

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi**

Berikut adalah rincian mengenai kedudukan dan koordinasi kerja saat penulis menjalani proyek film pendek di Prodi Film UMN.

##### **3.1.1 Kedudukan**

Penulis melakukan kerja magang di Prodi Film UMN untuk membuat proyek film pendek. Penulis menjadi seorang *CG Generalist* selama melakukan proyek independen. Pekerjaan utama yang dilakukan oleh penulis adalah *director*, *storyboard artist*, dan *animator*. Penulis juga berkoordinasi secara langsung dengan seluruh anggota kelompok dalam menyelesaikan proyek film pendek ini.

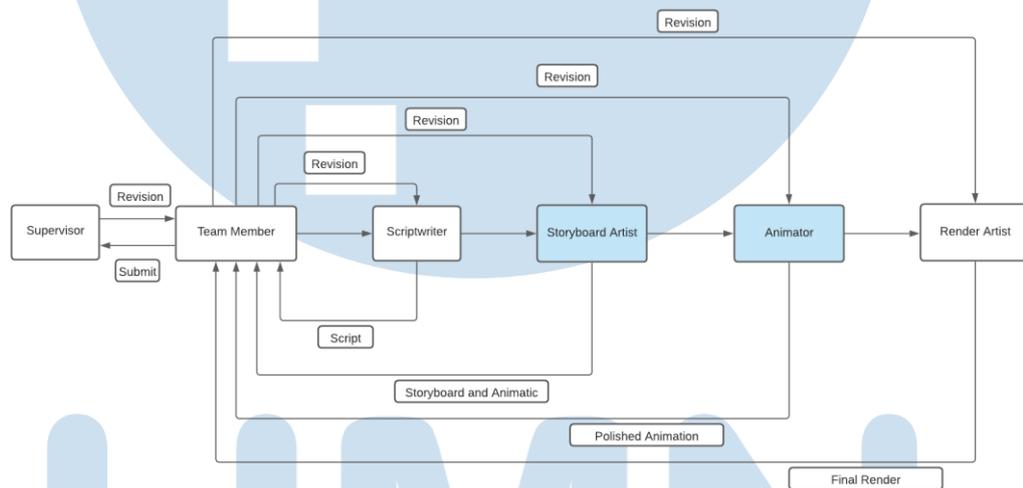
##### **3.1.2 Koordinasi**

Proses koordinasi berawal dari *brainstorming* konsep dan cerita yang ingin disampaikan dalam film pendek. Proses *brainstorming* ini diikuti oleh seluruh anggota kelompok, tiap anggota menyampaikan idenya dan digali lebih dalam jika terdapat ide yang menarik. Kemudian, hasil dari ide cerita tersebut disampaikan kepada *supervisor*. Setelah cerita dalam bentuk *script* sudah disetujui, penulis menjalankan pekerjaannya sebagai *storyboard artist*. Penulis menggambar *thumbnail* dari tiap *shot* yang akan muncul di dalam film, setelah itu dilakukan *pitching* kepada anggota kelompok yang lain.

Penulis menampung seluruh masukan dan pendapat dari anggota kelompok, lalu melakukan revisi terhadap *storyboard*-nya. Selain itu juga, penulis melakukan pekerjaannya sebagai *director* yang bertugas mengkoordinasi dan memberi masukan terhadap *character design*, *environment design*, pergerakan karakter di dalam adegan serta tata letak pengambilan gambar. Setelah *storyboard* sudah rampung, penulis menjadikan *storyboard* tersebut kedalam bentuk *animatic*. Dengan adanya *animatic*, proses koordinasi antar anggota kelompok menjadi lebih mudah karena sudah adanya gambaran dan *mood* yang ingin dicapai di tiap

adegan. Memasuki proses produksi, penulis memiliki tanggung jawab sebagai seorang *animator*.

Selama proses produksi, alur kerja berjalan dari pembuatan animasi kemudian dilakukan *pitching* kepada seluruh anggota kelompok terhadap satu adegan yang sudah dianimasikan tersebut. Kemudian, jika seluruh kelompok sudah menyetujui, maka adegan tersebut masuk ke proses *rendering* yang akan dilakukan oleh *render artist*. Jika proses *rendering* sudah selesai, maka *shot* tersebut akan dilakukan *compositing* dan *editing*. Setiap pekerjaan yang sudah selesai, akan langsung di-*review* dan jika ada kendala akan dicari solusinya bersama-sama. Proses koordinasi tugas dilakukan secara rutin setiap minggu, sehingga pada hari Senin biasanya kelompok melakukan pembahasan terkait *weekly target*.



Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Pekerjaan utama yang dilakukan penulis selama kegiatan magang adalah sebagai *director*, *storyboard artist* dan juga *3D animator*. Penulis akan menjabarkan secara detail mengenai apa yang penulis lakukan di dalam proyek film pendek ini.

### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Pekerjaan-pekerjaan yang telah dilakukan selama program kerja magang oleh penulis tercantum pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan Selama Melakukan Program Kerja Magang

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 (14 Juni-18 Juni)	<i>Storyboard</i>	Melakukan <i>meeting</i> bersama kelompok untuk <i>brainstorming</i> pendalaman cerita. Penulis mulai mengubah <i>script</i> kedalam bentuk <i>storyboard</i> .
2	2 (21 Juni-25 Juni)	<i>Animatic Storyboard</i>	Mengubah bentuk <i>storyboard</i> kedalam bentuk <i>animatic</i> agar bisa mendapatkan gambaran adegan dan <i>mood</i> di dalam keseluruhan film pendek
		<i>Modelling</i>	Mengerjakan <i>3D modelling</i> untuk karakter Adrian yang merupakan salah satu tokoh dalam film
3	3 (28 Juni-30 Juni)	<i>Modelling</i>	Mengerjakan <i>3D modelling</i> untuk karakter Bayi Anya yang merupakan tokoh utama dalam film
4	4 (1 Juli-3 Juli)	<i>Pitching</i> konsep dan ide cerita kepada para dosen animasi	Melakukan presentasi pra-sidang untuk menyampaikan konsep dan juga <i>progress</i> proyek film pendek ini kepada para dosen
		<i>Research</i> mengenai	Melakukan proses <i>research</i> tentang kemiskinan struktural,

		kemiskinan struktural	yang merupakan salah satu tema di dalam film pendek ini.
5	5 (5 Juli- 10 Juli)	<i>Research</i> dan wawancara dengan narasumber mengenai kemiskinan struktural dan pernikahan dini	Melakukan <i>research</i> mandiri mengenai kemiskinan struktural dan juga melakukan wawancara dengan pihak Beranda Perempuan untuk mendapatkan data yang factual mengenai pernikahan dini
		Membahas ulang <i>story structure</i>	Melakukan <i>meeting</i> dan pembahasan ulang bersama anggota kelompok dan juga <i>supervisor</i> mengenai <i>story structure</i> berdasarkan hasil <i>pitching</i> terhadap para dosen animasi
6	6 (12 Juli-17 Juli)	Membahas <i>story structure</i> terbaru	Melakukan pembahasan internal mengenai <i>story structure</i> yang baru. Mencari <i>plot hole</i> , Menyusun kausalitas antar adegan. Serta melakukan <i>character breakdown</i> untuk tiap karakter yang akan muncul dalam film
		<i>Pitching</i> kepada teman-teman dan juga orang awam terkait <i>story structure</i> terbaru	Melakukan <i>pitching</i> kepada teman dan juga orang lain mengenai cerita yang akan disampaikan di dalam film

7	7 (19 Juli-24 Juli)	<i>3D Modelling</i>	Melakukan <i>3D modelling</i> untuk <i>property</i> , serta melanjutkan <i>modelling</i> karakter Bayi Anya
		<i>Storyboard</i>	Mengubah bentuk <i>script</i> dari konsep cerita yang baru kedalam bentuk <i>storyboard</i> yang masih berupa sketsa kasar
8	8 (26 Juli-31 Juli)	<i>Storyboard</i>	Menyusun <i>storyboard thumbnail</i> untuk keseluruhan adegan yang akan disampaikan pada film pendek ini
		<i>Research</i> mengenai <i>festival animasi</i> .	Melakukan <i>research</i> mandiri untuk mencari <i>festival animasi</i> yang dapat diikuti setelah proses pembuatan film pendek selesai
9	9 (2 Agustus-7 Agustus)	<i>Storyboard</i>	Melakukan revisi terhadap <i>storyboard</i> dari hasil masukan dan pendapat anggota kelompok yang lain
10	10 (9 Agustus-14 Agustus)	<i>Animatic</i>	Menyusun bentuk <i>storyboard</i> menjadi bentuk <i>animatic</i> untuk mendapatkan pergerakan karakter di tiap adegan dan juga melihat kesinambungan antar <i>shot</i>
11	11 (16 Agustus-20 Agustus)	<i>Animatic</i>	Melakukan revisi terhadap <i>animatic</i> berdasarkan masukan dari anggota kelompok lain, dan menambahkan suara serta <i>sound effects</i> agar mendapat gambaran

			<i>mood</i> yang ingin disampaikan dari tiap adegan
12	12 (23 Agustus-27 Agustus)	<i>Pre-visualization</i>	Menyusun <i>pre-visualization</i> dari tiap adegan yang ada di dalam <i>animatic storyboard</i> kedalam bentuk <i>3D</i>
		<i>Animating</i>	Melakukan <i>animating</i> untuk karakter Yana di dalam SC02_SH01 dan SC02_SH03
13	13 (30 Agustus-3 September)	<i>Animating</i>	Melakukan <i>animating</i> untuk karakter Yana di dalam SC03_SH05 dan SC03_SH04

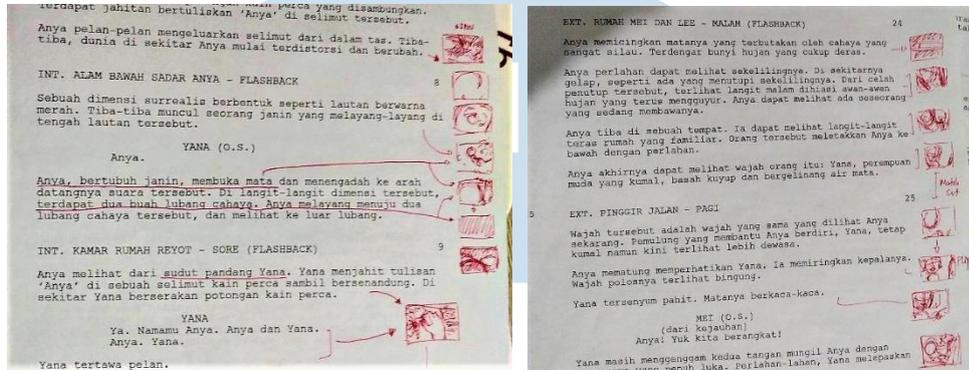
### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama proses magang mengerjakan film pendek di Prodi Film UMN, penulis bertanggung jawab sebagai *director* serta seorang *CG generalist* yang secara spesifik adalah *storyboard artist* dan *animator*. Selain perlu memiliki kemampuan *directing*, penulis juga perlu memiliki kreativitas untuk menyelesaikan pekerjaannya. Penulis bertanggung jawab di beberapa pekerjaan, sehingga penulis juga perlu menguasai berbagai macam *software*. Untuk melakukan pekerjaan *storyboard* dan *animatic*, penulis perlu menguasai *software Storyboarder*, *Adobe Photoshop* dan *Adobe After Effects*. Sedangkan untuk pekerjaan 3D, penulis perlu menguasai *software Autodesk Maya*, dan juga *Zbrush*. Penulis akan menjabarkan apa saja yang penulis lakukan di dalam proyek ini.

#### 1. *Storyboarding* dan *Animatic* Film “Langit-Langit Toples Kaca”

Setelah penulis dan kelompok menyelesaikan konsep cerita dan memiliki *script*, penulis mulai melakukan proses *storyboarding*. Proses *storyboard* pada umumnya adalah mengubah bentuk kalimat yang ada pada *script* atau naskah menjadi bentuk visual. Gambar-gambar yang dibuat pada saat *storyboarding* merupakan representasi sementara dari hasil akhir tiap adegan yang akan

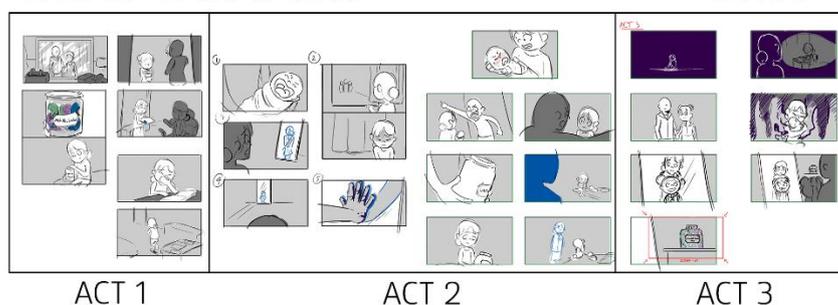
disampaikan dalam film. *Storyboarding* adalah salah satu pekerjaan utama yang menjadi tanggung jawab penulis pada saat magang.



Gambar 3.2 Sketsa dan catatan *thumbnail* pada *script*

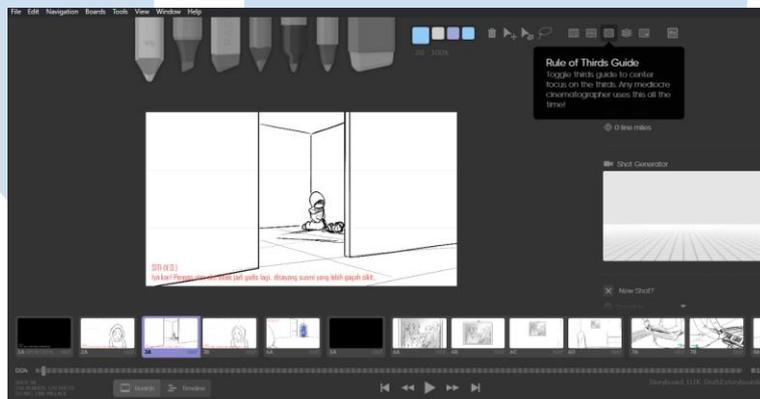
Metode pertama yang dilakukan penulis adalah menggaris bawahi bagian yang merupakan adegan-adegan penting dalam keseluruhan film yang tertulis di dalam *script*. Kemudian penulis menggambar secara kasar terkait komposisi dan pengambilan gambar yang sudah terbayang. Setelah membuat beberapa *sketch thumbnail* dari tiap adegan, penulis memilih komposisi yang paling sesuai untuk menyampaikan pesan serta *mood* dari adegan tersebut. Setelah mendapatkan *sketch thumbnail* tersebut, penulis menggambar ulang secara digital dengan lebih proporsional menggunakan *Adobe Photoshop* dan menyusunnya menjadi *beat boards*. *Beat boards* merupakan potongan adegan penting yang digambar terlebih dahulu untuk mendapatkan gambaran *mood* pada adegan penting tersebut.

## BEAT BOARDS - LLTK



Gambar 3.3 *Beat boards* film *Langit-Langit Toples Kaca*

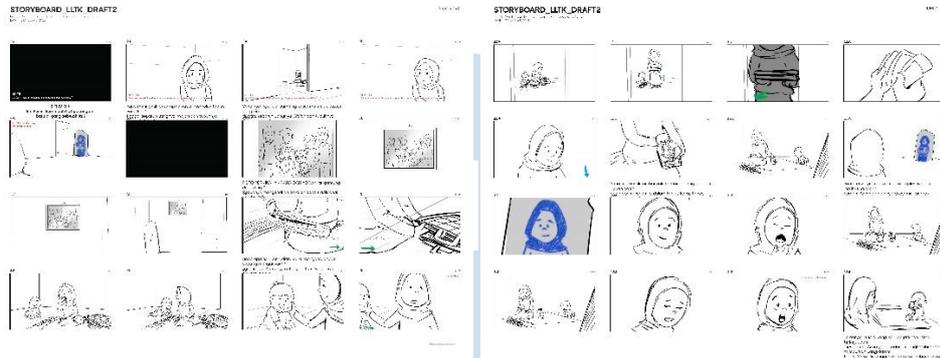
Setelah *beat boards* disetujui oleh seluruh anggota kelompok, penulis melanjutkan tahap *storyboarding* untuk keseluruhan film pendek. Penulis menggunakan *software Storyboarder* dan *Adobe Photoshop*, penggunaan *software* ini dikarenakan *Storyboarder* memudahkan penulis untuk menyusun tiap *shot*-nya. Ditambah adanya fitur *rule of third guide* dan *shot generator* yang mempermudah penulis untuk membuat perspektif serta menentukan komposisi. *Storyboarder* juga dapat terhubung langsung dengan *Adobe Photoshop*, sehingga tiap *shot* dapat dengan mudah penulis perbaharui dengan menggunakan fitur yang ada di *Adobe Photoshop*.



Gambar 3.4 Tampilan *software Storyboarder* yang digunakan oleh penulis

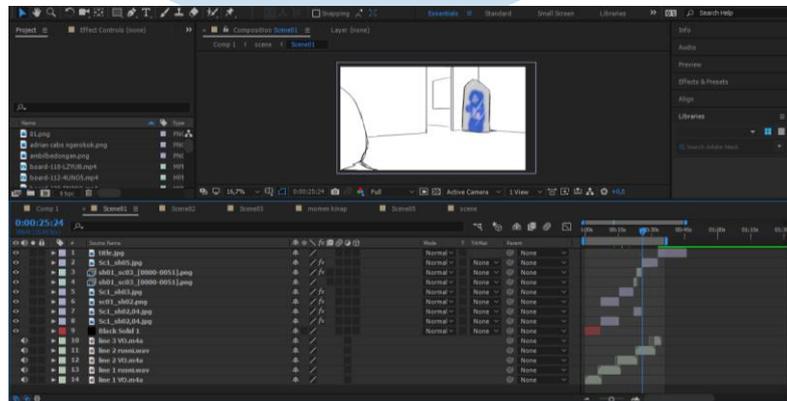
Proses *storyboarding* ini memakan waktu sekitar tiga minggu karena panjangnya durasi film pendek kurang lebih sekitar 6 menit, serta pergerakan kamera yang cukup kompleks di dalamnya. Pada proses terakhirnya, penulis menyusun *storyboard* ke dalam *format* 4x4 dengan adanya detail deskripsi di bawah gambar *shot*. Penulis menyusun keseluruhan *storyboard* yang totalnya berisi 16 halaman atau sebanyak 196 gambar.

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 3.5 Halaman 1 dan 2 *storyboard draft-2* Langit-Langit Toples Kaca

Setelah penulis merampungkan *storyboard*, penulis melanjutkan pekerjaan untuk membuat bentuk *animatic*. Penulis menggunakan *Adobe After Effects* untuk menyusun tiap adegan yang sudah digambar, dan menggambar ulang beberapa pergerakan agar karakter menjadi lebih hidup. Setelah seluruh adegan sudah tersusun, penulis menambahkan *sound effects* ke dalam *animatic*. Ketika semua sudah tergabung, *animatic* bisa menjadi representasi sementara dan menjadi acuan dalam proses produksi tiap adegan nantinya.

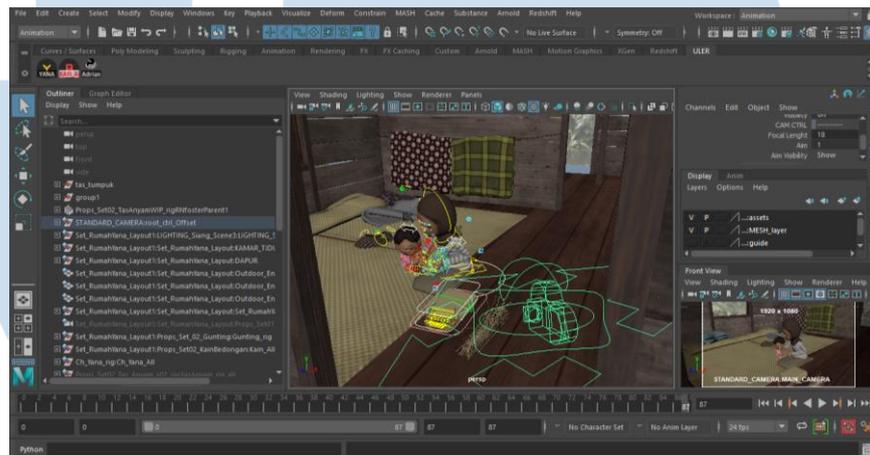


Gambar 3.6 Proses penyusunan *animatic* menggunakan *After Effects*

## 2. *Previsualization* dalam film “Langit-Langit Toples Kaca”

Sebelum memasuki proses produksi, penulis melakukan penyusunan *previsualization*. Proses *previsualization* intinya adalah menyiapkan adegan secara kasar dalam bentuk 3D, untuk mengetahui pergerakan karakter serta kamera di dalam *scene*. Hal ini penulis siapkan dengan menggunakan *animatic* sebagai acuannya. Penulis memposisikan karakter serta melakukan *rough*

*animation* hanya untuk melihat *timing* dan jumlah *frame* di tiap adegannya. Hasil *previsualization* yang sudah dibuat oleh penulis nantinya akan digunakan pada saat melakukan animasi, sehingga *animator* sudah mendapatkan gambaran pergerakan karakter dan *timing* serta jumlah *frame* dari tiap adegan. Penulis juga sudah melakukan *setting* pada kamera yang digunakan, termasuk *focal length*, *aspect ratio*, serta *camera movement*.



Gambar 3.7 Proses *previsualization* menggunakan Autodesk Maya

### 3. Animating karakter dalam film “Langit-Langit Toples Kaca”

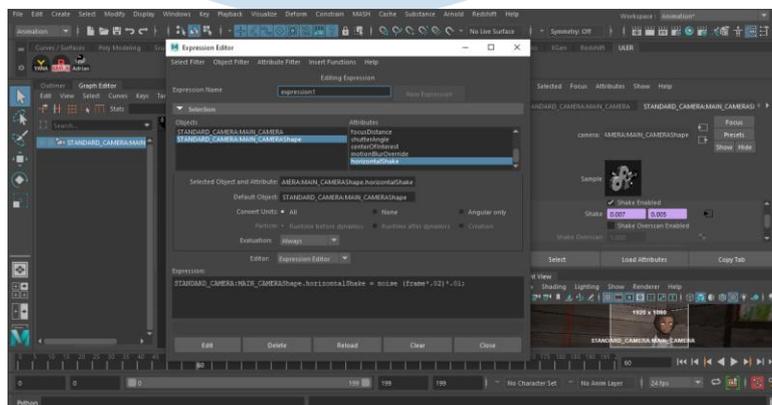
Pada saat memasuki proses produksi, penulis bertanggung jawab sebagai seorang *animator*. Menggunakan karakter dengan *rig* yang sudah dibuat oleh *technical director*, penulis mulai menganimasikan tiap karakter di tiap adegan. Adegan pertama yang penulis animasikan adalah *scene 02 shot 01* dan *03*. Di sini, penulis menganimasikan dengan menggunakan *file maya* yang sudah disiapkan pada saat proses *previsualization*. Pada shot ini, penulis membuat animasi nafas pada karakter Yana, dengan ekspresi tatapan wajah yang kosong.

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 3.8 Animasi scene 02 shot 01

Penulis hanya membuat 65 *frame* untuk animasi pernafasannya, kemudian penulis menggunakan *cycle* untuk *frame* berikutnya. Penulis juga menambahkan adanya gerakan pupil mata pada karakter Yana untuk memberikan kesan ketidaknyamanan yang dirasakan oleh Yana. Kemudian, untuk menambahkan kesan *unsettling* lagi pada *shot* ini, penulis menggunakan pergerakan kamera *handheld*. Penulis membuat gerakan *handheld* menggunakan *expression* di Maya dengan *setting* seperti di bawah ini.



Gambar 3.9 *Expression* untuk gerakan kamera *handheld*

Setelah proses animasi pada *shot* ini selesai, penulis melakukan *export* menjadi *playblast* yang kemudian diperlihatkan kepada seluruh anggota kelompok. Setelah semua anggota kelompok setuju dengan animasi yang sudah jadi, maka hasil animasi ini diteruskan ke proses *rendering*.

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Beberapa kendala yang dialami oleh penulis selama proses kerja magang yang dijalani selama 450 jam adalah sebagai berikut:

1. Penulis bersama dengan kelompok melakukan pekerjaan masing-masing dari rumah dengan jam-nya masing-masing, sehingga jam kerja yang dilakukan tidak terhitung dengan baik. Penulis juga terkadang kurang mendapat dorongan motivasi ketika melakukan pekerjaannya sendirian di dalam rumah.
2. Penulis melakukan pekerjaannya secara *full work from home*, sehingga penulis membutuhkan koneksi internet yang stabil. Terutama saat penulis melakukan *meeting* bersama kelompok, penulis seringkali terkena *lagging* dan *disconnected* dari ruang *meeting*. Hal ini mengurangi kekondusifan dalam *meeting* tersebut.
3. Penulis bersama kelompok harus membuat cerita dan konsep dengan dasar riset untuk keperluan laporan, namun penulis dan kelompok belum mengerti cara yang benar untuk melakukan riset dan mengaplikasikannya ke dalam karya. Sehingga penulis membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk riset dan banyak terjadi kesalahan pada pengaplikasiannya ke karya.
4. Perangkat yang digunakan penulis selama membuat proyek film pendek kurang mumpuni dalam menggunakan *tools software* yang membutuhkan *specifications* besar. Salah satu contoh proses yang tidak dapat penulis kerjakan adalah *rendering* dan juga *fx simulation*.
5. Penulis kurang teliti dalam memerhatikan detail konsistensi peletakan *property* di tiap adegan, sehingga terjadi *incontinuity* antar *shot*.

### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dalam menghadapi beberapa kendala tersebut, penulis melakukan beberapa tindakan yang dirasa menjadi solusi dari kendala-kendala tersebut. Berikut solusi yang penulis lakukan:

1. Penulis bersama kelompok menetapkan jam kerja yang teratur dan menyesuaikan dengan *timeline* produksi. Adanya penetapan jam kerja tersebut membuat proses pengerjaan dirasa lebih kondusif dan juga tepat waktu. Hal ini juga mencegah terjadinya *overworked* yang berpengaruh juga dengan kesehatan penulis selama pengerjaan proyek film pendek ini. Penulis dan kelompok juga menjadwalkan kerja bersama di beberapa hari secara *online* menggunakan aplikasi *gather.io*, sehingga penulis mendapatkan motivasi lebih karena bekerja bersama.
2. Penulis mencari sumber dari buruknya koneksi internet tersebut, yang ternyata disebabkan karena area kerja penulis berada cukup jauh dengan *router* utama. Meskipun sudah menggunakan *router* tambahan, koneksi internet tersebut tidak cukup kuat. Sehingga, penulis memutuskan untuk memindahkan seluruh area kerjanya ke daerah yang berdekatan dengan *router* utama.
3. Penulis bersama kelompok mempelajari secara mandiri bagaimana cara melakukan riset dan pengaplikasiannya ke dalam sebuah karya. Solusi dari kendala ini adalah membagi tugas riset dengan lebih spesifik, dan menambahkan waktu pada *timeline* untuk melakukan riset.
4. Penulis tidak banyak melakukan *rendering* dan tidak membuat *shot* dengan *fx simulation*, namun penulis mengambil jatah *shot animating* yang lebih banyak agar pembagian kerja tetap merata.
5. Penulis melakukan pengecekan ulang pada tahap *previsualization* secara lebih teliti, dan untuk adegan yang sudah terlanjur *render*, terpaksa dilakukan *render* ulang pada *shot* tersebut yang dijadwalkan pada akhir di setiap minggu.

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