

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

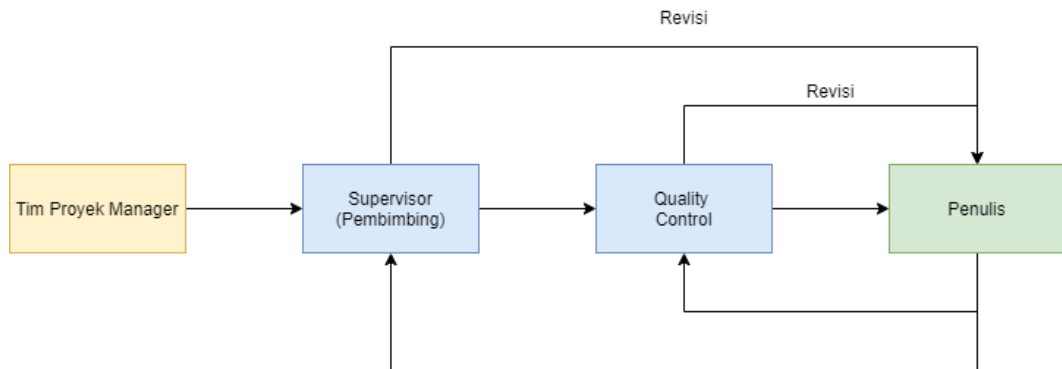
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

Kedudukan penulis selama magang di Brandoville Studio adalah *3D animator*. Menurut Beane (2012, hlm. 194) 3D animator adalah orang yang membuat animasi atau disebut animator yang harus bisa membuat karakter 3D bergerak tiap frame dan membuat *audience* yang melihat percaya bahwa karakter yang mati bisa bergerak dan kelihatan hidup. Peran 3D animator pada studio ini yaitu membuat animasi untuk shot-shot video animasi. Penulis dibimbing oleh Agus Wibowo selaku *supervisor* 3D animasi selama magang, serta penulis dibimbing oleh *lead animator* dan *senior animator* yaitu Rama dan Billy.

2. Koordinasi

Setiap proyek yang masuk, tim *projek manager* akan menyusun *timeline*, divisi dan orang yang akan terlibat di proyek tersebut. Penulis akan diberikan tugas oleh tim *project manager* dan mengikuti sesuai *timeline* yang sudah ditunjukkan. Penulis perlu menyelesaikan tugas sampai mendapatkan *approval* dari supervisor Agus. Sebelum itu, penulis juga memerlukan *approval* dari senior animator yang sebagai *QC* atau *Quality Control*.



Gambar 3.1. Jalur Koordinasi
(Dokumentasi Pribadi)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut tabel yang berisi hal yang sudah dilakukan penulis selama magang di Brandoville Studio :

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
3.	2 Maret 2021	<i>Training</i>	Training Blender: Pengenalan aplikasi Blender
3-10	3 Maret 2021 – 22 April 2021	<i>Training</i>	Membuat <i>bouncing ball</i> , <i>pendulum</i> , <i>body mechanic</i> , <i>idle</i> , <i>poses</i> , <i>expression</i> , <i>half and full body acting</i> , <i>loop jump walk</i> , <i>walk cycle</i> , dan <i>parkour</i>
10.	23 April 2021	<i>Cats Trailer</i>	Cek <i>rigging</i> karakter <i>fatty boy</i> dan 3 kucing
11	26 April 2021-28 April 2021	<i>Cats Trailer</i>	Membuat <i>layouting</i> atau <i>previs</i> untuk 18 <i>shot</i>

11	29 April 2021	<i>Cats Trailer</i>	Revisi <i>layout</i> sesuai dari <i>feedback</i> supervisor Agus
11-12	30 April-4 Mei 2021	<i>Cats Trailer</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>layout</i> sesuai dari <i>feedback</i> Agus • Membuat <i>Blocking</i>
12-13	5 Mei 2021-11 Mei 2021	<i>Cats Trailer</i>	Membuat <i>Blocing</i> dan <i>spline</i>
14.	17 Mei 2021-19 Mei 2021	<i>Cats Trailer</i>	Revisi animasi sesuai dari <i>feedback</i> supervisor Agus

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama melaksanakan kerja magang, penulis terlebih dahulu mendapatkan *training* animasi 3D menggunakan *software* Blender. *Training* ini dilakukan untuk persiapan proyek ke depan yang akan datang. Kemudian, penulis juga terlibat proyek internal yaitu *trailer* untuk *game* “Cat is Liquid”.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

1. *Training*

a. *Briefing*

Penulis melaksanakan magang secara *wfo* atau *work from office*, menggunakan komputer yang sudah disediakan, serta aplikasi-aplikasi yang dibutuhkan. Awal bulan Maret, penulis mendapatkan *training* Blender. Tim *project manager* sudah menyusun *timeline* untuk *training* Blender sehingga penulis dapat mengetahui tugas-tugas yang harus diselesaikan dan batas waktu yang sudah ditentukan. Setiap penulis menyelesaikan tugas, akan

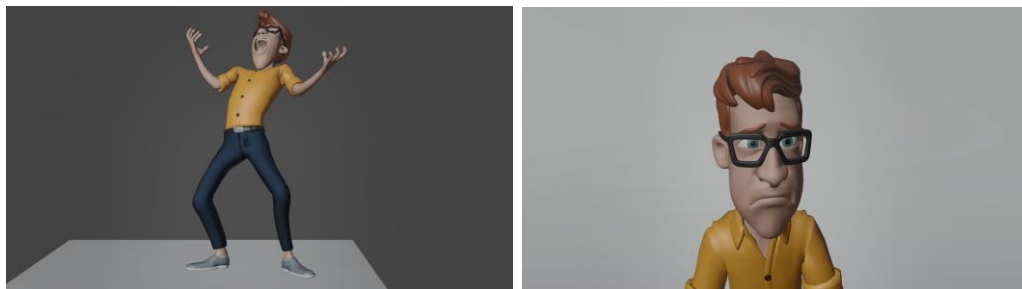
dicek oleh senior animator yang ditunjuk oleh supervisor yaitu Rama. Pada awal mulai *training*, penulis menonton video tutorial untuk mengenal penggunaan aplikasi Blender. Di hari berikutnya, penulis membuat animasi-animasi yang sudah dijadwalkan, dimulai dari membuat *bouncing ball*, *pendulum*, *turn left*, *body mechanic*, *idle*, *poses*, *expression*, *half-body acting*, *full body acting*.

b. Referensi

Selama proses pengerjaan, penulis menggunakan referensi di *internet* untuk membuat tugas seperti pose, dan membuat video akting untuk tugas *half-body acting* dan *full-body acting*.

c. Produksi

Dalam proses *training*, penulis membuat animasi dan saat penulis sudah merasa selesai atau ingin bertanya, penulis meminta pengecekan oleh senior animator untuk mendapatkan masukan. Kemudian penulis melakukan revisi sesuai masukan darinya sampai mendapatkan *approval* oleh senior animator. Penulis juga memberikan *update* progres kepada *projek manager* setiap jam 2 siang dan 6 sore. Selama proses *training*, penulis dilatih membuat animasi dengan kualitas yang baik. Penulis harus memperhatikan *pose*, *timing*, *spacing*, *follow-through* sehingga dapat membuat animasi yang halus, natural dan menarik. Berikut adalah beberapa hasil dari animasi yang dikerjakan selama *training*.





Gambar 3.2. Hasil Animasi Pose, Akting, dan *Jump Cycle*.

(Dokumentasi Pribadi)

d. Revisi

Revisi atau masukan yang penulis terima adalah, dalam membuat pose penulis perlu memerhatikan bentuk tubuh, bayangan, bentuk kaki atau tangan tidak patah, memerhatikan *arc* terutama pada *cog*, *twinning*, dan untuk gerakan yang *follow-through* seperti kepala, tangan, dll. Selain itu, penulis juga memerhatikan *timing* yang pas dan tidak *floaty*, dan menambahkan *ease* agar tidak berasa *hard-stop*.

2. Proyek Internal *Trailer* “Cat is Liquid”

a. *Briefing*

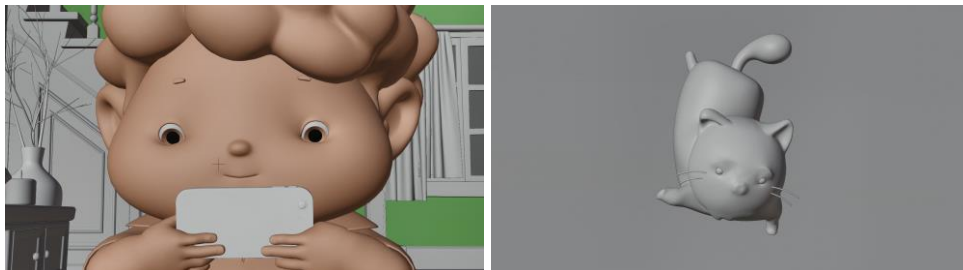
Tugas selanjutnya, penulis terlibat dalam proyek *trailer game* Cat. Penulis diberikan *briefing* oleh Billy selaku POC untuk proyek ini, Penulis bersama tim divisi animasi yang terlibat secara bersama-sama menentukan *shot-shot* yang akan dikerjakan. Tahap pertama adalah membuat *layouting* dan membuat animasi *cycle* seperti *walk cycle*, *run cycle*, dan *sneaky walk cycle*. Penulis mendapatkan *shot-shot* yang perlu *layouting* dan dianimasikan. Selanjutnya, sebelum penulis membuat animasi, penulis diminta untuk melakukan pengecekan *rigging* karakter yang akan dipakai untuk animasi. Penulis melakukan pengecekan dengan mencoba membuat beberapa poses dan animasi yang simpel.

b. Referensi

Penulis membuat *layouting* dan animasi berdasarkan *animatic* yang sudah dibuat. Penulis juga menggunakan jumlah *frame* sama dengan *animatic* untuk membuat *shot*.

c. Produksi

Di hari selanjutnya, penulis ditugaskan membuat *layouting* berdasarkan *shot-shot* yang sudah dibagikan oleh Billy. Penulis membuat *layouting* sesuai dengan *animatic* yang sudah dibikin. Di sini penulis memerlukan perhatian pada letak kamera, *focal length*, *frame count*, properti yang akan muncul dan pose karakter. *Shot-shot* yang sudah penulis selesaikan dicek dengan hasil *playblast* terlebih dahulu oleh Billy sebagai QC atau *quality control*. Kemudian penulis melakukan revisi sesuai dengan masukan oleh Billy. Setelah diberikan *approval* oleh Billy, penulis meminta kepada Agus untuk pengecekan terakhir dan merevisi dari masukannya. Berikut adalah beberapa hasil dari *layouting* yang dikerjakan.

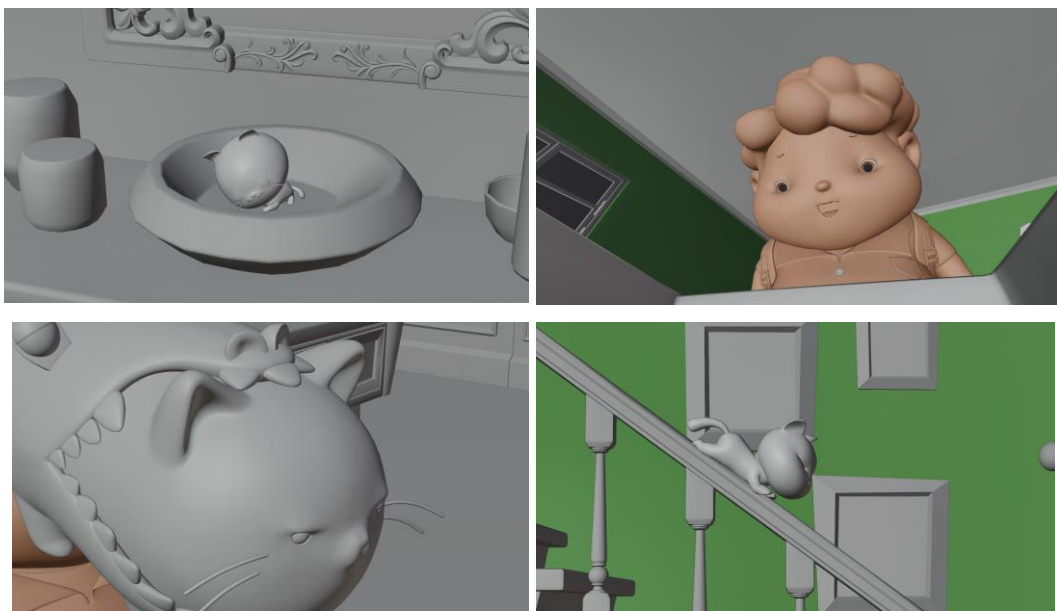


Gambar 3.3. Hasil *Layouting* dari Beberapa *Shot*.

(dokumentasi pribadi)

Kemudian, penulis memulai membuat animasi tahap *rough* dahulu. Tahap ini animasi yang sudah penuli *spline*, kemudian pose, ekspresi dan gerakan sudah baik. Pada kesempatan ini, penulis dapat menganimasi karakter yang porsi badan unik dan animasi hewan sebagai tantangan, terutama karakter kucing yang perlu terlihat seperti cairan atau sangat lemas. Pada proses ini, penulis melakukan seperti sebelumnya yaitu melakukan pengecekan dengan Billy tiap *shot* yang penulis merasa sudah selesai, dan melakukan revisi yang diberikan. Lanjut ke tahap

berikutnya yaitu tahap *final* di mana animasi sudah *polish*, dan detail. Setelah penulis menyelesaikan *shot* yang ditugaskan dan mendapatkan *approval* dari Billy, penulis meminta supervisor Agus untuk melakukan pengecekan terakhir semua *shot* yang sudah dikerjakan. Kemudian melakukan revisi dari masukan supervisor Agus sampai mendapatkan *approval* darinya. Berikut adalah beberapa hasil animasi dari *shot-shot* yang sudah dikerjakan.



Gambar 3.4. Hasil Animasi Dari Beberapa Shot.
(Dokumentasi Pribadi)

Di akhir, semua *playblast* yang dibuat oleh teman-teman satu divisi disatukan dan dibandingkan dengan *animatic* untuk mengecek adakah kekurangan atau tidak. Kami menemukan adanya kekurangan beberapa *frame* di beberapa *shot*. Oleh karena itu, penulis ditugaskan untuk memperbaikinya dan sampai digabungkan lagi dengan *animatic*. Setelah selesai, hasil *playblast* ini akan dibawa pada *Mr. Ken Lai*.

d. Revisi

Penulis mendapatkan masukan tiap tahap, pada tahap *layouting* penulis perlu menaruh kamera dengan benar. Penulis diminta memperhatikan *rule of third*, *space* antara kiri kanan atau atas dan bawah, *focal length* agar dapat membedakan letak karakter dengan background. Untuk tahap *blocking* dan *spline*, penulis mendapat masukan seperti bentuk pose jari, memastikan tidak ada yang tembus, membuat gerakan kucing lebih lemas, dan memastikan *continuity* gerakan pada sebelum dan sesudah shot yang sudah dibuat dahulu oleh teman lain.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama membuat gerakan untuk animasi, penulis menemukan beberapa kesulitan dalam membuat gerakan. Kesulitan yang dialami menyadarkan penulis bahwa membuat gerakan animasi mulai dari yang simpel, membutuhkan dan selalu memperhatikan kedetailan dalam gerakan. Penulis juga sadar kalau penulis belum terbiasa untuk selalu memberi perhatian pada dalam membuat gerakan secara rinci.

Mulai dari membuat *blocking*, penulis harus selalu ingat untuk membuat pose yang bisa terbaca gerakannya, memperhatikan *arc* disemua bagian-bagian gerakan seperti tangan, *cog*, kaki, kepala, dan lain-lain. Tahap yang paling sulit yang dialami oleh penulis adalah tahap *polishing*. Tahap ini adalah tahap *final* dalam membuat animasi. Tahap ini memperhatikan semua dengan tambahan seperti *secondary action*, *follow-through*, gerakan *facial*, gerakan yang halus atau tidak *hard-stop* di akhir gerakan, dan memastikan tidak ada yang bertabrakan atau nembus meshnya.

Selain itu, penulis menemukan kendala dalam menggunakan *software* baru di mana penulis masih baru menggunakan aplikasi *blender*. Sehingga ada perbedaan *tools* yang digunakan, perbedaan *keybind*, dan perbedaan *logic*.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Penulis melakukan beberapa hal untuk menghadapi kendala ini. Penulis meminta pendapat pada senior untuk mendapatkan kekurangan dan apa yang bisa diperbaiki. Penulis mencatat masukan-masukan agar tidak lupa. Penulis juga memperhatikan

senior animator saat memberi contoh membuat gerakan atau cara memperbaiki gerakan. Penulis juga membuat beberapa referensi gerakan dengan melakukan akting yang sederhana untuk membantu memahami proses gerakan.

Penulis juga diperkenalkan aplikasi untuk membantu menganalisa animasi yang dibuat. Aplikasi tersebut adalah *RV player* dan *screenmaker*. *RV player* adalah aplikasi yang dapat melihat video dalam setiap *frame*. Aplikasi ini juga menyediakan *marker* untuk dicoret-coret, hal ini mempermudah penulis untuk melihat kesalahan dan melihat *arc* pada gerakan per bagian. Menurut penulis, aplikasi lebih berguna ketimbang QuickTime. Aplikasi *screenmarker* adalah aplikasi membuat *marker* untuk menandai atau mencoret-coret layer window secara langsung, hal ini dapat mempermudah penulis untuk membuat *arc* yang baik dan benar langsung di aplikasi blender atau maya.

Penulis mencoba mencari info-info di internet untuk mencari jawaban hal yang penulis tidak mengerti saat menggunakan Blender. Contohnya seperti cara membuat *playblast*, *setting* agar otomatis *select* objek atau *nurb* sehingga tidak perlu ganti terus menerus modenya, tombol-tombol *shortcut* untuk mempermudah penulis menggunakan Blender.