyber Security</i>".</li> <li>- Membuat ilustrasi untuk poster kolaborasi antara "<i>Si Juki</i>" dengan AIA.</li> <li>- Membuat aset ilustrasi untuk serial animasi</li> </ul>

			<p>Bacotan Juki.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mewarnai <i>base color</i> untuk webtoon "Vusya".</li> </ul>
5.	24 April 2018 - 3 Mei 2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juki Mau Tahu "<i>Hari Buruh Sedunia</i>".</li> <li>- BlackBerry "<i>Cyber Security</i>".</li> <li>- Komik Webtoon "Vusya".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menganimasikan <i>shot</i> dan <i>dubbing</i> tokoh "Si Juki".</li> <li>- Membuat aset ilustrasi untuk naskah pertama dan kedua dari serial animasi BlackBerry "<i>Cyber Security</i>".</li> <li>- Mewarnai <i>base color</i> untuk webtoon "Vusya".</li> </ul>
6.	4 Mei 2018 - 15 Mei 2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animasi pendek kolaborasi Juki dan AIA "<i>Tips Mudik ala Juki Bersama AIA</i>".</li> <li>- Komik UOB.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat aset ilustrasi dan animatik untuk animasi "Si Juki" dengan AIA.</li> <li>- Revisi untuk animatik animasi "Si Juki" dengan AIA.</li> <li>- Mewarnai <i>base color</i> untuk komik UOB.</li> </ul>
7.	16 Mei 2018 - 24 Mei 2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animasi pendek kolaborasi Juki dan AIA "<i>Tips Mudik ala Juki Bersama AIA</i>".</li> <li>- Juki Mau Tahu "<i>Candu</i>".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat aset ilustrasi dan revisi untuk animasi "Si Juki" dengan AIA.</li> <li>- <i>Editing, compositing</i>, dan</li> </ul>

		<i>Moba</i> ".	<p>mengisi audio untuk finalisasi animasi "Si Juki" dengan AIA.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat aset ilustrasi, menganimasikan <i>shot</i> dan <i>dubbing</i> tokoh "Si Juki" untuk episode "<i>Candu Moba</i>".</li> </ul>
8.	25 Mei 2018 - 6 Juni 2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juki Mau Tahu "<i>Candu Moba</i>".</li> <li>- Juki Mau Tahu "<i>Makna Lebaran</i>".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Editing, compositing</i>, dan mengisi audio untuk finalisasi episode Juki Mau Tahu "<i>Candu Moba</i>".</li> <li>- Membuat aset ilustrasi, menganimasikan <i>shot</i> dan <i>dubbing</i> tokoh "Si Juki" untuk episode "<i>Makna Lebaran</i>".</li> </ul>
9.	7 Juni 2018 - 14 Juni 2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juki Mau Tahu "<i>Makna Lebaran</i>".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Editing, compositing</i>, dan mengisi audio untuk finalisasi episode Juki Mau Tahu "<i>Makna Lebaran</i>".</li> <li>- Revisi dan finalisasi untuk animasi Juki Mau Tahu "<i>Makna Lebaran</i>".</li> </ul>

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama praktik kerja magang berlangsung, pekerjaan utama penulis adalah sebagai *Intern 2D Animator* yang diberi kepercayaan untuk mengerjakan proyek serial animasi youtube "Si Juki Channel" dan merancang tokoh untuk serial animasi pendek *Cyber Security* dari Blackberry. Menggunakan animasi berbasis aset, penulis merangkap pekerjaan sebagai *illustrator* dalam menentukan konsep dan visual aset animasi bersangkutan serta ilustrasi untuk proyek lain. Tidak hanya itu, penulis juga mendapatkan tugas lain sebagai *editor*, *compositor*, dan mengisi *audio/sound effect* yang diperlukan untuk serial animasi tersebut.

#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

Seperti yang telah dijabarkan pada uraian pelaksanaan kerja magang, penulis memang merangkap beberapa pekerjaan diluar *job description* yang diberikan. Namun, penulis memiliki tanggung jawab dan fokus utama sebagai *2D animator* pada pengerjaan serial animasi youtube "Si Juki Channel" yaitu "*Juki Mau Tahu*" dan serial animasi kolaborasi tokoh "Si Juki" terhadap tokoh atau klien tertentu.

"*Juki Mau Tahu*" merupakan serial animasi pendek dari *channel* youtube "Si Juki Channel", merupakan salah satu proyek pengembangan IP dari Pionicon yang dibawakan oleh tokoh "Si Juki" dalam menciptakan tokoh yang dapat dipercaya, seolah hidup dan dapat berinteraksi dengan audiens. Konten dari seri animasi ini biasanya menyediakan informasi-informasi menarik mengenai fenomena dan tren yang sedang terjadi di Indonesia dengan durasi 1-2 menit. Tidak hanya itu, terdapat konten lain selain seri "*Juki Mau Tahu*" seperti "*Juki How*" dan kolaborasi antara "Si Juki" dengan perusahaan asuransi AIA yang turut dikerjakan oleh penulis. Dalam proses pembuatannya, penulis diberikan tenggat waktu selama satu minggu mencakup pembuatan aset ilustrasi animasi, animasi *dubbing* "Si Juki", *compositing*, dan pengisian *audio* serta *sound effect* yang dikerjakan oleh segenap tim animasi Pionicon, terdiri dari 4 orang, dipimpin oleh Jessica Imma sebagai *Lead 2d animator*, Russell Latumahina, Lani Diana, dan penulis sebagai *Intern 2D animator*. Animasi pendek ini memiliki pengaturan



dengan resolusi video 1920 x 1080 pixel, 25 fps, dan format hasil render H.264 atau Mp4. Berikut proses-proses dan proyek yang telah dikerjakan penulis selama menjalani praktik kerja magang dengan Pionicon:

### 1. Serial Animasi Youtube "Juki Mau Tahu"

Pada awal *interview* untuk praktik kerja magang, penulis diberitahu terlebih dahulu bahwa Pionicon mengerjakan proyek animasi kejar tayang berbasis aset untuk mendapatkan proses kerja efisien dan efektif. Penulis kemudian diminta untuk melakukan studi *style* gaya gambar "Si Juki" berdasarkan referensi *character sheet* oleh Kumata Studio dari film "Si Juki The Movie: Panitia Hari Akhir". Studi ini dilakukan untuk menjaga konsistensi gaya gambar dari *universe* tokoh "Si Juki".



Gambar 3.2. Studi Ilustrasi Tokoh Untuk Universe Juki.  
(dokumentasi pribadi)

Proyek pertama penulis pada saat itu adalah serial animasi "Juki Mau Tahu: Harga Kursi Wakil Rakyat" dimana penulis diwajibkan untuk membaca *full script* dari episode "Juki Mau Tahu" untuk mengetahui alur cerita, membahas konsep aset visual sesuai dengan kebutuhan episode tersebut, dan melakukan pembagian tugas pada *dubbing* tokoh "Si Juki" dibawah bimbingan Yahya Muhaimin (*Senior creative planner & scriptwriter*) dan Jessica Imma

(*Lead 2D animator*). Resolusi yang dibutuhkan untuk aset ilustrasi pada serial animasi ini yaitu 1920 x 1080 hingga 4096 x 1716 pixel. Pada proyek pertama ini, penulis mendapatkan pekerjaan sebagai aset *illustrator* untuk membuat aset tokoh tambahan dengan gaya gambar "Si Juki" sesuai kebutuhan pada *script* dan *storyboard* yang dibuat dengan *software* Adobe Photoshop. Aset ilustrasi tersebut kemudian diasistensi oleh Jessica Imma (*Lead 2D animator*) yang kemudian digabungkan dan digerakkan menggunakan *puppet pin tool* dalam *software* Adobe After Effects.

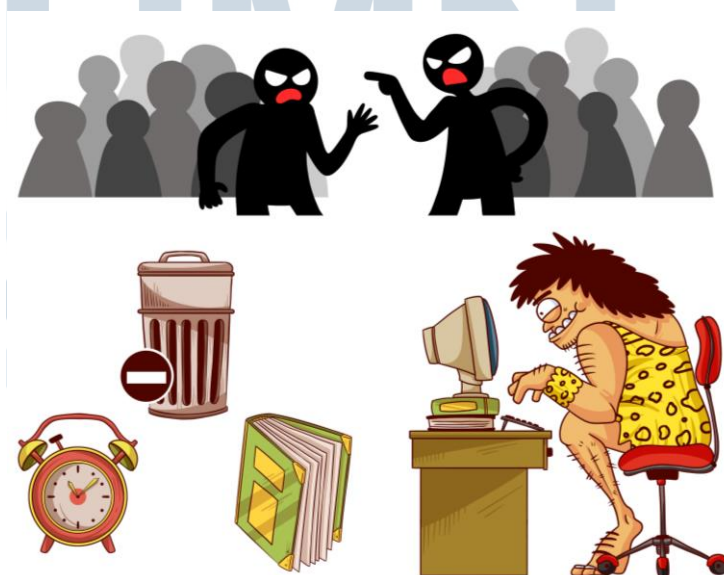


Gambar 3.3. Aset Ilustrasi Tokoh "Harga Kursi Wakil Rakyat".  
(dokumentasi pribadi)



Gambar 3.4. Kompilasi Hasil Akhir Animasi "Harga Kursi Wakil Rakyat".  
(dokumentasi pribadi)

Selama masa praktik kerja magang berlangsung, penulis sudah mengerjakan sebanyak kurang lebih 4-5 serial animasi. Selain, sebagai *asset illustrator*, seiring berjalannya waktu pada pertengahan masa magang, penulis mulai diberikan kepercayaan untuk memegang kendali atas direksi animasi mulai dari menentukan *storyboard*, menganimasikan *shot*, *dubbing* tokoh "Si Juki", *editing*, *compositing*, dan mengedit *audio* serta *sound effect*.



Gambar 3.5. Kompilasi Aset Iustrasi "Candu Moba".  
(dokumentasi pribadi)



Gambar 3.6. Kompilasi Aset Iustrasi "Makna Lebaran".

(dokumentasi pribadi)

Mengikuti bimbingan dari Jessica Imma selaku *lead 2d animator*, aset-aset yang sudah dibuat tersebut, kemudian digabungkan dalam *software* Adobe After Effect dan digerakkan menggunakan *puppet pin tool* untuk ilustrasi berbasis tokoh supaya menghasilkan *idle movement* atau gerakan berulang agar animasi nampak lebih dinamis.



Gambar 3.7. Kompilasi Hasil Akhir Animasi "Candu Moba".

(dokumentasi pribadi)





Gambar 3.8. Kompilasi Hasil Akhir Animasi "Makna Lebaran".  
(dokumentasi pribadi)

Setelah selesai membuat aset ilustrasi dan menganimasikan shot, penulis juga mendapat bagian untuk mengerjakan animasi *dubbing* tokoh "Si Juki" dengan Adobe After Effect berdasarkan *final voice over* yang sudah ditentukan untuk suatu episode "Juki Mau Tahu". Dalam beberapa kasus, penulis diminta untuk mengganti aset warna dan pakaian dari kostum tokoh "Si Juki" menggunakan *software* Adobe Photoshop serta membuat beberapa gerakan-gerakan tambahan sesuai dengan kebutuhan yang tertera pada naskah.



Gambar 3.9. Kompilasi Ragam Pose *Dubbing* "Si Juki".  
(dokumentasi pribadi)



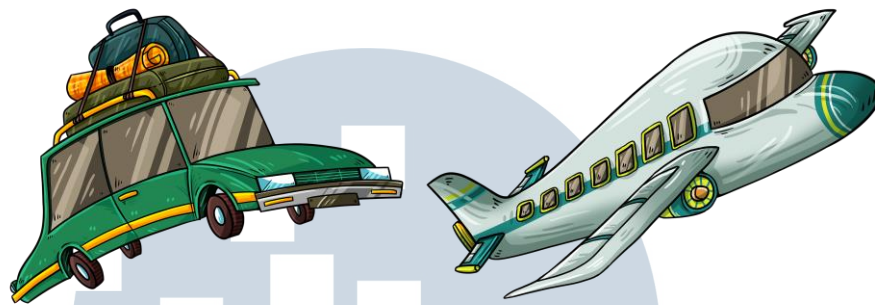
Gambar 3.10. Kompilasi Animasi Final *Dubbing* "Si Juki".  
(dokumentasi pribadi)

## 2. Kolaborasi Si Juki bersama AIA "Tips Mudik ala Juki Bersama AIA"

Seperti yang telah diuraikan penulis, bisnis pengembangan IP berbasis tokoh di Pionicon memiliki misi untuk memonetasi potensi IP secara optimal salah satu caranya yaitu dengan menjalin kerjasama yang baik antar pemilik IP lain atau klien, seperti proyek kolaborasi antara "Si Juki" bersama perusahaan asuransi AIA. Kolaborasi ini merupakan bagian dari program AIA berbagi yang diluncurkan di bulan suci Ramadhan pertengahan Mei lalu, menghasilkan serial komik berjudul "*Si Juki Mendadak Mudik*" dan merilis sebuah video animasi mengenai tips-tips mudik lebaran dari "Si Juki". Pada proyek ini, penulis mendapatkan kesempatan dan tanggung jawab untuk memproduksi video animasi pendek tersebut dari awal pra-produksi hingga akhir bersama rekan *intern 2D animator*, Lani Diana dibawah bimbingan Yahya Muhaimin (*Senior creative planner & scriptwriter*) dan Faza Ibnu Ubaydillah (*Creative director*).

Proyek dimulai pada 17 April 2018, dimana penulis diberi tugas sebagai *illustrator* terlebih dahulu untuk kebutuhan ilustrasi poster dan website dari

AIA berbagi. Penulis dan rekan *intern*, membagi tugas yaitu masing-masing membuat 2 buah ilustrasi kendaraan yang kemudian diserahkan dan digabungkan oleh *creative director* menggunakan *software* Adobe Photoshop.



Gambar 3.11. Aset Ilustrasi Untuk Kolaborasi Juki Dengan AIA.  
(dokumentasi pribadi)



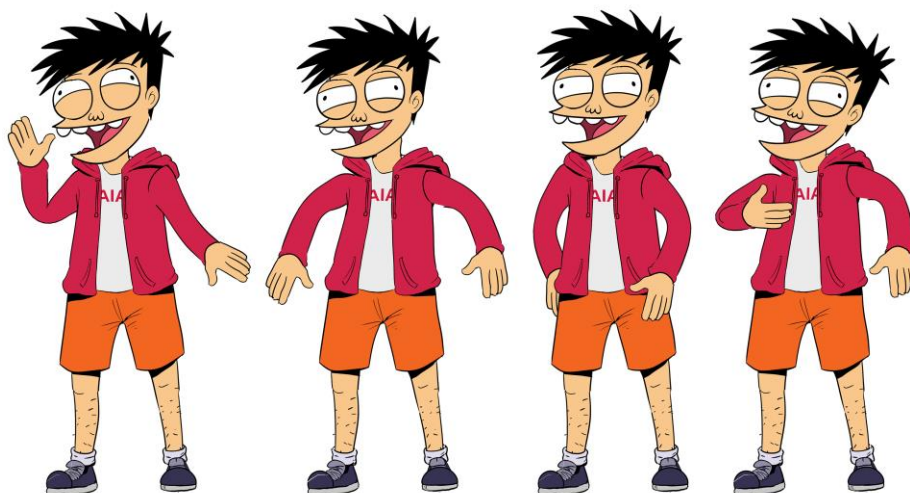
Gambar 3.12. Pengaplikasian Aset Ilustrasi Untuk Microsite AIA.  
(dokumentasi pribadi)

Setelah itu, proses produksi animasi dimulai pada 7 Mei 2018, dimulai dengan *brief* dan pembacaan naskah yang terdiri dari 7 *scene* animasi dengan durasi 1-2 menit. *Scene* ini kemudian dibagi bersama Lani Diana, dimana penulis mengerjakan *scene* 5-7 mencakup ilustrasi, animasi, *dubbing* "Si Juki", mengisi *sound effect* dan *compositing*. Penulis pun membuat aset ilustrasi berupa "Si Juki" yang tengah membongkar kendaraan dan mendaftarkan diri menjadi peserta asuransi AIA dengan resolusi 1920x1080 pixel sesuai resolusi *output* akhir video animasi.



Gambar 3.13. Kompilasi Aset Ilustrasi Animasi Juki Dengan AIA.  
(dokumentasi pribadi)

Setelah membuat aset ilustrasi dan mendapatkan asistensi, penulis melanjutkan animasi *dubbing* "Si Juki", menggabungkan, dan menganimasikan aset-aset tersebut dalam *software* Adobe After Effect mengikuti *timing voice over* dan *brief* naskah hingga mencapai *output* akhir yang sudah disepakati *supervisor*.



Gambar 3.14. Ragam Pose dan Kostum *Dubbing* Juki Dengan AIA.  
(dokumentasi pribadi)





Gambar 3.15. Kompilasi Hasil Akhir Animasi Juki Dengan AIA.  
(dokumentasi pribadi)

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Dalam menjalani praktik kerja magang, adapun beberapa kendala yang dialami oleh penulis sehingga menghambat kinerja kerja dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, yaitu:

1. Penulis mengalami kesulitan dalam menyesuaikan gaya gambar universe dari tokoh "Si Juki" yang terkesan *simple* dan *cartoonish*. Perbedaan gaya gambar ini menghambat penulis dalam memenuhi tenggat waktu karena penulis tidak terbiasa dengan gaya gambar tersebut.
2. Dalam pengerjaan serial animasi "Si Juki Channel" yang berupa animasi 2D berbasis aset menghambat penulis karena kurangnya pengetahuan dan kemampuan penulis dalam menggunakan software Adobe After Effect, membuat penulis bekerja dengan lambat. Keterhambatan ini diikuti dengan kurangnya *brief* dan adanya beberapa aset animasi yang hilang sehingga penulis harus mencari atau membuat ulang aset tersebut.
3. Dikarenakan tim animasi Pionicon yang masih terbilang baru, pada pertengahan masa magang sempat terjadi kekurangan tenaga kerja animator karena beberapa rekan kerja *intern 2d animator* sudah melunasi

durasi praktik kerja magang, menimbulkan pekerjaan menumpuk dan tenggat waktu yang bertabrakan.

### 3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Seiring dengan berjalannya waktu, penulis pun mulai memahami pola kerja di Pionicon dan perlahan menemukan solusi dalam mengatasi hambatan-hambatan tersebut untuk mencapai kinerja kerja yang baik, sebagai berikut:

1. Untuk kendala pada gaya gambar, penulis dengan cermat mempelajari dan memperhatikan referensi gaya gambar tokoh "Si Juki" dari Kumata Studio yang diberikan untuk studi kepada penulis. Asistensi kepada *creative director* juga dilakukan penulis untuk melihat kekurangan-kekurangan pada aspek visual ilustrasi "Si Juki" milik penulis untuk menghindari revisi berulang agar tercapai kinerja kerja efisien dan mulai terbiasa dengan gaya gambar tersebut.
2. Kurangnya pemahaman penulis terhadap *software* Adobe After Effect pun diatasi dengan cara mengulik tutorial youtube untuk menambah wawasan dan menggunakan *plug-in* tambahan dalam mengejar tenggat waktu proyek animasi yang sudah ditetapkan. Penulis juga berinisiatif bertanya kepada Jessica Imma selaku *lead 2D animator* mengenai Adobe After Effect dan pengumpulan aset-aset yang hilang ternyata masih ada di laptop utama Pionicon sehingga penulis dapat menghemat waktu dengan penggunaan ulang aset ilustrasi animasi.
3. Perihal kekurangan tenaga ini dengan cepat penulis komunikasikan kepada supervisor dan diterima dengan baik, segenap tim Pionicon pun kemudian memberikan koordinasi untuk menyesuaikan proyek-proyek yang menumpuk dengan membagi tugas kepada Listya Chandrawidya (*Illustrator*) dalam pembuatan aset ilustrasi dan Kevin Dimas Pratama (*Videographer*) sebagai *animator* serta *editor* output akhir proyek animasi.