



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

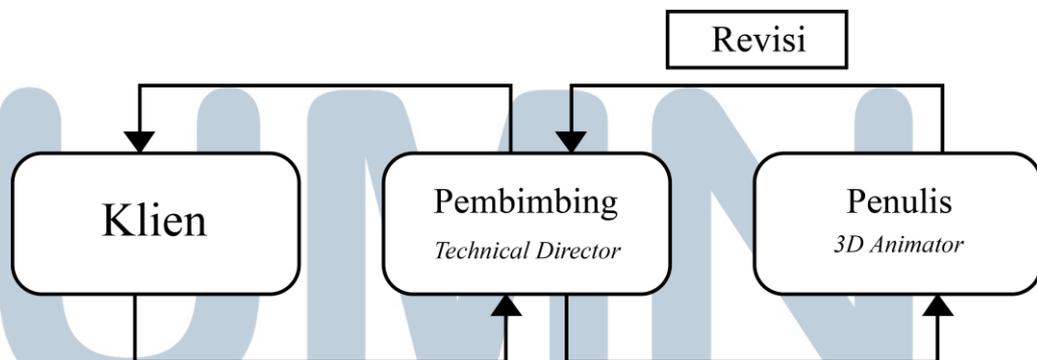
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1. Kedudukan

Penulis melakukan praktek kerja magang di Evod Studios sebagai animator karakter 3D. Proyek yang dikerjakan lebih banyak fokus ke menggerakkan karakter film animasi “Kiko” milik perusahaan MNC. Selama proses pengerjaan, penulis dibimbing langsung oleh *Technical Director* Evod Studios, Bapak Aji Shalahuddin.

3.1.2. Koordinasi

Penulis bekerja di dalam divisi animator 3D. Tugas diberikan langsung oleh pembimbing berupa *file* karakter yang ingin dianimasikan. Setelah file dikerjakan oleh animator, dan sudah dilakukan revisi, data video dikirim ke pihak klien untuk di cek kembali. Berikut adalah gambar bagan alur pengerjaan yang ada di Evod Studios:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

File-file yang dikerjakan oleh animator dipantau oleh *Technical Director* melalui *Google Drive* yang bisa diperbaharui secara *realtime*. Pada *file Google Drive* untuk proyek animasi Kiko, terdapat urutan *shot* yang dikerjakan oleh Evod Studios dan pihak studio animasi lain yang dipantau oleh *technical director* dari Evod Studios. Pembagian kerja ditentukan langsung oleh *technical director*.

Kemudian terdapat kolom status animasi yang bisa diperbaharui oleh masing-masing animator tentang proses animasi yang mereka kerjakan. Pada kolom itu terdapat pilihan *AWTAPP*, *WIP*, *done*, dan *retake*. *AWTAPP* adalah singkatan dari *awaiting for approval*, yaitu *file* yang sudah dikerjakan oleh animator sudah dikumpulkan ke dalam server Evod Studios dan menunggu persetujuan *technical director* dari Evod Studios. *WIP* singkatan dari *Work In Progress*, yaitu *file* animasi sedang dikerjakan oleh animator. Status *done* berarti *file* animasi sudah disetujui oleh *technical director* dan siap dikirim ke pihak MNC untuk diperiksa kembali. *Retake* artinya animasi yang sudah dikerjakan mendapat revisi, bisa dari *technical director* Evod Studios atau pihak MNC. Kolom terakhir adalah kolom komentar yang berisi catatan dari pihak Evod Studios atau MNC jika ada *file* yang harus direvisi.

SEQUENCE	SHOT NUMBER	Animation Notes	Batch	Startdate	Deadline	ANIM Status	DIR Approval	Comment #1 from evod	Comment #2 from evod
SQ035	SH095	Evod Irma	2	07 April 2017	16 April 2017	DONE	AWTAPP	<ul style="list-style-type: none"> - jani kiko n patino pastikan lagi menggendong mozi - mozi masih kaku, gerak kumpang daunnya dan kasih inbetween di seperti kiko - pas mau nangis kasih inbetween jg dan pas terakan kasih goyang2 di palanya - pas mau nangis kasih inbetween jg dan pas terakan kasih goyang2 di palanya 	<ul style="list-style-type: none"> - pas mau nangis kasih inbetween jg dan pas terakan kasih goyang2 di palanya - pala mozi jg kaku - kiko pas terak, no ting2 kasih gerakan humus
SQ036	SH096	Evod Al	1	07 April 2017	16 April 2017	DONE	DONE	<ul style="list-style-type: none"> 17.04 - badan kiko jangan bulguk terus, cek lehernya jangan 0 - pas mutal jalan kaki kiko di ss dan badannya jangan gerak2 - pas mutal lari patino ga usah muter badan, langsung aja kaku kanan anglat kayak kiko dan kaku kiri di ss, jadi rotasinya gradasi - tangan kiri ting2 bengkok in jangan terlalu kudu gitu - liping patino pas ngomong kiko jangan floating 	
SQ037	SH097	Evod Ulli	1	07 April 2017	16 April 2017	DONE	DONE	<ul style="list-style-type: none"> 18.04 mereka lari harusnya bukan jalan dan perhatikan perubahan dari posenya terakhir mau kearah nanti, jg sekang kaku 	
SQ038	SH098	Engon	1	07 April 2017	16 April 2017	DONE	DONE	<ul style="list-style-type: none"> lari patino memegang snack dibagusin dan alis mata kiko floating diakhir 	<ul style="list-style-type: none"> masih floating dikit
SQ038	SH099	Engon	1	07 April 2017	16 April 2017	DONE	DONE		
SQ039	SH100	Evod Jordy	1	07 April 2017	16 April 2017	RETAK	RETAK	<ul style="list-style-type: none"> jalan nya masih kaku 	<ul style="list-style-type: none"> 22.04 - snack didadanya diparent aja biar ga goyang2 gitu 22.04 patino - - pas ngomong bigger, masih kebuka matanya - pas bilang cute majukan posisi badannya, yg

Gambar 3.2 Sistem koordinasi melalui *Google Docs*

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel berisi kegiatan selama melakukan praktek kerja magang di Evod Studios:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Minggu 1 6-10 Maret 2017	Booth Foxtrot Six	3D Modelling

2	Minggu 2 13-17 Maret 2017	Animasi Kiko	<i>3D Animation</i>
3	Minggu 3 20-24 Maret 2017	Animasi Kiko dan Toba	<i>3D Animation</i>
4	Minggu 4 27-31 Maret 2017	Animasi Kiko dan Toba	<i>3D Animation</i>
5	Minggu 5 3-7 April 2017	Animasi Kiko dan Toba	<i>3D Animation</i>
6	Minggu 6 10-14 April 2017	Animasi Kiko	<i>3D Animation</i>
7	Minggu 7 17-21 April 2017	Animasi Kiko	<i>3D Animation</i>
8	Minggu 8 24-28 April 2017	Animasi <i>Product Window</i> Indovision	<i>Motion Graphic</i>
9	Minggu 9 1-5 Mei 2017	Animasi <i>Product Window</i> Indovision	<i>Motion Graphic</i>
10	Minggu 10 8-12 Mei 2017	Animasi <i>Product Window</i> Indovision	<i>Motion Graphic</i>
11	Minggu 11 15-19 Mei 2017	Animasi Kiko	<i>3D Animation</i>
12	Minggu 12 22-26 Mei 2017	Animasi Kiko	<i>3D Animation</i>
13	Minggu 13 29 Mei-6 Juni 2017	Animasi Kiko	<i>3D Animation</i>

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Penulis lebih banyak mengerjakan proyek animasi serial televisi Kiko. Proses pengerjaan animasi Kiko adalah sebagai berikut:

1. *Technical Director* menerima *file* dari pihak MNC dan memberikan data animasi berisi *file* karakter, *environment*, dan lain-lain melalui *Hardisk* yang kemudian di duplikat ke masing-masing ke komputer animator.
2. *Technical Director* membagi tugas kepada animator melalui *Google Drive*. Animator bisa melihat langsung secara *realtime* dan bisa langsung mengerjakan. *File* yang sedang dikerjakan diubah statusnya menjadi “*WIP*”.
3. Animator melihat *Leica* yang sudah diberikan oleh pihak MNC. *Leica* adalah video animasi 2D yang berisi keseluruhan 1 episode film animasi tersebut. Animasi dalam video tersebut masih kasar dan hanya sebagai panduan animator dalam menentukan pose, *timing*, dan ekspresi.
4. Animator membuat animasi karakter melalui *file* yang sudah dikerjakan oleh *layout artist*. Posisi karakter dan kamera sudah diatur. Tugas animator hanya menggerakkan karakter saja. Animator dapat melihat referensi gerakan berdasarkan episode film yang sebelumnya untuk menjaga kepribadian karakter dapat diaplikasikan dalam setiap gerakannya. Untuk gerakan berjalan, berlari, dan ekspresi sudah tersedia dalam *library* yang disediakan oleh MNC. Animator bisa memilih kapan ekspresi dan gerakan dalam *library* harus digunakan.
5. Animator mengumpulkan *file* animasi dalam bentuk video *preview* ke *technical director*. Setelah disetujui, video tersebut akan dikirim ke MNC untuk diperiksa sampai akhirnya disetujui.

Berikut adalah contoh urutan pengerjaan animasi karakter dari serial TV “Kiko”:

1. *File* selalu diperbaharui jika ada pengerjaan episode baru. Semua *file* disimpan di dalam direktori yang sama dan tidak harus dikerjakan melalui komputer kantor.
2. Melihat *google docs* yang berisi daftar adegan yang dikerjakan oleh Evod Studios. *Technical Director* membagi pekerjaan kepada para animator

	A	B	C	D	E	F	G
1	SEQUENCE	SHOT NUMBER		Start Frame	End Frame	Frame	Second
2	SQ001	SH001	Evod Faiz	101	176	76	3.04
3	SQ002	SH002	Evod irsan	101	148	48	1.92
4	SQ002	SH003	Evod irsan	149	201	53	2.12
5	SQ003	SH004	Evod irsan	101	146	46	1.84
6	SQ004	SH005	Evod ages	101	165	65	2.6
7	SQ005	SH006	Evod ages	101	136	36	1.44
8	SQ005	SH007	Evod ages	137	164	28	1.12

Gambar 3.3 Pembagian kerja melalui Google Docs

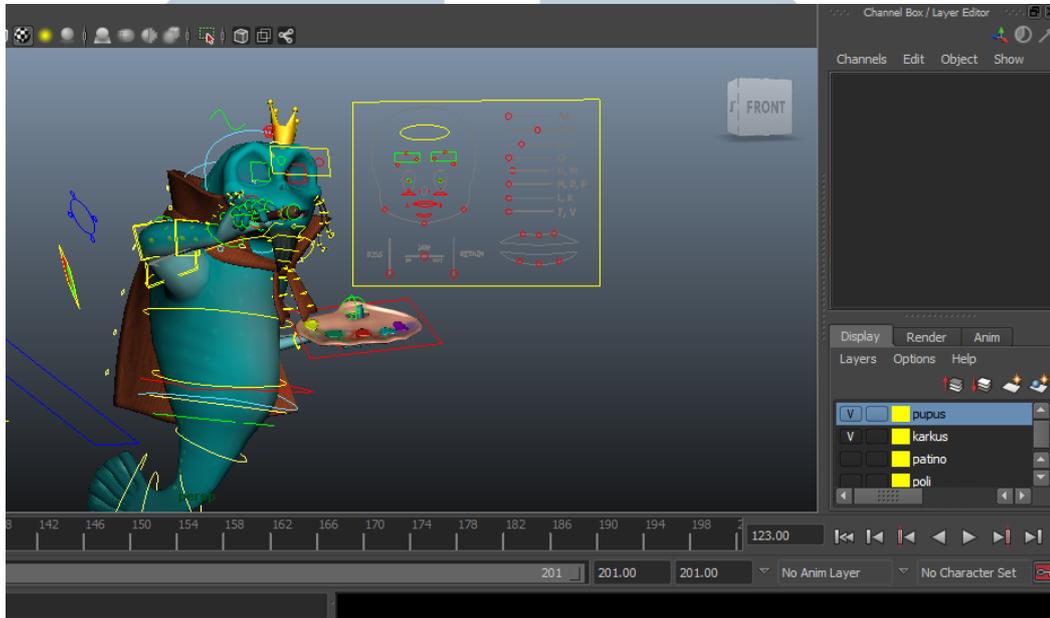
- Melihat *leica* yang diberikan oleh MNC untuk mengetahui jalan cerita dan adegan yang harus dikerjakan. Video tersebut dijadikan sebagai panduan dalam membuat pose dan gestur karakter.



Gambar 3.4 *Leica* yang diberikan oleh pihak MNC

- Setelah file animasi di dalam *software Autodesk Maya* dibuka, terdapat model 3D karakter, properti, dan set. Untuk fokus ke pengerjaan gerakan

karakter, perlu dilakukan *layering* karakter, property, dan set untuk menyembunyikan objek-objek yang tidak perlu dilihat sementara.



Gambar 3.5 *Layering* (kotak kuning) untuk menyembunyikan objek yang tidak perlu

Pada gambar tersebut, *layer* set, properti, dan beberapa karakter disembunyikan sehingga fokus pada karakter yang ingin digerakkan.

5. Penulis menggerakkan karakter dengan melihat *leica* sebagai panduan
6. Setelah selesai, animasi di-*render* dan dikirim ke *server* kantor untuk diperiksa oleh *supervisor*.

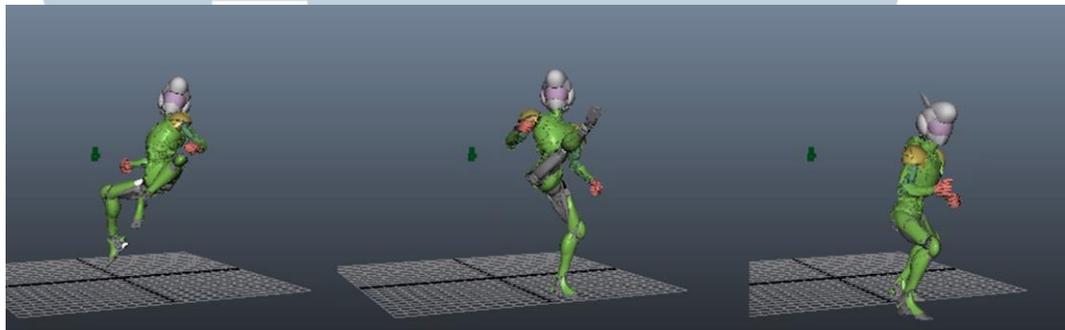
Selain animasi “Kiko”, pekerjaan lain yang dilakukan adalah menggerakkan karakter 3D yang bernama Toba. Tugas yang diberikan adalah membuat eksplorasi gerakan *action* pada karakter. Kemudian referensi yang dicari adalah gerakan beladiri atau gerakan bertarung. Penulis menjadikan salah satu video *youtube* sebagai referensi untuk gerakan beladiri *taekwondo* dalam menendang.

U M N
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 Referensi gerakan menendang

Penulis memilih gerakan ini karena sesuai dengan karakter Toba yang lincah dan cepat. Setelah mendapatkan referensi, gerakan dalam video tersebut diaplikasikan ke dalam karakter.



Gambar 3.7 Pengaplikasian gerakan karakter 3D

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala pertama kali yang ditemukan pada saat pelaksanaan kerja magang adalah proyek animasi 3D sedang dalam tahap pengerjaan. Penulis tidak mendapatkan kesempatan untuk mengerjakan animasi karakter pada minggu pertama. Kendala yang kedua adalah *software* yang digunakan oleh perusahaan belum sempat diajarkan oleh pihak kampus sehingga harus belajar sendiri dan menyesuaikan diri. Selama pengerjaan animasi “Kiko”, batas waktu pengerjaan yang diberikan oleh MNC mencapai 1 hingga 2 minggu. Waktu tersebut sudah termasuk waktu untuk revisi dari *Technical Director* dari pihak Evod dan *Director* dari MNC, tetapi kadang animator harus menunggu lebih dari 1 hari untuk asistensi.

Kendala lain terjadi saat minggu ke 8 hingga 10. Proyek animasi karakter Kiko sudah diselesaikan semua dan disetujui oleh pihak MNC, setelah itu banyak

sekali waktu kosong karena harus menunggu *file* episode baru dari film “Kiko” dari MNC.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Pada saat minggu pertama ketika penulis belum mendapatkan pekerjaan animasi karakter, hal yang dikerjakan adalah *modelling* panggung untuk acara peluncuran film “*Foxtrot Six*”. Pada proyek ini, penulis dibebaskan dalam penggunaan *software* sehingga mempermudah dalam proses pengerjaan. Pada saat pengerjaan Kiko, penulis mempelajari *software* baru dengan menonton tutorial dari internet dan bertanya langsung ke pembimbing lapangan. Pada awal minggu kedua, penulis diberi latihan untuk mengerjakan animasi Karakter “Kiko” sehingga mendapat kesempatan untuk menyesuaikan diri dengan *software* selama seminggu. Batas waktu yang cukup cepat membuat penulis harus memiliki target dalam pengerjaan animasi, yaitu minimal mengerjakan 2 adegan dalam 1 hari sehingga sisa waktu dapat dimanfaatkan jika ada revisi dari klien.

Pada minggu ke 8 hingga 10, penulis membantu mengerjakan animasi *motion graphic* dari klien Indovision untuk mengisi waktu yang kosong agar lebih produktif. Proyek ini memakan waktu 3 minggu pengerjaan dikarenakan banyaknya revisi dari klien dan respon yang cukup lambat. Selama 3 minggu tersebut penulis belum menerima *file* “Kiko” episode baru. Tepat saat proyek Indovision selesai, pihak MNC memberikan *file* animasi “Kiko” episode terbaru sehingga para animator bisa bekerja kembali.

U M N
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