



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

3.1.1 Tahap Training

Saat pertama kali penulis tiba di Switch Motion, hari pertama yang dilakukan adalah sesi pertanyaan dengan *Creative Director* seputar bidang apa yang dapat dikerjakan. Tahap *training* ini berjalan selama 2 minggu, tepatnya 10 hari. Selama 10 hari tersebut penulis melakukan beberapa pekerjaan ringan namun beragam. *Creative Director* banyak memberikan pelatihan.

Dalam jangka waktu *Creative Director* tersebut menghampiri, melatih dan melihat proses kerja. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat sejauh mana kemampuan penulis, maka tak heran jika banyak skill dan pengetahuan yang penulis dapatkan. Untuk dapat diajarkan secara langsung oleh *Creative Director* secara gratis sangatlah berkesan bagi penulis.

Berikut adalah tahap training yang diberikan selama 2 minggu :

1. Mencari referensi *Motion Graphic*, mengamatinya, kemudian menerapkannya langsung di After Effect.
2. Digital painting karakter menggunakan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator.
3. Ilustrasi : membuat elemen-elemen grafis.
4. Modelling 3D.

Motion Graphic yang penulis lakukan di atas bukanlah animasi yang rumit dan kompleks. Tetapi hanya merupakan sebuah gerakan-gerakan yang *simple*. Namun, dibalik gerakan yang *simple* tersebut, terdapat detail-detail gerakan seperti fungsi dari penempatan keyframe dengan benar, jenis-jenis keyframe, transisi antar frame yang seringkali dilupakan dan tidak terlihat oleh

orang lain dalam sebuah *Motion Graphic*. Hal tersebut tentu saja terlihat dengan jelas oleh *Creative Director* sehingga sebuah gerakan yang simple dapat menghabiskan waktu yang lama.

3.1.2 Motion Grapher

Setelah melewati proses training selama 2 minggu, penulis dipercayakan untuk memegang kendali dalam posisi *motion grapher* selaku animator yang sebelumnya ditempati oleh *Creative Director*. Tentu saja hal tersebut menjadi kebanggaan tersendiri bagi penulis sekaligus tanggung jawab yang berat melihat deadline yang terbilang cukup sempit.

3.2. Project yang Dilakukan

Pada praktek kerja magang ini, penulis mengerjakan beberapa *project*. *Project* yang dikerjakan beragam, mulai dari *infographic*, *companyprofile*, hingga *commercialpromotion*.

Minggu ke-	Yang dikerjakan
1	Mencari referensi, Digital painting Sunsilk 25 jam
2	Digital painting, Exercise <i>Motion Graphic</i>
3	Sunsilk 25 jam
4	Lumar dan Loan Clicks
5	Loan Clicks dan XI
6	XI
7	Happy five
8	Picmix

Tabel 3.1. Jadwal Kerja Magang selama di Switch Motion

3.3. Uraian Pelaksanaan Praktek Kerja Magang

Pada sub bab ini, penulis akan menguraikan proses praktek magang per minggu. Uraianya adalah sebagai berikut:

3.3.1. Minggu Pertama

Minggu pertama merupakan proses training. penulis hanya diberikan tugas-tugas yang ringan yang tidak memiliki tanggung jawab sepenuhnya terhadap *project*. Hal ini dimaksudkan agar penulis mengetahui proses kerja di Switch Motion. Tugas yang penulis lakukan di minggu pertama ini antara lain :

1. Mencari referensi iklan untuk ban mobil.

Tugas pertama yang diberikan oleh *Creative Director* kepada penulis adalah mencari referensi iklan untuk ban mobil. Referensi yang sudah terkumpul kemudian di berikan kepada *Creative Director* untuk dipilih 2 terbaik. Referensi 2 terbaik nantinya akan dipresentasikan kepada klien. Penulis mencari referensi dari beberapa web seperti youtube, dan behance net. Berikut ini adalah beberapa cuplikan video yang telah di setujui oleh *Creative Director* :

- a. Hankook



Gambar 3.1.Referensi 1

b. Hankook



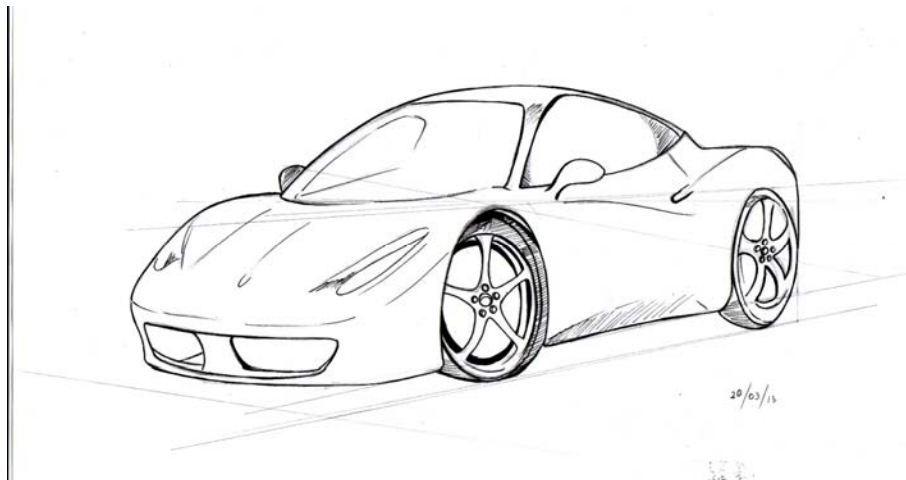
Gambar 3.2.Referensi 2

2. Mencari referensi untuk iklan asuransi mobil.

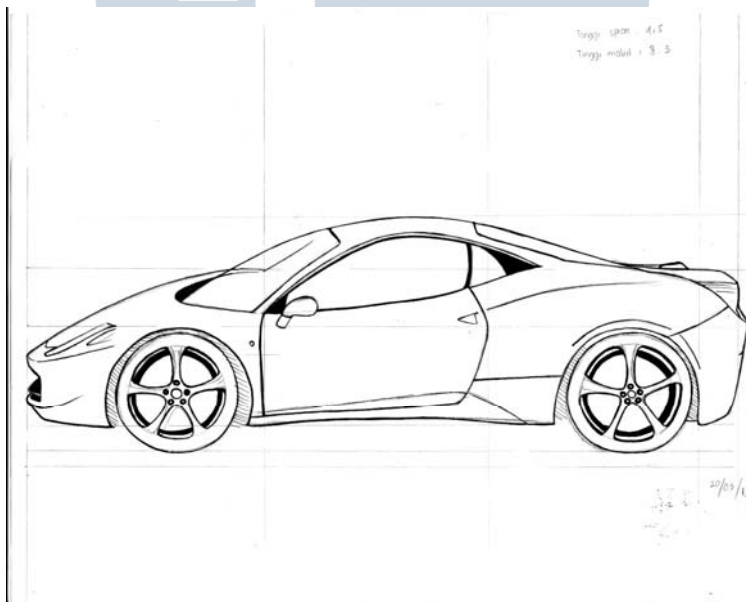
Hari kedua *Creative Director* memberi tugas kepada penulis untuk mengamati informasi dan mencari referensi iklan asuransi mobil. Referensi yang sudah terkumpul kemudian di berikan kepada *Creative Director* untuk dipilih 3 terbaik. Referensi 3 terbaik nantinya akan dipresentasikan kepada klien.

3. Membuat sketsa mobil dengan perspektif yang sama.

Setelah mencari referensi iklan mobil, hari berikutnya penulis ditugaskan untuk membuat sketsa mobil Ferrari 458. Sketsa ini dibuat penulis untuk digunakan dalam keperluan storyboard. Berikut ini adalah sketsa mobil Ferrari tipe 458.



Gambar 3.3. Sketsa Mobil Tampak Perspektif



Gambar 3.4. Sketsa Mobil Tampak Samping

4. Menggunting layout untuk iklan sunsilk.

Penulis diberikan tugas untuk memotong logo sunsilk dan font huruf untuk sunsilk, yang kemudian nantinya akan di foto dan di tracing di adobe illustrator. Logo ini digunakan untuk asset sunsilk 25 jam.



Gambar 3.5. Logo Sunsilk Yang Sudah Dipotong Dan Di-Tracing Di Adobe Illustrator



Gambar 3.6. Huruf A yang telah digunting dan di-tracing di Adobe Illustrator

5. Mencari Referensi karakter wanita.

Penulis diberikan tugas untuk mencari referensi karakter wanita untuk asset sunsilk 25 jam. Referensi tersebut penulis dapatkan dari data yang telah dikumpulkan oleh creative director, penulis hanya memilih beberapa referensi yang menurut penulis cocok digunakan untuk karakter sunsilk 25 jam. Berikut ini adalah referensi karakter yang telah disetujui :



Gambar 3.7. Karakter Wanita

3.3.2. Minggu kedua

Pada minggu kedua, penulis diberikan tugas untuk membuat asset-asset yang nantinya akan digunakan dalam sebuah info graphic. Berikut adalah tugas yang penulis lakukan di minggu kedua :

1. Digital painting karakter sunsilk yang telah di vectorkan.

Penulis diberikan tugas digital painting karakter yang telah divectorkan sebelumnya oleh *Creative Director*. Pada tahap ini, penulis hanya digital painting saja, tidak memvectorkan karakter. Penulis mengerjakannya di Adobe Photoshop.



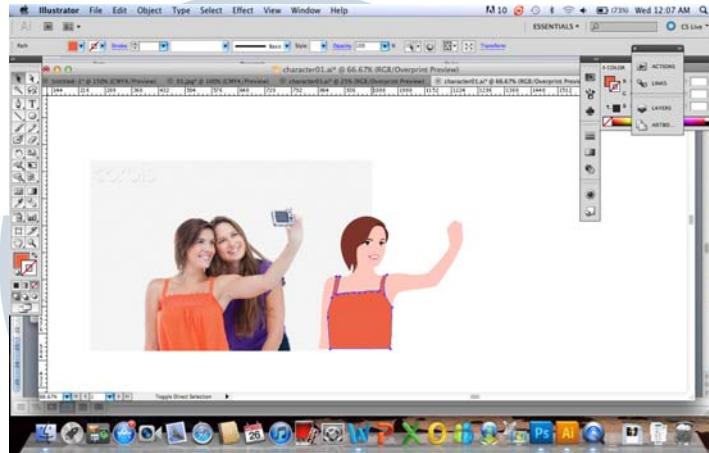
Gambar 3.8. Karakter Vector



Gambar 3.9. Karakter Digital Painting

2. Membuat vector karakter di Adobe Illustrator.

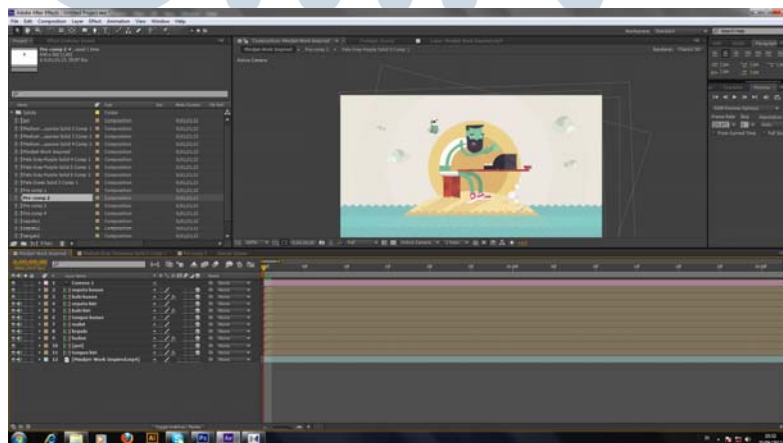
Setelah melihat hasil yang dikerjakan oleh penulis, creative director memberikan tugas kepada penulis untuk membuat tracing gambar karakter dengan vector di Adobe Illustrator yang nantinya akan diedit ulang dengan teknik digital painting di Adobe Photoshop.



Gambar 3.10. Vector Karakter Di Adobe Illustrator

3. Exercise *Motion Graphic* vimeo

Penulis diberikan tugas untuk menganimasikan *Motion Graphic* yang sudah ada, kemudian mempraktekan dengan sama persis di Adobe Effect. Disini penulis mempelajari tentang membuat komposisi, menggunakan puppet pin, serta memindahkan asset.



Gambar 3.11. Exercise *Motion Graphic*

3.3.3. Minggu ketiga

Minggu ketiga penulis mulai diberikan tugas sebagai animator, lebih tepatnya sebagai motion grapher. Tugas yang penulis dapatkan pada minggu ketiga ini antara lain :

1. Menambahkan Digital painting karakter untuk sunsilk 25 jam di Photoshop.



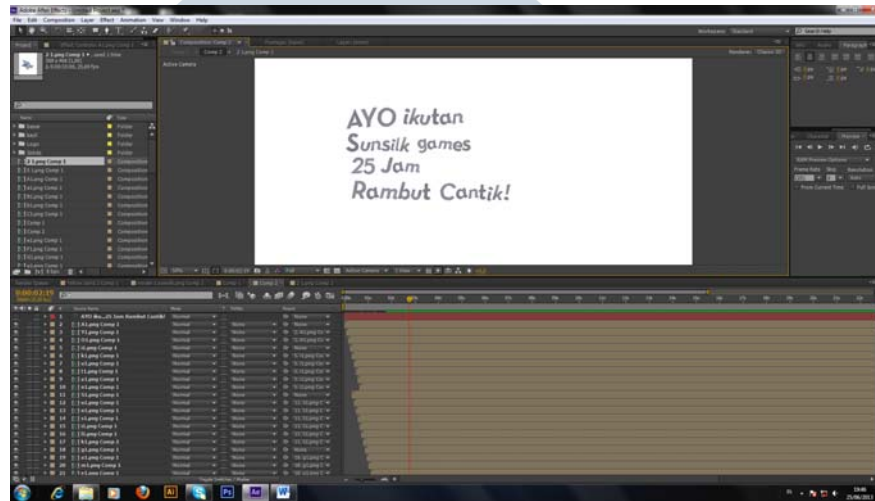
Gambar 3.12. Digital Painting Karakter Sunsilk

2. Digital painting ikon-ikon sunsilk.



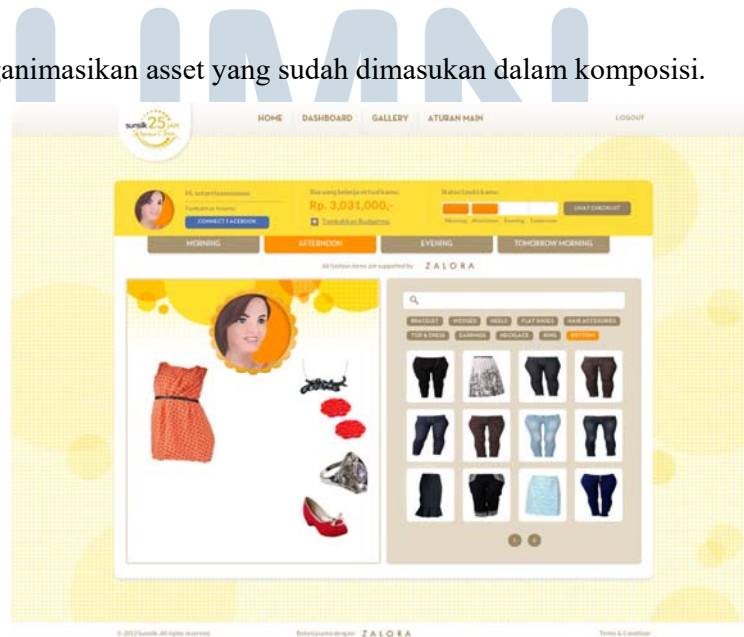
Gambar 3.13. Digital Painting Icon Sunsilk

- Menyatukan beberapa objek menjadi satu komposisi di after effect.
Setelah semua asset telah selesai dibuat, maka tahap selanjutnya adalah memasukan semua asset tersebut kedalam komposisi. Berikut ini adalah salah satu asset tulisan yang disusun kedalam komposisi, dimana setiap hurufnya terdiri dari beberapa asset.

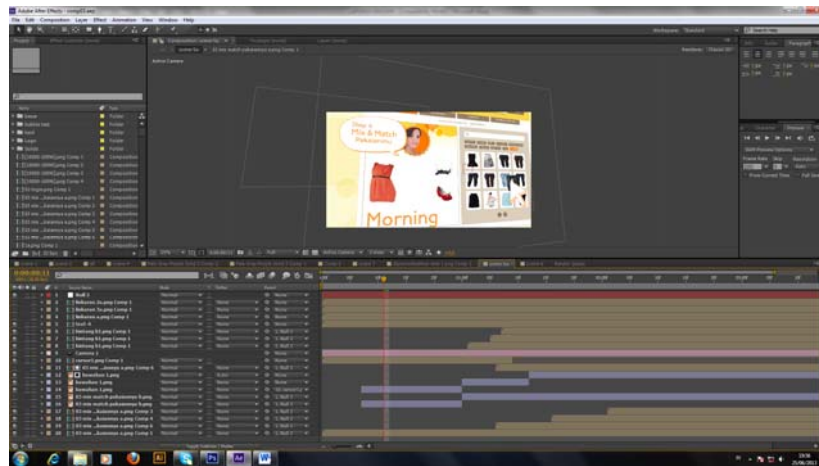


Gambar 3.14. Menyatukan *Asset* di After Effect

- Menganimasikan asset yang sudah dimasukan dalam komposisi.



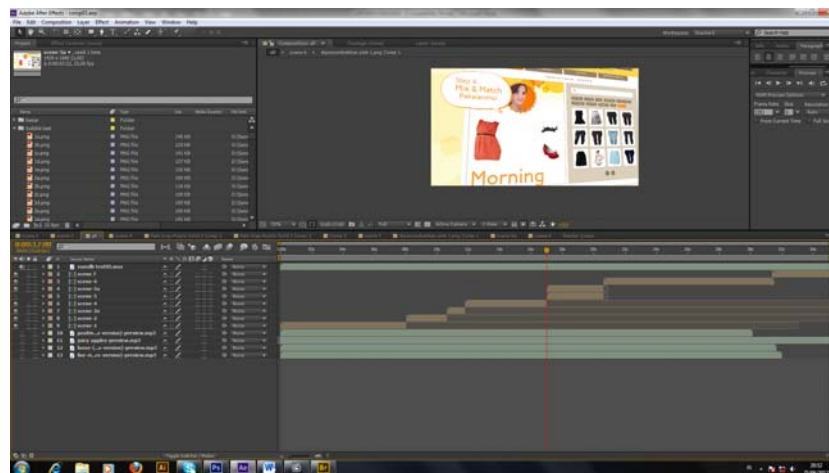
Gambar 3.15. Salah Satu *Asset* Sunsilk 25 Jam



Gambar 3.16. Menganimasikan Asset Menggunakan Kamera

5. Menggabungkan semua animasi kedalam 1 komposisi dan memasukan sound.

Setelah animasi selesai dibuat, maka tahap selanjutnya adalah menggabungkan semua komposisi kedalam satu komposisi baru dan terakhir memasukan sound.



Gambar 3.17. Menggabungkan Semua Animasi disertai Sound pada Satu Komposisi

Setelah project telah selesai dan di terima oleh klien, maka tim produksi akan menunggu feed back dari klien. Bila sudah oke, maka akan diberikan

file high resolution. Bila belum, maka tim produksi harus mengikuti keinginan dari klien. Dalam hal sunsilk 25 jam ini, penulis melakukan 2 kali revisi.

6. Mencari referensi untuk mazda ft 86.

Penulis mendapatkan tugas baru mencari referensi iklan mobil untuk di presentasikan kepada klien. Berikut adalah referensi yang telah penulis dapat dan telah dipilih oleh Creative Director.

a. Iklan Mazda



Gambar 3.18. Referensi 1 Iklan Mobil Mazda

b. Iklan Mazda



Gambar 3.19.. Referensi 2 Iklan Mobil Mazda

c. Iklan Mazda



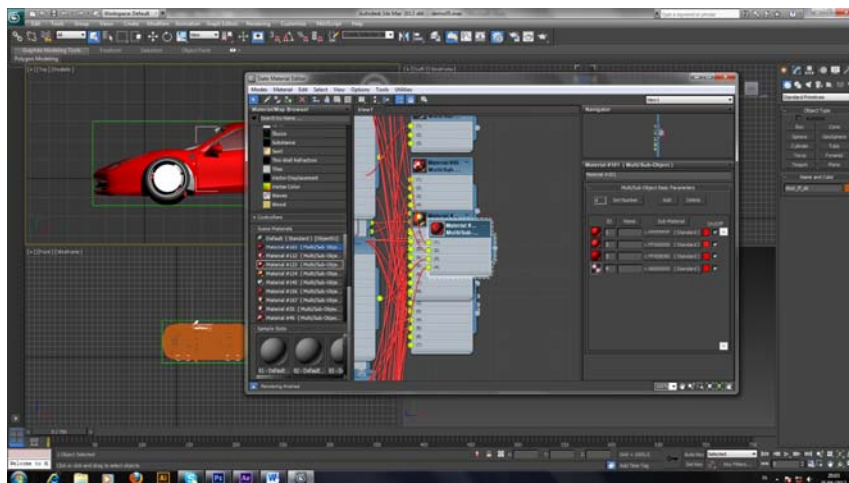
Gambar 3.20.. Referensi 3 Iklan Mobil Mazda

3.3.4. Minggu Keempat

Pada minggu keempat penulis mendapat tugas untuk dua *project* kedepan, yaitu lumar dan Loan Clicks. Tugas yang penulis dapatkan pada minggu keempat ini antara lain :

1. *Coloring* mazda ft 86 di 3D Max

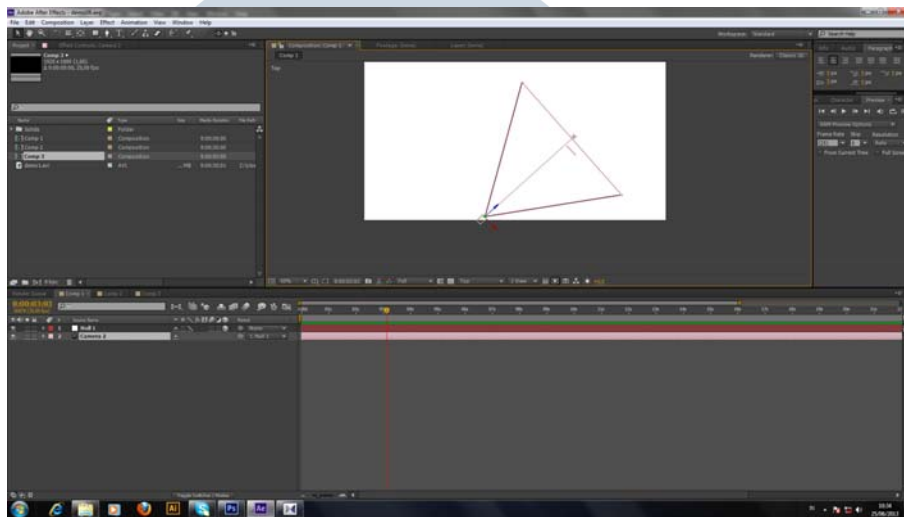
Penulis diberikan tugas untuk *coloring* mobil yang sudah di modeling di 3D Max. dalam mewarnai mobil, penulis hanya menggunakan diffuse color. Mengingat ini hanya diperuntukan untuk storyboard. Sehingga tidak memakan banyak waktu.



Gambar 3.21. Coloring Mobil di 3D Max

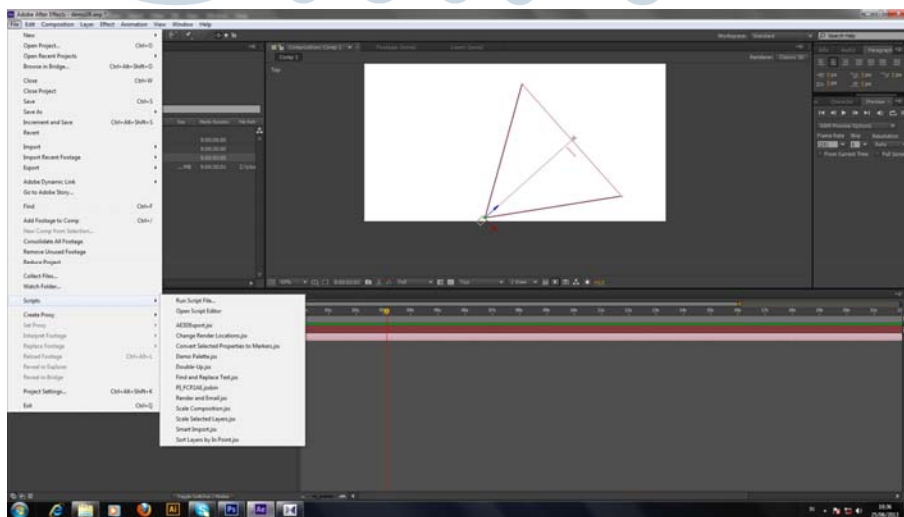
2. Memasukan kamera di after effect ke dalam 3d max

Hal pertama yang dilakukan adalah membuat kamera di Adobe After Effect terlebih dahulu. Disini penulis membuat sebuah *nullobject* dan sebuah kamera. *Nullobject* ini berfungsi untuk melihat pergerakan kamera yang kita gerakan.



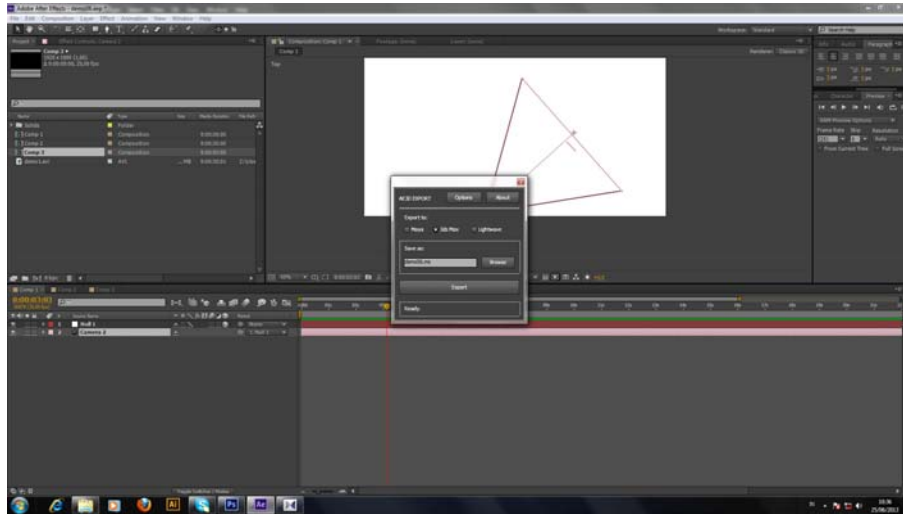
Gambar 3.22. Membuat Kamera di Adobe After effect

Setelah selesai, maka tahap selanjutnya adalah mensavenya dalam bentuk run script yaitu dengan memilih run script pada toolbar file. Setelah itu pilih AE 3D Export.jsx.



Gambar 3.23. Tombol AE 3D Export. Jsx Pada Toolbar File

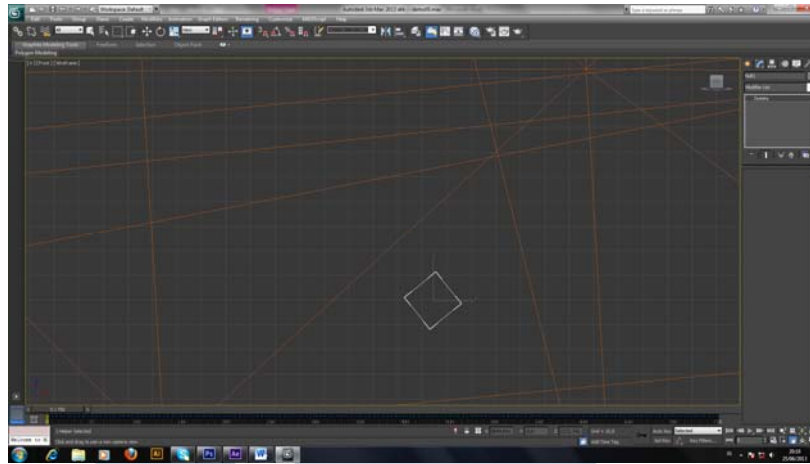
Setelah itu kita dapat memilih 3D Max pada layar yang telah tersedia



Gambar 3.24. *Export* Kamera Ke Dalam Format 3D Max



Gambar 3.25. *Import* Data Ke 3D Max



Gambar 3.26. Membuat *Dummy* Di 3D Max



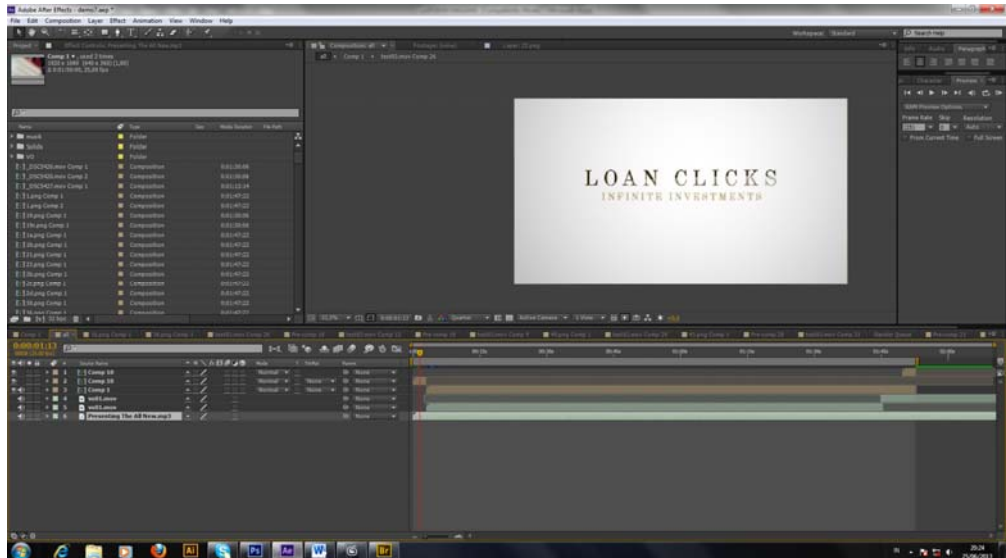
Gambar 3.27. Mobil Mengikuti Arah Gerakan Kamera

3. Loan clicks cutting video.

3.3.5. Minggu kelima

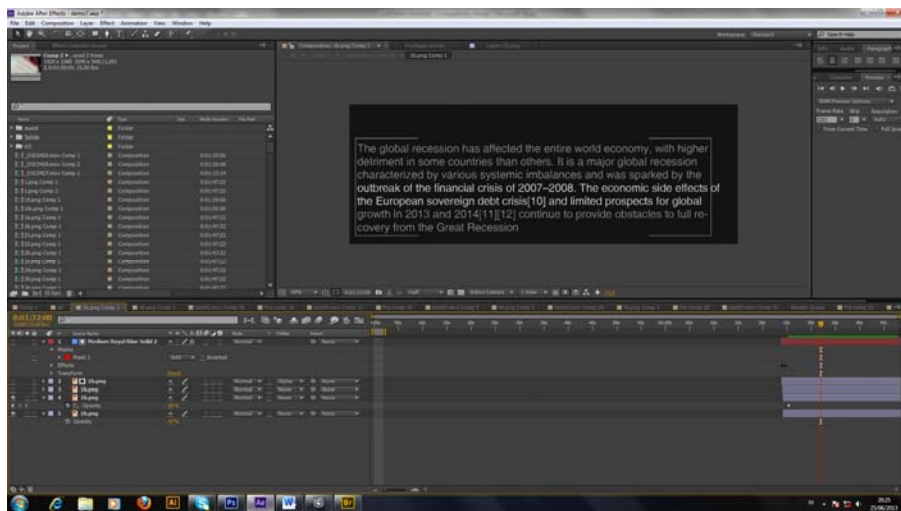
Pada minggu kelima penulis masih mengerjakan *project* loan clicks dan *project* baru yaitu XI ask the young. Tugas yang penulis dapatkan pada minggu kelima ini antara lain :

1. Memasukan vo fix loan clicks, dan menyesuaikan kembali dengan video Penulis memasukan vo fix loan clicks yang telah direvisi oleh klien sebelumnya, dan menyesuaikan dengan vo yang terbaru.



Gambar 3.28. Memasukan *Vioce over* yang telah Fix

2. Memasukan semua asset yang telah dibuat oleh illustrator
Setelah video dan vo sudah sesuai, maka tahap selanjutnya yang penulis buat adalah memasukan semua asset yang telah dibuat oleh illustrator ke dalam masing-masing komposisi video, untuk dianimasikan nantinya.



Gambar 3.29. Memasukan *Asset* kedalam Komposisi

3. Menganimasikan *Asset*

Setelah semua *asset* telah masuk kedalam masing-masing komposisi yang ingin dianimasikan, maka tahap selanjutnya yang penulis lakukan adalah menganimasikan *asset* tersebut dengan menggunakan beberapa efek.



Gambar 3.30. Menganimasikan *Asset* Dalam Komposisi

4. *Exercise XI Motion Graphic*

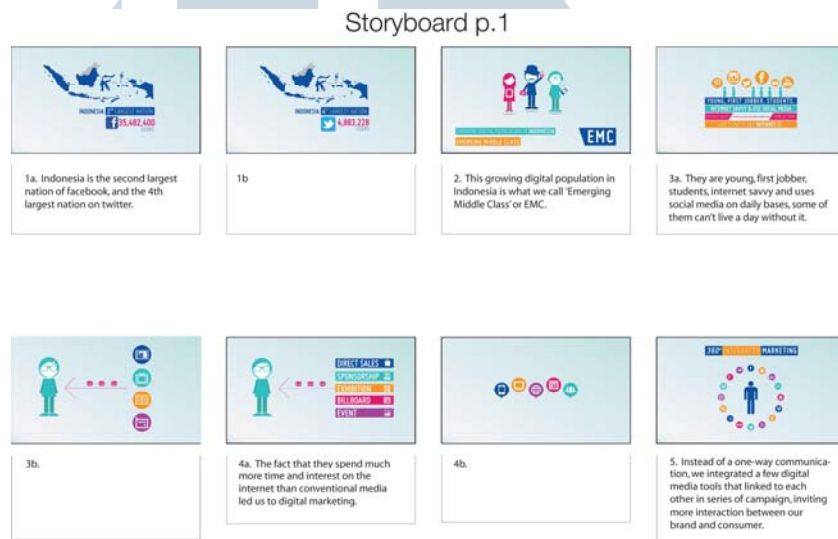
Penulis diberikan tugas untuk mencari referensi yang nantinya akan menjadi acuan *project xl* ini. Dan referensi yang disetujui oleh klien adalah:



Gambar 3.31. Video Campbell Financial

5. Storyboard XL

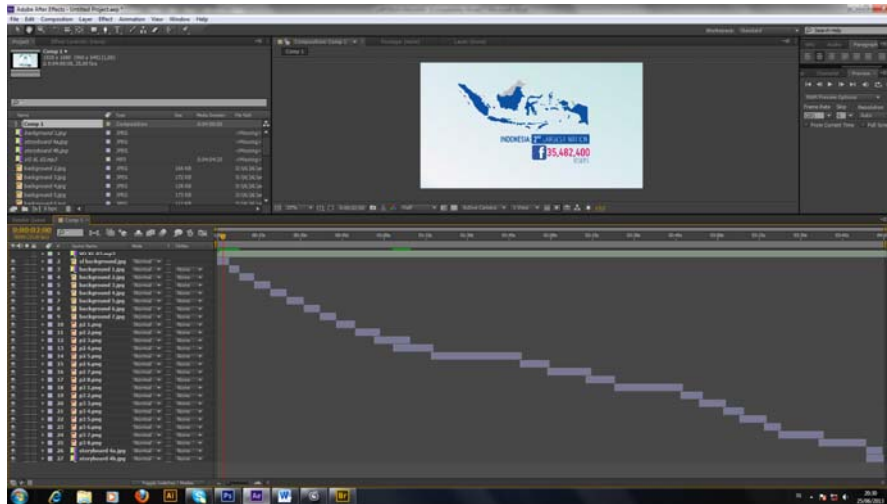
Menyusun *storyboard* sesuai dengan script dan asset yang telah di buat oleh *illustrator*. Pemilihan warna pada setiap layoutnya merupakan hasil pengamatan langsung terhadap logo dan website xl ask the young yang dapat di kunjungi di www.asktheyoung.com. Desain dari storyboard merupakan kesepakatan antara *illustrator* dengan *creative director*, penulis hanya merangkainya sesuai dengan konsep yang sudah ada.



Gambar 3.32. Menyusun *Asset* dan *Script* menjadi *Storyboard*

6. AnimaticsStoryboard

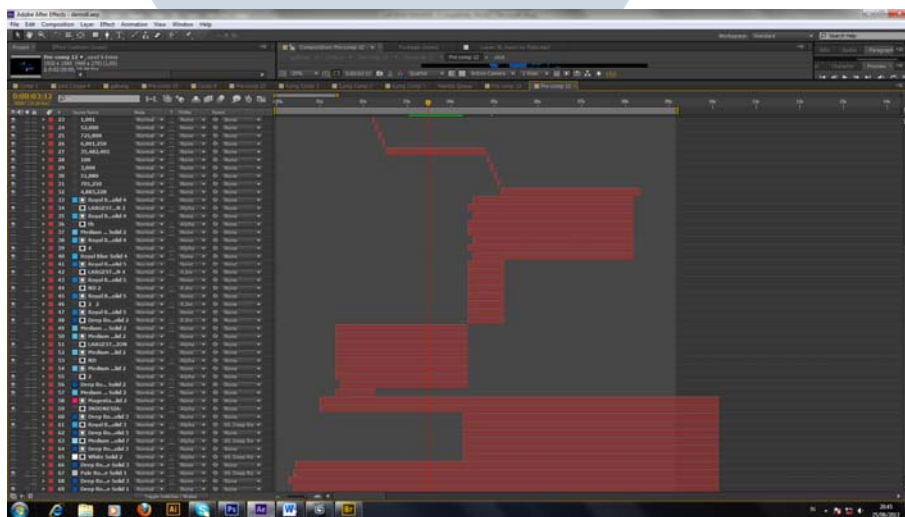
Setelah adanya *storyboard*, penulis selanjutnya membuat *animatics storyboard* sederhana, yaitu menyesuaikan munculnya *asset* dengan *voice over* yang ada.



Gambar 3.33..AnimaticStoryboard

3.3.6. Minggu keenam

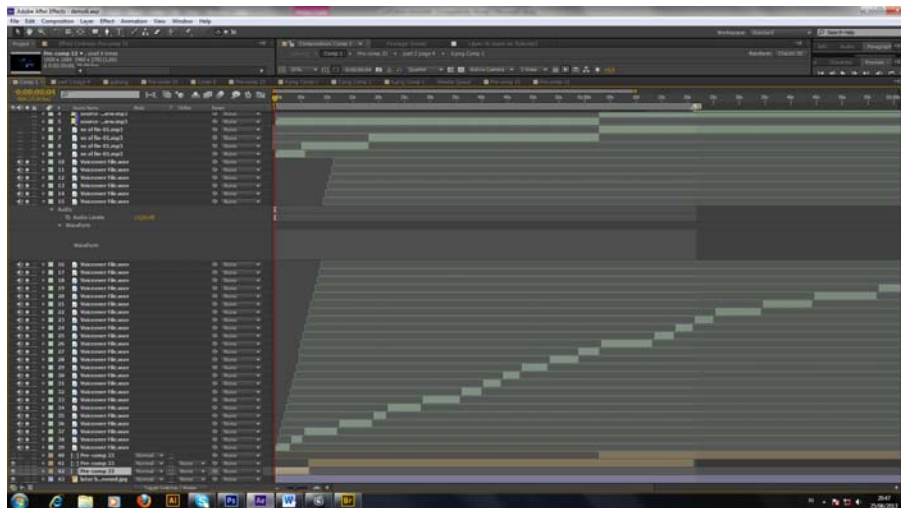
1. Memasukkan semua *asset* yang telah dibuat kedalam komposisi.



Gambar 3.34..Memasukkan *Asset* Kedalam Komposisi

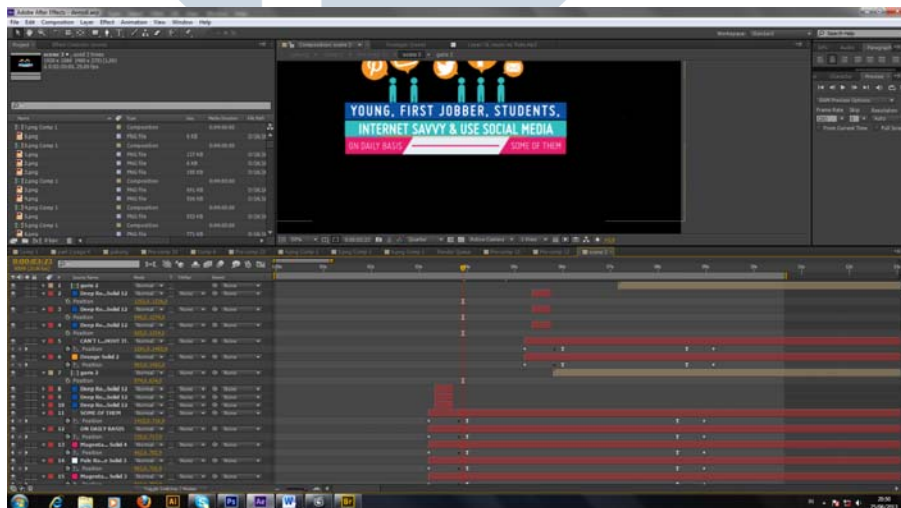
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Memasukkan *vioco over*



Gambar 3.35. Memasukkan *vioco over* kedalam Komposisi

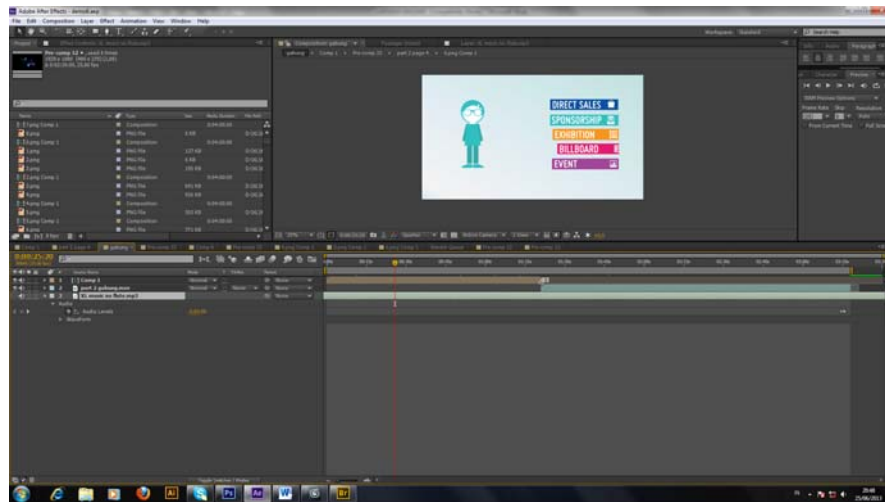
3. Menganimasikan *asset-asset* yang telah dimasukan kedalam komposisi



Gambar 3.36. Menganimasikan *asset*

NUSANTARA

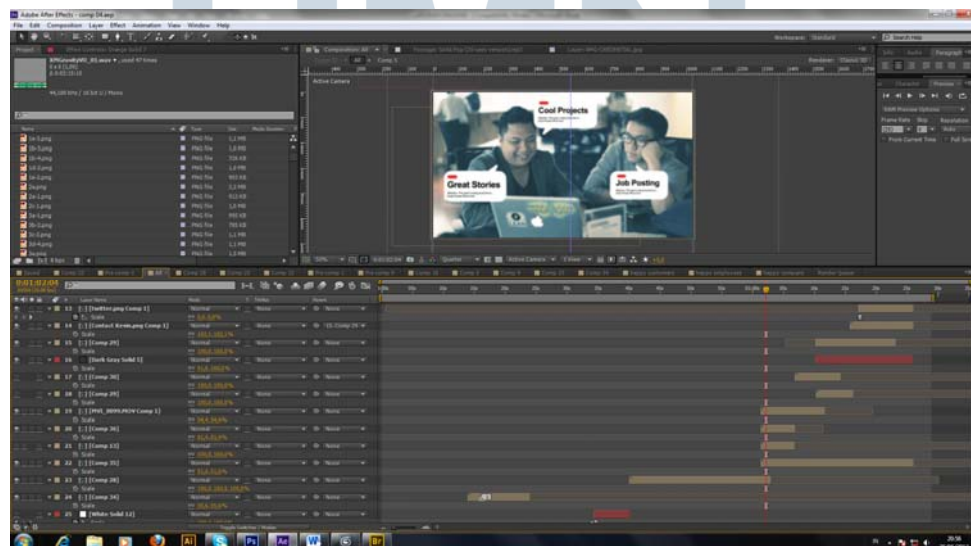
4. Menggabungkan semua animasi kedalam satu komposisi



Gambar 3.37. Menggabungkan semua animasi ke dalam satu komposisi

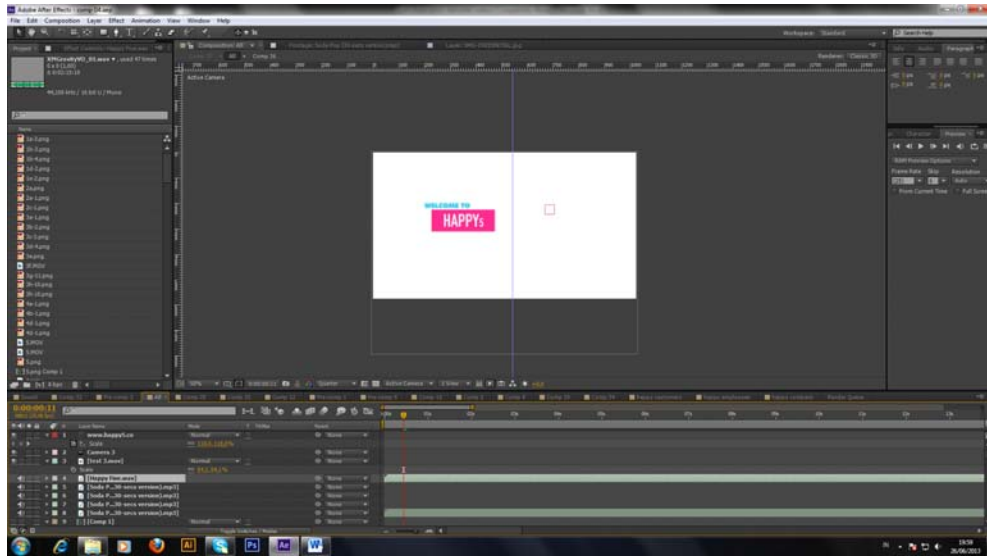
3.3.7. Minggu Ketujuh

1. Melanjutkan *projectXL* ask the young sesuai dengan revisi dari klien.
Dalam project ini, dilakukan revisi sebanyak 3 kali.
2. Memasukan semua *asset* untuk Happy Five.



Gambar 3.38. Memasukan Semua Asset untuk Happy Five.

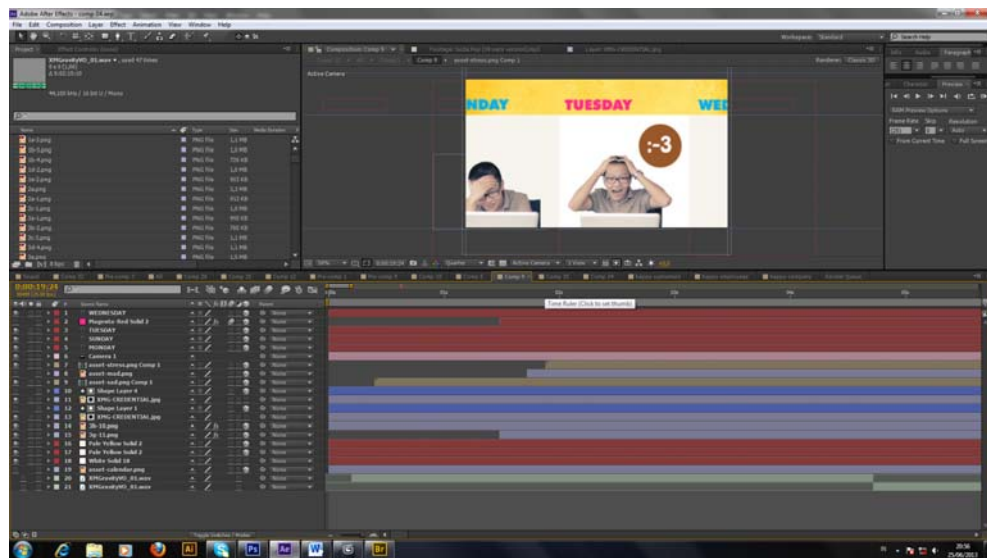
3. Memasukkan *voice over* kedalam komposisi Happy Five



Gambar 3.39. Memasukkan *voice over* kedalam komposisi Happy Five

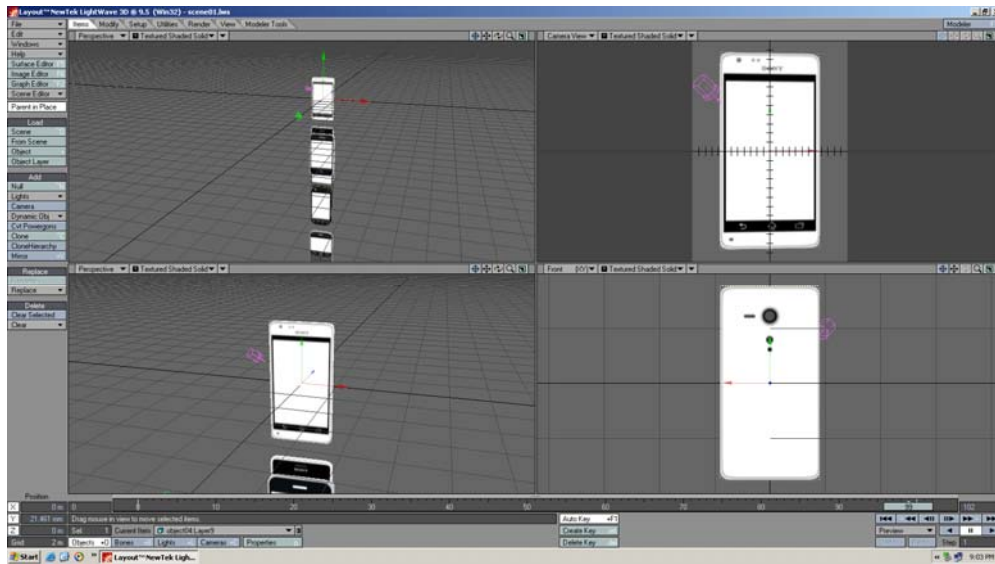
3.3.8. Minggu Kedelapan

1. Menganimasikan Happy Five.



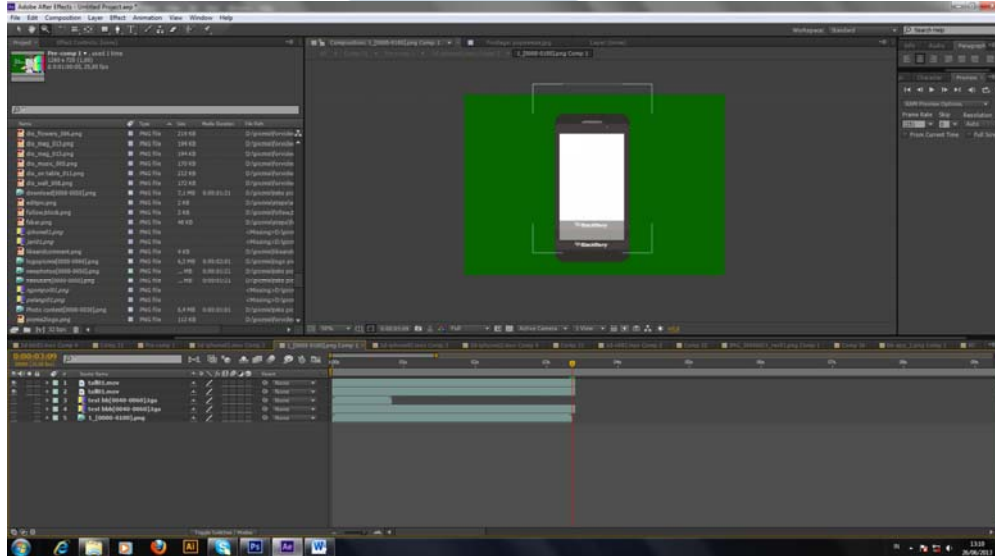
Gambar 3.40. Menganimasikan Happy Five.

2. Membuat *handphone* Sony Experia di Software Lightwave 3D 9.5

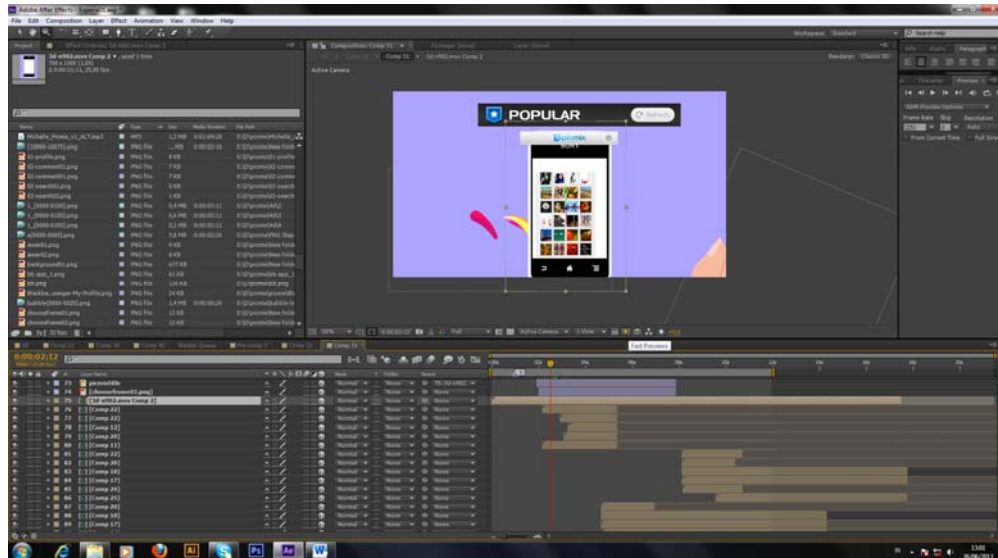


Gambar 3.41. Membuat *handphone* Sony Experia di Software Lightwave 3D 9.5

3. Memasukan *handphone* sony experia ke komposisi yang sudah ada



Gambar 3.42. Tampilan sebelumnya *handphone* Blackberry



Gambar 3.43. Memasukkan *handphone* Sony Xperia ke Komposisi

4. Mengedit Animasi Picmix

Setelah mereplace handpone blackberry dengan handphone sony experia, maka banyak komposisi asset yang telah berubah posisinya. Tugas penulis disini adalah menyesuaikan asset dengan tampilan handphone yang sudah berubah.

3.4. Kendala Yang Dihadapi

Penulis membagi kendala yang dihadapi menjadi dua. Yang pertama adalah kendala yang penulis hadapi secara individual (*personal*). Kedua adalah kendala yang dihadapi Switch Motion secara bersama-sama.

1. Kendala Personal

A. *Skill*

Pertama-tama ketika penulis sampai di Switch Motion lalu melewati proses training selama dua minggu. Penulis menghadapi perbedaanskill yang sangat besar. Penulis merasa bahwa pelajaran yang penulis dapat selama menjalani perkuliahan tidak cukup untuk menunjang standar motion grapher yang begitu tinggi. Sehingga pada

saat training tersebut, penulis harus berjuang mengejar ketinggalan yang ada dan mencoba untuk berkembang secepat-cepatnya

B. *Work Ethiques*

Ini adalah pertama kalinya penulis berada di dalam lingkungan kerja/ kehidupan karir. Sehingga penulis membutuhkan penyesuaian tentang bagaimana membangun relasi yang baik, bagaimanakah etos kerja yang baik dan benar dan sikap yang benar dalam menghadapi persoalan.

C. *Careless Mistake*

Kelemahan penulis yang paling terutama adalah kurang telitian dalam bekerja. Dalam *Motion Graphic* pun, seringkali banyak hal kecil yang selalu terlewat. Penulis suka melakukan kesalahan-kesalahan yang tidak teliti yang seharusnya sudah tidak ada sejak pertama, dan akhirnya harus menunggu para *lead* atau *supervisor* untuk menunjuk kesalahan tersebut.

D. *Timing*

Dalam sebuah *Motion Graphic*, timing merupakan hal yang sangat penting. Ketika masuk ke tahap *animating* dan *compositing*, penulis seringkali lupa untuk menyesuaikan *vioce over* dengan animasi. Sehingga yang terjadi adalah ketidakpasan animasi dengan *vioce over* yang ada.

2. Kendala Studio

Dalam *project*, hampir tidak ada kendala yang signifikan yang dihadapi studio karena sudah menjelang akhir *project* sehingga *workflow*, *pipeline* dan *style* yang dibuat sudah matang.

A. Klien

Kendala mulai bermunculan menjelang pembuatan *project*. Karena ada beberapa perubahan dari klien yang terjadi sehingga kendala dan

masalah tak terelakan. Seringkali terjadi banyak perubahan baik itu dari script maupun layout yang terjadi pada hari menjelang deadline.

B. Tenaga Kerja

Sedikitnya tenaga kerja yang ada di Switch Motion memaksa para pekerjanya untuk mengandalkan *speed* dalam pengerjaannya. Seringkali pekerja yang ada tidak hanya difokuskan pada satu bidang, namun beberapa banyak bidang. Hal ini tentu saja membuat para pekerja kewalahan. Misalnya saja ketika mengerjakan *project* sunsilk, karena kurangnya pekerja, maka penulis mengerjakan banyak bidang, mulai dari *illustration*, *digitalpainting*, hingga *Motion Graphic* karena mengejar *deadline*.

3.5. Solusi

Setelah memaparkan kendala-kendala diatas, berikut adalah solusi yang dipakai/ditemukan untuk mengatasi kendala yang ada. Sebagian solusi tersebut mungkin bukanlah solusi yang benar-benar menyelesaikan masalah, tetapi setidaknya ada usaha untuk menjadikan kendala tersebut lebih tidak signifikan.

1. Personal

Tidak ada solusi yang lebih baik selain terus berusaha dan pantang menyerah. Setelah berjalan dua bulan penulis menemukan banyak sekali perkembangan yang telah terjadi ketika melihat animasi yang dihasilkan pada saat *training* dahulu.

Meskipun sekarang penulis masih harus banyak belajar dan masih juga belum mengejar standar yang ada, tetapi penulis yakin jika penulis memutuskan untuk lanjut bekerja di bidang yang sama maka penulis akan terus berkembang dengan sendirinya.

Masalah dengan etos kerja, maupun kebiasaan animating yang baru, itu semua dapat diselesaikan seiring dengan berjalannya waktu. Melalui berbagai

pengalaman yang didapat dalam bekerja dan juga dengan terus memiliki sikap yang mau belajar, maka hal tersebut tidaklah mustahil untuk dicapai.

2. Studio

Demi mengatasi masalah utama dalam studio yaitu mengejar *deadline*, merupakan hal yang sulit untuk diselesaikan permasalahannya. Mengingat Switch Motion masih terbilang sedikit tenaga kerjanya.

3.6. Implementasi Pengajaran di UMN dengan Penerapan di tempat Kerja

Bagitu banyak ilmu yang di peroleh penulis selama proses kerja magang yang tidak penulis dapatkan selama proses belajar di Universitas Multimedia Nusantara, terutama untuk mata kuliah Motion Graphic. Pengajaran yang penulis dapat di UMN hanyalah merupakan pengetahuan dasar. Pengajaran Motion graphic yang penulis dapatkan di UMN hanya sebatas pengenalan terhadap software tanpa mengenal lebih jauh fungsi dari setiap tools yang ada serta penerapannya desain, layout, dan timing di dalamnya. Kurangnya penerapan desain, layout, timing, dan pemakaian tools pada software sehingga banyak yang harus penulis pelajari saat bekerja.

