

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama masa kerja magang di Viva Fantasia Animation Studio, penulis ditempatkan pada posisi tertentu dengan diberikan tugas sesuai dengan jobdesk yang telah disepakati selama proses perekrutan dan bekerja mengikuti alur koordinasi seperti yang akan dijabarkan sebagai berikut.

3.1.1 Kedudukan

Penulis berkedudukan sebagai pemegang *3D Animator* selama melaksanakan kerja magang di Viva Fantasia Animation Studio. Penulis memiliki tanggung jawab dalam membuat animasi atau pergerakan tokoh-tokoh maupun objek dalam *shot* proyek seri yang sedang dikerjakan, yaitu “Mini Beats Power Rocker” dan “Tiger Bayu”. Penulis mengerjakan *shot* animasi dengan berbagai tingkat kesulitan, dari yang sederhana hingga kompleks.

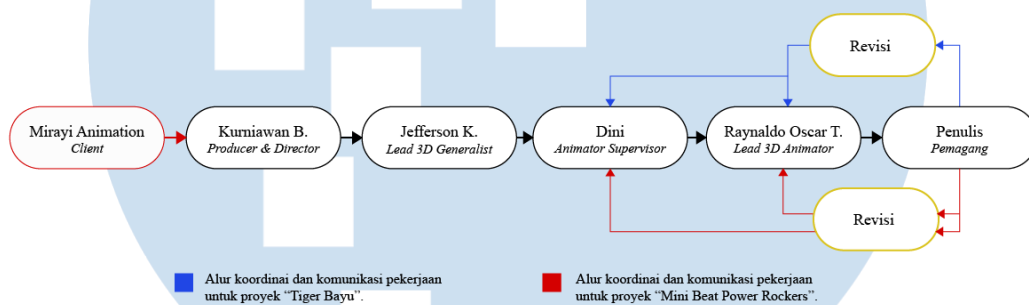
3.1.2 Koordinasi

Selama melaksanakan proses kerja magang di Viva Fantasia Animation Studio, penulis bekerja dengan mengikuti alur koordinasi yang telah ditentukan. *Lead 3D Animator* yang merupakan atasan penulis akan memberikan *brief* mengenai proyek yang akan dikerjakan dan membagikan pekerjaan untuk masing-masing anggota tim. *Lead 3D generalist* juga akan memberikan *file* berisi aset - aset yang akan digunakan dalam file proyek animasi dan juga file layout shot animasi yang kemudian akan dibuat animasinya oleh penulis.

Sebagai *3D animator intern*, penulis berkomunikasi dengan atasan terkait pekerjaan yang diberikan dan juga memberi *update* setiap progress yang telah dikerjakan oleh penulis. Apabila dalam proses pengerjaannya penulis menemukan

kendala, penulis juga akan melapor kepada atasan dan berdiskusi mengenai solusi dari kendala tersebut.

Setelah proses pengerjaan animasi sebuah *shot* selesai, penulis akan memberikan *file playblast shot* tersebut kepada atasan dan biasanya akan diberi masukan mengenai gerakan animasi yang perlu diperbaiki untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Terdapat sedikit perbedaan alur komunikasi untuk asistensi pekerjaan penulis kepada atasan untuk masing-masing proyek seperti yang dapat dilihat dalam bagan berikut.



Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja Proyek “Mini Beat Power Rockers” dan “Tiger Bayu”
(Dokumentasi penulis)

1) Mini Beat Power Rockers

“Mini Beat Power Rockers” merupakan proyek serial animasi eksternal dimana Mirayi Animation merupakan perusahaan *client* yang bekerjasama dengan Viva Fantasia. Disini, para Animator Viva Fantasia bertugas untuk mengerjakan animasi rangkaian *shot* untuk serial “Mini Beats Power Rockers”.

Untuk alur asistensi progress animasi proyek “Mini Beat Power Roker” yang dikerjakan penulis dan alur revisinya ditunjukkan dengan garis dan panah berwarna merah dalam bagan. Dalam proyek ini, penulis berkomunikasi langsung kepada *Animator Supervisor* dan *Lead 3D Animator* untuk memberikan progress pengerjaan animasi setiap *shot*nya dan mendapat masukan serta revisi untuk *shot-shot* tersebut. Penulis kemudian melakukan revisi untuk *shot-shot* tersebut sesuai masukan dari atasan sampai *shot* tersebut pada akhirnya di-approve.

2) Tiger Bayu

Dalam proyek “Tiger Bayu”, proses asistensi penulis mengenai hasil kerja *shot* animasi hanya melalui *Lead 3D Animator*. Alur asistensi untuk proyek ini ditunjukkan dengan garis dan panah berwarna biru pada bagan. Setelah selesai mengerjakan animasi sebuah *shot*, penulis akan mengirimkan playblast *shot* tersebut kepada *Lead 3D Generalist*, kemudian *Lead 3D Generalist* akan memberikan masukan mengenai bagian-bagian tertentu yang perlu diperbaiki ataupun diubah. Penulis kemudian melakukan revisi terhadap *shot* tersebut sampai pada akhirnya di-*approve* oleh atasan.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama masa kerja magang di Viva Fantasia Animation Studio, penulis bekerja sebagai 3D animator untuk pengerjaan serial animasi yang sedang berlangsung di Viva Fantasia Animation Studio. Terdapat dua produksi serial yang berlangsung selama penulis melaksanakan kerja magang, yaitu serial “Mini Beat Power Rockers” dan “Tiger Bayu”. Berikut adalah penjelasan tugas dan uraian pekerjaan penulis selama masa kerja magang di Viva Fantasia Animation Studio.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Tugas yang dilakukan

Week	Tanggal	Pekerjaan
1	1 Juli 2022	Pengambian PC dan briefing singkat
2	4 - 9 Juli 2022	Pengerjaan revisi animasi “Mini Beat Power Rockers” Special Episode B5
3	11 - 16 Juli 2022	Pengerjaan revisi animasi “Mini Beat Power Rockers” Special Episode B5
4	18 - 23 Juli 2022	Pengerjaan revisi animasi “Mini Beat Power Rockers” Special Episode B5

5	25 - 30 Juli 2022	Pengerjaan revisi animasi “Mini Beat Power Rockers” Special Episode B5
6	1 - 6 Agustus 2022	Pengerjaan animasi “Mini Beat Power Rockers” Season 4 Episode 7
7	8 - 13 Agustus 2022	Pengerjaan animasi “Mini Beat Power Rockers” Season 4 Episode 7
8	15 - 20 Agustus 2022	Pengerjaan animasi dan revisi “Mini Beat Power Rockers” Season 4 Episode 7
9	22 - 27 Agustus 2022	Pengerjaan revisi animasi “Mini Beat Power Rockers” Season 4 Episode 7
10	29 Agustus - 3 September 2022	Pengerjaan revisi animasi “Mini Beat Power Rockers” Season 4 Episode 7
11	5 - 10 September 2022	Test rig “Tiger Bayu” (<i>Walk cycle, run cycle, dan jump to box</i>)
12	12 - 17 September 2022	Test rig “Tiger Bayu” (<i>Walk cycle, run cycle, dan jump to box</i>)
13	19 - 24 September 2022	Test rig “Tiger Bayu” (<i>Walk cycle, run cycle, dan jump to box</i>)
14	26 September - 1 Oktober 2022	Test rig “Tiger Bayu” (<i>Walk cycle, run cycle, dan jump to box</i>)
15	3 - 8 Oktober 2022	Pengerjaan animasi serial “Tiger Bayu” episode 5 <i>shot</i> 96
16	10 - 15 Oktober 2022	Pengerjaan animasi serial “Tiger Bayu” episode 5 <i>shot</i> 96
17	17 - 22 Oktober 2022	Pengerjaan animasi serial “Tiger Bayu” episode 5 <i>shot</i> 96
18	24 - 29 Oktober 2022	Pengerjaan animasi serial “Tiger Bayu” episode 5 <i>shot</i> 96
19	31 Oktober 2022	Pengerjaan animasi serial “Tiger Bayu” episode 5 <i>shot</i> 96

Setelah masa kerja magang selesai, penulis mengirimkan hasil final animasi *shot* yang dikerjakan kepada *Lead Animator* dengan format *blend* dan *playblast* nya. Pengembalian rangkaian PC ke lokasi yang sama pada saat pengambilannya dilaksanakan pada Jumat, 11 November 2022 sesuai dengan arahan dari Bapak Kurniawan.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama melaksanakan proses kerja magang di Viva Fantasia Animation Studio, penulis mengerjakan animasi untuk proyek seri yang sedang berlangsung di Viva Fantasia Animation Studio dengan mengikuti beberapa tahapan kerja dan alur komunikasi yang ada. Berikut beberapa tahapan kerja dan tugas yang dilakukan penulis selama melaksanakan kerja magang di Viva Fantasia Animation Studio.

1) Mini Beat Power Rockers

a. Briefing

“Mini Beat Power Rockers” adalah proyek animasi pertama yang diberikan kepada penulis saat melaksanakan kerja magang di Viva Fantasia Animation Studio. Pada hari pertama masa magang, penulis diberikan *briefing* singkat mengenai gambaran proyek ini. Dimana penulis akan menggunakan *software* Autodesk Maya yang telah di modifikasi dengan adanya penambahan *shot loader* untuk mengerjakan proyek ini. Penulis juga diberitahu bahwa akan diberikan *file* maya yang berisi *blocking* aset dan karakter untuk setiap *shot* yang akan di animasi. Penulis bertugas melanjutkannya dengan membuat animasi lebih detail sesuai dengan prinsip-prinsip dasar animasi.

b. Animating

Untuk mengerjakan animasi, penulis akan mendapatkan *file* maya yang telah berisi *blocking* aset-aset, karakter serta kamera. Biasanya dalam *file* tersebut sudah dibuatkan *blocking key pose* pergerakannya, namun terdapat beberapa *shot* yang hanya dibuatkan *blocking* posisi awal aset dan

karakternya saja. Langkah pertama yang penulis lakukan untuk dapat memulai tahap *animating* adalah menyiapkan file *animate*-nya. Untuk itu, penulis perlu membuka *file layout* versi terakhir yang ada untuk setiap *shot*-nya melalui *plugin shot loader* pada *software* Maya. Dari *file layout* tersebut, penulis harus mengubah dari *format* “LAY” untuk *layout* menjadi “ANI” sebagai *working file* animasi. Setelah memperoleh *file* “ANI”, penulis dapat mulai mengerjakan animasi sesuai dengan *animatic storyboard* yang telah diberikan. Dalam tahap ini, penulis membuat gerakan dasar animasinya sesuai dengan *key pose* dan *timing* yang telah ditentukan.



Gambar 3.2 S0407 *Shot* 6-30 serial “Mini Beats Power Rocker”
(Dokumentasi penulis)

Gambar diatas merupakan salah satu *shot* serial “Mini Beats Power Rocker” yang dikerjakan penulis, dimana terdapat 4 karakter dengan pergerakan *body mechanic* yang lumayan banyak. Penulis menerapkan berbagai prinsip dasar animasi dalam proses pengerjaannya untuk

mendapatkan hasil animasi yang terlihat lebih nyata. Pengerjaan animasi untuk serial “Mini Beats Power Rocker” ini didasari pada *animatic storyboard* yang diberikan oleh *client*, seluruh *keypose* yang terdapat pada animatic harus ada di dalam pergerakan karakter di *shot* tersebut.

c. Polishing

Dalam tahap ini, penulis melanjutkan pengerjaan animasi untuk masing-masing *shot* dengan menambahkan gerakan animasi secara lebih detail. Biasanya perlu ditambahkan *ease in ease out* untuk masing-masing gerakannya. Selain itu, perlu diterapkan juga prinsip dasar animasi yang sesuai dengan kebutuhan gerakan tersebut untuk dapat menghasilkan gerakan yang lebih indah dan maksimal. Dalam pengerjaan animasi serial “Mini Beats Power Rocker” ini cukup banyak prinsip dasar animasi yang diterapkan dan penerapannya pun cukup detail untuk setiap pergerakan karakternya.

d. Revision

Setelah pengerjaan animasi dan tahap *polish* sebuah *shot* selesai, penulis akan mengirimkan hasil kerjanya tersebut dalam bentuk *playblast* kepada *Animator Supervisor* dan *Lead 3D Animator* untuk di-*review*. Biasanya setelah dilihat oleh atasan, penulis akan mendapatkan *feedback* mengenai bagian-bagian tertentu yang perlu diperbaiki ataupun diubah untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Penulis juga biasanya mendapatkan masukan seperti beberapa tips yang dapat membuat gerakan animasi menjadi lebih natural dan tidak *floaty*. Proses *review* dan revisi ini akan dilakukan terus menerus hingga *shot* tersebut dinilai sudah memenuhi standar dan di-*approve* oleh atasan serta *client*.

2) Tiger Bayu

a. Briefing

Serial animasi “Tiger Bayu” adalah proyek animasi kedua yang penulis kerjakan selama melaksanakan kerja magang di Viva Fantasia Animation Studio. Pada minggu kedua pada bulan September, penulis

diberi briefing mengenai proyek ini. “Tiger Bayu” adalah serial original dari Viva Fantasia Animation Studio yang akan tayang di platform Youtube official Viva Fantasia. Sebelumnya, penulis diberitahu proyek ini sudah pernah dikerjakan sebelum proyek “Mini Beats Power Rocker”.

Proyek ini pada awalnya dikerjakan dengan menggunakan software Autodesk Maya dan untuk beberapa bagian sudah mencapai tahap pasca-produksi. Namun karena adanya beberapa pertimbangan setelah melihat hasil dari beberapa bagian yang telah selesai diproduksi tersebut, tim produksi merasa perlu adanya peningkatan kualitas dari serial ini dari segi visual. Dengan alasan tersebut, akhirnya beberapa bagian dari produksi serial ini dikerjakan ulang dengan menggunakan *software* baru yaitu Blender dengan versi 3.0 dan juga menggunakan *render engine* yang berbeda dengan sebelumnya untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Setelah mendapat briefing, penulis diberikan *database* aset karakter beserta dengan *file* tekstur dan *file blocking* dalam format “.blend” *shot* yang akan di animasi dari *Supervisor* untuk kemudian dikerjakan animasinya di rumah.

b. Animating

Dari *file blocking shot* yang diterima pada saat *briefing*, penulis melanjutkan pengerjaan animasi berdasarkan *keypose* yang telah diberikan. Pada awal tahap ini, penulis terlebih dahulu mengubah seluruh *tangents keyframe keypose file blocking* yang pada awalnya menggunakan “stepped” menjadi “spline” atau biasa disebut juga dengan tahap *splining*. Tujuan dari tahap *splining* ini adalah agar penulis sebagai *animator* dapat lebih mudah melihat gambaran kasar dari *inbetween* pergerakan karakter tersebut sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu pengerjaan animasi secara lebih detail. Untuk proyek ini penulis pada awalnya diminta untuk membuat test rig dengan mengerjakan animasi karakter Bayu yang sedang melakukan berbagai aktivitas seperti berjalan, berlari dan melompat.

Setelah proses test rig selesai, penulis selanjutnya diminta untuk mengerjakan satu buah *shot* yaitu SH096 pada episode 5 serial “Tiger Bayu”. *Shot* ini berisi adegan karakter Deva (kucing) dan Wikkie (Rakun), dimana Deva yang sedang memegang Gem berkata bahwa Wikkie tidak akan mendapat Gem tersebut kemudian melempar Gem tersebut ke arah atas kemudian melompat melewati Wikkie. *Shot* ini memiliki durasi yang cukup singkat, namun pengerjaan animasinya cukup detail untuk setiap pergerakan karakternya.

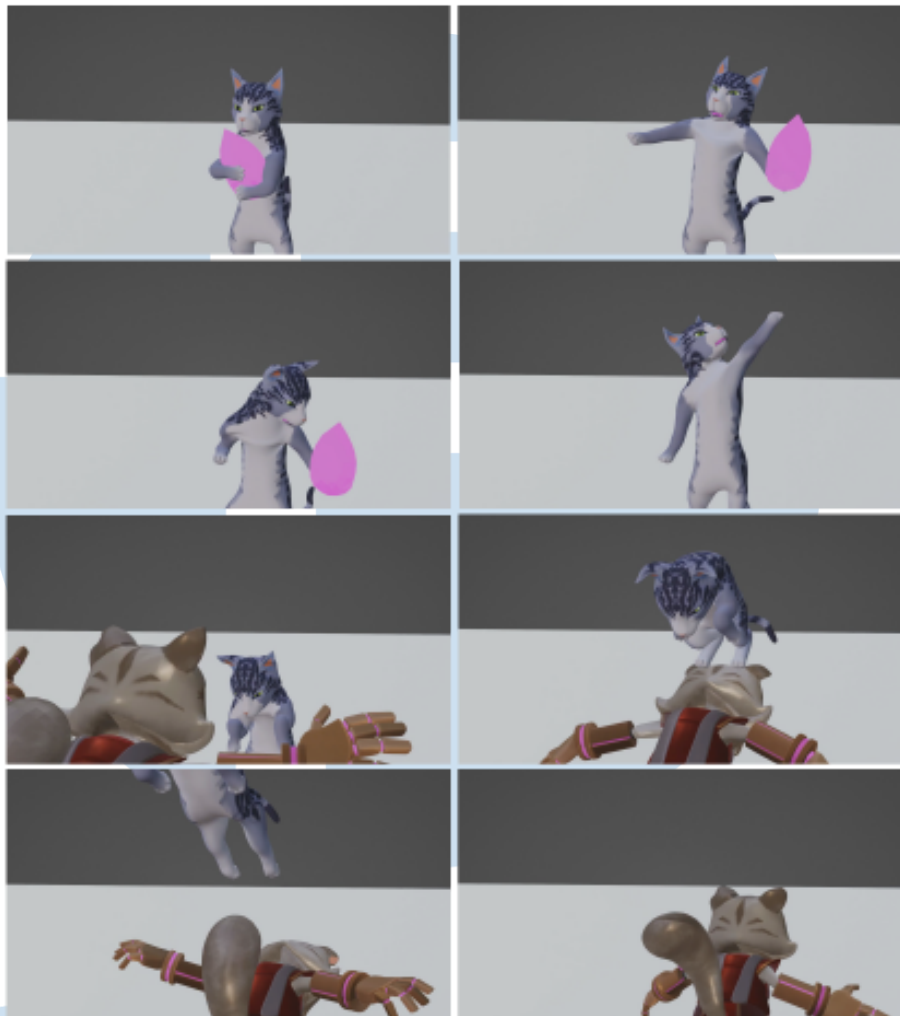
c. Polishing

Pada tahap ini penulis melakukan *detailing* untuk setiap gerakannya dengan menerapkan berbagai prinsip dasar animasi. Beberapa prinsip animasi yang dominan diterapkan adalah *follow through and overlapping action*, *anticipation*, *exaggerate*, *arcs*, *secondary action* dan *timing*. Selain itu untuk setiap gerakannya biasanya perlu ditambahkan *ease in* dan *ease out*. Tujuan dari *polishing* adalah mempertegas gerakan animasinya dan membuatnya terlihat bergerak dengan semakin indah, hidup dan nyata.

d. Revision

Setelah penulis selesai melakukan *polishing*, penulis akan mengirimkan hasil kerja penulis kepada *Lead Animator* dalam bentuk *render viewport* (*playblast*) untuk dapat di-*review* animasinya. Setelah di-*review*, biasanya *Lead Animator* akan memberikan masukan pada bagian gerakan-gerakan tertentu yang perlu diperbaiki lagi agar gerakannya terlihat lebih rapi. Kadang kala apabila terdapat gerakan yang berlebihan dan dirasa tidak terlalu penting, *Lead Animator* juga akan meminta untuk menghapus gerakan tersebut dan mengalihkan jumlah *keyframe* yang sebelumnya terpakai untuk gerakan tersebut untuk memberi *hold* pada gerakan lain dengan tujuan agar gerakannya lebih terdefinisi dan jelas.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.3 Hasil Revisi *Shot* 96 Episode 5 serial “Tiger Bayu”
(Dokumentasi penulis)

Gambar 3.3 menunjukkan hasil revisi animasi yang telah dilakukan penulis sesuai dengan arahan *Lead Animator*. Perbaikan yang sempat diminta oleh *Lead Animator* mengenai animasi gerakan kedua tokoh pada *shot* tersebut adalah penambahan penerapan prinsip *follow through* pada bagian torso, kepala dan ekor dari karakter Deva (kucing) serta perbaikan *arcs* pada bagian tangannya yang semula masih *jumpy* di beberapa bagian. Selain itu revisi yang diberikan untuk karakter Wikkie (Rakun) adalah penambahan penerapan prinsip *follow through* dan *secondary action* pada bagian tangan dan kepalanya.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama masa kerja magang penulis di Viva Fantasia Animation Studio, terdapat beberapa kendala yang penulis alami. Beberapa kendala tersebut adalah sebagai berikut.

1) PC kantor yang bermasalah

Pada awal masa magang, penulis sempat mengalami kendala yaitu PC kantor yang bermasalah. Pada tanggal 1 Juni 2022 yaitu hari pengambilan PC di tempat *Lead 3D Generalist*. Sebelum PC dibawa pulang, atasan sudah menyalinkan file aset yang akan digunakan untuk pengerjaan proyek animasi. Namun setelah penulis sampai dirumah dan menyalakan PC, seluruh file aset tidak tersalin ke dalam *driver*. Oleh karena itu, sore harinya penulis kembali membawa PC ke tempat *Lead 3D Generalist* untuk menyalin file-file aset tersebut. Setelah disalin untuk kedua kalinya, ternyata file-file aset tersebut masih tidak dapat terbaca di driver PC penulis. PC akhirnya diminta untuk ditinggal terlebih dahulu untuk diperbaiki.

2) Pergantian software animasi

Terdapat pergantian software yang digunakan untuk pengerjaan proyek animasi serial “Tiger Bayu” yang pada awalnya menggunakan Autodesk Maya menjadi menggunakan Blender. Sementara penulis sebelumnya hanya pernah menggunakan Autodesk Maya untuk mengerjakan animasi. Pergantian software ke Blender ini tentunya membuat penulis perlu beradaptasi lagi dengan menu dan berbagai shortcut yang akan digunakan selama proses pengerjaan animasi.

3) Standar animasi yang cukup tinggi

Standar animasi di Viva Fantasia cukup tinggi untuk pengerjaan setiap *shot* proyeknya. Pengerjaan animasi setiap *shot* sangat detail dan perlu menerapkan hampir seluruh dari prinsip dasar animasi. Seluruh pergerakan *body mechanic* harus dibuat secara detail dan rapi dengan *arcs, follow through & overlapping action, anticipation, secondary action, timing, dan exaggeration*. Arah pergerakan pandangan mata karakter juga sangat

diperhatikan, penerapan *eye aim* dan *eye dart* juga diperlukan dalam pengerjaan animasi disini. Sementara selama masa perkuliahan, standar animasi untuk tugas dan proyek kampus masih tergolong rendah dan jauh berbeda dengan standar industri. Pengerjaan animasi untuk tugas-tugas kuliah cenderung hanya menerapkan beberapa prinsip dasar saja dan kurang diterapkan secara detail. Penulis pada awalnya sempat merasa kesulitan untuk mengikuti standar animasi yang cukup tinggi dan detail disini.

- 4) Rig karakter file blend serial “Tiger Bayu” masih dalam tahap development selama pengerjaan animasi.

Adanya pergantian software yang digunakan untuk mengerjakan proyek animasi “Tiger Bayu” yang pada awalnya menggunakan Autodesk Maya menjadi menggunakan Blender membuat sebagian asetnya pun perlu disesuaikan dan dibuat ulang dalam format Blender. Salah satu yang perlu dibuat ulang di dalam blender adalah rig untuk karakter-karakternya karena yang dapat diambil dari file Maya hanyalah mesh namun sistem rig nya berbeda. Oleh karena itu, perlu adanya proses test rig untuk mengetahui apakah rig karakter yang telah dibuat sudah memadai dan bisa digunakan untuk pengerjaan animasi seluruh shotnya. Setelah melalui proses test rig dan kualitas rig terlihat sudah cukup untuk pengerjaan animasi, maka proses pengerjaan animasi pun dimulai. Namun selama proses pengerjaan animasi ternyata rig karakter-karakter ini masih mengalami tahap development dan memungkinkan adanya perubahan ke versi yang lebih baru di kemudian hari. Kondisi rig karakter yang masih dalam tahap development ini tentunya juga berdampak pada pengerjaan animasi serial "Tiger Bayu" sehingga terdapat bagian-bagian tertentu pada rig tubuh karakter yang kurang memungkinkan pergerakan yang halus. Terdapat beberapa pergerakan yang *jump* dan membuat animasi menjadi *jerky* karena ada pergerakan yang tidak halus dan merata antar frame nya.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan beberapa kendala yang penulis alami dan telah penulis uraikan sebelumnya, berikut adalah solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut.

1) PC kantor yang bermasalah

Setelah dicoba diperbaiki selama dua hari di tempat *Lead 3D Generalist*, namun belum ditemukan penyebab data aset tersebut tidak dapat di-copy ke dalam PC tersebut. Akhirnya penulis dikirimkan PC lain yang sudah terdapat aset-aset proyek di dalamnya dan siap untuk mengerjakan animasi pada Senin, 4 Juni 2022.

2) Pergantian software animasi

Solusi atas pergantian software menjadi menggunakan Blender yang belum familiar dengan penulis ini adalah melakukan adaptasi dengan mempelajari lebih lanjut mengenai menu-menu dan shortcut yang digunakan di Blender. Adanya konsultasi dan juga beberapa modul beserta video tutorial pengenalan Blender yang diberikan oleh atasan selama proses adaptasi dan test rig juga sangat memudahkan penulis dalam beradaptasi sehingga dapat lebih cepat memahami sistem kerja di Blender. Untuk memudahkan dan mempercepat proses adaptasi, penulis juga mengubah pengaturan UI dan sistem di Blender menjadi *mode "industry compatible"* sehingga tampilan dan beberapa shortcut yang digunakan cukup mirip dengan Autodesk Maya. Hal ini memudahkan penulis karena dapat meminimalkan hal yang perlu penulis pelajari dan adaptasi sehingga penulis dapat tetap mengikuti *timeline* pekerjaan yang berlangsung.

3) Standar animasi yang cukup tinggi

Untuk kendala ini, penulis sempat mencari tahu dan mempelajari lagi mengenai teori 12 prinsip dasar animasi melalui modul yang dapat diakses online dari internet, maupun melalui video pembelajaran di *platform* Youtube. Seiring dengan pengerjaan animasi untuk masing-masing proyeknya, penulis juga selalu didampingi oleh *Supervisor* dan *Lead Animator* yang selalu

membimbing penulis untuk dapat membuat animasi yang terlihat semakin hidup dengan penerapan berbagai prinsip animasi di dalamnya. Penulis seringkali juga diberi masukan mengenai animasi melalui "synsketch" dari *Lead Animator* dimana terdapat komentar-komentar mengenai prinsip animasi apa saja yang masih dapat ditingkatkan maupun perlu diperbaiki untuk setiap *frame*-nya.

- 4) Rig karakter file blend serial "Tiger Bayu" masih dalam tahap development selama pengerjaan animasi

Untuk mengatasi kendala yang timbul akibat rig yang masih dalam tahap development selama masa pengerjaan animasi, penulis perlu memberi beberapa keyframe tambahan pada bagian-bagian pergerakan yang *jump*. Pada beberapa bagian, penulis perlu membuat *key* tambahan dalam *inbetween* gerakannya setiap 2 atau bahkan 1 frame. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk menjaga pergerakan animasi tetap konsisten dan tidak terlihat patah-patah atau *jerky*.

