

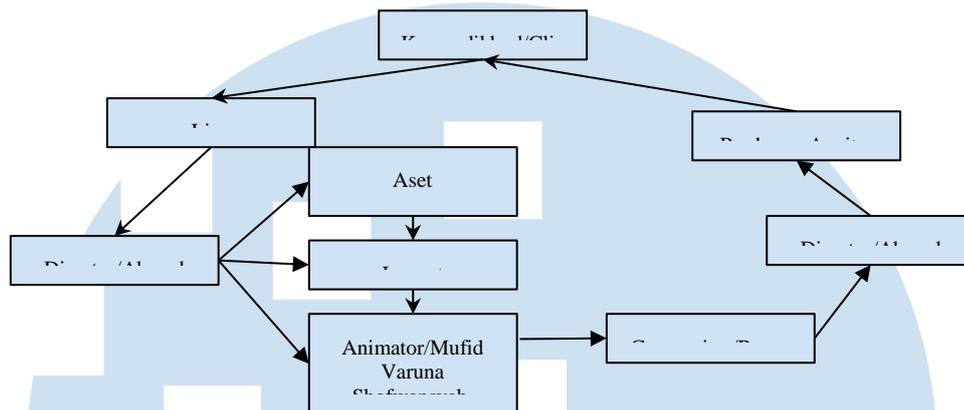
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam Magang *Track 1* proyek Kemdikbud ini, peran yang diambil adalah sebagai *Animator*, atau orang yang menggerakkan aset agar aset tersebut menjadi animasi *Motion Graphic*. Alur kerja proyek *microlearning* ini berawal dari persetujuan Kemdikbud akan *storyboard* yang sudah diajukan dari *Line Producer*. Setelah mendapatkan persetujuan dari Kemdikbud, beralih ke *producer* terlebih dahulu untuk kemudian diberitahu kepada ketua/*director* agar bisa langsung dikerjakan oleh anggota tim nya. *Director* memberitahukan kepada *Asset Creator* bahwa pengerjaan episode terkait bisa dikerjakan. *Asset Creator* menyiapkan keperluan aset seperti objek, dan manusia, kemudian dioper ke *layout artist*. Aset yang sudah di oper ke *layout artist* akan disusun dalam bentuk file *After Effect* beserta audio berdasarkan *scene* yang diperlukan. *Layout Artist* akan mengoper filenya ke *Animator* untuk dianimasikan dan dibuat se-*seamless* mungkin. *Animator* akan mengirim *output*-nya dalam bentuk mp4/mov kepada *compositor* untuk dikumpulkan agar menjadi satu video utuh. Satu video episode terkait akan dikirim ke *Director* untuk *direview* terlebih dahulu sebelum akhirnya dikirim ke Kemdikbud. Terkadang klien merasa videonya perlu direvisi, ketika hal itu terjadi maka klien akan menghubungi ketua/*director* untuk minta direvisi. *Director* akan melempar ke aset terlebih dahulu atau langsung ke *Animator* tergantung revisi tersebut ada di bagian mana, dan demikian seterusnya.

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 bagan alur kerja proyek tipe 2. sumber: Arsip pribadi

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Dalam proyek *microlearning* ini, tugas yang diberikan secara garis besar yaitu membuat aset vektor menjadi gambar bergerak (*Animator*). Meski begitu penulis mengerjakan beberapa video revisi tim sebelah mulai dari aset, *layout*, hingga, *compositing*. Pengolahan animasi dari aset adalah bagian dari *Animator* yang harus dikerjakan, dan menjadi *output* video animasi per-*scene*. Waktu jam masuk dan keluar normalnya pukul 08.00 - 17.00 WIB, namun terdapat jam tambahan jika ada revisi atau bagian yang memang membutuhkan ketelitian lebih. Di bawah ini disajikan tabel 3.2.1 mengenai tugas magang sebagai *Animator*.

Tabel 3.2.1 Tugas Magang Sebagai *Animator*

No.	Hari & Tanggal	Tugas yang Dikerjakan
1	Senin, 3 Juli 2023	<i>Briefing</i> arahan animasi yang dikerjakan, penjelasan pipeline animasi, <i>deadline</i> yang harus dikumpulkan
2	Selasa, 4 Juli 2023	Pembagian jobdesk serta pengerjaan animasi episode 202 pada scene 5

3	Rabu, 5 Juli 2023	<i>Layouting</i> untuk <i>scene</i> 1 (episode 202)
4	Kamis, 6 Juli 2023	<i>Layouting</i> pada <i>scene</i> 4 (episode 202)
5	Jumat, 7 Juli 2023	<i>Layouting</i> pada <i>scene</i> 3 (episode 202)
6	Senin, 10 Juli 2023	Mengerjakan animasi <i>scene</i> 1 + <i>cover</i> (episode 202)
7	Selasa, 11 Juli 2023	Mengerjakan <i>scene</i> 1, 3,4 serta beberapa revisi untuk <i>scene</i> tersebut
8	Rabu, 12 Juli 2023	[Episode 202] Mengerjakan <i>scene</i> 6, dan mengerjakan revisi <i>scene</i> 1 dan 3
9	Kamis, 13 Juli 2023	[Episode 202] Mengerjakan animasi <i>scene</i> 11
10	Jumat, 14 Juli 2023	[Episode 202] Revisi <i>scene</i> 11
11	Sabtu, 15 Juli 2023	[episode 202] Revisi <i>scene</i> 3 berupa animasi teks
12	Senin, 17 Juli 2023	Mengerjakan layout untuk <i>scene</i> 5 dan 7 untuk episode baru (281)
13	Selasa, 18 Juli 2023	[281] Mengerjakan animasi <i>scene</i> 5 part 1,3,4
14	Kamis, 20 Juli 2023	[281] Mengerjakan animasi <i>scene</i> 5 part 2 dan <i>scene</i> 7, serta beberapa revisi minor
15	Jumat, 21 Juli 2023	[202] Mengerjakan revisi sesuai arahan Kemdikbud
16	Sabtu, 22 Juli 2023	[202] Revisi layout <i>scene</i> 11
17	Senin, 24 Juli 2023	[195] mengerjakan episode baru, <i>scene</i> 1
18	Selasa, 25 Juli 2023	[281] Revisi <i>scene</i> 5,6,7 sesuai arahan Kemdikbud
19	Rabu, 26 Juli 2023	Mengerjakan episode 1 dan 5 [episode 195]

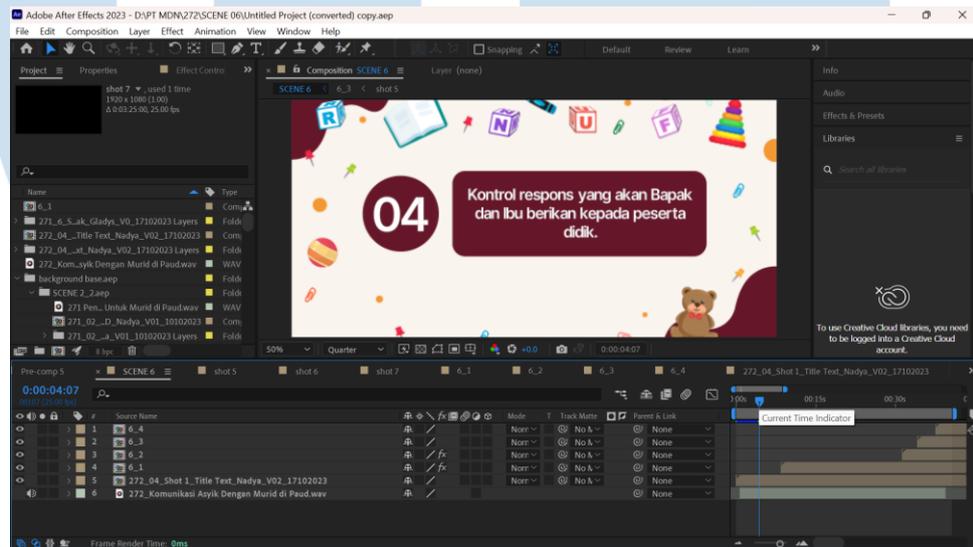
20	Kamis, 27 Juli 2023	Revisi episode 281, [195] membuat animasi untuk <i>scene</i> 8, 11 dan 12
21	Jumat, 28 Juli 2023	Melakukan revisi pada <i>scene cover</i> + 01, dan membuat animasi pada <i>scene</i> 12 (episode 195)
22	Senin, 31 Juli 2023	mengerjakan <i>scene</i> 1, <i>cover</i> , dan 6, episode 190
23	Selasa, 1 Agustus 2023	Mengerjakan animasi <i>scene</i> 7 part 1-5 episode 190
24	Rabu, 2 Agustus 2023	Mengerjakan animasi episode 190 <i>scene</i> 7 dan 8
25	Kamis, 3 Agustus 2023	Mengerjakan revisi animasi <i>scene</i> 7 & 8 episode 190
26	Senin, 7 Agustus 2023	Mengerjakan episode 193 <i>scene</i> 2,6, 10
27	Selasa, 8 Agustus 2023	Mengerjakan <i>scene Cover</i> + 01
28	Rabu, 9 Agustus 2023	Mengerjakan <i>scene</i> 1 dan <i>cover</i> pada episode 191
29	Kamis, 10 Agustus 2023	Mengerjakan <i>scene</i> revisi ep 202 + tambahan animasi <i>scene</i> 11, dan 3 pada episode 191
30	Senin, 14 Agustus 2023	Menyelesaikan episode 191
31	Selasa, 15 Agustus 2023	merevisi episode 195 <i>scene</i> 7 dan 8
32	Rabu, 16 Agustus 2023	mengerjakan episode baru [201] pada <i>scene cover</i> , 1, dan 2
33	Jum'at, 18 Agustus 2023	mengerjakan <i>scene</i> 6, dan 13 pada episode 201
34	Sabtu, 19 Agustus 2023	mengerjakan episode 201 pada <i>scene</i> 13, dan 16
35	Senin, 21 Agustus 2023	Mengerjakan episode 233, <i>scene cover</i> , serta revisi closing ep 201
36	Selasa, 22 Agustus 2023	mengerjakan revisi <i>scene cover</i> episode 233
37	Rabu, 23 Agustus 2023	mengerjakan <i>scene</i> 1 episode 233
38	Kamis, 24 Agustus 2023	mengerjakan revisi episode 195 pada <i>scene</i> 5, 11, dan animasi episode 233 <i>scene</i> 6

39	Jum'at, 25 Agustus 2023	mengerjakan revisi <i>scene</i> 1 pada ep 195.
40	Rabu, 30 Agustus 2023	revisi episode 233 <i>scene</i> 1, dan mengerjakan episode 234 <i>scene</i> cover
41	Kamis, 31 Agustus 2023	Mengerjakan episode 234 pada <i>scene</i> 3
42	Jum'at, 1 September 2023	Mengerjakan animasi <i>scene</i> 4 pada episode 234
43	Rabu, 6 September 2023	Mengerjakan <i>scene</i> 2&3 episode 235
44	Kamis, 7 September 2023	mengerjakan <i>scene</i> 7 episode 235, dan revisi <i>scene</i> 7&8 episode 190
45	Rabu, 13 September 2023	<i>scene</i> 1 episode 237
46	Kamis, 14 September 2023	<i>scene</i> 2 episode 237
47	Jum'at, 15 September 2023	revisi <i>scene</i> 01 episode 237
48	Senin, 18 September 2023	membuat <i>scene</i> 4 + cover episode 237
49	Selasa, 19 September 2023	mengerjakan <i>scene</i> 03 episode 241
50	Rabu, 20 September 2023	mengerjakan <i>scene</i> 04 episode 241
51	Kamis, 21 September 2023	mengerjakan <i>scene</i> 07 episode 241
52	Jumat, 22 September 2023	menyelesaikan <i>scene</i> 8 episode 241
53	Senin, 25 September 2023	Menyelesaikan episode 241 full
54	Selasa, 26 September 2023	revisi <i>scene</i> 3 241
55	Rabu, 27 September 2023	revisi <i>scene</i> 8 241
56	Jum'at, 29 September 2023	mengerjakan animasi <i>scene</i> 7 episode 250
57	Senin, 2 Oktober 2023	mengerjakan animasi <i>scene</i> 6 dan 7 episode 254
58	Selasa, 3 Oktober 2023	mengerjakan animasi <i>scene</i> 10 dan 11 episode 254
59	Rabu, 4 Oktober 2023	mengerjakan animasi <i>scene</i> 13 dan 14 ep. 254
60	Kamis, 5 Oktober 2023	mengerjakan revisi <i>scene</i> 6, 7, episode 254
61	Jumat, 6 Oktober 2023	revisi <i>scene</i> 11, dan 10 episode 254

62	Sabtu, 7 Oktober 2023	revisi <i>scene</i> 13, dan 14 episode 254
63	Senin, 9 Oktober 2023	revisi <i>scene</i> 7 episode 254
64	Selasa, 10 Oktober 2023	revisi <i>scene</i> 3 episode 254
65	Rabu, 11 Oktober 2023	mengerjakan animasi <i>scene</i> 3, dan 2 episode 271
66	Kamis, 12 Oktober 2023	mengerjakan animasi episode “ <i>cover</i> ” episode 271
67	Jumat, 13 Oktober 2023	revisi <i>scene cover</i> episode 271
68	Senin, 16 Oktober 2023	revisi <i>scene</i> 3 episode 271
69	Selasa, 17 Oktober 2023	revisi <i>scene</i> 2 episode 271
70	Rabu, 18 Oktober 2023	mengerjakan <i>scene</i> 6 episode 272
71	Kamis, 19 Oktober 2023	menggerakkan <i>scene</i> 8 dan “ <i>cover</i> ” episode 272
72	Jumat, 20 Oktober 2023	revisi <i>scene</i> 6 episode 272
73	Senin, 23 Oktober 2023	revisi <i>scene</i> 8 episode 272
74	Selasa, 24 Oktober 2023	revisi <i>scene cover</i> episode 272
75	Rabu, 25 Oktober 2023	mengerjakan <i>scene</i> 2 episode 252
76	Kamis, 26 Oktober 2023	mengerjakan <i>scene</i> 5 episode 252
77	Jumat, 27 Oktober 2023	mengerjakan <i>scene</i> 1 episode 252
78	Senin, 30 Oktober 2023	revisi <i>scene</i> 2 episode 252
79	Selasa, 31 Oktober 2023	revisi <i>scene</i> 1 episode 252
80	Rabu, 1 November 2023	revisi <i>scene</i> 5 episode 252
81	Kamis, 2 November 2023	revisi <i>scene</i> 1 episode 252
82	Jumat, 3 November 2023	revisi <i>scene</i> 2 episode 252
83	Senin, 6 November 2023	revisi tim sebelah episode 243, proyek tim khusus (<i>compositing</i> , dan aset)
84	Selasa, 7 November 2023	revisi episode 243, animasi <i>scene</i> 4,6,7 dan <i>compositing</i>

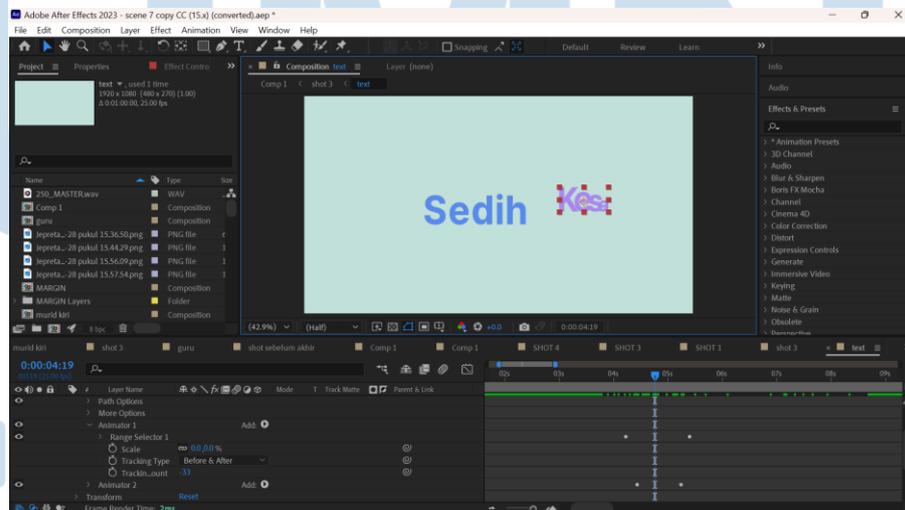
3.2.2 Uraian Kerja Magang

Dalam proyek Kemdikbud tipe dua ini tugasnya adalah menggerakkan aset yang sudah di layout oleh *layout artist*, yaitu *Animator*. *Layout* yang sudah ditata rapi, akan mulai animasinya satu persatu.



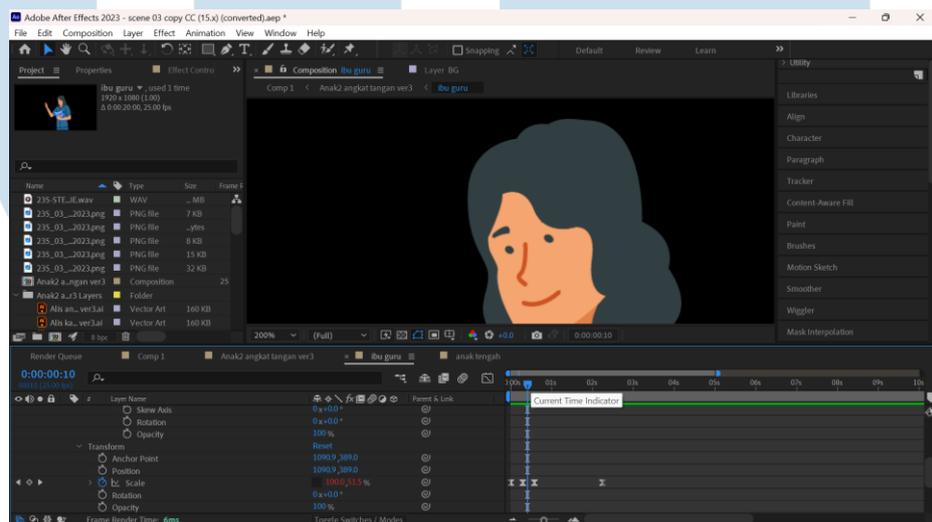
Gambar 3.2.2.1 Layout

Pertama, penulis menambahkan animasi untuk teks dahulu, agar *timing*-nya sesuai saat objek lain dianimasikan.



Gambar 3.2.2.2 Animasi Teks

Penulis perlu memastikan bahwa audio yang disediakan *layout artist* sudah pas detik dan durasinya sesuai *storyboard*. Teks yang sudah di animasi akan disimpan, dan beralih ke animasi objek dan karakter. Karakter yang sudah dipisah layernya akan di *parent* ke titik pivot pada badan seperti tangan, lengan, kaki, leher dan kepala. Karakter yang sudah di *parent* sesuai pivotnya, akan digerakkan secara transformnya (*rotation*, *scale* dan *position*). Menggerakkan mata menggunakan *scale* agar terlihat sedang berkedip.



Gambar 3.2.2.3 Animasi Mata

Untuk menggerakkan tangan dan kaki pastikan posisi *anchor point* sudah berada di titik pivot yang benar, lalu ubah bagian *rotation* menggunakan *keyframe* agar terlihat seperti sedang berinteraksi. Penulis ada kalanya menggunakan “*loopOut*” pada *keyframe* yang bergerak bertujuan animasinya bisa *looping*/berulang tanpa harus menambahkan *keyframe* yang sia - sia. Kepala bisa digerakkan ketika sedang menangguk atau sedang berinteraksi dengan karakter lain, menggunakan *rotation* pada kepala jika hanya ingin kepala saja yang bergerak.

Jika *layer* yang tidak dipisah ketika dikelola *Asset Creator* akan sangat menyusahakan penulis untuk dikelola, namun ada salah satu cara untuk membuat animasi pada objek rasterized yaitu menggunakan *puppet*

tool. Langkah - langkahnya pertama pastikan aset dalam keadaan sudah di-*precompose*. Penulis menentukan bagian mana yang ingin di animasi dalam objek sebelum menambahkan *puppet* kedalam objek/karakter. Ketika penulis menganimasi bagian tangan, maka penulis menambahkan tangan *puppet* kedalam bagian ketiak, siku, dan *forearm*, dengan konfigurasi 2-1-1. Bagian 2 titik adalah bagian yang menjadi tumpuan utama, sedangkan 1-1 sisanya adalah yang akan bergerak layaknya sendi. Semuanya sudah siap untuk di *preview* kepada *director*, maka penulis render outputnya menggunakan codec H.264, dengan bantuan *encoder cuda engineering*.

Video *scene* animasi yang sudah di render kemungkinan akan memasuki tahap revisi karena ketidak cocokan selera *Animator* dan *client*. Ketika *client* meminta revisi bagian animasi objek, teks, maupun karakter, maka penulis hanya perlu mengoreksi ulang animasinya saja. Namun ketika revisi tersebut menyangkut kesalahan penggunaan aset, maka penulis akan meminta aset baru kepada *Asset Creator* untuk dibikin ulang. Aset yang baru akan diberikan kepada *Animator* dan akan di animasi ulang sesuai kriteria *client*. Setelah revisi selesai, penulis akan berpindah episode dan memulai menganimasi episode video yang baru.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama melaksanakan kegiatan magang, terdapat beberapa kendala yang cukup mengganggu *workflow* kerja magang antara lain:

1. Meskipun masalah personal namun cukup mengganggu karena secara kebetulan pada saat itu tidak memiliki *device* seperti laptop ataupun PC, sehingga untuk menyelesaikan pekerjaan magang terasa butuh effort sekali.
2. Setiap peserta magang memiliki versi produk Adobe yang berbeda - beda, sehingga terkadang tidak bisa membuka file proyek tim sendiri.

3. Terkadang terjadi revisi dadakan dimana revisi tersebut harus selesai dalam kurun waktu yang sangat singkat.
4. Tidak bisa menentukan tim yang tepat untuk melakukan revisi, karena seringkali mengajukan revisi kepada tim yang bukan merupakan mengerjakan video terkait.

3.2.4 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

1. Memanfaatkan ruangan khusus untuk tempat magang di lab *virtuosity*.
2. *Licence* rutin diperbaharui agar *software* terkait bisa langsung digunakan oleh peserta magang.
3. Murid magang lain yang inisiatif dalam mengambil alih tugas revisi, ketika *Animator* lain tidak bisa hadir ataupun dalam halangan lain.
4. Tetap mengerjakan revisi tim sebelah baik itu segi aset, *layout*, animasi, dan *Compositor*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA