

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Penulis mendaftarkan diri sebagai seorang *Animator* dan *Concept Designer* saat melamar kerja magang di Maxx Animation, oleh karena kebutuhan kantor penulis diposisikan sebagai seorang *Animator* dalam proses kerja magang. Selama kerja magang penulis bekerja di bawah bimbingan Bapak Yodi Hernandy yang berperan sebagai *animator supervisor* dan pembimbing lapangan penulis. Sebelum menjalankan proyek, penulis mendapatkan pengarahan berupa *training* animasi dan pengenalan *software* dan aplikasi yang akan digunakan sepanjang proyek berlangsung.

1. Kedudukan

Dalam kerja magang penulis mengerjakan beberapa shot dalam episode animasi yang berasal dari dua serial web, *Talking Tom and Friends* dan animasi edukasi dari *Byju's* yang diberikan oleh klien. Dalam pengerjaan proyek ini penulis bekerja sama dengan sepuluh orang *animator* dibawah bimbingan dua orang *animator supervisor*.

2. Koordinasi

Departemen animasi bekerja dibawah koordinasi Ibu Sheren Utanrinka yang berperan sebagai koordinator animasi. Dalam pelaksanaan kedua proyek tersebut koordinator bertugas untuk menjadi penghubung antara departemen animasi dan klien untuk memberikan *briefing* mengenai berbaruan dan masalah yang ditemui selama produksi berlangsung. departemen animasi menggunakan *tracker* berupa sebuah laman *google spreadsheet* untuk memberikan alokasi pekerjaan untuk setiap *animator*.

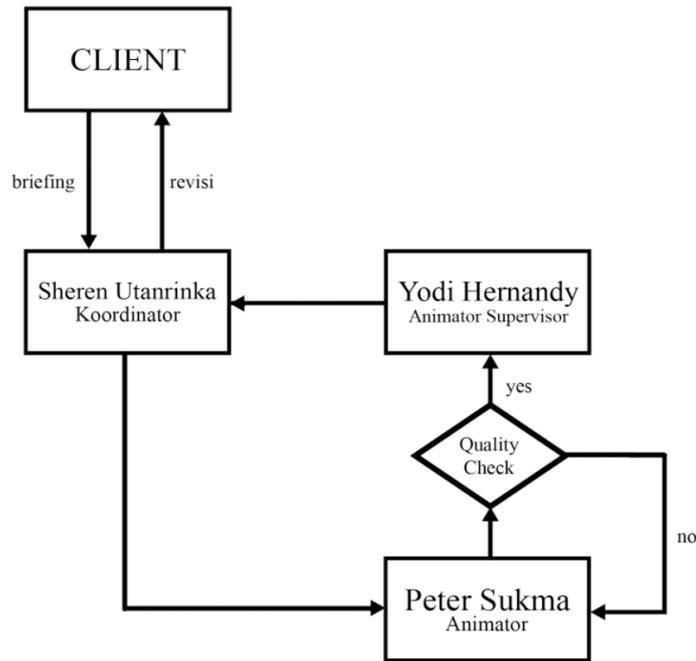
Dalam *tracker* tersebut terdapat rincian nama file, jumlah frame, nama aset, serta *approval status* untuk setiap shot yang diberikan oleh klien. Tahap

pengerjaan shot animasi dimulai dengan tahap *blocking*, dan kemudian dilanjutkan dan diselesaikan pada tahap *splining*.

Animator diperbolehkan untuk mengedit file *Maya ascii (.ma)* shot yang menjadi tanggung jawabnya. File tersebut ada di dalam server dan dapat diakses melalui script yang telah dibuat oleh *lighting/render supervisor*. Dalam proyek ini, terdapat departemen *layout* yang telah menyiapkan aset, jumlah frame, dan pergerakan kamera. Penulis yang ada pada departemen animasi bekerja dengan mengedit file yang telah disiapkan departemen *layout*. animator bekerja dengan menggerakkan rig tokoh yang ada dalam file *Maya ascii* ke dalam pose-pose utama dalam durasi frame tertentu.

Setelah selesai membuat animasi *blocking*, animator kemudian mengupdate nama file ke format penamaan *blocking* dan memasukkannya ke dalam folder yang telah disediakan di server. Berikutnya *animation supervisor* akan melakukan pengecekan dan mengubah status shot dalam *tracker*. Apabila *blocking* perlu mendapat revisi, status akan berubah menjadi *retake* dan animator akan diminta untuk mengerjakan kembali shotnya sesuai dengan revisi, apabila *blocking* diterima, status akan berubah menjadi *approved* dan siap untuk masuk ke dalam tahap *splining*.

Dalam tahap *splining* animator bertugas untuk mengubah gerakan *pose to pose* menjadi gerakan yang halus dengan timing yang disesuaikan berdasarkan referensi permintaan klien. Proses pengecekan pada tahap *splining* sama seperti pada tahap *blocking*.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Proyek yang dikerjakan oleh penulis dalam kerja magang dibagi menjadi *animator* dalam dua proyek web series animasi 3D dan *concept artist* dalam proyek pengembangan *IP*.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

No.	Durasi	Proyek	Keterangan
1	6 Agustus - 21 Agustus	Latihan	Penulis diberikan pelatihan sebelum mulai masuk ke dalam produksi. Tugas yang diberikan berupa pelatihan dasar animasi <i>bouncing ball</i> , pendulum, <i>walk cycle</i> , membuat pose dari referensi, dan membuat animasi berdasarkan video

			referensi. Selain itu penulis juga diajarkan <i>workflow</i> departemen animasi Maxx Animation dan cara menggunakan ekstensi aplikasi dan script
2	22 Agustus - 25 September	<i>Talking Tom and Friends</i>	Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> scene 13 shot 13
3			Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> scene 15 shot 4
4			Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> scene 15 shot 5
5			Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> scene 15 shot 7
6			Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> scene 16 shot 1
7			Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> scene 16 shot 2
8			Membuat <i>blocking</i> scene 16 shot 4
9			Membuat <i>blocking</i> scene 16 shot 5
10			Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> scene 20 shot 1
11			Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> scene 27 shot 9

12			Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> scene 27 shot 11
13	26 September - 14 Oktober	<i>Pet Ranger</i>	Membantu <i>team art</i> membuat <i>IP Maxx Animation</i>
14	15 Oktober - 2 November	<i>Animasi Edukasi Byju's</i>	Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> shot 1
15			Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> shot 2
16			Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> shot 3
17			Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> shot 4
18			Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> shot 5
19			Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> shot 6
20			Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> shot 7
21			Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> shot 8
22			Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> shot 9
23			Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> shot 10
24			Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> shot 11
25			Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> shot 12
26			Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> shot 13
27			Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> shot 14

28		Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> shot 15
29		Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> shot 16
30		Membuat <i>blocking</i> shot 72
31		Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> shot 73
32		Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> shot 74
33		Membuat <i>blocking</i> shot 75
34		Membuat <i>blocking</i> shot 76
35		Membuat <i>blocking</i> shot 77
36		Membuat <i>blocking</i> shot 78
37		Membuat <i>blocking</i> shot 79
38		Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> shot 80
39		Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> shot 81
40		Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> shot 82
41		Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> shot 83
42		Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> shot 84
43		Membuat <i>blocking</i> dan <i>splining</i> shot 85

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam tiga bulan kerja magang di Maxx Animation mulai dari 5 Agustus sampai dengan 4 November 2019 penulis bekerja dalam departemen animasi Maxx Animation. Pada tiga minggu pertama penulis mendapatkan pelatihan dasar untuk menganimasikan benda, pengenalan aplikasi 3D yang digunakan, dan pengenalan *workflow* dari departemen animasi. Selanjutnya Penulis dimasukan ke dalam proyek animasi *web series My Talking Tom and Friends*. Penulis mengerjakan 11 shot tahap *blocking* dan 9 shot *splining*. Dalam waktu senggang pengerjaan proyek ini penulis membantu departemen *art* Maxx Animation untuk mengembangkan *IP*. Penulis kembali mengerjakan proyek animasi pada minggu ke-sepuluh. Dalam proyek ini, penulis mengerjakan tahap *layouting*, *blocking*, dan *splining* dalam 30 shot animasi edukasi 3D.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

1. Training

Kerja magang penulis dimulai dengan tahap pelatihan dasar animasi yang diberikan oleh *animation supervisor*. Pada tiga minggu pertama penulis diuji dan dipersiapkan dengan diberikan tugas untuk membuat animasi *bouncing ball*, *pendulum*, *character posing*, *lipsync*, *walk cycle*, dan animasi singkat dari video referensi. Setelah diuji, penulis diberikan pengarahan mengenai *jobdesk* dan *pipeline* yang harus diikuti serta pengarahan dalam menggunakan beberapa ekstensi aplikasi dari perangkat lunak 3D *Maya* yang digunakan dalam proyek yang tengah dijalankan.

2. My Talking Tom and Friends

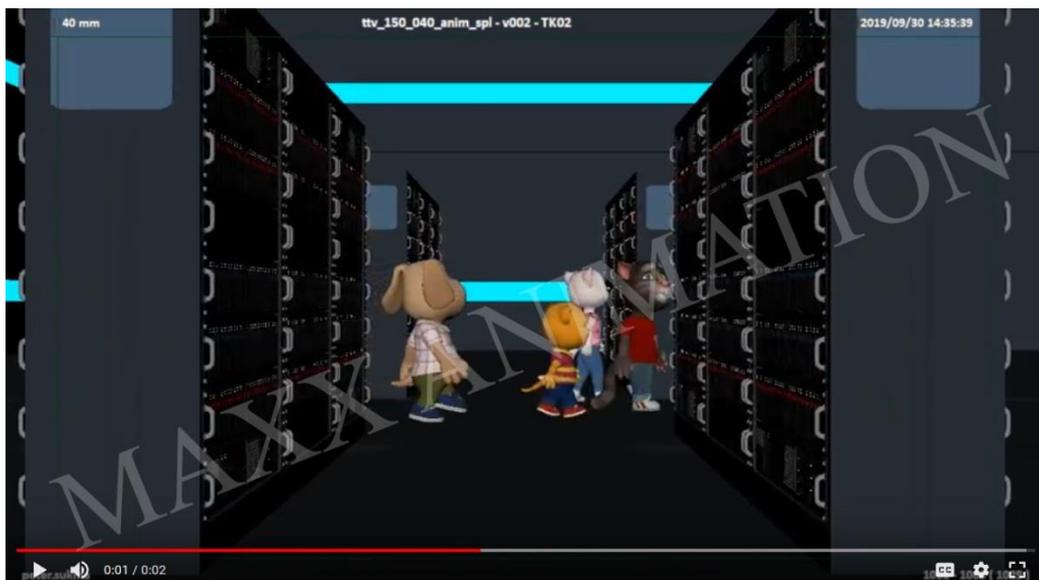
Dalam tahap pelatihan *animation supervisor* dari departemen animasi menyarankan penulis untuk menggunakan tokoh-tokoh dalam serial *Talking Tom and Friends* untuk langsung mempelajari dan membiasakan diri dengan *rig character*.

Di awal masuk produksi, penulis diarahkan untuk melihat referensi yang diberikan oleh klien yang berisi *animatic storyboard* dan video referensi, selain itu penulis ditugaskan untuk mengenal ekstensi aplikasi dan *script* yang digunakan dengan melakukan *render playblast* dan update data ke server dengan menggunakan *script* yang disediakan oleh Maxx Animation.

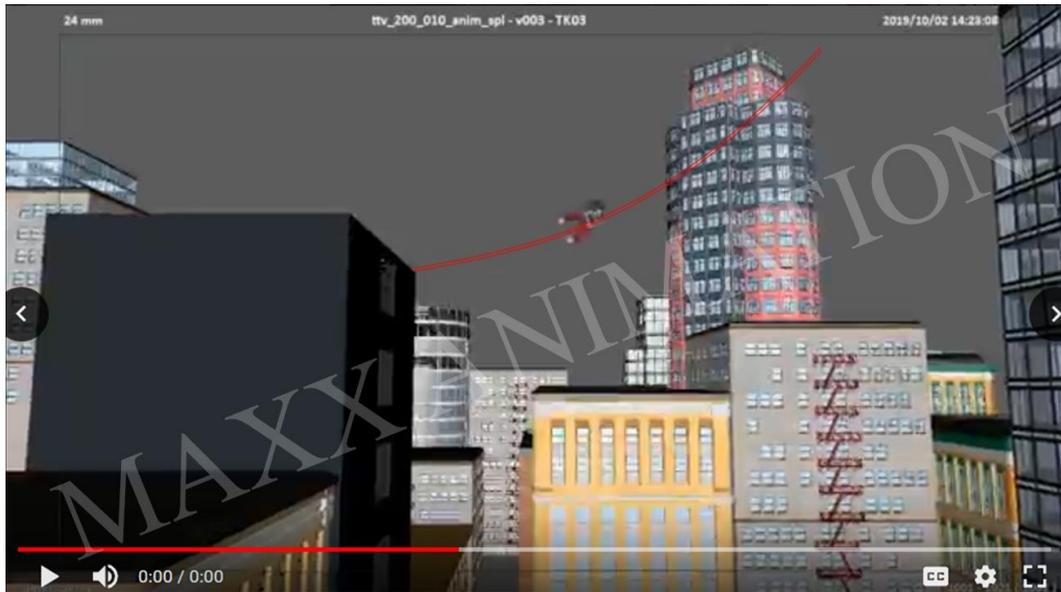
Penulis mulai menggerakkan tokoh mulai dari dua *shot* di *scene* 15. Pada kedua *shot* ini, penulis ditugaskan untuk menggerakkan *blocking* dari animasi tokoh *Ben* dengan akting dimana ia tengah terkejut dan ingin memanggil tokoh-tokoh yang lain. Dalam proses *blocking*, animator perlu berfokus pada *keyframe* gerakan ekstrim dan sebuah *inbetween keyframe* untuk mendapatkan *arch trajectory*, sambil memperhatikan *continuity* dari *shot* sebelumnya. Animator direkomendasikan untuk membatasi jumlah *keyframe* yang dibuat dalam tahap *blocking*. Pada tahap *blocking*, animator diharuskan mengedit *graph editor* ke dalam bentuk *stepped tangent* untuk menghasilkan animasi yang terlihat patah. Namun grafik animasi tidak perlu diubah ke *stepped tangent* untuk penggunaan *walk cycle* yang telah dibuat oleh departemen animasi. Setelah *blocking* animasi dikirim kepada klien dan mendapatkan persetujuan, animator dapat masuk ke tahap *splining*.



Gambar 3.2. *Blocking* Tokoh Ben pada Scene 15 TTF
(Sumber: Dokumentrasi Pribadi)



Gambar 3.3. Penggunaan *Walk Cycle* pada Empat Tokoh TTF
(Sumber: Dokumentrasi Pribadi)



Gambar 3.4. Arch Trajectory pada Scene 20 Shot 1 TTF

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam tahap *splining* grafik *stepped tangent* dalam *graph editor* diubah menjadi *spline tangent*. Animator yang mengerjakan tahap ini perlu fokus pada *timing* gerakan, menambahkan gerakan *followthrough*, dan memperbaiki gerakan dari tahap *blocking*. Pada empat *shot* dalam *scene* 16 penulis menganimasikan tokoh *Hank* yang tengah melakukan monolog dengan akting seorang penjahat. Dalam *splining* shot ini klien meminta agar tokoh *Hank* bergerak dengan cepat dan terlihat seperti gerakan kartun. Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, penulis mengatur *timing* keyframe menjadi lebih singkat untuk menciptakan gerakan yang halus namun terlihat cepat.



Gambar 3.5. Ekspresi Wajah dan *Lipsync* Tokoh *Hank* pada *Scene 16 TTF*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selain gerakan tubuh, gerakan wajah dan *lipsync* juga dikerjakan pada tahap *splining*. Dalam pembuatan *lipsync*, *keyframe* animasi mulut karakter harus diletakan sebelum frame dimana suara muncul untuk mendapatkan hasil *timing* animasi mulut yang sesuai. Kemudian, animasi berkedip ditambahkan pada saat kepala tokoh bergerak atau pada saat tokoh mengganti arah pandangan. Animator dapat menambahkan animasi *eye darts* untuk detail lebih lanjut.

3. Animasi Edukasi *Byju's*

Jobdesk animator pada proyek animasi edukasi *Byju's* mengalami perubahan pada tahap *layout*. Dalam proyek sebelumnya animator mulai bekerja pada file *blocking* dimana semua aset dan kamera telah disiapkan dalam file *pershot*. Pada proyek ini animator mulai pada tahap *layout* dimana perlu adanya pembuatan kamera, dan pemasangan aset. Client memberikan *animatic storyboard* sebagai referensi.

Dalam tahap *layout* penulis memasukan aset dan kamera yang telah disediakan oleh client dari server ke dalam file Maya kosong dan mulai menyusun aset dan kamera tersebut hingga mendapatkan shot yang

menyerupai referensi. Selibhnya, untuk teknis *blocking* dan *splining* proyek ini tidak terlalu berbeda dengan proyek *My Talking Tom and Friends*, animasi pada proyek ini memiliki standar detail yang lebih sederhana dibandingkan dengan animasi *My Talking Tom and Friends*.



Gambar 3.6. Referensi *Animatic Storyboard* dari *Byju's*
(Sumber: Dokumen Perusahaan)



Gambar 3.7. Hasil Animasi Tahap *Splining* Berdasarkan Referensi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4. *Pet Rangers*

Dalam waktu kosong, penulis diminta dan menawarkan diri untuk membantu departemen *art* di bawah bimbingan *concept artist* dan *storyboard artist* dalam mengembangkan ide desain tokoh yang tengah dibuat untuk menjadi *intellectual property* dari Maxx Animation. Dalam proyek ini penulis membuat desain tokoh dari seorang anak dan lima jenis hewan: anjing, kucing, kelinci, burung beo, dan ikan. Penulis mulai bekerja dengan tahap pembuatan siluet tokoh, pemilihan bentuk, pemilihan ekspresi, dan pewarnaan untuk sampai pada tahap *pitching* ke *director* di Maxx Animation. Kegiatan yang dilakukan penulis dalam proyek ini meliputi rapat departemen *art* dan rapat *pitching*.



Gambar 3.8. Konsep Siluet dari Tokoh Hewan

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Terdapat beberapa kendala yang penulis alami dalam proyek-proyek yang dijalankan selama kerja magang di Maxx Animation, antara lain sebagai berikut:

1. Dalam proyek *My Talking Tom and Friends*, penulis membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri dengan standar animasi yang mendetail, sehingga mendapatkan banyak revisi dalam pengerjaan 11 shot yang menjadi tanggung jawabnya. Kemudian kendala lain muncul pada akhir periode kerja magang, karena revisi dari client belum juga muncul, penulis tidak dapat menyelesaikan animasi *splining* pada *scene 16 shot 4* dan *5*.
2. Dalam proyek animasi edukasi *Byju's*, penulis dihadapi dengan berbagai kendala. Karena jumlah animator yang terbatas dan batas waktu singkat

yang diberikan oleh klien, penulis harus mampu menyelesaikan 30 shot sampai pada tahap *spline* dalam waktu tiga minggu. Karena belum dapat menyesuaikan diri dengan standar animasi dan kecepatan animator lain, penulis terlambat dalam mengejar batas waktu. Selain itu, proyek ini merupakan episode pertama klien yang masih banyak memiliki masalah pada bagian aset. Selama produksi proyek ini, departemen animasi mendapatkan penggantian aplikasi dan banyak perbaruan aset. Kemudian penulis juga mendapatkan kendala pada penyimpanan data, karena *script* yang selesai di tengah masa produksi, sebagian besar file yang penulis buat harus disesuaikan ulang dan diinput secara manual ke server.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala yang penulis cantumkan dalam pengerjaan proyek-proyek pada kerja magang, solusi yang diberikan oleh penulis dan departemen animasi dimana penulis bekerja adalah sebagai berikut:

1. Dalam mengatasi kendala penyesuaian diri terhadap standar gerakan animasi, penulis aktif bertanya mengenai revisi yang diberikan oleh *animation supervisor*. Di waktu senggang penulis menanyakan berbagai cara untuk mempersingkat waktu dan memperbaiki kualitas dari animasi yang dihasilkan ke rekan kerja dan *supervisor*. Dengan bertanya, penulis mendapatkan beragam teknik animasi yang baru dipelajarinya dalam kerja magang, sehingga dapat menghasilkan gerakan animasi sesuai dengan standar yang diberikan oleh klien.
2. Dalam menghadapi kendala keterlambatan dalam mengejar batas waktu, koordinator animasi Maxx Animation membagikan shot yang ditangani oleh penulis kepada animator yang telah menyelesaikan bagiannya, sehingga pengerjaan *splining* dan revisi *shot* yang dikerjakan oleh penulis dalam proyek ini dibantu oleh beberapa rekan animator untuk mengejar ketertinggalan. Penulis menyediakan waktu lembur pada jam kantor dan ikut serta dalam sehari waktu kerja lembur departemen animasi.