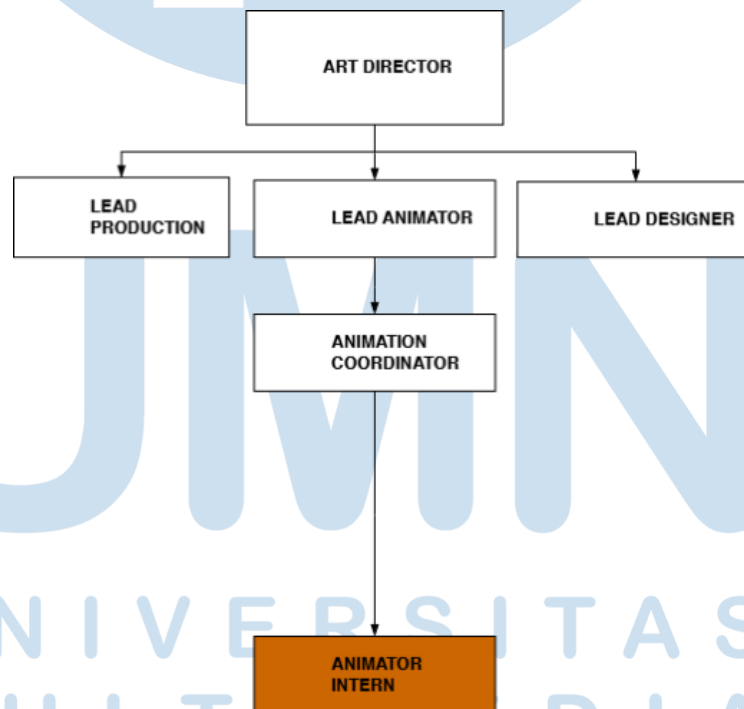


## BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

#### 1. Kedudukan

Selama program magang, penulis bekerja di Divisi Kreatif dengan jabatan sebagai *Animator Intern*. Secara tertulis, berdasarkan hierarkinya Divisi Kreatif dipimpin oleh satu orang *Art Director* yang memimpin 3 orang *lead*, yaitu 1 orang *Lead Production*, 1 orang *Lead Animator*, dan 1 orang *Lead Designer*. Selanjutnya, *Lead Animator* memimpin 1 orang *Animation Coordinator* dan 2 orang *Animator Intern*. Namun, pada prakteknya, penulis dipimpin oleh *Lead Production* sebagai mentor, yaitu Helmi Pratama F.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi *Kok Bisa* (Divisi Kreatif)

Sumber: Kok Bisa (2024)

Berdasarkan tugas yang diberikan, secara garis besar, pekerjaan penulis mencakup: pembuatan *storyboard* yang dilakukan menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop*, pembuatan ilustrasi aset menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator*, *animating* menggunakan perangkat lunak *Adobe After Effects*, dan *mixing* menggunakan *Adobe Premiere Pro*. Adapun produk akhir atau media akhir hasil olahan penulis berupa: *YouTube Shorts*, *YouTube Video*, dan juga *Instagram Post*.

## 2. Koordinasi

Pekerjaan ini mewajibkan penulis untuk hadir secara *offline* setiap hari Senin dan Selasa, tetapi Rabu, Kamis dan Jumat dilakukan secara daring. Dalam koordinasi pekerjaan, penulis mengikuti beberapa rapat yang diselenggarakan. Rapat pun dibagi menjadi dua, yaitu yang rutin dan yang tidak rutin. Rapat rutin yang dilaksanakan terutama berupa *weekly meeting* setiap Senin yang membahas statistika *engagement* video-video dan *Instagram Post* yang dipublikasi selama minggu sebelumnya. Adapun kemudian pembahasan mengenai *update* oleh setiap divisi dan perencanaan publikasi yang akan dilakukan pada minggu tersebut. Dalam pembahasan perencanaan, penulis akan mendapatkan proyek untuk dikerjakan pada minggu tersebut.

Ketika rapat sudah selesai dan semua karyawan mulai bekerja, diadakan absensi yang dilakukan di aplikasi “*Pumble*”. Satu karyawan yang digilir setiap minggunya, setiap hari diwajibkan untuk mengirimkan satu pesan di aplikasi yang berisikan kata-kata “*Daily Thunderbolt*”. Setiap karyawan wajib mengisinya dengan pekerjaan yang dilakukan pada hari tersebut. Hal ini dilakukan agar dapat tercatat oleh seluruh karyawan dan apabila terdapat pekerjaan *urgent*, dapat langsung dikontak kepada karyawan yang belum mendapatkan tugasnya.

Dalam rapat yang tidak rutin terdapat *Creative Kitchen* setiap hari Jumat dan *ORCA* setiap hari Kamis. *Creative Kitchen* berupa *update*

masing-masing anggota tim kreatif mengenai pekerjaan yang akan dilakukan dalam satu minggu ke depannya. Apabila tidak dilaksanakan *Creative Kitchen*, maka akan dilakukan secara asinkron oleh *Art Director* kepada masing-masing anggota. *ORCA* diikuti secara spesifik hanya jika penulis mendapatkan pekerjaan membuat *Thumbnail YouTube* sebelumnya. *Meeting ORCA* dilakukan untuk membahas beberapa alternatif hasil *Thumbnail* dan kemudian membahas *feedback* yang diberikan tim kreatif dan tim editorial secara sekaligus.

Koordinasi yang penulis lakukan bergantung pada penugasan yang diberikan. Tugas utama yang penulis lakukan berfokus pada pembuatan *YouTube Shorts*. Pada prosesnya, pembuatan *YouTube Shorts* memakan waktu selama 5 hari kerja untuk keseluruhan, yang mana secara detail pembuatan *YouTube Shorts* dapat dibagi menjadi beberapa fase, sebagai berikut:

1. *Storyboarding*

Sebelum melakukan *storyboarding*, penulis menganalisis *script* untuk membayangkan bentuk panel yang akan dibuat. Kemudian, pembuatan *storyboard* dilakukan selama 1 hari kerja yang disesuaikan dengan *template storyboard* dari *Kok Bisa?*. Selanjutnya, *storyboard* dalam bentuk diajukan pada *PIC Animator & Writer* untuk mendapatkan approval.

2. *Illustrating*

Setelah mendapatkan *approval storyboard* dari para *Writer* dan *PIC Animator* penulis melanjutkan proses selanjutnya, yaitu ilustrasi.

Tahapan ini memakan waktu kurang dari 1 hari. Pada prosesnya, jika sketsa *storyboarding* menampilkan aset yang sudah ada pada *database* kumpulan aset *Kok Bisa?*, maka proses dilanjutkan pada proses penyesuaian aset yang sudah ada untuk menyesuaikan kecocokannya dengan *storyboard*, dan dilanjutkan pada fase *animating*. Namun, jika sketsa *storyboarding* menampilkan aset yang belum pernah digunakan,

aset tersebut akan dibuat ilustrasinya oleh penulis sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.

### 3. *Animating*

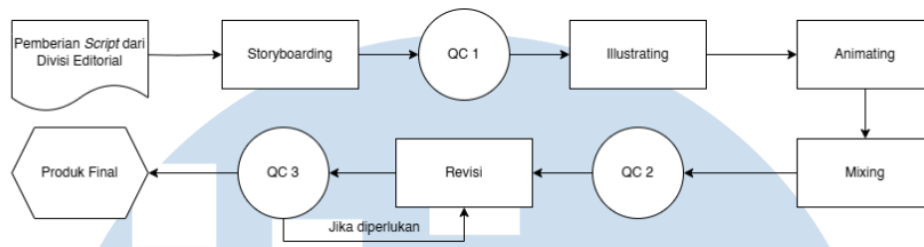
Setelah aset lengkap, penulis mengimpor aset ke dalam perangkat lunak *Adobe After Effects*, yang sudah tersedia *template*-nya sesuai dengan *guideline Kok Bisa?*. Tahap *animating* memakan waktu kurang lebih 2 hari kerja. *Animating* mengikuti pergerakan *storyboard* sambil memperhatikan dua belas prinsip animasi. Ketika durasi 1 menit *YouTube Shorts* telah terpenuhi, maka animasi diekspor dan dilanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu fase *Mixing*.

### 4. *Mixing*

Pada fase *mixing*, animasi *YouTube Shorts* diimpor ke dalam perangkat lunak *Adobe Premiere Pro*, sesuai dengan *template guideline* dari *Kok Bisa?*. Tahap *mixing* memakan waktu kurang dari 1 hari. Penulis mencari *sound effect* yang paling sesuai dengan pergerakan ataupun visual yang muncul pada animasi. *Sound effect* yang digunakan menggunakan sumber dari *YouTube* yang tanpa *copyright*. Setelah semua *sound effect* lengkap, ditambahkan juga *background music* yang paling sesuai dengan suasana *script*. Setelah semua selesai, animasi dikirimkan pada *PIC Animator* dan para *Writer* untuk dicek dan dilanjutkan dengan tahap revisi.

### 5. Revisi

Tahap terakhir pada proses ini, yaitu revisi dengan tujuan untuk *quality checking*, memakan waktu kurang lebih satu hari kerja. Setelah mendapatkan semua *feedback* dari semua *Writer* dan *PIC Animator*, penulis melakukan revisi sesuai dengan *feedback* yang diterima.



Gambar 3.2 Bagan Alur Kerja  
Sumber: Data Pribadi (2024)

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Dalam masa magang kontrak penulis di perusahaan *Kok Bisa?*, diberikan tanggung jawab besar dalam beberapa proyek tertentu, yaitu:

#### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1 Tugas yang Dilakukan

Minggu	Judul Pekerjaan	Rincian Tugas
1	Tugas latihan membuat <i>walk-cycle</i>	Mempelajari <i>guidelines</i> untuk tim kreatif dan mencoba mengimplementasikannya dalam tugas latihan.
	YouTube Shorts <i>Kenapa Indonesia Kena Hack Terus?</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat storyboard.</li> <li>• Membuat ilustrasi.</li> <li>• Membuat animasi.</li> <li>• Melakukan <i>mixing</i>.</li> </ul>
2	YouTube Shorts <i>Kesalahan Besar dalam Bikin Desain Bagus!</i> (Video Partnership)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat storyboard.</li> <li>• Membuat ilustrasi.</li> <li>• Membuat animasi.</li> <li>• Melakukan <i>mixing</i>.</li> </ul>
3	YouTube Shorts <i>Julian Assange: a hero or a criminal?</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat storyboard.</li> <li>• Membuat ilustrasi.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi.</li> <li>• Melakukan <i>mixing</i>.</li> </ul>
4	YouTube Shorts <i>The Digital Detectives Investigating... Everything</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat storyboard.</li> <li>• Membuat ilustrasi.</li> <li>• Membuat animasi.</li> <li>• Melakukan <i>mixing</i>.</li> </ul>
5	Instagram Post <i>Olimpiade Paris 2024 Mulai: Apa Aja yang Sudah Terjadi?</i>	Membuat 5 ilustrasi untuk Instagram.
6	YouTube Video <i>Indonesia Tiap Tahun Impor Bahan Makanan. Tapi Kenapa?</i> (Video Partnership)	Membuat ilustrasi.
7	YouTube Video <i>Indonesia Tiap Tahun Impor Bahan Makanan. Tapi Kenapa?</i> (Video Partnership)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi.</li> <li>• Melakukan <i>mixing</i>.</li> </ul>
	Thumbnail untuk YouTube Video <i>Hidup Tanpa Emosi.</i>	Membuat 1 ilustrasi pilihan untuk YouTube.
8	Thumbnail untuk YouTube Video <i>Hidup Tanpa Emosi.</i>	Membuat 2 ilustrasi pilihan untuk YouTube.
9	Instagram Post <i>RUU DPR Batal Sah, Bagaimana Kelanjutannya?</i>	Membuat 3 ilustrasi untuk Instagram.
	YouTube Video <i>Apa Jadinya Kalau Sedunia Satu Zona Waktu?</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi.</li> <li>• Melakukan <i>mixing</i>.</li> </ul>
	Instagram Post <i>Kenapa Manusia Bisa Jadi 'Manusia'?</i>	Membuat 6 ilustrasi untuk Instagram.
10	Thumbnail untuk YouTube Video <i>Hidup Tanpa Emosi.</i>	Merevisi 3 ilustrasi untuk Instagram
	YouTube Shorts <i>Gangguan Ini Bikin Orang Bisa Ngeliat 'Setan'</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat storyboard.</li> <li>• Membuat ilustrasi.</li> </ul>

11	YouTube Shorts <i>Gangguan Ini Bikin Orang Bisa Ngeliat 'Setan'</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi.</li> <li>• Melakukan <i>mixing</i>.</li> </ul>
	Instagram Post <i>Nindik Kulit Kita Ibarat Meteorit Ngehantam Desa</i>	Membuat 5 ilustrasi untuk Instagram
	YouTube Shorts <i>#SatuMenitMenjadi Samurai Zaman Sengoku!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat storyboard.</li> <li>• Membuat ilustrasi.</li> </ul>
12	YouTube Shorts <i>#SatuMenitMenjadi Samurai Zaman Sengoku!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi.</li> <li>• Melakukan <i>mixing</i>.</li> </ul>
	YouTube Shorts <i>Negara dengan Rekor Paling Banyak Dibom!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat storyboard.</li> <li>• Membuat ilustrasi.</li> <li>• Membuat animasi.</li> </ul>
13	YouTube Shorts <i>Negara dengan Rekor Paling Banyak Dibom!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan <i>mixing</i>.</li> </ul>
	YouTube Shorts <i>Gak Perlu Jauh-Jauh untuk Liat Genosida</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat storyboard.</li> <li>• Membuat ilustrasi.</li> <li>• Membuat animasi.</li> <li>• Melakukan <i>mixing</i>.</li> </ul>
14	Instagram Post <i>Apa Rasanya Kalau Identitas Kita Dicabut?</i>	Membuat 4 ilustrasi untuk Instagram.
	YouTube Video <i>Perjuangan Transformasi Talenta-talenta PLN</i>	Membuat storyboard.
15	YouTube Shorts <i>Kenapa Amerika Gak Bisa Lepas dari Senjata Api?</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat storyboard.</li> <li>• Membuat ilustrasi.</li> <li>• Membuat animasi.</li> <li>• Melakukan <i>mixing</i>.</li> </ul>

16	BPK Penabur <i>Bahasa Indonesia</i> <i>Teks Biografi: Siapakah Aku?</i> (Video Partnership)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat storyboard.</li> <li>• Membuat ilustrasi.</li> <li>• Membuat animasi.</li> </ul>
	YouTube Shorts <i>Gak Ada yang Tahu Ini Benda Apa</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat storyboard.</li> <li>• Membuat ilustrasi.</li> </ul>
17	BPK Penabur <i>Bahasa Indonesia</i> <i>Teks Biografi: Siapakah Aku?</i> (Video Partnership)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi.</li> <li>• Melakukan <i>mixing</i>.</li> </ul>
	Instagram Post <i>Besar Kecil Kabinet Indonesia Dulu dan Sekarang.</i>	Membuat 5 infografik untuk Instagram.
	YouTube Video <i>Benarkah Orang Sekarat Bisa Mendadak 'Sembuh'?</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat animasi.</li> </ul>

Sumber: Data Pribadi (2024)

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Dalam setiap proyek yang diberikan, penulis mengalami tahap-tahapan tertentu demi mencapai hasil produk yang optimal. Khusus bagi tim kreatif, diberikan *guidelines* yang dinamakan oleh perusahaan *Kok Bisa?* sebagai “Da Vinci”. Dalam *guidelines* berbentuk *website* ini terdapat kumpulan aturan untuk membuat animasi yang sesuai dengan visi dan *art-style* *Art Director*. Dalam seluruh proses pengerjaan proyek, setiap pertukaran *file* atau data dilakukan melalui *Google Drive*, dan dikomunikasikan melalui *Pumble*. Berikut berupa uraian pekerjaan-pekerjaan tersebut:

#### 1. *Storyboard*

Sebelum masuk ke dalam pembuatan animasi YouTube Shorts, pembuatan *storyboard* adalah fase yang sangat penting. *Storyboard* dijadikan sebagai konsep sketsa awal untuk menjadi pembayangan wujud produk akhir animasi. Lebih lagi di mana mayoritas video produk *Kok Bisa?* berupa video edukatif berbentuk *explainer*, maka pentingnya terdapat



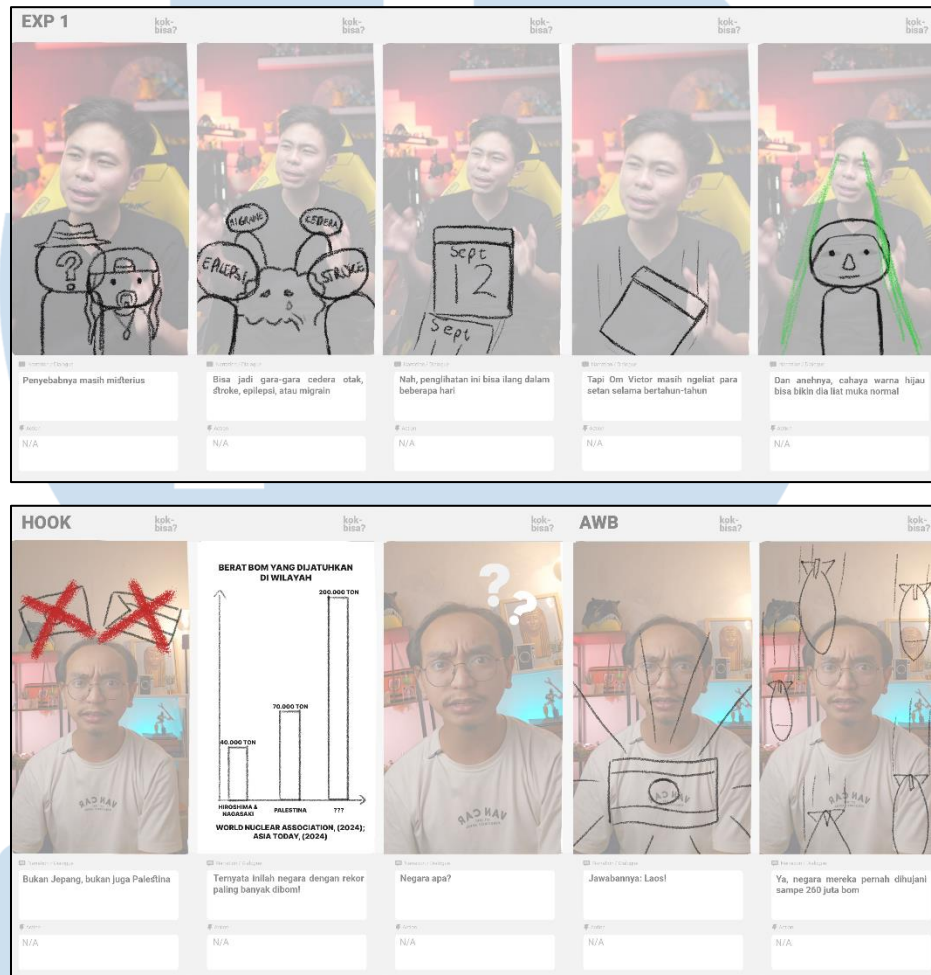
kejelasan tentang pemaparan visual yang diberikan. Dengan itu, penulis perlu mengutamakan pemahaman materi, yang dalam pekerjaan ini berupa *script*.

Sebelum membuat *storyboard*, dilakukan pembacaan *script* yang diberikan terlebih dahulu. Dalam setiap *script*, tim editorial menaruh *Visual Cue* (VC) untuk dipakai sebagai referensi visi dari tim editorial. Seringkali ketika penulis mengalami kesulitan untuk mengerti materi dan VC yang tertera, maka akan ditanyakan terlebih dahulu kepada tim editorial. Sambil dibaca dan dipahami, penulis memikirkan visual yang terbaik yang sekiranya paling cocok dengan bagian *script* tersebut. Setelah memahami secara mendalam akan setiap bagian *script* dari awal hingga akhir, barulah dilakukan pembuatan *storyboard*.

Sesuai dengan *guideline* Da Vinci, terdapat sebuah *template* untuk *storyboard* yang terdapat variasi Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator. Penulis pribadi menggunakan Adobe Photoshop karena kebiasaan menggambar menggunakan *software* tersebut. *Template* ini perlu digunakan untuk mempermudah pekerjaan para animator dan juga mempermudah koordinasi dengan tim lain atau *partner* bisnis *Kok Bisa?*. Pada umumnya, untuk mengerjakan satu panel *storyboard* memerlukan satu cuplikan *script* yang dipakai sebagai patokan, yaitu yang jumlahnya dua kalimat secara maksimal. Tetapi khusus untuk YouTube Shorts, diperlukan format yang berbeda, di mana satu kalimat sudah maksimalnya untuk ditransfer menjadi satu panel. Mengikuti *template* yang diberikan, maka setiap kalimat dalam *script* satu per satu dijadikan satu panel tersendiri.

Dengan satu halaman *storyboard* memiliki 5 panel masing-masing, untuk mencapai 1 menit untuk durasi maksimal YouTube Shorts, maka rata-rata *storyboard* untuk YouTube Shorts mencapai 4-5 halaman. Secara total terdapat hingga 25 gambar untuk setiap Shorts. Format Shorts dari kanal YouTube *Kok Bisa?* secara mayoritas berupa *half-animation* dengan adanya *host* yang melakukan narasi dengan video *live-action*. Oleh karena itu,

*storyboard* yang dihasilkan terdapat muka *host* sebagai visualisasi kontrasnya visual dengan gerak-gerik *host*. Tetapi sebagai variasi, seringkali penulis juga memasukkan *full-animation* dalam YouTube Shorts.



Gambar 3.3 *Storyboard* YouTube Shorts

Sumber: *Kok Bisa?* (2024)

Sesuai dengan alur kerja, setelah selesainya satu *storyboard* lengkap, maka dilakukan *upload* di *Google Drive* dalam format pdf. Setelah itu dilakukan pengecekan oleh tim editorial dan mentor PIC animator. Pengecekan bisa berupa kritik dan saran tetapi juga bisa pembenaran akan kesalahan visual. Setelah melakukan diberikan *feedback*, penulis menerapkannya dalam fase-fase selanjutnya.

## 2. Ilustrasi

Pada umumnya, dalam setiap proyek *Kok Bisa?*, bisa memenuhi sebagian besar kebutuhan aset dengan membuka suatu *database* di *Google Drive* milik *Kok Bisa?*. Sama halnya juga dengan YouTube Shorts. Penulis bisa melihat kembali *storyboard* yang telah dibuat dan memikirkan *keyword* sekiranya objek, karakter, atau *background* yang dibutuhkan. Setelah menemukan *keyword* dan aset yang sesuai, maka digunakan dalam animasinya. Namun jika ditemukan tetapi kurang sesuai dengan yang diinginkan, maka dilakukan perubahan minor terhadap ilustrasi yang sudah ada.

Dengan *script* materi yang selalu unik, seringkali aset yang diperlukan adalah yang baru secara sepenuhnya. Semisal nya *script* membahas tentang sejarah samurai pada zaman Sengoku, dan tampaknya tidak terdapat avatar (karakter) berbentuk seperti samurai, maka penulis melakukan ilustrasi dari nol. Tipe-tipe ilustrasi yang dibuat juga bisa berupa beberapa jenis, yaitu *avatar*, *item*, dan *scene*. Semua ilustrasi tersebut secara eksklusif menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan berformat ai.

*Avatar* berupa nama yang diberikan pada setiap karakter yang muncul di dalam animasi. Adapun dua jenis karakter yaitu karakter pria dan karakter wanita. Kedua *avatar* memiliki beberapa perbedaan kunci tetapi sebagian besar berupa bentuk badan (*torso*) dan tinggi badan. Jenis *item* secara standar berupa objek apa pun, bisa berupa pensil, *handphone*, bendera, dan lain-lain. Jenis yang terakhir berupa *scene* adalah berbagai jenis *background* yang diperlukan dalam kasus perlunya *full-animation* dibandingkan dengan *half-animation*. Ketika semua ilustrasi ditemukan dan dibuat secara lengkap, maka dipindahkan ke fase animasi.



Gambar 3.4 Avatar Kok Bisa  
Sumber: Kok Bisa? (2024)

### 3. Animasi

Memasuki animasi YouTube Shorts, yang dilakukan pertama-tama adalah memasukkan *footage* video dari *host*. Setelah mengimpor video, yang dilakukan adalah penyesuaian durasi. Mengetahui bahwa audiens pada platform YouTube Shorts memerlukan kecepatan drastis untuk menggapai perhatiannya, maka itulah yang dituju dalam pembuatan animasi. Setiap *host* memberikan *file* video yang sudah dilakukan *rough-cut*. Proses yang dilakukan oleh *host* tersebut adalah proses menjahit potong-potongan video mentah tetapi tidak dilakukan secara detil. Sebagai animator, yang dilakukan adalah merapikan potongan *rough-cut* sehingga tidak terdapat terlalu banyak jeda, sebagai penghilang spasi kosong sekaligus sebagai pemastian durasi produk akhir yang di bawah 1 menit.

Ketika video *host* sudah tertera, maka yang dilakukan adalah menyesuaikan *storyboard* dengan animasi. Sama seperti fase yang lain, proses animasi terdapat *template* Adobe After Effects juga yang berasal dari Da Vinci. Dilakukan pengimporan segala ilustrasi yang sudah dikumpulkan ke dalam *template*, dan digunakan satu per satu dalam setiap *shot* yang

diperlukan. Setiap aset digerakkan menggunakan *keyframe*, untuk menyerupai panel *storyboard*.

Adapun beberapa jenis animasi berbeda untuk objek berbeda. Secara standar, ilustrasi *scene* dan *item* bisa menggunakan fitur *position*, *rotation*, dan *scale*. Tetapi untuk avatar, terdapat perlakuan yang sedikit berbeda. Setiap bagian tubuh disambungkan dengan bagian tubuh yang lain, seperti mata dengan kepala dan kepala dengan badan. Hal khusus diberlakukan juga untuk tangan dan kaki, di mana digunakan *puppet tool* untuk menggerakkan dan membengkokkannya lebih seperti boneka dibanding kaku dan lurus.

Selain pergerakan setiap animasi yang tertera, terdapat juga fitur untuk menganimasikan kamera, yaitu dengan mengatur *position*, *rotation*, dan *scale* dari video potongan *host*. Dengan adanya pergerakan kamera, maka narasi yang diberikan akan lebih dinamis dan tidak membosankan bagi para penonton.

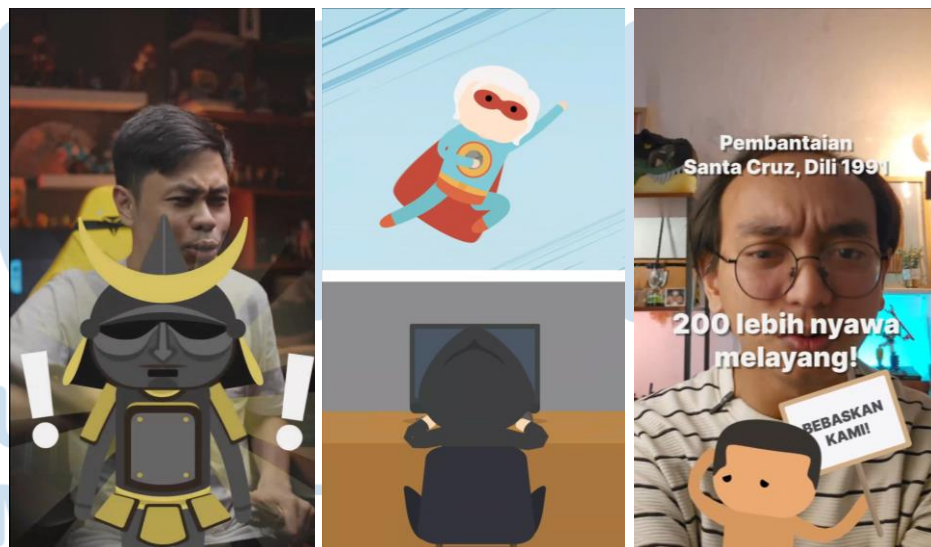
Adanya pergerakan kamera ini adalah untuk menghindari membuat *dead-scene*. *Dead-scene* ini merupakan istilah buatan perusahaan *Kok Bisa?* untuk mendeskripsikan *scene* yang membosankan, dan tidak terdapat banyak visual yang menarik dalam waktu lama. Untuk YouTube Shorts secara khusus, standar *dead-scene* dinaikkan drastis. Menggapai perhatian penonton sangatlah sulit dalam platform ini, maka penting untuk menunjukkan pergerakan visual yang banyak untuk mempertahankan perhatian penonton.

Seperti halnya membuat animasi pada umumnya, *Kok Bisa?* menganjurkan untuk selalu mengimplementasikan 12 prinsip animasi dalam setiap proyek. Prinsip tersebut menciptakan hasil animasi berkualitas tinggi dan menarik secara visual. Penulis selalu berusaha mengimplementasikannya dalam semua animasi *Kok Bisa?* termasuk YouTube Shorts. Penulis juga perlu memerhatikan kembali setiap *Visual Cue* (VC) yang diberikan dari *script* di awal dan menyesuaikan setiap pergerakannya dengan keinginan tim editorial.

Dalam kasus diperlukannya suatu animasi yang sudah sangat sering digunakan, seperti berjalan atau berlari, maka bisa dicari juga melalui *database* di *Google Drive*. *Database* ini menyimpan berbagai jenis animasi, dan tidak hanya karakter tetapi juga *visual effects*. Semua animasi ini bebas digunakan sesuai dengan kebutuhan *storyboard*.

Untuk mempermudah pekerjaan, para animator mengadopsi *plug-in* yang akan membantu dalam beberapa aspek animasi. *Plug-in* yang paling utama berupa *Mister Horse* yang diimpor ke *Adobe After Effects*. *Plug-in* tersebut memiliki berbagai fitur, seperti *Keyframe Assistant* dan *Animation Composer*. *Keyframe Assistant* membantu dalam hal membuat *ease-in* dan *ease-out* yang lebih drastis. *Animation Composer* berguna dalam memberikan opsi bermacam-macam *starter preset* dan *starter precomp*. *Preset* tersebut langsung mengaplikasikan jenis animasi yang sudah sering dipakai ataupun memberikan transisi yang cocok untuk perpindahan *shot* tertentu.

Ketika hasil animasi sudah selesai dibuat, maka penulis melakukan pegeksporan file, dengan melakukan *rendering* di *Adobe After Effects* menjadi file berformat *mp4*.



Gambar 3.5 Still Hasil Animasi YouTube Shorts

Sumber: *Kok Bisa?* (2024)

#### 4. *Mixing*

Setelah selesainya dilakukan *rendering*, dilanjutkan dengan melakukan *mixing*, yaitu mengatur aspek suara dari animasi akhir. Hasil akhir animasi diimpor masuk ke dalam *software* Adobe Premiere Pro yang terdapat *template* dari *website* Da Vinci. Penulis menonton kembali animasi yang sudah dibuat dan dipikirkan sekiranya *sound effect* seperti apa yang paling cocok dengan visual. Setelah terpikirkan jenis suara yang diincar, penulis mencari melalui media YouTube dengan *keyword* yang sesuai. Beberapa video yang muncul melalui *search engine* YouTube akan dipilih satu yang paling cocok. Penulis menyalin URL yang tertera dan melakukan *convert* dari video YouTube menjadi *file* mp3 melalui *website* UtoMP3.

Setelah mendapatkan *file* tersebut, penulis mengimpor ke dalam Adobe Premiere Pro dan menyesuaikan volume agar tidak terlalu keras maupun pelan. Lebih perlu lagi diperhatikan secara *timing sound effect* tersebut dengan visual yang muncul. Semua proses ini diulangi berkali-kali hingga seluruh video satu menit lengkap dengan *sound effect* yang cocok. Penulis juga perlu memerhatikan bahwa *sound effect* yang diberikan tidak terlalu ramai dan menutupi narasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut.

Tidak hanya *sound effect* saja, tetapi penulis perlu memikirkan musik yang akan dimasukkan. Perusahaan *Kok Bisa?* menggunakan *subscription* dengan Artlist sebagai sumber utama musik yang dimasukkan ke dalam animasi. Untuk pilihan musik, yang penulis lakukan adalah mencari tahu terlebih dahulu konteks narasi dari YouTube Shorts. Jikalau pembahasan adalah tentang hal serius seperti perang, maka musik yang dipilih adalah lebih sinematik. Jika pembahasan memiliki tujuan efek *horror*, maka diberikan musik misterius. Jika tidak terdapat tujuan suasana khusus, maka musik yang dipilih lebih berupa jazz, karena itulah musik *default* sebagai *branding* perusahaan *Kok Bisa?*.

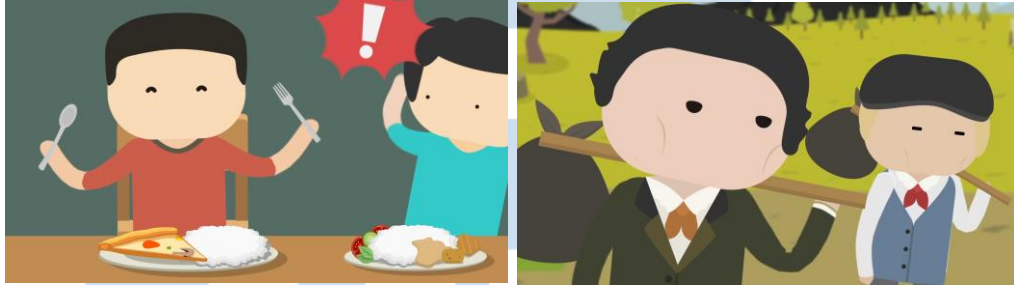
Sebagai karyawan magang, penulis tidak mendapatkan akses Artlist. Sehingga yang dilakukan adalah mencari musik yang cocok terlebih dahulu di *website* Artlist. Ketika sudah ditemukan, maka penulis bisa menyalin URL laman tersebut dan mengirimkannya ke tim kreatif. Dari tim tersebut akan melakukan *download* dan kemudian dikirimkan ke penulis. *File* musiknya kemudian diimpor ke dalam Adobe Premiere Pro dan disesuaikan *fade-in* dan *fade-out* pada awal dan akhir video jika diperlukan. Setelah semua itu penulis mengekspor hasil akhir dalam format mp4 lagi dan mengirimkannya ke tim editorial dan PIC animator melalui media *Google Drive* untuk dilakukan *quality checking*.

Selain membuat animasi YouTube Shorts, penulis juga mengambil proyek animasi YouTube Video. Proses pembuatan YouTube video kurang lebih mirip dengan YouTube Shorts dengan persis prosesnya berupa *storyboard*, ilustrasi, animasi, dan *mixing*. Tetapi terdapat perbedaan utama yang berupa format yang hampir tidak ada *half-animation* dan durasinya yang tiga kali lipat dari YouTube Shorts.

Dalam prosesnya, *storyboard* untuk YouTube Video tentunya berbeda dalam wujud, yaitu berbentuk horizontal dibanding vertikal YouTube Shorts. *Storyboard* ini juga jauh lebih panjang di mana satu halaman terdapat 6 panel, dan bisa mencapai 12 halaman untuk satu video saja. Hal itu berarti dalam satu *storyboard* bisa mencapai 72 gambar. Tetapi untuk proses ilustrasi tentunya perbedaannya hanya berupa jumlah ilustrasi yang perlu dibuat. Lebih banyak panel *storyboard* berarti lebih banyak ilustrasi *avatar*, *item*, dan *scene* yang perlu dibuat agar terdapat variasi dalam satu video. Sama halnya dengan animasi dan *mixing*, tidak terdapat perbedaan besar dari YouTube Shorts, hanya jumlah dan durasi yang bertambah. Tetapi dalam proses *mixing*, terdapat juga fase *editing* secara bersamaan di *software* Adobe Premiere Pro. Setiap *scene* animasi dari Adobe After Effects diekspor secara terpisah dan dilakukan penjahitan di Adobe Premiere Pro. Antara dua *scene* berbeda, akan diberikan transisi yang sudah sesuai *template*. Khusus



untuk antara *scene* 1 dan *scene* 2 selalu diberikan Bumper. Juga untuk *scene* paling terakhir, diberikan *credits* untuk peran semua bagian dalam proyek.



Gambar 3.6 *Still* Hasil Animasi YouTube Video  
Sumber: *Kok Bisa?* (2024)

Adapun selain membuat animasi, penulis juga ikut serta dalam membuat ilustrasi untuk Instagram. Penggunaan *software* berupa Adobe Illustrator, sama halnya dengan membuat ilustrasi untuk animasi. Setiap proyek ilustrasi yang didapatkan dimulai juga dengan pembacaan tulisan dari tim editorial. Penulis terutama mengetahui terlebih dahulu tentang materi dan membaca setiap *Visual Cue* (VC) untuk mengetahui sekiranya visualisasi yang diincar. Setelah itu penulis mencari tahu *style* dari ilustrasi tersebut dan melihat referensi yang diberikan oleh tim editorial. Setelah mendapatkan visi yang sesuai, penulis langsung mencari *database Google Drive* akan *avatar*, *item*, atau *scene* yang dicari. Kemudian penulis barulah melakukan ilustrasi baik dengan membuat objek baru ataupun mengubah ilustrasi dari *database*. Penulis juga perlu selalu memperhatikan komposisi, serta kontras tulisan dengan ilustrasi untuk memastikan kualitas desain yang baik.



Gambar 3.7 Hasil Ilustrasi Instagram Post  
Sumber: *Kok Bisa?* (2024)

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dalam hal kendala yang penulis alami adalah seputar durasi pengerjaan. Seringkali untuk satu YouTube Shorts dari waktu diterimanya *script* hingga *deadline* harus selesai di bawah 4 hari. Penulis ketika baru saja masuk sebagai karyawan magang, belum terlalu terbiasa dengan alur kerja pengerjaan yang terlalu cepat. Penulis beberapa kali berusaha dengan kecepatan maksimal dari *storyboard* sampai *mixing* tetapi baru selesai pada malam hari *deadline* atau esok paginya. Terkadang penulis mengalami konflik internal dengan diri sendiri tentang prioritas *deadline* dan kualitas animasi. Sehingga sering terdapat keinginan lebih untuk memaksimalkan kualitas animasi akhir tetapi terkejar oleh tanggal *publish*.

Pada masa-masa awal magang juga penulis belum mengalami proses adaptasi yang cukup untuk menghafal semua *guidelines* perusahaan *Kok Bisa?* sehingga seringkali keliru dalam pemilihan ilustrasi atau animasi. Terkadang penulis memilih ilustrasi yang kurang cocok dengan visi tim editorial ataupun konteks materi. Dalam hal animasi (khususnya YouTube Shorts) penulis juga terkadang menghasilkan animasi yang kurang cepat secara pergerakan, dan terdapat jeda-jeda yang tidak diperlukan. Oleh karena itu, penulis seringkali membuka *guidelines* Da Vinci sembari bekerja.

### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Seperti halnya semua bidang pekerjaan, tampaknya perlu ada adaptasi dalam waktu yang lama mengenai *guidelines* dan *workflow* perusahaan. Setelah menjalani pekerjaan selama 2 bulan setengah, penulis barulah bisa menyesuaikan *deadline* yang cepat dari setiap proyek yang diberikan. Tetapi tidak semena-mena tanpa usaha, penulis juga berusaha dalam waktu luang. Penulis giat mencari referensi animasi *motion graphics* terbaik melalui YouTube, khususnya *Kurzgesagt*, dan *Crash Course* yang memiliki *style* bentuk video animasi yang mirip. Adapun tugas yang diberikan oleh mentor animasi penulis untuk membuat satu animasi duel pedang. Dalam pengerjaan proyek tersebut penulis merasa

termotivasi untuk terus meningkatkan kualitas animasi serta kecepatan pengerjaan proyek.

Alhasil pada akhirnya pekerjaan YouTube Shorts sempat dikerjakan sejumlah 2 video dalam satu minggu. Setiap *guidelines* baik ilustrasi maupun animasi juga sudah hafal dan cukup mudah untuk diikuti tanpa harus membuka Da Vinci terlebih dahulu. Setiap proyek juga jadi semakin minim terdapatnya revisi sebelum publikasi, sehingga mengambil waktu yang jauh lebih sedikit dibanding pada awal masa magang.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA