

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

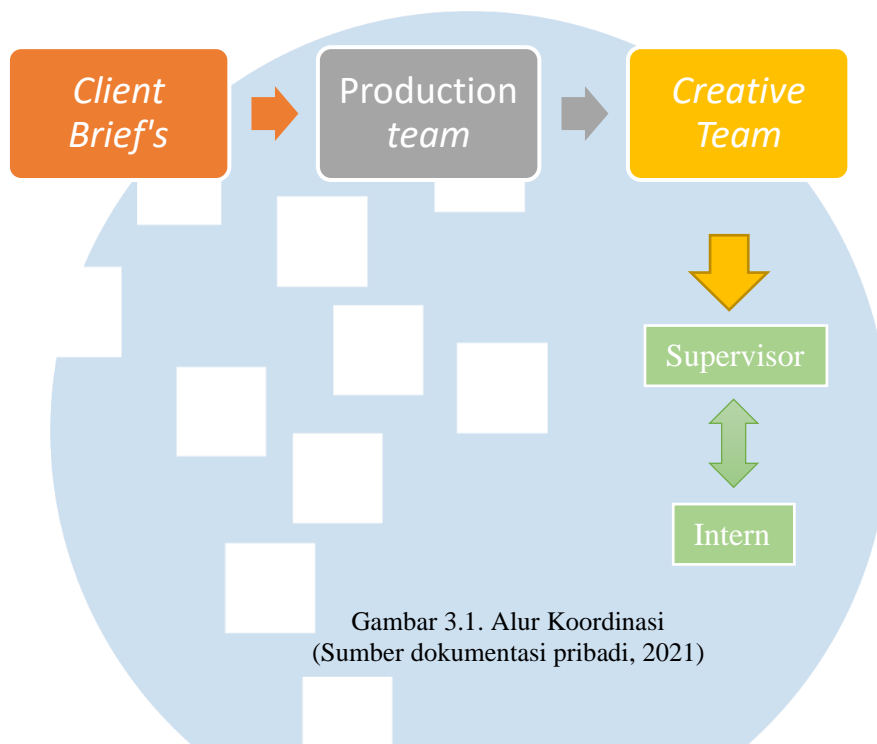
3.3.1. Kedudukan

Penulis memiliki kedudukan sebagai *intern 2D animator dan Compositor* di bawah *Post Production Director*, Silvi Lim selama bekerja di Studio Mune yang ada di Lantai 2 Ruko Bolsena Square no 17, Gading Serpong, Tangerang. Semua pekerjaan yang dilakukan penulis akan diberikan oleh *Post Production Director*. Pekerjaan tersebut meliputi menganimasikan karakter, *rigging* karakter, memberi efek, dan menyusun animasi menggunakan software *Adobe after effect* untuk pengerjaan proyek-proyek tersebut. Penulis akan mengasistensikan hasil kerjanya kepada Silvi Lim untuk diasistensikan dan jika tidak ada revisi, akan di *render* dan diupload ke drive sesuai proyek yang dikerjakan. Jika ada revisi, *supervisor* akan mengatakan atau memberi tahu apa saja yang perlu direvisi.

3.3.2. Koordinasi

Koordinasi dimulai dari instruksi klien tentang proyek yang ingin dibuat. Setelah instruksi dari klien, tim kreatif mencari dan mengumpulkan informasi, membuat *creative deck*, konsep, skrip, dan menentukan *visual style*. Setelah itu, *production team* yang terdiri dari *inhouse team*, *outsource*, dan *intern* mulai mengerjakan dari *pre-production* sampai *post production*.

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
(Sumber dokumentasi pribadi, 2021)

Penulis bekerja di dalam tahap *post production* diawasi oleh *supervisor*. *Supervisor* memberikan pekerjaan kepada penulis untuk dikerjakan. Setelah selesai penulis mengasistensikan hasil pekerjaan kepada *supervisor* melalui Discord, Whatsapp atau secara langsung. Jika ada revisi yang diberikan, *Supervisor* akan memberi tahu melalui Discord, Whatsapp, atau secara langsung.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis sebagai *intern 2D Animator dan Compositor* dari PT. Mune Kreasi Purnama atau Studio Mune memiliki tugas untuk membantu Silvi Lim mengerjakan animasi, *me-rigging* karakter, menambahkan efek, menyusun animasi, dan memasukkan *sound*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis memiliki detail proyek yang dikerjakan sesuai dengan yang diuraikan dibawah;

Tabel 3.1. Detail Proyek yang dikerjakan

No	Bulan	Proyek	Keterangan
1.	Juni – Agustus	Mortar utama	<ul style="list-style-type: none"> • Menganimasikan SC005 dan SC001. • Menambahkan <i>zoom in</i> dan <i>cut</i> menjadi 15 detik. • Membuat animasi logo Mortar Utama dan memasukkannya ke dalam versi 15 detik, 30 detik, dan 5 detik.
2.	Juni – Juli	Across the Ocean	<ul style="list-style-type: none"> • Menganimasikan SC 01, SC 03, SC 06, SC 12, dan SC 30- SC 32. • Menyusun <i>layer</i> SC 16 dan SC 34 • Menggubah warna kotak SC 36.
3.	Juni – juli	Zen Den	<ul style="list-style-type: none"> • Menganimasikan Zen Den ke-5 sampai ke-7.
4.	Juni - juli	Akara Wengi	<ul style="list-style-type: none"> • Menganimasikan Akara Wengi ke-9 dan ke-10.
5.	Juli	Social Media Calendar	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat animasi untuk hari anak dan hari kemerdekaan.

6.	Agustus	Vivo	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat animasi untuk ibu jamu, petani, dan menambahkan <i>glow</i> pada sate.
7.	Agustus– September	Wani Dadi Geni	<ul style="list-style-type: none"> • Menganimasikan macam-macam bunga.

(Sumber Dokumentasi Pribadi, 2021)

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis pertama kali memulai magang pada tanggal 9 Juni dan diberikan instruksi untuk mencari *plugin* yang diperlukan dan proyek yang akan dikerjakan. Penulis mengerjakan proyek menggunakan *Adobe After Effect*. Selain itu, selama magang penulis menggunakan Discord sebagai alat komunikasi dan mengirim *link drive*, dikarenakan semua progress dan file dikirimkan melalui Discord.

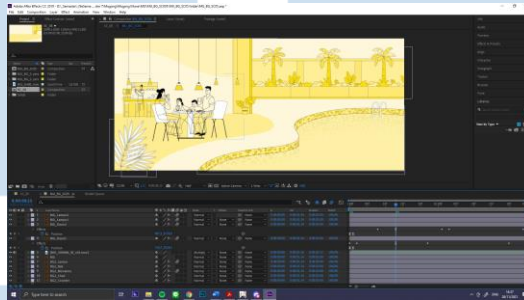
Setelah instruksi diatas, penulis mengerjakan proyek sesuai dengan instruksi *post production director*. Setelah itu, penulis bekerja dari hari pertama sampai hari terakhir magang sebagai *Intern 2D animator dan 2D compositor*. Instruksi diberikan secara lisan dan link asset diberikan melalui Discord jika bekerja *work from office* dan jika *WFH (work from home)* instruksi bisa diberikan melalui Discord, WhatsApp dan E-mail.

3.2.2.1 Proses Pelaksanaan

Penulis bertanggungjawab sebagai *intern 2D animator dan 2D Compositor* di bagian proses membantu menganimasikan karakter, memberi efek, *rigging* karakter dan menyusun susunan animasi. Selama magang, penulis diminta untuk mengerjakan proyek-proyek sebagai berikut:

1. Mortar Utama

Mortar Utama adalah proyek pertama yang penulis kerjakan mulai dari hari pertama magang di Studio Mune. Proyek ini adalah proyek untuk *advertising packaging* baru dari Mortar Utama.



Gambar 3.2. Scene 005
(Sumber dokumentasi pribadi)

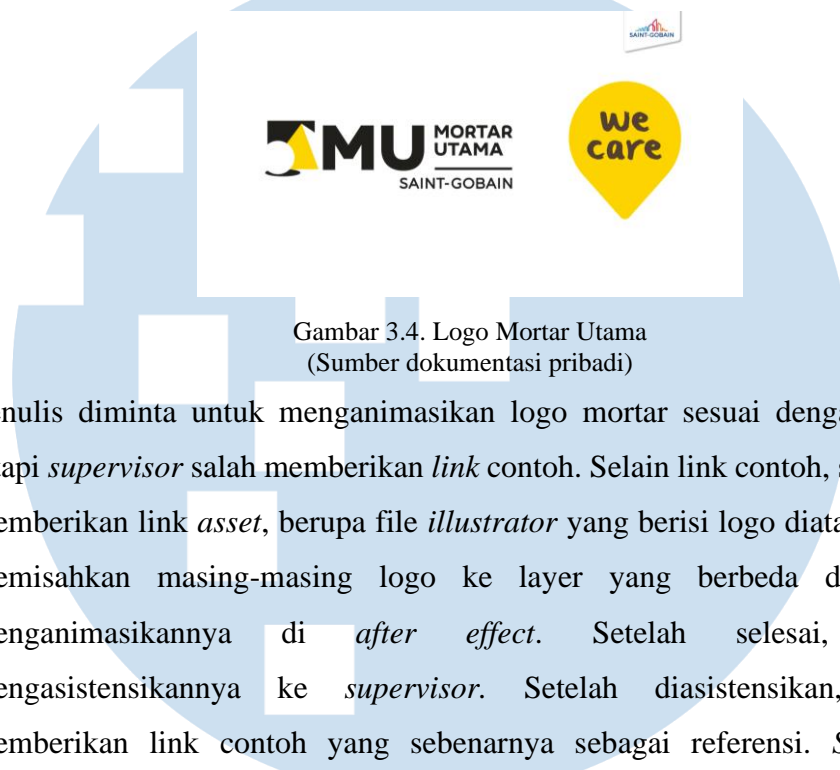
Penulis bertugas untuk menganimasikan scene 005, *supervisor* meminta karakter dan barang muncul dari *outframe* lalu masuk ke dalam scene dengan durasi selama 2 detik. Setelah dikerjakan, *supervisor* meminta penulis untuk mencoba mengatur *graph editor* agar karakter dan barang masuk lebih jauh dan kembali ke posisi sesuai dengan digambar. Selain itu, *supervisor* meminta penulis untuk menggunakan *puppet tool* untuk menganimasikan daun dan menambahkan blur ke tanaman yang ada di *foreground*.



Gambar 3.3. Scene 001
(Sumber dokumentasi pribadi)

Selanjutnya, penulis mengerjakan scene 001, *supervisor* meminta penulis menduplikasi gambar untuk animasi *stroke*. Penulis menggunakan pen tool untuk menduplikasi gambar tetapi setelah diasistensikan, *supervisor* meminta penulis untuk menduplikasi gambar dengan cara *masking* agar animasi stroke memiliki pengaturan yang lebih banyak dan bisa diatur arah munculnya.

Setelah animasi *stroke* selesai dikerjakan penulis diminta menambahkan warna dan menambahkan *zoom in* untuk transisi dari packaging asli ke dalam animasi.



Gambar 3.4. Logo Mortar Utama
(Sumber dokumentasi pribadi)

Penulis diminta untuk menganimasikan logo mortar sesuai dengan contoh tetapi *supervisor* salah memberikan *link* contoh. Selain *link* contoh, *supervisor* memberikan *link asset*, berupa file *illustrator* yang berisi logo diatas. Penulis memisahkan masing-masing logo ke layer yang berbeda dan mulai menganimasikannya di *after effect*. Setelah selesai, penulis mengasistensikannya ke *supervisor*. Setelah diasistensikan, penulis memberikan *link* contoh yang sebenarnya sebagai referensi. *Supervisor* meminta penulis untuk menganimasikan saint-gobain yang ada pada kanan atas gambar menggunakan *cc page turn* dan memisahkan huruf MU, Mortar, Utama, garis, tulisan saint-gobain, dan logo disebelah kirinya agar bisa dianimasikan secara terpisah. Animasi dibuat dengan urutan saint-gobain pada kanan atas muncul terlebih dahulu, diikuti oleh tulisan “MU” muncul ditengah dan ke posisi sesuai dengan gambar. Setelah itu, tulisan “mortar utama” beserta dengan garis muncul dari tulisan “MU”. Logo “we care” muncul setelahnya dan ditutup dengan munculnya tulisan “saint-gobain” dan “logo dari MU”. Setelah diasistensikan, penulis diminta untuk memasukkannya ke dalam versi 15 detik video animasi Mortar Utama dan diminta untuk mengganti tulisan “MU” muncul ditengah ke posisi terakhir atau sesuai dengan gambar dikarenakan durasi setelah digabungkan menjadi terlalu lama dari yang diinginkan oleh klien. Beberapa hari setelahnya, penulis diminta memasukkan *voice over* dan meletakkan logo mortar sesuai dengan gambar yang diberikan.

2. Across The Ocean

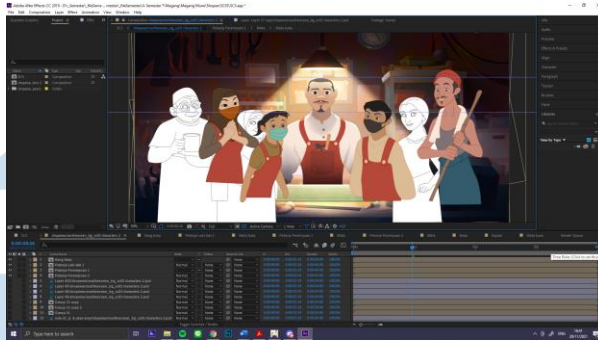
Across the Ocean
sebuah animasi
dibuat atas
Shopee.



merupakan
pendek yang
permintaan

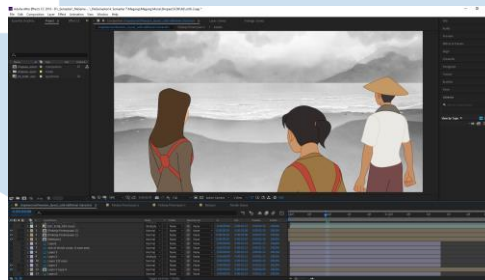
Gambar 3.5. SC 01
(Sumber dokumentasi pribadi)

SC 01 menampilkan sebuah toko bernama Pollenzo dan karakter tukang sayur yang lewat mengendarai motor dengan dagangannya. Penulis diminta untuk menganimasikan tukang sayur, *foreground*, dan *background*. Penulis diminta untuk menganimasikan tukang sayur menggunakan *script wiggle* dan membuat roda motor untuk berputar. Setelah selesai menganimasikan hal tersebut, penulis diminta untuk menambahkan animasi motor bergerak menuju *outframe* dan animasi lampu motor, tetapi karena pancaran lampu pada jalan terlihat ada yang bolong, penulis diminta untuk pancaran lampu yang baru. Setelah *background* selesai dikerjakan, penulis diminta untuk membuat efek *parallax* menggunakan *camera* dan *3D Layer*. Awalnya, *parallax* yang dibuat oleh penulis kurang terlihat karena jarak layer tidak begitu jauh sehingga *supervisor* meminta penulis untuk merevisi hal tersebut, menambahkan blur pada *foreground*, dan menganimasikan *flare* yang ada.



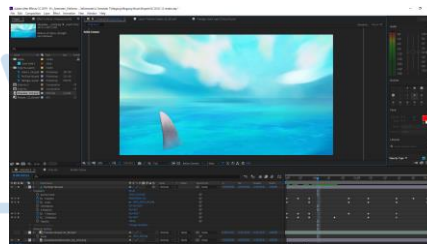
Gambar 3.6. SC 03
(Sumber dokumentasi pribadi)

SC 03 menampilkan karakter di dalam toko Pollenzo, penulis diminta untuk menganimasikan karakter untuk merapat ke tengah untuk melihat sebuah sepatu yang sudah selesai dibuat. Animasi dibuat menggunakan *puppet tool* untuk gerakan badan dan kedipan mata menggunakan *opacity*.



Gambar 3.7. SC 06
(Sumber dokumentasi pribadi)

Penulis diminta menganimasikan SC 06 yang menampilkan karakter berjalan mendekati pantai. Pada animasi awal gerakan masi terlihat kaku karena karakter hanya terlihat berjalan tanpa ada anggota tubuh bergerak dan *supervisor* meminta penulis untuk merivisi hal tersebut. Penulis menggerakan kepala serta tangan dan juga rambut pada karakter, karena terlihat ramai *supervisor* meminta penulis untuk tidak membuat karakter paling kiri berjalan.



Gambar 3.8. SC12
(Sumber dokumentasi pribadi)

Pada SC 12, penulis diminta untuk menganimasikan sirip ikan hiu yang sedang berenang di lautan. Penulis menggunakan *scale*, *position*, dan *rotation* untuk membuat animasi tersebut.



Gambar 3.9. SC 16
(Sumber dokumentasi pribadi)

Penulis diminta untuk memasukkan dan mengatur animasi ombak, menyusun *layer* animasi, dan menambahkan *blur*. Awalnya, penulis hanya menambahkan 2 ombak dan diminta untuk menambahkan ombak lagi.



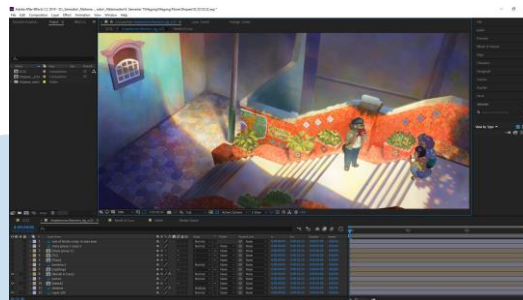
Gambar 3.10. SC 30
(Sumber dokumentasi pribadi)

Penulis diminta menganimasikan SC 30 yang menampilkan Marina Bay di *background*. Penulis diminta menganimasikan beberapa karakter yang ada dalam *file* tersebut. Setelah dianimasikan, *supervisor* meminta penulis diminta untuk mengubah animasi cewe yang sedang berfoto menjadi sekali saja dan animasi karakter yang menyapu menjadi lebih cepat. Selain itu, penulis diminta untuk merevisi karakter yang berjalan dari *outframe*. Setelah animasi sudah selesai direvisi, penulis diminta untuk *masking* karakter yang mengenai *background*, menambahkan *blur*, dan membuat animasi untuk bendera.



Gambar 3.11. SC 31
(Sumber dokumentasi pribadi)

Penulis diminta menganimasikan karakter pendukung di SC 31 yang memiliki background menara kembar petronas. Awalnya penulis, tidak menggerakkan karakter pelayan yang membawakan menu, tetapi *supervisor* meminta penulis untuk menambahkan animasi jalan pada karakter tersebut. Penulis kesusahan dalam membuat animasi jalan pada karakter tersebut dikarenakan penulis memakai *puppet pin* terlalu banyak dan menganimasikan dengan cara yang susah, yaitu menggeser satu-satu *puppet pin* di angka masing-masing *puppet pin*. Seharusnya, penulis bisa menggunakan cara memilih *puppet pin* dan menggerakannya secara langsung.



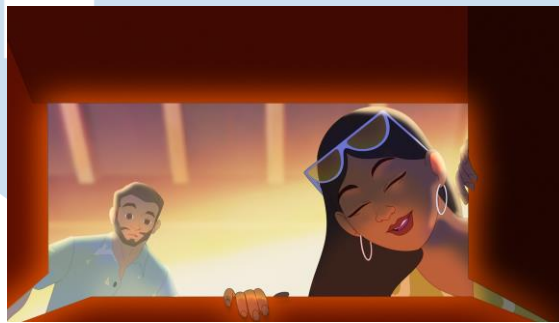
Gambar 3.12. SC 32
(Sumber dokumentasi pribadi)

Penulis diminta untuk menganimasikan SC 32 yaitu karakter seorang kakek yang memberi isyarat untuk bersiap-siap kepada cucu dan neneknya karena akan mengambil foto. Penulis menggunakan *puppet tool* dan *rotation* untuk menganimasikan SC 32 ini.



Gambar 3.13.SC 34
(Sumber dokumentasi pribadi)

Penulis diminta untuk menyusun layer animasi SC 34 dan menambah animasi kedip pada pintu *digital* dan menambahkan *blur*. Awalnya, penulis salah menyusun *layer* dan menaruh tanaman diluar pintu kaca. Setelah direvisi, penulis diminta untuk memberi animasi kedip pada pintu *digital*.



Gambar 3.14.SC 36
(Sumber dokumentasi pribadi)

SC 36 berisi animasi karakter membuka kardus shopee yang masih berwarna abu-abu, penulis diminta untuk mengganti warna menjadi *orange* dengan *masking*. Dalam pengerjaan SC 36 ini, penulis diajarkan oleh *supervisor* cara cepat untuk mengubah warna pada kardus tersebut.

3. Zen Den

Zen Den merupakan proyek kerja sama antara Studio Mune dengan *music director* bernama Caleb. Animasi Zen Den sudah dibuat sampai ke-4 dan penulis diminta untuk menganimasikan Zen Den yang ke-5



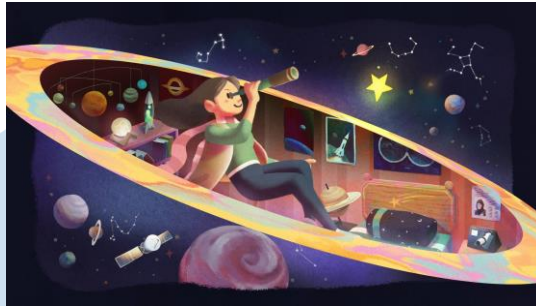
Gambar 3.15. Zen Den ke-5
(Sumber dokumentasi pribadi)

Zen den ke-5 menampilkan karakter perempuan dan laki-laki yang sedang bersantai di suatu pondok dengan kucingnya dan mengamati langit. Animasi dibuat dengan karakter seperti sedang berbicara satu sama lain lalu mengamati langit dan menunjuk bintang yang berkelap kelip, ditemani kucing dengan lampu meredup, perapian, dan asap dari cerobong.



Gambar 3.16..Zen Den ke-6
(Sumber dokumentasi pribadi)

Zen den ke-6 menampilkan karakter laki-laki yang sedang menunggu pasangannya di kios udon tetapi tidak kunjung datang, penulis menganimasikan karakter menunggu kedatangan pasangannya dengan mengecek hp dan melihat ke jalan, menghabiskan banyak makanan sebagai tanda dia menunggu lama dengan suasana kios udon yang sepi dan dan pencahayaan yang redup.

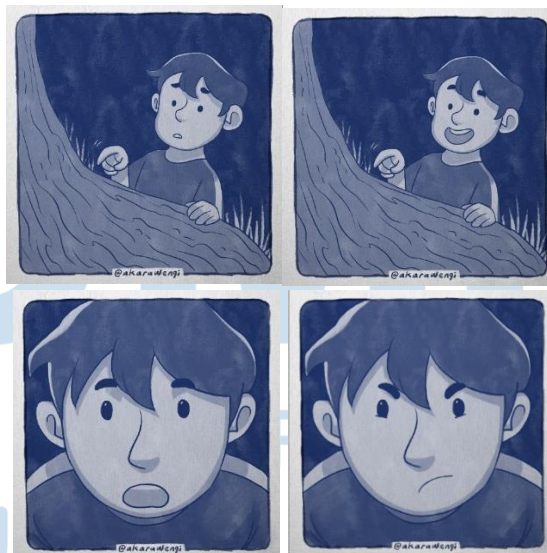


Gambar 3.17. Zen Den ke-7
(Sumber dokumentasi pribadi)

Zen den 7 membuat animasi karakter yang melayang dikamarnya dibatasi dengan cincin memisahkan antara kamar karakter dan luar angkasa. Penulis menganimasikan agar karakter terlihat melayang dengan karakter sedang mengamati langit menggunakan teropong, ada bintang jatuh terlihat dilangit dan bintang yang mendekat disentuh oleh karakter menimbulkan *spark* dan karakter beserta bintang terhentak ke belakang.

4. Akara Wengi

Akara Wengi adalah proyek komik strip dengan genre *horror* dari Studio Mune yang akan di-*post* di Instagram.



Gambar 3.18. Panel 5 dan 7
(Sumber dokumentasi pribadi)

Penulis diminta untuk menganimasikan akara wengi ke-9, panel 5, 7, dan 9. Akara wengi 9 dengan judul bermain petak umpet. Penulis mengerjakan panel 5 dan panel 7 dengan menggunakan dengan menggunakan *opacity* dan membuat animasi menjadi *looping*.



Gambar 3.19. Panel 9
(Sumber dokumentasi pribadi)

Panel 9 menampilkan karakter yang sedang bersembunyi sedang tertawa melihat temannya yang mencarinya tetapi berubah menjadi ketakutan ketika ada petir dan kemunculan Genderuwo. Penulis diminta untuk menganimasikan perubahan ekspresi pada karakter dan Genderuwo yang tiba-tiba muncul. Setelah dianimasi dan diasistensikan, penulis diminta untuk membuat lidah genderuwo menjulur keluar dan menganimasikan air liur yang keluar saat lidah dijulurkan. Selain itu, penulis diminta untuk membuat *flash* agar terlihat seperti ada petir lalu Genderuwo tersebut tiba-tiba muncul.



Gambar 3.20. Panel 2 dan Panel 6
(Sumber dokumentasi pribadi)

Penulis juga mengerjakan animasi akara wengi “kera cekrek” yang merupakan komik strip ke-10 panel 2 dan 6. Panel ke 2 menceritakan karakter

memasukkan kertas ke cairan cuci foto dan yang dianimasikan adalah riak air. Penulis diminta untuk menambahkan animasi *ripple* pada animasi menggunakan *turbulence displace* dan *radio waves*. Awalnya, animasi *ripple* yang dibuat penulis kurang kuat dan *supervisor* meminta untuk merevisi hal tersebut. Panel 6 animasi foto bertumpuk dan *jumpscare* kera dibuat penulis dengan menggunakan *scale* tetapi terlihat aneh karena tidak semua mengikuti perubahan tersebut sehingga penulis diminta menggantinya menggunakan *camera* dan *3D Layer* dan membuat animasi foto bertumpuk semakin cepat dan menampilkan *jumpscare kera*. Setelah animasi selesai, penulis diminta untuk mencari *sound effect* yang cocok sesuai dengan animasi.

5. Social Media Calendar

Social Media Calendar adalah proyek untuk merayakan hari-hari besar melalui Instagram dari Studio Mune. Penulis diminta untuk mengerjakan untuk keperluan hari anak



Gambar 3.21. Hari Anak Nasional
(Sumber dokumentasi pribadi)

Penulis diminta untuk menganimasikan karakter anak-anak yang sedang bermain di taman. Karakter di taman menghilang dengan urutan dari ayunan, jungkat jungkit, diperosotan, karakter yang memakan es krim, dan yang terakhir karakter yang membaca. Setelah animasi karakter selesai, penulis diminta menganimasikan hewan di taman dan di kolam. Hewan yang di taman

adalah tupai, kupu-kupu, dan burung. Animasi tupai dibuat dari *outframe* dan masuk ke dalam gambar dengan melompat, untuk kupu-kupu dibuat menggunakan *3D Layer* agar saya terlihat dikepakkan, dan burung dibuat bergerak dengan *rotation*. Hewan yang dikolam dibuat dengan *puppet pin* untuk katak dan sisanya menggunakan *position* dan *rotation*. *Background* yang ada pada animasi hewan hitam karena dianimasikan secara terpisah.



Gambar 3.22. Hari Kemerdekaan Indonesia
(Sumber dokumentasi pribadi)

Setelah hari anak, untuk perayaan 17 agustus, penulis diminta menganimasikan 3 karakter, Jobi bermain pianika, Jojo yang sedang berpidato, dan Deva yang membuat kue. Animasi Jojo dibuat dengan tangan yang menunjuk-nunjuk dan Jojo yang membaca teks. *Background* pada animasi Jojo masih hitam dikarenakan saat dikerjakan oleh penulis, *background* yang ada belum selesai. Pada animasi Deva, penulis diminta menambahkan *cream* yang dibuat oleh Deva menggunakan *masking*. Sedangkan, animasi Jobi bermain pianika diminta oleh *supervisor* untuk menggerakkan tangan Jobi dan gerakan pianika mengikuti hentakan jari Jobi. Setelah animasi selesai, penulis diminta untuk menganimasikan stiker yang ada menggunakan *rotation* dan *position* dan dibuat *looping*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

6. Vivo Independence Day

Vivo Independence Day adalah proyek yang diminta oleh vivo untuk merayakan kemerdekaan Indonesia. Proyek ini dibuat dengan karakter berwarna hitam putih dan atribut atau bendera berwarna merah.



Gambar 3.23. Pak Tani
(Sumber dokumentasi pribadi)

Penulis diminta untuk menganimasikan karakter petani yang sedang mengayunkan tangannya memegang bendera dan asisten petani yang menaikkan tangannya. Animasi pak tani dibuat menggunakan *puppet tool* untuk menggerakkan tangannya dan *position* untuk menggerakkan kepala. *Background* masih hitam dikarenakan animasi dikerjakan secara terpisah sebelum akan digabung.



Gambar 3.24. Sate
(Sumber dokumentasi pribadi)

Penulis diminta untuk menambahkan *effect glow* pada api yang ada, agar terlihat seperti meredup dan menyala. *Background* masih hitam dikarenakan animasi dikerjakan secara terpisah sebelum akan digabungkan.



Gambar 3.25. Ibu Jamu
(Sumber dokumentasi pribadi)

Penulis diminta untuk menganimasikan ibu jamu yang mengayunkan bendera sambil berjalan dan memikul bakul yang berisi jamunya beserta dengan ember ditangan kanan. Penulis menganimasikan *walk cycle* dengan melihat referensi. Penulis menggerakkan ember dan juga tangannya menggunakan *puppet pin*. Setelah animasi selesai dan diasistensikan, penulis diminta untuk membuat bendera menggunakan *3D layer* agar terlihat seperti berkibar saat digerakan. *Background* masih hitam dikarenakan animasi dikerjakan secara terpisah sebelum akan digabungkan.

7. Wani Dadi Geni

Wani Dadi Geni adalah proyek yang dikerjakan untuk mengikuti lomba “*1 minute projection mapping*”.



Gambar 3.26. Bunga
(Sumber dokumentasi pribadi)

Penulis diminta menganimasikan berbagai macam bunga yang terdiri dari melati, orchid, mawar, lotus, dan chrysanthemum secara *looping*. Setelah

dianimasikan dan diasistensikan, *supervisor* meminta Penulis untuk membuat beberapa macam animasi memakai satu bunga agar lebih variatif.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Penulis kurang memahami secara teknis cara kerja adobe after effect dan belum mengerti cara menentukan grafik kecepatan yang pas dalam menganimasikan. Penulis seringkali membuat animasi lebih lambat daripada seharusnya. Kendala lain yang ditemukan adalah *hardware* yang digunakan kurang kuat untuk menganimasikan dan pengerjaan menjadi agak melambat. Selain itu, *file* yang besar juga menjadi salah satu faktor melambatnya *hardware*. Penulis juga kurang bisa mengaplikasikan teori animasi ke dalam animasi dikarenakan kurangnya latihan dan mencari referensi saat membuat animasi. Selain kendala internal, *supervisor* penulis terkadang agak lama memberi tanggapan atau balasan saat mengasistensikan ataupun memberi tugas baru sehingga Penulis terkadang bingung saat menunggu.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi atas kendala pemahaman secara teknis cara kerja adobe after effect adalah dengan bertanya, mencari *tutorial* atau mengasistensikan hasil animasi kepada *supervisor*. Solusi untuk kendala selanjutnya adalah mengurangi kualitas dari tampilan gambar, menghapus aset yang tidak dipakai, atau menganimasikan secara terpisah aset yang ada. Penulis juga harus memperbanyak latihan, mencari referensi atau mempraktekkan gerakan dalam menganimasikan agar *skill* penulis bisa lebih berkembang dan bisa menganimasikan secara efisien.

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