



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

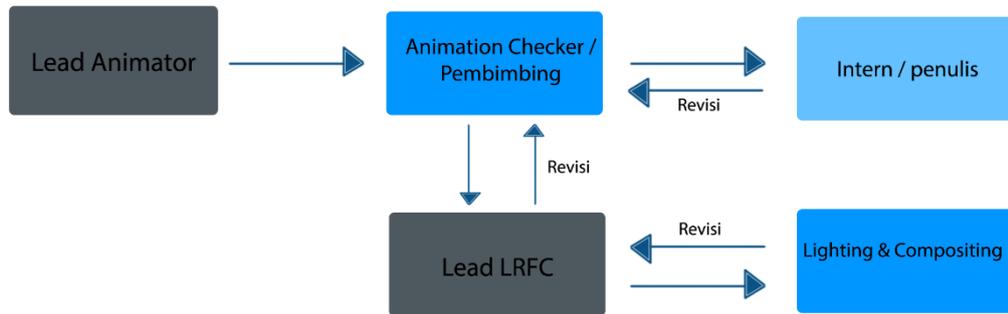
3.1.1. Kedudukan

Kedudukan penulis saat melaksanakan program kerja magang di Enspire Studio ada pada divisi *Research and Development* sebagai *animation checker assistant* dimana penulis bekerja dibawah bimbingan kak Andree Khumarga yang memiliki jabatan sebagai Animator pada divisi *Research and Development*.

3.1.2. Koordinasi

Alur koordinasi yang terjadi dalam Divisi *Research and Development* dimulai dari Lead Animator yang memberikan hasil *file* animasi yang sudah dikerjakan untuk diperiksa oleh animator *Research and Development* untuk dilihat bila ada kejanggalan dalam *scene* animasi tersebut. Bila terdapat kesalahan maka pihak animator *Research and Development* akan memberikan koreksi dan revisi . Bila hasil animasi sudah dikoreksi maka *scene* animasi tersebut akan dioper ke tim lighting dan render untuk di tes render. Setelah di tes render maka akan di render final dan kemudian di oper ke tim *Lighting & Compositing* untuk menyatukan hasil render menjadi video.

Peran penulis dalam alur koordinasi dalam divisi *Research and Development* ada pada pengecekan *file* animasi dimana penulis diberikan pengawasan langsung dan revisi dari pembimbing lapangan dalam pengecekan file sebelum di oper ke tim *lighting*.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi divisi Research and Development

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut tabel berisikan apa saja yang dikerjakan penulis selama melaksanakan program kerja magang di Enspire Studio.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	Training	-Posing karakter J, R, dan C dengan menyesuaikan <i>spreadsheet</i> ekspresi karakter yang sudah diberikan. - Pengecekan <i>reference rig</i> untuk <i>shot</i> 44-56B episode 1.
2	2	Training	-Pengecekan <i>shot</i> 30-91 episode 1 - Membetulkan <i>shot</i> 19, 56, dan 60 untuk bagian poligon karakter yang bentrok dengan <i>asset</i> lainnya. - Cek <i>reference asset</i> untuk <i>shot</i> 30-91, disesuaikan dengan rig yang sudah seharusnya dipakai.

			- Latihan <i>layouting</i> menggunakan <i>asset</i> yang sudah diberikan.
3	3	Training	-Revisi dan finalisasi latihan <i>layouting</i> -Melanjutkan latihan menganimasikan basic body mechanic menggunakan rig sederhana.
4	4	Training	-Revisi dan finalisasi untuk latihan body mechanic pertama -Mulai melanjutkan ke latihan animasi body mechanic kedua.
5	5	Training	-Revisi dan Finalisasi untuk latihan animasi body mechanic kedua. -melanjutkan ke latihan berikutnya yaitu mengikuti kompetisi 11secondclub bulan April.
6	6	Training	-Melanjutkan progress animasi acting scene untuk <i>submit</i> kompetisi 11secondclub.
7	7	Training	-Revisi dan finalisasi untuk animasi acting <i>scene</i> untuk kompetisi 11secondclub bulan April.
8	8	Training	-Mulai <i>layouting</i> dan <i>blocking</i> untuk <i>scene</i> fighting 2 karakter.
9	9	Training	-Progress Blocking 5 <i>shot</i> pertama, Revisi blocking <i>shot</i> 1-5. Finalisasi Blocking <i>shot</i> 1-3
10	10	Training	- Progress dan finalisasi Blocking shot 4 dan 5. Mulai Blocking untuk <i>shot</i> 6-12

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis menjalani program kerja magang di Enspire Studio diawali dengan training dan pengenalan tentang bagaimana cara bekerja sebagai animator dalam divisi *Research and Development*. Dimana pada 2 minggu pertama penulis melakukan pengenalan dengan tiga rig karakter yang digunakan dalam serial animasi berinisial IA dimana penulis diberikan tugas dari pembimbing lapangan untuk menyesuaikan pose dengan ekspresi wajah yang sudah diberikan dengan menggunakan *software* Autodesk Maya. Kemudian setelah latihan *posing* karakter penulis diberikan tugas untuk melakukan pengecekan ulang beberapa scene dari episode 1 yang sudah dikerjakan oleh animator sebelumnya untuk menemukan bila ada *reference* yang tidak sesuai dan letak poligon karakter yang saling bentrok.

Namun untuk minggu-minggu berikutnya penulis diharuskan menjalani program kerja magang dari rumah dikarenakan adanya pandemik virus sehingga penulis menjalankan pekerjaan melalui aplikasi Teamviewer untuk mengoperasikan komputer kantor dari rumah dan untuk berkomunikasi dan mengerjakan proyek dan latihan yang diberikan oleh pembimbing lapangan dengan jam kerja menyesuaikan jam kerja biasanya.

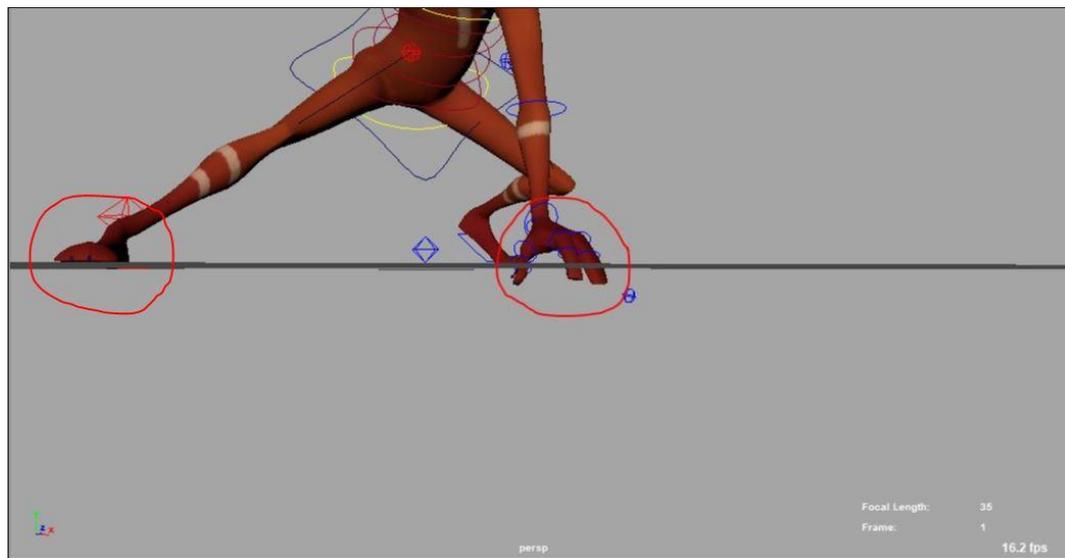
3.3.1. Proses Pelaksanaan

1. *Posing karakter*

Pada 4 hari pertama, penulis dilatih untuk membiasakan diri dengan rig karakter yang digunakan dalam pembuatan animasi berinisial IA dengan melakukan *posing* 3 karakter utamanya sambil menyesuaikan dengan *spreadsheet* ekspresi wajah yang sudah disediakan dan ditentukan. Latihan ini berguna dengan tujuan agar penulis dibiasakan dengan bagaimana pose utama suatu karakter bisa menunjukkan aksi yang akan dilakukan dalam sebuah *shot* dengan menekankan *readability* pose tubuh karakter dari siluetnya.

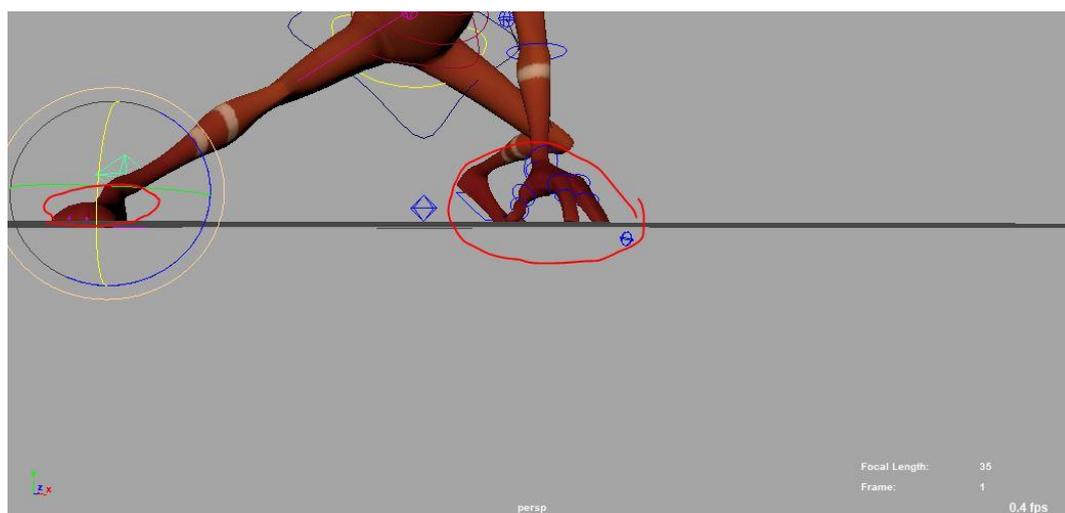
Dalam latihan ini penulis ditekankan untuk bisa memperlihatkan siluet yang menunjukkan pose tubuh dan ekspresi wajah yang asimetris dan bagaimana

yang saling bentrok dengan *environment* yang terlihat pada kamera. Pada tahap ini penulis diajari bagaimana peletakan karakter dan *prop* dalam suatu *scene* tidak harus dalam posisi dan keadaan yang sempurna seperti misalnya posisi telapak kaki yang harus menapak bila pada kamera tidak terlihat. Selama bagian-bagian tersebut berada diluar kamera, penulis tidak perlu bersusah payah membetulkan posisi karakter tersebut. Penulis ditekankan untuk mementingkan apa yang hanya terlihat di kamera saja.



Gambar 3.3. Posisi poligon karakter yang terlihat tembus dan *floating*.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

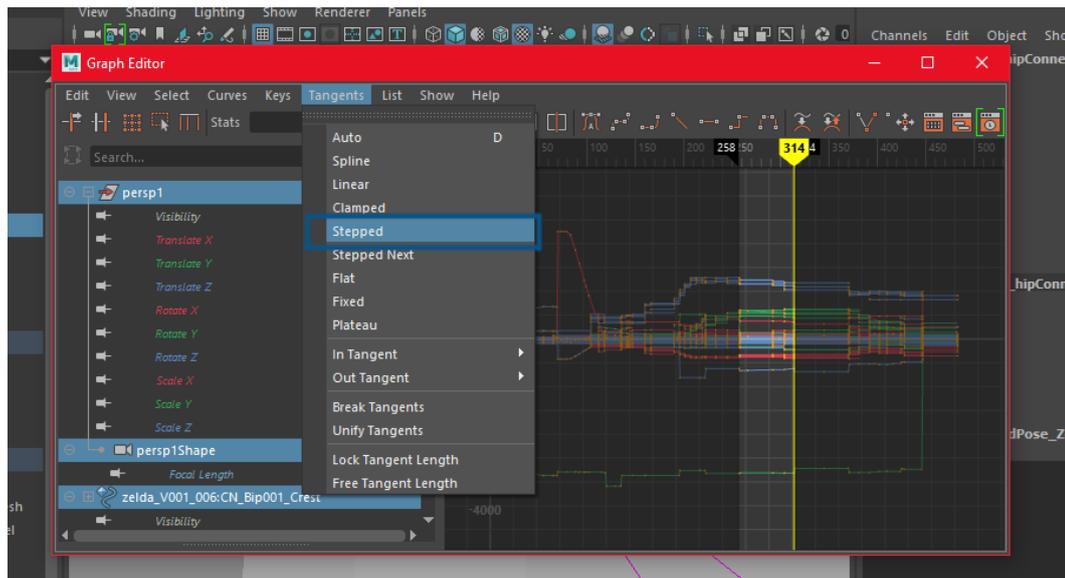


Gambar 3.4. Posisi poligon karakter setelah diperbaiki.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4. *Layouting scene*

Mulai memasuki minggu ketiga penulis mulai melaksanakan program kerja magang dari rumah menggunakan aplikasi Teamviewer untuk mengoperasikan komputer kantor dari rumah untuk menjalankan tugas dan latihan yang diberikan dari pembimbing lapangan. Penulis diberikan latihan untuk *layout scene* menggunakan *asset* yang sudah disediakan. Pada latihan ini penulis diajarkan untuk menggunakan *stepped tangent* untuk mempermudah proses dengan hanya memperlihatkan *key pose* ketika kita *preview* keseluruhan animasinya sehingga. Selain itu penulis juga belajar untuk memanfaatkan *focal length* pada kamera untuk memanipulasi ruang gerak karakter agar dapat menyesuaikan dengan *storyboard*.



Gambar 3.5. Pemakaian Stepped tangent untuk mempermudah *layouting*.

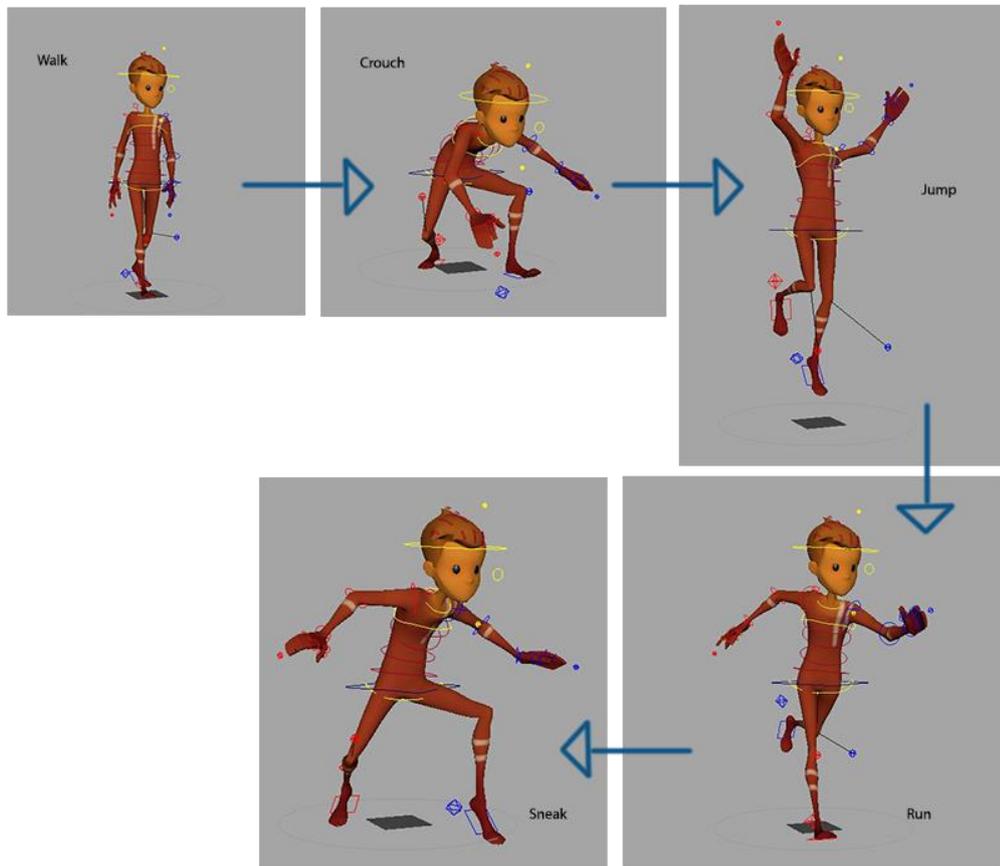
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

5. *Animating basic body mechanic*

Pada Minggu ke empat penulis diberikan latihan untuk menganimasikan *basic body mechanic* dimana karakter melakukan pergerakan dari berjalan, berlari, melompat, hingga berjalan mengendap-endap. Penulis diharuskan mulai tahap animasi dari

layout lalu masuk ke tahap *blocking* dimana pada tiap tahap penulis akan diberikan revisi bertahap oleh pembimbing lapangan. Ditahap ini penulis diajari bagaimana tahap membuat animasi yang efisien dimulai dari peletakan *center of gravity* dimana menjadi prioritas utama dalam menggambarkan pergerakan karakter apakah gerakannya sudah bagus atau belum. Apakah posisi dan pose karakter tersebut sudah seimbang bila terlihat dari semua arah.

Kemudian setelah mendapatkan posisi pergerakan *Center of gravity* yang sesuai, penulis mulai menganimasikan bagian kaki kemudian perlahan ke tubuh, tangan dan kepala.



Gambar 3.6. Key pose untuk latihan body mechanic pertama
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

6. *Animating body mechanic 2*

Setelah menyelesaikan tugas latihan animasi *body mechanic basic* penulis diberikan tugas berikutnya untuk menganimasikan *body mechanic* dengan gerakan yang lebih kompleks dimana karakter harus diawali dengan berlari melompati 2 kotak secara beruntun kemudian melompat memanjat tembok. Pada tugas kali ini penulis diberi batas waktu untuk menganimasikan gerakan tersebut dalam waktu 1 hari jam kerja yaitu dari mulai jam 9 pagi hingga jam setengah 6 sore.

7. *Animating acting 11second club*

Memasuki minggu ke 6 penulis diberi tugas dari pembimbing lapangan untuk mempersiapkan mengikuti kompetisi yang diadakan 11second club dimana kali ini penulis harus membuat animasi berdasarkan *voice clip* yang disediakan oleh 11second club. Penulis menjalani tahap yang sama dengan teknik dan masukan yang sudah diberikan oleh pembimbing lapangan dimulai dari revisi dari tahap *layout*, *blocking*, dan *finishing*.

Pertama penulis memasukan file suara kedalam aplikasi maya menggunakan *trax editor* untuk memastikan jumlah frame yang dibutuhkan dalam menganimasikan *scene* tersebut. Kemudian penulis mulai menganimasikan dari mulut terlebih dahulu lalu berikutnya ketahap *layout* dimana penulis mulai menggambarkan bagaimana gerakan yang akan dilakukan kedua karakter tersebut dalam berdialog. Kemudian memasuki tahap *blocking* yang kemudian direvisi setiap detil kecil dari pembimbing lapangan bila terdapat gerakan yang janggal.

Di tahap ini penulis mempelajari tentang *eye darts* yang merupakan gerakan mata dimana fokus pandangan mata subjek animasi pasti selalu berpindah-pindah dengan cepat.



Gambar 3.7. *Shot acting animation* untuk kompetisi 11second club.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.8. *Shot acting animation* untuk kompetisi 11second club.

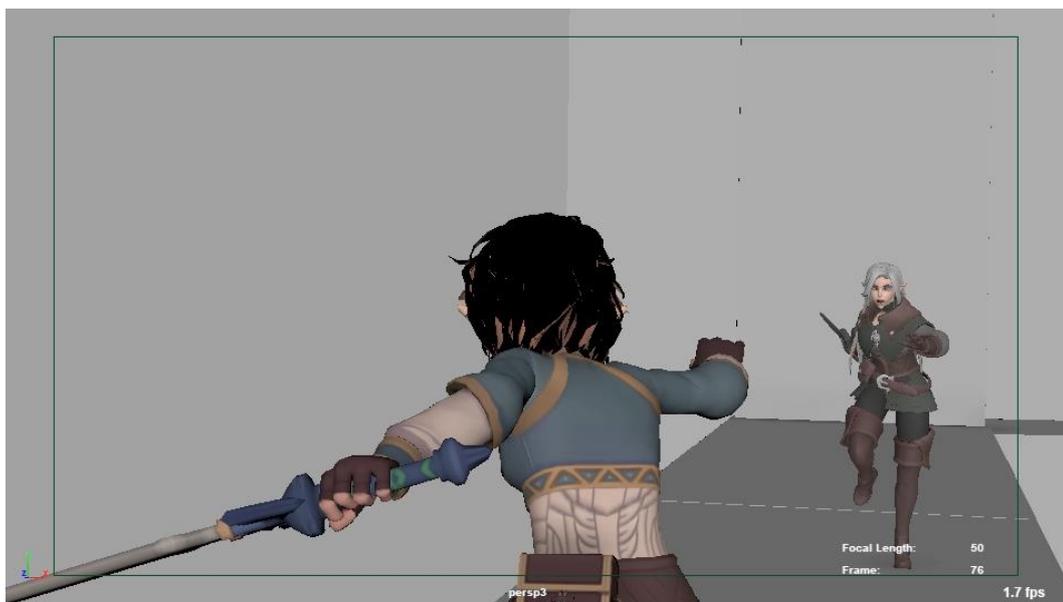
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

8. *Fight scene 2 karakter.*

Memasuki minggu ke delapan setelah menyelesaikan tugas *acting animation*, penulis diberikan tugas terakhir untuk menganimasikan *fight scene* antara 2 karakter dengan menggunakan referensi animasi 2D dengan tujuan untuk bisa mengikuti pose demi pose yang lebih mudah dibaca pada animasi 2D.

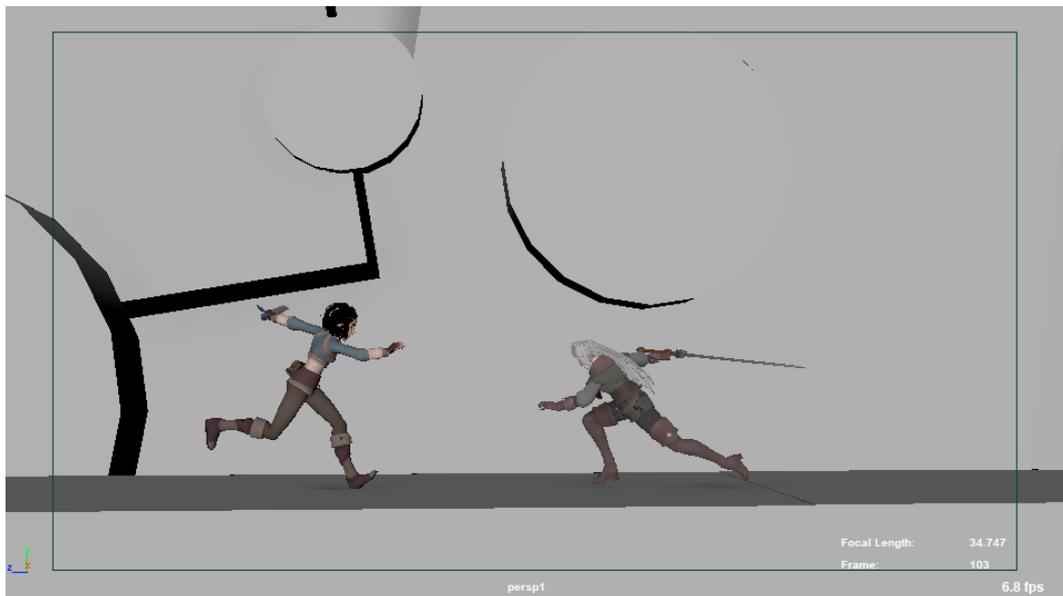
Pertama penulis ditugasi untuk membagi video referensi tersebut menjadi 12 *shot*. Kemudian mulai mencari *asset* dan rig untuk menyesuaikan dengan video referensi animasi 2D tersebut. Kemudian Penulis mulai dari tahap layout dasar untuk kamera dan key pose karakter demi menyamakan frame dengan video referensi. Untuk pembuatan *Fight scene* ini penulis diminta dari pembimbing lapangan untuk mengirim file per *shot* dan revisi bertahap tiap *shot*-nya dimana penulis harus menyelesaikan semua revisi sebelum pindah ke *shot* berikutnya.

Dalam pembuatan *fight scene* ini penulis belajar bagaimana pembuatan suatu scene animasi yang dibagi menjadi berbagai macam *shot* dan angle kamera yang berbeda-beda kemudian penulis juga belajar format penamaan file per *shot* yang disesuaikan dengan standar yang dipakai di Enspire studio.



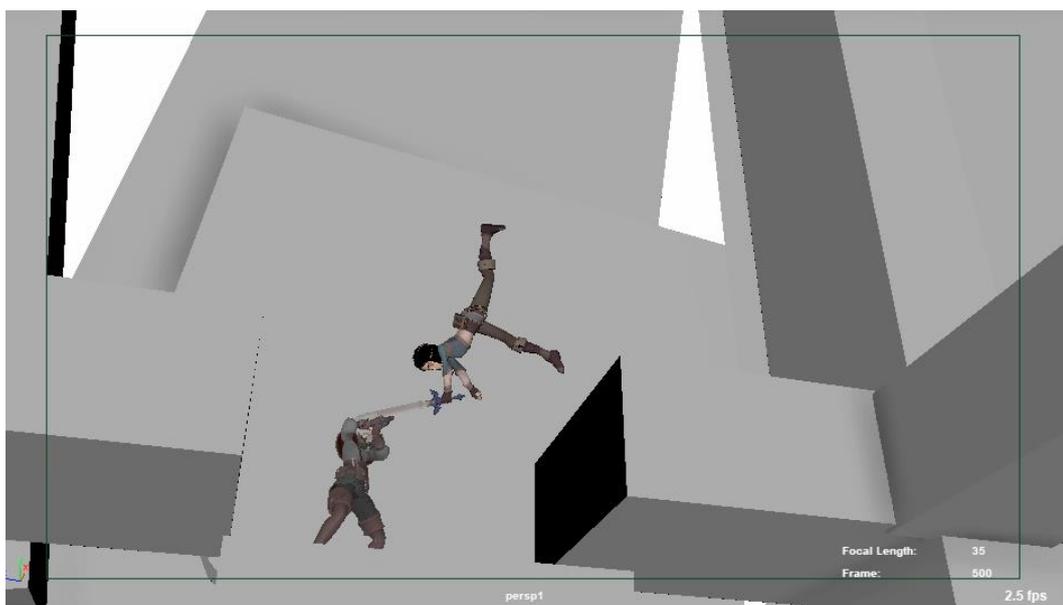
Gambar 3.9. Potongan *Fight scene* 2 karakter *shot* 2.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.10. Potongan *Fight scene 2* karakter *shot 3*.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.11. Potongan *Fight scene 2* karakter *shot 12*.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang penulis temukan merupakan salah satu masalah yang pastinya dialami semua pihak yang pernah mengerjakan suatu proyek animasi 3D yaitu kapasitas memori komputer terbatas. Tidak jarang dalam masa pengerjaan suatu proyek penulis mengalami crash sehingga menghambat waktu pengerjaan proyek

kantor. Hal ini tentunya semakin diperburuk dengan kondisi *work from home* dimana penulis harus menggunakan aplikasi *teamviewer* untuk mengakses komputer kantor dari rumah yang bisa terhambat karena masalah koneksi dan kapasitas memori komputer pribadi sehingga menghambat kelangsungan bekerja di komputer kantor.

Kemudian kendala kedua adalah adanya kesalahan pemakaian *file asset* 3D yang digunakan dalam pembuatan suatu *scene*, ini diakibatkan karena *file asset* tersebut akan terus di *update* dan di perbaharui sehingga tidak jarang untuk animator dapat kesalahan dalam pemakaian *asset* dengan versi terbaru yang sudah disediakan. Kendala berikut dialami penulis karena adanya pandemik virus covid-19 yang mengakibatkan penulis harus bekerja dari rumah dan juga menghambat alur pekerjaan pada tempat penulis menjalani magang.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang diberikan untuk kendala bila terjadinya crash pada saat pengerjaan adalah menggunakan fitur *auto save* yang terdapat pada maya jadi kita selalu memiliki *backup file* saat terjadi crash yang tidak terduga waktunya. Kemudian tidak hanya mengandalkan fitur *auto save*, penulis juga dihimbau untuk menyediakan *back-up file* dari proyek yang sudah dikerjakan sehingga bila terjadi kerusakan pada *file* yang sedang dikerjakan kita tidak mengalami kehilangan dan harus mengerjakan ulang.

Kemudian untuk solusi kendala kedua, dari pihak Enspire Studio selalu menyediakan *folder* untuk masing-masing *asset* yang digunakan secara terpisah dengan kode nama yang disesuaikan dengan jenis assetnya baik bagi karakter, prop, hingga properti kecil. Hingga tiap folder *asset*-pun juga sudah diberi penanda untuk setiap versi dari *asset* yang digunakan sehingga dapat dibedakan versi terbaru dari *asset* yang harusnya digunakan oleh animator dan memudahkan penimpanan *asset file reference* bila ada pembaharuan *asset*. Kemudian untuk permasalahan mengenai keterhambatan alur kerja karena pandemik Covid-19 penulis diberikan alternatif oleh pembimbing lapangan penulis dengan diberinya latihan-latihan yang mengasah kemampuan penulis sebagai animator. Karena selama pandemic ini

pengerjaan proyek harus di undur dan mengakibatkan penulis tidak bisa terlibat dengan proyek dari perusahaan.