



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.

selama magang melalui arahan langsung dari pembimbing yang juga merupakan *creative director* Arkala. Pembimbing penulis, Yulio Darmawan, akan memberikan penjelasan dan gambaran kepada penulis terkait dengan hasil seperti apa yang sekiranya ingin dicapai.

Setelah penulis mengerjakan *layout* dari sebuah *shot*, penulis kemudian akan berdiskusi dengan *creative director* untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan konsep awal. Apabila terdapat perubahan yang sekiranya harus dilakukan, maka penulis akan diberikan catatan terkait bagian apa yang harus diperbaiki dan dikembangkan.

1.2. Tugas yang dilakukan

Berikut merupakan tugas-tugas yang dikerjakan penulis selama proses kerja magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	Ke-1 (20 Januari 2020)	MV Lalahuta	<i>Modeling</i> atribut tokoh
2.	Ke-2 (27 Januari 2020)	MV Lalahuta	- <i>Layouting</i> shot - <i>Unwrapping</i> model tokoh - <i>Animating</i> tokoh
3.	Ke-3 (3 Februari 2020)	MV Lalahuta	- <i>Layouting</i> shot - <i>Animating</i> tokoh - <i>Rigging</i> properti
		Indo Baruna	Menyiapkan aset untuk <i>motion graphic</i>

4.	Ke-4 (10 Februari 2020)	MV Lalahuta	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Layouting shot</i> - <i>Animating camera movement</i> - <i>Animating tokoh</i> - <i>Texturing properti</i> - <i>Unwrapping model tokoh dan properti</i>
5.	Ke-5 (17 Februari 2020)	MV Lalahuta	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Modeling tokoh</i> - <i>Layouting shot</i> - <i>Animating camera movement</i>
6.	Ke-6 (24 Februari 2020)	MV Lalahuta	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Layouting shot</i> - <i>Animating camera movement</i>
		Traveloka	Membuat aset vector
7.	Ke-7 (2 Maret 2020)	IP Arkala	<i>Coloring animasi tokoh</i>
		MV Lalahuta	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Animating tokoh</i> - <i>Rigging tokoh</i>
		Astra	Membuat aset vector
8.	Ke-8 (9 Maret 2020)	IP Arkala	<i>Coloring animasi tokoh</i>
		Astra	Membuat aset vector
9.	Ke-9 (16 Maret 2020)	IP Arkala	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Coloring animasi tokoh</i> - <i>Membuat 3 dimensional tokoh</i>
10.	Ke-10 (23 Maret 2020)	IP Arkala	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Coloring animasi tokoh</i> - <i>Melanjutkan 3 dimensional tokoh</i>
11.	Ke-11 (30 Maret 2020)	IP Arkala	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Coloring animasi tokoh</i> - <i>Melanjutkan 3 dimensional tokoh</i>
12.	Ke-12 (6 April 2020)	IP Arkala	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Coloring animasi tokoh</i> - <i>Melanjutkan 3 dimensional tokoh</i>

13.	Ke-13 (13 April 2020)	IP Arkala	Melanjutkan 3 dimensional tokoh
14.	Ke-14 (20 April 2020)	IP Arkala	Melanjutkan 3 dimensional tokoh

1.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama menjalani proses kerja magang, penulis diposisikan sebagai *generalist*. Penulis melakukan berbagai pekerjaan yang di beberapa medium animasi. Namun penulis terlibat dalam proyek pembuatan musik video animasi 3D dari tahap awal hingga akhir sebagai *layout artist*. Penulis ikut serta dalam tahap dalam pembuatan musik video tersebut. Selama melakukan pekerjaannya, penulis bersinggungan dengan Yulio Darmawan selaku sutradara dalam pembuatan musik video.

Sebagai *layout artist*, penulis bertugas untuk menata tokoh, properti, lingkungan sekitar, dan elemen-elemen lainnya yang akan muncul di sebuah *shot*. Maka dari itu penulis berusaha untuk memahami cerita ataupun pesan dari musik video itu terlebih dahulu untuk mendapatkan gambaran luasnya. Setelah itu penulis menelusuri *animatic storyboard* yang akan menjadi panduan utama penulis dalam menata elemen-elemen yang ada dalam 3 dimensi. Setelah itu, penulis memastikan semua elemen tersebut sudah siap untuk ditata, seperti model tokoh, tekstur properti.

1.3.1. Proses Pelaksanaan

Sebelum penulis mulai melakukan *layouting* untuk MV Lalahuta “Seribu Tahun”, penulis diberi penjelasan tentang konsep dari cerita itu sendiri oleh produser. Dimana penulis mendapat tokoh utama Chinami, yang merupakan dewi perang, harus

menyamar sebagai manusia, yang duduk di bangku SMA, untuk menyelesaikan sebuah tugas yang terpaksa ia jalani dengan enggan yaitu menjodohkan siswa laki-laki dan perempuan menggunakan semacam *dating app* melalui telepon genggamnya. Namun ditengah menjalankan tugasnya, secara tidak sadar Chinami mulai merasakan hal yang belum pernah ia rasa sebelumnya. Untuk mendapat gambaran lebih, penulis diberikan *animatic storyboard* untuk melihat akan seperti premis diatas akan disampaikan melalui serangkaian *shot* yang kemudian menjadi musik video.

Setelah informasi diatas telah terkumpul, penulis mulai proses *layouting* dengan menggunakan software Maya. Berikut adalah *shot-shot* yang dikerjakan penulis dalam musik video “Seribu Tahun”.

1. Shot 2



Gambar 3.2. *Shot 2*

(Sumber: Dokumen Arkala Studio)

Shot ini merupakan salah satu *shot* pembuka musik video yang memperlihatkan properti yang bersangkutan dengan tokoh utama, yaitu Chinami. Chinami mengemban tugas nya sebagai “dewi cinta” Didampingi oleh rekannya yang

bernama Pio. Seperti terlihat gambar diatas, Pio merupakan berwujudkan monyet. Pio yang tidak berasal dari dunia ini menyamar menjadi gantungan telepon genggam. Pose Pio yang relatif kaku diterapkan disini untuk menunjukkan dirinya yang seakan menjadi benda mati dan benar tidak bernyawa.

2. Shot 5



Gambar 3.3. *Shot 5*

(Sumber: Dokumen Arkala Studio)

Shot ini merupakan *establishing shot*, memperlihatkan dunia tempat Chinami akan melakukan tugasnya. Chinami yang berdiri sendiri di jembatan penyebrangan menunjukkan kesendiriannya dalam mengemban tugas. Rasa enggan yang dirasakan chinami juga diperlihatkan melalui ekspresi wajah pada *shot* ini.

3. Shot 9



Gambar 3.4. *Shot 9*

(Sumber: Dokumen Arkala Studio)

Pada *shot* ini, Chinami yang berada di kelas dan duduk di baris paling belakang merupakan fokus utama. Posisinya yang terpencil, jauh dari kerumunan menunjukkan kesan Chinami tidak ingin bersinggungan dengan orang-orang sekitar. Pandangan Chinami yang hanya tertuju pada telepon genggamnya mendukung kesan Chinami tidak peduli dengan sekitar.

Untuk mendapat dimensi yang menarik, penulis meletakkan satu tokoh sebagai *foreground* di sebelah kiri. Kedua tokoh di sebelah kanan berperan sebagai *middleground* sekaligus menunjukkan siswa SMA pada umumnya, berbincang-bincang di waktu kosong. Meski posisi Chinami jauh dibelakang, namun ia tetap harus menjadi fokus utama. Maka dari itu, penulis menata meja-meja yang tampak dilayar agar membentuk garis yang menuju kearah Chinami. Ditambah lagi dengan posisi *credit* yang tidak menutupi tokoh Chinami sama sekali.

4. Shot 10



Gambar 3.5. *Shot 10*

(Sumber: Dokumen Arkala Studio)

Shot ini memiliki pergerakan *panning* dari kanan ke kiri, yang menunjukkan waktu yang berjalan terus tanpa Chinami sadari. Diakhiri dengan posisi seperti gambar diatas, memperlihatkan telepon genggam Chinami yang berdering.

5. Shot 11



Gambar 3.6. *Shot 11*

(Sumber: Dokumen Arkala Studio)

Hal yang diperhatikan penulis dalam menata *shot* ini adalah menyediakan *negative space* atau ruang kosong di sebelah kanan. Hal tersebut dikarenakan

penulis mendapat arahan akan adanya perubahan konsep dimana akan ditambahkan *motion graphic* seperti yang terlihat pada gambar diatas pada tahap paskaproduksi.

6. Shot 16-17



Gambar 3.7. *Shot* 16-17

(Sumber: Dokumen Arkala Studio)

Pada *shot* ini, Chinami dan Pio yang hendak melakukan tugasnya dan menunjukkan transformasi diri mereka. Disini tokoh Pio memperlihatkan pose yang tidak biasa dimana yang biasanya ia kaku saat menyamar sebagai gantungan, disini ia memperlihatkan dirinya yang sepenuhnya hidup.

7. Shot 21



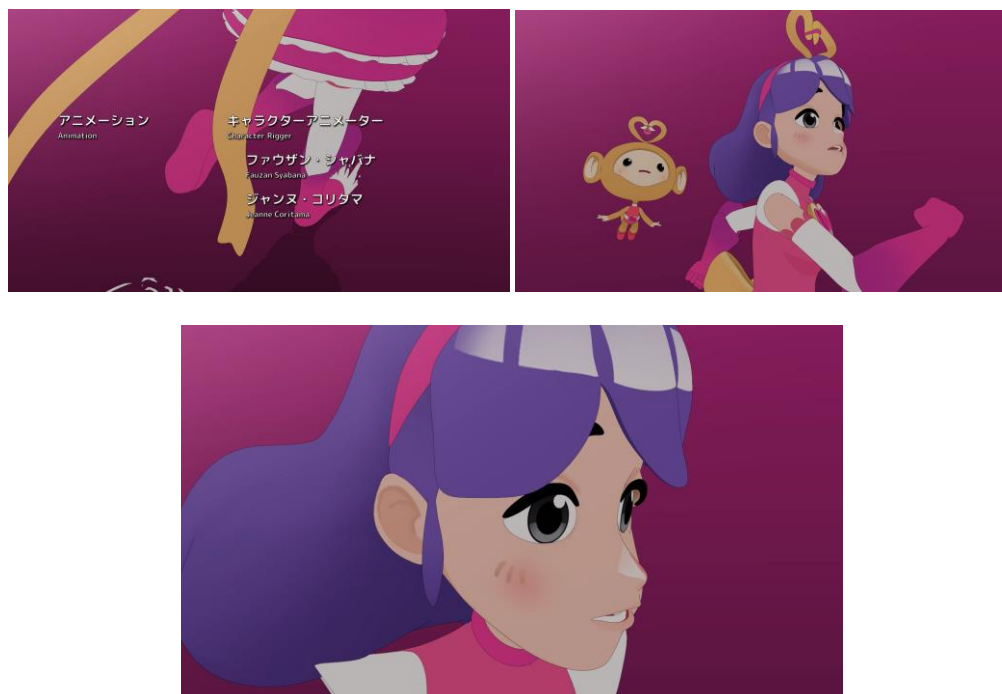
Gambar 3.8. *Shot 21*

(Sumber: Dokumen Arkala Studio)

Shot ini merupakan *shot* dengan durasi yang relatif singkat. Fokus utama dalam *shot* ini adalah layar telepon genggam Chinami yang menunjukkan notifikasi. Dimana terdapat gambar profil satu tokoh siswa dan tokoh siswi yang hendak Chinami jodohkan. Maka dari itu telepon genggam diletakkan ditengah komposisi. Posisi Pio yang menghadap ke tengah, kearah layar telepon genggam, membantu agar fokus penonton tergiring ke bagian tengah.

8. Shot 28A-E





Gambar 3.9. *Shot* 28A-28E

(Sumber: Dokumen Arkala Studio)

Pada *animatic storyboard*, Chinami yang sedang berlari pada *shot* ini tidak dipecah menjadi beberapa bagian seperti gambar-gambar diatas, melainkan hanya terdiri dari satu sudut kamera. Namun setelah berdiskusi dengan *creative director*, penulis mendapatkan bahwa *shot* yang berdurasi cukup panjang ini akan terlihat monton apabila hanya menggunakan satu sudut kamera saja.

Maka dari itu, penulis memutuskan untuk membagi nya menjadi lima bagian. Bagian-bagian yang ada disesuaikan dengan lirik dan irama yang sedang berlangsung di bagian tersebut. Disini penulis mengupayakan pengambilan sudut kamera yang bertahap dari yang awalnya tegak lurus dari

samping yang kemudian menjadi lebih dinamis hingga diakhiri dengan wajah Chinami.

9. Shot 35A-B



Gambar 3.10. *Shot* 35A-35B

(Sumber: Dokumen Arkala Studio)

Disini penulis diarahkan untuk fokus pada postur tubuh dan juga ekspresi tokoh Chinami. *Shot* ini ingin menunjukkan Chinami yang sedang dipenuhi semangat dan tekad yang bulat. Saat menata *shot* ini, penulis memberi jarak di antara keduanya agar tim paskaproduksi dapat mensimulasikan keadaan dimana seakan-akan tokoh Chinami sedang berdiri didepan cermin.

1.3.2. Kendala yang Ditemukan

Berikut adalah beberapa kendala yang penulis temukan selama menjalani proses kerja magang:

1. Musik Video Lalahuta “Seribu Tahun” merupakan tugas pertama yang dipercayakan Arkala Studio kepada penulis sebagai *layout artist*. Proyek yang berupa animasi 3D ini dikerjakan dengan *software* Maya 2019. Pada saat itu penulis belum memiliki versi tersebut. Maka dari itu penulis harus melakukan instalasi terlebih dahulu sehingga menyita beberapa waktu di hari awal.
2. Sebagai *layout artist*, penulis memiliki panduan berupa *animatic storyboard* dan penjelasan dari *creative director*. Namun pada praktiknya penulis diberikan kesempatan untuk menuangkan kreativitas. Penulis didorong untuk memaksimalkan *material* yang sudah ada dan mengembangkan yang sekiranya dapat dikembangkan.
3. Tidak hanya menata elemen-elemen yang akan muncul pada *shot* tersebut, penulis juga bertanggung jawab untuk membuat *camera movement*. Beberapa diantaranya merupakan kasus dan tuntutan baru bagi penulis. Penulis juga mendapat bahwa tingkat kesulitan yang dihadapi melebihi kemampuan teknis yang dimiliki penulis saat itu.

1.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Berikut adalah solusi yang penulis upayakan terhadap kendala yang penulis temukan selama menjalani proses kerja magang:

1. Sembari instalasi *software* dilakukan, penulis berusaha memaksimalkan waktu yang ada dengan mengulas satu per satu *shot-shot* yang menjadi tanggung jawab penulis. Penulis berdiskusi dengan *creative director* untuk memastikan visi dan konsep yang telah dibuat tim Arkala sesuai dengan apa yang penulis mengerti. Penulis juga akhirnya mendapat bagian apa yang sekiranya perlu diselesaikan dengan segera sehingga dapat menyusun tingkat prioritas antar *shot*.
2. Penulis ingin menggunakan kesempatan berkekrativitas ini dengan maksimal. Tanggung jawab penulis merupakan menata *shot* beserta semua elemen yang ada didalamnya. Penulis memutuskan untuk memperbanyak referensi terkait *camera movement*, *camera angle*, dan komposisi. Penulis mendapatkannya dengan menonton musik video, film panjang, film serial baik animasi maupun *live action*.
3. Upaya pertama yang penulis lakukan untuk mencapai hal tersebut adalah melakukan segala cara melalui metode *trial and error* terlebih dahulu. Apabila penulis belum menemukan solusi, penulis bertanya kepada rekan kerja penulis tentang masalah terkait. Terkadang penulis masih belum mendapat solusi setelah melewati semua itu. Penulis akhirnya mengasah kemampuan teknis dengan mencari *tutorial* untuk mengetahui cara efektif dalam mencapai hasil yang penulis inginkan.