



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

Pada praktik magang ini, penulis ditempatkan sebagai divisi kreatif dimana penulis bertugas untuk membantu berbagai macam pekerjaan yang diberikan oleh pembimbing lapangan Arunaya Gondhowiardjo. Divisi ini dipekerjakan dalam berbagai jenis tugas karena Lanting Animation sendiri adalah studio yang kecil dan tidak memiliki banyak divisi.

1. Kedudukan

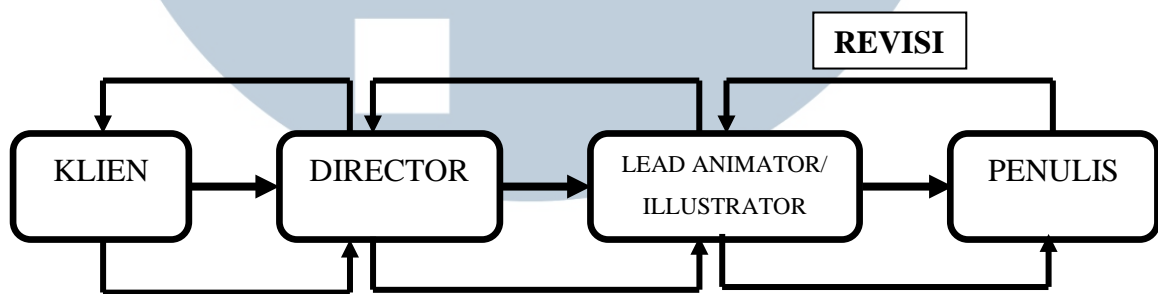
Kedudukan penulis di dalam Lanting Animation selama masa magang adalah sebagai kreatif yang diberikan tugas dalam berbagai macam proyek, divisi kreatif sendiri tidak terpekerjakan dalam satu tugas spesifik namun menyesuaikan dengan kebutuhan proyek, disaat praktek magang, penulis diberikan tugas *animator* dan *comic artist*, *animator* memiliki tugas untuk menciptakan sejumlah gambar disusun secara berurutan yang menghasilkan ilusi pergerakan (Williams, 2001), sedangkan *comic artist* adalah seorang seniman gambar yang memiliki spesialisasi pada pembuatan gambar komik, baik buku komik maupun novel grafis (Booker, 2010).

Divisi kreatif bekerja dibawah beberapa posisi sesuai dengan tugas yang diberikan, contohnya jika tugas yang diberikan berhubungan dengan animasi maka divisi kreatif akan bekerja sama dengan *lead animator*. Disaat *director* telah menerima tugas dari klien, tugas tersebut diserahkan ke *lead animator* yang kemudian *lead animator* akan memberikan tugas spesifik seperti membantu *inbetweening* atau *coloring* ke divisi kreatif.

Di saat masa magang, penulis diberikan dua judul komik untuk diwarnai dan di-*layout*. Yang pertama adalah komik Hijab, yang kedua adalah komik *Puberty*. Pada komik Hijab, penulis ditugaskan untuk melakukan *cleaning* di

beberapa halaman, memberi warna di beberapa ilustrasi kemudian diatur posisinya di program *Adobe Indesign*. Pada komik Puberty penulis ditugaskan untuk memberi warna dan *background* pada *lineart* yang sudah diberikan. Penulis juga diberikan tugas untuk membuat proyek pribadi, penulis memilih untuk membuat animasi bumper berdurasi 30-60 detik. Penulis dibebaskan untuk menggunakan *software* apa saja dalam pembuatan animasi maupun ilustrasi, oleh karena itu penulis memilih menggunakan *Clip Studio Paint* sebagai *software* untuk memproduksi animasi dan ilustrasi.

2. Koordinasi



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

Animation. Pertama klien dengan direktur akan membicarakan soal proyek yang akan dikerjakan dan detailnya. Kemudian dari direktur, pekerjaan tersebut akan diperlihatkan ke *Lead Animator/Illustrator*. Pada pekerjaan yang menggarap komik, *Lead Illustrator* akan membagikan beberapa halaman ke penulis untuk dikerjakan, kemudian setelah dikerjakan, penulis akan memperlihatkan halaman yang sudah dikerjakan ke *Lead Illustrator* untuk dicek apabila ada revisi atau tidak. Jika tidak ada revisi dari *Lead Illustrator*, halaman yang sudah dikerjakan akan diperlihatkan ke klien untuk revisi terakhir. Pada pekerjaan yang menggarap animasi, proses yang sama juga diterapkan hanya saja revisi diperlihatkan ke *Lead Animator*, pada proyek pribadi hanya memerlukan pengawasan dari *Lead Animator* saja.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1. 22/2/17 - 1/3/17	- Komik “Hijab”	- Penulis membantu dalam mewarnai beberapa ilustrasi didalam komik yang belum diwarnai
2	2. 2/3/17 - 8/3/17	-Pre-Produksi animasi bumper. -Animate Bumper	- Penulis memulai pembuatan storyboard untuk bumper Lanting Animation menggunakan aplikasi <i>Clip Studio Paint</i> -Penulis memulai menganimasikan bumper Lanting Animation, dimulai dengan <i>rough sketch</i> kemudian diberikan <i>inbetween</i> .
3	3. 9/3/2017 - 15/3/2017	-Animate Bumper Lanting Animation -Komik “Puberty”	- Penulis melanjutkan <i>animate</i> bumper Lanting Animation -Penulis mewarnai beberapa halaman dalam komik “Puberty”
4	4. 16/3/2017 -	-Desain Karakter “Leleng” -Komik “Hijab”	-Penulis ditugaskan untuk menggambarkan desain karakter pada proyek film “Leleng”

	22/3/2017	-Animate bumper Lanting Animation	-Penulis melanjutkan proses <i>coloring</i> pada komik “Hijab” -Penulis melanjutkan proses animasi bumper Lanting Animation
5	5. 24/3/2017 - 3/4/2017	-Komik “Puberty” -Komik “Hijab” -Animate bumper	-Penulis melanjutkan <i>coloring</i> komik “Puberty” -Penulis melakukan <i>cleaning</i> pada <i>background</i> komik “Hijab” -Penulis melanjutkan proses animasi bumper Lanting Animation
6	6. 4/4/2017 - 10/4/2017	-Komik “Hijab” -Komik “Puberty”	-Penulis melanjutkan <i>coloring</i> komik “Puberty” dan komik “Hijab”
7	7. 11/4/2017 - 18/4/2017	-Komik “Hijab” -Komik “Puberty”	-Penulis melanjutkan <i>coloring</i> komik “Puberty” dan komik “Hijab”
8	8. 19/4/2017 - 26/4/2017	-Komik “Hijab” -UMN Screening	-Komik “Hijab” yang telah diwarnai, disusun kembali memakai program <i>Adobe Indesign</i> . -Mengikuti acara UMN Screening.
9	9. 27/4/2017 - 4/5/2017	-Komik “Puberty” - <i>Animate</i> Koleksi animasi <i>Looping</i>	-Melanjutkan <i>coloring</i> komik “Puberty”. -Penulis ditugaskan untuk membuat

			sebuah animasi berdurasi 5 detik yang <i>looping</i> . Animasi tersebut nanti akan dikompilasikan dan akan dipublish di Youtube
10	10. 5/5/2017 - 12/5/2017	-Komik “Puberty”	-Melanjutkan <i>coloring</i> komik “Puberty”.
11	11. 15/5/2017 - 19/5/2017	-Komik “Puberty”	-Melanjutkan <i>coloring</i> komik “Puberty”.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama praktik magang, penulis diberikan berbagai macam pekerjaan baik animasi maupun ilustrasi, pekerjaan yang berkaitan dengan ilustrasi berupa pewarnaan, membuat ilustrasi, *cleaning* serta *layouting*. Terdapat pula proyek sampingan ilustrasi seperti membuat ilustrasi maskot Lanting Animation dan membuat komik strip. Untuk pekerjaan yang berkaitan dengan animasi penulis mengerjakan *storyboarding*, *rough sketching*, serta *inbetweening* pada proyek pembuatan bumper animasi Lanting, ada pula animasi *looping* yang dikerjakan.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Penulis memilih 3 pekerjaan utama untuk dibahas dari sekian pekerjaan yang diberikan pada saat praktik magang di Lanting Animation. Tiga pekerjaan tersebut adalah Komik “Hijab”, Komik “Puberty”, dan animasi bumper Lanting Animation.

3.3.1.1. Komik Hijab

1. Briefing.

Komik “Hijab” adalah salah satu pekerjaan yang diberikan ke penulis. Pengerjaan proyek ini dilakukan bersama Awang, *freelancer* yang dipanggil untuk menggambar komik ini. Penulis diberikan bagian untuk mewarnai beberapa ilustrasi non-komik dan juga membersihkan *lineart* serta merubah beberapa *background* dari komik tersebut.

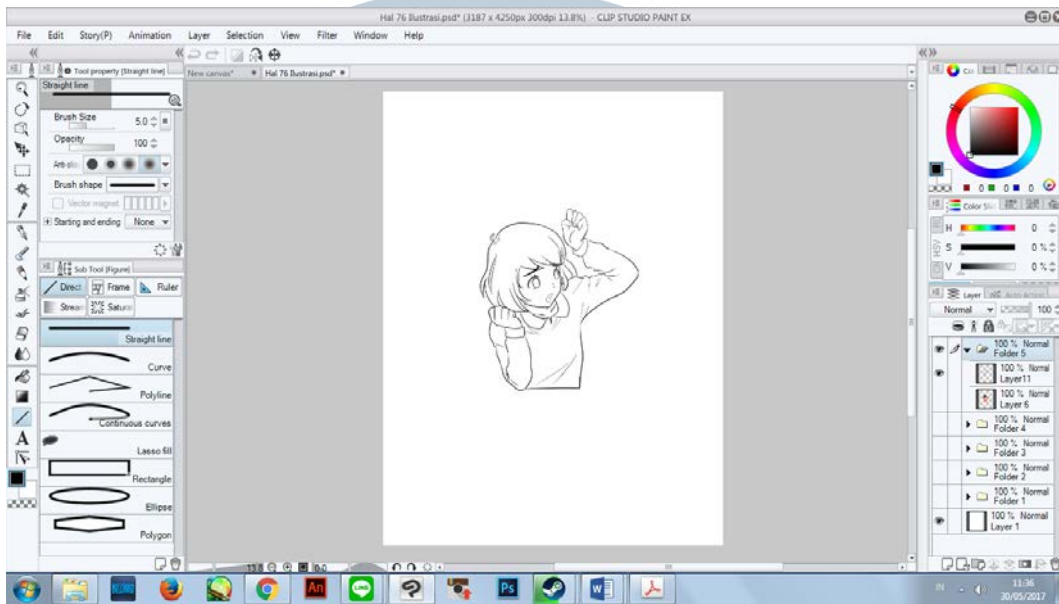
2. Referensi

Penulis menggunakan halaman yang sudah diwarnai sebelumnya sebagai pedoman untuk mewarnai ilustrasi non-komik serta merubah gambar *background* yang perlu dirubah.

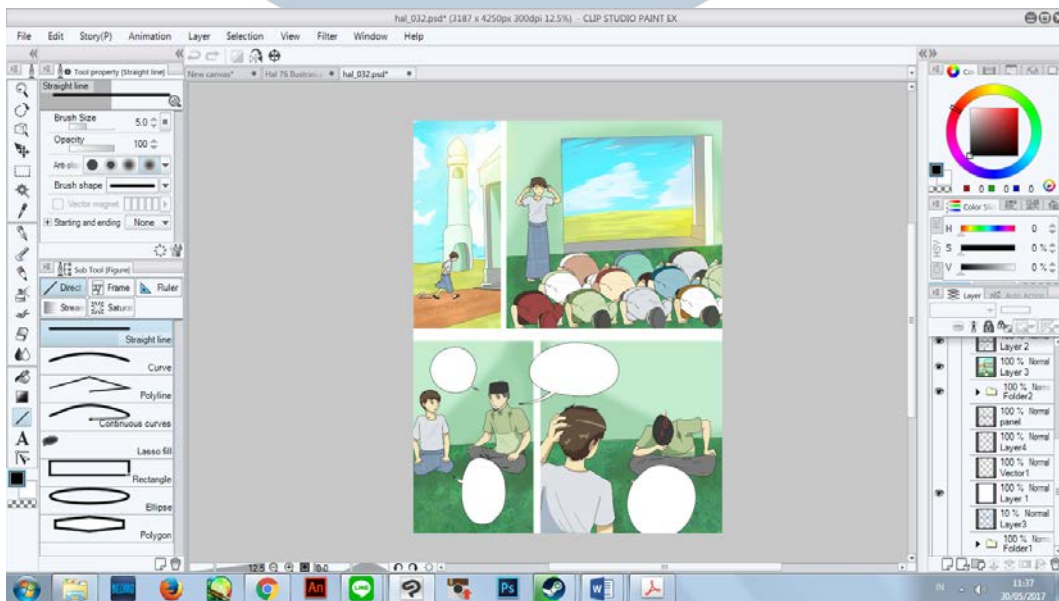
3. Pengerjaan

Pada saat pengerjaan, beberapa gambar sudah diwarnai sebelumnya, namun ada juga gambar yang masih berupa *lineart*. Penulis ditugaskan untuk mewarnai gambar ilustrasi yang masih belum diwarnai, Pewarnaan dilakukan dengan program *Clip Studio Paint* yang kemudian disimpan dalam format file *Adobe Photoshop* agar lebih mudah untuk dicek oleh Firman Widyasmara yang tidak memiliki software *Clip Studio Paint*. Setelah diwarnai, penulis akan memberikan file hasil pewarnaan untuk direvisi oleh Firman Widyasmara. Setelah itu ilustrasi yang sudah diwarnai dikomposisikan bersama komiknya di program *Adobe Indesign*. Setelah dikomposisikan, komik tersebut dikirim ke klien untuk dilihat apabila dibutuhkan revisi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.2. *Lineart* yang diberikan ke penulis



Gambar 3.3. Halaman komik yang sudah diwarnai

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.1.2. Komik Puberty

1. Briefing.

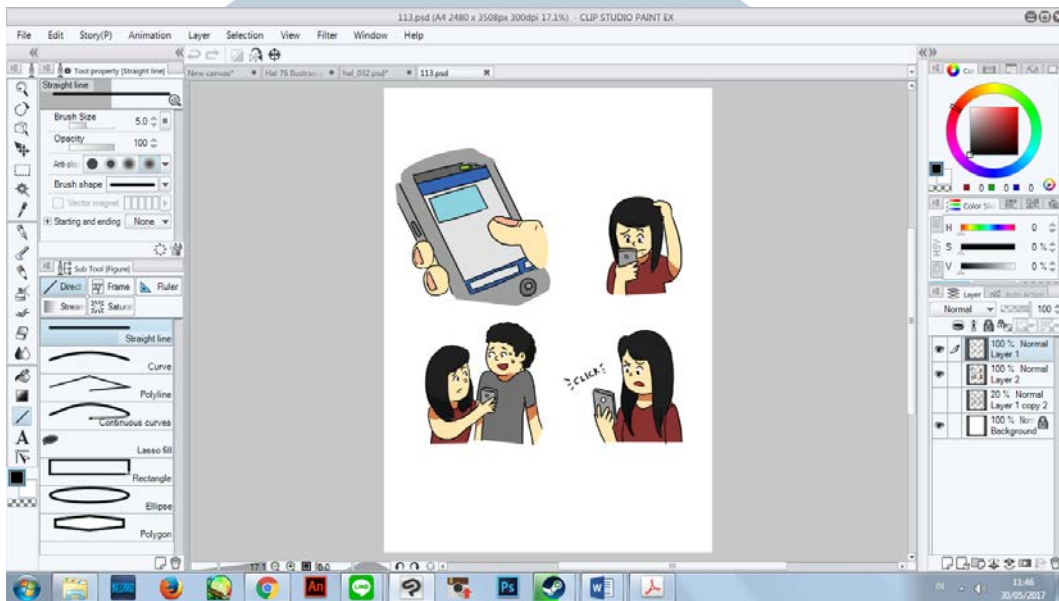
Komik “Puberty” adalah salah satu pekerjaan yang diberikan ke penulis. Pengerjaan proyek ini dilakukan bersama Fahmi, *freelancer* yang dipanggil untuk menggambar komik ini. Penulis diberikan bagian untuk mewarnai beberapa ilustrasi komik dan non-komik, di beberapa halaman juga penulis diminta untuk menambahkan gambar *background* baru.

2. Referensi

Penulis menggunakan halaman yang sudah diwarnai sebelumnya sebagai pedoman untuk mewarnai ilustrasi non-komik serta merubah gambar *background* yang perlu dirubah.

3. Pengerjaan

Pada saat pengerjaan, beberapa gambar sudah diwarnai sebelumnya, namun ada juga gambar yang masih berupa *lineart*. Penulis ditugaskan untuk mewarnai gambar ilustrasi yang masih belum diwarnai, Pewarnaan dilakukan dengan program *Clip Studio Paint* yang kemudian disimpan dalam format file *Adobe Photoshop* agar lebih mudah untuk dicek oleh Firman Widyasmara yang tidak memiliki software *Clip Studio Paint*. Setelah diwarnai, penulis akan memberikan file hasil pewarnaan untuk direvisi oleh Firman Widyasmara. Setelah itu ilustrasi yang sudah diwarnai dikomposisikan bersama komiknya di program *Adobe Indesign*. Setelah dikomposisikan, komik tersebut dikirim ke klien untuk dilihat apabila dibutuhkan revisi.



Gambar 3.4. Ilustrasi non-komik yang diwarnai



Gambar 3.5. Halaman komik yang sudah diwarnai dan diberikan *Background*

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

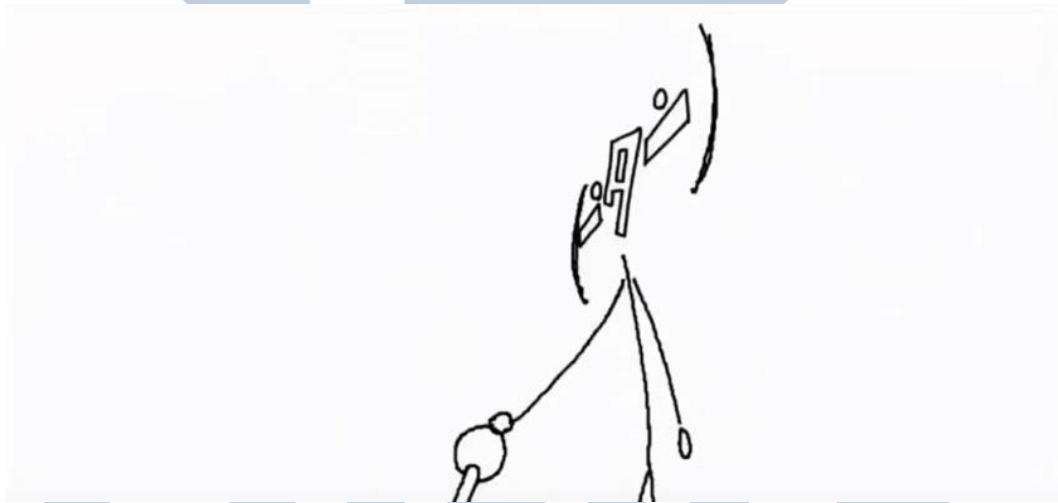
3.3.1.3. Animasi Bumper Lanting Animation

1. Briefing

Animasi bumper Lanting Animation adalah proyek pribadi yang dikerjakan disaat melakukan praktek magang, penulis ditugaskan untuk menyelesaikan animasi bumper selama 40-60 detik tentang Lanting Animation.

2. Referensi

Penulis menggunakan referensi style animasi dari bumper Japan Animator Expo. Style bumpernya sendiri hanya berupa animasi hitam putih dengan desain karakter yang minimalis.



Gambar 3.6. Bumper Japan Animator Expo

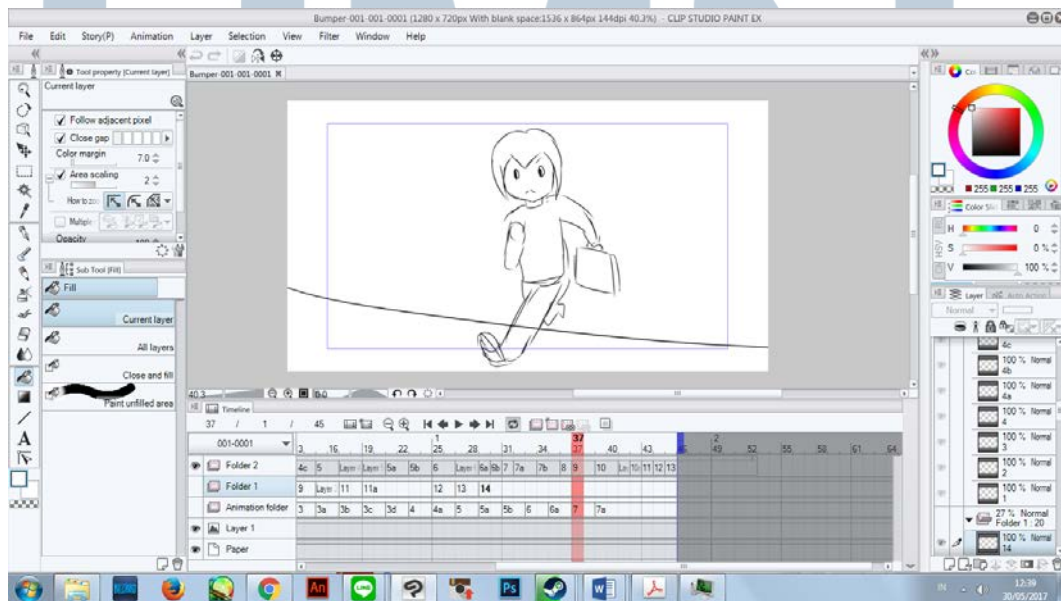
3. Pengerjaan

Prosesnya sendiri dimulai dengan menentukan *shot* melalui *storyboarding*, setelah *storyboard* dibuat, penulis mulai mengerjakan *shot* yang ditentukan, awalnya dengan menganimasikan *rough sketch* yang dihaluskan gerakannya dengan *inbetweening*. Proses ini dilakukan pada program *Clip Studio Paint*.

Setelah itu proses selanjutnya adalah di *cleaning* kemudian di komposisikan dan dirender hasil akhirnya pada program *Adobe After Effect*.



Gambar 3.7. Storyboard animasi bumper Lanting Animation



Gambar 3.8. Pengerjaan animasi bumper Lanting Animation

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Pada saat pengerjaan proyek-proyek tersebut, terdapat beberapa kendala yang ditemui. Pada pengerjaan komik “Hijab”, komik tersebut diminta untuk direvisi secara besar, yakni penghilangan garis hitam panel pada semua halaman. Ada pula revisi *background*, dimana klien meminta untuk menggambar kembali *background* di beberapa halaman.

Pada pengerjaan komik “Puberty”, dikarenakan perbedaan cara kerja antara *illustrator* yang menggambarkan *lineart* dengan gaya putus-putus, penulis kesulitan memberikan warna secara efisien dan cepat. Kendala ini menyebabkan pengerjaan satu halaman menjadi cukup lama.

Pada pengerjaan animasi bumper Lanting Animation, penulis memiliki kendala dalam mengatur waktu untuk menyelesaikan animasi tersebut dikarenakan prioritas utama merupakan proyek dari klien, pada akhirnya animasi bumper tersebut tidak dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

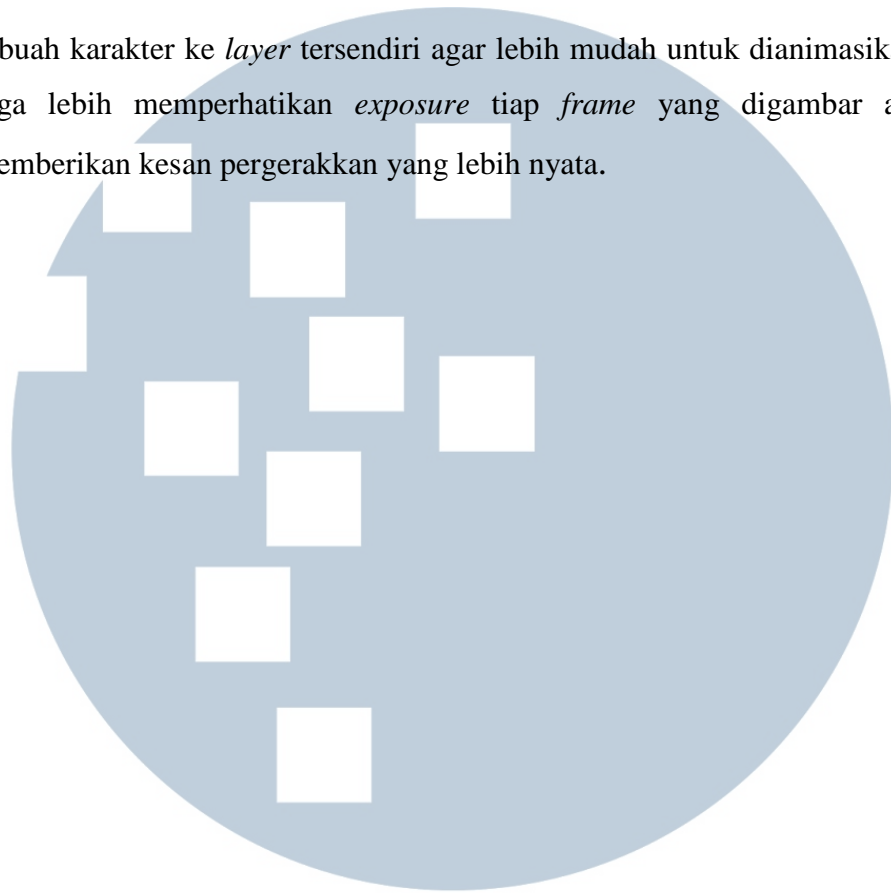
3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Pada komik “Hijab”, Firman Widyasmara mencoba membagi beban kerja revisi tersebut. Dengan adanya juga anggota praktek magang lain, beban kerja revisi tersebut dibagi rata dan dikerjakan pada *deadline* yang sudah ditentukan agar dapat membuka waktu ketika ada revisi lagi di waktu mendatang.

Pada komik “Puberty”, penulis mencoba untuk menyesuaikan diri dengan *style illustrator* komik tersebut, mempercepat proses kerja dengan memperbaiki line yang putus sehingga lebih mudah untuk diwarnai.

Pada animasi bumper Lanting Animation, meskipun animasinya tidak selesai, namun penulis mendapatkan berbagai teknik baru untuk menyelesaikan animasi setelah memperhatikan cara Arunaya Gondhowiardjo menganimasikan karakternya. Teknik tersebut seperti memisahkan *secondary movement* dari

sebuah karakter ke *layer* tersendiri agar lebih mudah untuk dianimasikan, penulis juga lebih memperhatikan *exposure* tiap *frame* yang digambar agar dapat memberikan kesan pergerakan yang lebih nyata.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA