Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

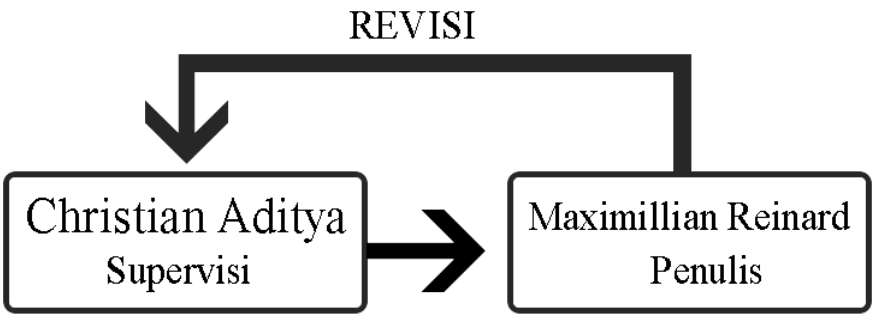
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Dalam produksi Tamtamtaram, penulis telah dipercayai untuk mengambil peran sebagai seorang *concept artist* dan *texture artist*. Penulis setiap hari berhubungan dengan Christian Aditya sebagai *supervisor* selama kegiatan magang. Penulis ditugaskan untuk meriset dan mengilustrasikan setiap *environment* dan properti yang akan ditunjukkan di film pendek ini.

3.1.1. Kedudukan

Penulis dipilih untuk menjadi seorang *concept artist* di proyek film pendek animasi 3D "Tamtamtaram". Di proyek ini penulis yang merancang *environement setting*, *property rancangan* dan mengerjakan beberapa *texture* untuk kostum tokoh Hengky. Pada awalnya penulis bekerja sendiri diawasi oleh *supervisor* dosen Christian Aditya. Namun di pertengahan kegiatan magang berlangsung, para dosen merekruit mahasiswa bernama Ribka yang membantu penulis dalam memilih *lighting* yang tepat dan berkolaborasi dengan konsep yang sudah pernah disediakan oleh Ribka.

3.1.2. Koordinasi



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi Produksi Tamtamtaram
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar 3.2. Gambaran *Environment* Kantor Sebelum Revisi
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar 3.3. Gambaran *Environment* Kantor Sesudah Revisi
(Sumber : Dokumen Pribadi)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tugas yang dikerjakan penulis di projek film animasi 3D Tamtamtaram

Gambar 3.4. Ilustrasi untuk Properti Foto

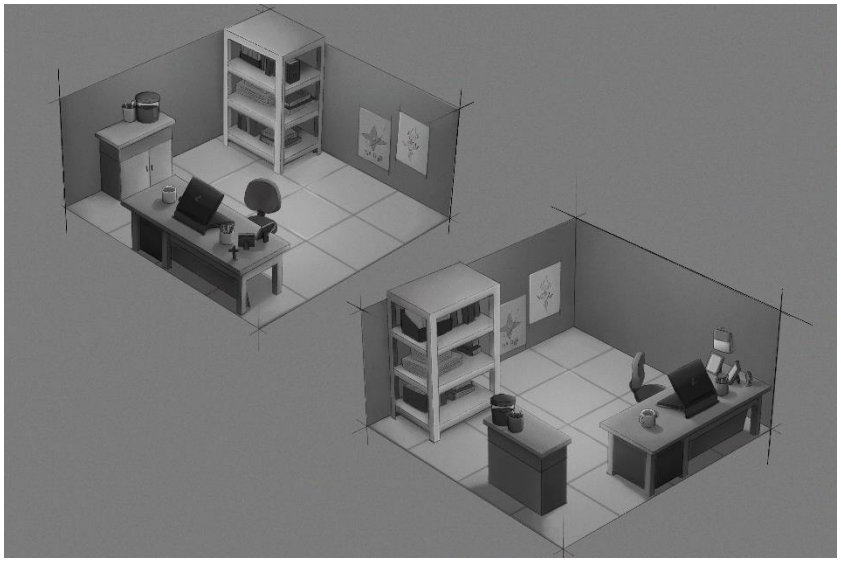
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Proses *preproduction* Tamtamtaram

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	I	Tamtamtaram	• Idealisasi kubikel • Memulai rancangan *isometric* kubikel kantor • Merancang *office view*
2	II	Tamtamtaram	• Merancang properti di dalam kantor • Merancang properti kubikel Hengky • Merancang *poster, wallpaper desktop* dan foto properti
3	III	Tamtamtaram	• Merancang *pantry* kantor • Merancang rancangan *packaging* properti • Mentekstur baju, celana dan ikat pinggang Hengky
4	IV	Tamtamtaram	• Mentekstur sepatu Hengky • Mentekstur *lanyard* Hengky • Revisi tekstur baju dan celana Hengky
5	V	Tamtamtaram	• Idealisasi Eksterior gereja • Merancang eksterior gereja • Revisi tekstur baju celana dan sepatu Hengky • Mentekstur *corsage* Hengky
6	VI	Tamtamtaram	• Menyelesaikan rancangan eksterior gereja • Merancang properti interior gereja • Merancang karangan bunga interior gereja
7	VII	Tamtamtaram	• Revisi eksterior gereja • Merancang interior gereja • Menyelesaikan rancangan prop interior gereja
8	VIII	Tamtamtaram	• Merancang *stained glass* gereja • Merancang mobil • Menyelesaikan rancangan karangan bunga
9	IX	Tamtamtaram	• Merancang interior resepsi • Merancang properti interior resepsi

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pada proses pendaftaran magang penulis mendaftar sebagai *concept artist*, namun ketika memulai kegiatan magang, penulis ditawarkan untuk belajar menjadi *texture artist*. Penulis memprioritaskan *concept art* dalam kantor terlebih dahulu karena pada adegan di dalam kantor para dosen akan membuat *trailer*. Setelah penulis menyelesaikan rancangan kantor, penulis melanjutkan untuk merancang detail properti yang akan digunakan di dalam adegan kantor.



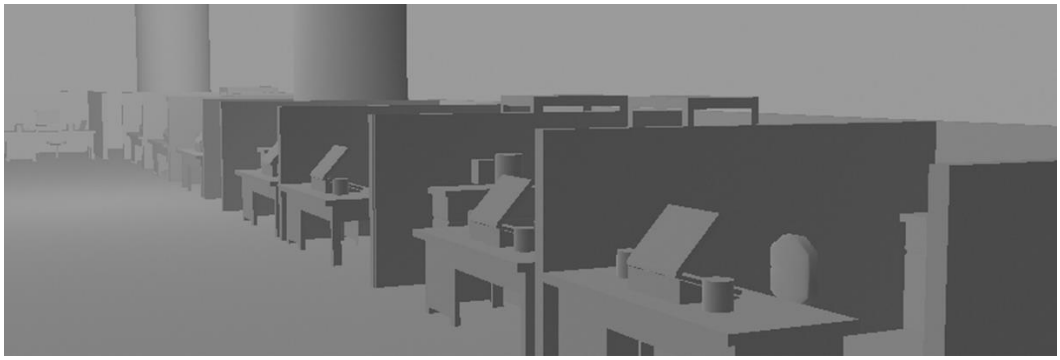
Gambar 3.5. Rancangan Kubikel Hengky
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar 3.6. Prop Rancangan Kubikel Kantor
(Sumber : Dokumen Pribadi)

3.3.1. Proses Pelaksanaan

- **Kantor**

Tamtamtaram adalah sebuah film pendek animasi 3D yang menceritakan Hengky seorang karyawan industry kreatif yang hendak menikah secara sederhana namun dihalangi dengan ekspektasi orang tuanya untuk menikah dengan dekorasi yang kompleks. Salah satu *environment* yang diperlihatkan di film pendek ini adalah kantor Hengky. Penulis merancang kantor Hengky sebagai tempat yang dingin dan kaku. Penulis merancang *blocking* perkantoran di Autodesk Maya untuk melihat komposisi dan menyesuaikan bentuk dengan skala tokoh.



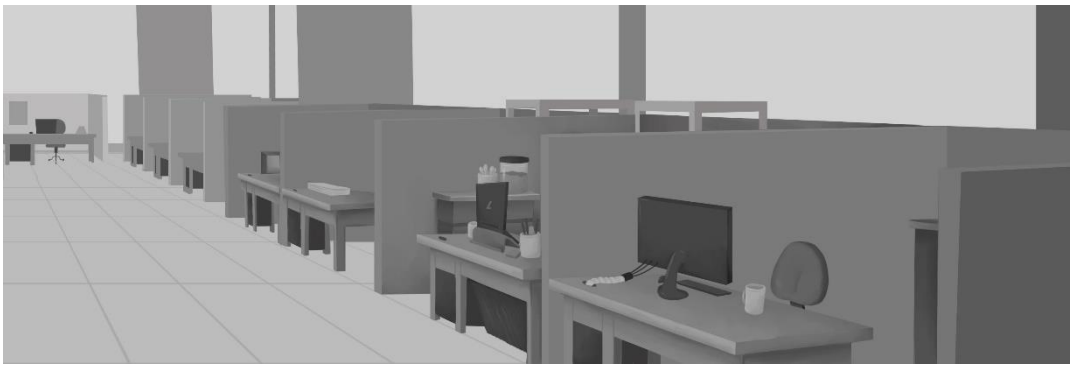
Gambar 3.7. *Blocking Environment Office View*

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar 3.8. Sketsa *Environment Office View*

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Penulis melakukan sketsa dasar dan memberikan detail properti untuk melihat komposisi dan bagaimana keseluruhan *environment* dapat terlihat.



Gambar 3.9. *Greyscale Environment Office View*

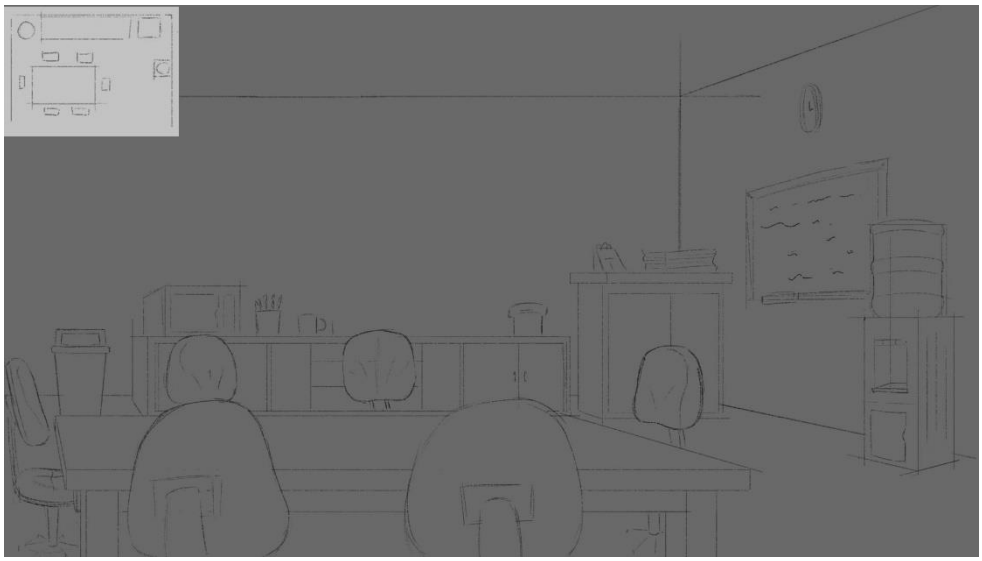
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Penulis melakukan tahap *greyscale* untuk memperhatikan *value interior* di dalam kantor dan mulai merancang *lighting* untuk ilustrasi.

Gambar 3.10. *Render Environment Office view*

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Penulis pun me-*render* dan memberikan cahaya terhadap keseluruhan ilustrasi agar bisa mencapai *mood* yang diinginkan.



Gambar 3.11. Sketsa *Pantry Office*

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Adegan di ruangan *pantry* merupakan adegan yang dapat menunjukkan tokoh Hengky yang menjauhkan diri dari teman-teman kantornya yang senang membeli makanan dari luar.

Gambar 3.12. *Greyscale Pantry Office*

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Penulis mulai melakukan tahap *greyscale* untuk mencapai *value* yang dibutuhkan. Tahap ini juga dilakukan agar objek yang digambar tidak terlihat menyatu.

Gambar 3.13. *Render Pantry Office*

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar di atas menunjukkan hasil penambahan warna dan cahaya untuk *environment* di dalam *pantry*. Warna yang dipakai oleh penulis tetap dominan warna biru untuk memperlihatkan bahwa untuk tokoh Hengky *pantry* menjadi tempat yang tidak terlihat nyaman oleh Hengky.

Gambar 3.14. Prop Rancangan *Office*

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Penulis juga membuat rancangan bentuk dan warna dari properti yang akan digunakan di dalam kantor pada umumnya. Warna yang dipilih dominan warna-warna yang cocok dengan warna biru kecuali untuk properti-properti yang mempunyai ikatan dengan tokoh Hengky.

Gambar 3.15. Prop Rancangan *Office*

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar 3.16. Prop Rancangan *Office*

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar di atas merupakan rancangan *product branding* yang telah dirancang oleh penulis.

Gambar 3.17. Prop Rancangan *Office*

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Penulis juga merancang beberapa opsi untuk rancangan mug yang dipakai oleh Hengky.

Gambar 3.18. Prop Rancangan *Office*

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar di atas merupakan rancangan *wallpaper desktop* dan poster untuk kubikel Hengky. Penulis menggunakan referensi Dragon Ball dan Ninja Hatori untuk memperlihatkan sisi Hengky yang kekanakan namun juga menekankkan informasi bahwa Hengky bekerja di industri kreatif.

- **Gereja**

Gambar 3.19. Idealisasi *Silhouette EXT* Gereja

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Penulis mulai mengeksplorasi bentuk bentuk gereja yang ada di Jakarta dan mulai mempelajari arti dari setiap ornamen yang ada di gereja..

Gambar 3.20. Sketsa Kasar Eksterior Gereja

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar di atas adalah sketsa kasar rancangan gereja yang akan dipakai di film Tamtamtaram. Penulis merancang gereja yang memiliki bentuk sederhana dan tidak mempunyai ornamen terlalu banyak untuk menunjukan kenyamanan Hengky di dalam gereja. Gereja di daerah Jakarta juga cenderung berada di tengah-tengah kota yang sibuk, itulah mengapa penulis menggambarkan gereja yang dikelilingi oleh gedung.

Gambar 3.21. *Greyscale* Eksterior Gereja

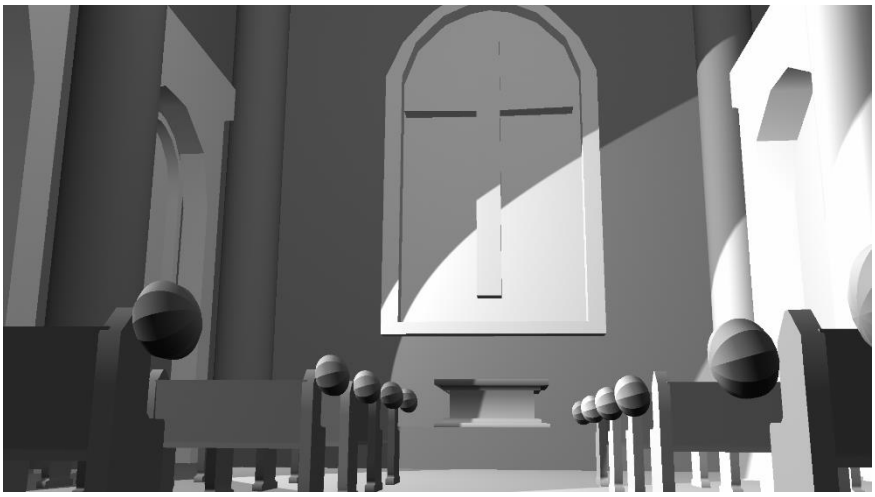
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar di atas adalah bentuk *greyscale* dari eksterior gereja untuk memperlihatkan *value* kejauhan *vanishing point*.

Gambar 3.22. *Lighting Render* Eksterior Gereja

(Sumber : Dokumen Pribadi)

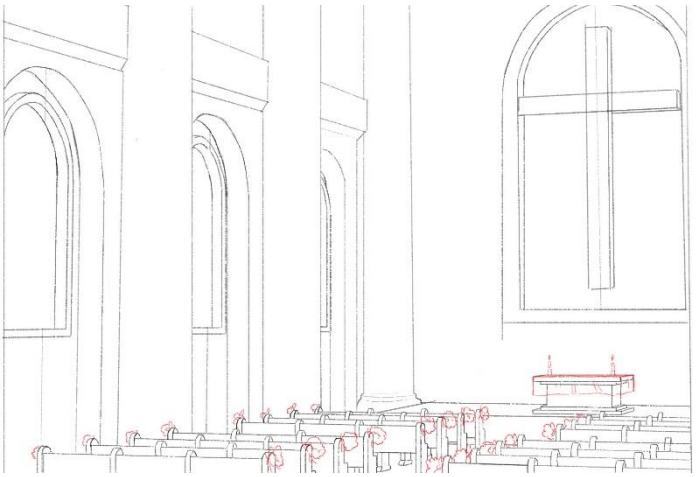
Gambar di atas adalah hasil render dan revisi yang telah dikerjakan oleh penulis. Revisi yang diminta ialah untuk menambahkan beberapa tekstur batu bata di pilar gereja agar tidak terlihat terlalu kosong dan lebih antik.



Gambar 3.23. *Blocking* Interior Gereja

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar di atas merupakan hasil *blocking* interior gereja. Penulis menggunakan Autodesk Maya untuk memvisualisasikan bentuk dan tatanan objek yang terdapat di dalam gereja**.**



Gambar 3.24. Sketsa Interior Gereja

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar di atas merupakan sketsa interior gereja yang telah ditambahkan ornamen dan dekorasi layaknya pernikahan.

Gambar 3.25. G*reyscale* Interior Gereja
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Penulis kemudian memisahkan *furniture* dengan *greyscale* agar dapat lebih gampang mengontrol *value* dan mulai merancang arah pencahayaan yang masuk.

Gambar 3.26. *Lighting and Render* Interior Gereja
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Setelah itu, penulis menambahkan *base color*, *lighting* dan *shadow* untuk membuat ilustrasi terlihat lebih hidup. Penulis juga menggunakan warna-warna hangat untuk menekankan emosi tokoh Hengky yang nyaman dan senang berada di dalam gereja.

Gambar 3.27. Gambar Properti Interior Gereja

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar di atas merupakan rancangan properti yang akan digunakan untuk interior gereja. Penulis menggunakan warna hangat coklat dan emas untuk menekankan suasana yang kuno dan organik.

Gambar 3.28 Rancangan Karangan Bunga INT Gereja

(Sumber : Dokumen Pribadi)

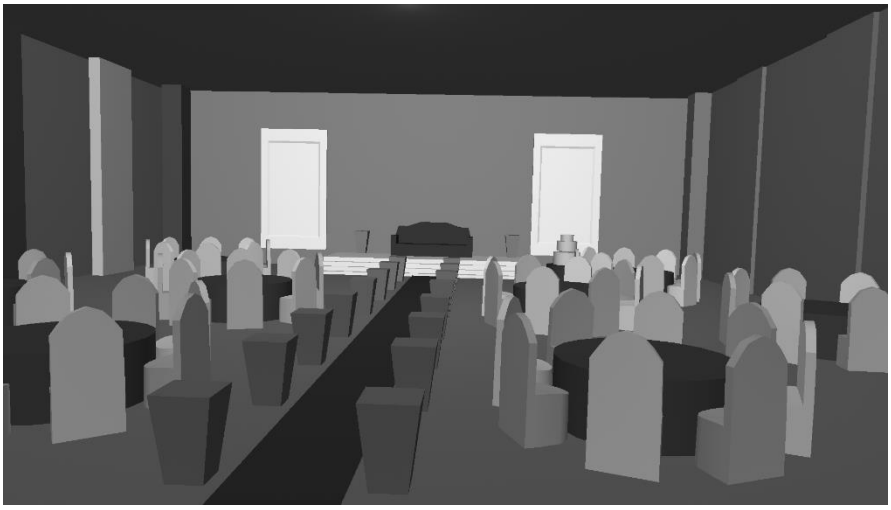
Penulis juga merancang karangan bunga yang akan ditunjukkan di adegan pernikahan. Penulis telah melakukan riset tentang beberapa karangan bunga dan arti di setiap bunga yang dipilih. Tidak hanya itu, penulis juga merancang siluet karangan bunga agar dapat dibandingkan bentuk dasar properti yang digunakan di gereja dan di kantor.

Gambar 3.29. Rancangan *Stained Glass* Interior Gereja

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar di atas adalah rancangan *stained glass* yang dirancang oleh penulis. Rancangan di atas dibuat untuk merepresentasikan emosi tokoh Hengky di adegan pernikahan.

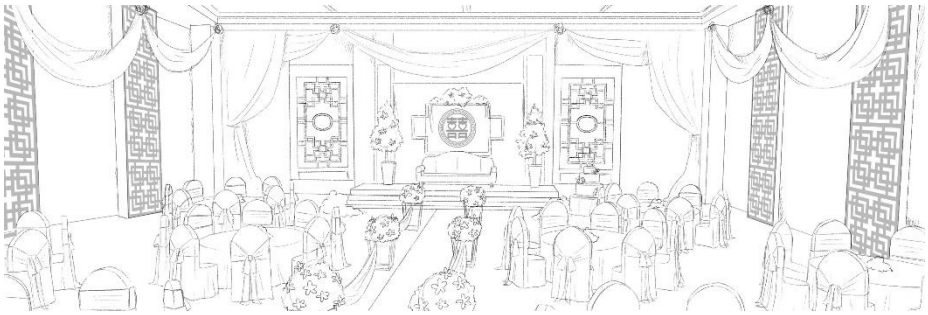
- **Resepsi**



Gambar 3.30. *Blocking* Ruang Resepsi

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Penulis melakukan tahap *blocking* untuk menerka keramaian ruang resepsi. Penulis juga melakukan tahap ini untuk mengukur skala tokoh agar proporsi dekorasi dan prop sesuai dengan tokoh.



Gambar 3.31. Sketsa Ruang Resepsi

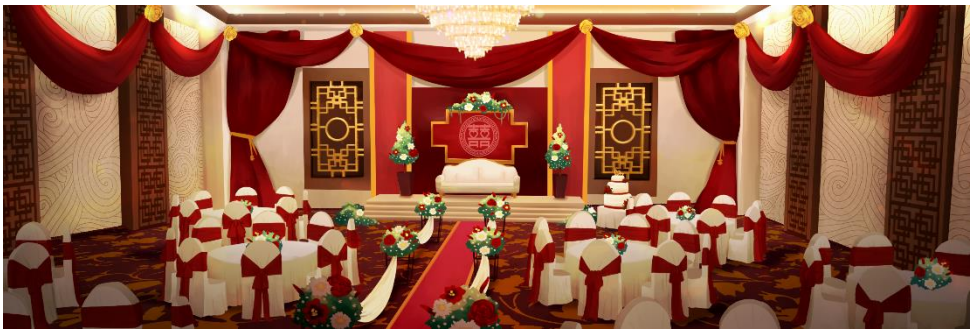
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar di atas merupakan sketsa ruangan resepsi yang sudah diberikan detail dekorasi dan penempatan komposisinya. Penulis juga melakukan riset tentang bagaimana *flow* di dalam ruangan resepsi dapat terlihat indah dan luas.

Gambar 3.32. *Greyscale* Ruang Resepsi

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Penulis melakukan tahap *greyscale* untuk membedakan *value* antar objek. Di tahap ini penulis juga sudah memulai menempatkan cahaya untuk ilustrasi.



Gambar 3.33. *Lighting and Rendering* Ruang Resepsi

(Sumber : Dokumen Pribadi)

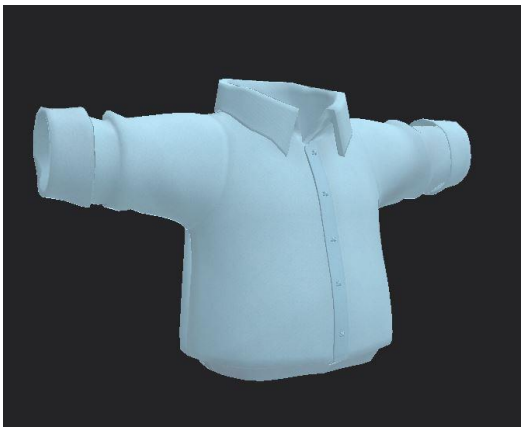
Gambar di atas adalah hasil *render* dan *lighting* yang telah dikerjakan oleh penulis. Penulis ingin mendapatkan *mood* yang nyaman dan hangat namun tetap terlihat elegan dan sederhana. Penggunaan warna merah dan emas digunakan untuk menekankan kultur dan adat tokoh Hengky yang memiliki keluarga keturunan Tionghoa.

Gambar 3.34. Rancangan Properti Interior Resepsi

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar di atas adalah rancangan properti untuk ruangan resepsi. Rancangan tersebut memiliki warna yang netral dan mempunyai tema yang selaras dengan menggunakan warna merah, emas dan putih sebagai panduan utama penulis.

- ***Texturing***



Gambar 3.35. *Texture* Baju Kantor Hengky

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar di atas adalah *texture* baju kantor Hengky. Penulis memilih warna biru muda untuk menekankan emosi Hengky ketika berada di dalam kantor yang dingin. Warna biru muda yang dipakai juga dapat merepresentasikan kepribadian Hengky ketika berada di suasana kantor. Warna ini juga dapat dijadikan sebagai simbol keluarga yang dimana adalah faktor penting untuk tokoh Hengky.

Gambar 3.36. *Texture* Celana Kantor Hengky

(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar di atas adalah *texture* celana kantor Hengky. Penulis menggunakan warna cokelat tua agar warnanya dapat dikomplementarikan dengan baju kantornya. Warnanya yang seperti tanah juga menjadi indikasi kepribadian Hengky yang rendah hati dan sederhana.

Gambar 3.37. *Texture* Ikat Pinggang Hengky
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar 3.38. *Texture Buckle Hengky*
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar diatas merupakan *texture* ikat pinggang Hengky. Penulis memakai warna coklat gelap agar dapat dibedakan dengan warna celana.

Gambar 3.39. *Texture* Sepatu Kantor Hengky
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar di atas merupakan *texture* sepatu Hengky. Penulis merasa bahwa tokoh Hengky walau sederhana akan membeli barang-barang esensial dengan kualitas yang bagus.

Gambar 3.40. Hasil Akhir Tex*ture* Baju Kantor Hengky
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar di atas adalah *texture* hasil revisi dan beberapa perubahan minor yang dapat membuat *texture* terlihat realistis.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Dari pengalaman penulis bekerja sebagai *concept artist* terdapat beberapa kendala yang ditemukan. Berikut merupakan beberapa kendala yang dialami oleh penulis :

1. Menggunakan *software* baru yang digunakan untuk membuat *texture*.
2. *Software* yang *error* sehingga pekerjaan penulis menjadi terhambat.
3. Penyesuaian dengan jam kerja yang baru.
4. Kurangnya komunikasi karena pandemi Covid-19

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Dalam melakukan kegiatan magang tentu saja banyak kendala yang dirasakan. Berikut adalah solusi untuk kendala yang ditemukan selama kegiatan magang berlangsung :

1. Penulis melakukan riset dan *tutorial* tentang *software* baru yang digunakan untuk membuat *texture*. Penulis juga meminta banyak masukan dan banyak bertanya cara teknis kepada *supervisor*.
2. Penulis dengan cepat akan mencoba me-*restart* program dan *computer*, jika hal tersebut tidak membantu dengan kesalahan *software*, penulis akan mencari jalan lain dengan bertanya kepada *supervisor* atau teman terdekat.
3. Penulis membiasakan jam kerja yang telah disetujui dan mencoba mencari cara yang efektif agar tidak ada waktu yang terbuang sia-sia selama penyesuaian tersebut.
4. Penulis mempertahankan komunikasi yang aktif dengan *supervisor* walau tidak melakukan kegiatan *meeting*.