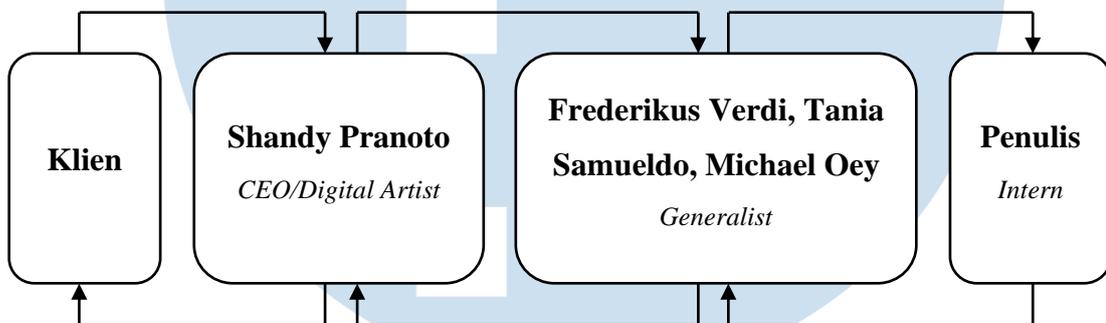


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada proses praktik kerja magang, penulis ikut serta dalam mengerjakan beberapa proyek. Di dalam perusahaan Nextframe Digital Studio, terdapat empat orang termasuk penulis yang langsung diawasi oleh CEO, yaitu Pak Shandy. Disini, penulis diberikan kedudukan sebagai *motion graphics artist*. Alur koordinasi dari perusahaan Nextframe Digital Studio akan digambarkan melalui bagan berikut:



Gambar 3.1 Bagan alur koordinasi perusahaan Nextframe Digital Studio
(Sumber: Observasi pribadi)

Tahapan dari alur kerja di Nextframe Digital Studio dimulai dari permintaan klien yang disampaikan kepada Pak Shandy. Pak Shandy kemudian memilah tugas dan dibagikan kepada masing-masing individu, termasuk penulis. Setelah itu, penulis mulai mengerjakan tugas yang sudah diberikan dan wajib memperlihatkan hasil kerja atau *progress* dan meminta *feedback* kepada Pak Verdi atau langsung ke Pak Shandy. Setelah disetujui, maka Pak Shandy akan mengirimkan hasil tugas kembali kepada klien untuk *feedback*.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Pada bab ini, penulis akan menjabarkan hasil dan rincian dari tugas yang dilakukan selama praktik kerja magang di Nextframe Digital Studio.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tugas yang diampu oleh penulis selama pekerjaan magang di Nextframe Digital Studio berputar pada *motion graphics*. Hal-hal yang penulis lakukan termasuk pembuatan aset 2D yang termasuk pada aset *vector* dan *handdrawn*. Kemudian, penulis juga membuat animasi dari aset-aset tersebut, melakukan *rotoscoping* pada sebuah *footage*, dan melakukan animasi *motion* lainnya seperti pada teks.

Selama masa magang, penulis berkesempatan untuk membuat animasi pada beberapa proyek. Proyek pertama yang dikerjakan adalah proyek yang tidak dapat penulis singkap namanya dikarenakan masih bersifat *confidential* atau rahasia. Pada proyek ini, penulis juga sedikit membantu dalam *3D modeling*. Setelah selesai, penulis juga ditugaskan untuk membuat *animation* dan *VFX breakdown*. Kemudian pada proyek kedua, penulis ditugaskan untuk membuat grafis *lower third* untuk kebutuhan *client testimonial video* KOBELCO. Di dalam proyek ini, penulis ditugaskan dalam dua proyek, yaitu untuk ekskavator SK50P dan SK330.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis akan menguraikan proses pekerjaan dari proyek yang dilakukan selama praktik kerja magang di Nextframe Digital Studio sebagai berikut:

1. *2D Animation IVF (Confidential Project)*

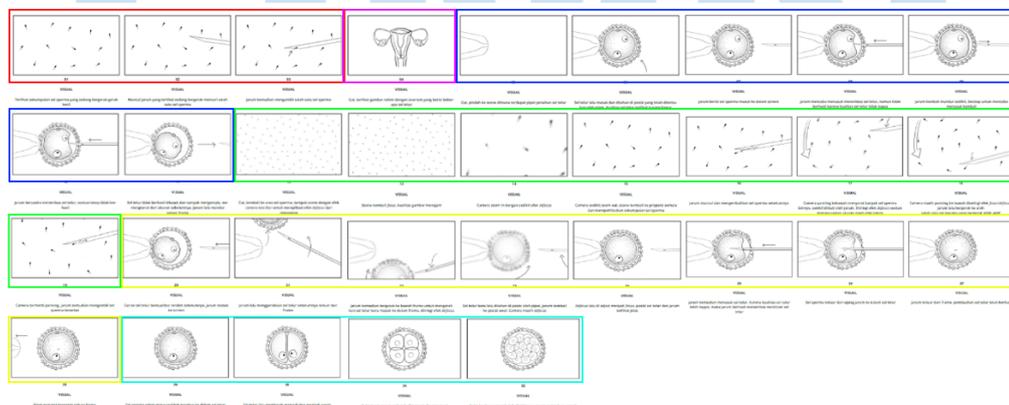
Penulis ditugaskan untuk membuat sebuah animasi *opening* (pembuka) mengenai prosedur pembuahan sel telur dan sel sperma di luar tubuh yang disebut juga sebagai IVF (*in vitro fertilization*). Penulis diberikan *storyboard* oleh *supervisor* untuk dipelajari terlebih dahulu, Setelah memahami *flow* dari *storyboard* yang disediakan, penulis melakukan riset mengenai IVF.

Riset ini termasuk pada mencari tahu tentang jenis-jenis bentuk sel sperma, mengetahui perbedaan sel sperma yang sehat dan yang tidak, menonton video prosedur IVF, hingga mencari video referensi dari pergerakan sel sperma di bawah mikroskop. Hasil dari riset ini kemudian penulis tulis kembali dalam bentuk catatan

kecil sebagai acuan agar animasi yang dilakukan sesuai dengan realita dari prosedur pelaksanaan IVF. Berikut adalah hasil dari catatan kecil penulis:

- *Sperm motility* (motilitas sperma) menjadi salah satu faktor atau satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan dari fertilisasi.
- Motilitas sperma berarti kemampuan sel sperma untuk bergerak atau berenang secara efisien melalui sistem reproduksi wanita untuk fertilisasi telur. Motilitas ini dibagi menjadi dua, yaitu progresif dan non-progresif.
 - Motilitas Progresif: Sel sperma bergerak dalam satu garis lurus dan berenang membentuk lingkaran besar.
 - Motilitas Non-Progresif: Sel sperma tidak bergerak dalam satu garis lurus dan berenang membentuk lingkaran kecil.

Untuk memudahkan pengerjaan, penulis membagi *storyboard* per *scene* (adegan) agar lebih mudah dalam mengetahui jumlah *scene* yang harus dikerjakan. Penulis mengurutkan tiap *scene* dari yang paling sulit ke yang paling mudah dan mulai mengerjakan yang mudah terlebih dahulu agar penulis dapat membiasakan diri dengan proyek tersebut dan memahami alur kerjanya. Dari hasil pembagian, terdapat total 6 *scene*. Namun, terdapat 1 *scene*, yaitu board 5 hingga 8, yang sudah dikerjakan sebelumnya oleh Bu Tania sehingga penulis mengerjakan sisanya, yaitu *scene* 9 hingga 11.

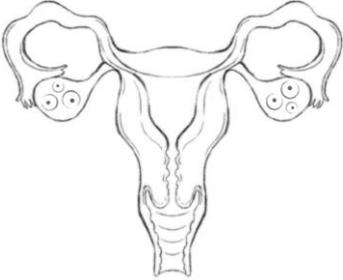


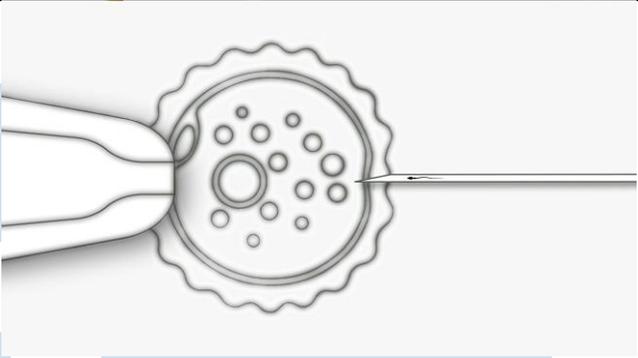
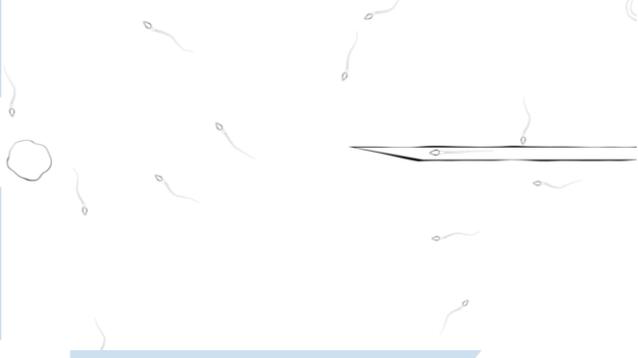
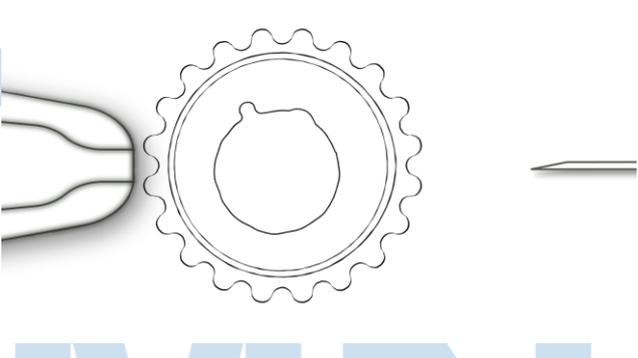
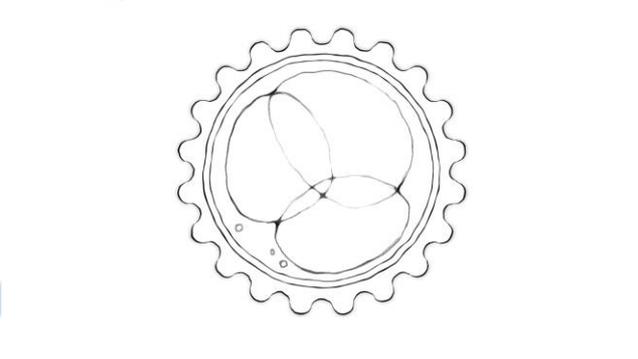
Gambar 3.2 Penanda pembagian tiap *scene* dari *storyboard*

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Art style atau gaya animasi yang diinginkan oleh klien adalah seperti animasi yang digambar secara *frame-by-frame* dan memiliki kesan seolah-olah tiap *frame* digambar dengan tangan. Namun dikarenakan *timeline* yang terbatas, hal ini diakali dengan menggunakan efek *jitter* atau *doodle effect* untuk memberikan efek *handdrawn*. Penulis memulai pekerjaan dengan memperhatikan *brief* dan arahan *supervisor*. Pekerjaan dilakukan selama kurang lebih 1 bulan yang dimulai dari tanggal 22 Januari hingga 13 Februari dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan Photoshop untuk pembuatan aset, dan Adobe After Effects untuk animasi.

Selama pengerjaan, penulis menggunakan *puppet tool* untuk animasi sel sperma dimana penulis meletakkan *pins* atau peniti pada aset sebelum digerakkan menggunakan *keyframe* untuk menentukan awal dan akhir pergerakan aset. Penulis juga menggunakan kamera 3D untuk menunjukkan efek kedalaman (*depth*) yang juga digerakkan menggunakan *keyframe*. Untuk memudahkan penglihatan, hasil dari tiap *scene* akan penulis susun dalam bentuk tabel sebagai berikut:

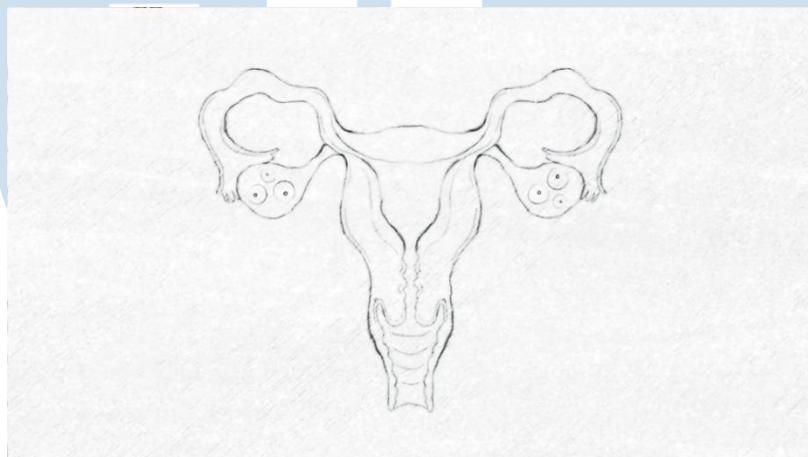
| <i>Scene</i> | <i>Result</i> |
|--------------|--|
| 1-3 |  |
| 4 |  |

| | |
|-------|--|
| 9-11 |  |
| 12-19 |  |
| 20-24 |  |
| 25-32 |  |

Tabel 3.1 Hasil animasi yang dikerjakan untuk *confidential project*

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Aset yang sudah di animasikan kemudian akan di *compile* menjadi satu *composition* dan diberikan beberapa efek untuk menghasilkan animasi yang terlihat *handdrawn*. Beberapa efek ini dicapai dengan menggunakan *noise*, *overlay* tekstur, dan *posterize time* untuk menghasilkan animasi yang terlihat patah-patah layaknya *handdrawn animation* atau animasi *frame-by-frame*. Penulis menyelesaikan pengerjaan proyek dengan mengirimkan data akhir (*delivery*) kepada Pak Verdi pada 13 Februari untuk melalui fase *edting* terakhir sebelum dikirimkan ke *client*.



Gambar 3.3 Salah satu hasil *scene* setelah diberikan efek *handdrawn*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

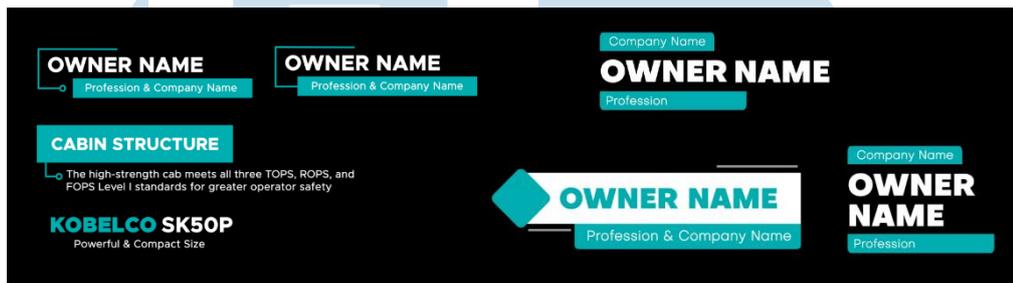
2. *Client Testimonial Video* (KOBELCO)

a. Ekskavator SK50P

Penulis ditugaskan untuk membuat aset grafis berupa *lower thirds*, *call-outs*, dan HUD (*heads-up display*) dengan menggunakan *shape*, *lines*, dan *text*. Karena ini adalah kali pertama penulis berkesempatan untuk mengerjakan *client testimonial video*, penulis melakukan beberapa riset mengenai teknik *lower thirds* yang dapat dilakukan dengan menggabungkan teks dan grafis pada bagian bawah video untuk menyampaikan informasi (Purnomo & Islami, 2023).

Penulis mempelajari brosur dari ekskavator SK50P dan *design manual* untuk logo dan warna KOBELCO terlebih dahulu. Penulis juga melakukan riset mengenai desain *lower thirds* yang kemudian penulis terapkan pada desain *lower*

thirds, *call-outs*, dan HUD yang penulis buat. Desain yang dibuat menggunakan warna *brand* dari KOBELCO yaitu warna #00ADB0 atau yang juga disebut sebagai warna *blue-green* atau “*true-blue*” oleh klien, seringkali dideskripsikan sebagai warna toska atau biru pirus (Company Color, n.d.).

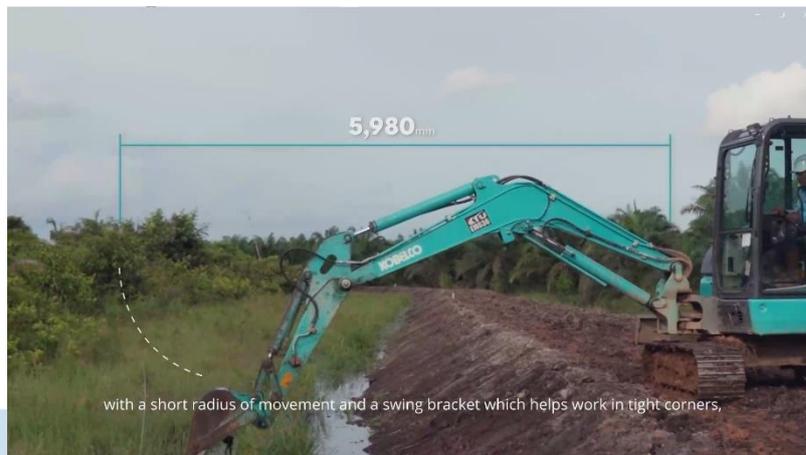


Gambar 3.4 Beberapa hasil desain grafis untuk *lower third*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Penulis memulai pekerjaan melalui brief yang dikerjakan menggunakan aplikasi Adobe After Effect. Penulis mengerjakan proyek selama 3 minggu dari tanggal 10 Maret 2025 dengan supervisi dari *supervisor* setiap hari. Hasil desain yang dibuat dilanjutkan dengan meletakkan grafis tersebut di atas *footage* atau disebut juga sebagai *overlaying* atau *superimposing*. Penulis juga menambahkan grafis lainnya seperti garis pengukuran (*measurement line*) dan menambahkan garis *border* pada objek hasil *rotoscoping* dengan menggunakan *stroke*.



Gambar 3.5 Hasil *shot* dengan garis *border* pada hasil *rotoscoping*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.6 Hasil *shot* dengan garis pengukuran
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Pada masa pengerjaan, klien juga memberikan *feedback* sehingga terdapat perubahan minor seperti merubah warna pada teks agar lebih terlihat. Proyek ini selesai pada tanggal 27 Maret 2025 dengan pengiriman data akhir (*delivery*) kepada Pak Verdi untuk kemudian digabungkan dengan grafis lainnya sebelum diberikan kepada Pak Shandy untuk dikirimkan kepada klien.

b. Ekskavator SK330

Pengerjaan *client testimonial video* untuk ekskavator SK330 tidak jauh berbeda dengan SK50P. Namun, pada proyek ini penulis sudah merasa lebih percaya diri karena telah mengetahui *workflow* dari pengerjaannya. Pada proyek kali ini, penulis menerima *footage* dan mengerjakan grafis *lower thirds* dan *call-outs* sekaligus dengan melakukan *overlaying* atau *superimposing*.

Penulis memulai pekerjaan menggunakan Adobe After Effects. Proyek ini dikerjakan oleh penulis selama 2 minggu dari tanggal 7 April 2025 dengan supervisi dari *supervisor* tiap harinya. Pada proyek SK330 ini, penulis juga membuat grafis tambahan seperti garis pengukuran dan menambahkan garis *border* pada hasil *rotoscoping* seperti pada *client testimonial video* sebelumnya. Proyek ini kemudian selesai pada tanggal 15 April 2025 dengan pengiriman data akhir kepada Pak Verdi untuk kemudian digabungkan dengan grafis lainnya.



Gambar 3.7 Hasil *shot* dengan grafis *lower third*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.8 Hasil *shot* dengan garis pengukuran
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

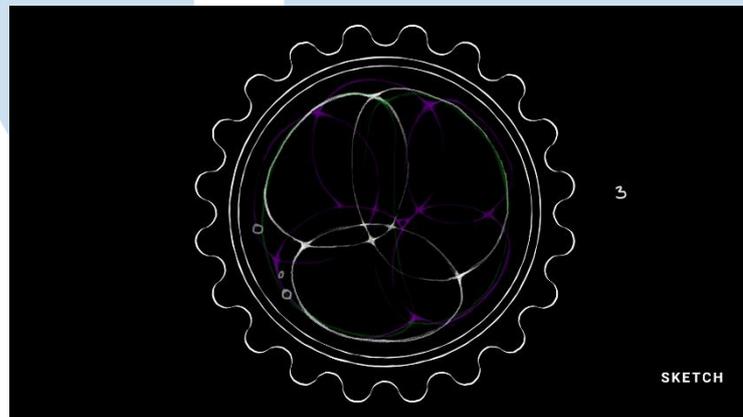
3. Animation and VFX Breakdown for Confidential Project

Pada proyek ini, penulis diminta untuk melakukan *animation* dan *VFX breakdown* untuk *confidential project* yang telah dikerjakan sebelumnya. *Breakdown* ini bertujuan untuk memperlihatkan *behind the scenes* dari proses pembuatan animasi dan VFX dari konsep awal hingga komposisi akhir.

Penulis memulai pengerjaan proyek ini dengan memilih *scene* animasi yang telah dikerjakan. *Scene* yang dipilih adalah *scene* 4, 9-11, dan 25-32 yang telah

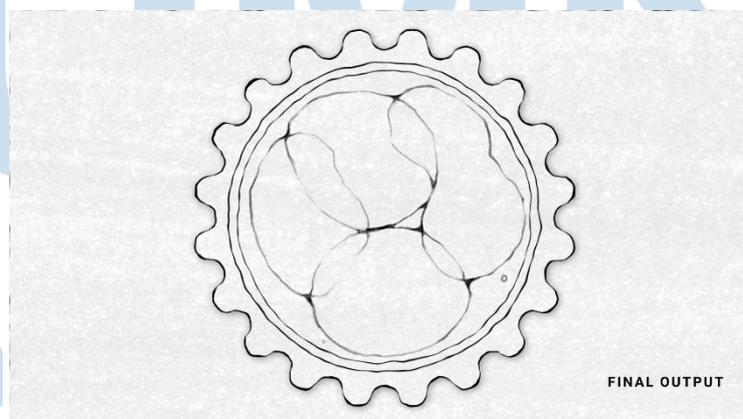
dijabarkan pada tabel 3.1 (hal. 9-10). Penulis kemudian mengatur tiap *rendering* individual dari tiap *scene* yang diekstraksi sebagai gambar terpisah. Hal ini juga disebut sebagai *passes*. Penulis menyusun tiap *layer* dan *passes* yang dimulai dari *background*, *foreground*, dan elemen efek visual lainnya seperti *posterize time*, *turbulence displace*, dan *texture overlay*.

Tiap *layer* dan *passes* kemudian disusun dalam satu *breakdown sequence* di dalam Adobe After Effects dengan menggunakan transisi *wipes*, dimana satu *layer* ditimpa dengan *layer* lain dengan efek menyeka dari kanan ke kiri atau sebaliknya. Transisi ini digunakan untuk menunjukkan perbandingan dari *before* dan *after*.



Gambar 3.9 *Keyframe* kasar pada tahap *sketch* (*Before*)

(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.10 Hasil akhir atau *final output* (*After*)

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Tak hanya *breakdown* untuk animasi, penulis juga membantu dalam membuat *VFX breakdown* untuk beberapa *scene* dari *confidential project* ini. Proyek ini dikerjakan oleh penulis dalam kurun waktu 1 minggu yang dimulai dari tanggal 16 April 2025 sampai dengan 25 April 2025. Pengerjaan ini diselesaikan dengan pengiriman data akhir kepada Pak Verdi untuk kemudian digabungkan dengan *footage* video *VFX breakdown* lainnya.



Gambar 3.11 Hasil akhir *VFX breakdown* untuk salah satu *scene*
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalankan praktik kerja magang, terdapat beberapa kendala yang penulis alami. Pada awalnya, penulis menghadapi kesulitan dalam berbaur karena sebagian besar rekan kerja penulis jauh lebih senior. Perbedaan ini memengaruhi komunikasi dan interaksi antara penulis dengan rekan kerja karena penulis sempat merasa kurang percaya diri untuk aktif berinteraksi.

Selain itu, penulis juga harus melakukan *disk clean-up* pada laptop penulis beberapa kali dikarenakan *storage* dari perangkat penulis yang semakin menipis karena proyek yang dikerjakan memiliki *file size* yang besar. Hal ini mengganggu pengerjaan karena penulis harus menutup semua aplikasi sebelum melakukan *disk clean-up* agar tidak terjadi *lag* yang dapat memperpanjang waktu pengerjaan.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi atas kendala yang dialami oleh penulis untuk kendala pertama adalah dengan berusaha untuk menyesuaikan diri dengan bersikap proaktif, menghadapi masalah dengan pikiran terbuka, dan menjaga sikap profesional penulis. Hal ini penulis lakukan secara perlahan dengan bantuan dari rekan kerja penulis agar dapat membangun hubungan kerja yang baik.

Untuk kendala kedua, penulis diperbolehkan untuk menggunakan PC yang tersedia di tempat kerja magang. Hal tersebut memudahkan pekerjaan penulis karena *storage* PC yang digunakan lebih besar sehingga proses pengerjaan proyek lebih lancar meskipun dengan *file size* yang besar. Hal ini juga mempermudah *file sharing* dengan rekan kerja penulis yang lain.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA