



### **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:**

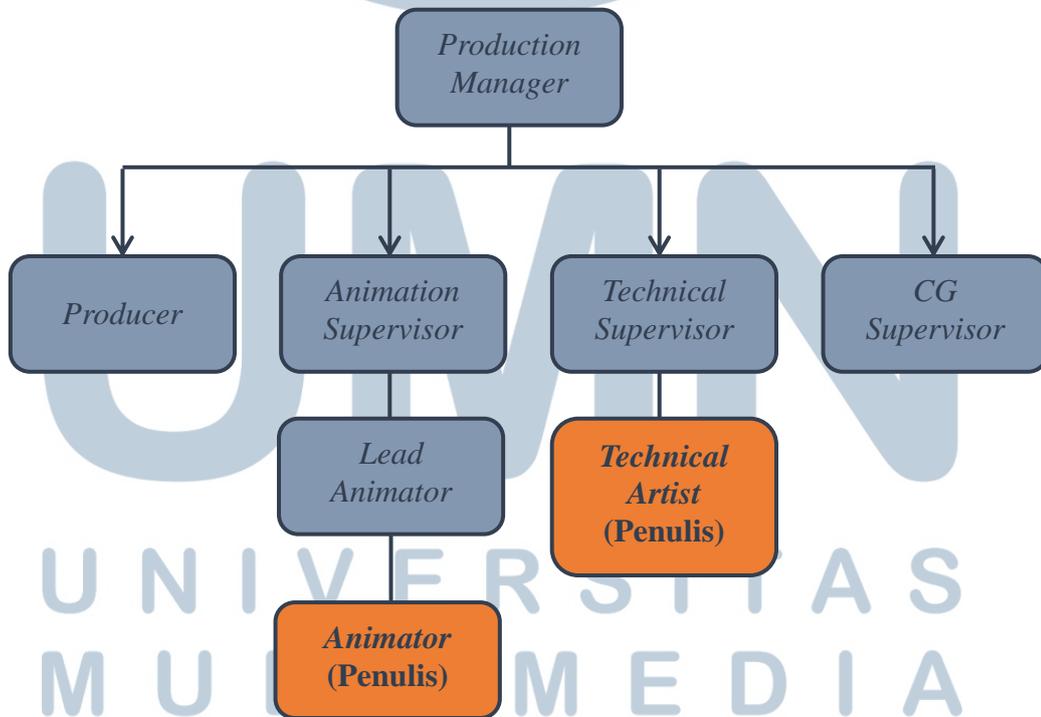
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

#### 3.1.1. Kedudukan

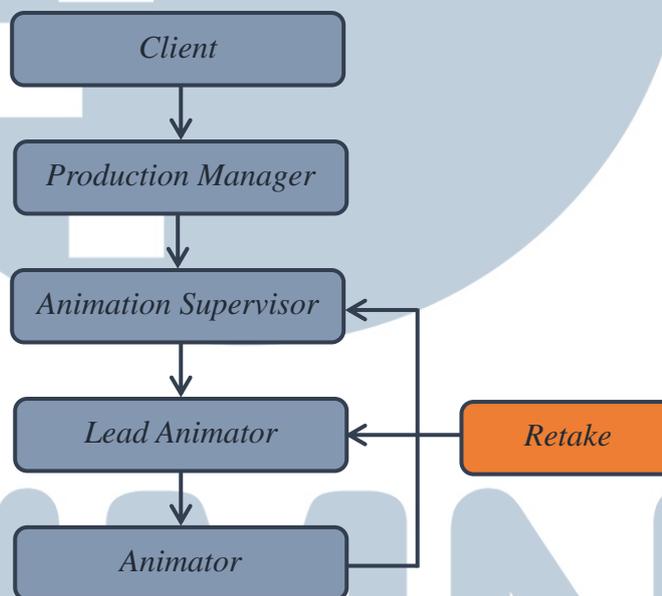
Dalam UMN Production, terdapat divisi *CG artist*, dimana terdapat 15 orang animator di dalamnya. Animator berperan untuk membuat pada setiap karakter yang ada pada setiap *shot* bergerak sesuai dengan panduan *animatic storyboard* yang ada, juga menghasilkan *blocking* objek yang sesuai pada setiap *shot*. Pembagian *shot* ditentukan oleh *lead animator*, yang juga menjadi *supervisor* sementara dalam *pod* (kelompok kerja), yang bertanggung jawab atas animasi *pod* kepada *animation supervisor*. Kedudukan utama penulis dalam divisi *CG artist* pada UMN Production selama magang adalah sebagai animator. Pada minggu akhir pelaksanaan kerja magang, penulis mendapat kesempatan untuk merangkap pekerjaan sebagai *technical artist*, yang dilatih oleh *technical supervisor*.



Gambar 3. 1. Bagan Kedudukan Penulis Dalam Divisi *CG Artist*

### 3.1.2. Koordinasi

Proyek diberikan oleh klien kepada *production manager* untuk mengatur bagaimana *pipeline* jalannya proyek. Setelah itu, informasi proyek diteruskan ke *animation supervisor*, untuk diteruskan kepada *lead animator* dan terakhir kepada para animator. Sebagai animator, penulis bertanggung jawab untuk menunjukkan hasil animasi kepada *lead animator* terlebih dahulu, sebelum diserahkan kepada *animation supervisor*. Jika animasi kurang memuaskan, maka *retake* dilakukan. Untuk lebih memperjelas bagaimana alur koordinasi kerja yang penulis lakukan di UMN Production sebagai animator, adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 2. Bagan Alur Koordinasi

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan detail pekerjaan yang penulis lakukan selama melakukan praktik kerja magang selama 9 minggu:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

| No. | Minggu               | Proyek           | Keterangan   |
|-----|----------------------|------------------|--|
| 1   | 6 – 10 Februari 2017 | Training Animasi | - Pengenalan <i>software</i> Maya<br>- <i>Assignment</i> 1: <i>ball obstacle</i> |

|   |                                 |                         |  |
|---|---------------------------------|-------------------------|--|
|   |                                 |                         | <i>animation</i><br>- Assignment 2: <i>constraint and follow through animation</i><br>- Assignment 3: <i>Ball with tail (squash and stretch, follow through) animation</i>                   |
| 2 | 13 – 17 Febuari 2017            | <i>Training Animasi</i> | Animasi karakter:<br>- Assignment 4: <i>Run and jump animation</i> , pengaturan kamera pada software Maya<br>- Assignment 5: <i>walk, push and jump animation</i><br>- Retake assignment 1-5 |
| 3 | 20 – 24 Februari 2017           | <i>Training Animasi</i> | Assignment 6: Animasi 2 karakter manusia dengan adegan aksi dan <i>timing</i> yang telah ditentukan ( <i>shot 3</i> )  |
| 4 | 27 Februari 2017 – 3 Maret 2017 | <i>Training Animasi</i> | - Finalisasi <i>assignment 6</i><br>- Retake assignment 1-6  |
| 5 | 6 – 10 Maret 2017               | Tes Animasi KGF         | - <i>Blocking</i> kamera dan animasi 5 karakter dengan karakteristik dan bentuk yang berbeda ( <i>shot 99</i> )  |
| 6 | 13 – 17 Maret 2017              | Tes Animasi KGF         | - Retake animasi <i>shot 99</i>  |
| 7 | 20 – 24 Maret 2017              | Tes Animasi KGF         | - <i>Switching shot</i> , animasi <i>shot 145</i><br>- Briefing proyek NBR   |
| 8 | 27 - 31 Maret 2017              | <i>Training</i>         | - <i>Training rigging</i> dan <i>script python</i>   |
| 9 | 3 - 7 April 2017                | <i>Training</i>         | - <i>Training rigging</i> dan <i>script python</i>   |

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

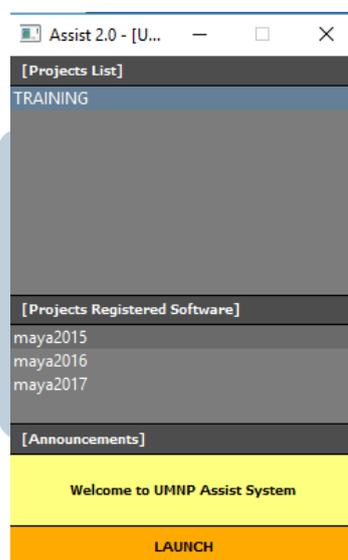
Pelaksanaan kerja magang pada UMN Production dimulai dengan pelaksanaan *training* animasi bagi para karyawan magang agar memperoleh standar animasi

yang setara. Setelah masa *training* selesai, masa pengerjaan proyek animasi pun dimulai.

Dalam pelaksanaan kerja terdapat beberapa *software* dan aplikasi yang mendukung dan mempermudah jalannya pekerjaan:

1. *Assist Launcher*

*Assist launcher* merupakan sebuah aplikasi untuk menjalankan Autodesk Maya yang terpasang di *server* utama. Penggunaan *assist launcher* penting, karena program Maya yang terpasang di *server*, berbeda dengan Maya yang terpasang di komputer penulis, karena terdapat *tools-tools* yang mendukung jalannya pembuatan animasi yang sudah terinstal di dalamnya. *Software* Autodesk Maya digunakan sebagai *software* utama dalam pembuatan animasi di UMN Production. Versi yang digunakan adalah versi 2015 atau 2016, karena lebih stabil dibandingkan versi yang lainnya, sehingga dapat membantu proses pembuatan animasi dengan lebih baik.



Gambar 3. 3. *Assist Launcher*

2. *Google Sheet*

Digunakan sebagai *tracker* untuk melakukan *tracking* pekerjaan animasi, pembagian *shot* dan mendapatkan catatan revisi dari *animation supervisor*.

Terdapat 5 buah status pada *Google Sheet* yang dapat digunakan animator untuk menandai pekerjaan yang sedang mereka lakukan:

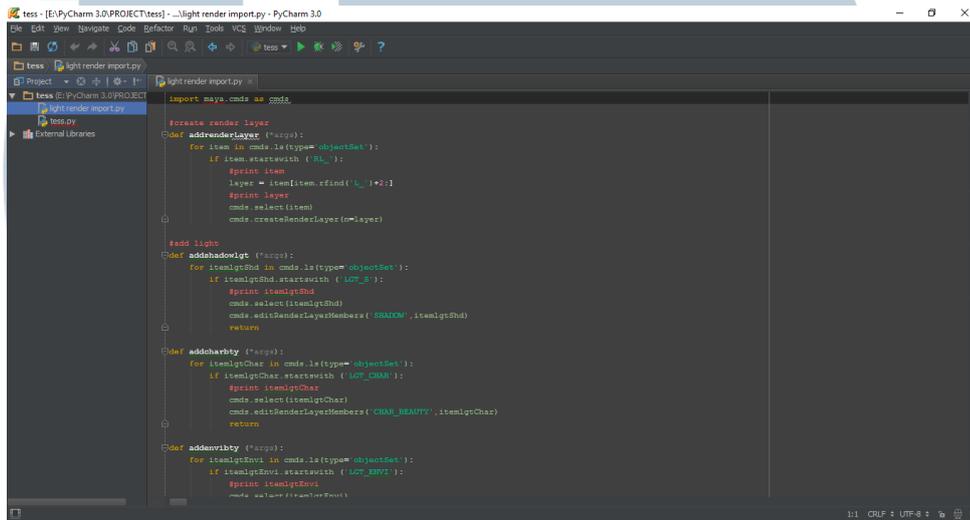
- OPEN (putih), berarti animasi pada *shot* sudah dapat dikerjakan oleh animator.
- WIP (kuning), berarti animator sedang mengerjakan *shot* yang ditugaskan padanya.
- CHK (hijau), berarti animasi pada *shot* telah selesai dikerjakan, diunggah ke dalam *server* dan siap untuk diperiksa oleh *animation supervisor*.
- RETAKE (merah), berarti animasi pada *shot* harus direvisi atau diulang kembali oleh animator.
- APPROVED (biru), berarti animasi pada *shot* sudah baik dan disetujui oleh *animation supervisor*, dan dapat maju ke proses selanjutnya.

| UMN PRODUCTION     |                |          |  |           |           |          |       |      |
|--------------------|----------------|----------|--|-----------|-----------|----------|-------|------|
| ASSIGNMENT TRACKER |                |          |  |           |           |          |       |      |
| No                 | Name           | Status   | Comment  | Comment 2 | Comment 3 | Status   | Count | %    |
| 1                  | Aarif Alwin K. | CHK      | 1. 1:04 masih banyak yang aneh di... SUDING dan gerakannya aneh.<br>2. Sektoran Ru juga sikitnya kaku banget di<br>3. Nalinya juga aneh banget di...<br>4. Isyarat 1:03:37 anehhh... klo mau snappy dan scratchy kayak cartoon coba ambil referensi Ru dan<br>5. 1:02:02 gak make sense gerakannya...<br>6. Jaban baknya kurang okah nfm...<br>7. Pas Steward nya torpal kubawah anehhh... |           |           | OPEN     | 1     | 6,25 |
| 2                  | Francisca Adis | CHK      |  |           |           | WIP      | 1     | 6,25 |
| 3                  | Robert         | CHK      |  |           |           | CHK      | 8     | 50   |
| 4                  | Gedfa          | CHK      | 1. 1:154 Hengak kintakalinya masih aneh<br>2. di sekitar frame sebulan tangannya aneh... kayak dipaku.<br>3. Pas torpal ke atas... kalinya jangan injekt...<br>4. Tuningnya bim ada weight<br>5. Pas abangnya juga gak ada weight<br>6. abangnya masih kaku-kaku   |           |           | RETAKE   | 6     | 0    |
| 5                  | Gracia         | CHK      | 1. tempatnya gak make sense gracia... kayak gak ada weightnya<br>2. Downangnya kurang "berat"<br>3. Lompat seakalinya gak klaban kayak ada FOLLOWTHROUGH nya   |           |           | APPROVED | 4     | 25   |
| 6                  | Luzin          | CHK      |  |           |           |          |       |      |
| 7                  | Nisa Komata    | WIP      |  |           |           |          |       |      |
| 8                  | Albert         | APPROVED | 1. weight pas dorong kurang oke bat.<br>2. pas steward nya regim balance atas dorong masih bim ada weightnya   |           |           |          |       |      |
| 9                  | Pujita         | APPROVED | 1. Weight dan FOLLOWTHROUGH bim ada<br>2. Jalannya kayak robot   |           |           |          |       |      |
| 10                 | Rita           | OPEN     | 1. Jalannya sdn SUDING fan.<br>2. 1:16:02 pose nya aneh...<br>3. BOX abangnya limingnya salah.   |           |           |          |       |      |
| 11                 | Antoni         | APPROVED | Keren ton...<br>Tapi...<br>1. 1:10:06 Hps nya miring ke kanan yah<br>2. Jatan di 1:372 lobang mainin kakinya   |           |           |          |       |      |
| 12                 | Devil K.       | CHK      | Oke dev... tapi...<br>1. pas jatan BOX nya trajectorynya aneh.<br>2. Lompat turumnya aneh juga dev   |           |           |          |       |      |
| 13                 | Samira         | CHK      |  |           |           |          |       |      |
| 14                 | Sherrin        | CHK      |  |           |           |          |       |      |
| 15                 | Lina Permata   | CHK      |  |           |           |          |       |      |
| 16                 | Jessica Carina | APPROVED |  |           |           |          |       |      |

Gambar 3. 4. *Google Sheet Tracker*

### 3. PyCharm

Merupakan *software* yang dapat membantu penulisan *script python* yang dapat langsung dipindahkan ke dalam *software* Maya, sehingga dapat membantu dalam pengerjaan teknis dalam proyek.



Gambar 3. 5. PyCharm

#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

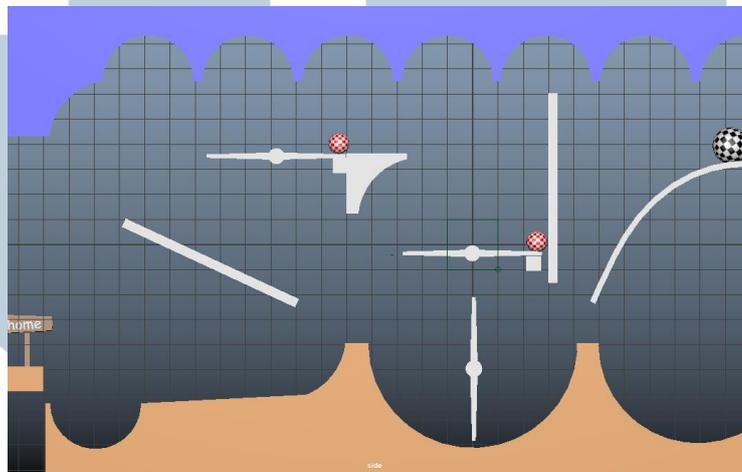
##### 3.3.1.1. *Training* Animasi

Masa *training* bertujuan untuk mendidik para animator, agar dapat mencapai standar animasi yang diterapkan oleh UMN Production. Pada minggu pertama *training*, fokus pekerjaan adalah pengenalan dan penguasaan *software* Autodesk Maya, yang digunakan sebagai *software* utama dalam pembuatan animasi di UMN Production. Tiga buah *assignment* dengan objek benda diberikan sebagai materi *training*.

Tujuannya adalah untuk melatih kemampuan dan *sense* dalam membuat animasi, agar mencapai standar animasi yang ditentukan oleh UMN Production.

*Assignment* 1 adalah pelatihan untuk *timing* dan logika dalam membuat animasi. Dalam *assignment* 1 terdapat 3 buah bola, yang terdiri dari 2 buah bola kecil dan sebuah bola besar yang harus berpindah dari

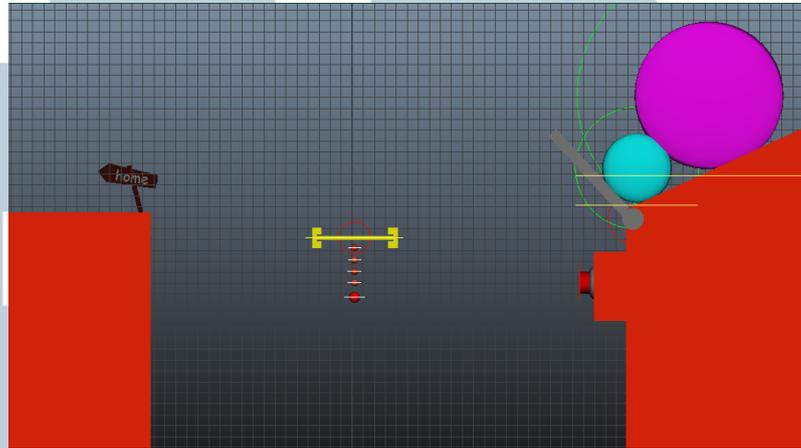
tempatya semula ke sisi kiri layar pada papan bertuliskan 'home' dengan memanfaatkan rintangan berupa papan-papan yang dapat berputar dan bergerak jika terdapat interaksi dengan bola-bola tersebut. *Assignment* ini melatih logika penulis untuk menghasilkan sebuah animasi yang masuk akal dan dapat dipercaya, juga melatih pembuatan *timing* dalam animasi. Agar animasi bola dapat tampil dengan baik, prinsip *animasi slow in, slow out, arcs*, dan *follow through* diterapkan.



Gambar 3. 6. *Assignment 1*

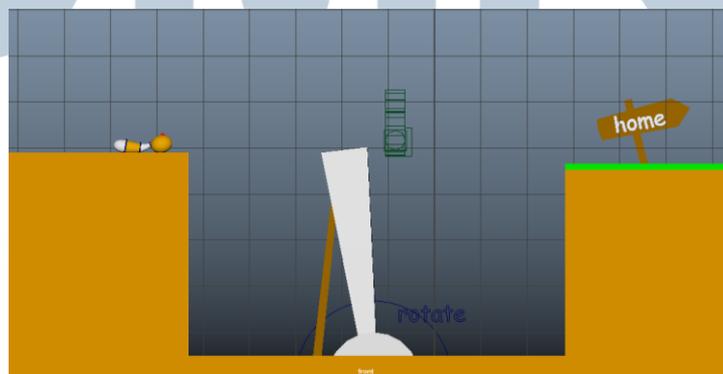
*Assignment 2* berupa pelatihan untuk pembuatan *constraint* dan *follow through*. Dalam *assignment* ini, terdapat sebuah set yang terdiri dari sebuah papan berekor, bola besar, bola kecil, dan sebuah tombol yang dapat membuat papan penghalang bola bergerak. Papan berekor harus memindahkan kedua bola dari sisi kanan ke sisi kiri layar, dimana terdapat sebuah papan yang bertuliskan 'home'. Dalam *Assignment* penulis menerapkan prinsip animasi *follow through* juga *overlapping action* pada ekor papan, sehingga ketika papan bergerak, ekor akan secara natural mengikuti arah gerak papan. Selain itu, ketika bola kecil dan bola besar jatuh keatas papan juga memiliki *impact* berbeda, yang disebabkan oleh perbedaan beban keduanya, sehingga penulis harus membuat animasi yang sesuai berdasarkan hal tersebut. Ketika kedua bola terjatuh keatas papan,

*constraint* menggunakan *blend parent* diterapkan ke bola-bola tersebut, dan terdapat gerakan antisipasi pada papan.



Gambar 3. 7. Assignment 2

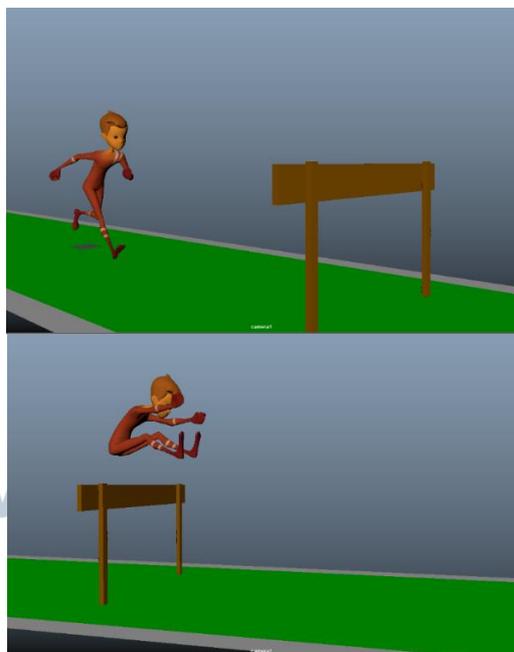
Assignment 3 merupakan pelatihan untuk *squash and stretch*, *overlapping action* dan *follow through*. Pada assignment ini, terdapat sebuah set yang terdiri dari tuas yang hanya dapat digerakkan kearah kanan, dan terdapat sebuah bola berekor yang menyerupai hewan tupai. Bola berekor tersebut harus berpindah dari sisi kiri ke sisi kanan layar yang terdapat papan bertuliskan 'home', dengan cara melompat-lompat. Pada saat bola melompat-lompat ini, prinsip *squash and stretch* diterapkan. Selain itu prinsip *follow through* dan *overlapping action* juga diterapkan pada bagian ekor bola, sehingga ketika bola bergerak, ekor juga dapat bergerak mengikuti bola secara natural.



Gambar 3. 8. Assignment 3

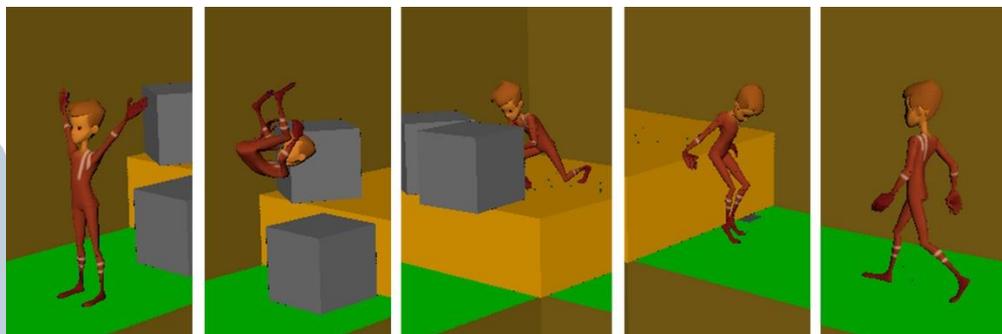
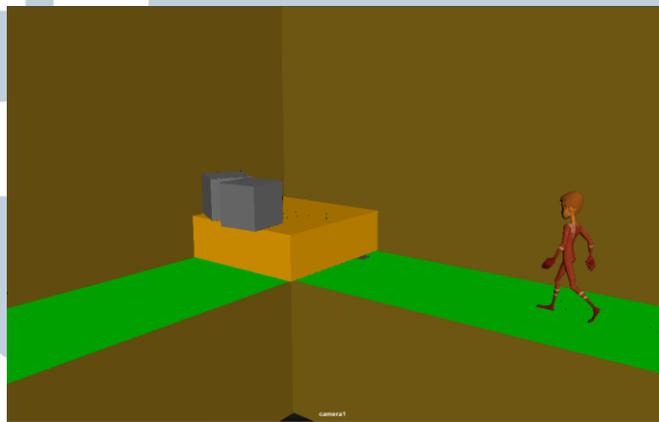
Pada masa *training* minggu kedua, fokus animasi adalah pembuatan animasi pada objek yang berbentuk manusia atau *humanoid*, agar nantinya dapat terbiasa untuk menggerakkan objek *humanoid* pada saat produksi animasi. Karena objek animasi adalah objek *humanoid*, penulis juga memanfaatkan akting sebagai referensi dalam membuat animasi pada objek tersebut. Selain itu, penulis juga memanfaatkan minggu kedua ini untuk memperbaiki animasi atau *retake* yang diberikan *animation supervisor* untuk *assignment 1* hingga 5, sehingga penulis dapat memperoleh status *approved* untuk setiap *assignment*.

Dalam *assignment 4*, penulis harus membuat sebuah karakter, yang dapat berlari dan melompati sebuah papan. Disini penulis juga dilatih untuk membuat kamera dan pergerakannya, sehingga menghasilkan *shot* yang baik. Untuk dapat membuat karakter berlari dan melewati rintangan papan, langkah awal yang penulis lakukan adalah membuat *run cycle* yang berulang dengan benar, sehingga dapat dilanjutkan dengan animasi lompatan pada karakter.



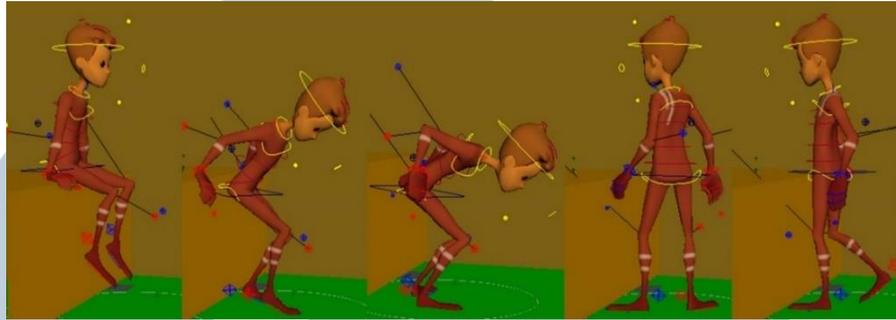
Gambar 3. 9. *Assignment 4*

Sedangkan, dalam *assignment 5*, karakter harus berjalan dan melewati rintangan berupa panggung dan balok, sehingga dapat berpindah dari sisi kanan ke sisi kiri layar. Langkah-langkah animasi karakter yang penulis lakukan agar karakter dapat berpindah, yang pertama adalah karakter berjalan kemudian berbalik badan untuk naik keatas panggung, lalu mendorong balok hingga terjatuh dan melompat untuk mencapai tujuannya.



Gambar 3. 10. *Assignment 5* dan Langkah-langkah Pergerakan Animasi Karakter

Penulis menggunakan referensi diri sendiri, sehingga dapat merasakan bagaimana pergerakan yang penulis inginkan untuk diterapkan pada karakter. Hal ini bertujuan agar animasi pada karakter dapat baik dan sesuai. Penulis mencoba untuk bergerak naik keatas meja dengan cara berbalik badan, kemudian membuat animasi pada karakter sesuai dengan referensi dari akting penulis.



Gambar 3. 11. Pergerakan Karakter Berdasarkan Referensi Akting Penulis

Hal yang sama juga diterapkan pada animasi lompat, yang mengambil referensi *strong pose* atau pose yang dapat dijadikan sebagai *keyframe* dari seorang atlet *gymnastic*. Setelah referensi diperoleh, gerakan-gerakan dalam referensi tersebut kemudian diterapkan pada karakter, sehingga dapat diperoleh sebuah animasi lompatan yang baik.



Gambar 3. 12. Animasi Lompatan Karakter



Gambar 3. 13. Referensi Lompatan Oleh Atlet *Gymnastic*  
(Sumber: <http://www.wikihow.com/Do-a-Front-Flip>)

Pada minggu ketiga dan keempat *training*, penulis mengerjakan *assignment* 6. Jangka waktu dua minggu diberikan untuk *assignment* ini karena terdapat gerakan-gerakan yang cukup kompleks dalam animasinya. *Assignment* ini dikerjakan secara berkelompok dengan anggota *pod* sebanyak 4 orang, dan penulis berkesempatan untuk menjadi *lead* dalam kelompok, yang bertanggung jawab untuk membagi *shot* pada masing-masing anggota *pod*, juga memeriksa animasi anggota-anggota *pod* sebelum diberikan kepada *animation supervisor*. Selain itu, pada minggu keempat *training*, penulis memanfaatkan untuk kembali memperbaiki animasi atau *retake* beberapa *assignment* yang belum berubah status menjadi *approved*.



Gambar 3. 14. *Assignment* 6

*Assignment* ini berupa sebuah *scene* aksi dari 2 karakter laki-laki dan perempuan, yang terdiri dari 7 *shot* yang saling berhubungan, memiliki *timing shot* juga *blocking* karakter yang telah ditentukan. Pada *assignment* ini penulis juga berperan sebagai *lead* dalam kelompok, sehingga penulis harus membagi *shot-shot* dalam *scene* tersebut kepada anggota kelompok, yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan masing-masing *shot* dan *timing shot*-nya. Sebagai *lead*, penulis juga berusaha membantu anggota kelompok untuk menyelesaikan animasi secara tepat

waktu dan memeriksa animasi mereka sebelum diserahkan kepada *animation supervisor*.

Pada *shot* yang penulis kerjakan, yaitu *shot* 3, terdapat 2 karakter dengan adegan aksi berupa karakter laki-laki yang mengarahkan pedangnya pada karakter perempuan, sehingga karakter perempuan mengambil sebuah tongkat untuk melawan karakter laki-laki. Dalam pembuatan *shot* ini, penulis membutuhkan bantuan referensi untuk animasi karakter dalam berputar, melompat dan memegang pedang. Sehingga, penulis dan anggota *pod* membuat video referensi berdasarkan *blocking* karakter yang sudah ada sebelumnya. Setelah video referensi selesai direkam, penulis mengambil pose dan gerakan-gerakan dalam referensi untuk diterapkan pada kedua karakter.



Gambar 3. 15. Referensi *Assignment* 6

### 3.3.1.2. Proyek KGF

Minggu kelima dan keenam *training* merupakan minggu pengerjaan proyek KGF, sebuah serial TV anak. Proyek KGF merupakan proyek yang cukup besar bagi UMN Production, sehingga sebelum mendapatkan kontrak untuk mengerjakan proyek ini, UMN Production memperoleh tes untuk mengerjakan 3 buah *shot* yang diberikan oleh klien KGF.

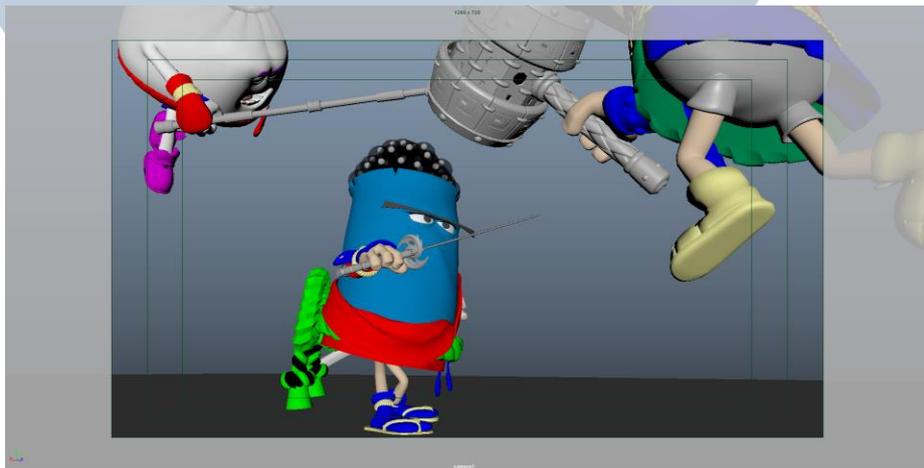
Dalam pengerjaan tes proyek ini, kembali dilakukan pembagian *pod* oleh *animation supervisor*, yang dibagi berdasarkan kemampuan dan performa masing-masing anggota selama *training* dilakukan. Masing-masing *pod* terdiri dari 3 orang anggota yang masing-masing mengerjakan 1 *shot* yang berbeda. Pada proyek ini, penulis kembali memperoleh kesempatan sebagai *lead pod*. Proyek ini dikerjakan selama jangka waktu dua minggu, dengan minggu pertama adalah penyelesaian animasi, dan minggu kedua adalah *retake* animasi. Setiap *pod* mengerjakan *shot-shot* yang sama, *pod* yang memiliki kualitas animasi yang terbaik akan dipilih sebagai perwakilan untuk dikirim ke klien.

*Shot* yang penulis peroleh adalah *shot 99*, dimana di dalamnya terdapat 5 karakter dengan bentuk dan kepribadian yang berbeda. Pada proyek ini, kendala yang penulis temukan adalah pada pembuatan gerakan ular, karena penulis belum pernah membuat animasi ular, sehingga untuk mengatasinya, penulis mencari video referensi gerakan ular, dan menerapkannya untuk animasi karakter ular. Pembuatan animasi pada karakter ular harus lebih detail dibandingkan karakter lainnya, karena karakter ular menjadi fokus utama dari *shot* ini.



Gambar 3. 16. *Shot 99* Tes Proyek KGF

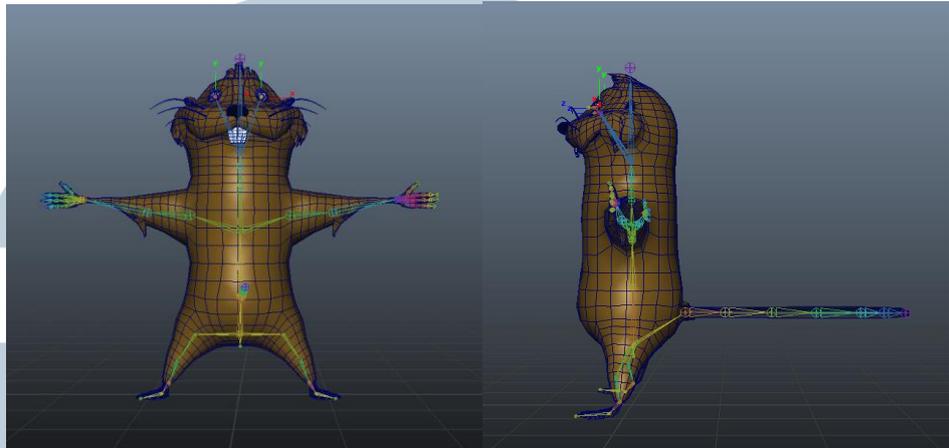
Dalam minggu ketujuh, sambil menunggu keputusan klien mengenai proyek KGF, dilakukan *training* singkat, yaitu dengan melakukan pertukaran *shot* atau *switching shot* antar anggota *pod*. Hal ini dilakukan untuk semakin mengasah kemampuan dalam membuat animasi. Pada *switching shot* ini, penulis memperoleh *shot* 145, yaitu *shot* yang berisi adegan aksi dan pergerakan kamera yang cukup kompleks. *Shot* ini terdiri dari 3 karakter yang dilengkapi dengan senjata berbeda. Kesulitan dalam pembuatan *shot* ini terdapat pada gerakan karakter biru yang kompleks, juga pergerakan kamera yang berputar-putar, sehingga *timing* harus diatur dengan baik, agar dapat memperoleh *angle* kamera yang sesuai.



Gambar 3. 17. *Switching Shot* 145 Animasi KGF

### 3.3.1.3. *Training Technical Artist*

Setelah proyek KGF, penulis mendapatkan kesempatan *training* sebagai *technical artist*. Tugas dari *technical artist* adalah untuk memahami bagaimana dasar dan teknis dari seluruh proses pembuatan animasi, sehingga dapat mencari jalan untuk membuat proses pembuatan animasi berjalan dengan lebih cepat. Pada magang ini, *training* yang penulis peroleh sebagai *technical artist* adalah untuk me-*rigging* karakter dan membuat *script* untuk Maya.



Gambar 3. 18. *Training Rigging Karakter*

Saat melakukan *rigging*, ‘tulang’ dan *controller* dimasukkan ke dalam model karakter, agar karakter dapat digerakkan dengan baik oleh animator. Dalam tugas ini, penulis menggunakan *software* Autodesk Maya. Dalam *me-rigging* karakter, digunakan sebuah *tools* pada Maya yang bernama *joint tool*, setelah proses penyusunan tulang selesai, dilakukan proses *skinning* agar geometri model dapat menyatu dengan tulang. Kemudian, *controller* dibuat pada model dan dihubungkan pada tulang untuk mempermudah animator dalam menggerakkan model.

```

MEL Python Python +
46
17 def addenvibty (*args):
18     for itemlgtEnvi in cmds.ls(type='objectSet'):
19         if itemlgtEnvi.startswith('LGT_ENVI'):
20             #print itemlgtEnvi
21             cmds.select(itemlgtEnvi)
22             cmds.editRenderLayerMembers('ENVI_BEAUTY',itemlgtEnvi)
23             return
24
25 if cmds.window('winrenderlight', exists=True):
26     cmds.deleteUI('winrenderlight',window=True)
27
28 #UI
29 win = cmds.window (t='render layer + lights',w=180,h=100,s=True)
30 cmds.renameUI(win, 'winrenderlight')
31
32 cmds.columnLayout()
33 cmds.text(l='Create Render Layer')
34 cmds.separator()
35 cmds.button(l='Add', c=addrenderLayer, bgc=[0.0,0.5,0.8])
36 cmds.text(l='Add Lights')
37 cmds.separator()
38 cmds.button(l='Shadow', c=addshadowlgt, bgc=[0.0,0.8,0.5])
39 cmds.button(l='Char Beautv', c=addcharbtv, bgc=[0.5,0.8,0.5])

```

Gambar 3. 19. *Training Scripting Python*

Selain memperoleh *training rigging*, penulis juga memperoleh *training* untuk membuat *script python* pada Maya. *Script* tersebut bertujuan untuk membuat *tools* yang dapat membantu *artist* lain dan mempercepat proses produksi animasi. Pada *training*, penulis membuat sebuah *script* yang digunakan sebagai *render template* untuk membantu *lighting & render artist* dalam mempercepat instruksi dalam *me-render*.

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Pada praktik kerja magang, kendala yang penulis temukan adalah berhubungan dengan kemampuan penulis dalam membuat animasi yang baik dan sesuai standar UMN Production. Dalam hal ini, kurangnya kemampuan penulis yang belum terbiasa dengan standar animasi yang ada dalam industri komersial, karena standar animasi dalam industri komersial berbeda dengan standar animasi untuk mengerjakan tugas kuliah. Hal tersebut dapat menghambat kerja penulis, karena penulis harus melakukan *retake* yang diberikan oleh *animation supervisor*, hingga mendapatkan status *approved* pada setiap proyek.

Manajemen waktu dalam pengerjaan proyek juga menjadi masalah yang penulis temukan pada praktik kerja magang ini. Pada minggu-minggu awal praktik kerja, penulis kesulitan untuk membagi waktu dalam mengerjakan *assignment* yang diberikan setiap hari, dan harus selesai pada hari terakhir kerja dalam seminggu (hari Jumat).

Terdapat pula masalah teknis pada komputer yang cukup menghambat dalam pengerjaan proyek, seperti *software* Maya mengalami *freeze*, *fatal error*, dan lambat saat dioperasikan. Selain masalah teknis, ketika bekerja dalam sebuah *pod*, kurangnya koordinasi antar anggota dapat menghambat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Ketika diberi tugas sebagai *lead pod*, penulis masih mengalami kesulitan, karena harus menilai apakah animasi anggota tim sudah layak untuk dikumpulkan atau tidak.

### 3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Untuk menyelesaikan kendala yang penulis alami pada praktik kerja magang, yaitu berhubungan dengan pembuatan animasi yang sesuai dengan standar, penulis berusaha untuk membuat referensi gerakan berdasarkan akting yang penulis lakukan. Hal ini dapat membantu penulis dalam memahami bagaimana gerakan dan posisi yang benar untuk animasi yang ingin penulis ciptakan pada karakter, sehingga dapat menghasilkan animasi yang baik dan sesuai.

Untuk mengatasi masalah manajemen waktu dalam pengerjaan proyek yang diberikan tiap hari pada minggu-minggu awal praktik kerja, kedisiplinan menjadi solusi utama dari kendala tersebut. Penulis harus menerapkan target untuk menyelesaikan proyek yang diberikan tiap hari, selesai pada hari yang sama saat proyek diberikan, atau sehari setelahnya, sehingga seluruh proyek yang diberikan pada tiap hari tersebut dapat selesai tepat waktu setiap hari Jumat. Hal ini agar pekerjaan tidak menumpuk, dan penulis siap untuk mengerjakan proyek-proyek selanjutnya. Kedisiplinan dalam mengatur waktu ini sangat berguna untuk penulis kedepannya, sehingga penulis siap untuk bekerja di dunia kerja yang sesungguhnya dengan baik.

Untuk mengatasi permasalahan teknis, *software* Maya dipasang kembali pada komputer. Sedangkan, solusi dalam permasalahan saat menjadi *lead pod* dan saat bekerja dalam *pod*, penulis banyak bertanya pada *animation supervisor*, dan memeriksa *frame* animasi anggota tim secara satu per satu, juga kembali berdiskusi dengan anggota *pod* untuk mencegah adanya miskomunikasi.

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