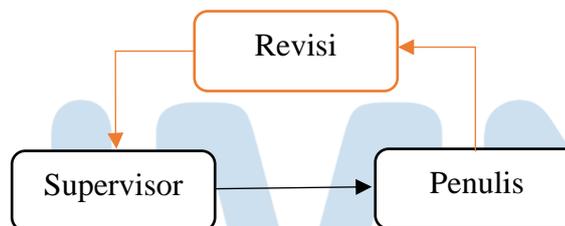


## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis bekerja sebagai *2d Generalist* di Lab Virtuosity dibawah supervisi Ibu Siti Adlina Rahmiaty. Penulis bekerja untuk membantu Ibu Siti Adlina Rahmiaty dalam bagian *Pre-production* untuk proyek *Lapah Pandora*. *Lapah Pandora* merupakan film animasi yang menceritakan mengenai perjuangan dan pengalaman seorang gadis kecil yang menderita tunarungu bernama Malia. Dalam durasi magang, Penulis bertanggung jawab untuk mencari data analisis dan penelitian mengenai tunarungu seperti ciri-ciri, penanganan, keadaan sosial dan lain-lain dan juga melakukan penelitian mengenai komunitas dan tempat penanganan tunarungu di lingkungan masyarakat secara *real* khususnya di daerah Jabodetabek. Dalam durasi magang, Penulis mendapat tugas dari supervisor melalui *Whatsapp* dan melaporkan hasil tugas tersebut ke supervisor lagi melalui *Whatsapp* untuk diterima dan direvisi hingga memenuhi kebutuhan.



Gambar 3.1 Bagan alur kerja  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Dalam durasi magang, penulis bekerja dalam proyek film animasi “Lapah Pandora” dalam masa pre-production. Penulis melakukan riset dan desain karakter tokoh protagonis Malia untuk film Lapah Pandora.

#### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1 Tabel Daily Task Magang Lab Virtuosity  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Minggu	Deskripsi Pekerjaan
1 (5 Agustus 2024)	Membuat sketsa dan infografis secara umum mengenai alat bantu dengar
2 (12 Agustus 2024)	Mencari mengenai informasi dan berita mengenai pengalaman penderita tunarungu di masyarakat
3 (19 Agustus 2024)	Meneliti mengenai macam dan ciri-ciri tunarungu dari penyebabnya
4 (26 Agustus 2024)	Melakukan penelitian mengenai perawatan dan penanganan penderita tunarungu dan komunitas tunarungu di Indonesia
5 (2 September 2024)	Meneliti mengenai penggambaran penderita tunarungu dalam media film dan hiburan
6 (9 September 2024)	Meneliti mengenai perbandingan perkembangan kognitif anak yang menderita disabilitas pada usia dini dengan anak normal
7 (16 September 2024)	Mencari mengenai rata-rata background keluarga dan kelas sosial penderita tunarungu dan pengalaman penderita tunarungu
8 (23 September 2024)	Mencari referensi film berdasarkan style dan setting untuk Lapah Pandora
9 (30 September 2024)	Mendalami teori dan referensi untuk menyesuaikan desain karakter dengan style dan setting Lapah Pandora

10 (7 Oktober 2024)	Membuat sketsa desain karakter Malia untuk film Lapah Pandora
11 (14 Oktober 2024)	Merevisi desain karakter Malia sesuai dengan permintaan
12 (21 Oktober 2024)	Membuat sketsa desain untuk beberapa karakter untuk film Lapah Pandora
13 (28 Oktober 2024)	Membuat desain karakter untuk karakter Ibu dan Bapak dalam film Lapah Pandora
14 (4 November 2024)	Membuat desain karakter untuk Rochmat dan Zainuba dalam film Lapah Pandora
15 (11 November 2024)	Membuat 3d desain karakter sheet untuk karakter Julia dan Hensalie
16 (18 November 2024)	Membuat 3d desain karakter sheet untuk karakter Rochmat dan Zainuba
17 (25 November 2024)	Melakukan revisi desain karakter Lapah Pandora sesuai dengan permintaan

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### **3.2.2 Uraian Kerja Magang**

Penulis umumnya membantu Ibu Siti Adlina Rahmiaty dalam proyek *Lapah Pandora* yang sedang dalam tahap *Pre-production*. Penulis membuat kompilasi data analisis dan penelitian mengenai tunarungu dari ciri fisik dan mental, alat-alat dan penanganan yang ada hingga perlakuan dan bagaimana diperlakukannya penderita tunarungu di lingkungan masyarakat dan dalam media hiburan. Penulis juga membuat beberapa sketsa untuk alat bantu dan desain karakter protagonis *Lapah Pandora* pada masa *Pre-production*.

#### **3.2.2.1 Riset dan penelitian**

Dalam bulan awal penulis bekerja, penulis umumnya melakukan riset untuk penciptaan karya “Lapah Pandora”. Penulis melakukan riset akan tunarungu meliputi ciri-ciri tunarungu, cara pengangananya, tes-tes yang dilakukan untuk mengidentifikasi dan merawat tunarungu dan alat-alat bantu mendengar. Selain itu penulis juga melakukan riset secara nyata kepada komunitas-komunitas tunarungu di Indonesia khususnya di daerah Jabodetabek dan juga kepada rumah sakit dan sekolah luar biasa yang menangani penderita tunarungu.

Penulis mendapat hasil riset melalui jurnal artikel dan berita, dokumentari dan buku mengenai penderita tunarungu. Kebanyakan informasi yang ditemukan berasal dari jurnal medikal yang membahas mengenai pengobatan dan penanganan tunarungu dan alat-alat bantu dengar. Menurut salah satu hasil percobaan jurnal tersebut, anak-anak dengan masalah pendengaran memiliki kemampuan komunikasi yang lebih rendah dibandingkan dengan anak-anak yang memiliki pendengaran normal (Christiane Lingas Haukedal, 2022). Hal ini membuktikan bahwa gangguan pendengaran memiliki efek signifikan atas kehidupan sosial dan perkembangan bahasa terutama pada anak-anak yang menderita tunarungu sejak dini. Dari studi ini dapat penulis bisa melihat hubungan antara bagaimana masyarakat luas melihat penderita tunarungu dan bagaimana penderita tunarungu menjalani hidup dengan kondisi mereka.

Hasil dari riset terhadap tunarungu ini membantu secara signifikan atas proses desain karakter tokoh dalam “Lapah Pandora” terutama dalam desain tokoh

protagonis Malia yang merupakan anak berusia 5 tahun yang menderita tunarungu. Dari riset ini penulis dapat mendapat gambaran luas atas rata-rata kesusahan, hubungan dan bagaimana proses pertumbuhan penderita tunarungu dengan lingkungan dan masyarakat disekitarnya yang membentuk personalitas mereka. Riset ini juga dilakukan untuk menulis cerita dan alur dari Lapah Pandora yang merupakan film untuk mevisualisasikan pengalaman anak yang menderita tunarungu sejak dini.

### **Kompilasi Penelitian tentang Tuli & Gangguan Pendengaran**

Oleh Clarissa Shane & Kevin Livencent

#### *Apa itu Kehilangan Pendengaran?*

Kehilangan total atau signifikan dari pendengaran. Hal ini dapat disebabkan oleh kerusakan telinga bagian dalam atau saraf yang dapat terjadi karena cacat bawaan, cedera, penyakit, obat tertentu, paparan suara keras, atau terkait usia. Hal ini dapat berakhir dengan kehilangan pendengaran atau ketulian.

Kehilangan pendengaran bukan hanya penurunan dalam volume yang didengar, tetapi juga mencakup bagaimana kita mendengar nada dengan tidak rata atau bagaimana kita memahami ucapan (kata-kata tertentu dengan suara yang mirip dapat terdengar sama). Kehilangan pendengaran merupakan masalah kompleks yang dapat mempengaruhi banyak aspek kehidupan seseorang.

Catatan: TED Talk oleh Juliëtte Sterkens membahas lebih lanjut (banyak TED Talk yang membahas tentang Kehilangan Pendengaran & Tuli)  
[https://youtu.be/0vf1q\\_HgLpw?si=fyMOz5uD2o2eTEad](https://youtu.be/0vf1q_HgLpw?si=fyMOz5uD2o2eTEad)

#### *Apa itu Alat Bantu Dengar?*

Alat bantu dengar adalah perangkat yang dirancang untuk meningkatkan pendengaran dengan membuat suara lebih terdengar bagi seseorang dengan kehilangan pendengaran. Alat bantu dengar memiliki tiga bagian dasar:

### **Gambar 3.2 Kompilasi Penelitian**

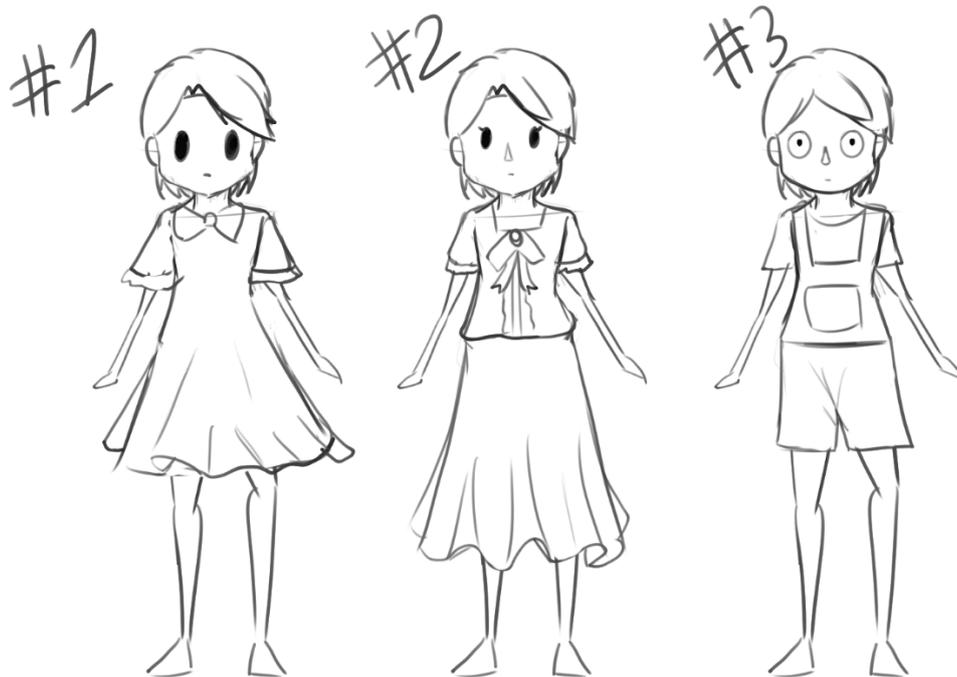
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis (2024)

([https://docs.google.com/document/d/1pC7od3JQ5LaIb2Ni5NFV7g54\\_QrwVlpGkHq8y6n8zhA/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1pC7od3JQ5LaIb2Ni5NFV7g54_QrwVlpGkHq8y6n8zhA/edit?usp=sharing))

U I W I N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 3.2.2.2 Desain karakter

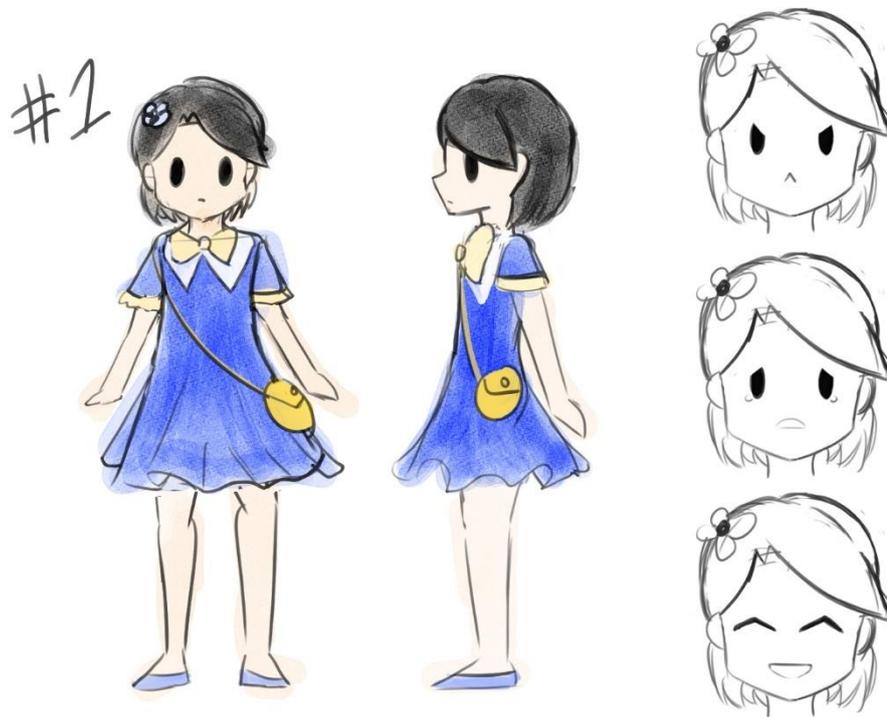
Penulis juga bekerja untuk membuat beberapa desain prototype untuk karakter di proyek film animasi “Lapah Pandora”. Berikut merupakan beberapa desain yang penulis kerjakan selama durasi magang:



Gambar 3.3 Sketsa desain karakter protagonis Lapah Pandora 1

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Berikut merupakan desain dari tokoh Malia yang merupakan tokoh protagonis dalam proyek film animasi “Lapah Pandora”. Penulis pertama mengajukan 3 desain gadis kecil dengan pakaian yang berbeda untuk menentukan gambaran karakter protagonis secara luar. Desain pertama mengajukan desain yang simpel dan minim, mengutamakan kesederhanaan dan watak yang rendah hati. Desain kedua memiliki desain yang lebih kompleks, mengajukan watak yang pintar dan *stylish*. Desain ketiga memiliki desain yang aktif dan mengarah ke watak yang mudah bergaul dan *sporty*.



Gambar 3.4 Sketsa desain karakter protagonis Lapah Pandora 2

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Setelah salah satu desain terpilih, penulis meneruskan rancangan dari desain karakter yang dipilih agar lebih sesuai dengan permintaan sesuai dengan instruksi.

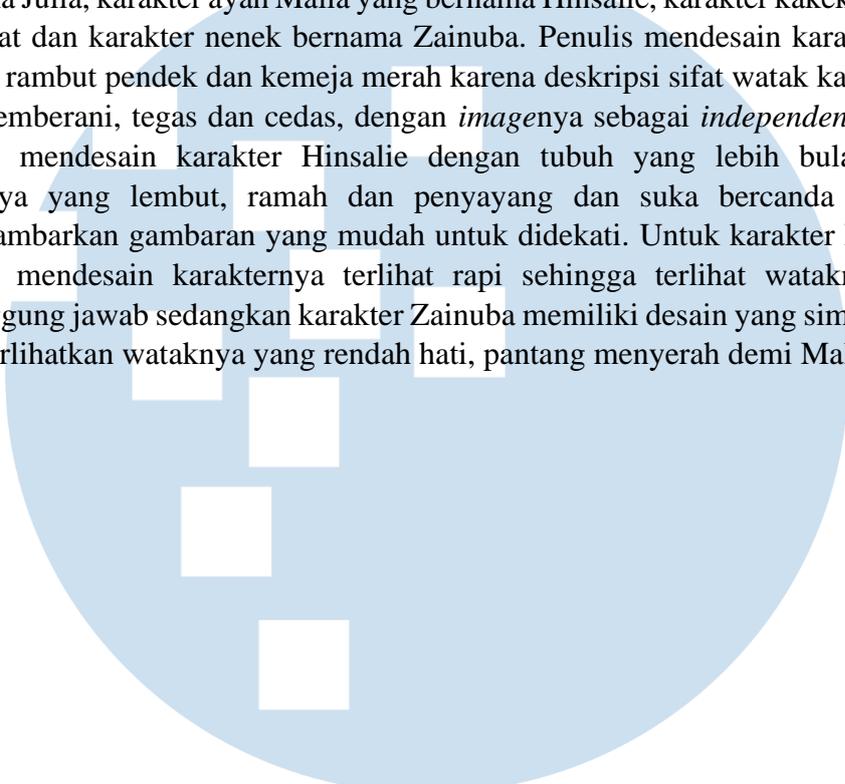


Gambar 3.4 Sketsa desain karakter protagonis Lapah Pandora 2

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Penulis juga membuat karakter desain untuk karakter pendukung lainnya yang muncul dalam film animasi Lapah Pandora, meliputi karakter ibu Malia yang bernama Julia, karakter ayah Malia yang bernama Hinsalie, karakter kakek bernama Rochmat dan karakter nenek bernama Zainuba. Penulis mendesain karakter Julia dengan rambut pendek dan kemeja merah karena deskripsi sifat watak karakternya yang pemberani, tegas dan cerdas, dengan *imaganya* sebagai *independent woman*. Penulis mendesain karakter Hinsalie dengan tubuh yang lebih bulat karena wataknya yang lembut, ramah dan penyayang dan suka bercanda sehingga menggambarkan gambaran yang mudah untuk didekati. Untuk karakter Rochmat, penulis mendesain karakternya terlihat rapi sehingga terlihat wataknya yang bertanggung jawab sedangkan karakter Zainuba memiliki desain yang simpel untuk memperlihatkan wataknya yang rendah hati, pantang menyerah demi Malia.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' with a vertical bar through its center, followed by the letters 'M', 'M', and 'N' in a bold, rounded font.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### **3.2.3 Kendala yang Ditemukan**

Saat bekerja di Lab Virtuosity, kendala yang banyak penulis temukan adalah kurangnya koordinasi dengan supervisor lapangan dalam melakukan tugas yang diberikan. Hal ini karena saat penulis mengadakan magang, kebanyakan pekerjaan dibahas melalui sosial media *whatsapp*. Karena nature online ini, revisi dan diskusi memiliki waktu delay dan juga menjadi kurang tepat dan jelas dalam penjelasannya. Selain itu, Skala Lab Virtuosity masih kecil sehingga workflow kerja dan potensi untuk mendapatkan proyek berskala besar jadi lebih minim. Hal ini membuat tenaga kerja yang ada masih minimal dan juga kurang beban kerja yang minimal sehingga membuat progress proyek menjadi lambat. Menurut penulis, proyek Lab Virtuosity masih memiliki banyak faktor untuk dikembangkan seperti tenaga kerja, pemasaran dan koordinasi dalam job desk.

### **3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Saran penulis untuk Lab Virtuosity adalah pertama untuk membuat job desk yang jelas dan rinci mengenai proyek yang dikerjakan, kurangnya koordinasi supervisor dan mahasiswa menjadi penyebab lambatnya progress dalam proyek. Selain itu juga tenaga kerja yang ada di Lab Virtuosity masih kurang memadai dan informasi mengenai Lab Virtuosity juga sangat sulit untuk ditemukan di Universitas Multimedia Nusantara. Hal-hal ini bisa diperbaiki dengan membuat pemasaran dan informasi mengenai Lab Virtuosity lebih banyak melalui sosial media, email, ataupun poster. Dengan pemasaran ini juga, mahasiswa dapat tertarik dan melakukan magang di Lab Virtuosity dan membuat Lab Virtuosity semakin berkembang dan besar hingga dapat membuat proyek besar.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A