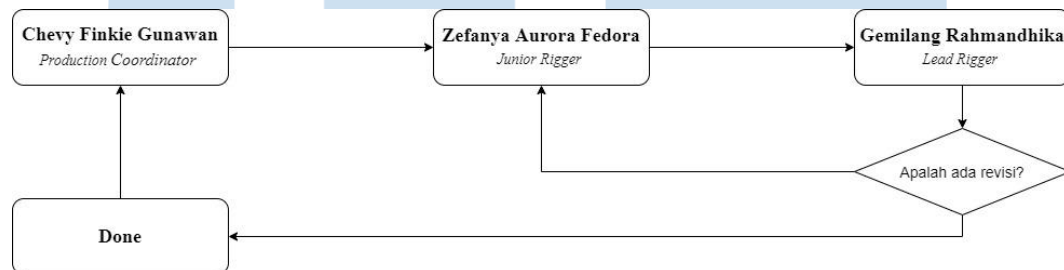


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis berada pada posisi *Junior Rigger* bersama Bapak Gemilang Rahmandhika sebagai *Lead Rigger* dan pemimpin lapangan. Kemudian, Ibu Chevy Finkie Gunawan sebagai *Production Coordinator* yang mengurus pembagian *daily task* dan penyerahan *file* yang telah di *approved* oleh *Lead*.



Gambar 3.1. Alur Koordinasi Pekerjaan
(sumber Dokumen Pribadi, 2021)

Penyerahan tugas untuk tim *Rigger*, *Production Coordinator* akan langsung memberikan tugas kepada masing-masing *Artist Rigger* untuk dikerjakan. Apabila sudah selesai dikerjakan, tugas harus melalui *Lead Rigger* terlebih dahulu untuk untuk diperiksa. Apabila masih ada yang kurang atau belum sempurna, akan diberi *feedback* dan dikembalikan kepada *Artist Rigger*. Sebaliknya, apabila *Lead Rigger* memberikan *Approval*, maka tugas yang telah dikerjakan dapat dikembalikan kepada *Production Coordinator*.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis mendapatkan tugas proyek yang bersifat rahasia, sehingga penulis hanya akan memberikan gambar berupa hasil kerja proyek mandiri saat tidak ada proyek dari Shoh Entertainment untuk dikerjakan. Selama kurang lebih 3 bulan penulis menjalankan program magang di Studio Shoh Entertainment, ada banyak proyek yang penulis kerjakan. Berikut tugas dan uraian kerja magang selama penulis bekerja di Shoh Entertainment:

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

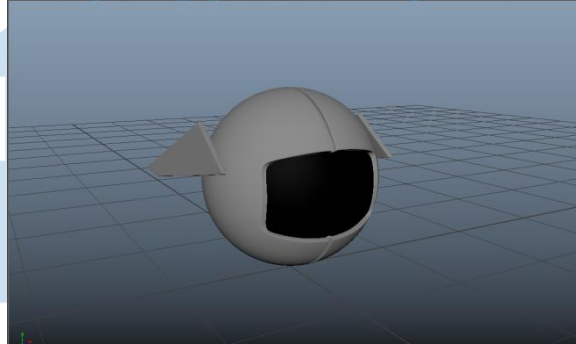
Berikut table hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

No.	Tanggal (2021)	Proyek	Keterangan
1.	19 Juli – 23 Juli	-	Belajar merigging karakter dengan <i>Advance Skeleton</i>
2.	26 Juli – 30 Juli	-	Belajar <i>facerig</i> karakter dengan <i>Advance Skeleton</i>
3.	2 Agustus – 6 Agustus	Disney	Merigging terumbu karang
4.	9 Agustus – 13 Agustus	Disney	Merigging properti bebek berenang
5.	16 Agustus – 20 Agustus	Disney	- <i>Update</i> terumbu karang dan <i>switcher</i> properti bebek berenang - Merigging baju olahraga bebek
6.	23 Agustus – 27 Agustus	Disney	Merigging set booth
7.	30 Agustus – 3 September	Disney	Merigging kotak
8.	6 September – 10 September	Disney	- Merigging jaket bebek - Merigging kue corong - Merigging es krim - Merigging tangga
9.	13 September – 17 September	Disney	- Merigging lem - <i>Update</i> kue corong
10.	20 September – 24 September	Iklan	- Robot - Merigging badan karakter
11.	27 September – 1 Oktober	Disney	- Merigging <i>facial</i> karakter - <i>Update</i> rig robot
12.	4 Oktober – 8 Oktober	Disney	- Merigging set kamar mandi - Merigging lampu
13.	11 Oktober – 15 Oktober	Disney	- Memperbaiki isu rig bebek berenang - Memperbaiki rig bebek karet
14.	18 Oktober – 22 Oktober	Disney	- Merigging pipa - Memperbaiki isu karakter bebek

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

3.2.2 Uraian Kerja Magang

1. Penamaan dalam Merigging



Gambar 3.2. *Geometry Robot*
(sumber Dokumen Pribadi, 2021)

A. Pra Produksi

Sebelum mulai merigging, penulis biasanya akan melakukan persiapan pribadi dengan melihat *animatic storyboard* yang telah dipersiapkan. Penulis menganalisa bagaimana cara pergerakan robot tersebut bergerak. Robot tersebut memiliki sayap atau telinga yang membantunya bergerak kekiri dan kekanan. Ia dapat melenturkan badannya, seperti ada *squash and stretch*. Setelah penulis mendapatkan yang diperlukan untuk objeknya, penulis mengunduh *file* yang telah tersedia melalui *Google Drive*. Untuk durasi pengerjaan sendiri, biasa dilakukan pengumpulan dihari yang sama.

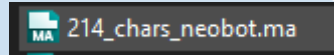
B. Produksi

1) Penamaan *File*

Untuk penamaan *file*, biasanya sudah ada dari sumbernya. Format nama Episode_tipeAsset_namaAsset, contohnya 214_chars_neobot.

Untuk nama asset yang memiliki 2 kata, dapat menggunakan *strip* (-) untuk memisahkan antara kata dengan format Episode_tipeAsset_namaAsset-asset, contohnya 214_chars_neobot-cute. Untuk nama asset yang memiliki lebih dari 2 kata, format nama asset dapat digabung tanpa adanya spaci antar kata dengan

format Episode_tipeAsset_namaAssetdenganassetlain, contohnya 214_chars_neobot-cutepakebanget.

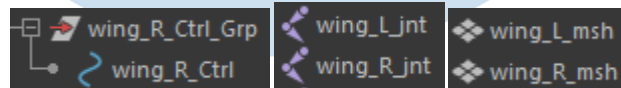


Gambar 3.3 Format penamaan *File*
(sumber Dokumen Pribadi, 2021)

Didalam *Google Drive*, penulisan format nama akan berbentuk seperti itu, begitu juga dengan pengumpulan *file*. Sehingga *file* tidak akan diberi kode versi (v001) karena apabila dalam *rigging* ada beberapa versi, hal itu akan membingungkan animator.

2) Penamaan Objek

Format penamaan objek yang dipakai dalam jendela *Outliner* menggunakan namaObjek_(L/R)*_JenisAttibute, contohnya pada neobot *wing_L_Ctrl*. Apabila penamaan untuk hirarki dapat menggunakan format namaObjek_nomor_JenisAttibute, pemakaian nomor diambil 2 digit, contoh *head_01_Jnt*.

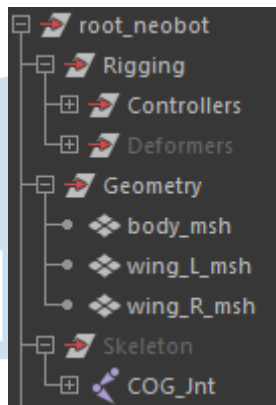


Gambar 3.4. Format penamaan objek
(sumber Dokumen Pribadi, 2021)

3) Struktur *Outliner*

Struktur untuk *outliner* sebuah objek, akan hanya ada satu grup dengan format nama root_namaAsset. Didalam grup tersebut dibagi menjadi 3 macam grup lagi, yaitu *Rigging*, *Geometry*, dan *Skeleton*. Didalam grup *Rigging* terdapat grup *deformer* dan *controller*. Didalam grup *Geometry* terdapat *mesh* setiap bagian dari objek. Dan, Didalam grup *Skeleton* terdapat *joint*.

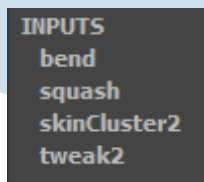
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.5. Struktur *Outliner*
(sumber Dokumen Pribadi, 2021)

4) Tambahan

Karakter diminta agar dapat melakukan *squash and stretch*. Pada templete yang telah diberikan, penulis hanya perlu memberikan input *squash* dan *bend* yang sudah ada, kemudian ditambahkan ke *mesh* karakter yang telah diberikan *skin cluster*.



Gambar 3.6. Urutan *inputs*
(sumber Dokumen Pribadi, 2021)

C. Pasca Produksi

Apabila rig sudah selesai, penulis akan memberikan *file* dengan penamaan format yang sama saat penulis mengambilnya dari *Google Drive* kepada *Lead Rigger* untuk diperiksa. Apabila sudah mendapatkan *Approval*, maka akan langsung diteruskan kepada *Production Coordinator*.

2. Langkah-langkah Merigging Lemari

A. Pra Produksi

Sebelum mengerjakan, penulis terlebih dahulu melihat referensi dan *animatic storyboard* yang telah diberikan. Penulis menganalisis cara pergerakan objek agar penempatan kontrol dapat dipakai sesuai

kebutuhan dengan baik. Penulis mendapati akan adanya pergerakan dengan *pivot* yang berbeda. Pivot pintu lemari saat terbuka dan saat pintu lemari lepas dan diangkat oleh seseorang. Setelah penulis mendapatkan pergerakan yang dibutuhkan, penulis akan mengunduh *file maya* yang telah tersedia via *Google Drive*.

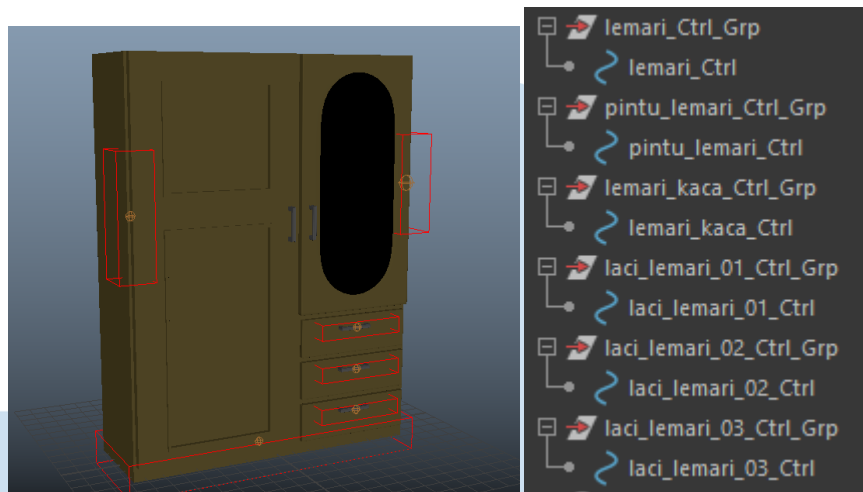
B. Produksi

Pembuatan dimulai dengan memasang *joint* untuk setiap *geometry/mesh* yang ada. Joint terpasang tanpa memiliki hirarki, agar pada *input mesh* terdapat *skin cluster*. Fungsi dari *skin cluster* apabila terdapat beberapa *mesh* yang seharusnya bergerak dalam satu gerakan tanpa membuat *constrain* antar *mesh*. Untuk setiap joint yang terpasang, akan menjadi *pivot* bagi *mesh* yang dipasang, sehingga apabila kegunaan pivot hanya akan ada pada 1 gerakan, joint dapat diatur sesuai dengan kebutuhan *pivot mesh*.



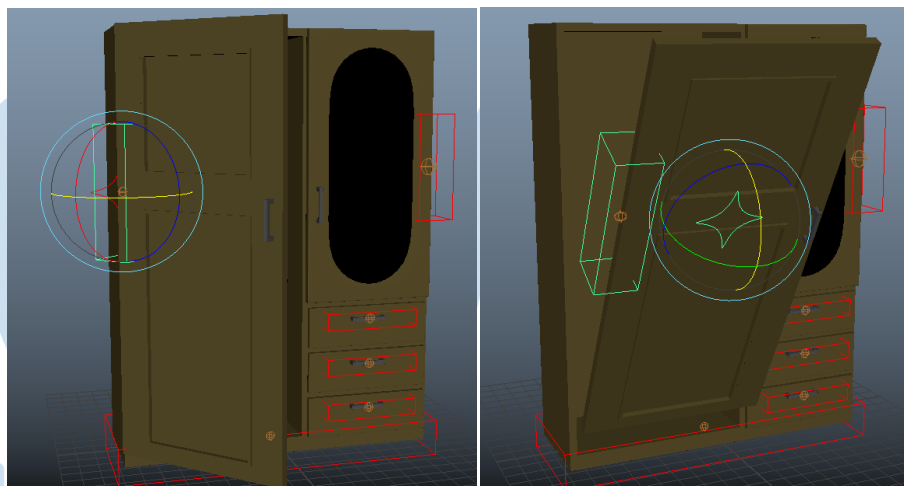
Gambar 3.7. Joint pada *Geometry* lemari
(sumber Dokumen Pribadi, 2021)

Pasang *controller* pada setiap joint yang ada, agar mempermudah animator untuk menggerakkannya. Pemasangan menggunakan sistem *constrain* agar pergerakan *controller* dan *joint* seirama. Untuk *controller*, penulis diminta agar tidak melakukan aktivitas pada *curve*, sehingga penulis membuat *group parent*.



Gambar 3.8. Pemasangan *controller* dan *group parent*
(sumber Dokumen Pribadi, 2021)

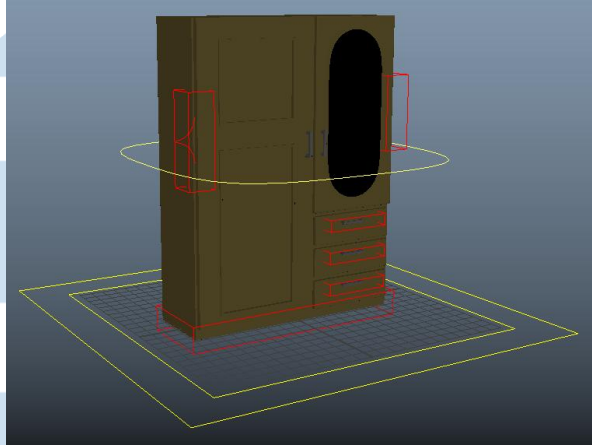
Kemudian, penulis akan memasang *controller pivot* tambahan untuk memenuhi pergerakan yang dibutuhkan. Pada *main control* akan ada tambahan *child* dengan format namaAset_null. Kemudian *pivot controller* dan *null group* akan di-*constrain* ke *joint* aset. Pada *node editor*, sambungkan *translate* dari *pivot control* ke *rotate/scale pivot* dari aset *control*.



Gambar 3.9. Perubahan *pivot*
(sumber Dokumen Pribadi, 2021)

Langkah terakhir, Studio Shoh Entertainment memiliki *template* untuk setiap hasil proyek mereka. *Controller* dan *skeleton* yang telah

dibuat akan dimasukkan kedalam template dan disusun sesuai kategorinya masing-masing.



Gambar 3.10. Pemasangan *template* dari SSE
(sumber Dokumen Pribadi, 2021)

C. Post produksi

File yang sudah selesai akan diberikan ke *Lead* terlebih terdahulu untuk diperiksa. Apabila ada revisi dari *Lead*, akan langsung dikembalikan kepada penulis untuk diperbaiki. Dan, apabila sudah ok, akan langsung diberikan ke *Production Coordinator*.

Tidak jarang akan ada *feedback* dari *client* untuk melakukan perubahan atau *update*. *Production Coordinator* akan memberikan kembali *file* kepada penulis dengan pengawasan *Lead*, dan akan dikembalikan kepada *Production Coordinator* apabila sudah selesai.

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

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan penulis selama menjalankan proses kerja magang secara WFH di Studio Shoh Entertainment sebagai *Rigger*:

1. Laptop *lagging* saat *file* proyek yang didapatkan berupa lanjutan atau ada *rigging* sebelumnya. Biasa terdapat pada proyek karakter.
2. Pengalaman merigging dengan durasi 1 hari pada masa awal kerja dan teknik merigging yang baru.
3. Kesulitan untuk mengatasi masalah dalam *rigging* karena minimnya pengetahuan penulis.
4. Penulis merasa kesulitan saat memahami penjelasan dari *Lead Rigger* saat ada masalah baru yang dihadapi oleh penulis.
5. Serial *Software Maya* yang dipakai harus menyesuaikan dengan proyek yang ada, sehingga penulis harus mengunduh *Software Maya* yang dibutuhkan.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi penulis apabila menemukan kendala tersebut:

1. Menonaktifkan *controller* yang tidak perlu saat menambah *controller* baru. Aktifkan bagian *controller* yang sekiranya perlu saja saat melakukan *paint weight skin*.
2. Mencatat atau mempelajari kembali teknik baru tersebut agar terbiasa, sehingga apabila mendapatkan *task* dengan permasalahan yang sama akan dapat teratasi dengan cepat.
3. Meminta bantuan solusi kepada *lead/Supervisor* dalam masalah tersebut, seperti contoh langkah-langkah yang harus diproses penulis agar mendapatkan solusi dari masalah tersebut.
4. Penulis meminta bantuan dengan cara meminta langkah-langkah spesifik dari masalah yang penulis hadapi.
5. Penulis meminta bantuan kepada IT kantor untuk mengunduh *Software Maya* dilaptop penulis.