

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

1. Bidang Kerja

Bidang kerja yang diambil adalah sebagai animator karakter Binekon, mengerjakan animasi konten *feeds* Instagram untuk hari besar dan liburan, serta mengerjakan konsep konten orisinal Binekon. Animasi yang dikerjakan adalah animasi 2D, dan berdampingan dengan animator karakter 3D. Animasi 2D dikerjakan secara kolaboratif dengan animator 3D untuk membuat konten yang bervariasi dan inovatif.

Animasi adalah penunjukkan gambar secara cepat beruntun untuk membuat ilusi gerakan (Mustafa & Ibrahim, 2022). Animasi dapat dibagi menjadi animasi 2D, animasi 3D, dan *stop-motion*. Dalam praktik kerja ini, praktikan mengerjakan animasi 2D menggunakan program *Toon Boom Harmony* dan *Adobe Premiere*.

2. Pelaksanaan Kerja

Pekerjaan dilakukan dengan cara individu serta kolaboratif tergantung proyek yang dikerjakan. Pada durasi KP, animator 2D bertugas mengerjakan konten animasi untuk *feeds* sosial media Binekon serta berkolaborasi dengan kolega lain dalam merancang konsep untuk konten orisinal Binekon, seperti *Menggambar Bersama Binekon* dan *Binekon Keliling Dunia*, konten *shortform* yang akan diunggah ke sosial media Instagram.

Praktikan harus memiliki pengertian dasar atas fungsi-fungsi dari program animasi yang digunakan, serta prinsip-prinsip animasi dan desain karakter guna mengilustrasikan karakter Binekon secara konsisten dan akurat sesuai *bible* desain karakter Binekon. *Bible* atau *style guide* adalah sebuah panduan yang menunjukkan gaya visual serta elemen-elemen desain yang digunakan dalam suatu proyek, umumnya digunakan untuk animasi atau *game* (M., 2022). Sepanjang durasi kerja profesi, praktikan merujuk kepada *bible* yang diberikan untuk memastikan karya yang dibuat sesuai dengan arahan visual yang ditetapkan untuk IP Binekon.

Praktikan juga diharapkan memahami program yang digunakan sepanjang masa kerja profesi. Digunakan program *Toon Boom Harmony* sebagai medium membuat animasi. *Toon Boom Harmony* adalah sebuah program khusus animasi yang digunakan banyak animator dalam kerja profesional. Diharapkan juga praktikan memahami program editing seperti *Adobe Premiere* pada level dasar, agar dapat menggunakannya jika muncul sebuah keperluan.

Untuk mengisi konten sosial media Binekon secara konsisten, maka praktikan harus mengerjakan konten animasi dengan disiplin dan teratur. Konten yang dibuat menggunakan animasi sederhana, sehingga tidak memakan waktu terlalu lama untuk diselesaikan, namun dapat mencapai kuota hingga sekiranya 4-5 animasi dalam

sebulan untuk hari libur dan hari besar. Sedangkan untuk konten orisinal Binekon, praktikan mengerjakan sketsa konsep serta animasi asset yang akan digunakan berulang dalam konten tersebut.

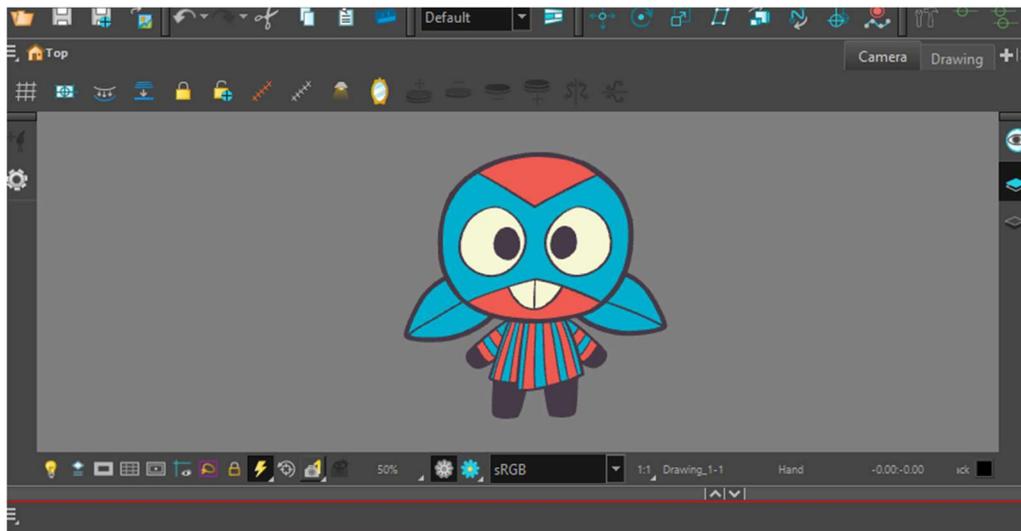
2.1 Pelatihan Ilustrasi dan Animasi Binekon

Di Belantara, praktikan pertama melalui fase pelatihan dan pengenalan kepada karakter Binekon sebagai seorang ilustrator dan animator. Pada fase ini, praktikan diberikan *bible* desain karakter Binekon, yaitu sebuah panduan warna dan proporsi serta referensi untuk karakter-karakter Binekon. Setelah mengamati *bible* beserta penjelasan karakteristik setiap tokoh oleh pembimbing, praktikan diminta untuk mencoba mengilustrasikan setiap karakter Binekon sesuai dengan referensi pada *bible*.



Gambar 2.3, Sketsa pelatihan Binekon

Praktikan mengerjakan latihan ilustrasi karakter Binekon tersebut dalam sehari, dengan bimbingan dan arahan dari animator 2D lainnya. Hasil yang tertera di atas adalah hasil percobaan menggambar karakter Binekon pertama praktikan. Setelah selesai, praktikan memberikan hasil kepada pembimbing, dimana selanjutnya diberikan kritik serta saran agar lebih akurat sesuai dengan panduan desain karakter. Saat sudah disepakati dan dipahami oleh semua pihak apa yang kurang dan apa yang harus diubah, praktikan lalu melakukan latihan untuk animasi karakter Binekon, masing-masing dengan satu *sequence* singkat sesuai dengan kepribadian dan karakteristik masing-masing.



Gambar 3.3, Progress animasi pelatihan Binekon

Setelah melakukan *storyboard* dan *animatic* singkat, praktikan memberikan draft pertama tersebut kepada pembimbing. *Storyboard* adalah teknik yang digunakan dalam industry perfilman untuk memahami alur sebuah cerita dengan membuat sebuah representasi visual dari narasi verbal (Dua & Tiwari, 2023). Untuk setiap animasi, praktikan diberikan *feedback* terkait kepribadian karakter yang ditunjukkan dalam animasi, proporsi, serta hal-hal teknis seperti *lineweight* dan *framerate* animasi. *Lineweight* adalah ketebal-tipisan bidang garis yang digunakan dalam sebuah ilustrasi (Bardwell, 2021), sedangkan *framerate* adalah jumlah *frame* atau gambar yang ditampilkan per detik (Robles, 2023). Selanjutnya, praktikan mengaplikasikan *feedback* yang diterima untuk hasil akhir pelatihan animasi karakter Binekon. Ketika sudah diselesaikan, hasil kerja di-*render* dan disimpan dalam format GIF. GIF, atau *Graphic Interchange Format*, adalah sebuah format yang menampilkan *file* kecil dengan ukuran yang ringan (Henthorn, 2023).



Gambar 4.3, Hasil pelatihan animasi Binekon

2.2 Konten Animasi Hari Keadilan

Praktikan diminta mengerjakan sebuah animasi singkat *looping* untuk Hari Keadilan Internasional. Sebagai sebuah panduan, pembimbing, praktikan, serta animator 2D lainnya melakukan *briefing* mengenai konten sosial media Binekon sebelumnya. Briefing ini berguna sebagai landasan untuk pembuatan konten sosial media kedepannya. Pada briefing ini dibahas format, *font* yang digunakan, rasio ukuran konten, serta durasi ideal. Setelah *brief*, praktikan merancang *thumbnail* untuk konten tersebut yang kemudian dinilai dan disetujui oleh pembimbing.



Gambar 5.3, Thumbnail sketch untuk Hari Keadilan

Thumbnail sketch adalah sebuah sketsa kasar berukuran kecil yang berguna untuk mencoba berbagai komposisi dan skema warna untuk sebuah ilustrasi dengan cepat (Tsoi, 2023). Dalam penugasan, praktikan menggunakan *thumbnail sketch* sebagai sebuah gambaran awal dari ilustrasi dan animasi yang akan dibuat. Secara rata-rata, untuk setiap animasi praktikan membuat tiga *thumbnail sketch* yang kemudian dipilih satu untuk dikembangkan lebih lanjut. Untuk Hari Keadilan, praktikan membuat dua *thumbnail sketch*, berfokus pada peletakkan serta pose karakter.

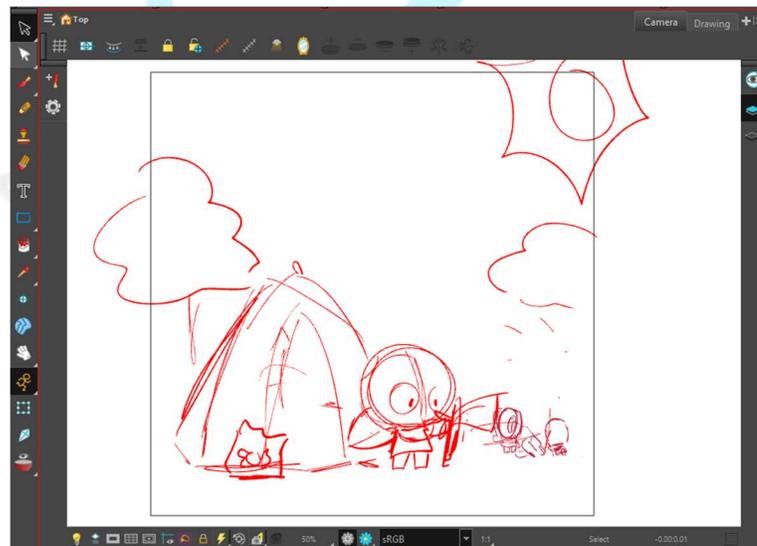
Setelah *thumbnail sketch* dipilih, praktikan lanjut ke proses animasi. Animasi dilakukan secara *frame by frame*, yaitu teknik animasi tradisional dimana setiap *frame* animasi digambar satu per satu (Andrianko, 2025). Hasil animasi berdurasi 8 detik mengulang, dengan 120 *frame* secara keseluruhan. Animasi menggunakan *framerate* 15 frame per detik, dan ukuran 1080 pixel kali 1080 pixel. Dalam animasi ini, ditampilkan karakter Sula dan Jabo dari Binekon. Setelah melalui tahap revisi, animasi di-*render* dalam format GIF.



Gambar 6.3, Hasil akhir untuk animasi Hari Keadilan

2.3 Konten Animasi Hari Pramuka

Praktikan diminta mengerjakan sebuah animasi singkat *looping* untuk Hari Pramuka. Pengerjaan dimulai dengan melakukan *thumbnail sketch*, dimana praktikan membuat beberapa alternatif komposisi yang kemudian direview dan dipilih untuk dikembangkan lebih lanjut. Karena *output* yang dituju adalah sebuah animasi untuk diunggah di Instagram, maka ukuran dan resolusi yang digunakan adalah 1080 pixel dikali 1080 pixel. Setelah sketsa disetujui, praktikan lanjut ke proses animasi.



Gambar 7.3, Sketch untuk Hari Pramuka

Praktikan membuat animasi dengan kelima karakter Binekon untuk konten Hari Pramuka berikut. Setelah mendapatkan *feedback* terkait layout, praktikan membuat *animatic* terlebih dahulu, berhubung animasi tersebut mengikuti sebuah alur cerita dan menggunakan banyak karakter. *Animatic* adalah bentuk *draft* kasar dari sebuah film atau cuplikan yang menggunakan *shot* dari storyboard dirangkai menjadi bentuk video (Chambers, 2024). Dari *animatic* tersebut, dapat dilihat sebuah gambaran untuk hasil akhir yang dituju. Praktikan dan pembimbing menyetujui *animatic*, lalu lanjut ke *line* dan *coloring*.



Gambar 8.3, Progress animasi untuk Hari Pramuka

Untuk animasi konten *feeds* Instagram, praktikan menggunakan *flat color* tanpa *shading* atau filter warna agar penampilan unggahan tetap konsisten. Hasil akhir untuk animasi Hari Pramuka berdurasi kurang lebih 13 detik, dengan 174 *frame* dan *framerate* 13 per detik. Setelah melakukan revisi dan menambahkan teks, animasi dirender dengan resolusi 1080x1080 dalam format GIF.



Gambar 9.3, Hasil akhir animasi untuk Hari Pramuka

3. Pelaksanaan Kerja

Praktikan menghadapi berbagai kendala selama masa kerja profesi. Untuk beberapa kendala dapat diatasi dengan ilmu yang sudah diperoleh saat belajar di kuliah, namun ada beberapa hal yang memerlukan pembelajaran lebih lanjut dan solusi kompromi. Pada awal masa magang, praktikan mengalami kesulitan mengadaptasi cara menggambar yang digunakan pada *bible* Binekon. Kendala lain yang dihadapi adalah kesulitan untuk *export* animasi dengan background transparan. Beberapa kendala ini ditemukan dengan pembimbing serta kolega, dan ditemukan solusi untuk mengatasinya yang tidak merugikan untuk kedua belah pihak.

4. Solusi Untuk Mengatasi Kendala

Kendala yang dialami diatasi dengan solusi yang ditemukan secara perundingan dan diskusi bersama. Untuk kendala pertama, sebuah kompromi yang ditemukan adalah tidak masalah jika praktikan menyesuaikan *style* sendiri dengan *style* Binekon, asalkan karakter tetap dapat dikenali dan sesuai dengan target audiens Binekon yaitu anak-anak. Untuk kendala kedua, solusi yang digunakan adalah alih-alih menggunakan background transparan, praktikan menggunakan *greenscreen*. *Greenscreen* adalah sebuah backdrop hijau yang digunakan agar dapat ditambahkan efek-efek digital pada tahap *post-production* (Friedman, 2020). Dengan menggunakan program editing seperti *Adobe Premiere*, *greenscreen* dapat dijadikan transparan menggunakan efek *chroma key*.

5. Ilmu Yang Didapatkan Selama Kerja Profesi

Selama kerja profesi, praktikan memperoleh berbagai ilmu yang akan berguna di dunia kerja. Praktikan juga mendapatkan kesempatan untuk menggunakan ilmu yang telah diperoleh selama belajar di jurusan DKV Universitas Pembangunan Jaya dalam lingkungan kerja. Pengaplikasian teori pada kerja nyata memberikan praktikan pengertian yang lebih dalam mengenai hal-hal yang sebelumnya sudah pernah dibahas dalam mata kuliah terkait, khususnya animasi 2D. Praktikan juga lebih mendalami untuk penggunaan program *Toon Boom Harmony*, *Adobe Premiere*, dan *Adobe After Effects*.

