



### **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

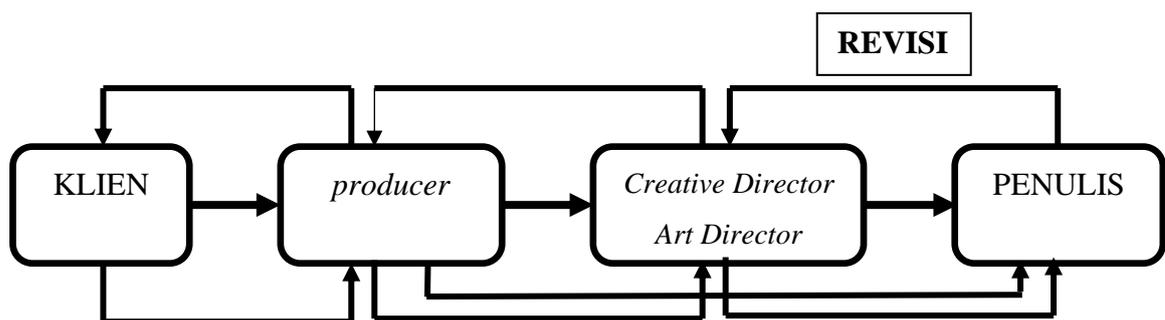
#### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

##### 1. Kedudukan

Selama waktu program magang penulis dalam Arkala Studio, penulis memiliki kedudukan sebagai animator generalis dalam divisi kreatif Arkala Studio.

##### 2. Koordinasi

Dalam bekerja, penulis lebih sering secara langsung dihubungi oleh Jennifer Suwito selaku *producer* dalam menyampaikan tugas ataupun *briefing* mengenai proyek dan menjelaskan secara singkat mengenai pihak klien. Dalam proses bekerja, penulis akan selalu melakukan *update* progres pada aplikasi Slack secara pribadi pada *producer* dan pembimbing lapangan ataupun secara terbuka di *thread room* yang telah dibuat khusus untuk proyek tersebut sehingga anggota Arkala Studio yang lainnya dapat melihat dan ikut berkomentar atau memberikan saran.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

#### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Proyek	Keterangan
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cahaya Sunyi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Replika style gambar &amp; mendesain <i>background characters</i></li> <li>- Desain karakter <i>background</i> Cahaya Sunyi</li> <li>- Membuat final look karakter <i>background</i></li> <li>- Menggambar asset Sweety Pant</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cahaya Sunyi</li> <li>- Sweety Pant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Coloring</i> animasi Sweety Pant</li> <li>- Menggambar asset Sweety Pant</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Raga Life is So Good At SQ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat <i>keyframe &amp; in-between</i> animasi SQres shot 2, 10, 11,16 &amp; 33</li> <li>- <i>Coloring</i> shot 2, 4, 5, 8, 9, 10, 15, 20, 24, 25, 29, 28, 32 &amp; 33.</li> <li>- Menghapus atau mengedit lineart yang di revisi pada shot 6 &amp; 7.</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Binus (EYCEL)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Warnain shot Binus (EYCEL) Shot 9, 13 dan 14</li> <li>- Pisahin asset karakter Binus untuk rigging shot 7 dan 10</li> <li>- <i>After Effect</i> – Animate asset karakter shot 3 Binus</li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Clonetown</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Clonetown – Desain karakter</li> </ul>
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>- InsideSampoerna</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tracing tekstur /motif batik batik – InsideSampoerna</li> </ul>

8	- Tugas pribadi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempelajari Pixar in a Box dan membuat story arc, premise dan hero's journey cerita sendiri. <b>(Tugas pribadi dari pembimbing lapangan)</b></li> <li>- Membahas story arc, premise dan hero's journey cerita sendiri*</li> <li>- Rabu-Kamis Merancang 3 <i>Dimentional Character</i> Christian yang baru <b>(Tugas pribadi dari pembimbing lapangan)</b></li> <li>- Mempelajari Pixar in a Box dan membuat story arc, premise dan hero's journey cerita sendiri. <b>(Tugas pribadi dari pembimbing lapangan)</b></li> <li>- Tugas pribadi: Merancang premise, 3 <i>Dimentional Character, want and need</i>, struktur cerita</li> <li>- Tugas pribadi: Merancang 3 <i>Dimentional Character</i> Christian yang baru (3 set berbeda)</li> <li>- Tugas pribadi: Merancang premise, 3 <i>Dimentional Character, want and need</i>, struktur cerita</li> </ul>
---	-----------------	--

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Sebelum penulis mendapatkan tugas, *producer* akan melakukan *meeting* terlebih dahulu dengan klien. *Meeting* tersebut untuk memastikan ketentuan-ketentuan yang akan digunakan atau apa yang klien inginkan dari Arkala Studio dalam membuat proyek tersebut. Lalu *producer* akan melakukan *briefing* pada penulis jika *producer* ingin penulis berpartisipasi dalam proyek tersebut. Pekerjaan yang penulis dapatkan biasanya menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* dan *After Effect*.

### 3.3.1. Proyek Raga *Life is So Good at SQRes*

*SQ Residence* merupakan apartemen yang terletak di Triwulan Selatan. Permintaan dari klien adalah sebuah animasi pendek yang bertujuan untuk memperkenalkan *SQ Residence*. Ketentuan-ketentuan terkait gaya visual maupun animasi ditentukan bersama dengan klien. Setelah melakukan pembahasan bersama dengan klien, hasil dari *meeting* pun akan di ulik oleh pihak Arkala Studio terlebih dahulu kemudian dibahas dengan klien saat *meeting* dan telah disetujui. Ketentuan yang telah disetujui oleh pihak klien dalam proyek ini adalah menggunakan brush pensil, *keyframe* animasi *on 3*, proporsi yang berbeda animasi lain dan tokoh dengan visual yang *quirky*. Hal ini ditentukan dengan tujuan untuk menunjukkan bahwa *SQ Residence* berbeda dengan tempat huni atau apartemen lain. *Keyframe on 3* ditentukan untuk mendukung keanehan proporsi tokoh dan mempercepat pekerjaan. Dengan *on 3*, animasi tidak akan terlalu halus, karena jika pergerakan terlalu halus, keunikan dari visual tokoh tidak begitu terlihat.

Total shot yang penulis kerjakan ada 5 shot dari 33 shot. Shot tersebut adalah shot 2, 10, 11, 16 dan 33. Penulis menggambar *keyframes* terlebih dahulu lalu setelah asistensi melalui *producer* juga *creative director*, penulis akan melanjutkan ke tahap pembuatan *in-between*. Pelaksanaan kerja dilakukan dengan menggunakan brush pensil dan hasil akhir akan di *render* dalam hasil PNG yang dikumpulkan ke dalam Google Drive agar dapat diunduh dan dimasukkan kedalam *environment* oleh rekan kerja lainnya. Dalam tugas mewarnai shot, penulis harus merender warna tiap pakaian dan kulit tokoh terpisah untuk di tekstur oleh rekan kerja.

Berikut adalah beberapa hasil *keyframe*:



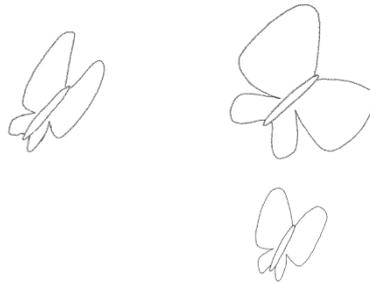
Gambar 3.2. Tokoh *Extras* Shot 10  
Shot 10 ini penulis hanya menggambar *still image*.



Gambar 3.3. Tokoh *Extras* Shot 11



Gambar 3.4. Tokoh Ani dan Joni Shot 33



Gambar 3.5. Kupu-kupu Shot 16



Gambar 3.6. Tokoh Ani berlari Shot 16



Gambar 3.7. Tokoh Ani, Joni dan Bonita Shot 2

Foto-foto yang dilampirkan oleh penulis merupakan dokumentasi pribadi penulis.

### 3.3.2. Proyek Cahaya Sunyi

Penulis bergabung dengan proyek Cahaya Sunyi pada tanggal 5 Agustus 2020. Proyek Cahaya Sunyi merupakan proyek animasi 2D dan *motion graphic* yang

berdurasi maksimal 1 menit dengan target audiens non-disabilitas dan dengan mayoritas audiens remaja hingga dewasa. Proyek yang berjudul ‘*The Vision We All Need*’ mengangkat perbedaan antara masyarakat non-disabilitas dan disabilitas dalam bentuk fisik, adat, bahasa, suku, negara, warna kulit, rambut dan perbedaan logat. Dalam proyek ini, penulis mendapatkan bimbingan dari *creative director* dalam mereplika *style visual* tokoh dan ditugaskan untuk menggambar beberapa tokoh tambahan atau *background character*. Ketentuan visual tokoh adalah bentuk tubuh yang proporsional dan etnis yang berbeda. Berikut adalah beberapa contoh dari hasil desain tokoh penulis:



Gambar 3.8. Tokoh Karyawan Kantor

Seorang mahasiswi dalam perjalanan pulang dari kampus



Gambar 3.9. Tokoh Mahasiswa

Announcer laki-laki



Gambar 3.10. Announcer



Gambar 3.11. Pelari Kenya



Gambar 3.12. Pelari China



Gambar 3.13. Pelari USA

### 3.3.3. Proyek Sweety Pants

Penulis bergabung dalam proyek ini tepatnya pada tanggal 7 Agustus 2020. Proyek iklan popok bayi Sweety Pants menggunakan konsep animasi, dimana para anak bayi dijadikan atau difokuskan pada profesi tertentu seperti pemain basket, penyanyi, model dan bakat lainnya. Alasan kenapa iklan ini dijadikan dalam bentuk animasi adalah salah satunya karena pandemic *Covid-19* yang masih marak. Proyek ini selain menjadi *colorist shots*, penulis juga menjadi *assets artist* atau ditugaskan untuk menggambar *asset* tanpa harus diwarnai yang akan diletakkan dalam environment nantinya. Di sini, penulis belajar bahwa profesi ataupun kepribadian

juga berpengaruh terhadap lingkungan ataupun properti di sekitar tokoh. Contohnya adalah bahwa anak tomboy tidak mungkin akan memiliki mainan masak-masakan. Dalam proses pelaksanaan, penulis melakukan asistensi kepada Dennis Reynaldo selaku *art director*. Berikut adalah hasil dari pekerjaan penulis:



Gambar 3.14. Mainan Anak



Gambar 3.15. Ruang Dapur

### 3.3.4. EYCEL

Dalam Proyek Binus EYCEL, di mana proyek ini adalah untuk memperkenalkan lingkungan sekolah Binus. Penulis tidak begitu terlibat dan hanya membantu dalam bagian produksi seperti mewarnai beberapa shot animasi, menggambar asset karakter melalui *Adobe Photoshop*, di mana beberapa anggota tubuh yang akan digerakkan melalui *After Effect* akan dipisah-pisah dan penulis juga menggerakkan 1 shot di mana para karakter tengah berada di kelas menggunakan *puppet tool* di aplikasi *After Effect*. Berikut beberapa hasil karya yang penulis buat dalam proyek ini:



Gambar 3.16. Eysel A



Gambar 3.17. Eysel B

### 3.3.5. Proyek Sampoerna

Dalam proyek ini, penulis juga tidak terlibat secara mendalam dan hanya ditugaskan untuk menggambar ulang pola batik untuk membantu rekan dalam waktu produksi yang ketat. Berikut adalah referensi dan hasil karya yang telah dibuat oleh penulis:



Gambar 3.18. Pola Batik



Gambar 3.19. Instagram Insidesampoena

### 3.3.6. Proyek Kolaborasi Karya Clonetown

Dalam mengerjakan karya 'Clonetown', penulis telah merancang tokoh dan membuat shot - shot animasi 2D. Pada 2 minggu pertama pengerjaan, penulis telah merancang tokoh utama yang dinamakan Karen dan beberapa tokoh pendamping. Tillman (2011) mengatakan bahwa latar belakang tokoh penting dalam mendukung atau berjalannya sebuah cerita, maka itu pentingnya menggunakan *3 dimentional character*, sebelum akhirnya menentukan bentuk. Bentuk dari tokoh pun mencerminkan kepribadian tokoh, ada 3 bentuk yaitu segitiga, lingkaran dan persegi empat. Segitita mencerminkan tokoh yang agresif atau penjahat, lingkaran menunjukkan bahwa tokoh tersebut *friendly* dan terakhir persegi, bentuk ini biasanya digunakan untuk tokoh yang keras kepala. Lalu terakhir adalah warna, dengan mengetahui arti di balik warna atau representasi sifat apa di balik warna, maka akan mudah untuk menentukan warna tokoh. Tokoh Karen merupakan tokoh utama dengan karakteristik intoleran. Dengan karakteristik intoleran, penulis kemudian membuat *3 dimentional character*nya yang berupa fisiologi, sosiologi dan psikologi. Setelah menentukan *3 dimentional character*, penulis kemudian merancang visual tokoh dengan menggunakan teori bentuk dan warna. Dalam merancang tokoh Karen, penulis menggaris besarkan bahwa Karen merupakan anak kaya yang kurang kasih sayang orang tua, temperamen juga intoleran yang berumur 20 tahun dan memiliki pekerjaan sampingan sebagai selebgram, yang di mana ia juga ingin menciptakan *trend* dalam dunia *make up* ataupun *fashion*. Kemudian cerita berubah pada minggu ke-2 dan tokoh juga direvisi dan 3 tokoh pendamping. Karena tokoh Karen merupakan seseorang yang intoleran, keras kepala dan temperamen, penulis memutuskan untuk menggunakan bentuk persegi dan segitiga

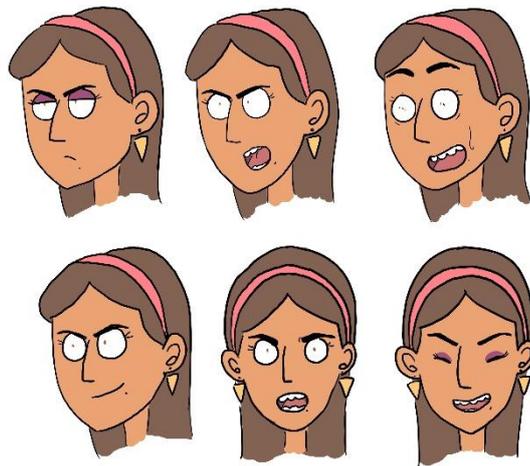
dan didominasi warna merah juga hitam. Berikut adalah beberapa proses awal penciptaan tokoh Karen dan tokoh pendamping:



Gambar 3.20. Desain 1



Gambar 3.21. Desain 2

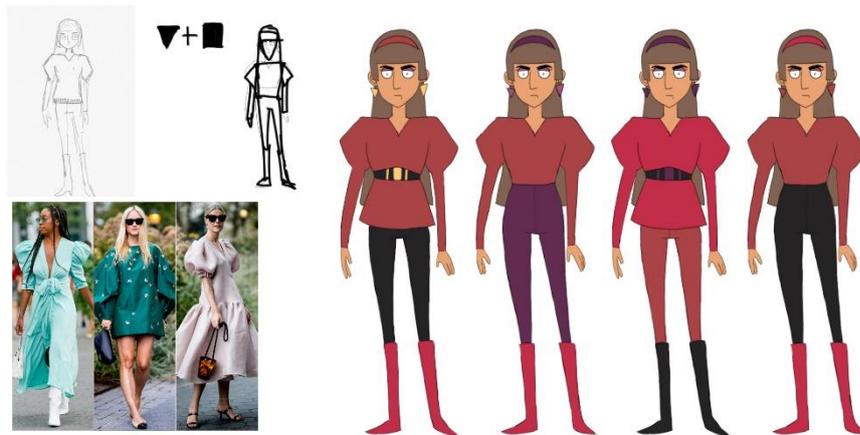


Gambar 3.22. Desain 3



Gambar 3.23. Desain 4

Pada minggu ke-2 tokoh berkurang sesuai dengan cerita dan berikut adalah eksplorasi dan hasil akhir visual tokoh Karen dan para pendamping:



Gambar 3.24. Desain 5 dan referensi



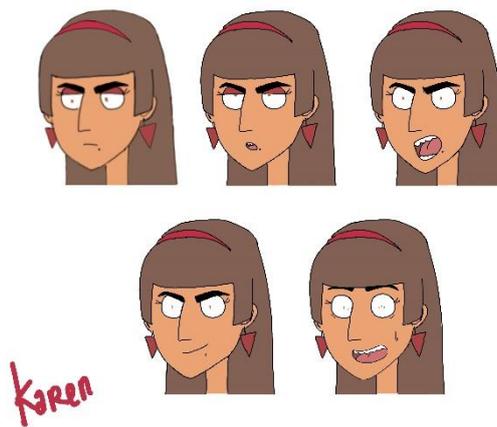
Gambar 3.25. Desain 6



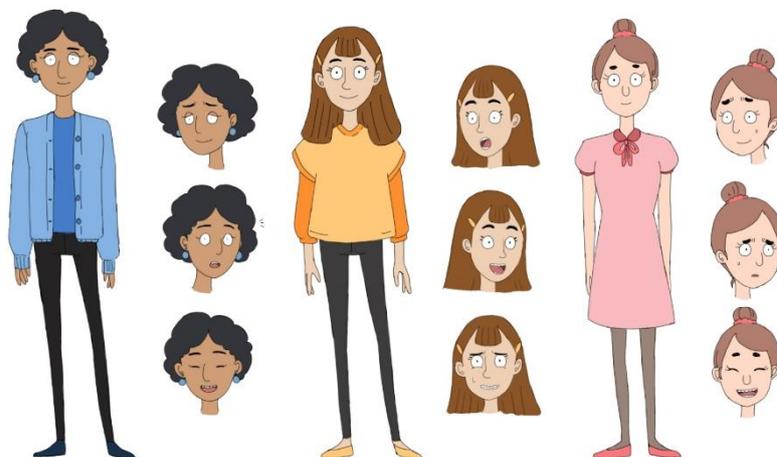
Gambar 3.26. Desain 7



Gambar 3.27. Desain 8



Gambar 3.28. Desain 9



Gambar 3.29. Desain 10



Gambar 3.30. Style Frame

### 3.3.7. Proses Pelaksanaan

Sebelum penulis mendapatkan tugas, *producer* akan melakukan *meeting* terlebih dahulu dengan klien. *Meeting* tersebut untuk memastikan ketentuan-ketentuan yang akan digunakan atau apa yang klien inginkan dari Arkala Studio dalam membuat proyek tersebut. Lalu *producer* akan melakukan *briefing* pada penulis jika *producer* ingin penulis berpartisipasi dalam proyek tersebut. Saat bekerja, penulis akan melakukan asistensi secara berkala melalui aplikasi Slack pada *thread* yang khusus dibuat untuk proyek tertentu untuk mendapatkan masukan dari anggota lain atau langsung melakukan asistensi kepada *producer*. Selain itu, setiap paginya penulis akan melakukan *meeting* dengan anggota lainnya untuk ngobrol dan melakukan *update* mengenai pekerjaan apa yang telah diselesaikan dan apa yang akan dilakukan selanjutnya.

Untuk proyek kolaborasi bersama rekan magang dan Arkala, pada bulan Oktober, *creative director* mulai mengajak Aileen Chandra untuk membuat konsep dan pada 3 minggu terakhir penulis magang di Arkala Studio, penulis akhirnya bergabung dalam *meeting* dan diperkenalkan dengan konsep yang telah ditentukan dan mulai ditugaskan untuk mendesain tokoh.

### **3.3.8. Kendala yang Ditemukan**

Kendala selama melakukan pekerjaan adalah ketika penulis harus merubah *style* gambar dari proyek tersebut, karena visual tokoh yang *quirky*. Kendala lainnya adalah ketika penulis mendapatkan tugas baru yang membutuhkan waktu cukup lama dalam penyelesaian dekat pada waktu *deadline*. Dan waktu *meeting* yang terkadang tidak tentu pas jam 9 pagi.

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

Untuk kendala meniru *style* baru, penulis hanya menggambar beberapa kali dan berusaha beradaptasi dengan gaya gambar tersebut, atau dengan melakukan asistensi kepada *Creative director* yang di mana akan diberikan arahan pada apa yang belum sesuai pada gambar atau tokoh yang telah digambar. Penulis lebih memperhatikan waktu dan *stand-by* pada Google Hangouts, di mana *meeting* dilaksanakan.