

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

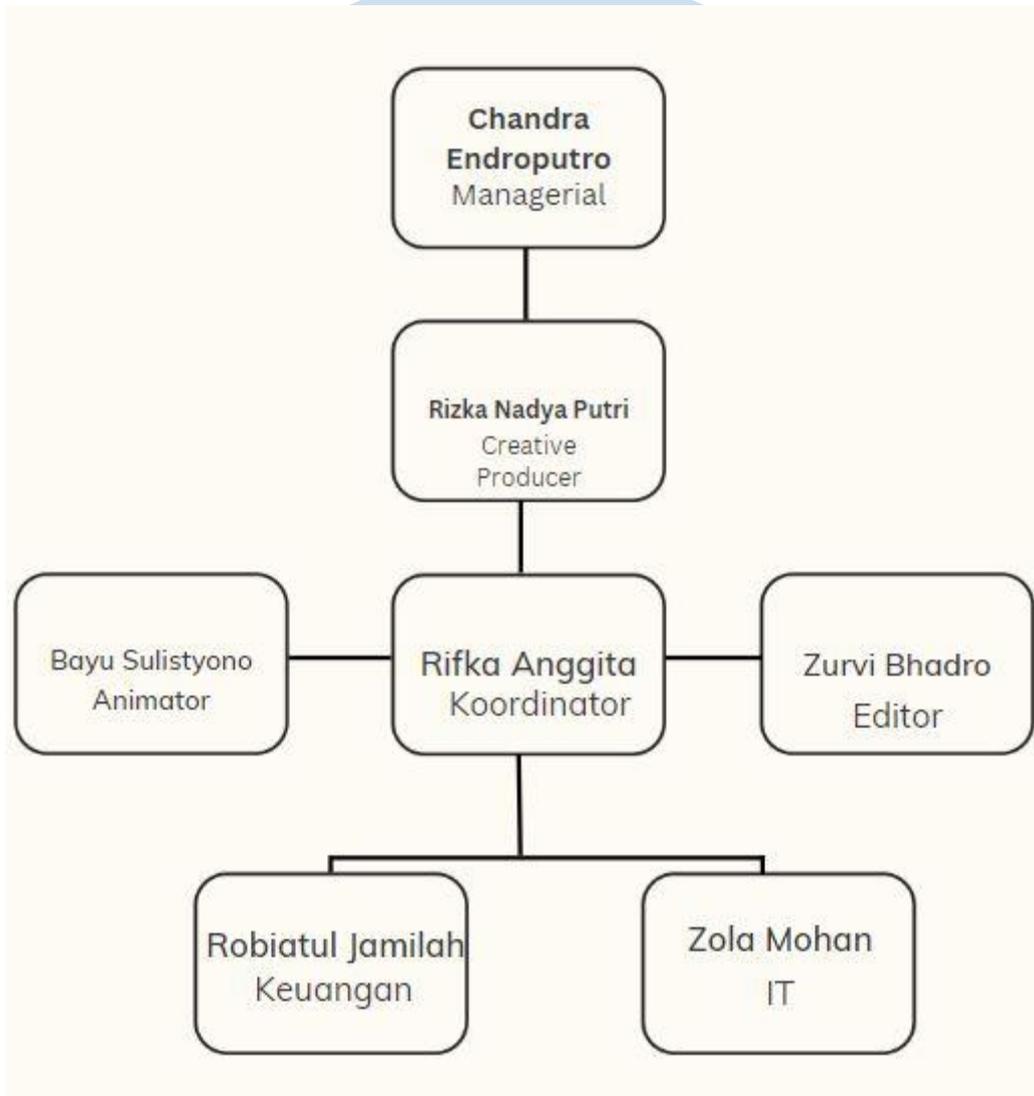
#### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi**

Dalam proses magang, penulis berperan sebagai 3D Generalist dimana penulis membantu merender shot-shot dalam film, membuat modeling aset-aset, merender scene dalam series *Ako & Laut*. Saat itu penulis melamar pada studio animasi Temotion pada 13 Juni 2022 yang berada di bawah naungan PT Tempo Inti Media. Penulis melakukan bimbingan magang di bawah Ibu Nadya, selaku creative producer di Temotion. Penulis banyak mendapat ilmu mengenai modelling character di Blender dan cara menggerakannya pada suatu film series.

Proses kerja magang di Temotion dilakukan secara offline selama 6 bulan. yang berlokasi di Lt. 6, Palmerah Barat No.8, RW.5, Grogol Utara, Kec. Kby. Lama, Kota Jakarta Selatan. Waktu kerja untuk mahasiswa magang dan penulis dimulai dari jam 10.00-04.00. Pukul 12.00 sampai 13.00 diperuntukan untuk istirahat dan jam makan siang.

Koordinasi lapangan dan interaksi dilakukan dengan menggunakan aplikasi Whatsapp dalam sebuah grup. Pembagian tugas dilakukan oleh CEO dan creative producer untuk menentukan serial film. Temotion bekerjasama dengan pihak kementerian untuk berfokus pada serial *Ako & Laut* untuk film edukasi anak. Temotion berkomunikasi menggunakan aplikasi Whatsapp untuk mengkomunikasikan konsep, visual development dan sinopsis dari client.

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



Gambar 3.1 Kedudukan Anggota

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

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

Pada sub bab – sub bab berikutnya, penulis akan menguraikan tugas dan pekerjaan-pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama menjalankan proses magang di studio animasi Temotion. Selain menguraikan pekerjaan, penulis juga akan membahas tentang kendala yang dihadapi selama menjalankan proses magang di Temotion dan solusi dari masalah yang dihadapi pada bab berikutnya

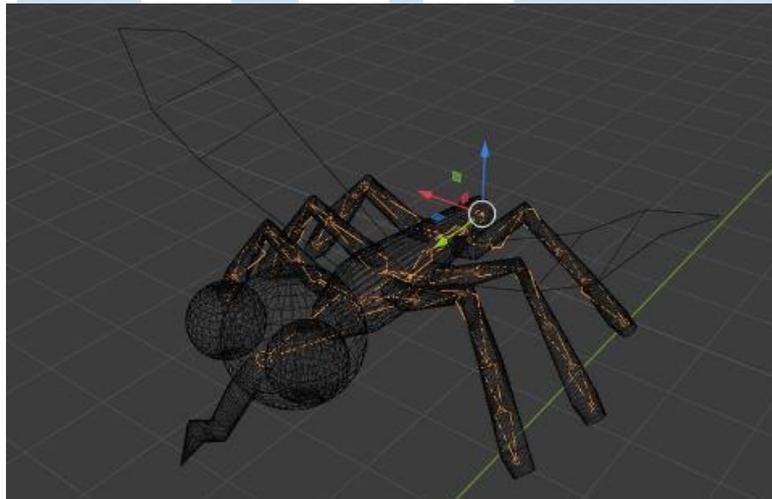
#### **3.2.1 Tugas yang Dilakukan**

Selama melakukan proses magang, penulis diberi tanggung jawab untuk membuat latihan rigging karakter dan bouncing ball, selain itu penulis juga melihat alur kerja pos-produksi film series *Ako dan Laut*. Tugas dan tanggung jawab selama prakerin dijelaskan secara lengkap pada halaman lampiran untuk foto-foto kegiatan yang dilakukan penulis.



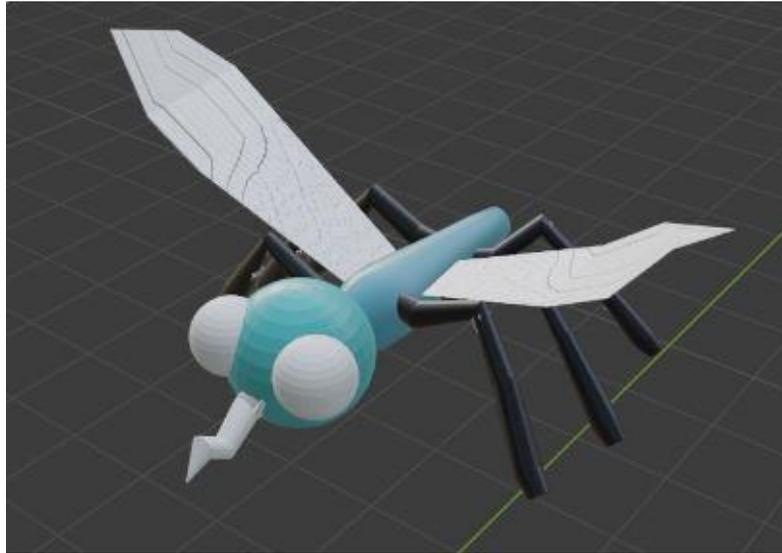
### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama mengikuti kegiatan magang, penulis banyak mendapatkan ilmu mengenai 3D animasi, dan terlebih lagi beradaptasi dengan Blender. Penulis diberi tugas untuk membuat model nyamuk dan menggerakannya, dan merigging karakter Ako dalam *Ako & Laut*.



Gambar 3.2. Rigging bones nyamuk

Di sini, penulis merigging badan nyamuk, membuat bones dan menggerakkan model nyamuk yang sedang terbang. Penulis belajar bagaimana merigging di Blender, dan menggabungkan bones dengan modelnya dengan time per frame.



Gambar 3.3. Rigging bones nyamuk

Berikut adalah tugas pertama yang diberikan oleh supervisor, yaitu membuat model nyamuk dengan Blender. Dalam proses ini, penulis sedang memberi tekstur model pada sayap, mata dan badan.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.4. Rigging bones nyamuk

Penulis juga diberi arahan dalam menonton serial *Ako & Laut* mengenai petualangan Ako di tepi pantai, Ako adalah seorang anak dari Maluku yang senang menjadi jagoan laut dan bertualang di pesisir pantai. Banyak hal-hal seru yang ia temukan dalam mengarungi laut bersama teman-temannya. Penulis melihat cara membuat model karakter Ako, Imea, Zuan dan Balan. Penulis juga diberi contoh cara mengontrol perspektif dalam scene rumah kayu Ako dalam seri pertama yang menandakan bagian awal permulaan petualangan Ako.

serial animasi tentang kehidupan keseharian anak-anak yang tinggal di daerah pesisir Indonesia Timur. Penulis juga berlatih membuat perspektif kamera dan bermain dengan angle pada shot rumah kayu. Di mana beberapa shot membutuhkan emosi, atmosfer dan suasana yang relevan dengan alur ceritanya.

U M M N  
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



Gambar 3.5. Episode Laor series *Ako & Laut* pada 20 Agustus 2022

Cerita *Ako dan Laut* menceritakan kehidupan dan persabatan anak-anak dari Maluku, Kepulauan Indonesia Timur, Maluku Utara. Pulau tersebut dipilih menjadi latar belakang visual film pendek ini karena kecantikan laut dan keindahan maritimnya yang tersebar luas, terlebih lagi pariwisata alamnya yang hidup dan berkembang.

# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.7. Isometric room



Gambar 3.8. Isometric room



Gambar 3.9. Isometric room



Gambar 3.10. Aerial view isometric room

Berikut adalah model isometric room yang ditunjukkan kepada supervisor dan diberi masukan.

Berikut adalah kegiatan yang dilakukan penulis di Temotion:

- Membuat konsep character development
- Mengembangkan environment visual
- Editing
- Animating
- Character and asset modeling
- Pengembangan sinopsis

### **3.2.3 Kendala yang Ditemukan**

Kekurangan selama proses magang yang dialami penulis salah satunya adalah setiap prosesi produksi serial animasi yang terkadang bisa melewati jadwal yang sudah ditentukan. Narasumber acara Ako dan Laut juga terkadang tidak bisa datang tepat waktu ke lokasi shooting yang menyebabkan prosesi shooting mulai terlambat. Selain itu permasalahan lainnya adalah pada saat menentukan desain lingkungan sampai pada proses tahap modelling, melewati jadwal yang sudah dikehendaki, sehingga penulis harus merevisi pada waktu-waktu akhir untuk pitch bible tertentu. Audio yang berantakan dalam proses shooting, voice acting karena factor suara dari luar maupun suara gawai narasumber yang lupa dimatikan dalam proses rekaman. Faktor lainnya adalah orang yang lewat di dekat ruang produksi dan mengobrol terlalu kencang.

Poin-poin diantaranya adalah:

- Minimnya pengetahuan mengenai 3D software. Penulis merasa belum begitu menguasai software yang digunakan di kantor tempat penulis

melakukan magang, sehingga ada kurun waktu tertentu untuk mempelajari software dari awal dan kurang bimbingan dari bagian animator.

- Kurangnya ilmu yang dapat diserap dari supervisor dan editor. Pada bagian ini, penulis belum bisa beradaptasi pada program yang digunakan seperti Blender dan Affinity untuk membuat visual concept, dan juga Photoshop untuk membuat character design.
- Lalu penulis merasa kurang arahan dalam melakukan proyek yang sedang digarap, penulis harus aktif mencari pekerjaan yang sedang mengkrak dan memberi masukan untuk supervisor. Bagian animator hanya memberi tugas berupa dasar-dasar menggerakkan animasi, merigging, membuat bones dan *perspective angle* pada serial Ako & Laut.

#### **3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

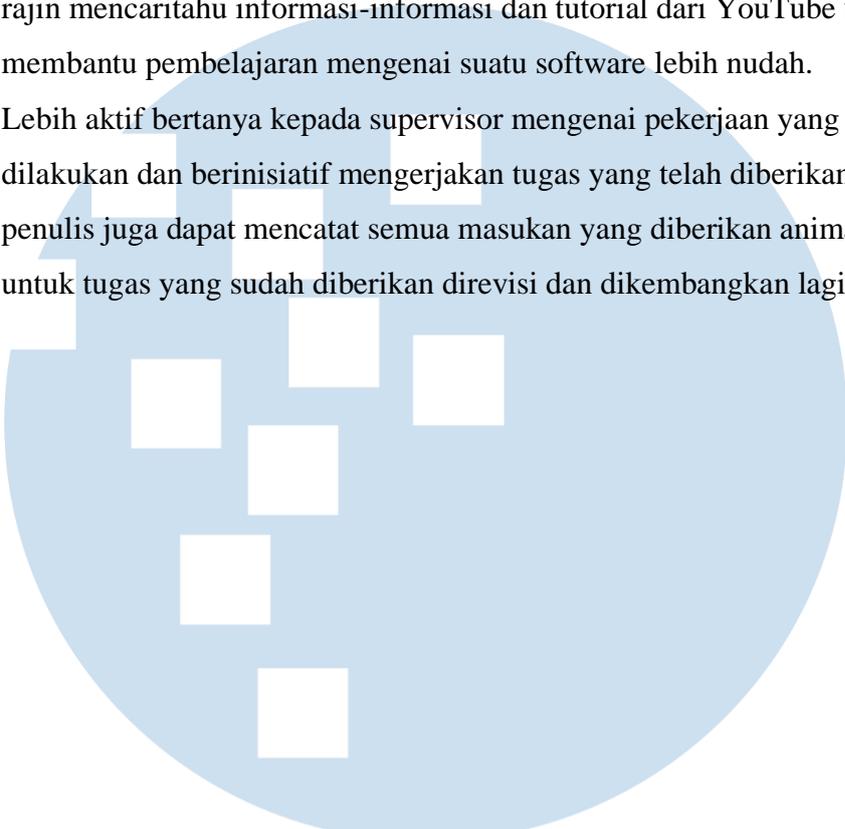
Solusi untuk mengatasi kekurangan tersebut biasanya melakukan penjadwalan ulang shooting yang dilakukan karena narasumber tidak datang atau terjadi kesalahan teknis yang menyebabkan proses shooting harus diulang. Yang harus dilakukan pada saat shooting jam empat sore, juga dalam membuat aset-aset latar belakang, konsep karakter desain agar lebih diperhatikan jadwal dalam timeline yang sudah ditentukan produser.

Poin-poin diantaranya adalah:

- Untuk penulis lebih sigap untuk mencaritahu dan mempelajari software yang dipakai, mencermati dan beradaptasi bagaimana mereka menggunakan software dan teknik-tekniknya, penulis juga lebih aktif bertanya langsung kepada pembimbing magang terkait prosedur dan hal-hal teknis yang tidak diketahui sebelumnya. Selain itu, penulis juga lebih

rajin mencari tahu informasi-informasi dan tutorial dari YouTube untuk membantu pembelajaran mengenai suatu software lebih mudah.

- Lebih aktif bertanya kepada supervisor mengenai pekerjaan yang harus dilakukan dan berinisiatif mengerjakan tugas yang telah diberikan. Lalu penulis juga dapat mencatat semua masukan yang diberikan animator untuk tugas yang sudah diberikan direvisi dan dikembangkan lagi.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA