



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 melakukan praktik kerja magang di Redrain Studio selama dua setengah bulan, terdapat kedudukan yang ditempati penulis serta koordinasi kerja yang dilakukan.

3.1.1. Kedudukan

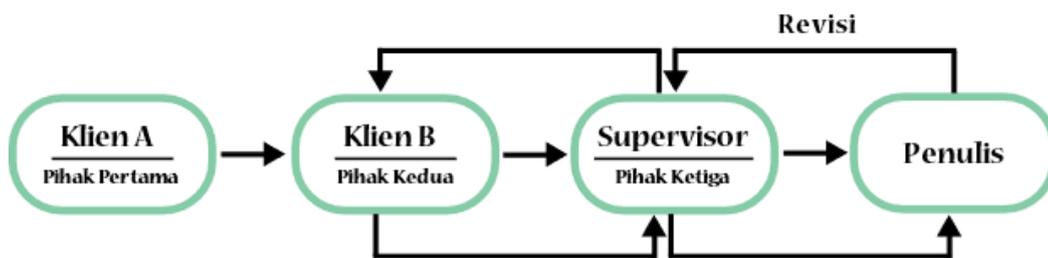
Saat penulis memulai bekerja pada tanggal 3 Maret 2020, penulis ditempatkan sebagai *2D Artist Intern* dengan diberikan tugas untuk membuat animasi karakter pixel sampai praktik kerja magang selesai. Karakter yang dianimasikan diberikan oleh *supervisor* yang didapat oleh klien untuk gim *mobile “Evocreo”* versi dua. Gim “*Evocreo*” merupakan sebuah gim berpetualang dengan *gameplay* yang hampir serupa dengan gim “*Pokemon*”. Gim “*Evocreo*” berbasis pixel dua dimensi di mana pemain dapat bertarung dan menangkap monster-monster. Penulis diberikan tanggung jawab untuk membuat gerakan animasi monster-monster untuk gim tersebut.

Awal-awal penulis diberikan tugas untuk membuat animasi karakter dari tampak belakang dengan mengikuti animasi karakter yang sama dari tampak depan untuk gerakan “*Iddle*” dan “*Attack*” yang telah disediakan oleh *supervisor*. Setelah lebih dari seminggu, penulis diberikan tugas baru untuk membuat animasi karakter yang berbeda-beda dari tampak depan dilanjutkan dengan tampak belakang juga untuk gerakan yang sama. Semakin berjalannya waktu, pemberian tugas pun dikembangkan dengan ditambahkan pembuatan gerakan “*Flinch*”, “*Charge*”, dan “*Special Attack*” untuk satu karakter.

3.1.2. Koordinasi

Awal mula koordinasi dilakukan selama melakukan praktik kerja magang adalah dimulai dari permintaan dari klien yang telah menyortir aset-aset karakter yang akan dianimasikan, setelah itu diberikan ke *supervisor* dan diserahkan kepada penulis sebagai *2D Artist Intern*. Ketika awal-awal bekerja, penulis masih

mengikuti animasi gerakan pada karakter dari tampak depan yang telah disediakan dan hanya perlu diasistensikan kepada *supervisor* untuk dilihat apakah gerakan sudah menyerupai tampak depan atau tidak dari segi gerakan tubuh, anggota tubuh lainnya, serta gerakan warna dalam tubuh. Jika terdapat revisi segera direvisi dan jika tidak ada maka akan lanjut ke karakter selanjutnya. Ketika penulis diberi tugas untuk membuat animasi gerakan dari tampak depan secara mandiri, penulis harus memikirkan gerakan yang cocok dan bagus untuk karakter tersebut dengan mengikuti jumlah *frame* dan pengaturan yang sama dengan animasi karakter yang sudah mendapat persetujuan dari klien. Ketika gerakan animasi sudah selesai, maka *supervisor* akan melihat apakah terdapat keanehan dalam gerakan atau apakah cocok gerakan tersebut pada karakter. Setelah *supervisor* menerima gerakan tersebut, maka *supervisor* akan mengirimkan gerakan animasi tersebut kepada klien untuk mendapat persetujuan sebelum dilanjutkan untuk pembuatan dari tampak belakang.



Gambar 3.1. Bagan Koordinasi Pekerjaan

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	<ul style="list-style-type: none">Pembuatan animasi gerakan “<i>Attack</i>”, dan “<i>Idle</i>” pada karakter dari tampak belakang.	<ul style="list-style-type: none">Membuat animasi gerakan karakter dari tampak belakang dengan mengikuti animasi dari tampak depan yang telah disediakan.
2.	2	<ul style="list-style-type: none">Pembuatan animasi gerakan “<i>Flinch</i>” pada karakter dari tampak depan.	<ul style="list-style-type: none">Membuat animasi gerakan “<i>Flinch</i>” pada karakter tampak depan yang telah disediakan.
3.	3	<ul style="list-style-type: none">Pembuatan animasi gerakan “<i>Attack</i>”, dan “<i>Idle</i>” pada karakter dari tampak depan.	<ul style="list-style-type: none">Membuat animasi “<i>Attack</i>”, dan “<i>Idle</i>” secara mandiri pada karakter yang telah disediakan.
4.	4	<ul style="list-style-type: none">Pembuatan animasi gerakan “<i>Attack</i>”, dan “<i>Idle</i>” pada karakter dari tampak belakang.	<ul style="list-style-type: none">Lanjutan pembuatan animasi dari minggu ketiga.
5.	5	<ul style="list-style-type: none">Pembuatan animasi gerakan “<i>Attack</i>”, “<i>Idle</i>”, “<i>Charge</i>”, “<i>Flinch</i>”, dan “<i>Special Attack</i>” pada karakter dari kedua tampak.	<ul style="list-style-type: none">Membuat animasi pada karakter yang telah disediakan

6.	6	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan animasi gerakan “<i>Charge</i>”, “<i>Flinch</i>”, dan “<i>Special Attack</i>” pada karakter dari kedua tampak 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperbaiki gerakan animasi karakter tampak depan dari yang telah disediakan oleh <i>supervisor</i> • Setelah asistensi langsung membuat animasi gerakan dari tampak belakang
7.	7	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan animasi gerakan “<i>Charge</i>”, “<i>Flinch</i>”, dan “<i>Special Attack</i>” pada karakter dari kedua tampak 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperbaiki gerakan animasi karakter tampak depan dari yang telah disediakan oleh <i>supervisor</i> • Setelah asistensi langsung membuat animasi gerakan dari tampak belakang
8.	8	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan animasi gerakan “<i>Charge</i>”, dan “<i>Special Attack</i>” pada karakter dari tampak depan 	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan pembuatan “<i>Charge</i>”, dan “<i>Special Attack</i>” secara mandiri dari tampak depan
9.	9	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan gerakan “<i>charge</i>”, “<i>flinch</i>”, dan “<i>special attack</i>” pada karakter dari posisi depan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan animasi gerakan pada karakter yang telah disediakan oleh <i>supervisor</i>.

10.	10	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan animasi gerakan “charge”, “flinch”, dan “special attack” pada karakter dari kedua posisi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Memperbaiki gerakan animasi karakter tampak depan dari yang telah disediakan oleh <i>supervisor</i> • Membuat animasi pada karakter yang telah disediakan
11.	11	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan animasi gerakan “Charge”, dan “Special Attack” pada karakter dari tampak depan 	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan pembuatan “Charge”, dan “Special Attack” secara mandiri dari tampak depan
12.	12	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan animasi gerakan “charge”, “flinch”, dan “special attack” pada karakter dari posisi belakang. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan animasi gerakan pada karakter yang telah dibuat di minggu ke-9
13.	13	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan animasi gerakan “charge”, “flinch”, dan “special attack” pada karakter dari posisi depan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan animasi gerakan pada karakter yang telah disediakan oleh <i>supervisor</i>.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

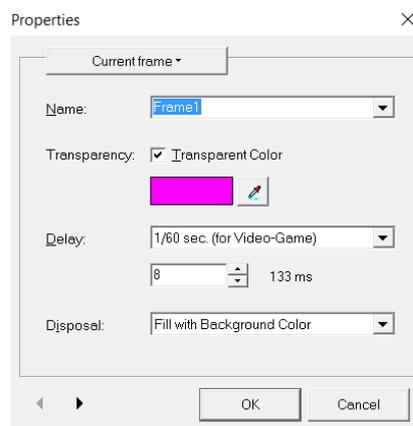
Selama praktik kerja magang, penulis diberi tanggung jawab atas pekerjaannya sebagai *2D Artist* yaitu membuat animasi gerakan pada karakter pixel. Selama tiga bulan, penulis dipercayakan dalam pembuatan berbagai macam animasi karakter yang telah disediakan oleh *supervisor*. Penulis bekerja ke kantor selama satu bulan dan karena adanya pandemi, selama dua bulan bekerja dalam rumah.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Proyek yang dikerjakan penulis selama praktik kerja magang hanya terdapat satu buah proyek yaitu animasi gerakan berbagai macam karakter yang telah diberikan oleh klien ke *supervisor*. Dalam proyek tersebut terdapat lima macam animasi yang dibuat untuk karakter-karakter tersebut antara lain animasi “*idle*”, “*flinch*”, “*attack*”, “*charge*”, dan “*special attack*”. Berikut adalah tiga dari lima macam animasi yang penulis kerjakan selama praktik kerja magang.

3.3.1.1 Pembuatan Animasi “Attack” Pada Karakter

Animasi “*attack*” merupakan animasi pada karakter yang menunjukkan bahwa karakter tersebut bergerak untuk menyerang. Dalam penggunaan *software* “*Graphics Gale*”, untuk animasi ini terdapat beberapa pengaturan yang telah ditetapkan antara lain dari aturan *delay*, *disposal*, serta *tranparency* yang digunakan. Angka di bawah 1/60 sec, menggunakan antara enam sampai delapan tergantung kecocokannya pada karakter, semakin kecil angka semakin cepat gerakan.



Gambar 3.2. Pengaturan Yang Dipakai

Selain itu, terdapat juga penggunaan *frame by frame* untuk masing-masing animasi. Untuk animasi “*attack*” telah ditetapkan menggunakan enam *frame* untuk satu karakter, namun tidak semua karakter harus menggunakan enam *frame* melainkan boleh kurang satu maupun lebih satu *frame* tergantung dari keperluan penyesuaian animasi yang bagus dan tidak patah. Selama praktik kerja magang, penulis membuat animasi dari karakter dari tampak depan maupun belakang. Saat awal masuk, penulis membuat animasi karakter dari posisi belakang dengan mengikuti animasi karakter dari posisi depan yang telah disediakan oleh *supervisor*. Berikut adalah animasi karakter posisi belakang yang mengikuti animasi posisi depan.



Gambar 3.3. Sekuensi Animasi Gerakan “Attack” Pada Karakter Swordfish Posisi Depan Yang Disediakan



Gambar 3.4. Sekuensi Animasi Gerakan “Attack” Pada Karakter Swordfish Posisi Belakang

Namun terdapat beberapa macam kesalahan yang ditunjukkan oleh *supervisor* saat membuat animasi posisi belakang tersebut, antara lain :

1. Sirip bagian kiri berubah volume dan bentuk.
2. Sirip kanan dan atas tidak bergerak.
3. Ekor diperhatikan lagi, gerakan seharusnya diagonal.

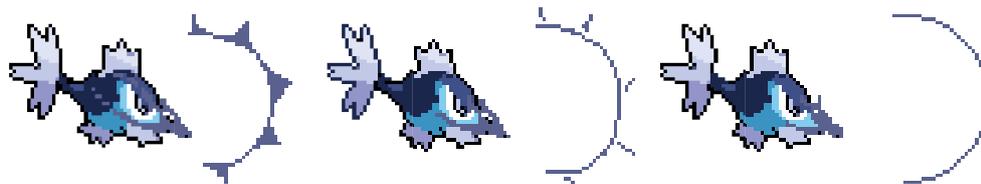


Gambar 3.5. Revisi Animasi

Untuk animasi “*attack*”, langkah pembuatannya adalah untuk *frame* awal sampai *frame* tiga merupakan gerakan di mana karakter bersiap-siap untuk menyerang. *Frame* empat merupakan titik puncak gerakan serangan karakter dengan dilanjutkan oleh *frame* berikutnya. Gerakan di *frame* akhir diusahakan langsung dapat berlanjut ke *frame* awal tanpa terlihat patah. Dapat dilihat dari animasi Swordfish, bahwa *frame* awal sampai *frame* tiga merupakan gerakan bersiap-siap untuk menyerang dengan memundurkan tubuh ke belakang tiap *frame*. Dilanjutkan oleh *frame* empat yaitu titik puncak serangan dan seterusnya.



Gambar 3.6. Gerakan Persiapan



Gambar 3.7. Gerakan Menyerang

Untuk animasi ini, pengaturan *delay* yang digunakan adalah enam serta terdapat efek serangan yang digunakan. Seperti yang terlihat di gambar atas, efek yang digunakan ketika menyerang berupa bentuk setengah lingkaran dengan digabungkan oleh segitiga yang perlahan-lahan menghilang di tiap *frame*. Efek tersebut tidak harus sama untuk setiap karakter, melainkan dijadikan referensi agar tidak jauh berbeda dari yang telah disediakan oleh klien. Penggunaan warna pada efek bebas, boleh dari warna pada tubuh karakter maupun warna buatan sendiri dengan syarat cocok saat dilihat.

Setelah dua minggu mengikuti gerakan animasi dari posisi depan, penulis pun diberi tugas untuk membuat animasi “*attack*” dari posisi depan secara mandiri dengan menggunakan imajinasi seperti animasi apa yang cocok untuk karakter tersebut sesuai dengan pengaturan yang telah ditentukan. Penulis diberi satu buah

gambar dengan jenis data *png* berisikan karakter. Berikut adalah dua dari berbagai karakter yang penulis kerjakan untuk animasi “*attack*”.



Gambar 3.8. Sekuensi Animasi “*Attack*” Pada Karakter Goat

Pembuatan animasi ini telah disetujui oleh *supervisor* saat pertama kali dikerjakan oleh penulis dengan melihat referensi yang telah disediakan. Pengaturan *delay* yang digunakan adalah delapan disertai dengan menggunakan tujuh *frame*. Penggunaan *delay* delapan dikarenakan ukuran tubuh karakter yang besar sehingga butuh lebih lambat gerakannya dibanding *Swordfish*. Untuk langkah pembuatannya sama, yaitu *frame* awal sampai tiga merupakan gerakan persiapan, dengan menundukkan kepala ke bawah dan dilanjutkan dengan *frame* empat dengan menguncungkan kepala ke atas untuk menyerang disertai dengan badan yang naik untuk proses meloncat sampai mendarat.

Menggunakan tujuh *frame* dibandingkan enam merupakan hal yang dibutuhkan karena jika hanya menggunakan enam *frame*, gerakan terlihat terlalu cepat untuk proses meloncat sehingga telah disetujui bersama *supervisor* untuk menggunakan tujuh *frame*. Efek serangan yang digunakan pun berbeda dari karakter *Swordfish*, efek yang digunakan untuk Goat ini menggunakan efek dari referensi yang disediakan untuk serangan yang menggunakan tanduk. Karena penulis hanya diberi satu buah gambar karakter, maka untuk pembuatan animasi

seperti melompat atau menguncungkan kepala dan sebagainya dilakukan dengan cara menggambar ulang.



Gambar 3.9. Sekuensi Animasi “Attack” Pada Karakter Dark

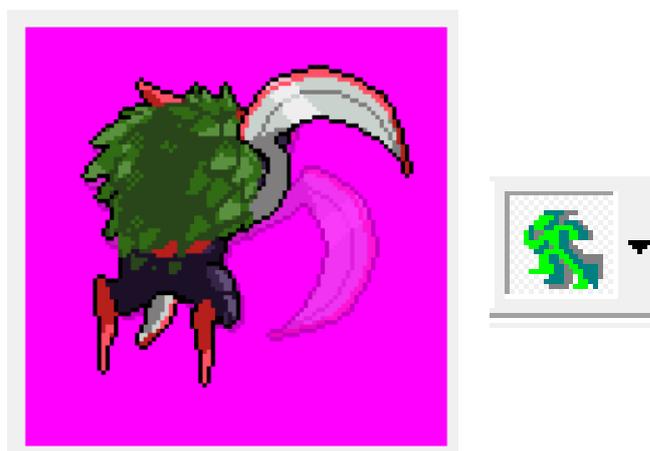
Pembuatan animasi ini telah disetujui oleh supervisor saat penulis memberikan gambaran kasar dalam *software*. Pengaturan *delay* yang digunakan adalah tujuh di mana bentuk karakter tidak terlihat berat namun tidak terlihat kecil sehingga tujuh merupakan kecepatan animasi yang pas untuk karakter ini. Gerakan persiapan dibuat dengan mengayunkan tangan yang berbentuk layaknya pisau tajam ke atas dan menyerang dengan mengayunkan kebawah dengan cepat disertai dengan efek seperti di atas yang terlihat seperti mengayunkan pedang yang tajam. Untuk membuatnya terlihat natural ketika menyerang, *supervisor* menyarankan area dedaunan yang terdapat di tubuh karakter Dark dibuat bergerak mengikuti arah tubuh seperti tertiuip angin.

Ketika animasi sudah mendapat persetujuan dari *supervisor*, maka *supervisor* akan asistensikan animasi tersebut kepada klien. Pada saat klien menyukai dan menyetujui animasi tersebut, maka dilanjutkan pembuatan animasi pada karakter dari posisi belakang. Berikut adalah sekuensi animasi “*attack*” pada karakter Dark dari posisi belakang.



Gambar 3.10. Sekuensi Animasi “Attack” Pada Karakter Dark Posisi Belakang

Untuk mengetahui gerakan pada frame sebelumnya, di dalam *software* “*Graphics Gale*” terdapat pengaturan bernama *onion skin* yang bertujuan untuk menunjukkan bayangan dari *frame* sebelumnya sehingga penulis dapat mengetahui gerakan yang cocok untuk *frame* berikutnya.



Gambar 3.11. Penggambaran Penggunaan *Onion Skin* (Kiri) Dan Tombol *Onion Skin* (Kanan)

3.3.1.2 Pembuatan Animasi “Charge” Pada Karakter

Animasi “charge” merupakan animasi pada karakter di mana karakter menunjukkan gerakan seperti mengumpulkan energi. Untuk pengaturan dalam *software* sama seperti animasi “attack” namun yang berbeda adalah penggunaan *frame by frame*. Untuk animasi ini, *frame* yang digunakan berupa sembilan *frame*. Jumlah *frame* tersebut telah ditentukan oleh *supervisor*. Untuk permulaan, pemberian tugas sama seperti animasi “attack” yaitu membuat animasi karakter “charge” posisi belakang dengan mengikuti animasi karakter dari posisi depan yang telah disediakan guna untuk memahami konsep animasi yang ditentukan terlebih dahulu. Berikut adalah animasi dari posisi depan yang diikuti.



Gambar 3.12. Sekuensi Animasi Gerakan “Charge” Pada Karakter Brunk Posisi Depan Yang Disediakan



Gambar 3.13. Sekuensi Animasi Gerakan “Charge” Pada Karakter Brunk Posisi Belakang

Untuk animasi “charge”, langkah pembuatannya adalah untuk *frame* awal sampai *frame* empat merupakan gerakan di mana karakter mempersiapkan diri untuk mengumpulkan energi. *Frame* lima merupakan titik puncak gerakan “charge” dengan diberi efek seperti gambar di atas menunjukkan seolah-olah kepalanya diayun dengan cepat dan dilanjutkan oleh *frame* berikutnya. Penggunaan warna pada efek di *frame* lima mengikuti warna pada tubuh. Uniknya untuk animasi ini adalah konsep dari gerakan *frame* enam sampai dengan *frame* sembilan harus terdapat gerakan *loop* yang berarti berulang-ulang tanpa terlihat patah. Jadi dalam proses pembuatan animasi ini ketika animasi telah selesai dibuat, penulis menghapus *frame* awal sampai *frame* lima untuk melihat gerakan *frame* enam sampai sembilan apakah gerakannya terlihat patah dan apakah terdapat *loop* serta apakah gerakan tersebut cocok sebagai “charge” yang disusul oleh persetujuan dari *supervisor*.

Dari gambar sekuensi posisi belakang di atas, *supervisor* menerimanya karena tidak terdapat kesalahan saat membuatnya sehingga tidak dibutuhkan revisi. Untuk mengetahui konsep *loop* pada gerakan, seluruh tubuh tidak bergerak namun dapat dilihat gerakan dedaunan yang ada di punggung karakter serta daun di atas kepalanya dari *frame* enam dan sembilan.



Gambar 3.14. Konsep *Loop* Pada Animasi “Charge” Pada *Frame* Enam Sampai Sembilan

Setelah beberapa hari mengerjakan animasi dari posisi belakang, penulis diberi tugas untuk membuat animasi “charge” secara mandiri dari posisi depan seperti yang dilakukan dengan animasi “attack”, dengan melihat referensi yang ada dan improvisasi sedikit sebelum diasistensikan kepada *supervisor*. Berikut adalah dua dari berbagai karakter yang penulis kerjakan untuk animasi “charge”.



Gambar 3.15. Sekuensi Animasi “Charge” Pada Karakter Daurouh

Penggunaan *delay* untuk animasi karakter ini adalah enam. *Frame* diikuti dengan gerakan melayang sambil persiapan membuka tangan dengan kepala mendongak dan titik puncak diikuti dengan gerakan tangan menepuk sambil mendongak ke bawah. Namun sayangnya, gerakan animasi ini tidak diterima oleh *supervisor* dikarenakan posisi awal sudah menutup tangan jadi tidak cocok saat titik puncak menutup tangan lagi serta gerakan persiapan pada *frame* awal sampai empat terlalu cepat karena tiap *frame* gerakan tangan berbeda bentuk. Menurut *supervisor*, karena *delay* yang digunakan adalah angka enam maka gerakan terlihat kecepatan.



Gambar 3.16. Revisi Animasi “Charge” Pada Karakter Daurouh

Pada pembuatan revisi, *supervisor* menyarankan lebih baik tangan tetap terbuka pada bagian gerakan *loop* dan pada gerakan persiapan, tangan lebih dipermudah lagi karena yang sebelumnya terlihat berlebihan. Pada akhirnya, revisi pada gambar di atas diterima oleh *supervisor* dengan gerakan persiapan tidak berlebihan dan menggunakan efek seperti bola energi pada bagian gerakan *loop* sehingga tangan tidak tertutup.



Gambar 3.17. Sekuensi Animasi “Charge” Pada Karakter Elatrike

Penggunaan *delay* pada animasi ini sama dengan animasi pada karakter Daurouh yaitu enam. Dengan gerakan persiapan menundukkan kepala, badan, serta ekor dengan titik puncak gerakan berdiri seperti kucing biasa dengan diberi efek khas pada *frame* lima. Gerakan *loop* dibuat dengan mengayunkan ekor, menggerakkan bulu di bagian dada karakter seperti tertiuip angin serta telinga pada karakter namun badan tidak bergerak. Gerakan animasi ini telah diterima oleh *supervisor* ketika penulis menunjukkan *keypose* kasar karakter sebelum dilanjutkan. Ketika animasi pada karakter Elatrike telah disetujui oleh klien, berikut adalah sekuensi animasi “*charge*” karakter Elatrike dari posisi belakang.



Gambar 3.18. Sekuensi Animasi “*Charge*” Pada Karakter Elatrike Posisi Belakang

Dari gambar di atas, dapat terlihat bahwa gerakan animasi pada karakter Elatrike dari posisi depan dan belakang sedikit berbeda. Dikarenakan perspektif yang berbeda antara depan dan belakang, gerakan animasi karakter Elatrike posisi belakang tidak dapat bergerak persis seperti karakter Elatrike posisi depan. Hal yang tidak dapat diikuti adalah gerakan titik puncak yaitu *frame* lima sampai dengan *frame* akhir, yang terdapat pada saat gerakan berdiri di kedua kaki depannya. Jika kedua kaki mengikuti gerakan dari posisi depan, maka kaki depan pada karakter posisi belakang akan terlihat seperti melayang. Penulis memutuskan untuk menurunkan kedua kaki depan agar terlihat pas saat berdiri, dan keputusan ini telah disetujui oleh *supervisor*.

3.3.1.3 Pembuatan Animasi “*Special Attack*” Pada Karakter

Animasi “*special attack*” merupakan animasi pada karakter di mana karakter bergerak untuk melampiaskan energi yang terkumpulkan pada saat animasi “*charge*” di atas. *Frame* yang digunakan untuk animasi ini sama seperti animasi “*charge*” yaitu sembilan *frame* serta pengaturan juga sama. Untuk pembuatan animasi “*special attack*”, harus dapat saling sambung menyambung dengan animasi “*charge*”. Untuk permulaan pemberian tugas bersamaan dengan animasi “*charge*” yaitu membuat animasi karakter “*special attack*” posisi belakang dengan mengikuti animasi karakter dari posisi depan yang telah disediakan guna untuk memahami konsep animasi terlebih dahulu. Berikut adalah animasi dari posisi depan yang diikuti.



Gambar 3.19. Sekuensi Animasi Gerakan “*Spesial Attack*” Pada Karakter Batilstar Posisi Depan Yang Disediakan



Gambar 3.20. Sekuensi Animasi Gerakan “*Special Attack*” Pada Karakter Batilstar Posisi Belakang

Untuk animasi “*special attack*”, langkah pembuatannya tidak jauh beda dengan animasi “*charge*” yaitu pada *frame* awal sampai *frame* empat adalah gerakan di mana karakter mempersiapkan diri untuk melampiaskan energi. *Frame* lima merupakan titik puncaknya dengan pemberian efek serang yang sedikit berbeda yaitu menggunakan bola kecil berwarna bebas yang semakin lama semakin membesar dan menghilang. *Frame* pada animasi ini memiliki perbedaan pada *frame* animasi “*charge*” yaitu pada *frame* delapan dan sembilan, gerakannya sama dengan *frame* enam dan tujuh. Dengan demikian, *frame* delapan dan sembilan hanya butuh di *copy* dan *paste* dari *frame* enam dan tujuh sehingga menimbulkan gerakan seperti *glitch*. Gerakan tersebut merupakan konsep dalam pembuatan animasi “*special attack*” yang telah ditentukan oleh *supervisor*.

Dari gambar sekuensi posisi belakang di atas, *supervisor* menerimanya karena tidak terdapat kesalahan saat membuatnya sehingga tidak dibutuhkan revisi. Setelah beberapa hari mengerjakan animasi ini dari posisi belakang bersamaan dengan animasi “*charge*”, penulis diberi tugas untuk membuat animasi “*special attack*” secara mandiri dari posisi depan. Berikut adalah dua dari berbagai karakter yang penulis kerjakan untuk animasi “*special attack*”.



Gambar 3.21. Sekuensi Animasi “Special Attack” Pada Karakter Hydrosol

Penggunaan *delay* pada animasi karakter ini adalah delapan. *Frame* diawali dengan gerakan persiapan yaitu memundurkan kepala, memajukan dada, dan menaikkan ekor dan titik puncak diikuti dengan gerakan memajukan kepala sambil membuka mulut dan mengayunkan ekor disertai dengan efek serangan di depan mulutnya yakni bola energi yang semakin membesar. Gerakan animasi ini telah diterima oleh *supervisor* ketika penulis mengajukannya untuk diasistensikan apakah gerakan ini cocok sebagai “special attack”.



Gambar 3.22. Sekuensi Animasi “Special Attack” Pada Karakter Illuvian

Penggunaan *delay* pada animasi karakter ini adalah delapan. Dengan gerakan persiapan yaitu mengepakkan sayap kebawah sambil mendongakkan kepala ke atas dan titik puncak diikuti dengan gerakan mengepakkan sayap keatas dilanjutkan dengan gerakan terbang sambil membuka mulut mengeluarkan efek

serangan. Penulis membuat gerakan ini guna untuk meimprovisasikan konsep dari gerakan animasi “*special attack*” yang telah ditentukan. Namun gerakan animasi ini tidak diterima oleh *supervisor* karena gerakan tersebut tidak terlihat seperti melampiasikan energi. Gerakan pada *frame* titik puncak hingga *frame* akhir yang digunakan terlihat seperti terbang biasa yang hampir serupa dengan gerakan animasi “*idle*” untuk karakter tersebut.

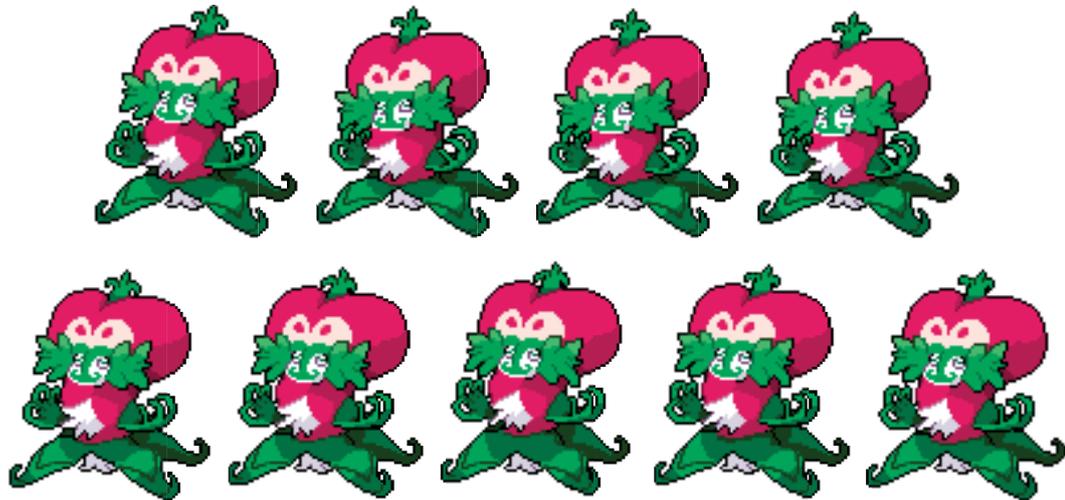


Gambar 3.23. Revisi Animasi “*Special Attack*” Pada Karakter Illuvian

Pada pembuatan revisi, *supervisor* menyarankan akan lebih berasa melampiaskan energi jika sayap di *frame* titik puncaknya hingga *frame* akhir mengepak kebelakang. Penulis pada akhirnya membuat ulang lagi pada bagian *frame* gerakan persiapan agar terlihat cocok untuk *frame* titik puncak yang disarankan tersebut. Kerja keras pun tidak sia-sia karena revisi animasi pada gambar di atas diterima oleh *supervisor* dengan menggunakan konsep awal untuk animasi “*special attack*” yaitu gerakan *glitch* pada *frame* enam sampai dengan sembilan.

Untuk mengetahui maksud dari sambung menyambung antara animasi “*charge*” dan “*special attack*” adalah kemiripan gerakan dari masing-masing animasi. Gerakan tersebut memiliki kemiripan namun tetap berbeda, dapat dilihat dari *frame* gerakan titik puncak hingga akhir pada animasi “*charge*” dan *frame* gerakan persiapan pada animasi “*special attack*”. Berikut adalah salah satu contoh

penggambaran sambung menyambung pada animasi “charge” dan “special attack” pada karakter yang penulis kerjakan.



Gambar 3.24. Sekuensi Animasi “Charge” Pada Karakter Tomato2



Gambar 3.25. Sekuensi Animasi “Special Attack” Pada Karakter Tomato2

Dapat dilihat dari kedua gambar di atas, kemiripan yang dimaksud adalah ketika gerakan *loop* pada animasi “charge” di *frame* enam sampai akhir dapat terlihat dari gerakan karakter yang menaikkan badan dengan tangan dikeluarkan serta daun pada kaki karakter melipat ke dalam. Gerakan tersebut dapat terlihat hampir serupa dengan gerakan persiapan pada *frame* awal hingga *frame* empat pada animasi “special attack” pada karakter.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan praktik kerja magang, penulis tidak terlepas dari kendala yang terjadi baik pribadi maupun dalam pekerjaan.

1. Kendala Pribadi
 - a. Kurangnya pengetahuan penulis terhadap *software* yang digunakan untuk pembuatan animasi karena baru pertama kali mengetahui serta memegang *software* tersebut saat bekerja.
2. Kendala Pekerjaan
 - a. Terdapat beberapa hari dan terkadang satu minggu tidak mendapat tugas baru karena harus menunggu persiapan karakter baru maupun persetujuan animasi yang telah dibuat dari klien yang cukup lama.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Kendala-kendala yang telah dialami, penulis berusaha untuk mencari solusi yang tepat agar dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan benar.

1. Solusi Untuk Kendala Pribadi
 - a. Penulis berusaha untuk beradaptasi dan berlatih dengan *software* tersebut dengan cepat yang dilakukan dengan pemberian tugas berlebih yang diberikan atas permintaan penulis. Setelah dua minggu, penulis berhasil terbiasa menggunakan *software* tersebut dan dapat menyelesaikan tugas lebih cepat dan efisien.
2. Solusi Untuk Kendala Pekerjaan
 - a. Penulis memanfaatkan momen tersebut untuk berlatih dalam penggunaan *software* dengan membuat animasi-animasi baru pada karakter yang telah diberikan sebelumnya.