

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Mahasiswa mendapatkan posisi 2D Generalist/Animator yang bekerja untuk melaksanakan tugas yang diberikan oleh Koordinator. 2D Animator dipertugaskan untuk mencari solusi terhadap yang dibutuhkan oleh coordinator seperti bagaimana cara membuat 360° Background yang berbentuk 2D.

Ketika 2D Animator bekerja, dibutuhkan 2D Animator lainnya untuk mendapatkan ide serta solusi bersama agar dapat berjalan dengan lancar. Dengan proses ini, solusi akan ditemukan dengan waktu yang lebih singkat dibandingkan bekerja sebagai individual. Ketika tugas yang diberikan kepada 2D Animator telah diselesaikan, hasil akan diberikan kepada Koordinator untuk diperiksa. Setelah diperiksa, 2D Animator akan menerima informasi dari Koordinator tentang hasil tersebut jika sudah sesuai atau perlu revisi. Jikalau ada kebutuhan untuk melakukan revisi, revisi akan didasarkan sesuai dengan keinginan oleh Ketua proyek.

Pada awal magang, 2D Animator diberikan waktu untuk riset mengenai membuat video yang dapat dilihat melalui lensa VR. Ketika sudah berhasil menemukan solusinya, 2D Animator akan membuat prototype untuk hal tersebut. Prototype dapat berupa video beberapa detik yang merupakan bentuk 360° Video sebagai *preview* sebelum dimasukkan kedalam format VR. Video akan memiliki background 2D animasi yang akan disertai dengan karakter bergerak dan berbincang melalui bentuk 2D animasi. 2D Animator akan melanjutkan proyek ke tahap berikutnya yaitu membuat *prototype* untuk proyek tersebut. *Prototype* tersebut memiliki bentuk *animatics storyboard* yang menggunakan gambar karakter kasaran/siluet.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama melakukan magang ditemukan berbagai cara alternatif dalam melakukan tugas. Hal ini bisa berupa menggunakan *software* lain sebagai salah satu bentuk riset dalam pelaksanaannya hingga tahap pembuatan distorsi kamera. Hal ini membuat penulis berpikir untuk mencari solusi alternatif untuk masalah yang ditemukan. Penggunaan berbagai *software* yang berbeda dapat menimbulkan masalah. Masalah tersebut bisa berupa dari jenis *file* yang berbeda, hingga penggunaan hitungan untuk lensa yang berbeda

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis selama magang melakukan riset dalam pembuatan animasi 2D di dunia 3D. Penulis juga bekerja sama dengan rekan-rekannya sebagai pemberi solusi. Hal ini dapat berupa cara melakukan *export* foto *equilateral* atau berupa gambar yang terdistorsi untuk menimbulkan efek ruangan tiga-dimensi ketiga menggunakan kamera 360°. Penulis juga membantu sesama untuk berkoordinasi dengan pihak atas agar mendapat info yang sesuai.

Tahap proyek ini sudah di bagian *prototype*. Di tahap ini, penulis Bersama dengan rekan magangnya diharapkan untuk berhasil membuat *animatics storyboard* berdasarkan *script* yang sudah dibagikan. Hasil ini menggunakan siluet atau gambar kasar dari karakter. *Prototype* diharapkan untuk memberikan gambaran kepada atasan mengenai hasil yang akan dibuat. Hasil akhir dari magang diharapkan untuk menghasilkan pipeline yang dibutuhkan untuk membuat animasi 2D di dalam video 360°.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Pekerjaan yang dibagi kepada 2D animator ada berbagai macam. Pertama, tugasnya dibagi kepada penulis dan rekan-rekan magang lainnya secara setara. Tugas 2D animator untuk penulis yang pertama adalah untuk mencari informasi mengenai

cara membuat 2D animasi pada bidang kamera 360°. Kemudian penulis mendapatkan tugas untuk menginformasikan pihak atas untuk hasil.

Penulis diberikan waktu sekitar 2 minggu untuk mengaplikasikan hasil penelitian tersebut dalam bentuk video *MP4*. Penulis kemudian presentasi kepada pihak atas untuk hasil yang ditemukan. Hasil tersebut akan dijelaskan cara jalannya. Kemudian penulis dan rekan menunggu *script* yang diberikan oleh pihak atas sebagai *guideline* untuk animasi *prototype*.

Setelah mendapatkan *script*, diperlukan kerjasama antara rekan untuk melakukan pembuatan *prototype*. Tugas dibagi menjadi empat, yang pertama tugas untuk render 3D background sebagai referensi background 2D. Kemudian hasil render tersebut dibuat ulang/*tracing* menggunakan aplikasi *photoshop* agar menjadi 2D. Setelah itu, hasil tersebut digunakan untuk background 2D animasi karakter.

No.	Pekerjaan yang dilakukan	Jam Kerja
1	Research	369 jam
2	Tes Kamera	19,98 jam
3	Blender Research	32 jam
4	VR Research	8 jam
5	Tes Animasi	392,02 jam
6	Application Study	16 jam
7	Acting, Recce, Voice acting	8 jam

3.2.2.1 Tabel waktu kerja

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama bekerja di dalam program magang ini, terjadi beberapa kendala yang dialami. Kendala-kendala tersebut berupa:

1. Lamanya informasi yang diberikan
2. Alur kerja yang masih kurang pasti
3. Kurangnya komunikasi antarrekan kerja magang.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Selama mengalami kendala-kendala ini, ditemukan beberapa solusi. Solusi tersebut adalah:

1. Adanya jam pasti yang dipegang oleh masing-masing pihak
2. Membuat *Pipeline* yang pasti
3. Membuat grup komunikasi antarrekan magang

Untuk solusi jam pasti, ini dapat dilakukan misalnya setiap hari rabu jam 7 malam semua rekan magang dan pihak atas siap menerima informasi di *discord* atau dapat mengadakan *meeting* yang lebih sering. Untuk *pipeline*, ini merupakan proses pembuatan proyek yang dibutuhkan agar lebih jelas proses kerjanya.

A large, semi-transparent blue circular watermark logo is centered on the page. It features the letters 'UMMN' in a stylized, blocky font, with the 'U' and 'M' being significantly larger than the 'N' and 'N'.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA