

BAB III. PROFIL MAGANG

Perupa melakukan kegiatan magang untuk menggali konsep, menambah wawasan, serta pengalaman praktik dan artistik. Magang ini dilakukan di sebuah rumah produksi *Circle Project House*.

Untuk menambah pengalaman dan sisi artistik multimedia dan animasi, perupa memutuskan untuk mengunjungi salah satu studio animasi dan desain milik Louwis Gabrielle. Perupa memilih Louwis Gabrielle sebagai narasumber. Louwis Gabrielle lahir di Jakarta, 27 Februari 1996. Beliau pernah berkuliah di Universitas Prasetya Mulya (2015).

Belum sampai selesai kuliah, beliau sudah menjadi seorang pendiri perusahaan *marketing, branding*, dan desain yang bernama Unixon bersama temannya Terugawa. Louwis adalah CEO perusahaan studio Circle animasi dan desain. Circle adalah studio animasi dan desain yang sudah menggarap banyak proyek di industri kreatif, mulai dari desain iklan, desain animasi, videografi periklanan, *website*, desain aplikasi dan multimedia.



Gambar 5. Foto Perupa Bersama Louwis
(Sumber: Dok pribadi, 2019)

A. Kegiatan, Lokasi, dan Waktu Magang

1. Kegiatan Magang

Perupa menjadi bagian dari tim untuk membantu mengerjakan *project* yang diminta oleh pelanggan. Kegiatan yang dilakukan yaitu membuat karakter, *assets*, dan menggerakkan/membuat *motion* tiap karakter dan *assets* yang sudah dibuat oleh perupa. Selain membantu mengerjakan *project*, perupa juga melakukan eksplorasi karakter dan belajar *motion character/rigging*.

Perupa mendapatkan beberapa masukan dari narasumber untuk membuat animasi dengan perancangan *FPS*, durasi waktu yang tepat, dan format ukuran yang tepat. Narasumber juga memberikan arahan bagaimana agar karakter bergerak dengan dinamis. Narasumber memberikan cara *editing* dengan baik, khususnya pada teknis penggunaan aplikasi *Adobe Premiere* dan *Adobe After Effects*.

Selain itu, perupa dapat belajar cara menggunakan salah satu *coding* yang dapat dipasang pada teknik penggerakan objek di *Adobe After Effects*.

2. Lokasi

Tempat magang yang dilakukan oleh perupa yaitu di Paddington Heights di Alam Sutra jalan Panunggan, Tangerang, Banten 15143.

3. Waktu

Kegiatan magang dilakukan perupa dengan menyesuaikan waktu dengan narasumber. Narasumber biasanya memiliki kesempatan waktu setiap jam pulang

kerja (16.00 WIB - 20.00 WIB). Kegiatan lebih rinci dilakukan oleh perupa di setiap pertemuan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kegiatan Magang

No.	Waktu	Kegiatan
1.	Pertemuan 1 7 Agustus 2019	1. Wawancara narasumber 2. Penjelasan kegiatan dan pekerjaan yang akan dilakukan
2.	Pertemuan 2 12 Agustus 2019	1. Referensi-referensi karya dari narasumber 2. Mempelajari <i>pop up</i> pada animasi dengan teknik <i>easy ease</i> dan <i>insert coding ease and wizz</i> . 3. Eksplorasi penggambaran karakter
3.	Pertemuan 3 15 Agustus 2019	1. Digitalisasi karakter (dibuat setiap <i>parts</i> tubuh yang akan digerakan). 2. Penjelasan teknik-teknik dalam <i>motion graphic</i>
4.	Pertemuan 4 21 Agustus 2019	1. Praktik menggerakkan karakter dengan Adobe After Effects CC 2019 2. Mempelajari dan mempraktikkan <i>rigging</i> dari tutorial yang diberikan narasumber 3. Mendapatkan tugas pertama, mengerjakan animasi infografis sederhana untuk umur PAUD.
5.	Pertemuan 5 5 September 2019	1. Menyelesaikan tugas pertama, dan diakhiri dengan evaluasi karya tugas pertama. 2. Mendapatkan tugas kedua, mengerjakan animasi cerita sederhana untuk umur SD.
6.	Pertemuan 6 17 September 2019	1. Konsultasi karya tugas kedua 2. Merevisi karya tugas kedua
7.	Pertemuan 7 26 September 2019	1. Menyelesaikan karya tugas kedua, diakhiri dengan evaluasi karya tugas kedua. 2. Mempelajari cara mengatur <i>FPS</i> , format ukuran, dan durasi animasi yang baik dan benar.
8.	Pertemuan 8 30 September 2019	1. Narasumber menjelaskan cara membuat animasi dengan teknik <i>puppet pin</i> . 2. Membuat <i>pop up</i> infografis iklan BNI dengan <i>assets</i> yang telah tersedia.
9.	Pertemuan 9 3 Oktober 2019	1. Konsultasi konsep infografis animasi <i>Pet Abuse</i> yang perupa rancang.
10.	Pertemuan 10 9 Oktober 2019	1. Mendapat tugas ketiga, mengerjakan animasi berbasis edukasi untuk umur SD hingga SMP.

No.	Waktu	Kegiatan
		2. Merancang <i>assets</i> untuk pengerjaan tugas ketiga
11.	Pertemuan 11 11 Oktober 2019	1. Konsultasi karya tugas ketiga 2. Konsultasi rancangan infografis animasi <i>pet abuse</i> yang perupa rancang.
12.	Pertemuan 12 15 Oktober 2019	1. Menyelesaikan karya tugas ketiga, diakhiri dengan evaluasi karya tugas ketiga.

B. Pengalaman yang Diperoleh

Pengalaman yang didapat oleh perupa setelah melakukan magang di Circle, berikut pengalamannya:

1. Mengembangkan keahlian dalam *video editing*

Pada magang ini, perupa dapat belajar dan mengasah juga menambah wawasan mengenai editing video yang baik dan benar. Awalnya perupa diberikan projek editing video sederhana dengan bantuan narasumber, perupa mendapatkan ilmu yang belum diketahui oleh perupa sebelumnya.

2. Mendesain dengan Cepat

Perupa juga diberikan projek menyusun objek berupa gambar dan teks untuk dijadikan bahan bacaan aplikasi. Pada kegiatan ini, perupa mendapatkan ilmu tentang desain *layout*. Pada dasarnya keterampilan *me-layout* diperlukan dalam bidang desain.

3. Membuat Produk Animasi Dan Video

Pada kegiatan ini perupa melatih keterampilan menggerakkan objek dengan aplikasi Adobe After Effects. Perupa mengerjakan proyek pesanan animasi yang diperlukan untuk kegiatan belajar dan mengajar di Paud, animasi tersebut adalah animasi bercerita.



Gambar 6. Animasi Sederhana PAUD
(Sumber: Dok pribadi, 2019)



Gambar 7. Animasi Sederhana SD
(Sumber: Dok pribadi, 2019)

4. Menambah *Link* Dan Wawasan

Perupa mendapatkan pengalaman berharga yaitu wawasan tentang dunia animasi dan desain serta beberapa *link* untuk mendalami animasi yang dikenalkan oleh narasumber. Salah satu perusahaan terkenal yang diperkenalkan narasumber adalah Unixon milik Terugawa dimana dulunya adalah tempat bekerja Louwis sebagai Koordinator Klien.

C. Implikasi

Selama melakukan kegiatan magang, perupa menemukan pengalaman-pengalaman yang dibutuhkan dalam perumusan konsep penciptaan video animasi infografis. Mendapatkan ide pokok dalam mengemas suatu informasi dan menjadikannya animasi infografis yang mudah dipahami oleh masyarakat, juga mendapatkan ilmu yang baik dalam membuat skrip dan *storyboard* untuk menciptakan infografis animasi yang baik dan benar. Disiplin waktu adalah kunci untuk menyelesaikan karya sesuai dengan waktu yang ditetapkan.

Hasil pengalaman magang dengan Circle, perupa akan membuat karya yang ringkas, padat, dan jelas sebagai konsep animasi infografis yang baik. Mulai dari pembuatan *background* yang dirasa oleh perupa tidak perlu semua *background* dibuat ilustrasi, perupa merasa cukup dengan membuat *background solid color*. Perupa juga mempelajari dari pengalamannya menggunakan *voice over* yang baik dan jelas. Karakter yang digunakan oleh perupa juga dibuat lebih sederhana agar tidak terlalu banyak *parts* yang harus digerakan.