



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

Divisi *concept art* di Imagia Studios memiliki tugas menangani perancangan tokoh, environment, dan props dalam suatu proyek animasi maupun efek visual. Selain itu, divisi *concept art* juga menangani pembuatan *storyboard* yang kemudian dirundingkan sesuai visi sutradara. Tahap ini mencakup juga eksplorasi secara visual yang kemudian dijadikan panduan bagi divisi 3D dalam pembuatan 3D model, *render*, dan tekstur.

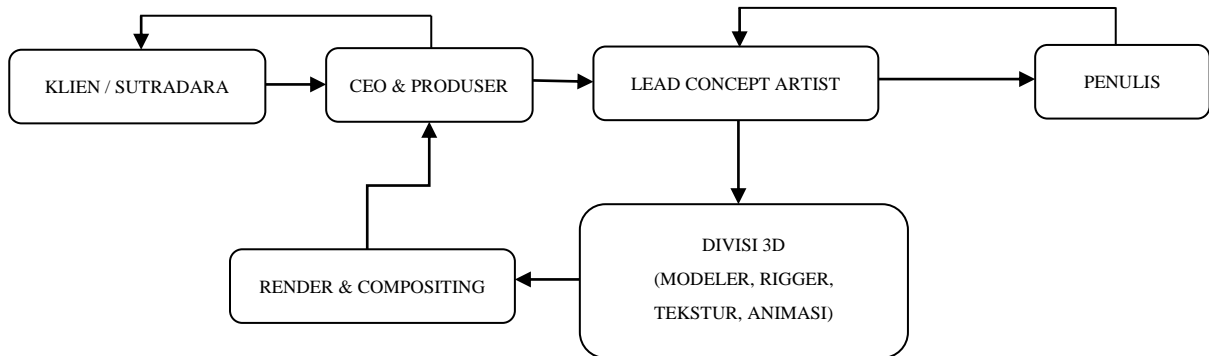
1. Kedudukan

Penulis memiliki posisi sebagai anggota divisi *concept art*, bersama dengan Felisa Amadea dan Angelia, di bawah supervisi *lead concept artist* di Imagia Studios, Bapak Dani Kuswan. Dalam program magang, penulis diberi tugas sebagai perancang tokoh antagonis dalam proyek animasi 3D, *video game* 3D, dan film *live action*.

2. Koordinasi

Pipeline dalam Imagia Studios berbeda-beda, disesuaikan dengan proyek yang dikerjakan dan *timeline* klien yang bersangkutan. Sebuah proyek berawal ketika CEO Imagia Studios, Bapak Raiyan Laksamana dihubungi klien yang menempatkan pesanan pengerjaan sebuah proyek. Untuk sebuah proyek animasi 3D, klien akan menyampaikan sebuah konsep umum yang biasa berupa tulisan, naskah pendek, *moodboard* dan referensi visual, juga terkadang disertai sketsa awal dari visual yang ingin dicapai. Konsep ini kemudian disampaikan kepada divisi *concept art* melalui *lead*, Bapak Dani Kuswan untuk dikembangkan dan dirancang secara lebih detail. Tahap perancangan konsep dibantu oleh produser animasi, Bapak Hilman Ilyasa sehingga dapat disesuaikan dengan teknis divisi 3D. Konsep yang sudah dibuat kemudian harus disetujui oleh klien, yang biasanya merupakan sutradara dari proyek. Setelah disetujui, konsep ini diserahkan kepada divisi

3D untuk pembuatan model tokoh, *environment*, dan *props*, pembuatan tekstur, rigging, sampai animasi. Animasi yang sudah dibuat masuk ke tahap *render* dan *compositing*.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi
(Sumber: Wawancara dengan CEO Imagia Studios)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

| No. | Minggu | Proyek | Keterangan |
|-----|--------|----------------------------------|--|
| 1. | I | Outer Space Men from Outer Space | Pengembangan visual 6 tokoh utama dan 2 tokoh antagonis. |
| 2. | II | Outer Space Men from Outer Space | Pembuatan <i>sheet</i> 6 tokoh utama dan 2 tokoh antagonis. |
| 3. | III | Grand Blue: Live Action | VFX, <i>masking</i> dan memasukkan <i>footage</i> dalam <i>green screen</i> , 26 shot. |
| 4. | IV | Grand Blue: Live Action | Revisi sesuai LUT, menyesuaikan grading dari studio inti klien. |
| 5. | V | Grand Blue: Live Action | Revisi kontinuitas per shot. |
| 6. | VI | Junna | Pengembangan visual 8 tokoh minor dan sebagian dari <i>props</i> . |
| 7. | VII | Junna | Pembuatan <i>sheet</i> 8 tokoh minor. |
| 8. | VIII | Junna | Pengembangan visual 3 tokoh |

| | | | |
|-----|-----|----------------------------------|---|
| | | | antagonis dan pembuatan <i>sheet</i> . |
| 9. | IX | Jawara | Pengembangan visual 2 tokoh antagonis. |
| 10. | X | Jawara | Pembuatan <i>sheet</i> 2 tokoh antagonis. |
| 11. | XI | (<i>Untitled horror movie</i>) | Pengembangan visual tokoh antagonis. |
| 12. | XII | (<i>Untitled horror movie</i>) | Pembuatan <i>sheet</i> tokoh antagonis. |

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis ditempatkan sebagai bagian dari divisi *concept art* yang menangani perancangan tokoh untuk film animasi 3D maupun *live action*. Dalam setiap proyek yang ditangani penulis, selalu dimulai dengan penyampaian konsep cerita dan gaya visual yang ingin dicapai oleh sutradara melalui *lead* divisi *concept art*, Bapak Dani Kuswan. Penulis ditugaskan membuat beberapa variasi sketsa untuk setiap tokoh yang ditangani. *Lead concept artist* memperbolehkan anggotanya menggunakan software ilustrasi apapun senyaman mereka. Penulis menggunakan Adobe Photoshop CC untuk seluruh proses. Setelah kumpulan sketsa dibuat, *lead concept artist* akan memberi masukan, antara meminta beberapa variasi sketsa lagi atau meminta pengembangan dari pilihan terbaik. Sketsa yang diterima kemudian dirapihkan menjadi bentuk *line art* dan dilakukan eksplorasi warna. Jumlah *alternatif* warna yang diminta bisa mencapai 6 alternatif. *Lead concept artist* akan memberi masukan dan revisi dilakukan lagi. Setelah rancangan tokoh disetujui, gambar *di-render* sesuai gaya visual yang ingin dicapai, dalam kasus ini gaya 3D. Setelah selesai, *lead concept artist* akan memberi masukan lagi, dan revisi dikerjakan sesuai yang diperlukan, produser animasi, Bapak Hilman Ilyasa juga memberi masukan pada tahap ini agar dapat disesuaikan dengan teknis divisi 3D. *Sheet* tokoh yang bersisi gestur, contoh ekspresi, dan *turnaround* tokoh, yaitu gambar 2D dari tokoh dari berbagai sudut pandang dibuat setelahnya. Pembuatan *tokoh sheet* ini krusial bagi *modeler* dan animator dalam divisi 3D untuk mendapat gambaran bagaimana sebuah tokoh terlihat dari berbagai sudut dan memiliki bayangan yang jelas mengenai ekspresi wajah tokoh, dan bagaimana tokoh itu bergerak. Divisi 3D akan kembali menyesuaikan hasil karya mereka

kepada divisi *concept art* demi mencapai hasil sedekat mungkin dengan target artistik yang ditetapkan di awal. Hasil *modeling* dan animasi 3D akan melalui revisi yang dilakukan bersama dengan klien, setiap kalinya melalui *video call* sehingga klien dapat berdiskusi dengan produser dan *lead* setiap divisi secara langsung. Sesi revisi selalu didampingi oleh CEO Bapak Raiyan Laksamana, dan apabila diperlukan, penerjemah di Imagia Studios, Bapak Lukas.

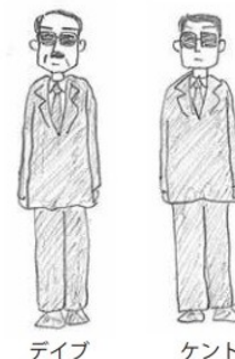
3.3.1. Proses Pelaksanaan

Penulis menggunakan Adobe Photoshop CC dalam proses pembuatan *concept art* rancangan tokoh. Mayoritas proyek yang ditangani oleh penulis adalah perancangan tokoh antagonis dari film animasi 3D dan live action. Berikut adalah beberapa contoh hasil pekerjaan yang dibuat oleh penulis:

3.3.1.1. Outer Space Men from Outer Space

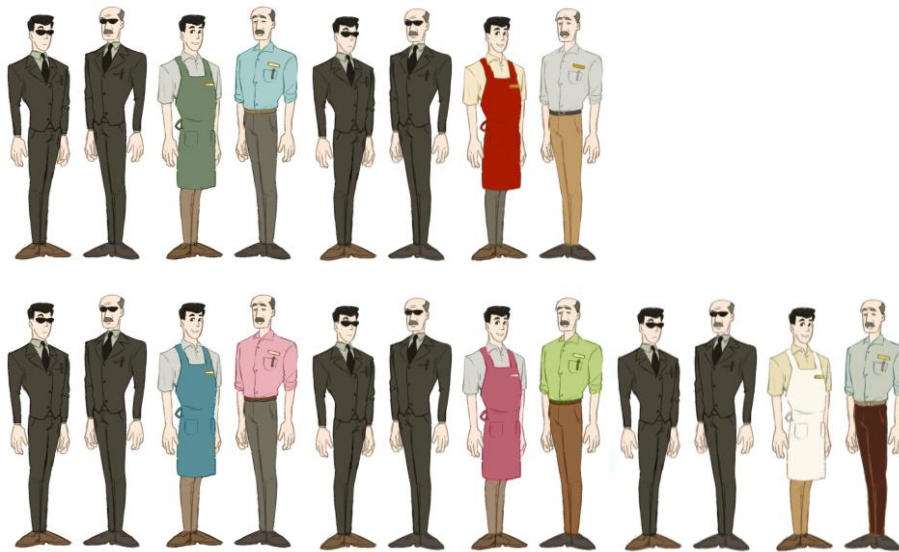
Outer Space Men from Outer Space merupakan konsep serial animasi 3D oleh sutradara Jepang yang menceritakan tentang tiga alien yang datang ke Bumi untuk menelitinya dan hidup bersama keluarga petani di New Mexico, AS pada tahun 1947. Antagonis dalam seri ini adalah sepasang bapak dan anak bernama Dave dan Kent yang memiliki sebuah toko swalayan dan bekerja paruh waktu sebagai agen rahasia penyelidik alien.

>Dave dan Kent (Ayah dan Anak)
Ayah anak yang memiliki Grocery Store, tetapi part time sebagai Man in Black.
Dave sang ayah merupakan teman lama Trance, namun Trance yang sudah pikun lama akan tentang dirinya, membuat ia menjadi sedih
Kent sang anak, adalah mantan pacar ibu Nancy. Daripada alien, ia lebih kepikiran mengenai ibunya Nancy.



Gambar 3.2. Konsep awal antagonis “Outer Space Men from Outer Space” oleh klien
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Sebelum penulis melakukan eksplorasi desain, konsep awal tokoh yang dijadikan bahan eksplorasi disampaikan dalam bentuk *pdf*. Di atas merupakan sepotong dari dokumen tersebut yang menjadi bahan bahasan penulis. Dalam dokumen tersebut terdapat sketsa kasar, deskripsi singkat tokoh, contoh naskah, dan referensi visual yang ingin dicapai oleh klien. Penulis melakukan eksplorasi dengan dokumen ini sebagai acuan, membuat gambar menggunakan Adobe Photoshop CC.



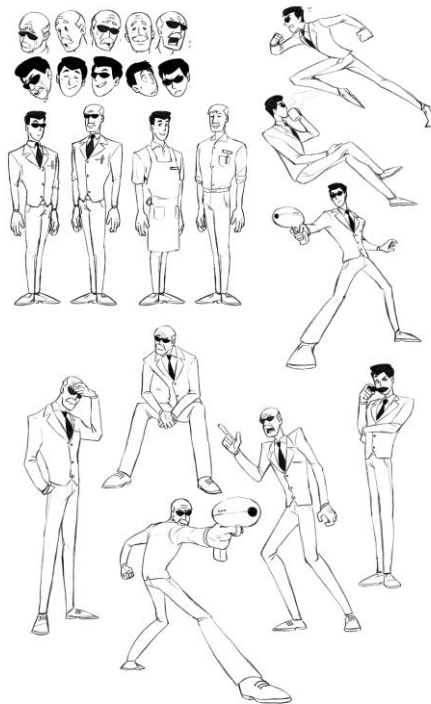
Gambar 3.3. Eksplorasi warna tokoh antagonis “Outer Space Men from Outer Space”

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Setelah bentuk dan gaya gambar tokoh disepakati, penulis menyediakan beberapa alternatif warna tokoh dan menyampaikannya kepada *supervisor*, Bapak Dani Kuswan. Setelah warna diseleksi menjadi yang paling cocok, penulis lanjut membuat *digital painting* untuk tokoh yang ditugaskan. Tahap terakhir dalam kelengkapan pembuatan *concept art* untuk tokoh adalah eksplorasi ekspresi dan gestur.



Gambar 3.4. *Digital painting* tokoh antagonis “Outer Space Men from Outer Space”
(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.5. Eksplorasi gestur tokoh antagonis “Outer Space Men from Outer Space”
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3.3.1.2. Jawara

Jawara adalah konsep *video game* 3D oleh Imagia Studios dengan *genre* fantasi dan akan dibuat menjadi *fighting game* dengan tokoh antagonis utama sebagai *final boss* sebagai klimaks pertarungan di akhir *game* yang berupa tokoh *demon* bersayap yang memiliki peliharaan seekor *werewolf*.



Gambar 3.6. Sketsa konsep awal beserta alternatif perancangan tokoh antagonis “Jawara”
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Berhubung kedua tokoh yang ditugaskan untuk dirancang oleh penulis merupakan tokoh yang berperan besar dalam *video game* 3D yang akan dibuat, penulis ditugaskan untuk memberi beberapa alternatif desain dengan konsep yang lebih variatif dan bebas. Konsep awal yang diberikan kepada penulis mengenai kedua tokoh ini hanya sebatas bahwa antagonis utama merupakan iblis yang memiliki peliharaan serigala. Penulis menyediakan alternatif rancangan serigala dengan *armor* besi dengan konsep *RPG* fantasi, batu dengan konsep fantasi *horror*, dan teknologi dengan konsep *science fiction*. Penulis juga menyediakan alternatif *armor* tokoh iblis dengan bentuk organik yang menyerupai tokoh serigala, bentuk tanduk yang berbeda, dan *armor* besi.



Gambar 3.7. Eksplorasi warna dan perancangan tokoh antagonis “Jawara”
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Rancangan yang disepakati adalah yang terlihat seperti di atas, dan penulis diminta melakukan eksplorasi mengenai atribut tambahan untuk tokoh iblis, beserta warna yang dipakai. Berhubung kedua tokoh ini merupakan antagonis, penulis diminta menggunakan warna mayoritas gelap. Warna merah ditambahkan oleh penulis sebagai aksen. Untuk atribut tambahan, penulis menawarkan pilihan jubah kain atau jubah yang terbuat dari bulu. Selain itu, penulis juga menawarkan beberapa ragam konsep sayap seperti sayap yang menyerupai malaikat namun berwarna gelap dengan konsep *fallen angel*, sayap naga, dan sayap kumbang, dengan konsep iblis yang bernama *Beelzebub*.



Gambar 3.8. *Digital painting* tokoh antagonis “Jawara” dan contoh ekspresi.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Setelah rancangan disepakati, penulis diminta membuat *digital painting* kedua tokoh tersebut sebagai acuan *final look* untuk divisi 3D. Revisi yang diberikan kepada penulis adalah bentuk muka serigala yang diminta lebih realistis agar terlihat lebih mencekam dan sesuai dengan kesan yang ingin diberikan oleh hasil akhir produk, karena pada rancangan sebelumnya terlalu seperti kartun. Selain itu, penulis juga diminta membuat karakter iblis terlihat lebih “kotor” sehingga tidak terlihat seperti protagonis. Penulis mengatasi ini dengan menambah detail goresan, karat, dan noda darah pada *armor*, sekalian goresan di mukanya. Setelah revisi dilaksanakan, penulis lanjut membuat contoh ekspresi dan kepala tokoh dari beberapa sisi sebagai acuan untuk divisi 3D.

3.3.1.3. Junna

Junna adalah proyek *role-playing game* 3D milik Imagia Studios yang bercerita tentang tiga anak yang ditarik ke dimensi lain yang penuh dengan berbagai makhluk mekanik berbahaya, sehingga mereka harus mencari cara untuk kembali ke dimensi asal mereka. Terdapat tiga tokoh antagonis utama dari cerita dalam *game* ini. Satu pemimpin yang merupakan seorang mekanik beserta dua rekannya.



Gambar 3.9. Tahap sketsa awal, eksplorasi warna, *digital painting*, sampai contoh ekspresi tokoh antagonis “Junna”
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Untuk proyek ini, penulis diminta mengembangkan dari sketsa awal yang sudah dibuat oleh *supervisor*, Bapak Dani Kuswan. Penulis melakukan eksplorasi pada awalnya mengenai keunikan dari setiap tokohnya dan bentuk sehingga ketiga tokoh tersebut memiliki bentuk yang berbeda. Selain itu, penulis juga mengajukan ide mengenai keahlian setiap tokoh yang terlihat dari atribut tambahannya, seperti kuku besi yang panjang, sabuk yang dilengkapi dengan peralatan mekanis, tangan besi, dan granat. Revisi diberikan mengenai beberapa atribut tokoh seperti perban, sepatu, penambahan botol alkohol untuk menunjukkan sifat pemabuk antagonis utama, dan penambahan corak pada pakaian ketiga tokoh. Setelah disepakati, penulis memberi warna pada tokoh sesuai yang sudah dirancang, membuat digital painting sebagai acuan *final look*, dan kepala tokoh dari berbagai sisi.

3.3.1.4. (Untitled Horror Movie)

Proyek film *live action* yang belum memiliki judul ini adalah sebuah konsep dari sutradara asal Argentina yang pengerjaan efek visual dari Imagia Studios. Sutradara meminta konsep visual dari monster yang menyerupai Cthulhu, sebuah monster dari karya sastra H.P. Lovecraft yang merupakan perubahan wujud dari seroang ilmuwan perempuan yang menyelidiki kejadian aneh di sebuah pabrik.



Gambar 3.10. Sketsa awal beserta referensi visual *monster*

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Penulis bersama dengan supervisor mengumpulkan beberapa referensi visual untuk rancangan tokoh. Dari referensi ini, penulis menggabungkan elemen-elemen yang mendukung dan menambahkan atribut tambahan untuk menyerupai tokoh dengan makhluk fiktif Cthulhu. Penulis juga diminta membuat sketsa kasar mengenai bagaimana tokoh perempuan itu bisa berubah menjadi *monster*. Setelah sketsa awal disepakati, penulis membuat *breakdown* dari bentuk tokoh tersebut. Dalam *breakdown* ini, penulis menyertakan gambar makhluk tersebut tanpa atribut tambahan, lalu dengan tentakel, dan terakhir dengan sayap. Setelah rancangan disepakati, penulis membuat eksplorasi warna. Penulis menggunakan warna-warna dengan saturasi rendah pada awalnya, namun diberikan revisi untuk menggunakan warna dengan saturasi lebih tinggi dengan maksud memberi kesan kegilaan yang dialami oleh tokoh yang berubah menjadi *monster* itu. Setelah warna disepakati, penulis diminta membuat *digital painting* sebagai acuan *final look*.



Gambar 3.11. Eksplorasi detail tokoh *monster*

(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.12. Eksplorasi warna tokoh *monster* beserta *digital painting*

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melaksanakan magang di Imagia Studios, penulis menemukan kendala antara lain sebagai berikut:

1. Dalam periode awal pelaksanaan magang, penulis mendapat kesulitan dalam perancangan tokoh yang sesuai dengan teknis *modeling* tokoh 3D. Produser animasi, Bapak Hilman Ilyasa memberi masukan pada rancangan tokoh yang memiliki ekspresi yang terlalu bersifat 2D sehingga akan mempersulit divisi *modeling* dan *rigging*, tidak masuk akal secara logika 3D. Persoalan utama terdapat pada bentuk dan posisi mata dan mulut tokoh yang tidak tetap dan menyesuaikan dengan sudut pandang kamera. Permasalahan ini ditemukan dalam perancangan tokoh dalam proyek “Outer Space Men from Outer Space”.
2. Pada tahap penulis harus membuat *turnaround* sebuah tokoh, *lead concept artist* Bapak Dani Kuswan memberi masukan bahwa bentuk dan penempatan fitur wajah tokoh yang dibuat harus lebih konsisten. Hal ini

mencakup juga kesulitan penulis menggambar tokoh dengan perspektif berbeda-beda. Kesulitan ini ditemukan dalam pengerjaan pembuatan tokoh dalam proyek “Junna”.

3. Penulis menemukan kesulitan dalam penyesuaian gaya gambar dengan gaya visual yang ingin dicapai proyek yang berbeda-beda. Terkadang penulis menghasilkan rancangan yang memberi kesan antara terlalu serupa dengan gaya animasi yang sudah ada, terlalu realistis, atau justru kurang realistis. Penulis juga mendapat kritik bahwa beberapa rancangan tokoh kehilangan ciri khasnya apabila dibandingkan dengan rancangan rekan lain. Kesulitan ini ditemukan saat merancang tokoh dalam proyek “Outer Space Men from Outer Space”, tokoh minor dalam proyek “Junna”, dan dua tokoh antagonis dalam proyek “Jawara”.
4. Kendala dalam mengerjakan *compositing* ditemukan ketika penulis mengerjakan hanya sesuai contoh *shot* yang diberikan, kemudian terlihat berbeda dengan hasil *compositing* anggota kerja lain saat dilakukan evaluasi untuk pemeriksaan kontinuitas.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang berhasil ditemukan penulis selama pelaksanaan magang untuk menangani kendala yang tertulis di atas adalah:

1. Penulis lebih aktif bertanya kepada produser animasi untuk memastikan bahwa rancangan tokoh yang dibuat bisa diaplikasikan dalam medium 3D atau tidak. Berdasarkan apa yang dipelajari, penulis menjadi lebih memikirkan penempatan fitur wajah yang tetap dan sebisa mungkin simetris kecuali konsep awal memerlukan asimetri. Selain itu, penambahan detail pada rancangan juga sangat membantu divisi 3D. Eksplorasi ekspresi tokoh dari berbagai sudut pandang juga perlu dibuat dalam jumlah lebih banyak agar menciptakan bayangan lebih jelas.
2. Penulis meminta untuk diajari *lead concept artist* mengenai menggambar suatu tokoh dengan teknik perspektif. Penulis diajari dasar dari *solid drawing*, dan sebuah cara menggunakan *grid*, diajari lebih detail mengenai anatomi dan proporsi tubuh, juga mengenai cara menjaga konsistensi

bentuk tokoh dengan menetapkan terlebih dahulu bentuk-bentuk dasar beserta susunannya dari suatu tokoh. Penulis menerapkan cara-cara yang sudah diajari dan menghasilkan rancangan tokoh yang lebih konsisten.

3. Penulis lebih banyak berkomunikasi dengan rekan yang mengerjakan proyek yang sama sehingga gaya visual dapat dicocokkan, juga banyak bertanya kepada *lead concept artist*, sehingga masukan dan revisi bisa diterapkan secara lebih efisien, menghasilkan alternatif rancangan yang lebih tepat dengan target konsep yang ingin dicapai. Penggunaan referensi dalam perancangan sebuah tokoh juga krusial. Selain itu, penulis menjadi lebih berani eksplorasi menggunakan gaya gambar dan bentuk-bentuk yang tidak biasanya digambar.
4. Penulis lebih banyak berkomunikasi dengan rekan kerja yang mengerjakan *scene* film yang sama dalam mengerjakan *compositing* guna menjaga kontinuitas.