



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

Selama bekerja di SupremeVFX Bandung, dalam periode Maret – Agustus 2017, penulis berkerja sebagai *2D Artist (intern)*.

3.1.1. Kedudukan

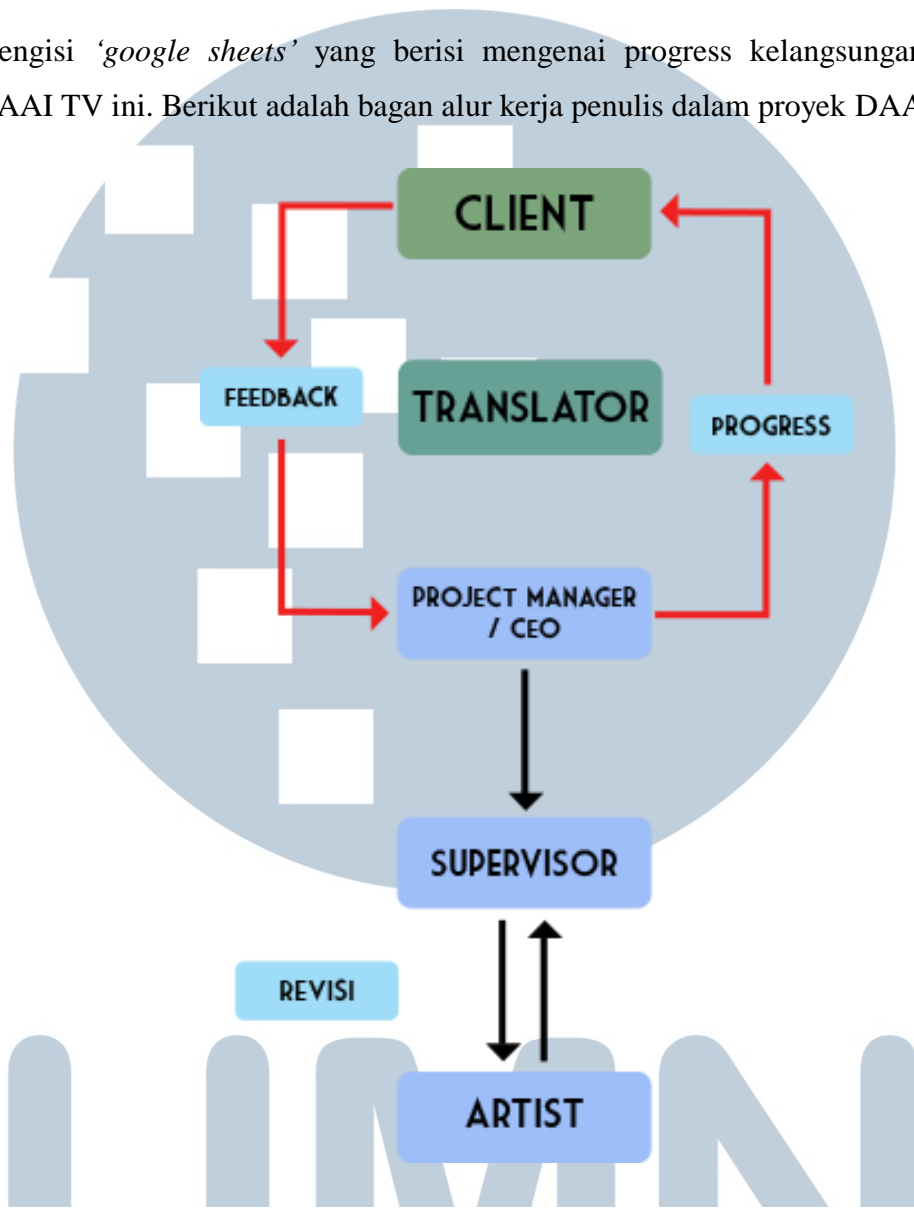
Penulis pertama-tama bekerja sebagai *Concept Artist* dalam proyek animasi serial “Master Cheng Yen Bercerita” yang ditayangkan DAAI TV. Kemudian untuk menyelesaikan proyek ini penulis juga mengerjakan proses *pre-production* dan *production* lainnya seperti pembuatan *storyboard*, *lineart*, dan *coloring*. Penulis langsung bertanggung jawab kepada *Project Manager* dan *Supervisor* dari proyek ini yaitu Pak Christheo. Penulis juga melaporkan hasil kerjanya kepada Pak Andry selaku *supervisor* lainnya yang bertanggung jawab juga pada keberhasilan proyek DAAI TV ini.

Tidak hanya itu, sebagai *2D Artist* dalam studio ini, penulis juga membantu kebutuhan pembuatan asset gambar yang dibutuhkan pada proses produksi animasi 3D seperti gambar material dalam UVW Map (*Texturing*) proyek 3D yang saat itu sedang dikerjakan studio ini. Untuk proyek ini penulis bertanggung jawab kepada Pak Andry selaku *Supervisor* dan *Compositor* dari proyek 3D.

3.1.2. Koordinasi

Koordinasi pembagian pengerjaan proyek pada Supreme VFX ini ditentukan oleh *supervisor* masing-masing bidang media (*3D Animation* atau *2D Animation*). Akan tetapi pada proyek DAAI TV yang dilakukan penulis ini, karena awalnya anggota tim *2D Animation* pada studio ini hanya baru penulis, maka penulis langsung berkoordinasi dengan *supervisor* mengenai pengerjaan proyek. Beberapa minggu kemudian anggota tim 2D SupremeVFX bertambah satu dan kemudian penulis baru berkoordinasi juga dengan anggota lainnya mengenai pembagian tugas. Pembagian tugas ini kemudian penulis laporkan pada *supervisor* dan

mengisi 'google sheets' yang berisi mengenai progress kelangsungan proyek DAAI TV ini. Berikut adalah bagan alur kerja penulis dalam proyek DAAI TV:



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi Proyek DAAI TV

Sedangkan untuk alur koordinasi kepentingan proyek 3D Animation adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi Texturing

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah detail pekerjaan penulis selama proses magang di SupremeVFX:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	13–17 Maret, 2017	DAAI TV	<i>Brainstorming</i> desain 4 karakter setan berikut sketsa dan memulai proses <i>lineart</i> serta pewarnaan
2.	20-24 Maret, 2017	DAAI TV	<i>Finalisasi</i> desain 4 karakter setan. <i>Brainstorming</i> dan <i>Finalisasi</i> desain 4 karakter orang, juga memulai sketsa awal <i>storyboard</i> .
3.	27-31 Maret, 2017	DAAI TV	Pembuatan sketsa awal <i>storyboard</i> dan <i>digital storyboard</i> . Mendesain ulang karakter Maudgalyayana dan <i>Texturing UVW Map</i> .
4.	3-8 April, 2017	DAAI TV	Pembuatan <i>digital storyboard</i> dan revisi seluruh karakter yang sudah dibuat.
5.	10-13 April, 2017	DAAI TV	Pembuatan sketsa 360° karakter orang dan Maudgalyayana, serta merevisi desain karakter orang.
6.	17-21 April, 2017	DAAI TV	Pembuatan sketsa 360° karakter setan dan perbaikan <i>shading</i> karakter setan dan Maudgalyayana. Juga pembuatan revisi shot <i>storyboard</i> . Dilakukan juga percobaan <i>test colored shot</i> dengan bekerja sama dengan <i>Backgroud Artist</i> dan <i>cleaning digital storyboard</i> dengan proses <i>lineart</i> .
7.	25-28 April, 2017	DAAI TV	Melanjutkan proses <i>cleaning storyboard</i> dengan <i>lineart</i> serta melakukan <i>test colored shot</i> .
8.	2-5 Mei, 2017	DAAI TV	Melanjutkan proses <i>cleaning storyboard</i> dengan <i>lineart</i> .
9.	8-12 Mei, 2017	DAAI TV	Melanjutkan proses <i>cleaning storyboard</i> dengan <i>lineart</i> dan memulai proses pewarnaan dasar pada seluruh <i>shot</i> . Dalam selingan penulis juga melakukan

			penambahan pada revisi UVW Map.
10.	15-19 Mei, 2017	DAAI TV	Melanjutkan proses pembuatan animasi dengan memulai <i>shading</i> karakter pada <i>shot</i> .

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Untuk memulai kerja magang di SupremeVFX sebagai 2D Artist pertama-tama dimulai dengan menginstal *driver* khusus untuk pentablet yang dibawa sendiri. Kemudian dimulailah proses kerja untuk proyek DAAI TV yang dengan membaca brief dari klien yang diberikan oleh *supervisor*. Pembagian data dan hasil kerja dalam SupremeVFX dapat dilakukan melalui dua cara. Cara pertama adalah dengan memasukan data ke *network* komputer masing-masing atau ke komputer yang dituju melalui sistem *network* yang telah disediakan windows. Cara kedua adalah dengan menggunakan USB bersama yang tersedia di kantor, pemindahan data melalui USB ini masih digunakan karena tidak semua komputer yang tersedia di ruang kerja tersambung ke *network* bersama.

Untuk kepentingan *approval* dan revisi bisa langsung membawa data kepada *supervisor* dan mencatat poin-poin yang perlu direvisi, atau juga bisa dengan melihat poin revisi yang tertulis di *google sheets* proyek yang dibagi oleh *supervisor* kepada anggota tim.

STORYBOARD										ANIMATION					
SC	SH	DURATION (in sec)	DRAFT	CLEANING LINE	DETAIL	BREAKDOWN	ARTIST	SPV FEEDBACK	CLIENT FEEDBACK	ADD NOTES	PROGRESS	ARTIST	SPV FEEDBACK	CLIENT FEEDBACK	ADD NOTES
1	1	1 2"		ENVI			Envi	proposisi muka kurang bagus							
2	2	2 3"					krifsta								
3	3	3 3"					krifsta	kaki kiri terlalu besar dan bibir terlalu tebal, kullit terlalu gelap		kaki kiri seperti patah, krig proporsional					
4	4	4 7"					krifsta	Kepala terlalu besar, tangan haritu celana biru terlalu besar		Kepala setan celana coklat, rambut merah kekacauan					
5	5	5 9"					krifsta								
6	6	6 2"					krifsta	bibir terlalu tebal, warna kulit tidak sesuai referensi							
7	7	7 13"					krifsta								
8	8	8 6"					krifsta	Leher maudghalayama terlalu panjang, warna kulit disesuaikan, posisi baris di susun lebih baik seperti segitiga							
9	9	9 10"					krifsta			mulut tili setan ligh seperti turan, tidak simetris					
10	10	10 3"					krifsta	Bibir terlalu tebal, warna kulit tidak sama							
11	11	11 7"					krifsta	proposisi tangan yang sedang kurang bagus, leher terlalu panjang, tangan kepala besar tidak proporsional		mulut setan kurang keren aneh, tidak natural, leher setan yg memuncak tidak natural					
12	12	12 4"					krifsta			hidung terlalu be					
13	13	13 5"					krifsta	Bibir terlalu tebal, warna kulit tidak sama							

Gambar 3.3. Tampilan *Google Sheets* Manajemen Proyek DAAI TV

Sedangkan ketentuan deadline tidak ditentukan oleh *supervisor*, anggota tim menentukan deadline masing-masing dengan pesan secepatnya oleh *supervisor*. Akan tetapi ada pula saat dimana *supervisor* menentukan batas akhir atau meminta kompilasi seluruh hasil yang telah dikerjakan untuk diberi masukan atau disampaikan kepada klien.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Proyek DAAI TV dimulai dengan proses pembuatan desain karakter penting pada film serial “Master Cheng Yen Bercerita” ini dimulai dengan membaca dengan teliti brief yang diberikan dari klien. Brief yang diberikan oleh klien merupakan *breakdown script* yang sudah diterjemahkan ke Bahasa Indonesia. Didalam brief tersebut terdapat daftar karakter yang memiliki pengaruh besar untuk keberlangsungan cerita berikut dengan detail keterangan beberapa karakternya. Dari situ barulah dibuat daftar karakter dengan poin-poin keterangan yang harus dimiliki setiap karakternya yang didapat dari daftar karakter yang diberikan maupun yang ditemukan didalam *breakdown script*.

1. Proses Desain Karakter Setan

Karakter pertama yang didesain penulis adalah mendesain karakter empat setan kelaparan. Proses mendesain empat karakter ini dapat dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

a) *Brainstorming*

Dalam proses ini dilakukan pencarian referensi yang berhubungan dengan pembuatan desain seperti mencari gambar setan-setan yang juga disebut mara dalam ajaran Buddha. Gambar-gambar yang ditemukan kemudian dianalisa dan distudibandingkan dengan hasil analisa dari film-film sebelumnya yang sudah pernah ditayangkan DAAI TV. Dari pengamatan

kedua jenis referensi yang tersedia dapat ditemukan ciri khusus dalam penggambaran karakter setan dalam ajaran Buddha sebagai berikut:

- Anatomi tubuh yang berotot
- Terkadang adanya tanduk diatas kepala setan
- Adanya rambut yang mengarah keatas maupun adanya rambut panjang yang terurai

- Bentuk hidung yang besar dan pesek
- Bentuk mata yang besar dan bulat dengan bola mata hampir memenuhi rongga mata
- Mulut yang memiliki taring yang menonjol keluar
- Warna kulit dari setan-setan tersebut juga tidak tersedia banyak, kebanyakan hanya berwarna hijau lumut atau coklat
- Pakaian hanya berupa kain yang menutupi bagian bawah tubuh seperti celana

Ciri khusus ini kemudian diterapkan pada seluruh sketsa desain karakter setan yang dibuat yang ditambah dengan keterangan khusus yang telah dicantumkan dalam brief yang diberikan.

Pada setan pertama yang merupakan penjelmaan dari karakter peramal (setan 1) brief tidak menyatakan poin khusus yang harus diperhatikan dalam mendesain karakter ini maka penulis hanya menerapkan poin khusus yang ditemukan melalui pengamatan penulis. Desain setan 1 ini kemudian menjadi panduan desain setan setelahnya.

Setan kedua yang dibuat adalah setan jelmaan dari pejal hewan (setan 2). Dalam mendesain setan 2 ini diberikan poin khusus untuk membuat setan dengan perut yang besar, akan tetapi dalam mendesain awal setan ini poin ini terlewatkan dan desain setan menjadi memiliki perut yang kecil. Maka dibuat dua desain untuk setan 2 ini untuk disetujui klien.

Setan ketiga yang dibuat adalah setan jelmaan dari seorang pejabat (setan 3). Dalam mendesain setan 3 ini temuan ciri khusus dari pengamatan yang dilakukan dipadukan dengan poin khusus yang tercantum pada brief yang diberikan klien. Ciri khusus yang harus dimiliki setan 3 menurut brief adalah leher yang tipis dan perut yang buncit atau besar. Maka ditambahkan pula referensi dari anatomi orang yang menderita penyakit busung lapar, karena anatomi dan ciri khas penderita penyakit tersebut mirip dengan deskripsi setan 3 yang diberikan brief.

Setan terakhir yang dibuat adalah setan jelmaan dari seorang yang dideskripsikan sebagai ‘preman’ (setan 4). Dalam mendesain setan 4 deskripsi yang diberikan brief sangatlah jelas dengan ciri khas yang unik dan sangat berbeda dengan karakter-karakter setan lainnya. Pada desain setan 4 ini klien meminta untuk setan ini digambarkan dengan kepala yang besar dan lidah yang banyak, maka kemudian penulis menggabungkan poin penting tersebut pada desain karakter setan 4 ini.

b) Finalisasi

Tahap ini adalah tahap kelanjutan dari proses mendesain karakter yang dilakukan penulis yang mencakup merapikan sketsa yang sudah dibuat di tahap sebelumnya dan kemudian melanjutkannya dengan proses pewarnaan karakter keempat setan. Setelah selesai proses pewarnaan kemudian penulis mengajukan desain karakter keempat setan tersebut kepada *supervisor* untuk diuji dan diberimasukan.

Masukan yang diberikan *supervisor* berhubungan dengan *shading* dan pemilihan warna yang kurang bervariasi dan beberapa kesalahan warna. Warna kulit setan yang awalnya berbeda-beda kemudian diberimasukan untuk diseragamkan saja yaitu menjadi warna coklat saja. Untuk memudahkan perubahan warna tersebut, maka revisi yang dilakukan adalah dengan menggunakan fitur *hue & saturation* yang terdapat dalam photoshop.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

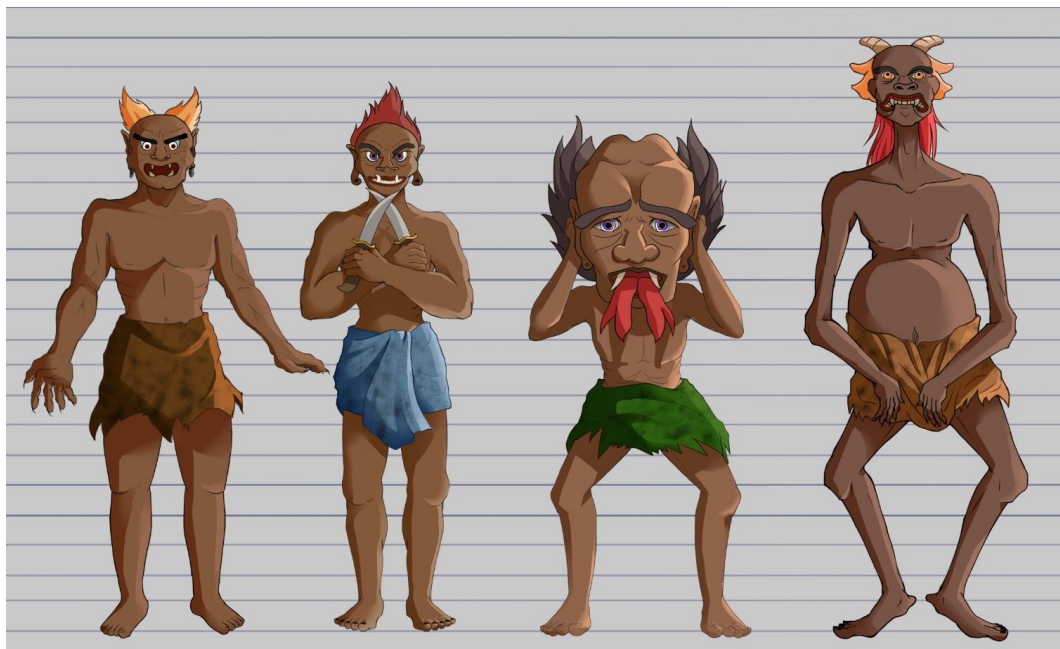


Gambar 3.4. Desain Awal Karakter Setan

c) *Feedback Client*

Tahap ini adalah tahap setelah hasil desain awal karakter telah diberikan kepada klien untuk diberi masukan agar lebih sesuai dengan apa yang diharapkan klien. Pada tahap ini revisi yang dilakukan lumayan banyak karena berhubungan dengan *style shading* yang diinginkan pihak klien. Klien juga meminta untuk celana pada setan-setan dinaikkan keatas pinggang dan dibuat agar bahan baju setan tidak terlihat seperti kain baru, namun dibuat agar terlihat kain yang sudah lama dan kucel. Maka dalam revisi ini celana keempat setan dinaikkan dan diberikan tambahan detail kotoran dan kain sobek sehingga menjadi seperti gambar dibawah ini.

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 3.5. Desain Akhir Karakter Setan Sebelum dan Sesudah Penyesuaian *Shading*

2. Proses Desain Karakter Orang

Setelah selesai mendesain empat karakter setan, proses mendesain kemudian dilanjutkan dengan mendesain karakter orang jelmaan keempat setan yang sudah

dibuat. Untuk itu dimulailah proses mendesai ulang empat karakter orang yang dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

a) **Brainstorming**

Pada tahap ini dilakukan kembali pencarian dan pengamatan referensi. Jenis referensi yang dicari dalam mendesain karakter orang ini adalah referensi mengenai pakaian yang dipakai oleh orang-orang di India pada saat itu (600 SM). Dana ditemukan bahwa pada zaman itu orang India sudah memakai turban sebagai penutup kepala mereka dan baju-baju yang dikenakan memiliki ciri yang longgar (tidak ketat). Warna tekstil yang sudah ada juga belum bervariasi, hanya saja status orang kaya dan miskin ditentukan dengan jenis pakaian yang dipakainya dan warna pakaian yang ia kenakan. Dari pengamatan ditemukan bahwa orang kaya lebih mengenakan pakaian dengan warna baju yang lebih gelap dan pekat sedangkan yang miskin hanya berpakaian celana saja dan selendang untuk menutupi tubuh bagian atas.

Dalam membuat desain keepat karakter orang ini, desain lebih disesuaikan dengan desain karakter setan yang sudah ada. Sehingga desain setan dan desain karakter orang mempunyai ciri khas yang sama pula. Akan tetapi dalam mendesain karakter orang ini dipadukan juga ciri khas moderen yang diketahui banyak orang agar lebih mudah dimengerti penonton DAAI TV.

Untuk desain pertama adalah desain karakter orang peramal yaitu jelmaan dari setan 1. Peramal ini kemudian digambarkan dengan pakaian lengkap dan bagus karena sesuai dengan cerita peramal ini memiliki uang yang banyak dari hasil meramal banyak orang. Warna yang dikenakan pada peramal dibuat khusus dengan warna terang untuk menampilkan kesan kesuciannya, karena meramal dapat diibaratkan mendapatkan kabar dari yang atas dan atas sering dilambangkan sebagai sesuatu yang suci.

Desain kedua yang dibuat adalah desain pejagal hewan yang merupakan jelmaan dari setan 2. Awalnya Pejagal disesain dengan perawakan tubuh yang kurus dan berotot sesuai dengan desain setan yang

sudah dibuat, tetapi setelah dilihat hasil sketsa desain pejagal diubah menjadi berperawakan gendut dan berotot. Hal ini karena pejagal hewan bekerja di sebuah restoran yang tentunya membuat dirinya menjadi gendut, tetapi karena ia juga sering bekerja memotong dan mengangkat hewan (pekerjaan berat) maka badannya juga berotot. Sedangkan untuk pakaian pejagal, status pekerja seorang jagal termasuk didalam kalangan orang yang miskin maka baju pejagal disamakan dengan desain orang miskin lainnya, hanya saja warna pakaian yang ia kenangkan berwarna gelap atau pekat untuk menggambarkan kesuksesannya dalam usaha dagangnya.

Desain karakter ketiga yang dibuat adalah karakter pejabat yang merupakan jelmaan dari setan 3. Status sebagai seorang pejabat sudah menggambarkan bahwa ia merupakan orang yang sukses dan kaya. Maka untuk menggambarkannya pakaian yang ia kenangkan berwarna merah pekat lengkap dengan aksesoris emas yang melambangkan kekayaannya. Postur tubuh karakter ini juga disesuaikan dengan desain setan yang ada yaitu betubuh tinggi gendut dengan perut yang besar.

Desain karakter orang yang terakhir adalah desain karakter pembuat onar atau 'preman' yang merupakan jelmaan dari setan 4. Dari statusnya 'preman' terkenal dengan seseorang yang miskin maka desain pakaian karakter ini disamakan juga dengan seseorang yang miskin dengan sedikit warna pakaian yang berbeda antara celana dan baju. Hal ini dilakukan untuk membedakan karakter pembuat onar dengan karakter sampingan orang miskin lainnya yang terdapat didalam cerita.

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



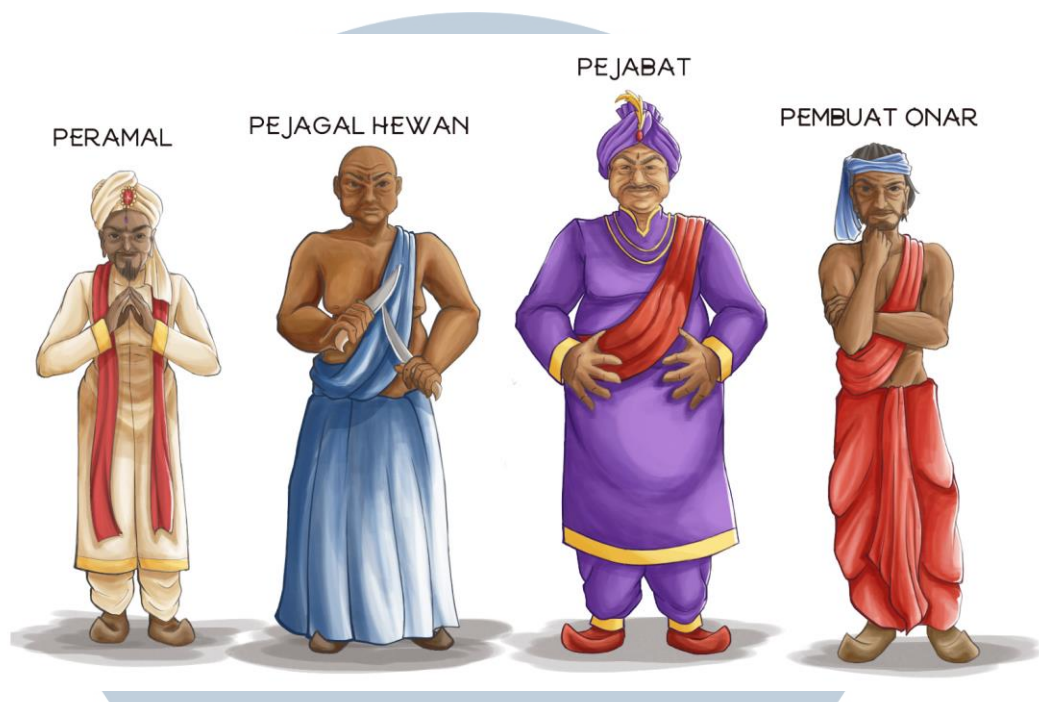
Gambar 3.6. Sketsa Awal Desain Karakter Orang

b) *Finalisasi*

Tahap ini dimulai setelah adanya masukan dari *supervisor*. Pada tahap ini dilakukan *cleaning* dan *lineart* terhadap sketsa desain. Yang kemudian dilanjutkan dengan pewarnaan desain karakter berikut *shading*-nya hingga selesai. Kemudian sebelum diserahkan kepada klien, dipastikan lagi dengan menyerahkan kembali kepada *supervisor* untuk diberi masukan dan *approval*. Revisi yang diberikan pada tahap ini berupa perbaikan warna, *shading*, dan anatomi tubuh karakter serta kesan-kesan yang muncul ketika pertama kali melihat desain karakter orang tersebut.

Dari masukan tersebut kemudian dihasilkanlah hasil desain seperti gambar dibawah ini.

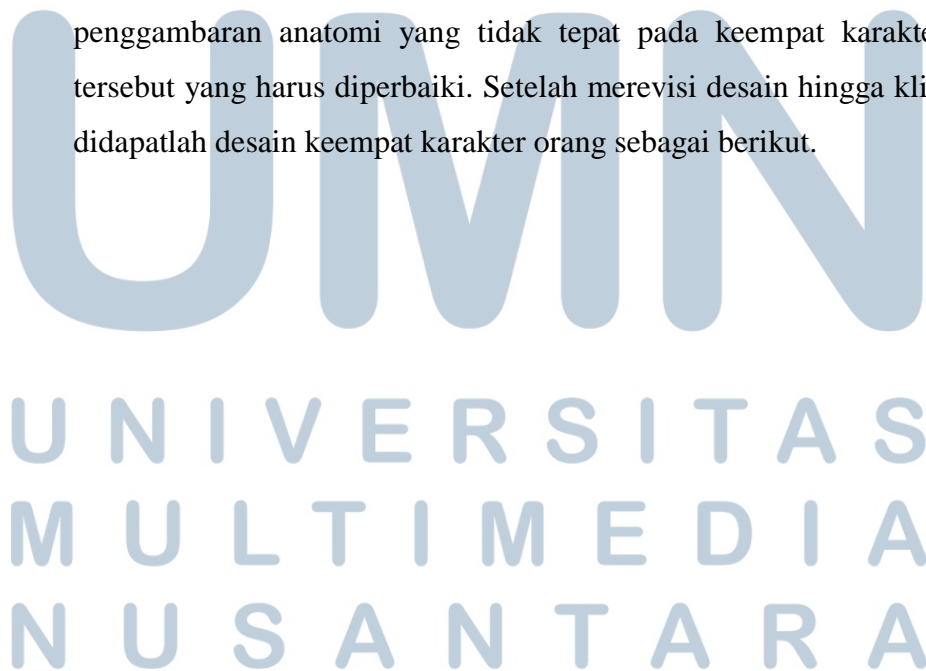
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.7. Desain Awal Karakter Orang

c) **Feedback Client**

Pada tahap ini klien memberikan kesan dan masukan untuk keempat karakter orang. Masukan tersebut berupa masukan desain pakaian karakter pembuat onar dan pejabat yang harus diubah, pemilihan warna dan *style shading* yang digunakan pada saat pembuatan desain ini, dan adanya penggambaran anatomi yang tidak tepat pada keempat karakter orang tersebut yang harus diperbaiki. Setelah merevisi desain hingga klien puas, didapatkan desain keempat karakter orang sebagai berikut.





Gambar 3.8. Desain Akhir Karakter Orang Sebelum dan Sesudah Penyesuaian *Shading*

Setelah berlangsungnya proses pembuatan animasi kemudian ada lagi masukan dari klien yang meminta bahwa seluruh karakter sebaiknya menggunakan turban. Sehingga setelah berunding dengan *supervisor*, karakter pejagal yang tadinya didesain dengan kepala botak kini

ditambahkan turban dan ditambahkan pula rambut dan kumis seperti permintaan klien.



Gambar 3.9. Desain Akhir Karakter Pejagal

3. Proses Desain Karakter Maudgalyayana

Proses mendesain karakter kemudian diakhiri dengan permintaan untuk mendesain ulang karakter Maudgalyayana yang sudah disediakan dalam referensi. Proses mendesain karakter Maudgalyayana dapat dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

a) Pengamatan

Karena referensi sudah disediakan oleh pihak klien maka proses mendesain langsung dimulai dengan mengamati gambar referensi yang sudah disediakan. Poin-poin yang dapat diambil dari hasil pengamatan gambar referensi adalah sebagai berikut:

- Kepala botak dengan perawakan tubuh yang kurus namun berotot
- Mata sedikit sayu (melihat lurus kedepan bawah) dengan alis mata yang cukup tebal
- Kesan yang didapat adalah orang yang saleh dan tenang
- Pakaian terbuat dari kain berwarna oranye

Kemudian pengambilan referensi jenis-jenis pakaian yang dipakai oleh para biarawan Buddha atau yang sering disebut banthe juga diamati. Hal

ini dilakukan untuk menambah adanya perbedaan dengan desain sebelumnya.



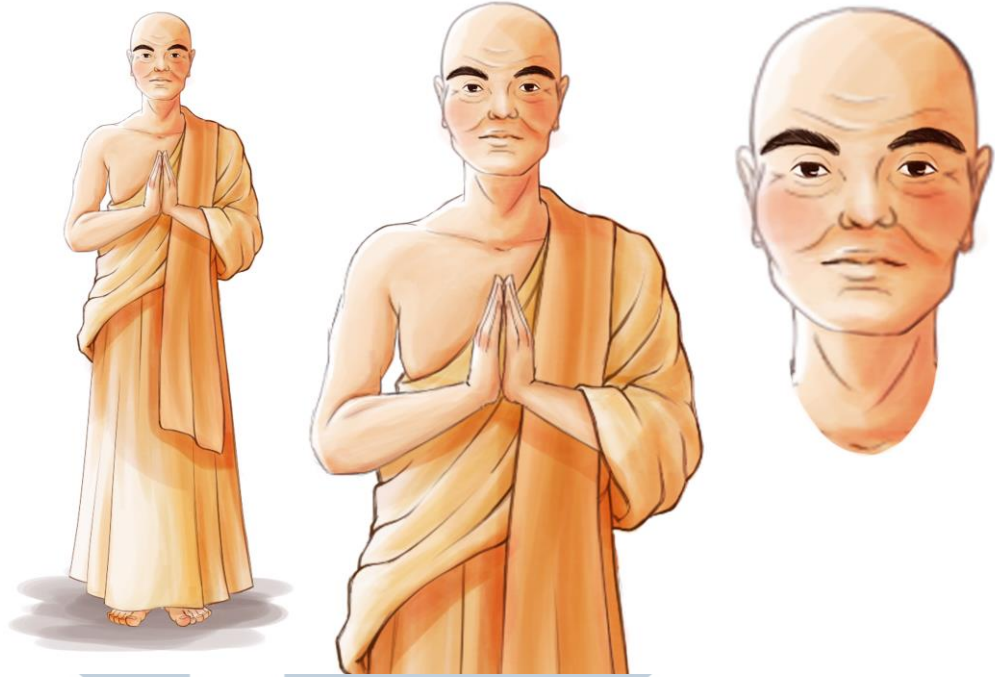
Gambar 3.10. Referensi Desain Maudgalyayana yang Diberikan Klien

b) Finalisasi

Pada tahap ini setelah hasil desain dilaporkan kepada *supervisor* untuk disetujui, desain karakter Maudgalyayana tidak mengalami banyak perubahan. Pada tahap ini desain hanya melalui pembetulan dalam hal anatomi tubuh karakter sebelum dilanjutkan dengan proses *lineart* dan pewarnaan.

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

MAUDGALYAYANA



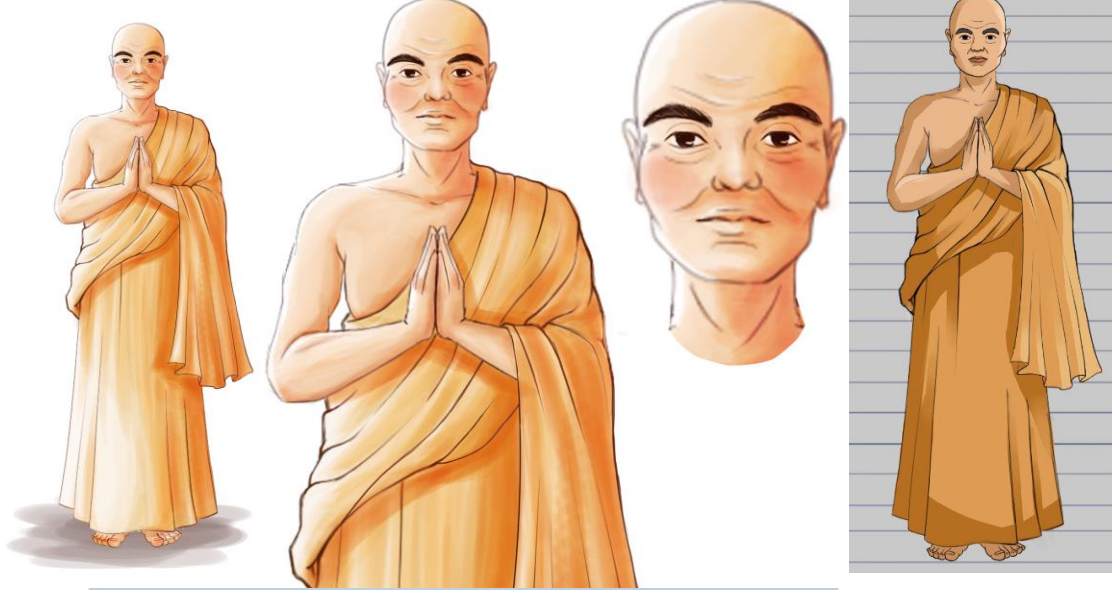
Gambar 3.11. Desain Awal Karakter Maudgalyayana

c) *Feedback Client*

Pada tahap ini karakter Maudgalyayana mengalami beberapa perbaikan setelah mendapat masukan dari klien. Perubahan yang terjadi adalah permintaan untuk mengecilkan wajah karakter, merubah gaya tangan menjadi gaya beranjali yang benar yaitu tangan rapat menempel tanpa jeda, dan pakaian karakter sebaiknya tidak diubah dari referensi yang diberikan. Dari masukan tersebut kemudian dihasilkan desain akhir karakter Maudgalyayana sebagai berikut.

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

MAUDGALYAYANA



Gambar 3.12. Desain Akhir Karakter Maudgalyayana Sebelum dan Sesudah Penyesuaian

Shading

Proses desain konsep karakter kemudian dilanjutkan dengan pembuatan desain 360° karakter yang sudah dibuat. Desain tampak samping dan ¾ karakter ini berguna untuk menjadi panduan nantinya dalam mengerjakan animasi. Desain 360° karakter yang dibuat sayangnya tidak semua selesai hingga tahap *shading* akhir karena jenis *shading* akhir yang diinginkan masih belum bisa dicapai dengan waktu yang singkat. Ditambah lagi proses mendesain harus segera diakhiri dan dilanjutkan ke proses pembuatan *storyboard* untuk mempercepat proses produksi. Sehingga desain 360° karakter dapat dianggap sebagai proses latihan sebelum melakukan proses produksi. Desain 360° karakter yang telah dibuat dibantu dengan anggota tim lainnya dapat dilihat dalam lampiran.

Proses selanjutnya yang dilakukan penulis dalam proyek ini adalah pembuatan *storyboard*. Dalam pembuatan *storyboard*, penulis awalnya merancang seluruh shot sendiri, lalu kemudian dipertengahan proses perancangan *storyboard* penulis dibantu oleh seorang anggota tim lainnya yang baru bergabung dengan SupremeVFX. Proses perancangan *storyboard* yang dilakukan penulis dapat dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

a) Pemahaman Alur Cerita

Proses pertama yang dilakukan untuk membuat *storyboard* adalah membaca ulang *breakdown script* yang telah dibagikan. Pada tahap ini *breakdown script* dibaca berkali-kali untuk mendapatkan gambaran secara garis besar alur cerita. Setelah memahami dengan betul alur cerita yang ingin diceritakan berdasarkan brief yang sudah diberikan barulah pembuatan akan poin-poin penting alur cerita dapat ditentukan.

Poin-poin penting tersebut merupakan titik dimana *flashback* terjadi didalam cerita. Pada cerita yang ingin disampaikan dalam serial 'Master Cheng Yen Bercerita' ini terjadi banyak sekali perpindahan alur menjadi *flashback* yang tidak diberi keterangan didalam *breakdown script* sehingga untuk menentukan titik dimana *flashback* terjadi sangatlah sulit hingga harus membaca ulang berkali-kali brief.

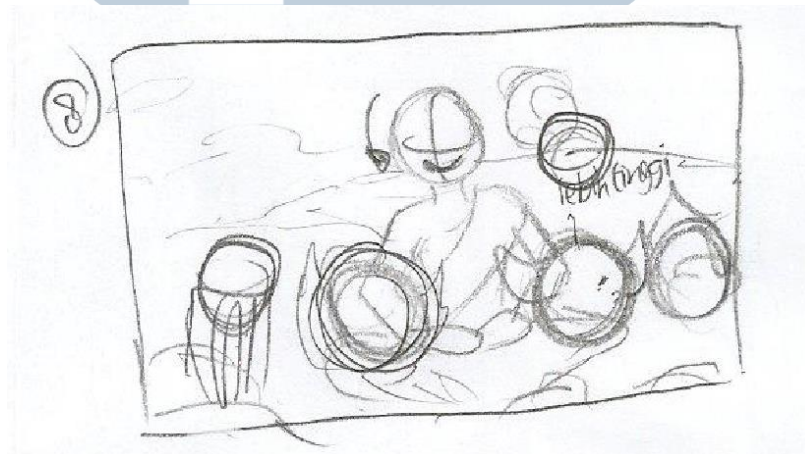
Dari hasil penelusuran penulis kemudian ditemukan adanya tujuh kali perubahan waktu atau kejadian *flashback*. Dimana setiap setan yang bertanya kepada Maudgalyayana terkecuali setan 4, memiliki dua titik *flashback* yang terjadi didalam alur cerita mereka. Titik *flashback* yang terjadi pertama hanya dialami oleh setan pertama hingga setan ketiga, *flashback* tersebut bercerita mengenai penderitaan setan 1-3 saat itu ketika hidup didunia setelah bereinkarnasi menjadi setan. Empat titik *flashback* lainnya kemudian dialami oleh seluruh setan yang sedang menghadap Maudgalyayana. Pada titik *flashback* kali ini, *flashback* menggambarkan penjelasan Maudgalyayana akan kehidupan masalalu para setan disaat mereka masih menjadi manusia.

Pada tahap ini penulis juga memberi catatan khusus letak tempat kejadian pada poin alur cerita yang sudah ditemukan. Akan tetapi untuk menjaga sifat rahasia dari proyek ini, penulis tidak dapat menjelaskan tempat kejadian maupun alur cerita secara lebih rinci dari yang sudah dijelaskan.

b) Sketsa Kasar / Awal

Setelah melalui proses pembuatan alur cerita berdasarkan poin-poin penting, proses perancangan selanjutnya yang dilakukan adalah membuat sketsa kasar dari pembuatan *storyboard*. Pembuatan sketsa kasar penulis lakukan dalam bentuk manual tradisional di kertas. Pada tahap ini tata letak karakter didalam shot sudah ditentukan. Memang sketsa kasar ini masih bersifat kasar sekali dengan penggambaran karakter didalam shot masih berupa perwakilan dari desain karakter dengan menunjukkan ciri khas khusus setiap karakternya sebagai pembeda satu karakter dengan karakter yang lainnya.

Sketsa kasar tersebut kemudian dipindahkan dalam media digital dengan sedikit polesan agar gambar dapat lebih dimengerti. *Storyboard* digital yang dihasilkan dalam tahap ini masih sedikit kasar, namun detail karakter dan latar belakang sudah sangat jelas dan dapat dimengerti dengan baik.



Gambar 3.13. Sebelum dan Sesudah Shot Melalui Proses Pemolesan

c) Revisi

Tahap revisi ini dimulai setelah hasil polesan *storyboard* disatukan dan diberikan kepada *supervisor* untuk diberi masukan. Dalam tahap ini revisi yang dilakukan adalah revisi arah datang dan keluarnya karakter setan dan Maudgalyayana pada shot yang juga berpengaruh dengan tata letak karakter didalam *environment*. Dari pengamatan *supervisor* juga kemudian ditemukan kesalahan penempatan kamera yang dapat diperbaiki dengan menggunakan teori *180° Rule (The 180° Degree Rule)* yang mana merupakan teori tata letak perputaran kamera agar tidak terjadi keganjalan seperti rasa terpotong saat kamera berpindah posisi.

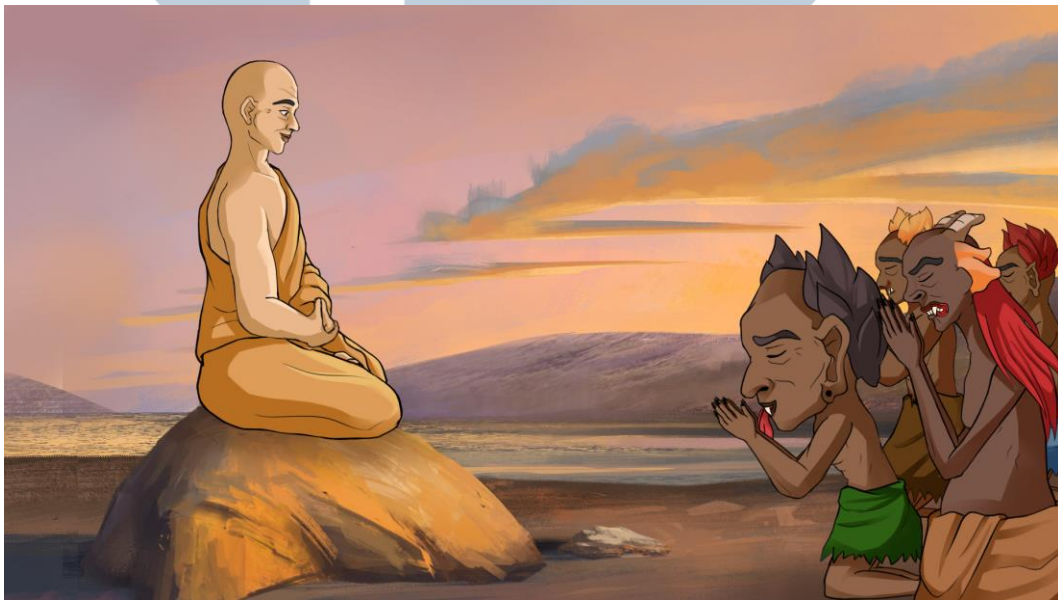
Bowen dan Thompson (2013) dalam bukunya menjelaskan bahwa setelah posisi kamera pada shot pertama ditentukan, shot selanjutnya harus mengikuti ketentuan posisi kamera yang tidak boleh melebihi arah putar lebih dari 180 derajat atau setengah lingkaran. Maka beberapa shot ada yang harus ditata ulang penempatan karakternya agar memenuhi peraturan tersebut. Berhubungan dengan peraturan tersebut, akhirnya diputuskan bahwa tata letak posisi karakter Maudgalyayana dan setan-setan berkumpul di pinggir sungai akan diubah agar tidak melanggar aturan tersebut.

d) Finalisasi

Proses terakhir yang dilakukan dalam perancangan *storyboard* adalah finalisasi. Pada tahap ini gambar semua *storyboard* sudah disetujui *supervisor* dan sudah di-*lineart*. Setelah *lineart* selesai dikerjakan, proses dilanjutkan dengan pemberian warna dasar pada seluruh karakter yang terdapat didalam shot tersebut. Tidak lupa juga gambar pada shot ditambahkan *shading* sesuai dengan arah datangnya matahari beserta pantulannya. Disaat proses *shading* ini penulis sudah mulai terbiasa dengan gaya *shading* yang diterapkan pada proyek ini dan sudah menemukan *tools* serta aplikasi yang cocok untuk mendapat kualitas yang diinginkan.

Proses terakhir sebelum *shot* diberikan kepada supervisor dan klien adalah penggabungan *shot* dengan latar belakang yang sudah dibuat oleh *Background Artist*. *Background Artist* yang bergabung untuk menyelesaikan proyek ini adalah personel lain yang tidak termasuk didalam personel SupremeVFX sehingga ketika ada asset latar belakang yang perlu pisah tersendiri penulis berkoordinasi dengan *supervisor* dan mendapat kecurang tersebut untuk disampaikan kepada *Background Artist*.

Hasil akhir dari *shot storyboard* setelah dikompilasikan dengan latar belakang yang sudah tersedia inilah yang kemudian disampaikan kepada klien untuk di berimaskan. Sayangnya untuk saat ini penulis harus kembali ke Jakarta sebelum mendapat *feedback* dari klien, sehingga proses produksi proyek DAAI TV ini kini sedang terhenti.



Gambar 3.14. Hasil Akhir Kompilasi Shot

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani proses magang di SupremeVFX penulis mengalami beberapa kesulitan. Semua hal yang dilalui penulis untuk mencapai titik ini tidaklah mudah, berikut adalah beberapa kesulitan yang ditemukan penulis selama proses magang:

1. Jenis *Style* gambar

Proyek yang dikerjakan penulis menggunakan gaya gambar semirealis dengan panduan gaya kartun ini sangat berbeda dengan gaya gambar yang biasanya penulis gambar (anime dan manga). Sehingga penulis perlu melihat banyak referensi dan latihan untuk menyesuaikan gaya gambar penulis. Tetapi penulis sangat bersyukur karena dapat belajar gaya gambar baru sesuai dengan tujuan penulis untuk melepaskan sebentar gaya gambar anime dan manga yang biasa penulis gunakan.

2. *Shading*

Memang dari awal penulis lemah dalam memberi gelap terang pada suatu gambar, sehingga penulis melakukan banyak kesalahan dalam menentukan posisi gelap terang dalam desain karakter. Akan tetapi dengan melalui proses magang ini penulis menjadi lebih baik dalam menentukan gelap terang.

3. Anatomi

Anatomi tubuh anime dan manga memiliki postur dan gaya yang berbeda dengan anatomi karakter manusia dalam gaya semirealis dan kartun, sehingga penulis terkadang masih membutuhkan referensi gaya gerak tubuh saat menggambarkan aksi yang rumit pada karakter animasi.

4. Keterbatasan *Brush*

Dalam menghasilkan gambar dalam media digital memang program photoshop yang paling terkenal dan banyak digunakan. Sayangnya untuk menghasilkan gambar dengan kesan tertentu dibutuhkan tambahan *custom brush* photoshop yang harus dicari di dunia maya. Dan untuk menghasilkan gaya gambar yang diinginkan pada proyek ini penulis sedikit mengalami kelusitan karena tidak menemukan jenis *brush* yang sesuai atau *tools* apa saja yang harus dipakai agar dapat mencapai hasil yang diinginkan.

5. Istilah khusus agama Buddha

Dalam berkomunikasi akan ada saatnya dimana salah paham itu terjadi. Pada proyek dari DAAI TV ini tentunya tidak akan lepas dari istilah-istilah khusus agama Buddha. Penulis mengalami kesulitan karena

terdapat beberapa istilah yang merupakan pose atau gaya gerak karakter. Untuk mencegah adanya kesalahpahaman penulis akhirnya bertanya kepada teman yang mengerti istilah tersebut dan meminta memeragakannya.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Dari kesulitan yang telah dialami penulis selama bekerja sebagai *intern* di SupremeVFX, berikut adalah solusi yang dapat dilakukan:

1. Meniru dan memodifikasi gambar yang sudah ada

Untuk kesulitan dalam menyamakan gaya gambar, pengetahuan akan peletakan gelap terang, dan anatomi tubuh karakter hal yang bisa dilakukan dalam waktu singkat adalah dengan meniru, memodifikasi dan menggambar ulang gambar yang sudah ada untuk latihan. Alternatif lainnya yang dapat dilakukan adalah menambah porsi latihan dan sketsa untuk meningkatkan keterampilan dalam suatu bidang. Memperbanyak referensi juga sangat membantu untuk mengerti lebih lanjut suatu hal.

2. Pengetahuan akan aplikasi lain

Banyak aplikasi desain yang sudah tersebar di dunia. Kita sebagai seorang insan kreatif sebaiknya memiliki banyak pengetahuan akan aplikasi desain yang sudah tersebar di dunia. Sehingga apabila hasil yang diinginkan tidak dapat dicapai dengan menggunakan suatu aplikasi, kita dapat menggunakan alternatif aplikasi lain untuk mencapai hasil yang sama. Karena tidak semua program sama dan pastinya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Sehingga alangkah baiknya apabila kita tidak hanya menguasai satu jenis aplikasi tetapi menguasai beberapa jenis aplikasi.

3. Berkonsultasi pada narasumber yang pasti

Untuk sesuatu konten yang sensitif lebih baik kita bertanya langsung kepada pihak atau narasumber yang pasti dan dapat bertanggung-jawabkan informasi yang diberikannya. Karena hal yang sensitif dapat membuahkan kontradiksi apabila terjadi kesalahpahaman dalam berkomunikasi.