




0.26%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 23 JAN 2025, 12:39 PM

### Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

 **CHANGED TEXT**  
0.26%

## Report #24507945

BAB I PENDAHULUAN 1. Latar Belakang Kerja Profesi Kampus adalah tempat dimana mahasiswa dapat membangun kemampuan dalam bidang keahlian yang akan mereka kejar sebagai lapangan kerja mereka. Kuliah mengajarkan dasar-dasar dari berbagai materi sesuai bidang mereka sebagai sebuah titik awal, namun untuk memperdalam sebuah kemampuan tertentu maka mahasiswa harus mendapatkan pengalaman langsung dalam bidang tersebut. Oleh karena itu, maka dilakukan kerja profesi, dimana mahasiswa akan terjun langsung ke dunia kerja dari bidang keahlian yang diminati. Praktikan melakukan kerja profesi di PT Bela Nusantara, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang kreatif dan pengembangan IP (intellectual property). Praktikan diberikan kewajiban sebagai seorang animator 2D, dengan jobdesc mengerjakan animasi 2D untuk sosial media serta merancang konsep untuk konten shortform orisinil Binekon, salah satu IP milik Bela Nusantara. Binekon adalah sebuah IP animasi anak-anak berkonsep seputar Bhinneka Tunggal Ika, dengan karakter-karakter yang menarik inspirasi dari lima pulau Indonesia. Praktikan bertugas sebagai seorang animator untuk IP Binekon, dan melaksanakan kerja profesi dari tanggal 21 Mei 2024 hingga 22 November 2024. 2. Maksud dan Tujuan Kerja Profesi 2.1 Maksud Kerja Profesi Maksud pelaksanaan Kerja Profesi adalah sebagai berikut: A. Mempelajari lebih dalam bidang 2D yang sebelumnya sudah pernah dibahas pada pengajaran di Universitas Pembangunan Jaya. B. Melakukan kegiatan wajib

REPORT #24507945

KP sesuai dengan bidang jurusan Desain Komunikasi Visual 3. Tujuan Kerja Profesi Adapun tujuan pelaksanaan Kerja Profesi adalah sebagai berikut: A. Syarat kelulusan dari Universitas Pembangunan Jaya. B. Memperoleh wawasan di bidang animasi 2D dan desain karakter. C. Memperoleh pengalaman di bidang animasi 2D sesuai dengan bidang jurusan Desain Komunikasi Visual D. Melatih kemampuan teknis serta intrapersonal baik dalam bidang keahlian yang diminati maupun dalam sebuah lingkungan kerja. 4. Tempat Kerja Profesi Tempat dilaksanakannya Kerja Profesi adalah PT Bela Nusantara Studio. Bela Nusantara (disingkat Belantara) Studio terletak di Jl. Bulungan, di daerah Blok M. Studio magang berada di Gedung Interstudi, di seberang Kampus Interstudi. Alasan dipilihnya perusahaan ini adalah untuk mendalami bidang animasi dimana Belantara berfokus. 5. Jadwal Kerja Profesi Jadwal pelaksanaan Kerja Profesi berlangsung dari tanggal 21 Mei, 2024, hingga 22 November, 2024. Kerja profesi dilakukan secara hybrid dimana praktikan hadir di studio dengan jadwal tentatif minimal 2 kali dalam seminggu, lalu bekerja dari rumah untuk hari-hari lainnya. Jam kerja yang ditetapkan untuk Kerja Profesi berlangsung dari jam 09.00 WIB hingga jam 17.00 WIB.

## BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI

1. Sejarah Tempat Kerja Profesi Bela Nusantara Studio yang didirikan pada tahun 2012 adalah sebuah perusahaan creative agency, yang melakukan jasa seperti desain, brand identity, dan intellectual property, dengan

sebuah tim yang berpengalaman lebih dari 10 tahun di industri kreatif. Bela Nusantara Studio didirikan oleh Oktodia Mardoko, dan sebelumnya telah meraih penghargaan atas IP mereka yang berjudul Binekon. Binekon tayang di YouTube dan Instagram, dimana YouTube menampung content long-form, dan Instagram menayangkan konten singkat atau short-form. 2. Struktur Organisasi Dikepalai oleh CEO dan founder Oktodia Mardoko, berikut adalah struktur organisasi Bela Nusantara Studio. 3. Kegiatan Umum Instansi/Perusahaan Kegiatan umum yang dilaksanakan di perusahaan PT Bela Nusantara Studio adalah, antara lain: A. Mengerjakan animasi untuk IP Binekon B. Membuat konten untuk sosial media Bela Nusantara C. Mendalami desain karakter untuk IP Binekon beserta IP lain yang dimiliki dan dikembangkan oleh Bela Nusantara Studio.

**1** 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 berkolaborasi 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 professional. 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 orisinil 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 1.3, 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. 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).

## 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. 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.

### 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. 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. 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.

### 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.

### BAB IV KESIMPULAN 1.

Kesimpulan Kerja profesi berperan sebagai wadah dimana mahasiswa praktikan dapat mendalami ilmu yang sudah didapatkan saat belajar di kuliah serta memperoleh pengetahuan baru untuk digunakan di lapangan kerja kedepannya.

REPORT #24507945

Dalam kerja profesi ini, praktikan bekerja di Bela Nusantara Studio sebagai seorang animator 2D. Peran kerja ini memberikan praktikan kesempatan untuk mempraktikkan ilmu yang telah didapatkan dalam mata kuliah animasi serta mempelajari kemampuan baru. Dalam peran praktikan sebagai animator 2D, praktikan belajar untuk menggunakan Toon Boom Harmony secara lebih efisien. Praktikan mempelajari cara menggunakan berbagai fitur dalam program tersebut, serta cara-cara untuk bekerja dengan lebih efisien dalam peran animator 2D. Praktikan juga dapat menggunakan kemampuan yang telah diasah dalam mata kuliah animasi dalam lingkungan kerja nyata, sehingga mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi yang sudah dipelajari.

2. Saran Saran praktikan mengenai pengalaman kerja profesi adalah untuk memperjelas komunikasi antar animator serta pembimbing. Agar brief dapat disampaikan dengan jelas dan hasil akhir yang diinginkan dapat tercapai, dibutuhkan komunikasi yang jelas antara semua pihak untuk memastikan semua aspek brief tersampaikan dengan jelas. Selain itu, diharapkan brief dan arahan untuk konten yang ingin dibuat dapat disampaikan dengan lebih jelas untuk menjamin efisiensi bekerja serta kemudahan di pihak animator.





REPORT #24507945

## Results

Sources that matched your submitted document.

 IDENTICAL  CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE

1. **0.26%** eprints.upj.ac.id 

<https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1176/2/Laporan%20Kerja%20Profesi%20Alqo...>