

BAB III

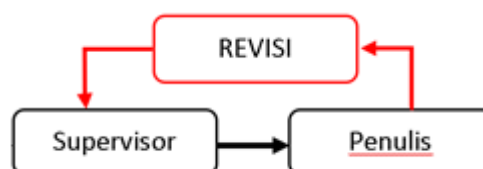
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam pengerjaan proyek Maiden Voyage, penulis memiliki peran sebagai 2D Generalist. Selain penulis terdapat tiga mahasiswa lain yang bekerja dalam divisi Maiden Voyage dengan peran yang sama dengan pencapaian yaitu membuat animasi 360 dengan total durasi jam pengerjaan sebanyak 640 jam.

Pada awal bulan Juni, penulis mendapatkan materi briefing yang diberikan oleh supervisor mengenai proyek perusahaan. Tugas yang dilakukan yaitu melengkapi concept art berupa *asset*, *environment*, dan animasi *turn around character* serta *final look* dari proyek *Maiden Voyage* sebelumnya. Dalam melengkapi concept art yang diperlukan tim dari Maiden Voyage menggunakan sejumlah software dalam pengerjaan proyek seperti Autodesk Maya, Adobe After Effects, Clip Studio Paint, dan Toon Boom harmony.

Maiden Voyage merupakan proyek yang diawasi dan dibimbing langsung oleh Kak Yohanes Merci dan Kak Christine M. Lukmanto. Pengerjaan magang dilakukan secara *WFH (Work from Home)* dengan melakukan asistensi yang dilakukan secara berkala setiap minggunya melalui platform Line dan Discord. Namun terkadang diadakan meeting offline yang dilakukan di studio UMN sekaligus peminjaman fasilitas berupa Oculus selama di UMN. Setelah melakukan asistensi berupa meeting dan memberikan file progress mingguan, pekerjaan dapat dilanjutkan setelah mendapat bimbingan yang diberikan supervisor.



Gambar 3.1 Struktur bagan alur kerja

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Dalam pengerjaan magang di UMN *Project Mapping*, terdapat beberapa tugas yang dilakukan oleh penulis yaitu melengkapi *concept art* yang sudah dikerjakan oleh generasi sebelumnya. Penulis memegang kelengkapan asset yang belum dikerjakan oleh generasi sebelumnya. Selain melengkapi *concept art*, penulis juga mengerjakan animasi 360 yang nantinya akan dijadikan *prototype* dalam bentuk trailer berdurasi 30 detik animasi dengan total 4 shot animasi. Dengan melakukan uji coba *character blocking* dan pengambilan video *recce* yang nantinya akan digunakan sebagai acuan animasi, hingga *Prototype* tersebut nantinya akan diperkenalkan dalam bentuk booth pada acara kepanitiaan Almanac yang diselenggarakan pada tanggal 2-3 November 2023.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

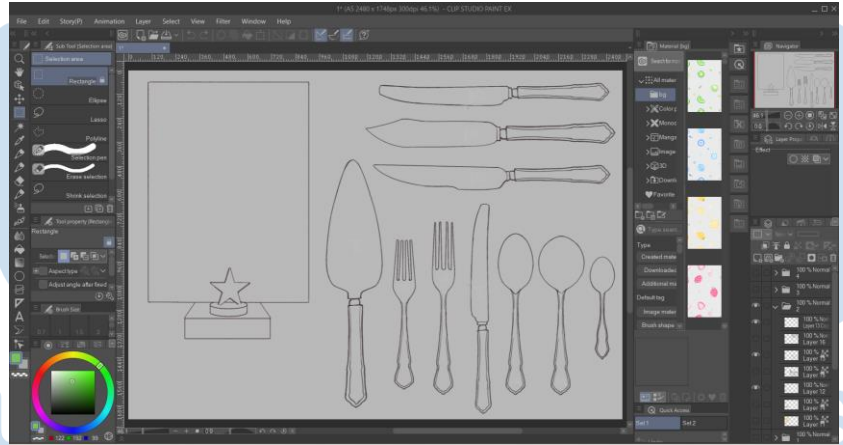
Tugas pertama yang dikerjakan oleh penulis yaitu melengkapi *concept art* untuk kebutuhan proyek *Maiden Voyage*. Dalam tahap ini penulis dan tim project mapping *Maiden Voyage* hanya melengkapi asset dan environment yang sudah dikerjakan oleh tim project mapping UMN sebelumnya. *Concept art* yang harus dilengkapi terdapat 3 hal yaitu, melanjutkan kelengkapan *environment*, membuat asset yang dibutuhkan dalam membantu suasana environment seperti piring, perlengkapan utensil, table menu, dan lain sebagainya, serta membuat *turn around character* dan *final look still image*. Dalam melengkapi *Concept art* penulis mendapatkan pekerjaan untuk membuat asset dan membuat *final look still image* yang nantinya akan menjadi acuan untuk hasil akhir dari *prototype Maiden Voyage*.

Setelah mengerjakan *concept art*, penulis dan tim *Maiden Voyage* mulai mengerjakan animasi untuk *prototype trailer Maiden Voyage*. dalam tugas ini penulis berperan membuat *rough animation*, *clean up* dan *colorist* untuk 1 shot dan berperan sebagai animation colorist untuk 3 shot lainnya.



Gambar 3.2.2.1 Referensi Asset 1st class fine dining Titanic

Setelah membuat list, penulis membuat asset berdasarkan list yang sudah dibuat. Penulis menggunakan aplikasi Clip Studio Paint untuk membuat asset keperluan Maiden Voyage. Dimulai dengan pembuatan sketsa jenis jenis peralatan makan seperti jenis pisau garpu dan sendok serta table menu. Setelah membuat sketsa penulis membuat lineart agar gambar terlihat semakin jelas dan rapih. Dan dengan melakukan proses yang sama penulis juga melakukan hal serupa pada asset lainnya.



Gambar 3.2.2.1 lineart asset peralatan makan 1st class fine dining Titanic

MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.2.2.1 coloring asset peralatan makan 1st class fine dining Titanic



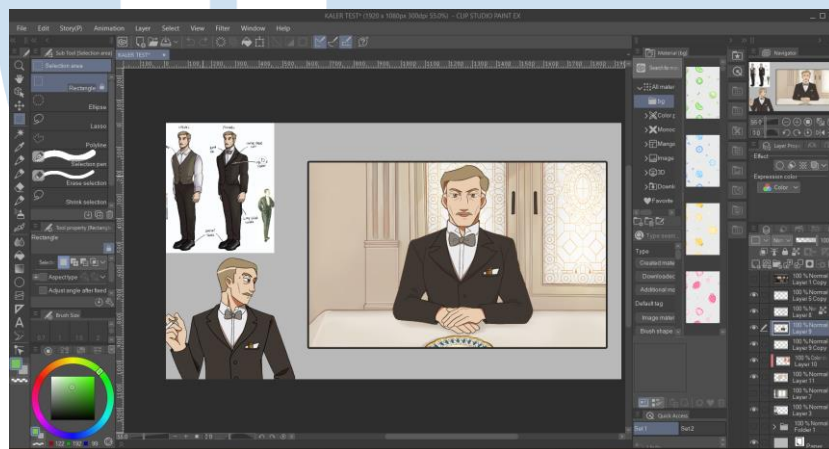
Gambar 3.2.2.1 asset peralatan makan 1st class fine dining Titanic



Gambar 3.2.2.1 asset peralatan makan 1st class fine dining Titanic

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

Setelah membuat asset Penulis juga membuat final look yang nantinya menjadi acuan warna untuk animasi 360 derajat *Maiden Voyage*. Penulis mempelajari style dan bentuk wajah dari setiap karakter berdasarkan desain karakter yang sudah dibuat oleh generasi sebelumnya. Setelah mempelajari bentuk karakter, penulis mulai membuat sketsa dan merapihkan sketsa serta menggabungkan palette warna karakter dan environment sehingga gambar antara karakter dan environment seperti menyatu di ruangan yang sama.



Gambar 3.2.2.1 Pembuatan Final Look Robert

Karakter pertama yang penulis gunakan untuk pembuatan *final look* bernama Robert. Dengan mempelajari bentuk wajah penulis mampu meniru *style* penulis dengan desain karakter yang telah disediakan. Namun dalam proses pembuatan *final look* pertama, penulis mendapatkan revisi. Dikarenakan acara fine dining dilakukan di malam hari, *final look* yang disajikan lebih terlihat seperti kejadian di siang hari. Sehingga penulis melakukan beberapa touch up untuk membuat suasana seperti di malam hari di ruangan yang mewah.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.2.2.1 Final Look Robert

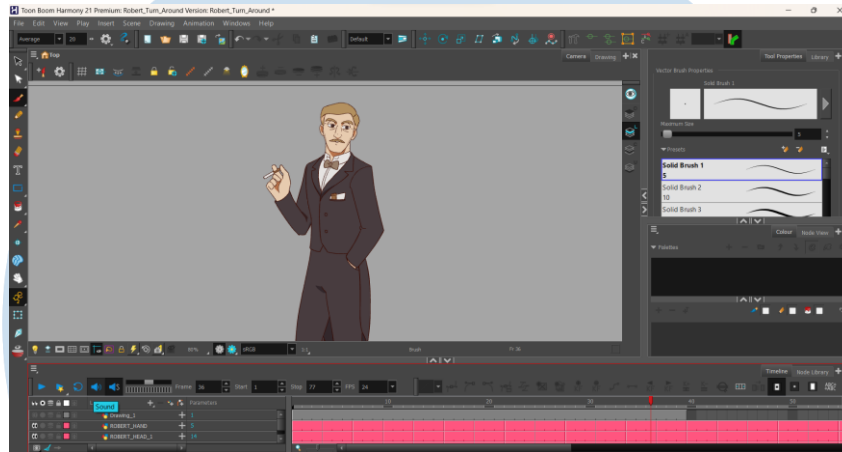
Penulis melakukan revisi dan mengganti suasana agar terlihat seperti di malam hari. Dengan menggunakan beberapa efek *layer* seperti efek *multiply*, *overlay*, dan *glow dodge* sehingga menghasilkan gambar yang sesuai dengan suasana dan tempat. Pembuatan *final look* dilanjutkan dengan karakter selanjutnya yaitu Richard dan Dorothy dengan metode dan pengerjaan yang sama seperti pembuatan *final look* karakter Robert



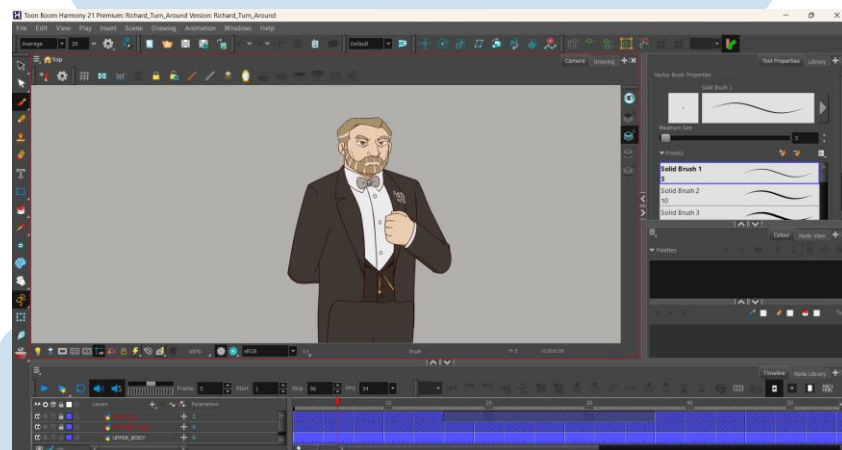
Gambar 3.2.2.1 Final Look Richard dan Dorothy

Setelah membuat final look, penulis membantu kerja tim sebagai colorist animasi *turn around test character*. Dikarenakan penulis sudah membuat final look terlebih dahulu, sehingga pada akhirnya mempermudah penulis dalam proses pewarnaan

animasi. Pewarnaan animasi dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Toonboom Harmony*.



Gambar 3.2.2.1 Turn Around Character Robert



Gambar 3.2.2.1 Turn Around Character Richard

3.2.2.2 Pengerjaan Animasi Maiden Voyage

Setelah semua kebutuhan *concept art* terpenuhi, penulis dan tim *Maiden Voyage* akhirnya melakukan tahap pembuatan *prototype* dalam bentuk *trailer* animasi 360 *Maiden Voyage*. Yang pertama dilakukan oleh tim adalah pembuatan *timeline workflow* yang nantinya akan menjadi acuan pengerjaan *trailer*.

BACKGROUND														
		19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
Sketsa	Ata													
Lining	Ata													
Colour	Ata													
PART 1 (Easy)														
		19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
Rough	Gey													
Clean up	Gey													
Colour	Gey													
PART 2 (Hard)														
		19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
Rough	Flo													
Clean up	Gey													
Colour	Gey													
PART 3 (Easy)														
		19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
Rough	Flo													
Clean up	Jenis													
Colour	Gey													
PART 4 (Medium)														
		19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
Rough	Flo													
Clean up	Ata													
Colour	Ata													

Idle, 3 detik

Fokus : Richard, Robert, Virginia
Ada pergeseran kursi . Karakter lain ngeliat ke Richard

Tepuk tangan kecuali Dorothy (ngangguk)

Bersulang, Richard berdiri

Gambar 3.2.2.2 Timeline pembuatan prototype Maiden Voyage

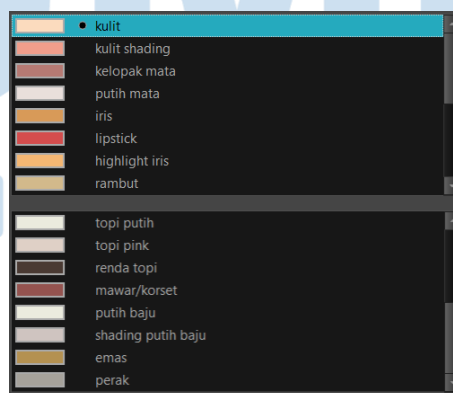
Selama 2 minggu pengerjaan terdapat 4 shot yang harus dikerjakan. Dalam 4 shot terdiri dari 2 shot dengan bobot ringan, 1 shot dengan bobot sedang, dan 1 shot dengan bobot sulit. Dalam proyek ini penulis memegang 3 *jobdesk*, yaitu *rough animation*, *clean up*, dan *colorist*.

Setelah melakukan pembagian tugas dan pembuatan *timeline*, penulis mulai mengerjakan shot 1. Dalam tahap ini penulis menggunakan *software Toonboom Harmony* sebagai media pengerjaan animasi 2d. Saat pembuatan *rough* shot 1, penulis tidak menukan adanya kesulitan dan pengerjaan masih berjalan sesuai dengan *timeline*. Hal tersebut dikarenakan animasi yang dibuat merupakan animasi sederhana. Dalam shot ini penulis menggambar suasana karakter dalam ruangan *fine dining*. Untuk mempermudah waktu proses pengerjaan, penulis menggunakan metode *exposure on threes* dalam pembuatan *in-between*.



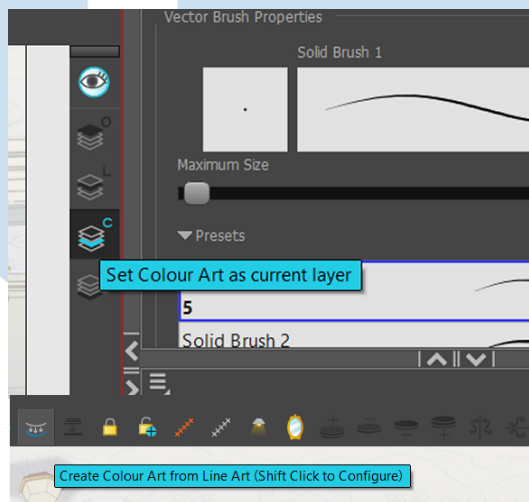
Gambar 3.2.2.2 Shot 1 Maiden Voyage

Dalam proses clean up penulis dan rekan tim sepakat menggunakan *brush* dengan jenis *Solid Brush 1* dengan ukuran *brush 2*. Hal tersebut dilakukan agar animasi terlihat seragam dan rapih. Setelah melakukan *clean up* penulis membuat garis sakuga. Garis sakuga merupakan garis pembatas warna dasar dan warna *shading* dan warna *highlight*. Garis sakuga berfungsi sebagai acuan agar bayangan dan pencahayaan yang dibuat dapat terlihat rapih dan stabil dari satu *frame* ke *frame* lainnya. Menggunakan *color palette* yang sudah penulis buat pada tahap pembuatan *final look* untuk *concept art*, kemudian penulis pindahkan kedalam *color palette Toonboom Harmony*. Hal yang sama penulis lakukan juga untuk karakter *Maiden Voyage* yang lain hingga menghasilkan 8 *color palette character*.



Gambar 3.2.2.2 Color Palette Dorothy

Setelah pembuatan *color palette* Penulis segera mewarnai hasil *clean up*. Dalam proses ini Penulis mewarnai hasil *clean up* pada tombol layer *color* yang tertera di pojok kanan atas *workspace Toonboom Harmony*, kemudian penulis mengaktifkan *create color art from line art*. Tombol tersebut berfungsi untuk menduplikasi garis *lineart* tanpa merusak hasil *clean up* yang terdapat di layer *lineart*. Setelah itu penulis dapat melakukan tahap *coloring* berdasarkan *color palette* karakter serta garis acuan sakuga yang telah penulis buat sebelumnya.



Gambar 3.2.2.2 Proses Pengerjaan Coloring Animation

Setelah menyelesaikan shot 1, kemudian penulis berpindah mengerjakan shot 3. *Rough animation* dan *clean up* pada shot 3 sudah dikerjakan oleh tim, sehingga sesuai dengan timeline, penulis mengerjakan coloring animasi, dengan melakukan proses yang sama dengan shot 1 penulis mewarnai *cleanup animation* yang telah dibantu oleh rekan tim Muniverse.

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



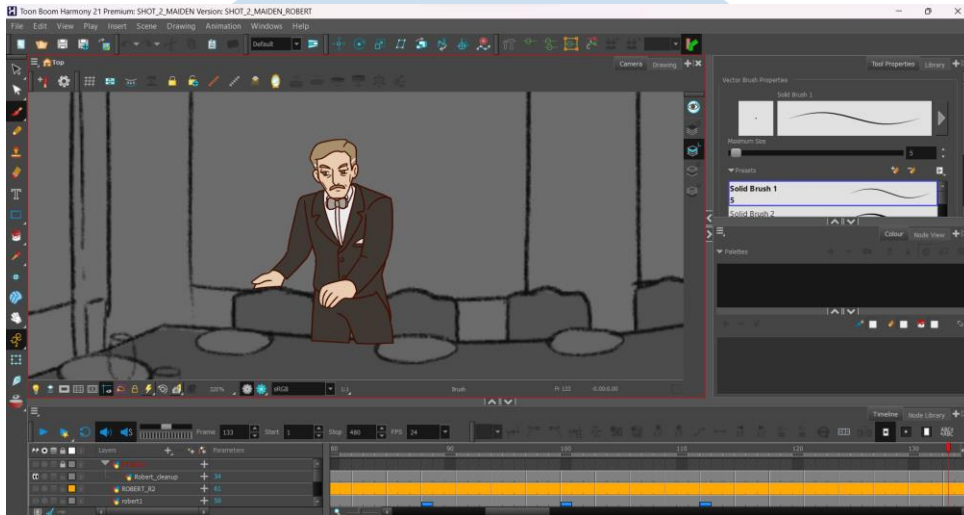
Gambar 3.2.2.2 Shot 3 Maiden Voyage

Setelah menyelesaikan shot 3, Penulis mengerjakan shot 2. Dikarenakan memasuki ke tahap pengerjaan shot dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi dibandingkan dengan shot 1 dan 3, sehingga pengerjaannya dibagi per karakter. Dengan menggunakan proses yang sama dengan pengerjaan *coloring* dari shot 1 dan 3. Pertama tama penulis mengerjakan *coloring* karakter Dorothy, Lilian, Lois, Charles, dan Virginia. Kemudian Penulis melanjutkan pengerjaan *coloring* karakter Robert, dan dilanjut dengan Richard.



NUSANTARA

Gambar 3.2.2.2 Shot 2 Coloring Dorothy, Lilian, Lois, Charles, dan Virginia

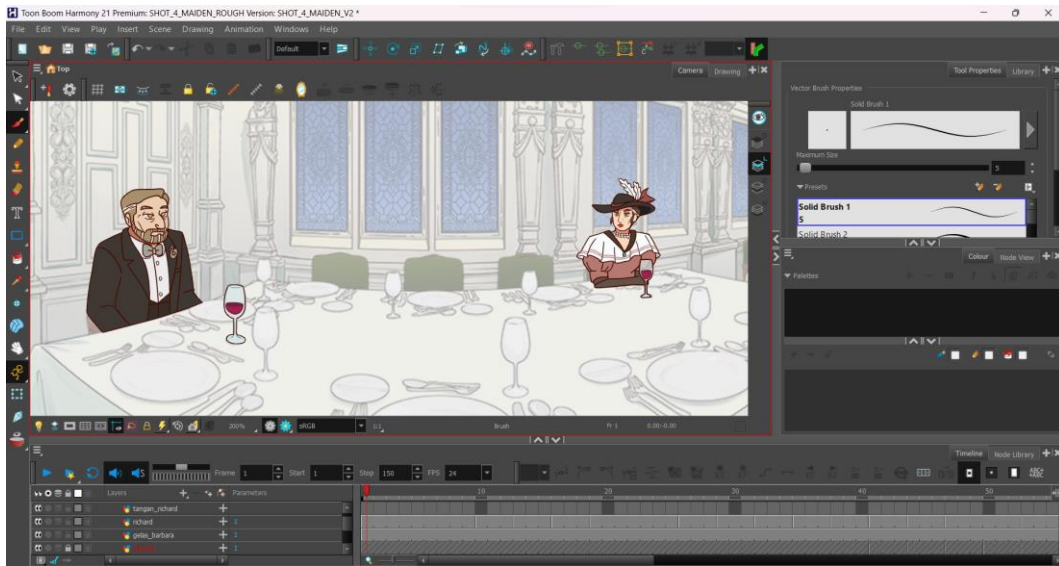


Gambar 3.2.2.2 Shot 2 Coloring Robert

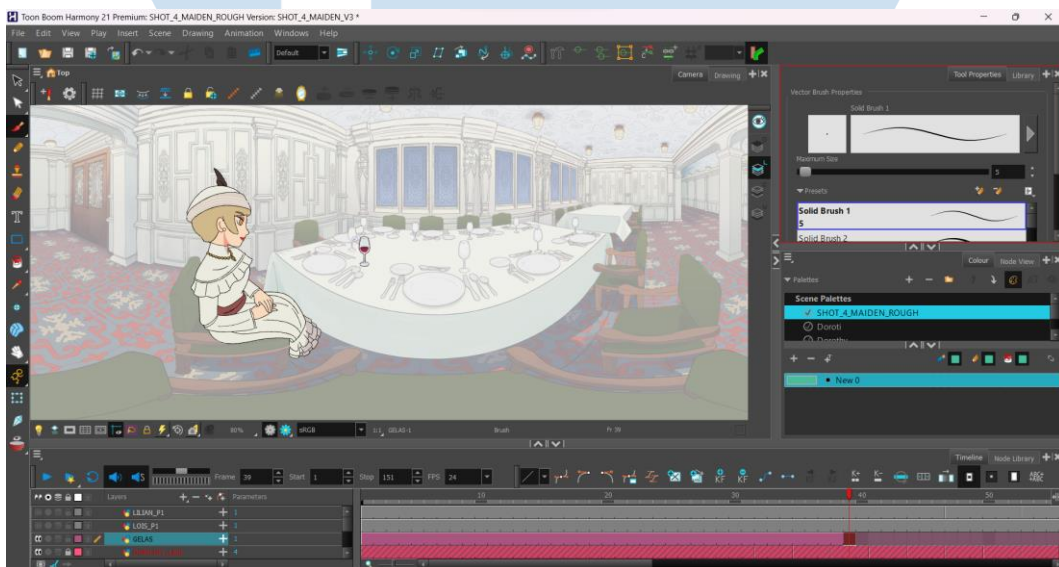


Gambar 3.2.2.2 Shot 2 Coloring Richard

Pada tahap selanjutnya, penulis dan tim *Maiden Voyage* kemudian mengerjakan shot terakhir yaitu shot 4. Pada tahap ini pengerjaan *coloring* dan *cleanup* dibagi menjadi 2. Pertama penulis mengerjakan *clean up* dan *coloring* karakter Richard dan Barbara. Selanjutnya penulis mengerjakan *coloring* karakter Dorothy yang sudah di *clean up* oleh rekan tim *Maiden Voyage*. *coloring* dan *clean up* dilakukan dengan proses yang sama dengan shot 1, 2, dan 3.



Gambar 3.2.2.2 Shot 4 Coloring Richad dan Barbara



Gambar 3.2.2.2 Shot 4 Coloring Dorothy

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dalam proses pembuatan proyek *Maiden Voyage*, terdapat beberapa kendala yang ditemukan, masalah-masalah yang ditemukan cenderung dengan kendala teknis. Berikut beberapa kendala yang telah dialami penulis selama mengerjakan proyek *Maiden Voyage*:

- 1) Masalah pertama yang dihadapi penulis adalah ketika melengkapi *asset* yang berhubungan dengan *fine dining* sesuai dengan latar tempat dan tahun yang terdapat pada kejadian kapal Titanic. Kendala tersebut ditemukan karena sulitnya mendapatkan referensi yang akurat pada era era tersebut. Terutama referensi yang diperlukan merupakan barang barang dari kapal yang sudah karam sehingga, membutuhkan waktu lebih untuk mencari referensi yang tepat untuk *asset* yang diperlukan seperti piring yang digunakan dan utensil apa saja yang digunakan, *table menu* yang terdapat pada *fine dining 1st class titanic*, hingga bagaimana *environment* keseluruhan yang terdapat pada ruang makan *1st class titanic*.
- 2) Kendala yang ditemukan oleh penulis ditemukan saat mencoba membuat *blocking character* untuk pembuatan animasi 360 derajat. Dikarenakan bentuk adegan pada shot berbentuk *equirectangular*, penulis dan rekan tim merasa kesulitan untuk mengikuti bentuk distorsi yang dibuat oleh kamera *equirectangular*. Hingga akhirnya diperlukan untuk melakukan uji coba hingga kurang lebih menghasilkan 9 still image yang dibuat oleh tim *Maiden Voyage*. Yang membuat pekerjaan semakin lama adalah keterbatasan fasilitas yang dimiliki penulis dan rekan tim, dikarenakan tim *Maiden Voyage* tidak memiliki perangkat 360 seperti *oculus*, sehingga membuat tim kesulitan untuk mencari *blocking* karakter yang tepat dan cocok.

- 3) Kendala lain yang ditemukan oleh penulis ialah waktu pengerjaan pada tahap produksi pembuatan animasi 360 derajat. Waktu pengerjaan dalam produksi animasi hanya berkisar 2 minggu, penulis dan tim merasa keberatan dalam mengerjakan animasi dengan jangka waktu yang pendek. Dengan jumlah 8 karakter yang harus dianimasikan dengan bentuk yang terdistorsi sesuai dengan kamera *equirectangular* menurut penulis hal tersebut merupakan sebuah rintangan dan pekerjaan yang sulit dalam pengerjaan proyek *Maiden Voyage*.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Pada akhirnya penulis dapat menemukan solusi dan mampu menuntaskan semua kendala yang dialami penulis pada saat mengerjakan proyek magang, solusi tersebut berupa:

- 1) Solusi dari kendala pertama yaitu walaupun memerlukan banyak waktu untuk mencari referensi terkait dengan *asset* dan *environment* namun penulis mampu menemukan referensi yang diperlukan dan tidak mengganggu workflow pengerjaan magang. Penulis juga menemukan referensi dari *platform Youtube* dengan judul *1st Class Dining Saloon – Titanic : Honor and Glory* sebagai acuan yang sangat membantu untuk kebutuhan referensi *placement asset* dan *environment* yang tengah dikerjakan.
- 2) Solusi dari kendala yang dihadapi oleh penulis yang kedua yaitu dengan cara membuat blockingan tersebut terlebih dahulu dan melakukan tes 360 derajat dengan menggunakan fitur yang terdapat di *After Effects* 360 derajat. Walaupun tidak setajam dan seakurat *oculus* namun kesalahan *major* seperti posisi kamera dan distorsi pada karakter dapat diperbaiki terlebih dahulu. Lalu kesalahan *minor* nantinya akan diperbaiki setelah melakukan peminjaman *oculus* di Studio UMN.
- 3) Kemudian untuk solusi dari Kendala terakhir yang telah dialami oleh Penulis dapat diatasi, yaitu dengan cara pembagian *jobdesk* dan pembuatan *timeline* dimana penulis bekerja sebagai *rough animator* sekaligus *clean up* dan *colorist*

animation dalam salah satu shot yang mudah sehingga membantu durasi pengerjaan tim. Selain itu tim *Maiden Voyage* juga mendapat bantuan berupa clean up artist dari proyek Muniverse, sehingga sangat mempermudah pengerjaan animasi dan dapat diselesaikan tepat waktu.

