



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

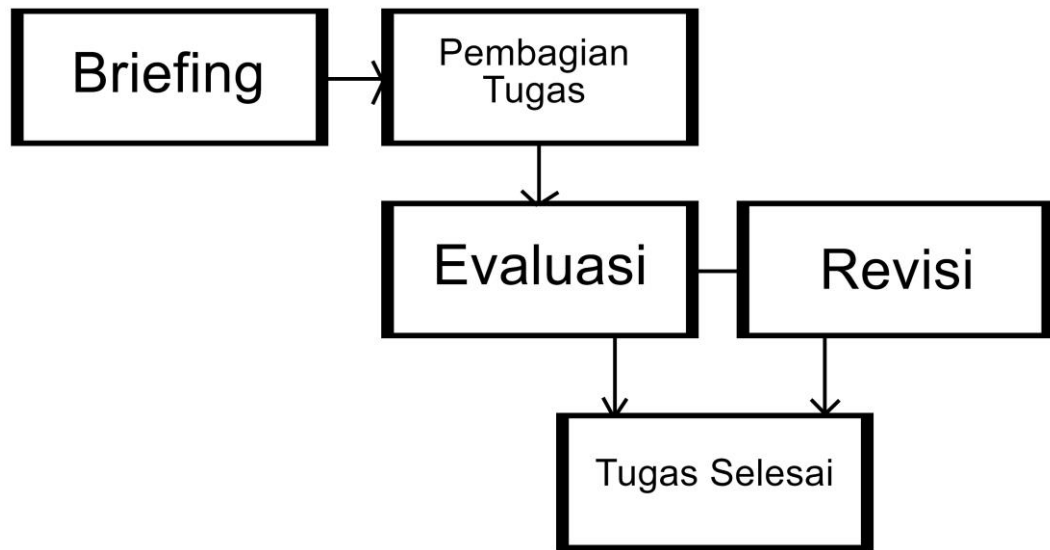
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1. Kedudukan

Penulis ditempatkan sebagai animator di *Continuing Education Department* pada saat melakukan praktek kerja magang di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis dipimpin dan dibimbing secara langsung oleh Ibu Tria Febrita Aquarini selaku *Continuing Education Manager*. Tugas utama penulis selama melakukan praktek kerja magang di CED adalah membuat animasi yang berisi tentang percakapan sehari-hari yang umum dengan tema yang berbeda-beda sebagai bahan pelajaran untuk para penutur asing yang belajar di CED.

3.1.2. Koordinasi

Segala urusan yang berhubungan dengan pekerjaan selama proses kerja magang, mulai dari *briefing*, revisi dan penerimaan dilakukan langsung dengan ibu Tria Febrita ataupun ibu Rufina Andang Paskaningsih. *Briefing* pekerjaan dilakukan di minggu awal magang. Penulis diberikan daftar animasi yang harus dikerjakan. Setelahnya penulis diberikan waktu berkisar 1-2 minggu tergantung dari banyaknya konten animasi yang dibuat. Setelah itu ada tahap evaluasi dimana penulis memberikan animasi yang telah dibuat untuk diperlihatkan. Apabila ada sesuatu yang kurang di animasinya maka penulis memasuki tahap revisi untuk memperbaiki animasi tersebut.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tugas-tugas magang yang diberikan tentunya sesuai dengan bidang yang penulis ambil yaitu animasi, tetapi tidak menutup kemungkinan penulis juga mendapatkan tugas lain di luar animasi tetapi masih berhubungan dengan seni dan desain. Berikut tugas-tugas yang dilakukan tiap minggunya:

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	Desain <i>X-Banner</i> “Aturan Berpakaian Rapi dan Sopan”	- Membuat desain <i>X-Banner</i> - Revisi pertama desain <i>X-Banner</i>
2.	2	Desain <i>X-Banner</i> “Aturan Berpakaian Rapi dan Sopan”	- Revisi kedua desain <i>X-Banner</i>

		Animasi “Salam dan Sapaan”	- Membuat objek dan karakter untuk animasi. - Membuat animasi “Salam dan Sapaan – Selamat pagi”. - Membuat animasi “Salam dan Sapaan – Selamat siang”. - Membuat animasi “Salam dan Sapaan – Selamat sore”. - Membuat animasi “Salam dan Sapaan – Selamat malam”.
3.	3	Animasi “Salam dan Sapaan”	- Melanjutkan membuat animasi “Salam dan Sapaan”. - Menggabungkan animasi “Salam dan Sapaan” dengan suara. - Revisi animasi “Salam dan Sapaan”.
4.	4	Animasi “Jenis Ucapan dan Persilakan”	- Membuat objek untuk animasi “Jenis Ucapan dan Persilakan”. - Membuat animasi “Jenis Ucapan dan Persilakan – Ucapan 1”. - Membuat animasi “Jenis Ucapan dan Persilakan – Ucapan 2”.
5.	5	Animasi “Jenis Ucapan dan Persilakan”	- Revisi animasi “Jenis Ucapan dan Persilakan – Ucapan 1”. - Revisi animasi “Jenis Ucapan dan Persilakan – Ucapan 2”. - Membuat animasi “Jenis Ucapan dan Persilakan – Selamat Natal”. - Membuat animasi “Jenis Ucapan dan Persilakan – Selamat Tahun Baru”. - Membuat animasi “Jenis Ucapan dan

			Persilakan – Selamat Hari Kasih Sayang”. - Membuat animasi “Jenis Ucapan dan Persilakan – Selamat Lebaran”.
6.	6	Animasi “Identitas Diri”	- Membuat objek untuk animasi “Identitas Diri”. - Membuat animasi “Identitas Diri – Perkenalan Diri 1”. - Membuat animasi “Identitas Diri – Perkenalan Diri 2”. - Membuat animasi “Identitas Diri – Memperkenalkan Orang Lain”.
7.	7	Animasi “Identitas Diri”	- Melanjutkan membuat animasi “Identitas Diri”. - Menggabungkan animasi “Identitas Diri” dengan suara. - Revisi animasi “Identitas Diri”.
8.	8	Animasi “Pengenalan Barang dan Harga”	- Membuat objek dan karakter untuk animasi “Pengenalan Barang dan Harga”. - Membuat animasi “Pengenalan Barang dan Harga – Percakapan Klara dengan Edi”. - Membuat animasi “Pengenalan Barang dan Harga – Percakapan tentang Sepatu”. - Membuat animasi “Pengenalan Barang dan Harga – Percakapan tentang Harga”. - Membuat animasi “Pengenalan Barang

			dan Harga – Ibu di Pasar”.
9.	9	Animasi “Pengenalan Barang dan Harga”	- Melanjutkan membuat animasi “Pengenalan Barang dan Harga”. - Menggabungkan animasi “Pengenalan Barang dan Harga” dengan suara.
10.	10	Animasi “Arah dan Lokasi”	- Membuat objek dan karakter untuk animasi “Arah dan Lokasi”. - Membuat animasi “Arah dan Lokasi 1”. - Membuat animasi “Arah dan Lokasi 2”. - Membuat animasi “Arah dan Lokasi 3”. - Menggabungkan animasi “Arah dan Lokasi” dengan suara.
11.	11	Animasi “Mengenal Waktu”	- Membuat objek dan karakter untuk animasi “Mengenal Waktu”. - Membuat animasi “Mengenal Waktu – Dialog 1”. - Membuat animasi “Mengenal Waktu – Dialog 2”. - Membuat animasi “Mengenal Waktu – Penunjuk Waktu”.
12.	12	Animasi “Mengenal Waktu”	- Melanjutkan animasi “Mengenal Waktu”. - Menggabungkan animasi “Mengenal Waktu” dengan suara.
13.	13	Animasi “Kegemaran dan Ciri-ciri”	- Membuat objek untuk animasi “Kegemaran dan Ciri-ciri” - Membuat animasi “Kegemaran”

			- Menggabungkan animasi “Kegemaran” dengan suara
14.	14	Animasi “Kegemaran dan Ciri-ciri”	- Membuat animasi “Ciri-ciri” - Menggabungkan animasi “Ciri-ciri” dengan suara

Tabel 3.1 Daftar Tugas yang Dilakukan

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1. Proses Pelaksanaan

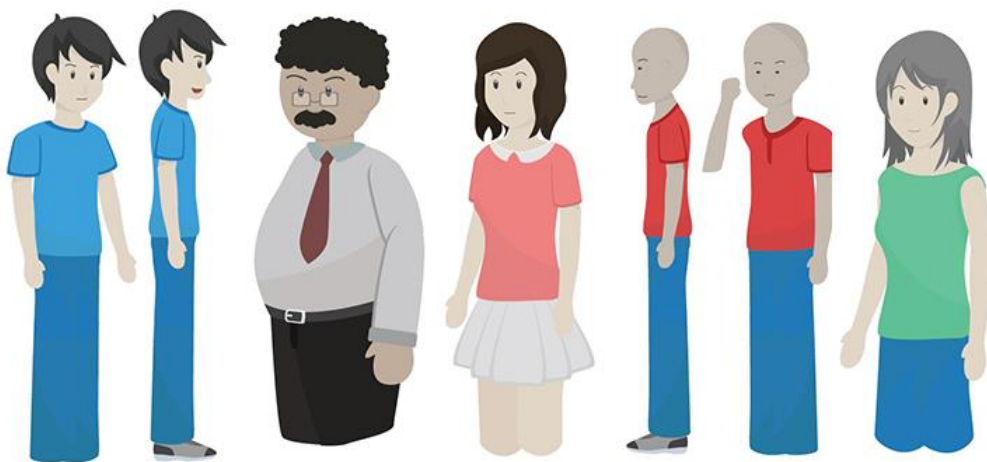
Proses pelaksanaan kerja secara garis besar dimulai dari pengarahan oleh Ibu Tria Febrita dan atau Ibu Rufina. Pengarahan yang diberikan meliputi tema dan *script* percakapan yang akan dibuat menjadi animasi. Pada tahap ini penulis juga dapat memberikan masukan terhadap pengarahan yang diberikan.

Setelah tahap pengarahan maka tahap selanjutnya adalah tahap pengerjaan dimana penulis akan membuat animasi sesuai dengan *script* yang telah diberikan. Setelah animasi selesai dibuat maka akan ada tahap evaluasi dimana Ibu Tria Febrita akan melihat animasi yang telah dibuat dan menilai apakah animasi tersebut dapat dipakai atau apakah animasi tersebut harus mendapatkan revisi.

1. Salam dan Sapaan

Tugas pertama yang dikerjakan adalah membuat animasi percakapan mengenai salam dan sapaan. Animasi yang dibuat berisi tentang percakapan antar dua orang yang dibagi menjadi empat bagian terpisah yaitu ucapan selamat pagi, selamat siang, selamat sore, dan selamat malam. Pengerjaan dimulai dari membuat karakter dan objek yang akan dipakai didalam animasi. Karakter yang dibuat ada lima orang yaitu Edi, Andi, Klara, Tari, dan Pak Seno. Ibu Tria secara khusus meminta desain karakter yang akan dipakai agar tampak berbeda satu sama lain dan memiliki ciri tersendiri. Karakter Edi dirancang sebagai anak laki-laki berumur 20 tahun, berambut lurus belah samping dan berkulit putih. Andi dirancang sebagai anak laki-laki berumur sama seperti Edi, dengan kepala botak

dan kulit coklat. Klara dirancang sebagai anak perempuan berumur 19 tahun, berambut ikal sebau dan berkulit putih. Tari dirancang sebagai anak perempuan berumur sama seperti Klara, berambut lurus panjang dan berkulit putih. Yang terakhir yaitu Pak Seno dirancang sebagai Pria berumur 35 tahun dengan kulit coklat gelap, berambut keriting dan berbadan gemuk. Sedangkan objek yang dibuat adalah latar belakang yang dipakai dalam setiap bagian percakapan yaitu *lobby* kampus, kantin, halte bus, dan suasana di rumah.



Gambar 3.2 Desain Karakter Animasi Salam dan Sapaan

Setelah karakter dan objek selesai dibuat maka dilanjutkan dengan memasukkan *asset* tersebut kedalam Adobe Flash. Percakapan selamat pagi memakai karakter Edi dan Pak Seno dengan latar belakang *lobby* kampus. Percakapan selamat siang memakai karakter Edi dan Andi dengan latar belakang kantin. Percakapan selamat sore memakai karakter Edi dan Klara dengan latar belakang halte bus. Terakhir, percakapan selamat malam memakai karakter Edi dan Tari dengan latar belakang ruangan dalam rumah. Animasi dibuat sesuai dengan *script* yang telah diberikan sebelumnya.



Gambar 3.3 *Screenshot* Animasi Salam dan Sapaan

Memasukkan suara kedalam animasi adalah proses selanjutnya setelah semua *script* percakapan telah dibuat animasinya. *File* suara percakapan diberikan oleh Ibu Rufina setelah animasi selesai dibuat. Animasi dengan suara digabungkan dengan memakai aplikasi Adobe After Effect. Perlu ada sedikit penyesuaian antara animasi dengan suara karena animasi dibuat lebih dulu sehingga durasi percakapan antar karakter dalam animasi dengan durasi percakapan dalam *file* suara ada sedikit perbedaan durasi. Setelah menyesuaikan antara animasi dengan suara maka animasi siap dievaluasi oleh Ibu Tria.

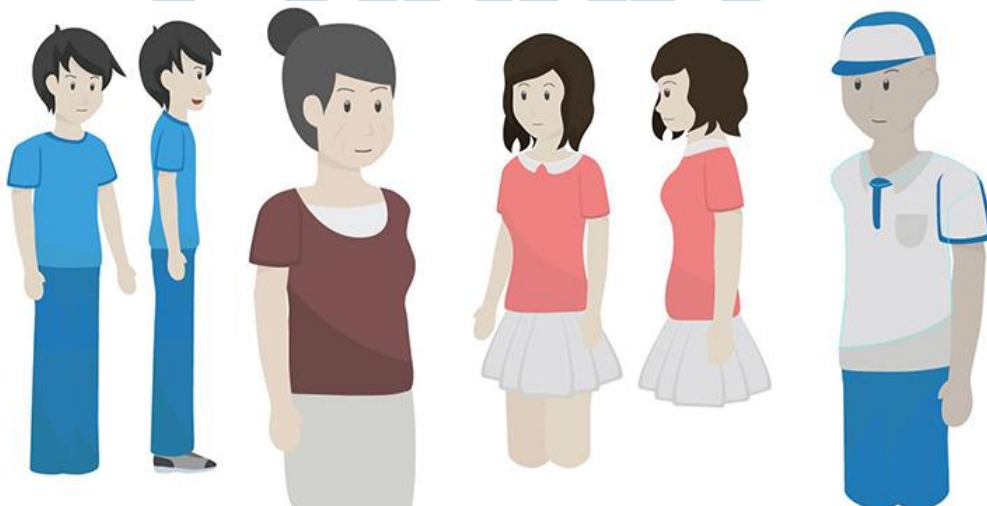
Ada revisi setelah evaluasi dilakukan, yaitu menambahkan suara latar belakang didalam setiap animasi yang telah dibuat khususnya pada animasi percakapan di kantin dan di halte bus. Ibu Tria meminta untuk menambah suara latar belakang agar animasi menjadi lebih hidup. Setelah menambahkan suara

latar belakang pada setiap animasi yang ada maka dilakukan evaluasi ulang. Tidak ada permintaan tambahan dari Ibu Tria dari hasil revisi tersebut.

2. Barang dan Harga

Tugas lain yang dikerjakan adalah membuat animasi percakapan mengenai barang dan harga. Animasi ini memiliki percakapan tentang macam-macam barang dan pengetahuan akan harga barang. Animasi dibuat menjadi empat bagian yaitu animasi bagian pertama sampai bagian ketiga berkisah tentang Klara yang ingin membeli sepatu olahraga, sedangkan animasi bagian keempat menceritakan tentang Ibu yang bermonolog mengenai berbelanja di pasar modern.

Animasi ini memakai karakter yang sudah dibuat sebelumnya yaitu Klara dan Edi ditambah dengan karakter baru untuk mendukung *script* yang ada yaitu penjaga toko dan Ibu. Penjaga toko memiliki desain sebagai pria berumur 23 tahun dengan kulit coklat dan memakai atribut toko. Sedangkan Ibu memiliki desain sebagai wanita berumur 45 tahun dengan rambut yang diikat sanggul dan bewarna abu-abu dan berkulit putih. Setelah selesai membuat karakter maka selanjutnya adalah membuat objek latar belakang animasi. Latar belakang yang dipakai adalah suasana rumah, toko sepatu, dan depan pasar modern.



Gambar 3.4 Desain Karakter Animasi Barang dan Harga

Setelah selesai mengerjakan karakter dan latar belakang maka proses selanjutnya adalah mengerjakan animasinya di Adobe Flash. Animasi bagian pertama adalah mengenai Klara yang menelepon Edi meminta untuk menemaninya pergi ke toko sepatu. Animasi bagian kedua dan ketiga adalah mengenai Klara yang mengunjungi toko sepatu dan bernegosiasi mengenai harga sepatu. Animasi bagian keempat adalah mengenai Ibu yang menceritakan tentang berbelanja di pasar modern dan barang-barang apa saja yang dibelinya.



Gambar 3.5 Screenshoot Animasi Barang dan Harga

Proses berikutnya setelah animasi selesai adalah memasukkan suara kedalam animasi. Ibu Rufina memberikan *file* suara setelah animasi selesai dibuat. Penulis sebelumnya memberikan saran kepada Ibu Rufina agar *file* suara direkam per kalimat percakapan agar lebih mudah dalam mencocokkan animasi dengan suaranya. Setelah animasi sudah selesai digabungkan dengan suara percakapan

maka animasi siap dievaluasi oleh Ibu Tria. Di evaluasi itu sendiri Ibu Tria tidak meminta revisi untuk animasinya.

3. Mengenal Waktu

Tugas ketiga yang dikerjakan adalah membuat animasi mengenai waktu. Inti dari animasi ini adalah bagaimana kita mempelajari tentang waktu. Animasi ini dibuat menjadi tiga bagian. Animasi bagian pertama adalah animasi percakapan antara Edi dan Klara. Animasi bagian kedua adalah animasi percakapan antara Pak Seno dengan sekretaris. Sedangkan animasi bagian ketiga adalah animasi jam dinding yang berubah-ubah posisi jarumnya sesuai dengan narasi.

Animasi ini memakai karakter yang sudah ada sebelumnya yaitu Edi, Klara, dan Pak Seno dengan tambahan karakter baru yaitu sekretaris. Desain karakter sekretaris dibuat sesuai permintaan Ibu Tria yang menginginkan karakternya seorang perempuan dengan umur sekitar 25 tahun dengan rambut dikuncir dibelakang dan memakai pakaian kerja formal pada umumnya. Latar belakang yang dipakai dalam animasi ini adalah *lobby* kampus dan ruang dosen.



Gambar 3.6 Desain Karakter Animasi Mengenal Waktu

Proses berikutnya adalah membuat animasi berdasarkan *script*, karakter, dan latar belakang yang telah dibuat sebelumnya. Metode pengerjaan animasi

sama seperti sebelumnya yaitu membuatnya di Adobe Flash. Animasi bagian pertama bercerita tentang percakapan antara Edi dan Klara mengenai hal bertemu dengan dosen. Animasi kedua bercerita tentang percakapan antara Pak Seno dengan sekretaris mengenai jadwal Pak Seno. Sedangkan animasi ketiga adalah mengenai belajar waktu per waktu lewat animasi jarum jam dinding yang bergerak.



Gambar 3.7 Screenshot Animasi Mengenal Waktu

Proses terakhir adalah memasukkan suara kedalam animasi. Ibu Rufina memberikan *file* suara setelah animasi selesai dibuat. Setelah animasi sudah selesai digabungkan dengan suara percakapan maka animasi siap dievaluasi oleh Ibu Tria. Di evaluasi itu sendiri Ibu Tria tidak meminta revisi untuk animasinya.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Beberapa kendala yang sering ditemukan selama proses kerja di *Continuing Education Department* adalah sebagai berikut:

- Adanya jeda waktu yang tidak jelas dari tugas yang sudah selesai ke tugas yang akan dikerjakan selanjutnya. Hal itu disebabkan karena konten-konten yang diperlukan dalam membuat animasi seperti *script* cerita dan stok suara baru dibuat setelah satu pekerjaan selesai.
- Tidak adanya pembimbing yang khusus dibidang animasi yang dapat memberikan pengarahan sehingga animasi yang penulis buat sebagian besar memiliki pola yang sama.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi untuk menghadapi kendala-kendala yang ditemukan adalah sebagai berikut:

- Secara rutin memberi tahu dan mengingatkan agar dapat segera memberikan *script* baru setelah animasi sebelumnya telah selesai dibuat.
- Mencari referensi secara mandiri baik melalui fasilitas kampus seperti perpustakaan maupun melalui internet.