



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.

BAB 3

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Berikut kedudukan dan Koordinasi penulis, selama menjalankan kerja magang di Fixit works :

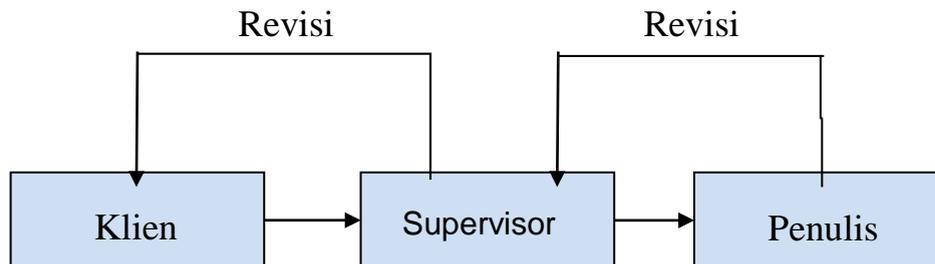
1. Kedudukan

Berdasarkan hasil awal wawancara dengan bapak Dana Riza, penulis memiliki tanggung jawab sebagai *character designer* dan *illustrator*, tetapi dalam proses magang di dalam studio Fixit works Indonesia, penulis beralih peran sebagai *Graphic support* karena sudah diisi posisinya orang lain dan *illustrator storyboard*. Penulis melakukan pekerjaan sebagai *graphic support* untuk film jeritan malam dan melakukan pekerjaan sebagai ilustrator dalam kegiatan pra produksi film petualangan Sherina untuk membuat beberapa storyboard.

2. Koordinasi

Secara Koordinasi, Penulis berada dalam pengawasan ibu Dina Hanifa ketika penulis berperan menjadi seorang *graphic support* dalam studio Fixit. Ibu Dina berperan sebagai supervisor dan juga sebagai pengajar yang mengajari penulis dan memberikan latihan dalam menggunakan program editing karena penulis belum mendapatkan pengalaman untuk menggunakan program tersebut.

Dalam melakukan proses kerja magang ini sebagai *illustrator*, penulis terlibat dalam diskusi bersama dengan tim *illustrator* yang kemudian menjelaskan framing kamera dan adegan dari tokoh animasi. Setelah itu, masing-masing *illustrator* yang terlibat mendapatkan bagian pekerjaan mereka dan penulis mendapatkan tugas untuk menggambar enam *scene*.



3.1. Bagan Alur Koordinasi graphic Support
(dokumen pribadi, 2020)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Dalam proses kegiatan magang ini, penulis mendapatkan dua pekerjaan. Yang pertama adalah *project* jeritan malam dengan supervisor ibu Dina, yang kedua adalah tugas *illustrator storyboard* dari bapak Yhandika. Berikut detail kerja yang dilakukan selama kerja magang penulis di Fixit works :

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1 keterangan tugas mingguan

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Minggu 1. 12 oktober-16 oktober 2020	- Jeritan malam	- Rotoscoping
2	Minggu 2. 19 oktober-23 oktober 2020	- Jeritan malam	- Rotoscoping
3	Minggu 3.	- Jeritan malam	- Rotoscoping

	26 oktober-3 november 2020		
4	Minggu 4. 4 november- 8 november 2020	-Jeritan malam	- Rotoscoping
5	Minggu 5. 9 november - 13 november 2020	-Jeritan malam	- <i>Touch up</i> wajah
6	Minggu 6. 16 november - 20 november 2020	-Jeritan malam	- <i>Touch up</i> wajah
7	Minggu 7. 23 november – 27 november 2020	-Jeritan malam	- <i>Touch up</i> Sling
8	Minggu 8. 30 november – 4 desember 2020	-Jeritan malam	- <i>Touch up</i> sling
9	Minggu 9. 7 desember - 11 desember 2020	- Petualangan Sherina	- storyboard
10	Minggu 10. 14 desember – 17 desember 2020	- Petualangan Sherina	- storyboard
11	Minggu 10. 21 desember – 23 desember 2020	- Petualangan Sherina	- storyboard

3.2.2 Uraian Kerja Magang Sebagai *graphic support*

Meski pada saat interview penulis mendapatkan posisi sebagai character designer, ketika magang dimulai, penulis dipindahkan ke bagian *graphic support*. Pada mulanya penulis mendapatkan peran sebagai *graphic support*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Dana Riza, *graphic support* adalah peran yang bertugas menyediakan kebutuhan visual yang dibutuhkan, seperti

reference graphic yang bisa dipakai di dalam *design* yang akan dihasilkan. Tim ini akan terus bekerja membantu Tim *graphic support* membantu storyboard, *graphic pattern*, *color*, dan tekstur.

Akan tetapi karena penulis sendiri belum paham cara menggunakan software yang studio gunakan, supervisor penulis pada saat itu (Dina Hanifa) memberikan pelatihan supaya penulis bisa menggunakan *software* tersebut dan paham mengenai *Rotoscope*. Ketika diajari cara menggunakan *plugin* Mocha yang ada di *Adobe after effects*, penulis mencatat segala langkah yang dijelaskan oleh supervisor. Setelah dua kali diberi pelatihan. Film yang digunakan dalam latihan adalah salah satu *scene* dalam film *a man called Ahok*. Yang menjadi ajaran pertama penulis adalah untuk menghapus rambu lalu lintas dan merubahnya menjadi pohon untuk menyesuaikan dengan setting waktu yang ada di dalam film. Yang menjadi ajaran kedua adalah untuk menghilangkan pantulan cahaya yang ada di atap mobil. Yang terakhir adalah latihan *touch up* wajah menggunakan salah satu *scene* yang ada di dalam film *the guys*. Penulis juga diajarkan cara untuk memasukkan gambar ke dalam *green screen*.

Penulis akhirnya diberikan pekerjaan untuk film jeritan malam. Meski sudah diberi pelatihan dan mencatat langkah-langkahnya, penulis tetap menemukan masalah dan pada saat seperti itu penulis akan bertanya kepada supervisor. Hasil akhir dari tugas penulis akan dinilai oleh supervisor apakah hasilnya sudah benar atau masih butuh perbaikan.

Setelah dianggap sudah mampu menguasai *plugin* Mocha, ibu Dina memberikan tugas untuk melakukan *rotoscope* dan *touch up* untuk beberapa adegan di dalam *project* jeritan malam. Adegan yang pertama kali yang penulis kerjakan dari ibu Dina adalah untuk menghilangkan tali yang menggantung di langit-langit dan mengikat ranjang ranjang yang bergoyang.

Pekerjaan kedua adalah untuk menutupi benda dengan *stamp* sama dengan pelatihan pertama. Scene yang diberikan adalah Scene dimana ada orang-orang yang tergantung di pohon, tugas penulis sekali lagi adalah untuk menghilangkan tali yang menggantung dan menutupinya dengan dedaunan. Pekerjaan ketiga dari ibu Dina adalah *touch up* wajah karakter supaya bisa terlihat lebih mulus.

Kettle kanvas abas (yg kaya cmpe composition)
 ↳ Mocha → klm gambar mocha →
 → katau mau zoom klm Z
 → 
 → di export + close
 → Mocha → Create AE mask
 Itangin baw di bagu
 Raint (yg ada dikuman)
 ↳ Duration ganti ke Single frame

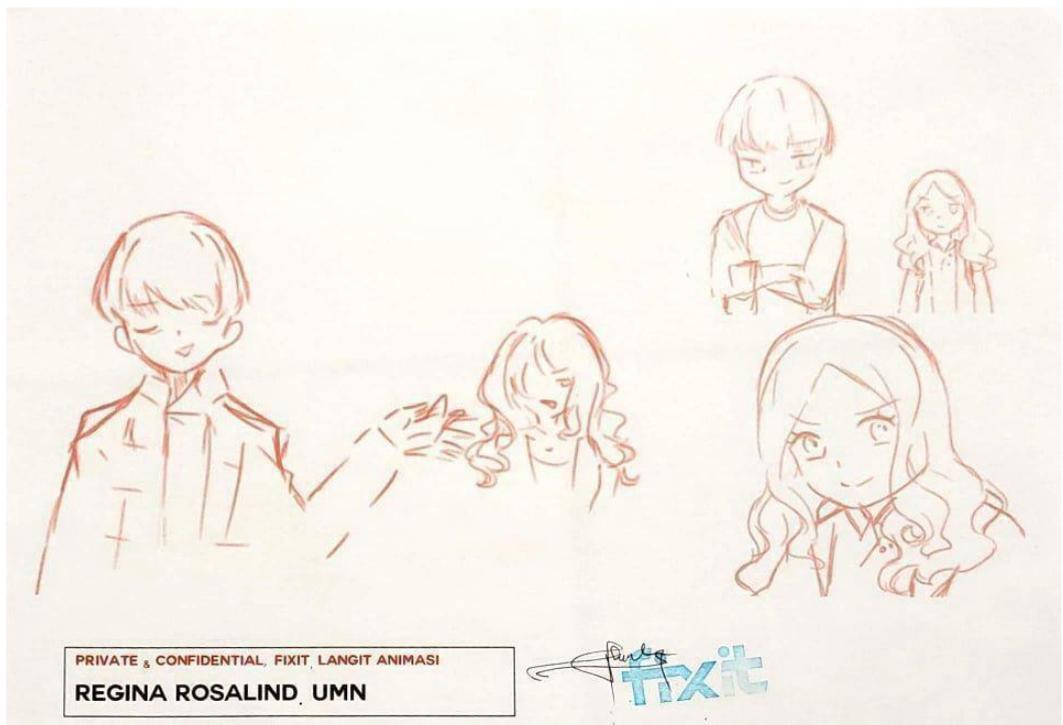
Training part Mocha Copy to clipboard
 Export → diarah (yg tracing data)
 AE corner pin → copy clipboard
 Bwain Solid di AE → Ctrl + V
 Mask di pntre ke track
 Solid dimatrin
 Nyumain warna pntre bichoroso + control
 keyframe brigros Attribut
 "U"
 ke mocha lagi (yg baru)
 Moshite, warna + compound blur
 Blur parent ke tracing yg
 Pas maskin lagi, yg udh dimatrin
 layer mocha yg bakal delete aj

Di Stamp data → Mocha → track → Solid
 ↳ Ctrl + V

Gambar 3. 2. salah satu catatan
(Dokumen Pribadi)

3.2.3 Uraian Kerja Magang Sebagai Storyboard Illustrator

Setelah menjadi *graphic support*, penulis mendapatkan kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan pra produksi dalam film petualangan Sherina sebagai storyboard illustrator. Awalnya penulis mengikuti diskusi bersama tim langit animasi. Tim kreatif Langit animasi duduk berdiskusi dengan ilustrator untuk Menjelaskan *framing camera* dan adegan dari karakter sesuai skenario. Dari hasil diskusi tersebut, penulis mendapatkan pekerjaan dari bapak Yhandika untuk menggambar 6 *scene* dan bapak Dana Riza juga meminta supaya saya mencoba menggunakan *style anime* (film animasi Jepang).



Gambar 3. 3. Sketsa yang diterima
(Dokumen Perusahaan)

Ketika membuat storyboard, penulis membuat beberapa sketsa sesuai dengan hasil diskusi tim kreatif langit Animasi.



Gambar 3. 4. sketsa untuk storyboard
(Dokumen pribadi)

Adegan yang diberikan kepada penulis untuk digambar ada enam. Adegan tersebut adalah ketika Sherina mengintip dari balik semak-semak, ketika ia sedang berjalan bersama Adam (ada tiga adegan) , dan yang terakhir adalah ketika ia melihat ke atas sambil bersender di mobil van biru. sketsa tersebut kemudian dikirim melalui email ke bapak Yhandika dan dari sana beliau akan memberikan arahan lebih lanjut mengenai *scene* yang akan digambar dan memberikan revisi lalu mengirim balik supaya saya bisa memperbaiki atau menambah gambar sesuai dengan arahan pak Yhandika.



Gambar 3. 5. Storyboard petualangan Sherina
(Dokumen perusahaan)

3.2.4 Kendala yang Ditemukan

Ada beberapa kendala yang ditemukan dalam proses magang ini. Yang pertama adalah komunikasi, karena adanya PPKM dari pemerintah yang bermaksud untuk mencegah penyebaran virus COVID 19, penulis lebih banyak bekerja dari rumah (WFH) dan pada saat tersebut, kecepatan kerja menjadi berkurang karena sulitnya berkomunikasi dengan supervisor. Terkadang membutuhkan waktu yang lama untuk mendapatkan balasan dari supervisor. Yang kedua adalah kendala yang terjadi ketika saya diharuskan untuk bekerja di dalam studio, karena jarak rumah dan studio bisa dibilang jauh, saya harus menggunakan kendaraan umum seperti bus. Yang ketiga adalah masalah dalam perbedaan program yang digunakan dalam bekerja, ada satu program yang belum pernah saya gunakan sebelumnya dan tidak diajarkan pada masa perkuliahan sehingga pada awalnya saya tidak mengerti apa tugas saya pada mulanya karena pada saat interview saya diberi *job-desk* sebagai character designer tetapi ketika proses magang dimulai saya diberi tugas sebagai *graphic support*.

3.2.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Mengenai masalah komunikasi bisa diselesaikan dengan pertemuan di studio satu kali dalam satu minggu dan membuat janji untuk mengirimkan hasil pekerjaan atau menghubungi supervisor untuk bertanya dan revisi sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan.

Mengenai masalah kendaraan umum, semua bisa diatasi dengan menjaga diri mengikuti peraturan untuk menggunakan masker setiap ingin bepergian dan selalu menjaga kebersihan.

Mengenai masalah perbedaan program dan pergantian *job-desk*, bisa diatasi dengan bertanya kepada para supervisor dan meminta untuk diajarkan dan mencatat setiap langkah yang dijelaskan supaya bisa tetap dilanjutkan di rumah.