# BAB III
# PELAKSANAAN KERJA MAGANG

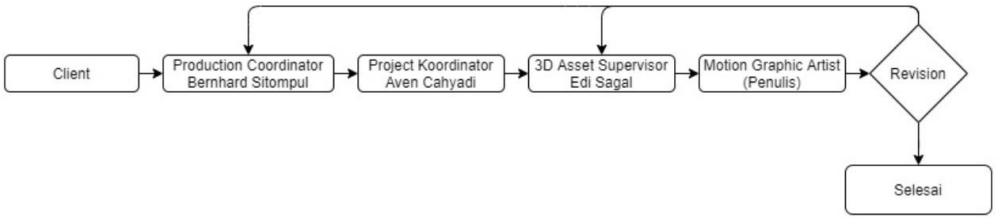
## 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

   Penulis disini ditempatkan di bagian *motion graphic* dimana lebih berfokus pada pengerjaan *limbo* atau shot yang berisikan *motion graphic*. Pada saat pengerjaan tersebut penulis langsung diawasi oleh Bernhard Sitompul sebagai *Production Manage*r sekaligus koordinasi pelaksanaan pekerjaan.

2. Koordinasi

   Sistem koordinasi yang terjadi oleh penulis lebih mengarah ke divisi *motion graphic* sebab pengerjaan *animatic storyboard* juga memiliki koordinasi yang sama hanya membedakan tidak melalui divisi supervisor terlebih dahulu.




Gambar 3.1 Gambar Bagan Koordinasi
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Dari sistem koordinasi diatas dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. *Client* merupakan orang yang memberikan atau menawarkan pekerjaan kepada perusahaan. *Client* disini memberikan konsep dan gambaran *motion graphic* seperti apa yang akan digunakan ke dalam setiap episode dalam animasinya. *Client* disini juga memberikan script atau naskah untuk cerita setiap episodenya.

2. Kemudian script dan konsep tersebut diuraikan oleh *Production Coordinator/Manager* dan diarahkan kepada Project Coordinator dan diteruskan oleh penulis untuk mengerjakan bagian *motion graphic* tersebut sebagai artist.

3. Setelah selesai akan pekerjaan, penulis akan menyampaikan hasil tersebut kepada supervisor. Disini yang menjadi supervisor adalah *3D Asset Coordinator* dikarenakan supervisor tersebut juga mengerjakan bagian dari *post production* dari serial animasi tersebut. Maka dari itu penulis lebih melaporkan hasil pekerjaan ke supervisor untuk *output* dan hasil final untuk di jadikan 1 file video final.

4. Hasil dari pengerjaan juga dilaporkan ke *Production Coordinator* untuk melihat hasil apakah sudah sesuai dengan *client* inginkan dan sesuai dengan konsep yang sudah diputuskan

5. Jika hasil sudah cukup dan *output* sudah selesai maka penulis akan melaporkan ke *Project Coordinator* untuk mengisi *timeline* dan memberikan *output* final untuk disampaikan ke *client*.

6. Jika semua sudah selesai maka *motion graphic* tersebut sudah selesai dan dapat melanjutkan ke episode lainnya.

## 3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut ini merupakan pekerjaan yang dilakukan penulis di setiap minggunya.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

| No. | Minggu | Proyek | Keterangan |
|---|---|---|---|
| 1 | 1-2 | Doa Anak Soleh (Animatic Storyboard) | Mengerjakan *animatic storyboard* untuk episode 1, 3, 5 dan 6. Penulis mengerjakan 4 *animatic storyboard* dalam 2 minggu dan juga melakukan *cutting audio* |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | yang nantinya audio tersebut akan digunakan oleh para animator untuk menganimasi tokoh 3D. Penulis mengerjakan menggunakan aplikasi *after effect* dan difokuskan untuk membuat sejelas mungkin untuk gambaran nantinya sebelum masuk ke dalam animasi 3D. |
| 2 | 3 - 8 | Doa Anak Soleh (*Motion graphic* Artist & *Asset Design*) | Penulis disini kemudian dipindahkan ke divisi *motion graphic* untuk mengerjakan adegan *limbo* yang ada didalam setiap episode DAS (Doa Anak Soleh). Selain membuat motion penulis juga membuat beberapa asset grafis yang nantinya akan dipergunakan didalam adegan *limbo* atau *motion graphic*. Penulis mengerjakan *motion graphic* menggunakan aplikasi *after effect*. |
| 3 | 9 - 10 | Kiko (*Storyboard Training*) | Setelah project dari Doa Anak Soleh telah selesai, sebelum masuk ke project setelahnya, penulis diarahkan untuk mengikuti *training storyboard* Kiko selama seminggu. Hal ini sebagai dasar dan sebagai cadangan jika divisi *storyboard* |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | akan dibutuhkan. Penulis melakukan *training* mengunakan aplikasi *Toon Boom*. |
| 4 | 11-12 | Kiko<br>*( 3D Modeling Training*) | Kemudian setelah *training storyboard* penulis akan lebih difokuskan ke dalam divisi *3D modeling*. Pada training ini penulis sangat difokuskan untuk belajar memahami dan bentuk dari *props* dan *environment* yang ada dalam animasi Kiko. |

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis dalam pelaksanaan kerja magang ditempatkan di bagian *animation support* dimana nantinya penulis akan lebih berfokus kepada bagian-bagian yang dibutuhkan di beberapa departemen lain. namun pada saat pelaksanaan magang, penulis lebih difokuskan pada pengerjaan *motion graphic* Doa Anak Soleh dikarenakan pengerjaan tersebut yang lebih banyak dikerjakan oleh penulis selama masa magang di *Mythologic Studio*. Doa Anak Soleh sendiri merupakan animasi serial TV yang tayang di televisi dengan jumlah 10 episode. Animasi Doa Anak Soleh sendiri berisikan tentang sebuah keluarga yang selalu membaca doa untuk setiap aktivitas sebelum dan sesudah melakukan aktivitas tersebut. Animasi tersebut juga ditujukan agar dapat mengajak serta menghafalkan doa tersebut.

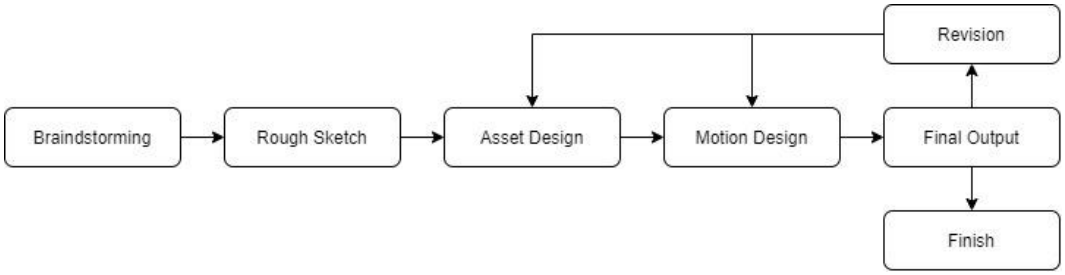
Gambar 3.2 Penulis Melakukan Proses Kerja Magang

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Sebelum mengerjakan detail dari *motion graphic* tersebut, penulis lebih dulu memikirkan bentuk *style*, konsep detail, aset yang dipergunakan serta gambaran kasar sebelum masuk ke dalam motion dari *motion graphic* tersebut. Dalam pengerjaan ini penulis mengerjakan hampir di setiap episode didalam serial animasi Doa Anak Soleh. Namun penulis akan lebih menjelaskan bagian episode yang lebih penulis fokuskan dari awal hingga akhir pengerjaan.

### 3.3.1. Pengerjaan Doa Anak Soleh

Sebelum mengerjakan adegan *limbo* atau adegan *motion graphic* penulis sebelumnya melakukan diskusi dengan *Production Coordinator* dan rekan lainnya untuk mendiskusikan konsep. Kemudian penulis dan rekan artis lain mencoba memvisualisasikan ide tersebut ke dalam bentuk *rough sketch*. Kemudian setelah sudah cukup penulis dan rekan artis lainnya mulai masuk ke dalam pembuatan aset yang akan digunakan ke dalam adegan *motion graphic* tersebut. Setelah itu proses baru dilakukan dengan menganimasikan atau *motion* dari aset-aset tersebut menjadi satu kesatuan adegan. Jika diurutkan sebagai berikut:

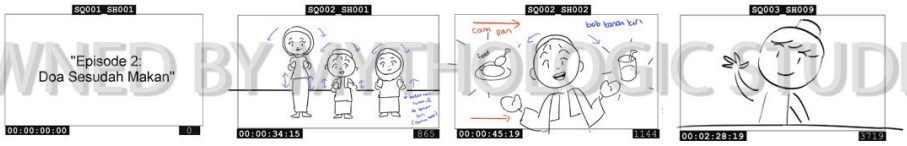



Gambar 3.3 Proses Kerja *Motion Graphic*

( Sumber: Dokumentasi Pribadi )

1. *Animatic* Storyboard Doa Anak Soleh

Pada bagian ini penulis mengerjakan 4 episode dari *animatic storyboard* Doa Anak Soleh yang nantinya akan dipergunakan sebagai gambaran animasi sebelum masuk ke dalam 3D Animasi. Penulis bertugas untuk menggambungkan dari potongan-potongan adegan hasil dari divisi *storyboard* dengan naming yang sesuai dengan shot dan scene yang telah di tentukan.




OWNED BY METHODOLOGIC STUDIO

Gambar 3.4 *Animatic Storyboard* Episode 2

( Sumber: Dokumentasi Pribadi )

Pada *animatic* episode 2 menceritakan tentang tokoh yang sudah selesai makan malam dan akan membacakan doa tentang doa setelah makan. Tokoh bersama tokoh lainnya sedang berada di ruang makan dan berdoa untuk ungkapan syukur atas makanan yang disajikan.

Pembuatan *animatic storyboard* dilengkapi dengan jumlah frame yang diletakan di bawah kiri *animatic* serta *timecode* disebelah bawah kiri *animatic*. Diikuti dengan informasi *shot* dan *scene* yang ada di bagian atas *animatic*. *Animatic* ini juga digunakan untuk melihat bagian adegan – adegan yang terlihat cukup lama ataupun mengulang. Hal ini juga untuk meminimalisir bagian – bagian yang terbilang cukup panjang untuk satu adegan.

OWNED BY MYTHOLOGIC STUDIO

Gambar 3.5 *Animatic Storyboard* Episode 3,4 dan 6

( Sumber: Dokumentasi Pribadi )

Selain mengerjakan *animatic* storyboard episode 2, penulis juga mengerjakan episode lainnya seperti episode 3, 4 dan 6. Pada episode 3 *animatic* menceritakan tentang tokoh yang ingin tidur dan akan melakukan doa sebelum tidur. Kemudian dilanjutkan pada episode 4 dimana karakter akan berdoa tentang doa sesudah bangun dari tidur. *Animatic* episode 6 lebih menceritakan tentang doa untuk dimudahkan segala urusan seperti pekerjaan dan lain sebagainya. Tokoh bersama tokoh lainnya berdoa untuk kemudahan dalam kehidupan mereka.

2. *Motion graphic* Doa Anak Soleh

*Motion graphic* pada proses pengerjaan ini lebih berfokus untuk membuat adegan *limbo* yang ada di setiap episode Doa Anak Soleh menjadi sebuah dunia grafis tanpa menggunakn *background* atau *environment 3D*. setiap episode dari serial Doa Anak Soleh terdapat kurang lebih 3-5 shot *limbo* yang kan diisi dengan adegan tokoh yang dalam berbentuk 3D akan berinteraksi dengan aset motion grafis yang ada di dalam shot tersebut.

OWNED BY MYTHOLOGIC STUDIO

Gambar 3.6 Visual Dari Bagian *Motion Graphic* Doa Anak Soleh

( Sumber: Dokumentasi Pribadi )

Diatas merupakan contoh *motion graphic* yang ada pada episode 1,2 dan 4. Penggunaan *motion graphic* di untuk memberikan visual yang berbeda pada

animasinya sehingga animasi semakin lebih menarik. Penggunaan visual *motion graphic* tersebut juga tidak dapat dibuat hanya berdasarkan dasar *motion graphic*. Pembuatan *motion graphic* yang ada pada Doa Anak Soleh harus mengikuti dengan konsep cerita apa yang sedang berlangsung. Seperti contoh episode 1 dan 2 sebagai berikut:

Kemudian masuk ke dalam pengerjaan *Concept & Asset Design*. Pada setiap episode akan menceritakan tentang sang tokoh akan melakukan doa sebelum dan sesudah melakukan aktivitas yang dilakukan. Terdapat 3 tokoh yang ada di dalam animasi Doa anak Soleh dan beberapa dari tokoh tersebut akan ada di dalam shot *limbo*. Dalam proses perancangan penulis sebelumnya berdiskusi dengan rekan artis lainnya untuk membahas konsep *limbo* yang ingin dibuat. Pembuatan konsep tersebut berdasarkan cerita atau *script* yang sudah ada sehingga pembuatan konsep *limbo* harus sesuai dengan cerita atau skrip yang sudah ada. Seperti contoh episode 1 dan 2 menceritakan Doa sebelum dan sesudah makan maka pembuatan aset grafis juga memiliki unsur yang berkaitan dengan makanan.

Gambar 3.7 Contoh Aset Grafis Yang Dipergunakan Dalam Doa Anak Soleh

( Sumber: Dokumentasi Pribadi )

Seperti gambar di atas terdapat beberapa aset grafis makanan seperti beberapa makanan, buah-buahan, sayuran dan minuman. Penggunaan aset grafis yang berkaitan ditujukan agar dapat membantu penvisualisasian doa yang sedang di bacakan. Diikuti animasi ini akan di tayangkan di televisi dan ditujukan untuk anak-anak maka *style* yang dibuat lebih simple dan tidak terlalu menggangu penglihatan penonton. pembuatan *style* juga dibuat lebih menarik agar anak-anak dapat tertarik menonton animasi Doa Anak Soleh.

Selain konsep, pembuatan adegan *limbo* juga harus memikirkan variasinya antar setiap episode seperti penggunaan template warna yang berbeda untuk setiap episode. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir penggunaan warna yang sama sehingga menghindari pandangan penonton dengan sesuatu yang sama dengan episode lain.

Gambar 3.8 *Color Script* Doa Anak Soleh

( Sumber: Dokumentasi Pribadi )

Dapat dilihat penggunaan warna yang berbeda setiap episodenya. Untuk episode 1 dan 2 dipergunakan warna yang kontras untuk membedakan bahwa pada episode satu memvisualkan tentang doa sebelum makan dan episode 2 doa sesudah makan. Sehingga menggunakan warna yang berbeda juga menjadi pembeda bahwa kedua episode tersebut memiliki doa yang berbeda.

Pada episode 3 dan 4 memiliki warna yang sama dengan warna yang ada di kamar mereka. Dikarenakan penggunaan warna antara karater berbeda jadi sudah cukup sebagai pembeda. Hanya penambahan aset grafis pendukung didalam *limbo* untuk menjelaskan tempat dimana mereka berdoa.

Pada episode 5 dan 6 semua tokoh berada di sebuah mushola di rumah mereka. Untuk membuat kedua episode ini berkaitan namun berbeda, lebih ditegaskan kepada penggunaan grafis yang sama seperti ornamen bernuansa

muslim pada adegan kedua *limbo*. Namun warna digunakan tetap berbeda sehingga menjadi pembeda untuk episode sebelumnya dan episode lainnya.

Pada episode 7 merupakan episode yang tidak berkaitan dengan episode lainnya dikarenakan tokoh akan berada di luar ruangan. Maka dari itu penggunaan aset grafis dan warna dapat bervariasi seperti pada gambar dimana karater seperti berjalan di taman diluar rumahnya.

Pada episode 8 dan 9 tokoh akan berada dalam ruang tamu rumah mereka. Namun untuk cerita dan script, kedua episode tersebut tidak saling berkaitan satu sama lain. maka dari itu untuk episode 8 dan 9 lebih di explore lebih jauh dan kreatif dalam penggunaan aset serta konsepnya.

Pada episode 10 cukup unik dan berbeda dari episode lainnya. Pada episode 10 akan terjadi pergantian waktu dalam satu shot. Pergantian tersebut berupa penggunaan warna background yang berganti. Pergantian itu dilakukan untuk menjelaskan isi doa ke dalam bentuk visual grafis.

Gambar 3.9 *Motion Graphic* Episode 10 Doa Anak Soleh

( Sumber: Dokumentasi Pribadi )

Kemudian masuk ke dalam proses pembuatan *motion & visual effect*. Dalam proses pembuatan aset telah disetujui dan sudah selesai maka dapat langsung dilanjutkan ke dalam motion aset-aset yang telah ada. Proses *motion* atau menggerakan aset dibutuhkan agar aset tidak terlalu monoton dan hanya diam. Penggunaan *motion* didalamnya agar aset-aset tersebut dapat menyatu dengan cerita dan dapat memberikan kesan menarik.

Gambar 3.10 *Motion Graphic* Episode 3 Doa Anak Soleh

( Sumber: Dokumentasi Pribadi )

Seperti pada contoh di atas merupakan contoh 2 shot *limbo* yang ada di episode 3 Doa Anak Soleh. Motion yang dilakukan adalah menggerakan semua aset yang ada di dalam shot agar aset-aset tersebut tidak hanya diam. Seperti pada gambar terdapat planet, bumi, roket dan meteor yang bergerak minim karena ingin mengambarkan suasana diluar angkasa. Tidak hanya aset di belakang tokoh, terdapat aset sajadah yang dipergunakan oleh tokoh yang juga ikut bergerak dimana menggunakan *3D layer* di *after effect* dan ditambahkan *effect wave warp* sehingga menghasilkan visual sajadah yang terbang bersama tokoh di dunia *limbo* tersebut.

Diikuti gambar sebelahnya dimana terdapat aset bulan bintang, rasi bintang dan particle untuk mengisi *limbo* pada shot tersebut. Pada shot tersebut bulan dan bintang muncul dari sebelah kiri bawah ke arah tengah atas. Pergerakan tersebut di visualkan agar shot tersebut tidak terlalu monoton dah kosong. Pergerakan juga dilakukan untuk memberikan kesan yang menarik kepada penonton yang menonton.

Gambar 3.11 *Motion Graphic* Episode 5 Doa Anak Soleh

( Sumber: Dokumentasi Pribadi )

Pada contoh gambar diatas dapat dilihat terdapat pergerakan aset monster api yang dimana visual dilihatkan dari jarak close up tokoh dan kemudian aset tokoh api tersebut mungcul dari belakang tokoh. Api tersebut menceritakan tentang apa yang dirasakan akan dunia akhirat. Penggunaan aset monster api memberikan kesan yang jahat namun tidak dalam bentuk yang menakutkan sehingga anak-anak yang menyaksikan tidak takut. Tokoh seperti sedang menghempas sang tokoh api dalam artian dengan membaca doa kita dapat terjauhi dari hal-hal yang jahat.

*Motion* yang banyak dilakukan pada bagian ini adalah memperlihatkan pergerakan aset api dari kecil dan muncul dari belakang tokoh kemudian melaju kedepan seakan-akan didorong oleh tokoh manusia. Pada bagian ini penulis ingin membuat agar tokoh api tersebut hilang, maka dari itu penulis membuat tokoh aset api tersebut seperti hilang atau *dissolve liquid transition*. Penggunaan bentuk hilang tersebut dibuat seperti itu agar bagian tokoh api yang hilang dapat lebih *smooth* dan tidak membuat penonton kebingungan dengan transisi yang cepat.

Gambar 3.12 *Motion Graphic* Episode 5 Doa Anak Soleh

( Sumber: Dokumentasi Pribadi )

Sedangkan pada gambar di atas merupakan salah satu penggunaan *visual effect* yang digunakan ke dalam *limbo* episode 5 tersebut untuk menjadi peramai *limbo*. Client pada saat itu menginginkan beberapa aspek dalam *motion graphic* sebagai pendukung pemvisualan. Penulis menggunakan sebuah efek dalam *after effect* yaitu *cc particle world*. Kemudian penulis memodifikasi effect tersebut menjadi beberapa bentuk seperti digabungkan dengan *motion trail*.

Penggambungan tersebut membuat adanya pergerakan particle yang ditentukan oleh garis atau path yang sudah dibuat. Seperti pada contoh diatas particle tersebut di modif sedemikian rupa dengan *birth size* dan *death size* yang sudah cukup dan kemudian bergerak dari bawah ke atas menggunakan *motion trail*. Sehingga hasil yang diinginkan sesuai dengan pergerakan yang terjadi yaitu grafis bumi yang bergerak keatas diikuti partikel bintang-bintang sebagai pendukung penvisualan.

Gambar 3.13 *Motion* bagian Episode 10 Doa Anak Soleh

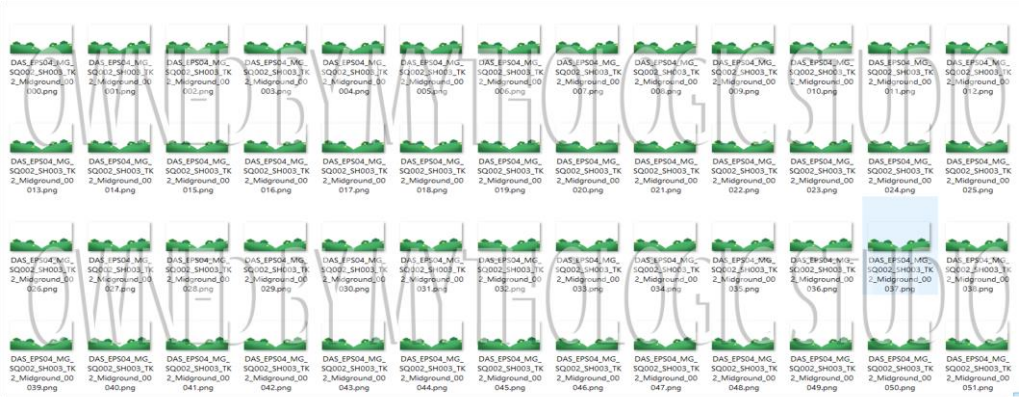
( Sumber: Dokumentasi Pribadi )

Terdapat *limbo* episode 10 yang cukup menggunakan beberapa teknik *motion graphic* didalamnya. Episode 10 menceritakan episode tentang doa sebelum masuk masjid diikuti 1 shot *limbo* dibagain luar masjid. Didalam adegan *limbo* yang ada di episode 10 terdapat 1 shot yang memperlihatkan pergantian waktu dari pagi, siang, sore dan malam. Pergantian tersebut penulis visualkan dengan menggunakan *effect linear wipe* sehingga menghasilkan pergantian seperti arah jarum jam. Penggunaan efek tersebut juga diharapkan dapat memberikan kesan smooth dalam setiap pergantiannya.

Kemudian setelah pengerjaan selesai, maka akan di cek dan melakukan revisi jika ada diikuti dengan render dan pengisian tracker. Setelah pengerjaan telah selesai dan *motion* semua telah jadi maka akan dikoreksi oleh project manager dan supervisor. Biasanya sering terjadi beberapa revisi minor dari internal seperti warna yang kurang kontras atau pergerakan yang kurang terlalu jelas. Selain masukan tersebut juga untuk melihat apakah shot sudah benar atau belum seperti tidak ada *flicker frame* ataupun kekurangan frame dan sebagainya.

Kemudian untuk *final output* yang diberikan ke post production berbentuk *png sequence* tanpa *background*. Bentuk render terpisah sesuai layer yang ada dalam proses pengerjaan *motion graphic*. Hal ini dilakukan agar dalam post production

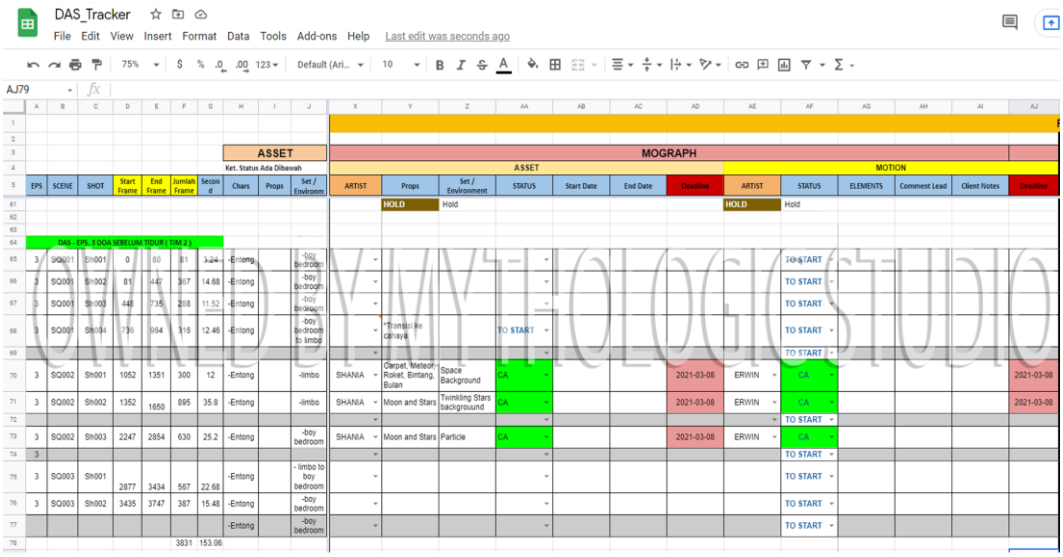
hasil dari render tersebut masih dapat di adjust dan di edit dibagian final editing dimana menggambungkan shot 3D dengan shot *limbo* atau *motion graphic*



Gambar 3.14 Render PNG Sequence untuk Post Production

( Sumber: Dokumentasi Pribadi )

Kemudian artis juga diharuskan untuk mengupdate tracker yang sudah disiapkan oleh project coodinator untuk memantau proses kerja para artis. Pengisian ini juga dilakukan untuk membantu mengukur kerja waktu dan banyaknya kerjaan yang perlu diselesaikan dalam waktu yang sudah disediakan.



Gambar 3.15 Pengisian *Tracker*

( Sumber: Dokumentasi Pribadi )

3. Kiko

Setelah project selesai, penulis telah menyelesaikan pengerjaan *motion graphic* tersebut. Setelah itu penulis diarahkan untuk mengikuti pelatihan untuk project selanjutnya. Penulis diarahkan untuk mengikuti pelatihan *3d modeling* dan juga *storyboarding* untuk sebagai pembelajaran sebelum masuk ke dalam pengerjaan. Seperti pada *storyboarding* penulis belajar cara untuk *thumbnailing*, *character* dan *environment*. Sedangkan untuk *modeling* penulis lebih belajar untuk membuat aset dan *texturing*.

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang dirasakan oleh penulis lebih dibagian dimana project tersebut berada di waktu yang cukup sedikit dalam proses pengerjaan. Kendala lain yang ditemukan penulis saat pengerjaan dimana beberapa bagian *motion graphic* membutuhkan komputer yang cukup kuat untuk menggunakan beberapa efek ke dalam *motion graphic* tersebut.

Kendala kendala lain terutama hal teknis seperti beberapa visual effect yang rumit dan sulit sehingga pengerjaan memakan waktu lebih lama. Animasi yang baru ditayangkan pada bulan puasa membuat penulis baru dapat memulai penulisan laporan setelah animasi tersebut sudah tayang sehingga proses pengerjaan laporan tertunda cukup lama.

### 3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Kendala – kendala yang ditemukan penulis membuat penulis untuk mencari cara agar dapat menyelesaikan pekerjaan tanpa terhalang atau terhambat apapun. Salah satu yang dilakukan penulis adalah menggunakan waktu sebaik mungkin di tambah mencoba untuk lebih kreatif untuk menyelesaikan permasalahan. Dikarenakan waktu yang minim dirasakan penulis merasa perlu untuk mencari pengerjaan alternati – alternatif lain yang memberikan hasil yang sama namun pengerjaan yang tidak perlu memakan waktu banyak.

Permasalahan lainya yang dialami penulis seperti komputer yang terlalu berat untuk mengerjakan, maka penulis memberikan beberapa bagian yang

memungkinkan berat untuk dikerjakan ke artis *motion graphic* lainnya dan penulis akan mengambil perkerjaan atau shot lainnya untuk di kerjakan. Proses kerja seperti ini dilakukan agar dapat menghindari penggunaan waktu yang terbuang sia – sia serta memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk pekerjaan atau shot lainnya yang membutuhkan waktu lebih banyak dalam pengerjaanya.