

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

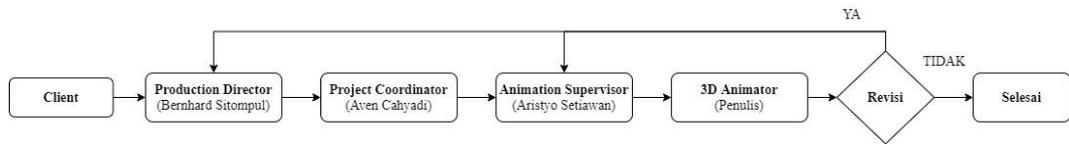
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

Selama melaksanakan magang di Mythologic Studio, posisi penulis adalah sebagai 3D animator yang bertugas menggerakkan karakter. Menurut Beane (2012) tugas 3D animator dalam suatu produksi animasi tidak hanya menggerakkan karakter tetapi juga sebagai aktor yang bisa membuat penonton beranggapan bahwa karakter animasi yang ada di layar terlihat nyata dan hidup lewat cara mereka bergerak.

2. Koordinasi

Dalam mengerjakan suatu proyek pada Mythologic Studio, proses koordinasinya adalah pada umumnya *Client* secara langsung berkomunikasi dengan *Production Director*. Setelah itu, *Production Director* akan meminta *Project Coordinator* untuk membuat *timeline* dan mengawasi proyek yang sedang berjalan agar sesuai *timeline* yang sudah dibuat. Selesai *timeline* dibuat, proyek bisa segera dimulai dan *Animation Supervisor* bisa melakukan supervisi terhadap pekerjaan yang dilakukan oleh tim animator. Jika tidak terdapat revisi maka pekerjaan bisa dianggap telah selesai. Namun, jika terdapat revisi maka *Animation Supervisor* bisa saja meminta tim untuk melakukan revisi terlebih dahulu. Jika revisinya termasuk besar, biasanya *Animation Supervisor* akan berkomunikasi dengan *Project Coordinator* terlebih dahulu untuk membahas apakah perlu tambahan waktu yang berujung perubahan *timeline* yang nantinya akan diubah oleh *Production Coordinator*.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

| No. | Minggu | Proyek | Keterangan |
|-----|--------|----------------------------|--|
| 1. | 1-2 | Doa Anak Soleh | Membuat <i>animatic</i> dari <i>storyboard</i> . |
| 2. | 3-5 | <i>Training</i> Animasi 3D | Meningkatkan ilmu dasar dalam pembuatan animasi 3D dengan membuat <i>bouncing ball</i> , <i>pendulum</i> , <i>walk cycle</i> , <i>pose</i> hingga <i>action & acting animation</i> . |
| 3. | 6-7 | Kiko | - Mempelajari <i>rig</i> karakter Kiko. - Belajar menyamakan <i>style</i> pergerakan animasi Kiko. |
| 4. | 8 | Kiko | - Mengerjakan <i>blocking</i> dan <i>blocking plus 1 shot</i> . - Mengerjakan revisi. |
| 5. | 9 | Kiko | - Mengerjakan <i>spline 1 shot</i> . - Mengerjakan revisi. |
| 6. | 10 | Kiko | - Mengerjakan <i>blocking</i> dan <i>blocking plus 1 shot</i> . - Mengerjakan revisi. |
| 7. | 11 | Kiko | - Lanjut mengerjakan <i>blocking plus 1 shot</i> . - Mengerjakan revisi. |

| | | | |
|----|----|------|---|
| 8. | 12 | Kiko | - Mengerjakan <i>spline 1 shot</i> . - Mengerjakan revisi. |
|----|----|------|---|

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama 3 Bulan melaksanakan kerja magang di Mythologic Studio, penulis tidak hanya mengerjakan animasi 3D. Namun juga melakukan beberapa pekerjaan yang berbeda seperti membuat *animatic*, mengikuti *training* animasi 3D dan yang terakhir baru bisa ikut terjun ke pembuatan serial animasi 3D. Dikarenakan penulis sudah menandatangani NDA (*non disclosure agreement*) jadi penulis tidak bisa memberikan terlalu banyak informasi atau gambar yang berkaitan dengan proyek, hal tersebut merupakan kebijakan dari perusahaan.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

1. Pembuatan *Animatic* Serial Doa Anak Soleh

Pada hari pertama penulis masuk kerja magang, Mythologic Studio sedang mengerjakan sebuah proyek serial animasi yang akan ditayangkan pada saat bulan Ramadhan. penulis diminta untuk membantu tim animasi dengan membuat *animatic* yang berasal dari *storyboard* yang sudah dibuat, dikarenakan pada saat itu sedang kekurangan tim untuk mengerjakan *animatic* sedangkan *deadline* sudah dekat. Dengan diawasi langsung oleh *Production Director* penulis mulai mengerjakan *animatic* yang mana jangka waktu untuk pengerjaannya adalah 1 episode harus diselesaikan dalam 1 minggu termasuk revisi.



Gambar 3.2 *Animatic* Yang Pertama Kali Dibuat Oleh penulis
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Saat mengerjakan *animatic* episode 1 penulis melakukan sebuah kesalahan dimana tidak adanya *shot list*, *frame* dan *duration* yang dimasukkan di *animatic* sehingga membuat tim animator kebingungan ketika melihat *animatic* yang penulis buat. Setelah mendapatkan bimbingan dari *Production Director* dan diberikan beberapa masukan, penulis akhirnya bisa membuat *animatic* dengan benar.



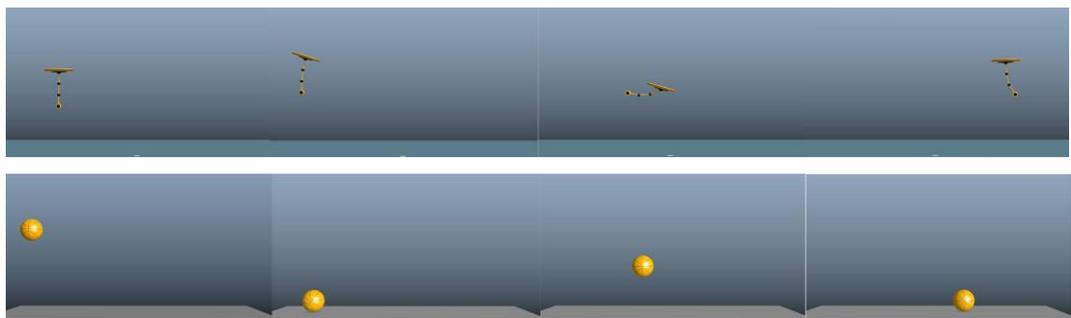
Gambar 3.3 *Animatic* Yang Sudah Direvisi
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

penulis hanya mengerjakan *animatic* 2 episode saja dikarenakan setelah itu sudah ada anggota tim baru yang masuk untuk membantu mengerjakan

animatic. Karena sudah tidak mengerjakan *animatic* lagi, maka penulis segera ditugaskan untuk melakukan *training* animasi 3D.

2. *Training* Animasi 3D

Sebelum ikut mengerjakan proyek animasi 3D, CEO dari Mythologic Studio meminta penulis untuk menjalani *training* terlebih dahulu sekitar satu bulan untuk mempersiapkan diri dan meningkatkan kemampuan animasi penulis. *Training* diawali dengan membuat animasi *bouncing ball* sederhana yang kemudian diasistensikan ke *Animation Supervisor*. Setelah melihat hasil animasinya, *Animation Supervisor* akan menilai dan memberi masukan tentang apa yang harus diperbaiki. Jika penulis sudah melakukan revisi dan *Animation Supervisor* sudah menyetujui maka bisa langsung ke latihan berikutnya yaitu *pendulum*. Belajar menganimasikan *bouncing ball* dan *pendulum* sangat penting karena merupakan hal yang sangat dasar dalam belajar membuat animasi, lewat animasi *bouncing ball* dan *pendulum* akan lebih mudah dalam memahami *timing* dalam animasi dan juga pemahaman tentang *graph editor*.

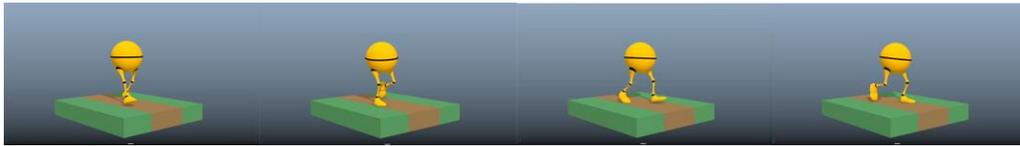


Gambar 3.4 Hasil *Training Pendulum & Bouncing Ball*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah melaksanakan *training* pembuatan animasi *bouncing ball* dan *pendulum*, *training* berlanjut ke tahap selanjutnya yaitu membuat animasi *walk cycle*. penulis diberikan *rig* karakter berbentuk bola yang memiliki kaki, tugas penulis adalah untuk membuat karakter tersebut berjalan di tempat. Sama seperti tahap *training* sebelumnya, setelah animasi selesai dibuat,

penulis harus memperlihatkan hasilnya terlebih dahulu kepada *Animation Supervisor*. Tidak lama bagi penulis untuk mendapatkan hasil yang baik untuk *training* tahap ini dikarenakan sudah menguasai cara penggunaan *graph editor* dan *timing* pada *training* sebelumnya.



Gambar 3.5 Hasil *Training Walk Cycle*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Tahap selanjutnya dari *training* yang dijalankan oleh penulis adalah membuat animasi *action*. penulis diminta untuk mencari sebuah video referensi yang memperlihatkan adegan *action* lalu dibuat animasi 3D nya berdasarkan video referensi tersebut. Tahap pengerjaan dibagi menjadi 3 bagian yaitu *blocking*, *blocking plus* dan *spline*. Pada saat mengerjakan tahap *training* ini, penulis diperkenalkan dengan sebuah *plugin* yang berfungsi untuk mempermudah dalam mengerjakan animasi 3D, *plugin* tersebut bernama *atools*. Dengan *plugin* tersebut, sangat memudahkan animator dalam membuat *inbetween*, menyalin *frame*, menambahkan *overshoot* dan masih banyak lagi fitur lainnya yang pastinya sangat mempersingkat waktu dalam pengerjaan animasi 3D.



Gambar 3.6 Hasil *Training Action Animation*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Training selanjutnya adalah membuat *acting animation*. penulis diminta untuk membuat video referensi adegan akting dengan dialog yang sudah disediakan oleh *supervisor*. Setelah membuat video referensi, sama seperti pada tahap *training* sebelumnya, penulis membuat animasi 3D dengan video referensi tersebut menjadi acuan. Pada *training* ini penulis belajar bagaimana

cara membuat *acting animation* dengan baik dan benar. Awalnya, penulis kesulitan saat menyamakan antara gerakan dengan *lipsync* pada karakter. Namun, setelah dibimbing oleh *Animation Supervisor*, penulis akhirnya bisa menyelesaikan masalah tersebut.



Gambar 3.7 Hasil *Training Acting Animation*

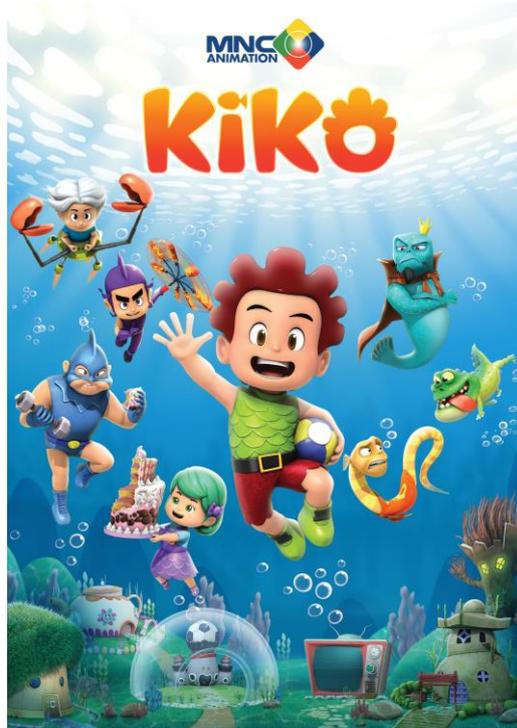
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Tahap *training* yang terakhir adalah latihan menganimasikan karakter dari serial Kiko. penulis diberikan *rig* dari salah satu karakter Kiko dan diberikan waktu untuk mempelajari *rig* tersebut selama satu hari. Setelah mempelajari *rig* dari karakter tersebut, penulis diminta untuk membuat sebuah gerakan animasi *acting* dan *action* menggunakan karakter dari Kiko. Pada awalnya sangat sulit bagi penulis untuk menyamakan *style* animasi Kiko yang memang memiliki *stylenya* tersendiri. Namun, setelah *training* menggunakan *rig* ini selama 2 minggu akhirnya penulis bisa menyamakan *style* animasi Kiko.

3. Proyek Serial Animasi Kiko

Setelah menjalani proses *training* selama kurang lebih 1 bulan, *Animation Supervisor* dan *Production Director* meminta penulis untuk ikut mengerjakan serial animasi Kiko sebagai 3D animator. Kiko merupakan serial animasi yang bercerita tentang petualangan Kiko yang merupakan seekor anak ikan dan teman-temannya di sebuah lembah bawah laut bernama kota Asri. Penulis tidak bisa bercerita lebih banyak mengenai proyek Kiko ini dikarenakan episodenya sendiri belum tayang dan penulis dilarang untuk menceritakan terlalu banyak karena sudah menandatangani NDA (*non disclosure agreement*) atau perjanjian kerahasiaan. Proses pembuatan animasi serial Kiko yang dikerjakan penulis dibagi menjadi 3 tahap yaitu tahap

blocking, *blocking plus* dan *spline*. Tiap tahap tersebut harus dengan persetujuan *Animation Supervisor* sebelum bisa lanjut ke tahap berikutnya.



Gambar 3.8 Serial Animasi Kiko

(Sumber : <https://www.imdb.com/title/tt6558422/>)

Pada hari pertama mengerjakan Kiko, penulis diminta untuk mengerjakan 1 *shot* animasi *acting*. *Animation Supervisor* memberikan penulis *animatic* sebagai acuan untuk episode yang harus dikerjakan dan berikut file audionya. Pada *shot* ini hanya ada 1 karakter yang digerakan dengan durasi sekitar 5 detik. Proses pengerjaannya dimulai dengan membuat *blocking* terlebih dahulu untuk menentukan *pose* dan *timing*, untuk *graph editornya* diubah ke *stepped* sehingga pergerakannya hanya akan berubah ketika menyentuh *keyframe* yang sudah dibuat. Sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, penulis melakukan asistensi terlebih dahulu ke *Animation Supervisor* untuk menanyakan apakah ada yang perlu direvisi atau tidak. Pada *shot* ini penulis mendapat beberapa revisi terkait *pose* karakter yang terlihat kurang *exaggeration* dan *timing* yang kurang cepat. penulis segera mengerjakan revisinya dan menunjukkannya ke *Animation Supervisor*. Setelah mendapat

persetujuan dari *Animation Supervisor*, penulis bisa lanjut ke tahap *blocking plus*.

Tahap *blocking plus* hampir mirip dengan *blocking* karena sama-sama menggunakan *stepped* pada *graph editor*. Bedanya, pada tahap *blocking plus* sudah mulai terlihat pergerakan karakternya tidak hanya *pose* saja. Karena, pada tahap ini mulai ditambahkan *inbetween*. Beberapa prinsip animasi juga ditambahkan pada tahap ini seperti *anticipation*, *slow in slow out* dan *overlapping action*. Setelah menunjukkan hasil dari *blocking plus* kepada *Animation Supervisor*, penulis mendapat beberapa revisi terkait animasinya yang pergerakannya masih terlihat sama untuk beberapa bagian tubuhnya dan kurangnya delay untuk pergerakan tangan, badan dan kepala. Setelah mengerjakan revisi dan tidak ada komentar tambahan dari *Animation Supervisor*, penulis bisa langsung ke tahap *Spline*.

Selanjutnya, masuk ke tahap paling terakhir yaitu *spline*. Pada tahap ini, pergerakan karakter sudah mulai terlihat lebih halus tidak patah-patah seperti pada *blocking* dan *blocking plus*. *Squash and stretch* juga ditambahkan pada tahap *spline* untuk menambahkan efek *bouncy* sesuai dengan *style* animasi dari Kiko. Tahap *spline* mayoritas digunakan untuk *detailing* beberapa gerakan yang sulit dianimasikan pada tahap *blocking*, salah satunya adalah *lipsync*. penulis mendapat revisi dari *Animation Supervisor* pada tahap ini dikarenakan kurangnya *squash and stretch* pada karakter sehingga kurang terlihat seperti *style* animasi Kiko. Setelah mendapat revisi tersebut penulis segera mengerjakannya dan memberikan hasilnya kepada *Animation Supervisor* untuk segera disetujui. Total waktu yang dihabiskan penulis untuk mengerjakan satu *shot* dengan durasi 5 detik tersebut termasuk revisi adalah 2 minggu.

Selesai mengerjakan *shot* tersebut, penulis diminta oleh *Animation Supervisor* untuk mengerjakan satu *shot* animasi *acting* lagi pada episode yang sama. Pada *shot* tersebut, terlihat tiga karakter yang sedang berdialog dengan durasi sekitar 9 detik. Sama seperti pada *shot* sebelumnya, prosedur pengerjaannya adalah membuat *blocking*, *blocking plus* dan *spline*. Hanya

saja, dikarenakan jumlah karakter dan durasinya yang lebih panjang penulis membutuhkan waktu yang lebih lama dalam mengerjakan proses *blocking plus*. Sehingga, total waktu yang dihabiskan untuk mengerjakan *shot* ini adalah 3 minggu.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang dihadapi oleh penulis selama menjalani praktik kerja magang di Mythologic Studio adalah karena kurangnya pengetahuan penulis tentang sistem kerja di studio animasi dan terkadang para karyawan lain yang memang sedang sibuk mengerjakan pekerjaannya masing-masing sehingga tidak bisa diganggu, membuat penulis bingung pada awalnya. Selain itu, kemampuan penulis yang memang kurang ahli dalam pembuatan animasi 3D juga menjadi penghalang sehingga membuat penulis tidak bisa membuat animasi dengan cepat. Proses dalam pembuatan animasi 3D seperti *blocking*, *blocking plus*, *spline* dan penggunaan *plugin* yang tidak biasa dilakukan penulis selama mengerjakan tugas animasi 3D dari kampus terasa tidak familiar dan sulit saat ketika pertama kali mempelajarinya.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi atas kendala yang dialami oleh penulis adalah dengan coba mencari waktu disela-sela pekerjaan untuk berkomunikasi dengan *Production Director*, *Animation Supervisor* dan para senior lainnya membuat penulis menjadi lebih mengerti berbagai hal terkait sistem kerja di studio animasi dan peran dari masing-masing divisi. Selain itu, dengan terus bersabar dan mendapatkan bimbingan terus menerus dari *Animation Supervisor* di Mythologic Studio, penulis akhirnya bisa meningkatkan kemampuan dibidang animasi 3D dan pelan-pelan bisa menjadi 3D animator yang siap memasuki dunia industri.