



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

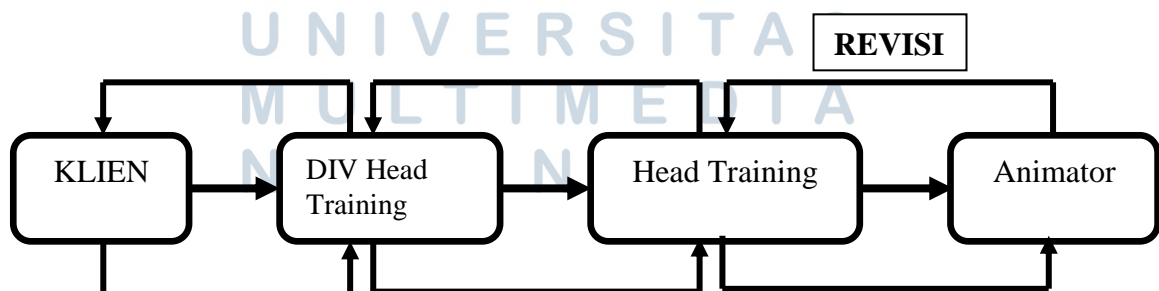
Di PT. Nusantara Surya Ciptadana, para animator bertugas untuk membuat *storyboard*, narasi pengisi suara, melakukan pengambilan suara, mengedit dan membersihkan rekaman suara. Pekerjaan tersebut dikerjakan oleh 1 animator sehingga ia bertanggungjawab dari awal proses pengerjaan animasi hingga proses animasi selesai guna mempercepat alur pekerjaan. Selama proses animasi berjalan, para animator akan berkoordinasi dengan DIV Head dan Head divisi training mengenai animasi seperti apa yang akan dibuat, bagaimana alur animasi ini bergerak, dan lain sebagainya.

1. Kedudukan

Penulis memiliki kedudukan sebagai animator divisi Training di PT. Nusantara Surya Ciptadana.

2. Koordinasi

Dalam mengerjakan sebuah proyek, penulis berkoordinasi langsung Head Divisi Training. Koordinasi ini berupa *brainstroming*, pengembangan *storyboard*, dan eksplorasi *style* visual untuk animasi *motion graphic* yang akan dikerjakan.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama penulis melaksanakan tugas magang di PT. Nusantara Sakti Group (NSS), penulis diberi tanggungjawab berupa proyek animasi yang nantinya diupload di web *e-learning* sebagai media pembelajaran para karyawan PT. Nusantara Sakti Group (NSS). Berikut ini merupakan rincian proyek yang dilakukan oleh penulis selama magang

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 (16-21 Oktober 2017)	Animasi 5C1P (HMC dan M2W)	<ul style="list-style-type: none"> - Meeting proyek animasi 5c1p (M2w dan HMC) - <i>Brainstroming</i> materi animasi - <i>Storyboard</i> - Eksplorasi <i>style</i> visual animasi
2	2 (23 Oktober-28 Oktober 2017)	Animasi 5C1P (HMC dan M2W)	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi dan acc <i>storyboard</i> ke klien dan atasan langsung - Pembuatan dan pengumpulan aset berupa gambar - Proses penganimasian 5c1p - Pembuatan narasi animasi 5c1p
3	3 (30 Oktober-4 September 2017)	Animasi 5C1P (HMC dan M2W)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Take sound</i> animasi 5c1p - <i>Editing</i> dan <i>cleaning sound</i> - Proses penganimasian 5c1p - Revisi animasi 5c1p
4	4 (6 September-11 September 2017)	- Animasi 5C1P (HMC dan	<ul style="list-style-type: none"> - Penggabungan animasi dan suara - Revisi animasi 5c1p

		<p>M2W)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bumper <i>opening</i> video <i>Advanced selling skills</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Finalisasi animasi 5c1p - Pembuatan bumper <i>opening</i> video <i>Advanced selling skills</i> (aset video diperoleh dari youtube)
5	5 (13 September-18 September 2017)	<p>Animasi 6P (HMC dan M2W)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Meeting proyek animasi 5c1p (M2w dan HMC) - <i>Brainstroming</i> materi animasi - <i>Storyboard</i> - Eksplorasi <i>style</i> visual animasi
6	6	<ul style="list-style-type: none"> - Animasi 6P (HMC dan M2W) - Bumper <i>opening</i> video NSS <i>Value</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi dan acc <i>storyboard</i> ke klien dan atasan langsung - Pembuatan bumper <i>opening</i> video NSS <i>Value</i> (aset video diperoleh dari youtube) - Pengumpulan dan pembuatan aset berupa gambar - Pembuatan narasi animasi 6p
7	7 (27 November-2 Desember 2017)	<p>Animasi 6P (HMC dan M2W)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Proses penganimasian animasi 6p - <i>Take sound</i> animasi 6p

			<ul style="list-style-type: none"> - <i>Editing</i> dan <i>cleaning sound</i> - Penggabungan animasi dan suara
8	8 (4-9 Desember 2017)	<ul style="list-style-type: none"> - Animasi 6P (HMC dan M2W) - Bumper <i>opening</i> video NSS <i>Value</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan bumper <i>opening</i> video Nusantara <i>Ways</i> (aset video diperoleh dari youtube) - Revisi animasi 6p - Finalisasi animasi 6p
9	9 (11-13 Desember 2017)	Animasi 5C1P (M4W)	<ul style="list-style-type: none"> - Meeting proyek animasi 5c1p - Pembuatan <i>storyboard</i> - <i>Brainstroming</i> materi animasi 5c1p

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Awalnya, penulis, Head Training dan GM Training melakukan rapat dengan klien dari divisi yang ingin materi pembelajarannya dibuat animasi. Dari rapat tersebut, penulis dan Head Training melakukan *brainstroming* mengenai animasi seperti apa yang akan dibuat. Kemudian, penulis akan membuat *storyboard* dari hasil *brainstroming* dan dipandu dengan materi pembelajaran dari klien.

Setelah *storyboard* selesai dan telah di acc oleh Head Training dan GM Training, *storyboard* tersebut diserahkan ke klien untuk di cek apakah ada materi yang ingin diubah atau ditambah. Apabila *storyboard* telah di acc oleh klien, penulis pun mulai mengerjakan animasi dimulai dari mencari referensi visual, pengumpulan dan pembuatan aset, membuat animasi, membuat narasi animasi, *take voice* untuk pengisi suara animasi, editing *sound*, dan yang terakhir mencocokkan animasi dan suara.

Setelah animasi selesai dikerjakan, penulis akan menyerahkan animasi tersebut kepada Head Training untuk *direview*. Tujuannya untuk mengecek

apakah animasi tersebut harus direvisi atau tidak. Apabila ada revisi maka penulis akan melakukan perbaikan pada bagian yang direvisi. *Review* dan revisi juga penulis dapatkan dari GM Training dan perwakilan dari klien yang mengerti tentang materi yang dianimasikan. Animasi yang sudah *final* pun kemudian *direview* pada rapat besar dengan seluruh anggota klien yang bersangkutan. Biasanya, pada rapat animasi ini pun terdapat revisian minor berupa kesalahan penulisan atau durasi animasi.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

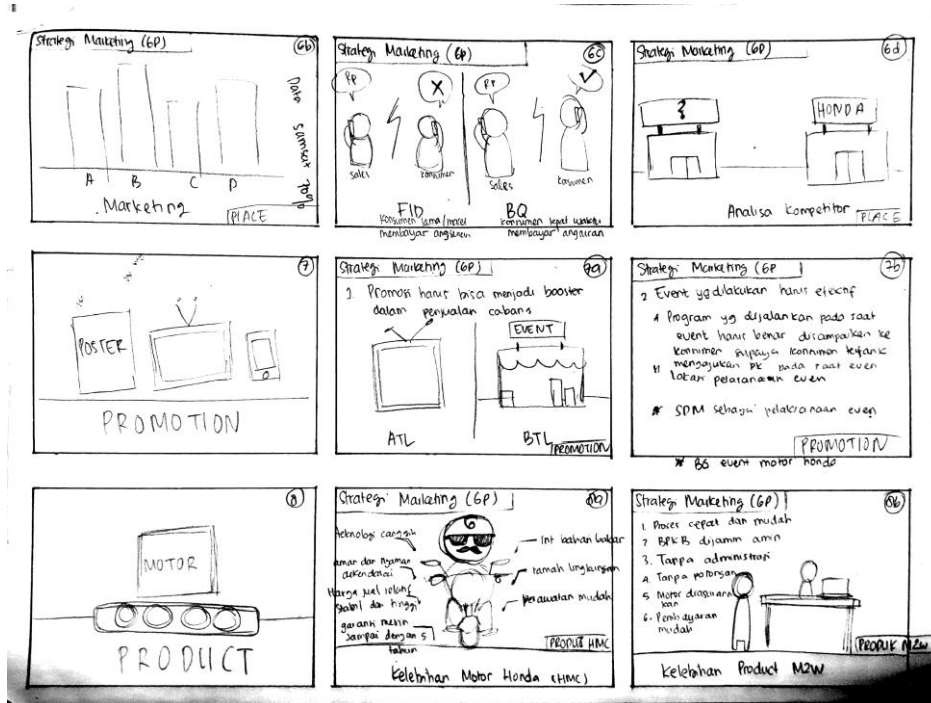
Berikut ini adalah penjelasan proses pengerjaan animasi 6P (HMC dan M2W) dan proses pengerjaan bumper *opening* video yang penulis kerjakan.

Animasi 6P (HMC dan M2W)

6P adalah poin-poin penting yang menjadi pertimbangan perusahaan dalam membuka dan memilih area potensial dalam menjalankan suatu program promosi maupun dealer baru. 6P sendiri terdiri dari *people* (SDM), *place* (area), *promotion*, *product*, *price*, dan *process*. Sedangkan HMC adalah kepanjangan dari Honda *Motor Cycle* dan M2W adalah kepanjangan dari Multiguna 2 (*two*) *Wheels*.

1. Sebelum memulai proyek animasi 6p, penulis, DIV Head, dan Head divisi training melakukan meeting dengan perwakilan divisi HMC dan M2W. Dirapat ini, divisi training, divisi HMC, dan divisi M2W membicarakan seperti apa bentuk animasi ini jadinya. Setelah terjadi kesepakatan bentuk animasinya, selanjutnya divisi training, divisi HMC, dan divisi M2W membicarakan konten atau materi yang akan dimuat pada animasi. Materi tersebut didiskusikan dan disortir sehingga tidak semua informasi dimasukkan. Setelah semua sudah disepakati, penulis pun mulai mengerjakan *storyboard*.
2. Untuk pengerjaan *storyboard*, penulis dan Head Training berdiskusi mengenai pergerakan dari setiap scene. Setelah membahas mengenai

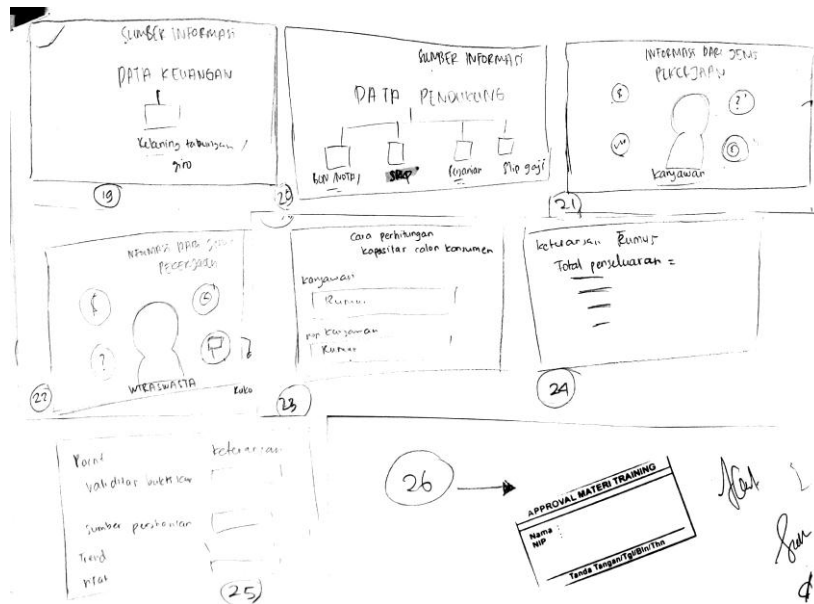
pergerakan animasinya, penulis menuangkan hasil diskusi tersebut kedalam *storyboard*.



Gambar 3.2. *Storyboard* animasi 6p

- Setelah *storyboard* selesai dibuat, selanjutnya *storyboard* akan diserahkan ke Head Training untuk diperiksa. *Storyboard* yang telah diperiksa oleh Head Training apabila ada perbaikan maka diperbaiki apabila tidak ada perbaikan maka *storyboard* diberi cap dan ditandatangani oleh divisi yang bersangkutan. Sebelum ditandatangani oleh divisi HMC dan M2W, akan ada revisi dan perbaikan lagi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

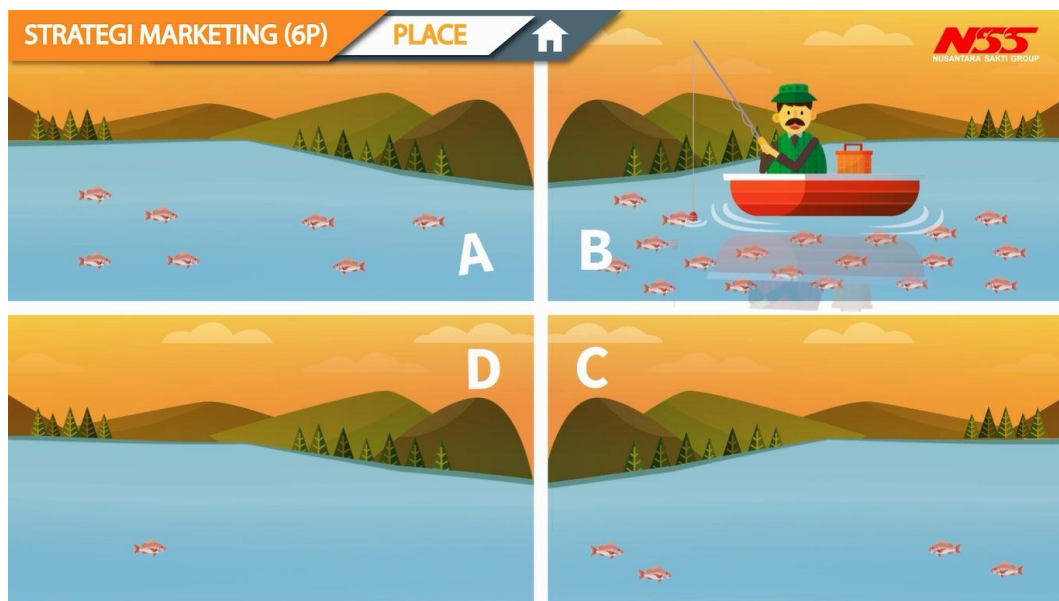


Gambar 3.3. *Storyboard* animasi 6p dengan cap dan tandatangan acc

4. Kemudian setelah *storyboard* diapprove oleh setiap divisi (training, HMC, dan M2W), penulis membuat narasi atau naskah animasi 6p. Pembuatan narasi ini bertujuan agar pengisi suara animasi tahu apa-apa saja yang harus diambil suaranya. Untuk pengambilan suara, penulis menggunakan hp dan *headset* untuk merekam suara. Suara yang sudah direkam kemudian diedit menggunakan aplikasi *Adobe Audition* untuk dihilangkan *noise*.
5. Selanjutnya, penulis memasuki tahap pengumpulan dan pembuatan aset berdasarkan *storyboard*. Pada proyek animasi sebelumnya, penulis membuat aset sendiri namun hal tersebut kurang efisien dikarenakan jadwal *deadline* yang padat. Oleh karena itu, penulis mengambil aset dari situs www.freepik.com untuk mempercepat proses pembuatan aset. Aset yang diambil dari situs [freepik](http://www.freepik.com) tidak langsung penulis gunakan begitu saja. Meskipun menggunakan aset yang sudah jadi, penulis tetap mengolah aset tersebut dengan perubahan pada warna atau bentuk. Penulis menggunakan program *Adobe Illustrator* untuk mengubah desain aset [freepik](http://www.freepik.com) ataupun membuat detail tambahan pada aset yang ada.

6. Tahap selanjutnya, penulis mulai memasuki proses pengerjaan animasi dengan aset-aset yang telah dikumpulkan. Untuk proses penganimasian, penulis menggunakan program *Adobe After Effect*. Penulis biasanya menghabiskan 3-4 hari untuk membuat seluruh animasi tiap-tiap scene. Setelah proses penganimasian selesai dan sudah *render*, penulis akan melakukan *preview* ke Head Training. Tujuan untuk mengecek apakah ada animasi yang kurang cocok ataupun pengecekan kelengkapan materi. Apabila ada revisi, penulis pun memperbaiki animasi yang mendapat koreksi. Setelah hasil revisi di acc, penulis pun *render* animasi perscene dengan *output rgb+alpha*. Penulis memisahkan antara video latar, tulisan, dan karakter agar mudah saat memasuki tahap pengeditan dan penggabungan antara animasi dan suara.
7. Tahap selanjutnya, setelah animasi yang dibuat sudah *approve*, penulis menggabungkan dan mengedit gambar dan suara menggunakan aplikasi *Adobe Premiere*. Pada tahap ini, penulis mengatur kecocokan antara suara dan animasi. Setelah animasi berupa gabungan video dan suara jadi, penulis melakukan *review* ke Head Training untuk dicek apakah animasi tersebut sudah sesuai atau tidak. Selanjutnya, animasi yang sudah dicek Head Training *render* dan diserahkan ke DIV Training untuk dilakukan pengecekan. Apabila ada revisi dari DIV Training maka animasi kembali diperbaiki dan *render* ulang. Terkadang revisian animasi memerlukan *take* suara ulang karena adanya perubahan materi sehingga animasinya pun juga berubah.
8. Setelah animasi 6p benar dan tidak ada revisian lagi, penulis beserta DIV Training dan Head Training melakukan rapat dengan divisi HMC dan M2W untuk *mereview* animasi 6p. *Review* bertujuan untuk mendapatkan acc dari divisi HMC dan M2W. Saat melakukan *review*, penulis mendapatkan revisi lagi berupa penambahan *scene* materi sehingga yang awalnya durasi 6p selama 12 menit berubah menjadi 25 menit. Karena

dirasa durasi animasi yang terlalu panjang, penulis pun diminta DIV Head untuk mengedit kembali animasi 6p sehingga hasil akhirnya animasi 6p berdurasi 20 menit. Berikut ini merupakan *screenshot* animasi final 6p.



Gambar 3.4. *Screenshot* animasi 6p (1)



Gambar 3.5. *Screenshot* animasi 6p (2)

Bumper *opening* video Nusantara Ways

Nusantara Ways adalah nilai-nilai yang wajib dimiliki oleh setiap karyawan/i dalam menjalankan semua kegiatan proses bekerja di PT. Nusantara Sakti Group. Nilai-nilainya yaitu *energy, passion and confidence, integrity, customer satisfaction, synergy, strategy, excellent achievement, dan learn.*

1. Sebelum memulai proyek bumper *opening* video Nusantara Ways, penulis dan Head divisi training memberikan arahan atau tugas pembuatan bumper secara langsung (*face to face*). Arahan ini berisi bagaimana style, warna, dan gambar yang akan dimasukkan ke dalam bumper. Penulis pun diminta oleh Head Training untuk mencari *background* yang sesuai dengan bumper nantinya.
2. Setelah mendapatkan arahan, penulis pun mulai mencari *template* bumper *opening* video di youtube. *Template* yang penulis cari dan penulis *download* di youtube didapatkan secara gratis.
3. Sesudah *template* didapatkan, selanjutnya penulis akan melakukan acc beberapa *template* bumper yang sudah penulis dapatkan.
4. Setelah salah satu *template* bumper di acc, penulis pun mulai mencari aset-aset gambar di situs www.google.com untuk dimasukkan ke dalam bumper. Penulis pun mencari beberapa pilihan aset gambar sesuai dengan nilai-nilai Nusantara Ways. Setelah aset terkumpul, penulis melakukan acc aset gambar ke Head Training melalui *chatting whatsapp*.
5. Aset-aset gambar yang telah di acc kemudian diolah lagi oleh penulis dengan program *Adobe Photoshop* untuk diberi *filter*.



Gambar 3.6. Aset gambar sebelum diedit



Gambar 3.7. Aset gambar setelah diedit

6. Setelah semua aset gambar sudah siap, penulis pun mulai mengerjakan bumper dengan mengedit *template* bumper dengan program *Adobe After Effect*. Pada bumper tersebut, penulis hanya memasukkan aset gambar dan mengetik nilai-nilai Nusantara Ways. Untuk bagaimana gerakan semua aset sudah disediakan di bumper.
7. Ketika bumper sudah selesai, penulis melakukan acc ke Head Training. Oleh Head Training, bumper yang penulis buat tidak mengalami revisi sehingga penulis pun mulai memasuki tahap penggabungan video bumper dengan *backsound* di *Adobe Premiere*.

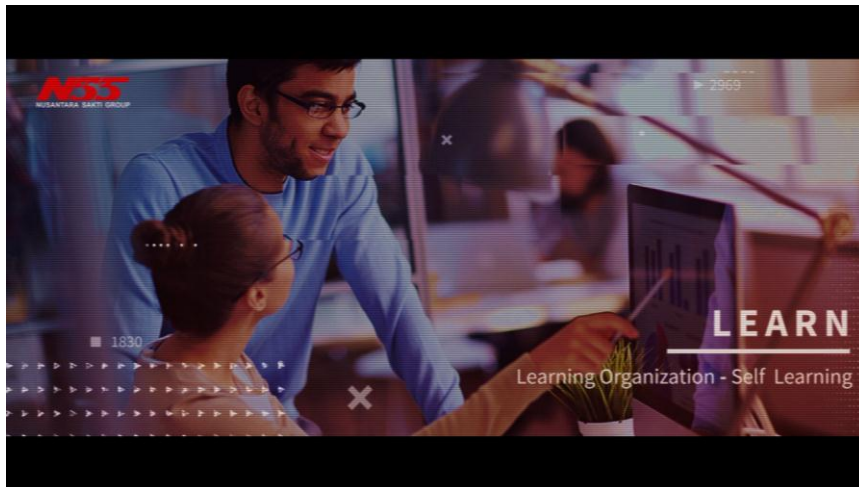
8. Selanjutnya, penulis menyerahkan video bumper yang sudah selesai ke Head Training untuk diserahkan ke DIV Head. Oleh DIV Head. Akan dilakukan pengecekan apakah ada tulisan yang salah dan lain sebagainya. Berikut ini adalah *screenshot* bumper *opening* video Nusantara Ways.



Gambar 3.8. *Screenshot* bumper Nusantara Ways (1)



Gambar 3.9. *Screenshot* bumper Nusantara Ways (2)



Gambar 3.10. Screenshot bumper Nusantara Ways (3)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani praktek kerja magang di perusahaan PT. Nusantara Surya Ciptadana, penulis menemui beberapa kendala. Kendalanya yaitu :

1. Saat membuat animasi 6p, penulis membuat animasi tersebut untuk media pembelajaran, maka proses pengerjaannya pun harus cepat karena akan diupload di web *e-learning*. Sehingga saat pembuatan dan pengumpulan aset pun harus cepat dikerjakan. Belum lagi keterbatasan fasilitas untuk menunjang proses animasian sehingga dibutuhkan penangganan yang lebih terutama untuk ruangan *take sound*. Tidak adanya ruangan kedap suara membuat kualitas suara kurang bagus ditambah dengan alat yang digunakan untuk merekam suara hanya berupa hp dan *headset*. Kemudian, untuk materi pembelajaran yang digunakan penulis untuk panduan membuat animasi terkadang *out of date* sehingga ada beberapa informasi materi dalam animasi yang salah.
2. Saat proses pengerjaan bumper Nusantara Ways, penulis tidak menemukan kesulitan sebab arahan yang diberikan pun cukup jelas.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Meskipun penulis menemui beberapa kendala, penulis menemukan solusi dan dibantu dengan saran dan masukan dari senior animator yang bekerja di

perusahaan PT. Nusantara Surya Ciptadana dalam pengerjaan animasi 6p. Untuk kendala dalam pembuatan dan pengumpulan aset, penulis mengambil aset sari situs aset gratis yaitu www.freepik.com. Aset yang telah diunduh dari situs freepik kemudian oleh penulis diolah lagi sesuai dengan kebutuhan animasi yang dikerjakan. Sedangkan untuk materi yang *out of date*, penulis berkoordinasi dengan Head Training dan kemudian dilanjutkan ke DIV Training untuk diadakan rapat evaluasi mengenai materi pembelajaran yang terbaru sehingga penulis sebisa mungkin dapat menghindari kesalahan informasi materi pembelajaran. Untuk keterbatasan fasilitas ruangan *take sound* yang berakibat pada hasil rekaman suara yang kurang baik, penulis mengatasinya dengan mengedit suara hasil rekaman dengan *Adobe Audition* sehingga kualitas suara dapat menjadi lebih baik lagi.

