



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

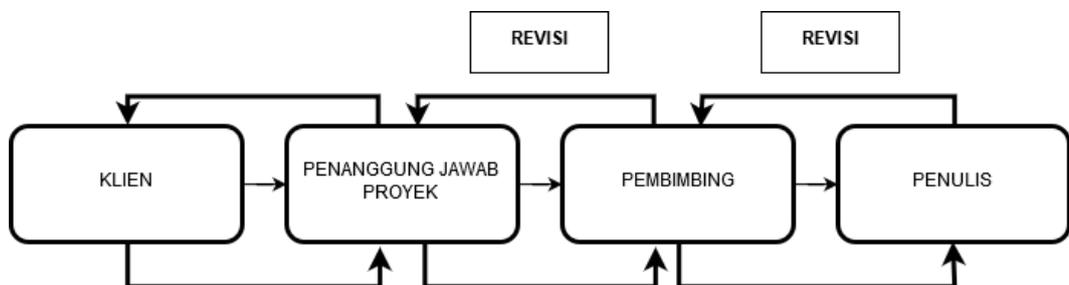
Dalam proses bekerja sudah pasti terdapat sistem koordinasi mulai dari antar karyawan hingga atasan dan karyawan. Adanya sistem koordinasi ini berguna untuk mengurangi miskomunikasi. Dalam proses koordinasi, setiap perusahaan memiliki urutannya masing-masing berdasarkan kedudukan atau jabatan yang ada. Untuk kedudukan dan proses koordinasi di Kumata studio hingga sampai kepada penulis adalah sebagai berikut :

1. Kedudukan

Pada pelaksanaan kerja magang di PT. Kumata Indonesia penulis ditempatkan sebagai animator magang dibawah arahan mentor animator yang merupakan karyawan tetap dan *Head Animator*. Pekerja magang animator pada perusahaan Kumata memiliki tugas membuat animasi mulai dari *layouting*, *keypose* hingga *inbetween*.

2. Koordinasi

Konten atas dasar permintaan klien menuju penulis :



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Sistem koordinasi yang ada dimulai dari tim *writer & creative* (seperti pada gambar 2.2). Dari tim ini terdapat pihak-pihak yang memproduksi konten mulai dari pra-produksi hingga post-produksi. Pada tahap pra-produksi yang dilakukan adalah pembuatan *script*, *storyboard*, desain karakter dan konsep *environment*. Setelah itu semua barulah masuk pada tahap produksi. Dalam produksi yang dilakukan adalah pembuatan animasi dan *background*. Setelah produksi proses terakhir adalah post-produksi yaitu *editing* untuk menyatukan hasil animasi yang sudah dibuat.

Penulis bekerja sebagai animator yang jika dilihat pada bagan berada dalam tahap produksi. Dari gambar 3.1 koordinasi kerja yang penulis lakukan turun melalui pembimbing atau mentor yang merupakan karyawan animator. Dalam bagan terdapat dua kali sistem revisi yang pertama melalui mentor dan kedua melalui penanggung jawab. Untuk saat ini, Kumata hanya membuat konten atas permintaan klien.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah rangkuman pekerjaan selama kegiatan magang yang dilakukan oleh penulis :

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Kerja Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1 Agust – 7 Agust 2019	Pelatihan <i>Basic Drawing</i>	Mengasah kemampuan dasar dalam menggambar secara manual. Penulis diminta untuk menggambar <i>gesture</i> , tangan dan ekspresi.
2.	8 Agust – 14 Agust 2019	Pelatihan aplikasi <i>Toonboom</i>	Membuat <i>figure drawing</i> menggunakan <i>Toonboom</i> . Melakukan <i>clean up</i> dan juga <i>inbetween</i> pada animasi yang sudah ada secara digital pada <i>Toonboom</i> .
3.	15 Agust – 21 Agust	Pelatihan <i>rigging</i> dan <i>animate</i> pada <i>Toonboom</i>	Membuat <i>rigging</i> pada tangan dan kaki kemudian di animasikan. Penulis juga membuat animasi <i>walk cycle</i> dengan <i>rigging</i> pada <i>Toonboom</i> .
4.	22 Agust – 28 Agust	Pelatihan <i>animate</i> , cara <i>networking</i> , <i>layering</i> dan <i>subtitution</i> dalam <i>Toonboom</i> .	Penulis membuat modeling karakter dari konsep gambar yang sudah ada kemudian merigging karakter yang sudah dibuat. Dalam proses rigging, penulis melakukan proses <i>networking</i> , <i>layering sandwich</i> atau dikenal dengan proses tumpuk dan juga <i>subtitution</i> untuk tangan,

			mulut, mata dan kaki. Penulis juga membuat <i>rough key</i> sebelum melakukan <i>keypose</i> .
5.	29 Agust – 4 Sept	Simulasi scene dari proyek	Penulis membuat <i>keypose</i> dan <i>inbetween</i> dari karakter yang sudah di <i>rigging</i>
6.	5 Sept – 11 Sept	<i>Grading scene</i> dan <i>outline</i> proyek.	Memberikan <i>grading</i> untuk animasi melalui animatik yang sudah ada dan mencari kontinuitas dari suatu scene untuk digunakan secara berulang. Penulis juga merevisi <i>outline</i> agar terlihat bentuk tebal tipis dari karakter tersebut.
7.	12 Sept – 18 Sept	<i>Rigging</i> karakter dan <i>outline</i> tebal tipis	Membuat <i>rigging</i> dari konsep karakter dan juga merevisi beberapa line karakter agar terdapat aksent tebal tipis sesuai konsep.
8.	19 Sept – 25 Sept	<i>Layouting</i> dan <i>rigging</i> dalam animasi	Membuat <i>layout</i> karakter dengan sesuai dengan animatik dan juga membuat <i>rigging</i> dengan sistem <i>cut off</i> .
9.	26 Sept – 2 Okt	Pembuatan <i>keypose</i> pada animasi	Mengerjakan <i>keypose</i> untuk animasi proyek dari hasil <i>layout</i> .
10.	3 Okt – 9 Okt	Pembuatan <i>keypose</i> pada animasi	Melanjutkan proses <i>keypose</i> yang belum selesai
11.	10 Okt – 16 Okt	Pembuatan <i>keypose</i>	Melanjutkan proses <i>keypose</i>

		pada animasi dan revisi	pada animasi dan melakukan revisi dari hasil <i>keypose</i> yang belum di <i>approve</i>
12.	17 Okt – 23 Okt	Pembuatan <i>keypose</i> pada animasi dan revisi	Membuat sisa <i>keypose</i> yang belum selesai dan merevisi hasil <i>keypose</i> yang bermasalah
13.	24 Okt – 31 Okt	Revisi untuk visual animasi	Merevisi visual dari hasil animasi yang sudah jadi sesuai dengan konsep yang diminta mulai dari pemberian detail, bayangan pada karakter dan juga <i>outline</i> tebal tipis.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama proses magang penulis bekerja sebagai animator. Dalam perusahaan PT. Kumata Indonesia aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi adalah *toonboom* dan penulis harus dapat menyesuaikan diri dengan style yang digunakan. Penulis belajar proses pembuatan animasi dalam *toonboom* yaitu mulai dari *layouting* kemudian *keypose* dan terakhir adalah *inbetween*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Dalam PT. Kumata Indonesia terdapat proses tersendiri untuk menjadi bagian dari tim magang animator. Berikut adalah uraian yang dikerjakan oleh penulis dari awal hingga masa akhir magang selaku animator :

3.3.1.1. *Basic Drawing*

Sebelum terjun ke aplikasi *toonboom*, penulis diminta untuk memperdalam kemampuan *basic drawing* secara manual di atas kertas menggunakan pensil atau pulpen. Pengerjaan *basic drawing* dilakukan selama 5 hari mulai dari tanggal 5 Agustus – 9 Agustus 2019. Pada awal

basic drawing penulis diminta untuk menggambar *gesture* dengan waktu yang cepat melalui video *gesture drawing* di Youtube.



Gambar 3.2 Gesture Drawing

(Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=mNNSwITdPIM&t=61s>)

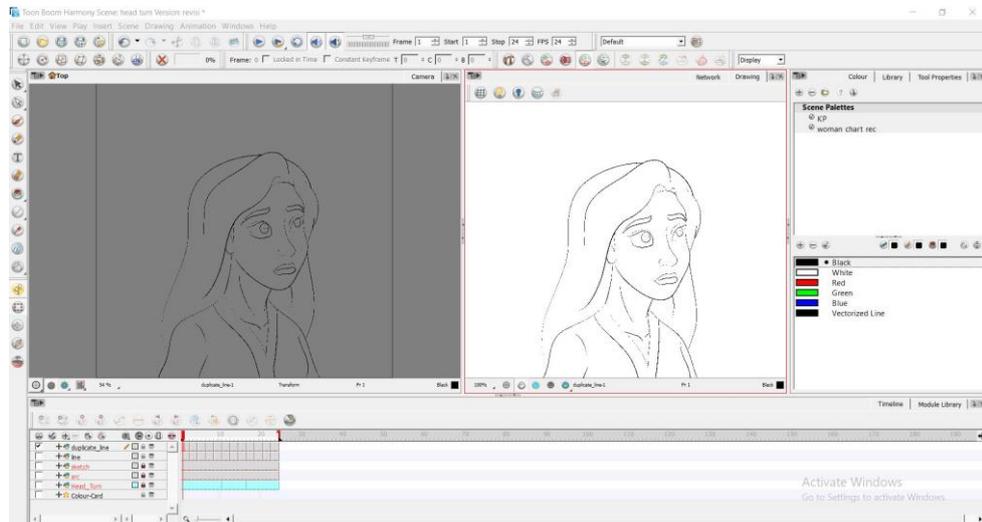
Penulis diminta untuk menganalisis pose terlebih dahulu kemudian digambar sesuai dengan waktu yang ada. Gambar tidak harus detail yang terpenting adalah bentuk pose dan siluet dari gambar terlihat secara jelas. Pengerjaan *gesture drawing* ini dilakukan setiap hari dengan dua sesi yaitu pukul 10 pagi dan 3 sore.

Selain *gesture drawing*, penulis juga diberikan tugas menggambar tangan sebanyak 50 buah. Untuk tugas menggambar tangan penulis diberikan waktu selama 1 hari. Setelah menggambar tangan, tugas lain yang diberikan adalah menggambar ekspresi manusia secara detail sebanyak 30 buah. Tugas ini juga diberikan selama 1 hari bersamaan dengan kegiatan *gesture drawing*. Setelah kedua tugas itu selesai, penulis diminta untuk menggambar pose sebanyak 50 lengkap dengan detil dan prop tetapi dengan ukuran yang kecil bersamaan dengan pengerjaan *gesture drawing* harian.

Semua gambar yang sudah selesai akan di review oleh *Head Animator* agar kedepannya bisa lebih baik lagi dalam pengerjaan animasi.

3.3.1.2. Tradigital Animation

Pengerjaan animasi ini dilakukan secara *frame by frame* dengan menggunakan aplikasi *Toonboom*. Penulis harus menyesuaikan tebal tipis line yang digunakan pada *keypose*. Pada animasi ini terdapat 3 *keypose* yang terletak di awal *frame*, tengah dan *frame* sebelum akhir. Penulis diminta untuk membuat *inbetween* dari *keypose* yang sudah ada. Setelah selesai mengerjakan *inbetween*, penulis melakukan *clean up* agar hasil animasi terlihat lebih mulus.



Gambar 3.3 Proses Inbetween Pada *Toonboom*

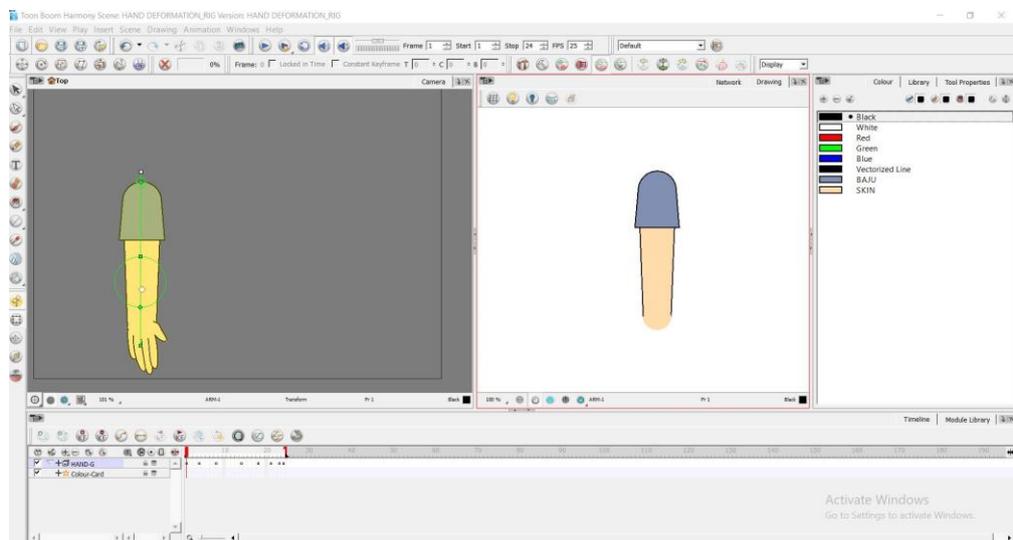
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Dalam proses ini, penulis diminta untuk bisa menghitung jumlah *frame* yang dibutuhkan untuk *inbetween* dan juga mengetahui kapan posisi diam dalam animasi. Penulis juga diminta untuk mengeksplorasi gerakan apa saja yang akan terjadi hanya dengan melihat *keypose* yang sudah ada.

3.3.1.3. Rigging

Pada animasi *Toonboom* terdapat *rigging* untuk mempermudah dan mempercepat pengerjaan animasi. Pada awal pengenalan *rigging* penulis diminta untuk membuat model awal sebuah tangan dengan menggunakan

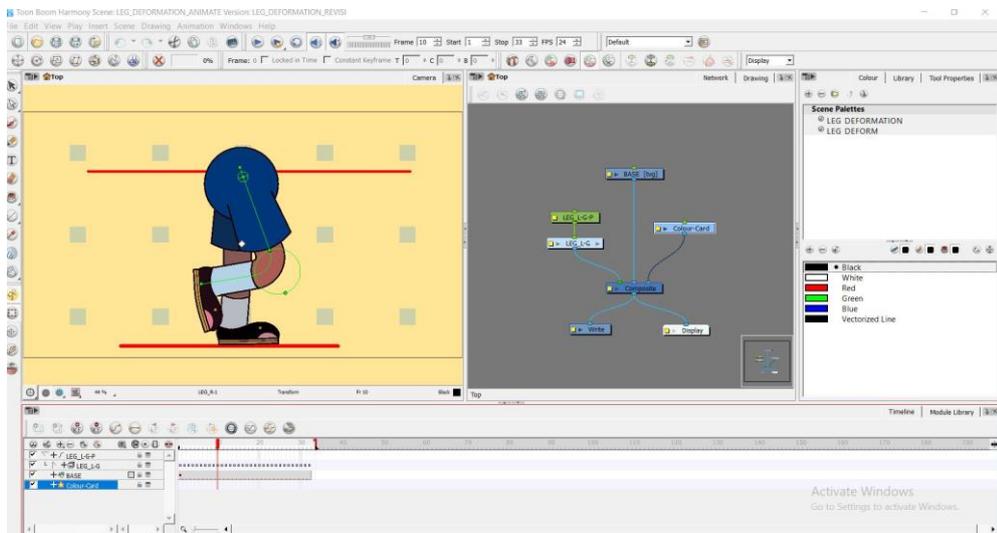
shape kotak dan bulat. Setelah bentuk dasar tangan terlihat penulis baru membuat *rigging* dengan teknik *bones*. Teknik *bones* pada *rigging toonboom* adalah membuat tiga titik pada objek agar ketika objek ditekuk akan terlihat sudut siku-siku. Pada umumnya teknik *bones* ini dipakai pada tangan dan kaki. Jika bentuk *rigging* pada tangan sudah benar dan bisa digerakkan penulis diminta untuk membuat animasi tangan menunjuk dengan hasil *rigging* yang dibuat.



Gambar 3.4 Rigging Tangan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah berhasil dengan pembuatan rigging tangan penulis diminta membuat rigging pada kaki. Teknik *rigging* yang digunakan sama yaitu *bones rig*. Jika *rigging* yang dibuat sudah selesai penulis diminta untuk membuat animasi *walk cycle*.



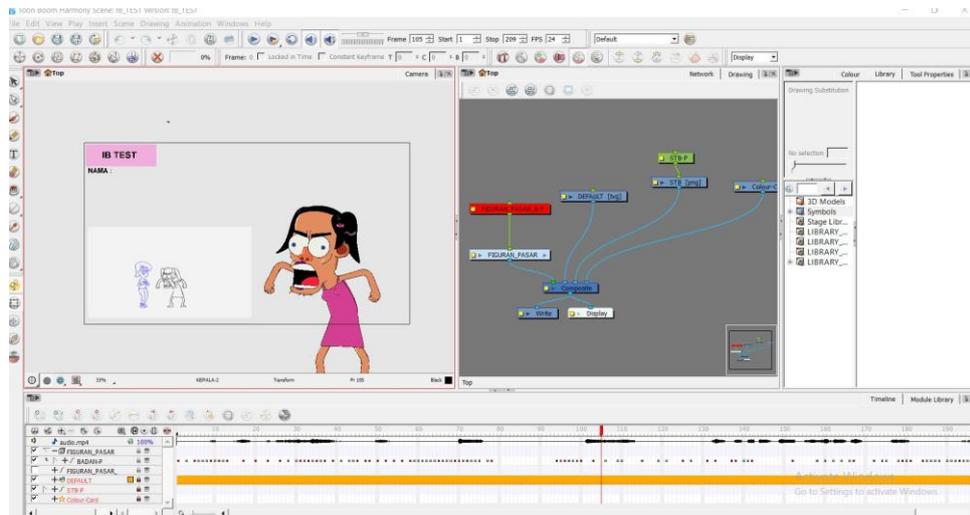
Gambar 3.5 Rigging Kaki

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Hasil animasi *walk cycle* diasistensikan kepada mentor masing-masing. Jika hasil animasi dan rigging sudah di *approve* oleh mentor penulis baru boleh mengumpulkan filenya ke *Head Animator*. Setelah menguasai rigging tangan dan kaki penulis diminta untuk membuat *rigging full body* karakter.

3.3.1.4. *Animate*

Sebelum membuat animasi dari *keypose* penulis diminta untuk membuat *inbetween* pada animasi yang sudah ada dengan karakter yang sudah di *rigging* dan memiliki *keypose*. Teknik animasi yang digunakan adalah *on twos*. Maksud dari teknik *on twos* adalah jika dalam 1 detik terdapat 24 *frame per second*, jumlah frame tersebut di bagi 2 dan akan menghasilkan 12 gambar untuk 24 frame (Chew, 2019).



Gambar 3.6 Proses Inbetween

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Dalam pengerjaan *inbetween*, penulis membuat *lipsync* mulut, *library* tangan dan gerakan antisipasi sebelum melakukan gerakan ekstrim. Setelah mengerti proses *inbetween* dengan cara *on twos* penulis mulai diberikan tugas untuk membuat animasi pada *Toonboom* dari awal *layouting* hingga akhir *rendering*.

Tugas yang diberikan setelah proses *inbetween* adalah penulis diminta untuk membuat animasi hanya dengan mendengarkan audio yang ada dan membuat skenario yang terjadi saat itu. Tahap awal yang dilakukan adalah *layouting* karakter yang ada pada *Toonboom* dan merapikan *networking* agar sistem kerja lebih rapi. Setelah melakukan proses layout dan network, penulis diminta untuk membuat *rough key*. Kegunaan *rough key* adalah untuk menentukan *keypose* dengan membuat gerakan dan *staging* yang dinamis.

Tony White (2017) menyebutkan dalam bukunya bahwa *keypose* adalah hal terpenting dalam pembuatan animasi karena memiliki kegunaan untuk menentukan adanya perubahan arah ataupun gerakan (hlm. 17). *Keypose* yang dibuat mengikuti *rough key* yang sudah dibuat sebelumnya dengan teknik *on twos* yaitu menempatkan *keypose* pada frame-frame ganjil. Jika proses *keypose* sudah terlihat dinamis barulah dilanjutkan pada *inbetween* untuk penyelesaian animasi.

Pengerjaan ini berlangsung selama 3 minggu. Hasil *keypose* yang sudah jadi di asistensikan kepada mentor dari episode tersebut. Pengerjaan *keypose* berlangsung selama 3 minggu. Setelah selesai mengerjakan *keypose*, penulis diminta untuk merevisi hasil style animasi dari episode sebelumnya. Style yang diminta adalah garis yang tebal tipis dari karakter, warna bayangan pada karakter dan juga detail karakter. Semua revisi itu disesuaikan dengan konsep yang diminta.

3.5. Kendala yang Ditemukan

Selama proses kerja magang, penulis tidak banyak menemukan kendala. Kendala paling umum yang dialami oleh penulis adalah pengenalan aplikasi baru yaitu *toonboom* dan itu membutuhkan waktu kurang lebih 1 bulan untuk menguasai aplikasi agar bisa terjun ke dalam proyek. Selain itu, kendala yang ditemukan selama masa produksi berlangsung adalah sistem koordinasi dan menyamakan style gambar untuk *library*. Dalam beberapa proyek, penulis di tempatkan dalam satu tim tetapi apa yang mentor inginkan dan maksud saat itu berbeda dengan mentor yang lain padahal 1 proyek. Karena kurangnya koordinasi dan kesepakatan antar mentor terjadilah hal yang cukup membingungkan untuk anak didiknya.

Kendala yang lain adalah susahnya menyamakan style gambar untuk *library* tangan, kaki, ataupun hal lain dalam animasi. Karena pengerjaan animasinya dilakukan oleh banyak orang sehingga harus menyamakan *style* antar pekerja sesuai dengan *guide* yang ada. Akan tetapi karena *guide* yang diberikan hanya sedikit dan banyak yang tidak ada di dalam *guide* sehingga hasil yang di dapat sering tidak sesuai dengan apa yang diminta.

3.6. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang ditemukan oleh penulis untuk dirinya sendiri adalah melatih secara personal untuk pendalaman aplikasi dan terus bertanya kepada mentor jika ada yang tidak dimengerti. Selain itu solusi untuk sistem koordinasi adalah perbaikan komunikasi antar mentor atau atasan terlebih dahulu sebelum diberikan kepada

anak didiknya sehingga selama masa kerja tidak ada perubahan mendadak dan dapat mengurangi miskomunikasi.

Untuk menjawab masalah style menurut penulis adalah diberinya tim yang bertugas untuk yang mengurus bagian penggambaran sehingga hasil yang diminta dapat menyesuaikan style yang ada. Selain hal itu adalah diberikannya guide yang lengkap agar yang bekerja mengerti seperti apa gambar yang harus dihasilkan.

