



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:

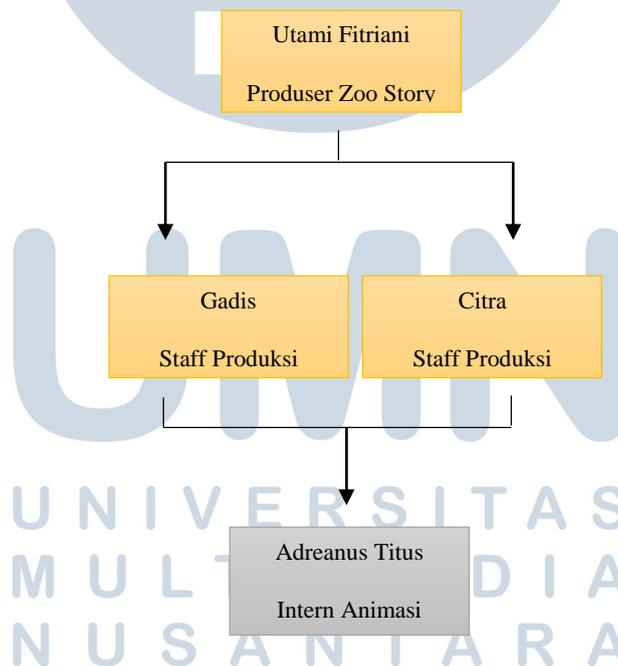
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

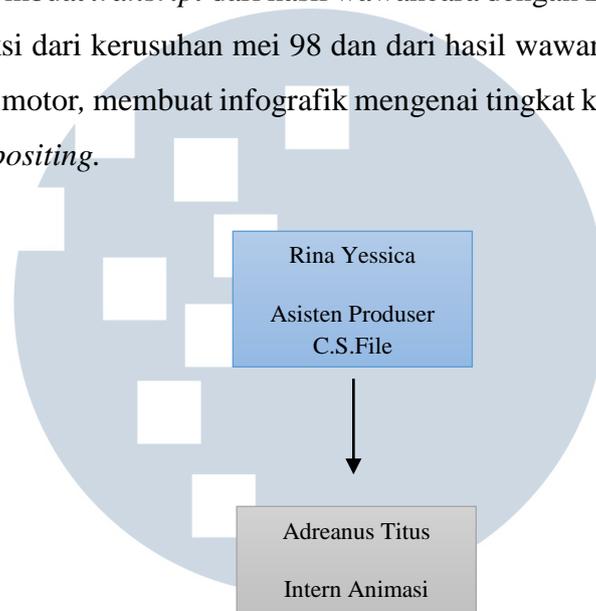
Minggu pertama tanggal 1 September 2014 kerja magang di PT Gramedia Media Nusantara (Kompas TV) penulis diberikan kesempatan untuk menduduki posisi editor dengan mentor Utami Fitriani selaku Produser dari program Zoo Story. Selama kerja magang penulis dibantu oleh dua orang staff produksi yaitu Mbak Gadis dan Mbak Citra dalam melakukan beberapa pekerjaan antara lain melakukan riset mengenai tempat-tempat menarik yang didalamnya terdapat interaksi dengan binatang, membuat analisis tentang host, membuat *timeline* proses produksi, dan membantu dalam proses *log & transfer*.



Bagan 3.1

Alur Kedudukan dan Koordinasi Zoo Story

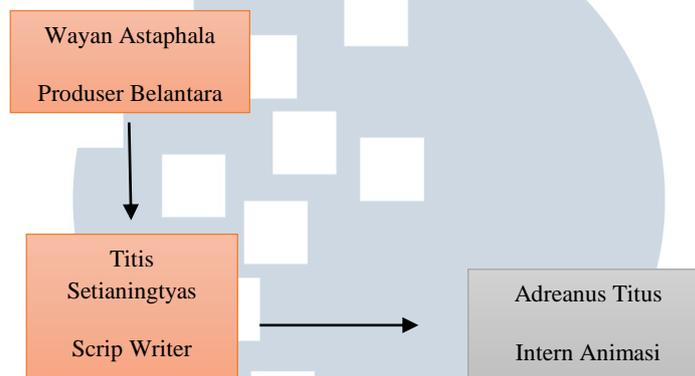
Kemudian pada minggu ke dua penulis dipindahkan ke program C.S. File dengan mentor Rina Yessica selaku Asisten Produser. Pada program baru penulis membantu membuat *transript* dari hasil wawancara dengan Dr Lie yang merupakan salah satu saksi dari kerusuhan mei 98 dan dari hasil wawancara dengan beberapa personil geng motor, membuat infografik mengenai tingkat kecelakaan dari balapan liar, dan *compositing*.



Bagan 3.2
Alur Kedudukan dan Koordinasi C.S.File

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Kemudian pada awal bulan Oktober (minggu kelima) penulis kembali dipindahkan ke program lain yakni program Belantara dengan mentor Wayan Astaphala selaku Produser. Penulis dibantu oleh Mbak Titis selaku Script Writer dalam mengerjakan pekerjaan yang diberikan seperti membuat modeling 3D Capung yang meliputi dari proses pencarian gambar, modeling, *rigging*, *texturing*, dan *rendering*. Penulis juga membantu dalam membuat infografik tentang persebaran burung elang.



Bagan 3.3

Alur Kedudukan dan Koordinasi Belantara

Selama melaksanakan kerja magang selama dua bulan penulis diharuskan membawa laptop pribadi dikarenakan tidak tersedianya komputer di meja penulis. Apabila penulis membutuhkan komputer untuk membuat animasi 3D serta infografik, penulis harus meminta izin kepada mentor untuk memakai komputer grafis yang berada di lantai 4. *Software* yang penulis gunakan seperti Autodesk 3DS Max, Final Cut Pro, Adobe Premier, Adobe Photoshop, Adobe After Effect, dan Cinema 4D.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tugas-tugas yang dilakukan penulis selama kerja magang, sebagai berikut:

Tabel 3.1.
Rincian Pekerjaan

Minggu Ke-	Jenis Pekerjaan yang Dilakukan Mahasiswa
1	Meriset kebun binatang yang berada di wilayah Yogyakarta, Semarang, Surabaya, dan Bali. Meriset Ocean Ecopark, Batang Dolphins, dan Shelter. Menganalisis program Zoo Story dengan menggunakan pola SWOT. Membuat Timeline.
2	Membuat <i>transcript</i> untuk program C.S. File. Membuat konsep infografik. <i>Compositing</i> . Melakukan riset pajak.
3	Membuat <i>transcript</i> untuk program C.S. File. <i>Log & transfer</i> untuk program Zoo Story.
4	Membuat <i>transcript</i> untuk program C.S. File. <i>Log & transfer</i> untuk program Zoo Story. Membuat modeling 3D capung untuk program Belantara. <i>Rigging</i> . <i>Skinning</i> .
5	Menganimasi capung. <i>Texturing</i> capung.
6	Menganimasi capung. Melakukan <i>rendering</i> capung. Membuat <i>sketch</i> animasi
7	Membuat OBB. Membuat infografik. Melakukan <i>rendering</i> OBB dan infografik.
8	Membuat infografik. <i>Rendering</i> dan <i>compositing</i> .

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1. Proses Pelaksanaan

- Tanggal 1 September 2014 – 5 September 2014

Tugas pertama adalah melakukan riset mengenai tempat-tempat yang didalamnya terdapat interaksi dengan binatang, riset digunakan untuk mengetahui binatang apa saja yang ada di wilayah atau tempat yang kita riset. Serta kegiatan-kegiatan apa saja yang dapat dilakukan yang nantinya dapat dilakukan pengambilan gambar untuk episode selanjutnya.

Riset dilakukan dengan cara mencari berita atau informasi dari blog-blog orang yang biasanya menceritakan pengalamannya berada disana, kemudian dari *web site* tempat yang akan diriset yang isinya mengenai informasi letak lokasi, *contact person*, serta informasi lain yang belum disampaikan dalam blog-blog serta untuk melihat keakuratan informasi.

Riset yang penulis pertama lakukan mengenai kebun binatang yang berada di wilayah Yogyakarta, Semarang, Surabaya, dan Bali. Disana banyak ditemukan tempat-tempat menarik beserta dengan berbagai keunikan binatang yang dapat berinteraksi langsung dengan kita. Kemudian pada tanggal 2 September 2014, ditugaskan lagi untuk meriset binatang yang berada disekitaran Jakarta. Hasil dari riset tersebut penulis susun menjadi bentuk layout yang kemudian diserahkan ke mentor. Seperti contoh gambar, merupakan riset mengenai Ecopark yang berada di wilayah ancol. Setelah melakukan riset kemudian melakukan analisis dan membuat timeline terhadap tempat yang telah diriset tersebut.

U M 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



Learning Farm



Gambar 3.1.

Meriset Ocean Ecopark

- Tanggal 8 September 2014 – 30 September 2014

Tugas berikutnya adalah membuat *transcript* untuk program C.S. File. *Transcript* merupakan penulisan kembali hasil wawancara yang telah kita rekam. *Transcript* adalah salah satu cara untuk meninjau ulang hasil wawancara yang telah dilakukan apakah hasilnya sudah berkualitas atau belum.

Karena dengan melakukan ini kita dapat menemukan apakah hasil dari wawancara sudah bermanfaat bagi penonton. *Transcript* yang dilakukan mengenai kerusuhan mei 98 dengan narasumber Dr Lie, dan beberapa anggota dari geng motor seperti Budi Dalton, Dede Edun, Eko Brigez, Ikbar Moonraker, Rio Moonraker, Santoso Tri Rahardjo, Smile Moonraker, dan Tegep. Seperti contoh dibawah ini merupakan *transcript* mengenai kerusuhan mei 98 dengan sumber dari Dr Lie yang merupakan salah satu saksi mata dalam peristiwa mei 98.

00:00:17:00

Boleh ceritakan awal pengalaman dokter didalam pengalaman kemanusiaan?

00:00:27:04 - 00:01:12:18

Jadi Saya ini anggota Suara Ibu Peduli, anggota Kalyana Mitra, dan kami semua tergabung kedalam tim relawan untuk kemanusiaan. Saya masuk ke organisasi ini pada saat kerusuhan Mei 98, pada awalnya saya ini adalah aktivis gereja. Dan ketika ada kerusuhan itu, saya bersama teman-teman aktivis gereja membantu korban-korban. Seperti yang kita pernah alami pada saat kerusuhan terjadi, orang semua meraba-raba "ada apa sih". Yang jelas ada korban. Dan kami ingin menolong korban, hanya itu tujuannya.

00:01:14:00

Waktu itu boleh dokter ceritakan saat 12 -15 keadaan di Jakarta?

00:01:21:13 - 00:01:40:19

Mencekam, terutama pada tanggal 13 itu. Ketika ada penembakan di Universitas Trisakti. Ketika saya pulang dari rumah sakit, jalanan ditutup dimana-mana dan tersebarlah berita macem-macem

00:01:41:01

Berita apa yang dokter dengar?

00:01:43:00 – 00:02:02:08

Ada berita tentang kerusuhan, berita tentang demonstrasi, berita tentang ada mahasiswa yang tertembak. Untuk verifikasi itu agak susah. Tapi memang betul akhirnya kita tahu ada mahasiswa yang tertembak mati saat itu.

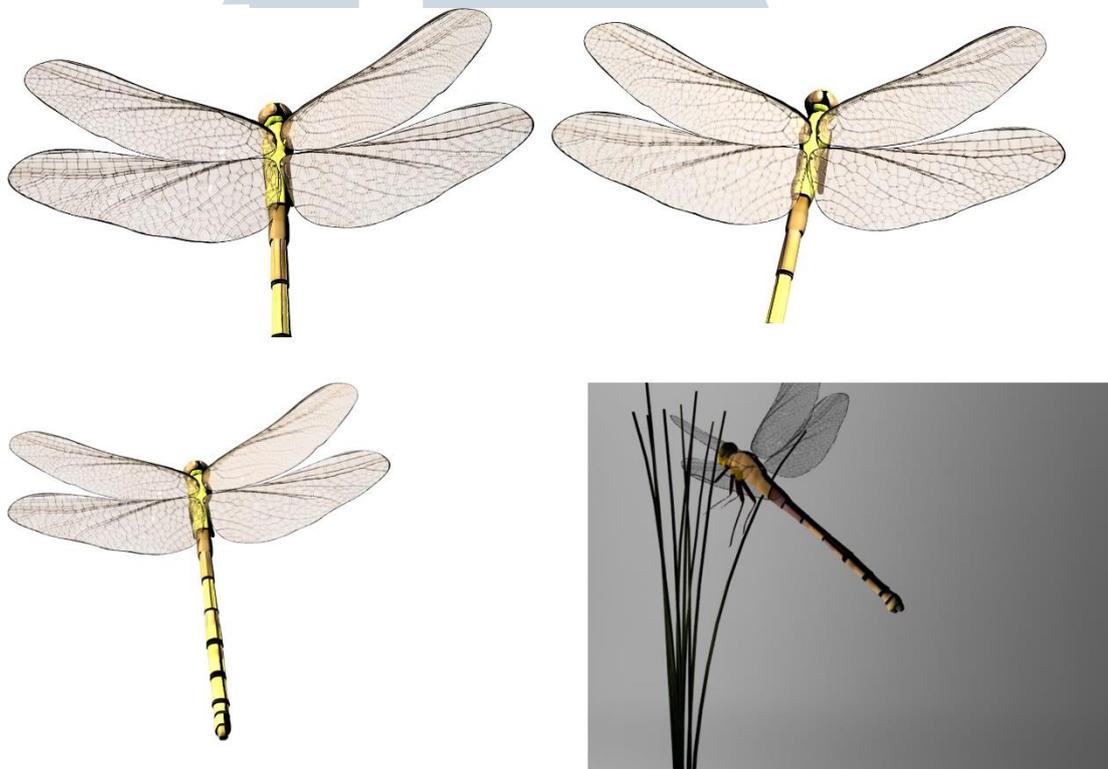
Gambar 3.2.

Membuat *Transcript*

- Tanggal 1 Oktober 2014 – 17 Oktober 2014

Pada awal bulan Oktober penulis dipindahkan kembali ke program Belantara. Karena keterbatasan alat seperti kamera dengan kecepatan tinggi, akhirnya diputuskan untuk membuat objek 3D. Tujuan menggunakan animasi 3D adalah untuk menutupi bagian-bagian yang tidak dapat terekam oleh kamera yang digunakan tim Belantara dalam melakukan pengambilan gambar. Tahapan sebelum membuat objek 3D ini meliputi pencarian gambar capung yang hendak dibuat 3D dengan sumber dari tim Belantara, kemudian mulai proses modeling dengan sumber gambar yang telah dipilih, proses selanjutnya adalah pemberian tulang pada objek 3D dengan menggunakan *bones* sehingga objek 3D yang dibuat dapat digerakkan sesuai dengan aslinya, selanjutnya adalah pemberian *texture* pada objek 3D yang

bertujuan untuk membuat tampilan objek tampak seperti aslinya dengan cara *digital painting* terhadap objek 3D yang sudah diberikan *modifier unwrap UVW*, proses selanjutnya adalah penganimasian objek 3D dengan cara menggerakkan satu-persatu tulang yang telah dibuat sesuai dengan *scene* yang akan dibuat, terakhir adalah proses rendering dengan format Full HD 1920x1280 dengan format rendering berupa PNG sequance. Seperti contoh gambar dibawah ini yang merupakan hasil dari pembuatan 3D capung.



Gambar 3.3.
Membuat Modeling 3D

- Tanggal 20 Oktober 2014 – 31 Oktober 2014

Tugas selanjutnya adalah membuat infografik. Infografik dapat diartikan sebagai representasi informasi secara visual. Infografik sangat penting karena informasi yang disampaikan dalam bentuk visual langsung dapat dimengerti oleh penonton. Karena didalam infografik terdapat bagan-bagan atau grafik yang menunjukkan perbandingan dalam informasi yang disampaikan.

Proses awal dalam pembuatan infografik adalah dengan konsep terhadap informasi yang akan dibuat secara visual, proses selanjutnya adalah mencari gambar atau video yang dibutuhkan terhadap konsep infografis yang dibuat, kemudian penulis membuat modeling kompas dengan sumber gambar yang telah dicari, proses selanjutnya dengan membuat *texture* pada kompas dan pada peta dengan cara mencari *texture* emas dan peta di internet, proses selanjutnya adalah penganimasian dengan menggunakan *target camera* untuk memberikan efek gerak pada gambar, yang terakhir adalah proses rendering dengan format Full HD 1920x1280 dengan format rendering berupa PNG *sequence* yang nantinya akan dikompositing di software After Effect untuk diubah formatnya menjadi MOV. Seperti contoh gambar dibawah ini yang merupakan infografik yang menunjukkan tentang perjalanan burung elang dari mulai kutub utara hingga Australia.





Gambar 3.4.
Membuat Infografik

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang penulis temui saat kerja magang di PT Gramedia Media Nusantara (Kompas TV) adalah tidak tersedianya alat berupa komputer yang bagus untuk pengerjaan animasi 3D seperti komputer yang ada masih lambat sehingga sangat mengganggu proses modeling, masih lambat dalam proses rendering. Kendala berikutnya adalah jarak antara gedung untuk editing (Orange) dengan gedung untuk produksi (Green) yang cukup jauh, sehingga harus membutuhkan energi tambahan untuk berjalan kaki menuju gedung editing. Kendala terakhir adalah jarak gedung yang jauh dari transportasi umum seperti stasiun kereta api, mikrolet, dan bis dalam kota.

3.3.3. Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi atas kendala yang dihadapi penulis adalah dengan melakukan sebagian yang dapat dikerjakan di laptop penulis, kemudian melanjutkannya dengan menggunakan komputer penulis. Sedangkan untuk jarak antar gedung solusinya dengan mencari tumpangan kepada staf produksi lain yang ingin ke gedung editing (Orange). Solusi atas kendala jarak gedung dengan transportasi umum adalah masuk melewati gedung Gramedia yang letaknya berada di dekat pasar palmerah.

