

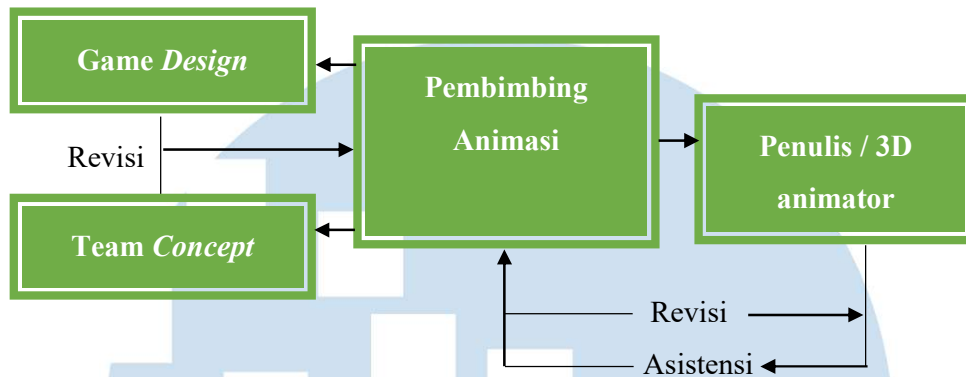
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada pelaksanaan kerja magang di Anantarupa Studio, penulis masuk dalam divisi animasi / *animation* yang memiliki peran untuk menganimasikan tokoh ataupun benda supaya terlihat nyata. Pada divisi animasi, penulis bekerja sebagai 3D animator yang memiliki tugas dalam menganimasikan model 3D dari *script* tokoh yang ada. Tidak hanya itu, penulis juga mendapatkan kesempatan dalam *rigging*. Penulis bekerja dibawah *lead* animasi yang akan melihat dan menilai pekerjaan yang penulis kerjakan.

Selama magang di Anantarupa Studio, penulis melakukan kerja magang dengan arahan dari pembimbing divisi Animasi. Sebelum mendapatkan tugas yang diberikan pembimbing, penulis melakukan latihan terlebih dahulu supaya dapat terbiasa dalam mengerjakan tugas. Berbeda dari kebanyakan divisi lain, penulis juga memegang peran *rigging* supaya dapat terbiasa jika terjadi sesuatu seperti kerusakan pada saat *animating*. Setelah penulis menyelesaikan latihan, penulis melakukan *briefing* terlebih dahulu bersama dengan pembimbing animasi sebagai bentuk arahan yang harus dilakukan. Semua pekerjaan yang penulis lakukan tersebut sesuai dengan arahan pembimbing lapangan. Kemudian setelah menyelesaikan pekerjaan, penulis melaporkan hasil animasi kepada pembimbing untuk diperiksa dan melakukan *live streaming* supaya dapat terlihat jelas hasil animasinya. Proses revisi dapat dilakukan jika hasil animasi terdapat kekurangan atau kesalahan pada bagian tertentu.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.1 Alur Koordinasi

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama magang di Anantarupa Studio, penulis mendapatkan tugas dan juga *briefing* untuk mulai mengerjakan tokoh Lokapala. Berikut tugas yang dilakukan penulis serta uraian kerja magang selama di Anantarupa studio:

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tugas yang dilakukan penulis selama proses kerja magang sama dengan pekerjaan karyawan dengan waktu yang telah ditentukan *full-time* di Anantarupa Studio. Pekerjaan-pekerjaan yang penulis lakukan secara keseluruhan yaitu menganimasikan tokoh-tokoh *hero* untuk *game* Lokapala. Tidak hanya, melakukan pekerjaan dari pembimbing tetapi, penulis juga mendapatkan latihan secara lengkap. Berikut tugas yang dilakukan penulis di studio Anantarupa :

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang dilakukan Selama Magang

No	Tanggal	Proyek	Penjelasan
1	Minggu 1 5 Juli – 9 Juli 2021	Latihan <i>Animate</i>	Latihan animasi tokoh <i>idle</i> dan lari
2	Minggu 2 12 Juli – 16 Juli 2021	Latihan <i>Animate</i>	Latihan animasi <i>idle</i> pose menyerang
3	Minggu 3 & 4 19 Juli – 30 Juli 2021	Latihan <i>Animate</i>	Latihan animasi tokoh dengan senjata tombak
4	Minggu 5 02 Agustus – 3 Agustus 2021	Latihan <i>Rigging</i> dan <i>Skinning</i>	Latihan <i>Rigging</i> dan <i>Skinning</i> tokoh
5	Minggu 5 & 6 04 Agustus – 13 Agustus 2021	<i>Animate Skin</i> tokoh	Mengerjakan animasi <i>skin</i> tokoh Nala <i>Lokapala</i> seperti : <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Idle</i> 2. <i>Attack</i> pertama 3. <i>Attack</i> kedua 4. <i>Attack</i> ketiga 5. Tokoh <i>death</i>
6	Minggu 7 16 Agustus – 20 Agustus 2021	Latihan <i>Rigging</i> dan <i>Skinning</i>	Latihan <i>Rigging</i> dan <i>Skinning</i> untuk <i>Game</i> dan <i>Display</i> tokoh
7	Minggu 8 23 Agustus 2021	<i>Update new rigging</i>	Mengerjakan <i>Update new rigging</i> pada tokoh Maesh untuk <i>display</i> dan <i>game</i>
8	Minggu 8 & 9 24 Agustus – 31 Agustus 2021	<i>Animate</i> model tokoh Neera	Mengerjakan animasi tokoh di <i>Lokapala</i> untuk <i>display</i>

9	Minggu 9 01 Agustus – 03 September 2021	<i>reference</i> tokoh baru	Mencari referensi pose tokoh baru
10	Minggu 10 06 September – 10 September 2021	Animasi tokoh baru Lokapala	Menganimasikan tokoh baru : Blocking plus animasi death
11	Minggu 11 13 September – 16 September 2021	Animasi tokoh baru Lokapala	Menganimasikan tokoh baru : Polishing animasi death
12	Minggu 12 17 September – 24 September 2021	Rigging tokoh baru Lokapala	<i>Rigging</i> kostum tokoh baru : <i>Rigging Display, game, game low</i>

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Secara umum pekerjaan yang dilakukan penulis sebagai 3D animator di Anantarupa Studio terbagi menjadi 2 yaitu *rigging* dan *animating*. Pada setiap tahap ini bertujuan untuk membuat tokoh *hero* Anantarupa dapat terlihat hidup dan dapat bergerak sesuai dengan kesesuaian yang dimiliki tokoh. Tidak hanya itu, setiap *animating* yang dibuat memiliki *display* dan *game*. Ketika pemain mulai menentukan ksatria, hasil *animating* yang kompleks dan durasi yang lebih banyak akan digunakan untuk *display*. Berbeda dengan hasil *animating in-game* yang memiliki animasi berbeda-beda pada saat permainan dimulai.



Gambar 3.2 Contoh *display* tokoh Lokapala



Gambar 3.3 Contoh *in-game* tokoh Lokapala

Sebelum melakukan pekerjaan di Anantarupa Studio, penulis melakukan latihan terlebih dahulu dengan memahami cara menganimasikan dan memberikan tulang pada tokoh. Penulis diberikan salah satu tokoh Lokapala sebagai bahan latihan animasi dan *rigging*. Sebelum dimulai, penulis mendapatkan beberapa referensi sebagai gambaran untuk mengerjakan latihan. Tidak hanya itu, penulis juga mendapatkan berbagai tutorial dan penjelasan mengenai *workflow* pekerjaan di Anantarupa.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

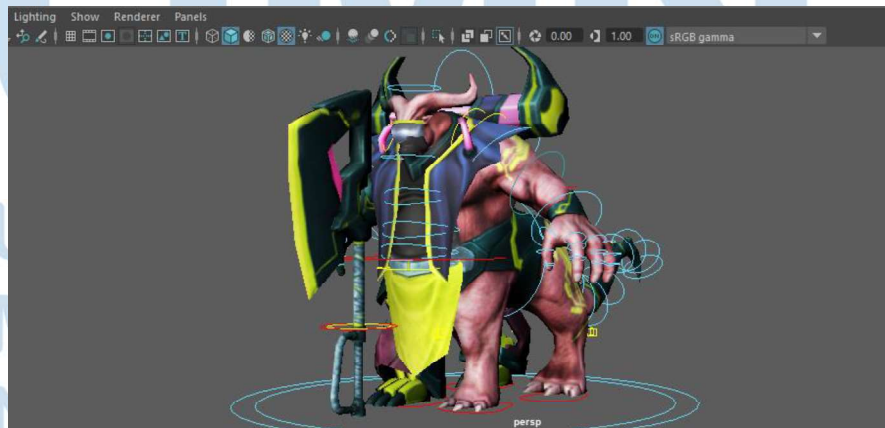
1. *Animate tokoh Nala*



Gambar 3.4 Tokoh *Nala* Lokapala

Penulis mendapatkan kesempatan dalam menganimasikan tokoh pertama yaitu Nala dengan model skin yang baru untuk *in-game*. Sebelum mulai menganimasikan tokoh pertama, penulis melakukan *briefing* terlebih dahulu kepada salah satu pembimbing. Hal ini bertujuan untuk tidak salah langkah dalam membuat animasi karena cukup beresiko jika terdapat kendala pada saat *in-game* nanti. Penulis mendapatkan arahan pada cara menggunakan cambuk Nala dengan benar dan beberapa contoh animasi *skin* lama tokoh Nala. Beberapa animasi yang penulis kerjakan seperti *attack pertama*, *attack kedua*, *attack 3*, *idle*, dan *death*.

2. *Update rigging Maesh*



Gambar 3.5 Tokoh *Maesh* Lokapala

Selanjutnya penulis mendapatkan pekerjaan untuk *rigging* salah satu tokoh Lokapala yaitu Maesh. Penulis melakukan *briefing* terlebih dahulu, tetapi dengan metode yang berbeda dari proyek pertama. *Briefing* kali ini menjelaskan mengenai cara menempatkan hasil *rigging* dan *skinning* ke skin tokoh baru. Tetapi, setelah memindahkan hasil *rigging*, pembimbing juga memberitahu adanya masalah pada bagian senjata karena berbeda dengan *skin* lamanya dan harus diperbaiki.

3. *Animate tokoh Neera*



Gambar 3.6 Tokoh *Neera* Lokapala

Pada pekerjaan berikutnya, penulis mengerjakan animasi tokoh *skin* Neera untuk *display* yang durasinya lebih panjang karena sebagai main tokoh. Penulis melakukan *briefing* terlebih dahulu untuk menentukan bagian yang harus dibuat nanti. Penjelasan yang diberikan seperti menganimasikan rambut, baju, rok dan selendang. Penulis diberikan referensi animasi Neera sebelumnya sebagai bahan untuk menganimasikan tokoh barunya.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang penulis alami dalam proses kerja magang selama di Anantarupa Studio seperti lupa dengan cara yang diajarkan dalam mengerjakan pekerjaan magang. Hal ini sangat sering terjadi karena pada saat *rigging* atau animasi, penulis lupa dengan cara-cara yang sebelumnya diberikan. Sehingga penulis salah dalam

membuat animasi yang sesuai pada saat penjelasan *briefing*. Masalah tersebut seperti bagian penamaan *rigging* dan animasi yang sesuai dengan *script* tokoh.

Kendala kedua yang dialami seperti kecepatan penulis pada saat mengerjakan tugas. Penulis merasakan waktu yang digunakan dalam mengerjakan pekerjaan terlalu lama, sehingga penulis melebihi batas waktu pengumpulan yang diberikan. Belum lagi dengan tambahan revisi yang akan penulis dapatkan tergantung dari pekerjaan animasi ataupun *rigging* tokoh.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi atas kendala yang penulis alami selama pekerjaan dapat penulis atasi dengan beberapa cara. Solusi pertama yang penulis lakukan untuk menghadapi kelupaan pada saat bekerja dengan bertanya kembali bagian-bagian yang menurut penulis kurang paham atau lupa. Tidak hanya itu, penulis dapat menulis beberapa *point* di buku tulis sehingga dapat mengingat pekerjaan yang harus dilakukan terutama pada saat *briefing*. Walaupun solusi ini belum tentu dapat berhasil, penulis dapat melakukan secara sering sehingga meringankan kelupaan penulis pada saat mengerjakan pekerjaan.

Solusi kedua dalam mengatasi waktu pekerjaan dengan meningkatkan kemauan dan juga usaha. Penulis dapat mengatasi masalah ini dengan lebih fokus terhadap pekerjaan dan meningkatkan kemampuan penulis. Tidak hanya itu, penulis juga dapat bertanya kepada pembimbing jika mendapatkan kendala tentang tugas yang diberikan supaya penulis tidak salah langkah untuk animasi. Hal ini juga berpengaruh pada pekerjaan *rigging*, penulis dapat *share screen* tugas yang diberikan supaya lebih mudah untuk bertanya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A