

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada kegiatan magang ini, penulis berperan sebagai *Environment Designer* dan bertugas untuk merancang seluruh kebutuhan dan bentuk visual dari latar tempat dimana cerita berjalan. Penulis juga berperan dalam riset dan konsep pembuatan background film bersama dengan *colorist* dari tim SMK 1 Indramayu. Konsep tersebut nantinya juga digunakan oleh *Storyboard Artist* untuk menggambarkan ruang letak *setting*.

1. Kedudukan

Penulis mengemban tugas dalam mengkonsep dan merancang *background* latar tempat. Beberapa detail environment telah diberikan oleh tim praktisi melalui Notion, dan dipaparkan langsung oleh Ibu Dessy Tri Anandani Bambang selaku Pengarah Kreatif proyek cerita rakyat.

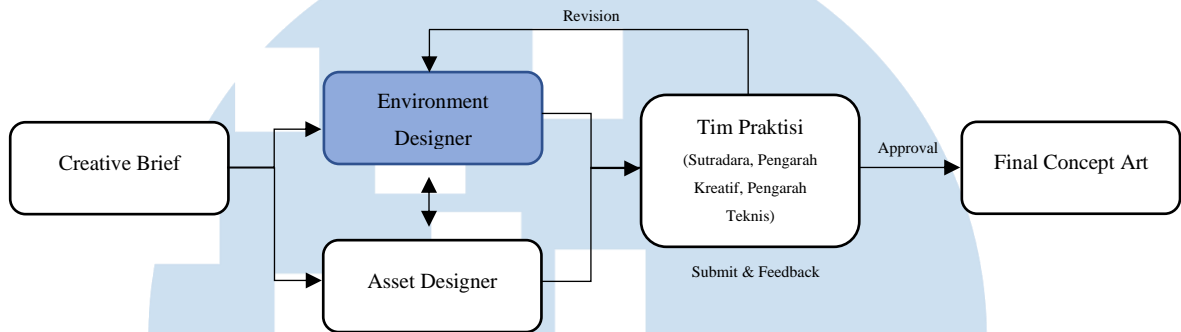
Penulis selaku *Environment Designer* melakukan riset dan membuat keseluruhan *concept art* seperti suasana latar lokasi, membuat palet warna, membuat gambaran lokasi baik di luar atau di dalam ruangan, melakukan eksplorasi desain, dan mengecek koherensi desain dengan naskah dan *creative brief* yang diberikan. Penulis juga bertanggung jawab untuk mengkomunikasikan hasil konsep dan asistensi pembuatan *background* film dari *colorist*, dan kesesuaian konsep dengan *Asset Designer*.

2. Koordinasi

Setiap minggunya dilakukan pertemuan mingguan yang membahas progress yang dilakukan selama seminggu sebelumnya, pertemuan ini dihadiri oleh tim praktisi, tim kampus Universitas Multimedia Nusantara, dan tim SMK 1 Indramayu. Pertemuan umumnya dilakukan melalui ZOOM dan menggunakan aplikasi Discord untuk menghubungi tim lainnya dan upload progress secara individu.

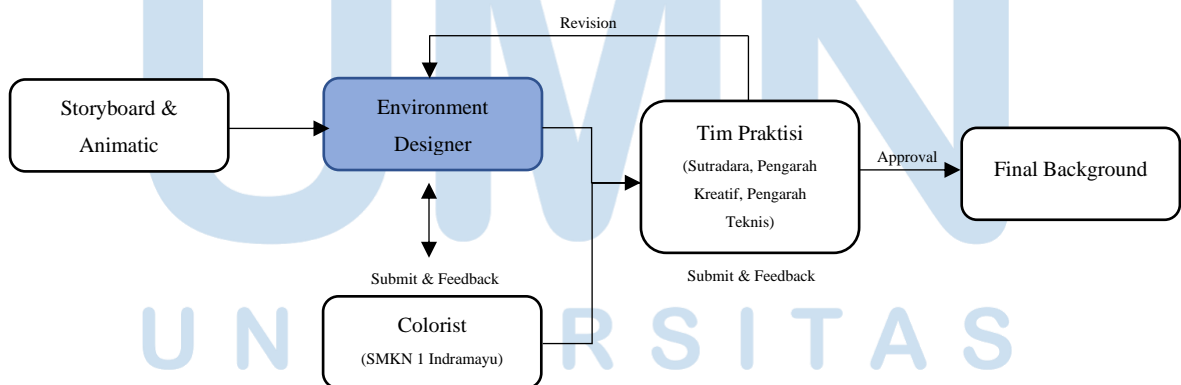
Aplikasi Notion juga digunakan sebagai *tracker* untuk memantau berjalannya tugas. Berjalannya proses asistensi oleh tim praktisi dilakukan melalui

ZOOM dan *chatroom* Discord. Komunikasi penulis dengan *colorist* dan *Asset Designer* juga dilakukan melalui Discord.



Gambar 3.1 Bagan alur kerja praproduksi

Di masa pra produksi, tugas *Environment Designer* berfokus untuk membangun *concept art* dan bentuk-bentuk visual yang dibutuhkan untuk membangun cerita. Melalui *creative brief* yang disediakan oleh tim praktisi beserta penulis naskah, *Environment Designer* bekerja berdampingan dengan *Asset Designer* dalam membuat koherensi desain. Lalu hasil desain ataupun sketsa tersebut diasistensikan kepada Tim Praktisi dan ditinjau. Bila dibutuhkan adanya revisi pada *concept art*, desain akan Kembali ke *Environment Designer* dan ditinjau Kembali hingga mencapai *approval* akhir.



Gambar 3.2 Bagan alur kerja produksi

Hampir sama dengan proses kerja di masa praproduksi, perbedaan di tahap ini ada pada *Environment Designer* yang melanjutkan proses desain dari *storyboard*

atau *animatic* yang ada dan dilanjutkan dengan pembuatan *background* dengan *concept art* yang telah dibuat. Bila pembuatan sketsa hingga *line art* selesai, *background* akan dilanjutkan pengerjaannya oleh *colorist* dan dilanjutkan untuk *feedback* oleh Tim Praktisi. Apabila desain sudah mencapai ketentuan akan menerima *approval*, namun bila desain masih membutuhkan adanya revisi, hasil revisi akan diberikan kepada *Environment Designer* dan diulas kembali bersama dengan *colorist*. Karena adanya keterbatasan jumlah personel tim *background* di masa produksi, *environment designer* juga turut membantu dalam membuat *background* dari sketsa hingga tahap akhir yaitu *approval*.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Berikut ini adalah pemetaan tabel Riwayat kerja yang dilakukan penulis selama masa berjalannya magang *track 1* di Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra.



NO.	MINGGU	PROYEK	KETERANGAN
1.	Minggu ke-1 (15 Juli 2022)	Praproduksi animasi pendek “Pesut, Siut!”	Briefing tugas dari tim Praktisi, riset <i>style</i> dan referensi kultur
2.	Minggu ke-2 (18 Juli 2022-22 Juli 2022)	Praproduksi animasi pendek “Pesut, Siut!”	Membuat sketsa dan variasi denah desa dan rumah
3.	Minggu ke-3 (25 Juli 2022-30 Juli 2022)	Praproduksi animasi pendek “Pesut, Siut!”	Melanjutkan eksplorasi concept environment dan mengasistensi kreasi asset
4.	Minggu ke-4 (1 Agustus 2022-5 Agustus 2022)	Praproduksi animasi pendek “Pesut, Siut!”	Merevisi desain dan coloring sungai dan dapur rumah
5.	Minggu ke-5 (8 Agustus 2022-12 Agustus 2022)	Praproduksi animasi pendek “Pesut, Siut!”	Melanjutkan revisi desain interior rumah, alternatif coloring sungai alternatif coloring dapur rumah , dan presentasi hasil Production Bible kepada tim Praktisi dan Badan Bahasa
6.	Minggu ke-6 (15 Agustus 2022-19 Agustus 2022)	Praproduksi animasi pendek “Pesut, Siut!”	Pertemuan final Praproduksi
7.	Minggu ke-7 (22 Agustus 2022-26 Agustus 2022)	Produksi animasi pendek “Pesut, Siut!”	Menerima storyboard dan animatic final
8.	Minggu ke-8 (29 Agustus 2022-2 September 2022)	Produksi animasi pendek “Pesut, Siut!”	Membuat background, melanjutkan revisi background, mengasistensi colorist, mencicil export background
9.	Minggu ke-9 (5 September 2022-9 September 2022)	Produksi animasi pendek “Pesut, Siut!”	
10.	Minggu ke-10 (12 September 2022-16 September 2022)	Produksi animasi pendek “Pesut, Siut!”	
11.	Minggu ke-11 (19 September 2022-23 September 2022)	Produksi animasi pendek “Pesut, Siut!”	

12.	Minggu ke-12 (26 Septtember 2022 – 30 September 2022)	Produksi animasi pendek “Pesut, Siut!”	Membuat background, melanjutkan revisi background, mengasistensi colorist, mencencil export background
13.	Minggu ke-13 (3 Oktober-7 Oktober 2022)	Produksi animasi pendek “Pesut, Siut!”	
14.	Minggu ke-14 (10 Oktober 2022-14 Oktober 2022)	Produksi animasi pendek “Pesut, Siut!”	
15.	Minggu ke-15 (17 Oktober 2022-21 Oktober 2022)	Produksi animasi pendek “Pesut, Siut!”	
16.	Minggu ke 16 (24 Oktober 2022-28 Oktober 2022)	Produksi animasi pendek “Pesut, Siut!”	Membuat poster film, Membuat background, melanjutkan revisi background, mengasistensi colorist
17.	Minggu ke 17 (31 Oktober 2022-4 November 2022)	Produksi animasi pendek “Pesut, Siut!”	Membuat <i>background ending credit</i> , Melakukan revisi foldering background.
18.	Minggu ke 18 (7 November 2022-11 November 2022)	Pasca produksi animasi pendek “Pesut, Siut!”	Membuat background, melanjutkan revisi background, mengasistensi colorist
19.	Minggu ke 19 (14 November 2022-18 November 2022)	Pasca produksi animasi pendek “Pesut, Siut!”	Melakukan revisi background dan revisi foldering background
20.	Minggu ke 20 (21 November 2022-26 November 2022)	Pasca produksi animasi pendek “Pesut, Siut!”	Melakukan revisi background dan revisi foldering background
21.	Minggu ke 21 (28 November 2022-2 Desember 2022)	Pasca produksi animasi pendek “Pesut, Siut!”	Melakukan revisi foldering background dan membantu compositing shot

Tabel 3.1 Tabel Riwayat kerja perminggu

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

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tugas seorang *Environment Designer* adalah melakukan eksplorasi dan mendesain suatu *environment* yang sesuai dengan lokasi waktu dan tempat sebuah cerita berjalan. Tugas ini juga memiliki kemiripan dengan tugas yang dimiliki oleh seorang *concept artist*, dimana keduanya sama-sama memvisualisasikan sebuah ide menjadi bentuk karya, namun sebagai *environment designer* cakupan desain hanya sebatas pembuatan latar *environment* saja. Walaupun begitu, kedua pekerjaan tersebut telah umum adanya di industry film animasi.

Di masa berjalannya magang ini, penulis selaku *Environment Designer* untuk tim mendapatkan arahan dan *briefing* langsung oleh tim Praktisi, baik itu Sutradara, Asisten Sutradara, Pengarah Kreatif, ataupun Pengarah Teknis proyek animasi Legenda Pesut Mahakam. Hasil ide desain yang telah dikonsep akhirnya digunakan oleh storyboard artist untuk menggambarkan tata letak *scene* dan *shot* film.

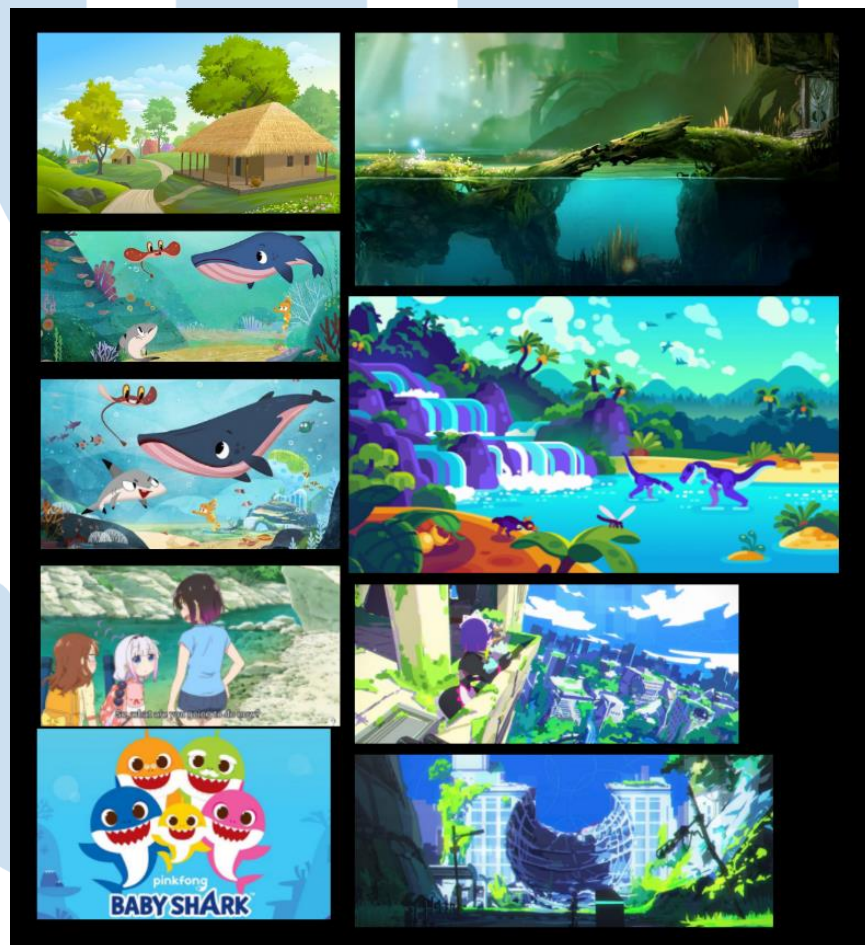
3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis berkesempatan untuk memahami seluk beluk dari tugas seorang *environment designer* melalui proyek ini. Pekerjaan seorang *Environment Designer* di proyek ini dibagi menjadi tiga tahapan produksi, yaitu Praproduksi, Produksi, dan Pascaproduksi. Penulis turut melaksanakan dan beradaptasi dengan tugas di setiap tahapannya.

Di masa praproduksi, penulis berkewajiban untuk melakukan pembuatan concept art nantinya hasil ideasi tersebut akan digabung di dalam Pitch Bible yang dipresentasikan kepada tim. Hasil Pitch Bible itu sendiri juga menjadi standar di masa produksi dan pembuatan film pascaproduksi sebagai acuan.

- 1) Melakukan riset *environment*, *moodboard*, dan eksplorasi desain untuk Pesut, Siut!

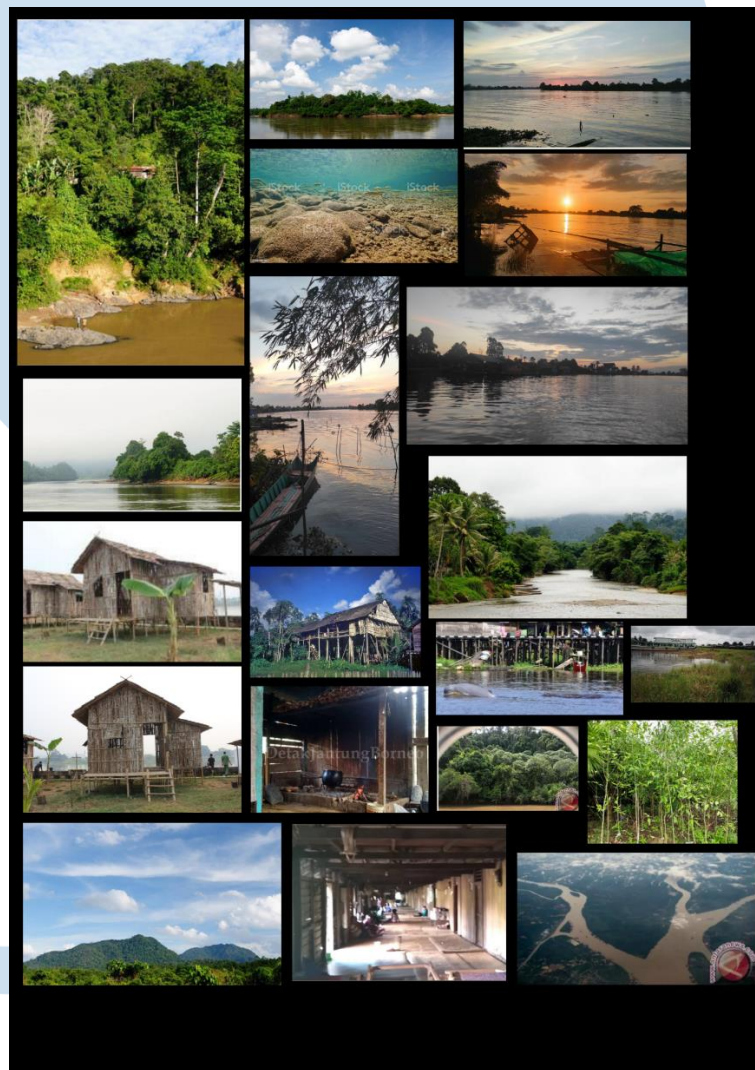
Di tahap ini, penulis beserta tim kampus melakukan pencarian untuk beberapa referensi yang akan digunakan di dalam film. Hal ini dilakukan agar film dapat sesuai dengan *creative brief* yang telah diberikan dari tim praktisi kepada penulis, dan penulis juga telah diberikan ruang untuk mengembangkan yang sebelumnya hanyalah konsep tertulis menjadi bentuk eksplorasi visual.



Gambar 3.3 *Moodboard* untuk warna dan *style environment*

Melalui *creative brief* yang telah diberikan, tertera bahwa film ini ditujukan kepada audiens dengan target anak-anak berumur belia hingga memasuki sekolah dasar (SD). Teknik pewarnaan yang dipilih adalah warna

dengan kesan *vibrant* dan penggunaan minim hingga tidak ada pada garis tepinya. Hal ini khusus dilakukan agar memunculkan diferensiasi antara *environment* dengan karakter yang nantinya akan bergerak (seperti halnya karakter Bapak, Pelung, dan Pesu), dimana karakter yang memiliki line art tebal dapat mudah dilihat.



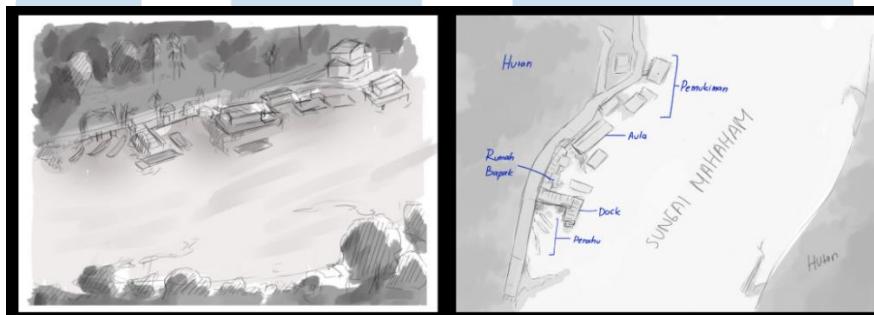
Gambar 3.4 Referensi arsitektur, alam, dan kultur budaya Kalimantan Timur

Pembuatan *environment* untuk film juga dimulai dengan pencarian referensi visual tempat aslinya dimana Legenda Pesut Mahakam berasal, yaitu dari Kalimantan Timur tepatnya di pesisir sungai Mahakam dan diantara hutan-hutan rimbum. Daerah rumah-rumah penduduk umumnya didapati di bagian

dalam hutan dan di pesisirnya dengan bentuk rumah panggung yang berdiri tinggi diatas permukaan air sungai hingga ke pesisir sungai.

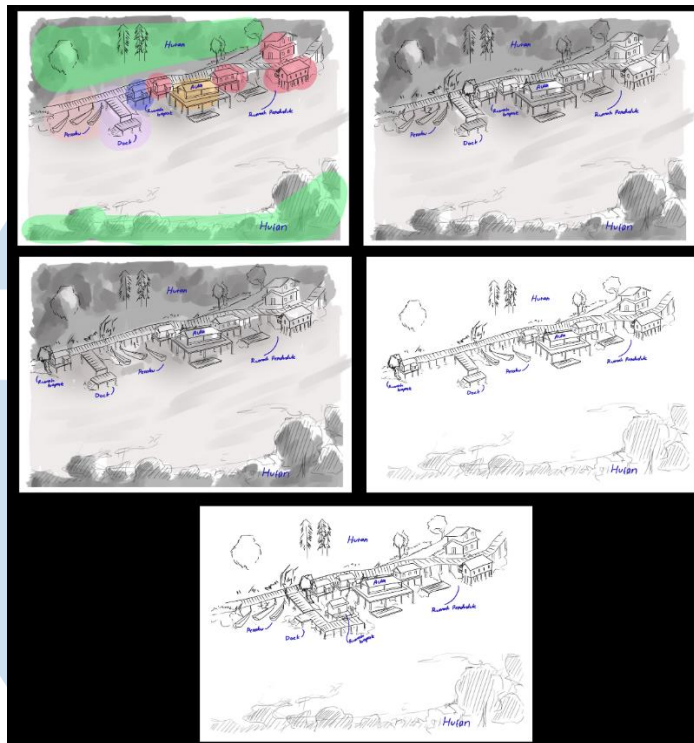
a) Peta (*map plan*)

Setelah diberikan *creative brief* oleh tim praktisi, *environment designer* membuat rekaan map desa dengan penempatan yang sesuai dari deskripsi naskah.



Gambar 3.5 Sketsa awal bentuk map lokasi pesisir sungai

Sketsa awal lalu diasistensikan kepada tim praktisi (Sutradara, Asisten Sutradara, dan Pengarah seni) untuk memahami hhubungan cerita dengan sketsa awal. Ditemukan adanya beberapa ketidak sesuaian dalam penempatan Rumah Bapak, yang pada akhirnya dilakukan revisi beserta eksplorasi untuk penempatannya.



Gambar 3.6 Hasil eksplorasi *layout map* kawasan pemukiman penduduk

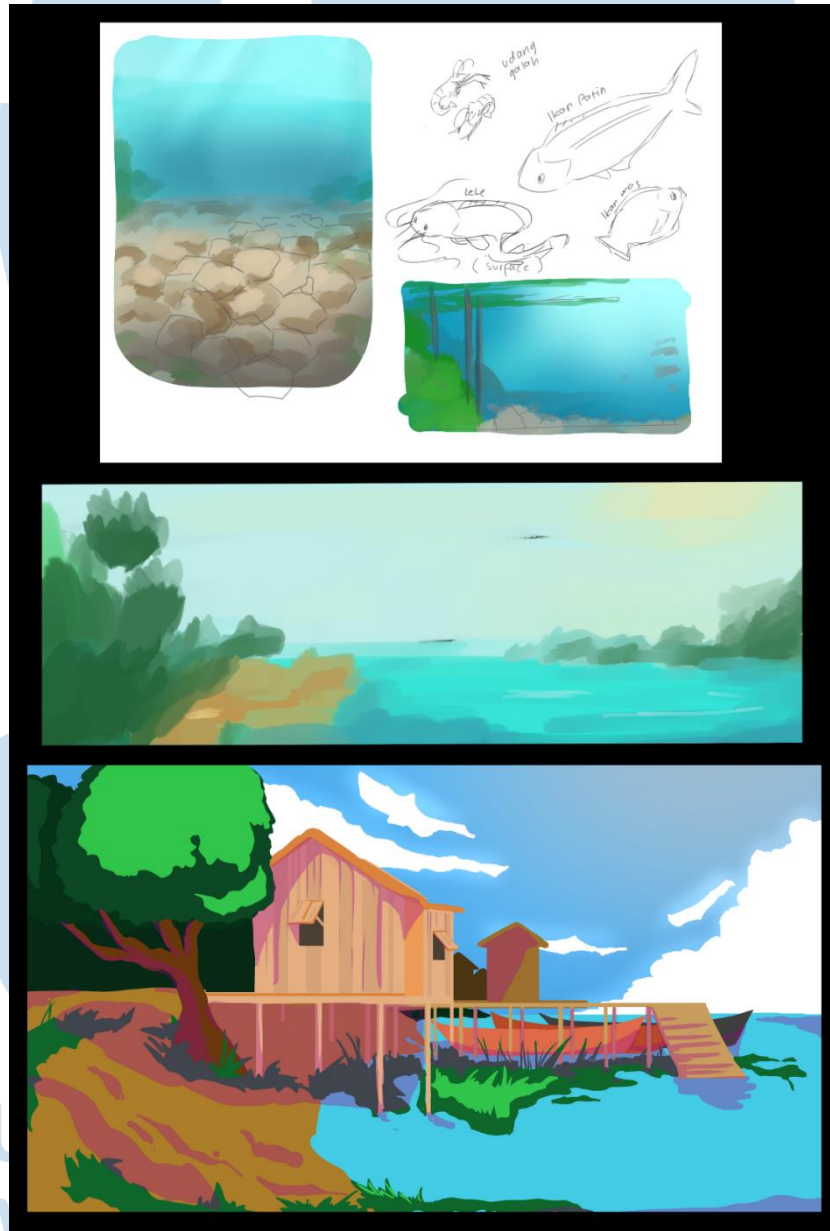
Dengan adanya beberapa hasil eksplorasi untuk map desa, ditentukanlah bahwa desain terbaik ialah dimana rumah bapak berada jauh dari lokasi aktif, yaitu jauh dari daerah *Dock* dan pemukiman penduduk.



Gambar 3.7 Hasil akhir bentuk map kawasan pemukiman penduduk.

b) Sungai

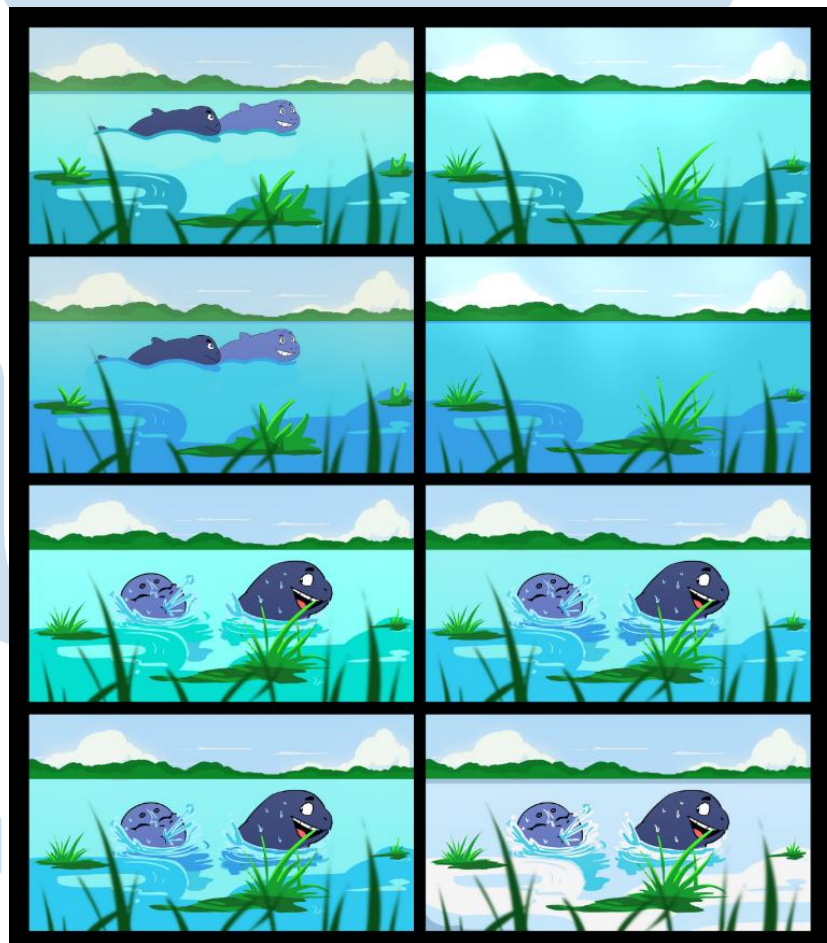
Daerah sungai sendiri memiliki dua bagian yang nantinya akan sering menjadi latar tempat di dalam cerita, yaitu daerah permukaan air dan di dalam air.



Gambar 3.8 Eksplorasi awal pewarnaan dan contoh visual

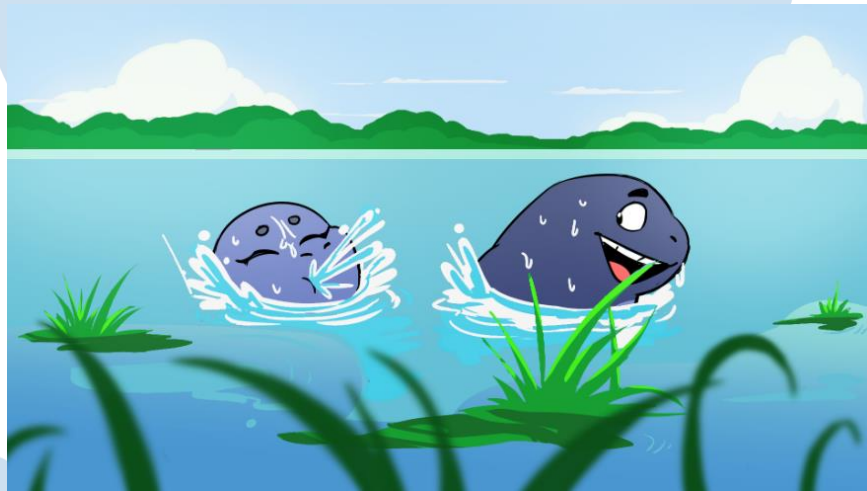
Mengacu dari *moodboard* yang telah dibuat, contoh *key visual environment* untuk lokasi samping rumah bapak dirasa masih terlalu didominasi warna cokelat dan ungu. Walaupun hasilnya menjadi vibrant, Teknik pewarnaan yang cerah ini tidak dipilih karena akan membuat karakter Bapak, Pelung, dan Pesu terlihat menyatu dengan latar. Maka dari itu pemilihan warna kedepannya diarahkan menjadi lebih halus dengan kontras yang tidak terlalu tinggi.

Banyaknya adegan para pesut di sungai menjadikan latar sungai hal yang penting. Tantangan yang ada ialah memilih warna yang tepat agar Pelung dan Pesu dapat berada di air tanpa membuatnya menyatu dengan latar. Sesuai dari instruksi yang diberikan oleh Pengarah kreatif, dilakukanlah eksplorasi warna untuk sungai.



Gambar 3.9 Eksplorasi untuk pemilihan warna permukaan air

Dari semua pemilihan warna, permukaan air berwarna biru tua menjadi pilihannya karena warna tersebut tidak memiliki kontras warna yang terlalu tinggi namun mampu memisahkan *environment* dengan karakter yang berada di air. Dedaunan yang ada pada *foreground* juga dibuat lebih melengkung daripada runcing karena dedaunan terlalu runcing terlihat tajam dan bahaya. Untuk audiens anak-anak belia, bentuk yang melengkung atau minim poros tajam mengisyaratkan hal yang aman dan ramah di mata anak. Pemahaman ini juga sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Bryan Tillman (2011, hlm. 72) dimana bentuk lingkaran dapat memberi beberapa kesan diantaranya adalah *comforting*, *protection*, dan *childelike*.

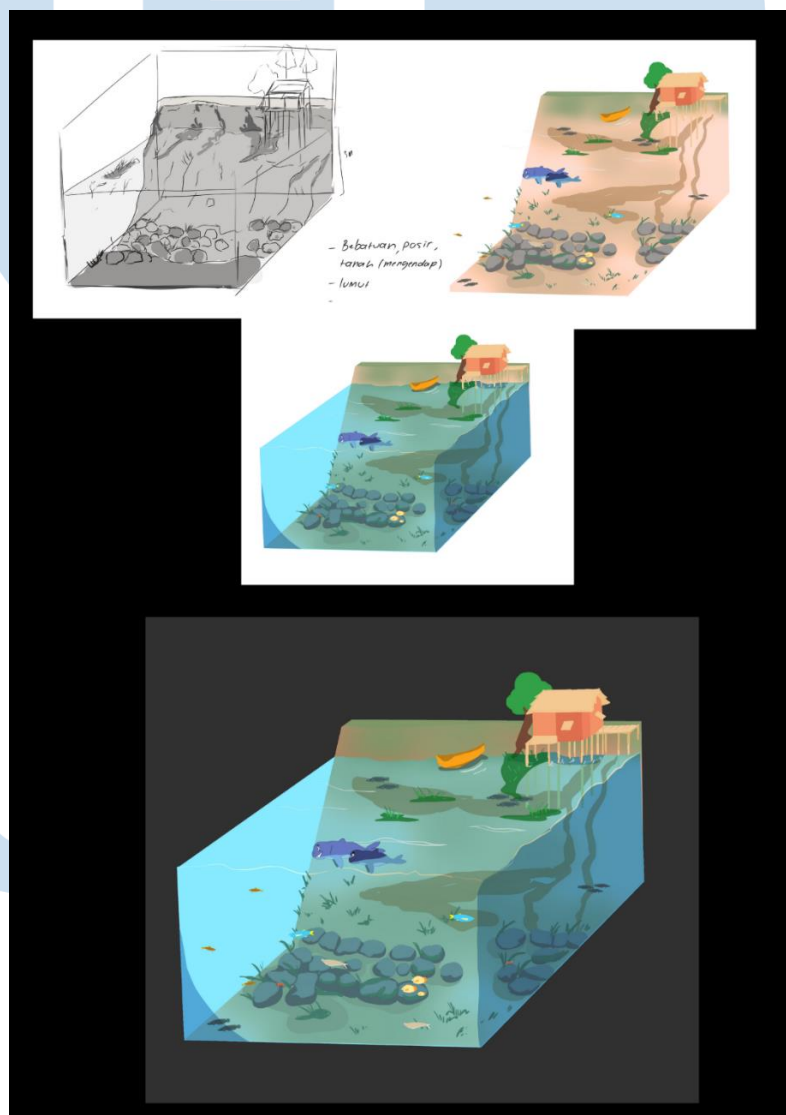


Gambar 3.10 Warna final untuk permukaan sungai



Gambar 3.11 Warna final untuk suasana dalam sungai.

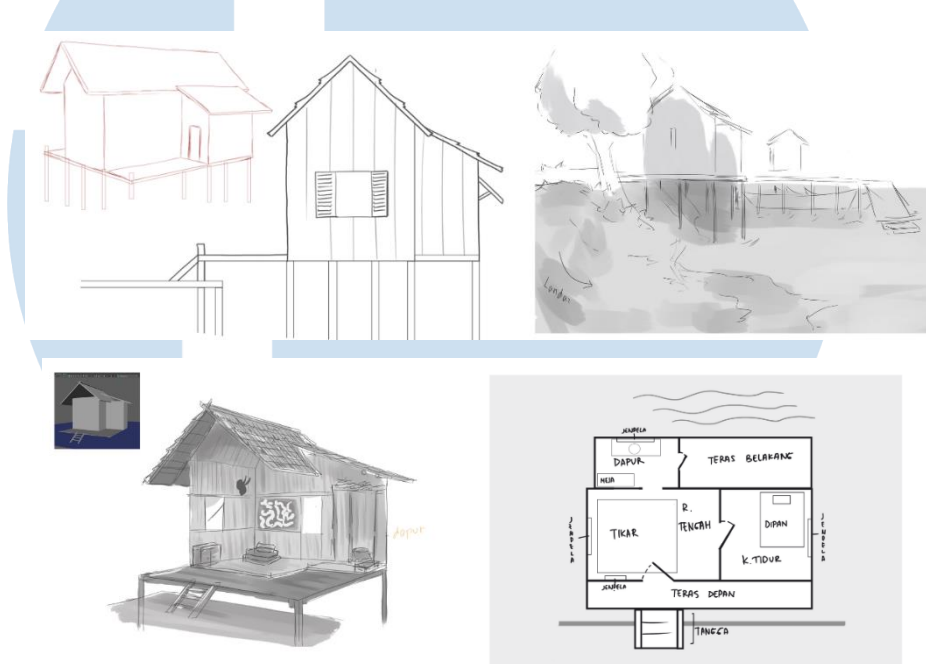
Di proses pembuatan *concept art* sungai ini juga penting untuk mengetahui seberapa dalam dan biota sungai apa saja yang hidup bersamaan dengan Pelung dan Pesu. Proses visualisasi dari kedalaman ini dimulai dari sketsa, pewarnaan untuk *land*, dan pewarnaan air. Proses ini juga dibantu dengan *asset designer* dalam pembuatannya dan pemilihan ikan-ikan tertentu yang umum didapati di kawasan sungai Mahakam.



Gambar 3.12 Visualisasi kedalaman air dan biota sungai

c) Rumah Bapak

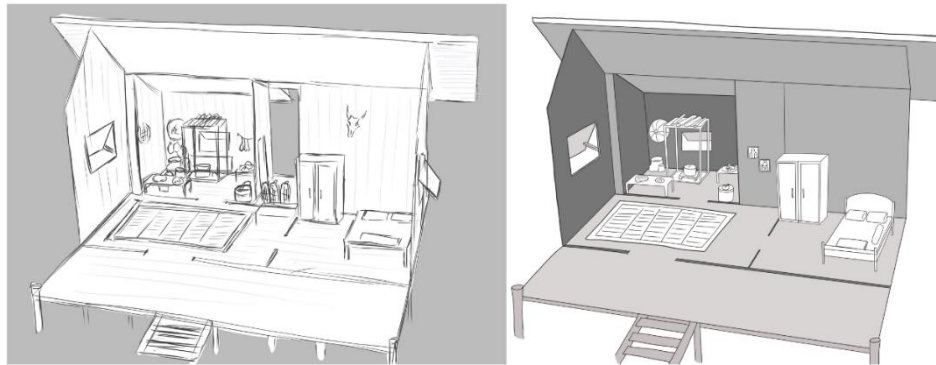
Penulis memulai sketsa membentuk tampilan rumah Bapak sesuai *creative brief* dan bentuk umum rumah panggung yang menjadi tempat tinggal beberapa warga pesisir Mahakam di kehidupan asli.



Gambar 3.13 Sketsa awal rumah dan *floorplan*

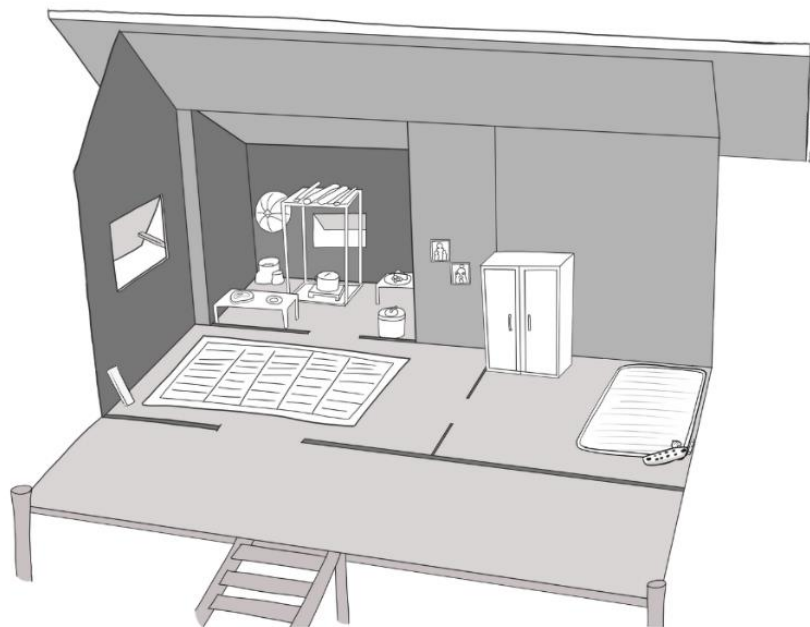
Penulis merasa tampilan sketsa yang mengacu persis dari tampilan bangunan asli menurut *creative brief* tidak memungkinkan karena kondisi ruangan yang tidak memadai dari segi cerita (tanpa dapur) dan ruang yang terlalu sempit untuk ditinggali. Maka revisi dilakukan dengan pembuatan *floorplan* baru dengan konsep yang masih menyerupai rumah panggung tradisional Kalimantan Timur pada umumnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.14 *Layout* awal rumah bagian dalam

Setelah hasil *layout* awal selesai, penulis diberikan beberapa masukan oleh tim Badan Bahasa untuk beberapa objek yang ada dalam ruangan. Diantaranya ialah penggunaan tikar untuk alas tidur dan bukan hasur dengan dipan, juga penambahan beberapa mainan tradisional seperti congklak dan suling yang umum dimainkan oleh anak-anak dari Kalimantan Timur dahulu.



Gambar 3.15 Hasil revisi *layout* rumah bagian dalam

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

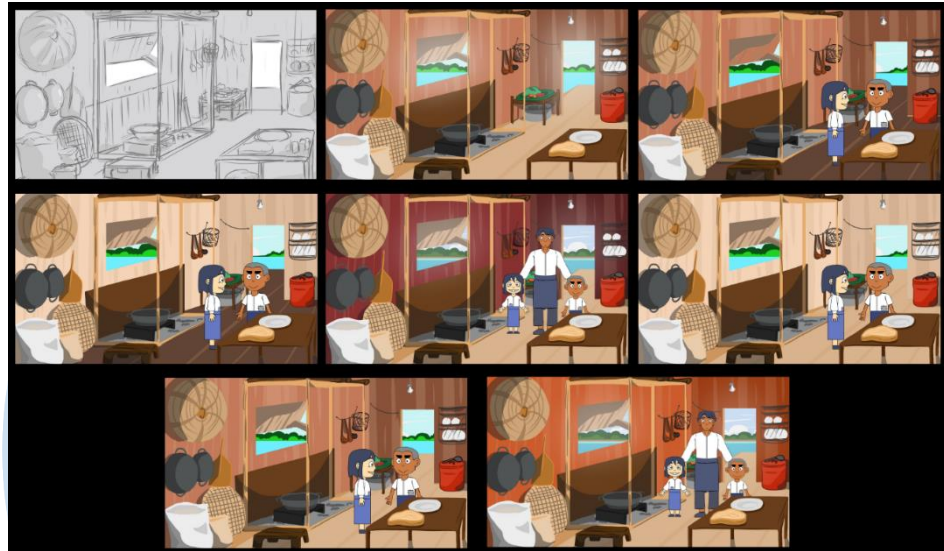
Menurut referensi yang telah dikumpulkan penulis sebelumnya, warna rumah-rumah panggung ini memiliki warna kayu natural yaitu coklat muda atau coklat tua. Setelah dirundingkan dengan tim praktisi, disimpulkan bahwa penulis harus mengambil warna oranye dimana warna tersebut masih dekat dari coklat namun lebih *eye-catching*. Keputusan ini juga dibuat untuk membuat adanya perbedaan antara rumah bapak dengan rumah lainnya.



Gambar 3.16 Tampilan akhir rumah (bagian depan dan samping kanan)

d) Dapur

Melalui referensi yang telah dikumpulkan, umumnya dapur tradisional adalah tempat yang lebih padat objeknya dibandingkan kamar-kamar lainnya. Dapur tersebut berisikan kayu bakar dan bermacam perabotan memasak tradisional. Setelah tim praktisi mengasistensi sketsa dasar dari dapur, penulis mengeksplor pemilihan warna yang cocok untuk bagian dinding dan lantai. Objektif dari penulis untuk melakukan eksplorasi adalah untuk berusaha membuat adanya perbedaan warna dari eksterior dan interior rumah.



Gambar 3.17 Eksplorasi bagian dalam dapur

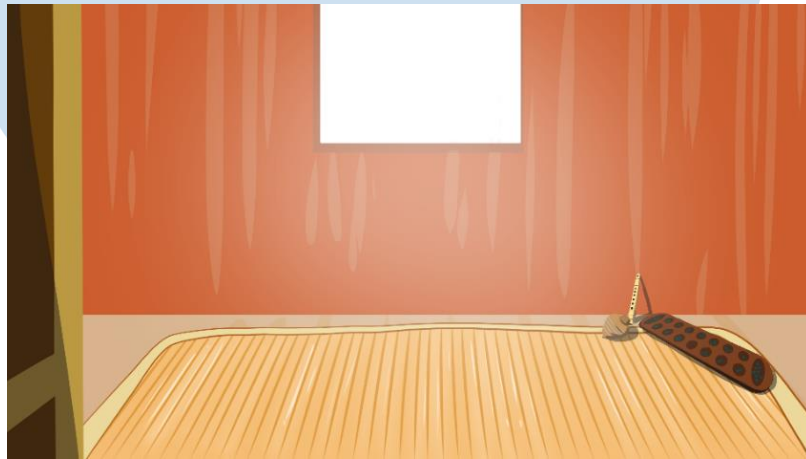
Setelah penulis, tim kampus, dan tim praktisi merundingkan hasil eksplorasi ini, dihasilkanlah keputusan warna coklat dengan nuansa oranye tua. Sebab warna tersebut memunculkan perbedaan warna dari eksterior rumah yaitu oranye, tetapi perbedaan warna tidak terlalu jauh dan masih menandakan lokasi dapur masih di tempat yang sama yakni rumah bapak.



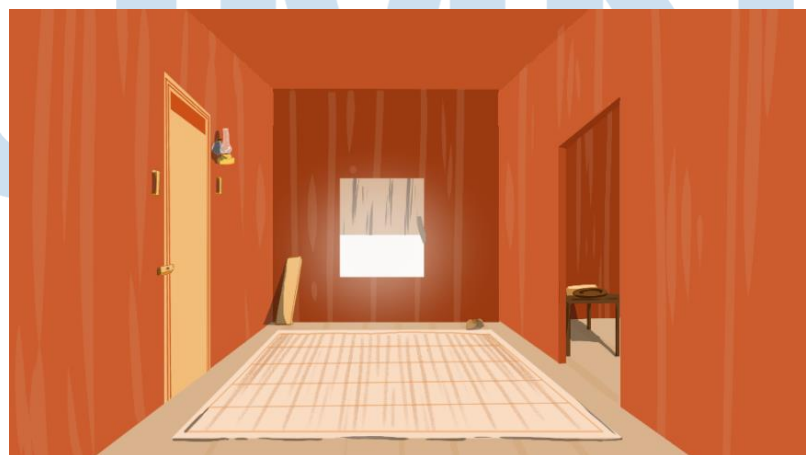
Gambar 3.18 Warna final untuk set dapur

e) Ruang tengah dan ruang tidur

Menyesuaikan revisi denah dan input desain yang sudah didapat sebelumnya, penulis membuat *concept art* kamar tidur dan ruang tengah yang nantinya akan digunakan sebagai salah satu aset dari background film. Pencahayaan utama dalam ruangan berasal dari jendela yang terbuka keluar, dan cahaya tersebut berpendar halus ke seluruh ruangan. Atas saran khusus dari Sutradara film, penggambaran environment dan background film akan mengambil angle statis, seperti halnya pengambilan gambar yang mengarah lurus kedepan dan bukan ataupun minim *diagonal angle*.



Gambar 3.19 *Concept art* kamar tidur



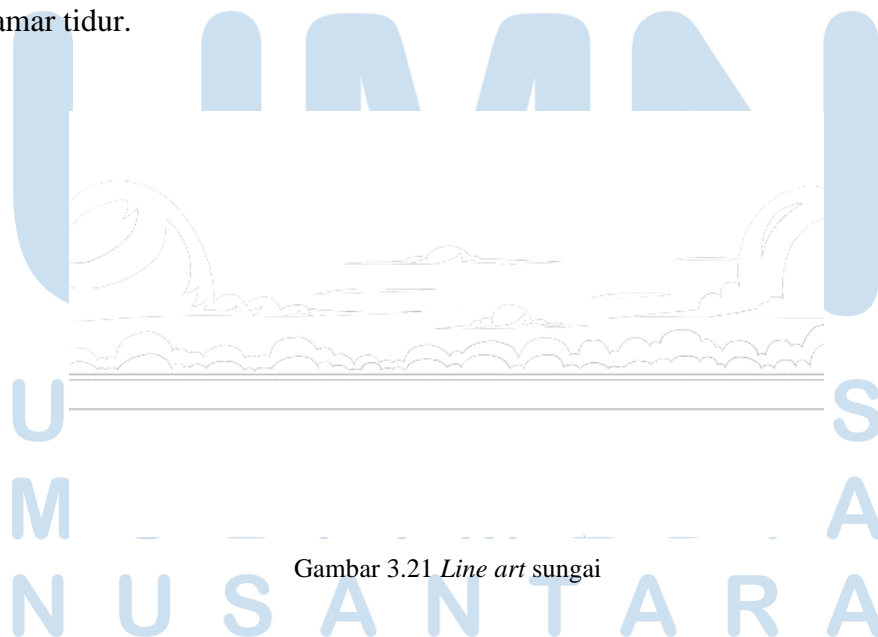
Gambar 3.20 *Concept art* ruang tengah

2) Membuat background untuk film

Film animasi pendek Pesut, Siut! adalah salah satu dari 32 judul film pemodernan sastra. Kumpulan film ini nantinya akan disebarluaskan ke muka publik di berbagai tempat seperti transportasi umum, internet, sekolah anak-anak, dan lainnya. Di film ini, penulis yang bertugas sebagai *environment designer* juga bertugas untuk membuat dan menyiapkan background untuk kebutuhan film, tepatnya untuk tahap compositing di pascaproduksi.

Di tahapan ini, penulis sudah memasuki ke masa produksi film. Semasa tahapan ini berlangsung, penulis bekerja berdampingan dengan *colorist* SMKN 1 Indramayu dalam pewarnaan dan proses *export* hasil akhir gambar. Pengerjaan background dilakukan penulis hingga hasil gambar final, namun penulis juga berkewajiban untuk memberikan beberapa asset *line art* kepada *colorist*. Setiap pembuatan background akan melewati tahapan yang sama yaitu sketsa, *line art*, *coloring*, dan yang terakhir *exporting*.

Background sungai akan memunculkan badan dari sungai itu sendiri, seringkali diperlihatkan adanya hutan, awan, langit, dan terkadang beberapa biota sungai lainnya. Sedangkan untuk *background* yang diposisikan di rumah, masih terbagi menjadi beberapa ruangan seperti dapur, ruang tengah, dan kamar tidur.

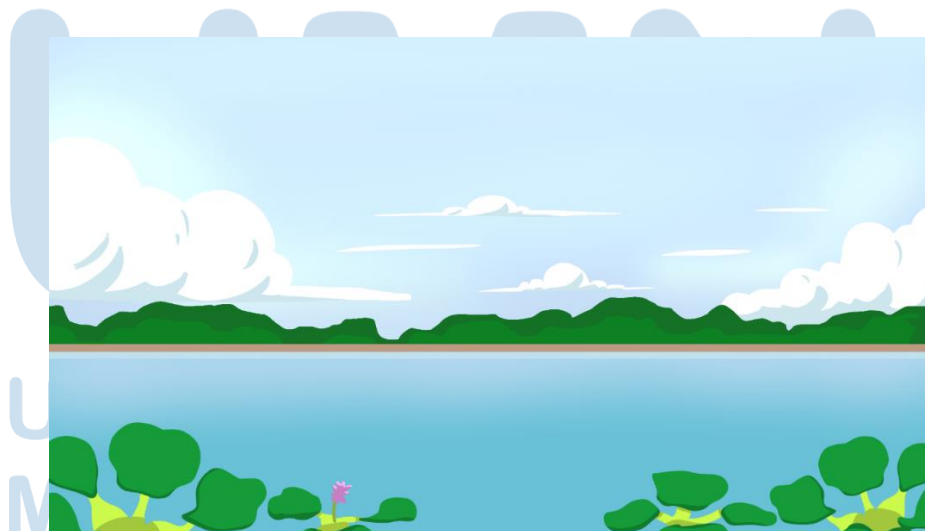


Gambar 3.21 *Line art* sungai

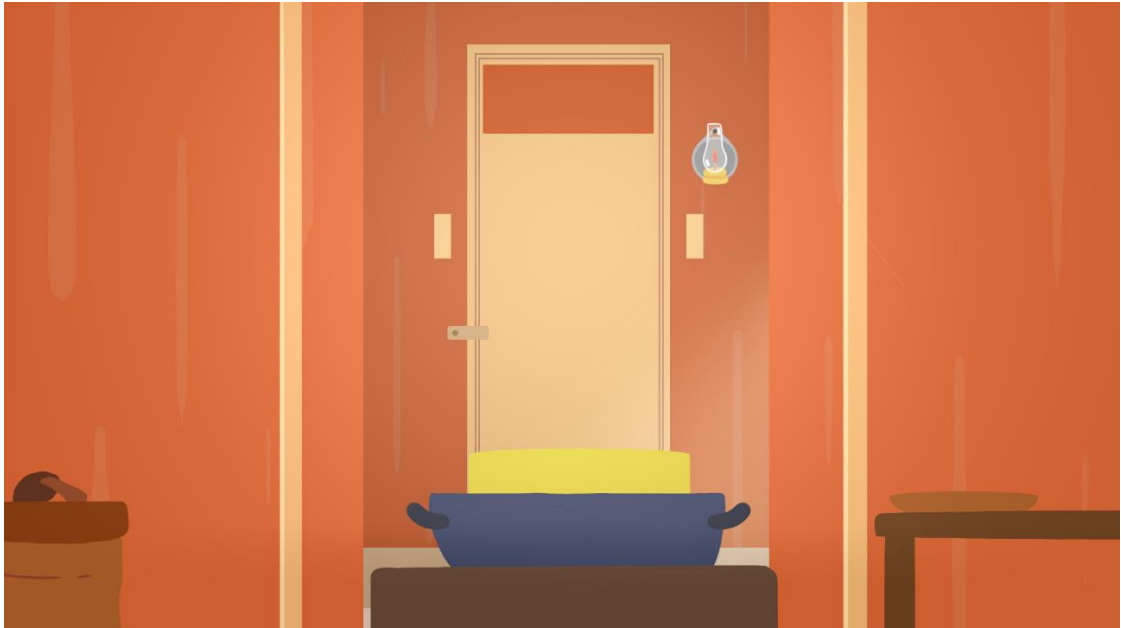


Gambar 3.22 *Line art* ruang dapur

Penulis mengerjakan tugas berdasar dari *storyboard* yang disediakan oleh *storyboard artist* dan *concept art* yang telah dibuat, penulis membuat sketsa background sesuai *map* dan langsung membuat *line art* sesuai dengan bentuk sketsa. Setelah tahapan ini, penulis mengirimkan Beberapa hasil *line art* kepada *colorist* untuk diproses. Penulis menambahkan *blocking* penempatan karakter sebagai petunjuk dimana nanti karakter film akan ditempatkan. Objek seperti awan juga dibuat menggebu dengan ujung melancip, sebab umumnya pada literatur ataupun video-video dengan target audiens anak-anak belia, sesuatu yang lembut dan empuk memiliki bentuk kurva.



Gambar 3.22 *Coloring background* dengan eksterior sungai



Gambar 3.23 *Coloring background* dengan interior rumah

Pada background sungai, *depth of field* pada hutan dimunculkan dari adanya perubahan warna hijau gelap dan hijau terang. Badan air dibuat berwarna biru polos agar memudahkan penambahan efek animasi seperti cipratan air ataupun gelombang sungai yang dibuat oleh tim *animator*. Untuk adegan yang mengambil latar di rumah, seringkali bagian hanya menggunakan background dinding.

Salur memanjang dari atas kebawah pada dinding rumah dibuat simple untuk menyerupai tatanan papan kayu-kayu yang digunakan dalam membangun rumah tradisional. Setelah proses pewarnaan selesai, penulis mengupload hasil gambar ke Notion untuk mendapatkan feedback dari tim praktisi. Apabila penempatan objek ataupun angle background dirasa kurang cocok, akan dilakukan revisi. Setelahh revisi disetujui oleh tim praktisi, *environment designer* akan mengekspor gambar.

Hasil ekspor gambar dibuat menjadi format PNG dan terpisah pisah menjadi *Background*, *Middleground*, *Foreground*, *Preview*, dan *File*. Setiap bagiannya memiliki fungsi sebagai berikut:

a) *Background*

Untuk semua objek yang berada di latar. Seringkali diisi dengan objek yang berada di posisi paling belakang ataupun objek yang tidak berubah-ubah seperti langit atau dinding.

b) *Middleground*

Layer ini berada didepan background. Guna dari layer ini adalah untuk memperbolehkan disisipkannya karakter atau objek lainnya seperti pintu atau pepohonan.

c) *Foreground*

Layer ini berada di paling atas seluruh objek. Layer ini digunakan untuk menutupi karakter dari depan seperti rerumputan atau folder khusus untuk menempatkan hasil export *lighting* dan *shadow* untuk background.

d) *Preview*

Folder ini dikhususkan untuk menempatkan hasil ekspor background. Gunanya adalah untuk membantu compositor sebagai acuan penempatan objek yang benar dan sesuai konsep.

e) *File*

Disini penulis menaruh file background yang dikerjakan. Format yang digunakan berupa CSP (Clip Studio Paint) atau PSD (Photoshop Document).

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Di masa berjalannya proses magang track 1 ini, penulis menemukan beberapa permasalahan selama pembuatan film berlangsung ialah:

1.) Penyesuaian *colorist* dengan *style* gambar dan teknik pewarnaan

Selama masa penulis bermagang dan menjalani proyek film Pesut, Siut! *Colorist* mendapati beberapa kesulitan yang dalam prosesnya dapat menghambat pekerjaan dari *environment designer*, yaitu ketidaksesuaian *style* yang dimiliki oleh *colorist* dan *environment designer*. Hal ini juga

berhubungan dengan limitasi yang didapat oleh penulis yang hanya baru bisa berkontak dengan *colorist* menjelang akhir dari praproduksi. Namun di tim SMK sendiri memang minim tim background sehingga *colorist* dan *environment designer* harus bekerja lebih ataupun beberapa kali meminta bantuan member tim kampus atau tim SMK lainnya dalam pekerjaan seperti mengeksport atau mewarnai *line art*.

2.) Pengarsipan yang tidak sesuai dengan judul data

Permasalahan ini ditemukan saat proses compositing di masa pascaproduksi, dimana beberapa folder Gdrive yang digunakan sebagai wadah untuk mengupload desain berisikan beberapa file yang tidak sesuai dengan aturan yaitu mengeksport layer secara terpisah-pisah.

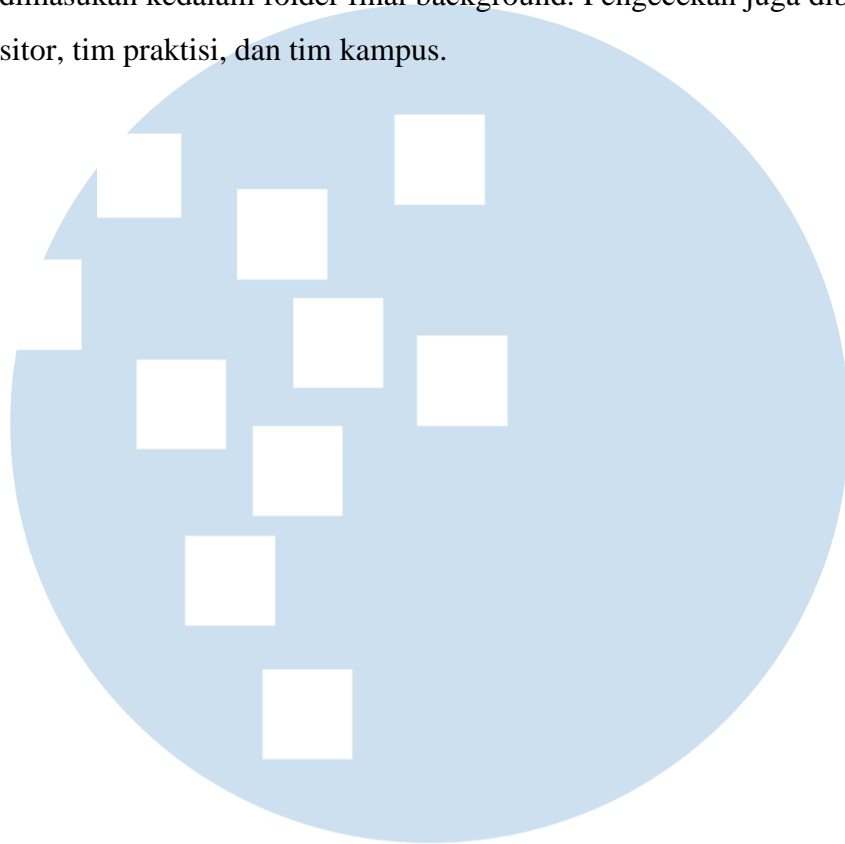
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari permasalahan yang ditemukan penulis ini, telah ditemukan beberapa solusi yang mampu menunjang kekurangan dan memudahkan perjalanan magang penulis di Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra.

Untuk permasalahan yang pertama, penulis dan *colorist* meraih kesepakatan dimana *colorist* yang sebelumnya mengerjakan background dari awal sketsa menjadi coloring. Penulis beserta *colorist* juga melakukan tutor dimana penulis mengarahkan *colorist* dengan *step-by-step* cara mewarnai *line art* yang ada sesuai dengan concept art melalui *call discord*. Penulis juga memberi ruang *colorist* untuk beradaptasi dengan teknik pewarnaan di masa produksi berjalan dengan bantuan *guideline sheet* setiap environment yang ada. *Sheet* tersebut berisi *color palette* dan *opacity* yang dimiliki di layer-layer khusus.

Lalu bagi permasalahan kedua, solusi yang tepat dan telah dilakukan adalah untuk melakukan *crosscheck* ulang bagi setiap foldernya. Dalam prosesnya, penulis membagi-bagi tahap pengecekan per setiap scene. Tim praktisi juga membantu dari segi mengadakan *checkbox* final Google Drive yang menandakan file sudah atau

belum dimasukkan kedalam folder final background. Pengecekan juga dibantu oleh kompositor, tim praktisi, dan tim kampus.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA