

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kedudukan penulis sebagai pemegang selama di Viva Fantasia Animation Studio telah ditempatkan sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Posisi dan jobdesk telah dikoordinasikan dengan penulis yang akan dijabarkan sebagai berikut.

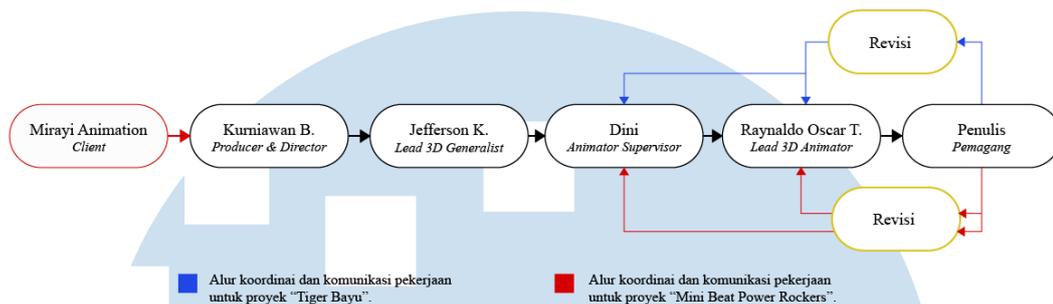
3.1.1 Kedudukan

Penulis mempunyai kedudukan sebagai *3D animator intern* yang memiliki tanggung jawab menganimasikan aset tokoh-tokoh yang ada dalam projek serial yang dikerjakan, yaitu “Mini Beats Power Rocker” dan “Tiger Bayu”.

3.1.2 Koordinasi

Proses kerja magang dilakukan secara terorganisir dengan adanya koordinasi antar divisi dan antar anggota. Dalam hal ini, penulis yang berperan menjadi *animator* pertama mendapat *brief* dan informasi mengenai projek yang akan dikerjakan. Arahan dan *brief* akan didapatkan melalui koordinasi dengan *Lead 3D animator*. Setelah itu penulis akan mendapatkan aset projek untuk dianimasikan melalui koordinasi dengan *Lead 3D generalist*. Projek dikerjakan diikuti dengan asistensi dari *Lead 3D animator*. *3D animator intern* akan memberi progres pekerjaan dan hasil pekerjaan kepada *Lead 3D animator* dan jika ada kendala yang ditemukan, penulis akan melakukan koordinasi dengan *Lead 3D animator*.

Hasil dari pengerjaan animasi akan dikirimkan kepada *Lead 3D animator* dalam bentuk *playblast* yang juga akan dikumpulkan pada satu *folder drive*. Kelengkapan *file* dibutuhkan dari *playblast*, serta *workfile* untuk dilanjutkan pada tahap animasi selanjutnya yaitu *lighting* dan *rendering*.



Gambar 3.1 Bagan alur kerja proyek “Mini Beat Power Rockers” dan “Tiger Bayu”

1. Mini Beat Power Rockers

“Mini Beat Power Rockers” adalah proyek animasi eksternal dan bentuk kerjasama Viva dengan Mirayi Animation. Mirayi merupakan perusahaan *client* dimana *animator* Viva Fantasia bertugas untuk mengerjakan animasi rangkaian *shot* untuk serial “Mini Beats Power Rockers”.

Dalam alurnya, proses asistensi animasi “Mini Beat Power Rocker” ditandai pada bagan dengan garis dan anah berwarna merah. Penulis melakukan koordinasi dan komunikasi langsung dengan *Lead 3D Animator* dan juga *Animator Supervisor* yaitu Oscar dan Dini. Koordinasi dilakukan guna mendapatkan kualitas animasi serta revisi yang diperlukan sebelum dilanjutkan ke tahap *approval* sang *client*.

2. Tiger Bayu

Proyek “Tiger Bayu” mengalami proses asistensi melalui *lead 3D Animator* yaitu kak Oscar, ditandai dengan garis dan panah biru di bagan. Penulis melakukan koordinasi dan komunikasi dengan Oscar dan sepenuhnya diawasi akan kualitas animasi oleh *lead 3D Animator* tersebut. Revisi yang didapatkan akan didapatkan oleh Oscar dan hasil juga akan diberikan

sebelum dilanjutkan ke tahap *rendering* oleh divisi VFX dan *Technical*.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Proses kerja magang penulis di Viva Fantasia Animation Studio mengambil peran *3D Animator*. Dengan begitu tugas penulis adalah mengerjakan animasi proyek serial yang sedang berlangsung di perusahaan Viva Fantasia Animation Studio. Dua serial yang sedang digarap oleh perusahaan adalah serial “Mini Beat Power Rockers” dan “Tiger Bayu”. Berikut adalah uraian mengenai kerja magang yang dilakukan penulis selama menjadi pemegang di Viva Fantasia Animation Studio.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Tugas yang dilakukan

Minggu	Tanggal	Deskripsi pekerjaan
1	1 Juli 2022	Pengambilan PC dan briefing singkat di tempat <i>supervisor</i> .
2	4 - 9 Juli 2022	Mengerjakan revisi animasi “Mini Beat Power Rockers” Special Episode B5
3	11 - 16 Juli 2022	Mengerjakan revisi animasi “Mini Beat Power Rockers” Special Episode B5
4	18 - 23 Juli 2022	Mengerjakan revisi animasi “Mini Beat Power Rockers” Special Episode B5
5	25 - 30 Juli 2022	Mengerjakan revisi animasi “Mini Beat Power Rockers” Special Episode B5
6	1 - 6 Agustus 2022	Mengerjakan animasi “Mini Beat Power Rockers” Season 4 Episode 7
7	8 - 13 Agustus 2022	Mengerjakan animasi “Mini Beat Power Rockers” Season 4 Episode 7
8	15 - 20 Agustus 2022	Mengerjakan animasi “Mini Beat Power Rockers” Season 4 Episode 7

9	22 - 27 Agustus 2022	Mengerjakan animasi “Mini Beat Power Rockers” Season 4 Episode 7
10	29 Agustus - 3 September 2022	Mengerjakan animasi “Mini Beat Power Rockers” Season 4 Episode 7
11	5 - 10 September 2022	Mengerjakan <i>test rig</i> “Tiger Bayu” (<i>Walk cycle, run cycle, dan jump to box</i>)
12	12 - 17 September 2022	Mengerjakan <i>test rig</i> “Tiger Bayu” (<i>Walk cycle, run cycle, dan jump to box</i>)
13	19 - 24 September 2022	Mengerjakan <i>test rig</i> “Tiger Bayu” (<i>Walk cycle, run cycle, dan jump to box</i>)
14	26 September - 1 Oktober 2022	Mengerjakan <i>test rig</i> “Tiger Bayu” (<i>Walk cycle, run cycle, dan jump to box</i>)
15	3 - 8 Oktober 2022	Mengerjakan animasi serial “Tiger Bayu” episode 5 shot 95
16	10 - 15 Oktober 2022	Mengerjakan animasi serial “Tiger Bayu” episode 5 shot 95
17	17 - 22 Oktober 2022	Mengerjakan animasi serial “Tiger Bayu” episode 5 shot 95
18	24 -31 Oktober 2022	Mengerjakan animasi serial “Tiger Bayu” episode 5 shot 95
19	11 November 2022	Pengembalian PC ke tempat <i>supervisor</i>

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama melaksanakan proses magang di Viva Fantasia. Penulis mengerjakan dua projek, yang pertama dikerjakan adalah “Mini Beat Power Rockers” dalam kurun waktu dua bulan kemudian “Tiger Bayu” yang dikerjakan selama dua bulan. Penulis menerapkan koordinasi dan menjalankan proses animasi dengan mengikuti proses tahapan animasi perusahaan. Berikut tahapan yang telah diikuti penulis sebagai *animator* di Viva Fantasia Animation Studio:

1. Mini Beat Power Rockers

a) *Briefing*

Brief disampaikan pada penulis secara *offline* di kantor perusahaan dan online melewati aplikasi Whatsapp. Brief yang diberikan berupa pemberian *google sheet* berisi *workload shot-shot* yang akan dikerjakan dan sosialisasi penggunaan *plugin software* maya 2019. Aset-aset yang diperlukan juga kemudian disampaikan kepada penulis dan akan secara otomatis direferensikan kedalam aplikasi maya. Sebelum memulai penulis menyiapkan *file layout* yang akan di animate dan menyimpan *file* tersebut menjadi *file animate*. *File layout* yang telah diberikan berisikan *aset shot* yang telah di *blocking* dan berupa *pose to pose*, sehingga animator dapat menganimasikan *blockingan* tersebut berdasarkan *pose to pose* yang telah dibuat. Namun *file layout* hanya menjadi panduan *animator* dalam menganimasikan suatu *shot* sehingga perubahan *pose* atau *blocking* dapat terjadi jika diperlukan.

b) *Animating*

Setelah menyiapkan *file* yang akan di *animate*, penulis melanjutkan proses selanjutnya yaitu *animating*. Dalam tahap ini penulis pertama menganalisa isi file layout dan juga *animatic storyboard* sehingga mengetahui seperti apa gerakan yang ingin diceritakan *shot* tersebut. Penulis memainkan *keyframe* yang ada dan mengubah graph yang tadinya *stepped* menjadi *spline*. Lebih dari itu penulis akan terus merapikan dan menambahkan *keyframe* untuk membuat gerakan yang diinginkan. Proses *animating* gerakan pun berdasarkan teori 12 *principles of animation* sehingga memainkan *ease in*, *ease out*, *follow through*, *secondary action* dan prinsip lainnya untuk menambah kualitas animasi. Di sela proses animasi, penulis juga akan mendapat arahan dan saran dari Lead 3D animator dan 3D animator supervisor dari Viva.



Gambar 3.2.2.1 Animatic dan playblast animasi “Mini Beat Power Rockers”

c) *Delivery*

Jika penulis selesai dalam pengerjaan *shot* animasi, penulis akan mengirimkan hasil animasi untuk di review oleh klien. Hasil animasi yang diberikan berupa *playblast* MOV yang dibuat melalui *plug in software* maya sehingga menunjukkan keterangan *shot* dan *frames* animasi. Selain *playblast* penulis juga memberikan *file* maya dan *file txt* keterangan aset-aset dalam *file* maya tersebut. Selanjutnya *file-file* tersebut dimasukkan kedalam google sheet proyek dalam bentuk *link drive*. Dalam sheet tersebut penulis akan mengetahui *shot-shot* yang mengalami revisi dan *shot* yang mendapat *approval* oleh klien.



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



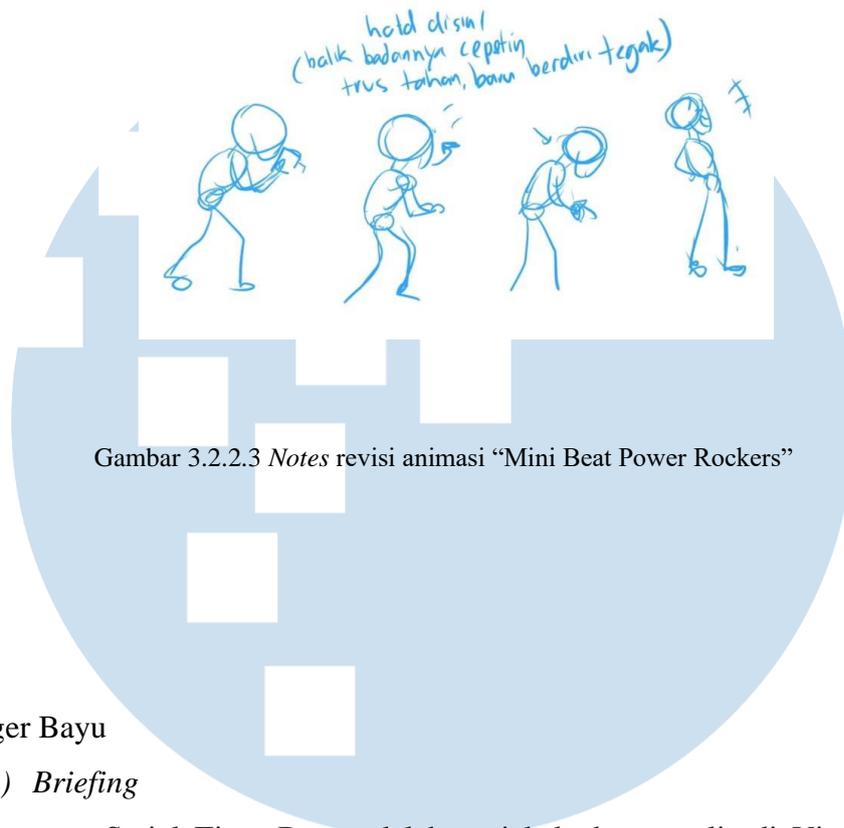
Gambar 3.2.2.2 *Playblast* animasi “Mini Beat Power Rockers”

d) *Revision*

Ketika *shot* mendapat revisi, *notes* revisi akan diberikan di dalam google sheet pengumpulan *playblast*. *Notes* revisi diberikan dalam bentuk video *screen record* klien yang menjelaskan kekurangan animasi secara detail. Beberapa notes yang beberapa kali penulis dapatkan adalah kekurangan animasi dimana gerakan terlihat floaty, jerky dan pose yang snapping. Setelah mengamati *video notes* yang diberikan, penulis segera mengerjakan revisi animasi dan terus melakukan pola pengumpulan yang sama hingga *shot* mendapat *approval* oleh klien.



U N I
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

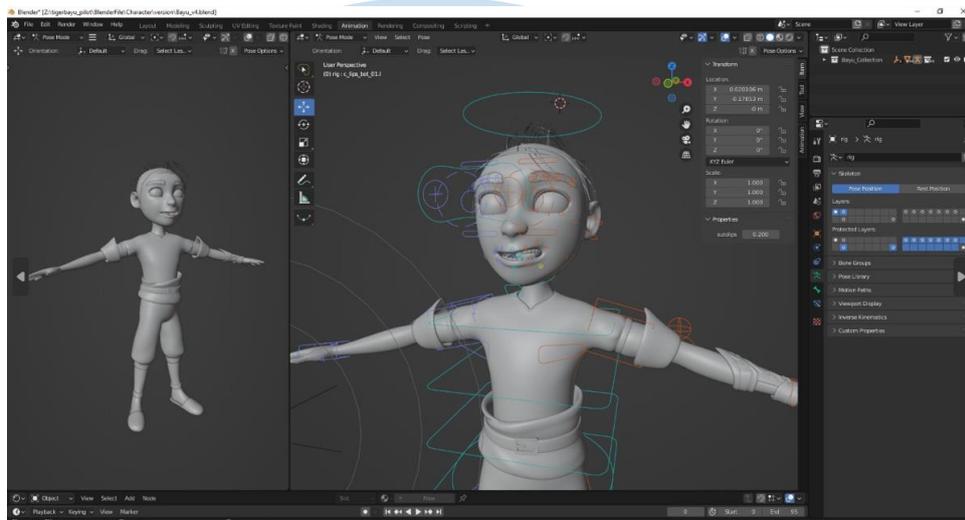


Gambar 3.2.2.3 Notes revisi animasi “Mini Beat Power Rockers”

2. Tiger Bayu

a) Briefing

Serial Tiger Bayu adalah proyek kedua penulis di Viva Fantasia Animation Studio. Walau menjadi proyek kedua penulis, serial Tiger Bayu telah menginjak tahap pasca produksi sebelum Mini Beat Power Rockers. Produser Viva tampaknya mengarahkan pemegang untuk mencoba mengulang animasi tiger bayu yang tadinya dalam software maya menjadi software blender. Hal ini dikarenakan keputusan produser untuk merender animasi dalam *software* blender sehingga mendapatkan kualitas visual yang lebih baik daripada menggunakan *software* maya. Lead 3D generalist kemudian memberikan aset berupa file blend dan folder tekstur yang dibutuhkan. Selain itu renderan shot sebelumnya juga diberikan untuk menjadi panduan penulis menganimasikan *shot* tersebut.

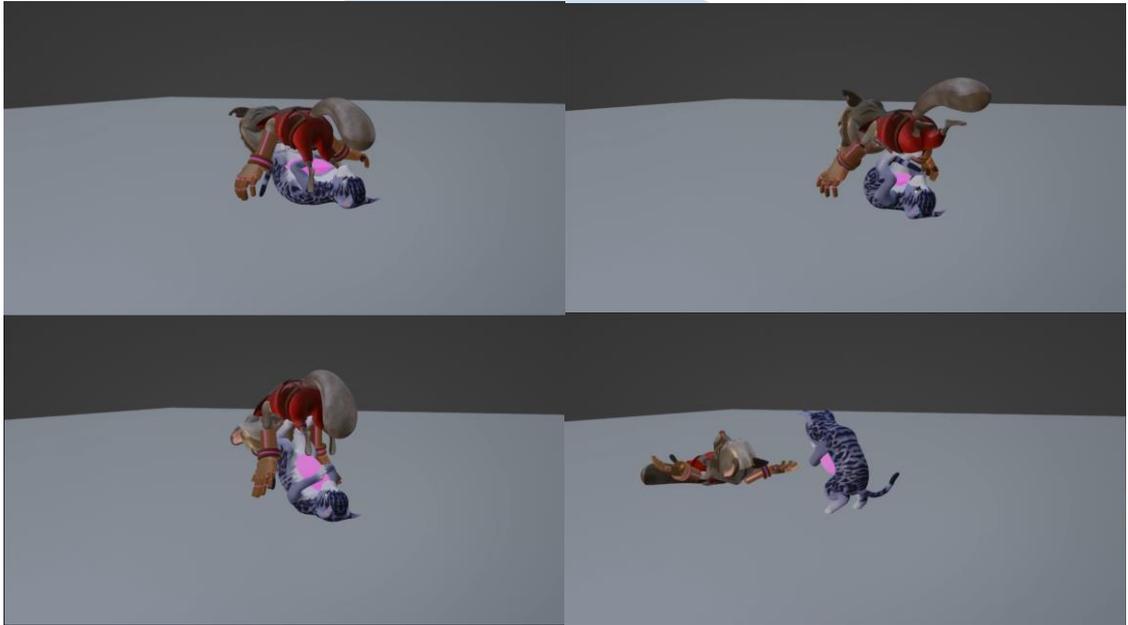


Gambar 3.2.2.4 Rig karakter Bayu untuk animasi “Tiger Bayu”

b) Animating

Sebelum mendapat file shot yang akan dianimasikan, Viva Fantasia akan menyiapkan rig karakter untuk digunakan animator dalam shot-shotnya. Sembari menunggu rig untuk benar-benar siap digunakan, penulis mencoba rig yang telah disiapkan Lead 3D generalist dan membuat walk cycle, run cycle dan test jump untuk memastikan kelayakan rig karakter tersebut.

Setelah mendapat file shot untuk dianimasikan. Penulis melanjutkan memoles keyframe dari blocking yang ada. Berawal dari menjadikan graph keyframe dari stepped menjadi spline. Kemudian menambahkan keyframe untuk menerapkan prinsip animasi yang ada. Penulis namun harus beradaptasi dengan software blender versi 3.0 dalam menganimasikan rig karakter. Shot yang penulis dapat yaitu Episode 5 shot 95 berisikan adegan dengan karakter Deva (kucing) dan Wikkie (Rakun).



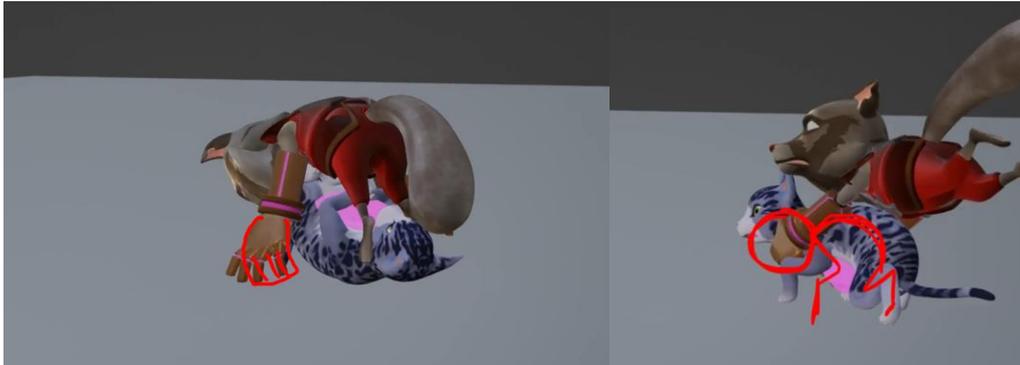
Gambar 3.2.2.5 *Playblast* animasi “Tiger Bayu”

c) *Delivery*

Ketika file animasi selesai dianimasikan. Penulis mengirimkan *playblast* animasi kepada Lead 3D Animator. *Playblast* dikirimkan melalui chat personal dan juga akan mendapatkan arahan melalui chat tersebut. Penulis akan mendapatkan panduan dari lead sehingga mendapat kualitas animasi yang diharapkan.

d) *Revision*

Setelah mendapat notes dari lead 3D animator, penulis akan melakukan revisi *detailed* dengan memperhatikan lebih teliti prinsip dasar animasi. Beberapa prinsip animasi yang dominan diterapkan adalah *follow through and overlapping action*, *anticipation*, *exaggerate*, *arcs*, *secondary action* dan *timing*. Setiap gerakan kemudian perlu ditambahkan *ease in* dan *ease out*.



Gambar 3.2.2.6 *Notes* revisi animasi “Tiger Bayu”

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. Adaptasi kualitas dan sistem kerja perusahaan

Penulis tampak kesulitan beradaptasi dengan sistem kerja Viva Fantasia berawal dari direktori dan penamaan file hingga pencapaian kualitas animasi yang diinginkan oleh perusahaan.

2. Pergantian *software* animasi

Penulis mengalami kesulitan dalam pengerjaan dua proyek perusahaan yang menggunakan berbeda *software* antara dua proyek tersebut. Penulis harus beradaptasi dengan *software* blender dalam waktu singkat karena keperluan animasi perusahaan.

3. Ketidakjelasan *notes* revisi oleh klien

Penulis tampak kesulitan memahami bahasa *notes* yang diberikan klien Viva Fantasia dimana bahasa yang tidak biasa didengar oleh penulis seperti *floaty*, *jerky* dan lainnya. Suara *screen record* oleh klien juga tidak

terlalu terdengar oleh penulis dan seringkali salah menginterpretasi maksud klien.

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

Penulis kesulitan menggunakan *rig* karakter yang ada dikarenakan *rig* belum sepenuhnya layak digunakan. Terdapat deformasi bagian badan yang tidak pantas sehingga menghalangi penulis untuk mendapat gerakan yang diinginkan.

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. Adaptasi kualitas dan sistem kerja perusahaan

Penulis bertanya kepada supervisor akan sistem kerja perusahaan sehingga penulis mengerti akan kinerja yang diharapkan oleh atasan.

2. Pergantian *software* animasi

Penulis menambah wawasan akan *software* blender dan melaksanakan praktik animasi sehingga dapat menggunakan *software* untuk keperluan animasi. Penulis juga mendapatkan cara untuk mengubah kontrol blender menjadi sama seperti kontrol *software* maya sehingga penulis mampu beradaptasi lebih cepat.

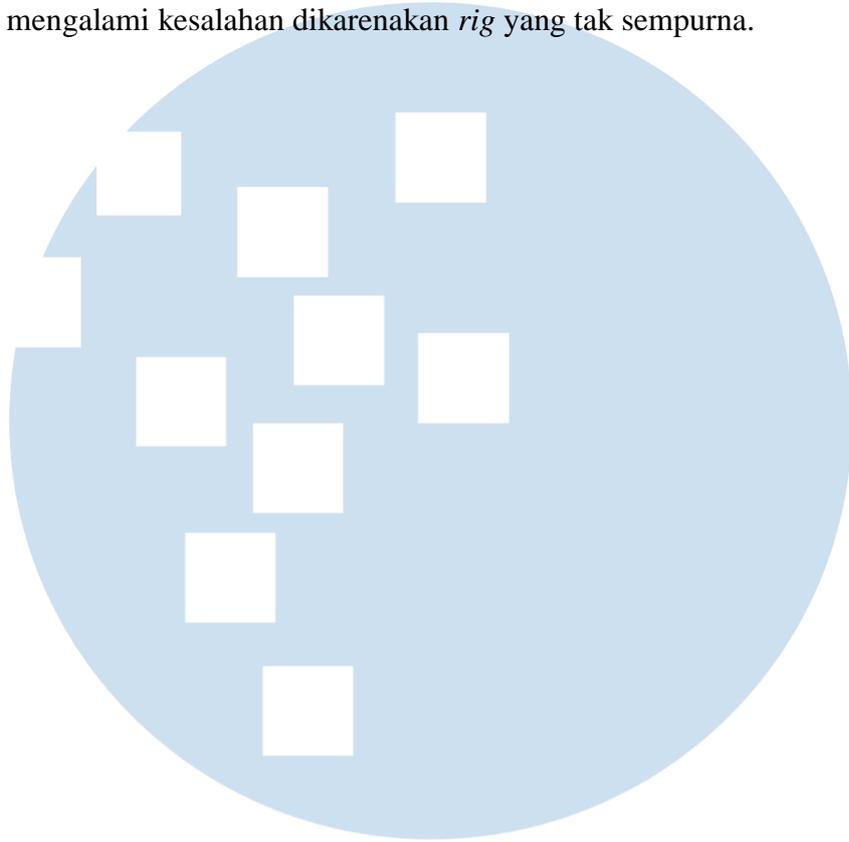
3. Ketidakjelasan *notes* revisi oleh klien

Penulis bertanya kepada supervisor sehingga mendapat wawasan akan arti dan maksud dari *notes* yang disampaikan oleh klien.

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

Penulis memperhatikan lebih detail akan setiap gerakan dan pose karakter sehingga tidak terdapat deformasi yang tidak diinginkan. Penulis

juga memperhatikan *keyframe* sehingga gerakan yang dihasilkan tidak mengalami kesalahan dikarenakan *rig* yang tak sempurna.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA