

STUDI PERBANDINGAN TEORI DAN PRAKTIK PRODUKSI ANIMASI DI PERUSAHAAN DEUS DIGITAL TRANSFORMASI UNIVERSAL SURABAYA

Destria Chinca Dewi^{1*}, Aristarchus Pranayama Kuntjara²

^{1,2} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif,

Universitas Kristen Petra, Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya, 60236

*Email: e12180104@john.petra.ac.id

Abstrak

Dunia kerja adalah tahap selanjutnya dalam kehidupan yang harus dilalui oleh mahasiswa setelah menyelesaikan perkuliahan. Tentunya dunia perkuliahan dan dunia kerja adalah dua dunia yang jauh berbeda. Umumnya, perkuliahan seperti Universitas Kristen Petra menyediakan kesempatan untuk membantu transisi mahasiswa dari dunia perkuliahan ke dunia kerja melalui magang. Melalui magang dalam perusahaan desain bernama Deus Digital Transformasi Universal Surabaya, selain berkesempatan merasakan perbedaan mendasar antara dunia kerja dan dunia perkuliahan, ada pula perbedaan antara teori yang diajarkan di bangku perkuliahan dan praktik secara langsung dalam pekerjaan yang diberikan. Studi perbandingan dilakukan dengan menggunakan metode analisis berdasarkan kajian pustaka berupa sumber literatur yang kuat, mulai dari jurnal nasional, jurnal internasional, dan juga buku. Hasil akhir perbandingan menyimpulkan bahwa antara teori dan praktik produksi animasi tidak terlalu berbeda jauh dimana keseluruhan teori saling bersinergi dan saling sambung-menyambung dalam proses pengerjaan proyek.

Kata kunci: Magang, perkuliahan, teori, praktik.

Abstract

Title : Comparative Study of Theory and Practice of Animation Production during Internship at Deus Digital Transformation Universal Surabaya

The working world is the next stage in life that has to be passed by students after finishing their studies. Of course, education and work are two very different worlds. Generally, colleges like Petra Christian University provide opportunities to help students shift from the education world to the working world through internships. Through an internship in a design company called Deus Digital Transformation Universal, other than having the chance to experience the fundamental differences between the working world and the education world firsthand, there

are also differences between theories taught in lectures at colleges and hands-on practice in each given job. The comparative study is done by applying analytical methods based on literature review in the form of reliable literature sources, ranging from national journals, international journals, and also books. The final result of the comparison concludes that the theory and the practice of animation production are not that much different whereas the whole animation theory is in synergy and interconnected in the whole project process.

Keywords: *Internship, college, theory, practice.*

Pendahuluan

Umumnya para remaja setelah lulus dari pendidikan sekolah menengah ke atas, kembali menuntut ilmu hingga ke jenjang perguruan tinggi atau universitas. Hal ini dilakukan dengan berbagai alasan, mulai dari aspirasi untuk dapat menempuh dan memperoleh gelar pendidikan tinggi, memperdalam ilmu pengetahuan, sampai dengan untuk mengembangkan diri (Remenick & Bergman, 2020). Selain menimba ilmu di bangku perkuliahan, umumnya universitas juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk kuliah sambil bekerja melalui program magang (*internship*). Kuliah sambil bekerja merupakan fenomena yang umum terjadi, baik di Indonesia (Dirmantoro, 2015), maupun di luar negeri (Boatman & Long, 2016).

Dalam proses magang ini, sambil menjalankan perkuliahan mereka di kampus, mahasiswa juga dibebani dengan tanggung jawab untuk mampu menyelesaikan tugas-tugas di tempat kuliah mereka. (Felix dkk., 2019). Dalam menjalani perkuliahan, mahasiswa tentunya merasakan permasalahan dalam dunia perkuliahan seperti berbagai macam tugas rumit yang harus diemban oleh mahasiswa, memahami dan menguasai literatur ilmiah, atau bahkan berkonsultasi dengan dosen untuk menanyakan topik-topik dan tugas-tugas perkuliahan (Arjanggi & Kusumaningsih, 2016). Dalam dunia kerja pula, mahasiswa kerap mengalami perselisihan rasional dengan sesama rekan kerja atau dengan atasan, kompetisi, gaji yang kurang mencukupi atau bahkan tidak digaji, dan akumulasi beban kerja (Owen dkk., 2018).

Selain berbagai pengalaman-pengalaman berbeda yang mereka dapatkan melalui perkuliahan dan magang, tentunya mahasiswa akan merasakan adanya perbedaan yang mencolok antara dunia perkuliahan dan dunia kerja. Perbedaan ini didasari oleh fakta bahwa tujuan dari program magang atau praktik kerja lapangan ini sendiri adalah untuk mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam pembelajaran di bangku kuliah dan untuk mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja (Slameto, 2006).

Penulis sendiri menempuh pendidikan Desain Komunikasi Visual (DKV) di Universitas Kristen Petra, yang lalu memberikan kesempatan untuk penulis melakukan praktik kerja lapangan (magang) di perusahaan desain Deus Digital Transformasi Universal yang berlokasi di Surabaya. Penulis sendiri memilih magang agar penulis dapat memiliki gambaran dunia kerja nantinya setelah lulus kuliah. Penulis juga ingin terjun secara langsung dalam dunia kerja secepatnya agar dapat memiliki headstart terlebih dahulu dibandingkan rekan mahasiswa lain yang memilih LEAP lain, bahkan walaupun hanya sebagai intern. Melalui magang ini juga, penulis mendapatkan banyak ilmu, baik secara akademis maupun di luar akademis seperti manajemen waktu hingga manajemen emosional.

Melalui magang, penulis berkesempatan terjun secara langsung ke dunia kerja dan memperoleh banyak pengalaman dan pembelajaran dari senior-senior yang bekerja di bidang yang sama. Selain memperoleh ilmu yang tidak dapat diperoleh dari bangku perkuliahan, penulis juga mampu menerapkan beberapa ilmu yang didapatkan dari perkuliahan saat mengerjakan proyek-proyek magang yang dipercayakan kepada penulis.

Namun, di antara beberapa teori yang dapat diterapkan, ada juga beberapa teori perkuliahan yang berbanding terbalik dengan praktik secara langsung di dunia kerja. Perbedaan ini terasa saat mengerjakan proyek animasi dan desain grafis, dimana dalam proses pengerjaan proyek-proyek tersebut, terutama dalam pengerjaan proyek animasi, yang biasanya bertahap dan panjang, menjadi singkat dan dipercepat karena adanya tenggat waktu yang cukup mendesak.

Tujuan dari perbandingan ini sendiri adalah untuk menelaah secara lebih mendetail perbedaan antara teori yang diterima di bangku kuliah dengan praktik secara langsung di dunia kerja. Karenanya, perbandingan ini akan banyak membahas teori-teori animasi dan desain grafis serta proses kreatif yang ada di balik tiap karya animasi dan desain grafis. Hasil dari perbandingan ini

diharapkan dapat memberikan manfaat bagi rekan-rekan mahasiswa yang akan melakukan magang nantinya, agar rekan-rekan mahasiswa dapat memperoleh gambaran secara kasar perbedaan dunia kuliah dan dunia kerja. Diharapkan, mahasiswa yang nantinya terjun dalam dunia kerja secara langsung atau melalui magang terlebih dahulu tidak kaget saat mendapati bahwa teori dan penerapan dalam dunia kerja cukup berbeda dengan apa yang telah dipelajari.

Metode Penelitian

Metode penelitian adalah langkah-langkah yang peneliti ambil dalam pengumpulan data atau informasi yang kemudian akan diolah dan dianalisis secara ilmiah. Metode penelitian secara kualitatif sendiri digunakan untuk menyelidiki, menggambarkan, menjelaskan, menemukan kualitas, atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat diukur dengan angka. Untuk studi komparatif kali ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif komparatif dengan pendekatan deskriptif dimana analisis dilakukan untuk mencari dan menemukan persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan antara teori dan praktik dalam pengerjaan proyek dan kemudian membandingkannya.

Penulis memilih metode ini karena dengan menggunakan metode kualitatif komparatif dengan pendekatan deskriptif, data gambaran yang dihasilkan dapat dibuat secara sistematis, faktual, dan akurat yang lalu dapat disusun menjadi hasil perbandingan yang tepat. Instrumen penelitian yang penulis gunakan untuk menyusun laporan adalah wawancara dan data hasil wawancara, observasi dan data hasil observasi, serta data dari internet ataupun dokumen lain yang membantu memberikan informasi akurat.

Analisis data dilakukan secara narasi yang mengkaji perusahaan dari segi manajemen perusahaan itu sendiri, layanan yang ditawarkan, serta aset yang dimiliki oleh perusahaan. Dari situ, dapat disimpulkan kualitas dari perusahaan itu sendiri, yang mana Deus Digital Transformasi Universal Surabaya Studio tergolong sebagai perusahaan yang cukup sukses baik dari segi pencapaian dan prestasi yang dimiliki, dengan tetap memperhatikan kesejahteraan pegawainya, dibuktikan dengan aset perusahaan dan fasilitas yang diberikan oleh Deus Digital Transformasi Universal Surabaya untuk pegawainya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk membuat laporan adalah dengan wawancara, observasi, dan studi dokumen.

Menurut Denzin & Lincoln (1994) interview atau wawancara adalah percakapan, seni tanya jawab dan mendengarkan. Melalui wawancara, pewawancara

menciptakan situasi tanya jawab yang nyata antara pewawancara dengan narasumber dimana jawaban-jawaban diberikan oleh narasumber secara mengalir. Metode wawancara ini digunakan untuk mewawancarai pemilik Deus Digital Transformasi Universal Surabaya, yakni Pak Junaidi dan Mas Rizky selaku mentor sekaligus project manager di Deus Digital Transformasi Universal Surabaya. Melalui metode wawancara ini, penulis mendapatkan data-data seputar Deus Digital Transformasi Universal Surabaya yang kemudian digunakan untuk keperluan laporan.

Menurut Muhammad Ilyas Ismail dalam bukunya yang berjudul *Evaluasi Pembelajaran: Konsep Dasar, Prinsip, Teknik, dan Prosedur* (2020), metode observasi memiliki pengertian sebagai salah satu teknik pengumpulan data yang sifatnya lebih spesifik dibanding teknik lainnya. Observasi dilakukan dengan mengamati berbagai perubahan fenomena sosial yang terus tumbuh dan berkembang. Di dalam buku *Penelitian Tindakan Kelas* (2021) karya Pratiwi Bernadetta Purba, dkk, terdapat penjelasan bahwa secara umum observasi memiliki target untuk mengumpulkan data yang kemudian dapat dipergunakan untuk menjawab berbagai permasalahan yang ada. Metode observasi digunakan untuk mengamati secara langsung maupun tidak langsung suasana kantor serta pengerjaan proyek dalam hari-hari biasa.

Menurut Sugiyono dalam buku *Metode Penelitian dan Pengembangan* (2015:13), studi dokumentasi atau kajian dokumen merupakan teknik pengumpulan data yang secara tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian agar dapat memperoleh informasi berkaitan dengan objek penelitian. Studi dokumentasi diterapkan dengan mempelajari dokumen agar bisa mendapatkan data dan informasi yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Metode studi dokumen dilakukan dengan membaca dokumentasi Deus Digital Transformasi Universal Surabaya di website dan media sosial lainnya, serta teori mengenai desain grafis dan animasi yang tersebar di internet.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis akan pertama-tama memaparkan terlebih dahulu informasi dasar seputar tempat penulis melakukan *internship*, yakni Deus Digital Transformasi Universal Surabaya. Lalu, dilanjutkan dengan pembahasan teori animasi dan desain grafis sesuai yang telah penulis pelajari selama berkuliah di Universitas Kristen Petra. Lalu, penulis akan membahas mengenai proyek-proyek yang telah berhasil penulis kerjakan selama melakukan *internship* di Deus Digital Transformasi Universal Surabaya. Lalu, terakhir, dari teori yang telah dipelajari dan praktik yang telah penulis lakukan secara langsung, penulis akan menarik kesimpulan apakah teori dan praktik sesuai atau berbeda berdasarkan data yang telah diperoleh.

Pembahasan

INFORMASI PERUSAHAAN

DEUS DIGITAL TRANSFORMASI UNIVERSAL (DEUS CODE STUDIO), atau lebih dikenal sebagai Deus Code sendiri berasal dari 2 bahasa, dimana Deus sendiri berasal dari bahasa Portugis yang berarti “Tuhan”, dan Code dari bahasa Inggris yang artinya adalah kode. Sehingga arti dari kedua kata yang digabungkan tersebut adalah “Kode dari Tuhan”. Filosofinya, Tuhan memiliki sifat sebagai penolong manusia, jadi Deus Digital Transformasi Universal Surabaya ingin menjadi perantara untuk menolong perusahaan-perusahaan sebagai pemberi pesan di dunia digital.

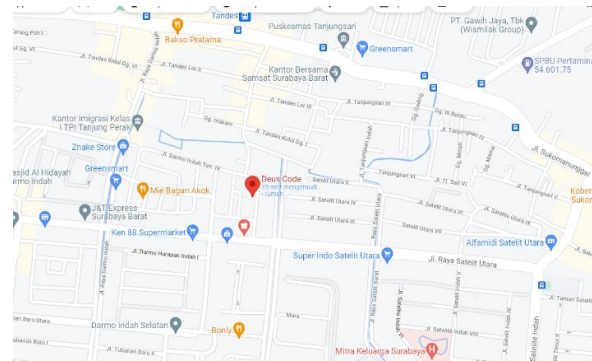
Untuk latar belakang sejarah perusahaan sendiri, Deus Digital Transformasi Universal Surabaya sendiri sudah berdiri sejak November 2016, dimana saat itu banyak social media agency di Jakarta namun di Surabaya belum ada perusahaan yang benar-benar terfokus di bidang tersebut. PT Deus Digital Transformasi Universal ini sendiri adalah perusahaan yang mengacu pada proses dan strategi penggunaan teknologi digital untuk mengubah cara bisnis beroperasi secara drastis dengan menyediakan jasa terbaik untuk perusahaan berpindah dari sistem analog (manual) ke digital. Secara tidak langsung, Deus Digital Transformasi Universal Surabaya juga turut mendukung program pemerintah dalam memperluas potensi ekonomi secara digital di Indonesia.

Secara manajemen perusahaan, Deus Digital Transformasi Universal Surabaya sendiri berskala nasional dan internasional, dimana Deus Digital Transformasi Universal Surabaya saat ini memiliki 1 klien yang berasal dari Australia, dan 2 klien yang berasal dari US (United States). Selain itu, mereka juga melayani klien dari seluruh penjuru Indonesia. Untuk struktur organisasi Deus Digital Transformasi Universal Surabaya pusat, di strata paling tinggi terdapat 3 direksi atau pemilik saham dengan dibawahnya terdapat 1 CEO, dibawahnya ada 1 project manager yang membawahi 2 content creator, 3 orang divisi multimedia, 3 orang divisi IT, 2 orang divisi marketplace, dan 1 orang divisi accounting. Untuk kantor cabang Deus Digital Transformasi Universal Surabaya, struktur organisasinya sama persis seperti struktur organisasi di pusat, hanya saja tidak ada project manager. Deus Digital Transformasi Universal Surabaya memiliki 2 kantor cabang dengan kantor pusatnya berada di Surabaya. Untuk cabang dari Deus Digital Transformasi Universal Surabaya sendiri seluruhnya berlokasi di Indonesia, yakni di Kupang dan di Jakarta.

Deus Digital Transformasi Universal Surabaya terfokus dalam bidang manajemen media digital, salah satunya yakni media sosial. Beberapa layanan yang

mereka tawarkan antara lain : *Website Development, Branding, Social Media Management & Marketing, Marketplace Management & Marketing, Logo and Corporate Identity Design, Search Engine Optimization, Digital Marketing, Personal Branding, Website Maintenance*, dan lain sebagainya

Wilayah operasional Deus Digital Transformasi Universal Surabaya sendiri tidak hanya mencakup nasional (Indonesia) saja melainkan juga merambah ke internasional, dibuktikan dengan adanya klien Deus Digital Transformasi Universal Surabaya yang berasal dari luar negeri. Pusat Deus Digital Transformasi Universal Surabaya sendiri berlokasi di Surabaya, tepatnya di Jl. Darmo Indah Tim. X No.12, Tandes, Surabaya City, East Java 60187. Lokasi Deus Digital Transformasi Universal Surabaya sendiri berada di lingkungan yang lebih menyerupai perumahan dibandingkan perkantoran pada umumnya.



Gambar 1. Denah perusahaan Deus Digital Transformasi Universal Surabaya (Sumber: maps.google.com)

Deus Digital Transformasi Universal Surabaya telah menghandle lebih dari 100 perusahaan baik di Indonesia maupun mancanegara. Hal ini semakin mempertegas posisi perusahaan Deus Digital Transformasi Universal Surabaya sebagai perusahaan internasional dengan klien tidak hanya dari Indonesia, melainkan juga dari luar Indonesia.



Gambar 2. Gambaran lingkungan kerja di Deus Digital Transformasi Universal Surabaya (Sumber: dokumen pribadi Deus Digital Transformasi Universal Surabaya)

Deus Digital Transformasi Universal Surabaya pernah memegang marketing untuk perusahaan Apiko Baby

Laundry, yang merupakan tempat laundry perlengkapan anak ataupun bayi yang berada di Surabaya; Sibisan Clothing, yakni brand baju yang berada di Surabaya; Karpos, yang menjual minyak kayu putih yang produknya telah tersebar di minimarket terdekat; serta Epic Tint and Wraps, perusahaan yang menjual pelindung kaca kendaraan dari Australia. Selain itu, Deus Digital Transformasi Universal Surabaya juga memegang SEO (Search Engine Optimization) untuk XL, Meikarta Group, Rokok Esse, dan Rokok Sampoerna.

Deus Digital Transformasi Universal Surabaya memposisikan dirinya sebagai Digital Transformer, dimana mereka menjadi penggerak untuk mengubah sistem perusahaan dari manual ke digital. Selain itu, Deus Digital Transformasi Universal Surabaya juga satu-satunya di Jawa Timur yang berani menyediakan full service SEO, market place, dan media sosial sekaligus.

Di kantor Deus Code pusat, terdapat 2 bangunan khusus untuk kantor Deus Code dengan total 2 lantai dan 10 ruangan, yakni 1 ruang studio, 1 ruang dapur, 1 ruang meeting, 1 ruang konten, 1 ruang akuntan, 1 ruang tamu, 1 mushala, dengan 3 kamar mandi. Ruang studio sendiri digunakan untuk photoshoot ataupun videoshoot produk atau model. Ruang meeting digunakan untuk meeting yang berlangsung seminggu sekali dan evaluasi sebulan sekali. Ruang konten digunakan sebagai tempat photoshoot kedua dan untuk live di platform Shopee. Ruang akuntan digunakan sebagai ruang khusus untuk karyawan divisi accounting.

Selain itu, di kantor Deus Code juga terdapat 7 PC untuk digunakan oleh karyawan, serta 2 kamera untuk keperluan photoshoot dan videoshoot. Untuk keperluan transportasi, dari Deus Code sendiri menyediakan 1 mobil yang dapat dibawa kemana-mana. Dari kantor juga menyediakan kost untuk beberapa karyawan tetapnya, serta berencana mendaftarkan BPJS untuk seluruh karyawan terhitung mulai bulan depan.

Magang di Deus Digital Transformasi Universal Surabaya untuk penulis berlangsung secara work from home (WFH) karena adanya satu dan lain hal yang tidak memungkinkan penulis untuk melakukan magang secara offline di kantor secara langsung. Penulis sendiri menerima brief dari klien melalui project manager (mentor), ataupun melalui Zoom meeting secara langsung dengan klien dan mentor. Penulis juga melakukan studi lapangan yang berupa riset dan observasi, dan kadang disertai dengan wawancara secara langsung jika dibutuhkan sehingga dapat menciptakan desain yang sesuai dengan keinginan klien dan target pasar, dan memperoleh feedback positif sehingga menaikkan daya jual klien di mata konsumen. Penulis memilih Deus Digital Transformasi Universal Surabaya karena Deus Digital Transformasi Universal Surabaya menyediakan

lowongan untuk animator dan penulis ingin mengembangkan kemampuan lebih lagi di bidang animasi.

Selama melakukan magang di Deus Digital Transformasi Universal Surabaya, penulis banyak mendapatkan ilmu baru, antara lain: belajar lebih lagi mengenai manajemen waktu, emosional, dan skala prioritas, belajar lebih lagi mengenai membangun koneksi dengan rekan satu bidang, serta Belajar lebih mendalam mengenai animasi, baik 2D maupun 3D, serta design feeds Instagram, poster, layout, dan ilustrasi karakter.

TEORI ANIMASI

Animasi diambil dari bahasa latin, “anima” yang artinya jiwa, hidup, nyawa, dan semangat. Animasi adalah gambar 2 dimensi yang seolah-olah bergerak, karena kemampuan otak kita yang mampu untuk selalu menyimpan atau mengingat gambar sebelumnya. (The Making of Animation, 2004). Ada pula yang mengartikan animasi sebagai serangkaian gambar cepat yang continue atau terus-menerus yang masing-masing gambarnya saling berhubungan. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup. (Adinda & Adjie, 2011). Selain itu, ada pula pengertian animasi sebagai seni dasar dalam mempelajari gerak suatu objek, dimana gerakan adalah pondasi utama agar suatu karakter terlihat nyata dan gerakan memiliki hubungan yang erat dalam pengaturan waktu dalam animasi. (Maestri & Adindha, 2006).

Proses produksi animasi terbagi menjadi 3, yakni Pra-produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Pra produksi mencakup pembuatan ide, cerita, *storyboard*, dan desain. Keseluruhan proses ini dilakukan sebelum pembuatan animasi sesungguhnya. Tahap kedua, yakni proses produksi, mencakup Perancangan *Layout*, *R&D*, *Character*, *Texturing*, *Rigging*, *Animation*, *VFX*, *Lighting*, dan *Rendering*. Tahap ketiga, yakni pasca produksi, mencakup *Compositing*, *Color Correcting*, *Dubbing / Musik / Sound Effects*, dan *Final Output*.

Berikut adalah penjelasan mendalam mengenai masing-masing proses produksi animasi tersebut, dimulai dari tahapan pra-produksi:

Pra Produksi

- Pra Produksi mencakup pembuatan ide, cerita, storyboard, dan desain. Keseluruhan proses ini dilakukan sebelum pembuatan animasi sesungguhnya.
- Jika pra-produksi adalah akar, maka ide adalah akar paling dasar atau tunggal yang harus dipersiapkan paling pertama. Ide yang mendasari harus unik dan *visioner*. Ide ini dapat dicari dengan melihat-lihat film

favorit untuk memperoleh inspirasi yang lalu dikemas dengan gaya dan pemikiran kita sendiri.

- Setelah menemukan ide, jalan cerita yang menarik harus dikembangkan sehingga memiliki klimaks dan tragedi yang menarik sehingga cerita menjadi dinamis. Cerita juga harus diselimi dengan emosi yang tepat sehingga emosi penonton nantinya juga turut terbawa-ambing seakan-akan mereka hanyut serta dalam cerita yang dibuat.

- *Storyboard* mewakili setiap scene yang nantinya akan dibuat dan menggambarkan suasana atau situasi dasar seperti pose karakter, posisi kamera, suara dan juga dialog. Lalu, buat juga *storyboard animatic* atau yang bergerak agar kita dapat mengetahui *timestamp* dari animasi kita.

- Setelah itu, mulai merancang sketsa untuk kebutuhan produksi, seperti desain karakter, background, dan lainnya.

Kedua, ada tahapan produksi, yakni:

Produksi

- Produksi mencakup *Perancangan Layout, R&D, Character, Texturing, Rigging, Animation, VFX, Lighting, dan Rendering*.

- Perancangan layout adalah proses awal produksi karena adanya informasi visual, yakni sketsa atau gambaran mendetail tiap-tiap scene yang akan dibuat. *Layout* umumnya digambar secara hitam putih agar lebih detail dan lebih cepat.

- *R&D* atau *Research and Development* adalah analisa untuk menguji efektivitas produksi animasi supaya berfungsi di masyarakat luas sehingga animasi nantinya dapat dinikmati dan dimengerti penonton.

- *Character* adalah penggambaran karakter dan *background*, bisa secara manual ataupun langsung *digital* secara rapi untuk nantinya digunakan dalam proses *rigging*.

- *Texturing* adalah penambahan tekstur dalam desain karakter maupun background agar animasi terlihat lebih nyata nantinya.

- *Rigging* berfungsi untuk menambahkan tulang dan sendi pada karakter yang telah dibuat agar dapat digerakkan secara terpisah dan lebih praktis.

- Jika seluruh tahap diatas telah selesai, animasi langsung dibuat berdasarkan *storyboard animatics* yang telah disusun.

- Penambahan *VFX* atau *Visual Effects* dibutuhkan untuk menghiasi animasi dengan elemen yang tidak dapat dibuat secara manual dan harus dibuat secara 3D.

- *Lighting* atau pencahayaan ditambahkan untuk menghidupkan gambar sehingga memberikan kesan kedalaman dan emosi tertentu kepada penonton.

- *Rendering* adalah proses terakhir dimana proyek animasi yang telah dibuat dikonversikan menjadi hasil video dalam *format file* tertentu.

Lalu, ketiga ada tahapan pasca produksi, yakni:

Pasca Produksi

- Pasca Produksi mencakup *Compositing, Color Correcting, Dubbing / Musik / Sound Effects, dan Final Output*.

- *Compositing* merupakan proses penggabungan hasil *rendering* sebelumnya yang berupa potongan-potongan scene serta penambahan transisi video sehingga animasi terlihat halus dan nyata.

- *Color Correcting* merupakan pengubahan warna untuk menghidupkan sebuah animasi sekaligus menghasilkan suasana tertentu.

- *Dubbing* umumnya dapat dilakukan dalam proses produksi sembari menganimasikan, sedangkan musik dan *sound effects* dapat ditambahkan dalam proses pasca produksi.

- *Final Output* adalah proses akhir berupa *exporting* ataupun *rendering* untuk menghasilkan format film sesuai dengan kebutuhan.

Selanjutnya, penulis akan membahas mengenai salah satu proyek animasi yang penulis kerjakan selama melakukan *internship* di Deus Digital Transformasi Universal Surabaya.

TEORI DESIGN THINKING

Berhubungan dengan animasi, menurut Dalsgaard (2014), Design Thinking berkonsep berpikir untuk menemukan ide yang dapat digemari oleh banyak orang dalam kurun waktu beberapa tahun ini. Menurut Lockwood (2009), design thinking sangat esensial dengan manusia sebagai pusat proses inovasi yang menekankan pada observation, collaboration, fast learning, visualization of ideas, rapid concept prototyping, dan business analysis, yang memiliki pengaruh besar kepada inovasi dan strategi bisnis. Dari keseluruhan pernyataan di atas, disimpulkan bahwa design thinking dapat dijadikan sebagai alat yang relevan dalam membangun inovasi, serta dapat digunakan sebagai metode dalam membangun Inovasi Model Bisnis.

Pendekatan melalui design thinking ini sangat memperhatikan keinginan dan kebutuhan dari calon pengguna sebelum menentukan proses pembuatan lebih lanjut. Dalam pengerjaannya, design thinking terdiri dari tiga tahap, yakni:

EMPATHIZE

Empathize atau yang dapat diartikan dengan empati, merupakan inti dari keseluruhan proses design thinking

karena permasalahan yang muncul harus dapat diselesaikan dengan melalui cara yang tetap berpusat kepada manusia. Metode ini bertujuan untuk memahami permasalahan yang dialami pengguna supaya solusi yang diperoleh untuk permasalahan tersebut dapat berempati dengan perasaan manusia. Metode *empathize* dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu wawancara, observasi, serta menggabungkan observasi dan wawancara.

DEFINE

Define atau yang dapat diartikan dengan penetapan adalah metode dimana dilakukan analisa dan pemahaman hasil yang telah diperoleh melalui proses *empathize*, dengan tujuan untuk menentukan pernyataan masalah yang dapat dijadikan *point of view* atau perhatian utama dalam penelitian.

IDEATE

Ideate atau yang dapat diartikan dengan ide adalah proses transisi dari proses mencari rumusan masalah menuju penyelesaian masalah. Dalam proses ideate ini, akan difokuskan untuk menemukan gagasan ataupun ide yang dapat dijadikan landasan dalam membuat prototipe rancangan yang akan dibuat.

PROTOTYPE

Prototype atau yang dapat diartikan dengan prototipe adalah rancangan awal suatu produk yang akan dibuat untuk mendeteksi kesalahan sejak dini agar dapat diperoleh berbagai kemungkinan baru dari rancangan awal tersebut. Dalam penerapannya, rancangan awal ini akan diuji coba kepada pengguna agar didapatkan respon dan feedback yang sesuai untuk menyempurnakan rancangan.

TEST

Test atau yang dapat diartikan sebagai tahapan uji coba adalah pengujian yang dilakukan untuk mengumpulkan bermacam-macam feedback dari pengguna dari berbagai prototipe yang telah diluncurkan sebelumnya. Proses ini merupakan tahapan terakhir dari design thinking namun bersifat *life cycle*, sehingga memungkinkan adanya pengulangan dan kembali ke tahapan sebelumnya (prototipe) jika ditemukan adanya kesalahan.

PROYEK ANIMASI

Proyek animasi pertama sekaligus tugas pertama yang dipercayakan kepada penulis di Deus Digital Transformasi Universal Surabaya adalah proyek Animasi Koperasi CAS.

Proyek dimulai dari permintaan klien yang mewakili Koperasi Cipta Asa Sejahtera untuk membuat video animasi pengenalan koperasi CAS. Koperasi Cipta Asa

Sejahtera ingin mengenalkan koperasi mereka yang mengusung gerakan #asauntuksemua untuk menyejahterakan seluruh anggota dengan semangat gotong royong.

Karena proyek ini merupakan proyek animasi pertama yang penulis handle di Deus Digital Transformasi Universal Surabaya, terjadi banyak miskomunikasi dan kesulitan dalam pengerjaannya. Di Deus Digital Transformasi Universal Surabaya sendiri, tidak ada *mentor* yang berpengalaman di bidang animasi, sehingga dalam proses pengerjaannya 100% penulis sendiri yang mengerjakan dan mengatur *timeline* animasinya. Namun, karena durasi animasi yang panjang, yakni 16 menit 50 detik, penulis mengalami kesulitan untuk menyelesaikannya sesuai *deadline* awal yang diberikan, yakni 1 minggu. Akhirnya, pengerjaan animasi menjadi cukup terhambat dan baru dapat diselesaikan di pertengahan minggu ke-2 menuju minggu ke-3 dari sejak proyek diberikan. Termasuk revisi yang diberikan, total pengerjaan adalah 1 bulan, waktu yang sebenarnya cukup wajar, mengingat animasi yang dibuat *full motion-graphic* dengan ilustrasi dan aset 2D.

Walaupun begitu, penulis cukup belajar tentang bagaimana permintaan klien kadang dapat tidak masuk akal, dan tidak apa-apa jika kita tidak dapat memenuhi permintaan tersebut dan meminta perpanjangan waktu selama alasan yang diberikan masuk akal. Selain itu, penulis juga dapat meningkatkan kemampuan pengerjaan penulis sehingga animasi yang berdurasi lama dapat diselesaikan dengan cukup cepat. Setelah pengerjaan animasi selesai, animasi disimpan dalam bentuk .mp4 dan dimasukkan ke dalam Google Drive untuk lalu diasistensikan kepada klien, dimana klien lalu memberikan beberapa revisi hingga beliau merasa puas.

Berikut adalah cuplikan dari video Animasi Koperasi CAS yang penulis kerjakan selama melakukan *internship* di Deus Digital Transformasi Universal Surabaya.



Gambar 3. Cuplikan video Animasi Koperasi CAS yang dibuat (Sumber: dokumen pribadi)



Gambar 4. Cuplikan video Animasi Koperasi CAS yang dibuat (Sumber: dokumen pribadi)

PERBANDINGAN TEORI DAN PRAKTIK

Perbedaan paling mendasar dari praktik di perusahaan secara langsung jika dibandingkan dengan teori yang penulis pelajari dan praktikkan sendiri di kampus adalah proses pengerjaan proyek. Hal ini ditunjukkan dari bagaimana selama perkuliahan, masih banyak adanya bantuan dan asistensi dari para dosen, sedangkan saat terjun langsung di dunia kerja sesungguhnya, kita berhadapan langsung dengan klien dimana kita harus dapat mengambil keputusan sendiri dan mampu membuat desain kreatif dan interaktif yang sesuai dengan *brief* dari klien. Jika desain kurang sesuai dengan minat klien, maka dapat dilakukan revisi berkali-kali dengan tenggat waktu yang ditentukan dari pihak klien itu sendiri. Sedangkan, dalam dunia perkuliahan, jika desain kurang sesuai dengan standar dosen, maka kita akan langsung mendapatkan nilai setara dengan hasil kerja kita.

Seperti misalnya, dalam proyek pertama yang saya kerjakan di Deus Digital Transformasi Universal Surabaya, yakni Animasi Koperasi CAS, pengerjaan dilakukan secara individu dengan *brief* serta *voice over* dari klien secara langsung. Namun, karena waktu pengerjaan yang cukup singkat untuk durasi animasi yang sangat panjang, yakni 1 minggu untuk animasi berdurasi 16 menit 50 detik, pengerjaan tidak mengikuti step-by-step pada umumnya, melainkan penulis langsung menyusun ilustrasi, *background*, dan pemilihan *font*. Setelah itu, penulis langsung merangkai keseluruhan asset tersebut menjadi 1 animasi tanpa melalui proses *storyboard* dan *animatics* terlebih dahulu. Hal ini dapat dimaklumi karena klien kadang kurang paham mengenai proses pengerjaan animasi, sehingga mereka tidak tahu berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk pembuatan 1 animasi dengan durasi yang panjang.

Dalam pengerjaan animasi, tentunya selain diperlukan pengetahuan mengenai animasi itu sendiri serta tahapan pengerjaannya, diperlukan juga pengetahuan mengenai *design thinking* dan tahapan pengerjaan *design thinking* agar dapat tercipta hasil akhir animasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki solusi untuk permasalahan yang diangkat.

Karenanya, *design thinking* ada untuk menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang diangkat oleh animasi yang disajikan.

Karenanya, penulis akan membahas terlebih dahulu perbandingan antara tahapan *design thinking* yang diajarkan di bangku kuliah dan praktiknya secara langsung di dunia kerja. Salah satu praktik yang dilakukan di perusahaan adalah praktik *design thinking*, dimana saat terjun secara langsung ke lapangan, penerapannya sangat berbeda dengan teori yang diajarkan saat masih duduk di bangku perkuliahan. Berikut adalah tabel yang menunjukkan perbedaan tahapan *design thinking* secara teori dan praktik dari tiap-tiap segmennya.

	Secara Teori	Secara Praktik
Empathize	Pendekatan terhadap customer, terjun langsung ke lapangan dan melakukan wawancara dengan customer	Customer hanya memberikan brief saja tanpa ide mendalam. Selama visual oke, customer juga akan oke.
Define	Informasi dianalisa dan disintesis agar masalah dapat diidentifikasi.	Dari brief yang didapat, mulai menentukan konsep yang ingin dibuat.
Ideate	Tahap menghasilkan ide sebanyak mungkin untuk memecahkan masalah.	Mencari ide dari website-website desain seperti Pinterest, Cheeky Palettes, Behance, Dribbble, Freepik.
Prototype	Membuat produk prototype atau sketsa sebelum produk asli.	Langsung dilakukan desain tanpa sketsa.
Test	Dilakukan pengujian dan evaluasi untuk menyempurnakan solusi masalah.	Desain langsung dikirimkan ke klien untuk diajukan.

Tabel 1. Tabel perbandingan proses pengerjaan *design thinking* secara teori dan praktik.

Secara keseluruhan, pengerjaan proyek *design thinking* tetap menerapkan 5 tahapan sesuai standar pada umumnya, yakni *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hanya saja, umumnya pengerjaan secara

praktik jauh lebih instan dibandingkan teori yang diajarkan. Ada beberapa tahapan yang dipercepat atau dilewati begitu saja untuk mempersingkat waktu agar dapat memenuhi tuntutan dari klien, seperti semisal tahap *empathize*, dan *prototype*. Selebihnya, tahap seperti *define*, *ideate*, dan *test* dilakukan sesuai dengan teori *design thinking* yang diajarkan.

Kemudian, selain perbandingan antara tahapan design thinking, salah satu praktik lain yang dilakukan di perusahaan adalah praktik animasi, dimana saat terjun secara langsung ke lapangan, penerapannya sangat berbeda dengan teori yang diajarkan saat masih duduk di bangku perkuliahan. Berikut adalah tabel yang menunjukkan perbedaan tahapan animasi secara teori dan praktik dari tiap-tiap segmennya.

	Secara Teori	Secara Praktik
Gathering Information	Berkomunikasi dengan klien untuk mendapatkan informasi seputar <i>creative brief</i> selengkap mungkin dari klien.	Klien hanya memberikan <i>brief</i> singkat. Kadang, ada klien yang hanya memberikan informasi dasar seputar perusahaannya saja, tanpa informasi mendalam.
Concept & Script	Membuat konsep dan <i>script</i> sesuai dengan <i>creative brief</i> , yang lalu ditunjukkan kepada klien untuk mendapatkan persetujuan.	Karena minimnya informasi yang dapat diperoleh, klien memberikan <i>script</i> secara langsung tanpa konsep mendalam.
Storyboard	Membuat sketsa <i>storyboard</i> untuk menggambarkan satu per satu <i>scene</i> yang akan ditampilkan di video.	Karena minimnya waktu, <i>storyboard</i> dilakukan seadanya, tidak terlalu mendetail.

Animation	Mulai menganimasikan ilustrasi sehingga terlihat hidup, digabungkan dengan voiceover agar menjadi kesatuan video yang menarik minat audiens.	Sama seperti teori.
Music	Untuk menciptakan suasana video yang sesuai, ditambahkan <i>soundtrack</i> dan <i>sound effects</i> , dan lalu diajukan kembali ke klien untuk persetujuan.	Sama seperti teori.

Tabel 2. Tabel perbandingan proses pengerjaan animasi secara teori dan praktik

Dari tabel tersebut, terlihat bahwa dalam proses tahapan animasi, secara teori dan praktik sebenarnya tidak terlalu berbeda jauh. Hanya saja, dalam tahapan pra-produksi, yakni pengumpulan informasi, konsep dan script, perekaman voiceover, serta storyboard, tahapan dilakukan secara singkat dan kurang mendalam karena adanya unsur klien yang kurang memahami tahapan animasi yang seharusnya. Namun, saat sudah memasuki tahapan pengerjaan, pelaksanaan sama seperti teori.

Tahapan yang sama seperti teori yakni, tahapan *visual style*, *animation*, dan juga *music*. Tahapan yang sama seperti teori adalah tahapan praktik yang sifatnya individual, dimana dalam pengerjaannya penulis tidak perlu bergantung kepada informasi dasar ataupun *brief* dari klien, melainkan sepenuhnya pada *storyboard* yang telah dibuat di tahapan sebelumnya. Selain itu, untuk tahapan yang berhubungan secara langsung dengan klien seperti *gathering information*, *concept and script*, dan *voiceover recording*, karena informasi yang dibutuhkan untuk pengerjaan tahapan tersebut berasal dari klien, penulis harus memaklumi kurang lengkapnya informasi atau data yang diberikan. Namun, seandainya *concept and script* serta *voiceover* dapat dikerjakan langsung dari perusahaan desain tempat penulis bekerja, atau dari penulis langsung, maka pengerjaannya akan mengikuti teori secara sepenuhnya. Perbedaan hanya ada di efisiensi pengerjaan karena adanya *deadline*, sehingga segalanya harus dikerjakan sesingkat dan semaksimal mungkin dengan waktu yang terbatas.

Dari keseluruhan proyek-proyek yang penulis jalani, penulis menyadari bahwa keseluruhan teori yang penulis terima selama perkuliahan saling sambung-menyambung dan bersinergi untuk membantu penulis dalam pengerjaan proyek-proyek. Walaupun tidak semua teori penulis terapkan selama pengerjaan proyek-proyek, namun tentunya teori yang telah dipelajari membantu mengasah otak penulis dalam menciptakan desain yang lebih kreatif dan interaktif. Selain itu, melalui magang pula, penulis kembali memperoleh banyak pembelajaran yang dapat menjadi bekal untuk penulis lalu terapkan di kemudian hari.

Simpulan

Dari keseluruhan pengalaman penulis selama melakukan kegiatan internship ini, penulis menyadari bahwa keseluruhan teori yang diajarkan selama berada di bangku perkuliahan tidak semuanya diterapkan secara mentah dalam dunia kerja. Namun, teori-teori yang diberikan tetap berguna sebagai fondasi dalam mengerjakan proyek-proyek dalam dunia kerja. Keseluruhan teorinya saling sambung-menyambung dan bersinergi dalam pengerjaan praktik secara langsung. Dalam proses pengerjaan pula, teori dan praktik tidak terlalu berbeda, hanya saja ada beberapa langkah yang dilewati begitu saja agar pengerjaan proyek lebih efisien dan cepat, karena umumnya klien memerlukan desain yang dapat dibuat dalam waktu singkat.

Perbedaan minor umumnya berada di bagian awal, yakni tahap pencarian ide kreatif, dimana biasanya klien telah memiliki gambaran tersendiri mengenai bagaimana desain yang mereka inginkan. Umumnya, sketsa gambar ataupun prototipe tidak terlalu dipentingkan oleh klien, untuk mempersingkat waktu pengerjaan. Namun, pada akhirnya, pengerjaan juga tetap diasistensikan kepada klien. Pada akhirnya, tujuan desain tetap terpenuhi, walaupun dalam tahapannya mungkin tidak sepenuhnya sama seperti teori.

Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan di atas, maka berikut adalah saran yang dapat penulis berikan kepada pihak-pihak terkait dalam proses magang penulis. Adapun saran yang dapat penulis berikan adalah :

1.Saran bagi perusahaan, untuk tahap awal kontak dengan klien, agar membawa serta tim desain grafis yang bertugas dalam pengerjaannya, agar dapat

melakukan briefing dan brainstorm bersama dengan lebih akurat dan sesuai.

2.Saran bagi teman-teman sejawat yang mungkin ingin melakukan internship di bidang yang sama, untuk tidak terlalu terpaku dengan 'teori' karena pengerjaan di lapangan secara langsung kerap kali berbeda jauh dengan teori yang diperoleh dari bangku perkuliahan.

Daftar Pustaka

Adinda & Adjie (2011). *Film animasi 2d berbasis 3d menggunakan teknik cell shading* berjudul The Postman Story, 6. Tugas Akhir. Surabaya: Stikom.

Arjangga, R., & Kusumaningsih, L. P. S. (2016). *The correlation between social anxiety and academic adjustment among freshmen*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 219, 104–107. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.04.049>

Boatman, A., & Long, B. T. (2016). *Does financial aid impact college student engagement?*. *Research in Higher Education*, 57(6), 653-681. <https://doi.org/10.1007/s11162-015-9402-y>

Cinemags. (2004). *The making of animation: Homeland*. Bandung: Megindo Tunggal Sejahtera

Dalsgaard, P. (2014). *Pragmatism and design thinking*. *International Journal of Design*, 8(1), 143-155.

Denzin and Lincoln (ed). (1994). *Hand book of qualitative research*. Sage Publication. Thousand Oaks, London. 1994:236-237

Dirmantoro, M. (2015). *Motivasi mahasiswa kuliah sambil bekerja*. Disertasi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. <http://etheses.uinmalang.ac.id/3120/1/11410083.pdf>

Felix, T., Marpaung, W., & El Akmal, M. (2019). *Peranan kecerdasan emosional pada pemilihan strategi coping pada mahasiswa yang bekerja*. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 8 (1), 39- 56. <https://doi.org/10.30996/persona.v8i1.2377>

Institute of Design, Stanford University. (2009). *Bootcamp Bootleg: An introduction to design thinking process guide*. <http://dschool.stanford.edu/wpcontent/uploads/2011-03/BootcampBooleg2010v2SLIM.pdf/>.

Ismail, Muhammad I. (2012). *Pendidikan karakter suatu pendekatan nilai*. Makassar: Alauddin University Press.

Lockwood, T. (2009). *Design thinking; Integrating innovation, customer experience, and brand value*. New York: Allworth Press.

Maestri, & Adindha. (2006). *Film animasi 2D berbasis 3D menggunakan teknik cell shading berjudul The Postman Story*. Jakarta: Digital Animasi Character.

Owen, M.S., Kavanagh, P.S., & Dollard, M.F. (2018). *An integrated model of work-study conflict and work-study facilitation*. *Journal of Career Development*, 45 (5), 504-517. <https://doi.org/10.1177%2F0894845317720071>.

Purba, Bernadetta P., dkk. (2021). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.

Remenick, L., & Bergman, M. (2020). *Support for working students: Considerations for higher education institutions*. *The Journal of Continuing Higher Education*, 69(2), 1-12. <https://doi.org/10.1080/07377363.2020.1777381>

Slameto. (2006). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.