

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1. Kedudukan dan Koordinasi**

Penulis berperan sebagai *Concept Artist* di Imagia Studio, khususnya pada bagian *character design* pada beberapa proyek animasi atau *game*. Selain bidang *character design*, penulis juga berkesempatan untuk membuat beberapa *environment design* untuk proyek tertentu.

##### **1. Kedudukan**

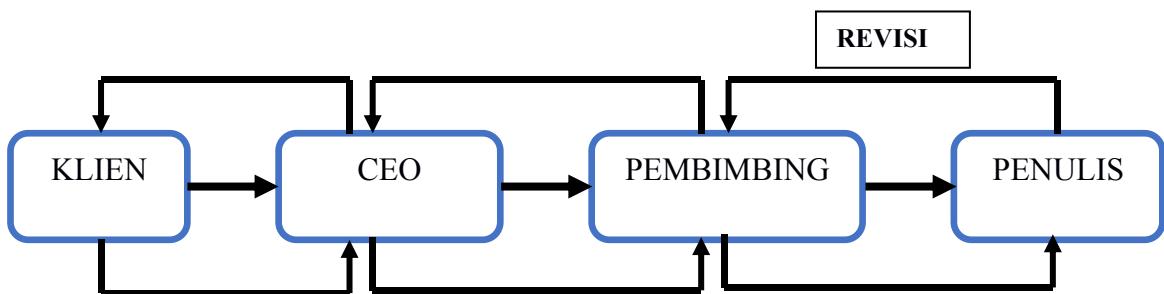
Di Imagia Studio ini, penulis berada pada divisi *Concept Art* yang membantu pada proses pra-produksi dalam sebuah proyek animasi atau *game*. *Concept Art Supervisor* yang membimbing penulis selama proses magang yaitu Dani Kuswan. Selain itu, beberapa *concept artist* lainnya yang bekerja bersama penulis yaitu Catherine dan Angelia.

##### **2. Koordinasi**

Setiap alur koordinasi di Imagia Studio bergantung pada jenis proyek yang sedang dikerjakan. Apabila proyek yang didapat dari klien merupakan film *live-action*, maka klien akan memberikan video *offline* kepada CEO. Kemudian, dari video tersebut akan dibagi per *shot* dan setiap *shot* akan ditinjau untuk menentukan kebutuhan penambahan CGI (*computer-generated imagery*). Setelah *breakdown* CGI, kumpulan *shot* tersebut akan dibagikan kepada beberapa divisi sesuai kebutuhan. Dari *shot* yang telah dikerjakan, maka hasilnya akan diberikan kepada klien. Jika ada revisi yang diberikan oleh klien, maka *shot* tersebut akan direvisi lagi sesuai dengan keinginan klien berdasarkan *timeline* yang ada.

Bila proyek yang didapat merupakan film animasi 3D, maka tahapan pengeraannya akan berbeda. Tahapan awal yang dibutuhkan yaitu konsep serta gambaran visual mengenai perkiraan hasil final karya tersebut. Kemudian, dari gambar-gambar konsep yang dikumpulkan, dilanjutkan

dengan pembuatan seperti *3D modeling*, *rigging*, *texturing*, *render*, serta *compositing*. Posisi penulis pada tahap ini terletak pada bagian pembuatan konsep, dimana cerita atau konsep kasar dari klien diberikan kepada CEO. Lalu, CEO akan menyampaikan proyek tersebut kepada pembimbing magang. Pembimbing magang nantinya akan membagi tugas kepada para *concept artist* dan memberikan revisi apabila diperlukan. Berikut bagan alur koordinasi:



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Dalam proses magang ini, penulis berkesempatan mengerjakan beberapa proyek dari Imagia Studio. Berikut tabel rincian proyek tersebut:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

(sumber: Dokumentasi Pribadi)

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	I	Lonely Island Dodo	Membuat desain karakter, sketsa variasi gestur, dan ekspresi 4 tokoh
2	II	Junna	Membuat sketsa variasi desain kostum 10 tokoh NPC
3	III	Junna	Membuat sketsa kostum alternatif yang lebih modern untuk 10 tokoh NPC sebelumnya serta eksplorasi warna kostum.
4	IV	Junna	Merapikan serta <i>inking storyboard</i> 4

			<i>shot</i>
5	V	Junna	Merapikan serta <i>inking storyboard</i> 5 <i>shot</i>
6	VI	Junna	Sketsa detail kepala dalam 4 sisi (depan, samping, $\frac{3}{4}$ , dan belakang) pada 10 tokoh NPC
7	VII	Junna	Membuat animasi 2D rotasi badan $360^\circ$ salah satu tokoh NPC
8	VIII	Kura and Friends	Membuat <i>character sheet</i> dalam 4 sisi untuk 3 tokoh
9	IX	-	Ijin sakit dengan surat keterangan dokter
10	X	Kura and Friends	Membuat desain <i>environment</i> untuk jalur balapan 3 tokoh tersebut
11	XI	Kura and Friends	Membuat <i>digital painting</i> dari desain <i>environment</i> sebelumnya
12	XII	Corona	Mewarnai <i>Storyboard</i>
13	XIII	Corona	<i>Digital painting</i> untuk <i>background storyboard</i>

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam pembuatan sebuah film, animasi, ataupun *game*, dibutuhkan proses perancangan konsep dan cerita, yang masuk ke dalam tahap pra-produksi. Pada tahap ini, pembuatan konsep serta hasil visual dibutuhkan sebagai panduan bagi pembuat aset dan divisi-divisi lainnya dalam tahap produksi dan pasca-produksi. Dengan begitu, penulis sebagai *concept artist* merancang desain karakter pada beberapa proyek yang nantinya dapat membantu menjadi panduan bagi tahap produksi maupun pasca-produksi.

Pada proses pembuatan sebuah *concept art*, hal pertama yang dilakukan setelah mendapat arahan dari *lead concept artist*, yang juga berperan sebagai pembimbing magang, yaitu mencari gambar-gambar referensi. Gambar-gambar

tersebut dapat menjadi panduan bagi *style* gambar, nuansa, warna, atau berbagai tujuan lainnya. Selain itu, pembimbing magang biasanya juga memberikan sketsa kasar dari gambar karakter yang diinginkan. Setelah mendapatkan arahan-arahan tersebut, maka penulis membuat sketsa yang lebih rapi dengan *style* gambar tertentu. Lalu, penulis akan meminta asistensi dari pembimbing magang dan melakukan revisi sesuai dengan permintaan yang diberikan oleh pembimbing. Ketika hasil karya sudah ditinjau dan disetujui oleh pembimbing, maka gambar berupa *soft copy* dengan format .jpg atau .png akan diberikan kepada pembimbing.

### **3.3.1. Proses Pelaksanaan**

Penulis menggunakan *software* Paint Tool SAI untuk menggambar pada awal pertama kali masuk. Kemudian, dalam proses pembuatan karya, penulis diperkenalkan dengan *software* Clip Studio Paint di Imagia Studio. Penulis menggunakan *software* ini untuk membuat sketsa serta *painting*, *cleanup* animasi 2D, serta merapikan *storyboard*. Selain itu, *software* Adobe Animate juga digunakan dalam membuat sketsa dan mengatur *timing* untuk animasi 2D.

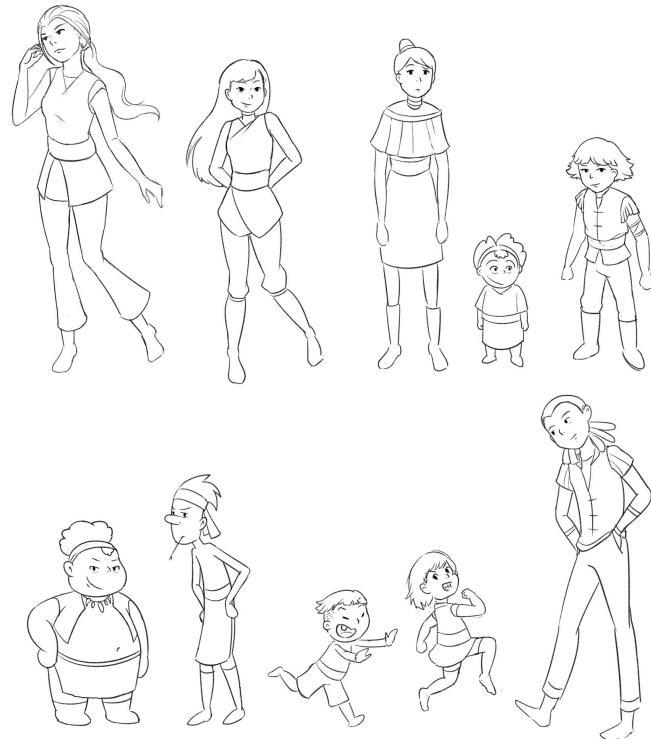
Proyek utama yang dikerjakan oleh penulis berjudul “Junna”. Proyek ini merupakan *intellectual property* dari Imagia Studio yang rencananya akan dibuat dalam bentuk animasi pendek serta *game* dalam bentuk tiga dimensi. Genre dari proyek “Junna” yaitu *adventure*, *action*, komedi, drama, dan *science fiction*. Dalam proyek ini, penulis berkesempatan untuk mengembangkan desain karakter dari beberapa rakyat atau NPC (*non-playable character*) yang berada di sekitar tokoh utama. Jumlah total NPC pada proyek ini yaitu 18 tokoh. Pengerjaan tokoh NPC ini dibagi kepada penulis dan satu *concept artist* lainnya, yaitu Catherine. Pada saat itu, penulis mengerjakan 10 tokoh NPC. Sedangkan, Catherine mengerjakan 8 tokoh NPC lainnya. Selain mengerjakan desain karakter, penulis juga membuat animasi 2D untuk rotasi badan 360° salah satu tokoh NPC serta merapikan *storyboard*.



Gambar 3.2. Sketsa Awal Beberapa Tokoh NPC

(sumber: Dokumen Imagia Studio)

Sebelum memulai proyek, pembimbing memberikan referensi serta gambaran sketsa kasar mengenai tokoh-tokoh NPC tersebut. Referensi dunia serta karakter yang diberikan yaitu dari *video game* berjudul Horizon Zero Dawn dan Overwatch, dimana kebudayaan tradisional dapat digabungkan dengan teknologi zaman modern. Gambar 3.2 merupakan sketsa awal yang diberikan oleh pembimbing magang sebagai panduan bagi penulis untuk mengembangkan desain serta kostum tokoh-tokoh tersebut.

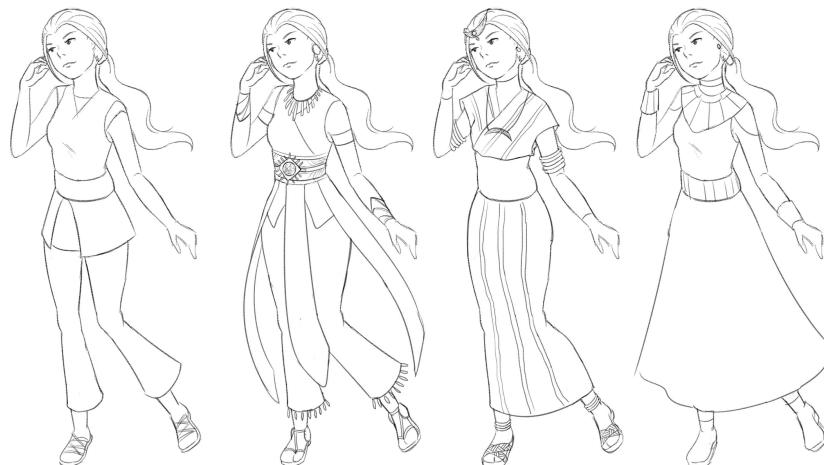


Gambar 3.3. Sketsa Penulis Untuk Beberapa Tokoh NPC

(sumber: Dokumen Imagia Studio)

Untuk proyek ini, pembimbing magang membebaskan untuk menggambar dengan *style* gambar apapun. Hal ini dikarenakan proyek ini masih dikembangkan dan pembimbing menerima ide-ide lainnya dari hasil sketsa para *concept artist*.

Setelah penulis membuat sketsa dasarnya, pembimbing memberikan tugas untuk membuat desain kostum tokoh-tokoh tersebut. Desain kostum yang diinginkan merupakan desain yang multi-kultural serta mengandung unsur nusantara. Desain kostum yang multi-kultural dibutuhkan karena tokoh-tokoh tersebut berasal dari berbagai negara secara acak. Sedangkan, unsur nusantara diberikan sebagai nilai jual lebih bagi tokoh dan cerita. Kemudian, penulis melakukan riset pakaian adat nusantara untuk mencari unsur-unsur yang dapat diaplikasikan ke dalam desain kostum tokoh.



Gambar 3.4. Desain Kostum Tokoh NPC 1

(sumber: Dokumen Pribadi)

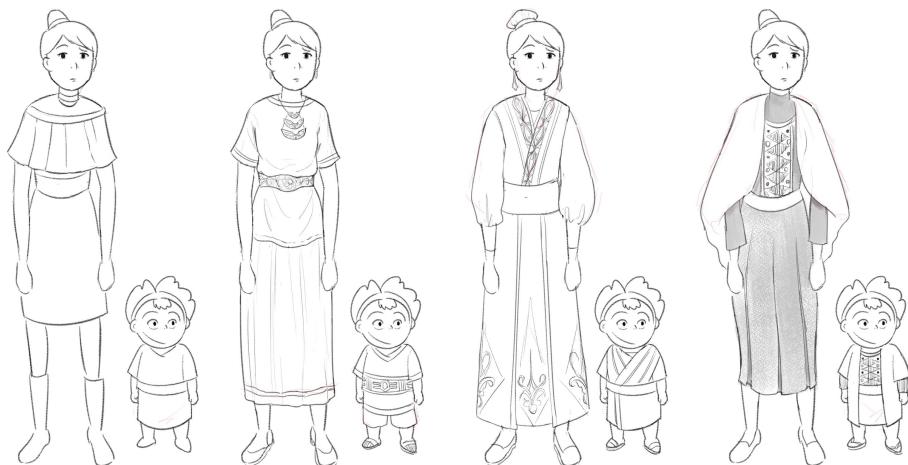
Setelah melakukan riset mengenai pakaian adat nusantara maupun internasional, penulis membuat sketsa kostum untuk tokoh NPC 1 dan berusaha menonjolkan kesan elegan dari tokoh tersebut. Selain itu, referensi dari *video game* Horizon Zero Dawn juga membantu penulis untuk menampilkan unsur-unsur tradisional terhadap kostum tersebut. Alasan penulis memberikan tampilan elegan dikarenakan tokoh NPC 1 berperan sebagai kembang desa yang tinggal di wilayah tersebut.



Gambar 3.5. Desain Kostum Tokoh NPC 2

(sumber: Dokumen Pribadi)

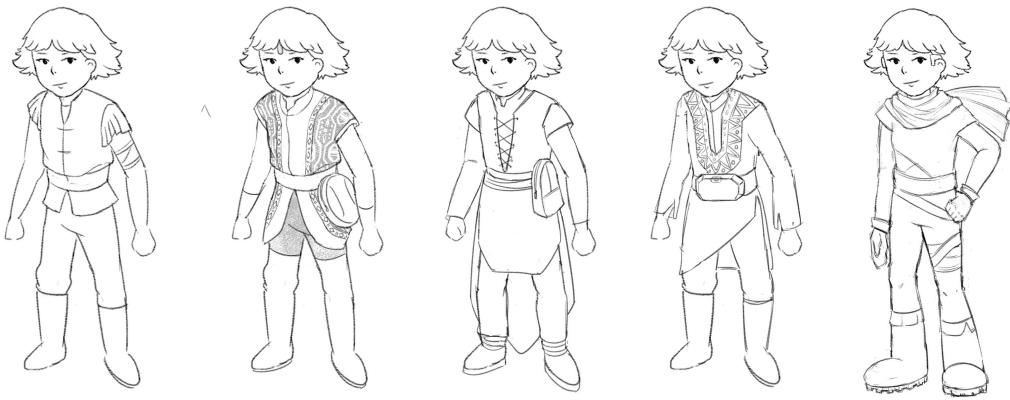
Untuk tokoh NPC 2, penulis berusaha menunjukkan anak perempuan yang ceria dan feminim. Selain itu, penulis juga memberikan berbagai aksesoris untuk memberikan kesan karakter yang *playful*.



Gambar 3.6. Desain Kostum Tokoh NPC 3 & NPC 4

(sumber: Dokumen Pribadi)

Penulis membuat desain kostum tokoh NPC 3 dan NPC 4 dengan berbagai kultur dari nusantara maupun mancanegara. Desain kostum juga dibuat dengan gaya yang konservatif karena setting waktu cerita, yang merupakan *spoiler* memang sengaja tidak dijelaskan di awal cerita.



Gambar 3.7. Desain Kostum Tokoh NPC 5

(sumber: Dokumen Pribadi)

Tokoh NPC 5 merupakan seorang anak perempuan tomboi dan berperan sebagai penolong tokoh utama yang mengerti daerah di wilayah tersebut. Tokoh NPC 5 suka berpetualang sehingga ia mengerti wilayah-wilayah sekitarnya. Penulis mencoba membuat desain baju yang menampilkan kesan tomboi serta aktif.



Gambar 3.8. Desain Kostum Tokoh NPC 6 & NPC 7

(sumber: Dokumen Pribadi)

Untuk tokoh NPC 6 dan NPC 7, penulis menambahkan 1 sifat, yaitu suka usil dan mengganggu. Dengan begitu kedua tokoh dapat lebih mudah diingat serta menambah unsur *appeal* kepada karakteristiknya. Penulis menampilkan sifat tersebut melalui bentuk mata serta kostum mereka. Aksesoris seperti perban diberikan untuk menunjukkan bahwa tokoh tersebut sering berkelahi.



Gambar 3.9. Desain Kostum Tokoh NPC 8 & NPC 9

(sumber: Dokumen Pribadi)

Tokoh NPC 8 dan NPC 9 merupakan anak-anak di area sekitar wilayah tersebut yang suka bermain dan aktif. Penulis membuat desain kostum yang nyaman dipakai untuk anak-anak, khususnya dua tokoh tersebut yang aktif bergerak. Penulis sengaja tidak memberikan berbagai lapisan baju, melainkan baju yang praktis dan ringan.



Gambar 3.10. Desain Kostum Tokoh NPC 10

(sumber: Dokumen Pribadi)

Pada tokoh NPC 10, penulis mencoba membuat kostum yang bermotif dengan referensi motif nusantara. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar desain kostum ke-3 dan ke-4 dari kiri. Namun, desain kostum ke-4 terkesan terlalu ramai dan penuh motif. Menurut pembimbing, desain kostum para tokoh NPC tidak perlu terlalu penuh motif karena mereka bukan tokoh utama, sehingga desain kostum hanya perlu dibuat simpel saja.



Gambar 3.11. Variasi Warna Pada Tokoh NPC 1 – NPC 10

(sumber: Dokumen Pribadi)

Setelah membuat variasi desain kostum untuk tokoh NPC 1 hingga NPC 10, pembimbing magang memilih salah satu desain kostum yang paling sesuai untuk masing-masing tokoh. Dari setiap desain kostum yang dipilih, penulis membuat variasi warna pada desain karakter tokoh-tokoh tersebut. Pembimbing magang meminta 2 variasi warna untuk tiap tokoh. Gambar 3.11 merupakan warna dasar yang diberikan pada tokoh sebelum pemberian arsiran warna.



Gambar 3.12. Desain Karakter Berwarna Pada Tokoh NPC 1 – NPC 10

(sumber: Dokumen Pribadi)

Dari variasi warna sebelumnya, pembimbing magang memilih warna yang paling sesuai pada masing-masing tokoh. Kemudian, penulis memberikan arsiran warna serta memberikan bayangan pada tokoh-tokoh tersebut. Tujuan pemberian arsiran agar dapat menampilkan gambar yang lebih berdimensi, seperti pada gambar 3.12.

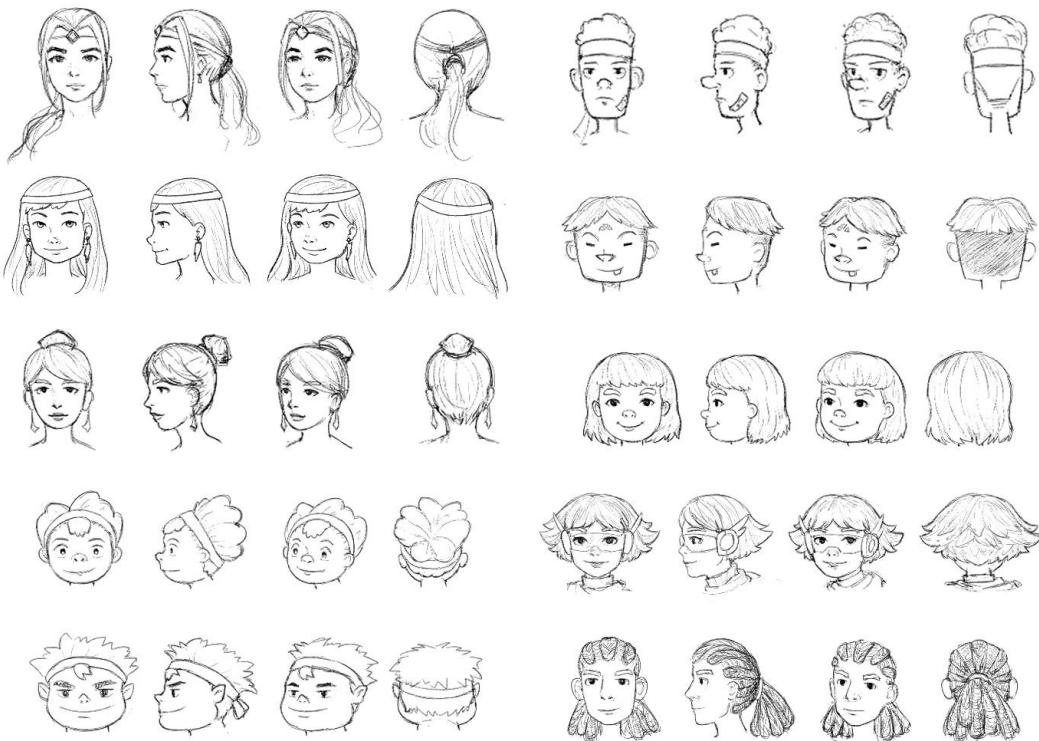
Seperti yang telah dituliskan sebelumnya, proyek “Junna” memiliki 18 desain karakter tokoh NPC. Setelah penulis membuat desain karakter tokoh NPC 1 – NPC 10, maka penulis dan Catherine selaku *concept artist* lainnya, saling menyesuaikan warna dan desain kostum tokoh agar terlihat berada dalam satu dunia yang sama. Desain kostum Catherine pada tokoh NPC lainnya menggunakan motif-motif yang modern. Sedangkan, desain kostum penulis lebih banyak menggunakan motif yang tradisional. Oleh karena itu, penulis dan Catherine membuat desain kostum alternatif yang lebih sesuai serta terlihat berada di dalam lingkungan yang sama.



Gambar 3.13. Desain Kostum Alternatif Pada Tokoh NPC 1 – NPC 10

(sumber: Dokumen Pribadi)

Gambar 3.13 menunjukkan desain kostum alternatif dengan menggunakan motif-motif yang lebih modern. Dengan begitu, desain kostum merupakan desain campuran antara gaya tradisional serta modern, dimana bentuk dan potongannya lebih mengarah ke tradisional sedangkan motifnya lebih ke arah modern.



Gambar 3.14. Sketsa 4 Sisi Kepala Pada Tokoh NPC 1 – NPC 10

(sumber: Dokumen Pribadi)

Setelah membuat desain kostumnya, pembimbing magang memberikan tugas untuk membuat kepala tokoh-tokoh tersebut dari keempat sisi, yaitu sisi depan, samping,  $\frac{3}{4}$ , serta belakang. Hal ini bertujuan agar gambar nantinya dapat menjadi panduan bagi para 3D *modeler* ketika membuat asetnya.

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama proses magang, penulis menemukan beberapa kendala baik secara sosial maupun teknis. Beberapa kendala tersebut berupa:

1. Pada awal-awal proses magang, penulis terkadang masih takut untuk bertanya kepada pembimbing apabila kebingungan dengan beberapa hal dalam proyek yang dikerjakan.
2. Penulis memiliki keterbatasan pengertian tentang hal-hal fundamental seperti perspektif, anatomi, dan lainnya. Keterbatasan tersebut menghambat penulis untuk membuat gambar yang berdimensi serta memperlambat proses penggerjaan.
3. Penulis baru pertama kali mencoba *software* Clip Studio Paint sehingga penulis harus menyesuaikan penggunaan *software* tersebut. Terkadang, penulis tidak tahu apabila ada fitur-fitur tertentu yang dapat memudahkan proses penggerjaan proyek.

### **3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan**

Ketika mengalami kendala-kendala tersebut, penulis mencoba untuk mencari solusi-solusi yang tepat. Solusi-solusi tersebut merupakan:

1. Penulis memberanikan diri untuk bertanya ketika kebingungan serta dengan pertanyaan yang menyempit. Contohnya, ketika mendapatkan suatu proyek, penulis akan menanyakan apabila proyek tersebut akan dibuat dalam media 2D atau 3D. Setelah mengetahui hal tersebut, maka penulis dapat menentukan apabila gambar yang dibuat akan terkesan datar dan hanya terlihat 2D atau lebih berdimensi seperti 3D.
2. Penulis mencoba belajar dan memperdalam mengenai dasar-dasar anatomi maupun perspektif. Selama proses magang ini, pembimbing banyak mengajarkan ilmu-ilmu tersebut serta memberikan buku referensi yang dapat membantu penulis mengerti akan hal-hal fundamental.
3. Ketika penulis kebingungan dengan fitur di *software* Clip Studio Paint, penulis akan bertanya kepada pembimbing magang atau mencari di internet. Dalam proses magang ini, penulis semakin mengerti dengan fitur-fitur yang ada dan lebih nyaman menggunakan *software* tersebut untuk menggambar.