



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

Seperti dalam surat pengajuan kerja magang dan CV penulis, kedudukan penulis berada pada divisi Program Acara ditempatkan pada posisi magang, di bawah senior Grafis Animasi yang dipimpin oleh produser program acara yaitu Andi Aditya, sedangkan desain grafis dalam broadcast bertugas untuk membuat logo acara dan keperluan 2D grafik desain di TVRI.

Produser berada dibawah kepala program acara yang berkoordinasi langsung dengan kepala seksi program acara yang bertanggung jawab penuh atas program-program yang dibuat di TVRI.

UMMN



Bagan 3.1 - Struktur Penulis di TVRI

Pada koordinasi kerja, penulis difasilitasi sebuah *PC* untuk bekerja, agar mempermudah untuk menyimpan file yang diperlukan untuk keperluan grafis animasi program.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Seorang *Motion Graphic Designer* dalam *broadcast* tugasnya adalah mengerjakan segala sesuatu yang berhubungan dengan grafis animasi untuk program acara TV, yaitu *bumper*, *opening title*, *lower thirds*, dan sebagainya. Konsep program acara dituangkan dalam visual desain yang baik dapat menentukan acara tersebut menarik

atau tidak untuk dilihat, karena sebelum program acara dimulai, bumper opening adalah yang pertama kali dilihat oleh penonton.

Pada kesempatan kali ini, penulis bekerja pada divisi Post-Production Program sebagai *Motion Graphic Designer* atau biasa disebut di TVRI yaitu Grafis Animasi. Sistem kerja dari *Motion Graphic Designer* cukup simpel, produser atau karyawan pada bagian produksi dari program acara atau pihak lain yang membutuhkan grafis harus menemui Kepala Seksi Program dan kemudian berunding perihal konsep program dan grafis yang dibutuhkan.

3.3 Uraian Kerja Magang

Dalam pelaksanaan praktek kerja magang sebagai *Motion Graphic Designer* di TVRI selama 3 bulan, penulis bekerja selama 4 hari dan kesempatan libur 3 hari dalam seminggu. Pihak TVRI memberikan 1 hari yaitu hari Jumat, untuk menyesuaikan kegiatan penulis yang masih kuliah.

Ketika proses kerja magang berlangsung, penulis diberi kesempatan untuk turut berpartisipasi dalam membuat grafis animasi untuk program TV. Pada saat praktek di lapangan, penulis mendapatkan bimbingan dari Produser Program dan desainer senior. Mereka memberitahukan segala informasi dan tugas yang harus dilakukan, juga membimbing dalam penyesuaian dengan cara kerja disana.

Berikut ini adalah tabel pekerjaan yang dikerjakan oleh penulis.

Minggu ke	Jenis Pekerjaan
1	<p>Grafis Animasi acara "GATRA KENCANA"</p> <p><i>Lower Thirds, Lower Thirds Nominasi dan Next On</i></p>
2	<p>Grafis Animasi acara "GATRA KENCANA"</p> <p><i>Lower Thirds, Lower Thirds Nominasi dan Next On</i></p>
3	<p>Template Grafis Animasi acara Match Liga Itali</p> <p>"ALLENATORE"</p>
4	<p>Grafis Animasi Acara "Multikulti Orchestra"</p> <p><i>Bumper in & out, Lower Thirds dan LED Screen</i></p>
5	<p>Grafis Animasi Acara "Multikulti Orchestra"</p> <p><i>Bumper in & out, Lower Thirds dan LED Screen</i></p>
6	<p>Grafis Acara "Top Model 2013"</p> <p><i>Lower Thirds dan Slide Photo</i></p>
7	<p>Re-Design Grafis Animasi acara Musik "KEREN"</p> <p>Bumper In</p>
8	<p>Re-Design Grafis Animasi acara Musik "KEREN"</p> <p>Bumper In</p>

9	Promo Grafis Acara "Pameran Rumah Murah Idaman"
10	Promo Grafis Acara "Pameran Rumah Murah Idaman"

Tabel 3.1 - Pekerjaan yang dikerjakan penulis

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Dalam membuat Grafis Animasi Program TV, proses yang dilakukan adalah bertemu produser atau tim kreatif program acara yang membutuhkan Grafis Animasi pada acara tersebut. Penulis biasanya diberikan informasi tentang apa isi program tersebut dan konsep program, agar bisa disesuaikan dengan kebutuhan Grafis Animasinya.

Persiapan pembuatan Grafis Animasi pembuka program biasanya berdurasi 15 - 20 detik dan pengerjaannya diberi waktu 2 - 3 minggu sudah termasuk revisi sebelum program tayang.

Berikut ini adalah *Project* yang dikerjakan oleh penulis saat praktek kerja magang di TVRI.

1. Gatra Kencana

Gatra Kencana adalah acara tahunan yang didedikasikan sebagai bentuk penghargaan untuk stasiun TVRI di daerah yang memberikan kontribusi dalam program acara terbaik.

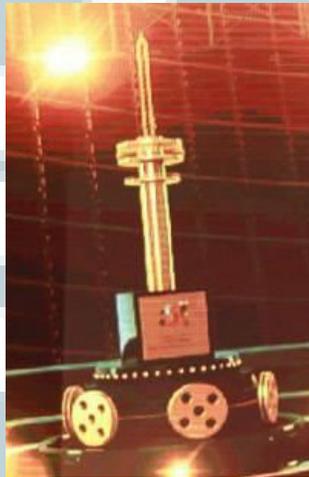
Sejumlah tayangan dikelompokkan dalam berbagai kategori dan menjalani seleksi untuk kemudian ditentukan pemenangnya. Para pemenang akan mendapatkan piala yang diumumkan dan diserahkan pada puncak peringatan ulang tahun stasiun TVRI.

Disini penulis berkesempatan ikut dalam pengerjaan Grafis Animasi *Lower Thirds* acara, *Lower Thirds* nominasi dan *Next on*. Sebelum pengerjaan diadakan pertemuan terlebih dahulu oleh Kepala Seksi Program, Produser, kreatif dan tim post-production yang melibatkan tim desain. Dalam pertemuan pertama yang dibicarakan adalah konsep acara, setelah itu baru masuk dalam pembuatan Grafis Animasi acara tersebut. Konsep acara yang berkesan formal membutuhkan desain yang elegan.

Setelah dilakukan pertemuan besar tadi, selanjutnya tim desain post-production melakukan pertemuan kecil yang melibatkan desain grafis, senior *Motion Graphic Designer* dan penulis. Pada pertemuan kecil ini yang dibahas antara lain adalah konsep *bumper in - out*, *lower thirds*, *lower thirds nominasi* dan *next on*. Karena pada saat acara ini penulis baru masuk kerja magang, penulis diberi kesempatan oleh senior grafis animasi untuk membuat *lower thirds*, *lower thirds nominasi* dan *next on*.

Pada proses pengerjaan *bumper in - out* dibutuhkan modeling sesuai piala penghargaan Gatra Kencana. Senior Grafis Animasi mula-mula membuat modeling piala penghargaan menggunakan perangkat lunak *Cinema 4D*, butuh waktu sekitar 2

hari jam kerja untuk menyesuaikan modeling piala dengan aslinya, piala yang berbentuk icon TVRI pusat yaitu tower pemancar, seperti yang terlihat pada Gambar 3.1.

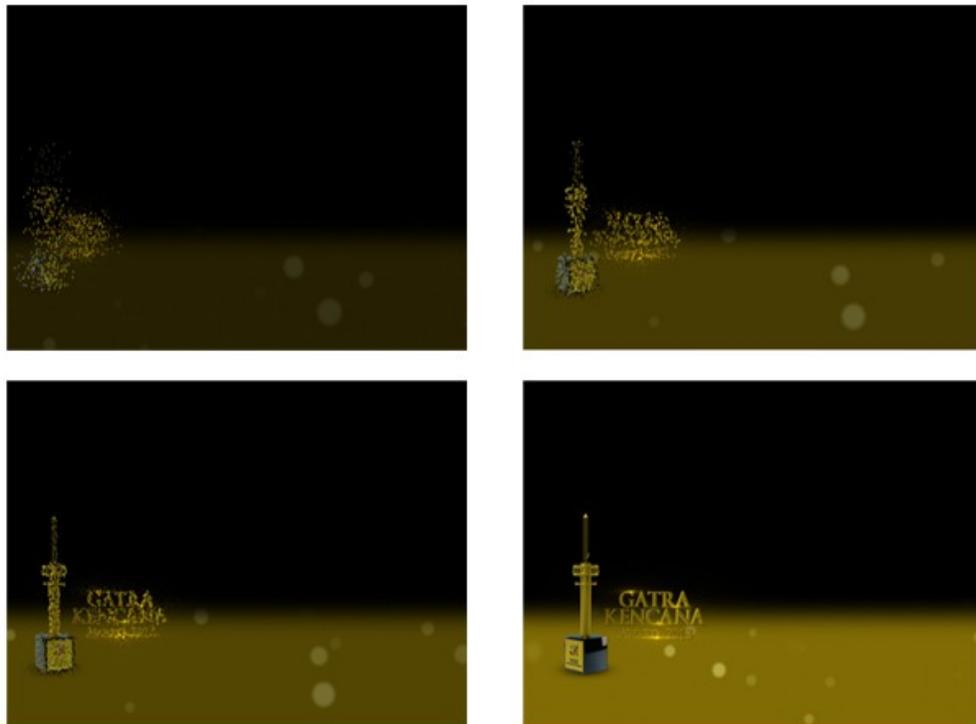


Gambar 3.1 - Modeling Piala Gartra Kencana

Setelah pembuatan modeling piala, barulah masuk kedalam pembuatan *bumper in-out* program yang dibuat oleh senior Grafis Animasi. *Bumper in-out* yang telah selesai dapat menentukan konsep *lower thirds* pada program acara, disinilah tugas penulis untuk membuatnya.

Lower thirds adalah grafis yang ditampilkan sepertiga bagian dari layar kaca, untuk menambah keindahan visual dalam menyampaikan suatu informasi. Grafis ini biasa digunakan dalam acara berita, *talk-show*, musik dan lain-lain, untuk memberi informasi dan memperkenalkan nama dari *anchor* atau pembawa acara. Grafis ini

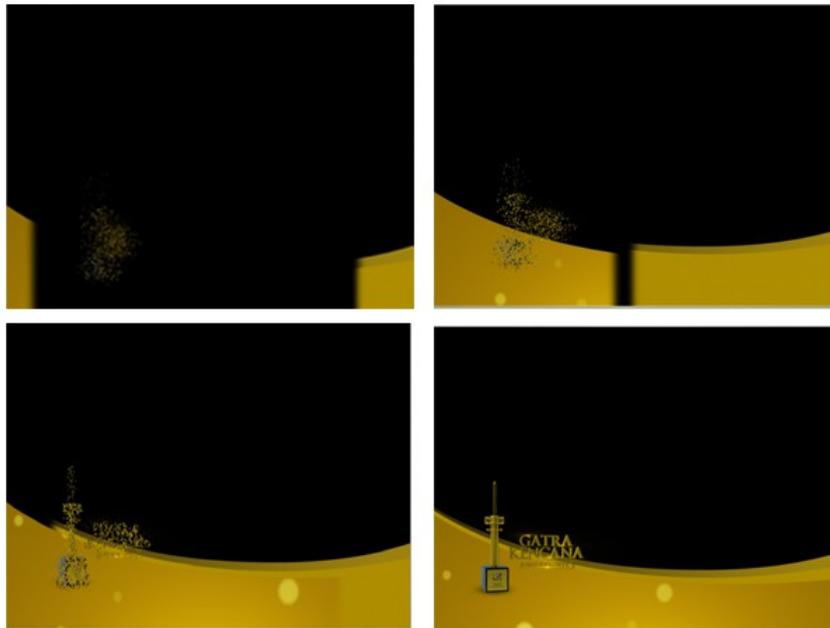
diberi nama *lower thirds* karena peletakkannya yang relatif berada di bagian sepertiga bawah layar.



Gambar 3.2 - Lower thirds Gatra Kencana

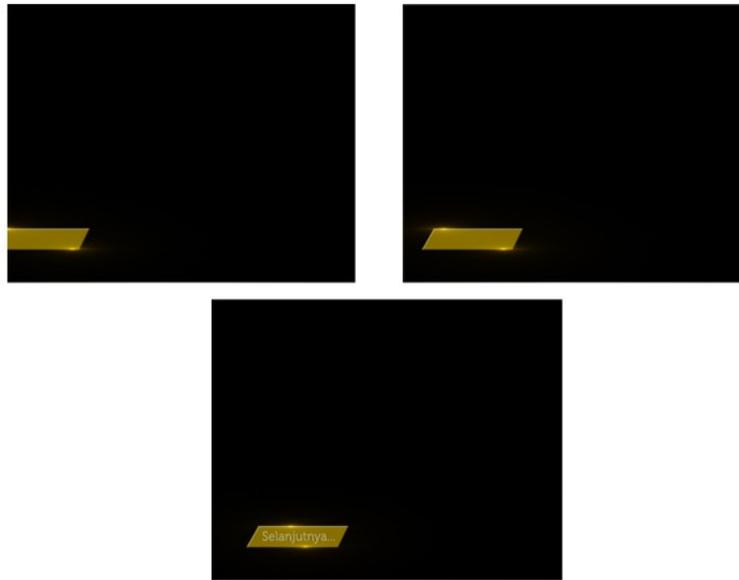
Pada pembuatan lower thirds program acara Gatra Kencana penulis menggunakan perangkat lunak *Cinema 4D* dan *After Effects CS5* untuk membuat animasi piala dan judul acara. Penulis menggunakan efek dalam *Cinema 4D* yaitu *Poly Fx* dengan segmen *poly* yang ditambahkan agar terlihat seperti pecahan dan kemudian menyatu dan menambahkan animasi rotasi pada bagian piala agar tidak

terlihat kaku. Setelah dirender dengan *output Tiff* agar menjadi sequence dengan *Alpha Channel* untuk menghilangkan *background* pada *Cinema 4D*.



Gambar 3.3 - Lower thirds nominasi penghargaan

Setelah render pada *Cinema 4D* selesai, penulis menggunakan perangkat lunak *Adobe After Effects* untuk melakukan *finishing*. Penulis menambahkan *background solid gold* untuk membuat *lower thirds*, dengan ditambah efek *masking* pada *background* untuk memotong dan menghaluskan garis. Dalam *layer background solid* penulis menambahkan efek *Particle World* yang tersedia dalam perangkat lunak *After Effects CS5*, setelah itu penulis menambahkan efek *optical flare* yaitu *plug ins* untuk menambahkan efek kilauan pada judul program.



Gambar 3.4 - Grafis untuk acara selanjutnya pada program Gatra Kencana

Semua hasil *lower thirds* dan *next on* dirender dengan *alpha channel* agar saat tayang di TV orang yang bertugas mengganti nama atau informasi apapun pada *lower third* tinggal menempatkan saja. Berdurasi 5 detik karena bisa di *looping* sesuai kebutuhan, dengan setingan render menggunakan *output pal dv 720 x 576* standar resolusi TV di Indonesia.

2. Template Head to Head Liga Italia untuk program Allenatore

TVRI resmi membeli hak siar liga Italia, oleh karena itu dibuatlah beberapa program highlights liga Italia salah satunya adalah Allenatore, dengan konsep pemberitaan setiap pertandingan liga Italia.

Pada acara *Allenatore*, penulis ikut serta dalam membuat grafis animasi *Head to Head* antar pemain tim yang sedang diandalkan. Proses kerja dalam acara ini penulis berinteraksi dengan tim kreatif yang tugasnya mencari prediksi pemain dalam tim yang sedang diandalkan oleh tim mulai dari pelatih, kiper, pemain belakang, pemain tengah dan penyerang.



Gambar 3.5 - Grafis acara *Allenatore*

Dengan teknik yang sederhana, dalam pembuatannya penulis menggunakan perangkat lunak *Cinema 4D* untuk membuat animasi *background* yang menampilkan

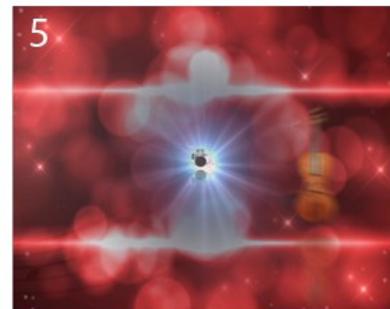
grafis stadion sepak bola. Dengan modeling stadion yang disediakan oleh *Cinema 4D* untuk keperluan *broadcasting*, ditambah satu kamera yang bergerak.

Setelah dirender dalam bentuk *mov*, masuk dalam proses layout template biodata pemain menggunakan *After Effects* penulis harus membuat komposisi layer dengan nama yang jelas, agar mudah diganti apa bila dilakukan oleh bagian grafis atau editor lain.

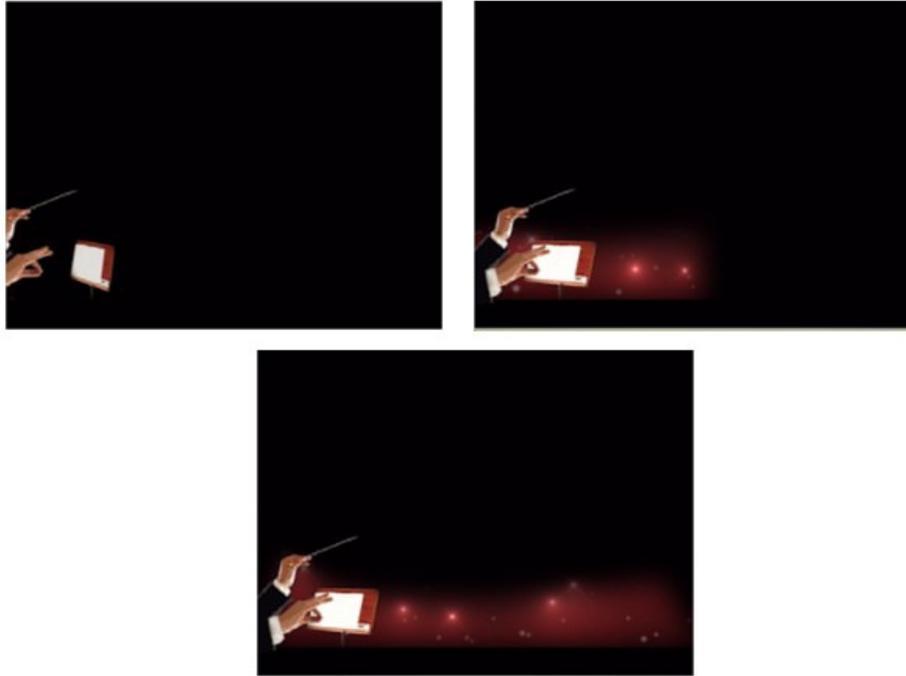
3. Multikulti Orchestra

Multikulti orkestra merupakan salah satu acara yang menyatukan kultur musik dan tarian Indonesia dengan Singapura. Dalam acara ini melibatkan *Marsiling Chinese Orchestra* musik tradisional dari Singapura, diiringi oleh penari daerah asal Jawa Timur dan Jawa Barat.

Dalam pembuatannya penulis menggunakan perangkat lunak Photoshop untuk mengedit gambar kebutuhan visual dan *After Effects* untuk dianimasikan, tugas penulis para *project* kali ini meliputi *Bumper in*, *lower thirds* dan *led* Bahan yang diberikan oleh tim kreatif acara yaitu mengharuskan grafis animasi menunjukkan visual penari daerah Indonesia dan alat-alat musik tradisional China karena Singapura memiliki kesamaan alat musik dengan China.



Gambar 3.6 - Grafis acara Multikulti Orchestra



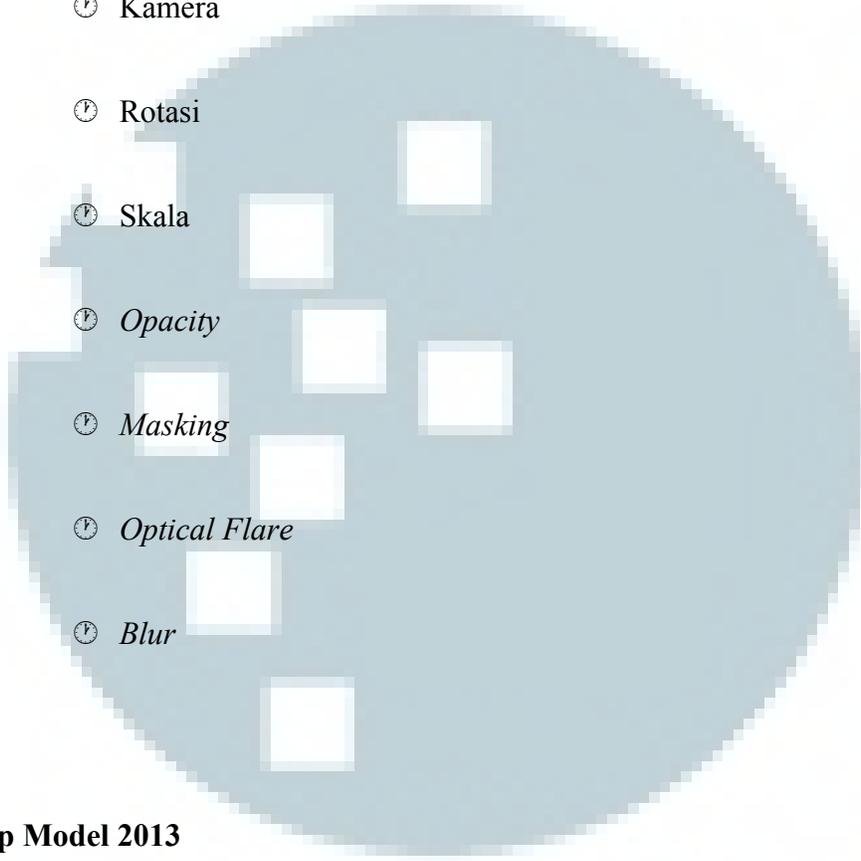
Gambar 3.7 - Lower Thirds program Multikulti Orchestra



Gambar 3.8 - Visual Led untuk program Multikulti Orchestra

Pada tugas kali ini, penulis menggunakan efek :

- ⌚ Kamera
- ⌚ Rotasi
- ⌚ Skala
- ⌚ *Opacity*
- ⌚ *Masking*
- ⌚ *Optical Flare*
- ⌚ *Blur*



4. Top Model 2013

Program acara penghargaan kepada muda - mudi Indonesia tidak hanya dilihat dari penampilannya saja, wawasan dan prestasi turut menjadi penilaian dalam program acara ini.

Kali ini penulis diminta bantuan oleh senior *motion graphics* untuk membantu membuat *lower thirds* dan template foto nominasi perdaerah. Dalam pengerjaannya penulis mengikuti konsep Grafis Animasi *Bumper - in* yang dibuat oleh senior *motion*

graphics. Tim kreatif acara disini ikut andil dalam pengerjaan desain seperti warna dan pengerjaan logo, bisa dibilang pada acara ini kita hanya jadi penggerak.



Gambar 3.9 - Lower Thirds program Top Model 2013

Dalam membuat *Lower Thirds* program Top Model 2013 seperti pada Gambar 3.9, penulis memakai perangkat lunak *Cinema 4D* untuk animasi logo *text* Top Model. Logo tersebut dianimasikan dengan teknik rotasi dan skala dalam *Cinema 4D*. Setelah di render dan dijadikan data *tiff sequence* dipindahkan ke *After Effects* untuk

ditambahkan efek *optical flare* dan grafis garis. Grafis garis dibelakang logo tulisan menggunakan efek *masking* dan terdapat efek *cc particle world*.

Template foto yang terlihat pada Gambar 3.10 ini memberikan informasi para finalis, penulis membuat grafis ini menggunakan *Adobe After Effects*, *Adobe Illustrator* dan *Cinema 4D* untuk membuat background. Penulis mengambil sedikit potongan grafis pada *bumper-in* Top Model yang telah dirender dan digabungkan melalui *After Effects* untuk ditambahkan grafis animasi foto dan nama. Dalam membuat efek kotak - kotak penulis menggunakan efek yang tersedia dalam *After Effects* yaitu *card wipe*, selanjutnya papan nama diberi efek posisi dan *motion blur*.



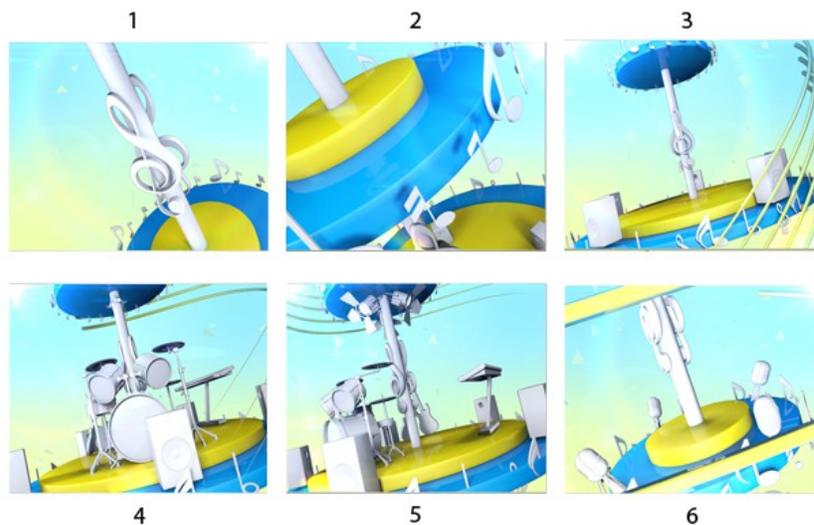
Gambar 3.10 - Template foto Top Model 2013

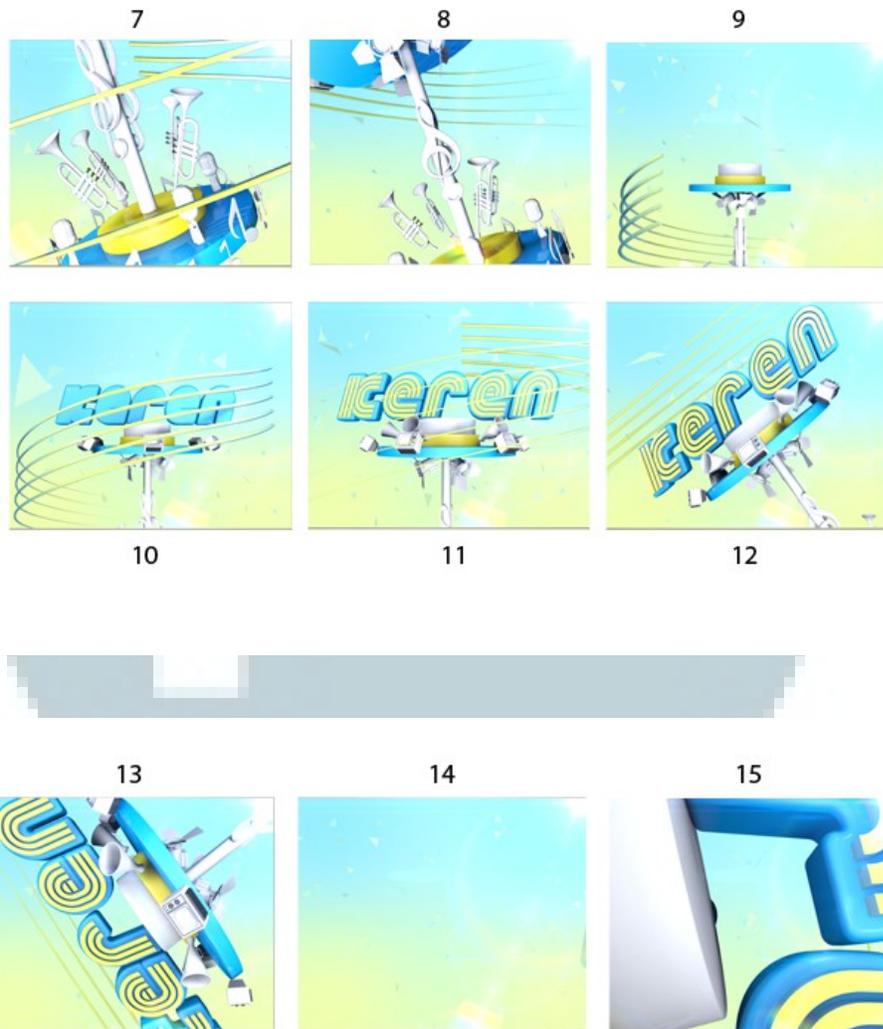
5. Re-Design Bumper-in program musik Keren

Kali ini penulis dapat tugas langsung dari produser program musik di TVRI yaitu Keren, Mas Andi Aditya selaku pembimbing lapangan penulis, ingin membuat ulang grafis animasi program Keren karena menurut dia program acara Keren yang baru harus lebih terlihat cerah, gembira dan muda.

Pada kesempatan kali ini, penulis banyak menggunakan *Cinema 4D* dalam mengerjakan gerakan animasi model dan kamera, dibantu oleh desainer grafis dalam membuat logo program acara.

Berikut Gambar 3.11 adalah gambaran *scene - scene* nya.





Gambar 3.11 - Scene Bumper-in program Keren

Teknik pembuatan dalam *Cinema 4D* :

1. Membuat *modeling stage*
2. Penempatan *modeling environment*

3. Animasi *stage* dengan rotasi
4. Animasi setiap *environment*
5. menggunakan 3 kamera
6. Lighting menggunakan 3 *softbox*
7. Efek *Emitter* untuk Animasi garis melingkar
8. Render dengan *output image sequence*.

Teknik finishing masuk dalam *After Effects* :

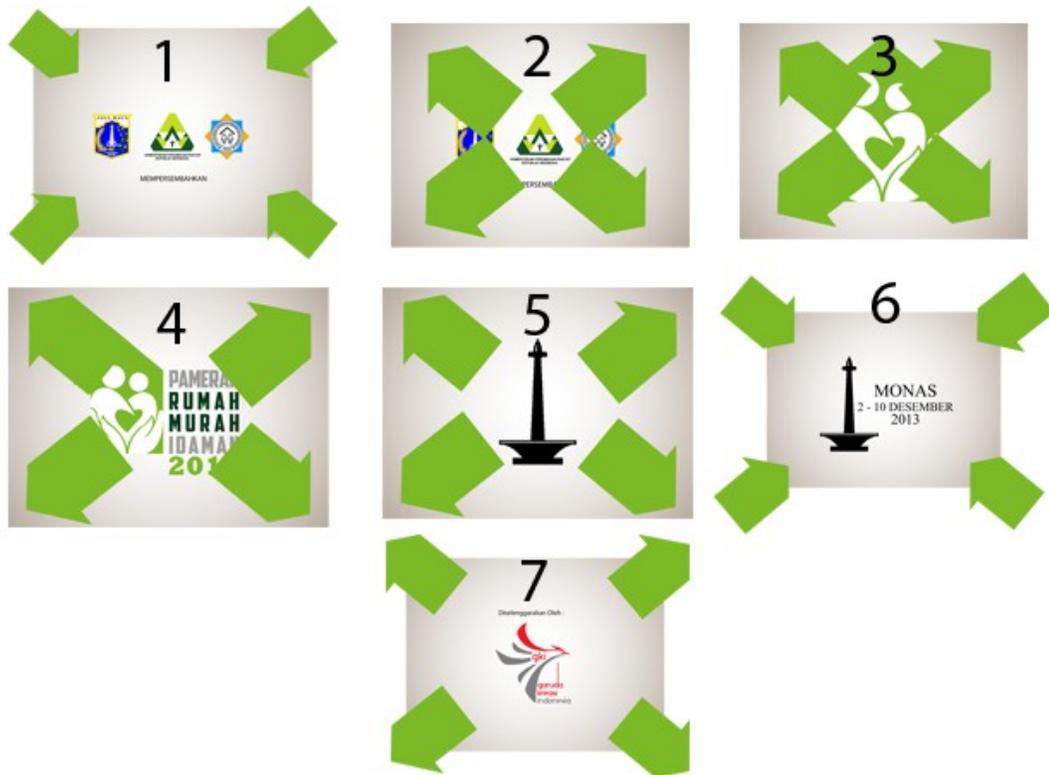
1. Menggunakan *optical flare* untuk membuat efek *lesn flare*
2. Pembuatan *background* dengan efek *4 color Gradient*
3. Menambahkan efek *CC Particle World* untuk partikel dalam *background*.

6. Program acara Pameran Rumah Murah Idaman 2013

Program acara Pameran Rumah Murah Idaman ini adalah bagian dari kerjasama dengan pemerintah dan *event organiser* Garuda Kreasi Indonesia. Dimana acara ini adalah program pemerintah dalam membuat tempat tinggal yang murah dan nyaman.

Pada kesempatan kali ini penulis ditugaskan untuk membuat promo grafis yang akan disiarkan di TVRI dan beberapa TV swasta. Oleh karena itu klien

penyelenggara meminta untuk dibuat dummy promo berbentuk seperti *storyboard*, karena saat itu desainer grafis *broadcast* sedang mengerjakan desain untuk program acara lain, penulis mendapatkan tugas ini. Seperti yang terlihat pada Gambar 3.12.



Gambar 3.12 - Storyboard Promo PMRI

3.3.2 Kendala

Selama penulis kerja praktet magang di TVRI, penulis menemukan kendala teknis seperti tidak ada internet karena divisi *post-production* yang baru pindah gedung. Sehingga susah sekali untuk mencari referensi, gambar dan *backsound*.

3.3.3 Solusi Atas Kendala

Penulis harus mendata apa saja bahan dan referensi yang akan dicari terlebih dahulu, setelah itu mencari koneksi internet di gedung yang berbeda.

