

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

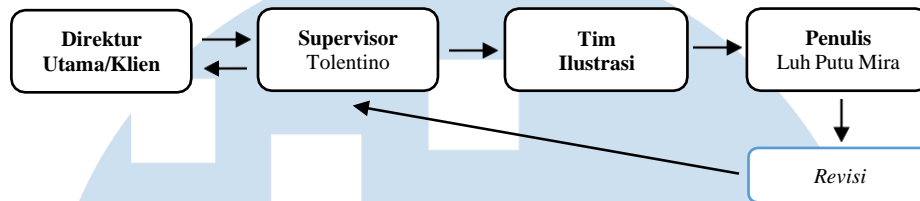
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1 Kedudukan

2D animator bekerja dari *storyboards* lalu menciptakan gambar bergerak yang menggerakkan dan mengembangkan karakter juga pergerakan kameradalam bentuk dua dimensi (Fís Éireann, 2018). Saat menjalani magang di HW Group, penulis melakukan pekerjaan secara berkelompok sesuai arahan yang diberikan oleh *supervisor*. Tugas yang diberikan tidak hanya melalui *supervisor*, namun juga bisa dari ilustrator sendiri. Penulis memiliki kedudukan sebagai 2D animator diantara 2 tim lainnya (ilustrasi dan 3D *artist*). 2D animator bertugas untuk menganimasikan kebutuhan marketingmaupun visual di HW Group. Diantaranya seperti membuat video musik animasi dan *motion graphic*. Hasil dari tugas yang dilakukan akan diberikanpada *supervisor* sebelum disebarluaskan.

3.1.2 Koordinasi

Dalam koordinasi, penulis akan mendapatkan arahan dari *supervisor* ataupun ilustrator dalam mengerjakan suatu proyek. *Supervisor* maupun ilustrator akan memberikan penjelasan mengenai tugas yang akan dilakukandalam bentuk sketsa, *moodboard*, dan yang lainnya. Proyek yang dilakukansebagian besar bekerja sama dengan tim ilustrasi, dimana untuk aset yang diperlukan akan disiapkan oleh ilustrator (sketsa gambar, *color palette*, ilustrasi vektor). Setelah aset selesai, akan diserahkan kepada 2D animator untuk dianimasikan sesuai *briefing* yang telah diberikan. Tugas yang diberikan kemudian akan diberikan waktu spesifik sebagai *deadline*, termasuk tahapan revisi. Apabila telah selesai dianimasikan, penulis akan memberikan hasil animasi pada *supervisor* untuk meminta revisi apabila adadan memastikan bahwa tugas yang diberikan sudah sesuai dengan keperluanHW Group. Setelah melalui tahapan revisi, 2D animator memberikan hasil akhir kepada *supervisor* sebagai perwakilan dalam memberikan hasil kerjakepada direktur utama atau klien yang bersangkutan.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Kerja Penulis di HW Group

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Saat melaksanakan magang di HW Group, penulis diberikan tugas oleh *supervisor* untuk membuat animasi yang diperlukan. Tugas ini juga dibagi dengan dua animator lainnya, sehingga penulis dan animator lainnya saling bekerja sama untuk mendapatkan hasil sesuai direktur utama atau klien inginkan. Setelah menyelesaikan animasi yang diperlukan, penulis memberikan hasil kepada *supervisor* untuk diperiksa. Apabila telah sesuai, pekerjaan penulis selesai. Namun apabila ada hal yang belum sesuai, penulis akan melakukan revisi sesuai yang disampaikan oleh *supervisor*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Selama penulis melaksanakan magang di HW Group, tugas-tugas yang dikerjakan penulis adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Pekerjaan Proyek yang Dilakukan Selama Magang

No.	Tanggal	Proyek	Keterangan
1.	08/08/23	<i>Motion graphic</i> untuk keperluan <i>story</i> Instagram Phoenix.	Outlet: Phoenix Membuat <i>motion graphic</i> sesuai dengan tema dan kebutuhan <i>outlet</i>

			untuk digunakan pada <i>story</i> Instagram <i>outlet</i> .
2.	11/08/23	<i>Storyboard</i> video musik animasi “DNA – Pedicaby”	Merancang <i>storyboard</i> untuk keperluan video musik animasi “DNA – Pedicaby” dengan gaya <i>pixel</i> .
3.	14/08/23	Training Induction	Sebuah program yang diberikan pada karyawan/ <i>intern</i> yang baru bergabung di HW Group.
4.	16/08/23	Intro video musik animasi “DNA – Pedicaby”	Membuat intro untuk video musik animasi “DNA – Pedicaby” dengan gaya <i>motion graphic</i> .
5.	21/08/23	Animasi video musik “DNA – Pedicaby”	Menganimasikan karakter (artis yang bersangkutan) dan musuh dari karakter.
6.	13/09/23	Animasi video musik “DNA – Pedicaby”	Adanya perubahan konsep dari klien, lalu dianimasikan ulang dengan konsep yang terbaru.
7.	24/09/23	Animasi video musik “David”	Membuat animasi <i>scribble</i> untuk video musik “David”.
8.	09/10/23	Animasi video musik “Lava”	Memberikan animasi api dan lava pada video musik “Lava”.
9.	24/10/23	Animasi karakter Hotmen (Kabochan)	Menganimasikan salah satu maskot <i>outlet</i> Hotmen, dengan teknik <i>puppet</i> .
10.	06/11/23	Animasi GIF HSS	Membuat GIF untuk program acara HSS.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama melaksanakan magang di HW Group, penulis bertanggung jawab dalam membuat konten visual dalam bentuk animasi untuk video musik maupun media promosi. Penulis membuat animasi menggunakan perangkat lunak Toon Boom Harmony dan Adobe After Effects untuk membuat animasi, serta menggunakan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator untuk membuat dan menyortir beberapa aset sebelum dianimasikan. Media visual yang dibuat kemudian akan disebarluaskan dalam beberapa platform seperti Youtube, Instagram, dan yang lainnya sesuai kebutuhan HW Group.

Tugas yang akan dikerjakan akan di-briefing terlebih dahulu dengan *supervisor* untuk memastikan tidak ada informasi yang terlewatkan.

1. Video Musik ‘DNA – Pedicaby’



Gambar 3.2 Tampilan Judul Video Musik ‘Pedicaby’
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

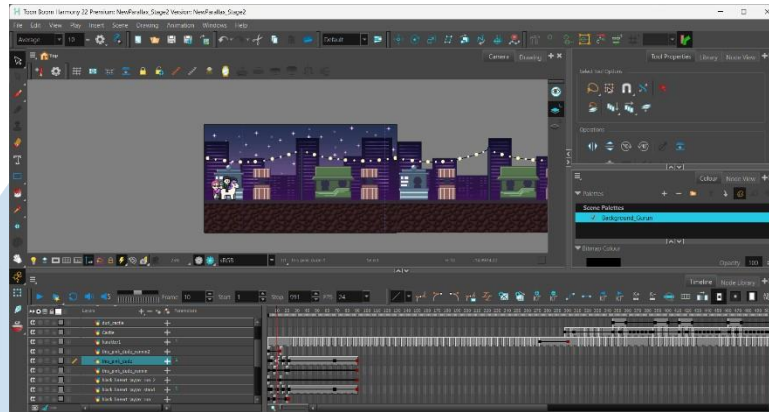
Video musik Pedicaby merupakan proyek panjang pertama penulis dan mempunyai tanggung jawab untuk menyelesaikan proyek video musik animasi dengan durasi 3 menit dalam waktu sebulan. Gaya animasi yang diinginkan oleh artis HW Group yaitu *pixel* atau 8-bit seperti permainan konsol zaman dahulu. Penulis melakukan pembuatan animasi ini dengan dua animator lainnya.

a. Pre-Production



Gambar 3.3 Storyboard Video Musik ‘Pedicaby’
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada tahap *pre-production*, penulis dan dua animator lainnya membuat *storyboard* sesuai konsep yang diminta terlebih dahulu untuk memberikan



Gambar 3.5 *Timeline* Pembuatan Video Musik ‘Pedicaby’

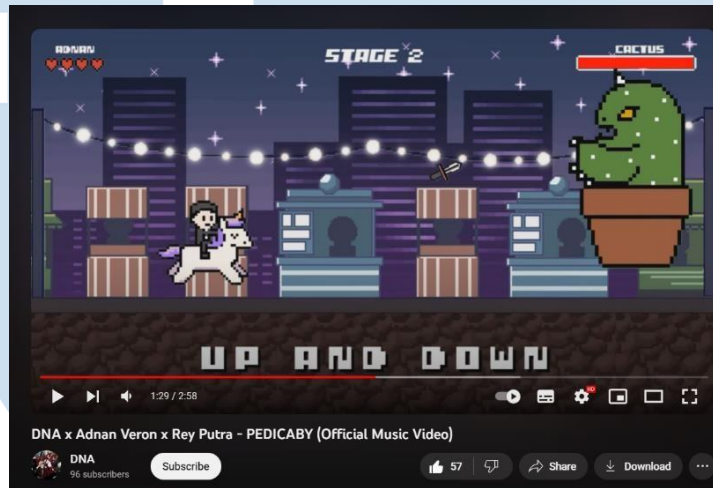
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah menyelesaikan semua aset, pada tahap awal *production* penulis membuat *intro* untuk video musik Pedicaby menggunakan perangkat lunak Adobe After Effects. Adapun gaya yang digunakan *intro* yaitu *motion graphic*, hal ini untuk menyampaikan bahwa penonton sedang bermain *arcade* sebelum menampilkan permainan secara menyeluruh. Setelah *intro* selesai dibuat, penulis memperlihatkannya kepada *supervisor* untuk mendapatkan *feedback*. Penulis pun melakukan revisi sesuai yang diberikan *supervisor* hingga *final*.

Selanjutnya penulis mulai membuat animasi sesuai bagian yang telah disepakati bersama dengan dua animator lainnya. Penulis menggunakan perangkat lunak Toon Boom Harmony untuk membuat animasi dengan gaya *pixel* atau 8-bit. Karena menggunakan gaya *pixel*, animasi dibuat dengan gerakan yang terbatas agar pergerakannya tidak halus. Penulis tidak membuat animasi dengan gaya *hand-drawn*, melainkan dengan memainkan *panning* dan posisi untuk lebih menonjolkan ciri khas permainan konsol zaman dahulu. Karena gerakan karakter pada video musik ini berlari, penulis memainkan *parallax* pada *background* agar terlihat lebih realistis. Pembagian *parallax* terdiri dari *background*, *middle ground*, dan *foreground*. Setelah mendapatkan revisi dari *supervisor* dan telah *final*, hasil animasi kemudian di-*render* dengan format .mp4.

c. Post Production

Setelah semua *scene* terkumpul, termasuk dari dua animator lain, penulis menggabungkan semua *scene* dan *intro* menjadi satu menggunakan Adobe After Effects. Hasil *compile* tersebut lalu diberikan pada editor HW Group untuk di-*compositing* dan ditambahkan lagu dari artis yang bersangkutan.



Gambar 3.6 Hasil Final Video Musik 'Pedicaby'
(Sumber: Youtube 'DNA')

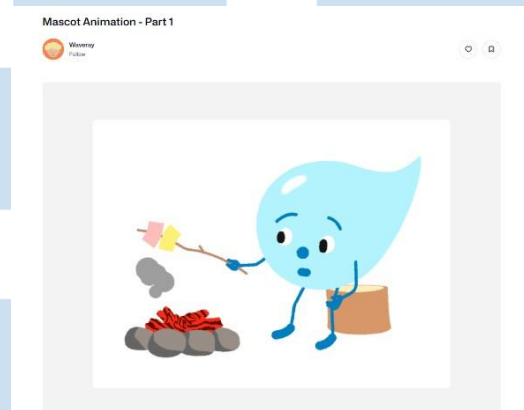
2. Animasi Tokoh Hotmen (Kabochan)

Hotmen merupakan salah satu *outlet* terbaru dari HW Group yang masih dalam tahap pembuatan. *Outlet* baru ini adalah sebuah restoran dengan konsep yang unik dan mempunyai beberapa tokoh yang menggemaskan. Penulis dan animator lainnya diminta untuk mencoba membuat animasi dengan pose bebas dari semua tokoh Hotmen tersebut, yang dimana animasi ini dapat digunakan ke depannya sebagai media promosi Hotmen. Penulis mencoba membuat karakter Hotmen yang bernama Kabochan dengan dua teknik animasi, yaitu *frame by frame* dan *puppet*.

a. Pencarian Referensi

Sebelum menganimasikan Kabochan, penulis mencari beberapa referensi yang bisa digunakan untuk memahami gerakan dari sebuah maskot, Setelah

melihat referensi sesuai dengan bentuk tubuh Kabochan, penulis menemukan bahwa gerakan yang digunakan tidak harus rumit dan dapat menarik mata dengan gerakan yang menggemaskan.



Gambar 3.7 Referensi Animasi

(Sumber: <https://dribbble.com/shots/5102647-Mascot-Animation-Part-1#>)

b. Proses Animasi

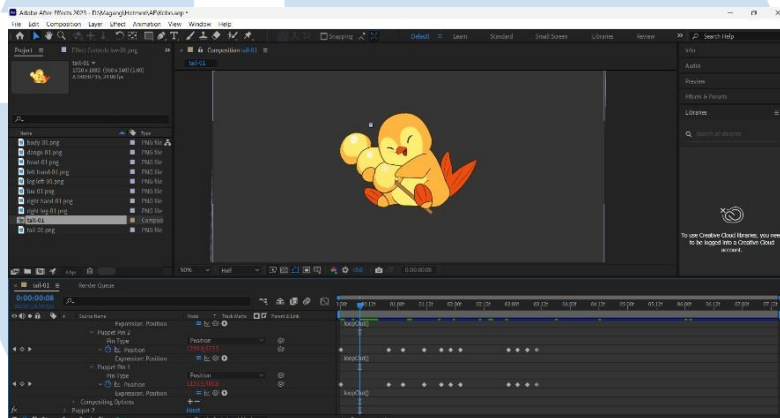


Gambar 3.8 Timeline Animasi Kabochan

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

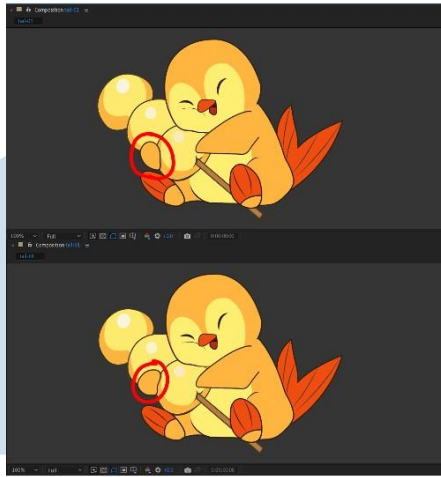
Untuk teknik *frame by frame*, penulis menggunakan Adobe Photoshop dalam pembuatannya. Proses awal pembuatan dimulai dari membuat *rough keyframe* atau sketsa *keyframe* Kabochan dengan menggambarkan *key pose*-nya terlebih dahulu, penulis membuat sketsa dengan referensi *turn around* Kabochan yang telah disiapkan oleh ilustrator. Apabila *key pose* telah selesai, kemudian dilanjutkan dengan membuat *in*

between diantara *key pose* tersebut agar gerakan terlihat lebih halus. Setelah *rough keyframe* selesai, dilanjutkan dengan *clean-up* agar *lineart* terlihat lebih rapi dan bentuk tokoh lebih jelas. Apabila *clean-up* telah dirasa cukup, penulis kemudian memberikan warna sesuai referensi. Hasil akhir pun di-*render* menjadi video dan diperlihatkan kepada *supervisor*.



Gambar 3.9 *Timeline* Animasi Kabochan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Untuk teknik *puppet*, penulis menggunakan Adobe After Effect untuk menganimasikan Kabochan. Untuk aset vektor yang akan dianimasikan disiapkan oleh ilustrator dan diberikan kepada penulis. Kemudian penulis memisahkan *layers* sesuai bagian tubuh Kabochan agar lebih mudah saat dianimasikan. Setelah aset sudah lengkap, penulis mulai menganimasikan Kabochan. Untuk bagian kepala, tangan kiri, dan kaki, penulis hanya memainkan *rotation*, *scale*, dan *position* sesuai *timing* agar gerakan Kabochan tidak terlalu berlebihan. Pada bagian ekor Kabochan penulis menggunakan *puppet tool* untuk memberikan efek yang lebih realistis, ekor Kabochan dibuat sedikit *wiggly* untuk memperlihatkan bahwa Kabochan sedang senang dan tidak terkesan kaku. Untuk tangan kanan penulis juga menggunakan *puppet tool*, penulis membuat tangan kanan Kabochan terlihat memeluk makanan dengan lebih erat untuk memperlihatkan bahwa Kabochan sangat menyukai makanan tersebut.



Gambar 3.9.1 Perbedaan Tangan Animasi Kabochan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama penulis melaksanakan magang di HW Group, ada kendala-kendala yang terjadi dan harus dihadapi. Kendala ini tidak hanya berasal dari diri sendiri, namun juga dari faktor eksternal. Adapun beberapa kendala yang terjadi yaitu:

- 1) Kendala pada penyimpanan dan pengoperasian *hardware*. Beberapa pekerjaan ada yang memerlukan penyimpanan cukup dan komputer dengan spesifikasi yang lebih tinggi dalam mempermudah pekerjaan. Hal ini membuat pekerjaan cukup terhambat karena perlu membersihkan memori dan menggunakan perangkat pribadi yang kurang optimal untuk kebutuhan pekerjaan.
- 2) *Briefing* pekerjaan yang terkadang kurang jelas. Karena penyampaian dari klien/atasan tidak terlalu spesifik, hal ini membuat hasil kerja pun terkadang tidak sesuai keinginan klien/atasan, sehingga perlu mengerjakannya dua kali akibat kurangnya komunikasi.
- 3) Keadaan kantor yang terkadang kurang kondusif. Pada saat-saat tertentu ada hal-hal yang membuat suasana kantor kurang kondusif sehingga dapat menghilangkan konsentrasi penulis saat bekerja.
- 4) Diri sendiri yang mudah panik saat mengerjakan sesuatu di waktu yang bersamaan. Karena ada beberapa pekerjaan yang sekaligus diinformasikan

disaat yang bersamaan, penulis akan merasa panik dan memengaruhi kinerja karena merasa tidak dapat menyelesaikan semuanya dengan tepat waktu.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Kendala-kendala yang terjadi merupakan hal yang harus dihadapi penulis. Hal ini membuat penulis mendapatkan banyak pelajaran mengenai bagaimana menyelesaikan suatu kendala. Solusi yang penulis lakukan yaitu:

- 1) Penulis mencari tahu cara membersihkan memori perangkat pribadi dengan lebih optimal dengan cara bertanya dengan rekan kantor yang paham dan lebih memahami apa yang harus dilakukan apabila *hardware* mengalami suatu masalah. Hal ini membuat penulis mengetahui hal baru mengenai *hardware* dengan lebih jauh.
- 2) Menyampaikan kepada *supervisor* bahwa *briefing* yang disampaikan terkadang kurang jelas, hal ini membuat klien/atasan menjadi lebih spesifik saat memberikan pekerjaan. Menaikkan rasa inisiatif penulis dalam bertanya dengan se jelas mungkin agar tidak terjadi miskomunikasi.
- 3) Menggunakan *earphone* saat bekerja untuk meminimalisir hal-hal yang dapat mengganggu konsentrasi.
- 4) Membuat *list* pekerjaan apa yang harus diselesaikan dalam waktu dekat sehingga tidak kebingungan saat mengerjakan pekerjaan. Bercerita kepada rekan kerja dan menjadi tenang saat mendapat dukungan dari orang-orang sekitar.

Dengan beberapa kendala yang terjadi, penulis memahami bahwa semua hal tersebut pasti memiliki solusi. Penulis pun menjadi cepat beradaptasi dengan lingkungan dan dunia kerja, sehingga untuk ke depannya penulis dapat menghindari kendala yang dapat terjadi ke depannya.