



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

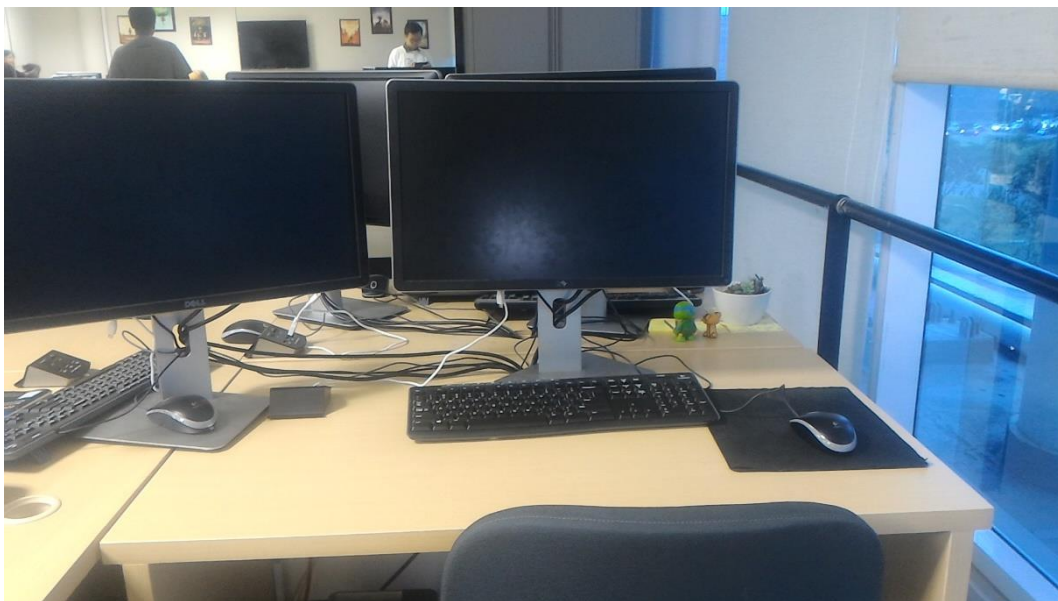
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

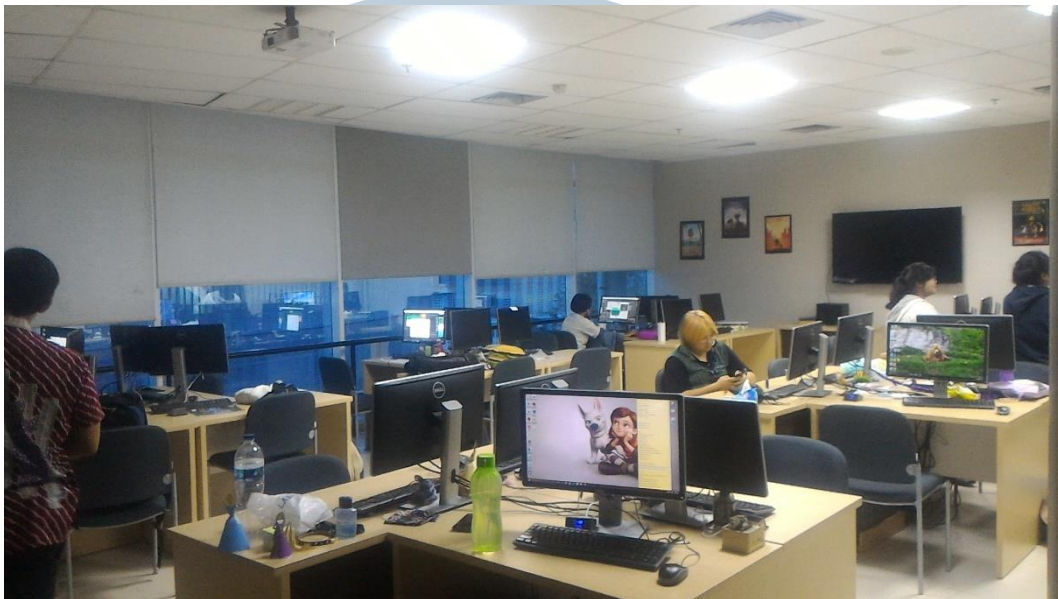
Penulis dalam melakukan proses kerja magang di UMN Production memiliki alur kerja dengan pembimbing lapangan. Penulis bekerja sebagai animator untuk memenuhi kebutuhan animasi yang diberikan oleh klien. Klien memberikan list yang harus dilakukan di dalam studio dan pembimbing lapangan membagikannya kepada para animator termasuk penulis untuk dikerjakan.

Alur kerja ketika penulis melakukan proses kerja magang adalah dari klien ke *supervisor* dari UMN Production. Kemudian *supervisor* memberikan tugas kepada penulis dengan *deadline* tertentu. Setelah selesai dengan tugas tersebut, penulis harus memberikan asistensi kepada *supervisor*. *Supervisor* akan memberikan kembali tugas tersebut jika ada revisi, setelah itu jika tidak ada revisi maka akan diberikan kepada klien. Klien pun memberikan asistensi kepada *supervisor* mengenai hasil dari tugas tersebut. Penulis tetap mendapatkan tugas baru walaupun tugas yang lama belum di asistensi oleh *supervisor*.



N U S A N T A R A

Gambar 3.1. Meja yang Penulis Gunakan untuk Bekerja



Gambar 3.2. Susasana Studio

1. Kedudukan

Dalam UMN Production, penulis berkedudukan sebagai CG artist dimana pekerjaan utamanya adalah seorang animator. Seorang animator bertugas untuk membuat animasi sesuai dengan *script* ataupun *storyboard* yang telah diberikan. Namun dalam pelaksanaan kerja magang, penulis tidak hanya berkedudukan sebagai animator. Penulis juga mendapatkan posisi sebagai *rigger artis* dalam *test* ke dua klien.

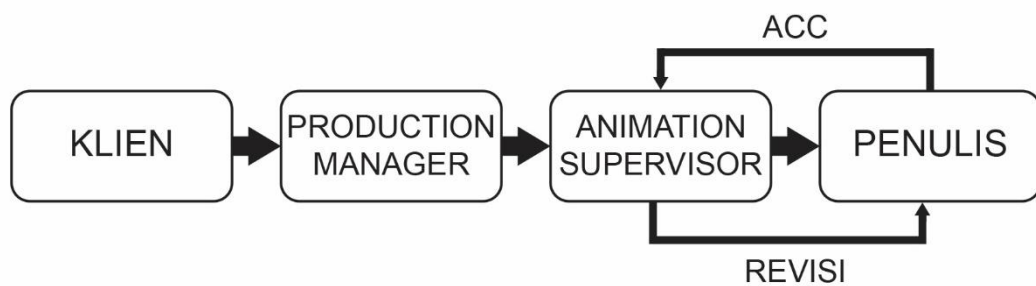
2. Koordinasi

Proses produksi dimulai ketika *production head* mendapatkan tanggung jawab dari sebuah studio untuk membuat suatu proyek. Lalu *production head* memberikan tugas tersebut kepada *supervisor* untuk dibagikan ke dalam tim yang terdiri dari beberapa animator dengan satu *lead animator* untuk membantu melakukan diskusi mengenai animasi yang akan dibuat.

Sebagai animator, penulis memiliki tugas untuk menganimasikan *shot* yang telah diberikan oleh *supervisor* kepada *lead animator*. Lalu *lead animator* memberikan kepada animator untuk dikerjakan sesuai dengan proporsi tingkat

kesulitan yang telah diberikan. *Supervisor* memberikan *deadline* agar proses animasi dapat berjalan sesuai dengan *timeline* yang telah ditentukan oleh *production head*.

Setelah ditetapkan pembagian *shot*, penulis mengerjakan animasi sesuai dengan *storyboard* yang telah diberikan untuk *shot* tersebut. Dalam pembuatannya proses animasi dilakukan dengan diskusi kepada *lead animator*. Jika sudah selesai, penulis melakukan asistensi kepada *supervisor* apakah animasi yang telah penulis buat telah memenuhi keinginan atau belum. Jika tidak maka animasi akan mendapatkan revisi, jika diterima maka animasi akan diteruskan kepada divisi *render*. Berikut ini adalah alur koordinasi pekerjaan yang dilakukan oleh penulis.



Gambar 3.3. Alur Koordinasi UMN Production

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut ini adalah hal-hal yang penulis lakukan di dalam perusahaan selama melakukan proses kerja magang.

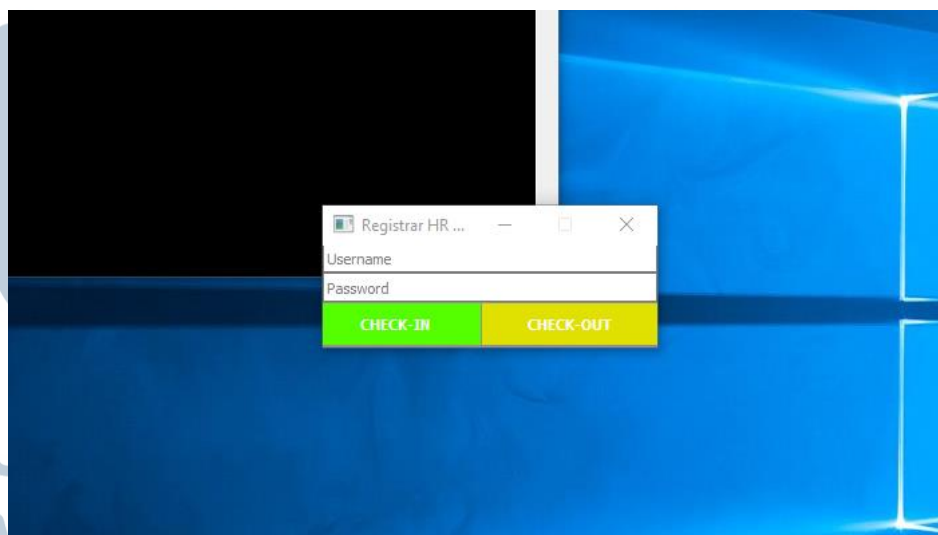
Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Proyek	Keterangan
1	<i>Training 1</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Perkenalan dengan UI Maya • <i>Pin Ball, Ball Lifting, Bouncing Ball with Tail</i>
2	<i>Training 2</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar menggunakan <i>script</i> di dalam Maya • <i>Running and Jump, Walk with Obstacle</i> • Penyelesaian <i>Re-Take Training 1</i>
3	<i>Training 3</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Test</i> simulasi dengan Tim • Membuat <i>acting</i> untuk referensi animasi agar animasi menyambung antar <i>shot</i> • <i>Fighting Scene</i> • Penyelesaian <i>Re-Take Training 2</i>
4	<i>Deadline Training</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Penyelesaian <i>Re-Take Training 3</i>
5	<i>KgF Test</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Briefing Project KgF</i> • <i>Sh 175 – Fighting Scene</i>
6	<i>KgF Test</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>Sh 175</i>
7	<i>KgF Test</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Sh 110</i> • <i>Briefing Next Project</i>
8	<i>NBr Project</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari <i>Rigging</i> dalam Maya
9	<i>NBr Project</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan Tes <i>Rigging</i>
10	<i>NBr Project</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengaplikasikan <i>Rigging</i> ke dalam Karakter

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Divisi animasi bertugas untuk menggerakkan dan membuat hidup karakter yang terdapat di dalam film. Sesuai dengan tugas yang diberikan oleh *supervisor* ataupun pengawas lapangan, penulis mendapatkan pekerjaan yang harus selesai sesuai dengan *deadline* yang ditentukan. Pada awalnya penulis berposisi sebagai animator dan mendapatkan pelatihan yang sama dengan teman-teman pekerja magang selama satu bulan. Kemudian penulis sempat ditugaskan sebagai *lead animator* saat melakukan *training* dari klien. Dengan mendapatkan tugas sebagai *lead*, penulis harus mampu membantu animator dalam kelompok yang dipegang agar dapat menghasilkan animasi yang baik. Selain itu penulis juga sempat mendapatkan posisi sebagai *rigger*.

Sistem absen dalam UMN Production awalnya menggunakan tanda tangan. Setelah dari itu diganti dengan sebuah sistem yang dibuat oleh *technical supervisor* untuk membuat absen dalam *server* UMN Production. Absen dibuat berdasarkan ID dan *password* yang dibuat sendiri. Setelah hampir satu bulan berlalu, penulis baru menggunakan absen dengan sidik jari yang ada di UMN dalam gedung A ruang BAAK.



Gambar 3.4. Absent Client UMN Production

Dalam proses produksinya, UMN Production menggunakan *sheet* untuk melacak perkembangan proses animasi atau *tracker* dalam studio tersebut. Setiap anggota akan diberikan sebuah tugas yang dapat dilihat dalam *tracker* yang harus dikerjakan sampai *deadline* pekerjaan tersebut. Ada 5 jenis tanda dalam kolom status dimana *OPEN* adalah ketika animator belum mengambil shot yang telah diberikan tersebut. *WIP* adalah ketika animator sedang mengerjakan shot tersebut. *CHK* adalah ketika animator telah selesai mengerjakan *shot* dan telah mengunggah ke *server* kemudian menunggu *supervisor* melihat hasil animasinya. Kabar dari *supervisor* hanya 2, *RETAKE* atau *APPROVED*. *Retake* adalah animasi yang dikumpulkan memiliki revisi sehingga animator harus meluangkan waktu lagi untuk membetulkan sesuai dengan keinginan *supervisor*. Sedangkan *APPROVED* adalah *supervisor* telah menerima hasil dari animasi tanpa harus mendapatkan pembetulan.

UMN PRODUCTION											
ASSIGNMENT TRACKER											
Assignment :		UMNP_T_03									
No	Name	Status	Comment	Comment 2	Comment 3	Comment 4	Status	Count	%		
1	Alif Alvin K	APPROVED	1. Lfif ekomya ikut puterin pas si bolanya salto yah 2. Sekitaran fr114. harunya bolanya jangan di SQUASH dulu sebelumnya. okehht?	Lfif dikit lagi. bolanya jangan di SQUASH sebelum nyentuh tanah			OPEN	1	6.25		
2	Francisca Adis	APPROVED	1. Resolusi gedein 2. Notes yg tadi dibalengin (ok kak)				WIP	0	0		
3	Robert	APPROVED	Bat. pas bolanya lompat di fr212 dibuat lebih tinggi bat. soalnya ANTIC'nya udah gede sebelumnya.				CHK	3	18.75		
4	Cecilia	APPROVED	1. Cil. sebelum bolanya nyentuh lantai jangan di SQUASH du yah 2. Trns sama FOLLOW THROUGH di ekomya sekitaran fr60-100 bisa duik lagi. mungkin mainin OFFSET di keyframnya	Terapin SQUASH STRETCH pas bolany mau masuk jurang			RETAKE	0	0		
5	Gracia	APPROVED	1. Grace. di fr114 gerakan ekor yang goyang2 ilangin aja. 2. fr252 kasi ANTIC buat ekomyah. 3. di bagian akhir. balikin bolanya ke normal. yg sekmg kayaknya controller atanya masi miring yah 4. Bolanya jangan SQUASH du sebelum nyentuh tanah yaa.	Tambain OFFSET untuk ekomya	Ekomya masih grace. lositema pas mundur. anah bats	Grace. gerakan ekor di kumpatan fr195 masih aneh. Gece perjakannya blom make sense. Gerakan di fr287 belum masi bekm ekh nih. Pakain OVERSHOT dik ya	APPROVED	12	75		
6	Laurin	CHK	Lau gerakan mundur di fr236 aneah bats. ilangin deh.	1. Ekomya diliat2 jadi liar di fr151 ke belakang sih lau. kalem in. 2. Kesan sliding bolanya pas di tengah2 tuas ilangin	fr46 gak usah ada maju mundur bolanya. LAU di fr72 ekomya masih anehh nih. FOLLOWTHROUGH nya benerin RESOLUSI gedein pas playblast yah ilangin	1. Lau fr63 masih aneh rd. 2. fr134 FOLLOWTHROUGH nya salah					

Gambar 3.5. Assignment Tracker UMN Production

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Pada proses pelaksanaan kerja magang yang dilakukan oleh penulis dibagi menjadi 3, sebagai berikut.

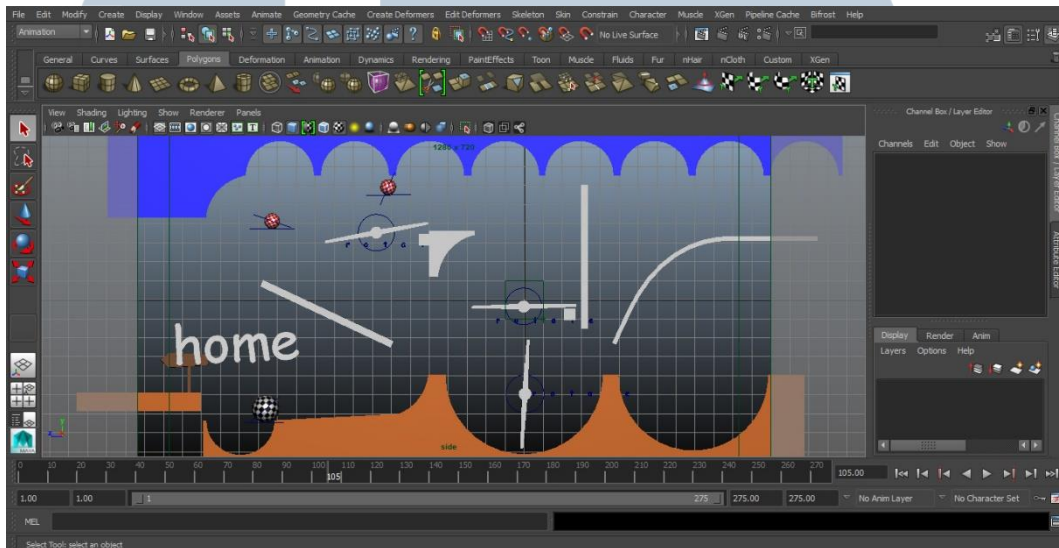
a. *Training*

Pada bagian ini, penulis mendapatkan pelatihan ataupun *training* dari UMN Production sendiri. Proses pekerjaan yang dilakukan ketika pertama kali masuk di dalam studio adalah melakukan penyesuaian mengenai UI dari Maya dan bagaimana cara menggerakkan serta membuat animasi di dalam Maya. Berbeda dengan 3dsMax yang penulis pelajari selama masa perkuliahan di UMN, Maya memiliki UI yang serupa tapi tidak sama dengan 3dsMax. Dalam 3dsMax, untuk membuat sebuah *key animation* memiliki tombol khusus dalam aplikasi, sedangkan dalam Maya menggunakan *shortcut* tombol S pada *keyboard*. Selain itu data perubahan seperti posisi, rotasi ataupun skala dalam 3dsMax dapat terlihat pada *timeline* animasi, sedangkan Maya tidak memiliki tanda sendiri melainkan perubahan tersebut ditandai dengan kotak merah ataupun merah muda di dalam *channel box*. Namun dengan hal tersebut dapat memberikan animasi yang lebih spesifik ke dalam *controller*.

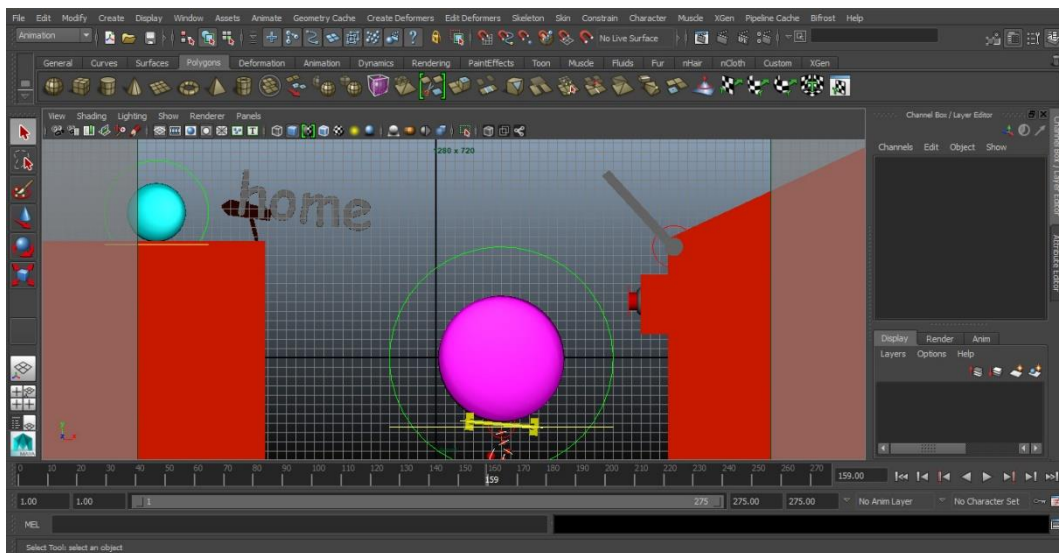
Penyesuaian tersebut tentu memerlukan waktu yang berbeda pada setiap orang, selain itu pada hari pertama bekerja penulis diberikan test mengenai *pin ball animation*. Hal ini membuat penulis kewalahan karena masih menyesuaikan diri dengan UI Maya. Hal ini membuat animasi pertama atau dalam istilah studio adalah *playblast* penulis memiliki banyak sekali revisi sehingga membuat penulis merombak ulang semua animasi menggunakan *file* baru dikeesokan harinya sedangkan di keesokan hari penulis mendapatkan tugas baru lagi.

Pada minggu pertama penulis mempelajari kembali bagaimana sebuah benda dianimasikan. Bagaimana setiap benda memiliki perbedaan yang harus disampaikan di dalam animasi sehingga membuat orang yang melihatnya dapat merasakan perbedaan karakteristik di dalam kedua benda

tersebut. Selain itu penulis juga belajar membuat animasi yang dinamis sesuai dengan ilmu fisika sehingga animasi yang dihasilkan dapat diterima oleh orang yang melihat tanpa mengalami kejanggalan walaupun tidak boleh melewati salah satu prinsip dasar animasi yaitu *exaggeration*.

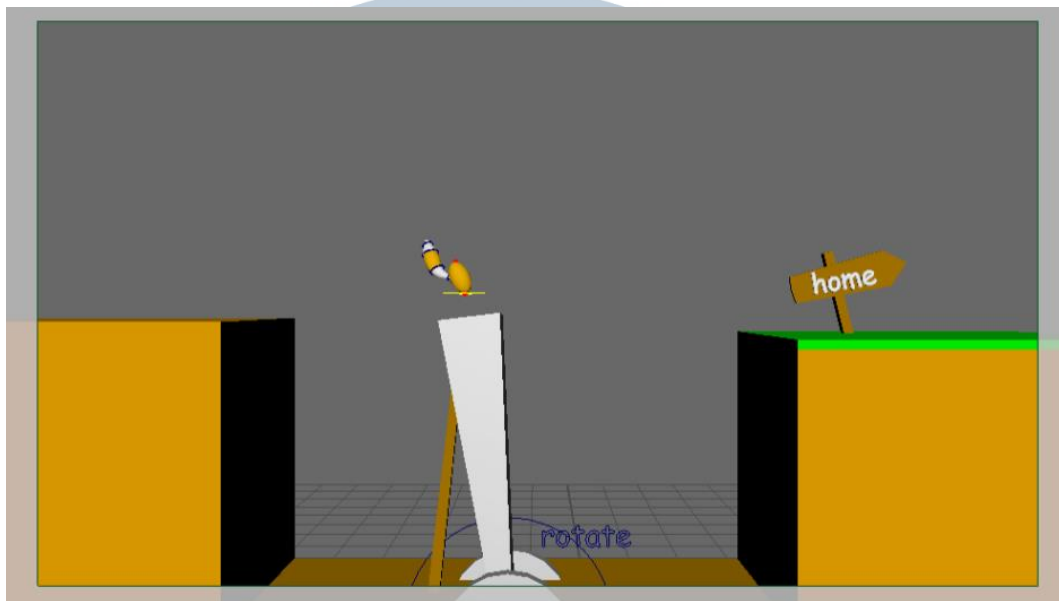


Gambar 3.6. *Pin Ball Training*



Gambar 3.7. *Ball Lifting Training*

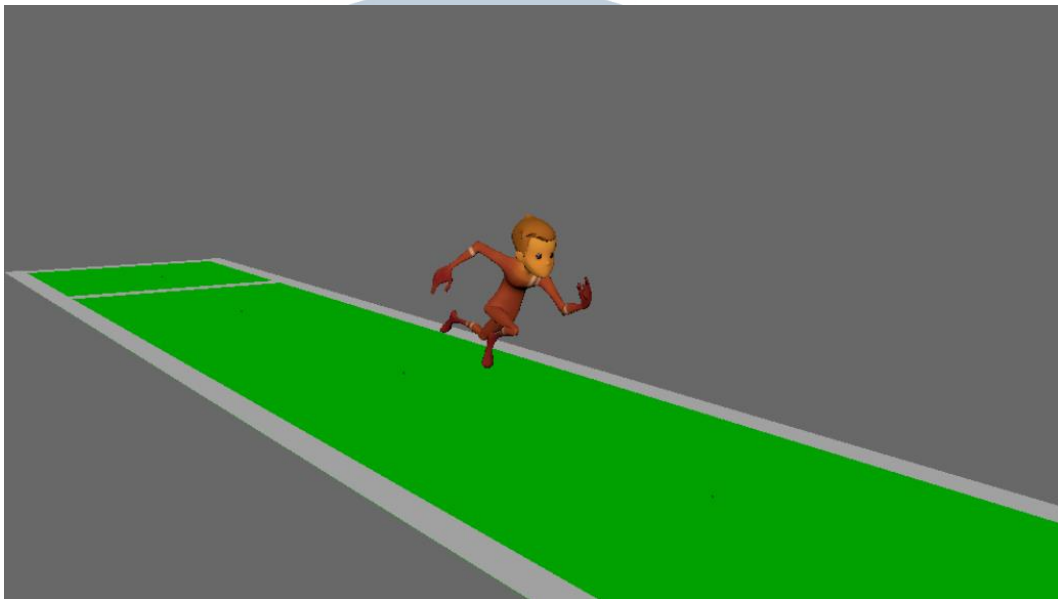
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



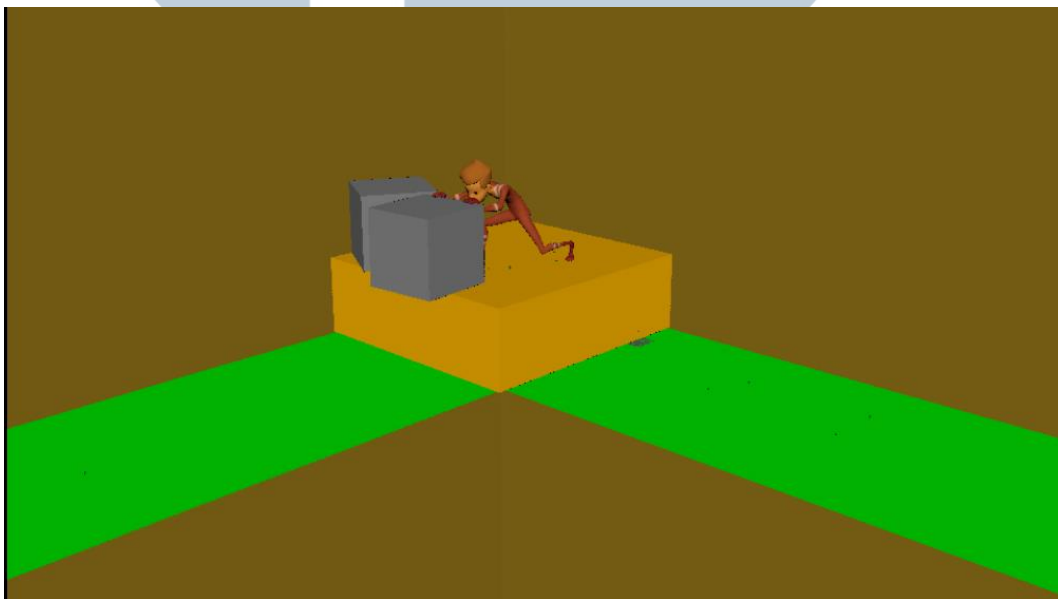
Gambar 3.8. *Bouncing Ball with Tail Training*

Pelatihan yang diberikan pada minggu kedua mulai menggunakan karakter manusia. Penulis diberikan tugas untuk membuat animasi karakter berlari kemudian melompat dan animasi karakter menaiki sebuah panggung kemudian mendorong sebuah objek berat. Kesulitan dalam membuat animasi karakter adalah ketika mereka berjalan dapat menimbulkan efek *sliding* dimana posisi kaki seperti meluncur di atas permukaan tanah. Hal ini dapat dibenarkan dengan cara membuat *key* di setiap *frame* ketika kaki melakukan kontak dengan permukaan. Hal ini dapat dicapai dengan *parent constraint* ataupun dengan menggunakan *script* yang telah disediakan. Dalam membuat animasi dalam karakter manusia memerlukan pertimbangan mengenai *secondary action*, *contra pose*, dan *follow trough* dari pergerakan karakter. *Exaggeration* pun perlu diperhatikan ketika karakter melompat untuk menghasilkan efek pergerakan *blur*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.9. *Running and Jump Training*



Gambar 3.10. *Walk with Obstacle*

Minggu ketiga diawali dengan *briefing* mengenai pelatihan berikutnya yaitu membuat animasi yang telah ditentukan sesuai dengan *key pose*, kemudian dibagi menjadi beberapa *shot* yang akan dibagikan kedalam kelompok yang terdiri dari 4 orang. Tujuan dari pelatihan ini untuk melatih koordinasi antar orang dan membuat animasi yang saling berhubungan

antara *shot* satu dengan *shot* yang lainnya walaupun dibuat oleh orang yang berbeda. Karena *scene* yang diberikan merupakan sebuah *fighting scene* maka kelompok penulis membuat sebuah video referensi dengan menggunakan peralatan seadanya yang digunakan untuk mempermudah proses pembuatan animasi dan kesambungan antar *shot*. Minggu berikutnya hanya untuk membetulkan semua revisi yang telah diberikan.

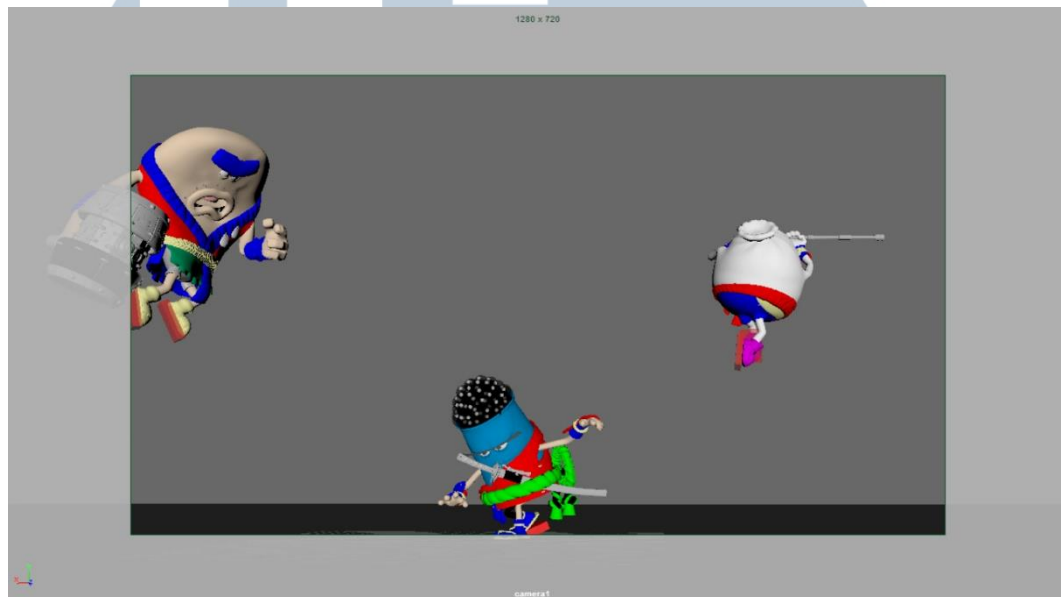
b. *KgF Test*

Test ini diberikan oleh klien sebagai ujian apakah UMN Production akan mendapatkan kerja sama dengan studio tersebut. Pada minggu ke lima diawali dengan *test project* yang diberikan oleh klien. Kemudian dilanjutkan dengan *briefing* pembagian *jobdesk* dimana penulis mendapatkan kesempatan sebagai *lead animator* untuk *project KgF*. Dalam satu tim yang berisikan tiga orang yang harus menyelesaikan 2 *shot continuous* dan 1 *shot fighting scene*. Penulis yang bertugas sebagai *lead animator* mengambil *fighting scene* dan memberikan *shot* lain kepada teman animator lainnya. Penulis memerlukan waktu 1 minggu untuk menyelesaikan shotnya.

Dalam pelaksanaannya, penulis yang bekerja sebagai *lead* sehingga penulis harus memperhatikan 2 animator lainnya agar menghasilkan animasi yang baik. Walaupun *deadline* yang diberikan oleh klien adalah dua minggu, namun *supervisor* dari studio mengatakan harus mengumpulkan dalam satu minggu pertama, dan minggu berikutnya digunakan untuk revisi. Seluruh tim dalam kelompok pun tepat waktu mengumpulkan pada hari jumat minggu pertama untuk dilihat oleh *supervisor* dan akan diumumkan hasil *retake* pada hari senin minggu berikutnya.

Pada hari senin pun semua kelompok mendapat *retake*, tidak terkecuali kelompok penulis dan diberikan *deadline* pengumpulan berikutnya adalah hari rabu. Penulis mendapatkan banyak revisi namun dapat mengatur agar tetap selesai tepat waktu sehingga dapat dikumpulkan pada hari rabu. Hari berikutnya penulis mendapatkan revisi yang harus

diselesaikan dalam hari itu juga dikarenakan pada hari jumat pagi, animasi yang terbaik akan dikirim kepada klien. Sayangnya, *shot* yang dilakukan oleh penulis tidak dipilih untuk dikirim kepada klien.

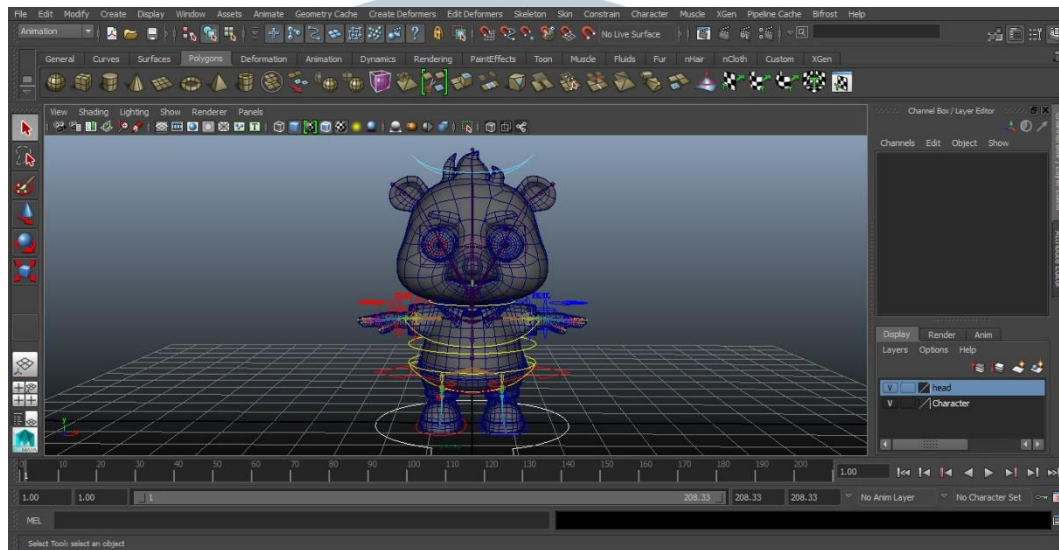


Gambar 3.11. KgF Test Fighting Scene

c. NBr Project

Setelah mengirimkan hasil dari KgF test, UMN Production kembali mengerjakan sebuah *project* yang diberikan oleh klien untuk melihat bagaimana UMN Production dapat membuat sebuah produksi animasi dari nol. Klien hanya memberikan *script* yang kemudian harus dikerjakan oleh UMN Production. Dalam pengerjaannya, penulis ditugaskan sebagai *rigger* untuk membuat *rigging* karakter yang akan digunakan untuk proses animasi. Dalam minggu pertama dan kedua, penulis hanya mempelajari bagaimana cara *rigging* di dalam maya. Pada minggu berikutnya baru dilakukan *rigging* ke dalam karakter.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.12. KgF Test Fighting Scene

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan proses kerja magang di UMN Production, penulis menemukan beberapa kendala sebagai berikut.

- a. Penulis menggunakan aplikasi yang berbeda saat melakukan proses kerja magang. Dalam proses perkuliahan, yang dipelajari adalah aplikasi 3DsMax sementara yang digunakan di tempat kerja adalah Maya. Penulis kesulitan menyesuaikan UI Maya dan bagaimana membuat animasi di dalam aplikasi tersebut.
- b. Turunnya gaji pertama yang tidak sesuai dengan kontrak yang telah diberikan. Gaji dari sebuah perusahaan yang baru saja dibuka tentu saja memiliki potensi untuk menggabungkan gaji pertama pada bulan berikutnya. Hal tersebut membuat penulis mengalami kesulitan mengatur keuangan sehari-hari untuk kebutuhan pangan.
- c. Setelah memulai proyek NBr, komputer yang digunakan oleh penulis kehilangan *drive* D dimana penulis menggunakan *drive* D untuk melakukan seluruh proses produksi. Hal ini mengakibatkan penulis tidak dapat melakukan proses pekerjaan yang telah diberikan.

- d. Dikarenakan UMN Production adalah sebuah studio baru, fasilitas yang ada pun masih tergolong minim. Hal ini membuat tempat kerja menjadi kurang nyaman, walaupun tempat kerja tersebut berada di kampus tempat penulis kuliah.
- e. Penulis memiliki penyakit lama pada tulang pinggang karena ketika masa SMA penulis mengalami pemendekan ruas antar tulang yang mengakibatkan cedera saraf ringan pada pinggang. Ditambah dengan adanya kecelakaan yang didapatkan oleh penulis sehingga mendapatkan pembengkakan otot pada bagian punggung membuat penulis kesulitan untuk duduk terlalu lama, sedangkan animasi identik dengan bekerja di depan layar komputer sepanjang hari. Terlebih lagi kursi yang tersedia di kantor kurang nyaman untuk dijadikan tempat duduk.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Dari kendala yang ditemukan selama melakukan proses kerja magang, berikut ini adalah solusi dari kendala yang ditemukan.

- a. Memperbanyak pengetahuan mengenai UI Maya. Penulis mencari beberapa tutorial baik di internet ataupun pada buku di perpustakaan UMN untuk menambah pengetahuan UI Maya. Mengingat *shortcut* dalam Maya pun cukup membantu penulis. Pada dasarnya 3DsMax dan Maya memiliki sistem yang serupa, tapi setiap aplikasi memiliki kelebihannya masing-masing.
- b. Dikarenakan gaji yang belum turun, penulis pun menghubungi *supervisor* ataupun direktur dari UMN Production agar dapat mempercepat turunnya gaji yang seharusnya diterima. Walaupun demikian, gaji tersebut baru turun setelah dua minggu setelah waktu yang ditentukan.
- c. Ketika komputer penulis kehilangan *drive* D, penulis langsung menghubungi bagian IT. Sayangnya, petugas IT yang datang mengatakan bahwa *drive* tersebut tidak dapat diambil kembali datanya karena telah

terhapus. Untungnya pada keesokan harinya drive tersebut kembali dengan sendirinya, namun menjadi *drive E*.

- d. Solusi dari kurangnya fasilitas di UMN Production hanya bisa dengan cara bersabar menunggu. Selain itu bersama dengan teman-teman yang lain pun membuat *list* untuk kebutuhan yang diperlukan kedepannya, walaupun tidak diberikan kepastian kapan barang-barang tersebut akan disediakan.
- e. Penulis membeli *support* untuk membantu mengurangi beban yang diterima oleh pinggang sehingga mengurangi rasa sakit. Walaupun harus diimbangi dengan olahraga yang teratur. Selain itu penulis juga meminta jika bisa mendapatkan meja yang dapat digunakan ketika berdiri ataupun kursi yang lebih nyaman untuk dijadikan tempat duduk.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA