



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

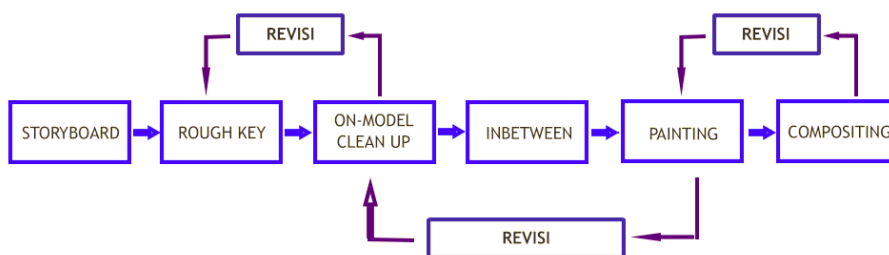
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1. Kedudukan

Sesuai pendapat dari Gaut (2010, hlm. 138-139), animator sering dihubungkan dengan analogi dari seni animasi dan seni akting, yang memiliki arti bahwa animator adalah “aktor dengan pensil”. Animator itu sendiri diharuskan untuk dapat mengembangkan pergerakan dan sosok dari sebuah karakter untuk mencapai tujuan dari sebuah *scene*. Dalam Kumata Studio, penulis sebagai seorang animator dalam animasi 2 dimensi tradisional. Dalam kedudukannya sebagai seorang animator, penulis belajar untuk menguasai seluruh posisi dalam divisi animator di dalam Kumata Studio, mulai dari *rough key*, dimana penulis membuat *keyframe* berdasarkan sinematik dari divisi *storyboard*; *inbetween*, yaitu mengisi gerakan antara *keyframe* yang sudah dibuat divisi *rough key*; *on-model*, yaitu memperbaiki karakter agar sesuai dan sama persis dengan desain karakter; *clean up*, yaitu merapikan gambar setiap *frame* yang dibuat dalam proses *rough key* ataupun *in-between*; serta *coloring* atau *painting*, yaitu proses mewarnai.

3.1.2. Pipeline Divisi Animator



Gambar 3.1.1. Alur pipeline kerja

3.2. Tugas yang Dilakukan

Penulis menjalani praktik kerja magang selama 12 minggu di Kumata Studio, dan berikut adalah penjabaran secara umum pekerjaan yang dikerjakan oleh penulis selama 12 minggu menjalani praktik kerja magang.

Tabel 3.2.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	Si Juki: The Movie	Pengenalan <i>software</i> Toon Boom dan pipeline kerja di Studio Kumata
2	2	Si Juki: The Movie	Membuat <i>keyframe</i> untuk segmen 3-4
3	3	Si Juki: The Movie	Membuat <i>keyframe</i> dan revisi minggu sebelumnya untuk segmen 3-5
4	4	Si Juki: The Movie	Mengerjakan <i>on-model</i> untuk segmen 4-5
5	5	Si Juki: The Movie	Mengerjakan <i>on-model</i> untuk segmen 4-5
6	6	Si Juki: The Movie	Membuat <i>inbetween</i> dan <i>clean up</i> untuk segmen 4-5
7	7	Si Juki: The Movie	Membuat <i>inbetween</i> dan <i>clean up</i> untuk segmen 4-5
8	8	Si Juki: The Movie	Mengerjakan <i>coloring</i> untuk segmen 4-5
9	9	Si Juki: The Movie	Trailer untuk <i>teaser</i> Juki
10	10	Si Juki: The Movie	Trailer untuk <i>teaser</i> Juki
11	11	Si Juki: The Movie	Revisi untuk <i>teaser</i> Juki dan revisi dari <i>vendor</i>
12	12	Si Juki: The Movie	Revisi dari <i>vendor</i>

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

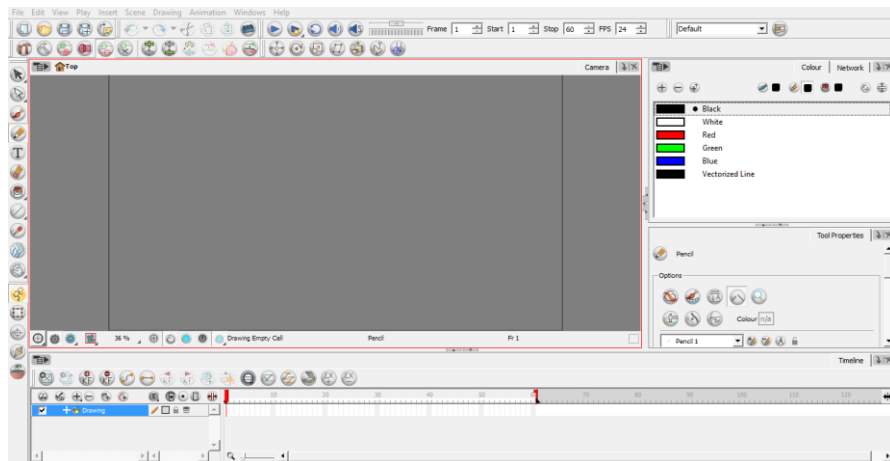
Dalam proses pelaksanaan magang, penulis bekerja sebagai animator yang terbagi dalam divisi *rough key*, *on-model*, *clean up*, dan *painting* dalam produksi Si Juki:

The Movie. Dalam jangka waktu 12 minggu, penulis pada awalnya ditempatkan dalam divisi *rough key*, yang kemudian dipindahkan ke divisi *on-model*, *clean up*, *inbetween*, dan terakhir divisi *painting*. Dalam penyusunan laporan ini, oleh pihak Kumata Studio, penulis tidak diperbolehkan untuk mencantumkan gambar dari proses pra-produksi hingga *post*-produksi Si Juki: The Movie maupun *screenshot* dari *scene-scene* yang sudah penulis kerjakan saat menjalankan praktik magang di Kumata Studio atas permintaan dari pihak Falcon Studio yang menjadi investor produksi.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Berikut ini adalah penjabaran seluruh pekerjaan yang telah dilakukan oleh penulis selama melaksanakan proses magang.

Pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama menjalani proses pelaksanaan magang, penulis menggunakan *software* Toon Boom Stage 10.3. *Software* ini digunakan oleh karena kemampuannya dalam menganimasikan animasi baik *frame-by-frame*, *vector based*, dan *cutout*.



Gambar 3.3.1. UI Toon Boom Stage 10.3.

(sumber: https://docs.Toon Boom.com/help/harmony-10.3/Content/Resources/Images/HAR/Stage/Interface/HAR10_UserInterface.png)

3.3.1.1. Briefing

Penulis mendapatkan pengetahuan awal mengenai *software* Toon Boom Stage 10.3 saat hari pertama menjalani praktik kerja magang di Kumata Studio. Proses pengenalan dasar diberikan dengan mengerjakan latihan membuat *on-model*. Si Juki: The Movie sendiri merupakan proyek film layar lebar pertama bagi Kumata Studio dari Falcon Production yang diangkat dari komik Si Juki karya Faza Meonk. Si Juki: The Movie terbagi kedalam 5 segmen. Ketika penulis memulai magang, Si Juki: The Movie sudah memasuki tahap produksi segmen 3 dan memasuki tahap *closing* segmen 3 untuk divisi *rough key*.

Dalam proses produksinya, setiap *scene* dibagi berdasarkan tingkat kesulitan dalam tingkatan *grade*. Secara keseluruhan, pembagian ini dibagi menjadi 5, dari yang paling mudah yaitu: C+, C, B, A+, dan A. Untuk kriteria pembagian tingkat kesulitannya sendiri berbeda-beda untuk setiap divisi.

Si Juki: The Movie sendiri merupakan proyek film layar lebar pertama bagi Kumata Studio dari Falcon Production yang diangkat dari komik Si Juki karya Faza Meonk. Ketika penulis sudah mendapat pengenalan dasar dalam menggunakan *software*, penulis mendapatkan tugas pertama membuat *on-model* sebanyak 7 *scene*. Si Juki: The Movie dikerjakan dengan metode *tradigital* dan menggunakan resolusi 4026x1716 dengan format *file* HDTV 24 fps.

3.3.1.2. Rough Key

Setelah mengerjakan 7 *scene on-model*, penulis segera dimasukkan kedalam divisi *rough key*. Divisi ini bertugas membuat *keyframe* dari *scene* yang sudah dikerjakan oleh divisi *storyboard*. *Scene* diberikan dari divisi *storyboard* berupa *layout*, posisi karakter, dan suara sebagai panduan dalam membuat *keyframe*. Penulis kemudian menggunakan panel ekspresi dari masing-masing desain karakter dalam membuat

keyframe yang sesuai dengan adegan dalam *scene* tersebut. Penulis juga bertugas memberikan *time sheet* sebagai panduan untuk divisi *inbetween*. Setelah selesai, *scene* tersebut di-*render* untuk di-*preview* oleh *quality control*. Ketika ada *scene* yang salah maupun membutuhkan perbaikan, maka akan dikembalikan lagi ke penulis dengan catatan revisi.

Dalam divisi *rough key*, *grade* setiap *scene* dibagi berdasarkan: jumlah karakter dalam *scene* tersebut, durasi, serta seberapa kompleks gerakan dan sudut pengambilan gambar. *Grade C+*: hanya terdiri dari 1-2 karakter, bedurasi di bawah 5 detik, dan gerakan sangat simpel seperti berkedip; *Grade C*: terdiri dari 1-3 karakter, durasi di bawah 5 detik dan gerakan pendek seperti menoleh dan mengangkat tangan; *Grade B*: terdiri dari 1-4 karakter, durasi di bawah 10 detik, dan gerakan seperti berjalan, berlari maupun melompat; *Grade A+*: karakter 1 hingga lebih dari 5 karakter, durasi di bawah 15 detik, dan gerakan cukup rumit seperti *lypsinc* dialog yang panjang dan interaksi antar 2 karakter atau lebih; *Grade A*: karakter lebih dari 3, durasi di atas 15 detik, gerakan sangat rumit seperti salto dan berputar 360 derajat.

- a. SJTM_SC1019: Pada *scene* ini, penulis bertugas membuat karakter Juki yang mengejutkan karakter Densus dari belakang mereka. Kesulitan dalam *scene* ini adalah *timing*. *Timing* yang didasari pada suara yang terlebih dahulu direkam membuat ruang penulis untuk membuat gerakan agar dapat menyampaikan fokus utama dalam *scene* ini menjadi terbatas. Maka dari itu, penulis berkonsultasi dengan *supervisor* bagaimana *timing* gerakan dalam *scene* ini.
- b. SJTM_SC0629: Pada *scene* ini, terdapat 3 karakter yaitu Professor Juned, Juki, dan Erin. Professor sedang menjelaskan dengan terburu-buru kepada Juki dan Erin yang diperlihatkan dengan nafas yang terputus-putus saat

muncul dari bawah komputer. Juki dan Erin menunjukkan ekspresi terkejut dengan menggunakan prinsip *squash and stretch* agar terlihat lebih halus. Pada awalnya, penulis membuat karakter Juki dan Erin sempat menoleh kebelakang mencari Professor yang menghilang di balik komputer sebelum terkejut, namun penulis harus merevisinya dengan menghilangkan gerakan tersebut agar tidak terkesan terlalu melebih-lebihkan.

3.3.1.3. On-model

Divisi *on-model* bertugas memperbaiki karakter yang telah dibuat divisi *rough key* agar sesuai dan sama dengan desain karakter yang telah dibuat. Selain itu, detail dari tiap karakter juga ditambahkan karena cenderung terlewat dari divisi *rough key* seperti garis-garis aksen. *On-model* juga bertugas menambahkan garis awal *shading* dan *highlight* sebagai panduan untuk divisi *inbetween* dan *clean up*. Garis *shading* menggunakan warna biru sedangkan garis *highlight* menggunakan warna merah. Untuk beberapa objek tambahan seperti air mata, VFX, dan interaksi dengan objek *background*, menggunakan warna lain seperti ungu, hijau dan merah muda. Divisi *on-model* memiliki pembagian *grade scene* yang sama dengan divisi *rough key*.

- a. SJTM_SC0463: Dalam *scene* ini, terdapat hanya 2 karakter yaitu John dan Erin. Kesulitan dalam membuat *scene* ini terletak pada *angle* pengambilan *shot* yang mengambil *bird eye view*. Dikarenakan desain karakter yang tidak memiliki *angle* tersebut, penulis harus berkonsultasi dan merevisi dengan panduan dari *supervisor*.
- b. SJTM_SC0605: Kesulitan dalam *scene* ini terletak pada karakter Erin yang mengambil *angle* $\frac{3}{4}$ dari belakang.

Penulis kembali berkonsultasi dengan *supervisor* dikarenakan desain karakter Erin yang juga sempat diganti beberapa kali pada bagian rambutnya.

3.3.1.4. Clean Up

Divisi *clean up* bertugas merapikan *scene* dari divisi sebelumnya agar menggunakan ukuran garis yang sama. Selain itu, divisi *clean up* bertugas menambahkan garis *shading* dan *highlight* dari panduan yang sudah diberikan di *frame* awal setiap *scene* oleh divisi *on-model*. Salah satu kelebihan dari Toon Boom Stage 10.3 adalah berbasis vektor. Jika penulis telah selesai membuat garis yang tidak sama dengan sketsa kasar yang dibuat sebelumnya, maka penulis dapat menggeser dan menggerakkan garis yang telah dibuat dengan menggeser titik-titik *vector* garis.

Dalam proses *clean up*, ada beberapa teknik yang secara teori dimiliki oleh program animasi lainnya, namun secara praktik hanya dapat diaplikasikan dalam program Toon Boom Stage 10.3. dalam tahap *clean up*, penulis diajarkan untuk membuat garis *clean up* melebihi dari garis *on-model*. Kemudian garis ini akan dipotong dengan menggunakan tool *Cutter*.

Karena berbasis *vector*, hasil potongan pada garis tersebut akan terlihat rapi dan secara *default* akan terlihat menyatu dengan garis lainnya. Divisi *clean up* memiliki pembagian *grade scene* yang hampir sama dengan *rough key* dan *on-model*, namun memiliki kriteria tambahan yaitu seberapa banyaknya *vertex* dari garis animasi yang terputus.

- a. SJTM_SC0707: Karakter hewan peliharaan Juki yang bernama Coro mengagetkan satpam yang sedang berjaga dan mengalihkan perhatiannya agar Juki dapat masuk ke dalam. Dalam *scene* ini, kesulitannya terletak pada ukuran

garis dari karakter yang membuat Coro menjadi tidak terlihat sama sekali detail dari anatominya. Setelah mendapat revisi, garis untuk Coro diperkecil ukurannya agar detail karakter dapat lebih terlihat.

- b. SJTM_SC1197: Pada *scene* ini, karakter Buyung mengepak-ngepakkan tangannya berusaha untuk terbang namun terbentur atap pesawat. Kesulitan dalam *scene* ini terletak pada gerakan cepat dari tangan Buyung dan membuat ia melayang. Gerakan tangan dari *rough key* terputus-putus jadi cukup sulit membuat agar gambar tetap rapi namun dapat memperlihatkan pergerakan dengan cepat. Untuk gerakan terbang dan melayang, penulis menggunakan *pegging* untuk menggerakkan keseluruhan badan karakter jadi tidak perlu menggambar ulang agar karakter nampak terbang.

3.3.1.5. Inbetween

Divisi *inbetween* menambahkan *frame-frame* diantara *keyframe* dengan menggunakan panduan *time sheet* yang sudah diberikan divisi sebelumnya di dalam *file scene* yang dikerjakan. Tingkat kesulitan dalam divisi *inbetween* hampir sama dengan divisi sebelumnya, namun memiliki kriteria tambahan yaitu banyaknya *frame inbetween* yang perlu dibuat serta *lypsinc* dari karakter. Banyaknya *frame* ini berdasarkan panduan *time sheet* dari divisi *rough key*.

- a. SJTM_SC1093: Dalam *scene* ini, karakter Congky diperlihatkan berekspresi dengan *angle close up*. Kesulitan dalam *scene* ini terletak pada gerakan yang harus nampak halus dan cukup panjang serta detail bunga pada kain penutup Congky. Dalam pengerjaannya, *scene* ini cukup memakan waktu hingga 1 hari kerja. Untuk detail bunga,

penulis harus membuat dan mem-pas-kan posisinya satu-persatu.

- b. SJTM_SC1010: Dalam *scene* ini, karakter Juki melakukan gerakan dalam bentuk upaya penjelasan kepada orangtuanya. Kesulitan dalam *scene* ini adalah panduan *time sheet* dari divisi *rough key* hanya berupa catatan untuk membuat *lypsinc* saja, tanpa ada *keyframe* dari gerakan dasar Juki. Hal ini membuat penulis harus membuat *inbetween* dari awal sepanjang *scene*.

3.3.1.6. Coloring/Painting

Proses *coloring* dimulai setelah proses *in-between* telah selesai dilakukan. Dalam tahap ini, pewarnaan dimulai dengan penggunaan *flat color* yang kemudian diberikan warna hitam sebagai penanda bayangan, dan warna putih sebagai tanda cahaya. Warna hitam dan warna putih ini kemudian akan di-*render* secara terpisah dan digabungkan pada saat tahap komposit untuk mendapatkan hasil yang kurang lebih sama dengan konsep tokoh.

Dalam setiap *frame* gambar dalam Toon Boom Stage 10.3., terdapat 4 (empat) *layer*, yaitu: *overlay*, *lineart*, *colour art*, serta *underlay*. Dalam proses pewarnaan, Si Juki: The Movie menggunakan 4 *layer frame*, yaitu *overlay* untuk helm kaca karakter, *lineart* untuk gambar awal, *underlay* untuk warna dasar, dan *colour art* untuk bayangan serta cahaya. Hasil akhir dari tahap produksi kemudian akan digabungkan dalam tahap pos-produksi yang dilakukan oleh kompositor. Pada tahap ini, penulis juga berperan dalam pendataan dan pembagian dari *scene* yang akan dikerjakan oleh tim *painting*.

Penulis menggunakan *Google Docs* untuk pendataan sehingga *supervisor* dengan cepat dapat melihat dan mengecek pendataan. Dalam divisi *painting*, penulis membagi tingkat kesulitan berdasarkan

banyaknya *frame*, durasi *scene*, banyaknya karakter serta banyaknya *vertex* garis yang terputus atau terlewat dari divisi *clean up*.

- a. SJTM_SC0933: Dalam *scene* ini, karakter figuran nampak berlarian ketakutan karena pesawat yang lepas kendali akan terjatuh ke arah mereka. Pada *scene* ini, kesulitannya adalah *palette* warna dari karakter yang disediakan dari desain karakter tidak mencakup semua karakter figuran. Beberapa karakter harus menggunakan pencampuran dari *palette* karakter lain.
- b. SJTM_SC1295: Dalam *scene* ini, karakter Juki, Erin, Pak Togar, Buyung dan Juleha sedang mendengarkan suara dari Professor Juned. Kesulitan dalam *scene* ini terletak pada banyaknya *vertex* yang tidak tersambung dan *vertex-vertex* berserakan di badan karakter. Proses memperbaiki *vertex* pada karakter sangat memakan waktu hingga 1 hari penuh.

3.3.1.7. Check-up

Tahap terakhir dalam proses produksi adalah tahap *check-up*, dimana penulis ditugaskan untuk memeriksa kecatatan dalam tiap *frame* yang ada untuk direvisi kembali sebelum dikirim ke bagian *compositing*. Kecacatan dari hasil kerja divisi sebelumnya kebanyakan berputar pada beberapa bagian badan yang tidak diberi warna, *hue* warna yang tidak konsisten dengan *scene* lainnya atau sesuai dengan desain karakter, *register* atau penempatan benda bergerak pada bagian *background* yang tidak pas, dan kontinuitas antar *scene* yang tidak ada. Untuk bagian ini, kebanyakan *scene* yang memerlukan revisi berasal dari *scene-scene* yang dikerjakan oleh *vendor* atau studio *outsource* dari Kumata Studio.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

1. *Software Toon Boom Stage 10.3.* merupakan *software* berbasis *vector* yang cukup sensitif. Tidak seperti garis berbasis bitmap dalam *software* lain, garis berbasis vektor dalam *software Toon Boom Stage 10.3.* bisa saja terlihat saling terhubung tetapi saat ditampilkan titik-titik *vertex*-nya, ternyata tidak terhubung sama sekali dan harus dihubungkan satu-persatu yang sangat memakan waktu, yang jika tidak diperbaiki dengan sangat rapi dapat menyulitkan penulis atau rekan kerja lain di divisi *painting*.
2. Revisi yang begitu banyak dari *scene-scene* yang dikerjakan oleh pihak *vendor*. Revisi ini sangat memakan waktu karena banyak *scene* yang harus di bongkar atau bahkan dibuat ulang dari awal. Hal ini sangat memakan waktu dan terkesan percuma untuk memakai *vendor* yang justru menambah beban pekerjaan. Dalam kasus lain, desain karakter yang tidak mencakup *angle* serta detail karakter secara menyeluruh membuat proses membuat animasi maupun pewarnaan menjadi sangat sulit.
3. Komunikasi yang kurang antara divisi, baik dari segi animasi, storyboard, ataupun sutradara. Selain itu, 2 gedung Kumata Studio yang terpisah membuat lajur komunikasi semakin sulit karena tidak semua komputer maupun peserta magang yang tidak mendapat koneksi internet. Proses revisi dan *checkup* memakan waktu yang lama karena membutuhkan konfirmasi dari pihak yang berada di gedung yang berbeda. Selain itu, penulis merasakan adanya kekurangan arahan dari *director/art director* saat di divisi *rough key*. Arahan dari sutradara juga baru diberikan setelah animasi dibuat, yang mengharuskan penulis merevisi pekerjaan yang seharusnya dapat dihindari.
4. *Software Toon Boom* sering *crash* secara tiba-tiba karena *bug* dari versi program yang tidak terlalu kompatibel dengan versi *OS windows* laptop milik penulis.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

1. Menggunakan *tools Cutter* dalam *Toon Boom*, sehingga penulis tidak perlu menggabungkan vertex satu-persatu. Cukup dengan membuat garis saling bersinggungan yang kemudian dirapikan dengan *cutter* sehingga *vertex* tersambung antara kedua garis tersebut. Untuk *vertex* yang berdekatan, penulis menggunakan *tools Close Gap* pada saat *painting* sehingga secara otomatis *vertex* tersebut menjadi tersambung.
2. Menggunakan animasi dari karakter yang sudah dibuat oleh karyawan senior untuk karakter-karakter yang sudah terlebih dahulu dianimasikan. Selain itu, penulis selalu bertanya kepada *supervisor* mengenai *angle-angle* serta detail yang hilang untuk selanjutnya ditutupi atau direvisi.
3. Membuat beberapa animasi alternatif sehingga *director/art director* hanya perlu memilih dari beberapa animasi yang sudah dibuat tanpa perlu ada revisi tambahan.
4. Menggunakan *software seperti Google Drive* dan *discord* untuk berkomunikasi dan menjadi media *checkup* untuk revisi terutama saat berada di 2 lokasi gedung yang berbeda sehingga tidak perlu menghampiri gedung lainnya hanya untuk revisi. Penulis juga membuat pendataan dengan menggunakan *Google Docs* sehingga *supervisor* dapat mengecek secara langsung progress pekerjaan biarpun berbeda lokasi gedung.
5. Menyalakan fitur *autosave* dan men-setting-nya untuk meng-save setiap 5 menit.

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