



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

Selama menjalani praktek kerja magang di Studio Imagia, penulis bekerja sebagai *concept artist* yang bertanggung jawab atas film animasi Studio Imagia yang berjudul *Outer Spaceman* dan film *IP* Studio Imagia yang berjudul *Junna*. Penulis bekerja sama dengan rekan-rekan penulis, Cindy Catherine Natalie, Felisa Amadea, dan Dani Kuswan dalam melaksanakan praktek kerja magang.

3.1.1. Kedudukan

Penulis berperan sebagai *concept artist* dan berada di bawah bimbingan Dani Kuswan sebagai *supervisor concept art*. Penulis merancang *environment*, *property*, dan menyelesaikan *final look* tokoh yang telah dirancang oleh *supervisor*. Penulis juga mengerjakan animasi 2D dalam mengeksplorasi rancangan tokoh.

3.1.2. Koordinasi

Oleh karena Studio Imagia memiliki tiga bagian yaitu Concept Art, VFX, dan 3D Animasi maka *pipeline* kerja terbagi menjadi tiga yaitu:

1. Pipeline Concept Art

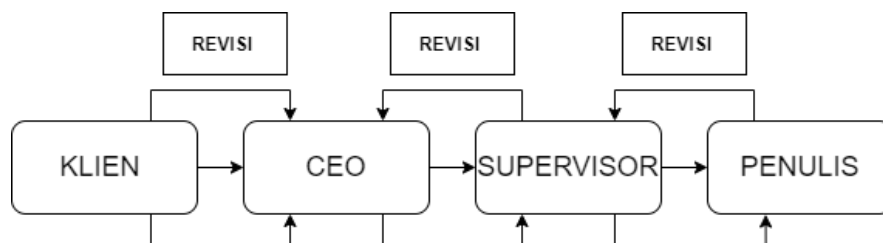
Divisi concept art, berpengaruh terhadap kedua *pipeline* baik VFX dan Animasi 3D. Dalam *pipeline* VFX, divisi *concept art* berperan dalam pembuatan *matte painting* setelah *breakdown* dilakukan dan diketahui apabila *shot* tersebut membutuhkan *matte painting* atau tidak. Di sisi lain divisi *concept art*, berperan lebih besar dalam animasi 3D karena Studio Imagia melakukan proses perancangan mulai dari *storyboard*, tokoh, *environment*, *property*, dan *look development*.

Proyek dimulai ketika *brief* dan referensi oleh klien kepada CEO, sekaligus CG Supervisor, Raiyan Laksamana. Setelah itu, beliau akan

berdiskusi dengan Supervisor divisi Concept Art, Dani Kuswan untuk dikaji bersama sehingga, menghasilkan beberapa ide kasar, barulah ide-ide tersebut dibagikan kepada pekerja magang di bagian *concept art*, yaitu penulis, Catherine Cindy Natalie, dan Felisa Amadea.

Setelah menerima ide tersebut penulis juga melakukan riset sendiri dengan mencari referensi di internet agar mendapatkan bayangan lebih jelas mengenai konsep yang akan dirancang. Referensi tersebut akan dikonsultasikan dengan *supervisor* divisi *concept art*, agar referensi yang diambil tetap sesuai. Proses selanjutnya adalah mengeksplorasi ide tersebut menjadi beberapa rancangan dan membuat *final look* dari eksplorasi yang dipilih.

Final look yang sudah selesai akan direvisi, satu hingga tiga kali hingga akhirnya konsep tersebut disetujui. Setelah konsep tersebut disetujui, barulah konsep tersebut diberikan kepada *modeller* dan melalui tahap-tahap selanjutnya. Alur koordinasi yang penulis lalui selama bekerja sebagai *concept artist* di Studio Imagia secara umum adalah sebagai berikut:



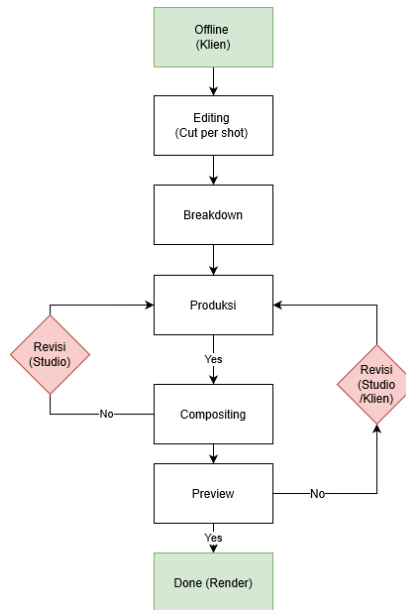
Gambar 3.1 Struktur Koordinasi
(Dokumentasi Pribadi, 2020)

2. Pipeline VFX

Dalam mengerjakan *visual effect*, Studio Imagia pada umumnya menerima bahan dalam bentuk *raw offline*. Setelah itu, Studio Imagia baru akan memotongnya per *shot*. Bagian ini dilakukan oleh VFX Producer, Alamnas, atau *editor* lain di Studio Imagia. Hal selanjutnya yang perlu dilakukan ialah mem-*breakdown* kebutuhan setiap *shot*. Proses tersebut dilakukan untuk menentukan apa saja yang dibutuhkan dan kesulitan tiap *shot*nya, seperti

dibutuhkannya elemen 3D, atau hanya *rotoscoping*, dan lain-lain. Setelah melalui proses *breakdown*, *shot* tersebut akan dibagi-bagi kepada karyawannya dan Studio Imagia melakukan proses produksi. Setelah *shot-shot* yang dibagikan selesai barulah *shot* tersebut disatukan lagi oleh VFX Producer. Studio Imagia menyesuaikan *pipelinenya* dengan kebutuhan klien, sehingga terkadang studio hanya menyelesaikan hingga bagian VFXnya saja, sementara *color grading* akan dilakukan oleh klien sendiri.

Dalam mengomunikasikan progres kerjanya dengan klien, Studio Imagia menggunakan *file excel* yang akan diupdate dan dibagikan melalui *google drive*. Setelah itu ia juga menggunakan Ftrack agar klien dapat melihat progres kerja Studio Imagia dan memberikan *feedback*. Hal terakhir yang dilakukan ialah dengan melakukan *video call* dengan klien untuk menghindari adanya miskomunikasi. Hal ini dilakukan terus menerus hingga proyek tersebut selesai.



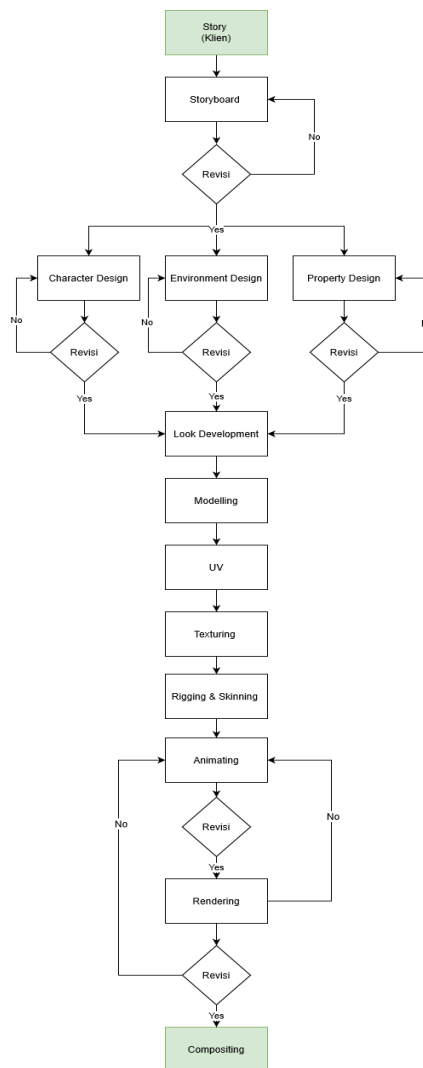
Gambar 3.2 Pipeline VFX
(Dokumentasi Pribadi, 2020)

3. Pipeline Animasi 3D

Dalam mengerjakan animasi 3D, Studio Imagia menyesuaikan *pipelinenya* dengan kebutuhan klien. Akan tetapi, *pada* umumnya Studio Imagia memulai

dari tahap pembuatan konsep berdasarkan *story* yang diterima dari kliennya. Hal ini dikarenakan Studio Imagia memiliki bagian *concept art*. Mulai dari perancangan tokoh, *environment*, properti, *look development*, *storyboard*, dan *animatic*. Setelah itu barulah masuk ke tahap *modelling*, *uv*, *texturing*, *rigging* dan *skinning*, *animating*, *rendering*, dan *compositing*. Setiap proses tersebut harus disetujui terlebih dahulu oleh klien.

Software yang digunakan oleh Studio Imagia juga menyesuaikan dengan kebutuhan klien, mulai dari *Maya*, *3DS Max*, *Blender*, *Zbrush*, dan *software 3D* lainnya. Namun saat ini Studio Imagia sedang mengembangkan penggunaan Unreal Engine untuk mempercepat produksi animasi 3D-nya.



Gambar 3.3 Pipelne 3D
(Dokumentasi Pribadi, 2020)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama melakukan proses pelaksanaan magang, ada beberapa proyek yang dikerjakan oleh penulis, yaitu proyek “*Outer Spaceman*” dan “Junna”. Dalam proyek “*Outer Spaceman*” penulis berperan sebagai *concept artist*, melakukan eksplorasi rancangan tokoh serta *look development*. Sementara dalam proyek “Junna”, penulis juga berperan sebagai *concept artist*, merancang properti dan *environment*.

Rancangan tokoh dalam proyek “*Outer Spaceman*” sudah disediakan oleh Studio Imagia. Sementara rancangan *environment* dan properti hanya berupa sketsa kasar, yang perlu dirancang lebih lanjut. Rancangan tersebut akan disesuaikan dengan referensi yang diberikan agar sesuai dengan keinginan studio. Selain itu, penulis juga dapat bertanya langsung pada pembimbing lapangan, Dani Kuswan, agar rancangan sesuai dengan kebutuhan studio.

Dalam proyek “Junna” yang merupakan proyek *original* milik Studio Imagia, rancangan tokoh dan *environment* telah disediakan dalam bentuk sketsa kasar. Walaupun begitu properti dan beberapa bagian dari *environment* belum dirancang secara detail, sehingga penulis juga berperan dalam membuat beberapa bagian *environment* dan properti dari awal. Hasil akhirnya merupakan properti yang telah *render* menggunakan *digital painting*. Berikut ini merupakan rincian kerja yang penulis lakukan per minggu di Studio Imagia.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1 (15-17 Januari 2020)	Film Animasi “Outer Spaceman”, Film Animasi “Dinosaurus”	<ul style="list-style-type: none">• Merancang <i>final look</i> berdasarkan <i>brief</i> dan rancangan tokoh yang sudah ada.• Mewarnai aset background hitam putih dalam film animasi “Dinosaurus”.

2.	2 (20-24 Januari 2020)	Film Animasi “Outer Spaceman”	Melakukan eksplorasi gestur dan ekspresi tokoh pembantu yaitu Tracy dan Trance.
3.	3 (27-31 Januari 2020)	Film Animasi “Outer Spaceman”	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan eksplorasi gestur dan ekspresi tokoh utama, yaitu ketiga alien. • Membuat animasi 2D run cycle Tracy.
4.	4 (3-7 Februari 2020)	Film Animasi “Junna”	<ul style="list-style-type: none"> • Mewarnai tokoh, • Mempelajari <i>matte painting</i>, • Merancang <i>final look environment</i>.
5.	5 (10-14 Februari 2020)	Film Animasi “Junna”	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang <i>environment</i>. • Merancang properti portal. • Mewarnai tokoh cacing.
6.	6 (17-21 Februari 2020)	Film Animasi “Junna”	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang <i>environment</i>, • Merancang tulisan dalam properti portal, • Melakukan eksplorasi aset tanaman.
7.	7 (24-28 Februari 2020)	Film Animasi “Junna”	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang <i>environment</i>. • Melakukan eksplorasi aset tanaman.
8.	8 (2-6 Maret 2020)	Film Animasi “Junna”	Merancang <i>environment</i> .
9.	9 (9-13 Maret 2020)	Fighting Games	<ul style="list-style-type: none"> • Mewarnai tokoh perempuan dan laki-laki. • Melakukan eksplorasi busana tokoh perempuan dan laki-laki.
10.	10	Fighting Games	Mewarnai model sheet tokoh laki-

	(16-20 Maret 2020)		laki.
11.	11 (23-27 Maret 2020)	Fighting Games, Webtoon “Thullu”	<ul style="list-style-type: none"> • Mewarnai eksplorasi tokoh laki-laki. • Mewarnai tokoh monster
12.	12 (30 Maret s-3 April 2020)	Webtoon “Thullu”	Mewarnai tokoh monster.
13.	13 (6-10 April 2020)	Webtoon “Thullu”, Timun Mas	<ul style="list-style-type: none"> • Mewarnai tokoh monster. • Mewarnai tokoh-tokoh Timun Mas.
14.	14 (13 April 2020)	Timun Mas	Mewarnai tokoh-tokoh Timun Mas

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama proses magang di Studio Imagia, penulis sebagai *concept artist* diberikan tugas untuk membuat eksplorasi dan *final look* tokoh, *environment*, dan properti. Penulis juga turut berperan dalam membuat animasi 2D tokoh atau *background* 2D yang diperlukan dalam animasi 3D. Animasi 2D dilakukan menggunakan aplikasi Clip Studio, sementara *digital painting* dan sketsa dilakukan menggunakan Adobe Photoshop CC.

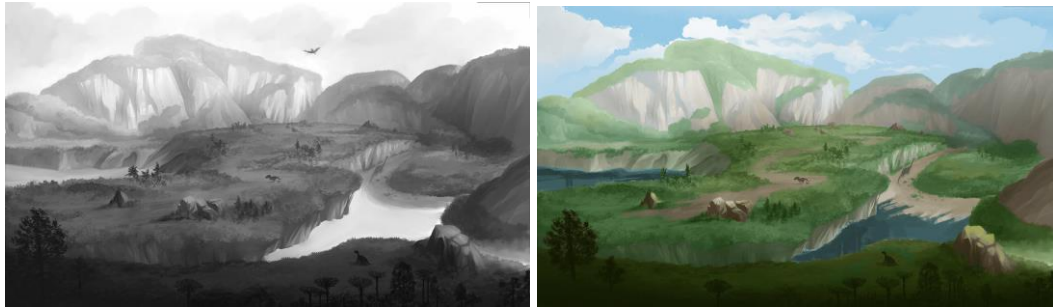
3.3.1. Proses Pelaksanaan

Di bawah ini merupakan uraian mengenai pekerjaan yang penulis lakukan selama proses magang di Studio Imagia.

1. Film Animasi “Dinosaurus”

Proyek “Dinosaurus” merupakan animasi 3D Jepang yang telah berjalan 2 tahun sebelum penulis magang di Studio Imagia. Dalam proyek ini penulis tidak banyak mengambil bagian dan hanya berperan dalam membantu

Supervisor Concept Art, Dani Kuswan, mewarnai *B&W painting* yang sudah dibuat oleh beliau. Sebelum penulis menyelesaikan *painting* tersebut penulis mengalami beberapa kali revisi.



Gambar 3.4 Sebelum dan sesudah proses pewarnaan

(Dani Kuswan & Angelia, 2019 & 2020)

2. Film Animasi “Outer Spaceman”

a. *Briefing*

Proyek “Outer Spaceman” merupakan proyek serial animasi 3D pendek Jepang berdurasi 3-5 menit. Proyek ini berlangsung sebelum penulis mulai magang di Studio Imagia dan saat ini masih dalam proses pre produksi dan ditunda kelanjutannya. Proses pre produksi dikepalai oleh *Supervisor Concept Art*, Dani Kuswan yang memberi arahan kepada penulis untuk membuat *final look* dari deskripsi dan rancangan tokoh yang telah diberikan.

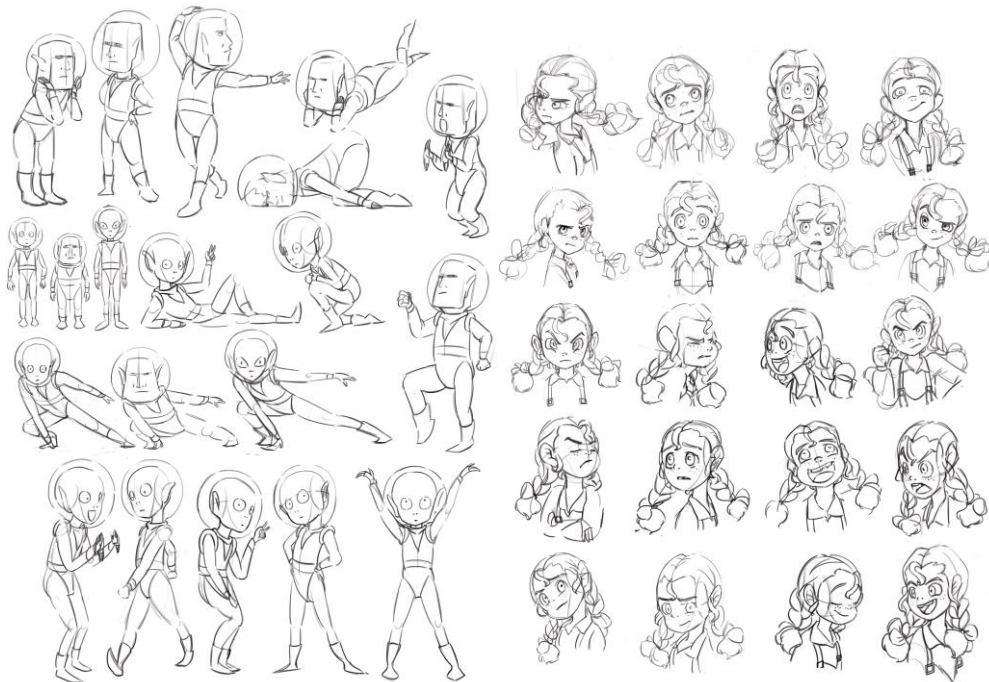
Rancangan tersebut terdiri dari 8 tokoh meliputi 3 tokoh utama (alien) dan 5 tokoh pendukung (manusia). Penulis diberi kebebasan dalam merancang properti dan *environment* meskipun disesuaikan dengan deskripsi yang ada yaitu bertema retro, *vintage*, dan *comedy* pada bulan Juni 1947, Roswell, New Mexico, Amerika Serikat.

b. Referensi

Oleh karena rancangan tokoh sudah ada, maka penulis lebih berfokus pada rancangan *environment* dan mengumpulkan referensi-referensi foto Roswell pada tahun 1947 atau menggunakan referensi yang sudah diberikan di *brief*.

c. Eksplorasi

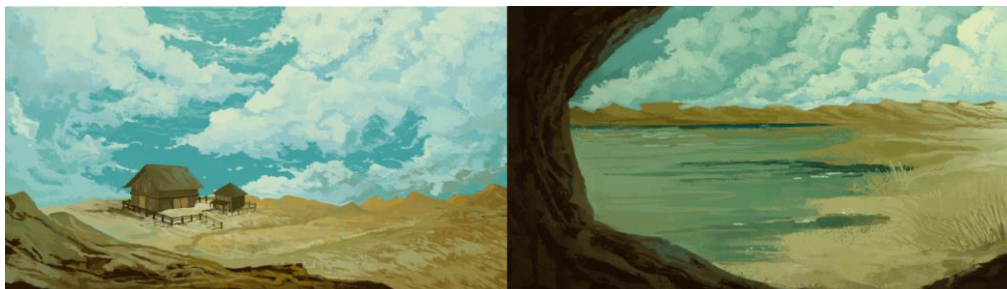
Untuk menyesuaikan diri dengan anatomi tokoh, maka penulis juga diberikan tugas untuk melakukan eksplorasi gestur dan ekspresi tokoh. Penulis melakukan eksplorasi untuk 6 tokoh yaitu 3 tokoh alien, 2 tokoh manusia, dan 1 tokoh hewan.



Gambar 3.5 Eksplorasi Tokoh dan Ketiga Alien

(Dokumentasi Pribadi, 2020)

Selain itu dalam merancang *final look*, penulis melakukan eksplorasi *environment* sebagai berikut:

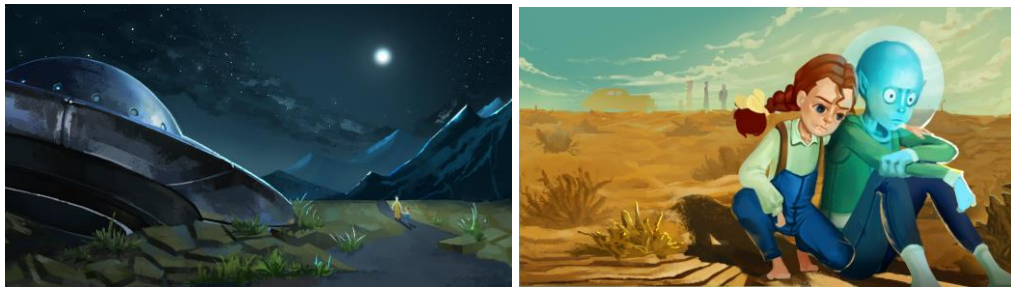


Gambar 3.6 Eksplorasi *environment* proyek “Outer Spaceman”

(Dokumentasi Pribadi, 2020)

d. *Final Look*

Selama pembuatan *final look* ini penulis melalui beberapa revisi dengan *supervisor concept art*, baik dari segi warna, komposisi, dan proporsi. Gambar pertama adalah ketika alien-alien pertama kali tiba di bumi. Pada awalnya penulis, merancang tersebut dalam hitam putih, dan kesulitan dalam membuat kapal alien. Pada akhirnya penulis menggunakan teknik *paint over*. Setelah itu, karena langit yang terlihat kosong, penulis diberi revisi untuk membuat awan atau bintang-bintang di langit. Sementara untuk gambar kedua, penulis kesulitan dalam membuat proporsi Tracy, sehingga *supervisor* penulis membantu memperbaiki proporsi tubuh tokoh tersebut.



Gambar 3.7 Final look proyek “Outer Spaceman”

(Dokumentasi Pribadi, 2020)

3. Film Animasi “Junna”

a. *Briefing*

Proyek “Junna” merupakan proyek IP Studio Imagia yang belum diputuskan apabila akan dibuat sebagai film panjang, pendek, atau *game* dan masih dalam tahap pre-produksi. Proyek “Junna” menceritakan kisah tiga orang anak kecil yang terlempar ke dunia lain melalui *game*. Di dunia tersebut mereka mengetahui sesuatu yang dapat mempengaruhi kelangsungan hidup masyarakat disana.

Proyek ini juga dipimpin oleh *Supervisor Concept Art*, Dani Kuswan, dengan cerita dan konsep awal yang dirancang oleh beliau. Dalam proyek ini penulis ditugaskan untuk mengerjakan *environment* dan

properti, sementara tokoh dirancang oleh rekan kerja magang lainnya. Selama *briefing*, penulis dan teman-teman magang diberi penjelasan mengenai arah cerita berdasarkan *storyboard* yang dibuat oleh *supervisor*. Setelah itu, beliau menjelaskan gaya visual dalam proyek ini, yaitu semi realis yang *colorful* mengambil referensi dari *game Overwatch*.

b. Referensi

Berdasarkan hasil *briefing*, maka diketahui kalau *environment* akan terbagi menjadi dua bagian yaitu dunia di bumi dan dunia dalam *game*. Keduanya dibedakan dari bentuk dan warnanya, dimana bentuk *environment* dan warna di bumi lebih natural dan realistis, sementara dunia dalam *game* memiliki bentuk dan warna yang lebih aneh, beragam, dan bertabrakan.

Oleh karena itu, untuk merancang dunia di bumi referensi *digital painting* dan foto yang berhubungan dengan alam seperti pegunungan. Sementara untuk merancang dunia *game*, referensi yang diambil adalah serial animasi Rick and Morty. Referensi – referensi tersebut penulis terima dari *supervisor*.

c. Eksplorasi

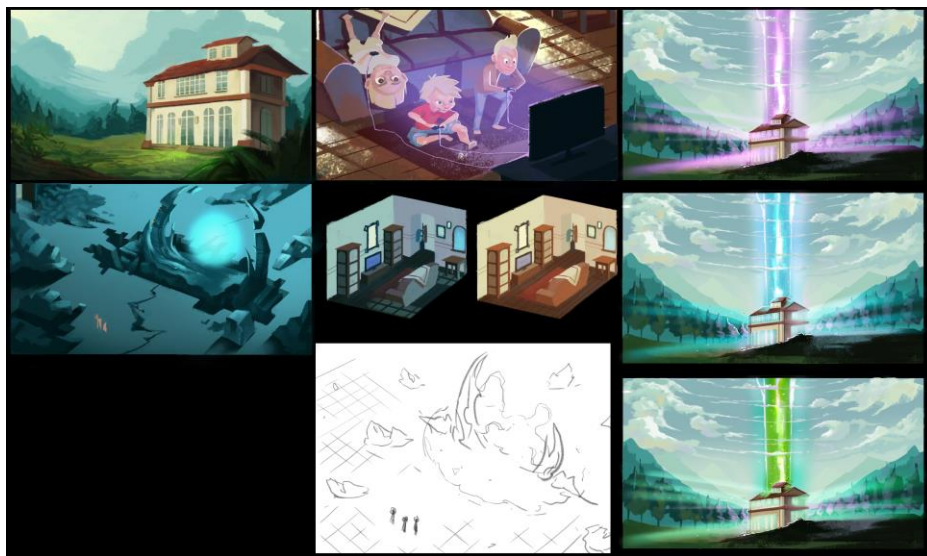
Penulis pertama kali melakukan eksplorasi pada rancangan dunia di bumi yang bagiannya tidak terlalu banyak, karena hanya ditunjukkan pada bagian awal cerita. Sementara itu, penulis banyak menghabiskan waktu dalam membuat *environment* dan aset pada dunia *game*, karena bagiannya yang lebih banyak.

Penulis membuat dunia di bumi berdasarkan sketsa yang telah dibuat oleh *supervisor*, sementara untuk pemilihan warna penulis diberi kebebasan untuk memilih berdasarkan referensi yang diberikan. Pertama penulis membuat rancangan di atas ujung kiri, awalnya rumah tersebut memiliki warna dan suasana yang lebih gelap. Hal ini mengakibatkan rumahnya terlihat lebih seram, sehingga penulis diberikan revisi untuk mengubah warnanya lebih terang seperti gambar di bawah.

Setelah itu penulis membuat gambar di sebelahnya, yaitu bagian ruang tamu pada rumah tersebut. Ruang tamu dibuat dengan membuat

gambar isometri. Hal ini dilakukan agar semua barang yang ada di ruangan tersebut terlihat. Setelah itu baru penulis memasukan ketiga tokoh utama di ruang tamu.

Bagian terakhir di dunia adalah ketika tokoh-tokoh tersebut masuk ke dalam dunia *game* melalui portal. Penulis membuat beberapa pilihan warna cahaya yang muncul dari portal. Berdasarkan pilihan itu, *supervisor* menyetujui warna biru sebagai warna yang muncul dari portal. Oleh karena itu beberapa adegan portal, seperti yang ada di bawah memiliki tema warna biru.



Gambar 3.8 Rancangan Dunia di Bumi
(Dokumentasi Pribadi, 2020)

Setelah itu, penulis mulai merancang dunia dalam *game*. Hal yang pertama dilakukan adalah merancang portal antara dunia *game* dan bumi. Penulis disarankan untuk tidak terlalu mengikuti sketsa portal yang telah dibuat *supervisor* dan mencari beberapa referensi sendiri. Selanjutnya, berdasarkan referensi-referensi yang telah dikumpulkan, disetujui bahwa sebaiknya portal memiliki bentuk yang aneh dan tidak biasa, seperti bentuk yang rumit dan berbatu-batu. Berdasarkan hal tersebut, penulis melakukan eksplorasi portal seperti dibawah.



Gambar 3.9 Eksplorasi dan Final Look Portal
(Dokumentasi Pribadi, 2020)

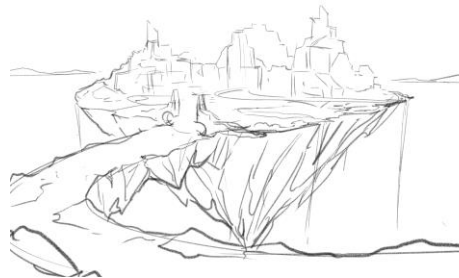
Penulis juga diberi tugas untuk membuat variasi tulisan yang ada dalam portal tersebut. Hal ini dilakukan untuk mempermudah *modeller*, agar beliau tidak perlu berpikir lagi variasi tulisan yang ada dalam tiap batu portal. Dalam proses pembuatan tulisan, penulis diberi kebebasan dalam memilih jenis font dan referensinya.



Gambar 3.10 Font Tulisan Portal
(Dokumentasi Pribadi, 2020)

Setelah itu, penulis melanjutkan membuat *environment* dunia *game*. Oleh karena referensinya adalah Rick and Morty yang punya warna menonjol, penulis melakukan hal yang sama meskipun sebaiknya tetap

terlihat semi realis. Gambar berikut merupakan eksplorasi yang penulis lakukan berdasarkan sketsa dan referensi yang diberikan oleh *supervisor*.



Gambar 3.11 Dunia *Game 1*
(Angelia & Dani Kuswan, 2020)

Selama merancang *environment* di proyek “Junna”, penulis juga diberi bagian untuk mewarnai monster dalam proyek ini. Monster tersebut memiliki bentuk dasar seperti cacing atau lintah dan hidup di dunia *game*. Penulis awalnya kesulitan dalam memahami maksud *supervisor*, karena referensinya adalah kura-kura yang memiliki kulit keras, namun dalamnya lunak. Namun setelah melalui beberapa revisi, penulis menyelesaikan eksplorasi rancangan monster sebagai berikut.



Gambar 3.12 Rancangan Monster
(Dokumentasi Pribadi, 2020)

Penulis juga merancang tanaman yang ada dalam dunia *game* menggunakan referensi yang diberikan. Penulis disarankan untuk membuat tanaman yang memiliki bentuk aneh dengan kombinasi warna yang mencolok.



Gambar 3.13 Eksplorasi Tanaman di Dunia *Game*

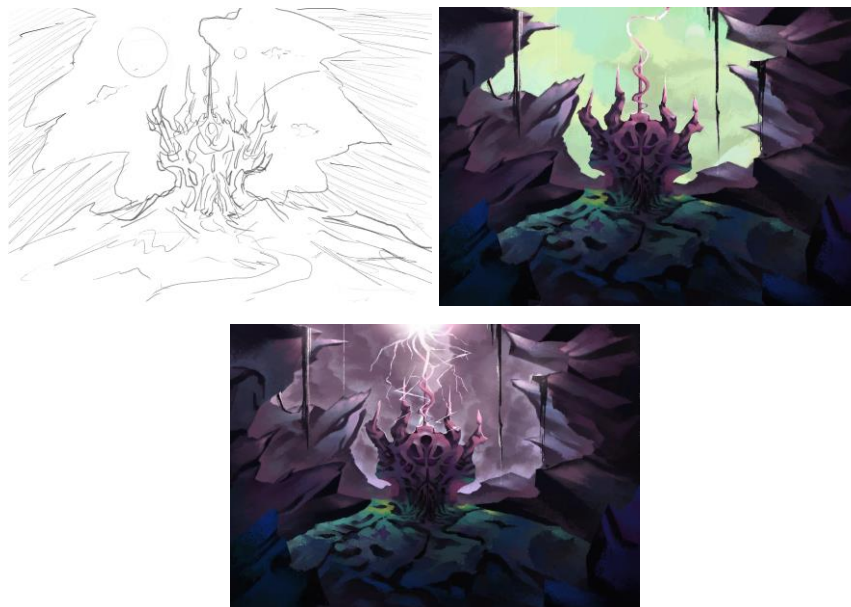
(Dokumentasi Pribadi, 2020)

Setelah melakukan eksplorasi tanaman, penulis melanjutkan kembali pembuatan *environment* dunia *game* secara keseluruhan. Dunia *game* terbagi menjadi pulau – pulau yang dapat terbang. Awalnya penulis membuat pulau dengan warna yang sama yaitu kuning kemerahan, tetapi penulis melalui revisi kalau tiap pulau memiliki tema warna berbeda-beda. Berikut ini merupakan rancangan keseluruhan dunia *game*.



Gambar 3.14 Dunia *Game 2*
(Dani Kuswan & Angelia, 2020)

Dunia *game* yang terakhir adalah dunia tempat tokoh antagonis dari *game* tersebut tinggal. Penulis merancang warna dalam *environment* tersebut menggunakan sketsa yang dibuat oleh *supervisor*. Awalnya penulis membuat *environment* lebih terang, seperti gambar di bawah. Namun, untuk menyesuaikan *environment* dengan tokoh, maka penulis disarankan untuk membuat langit lebih gelap dan menambahkan petir.



Gambar 3. 15 Dunia *Game 3*
(Dani Kuswan & Angelia, 2020)

d. *Final Look*

Setelah mengetahui dunia di dalam *game*, penulis disarankan untuk mencoba menggabungkan dunia dengan tokoh yang sudah diberikan. Penulis diberi kebebasan dalam memilih warna-warna tokoh. Namun penulis berusaha mengikuti salah satu rancangan tokoh yang telah dibuat lebih lanjut oleh teman magang penulis, Felisa Amadea. *Final look* ini juga dibuat berdasarkan sketsa dan referensi yang diberikan oleh *supervisor*.



Gambar 3.16 Final Look Proyek “Junna”

(Dani Kuswan & Angelia, 2020)

4. Fighting Games

a. *Briefing*

Proyek “Fighting Games” adalah proyek *game 3D* yang mengambil referensi *game* seperti Tekken. Penulis diberi bagian untuk melakukan eksplorasi busana tokoh wanita dan tokoh laki-laki. Setelah itu merancang tampilan akhir masing-masing tokoh.

b. Referensi

Referensi dalam proyek film ini adalah beberapa tokoh dari *game* Tekken, seperti Nina, Feng Wei, dan lain-lain. Sementara untuk rancangan busana,

kata kuncinya adalah busana Cina, biksu, busana panggung, dan *morning musume*.

c. Eksplorasi

Eksplorasi dilakukan menggunakan secara digital, berdasarkan sketsa dan referensi yang dibuat oleh *supervisor*. Penulis diberi saran untuk menambahkan renda-renda dan busana yang feminin, seperti busana panggung yang dikenakan oleh *morning musume*. Oleh karena itu, eksplorasi busana yang penulis lakukan adalah seperti gambar di bawah. Melalui beberapa pilihan tersebut, *supervisor* memilih busana pertama untuk dibuat menjadi tampilan akhir tokoh.



Gambar 3.17 Eksplorasi Busana Tokoh Wanita “Fighting Games”

(Dani Kuswan & Angelia, 2020)

Di sisi lain, tokoh laki-laki dideskripsikan sebagai biksu jahat yang kuat sehingga tubuhnya terlihat lebih kekar. Penulis mengikuti referensi-referensi biksu atau pesilat yang ada di dalam *game* Tekken dan melakukan eksplorasi busana sebagai berikut. Berdasarkan eksplorasi yang ada, *supervisor* memilih busana kedua, dengan menghilangkan properti ikat pinggang dan menyarankan untuk menggantinya menjadi ikat pinggang yang lebih oriental.

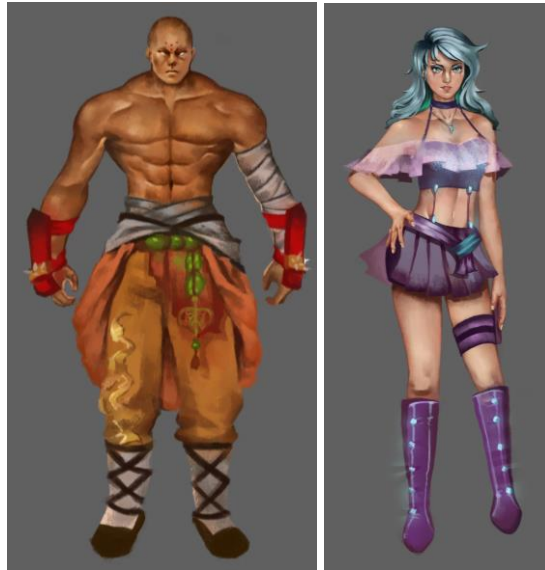


Gambar 3.18 Eksplorasi Busana Tokoh Pria “Fighting Games”

(Dani Kuswan & Angelia, 2020)

d. *Final Look*

Setelah melalui proses eksplorasi, maka penulis membuat tampilan akhir tokoh. Meskipun tokoh sudah disketsa, penulis melakukan beberapa perubahan melalui *digital painting* agar tokoh terlihat lebih menarik.



Gambar 3.19 Final Look Tokoh dalam Game “Fighting Games”

(Dokumentasi Pribadi, 2020)

5. Webtoon “Thullu”

a. *Briefing*

Proyek tersebut merupakan proyek personal milik *supervisor*, Dani Kuswan. Dalam mengerjakan proyek ini, penulis berperan dalam membantu pembuatan tokoh monster. Proyek ini berlangsung selama masa karantina Corona sehingga penulis hanya menerima referensi dan sketsa dari *supervisor*.

b. Referensi

Penulis diberikan referensi dan sketsa monster oleh *supervisor*, referensi berupa monster-monster yang memiliki tentakel dan sayap, dengan warna bersaturasi rendah dan menyeramkan. Oleh karena referensi yang

diberikan sudah banyak dan jelas, maka penulis tidak memberikan referensi tambahan.

c. Eksplorasi

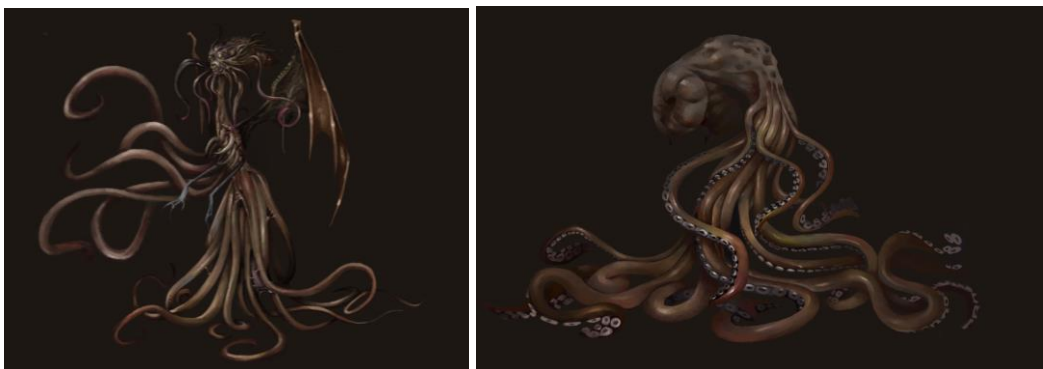
Setelah menerima referensi tokoh monster, penulis mewarnai tokoh yang telah disketsa oleh *supervisor*. Berikut merupakan lukisan monster yang penulis buat. Awalnya penulis tidak menggambar tentakel pada monster tersebut, tetapi penulis disarankan untuk menambahkan atribut tersebut pada monster.



Gambar 3.20 Tokoh Thullu Awal
(Dokumentasi Pribadi, 2020)

d. *Final Look*

Selanjutnya penulis menyelesaikan lukisan monster yang ada, menjadi lukisan sebagai berikut.



Gambar 3.21 Tokoh Thullu 1 & 2
(Dokumentasi Pribadi, 2020)

6. Timun Mas

Proyek Timun Mas merupakan adaptasi dari cerita tradisional Timun Mas. Dalam proyek ini, penulis bertanggung jawab dalam membuat tampilan akhir tokoh berdasarkan sketsa yang telah dibuat oleh *supervisor*.

Referensi yang diberikan berupa referensi mengenai gaya *digital painting* tokoh. Referensi berupa lukisan dengan gaya gambar seperti Ilya Kuvshinov, yang sederhana namun terdiri dari gabungan beberapa warna. Dalam proyek ini, penulis mewarnai beberapa tokoh, yaitu tokoh nenek bernama Mbok Nyunyun, Raden Inu, dan Raja Kertamatra.



Gambar 3.22 Rancangan Tokoh Awal di Proyek “Timun Mas”

(Dokumentasi Pribadi, 2020)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melalui proses kerja magang penulis mengalami beberapa kendala yang terbagi menjadi kendala teknis dan non-teknis, sebagai berikut:

1. Teknis

Kendala teknis yang penulis temukan selama bekerja magang di Studio Imagia adalah:

- a. Dasar-dasar keahlian dalam menggambar yang telah lama tidak penulis latih, seperti proporsi tubuh dan gestur, sehingga penulis menghabiskan waktu yang cukup lama dalam menyelesaikan kendala tersebut.
- b. Terkadang penulis kurang mengerti dengan apa yang disampaikan oleh *supervisor* terutama dalam pembuatan aset dan karakter, sehingga terkadang ada eksplorasi yang tidak sesuai dengan keinginan *supervisor*.
- c. Dalam membuat eksplorasi tokoh, penulis mengalami kesulitan karena kurangnya informasi mengenai tokoh tersebut, seperti *three dimentional character*, atau deskripsi tokoh.

2. Non-Teknis

Kendala non-teknis yang penulis temukan selama bekerja magang di Studio Imagia ialah:

- a. Jarak tempuh dan kemacetan di Kota Jakarta. Waktu tempuh menuju daerah Studio Imagia sulit diprediksi, karena meskipun jaraknya tidak terlalu jauh, daerah masuk tol tempat penulis tinggal seringkali macet, sementara daerah tol Semanggi dan Pejompongan juga merupakan daerah yang rawan macet.
- b. Pandemi virus corona menyebabkan penulis dan beberapa karyawan di Studio Imagia yang tinggal jauh dari studio harus bekerja dari rumah mulai tanggal 23 Maret 2020.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Setelah mengetahui kendala-kendala yang penulis alami, penulis mencari beberapa solusi atas kendala tersebut, yakni:

1. Teknis

Solusi dari kendala teknis yang penulis alami selama proses kerja magang ialah:

- a. Setelah menyelesaikan waktu kerja magang dan pulang ke rumah atau saat hari libur, penulis melatih kembali keahlian dasar - dasar menggambar.
- b. Penulis mencari beberapa referensi sendiri untuk menggambarkan bayangan penulis mengenai rancangan yang akan dibuat dan mengkonsultasikannya dengan *supervisor*. Apabila referensi tersebut tidak sesuai maka penulis akan menghilangkan referensi tersebut.
- c. Penulis bertanya kepada supervisor mengenai sifat atau karakteristik tokoh kepada *supervisor* untuk mendapatkan pengetahuan lebih banyak mengenai tokoh.

2. Non-Teknis

Berdasarkan kendala-kendala yang ditemukan penulis selama melakukan proses kerja magang, penulis berusaha mencari solusi atas kendala tersebut, berupa:

- a. Menggunakan *google maps* atau aplikasi GPS lainnya, karena melalui aplikasi tersebut penulis mengetahui perkiraan waktu, kapan penulis akan tiba dan informasi mengenai daerah-daerah yang sedang macet saat itu.
- b. Saat Studio Imagia mengetahui pertama kali ada 2 orang di Indonesia yang terinfeksi virus Corona, Studio Imagia menyarankan kepada karyawan *full time* dan magang untuk tidak pergi kemana-mana saat makan siang, dan sebaiknya memesan makanan dengan aplikasi *online*. Namun setelah jumlah pasien Corona bertambah, tanggal 23 Maret 2020, semua karyawan yang tidak tinggal di studio bekerja dari rumah. Sementara itu beberapa karyawan yang tinggal di studio dan mayoritas berasal dari Bandung memilih untuk tetap berada di studio.