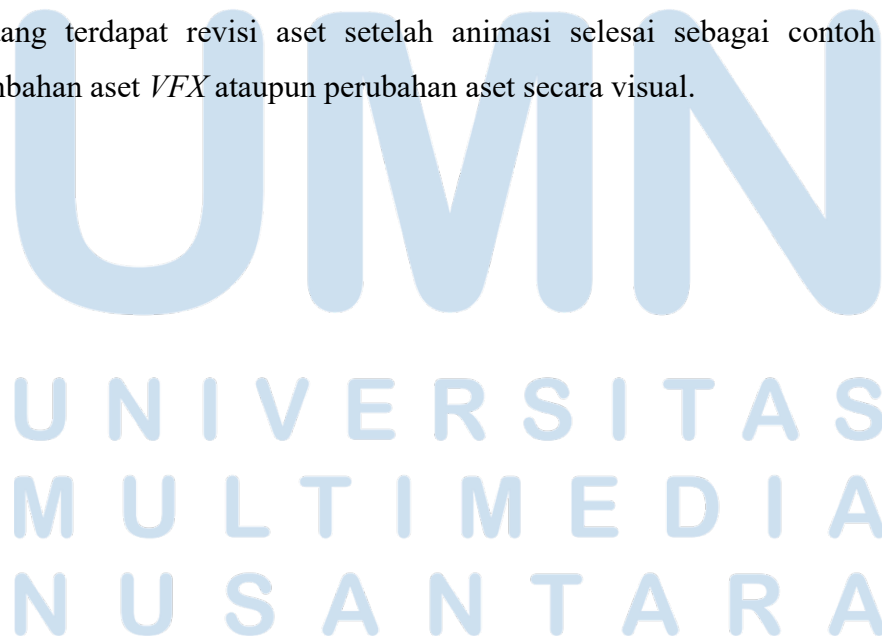


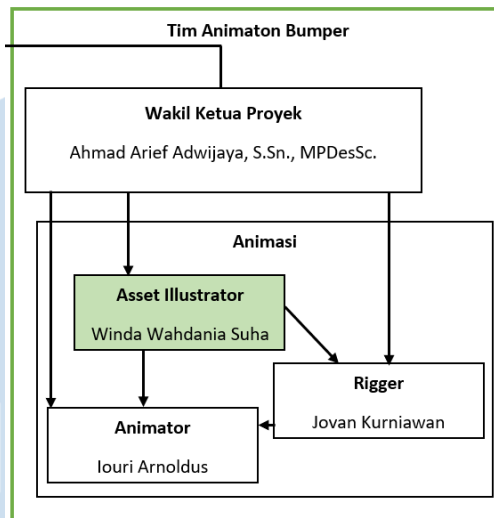
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam tim Animasi, penulis berada pada divisi visual acara ALMANAC 2023 Sebagai *Asset Illustrator*. penulis berada langsung di bawah pimpinan wakil ketua Proyek dan setara dengan animator dan *rigger* dalam kedudukan namun, dalam koordiansi, penulis berada diatas animator dan *rigger* seperti yang tampak pada Gambar 3.1.

Seperti yang tergambar pada gambar 3.2, alur kerja dimulai dengan diberikanya tugas *scene* yang akan dibuat asetnya oleh wakil Ketua Proyek. Setelah di berikan tugas pengerjaan aset dimulai. Lama waktu pengerjaan aset beragam mulai dari satu hari hingga satu minggu untuk aset yang membutuhkan banyak *layer* dan detail seperti aset *background outdoor*. Setelah aset dibuat, aset akan langsung diasistensi oleh wakil ketua proyek dan tidak jarang pula terdapat beberapa revisi. Setelah di setuju dan disepakati oleh wakil ketua dan ketua proyek, aset akan langsung dimasukan kedalam *file server* bersama. Meskipun begitu, terkadang terdapat revisi aset setelah animasi selesai sebagai contoh seperti penambahan aset *VFX* ataupun perubahan aset secara visual.





Gambar 3.1 struktur kedudukan koordinasi Tim Animasi ALMANAC 2023



Gambar 3.2 alur kerja

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Tugas penulis dalam tim animasi bumper pembuka acara ALMANAC 2023 adalah sebagai *Asset Illustrator*. Tugas utama dari *Asset Illustrator* adalah membuat aset-aset yang di perlukan oleh *Animator* mulai dari *Background*, *Puppet* karakter (*Cut-Out Animation*) dan *VFX*. Aplikasi yang digunakan antara lain *Adobe Illustrator*, *Toon Boom*, *Adobe Photoshop* dan *Clip Studio Paint*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Setelah mendapatkan *storyboard* animasi, tugas dari *Asset Illustrator* membuat aset-aset yang di perlukan. Untuk karakter, karena di animasikan menggunakan *puppet tool* di *Adobe After Effect* sebagai animasi *Cut-Out*, maka pembuatan aset dibuat dengan menggunakan *Adobe Illustrator*. Aset yang dibuatkan di *render* dalam bentuk *vector* agar bisa di *zoom-in* atau *out* oleh animator tanpa mengubah resolusi aset sendiri. Aset karakter dibuat dengan *template* karakter *turn around*

yang telah di sediakan oleh ketua Proyek dan membuat karakter dengan *pen tool*. Untuk aset tambahan seperti asap, busa dan aset itu dibuat oleh *Asset Illustrator* sendiri dengan arahan visual oleh Wakil Ketua Proyek. Untuk *background*, aset juga dibuat dengan *Adobe Illustrator* namun, tidak jarang pula *background* yang akan dibuat terlalu rumit untuk di buat di *Adobe Illustrator* maka, aset dibuat di *Clip Studio Paint*. Untuk *Visual Effects* umumnya juga di buat di *Adobe Illustrator* namun, untuk aset *VFX* yang perlu di buat *frame by frame* akan di buat di aplikasi *Toon Boom*. Berikut dibawah pada Tabel 3.1 adalah *guideline* pembuatan aset pada setiap aplikasi.

Tabel 3.1 *guideline* pembuatan aset dengan setiap aplikasi

no	aplikasi	Guideline penciptan aset
1	Adobe Illustrator	<p>Karakter:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ukuran resolusi dibuat 1920px X 1080px ukuran satandar untuk HDTV 1080. 2. Untuk outline ukuran 1px dengan warna cokelat. 3. Beberapa <i>area</i> tidak menggunakan outline termasuk pula untuk <i>area</i> sendi. 4. Warna mengikuti sesuai dengan <i>color palette</i> yang di berikan. 5. Setiap bagian di buat dalam <i>layer</i> yang berbeda, sebagai contoh mata, mulut, telinga kanan (tampak depan), telinga kiri (tampak depan), lengan atas A (tampak samping), lengan atas B (tampak samping), DLL. <p><i>Background:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ukuran resolusi dibuat 1920px X 1080px ukuran satandar untuk HDTV 1080. 2. Untuk outline ukuran 1px dengan warna cokelat. 3. Warna mengikuti sesuai dengan <i>color palette</i> yang di sepakati dari Wakil Ketua Proyek. 4. <i>Layer</i> dibagi menjadi <i>Background</i>, <i>Foreground</i>, <i>Middle Ground</i> dan tambahan <i>layer</i> lainnya seperti selimut, karakter, DLL

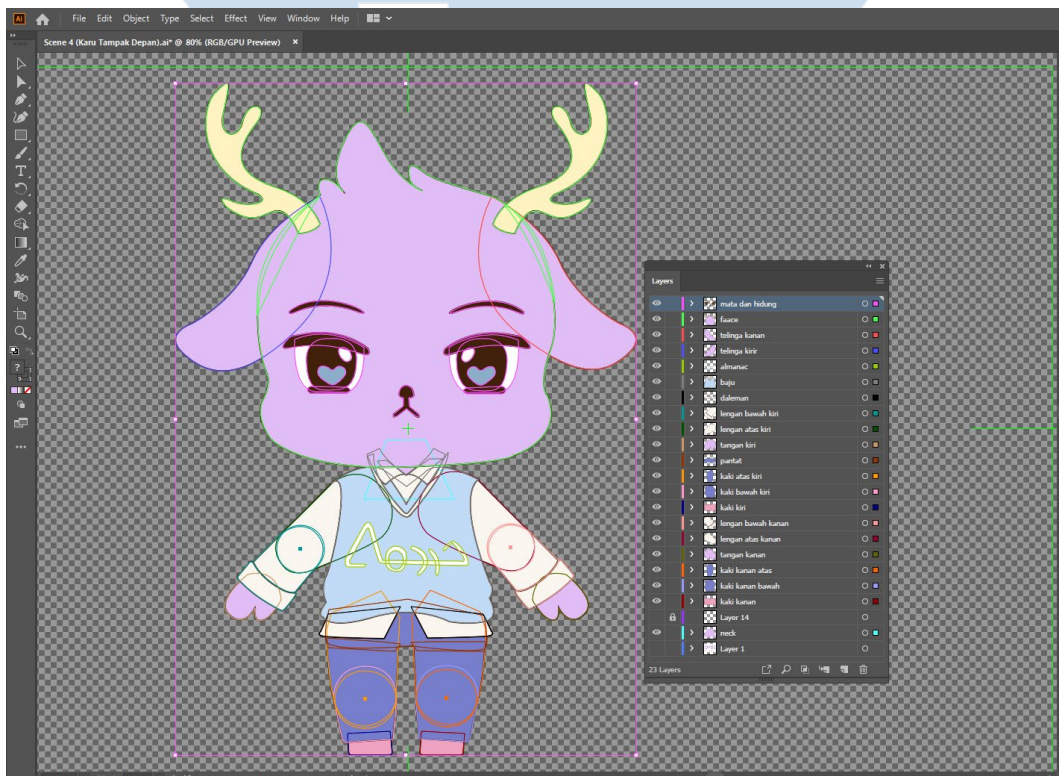
2	Adobe Photoshop	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aset sebelumnya di buat di aplikasi <i>Adobe Illustrator</i> lalu di buka dengan aplikasi <i>Adobe Photoshop</i>. 2. Resolusi yang digunakan dalam pembuatan <i>scene</i> adalah 1920px X 1080px dengan resolusi gambar 300px. 3. <i>Photoshop</i> umumnya diggunakan dalam proyek ini sebagai penambahan efek seperti pantulan cahaya, sorot sinar dan pembetulan warna pada aset. 4. <i>Brush</i> yang umum digunakan dalam pembuatan aset adalah <i>Hard Round Brush</i> dengan ukuran 5px untuk <i>outline</i>. 5. Untuk awan digunakan <i>round tool</i> untuk membuat bulatan.
3	Clip Studio Paint	<ol style="list-style-type: none"> 1. Resolusi yang digunakan adalah 1920px X 1080px dengan resolusi 300dpi. 2. <i>Brush</i> yang digunakan adalah, <i>default G-pen</i> untuk <i>outline</i> dan <i>design pencil</i> untuk sketsa. 3. Untuk garis lurus dapat dibuat dengan menekan tombol <i>shift</i> dan klik untuk membuat garis lurus yang di inginkan.
4	Toon Boom	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dalam proyek <i>Toonboom</i> digunakn dalam membuat <i>VFX</i> yang butuh dibuat dalam bentuk <i>Frame by Frame</i>. 2. Resolusi 1920px X1080px dalam format HDTV1080 3. Kecepatan frame dibuat 24 <i>FPS</i> 4. <i>Exposure</i> setiap frame adalah 2 <i>frame</i> (cepat) dan 4 <i>frame</i> (lambat) 5. Untuk aset dibutuhkan dalam bentuk <i>file PNG</i> dengan <i>background</i> transparan maka di bagian <i>nodes > Write > Drawing type</i> diganti menjadi <i>PNG4</i> dan di <i>render</i> dalam bentuk <i>frames</i>.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis di tempat tugas mendapat tugas dengan menunggu arahan dari Wakil Ketua Proyek. Umumnya penulis akan bertanya sebelum melakukan tugas agar Animator dan *Asset illustrator* tidak bentrok waktu kerjanya. Setelah penulis mendapatkan

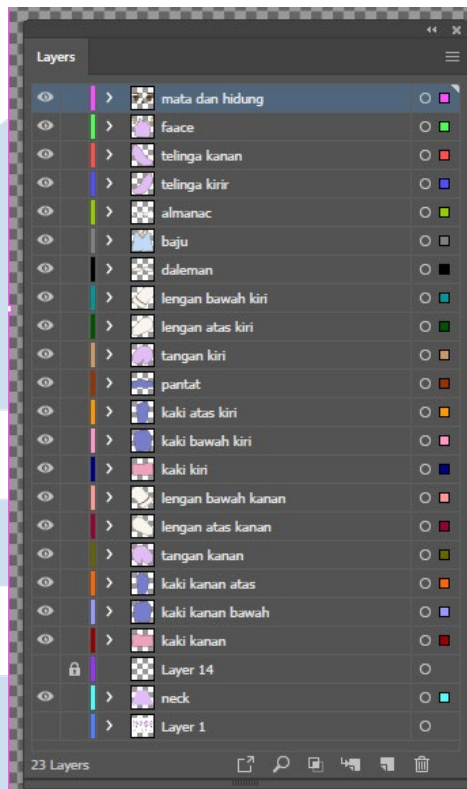
scene yang akan di buat, penulis sebagai *Asset Illustrator* akan membuat semua aset yang akan digunakan dalam animasi. Setelah aset yang akan digunakan semua sudah dibuat, aset akan di teruskan kepada Wakil Ketua Proyek untuk dicek dan memberikan poin-poin yang perlu di ralat. Setelah semua sesuai dengan keinginan ketua proyek, aset kemudian diupload di file pengumpulan untuk di teruskan kepada *Animator* untuk di animasikan.

Selama mengikuti magang, penulis diminta untuk mengilustrasikan karakter Mun-Mun dalam bentuk aset untuk animasi *Cut-Out Motion Graphic*. Untuk animasi ini, aset dibuat dalam bentuk bagian-bagian yang terpisah dalam setiap *layer* sebagai contoh aset “muka”, “telinga kiri”, “telinga kanan”, “lengan atas kanan” untuk karakter tampak depan dan $\frac{3}{4}$ spert pada Gambar 3.3 dan Gambar 3.4 atau “lengan atas A” jika karakter dibuat dari tampak samping seperti Gambar 3.5 dan Gambar 3.6.

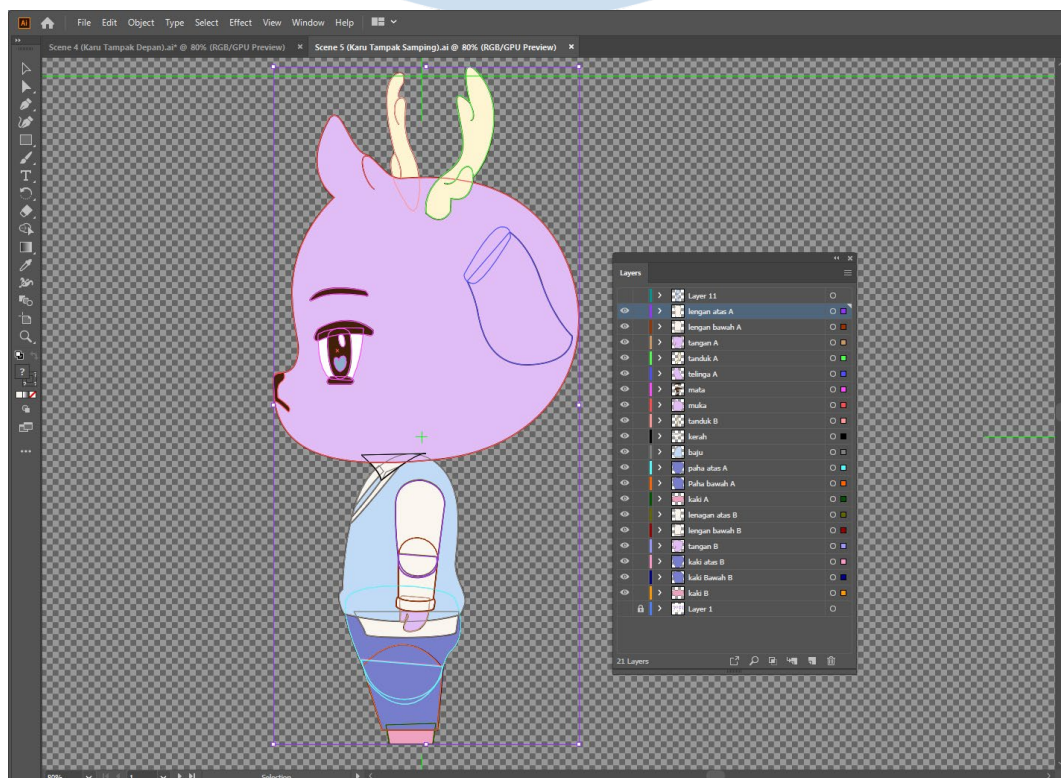


Gambar 3.3 karakter Karu tampak depan

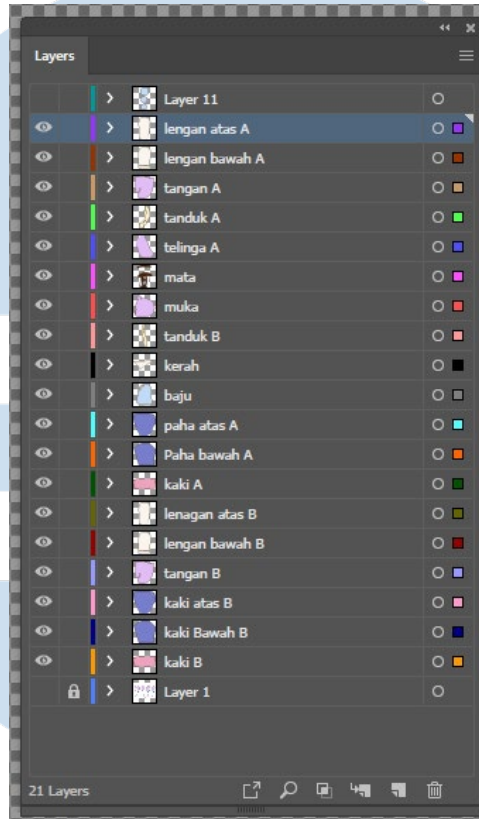
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.4 *rundown* layer karakter Karu tampak depan



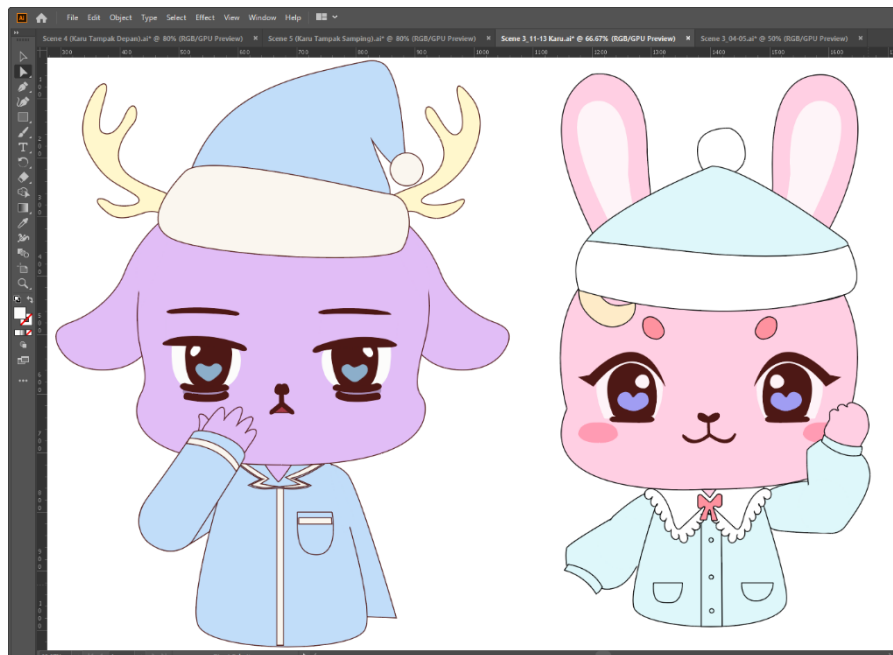
Gambar 3.5 karakter karu tampak samping



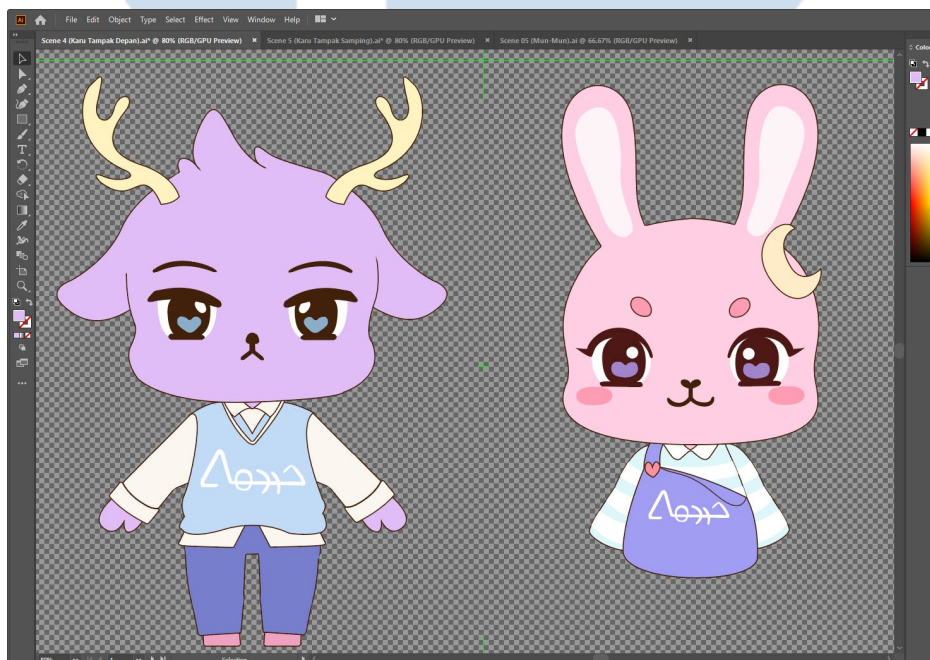
Gambar 3.6 *rundown* layer karakter Karu tampak samping

Selain membuat karakter dari tampak dan tampak samping, penulis juga diminta untuk membuat karakter dari tampak sisi $\frac{3}{4}$, *half body* seperti pada karakter Mun-Mun pada Gambar 3.7, tampak belakang, *extreme close-up* bagian kepala, mulut dan badan. Untuk Karakter Karu dan Mun-mun memiliki dua jenis pakaian yaitu pakaian tidur seperti pada Gambar 3.7 dan pakaian kuliah pada Gambar 3.8.

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



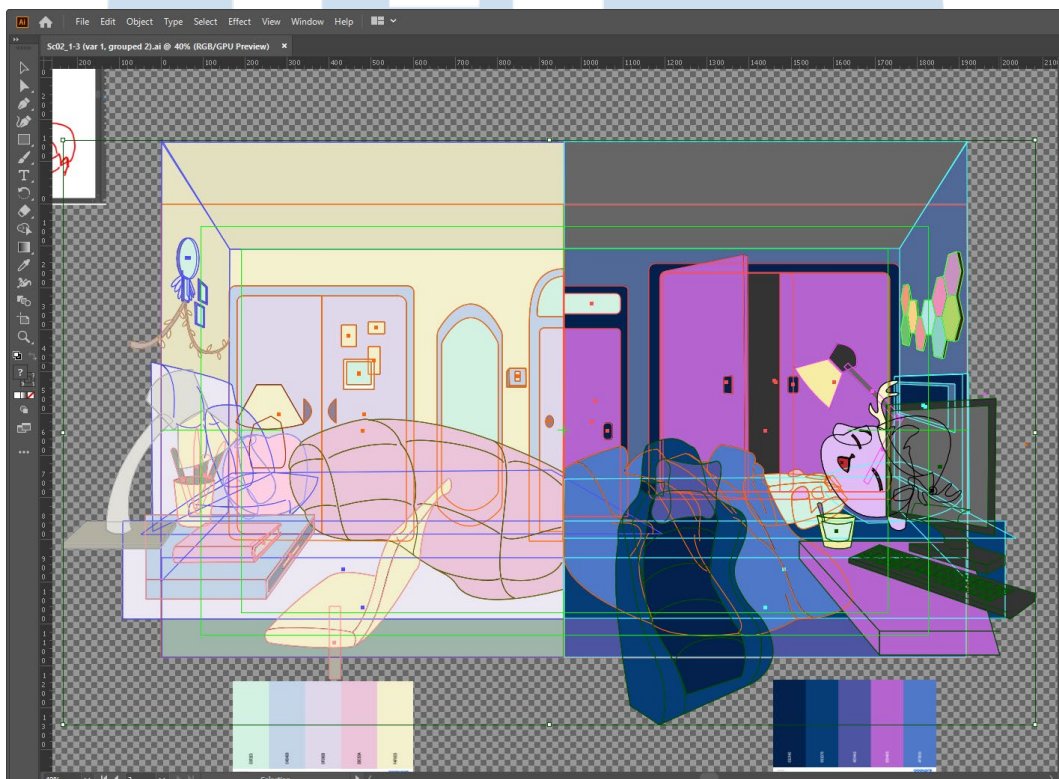
Gambar 3.7 karakter Karu dan Mun-Mun dengan pakaian baju tidur



Gambar 3.8 karakter Karu dan Mun-Mun dengan pakaian kuliah

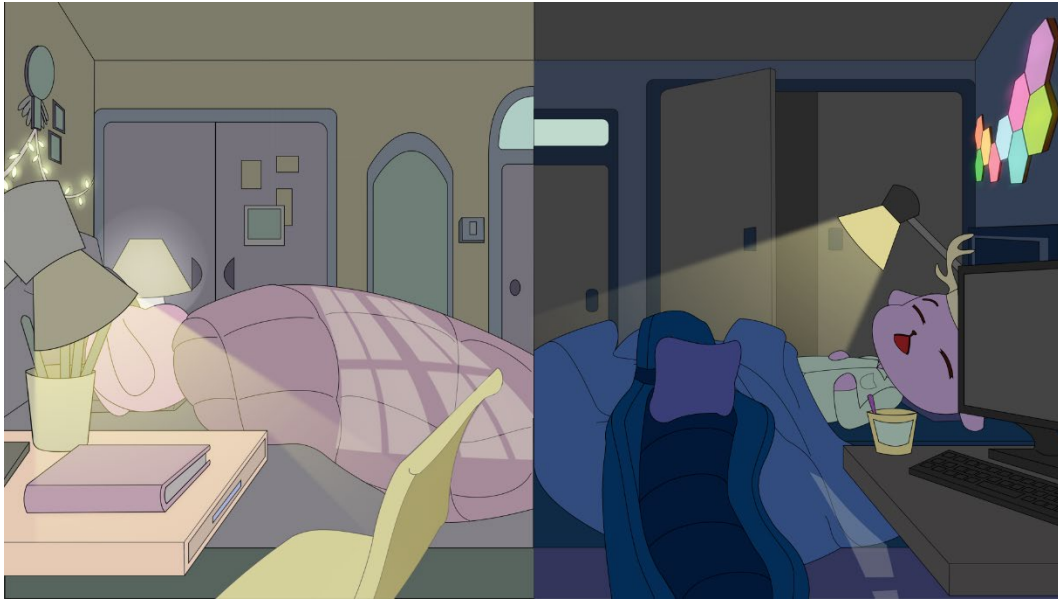
Selain membuat aset untuk karakter, penulis juga diminta untuk membuat aset untuk *background*. Selama magang, penulis membuat *background* menggunakan tiga aplikasi yang berbeda. Aplikasi yang sering penulis gunakan untuk mengerjakan tugas adalah *Adobe Illustrator* dengan tujuan agar visual tidak

jauh berbeda dengan karakter seperti pada Gambar 3.9. Dalam pengerjaannya Ketika *background* sudah semua dibuat bagianya per barang dalam *layer* yang berbeda, penulis akan *me-merge* semua *layer* menjadi empat *layer* utama di aplikasi *Adobe Photoshop* untuk di *edit* lebih lanjut. Keempat *layer* itu *background*, *middle ground*, *foreground* dan karakter. Tak jarang pula ada beberapa *layer* tambahan sebagai *props* yang akan berinteraksi langsung dengan karakter. Setelah selesai (Gambar 3.10), file *Adobe Photoshop* akan dimasukan ke sever bersama sebelum akhirnya di masukan ke animasi.



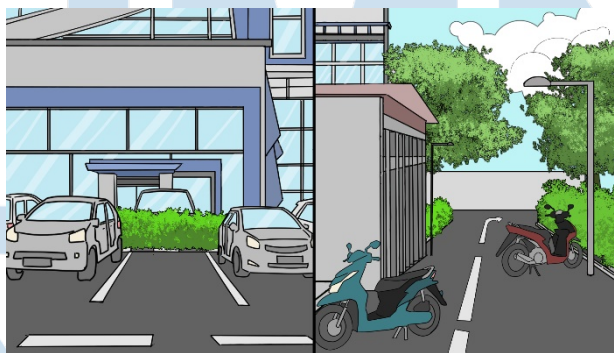
Gambar 3.9 *background scene 2* dibuat dengan *Adobe Illustrator*

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 3.10 *background scene 2* setelah diedit di *Adobe Photoshop*

Aplikasi ke-tiga yang digunakan oleh penulis dalam membuat background selama magang adalah *Clip Studio Paint*. Aplikasi ini digunakan ketika penulis dihadapkan dengan *background* yang cukup rumit seperti pada *scene 5* pada Gambar 3.11, yang referensinya diambil langsung dari parkir mobil di Gedung A dan motor gedung C kampus UMN. Namun dalam pembuatannya, *background scene 5* adalah *scene* yang memiliki waktu pengerjaan terlama, dengan waktu dua minggu dan empat hari. *Scene* ini sendiri pula selama pengerjaannya diralat sebanyak tiga kali ralat besar dari *draft* (Gambar 3.12) hingga *final* (Gambar 3.13).

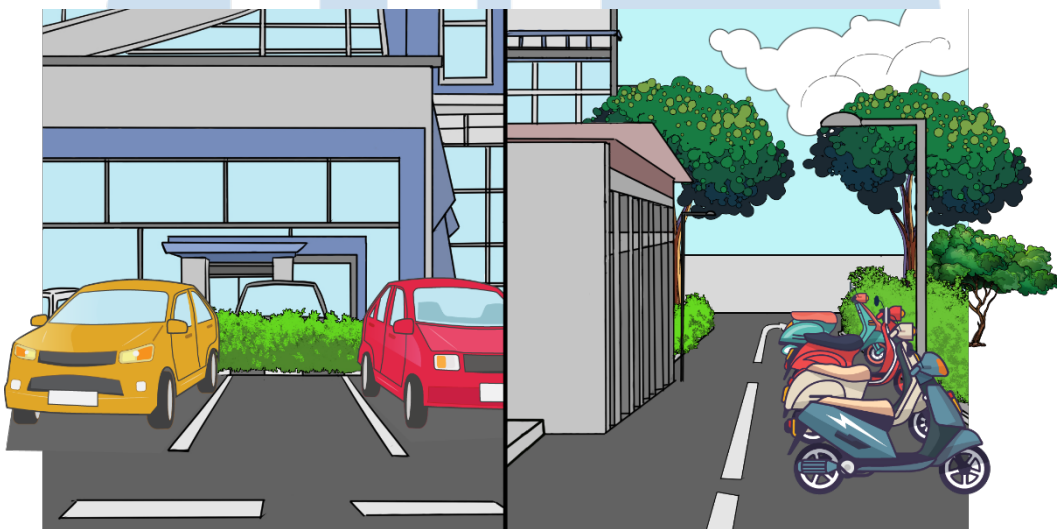


Gambar 3.11 *scene 5* lapangan parkir

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



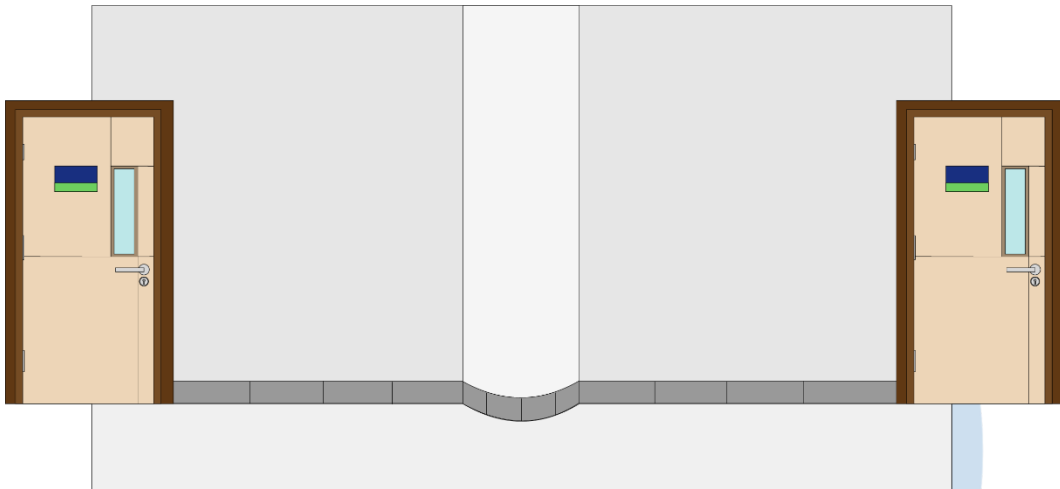
Gambar 3.12 draft scene 5



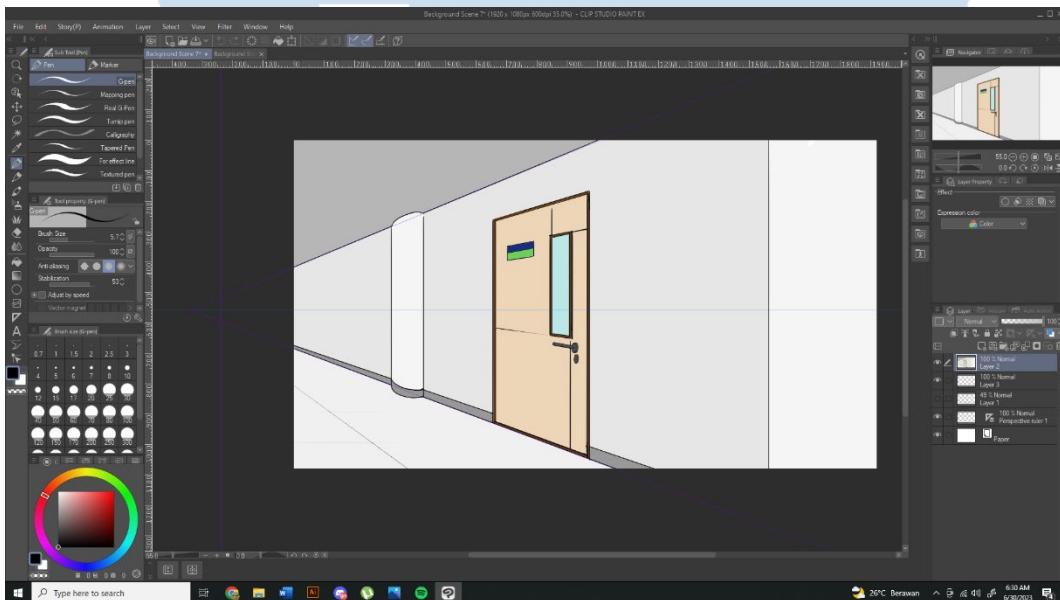
Gambar 3.13 final scene 5

Contoh lain dari penulis menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint*, adalah saat penulis membuat *background scene* 6, 7 dan 8. Untuk *scene* 6 (Gambar 3.14) *view* yang dipakai adalah *eye-level shot* yang referensi visualnya diambil dari lorong kampus UMN. Namun, berbeda dengan *scene* 6, *scene* 7 dan *scene* 8 dibuat dari *shot over the shoulder* dimana pusat titik hilang berada pada *area* kiri untuk *scene* 7 (Gambar 1.15) dan di kanan untuk *scene* 8 (Gambar 1.16). untuk membuat *scene* 7 dan 8, penulis menggunakan *perspective tool* yang tersedia di aplikasi *Clip Studio Paint* untuk membuat guideline prespektif pembuatan *background*.

MULTIMEDIA
NUSANTARA

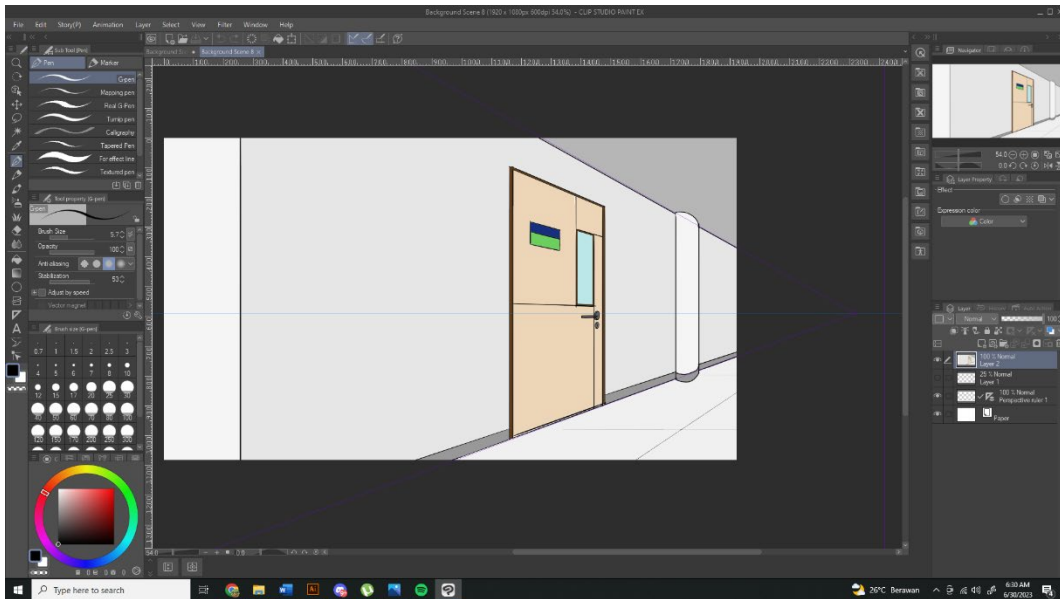


Gambar 3.14 background scene 6



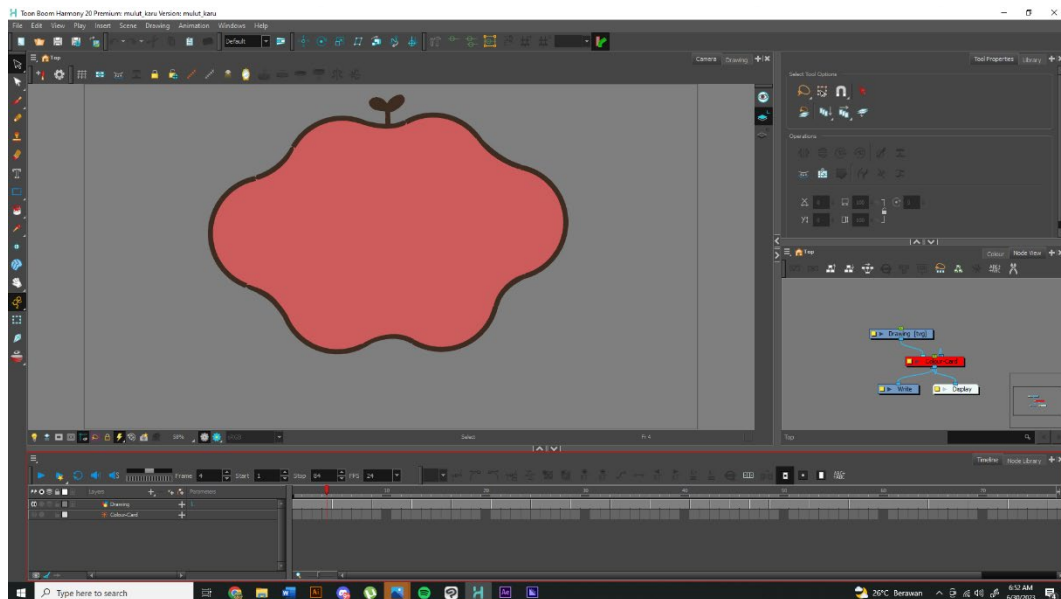
Gambar 3.15 background scene 7

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

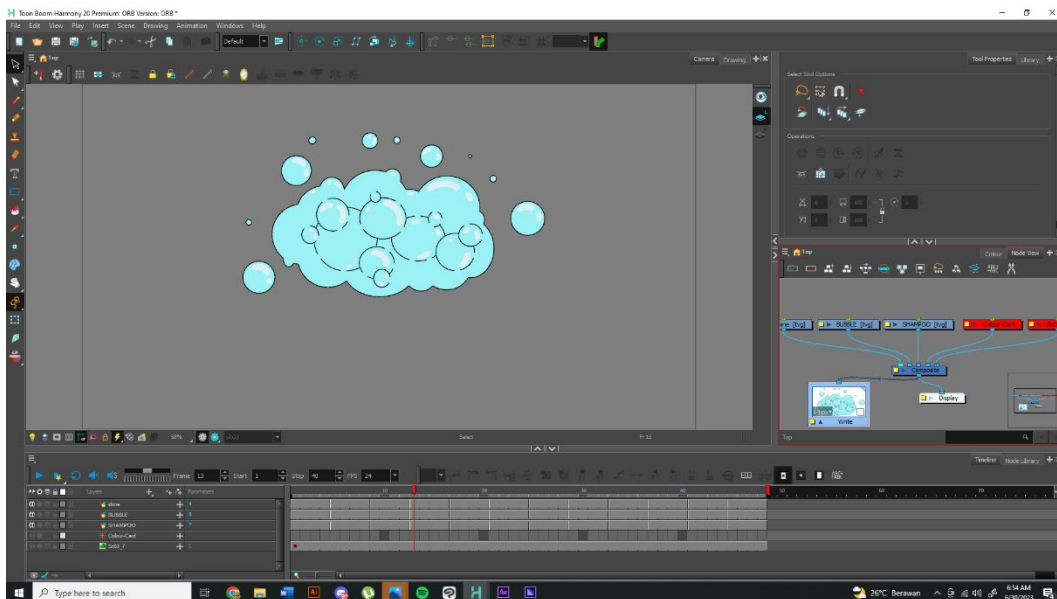


Gambar 3.16 background scene 8

Aplikasi terakhir yang penulis gunakan selama magang adalah *Toon Boom* yang berfungsi untuk membuat *VFX frame by frame*. Sebagai contoh adalah scene 8 untuk aset mulut karu (Gambar 3.17) dan scene 3 shot 7 untuk membuat *VFX* busa mandi (Gambar 3.18). Untuk kecepatan animasi adalah 24 *FPS* dengan *exposure* setiap frame bervariasi, mulai dari 2 *frame* untuk kecepatan cepat dan 4 *frame* untuk kecepatan lambat.



Gambar 3.17 aset mulut karu scene 8



Gambar 3.18 aset scene 03_7

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama penulis berkerja sebagai *Asset Illustrator* di *Virtuosity Internship Program*, penulis menemukan beberapa kendala. Pertama adalah refrensi yang tidak lengkap dan *colour palette* yang ada hanya untuk karakter saja. Untuk *background* hanya ada refrensi dari *storyboard* saja mengenai lokasi dan contoh pada *storyboard* berbentuk hitam-putih. Untungnya beberapa lokasi *background* berdasarkan tempat nyata yang penulis pernah datangi sehingga penulis memiliki gambaran *area* tersebut.

Kedua adalah tidak ada timeline atau *pipeline* pengerjaan. Umumnya dalam pembuatan animasi, tentu ada timeline pengerjaan agar pekerjaan diselesaikan sesuai jadwal dan teratur. Tetapi tidak pada tempat magang penulis, meskipun ada dalam bentuk *spread sheet pipeline* sederhana, tetapi tiada siapapun menggunakan *pipeline* yang disediakan. Bahkan tidak hanya *pipeline* animasi, *pipeline* tim *merchandise* juga terbegek.

Ketiga adalah untuk mendapatkan *scene* yang akan dikerjakan, penulis harus menghubungi wakil ketua proyek. Penulis harus paling tidak bertanya lewat

media sosial, *Whats App* untuk menghubungi Pak Ahmad pada hari Minggu untuk bertanya tentang tugas *scene* yang mana yang dikerjakan untuk hari senin. Karena jika penulis tidak bertanya, maka penulis tidak akan tahu tugas mana dan apa yang harus dikerjakan berikutnya.

Keempat adalah *Turnaround* karakter yang hanya sampai 180° dan bukan 360°. Terakhir *Storyboard* tidak terlalu detail. Karena tampak karakter pada animasi tidak hanya terikat pada tampak depan, tampak samping dan satu $\frac{3}{4}$ *eye level shot* saja.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang penulis temukan untuk memecahkan masalah yang tertulis pada sub bab di atas. Untuk masalah pertama, penulis membuat sendiri *colour palette* berdasarkan deskripsi karakter dan untuk referensi penulis meminta langsung kepada wakil ketua proyek. Penulis juga cukup beruntung karena, beberapa lokasi *background* adalah lokasi yang penulis cukup kenal dan pernah datang. Tidak hanya mengetahui lokasi referensi, tetapi penulis memiliki satu atau dua foto di lokasi tersebut.

Untuk yang kedua, penulis menetapkan batasan lama waktu pengerjaan adalah satu minggu kepada wakil ketua proyek. Dikarenakan *pipeline* yang tersedia tidak digunakan, maka penulis pada minggu ke dua, penulis menetapkan dan mengatakan secara langsung kepada bapak Ahmad tentang ide tersebut. Setelah mendengarkan sugesti penulis, pak Ahmad menyetujui pendapat penetapan lama waktu pengerjaan paling tidak satu minggu.

Untuk masalah yang ke tiga penulis menghubungi langsung kepada wakil ketua proyek tentang *scene* apa yang harus dikerjakan. umumnya penulis bertanya satu hari sebelum hari senin atau tugas mulai dikerjakan melalui media sosial *Whats App*.

Untuk masalah keempat, penulis membuat sendiri sisa 180° *turnaround* karakter berdasarkan referensi yang sudah ada. Penulis juga mencari referensi *turnaround* melalui aplikasi *Pin Interest* agar struktur karakter lebih sesuai.