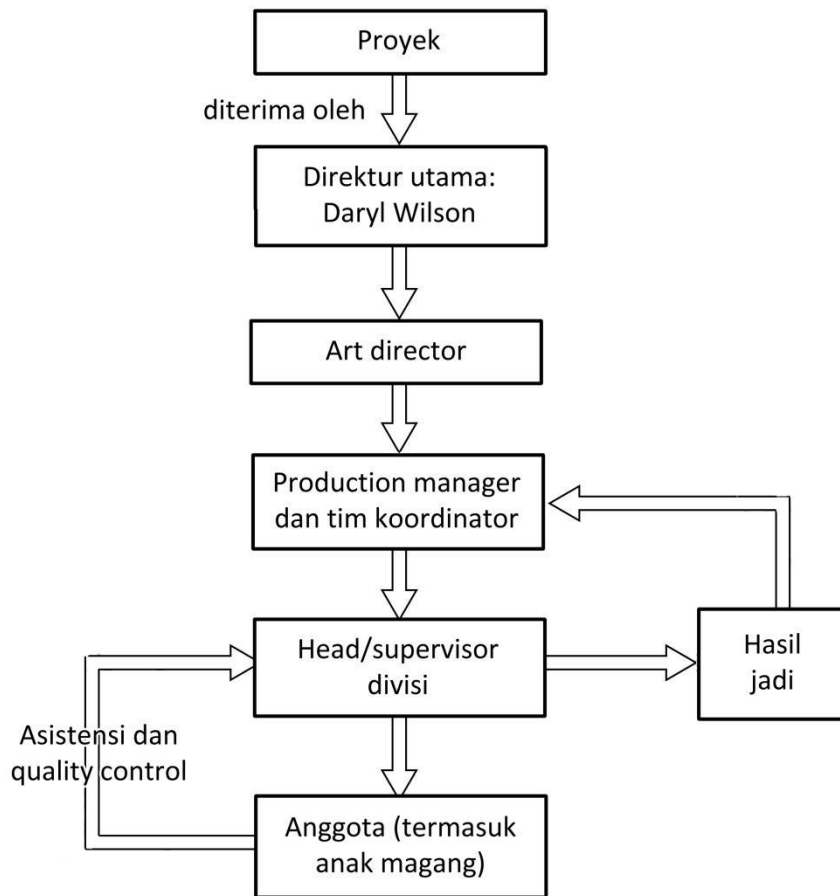


## BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi



Gambar 3.1 Alur Kerja di Kumata Studio

Sumber: PT. Kumata Studio (2022)

Gambar di atas merupakan alur pengerjaan proyek di Kumata Studio. Proyek di Kumata Studio diterima oleh direktur utama Kumata Studio dan diteruskan ke *art director* dan *production manager* serta tim koordinator. Proyek pun masuk ke tahap produksi dan diawasi perkembangannya oleh ketua tiap divisi. Anak magang sendiri merupakan bagian dari anggota divisi dan diharuskan melakukan asistensi ke ketua divisi.

Pengerjaan proyek di Kumata Studio dimulai apabila proyek telah diterima secara resmi oleh Daryl Wilson, selaku direktur utama dari PT. Kumata Indonesia. Proyek tersebut pun diserahkan kepada *art director* yang telah ditetapkan sebelumnya oleh direktur utama. Selanjutnya, *production manager* dan tim koordinator akan melakukan perincian lebih lanjut serta pengkajian waktu pengerjaan secara mendetail. Dengan demikian, proyek pun dapat diturunkan kepada tim produksi dari divisi masing-masing (PT. Kumata Indonesia, 2022, hlm. 7).

*Head* atau supervisor akan memegang tanggung jawab atas setiap divisi masing-masing. Pembagian tugas dalam proyek yang telah diterima akan dilakukan setelah dilaksanakannya *brief* atau *table reading* secara bersama. Hasil kerja dari pembagian tugas akan diasistensikan anggota tim kepada *head* atau supervisor setiap divisi untuk keperluan *quality control*. Tahap terakhir ialah pengumpulan hasil pekerjaan tim oleh *head* atau supervisor kepada direktur produksi. Anak magang sendiri merupakan bagian dari divisi tim, yang dipilih berdasarkan hasil kinerja selama masa percobaan (PT. Kumata Indonesia, 2022, hlm. 7).

Mengingat pandemi COVID-19 yang mewabah di Indonesia, penulis melakukan magang secara *WFO* (*work from office*) hanya selama satu bulan, dan empat bulan selebihnya dilakukan secara *WFH* atau *work from home*. Kumata sendiri beralamatkan di Jl. Simpang Pahlawan 1 no. 1, Bandung. Bulan pertama penulis diisi dengan pengenalan tempat serta pegawai, pengenalan perangkat lunak ToonBoom, serta persiapan dan penilaian untuk masuk ke proyek. Setelah proses persiapan proyek selesai, penulis masuk ke proyek film layar lebar berjudul *PTJK*.

Pada proyek tersebut, penulis melakukan riset terhadap salah satu adegan yang ada di *storyboard*. Pada setiap prosesnya, penulis melakukan asistensi kepada kepala divisi proyek, Dito Sulistyano, dan melakukan revisi hingga akhirnya diterima. Masuknya proyek baru yang lebih mendesak membuat penulis dipindahkan ke proyek serial animasi berjudul *JKV*. Alur kerja penulis dalam proyek *JKV* sama seperti proyek sebelumnya, yaitu melakukan asistensi setiap tahap agar tidak terjadi kerja dua kali. Umumnya, penulis melakukan asistensi setiap menyelesaikan *clean up*, *shading*, atau *coloring*.

Proyek yang penulis kerjakan merupakan rahasia perusahaan, sehingga penulis tidak dapat menuliskan detail dari proyek yang dikerjakan.

### **3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang**

Penulis melakukan berbagai tugas teori dan praktek sebelum dinilai sanggup untuk bergabung dalam proyek.

#### **3.2.1 Tugas yang Dilakukan**

Penulis melakukan persiapan proyek serta pengenalan perangkat lunak ToonBoom pada bulan pertama *WFO* di Kumata Studio Bandung. Pada hari kedua dan ketiga, penulis membuat analisis dari dua belas prinsip animasi pada *shot-shot* yang diberikan oleh Kumata Studio. Di mana *shot* yang diberikan berjumlah sebelas *shot* dan berasal dari serial animasi *The Amazing World of Gumball*. Penulis pun membuat video animasi menggunakan Clip Studio Paint dan After Effects untuk menjelaskan penerapan prinsip tersebut pada video yang diberikan. Selain itu, penulis juga mengerjakan analisis dari tiga animasi pendek, yaitu *Le Gouffre*, *Hair Love*, dan *Purl*.

Selanjutnya, penulis membuat aset untuk animasi *cut out* dari empat tokoh, yaitu Darwin dan Gumball dari serial *The Amazing World of Gumball*, serta tokoh Justin memakai kaos dan Justin tanpa kaos. Khusus tokoh Justin, penulis membuat aset untuk animasi *turn around*, sehingga dibutuhkan lima tampak dari Justin (depan, 3/4 kanan, samping, 3/4 kiri, belakang).

Pada tugas membuat aset animasi *cut out*, penulis membuat potongan dari tubuh tokoh untuk mempermudah penganimasian, membuat palet warna, membuat hierarki dalam bentuk *peg* di *nodes* ToonBoom, serta mempelajari penggunaan *layer lineart* dan *color*. Dengan demikian, tokoh *cut out* pun dapat dianimasikan dengan mudah. Misalnya, animator hanya perlu menggerakkan *peg* dari lengan kanan atas untuk menggerakkan keseluruhan tangan kanan tokoh. Pergerakannya pun menyerupai *IK* yang ada di aplikasi Maya.

Setelah penulis dinilai mampu untuk bergabung dengan proyek, penulis masuk ke proyek film berjudul *PTJK*. Penulis hanya sempat mengerjakan tes animasi dari salah satu adegan *storyboard* sebelum dipindahkan ke proyek serial animasi *JKV* yang lebih mendesak. Pada proyek *JKV*, penulis mencoba membuat tes animasi dari salah satu adegan yang ada dalam plot cerita. Penulis pun membuat adegan tiga *shot* yang berdurasi enam detik dalam bentuk *rough*. Setelahnya, penulis mengerjakan tes animasi *shot* berdurasi dua detik hingga tahap warna dan *shading*. Karena penulis meminta jam tambahan atau lembur untuk memenuhi syarat kelulusan magang, penulis pun mendapat tugas tambahan, yaitu membuat efek visual untuk animasi dan palet warna di ToonBoom. Tugas-tugas penulis selanjutnya berhubungan dengan proyek *JKV* tersebut.

Pada akhir bulan April, penulis diberikan kepercayaan sebagai asisten dari salah satu supervisor magang. Penulis bertugas memberikan laporan hasil kerja dari dua anak magang yang dipegang oleh supervisor magang. Penulis juga membantu memberikan asistensi tugas latihan, serta membantu menjawab pertanyaan dan memberikan solusi apabila terdapat kendala. Penulis juga masuk ke sebuah proyek baru setelah *JKV*.

### **3.2.2 Uraian Kerja Magang**

#### **1. Perkenalan**

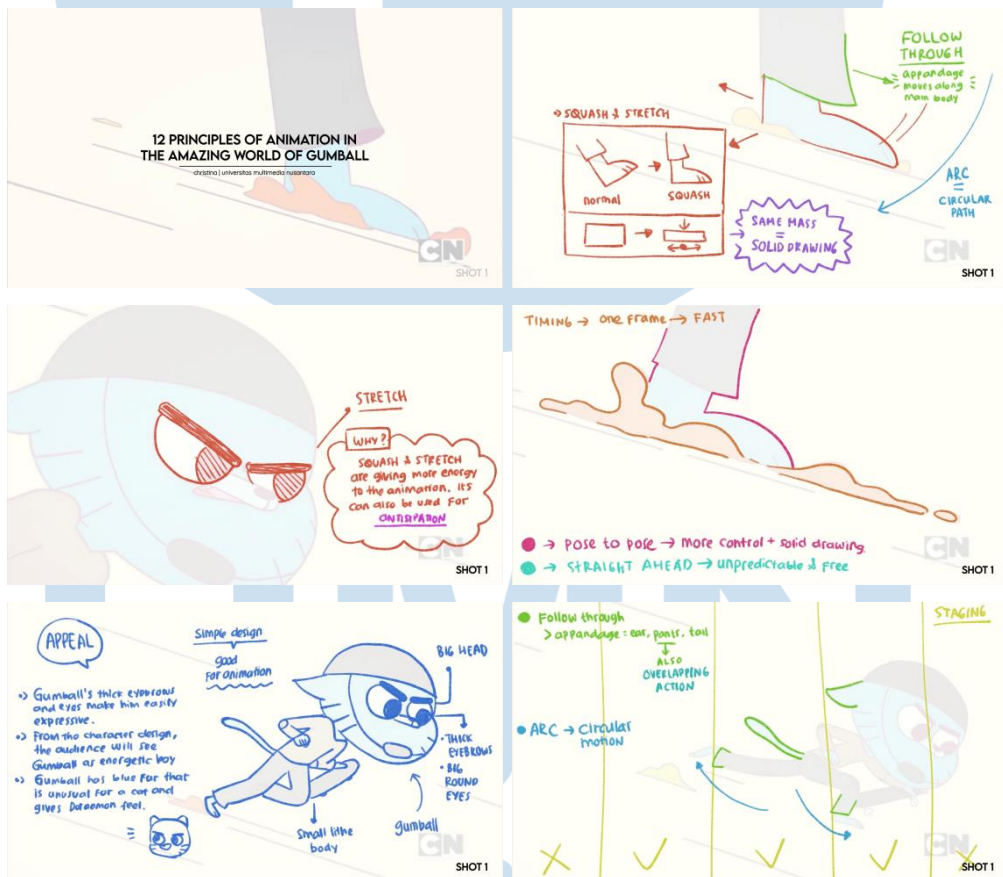
Penulis melakukan pendaftaran sidik jari, membuat akun khusus praktek magang di Kumata Studio, serta meminta bantuan dalam mengunduh dan melakukan instalasi aplikasi ToonBoom v17.

#### **2. Tugas teori**

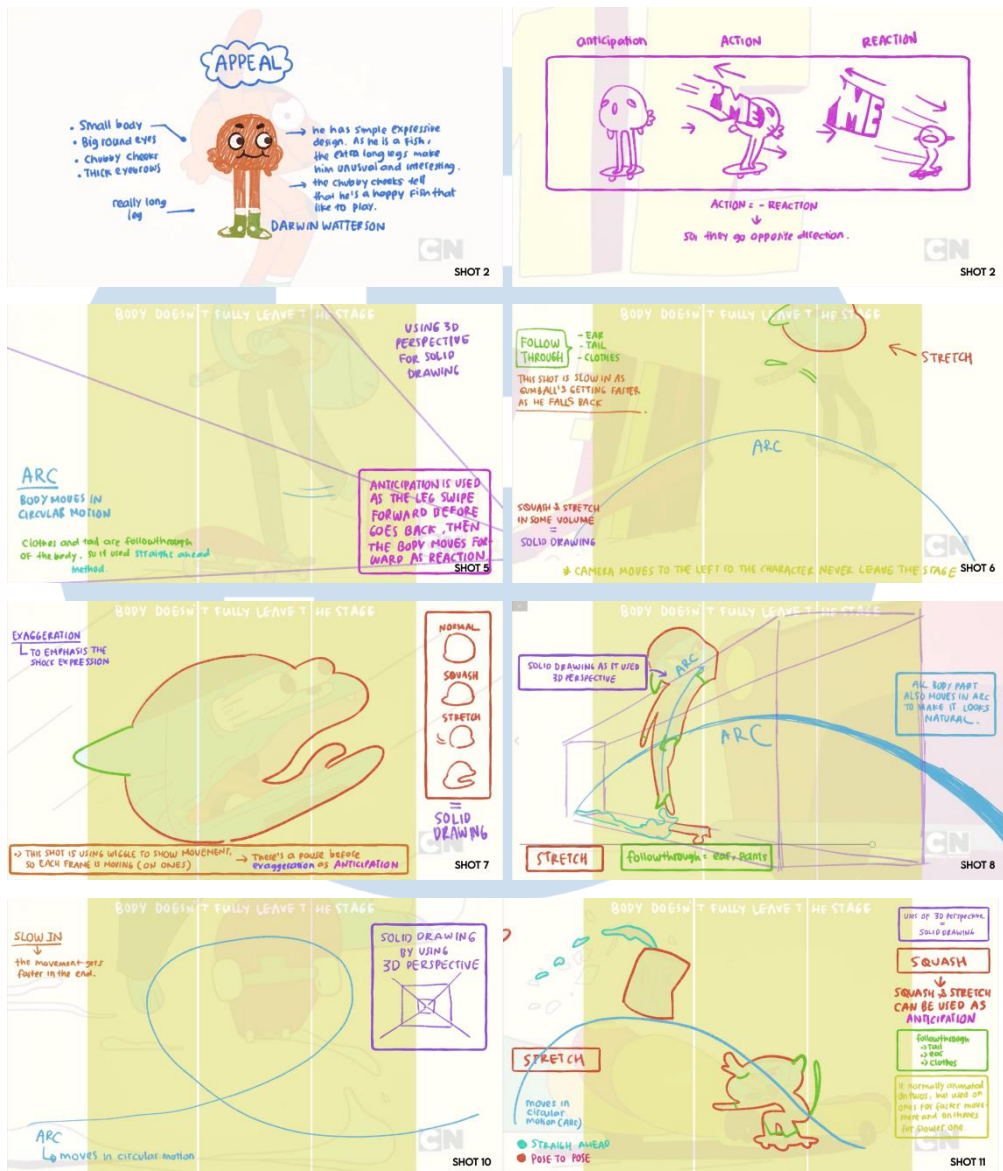
Penulis mengerjakan tugas teori analisis tiga animasi pendek, yaitu *Le Gouffre*, *Hair Love*, dan *Purl*. Analisis tersebut penulis kerjakan dengan referensi internet, serta menonton berulang kali animasi yang diberikan. Analisis tersebut penulis kerjakan berdasarkan visual animasi, pesan yang ingin disampaikan, tanggapan dari penonton, nilai moral maupun sosial yang ingin disampaikan, serta pendapat pribadi penulis terhadap animasi tersebut.

Misalnya, bagaimana film *Purl* merepresentasikan kritik terhadap *bro culture* yang menjadi permasalahan di lingkungan kerja *startup*.

Tugas teori kedua penulis ialah membuat analisis dari dua belas prinsip animasi dari sebelas shot pendek animasi Gumball yang diberikan Kumata Studio. Analisis tersebut kemudian dibuat dalam bentuk video informatif. Penulis pun menuliskan deskripsi analisis dari kedua belas prinsip tersebut pada Google Docs yang diberikan, dan mengubahnya menjadi video informatif pada aplikasi Clip Studio Paint. Berikut beberapa tangkapan layar dari video yang dibuat penulis:



UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.2.2.1 Tugas 12 Prinsip Animasi

Sumber: pribadi

Kumpulan gambar di atas merupakan tangkapan layar dari video analisis 12 prinsip dasar animasi dari 11 shot pendek serial animasi *The Amazing World of Gumball* yang dibuat penulis. Penjelasan terkait prinsip tersebut dideskripsikan menggunakan tulisan tangan dan penganimasian ulang dari *outline* tokoh dalam *shot-shot* tersebut. Dengan demikian, penjelasan terkait penggunaan prinsip dasar pada *shot* tersebut pun dapat mudah dimengerti.

Penulis juga melakukan beberapa riset mengenai tahap preproduksi animasi. Penulis menuliskan riset mengenai penggunaan warna dalam merepresentasikan emosi dan kepribadian terhadap tokoh maupun adegan,

riset terkait gaya animasi menurut pendapat pribadi maupun hasil pencarian di internet, serta membuat ringkasan dari buku yang diberikan oleh supervisor penulis yang berjudul *Animation production: Documentation and organization* yang ditulis oleh Musburger. Selain itu, sering kali diadakan pembahasan tips dan trik pembuatan ilustrasi dan animasi saat rapat pagi dan sore yang penulis ikuti.

### 3. *Cut-out animation*

Penulis ditugaskan membuat sebuah aset *cut out* dari tokoh yang diberikan, yaitu tokoh Gumball dan Darwin dari *The Amazing World of Gumball*, dan tokoh Justin. Khusus untuk tokoh Justin, penulis diberikan dua versi Justin untuk dibuat dalam lima tampak guna membuat animasi *turntable*. Penulis memulai tugas ini dari membuat palet warna berdasarkan gambar yang diberikan, sebagai berikut:



Gambar 3.2.2.2Palet Warna Tokoh Darwin

Sumber: pribadi

Gambar di atas merupakan aset animasi *cut out* dari tokoh serial *The Amazing World of Gumball* yang bernama Darwin. Darwin sendiri merupakan ikan berwarna jingga yang memiliki sirip dan kaki. Aset tersebut dibuat penulis berdasarkan referensi yang diberikan supervisor magang penulis, dan memiliki warna sesuai palet warna tokoh aslinya.



Gambar 3.2.2.3 Palet Warna Tokoh Gumball

Sumber: pribadi

Gambar di atas merupakan aset animasi *cut out* dari tokoh serial *The Amazing World of Gumball* yang bernama Gumball. Gumball sendiri merupakan kucing berwarna biru dengan mata hitam besar. Aset tersebut dibuat penulis berdasarkan referensi yang diberikan supervisor magang penulis, dan memiliki warna sesuai palet warna tokoh aslinya



Gambar 3.2.2.4 Palet Warna Tokoh Justin Tanpa Baju

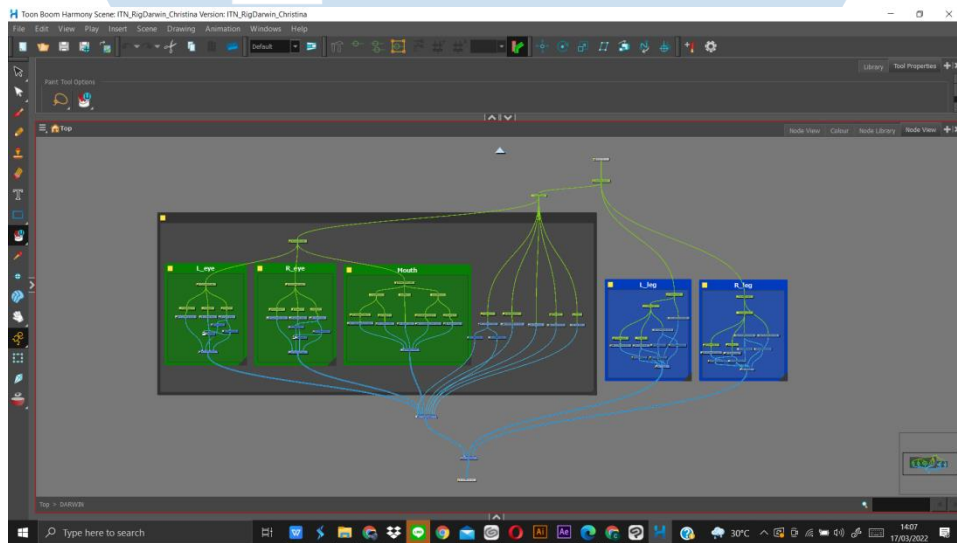
Sumber: pribadi

Gambar di atas merupakan aset animasi *cut out* dari tokoh bernama Justin. Aset tersebut dibuat penulis berdasarkan referensi yang diberikan supervisor magang penulis, dan memiliki warna



sesuai palet warna tokoh aslinya. Untuk aset ini, penulis membuat dalam enam tampak, yaitu tampak depan,  $\frac{3}{4}$  samping kanan, samping kanan,  $\frac{3}{4}$  samping kiri, samping kiri, dan tampak belakang. Dengan demikian, aset ini dapat bergerak secara *turn-around* ketika diputar.

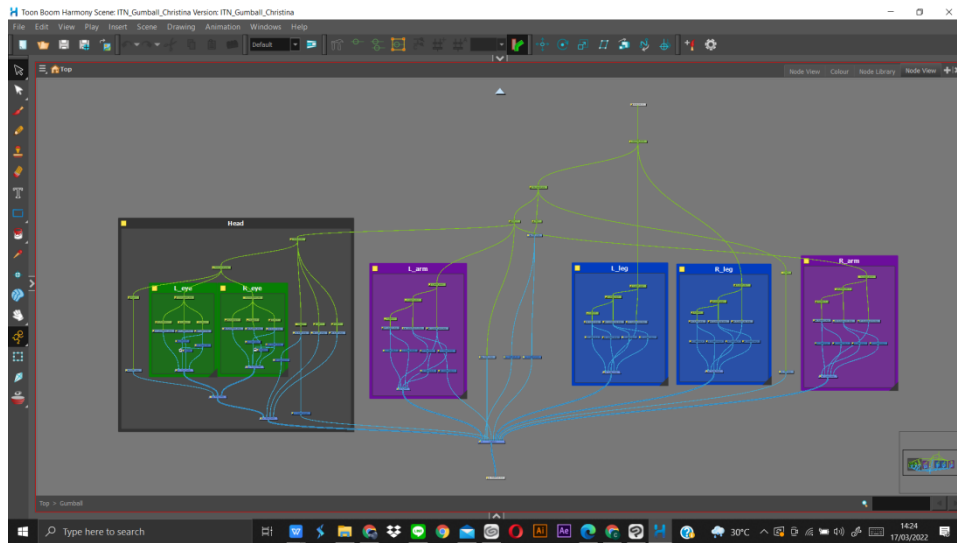
Setelah membuat palet warna tersebut, penulis membuat hierarki pada *node view* ToonBoom agar setiap bagian tubuh dapat dianimasikan menggunakan teknik *cut out animation*. Umumnya, penulis membagikan bagian tubuh menjadi kepala (termasuk wajah dan isinya), badan bagian atas, kaki kanan, dan kaki kiri. Penulis juga merapkannya ke dalam *group* untuk mempermudah menyeleksi bagian yang ingin digerakkan. Selanjutnya, penulis pun membuat bagian-bagian tubuh menggunakan *polyline tool* pada *layer* yang telah dirapikan pada hierarki di *node view*.



Gambar 3.2.2.5 Node View Tokoh Darwin

Sumber: pribadi

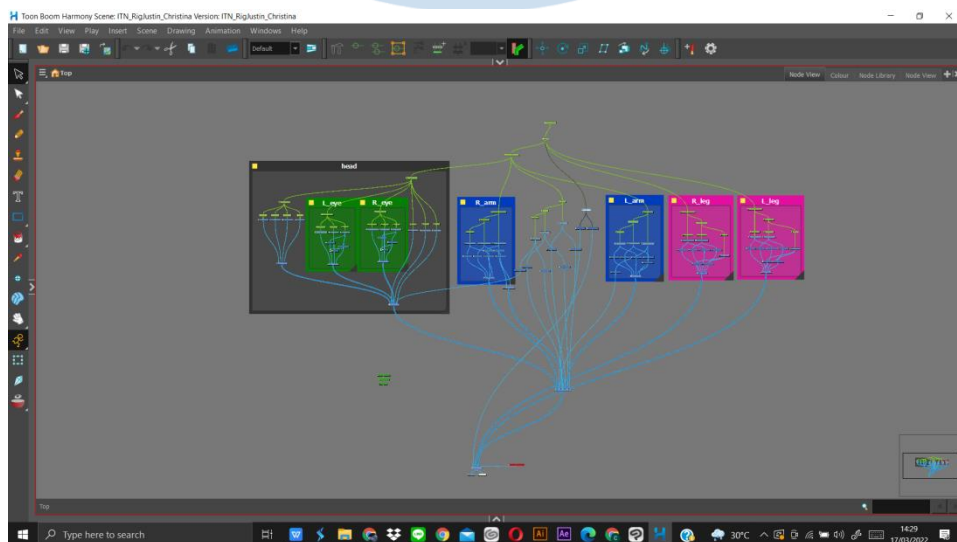
Gambar di atas merupakan tangkapan layar dari aplikasi ToonBoom yang menunjukkan *node view* dari aset animasi tokoh Darwin. *Node-node* yang ada telah disesuaikan dan dikelompokkan dengan rapi, sehingga aset animasi *cut out* dapat dianimasikan dengan baik. Pengelompokkannya sendiri berdasarkan bagian tubuh dari tokoh.



Gambar 3.2.2.6 Node View Tokoh Gumball

Sumber: pribadi

Gambar di atas merupakan tangkapan layar dari aplikasi ToonBoom yang menunjukkan *node view* dari aset animasi tokoh Gumball. *Node-node* yang ada telah disesuaikan dan dikelompokkan dengan rapi, sehingga aset animasi *cut out* dapat dianimasikan dengan baik. Pengelompokkannya sendiri berdasarkan bagian tubuh dari tokoh.

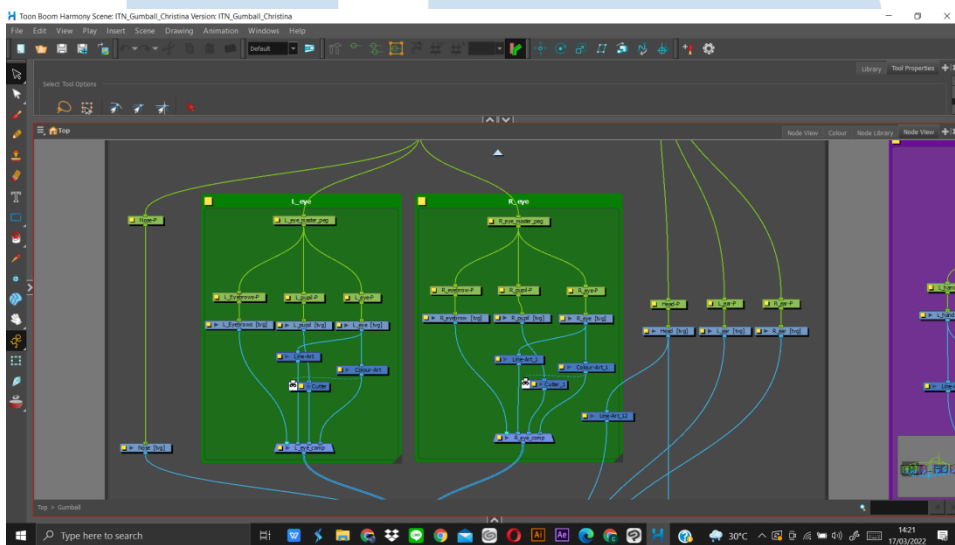


Gambar 3.2.2.7 Node View Tokoh Justin Tanpa Baju

Sumber: pribadi

Gambar di atas merupakan tangkapan layar dari aplikasi ToonBoom yang menunjukkan *node view* dari aset animasi tokoh Justin tanpa baju. *Node-node* yang ada telah disesuaikan dan dikelompokkan dengan rapi, sehingga aset animasi *cut out* dapat dianimasikan dengan baik. Pengelompokkannya sendiri berdasarkan bagian tubuh dari tokoh.

Dalam pembuatan tokoh tersebut, penggunaan *layer* juga harus diperhatikan dengan seksama. *Layer lineart* dan *layer color* dapat diatur secara penempatan pada hierarki *node view*. Misalnya, penggunaan *layer* berbeda pada bagian mata dapat berfungsi untuk memotong bagian hitam mata agar tidak keluar dari bagian putih mata. Penerapannya dapat dilihat pada gambar 3.2.1.8 yang merupakan *node view* dari mata tokoh Gumball.



Gambar 3.2.2.8 Penggunaan *Layer* Pada Mata Tokoh Gumball

Sumber: pribadi

Gambar di atas merupakan tangkapan layar dari aplikasi ToonBoom yang menunjukkan *node view* dari aset animasi tokoh Gumball. Pada gambar ini terlihat penggunaan *layer* yang berbeda pada bagian mata, yang membuat bola mata tokoh tidak keluar dari garis mata tokoh. Dengan demikian, penganimasian mata pun lebih mudah dilakukan.

Khusus untuk animasi *cut out turn around* dengan tokoh Justin, penulis membuat tampak depan terlebih dahulu. Selanjutnya, penulis membuat empat tampak lain pada *layer* yang sama dengan menggunakan perintah *insert keyframe*. Dengan demikian, aset yang telah penulis buat pun dapat dianimasikan secara *turn around*. Untuk tokoh Justin, penulis membuat versi yang memakai baju dan versi yang tidak memakai baju. Awalnya, penulis membuat Justin tanpa baju terlebih dahulu dan melakukan *reuse* untuk *turn around* Justin yang memakai baju.



Gambar 3.2.2.9 *Turn Around* tokoh Justin versi memakai baju.

Sumber: pribadi

Gambar di atas merupakan aset animasi *cut out* dari tokoh bernama Justin. Aset tersebut dibuat penulis berdasarkan referensi yang diberikan supervisor magang penulis, dan memiliki warna sesuai palet warna tokoh aslinya. Untuk aset ini, penulis membuat dalam enam tampak, yaitu tampak depan,  $\frac{3}{4}$  samping kanan, samping kanan,  $\frac{3}{4}$  samping kiri, samping kiri, dan tampak belakang. Dengan demikian, aset ini dapat bergerak secara *turn-around* ketika diputar.

#### 4. Palet warna

Penulis membuat berbagai palet warna di aplikasi ToonBoom berdasarkan konsep yang diberikan. Palet warna tersebut diberikan penamaan sesuai dengan ketentuan untuk mempermudah pengguna lainnya. Palet warna ToonBoom sendiri mudah untuk dibagikan dengan pengguna lain, dan hanya perlu diimpor saja ke dokumen ToonBoom lainnya.

5. *Rough*

Pada tahap persiapan proyek PTJK dan JKV, penulis membuat beberapa animasi kasar dalam bentuk sketsa berdasarkan *shot* maupun adegan yang diberikan. Penulis pun melakukan asistensi kepada ketua divisi sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya.

6. *Clean up*

Pada tahap *clean up*, penulis merapikan *rough* yang telah penulis buat sebelumnya. Selain itu, penulis juga melakukan *clean up* dari dokumen ToonBoom yang diberikan, seperti menghapus garis yang berlebihan maupun menambah garis yang kurang. Pada tahap ini, penulis telah masuk sebagai bagian dari proyek *JKV*.

7. *Shading*

Penulis membuat *shading* dari dokumen yang sudah mengalami proses *clean up*. Pada tahap ini, penulis membuat garis berwarna cerah dan mencolok (umumnya warna biru maupun merah) sebagai garis bantu dalam mewarnai bayangan di aplikasi ToonBoom.

8. *Coloring*

Penulis melakukan tahap *coloring* ketika tahap *shading* telah selesai. Pada tahap ini, penulis memberikan warna dan bayangan sesuai dengan palet warna yang telah dibuat sebelumnya.

9. *Rendering*

Penulis melakukan *rendering* dari dokumen yang telah selesai dikerjakan sesuai dengan ketentuan dan arahan Kumata Studio.

10. Asisten Supervisor

Penulis terpilih menjadi asisten dari salah satu karyawan Kumata Studio yang menjadi supervisor magang. Penulis membantu memberikan laporan hasil kerja dari dua anak magang di bawah bimbingan supervisor tersebut. Penulis juga membantu memberikan asistensi dari tugas latihan, serta menjawab pertanyaan dan memberikan solusi apabila ada kendala.

Tugas-tugas yang telah diberikan tersebut membuat penulis menyadari beberapa kendala serta solusi dari kendala tersebut. Kendala pertama ialah adanya

istilah-istilah baru yang berakibatkan pada miskomunikasi dan pengerjaan ulang tugas. Kendala kedua ialah kesulitan dalam beradaptasi dengan perangkat lunak baru yang belum dialami di masa perkuliahan.

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Berikut kendala-kendala yang penulis temukan selama melakukan praktek magang di Kumata Studio:

1. Lokasi magang yang cukup jauh dari rumah penulis.
2. Adanya istilah-istilah maupun singkatan yang belum pernah ditemui sebelumnya di kuliah, misalnya istilah *rough*, *inbetween*, *clean up*. Hal tersebut pun membuat penulis terpaksa mengulang pekerjaan karena salah paham terhadap instruksi yang diberikan.
3. Waktu magang yang kurang dari 800 jam kerja yang ditentukan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Dengan demikian, penulis tidak bisa mengajukan sidang maupun lulus magang sebelum jam kerja tersebut terpenuhi.

### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut solusi yang penulis pertimbangkan terhadap kendala yang ada:

1. Solusi dari kendala kurangnya waktu magang dari ketentuan 800 jam Universitas Multimedia Nusantara adalah meminta waktu tambahan dan jam lembur serta masuk di hari Sabtu. Penulis pun meminta tambahan jam kerja sebanyak empat jam setiap harinya dengan meminta tugas tambahan. Lembur tersebut dipermudah dengan penulis yang melakukan praktek kerja magang secara *WFH*.
2. Solusi dari kendala yang ditimbulkan oleh istilah baru dalam industri animasi dua dimensi ialah adanya persiapan akan istilah-istilah tersebut, baik dari kampus maupun diri sendiri. Penulis menyarankan pembaca untuk selalu bertanya secara detail terkait tugas yang akan dikerjakan, termasuk maksud dari istilah asing.