



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.

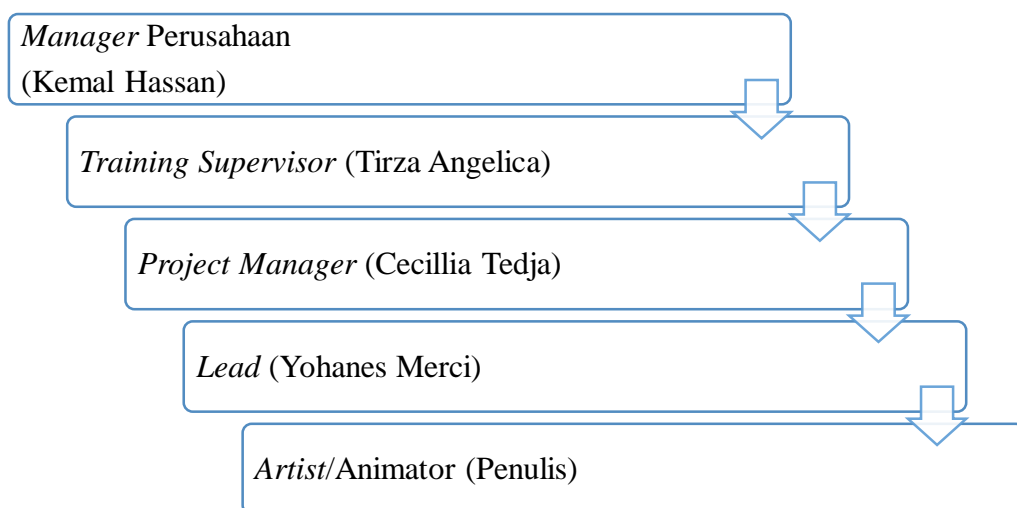
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Kegiatan utama penulis sebagai *intern* di dalam UMN Pictures merupakan sebagai peserta dari program pelatihan animator yang bernama “*Professional Animation Training*”. Program ini berlangsung selama tujuh minggu di bawah bimbingan Ibu Tirza Angelica sebagai *Training Supervisor*. Beliau telah bekerja sebagai *animation supervisor* di Studio Shoh dan mengerjakan berbagai serial TV animasi di kancah internasional dengan jadwal tayang yang padat dengan kualitas yang tinggi.

Program ini diselenggarakan oleh UMN Pictures untuk mempersiapkan karyawan terhadap perluasan UMN Pictures yang beralih ke arah *service*. Perluasan ini membuat UMN Pictures mengerjakan proyek berdasarkan permintaan klien eksternal selain mengerjakan proyek *Intellectual Property* milik pribadi. Berdasarkan perkembangan tersebut, setiap karyawan diharapkan dapat beradaptasi sesuai dengan kebutuhan proyek yang ada. Salah satu kebutuhan utama dalam layanan *service* merupakan kebutuhan animasi serial yang seringkali dikerjakan oleh beberapa studio untuk mengejar sistem tayang yang padat.

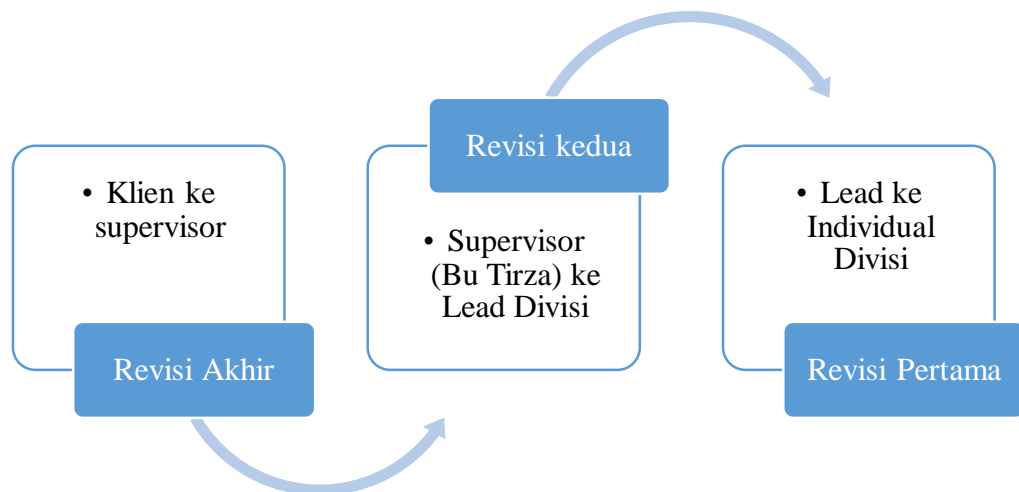


Gambar 3.1. Kedudukan Training
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

1. Kedudukan

Kedudukan tertinggi di dalam UMN Pictures dipegang oleh Bapak Kemal Hassan sebagai Manager. Beliau kemudian mengadakan program pelatihan untuk Divisi Animasi yang dibimbing oleh Ibu Tirza Angelica, sebagai supervisi pelatihan. Ibu Tirza kemudian dibantu oleh Ibu Cecillia Tedja selaku *project manager* yang mengatur *pipeline* pelatihan. Bapak Yohanes Merci sebagai Supervisor Divisi Animasi juga ikut mengatur jadwal pelatihan dan tahap persiapan. Beliau juga mengawasi proses jadwal pelatihan penulis sebagai animator. Terdapat beberapa hal yang harus disesuaikan bagi penulis untuk menyesuaikan penulis dengan standar animator lain.

2. Koordinasi



Gambar 3.2. Tampilan dan Bagan Koordinasi Bagian Animasi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Perbedaan yang terdapat dalam program pelatihan merupakan sistem koordinasi yang bersifat langsung. Bu Tirza sebagai pelatih dapat langsung mengawasi setiap animator. Tidak terdapat posisi *lead* karena program ini menyatukan semua divisi ke dalam satu divisi, yaitu animasi. Bapak Yohanes berperan sebagai *Lead* bagi penulis yang menyesuaikan tugas penulis di dalam program pelatihan. Penulis memiliki beberapa tugas yang berbeda seperti pengujian prinsip dasar animasi.

Setiap animator mengerjakan bagian pekerjaannya sesuai shot yang diberikan. Shot yang dikerjakan di kompilasi ke dalam bentuk video sesuai dengan ketentuan ukuran resolusi, kecepatan dan jumlah *frame*, dan durasi yang telah ditentukan oleh pelatih. Video yang diberikan dikirim ke dalam *server internal* yang dapat dilihat secara langsung oleh supervisor dan pelatih. Manager dan Supervisor bertanggung jawab terhadap kualitas yang dihasilkan oleh animator kepada Pelatih program ini.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut tabel kegiatan yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1-2	<i>Rig Training.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Masuk UMN Pictures - <i>Set Up</i> aplikasi Maya 2017 - Pengenalan dasar <i>body rig</i> dan MEL untuk <i>rigging</i>.
2.	3	Persiapan <i>Training Animasi</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat sketsa pose karakter - Membuat pose karakter dalam tiga dimensi, beserta dengan <i>idle animation</i> dan <i>anticipation</i> dari pose tersebut. - Satu shot animasi
3.	4-6	<i>Training Animasi</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Training prinsip animasi dasar, <i>bouncing ball</i>, <i>pendulum</i>, dan <i>wave</i>.

			<ul style="list-style-type: none"> - Membuat animasi aset <i>run</i> dan <i>walk cycle</i>, kemudian animasi transisi dan <i>idle</i>. - Terdapat perubahan <i>pipeline</i> untuk mengakomodasi situasi <i>work from home</i>. - Revisi animasi aset dan prinsip dasar.
4.	7-9	<i>Training Animasi</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan satu <i>shot</i> animasi <i>acting</i> dengan <i>lipsync</i>. - Revisi - <i>Approval</i> atau Hasil akhir.

Program latihan dimulai dari dasar-dasar gerakan, yaitu membuat pose karakter yang baik dengan memperhatikan aspek siluet dan *storytelling*. Pose-pose tersebut dirancang dengan pensil dan kertas terlebih dahulu, dengan target sepuluh pose setiap hari. Setelah tiga hari, tahap sketsa dilanjutkan ke dalam medium tiga dimensi menggunakan Maya 2017. Pose-pose tersebut dibuat menjadi animasi sederhana dengan *anticipation* dan *idle animation*.

Penulis kemudian memulai tahap pelatihan dengan membuat gerakan animasi dasar seperti *run* dan *walk cycle*. Animasi *cycle* ini kemudian disimpan ke dalam server untuk digunakan kembali agar sifat karakter dapat terjaga. Dalam UMN Pictures, animator berperan dari tahap *layout* dan *animating*. Shot hasil animasi harus mengikuti penamaan, ukuran resolusi, dan jenis file sesuai dengan permintaan klien. Tidak hanya membuat animasi *cycle*, penulis juga mengerjakan beberapa *shot* prinsip dasar animasi untuk menguji kesetaraan kemampuan penulis dengan animator tetap di perusahaan.

Selain itu, penulis belum memiliki kemampuan yang setara dengan animator lain. *Pipeline* yang padat membuat penulis yang masih mengerjakan revisi animasi sebelumnya harus mengerjakan shot selanjutnya, sehingga jumlah shot terus

bertambah. Hal ini membuat penulis kesulitan dalam mencapai kualitas dan kuantitas yang diinginkan.

Salah satu hal yang menjadi tantangan bagi penulis yang tidak dapat diperbaiki merupakan kemampuan peralatan yang penulis gunakan. Sayangnya, laptop yang penulis gunakan tidak mampu menampung besarnya aset milik studio dan berjalan lambat. Penulis juga memiliki akses yang terbatas ke berbagai hal.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pelatihan animasi merupakan proses yang berbeda dari proses kerja dari proyek-proyek pada umumnya. Hal ini dikarenakan karena fokus pelatihan pada animasi, sehingga tidak ada pembagian divisi berdasarkan tahap produksi. Selain itu, tahapan *briefing* dan revisi bersifat langsung dari pembimbing lapangan.

Pada awalnya, pembimbing lapangan memberikan beberapa referensi animasi yang telah ada sebagai contoh atau target. *Briefing* berfokus kepada target animasi yang ingin dicapai dan pengenalan sistem untuk mengontrol *pipeline* setiap animator. Setiap orang diberikan satu tugas dalam jangka waktu tertentu. Setelah jangka waktu tersebut habis, shot selanjutnya diberikan, tanpa menunggu apakah shot sebelumnya sudah selesai atau tidak.

Setiap aset yang dibutuhkan untuk sebuah proses animasi disimpan dan dapat diakses melalui *server* internal UMN Pictures. Beberapa aset yang belum ada memiliki aset *dummy* yang dapat digunakan animator. Aset-aset dapat terus diperbaharui tanpa menghentikan kinerja animator.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

3.3.1.1. Persiapan

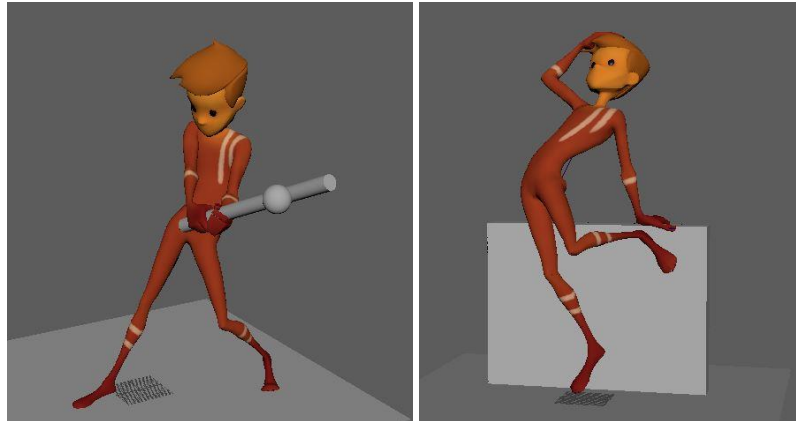
Sebelum memulai proses pelatihan, penulis diberikan persiapan dasar. Tahap pertama ini berfungsi untuk menajamkan mata penulis mengenai gerakan-gerakan yang dianimasikan.

Pertama, penulis membuat sketsa gerakan secara tradisional dan mencari minimal sepuluh pose setiap harinya. Berdasarkan arahan yang diberikan oleh supervisor, pose yang dibuat harus memiliki *line of action* dan siluet yang jelas.



Gambar 3.3 Sketsa pose dasar
(Dokumentasi Pribadi)

Kedua, memindahkan sketsa pose-pose tersebut ke dalam media tiga dimensi. Tahap ini diperlukan karena seringkali terdapat perbedaan dari tahap *storyboard* ke tahap *layout*. Hal ini juga melatih animator untuk mendapatkan *framing* dan *staging* yang sesuai dengan tujuan penceritaan sebuah *shot*. Model yang digunakan merupakan *rig* model Steward. Setelah *keypose* dibuat, animator kemudian diminta untuk membuat animasi transisi dan *idle* sebanyak tiga detik. Transisi diperlukan agar mata penonton dapat mengolah gerakan yang terjadi di layar.



Gambar 3.4. Animasi dasar
(Dokumentasi Pribadi)








3.3.1.2. Percobaan dan Praktek

Pelatihan animasi dimulai pada tanggal 6 Maret 2020 dengan beberapa percobaan prinsip-prinsip animasi dasar seperti *bouncing ball*, dan *pendulum* untuk menyesuaikan kemampuan penuli. Setelah itu, penulis membuat animasi *cycle*. Animasi yang dibuat merupakan animasi berjalan dan berlari. Penulis diberikan tanggung jawab dalam menganimasikan karakter Yun dari proyek Wild West milik UMN Pictures. Sebelum mengerjakan, penulis memperhatikan arahan desain dan sifat tokoh sesuai dengan rancangan konsep awal.

Animasi ini berguna sebagai aset pada tahap produksi dimana penulis dapat melakukan export dan import animasi ke shot lain menggunakan software PAIE. Selain PAIE, penulis diberikan arahan mengenai alat-alat yang dapat membantu animator, seperti Atools. Atools mempermudah animator untuk melihat line of action dari sebuah animasi, memperbaiki graphic editor, bahkan menggeser atau menduplikasi keyframe.

3.3.1.3. Praktek *Lipsync*

Penulis kemudian mengerjakan program pelatihan selanjutnya, yaitu animasi *acting* dari sebuah dialog. Hal pertama yang dilakukan merupakan memperhatikan arti dari dialog yang merupakan Bahasa Inggris, penulis kemudian mempelajari perasaan yang ada atau cerita yang ingin disampaikan dari sebuah adegan tersebut. Cerita yang disampaikan dalam adegan pendek di atas merupakan seorang laki-laki yang meminta maaf kepada temannya. Dialog disampaikan dengan cepat dan terburu-buru karena teman laki-laki itu meninggalkan dia dengan cepat.

			
“Look-	“Mar-“	“Mar!”	“I’m really sorry”
			
“I-i totally understand”	“why you were mad”	“I was trying to make it-“	“-fun in the exhibit”

Gambar 3.5. Rancangan Pose Dasar
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah shot selesai dirancang, penulis kemudian melanjutkan ke dalam proses animasi. Proses dimulai dengan *blocking*, kemudian *in-between* dan animasi mulut atau *lipsync*. Tahap terakhir dilakukan untuk memperhalus gerakan animasi. Penulis memiliki kendala dalam memperbaiki revisi dari pembimbing lapangan dikarenakan penulis masih memiliki kemampuan yang terbatas.

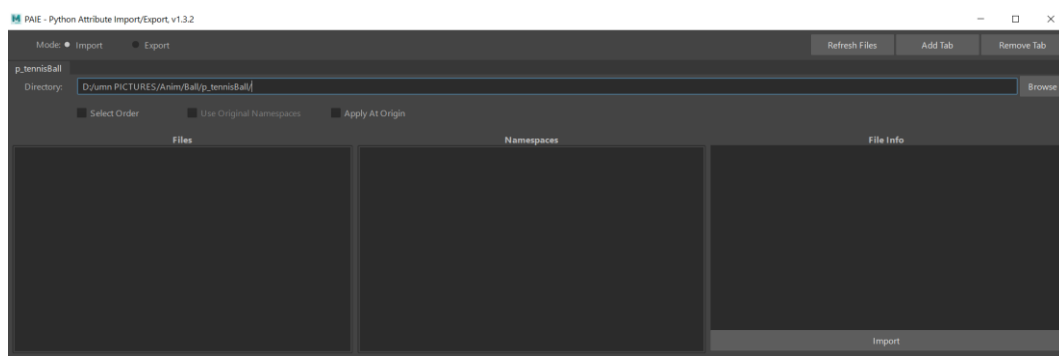


Gambar 3.6. Hasil Animasi
(Dokumentasi Pribadi)

3.3.2. Alat-Alat yang Digunakan

1. PAIE

Animasi *cycle* dapat disimpan dan digunakan kembali menggunakan *software* PAIE dengan cara yang mudah. Animator hanya perlu memilih *keyframe* dan *controller* yang ingin di *export* sebagai aset. Kemudian animator membuka shot tujuan dan kemudian memilih *controller* yang sama untuk di *import*.



Gambar 3.7. Software PAIE
(Dokumentasi Pribadi)

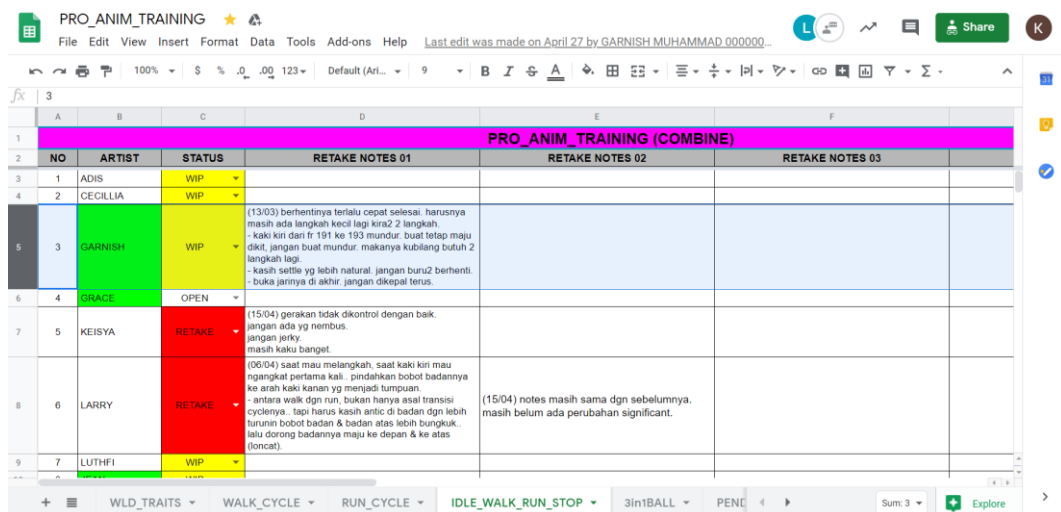
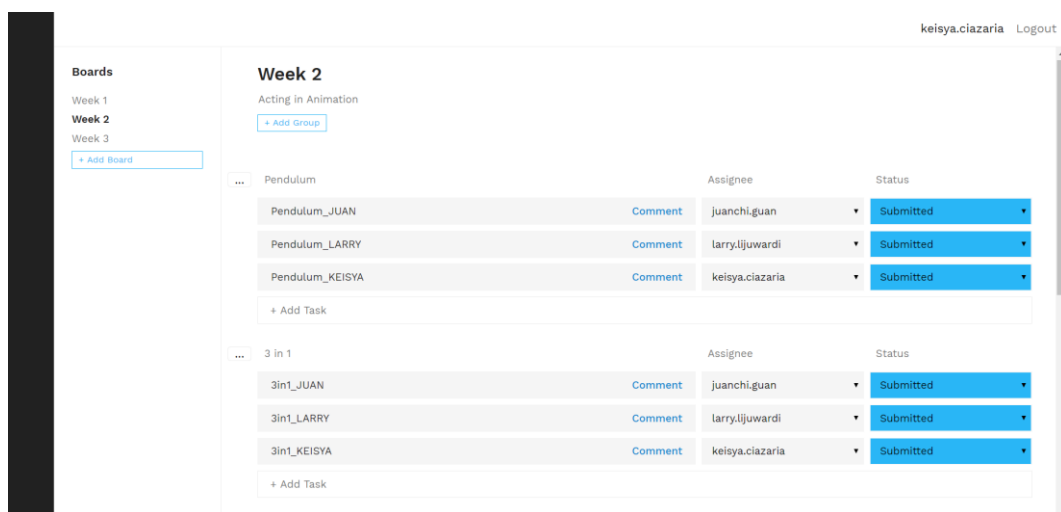
2. *Training Assistant*

Proses kerja mengalami perlambatan ketika ketetapan baru dari pemerintah untuk bekerja dari rumah. Perusahaan harus menyediakan koneksi ke dalam server internal karena tidak ada proyek yang boleh di bawah ke rumah untuk kerahasiaan perusahaan. Oleh karena itu, perusahaan harus menyesuaikan sistem kerja yang baru.

Semua hasil kerja yang dilakukan oleh peserta pelatihan dapat dipantau melalui *training assistant* yang dapat diupdate secara *real-time*. Program ini membantu pembimbing lapangan untuk dapat melihat secara langsung proses setiap peserta dan sebaliknya. Terdapat beberapa status di dalam *assistant*, seperti:

- *Open*, shot sudah memiliki aset yang cukup untuk dikerjakan oleh animator

- *In Progress*, shot sedang dikerjakan oleh animator
- *Submitted*, shot menunggu penilaian atau revisi dari pembimbing
- *Retake*, pembimbing memberikan revisi yang harus dikerjakan oleh animator, tahap ini akan terus berulang sampai animator mencapai standar yang sesuai.
- *Approved*, shot sudah selesai.



Gambar 3.8. Tampilan Training assistant
(Dokumentasi Pribadi)

3.3.3. Kendala yang Ditemukan

Selama mengikuti pelatihan animasi, penulis menemukan beberapa masalah. Kendala-kendala yang dihadapi penulis merupakan:

1. Kurangnya kemampuan penulis

Penulis memiliki kesulitan mengikuti tuntutan kualitas di dalam waktu yang singkat. Kesulitan ini disebabkan oleh kurangnya kemampuan penulis di dalam animasi. Penulis terus terjebak di lingkaran revisi karena tidak dapat memenuhi standar kualitas. Selama pelatihan, tugas yang baru tetap diberikan walaupun penulis belum memenuhi tugas selanjutnya. Hal ini membuat tugas penulis sempat menumpuk. Ketika penulis mencoba berfokus mengejar kualitas yang dituju, penulis jadi tertinggal informasi baru yang ditunjukkan untuk tugas selanjutnya.

2. *Work from Home*

Proses kerja magang terganggu dan berhenti sementara dengan adanya epidemic yang melanda di Indonesia. Pemerintah menghentikan semua kegiatan yang mengumpulkan orang banyak di satu tempat. Hal ini menjadi masalah karena sistem kerja UMN Pictures yang bergantung pada server internal dimana aset tidak dapat dijangkau di luar server tersebut.

3. Perbedaan akses dan perlengkapan.

Tidak seperti animator lainnya yang menggunakan komputer perusahaan, penulis menggunakan laptop pribadi. Sayangnya, laptop tersebut tidak mampu menampung aset-aset milik perusahaan. Kurangnya kemampuan perangkat ini membuat Maya *crash* berulang kali selama pengerjaan.

Selain itu, sebagai seorang *intern* penulis tidak memiliki akses atau status yang sama dengan pegawai tetap di dalam perusahaan. Oleh karena itu, penulis tidak dapat mengakses aset yang diperlukan di dalam *server* internal. Laptop pribadi penulis juga tidak memiliki otoritas untuk akses *remote* ke komputer perusahaan. Seringkali komputer yang diakses melalui kontrol jarak jauh tidak memiliki alat atau aplikasi yang setara dengan komputer lain.

3.3.4. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

1. Solusi untuk memenuhi tuntutan kualitas

Sayangnya, penulis belum menemukan solusi untuk memenuhi tuntutan kualitas yang diperlukan oleh pelatihan. Penulis berusaha untuk memperhatikan komunikasi yang ada mengenai pelatihan dan mengikuti pengarahan yang ada. Penulis juga mencoba untuk mencari ilmu tambahan menggunakan referensi dari internet atau meminta pendapat animator yang bekerja di tempat tersebut.

Penulis berusaha mengejar tugas lainnya selama menunggu arahan dari tugas awal penulis agar pekerjaan tidak terus menumpuk. Perusahaan sendiri mengambil keputusan untuk mengurangi pekerjaan yang menjadi tanggung jawab penulis. Selain itu, penulis hanya dapat memenuhi persyaratan yang ada, mengerjakan setiap revisi yang diberikan oleh pembimbing. Penulis kemudian juga meminta bantuan dan arahan dari animator lain.

2. Solusi *Work from Home*

Perusahaan mencoba mencari solusi dari masalah *work from home* dengan membuat akses VPN dan kontrol jarak jauh terhadap komputer dan server internal. Solusi tersebut mengizinkan animator untuk bekerja dari rumah tanpa membawa aset keluar dari perusahaan dan menjaga rahasia perusahaan. Perusahaan mencatat penggunaan akses VPN dan komputer di dalam *google sheet*. *Google sheet* dapat digunakan untuk mencatat penggunaan komputer dan kinerja karyawan selama *work from home*.

3. Solusi untuk akses dan perlengkapan

Solusi bagi lemahnya daya kerja laptop pribadi penulis diringankan dengan adanya kontrol jarak jauh. Penggunaan kontrol jarak jauh menggunakan daya proses yang lebih ringan daripada mengerjakan animasi secara langsung dari laptop. Hal itu dikarenakan kecepatan pengerjaan animasi melalui kontrol jarak jauh dipengaruhi oleh kecepatan internet.

Perusahaan juga mengerahkan IT untuk memasang alat dan aplikasi, serta membuka akses bagi penulis untuk menggunakan komputer tersebut. Penggunaan VPN juga dapat dilacak melalui *google sheet*. Hal ini membuat semua orang dapat melihat komputer yang sedang digunakan dan yang kosong. Penulis dapat meminjam komputer yang kosong di luar jam kerja.

Walaupun begitu, setiap komputer memiliki akun dengan otoritas terpisah. Setiap saat penulis meminjam komputer, penulis menggunakan akun sebagai anak magang. Akun tersebut tidak memiliki aplikasi yang sama dengan akun lain, sehingga penulis harus meminta bantuan IT untuk memasang kembali aplikasi yang dibutuhkan. Peminjaman komputer ini dilakukan berulang-ulang karena penggunaan komputer dan padat. Setiap penulis meminjam komputer yang berbeda, penulis harus mengulang proses tersebut dari awal.