

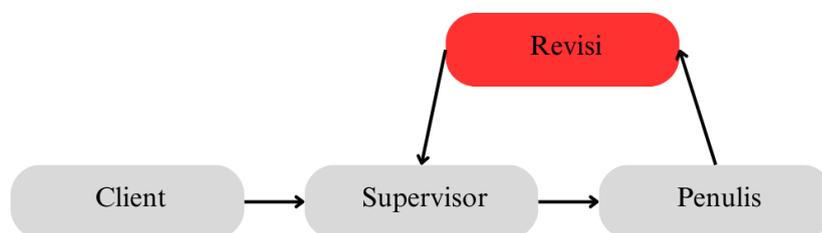
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama mengikuti kerja magang, penulis ditempatkan sebagai 2D illustrator. Penulis bertanggung jawab, dibimbing, dan diawasi secara langsung oleh Ahmad Arief Adiwijaya selaku koordinator serta supervisor proyek HSE. Selama menjalani masa kerja magang, penulis mengerjakan pekerjaan seperti pembuatan 2D asset. Dalam pembuatan ilustrasi penulis melakukan brainstorming bersama Ahmad Arief Adiwijaya untuk 2D asset yang diperlukan dalam proyek HSE.

Kerja magang dilakukan secara Work From Office (WFO), namun untuk komunikasi dilakukan melalui aplikasi Whatsapp dan bertemu secara langsung di ruangan. Pada aplikasi Whatsapp penulis dimasukan ke dalam grup HSE. Grup tersebut berfungsi untuk pembagian tugas, informasi, dan pemberian laporan kerja setiap harinya.



Gambar 3.1 Bagan alur kerja
Sumber: Observasi Penulis

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Pada kesempatan magang di Virtuosity ini, penulis memiliki tugas utama sebagai 2D illustrator untuk proyek *Health Safety Environment*. Namun secara kontrak kerja penulis juga mendapatkan tugas yang berhubungan dengan 2D illustrator, yaitu proyek pembuatan komik Muniverse. Selain sebagai 2D illustrator,

penulis juga membantu dalam proses syuting proyek *Health Safety Environment* sebagai tim produksi.

Namun untuk laporan magang penulis hanya akan berfokus pada tugas utama yaitu sebagai 2D illustrator dalam pembuatan asset untuk proyek *Health Safety Environment*. Hal ini dikarenakan penulis memiliki tujuan magang untuk mendalami peran sebagai 2D illustrator serta membuat laporan penulisan yang memberi pemahaman lebih dalam mengenai peran 2D illustrator. Sebagai 2D illustrator penulis memiliki tanggung jawab untuk membuat asset 2D berupa karakter yang nantinya akan dianimasikan. Namun dikarenakan kurangnya sumber daya manusia pada proyek HSE, penulis juga membantu mengerjakan animasi sebagai *motion graphic animator*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Selama melakukan magang di Virtuosity, penulis mendapatkan 2 proyek yang harus dikerjakan yaitu Munivere dan HSE. Namun penulis menggunakan proyek HSE untuk menjadi laporan magang. Tugas utama penulis dalam proyek HSE adalah membuat asset 2D berupa karakter dengan mengikuti keinginan dari klien dan supervisor. Berikut merupakan tabel timeline pekerjaan perminggunya yang dikerjakan oleh penulis selama program kerja magang di Virtuosity:

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Satu	Penulis mendapatkan arahan pertama untuk proyek <i>Health Safety Environment</i>	Rapat awal untuk pembagian tugas serta pemaparan konsep dari video HSE yang akan dibuat.
2	Dua	Pembuatan referensi untuk asset 2D <i>character</i> proyek <i>Health Safety Environment</i>	Mencari referensi untuk membuat asset 2D

			<i>character</i> dalam proyek HSE berupa <i>moodboard</i> .
3	Tiga - Lima	Memulai membuat asset 2D <i>character</i> proyek <i>Health Safety Environment</i>	Membuat asset 2D <i>character</i> dengan menggunakan referensi yang telah ditemukan.
4	Enam - Tujuh	Menyelesaikan versi pertama untuk keseluruhan asset 2D <i>character</i> proyek <i>Health Safety Environment</i>	Membuat versi pertama asset 2D karakter untuk proyek HSE
5	Delapan	Asistensi asset 2D <i>character</i> proyek <i>Health Safety Environment</i>	Melakukan asistensi tugas pembuatan asset 2D <i>character</i> untuk proyek HSE
6	Sembilan - Sepuluh	Revisi asset 2D karakter proyek <i>Health Safety Environment</i>	Melakukan revisi asset 2D <i>character</i> untuk proyek HSE sesuai arahan supervisor.
7	Sebelas	Asistensi hasil revisi asset 2D karakter proyek <i>Health Safety Environment</i>	Mendapat persetujuan untuk menggunakan asset 2D karakter yang telah direvisi untuk proyek HSE.
8	Dua belas	Melakukan penyesuaian layer asset 2D <i>character</i> proyek <i>Health Safety Environment</i>	Penulis melakukan pengurutan nama <i>layers</i> pada asset 2D <i>character</i> agar nanti lebih mudah dalam melakukan animasi.

9	Tiga belas	Melakukan revisi kecil untuk asset 2D <i>character</i> proyek <i>Health Safety Environment</i>	Penulis melakukan penyesuaian kecil untuk asset 2D <i>character</i> pada bagian tangan agar lebih visual lebih sesuai dan mudah di animasikan.
10	Empat belas	Masuk ke dalam tahap animasi	Penulis melakukan tahap <i>motion graphic animation</i> menggunakan <i>adobe after effects</i> .
11	Lima belas – Enam belas	Masuk ke dalam Tahap revisi animasi	Penulis melakukan pemeriksaan tugas dengan supervisor untuk mendapatkan <i>feedback</i> .
12	Tujuh belas – Delapan belas	Masuk ke dalam tahap finalisasi animasi	Penulis melakukan finalisasi seperti perbaikan minor yang kemudian hasil jadinya dikirimkan kepada editor.

Tabel 3.2 *Daily Task*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Pada proyek *Health Safety Environment* (HSE) akan berfokus pada pembuat video edukasi untuk mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Penulis dan rekan kerja memiliki tugas untuk memperbarui video HSE yang lama karena kualitas visual yang buruk. Sehingga perlu adanya penyesuaian ulang agar video edukasi terlihat lebih menarik. Pada proyek *Health Safety Environment* selain pihak dari *Virtuosity* terdapat pihak dari *Multimedia Nusantara Polytechnic* (MNP) yang membantu dalam proses pembuatan video.

Video edukasi Health Safety Environment berfokus pada 5 tempat di UMN. Yaitu *Lecture Theater, Student Lounge, Lecture Hall, Function Hall, dan All Building*. Alasan pemilihan tempat-tempat tersebut dikarenakan banyaknya aktivitas yang dilakukan orang-orang disekitar tempat tersebut. Sehingga kemungkinan terjadinya potensi bahaya cukup tinggi.

Dalam pengerjaan proyek HSE yang dipimpin oleh Ahmad Arief Adiwijaya selaku supervisor internal serta didampingi oleh Siti Adlina Rahmiaty selaku supervisor external untuk membahas mengenai aspek visual dalam video HSE. Kemudian supervisor berdiskusi dengan klien untuk membahas timeline. Lalu pembagian tugas dan *workflow* diberikan kepada anggota inti proyek HSE.

Penulis mendapatkan tugas membuat asset 2D *character* untuk video *Health Safety Environment (HSE)* yang nantinya akan dianimasikan. Tahap awal dalam pembuatan asset, penulis melakukan riset dengan cara mencari referensi dan ide karakter yang sesuai dengan klien inginkan. Untuk desain asset 2D *character* akan memiliki *style* kartun namun masih memiliki proporsi badan yang proporsional.

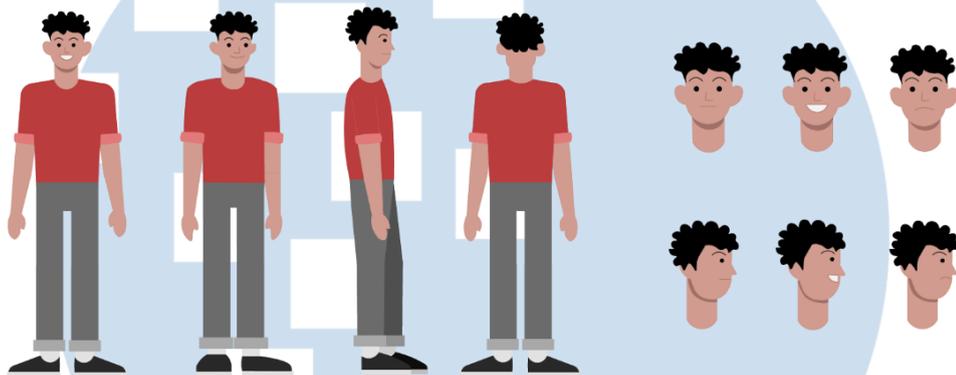


Gambar 3.2 Moodboard Referensi Asset 2D Character

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah terkumpulnya referensi dan ide, penulis membuat *moodboard* agar referensi yang telah didapat bisa dikembangkan lebih lanjut. Dari *moodboard* yang

telah dibuat, penulis membuat versi pertama untuk asset 2D *character* menggunakan referensi yang telah dikumpulkan. Penulis menyesuaikan bentuk *character* dengan referensi sesuai dengan *moodboard*.



Gambar 3.3 Contoh Asset 2D *Character* Versi Pertama

Sumber: Dokumentasi Pribadi

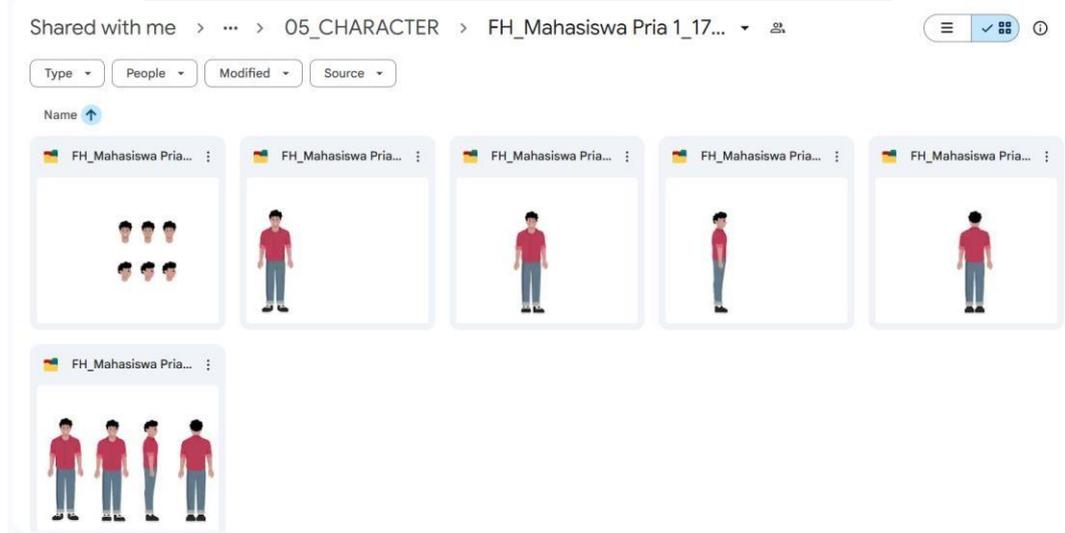
Kemudian penulis mencoba membuat versi pertama untuk asset karakter dari referensi yang telah ditemukan. Setelah versi pertama telah jadi, penulis melaporkan hasil tersebut kepada supervisor untuk mendapat saran atau masukan. Namun pada versi pertama asset 2D *character*, terdapat masukan dari supervisor untuk beberapa bagian yang masih harus disesuaikan, seperti proporsi badan *character* yang lebih dibuat sedikit lebih proporsional dan warna pakaian yang harus diubah menjadi warna pastel. Sehingga harus melakukan penyesuaian ulang agar sesuai dengan arahan visual yang diberikan oleh supervisor.



Gambar 3.4 Contoh Asset 2D *Character* Versi Kedua

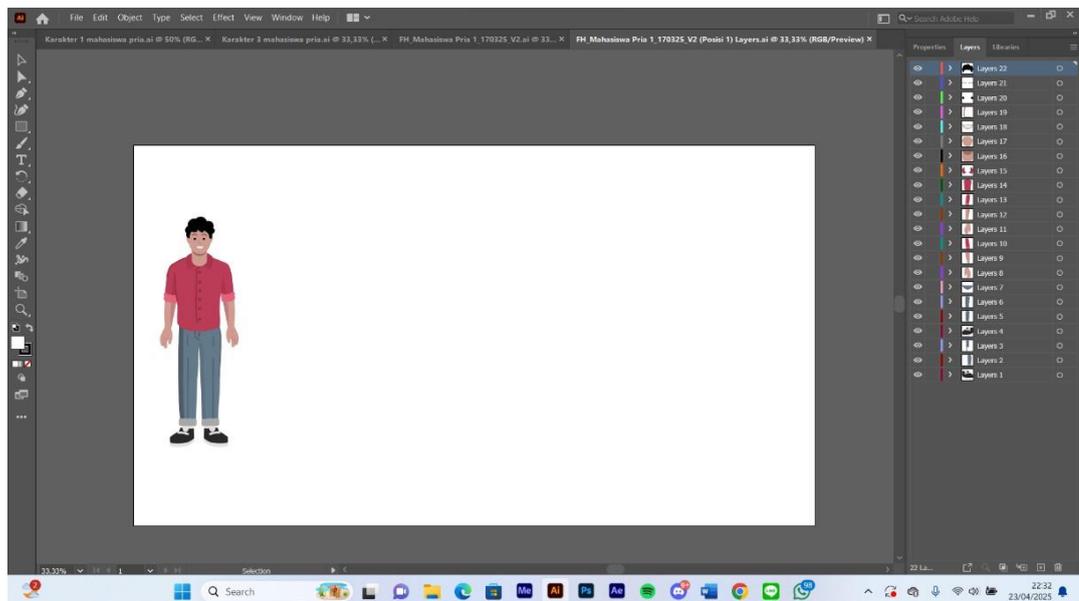
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis melakukan revisi untuk asset 2D *character* sesuai arahan dari supervisor. Yaitu terdapat perubahan pada proporsi badan yang lebih proporsional dan pemilihan warna pakaian yang lebih pastel. Setelah penulis mendapatkan persetujuan untuk menggunakan asset 2D *character* versi kedua dalam video HSE, penulis melakukan penyesuaian *layers*, agar nanti dapat mempermudah dalam proses membuat animasi.



Gambar 3.5 Pembagian *Folder* Asset 2D *Character*

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.6 Pembagian *Layers* Asset 2D *Character*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis membagi asset 2D *character* yang telah dibuat ke dalam beberapa file. Serta melakukan pengurutan pada penamaan *layers* agar lebih mudah dalam tahap melakukan animasinya.

Kemudian setelah keseluruhan asset jadi, supervisor melakukan meeting dengan pihak klien dan MNP mengenai progress kerja agar dapat masuk ke tahap produksi animasi. Pada tahap produksi yaitu pembuatan animasi, penulis juga membantu dalam proses pembuatannya. Hal ini dikarenakan kurangnya sumber daya manusia untuk mengisi jobdesk *motion graphic animator*.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama bekerja di Virtuosity sebagai 2D illustrator, penulis menemukan beberapa kendala selama mengerjakan proyeknya berikut adalah beberapa kendala yang dialami penulis.

- Kurangnya sumber daya manusia.

Pada proses magang di Virtuosity, penulis menyadari kurangnya sumber daya manusia untuk mengerjakan proyek serta tugas yang diberikan oleh Virtuosity. Hal ini dikarenakan Virtuosity mempunyai beberapa proyek yang harus dikerjakan namun terdapat jobdesk yang kosong karena kurangnya tenaga kerja. Seperti contohnya ketika Virtuosity memiliki proyek *Health Safety Environment* untuk membuat video edukasi yang memiliki konsep *hybrid* antara *live action* dan *animation*, namun karena kurangnya tenaga kerja pada divisi animasi terdapat *jobdesk* yang tidak terisi yaitu *motion graphic animator*.

- Kesulitan berkomunikasi dengan sesama rekan kerja.

Pada proses awal mengikuti magang, penulis memiliki kendala dalam berkomunikasi dengan sesama rekan kerja. Sehingga membuat penulis merasa bingung dengan lingkungan magang serta proyek *Health Safety Environment* yang akan dikerjakan. Keadaan ini membuat penulis kesulitan dalam melakukan pembagian tugas dan diskusi mengenai proyek *Health Safety Environment*.

- Kendala perangkat kerja yang rusak.

Penulis mendapatkan musibah atau kendala ketika mengerjakan tugas magang, yaitu perangkat kerja penulis mengalami kendala pada bagian *hardware* yaitu SSD yang secara tiba-tiba penuh dan membuat perangkat kerja mengalami *blue screen*. Sehingga membuat proses pengerjaan dan penyelesaian tugas menjadi terhambat.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dengan adanya kendala yang ditemukan selama magang, penulis mencari solusi agar dapat memperbaiki kinerja kerja dalam melakukan tugas yang diberikan. Berikut merupakan solusi untuk kendala tersebut.

- Solusi sumber daya manusia yang kurang.

Untuk mengatasi kurangnya sumber daya manusia yang terdapat di Virtuosity terutama pada *jobdesk* yang kosong yaitu *motion graphic animator* dalam proyek *Health Safety Environment*, penulis mencoba untuk membantu mengisi *jobdesk* yang kosong tersebut. Karena penulis juga memiliki keterampilan dalam bidang tersebut walaupun penulis memiliki tugas utama sebagai 2D illustrator. Sehingga divisi yang kosong dapat terpenuhi dan proyek dapat selesai sesuai dengan target.

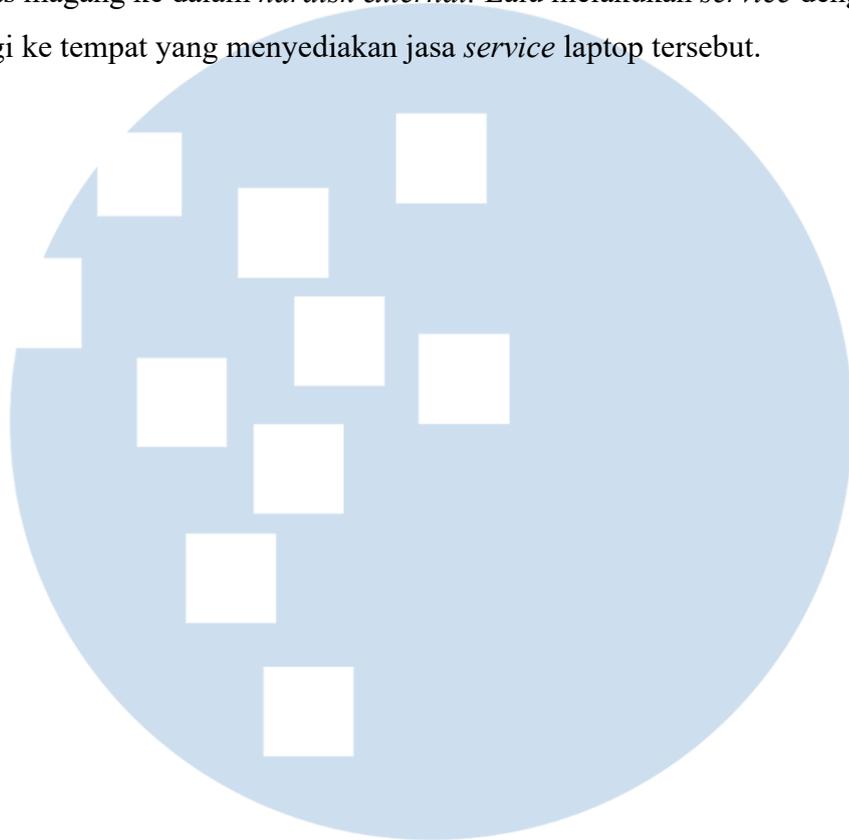
- Solusi untuk kendala berkomunikasi dengan sesama rekan kerja.

Dengan adanya komunikasi yang kurang dengan sesama rekan kerja, penulis mencoba untuk belajar beradaptasi dengan sesama rekan kerja dan meningkatkan rasa inisiatif untuk mempelajari *workflow* dari proyek *Health Safety Environment*. Sehingga kedepannya penulis dapat dengan mudah dalam melakukan pembagian tugas dan mencari referensi serta ide yang sekiranya cocok dengan proyek *Health Safety Environment*. Penulis juga memberikan pendapat dan membantu rekan kerja dalam mendesain 2D asset *character* dengan menggunakan referensi yang telah ditemukan.

- Solusi untuk kendala perangkat kerja.

Dengan adanya musibah atau kendala yang terjadi pada perangkat kerja tersebut, sebelumnya penulis mengantisipasi dengan *backup file* yaitu memindahkan *file*

tugas magang ke dalam *hardisk external*. Lalu melakukan *service* dengan cara pergi ke tempat yang menyediakan jasa *service* laptop tersebut.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA