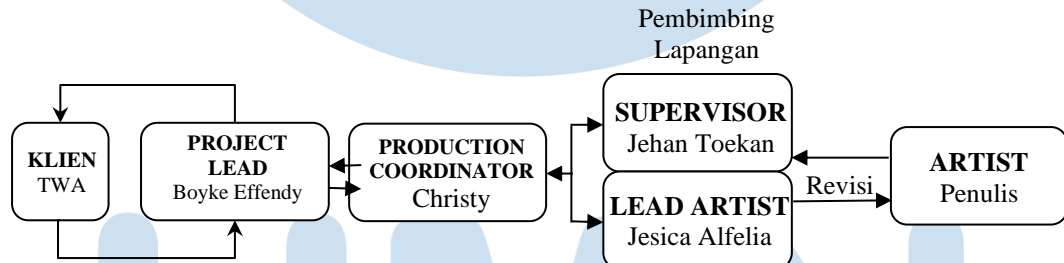


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Semasa program magang berjalan, penulis berkedudukan di divisi *2D Artist*, namun awalnya tidak memiliki peran yang tetap karena masih terdapat tahap yang belum terselesaikan atau belum siap untuk ditindaklanjuti. Peran pertama yang diterima oleh penulis adalah sebagai *color script artist* pada proyek animasi yang bernama Mary. Proyek ini bersifat rahasia, sehingga penulis tidak dapat menulis secara perincian tentang proyek tersebut. Setelah *color script* diselesaikan, penulis dipindahkan menjadi *concept artist* pada proyek TWA. Setelah bekerja sekian lama, *supervisor* menetapkan penulis sebagai *concept artist* pada proyek TWA. Selama menjadi seorang *concept artist* pada proyek animasi TWA, penulis dibimbing oleh bapak Jehan Toekan sebagai *Supervisor* proyek TWA.



Gambar 3.1 Koordinasi Proyek Animasi TWA
(sumber Dokumentasi Pribadi, 2021)

Berikut bagan yang ditunjukkan di atas menggambarkan tahap koordinasi pada proyek animasi TWA. Koordinasi diawali dari klien yang berdiskusi dengan *project lead* apa yang perlu dibuat atau direvisi. *Production coordinator* lalu bergerak untuk memberikan tugas kepada divisi tertentu. *Supervisor* menerima perintah dan menugaskan *lead artist* untuk membuat sketsa desain *environment*. Sketsa tersebut kemudian dilanjutkan penulis sebagai *artist* hingga selesai. Siklus terulang kembali apabila terdapat revisi.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Dalam kurun waktu 800 jam program magang, penulis ditugaskan dalam peran yang berbeda-beda namun tetap dalam divisi yang sama yaitu *2D Artist*. Karya yang telah dibuat antara lain *color script*, *concept art*, ilustrasi untuk kebutuhan promosional, dan lainnya. Proyek yang dikerjakan juga tidak tetap dalam satu proyek saja. Beberapa proyek yang pernah dikerjakan sejauh ini adalah MRY dan TWA. Penulis kini akan menjelaskan apa yang sudah dilakukan selama masa magang berjalan.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Di bawah ini adalah sebuah tabel yang dipenuhi dengan tugas yang telah penulis lakukan selama program magang:

Tabel 3.1 Tugas Magang Per Minggu
(Sumber olahan peneliti, 2021)

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	14 Juni 2021 - 18 Juni 2021	Mary (MRY)	<ul style="list-style-type: none">● Mendatangi Studio untuk menandatangani kontrak● Menonton sambil mengobservasi <i>animatic</i> MRY beserta dengan <i>concept art</i> yang sudah disediakan.● Pembuatan <i>color script</i> MRY.
2.	21 Juni 2021 - 25 Juni 2021	Mary (MRY) TWA	<ul style="list-style-type: none">● MRY pembuatan <i>color script</i>..● Revisi <i>color script</i> MRY.● Penambahan beberapa shot dari <i>animatic</i> untuk dijadikan <i>color script</i> MRY.● TWA <i>concept art</i> merapikan dan mewarnai <i>environment</i>.

3.	28 Juni 2021 - 2 Juli 2021	Mary (MRY) TWA	<ul style="list-style-type: none"> ● Revisi <i>color script</i> MRY. ● TWA <i>concept art</i> merapikan dan mewarnai <i>environment</i>.
	5 Juli 2021 - 9 Juli 2021	Mary (MRY) TWA	<ul style="list-style-type: none"> ● MRY <i>color script revision</i>. ● TWA <i>concept art</i> merapikan dan mewarnai <i>environment</i>.
	12 Juli 2021 - 16 Juli 2021	Mary (MRY) TWA	<ul style="list-style-type: none"> ● MRY <i>color script revision</i> ● TWA <i>concept art</i> merapikan dan mewarnai <i>env_houseBackyard_ext</i> dan <i>env_houseDolansRoom</i>.
	19 Juli 2021 - 23 Juli 2021	Mary (MRY) TWA	<ul style="list-style-type: none"> ● MRY <i>color script revision</i>. ● TWA <i>2D asset background making</i> pada <i>env_house_ext</i>.
	26 Juli 2021 - 30 Juli 2021	Mary (MRY) TWA	<ul style="list-style-type: none"> ● MRY <i>color script revision</i>. ● TWA <i>2D asset background making</i> pada <i>env_houseBathroom_int</i>, <i>env_houseDolansRoom_int</i>, <i>env_houseKitchen_int</i>, <i>env_houseLivingRoom_int</i>, <i>env_house_ext</i>.
	2 Agustus 2021 - 6 Agustus 2021	TWA	<ul style="list-style-type: none"> ● TWA <i>chr_mom character design</i> ● TWA <i>2D asset background making</i> pada, <i>env_houseDolansRoom_int</i>, <i>env_houseKitchen_int</i>, <i>env_houseLivingRoom_int</i>.

			<ul style="list-style-type: none"> ● TWA <i>concept art</i> pada <i>env_playroom_int</i>
9 Agustus 2021 - 13 Agustus 2021	Mary (MRY) TWA		<ul style="list-style-type: none"> ● MRY <i>color script revision</i>. ● TWA <i>2D asset background making</i> pada <i>env_houseLivingRoom_int, env_playroom_int</i>. ● TWA <i>concept art</i> pada <i>env_playroom_int</i>
16 Agustus 2021 - 20 Agustus 2021	TWA Marketing (MRKT)		<ul style="list-style-type: none"> ● TWA <i>training</i> menggunakan Adobe Illustrator. ● TWA <i>2D asset background making</i> menjadi <i>vector</i> pada <i>env_houseBathroom_int, env_houseDolansRoom_int, env_houseKitchen_int, env_houseLivingRoom_int</i>. ● MRKT membuat ilustrasi untuk perayaan kemerdekaan Indonesia.
23 Agustus 2021 - 27 Agustus 2021	TWA		<ul style="list-style-type: none"> ● TWA <i>2D asset background making</i> menjadi <i>vector</i> pada <i>env_houseDolansRoom_int, env_houseLivingRoom_int, env_house_ext, env_playroom_int</i>.
30 Agustus 2021 - 3 September 2021	TWA		<ul style="list-style-type: none"> ● TWA <i>2D asset background making</i> menjadi <i>vector</i> pada <i>env_playroom_int</i> ● TWA <i>concept art</i> merapikan dan mewarnai sketsa <i>env_houseLenRoom_int</i> dan <i>env_houseNamiRoom_int</i>.

	6 September 2021 - 10 September 2021	TWA <i>Marketing</i> (MRKT)	<ul style="list-style-type: none"> ● TWA <i>concept art</i> merapikan dan mewarnai sketsa <i>env_houseLenRoom_int</i> dan <i>env_houseNamiRoom_int</i>. ● TWA <i>layout and isometric making</i> pada <i>env_house_int</i>. ● MRKT membuat sketsa untuk poster promosiional proyek TWA.
	13 September 2021 - 17 September 2021	TWA	<ul style="list-style-type: none"> ● TWA <i>layout and isometric making</i> pada <i>env_house_int</i> dan <i>env_houseDolansRoom_int</i>. ● TWA <i>concept art</i> <i>env_houseLenRoom_int</i>.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Dalam jangka waktu perjalanan magang, penulis ditempatkan pada divisi *2D Artist*. Dalam divisi ini, penulis pernah ditugaskan dalam pembuatan *color script*, *concept art*, *2D background making*, dan *character design*. Namun peran yang dominan dilakukan oleh penulis adalah pembuatan *concept art*. Tugas penulis sebagai *concept art* adalah untuk memberikan warna, merapikan, serta memberikan *detail* yang lebih sesuai dengan sketsa awal.

Pembuatan *concept art* TWA diawali dengan penulis yang meminta supervisor Jehan Toekan untuk sketsa yang akan dikerjakan. Sketsa biasa dilakukan oleh Jessica Alfelia seorang *Lead Artist* dan kemudian dilanjutkan ke penulis. Penulis biasa diberikan referensi warna dari berbagai foto arsitektur oleh *supervisor* supaya hasil sesuai dengan keinginan. Setelah menerima sketsa dan referensi warna, penulis memulai untuk merapikan sketsa dan mewarnai. Karya telah diselesaikan, penulis mengirimkan hasil tersebut ke supervisor untuk diberikan review. Penulis menggunakan program Clip Studio Paint PRO dan kemudian disimpan dalam

bentuk .psd atau Photoshop. Pembuatan karya dibimbing oleh *supervisor* Jehan Toekan sebelum dilanjutkan kepada *3D modeller* yang bertugas untuk membuat *3D model* dari *concept art* tersebut.

Pada bagian ini, akan dijelaskan proses cara penulis melaksanakan salah satu pekerjaannya sebagai *concept artist* pada animasi TWA. Dikarenakan proyek TWA masih bersifat rahasia dan belum dirilis, penulis tidak dapat menjelaskan terlalu dalam mengenai proyek tersebut. TWA merupakan sebuah animasi yang ditujukan kepada anak-anak Indonesia. Berikut adalah salah satu sketsa yang diberikan ke penulis.



Gambar 3.2 Sketsa *env_houseLenRoom_int*

(sumber Lumine Studio, Jesica Alfelia, 2021)

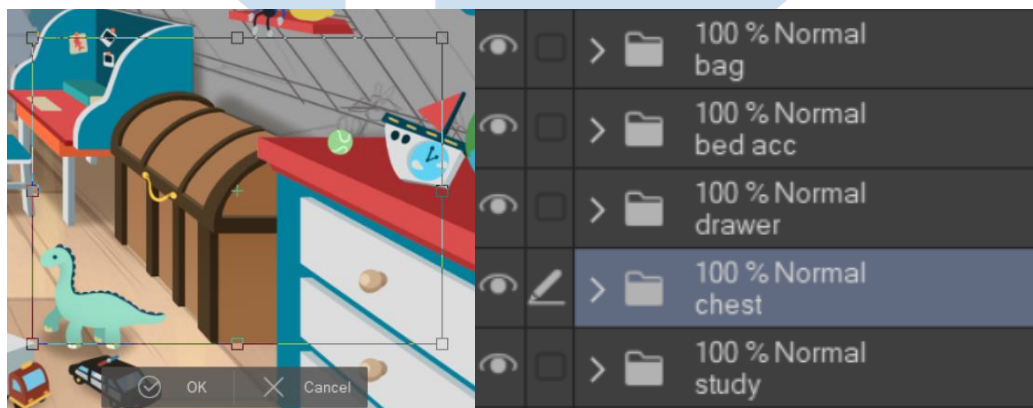
Penulis ditugaskan untuk memberikan warna kepada sketsa pada *Len's room environment*. Selain disediakan sketsa, penulis juga disediakan beberapa foto untuk memberikan bayangan kepada penulis untuk *color palette* yang akan digunakan. Foto yang diberikan didapatkan melalui *Google Search* dan *Pinterest*. Penulis memulai untuk melakukan eksplorasi pada sketsa tersebut bersama dengan foto referensi. Sebelum memulai untuk mewarnai, penulis melakukan proses *outline* di mana sketsa dibuat lebih rapi dan perspektifnya sedikit diperbaiki.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.3 Sketsa *env_houseLenRoom_int* setelah dirapikan
(sumber Dokumentasi Pribadi, 2021)

Setiap *object* dipisah dalam bentuk folder dan tidak digabung agar hasil *render* terlihat rapi dan mudah untuk melakukan revisi. *Object* yang diwarnai langsung diberikan gradasi, sehingga *object* tersebut tidak terlihat *flat* dan memiliki volume. Proses *rendering* ini dilakukan satu per satu pada setiap *object* hingga selesai.



Gambar 3.4 Penggunaan *Layers* dan *Folders*
(sumber Dokumentasi Pribadi, 2021)

Langkah terakhir yang dilakukan oleh penulis adalah memberikan *shadow* pada setiap permukaan yang berdekatan dengan semua *object*. Berikut adalah hasil *rendering* untuk *Len's Room*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



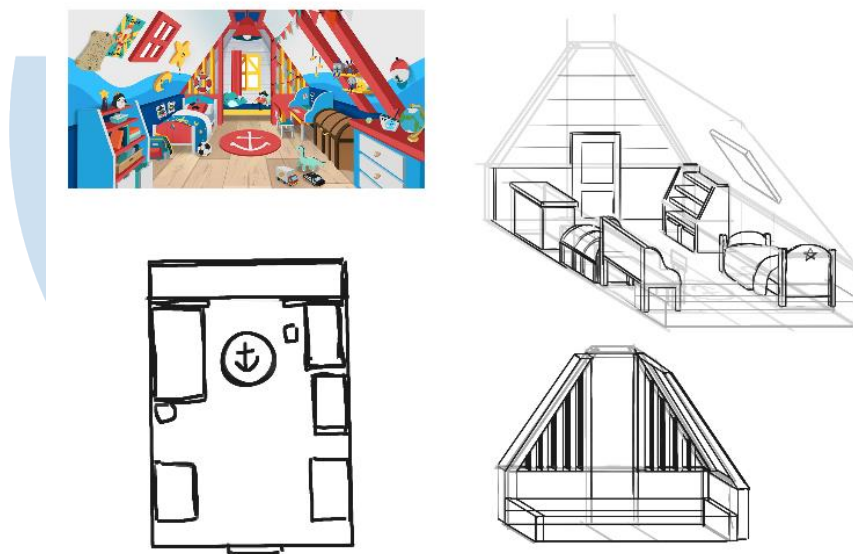
Gambar 3.5 Hasil *concept art* sebelum revisi
(sumber Dokumentasi Pribadi, 2021)

Concept art telah diciptakan, namun pihak *supervisor* meminta untuk menggantikan beberapa warna karena masih terkesan gelap. Penulis seiring waktu melakukan revisi beserta dengan bantuan *supervisor* Jehan Toekan untuk mendapatkan hasil akhir yang memuaskan. Setelah mengganti beberapa warna pada *concept art* tersebut, karya yang diciptakan menjadi terlihat lebih cerah dari sebelumnya dan dapat dilanjutkan untuk dibuat *3D model*-nya.

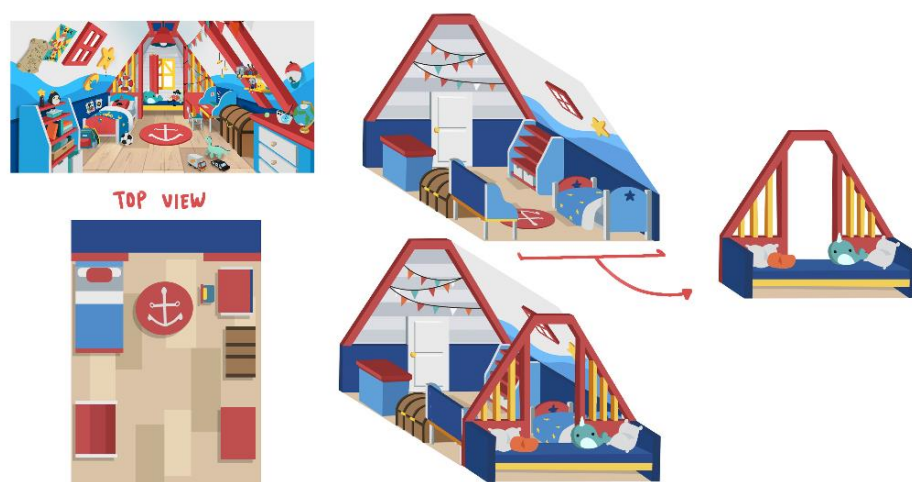


Gambar 3.6 Hasil *concept art* sesudah revisi
(sumber Dokumentasi Pribadi, 2021)

Untuk membantu proses modelling, penulis diminta untuk membuat sebuah layout dari *environment* tersebut. Penulis menciptakan *floor map* beserta dengan *isometry* dari ruangan tersebut dalam sudut yang berbeda. Penulis pertama membuat sebuah sketsa pada perspektif tertentu sambil mengukur ukuran objek yang berada pada *concept art* agar ukurannya tetap sama walaupun di perspektif yang berbeda. Berikut adalah hasil dari sketsa tersebut.

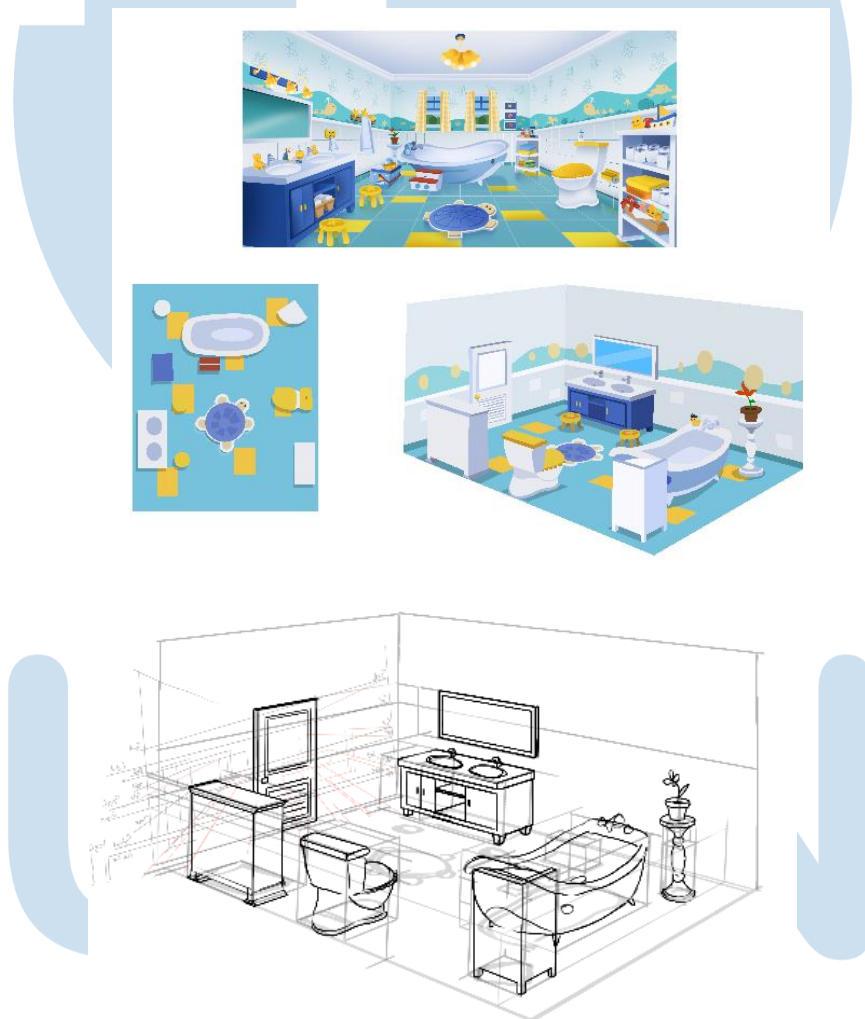


Gambar 3.7 Sketsa *floor map* dan *isometry env_houseLenRoom_int*
(sumber Dokumentasi Pribadi, 2021)



Gambar 3.8 Hasil akhir *floor map* dan *isometry env_houseLenRoom_int*
(sumber Dokumentasi Pribadi, 2021)

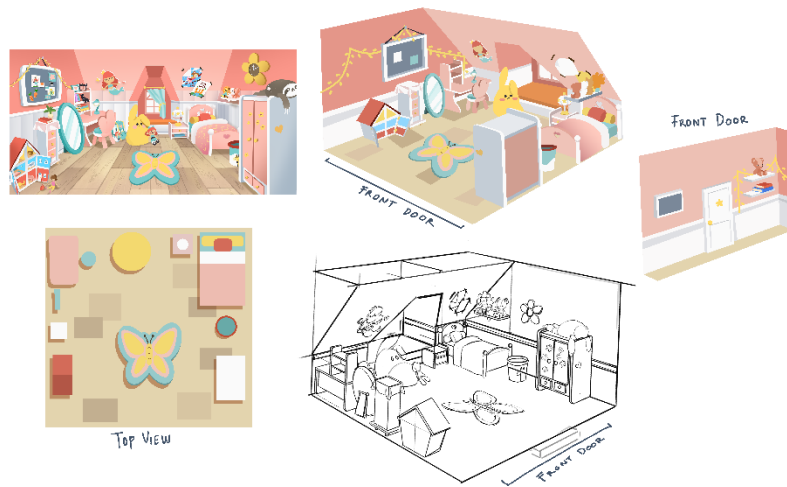
Setelah melakukan sketsa, penulis melanjutkan untuk mewarnai sketsa tersebut dengan menggunakan Adobe Illustrator. Hal ini mempermudah dan mempercepat proses mewarnai pada *environment* tersebut. Gambar di atas adalah hasil dari fase mewarnai, yang kemudian akan diajukan ke pihak *3D Modeller*. Proses ini dilakukan beberapa kali terhadap beberapa *environment* yang penulis telah ciptakan. Berikut adalah beberapa contoh karya yang telah diciptakan oleh penulis sendiri.



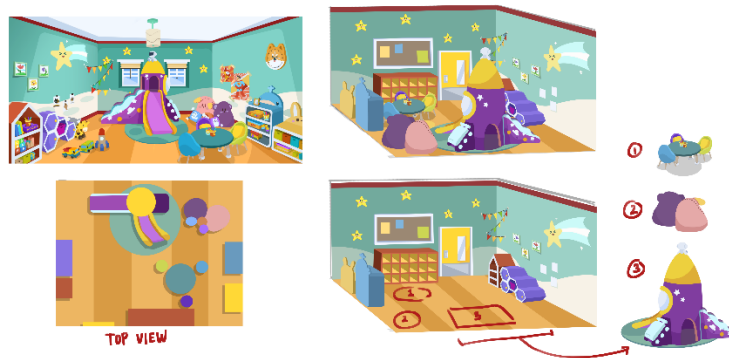
Gambar 3.9 *Floor map dan isometry env_houseBathroom_int*

(sumber Dokumentasi Pribadi, 2021)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.9 *Floor map dan isometry env_houseNamiRoom_int*
 (sumber Dokumentasi Pribadi, 2021)



Gambar 3.10 *Floor map dan isometry env_playroom_int*
 (sumber Dokumentasi Pribadi, 2021)



Gambar 3.11 *Floor map dan isometry env_houseDolanRoom_int*
(sumber Dokumentasi Pribadi, 2021)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Untuk mencapai konsistensi, penulis meminta sebuah *file* mengenai *concept art* yang sebelumnya telah dibuat. Mengetahui setiap objek memiliki layer yang berbeda pada saat melakukan *rendering*, hal ini menyebabkan jumlah *layer* yang banyak dan program menjadi berjalan sedikit lambat. Terkadang, karena salah satu *environment* memiliki banyak sekali benda yang dipajang, jumlah *layer* telah melampaui batas *file* jenis *.psd* atau Photoshop. Suatu kala, penulis diminta untuk membuat *background environment* menggunakan Adobe Illustrator. Pada saat ini, penulis sempat mendapatkan kesulitan untuk menggunakan Adobe Illustrator, dikarenakan penulis lebih berpengalaman menggunakan program seperti Photoshop dan Clip Studio Paint PRO.

Secara non teknis, penulis memiliki kendala kecil seperti lupa memulai *timer* saat ingin memulai bekerja. Karena kondisi kerja adalah *work from home*, terdapat juga masalah komunikasi yang menghabiskan banyak waktu. *Workload* yang diterima juga tidak terlalu konsisten tergantung dengan keadaan atau kemauan klien, sehingga penulis terkadang memiliki kesulitan untuk mengatur waktu.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk menangkal kendala-kendala yang muncul ketika magang berjalan, penulis berhasil mendapatkan solusi. Untuk menghindari file yang berat, penulis membuat dua jenis *file*. Salah satu *file*-nya berisi dengan *layers* yang sudah digabung yang mengurangi ukuran *file*. *File* yang kedua berperan sebagai *backup*, apabila terdapat revisi ataupun *file* yang hilang karena berat. Ketika ditugaskan untuk menggunakan Adobe Illustrator, penulis melakukan *self-training* dengan mencari *tutorials* melalui YouTube. *Tutorials* tersebut, beserta dengan ilmu yang pernah diajarkan pada saat perkuliahan, membantu penulis dengan cepat untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Untuk menghindari kelupaan, penulis menggunakan catatan ataupun *sticky notes* yang tertempel di dinding di mana penulis bekerja sebagai tanda peringatan. Apabila penulis menghadapi keadaan di mana *workload* terasa terlalu banyak, penulis pertama akan mencatat tugas-tugas tersebut dari prioritas yang tertinggi hingga rendah. Catatan tersebut membantu penulis untuk menjadi lebih terorganisir dan bekerja lebih efisien.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA