

BAB III

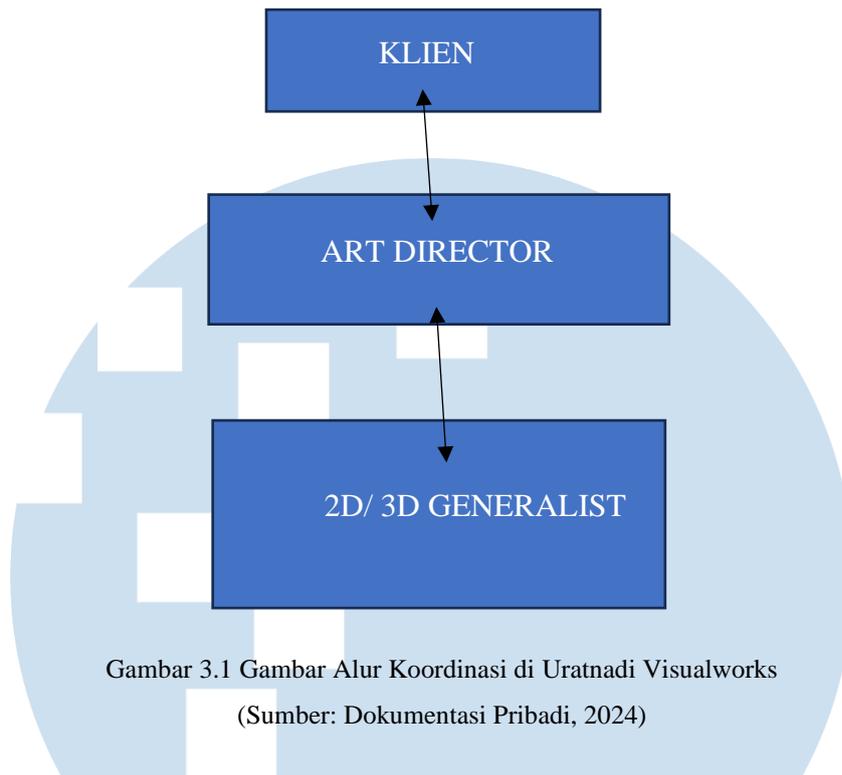
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Sesuai dengan gambar 3.1, *Art director* dan Produser berhak untuk memberi kerjaan secara langsung kepada 2D/3D generalist. Setiap pekerjaan memiliki kebutuhan yang khusus dan berbeda dari satu yang lain. Maka saat penulis magang di Studio Uratnadi *Visualworks*, penulis di angkat sebagai 2D generalist. Kedudukan tersebut berada di bawah bimbingan *Art director* dan pemimpin tim kreatif yaitu Stefanus dan Joanna. Tugas 2D Generalist dipercayai oleh pemimpin tim untuk membuat aset animasi, ilustrasi, animasi karakter, serta membuat ilustrasi *environment*. Yang dimaksud dengan aset animasi mencakup memenuhi kebutuhan sebuah karya seperti ilustrasi dan objek bergerak. Selain itu, penulis juga membantu membuat *shotlist* untuk beberapa proyek video musik. Dengan aplikasi *Discord*, penulis diberi kesempatan untuk menunjukkan progres setiap sesi magang dimana pada akhir jam magang, akan diberi revisi untuk menyesuaikan kebutuhan dan permintaan pembeli.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.1 Gambar Alur Koordinasi di Uratnadi Visualworks
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut tugas yang dilakukan oleh penulis selama kerja magang di Studio Uratnadi *Visualworks* selama 640 jam kurang lebih:

Pada penulisan Subab ini, penulis akan memberi pengalaman dan tugas-tugas yang diberikan selama magang dalam studio Uratnadi *Visualwork* berbentuk tabel. Tabel tersebut akan memiliki semua informasi bagaimana pengerjaan urutan setiap minggu selama magang, deskripsi dan produk yang dikerjakan. Dalam Deskripsi, penulis akan menjelaskan semua pekerjaan yang dilakukan setiap minggu. Lalu, penulis akan menyebutkan semua tugas yang dilaksanakan sesuai dengan pekerjaan penulis. Seperti aplikasi yang digunakan dalam proses pembuatan karya untuk setiap proyek. Dan yang terakhir, penulis akan menjelaskan kendala yang di alami saat magang, lalu solusinya untuk menanganinya.

Tabel. Pekerjaan penulis berdasarkan deskripsi

Minggu	Proyek	Keterangan
1.	Membuat aset Video Musik “Mobile legend”	Animasi awan tipe 1-3 di toonboom harmony
2.	Membuat aset Video Musik “Mobile legend”	Animasi awan tipe 3-5 di toonboom harmony
3.	- Membuat aset untuk iklan “Lucky strike - Membuat ilustrasi marketing film “Agak Laen”	Animasi aset garis 3 tipe yang berbeda untuk lucky strike di photoshop dan animasi agak laen dari ilustrasi stills di photoshop.
4.	- Lanjut animasi marketing film “agak laen” - Membuat aset untuk music video “Mobile legend”	Membuat animasi daun sebagai aset tambahan, 2 tipe berbeda untuk ilustrasi agak laen. Membuat aset tambahan listrik untuk mobile legend
5	- Membuat aset untuk ramadhan greeting instagram Studio Uratnadi	Animasi Aset yang dibutuhkan adalah api untuk ilustrasi ramadhan dan juga animasi logo pada akhir ilustrasi ramadhan dalam aplikasi photoshop
6	- Latihan membuat aset 2D Vfx untuk proyek selanjutnya	Animasi listrik untuk animasi logo dan animasi bintang di aplikasi procreate
7	- Riset untuk proyek spesial dari Studio Uratnadi	Riset Bengkel, seragam sekolah, dan visual lainnya yang dibutuhkan untuk proyek spesial atas instruksi pak stefanus
8	Lanjut melakukan riset untuk proyek spesial	Riset gambar-gambar warteg, rumah sederhana, ruangan podcast middle class, interior dapur untuk rumah sederhana di desa, visual interior dan exterior penjara untuk anak tanggerang, dan visual lainnya

		yang dibutuhkan untuk membantu proyek spesial.
--	--	--

(Dokumentasi Pribadi)

3.2.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama bekerja di studio Uratnadi *Visualworks*, penulis diberikan kepercayaan untuk menangani beberapa kebutuhan klien. Sebagai 2D generalist, penulis melaksanakan beberapa pekerjaan di bidang 2D, seperti ilustrasi, animasi, *rendering* dan mewarnai. Sesuai dengan *job description* tersebut, penulis menjelaskan tugas yang dilakukan untuk beberapa proyek dalam Musik Video “Mobile legend”, iklan “Lucky Strike”, ilustrasi untuk pemasaran “Agak Laen”, Ilustrasi lataran belakang Ramadhan *Greeting*. Berikut deskripsi kerja magang berdasarkan *jobdesc* penulis:

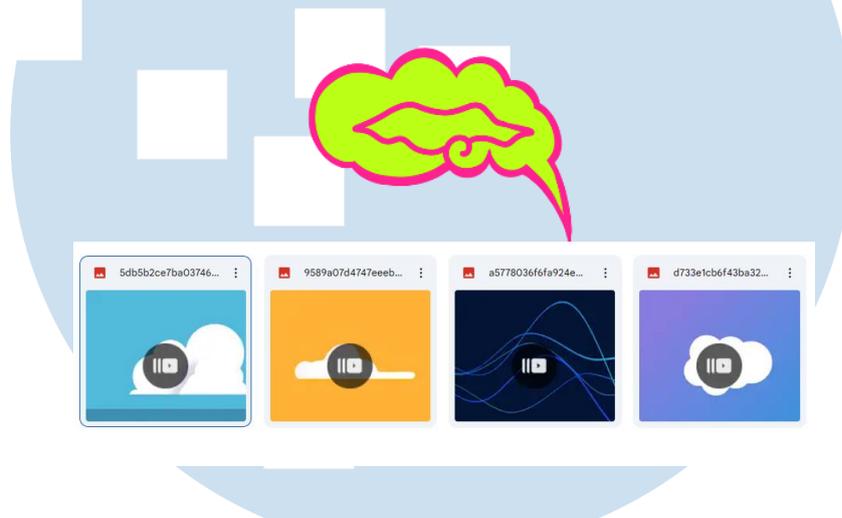
a. 2D ANIMATOR

Sebagai 2D *Animator*, penulis mengerjakan animasi VFX dan animasi untuk ilustrasi still dalam beberapa proyek Music Video Mobile Legend dan iklan Lucky Strike. Saat pelaksanaan, penulis menggunakan aplikasi *toonboom harmony* untuk Musik Video mobile legend, hal ini dikarenakan dibutuhkan animasi tipe *vector* untuk animasi asetnya. Mereka ingin animasi yang organik. Maka penulis menggunakan aplikasi *Toonboom Harmony*. Sedangkan, iklan “Lucky Strike” juga membutuhkan animasi yang organik, akan tetapi ada brush yang dispesifikasi dalam briefing yaitu dibutuhkan tekstur. Tekstur *brush* tersebut tidak dapat ditemukan dalam aplikasi *Toonboom Harmony*, maka penulis akhirnya menggunakan *Photoshop*. Berikut proses pelaksanaan penulis sebagai 2D animator dalam proyek:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

A. Video Musik *Mobile Legend* “MLBB ALL STAR ID”

Pada Musik video “MLBB All Star ID”, penulis pertama kali ditugaskan untuk melakukan animasi aset awan pada proyek tersebut. Awan tersebut memiliki lengkungan dan desain yang lumayan ribet karena diperlukan animasi secara manual untuk setiap lengkungan, sedangkan desain awan tersebut memiliki bentuk awan dalam batik (lihat gambar 3.2) .

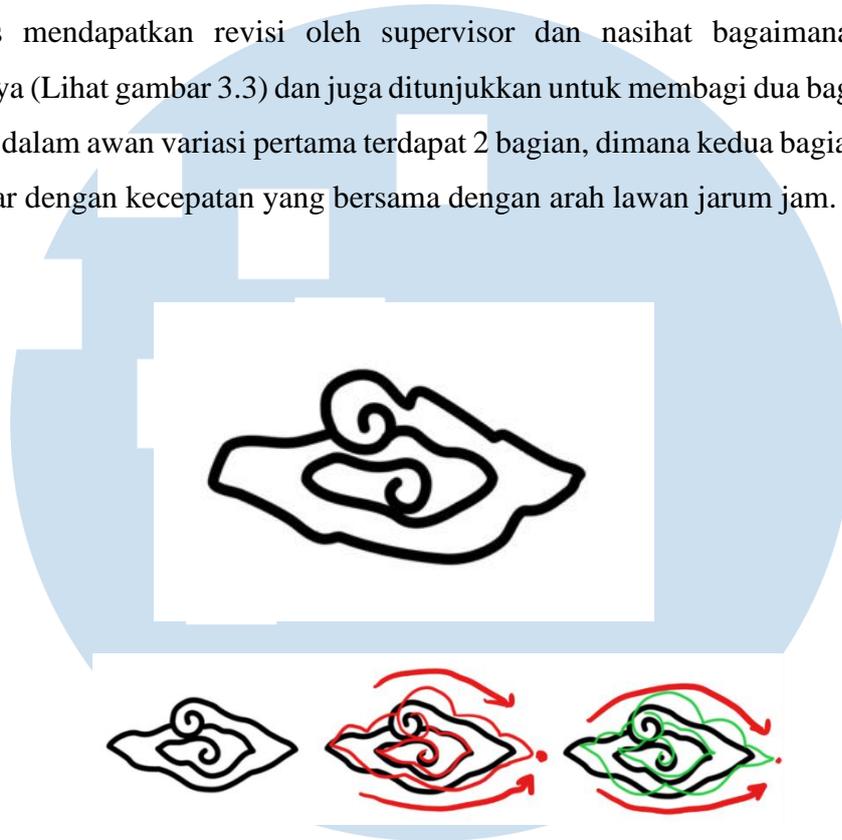


Gambar 3.2 Aset referensi batik awan dan referensi
(sumber Dokumentasi Pribadi, 2024)

Awan yang dibutuhkan sebagai aset musik video tersebut memiliki 5 variasi. Supervisor memberikan 4 referensi yang di sediakan dalam folder *Gdrive* dan dapat saya pilih referensi mana yang cocok untuk gerakan awan yang dibutuhkan. (lihat gambar 3.2) setiap lengkungan harus di animasikan secara manual dan dapat di *loop*. Penulis ditugaskan untuk menganimasikan awan dengan 5 variasi yang berbeda dan juga aset tambahan angin yang berfungsi sebagai 2D *VFX* saat karakter di musik video bergerak. Animasi aset dianimasi dengan hitam putih terlebih dahulu sebelum tahap selanjutnya yaitu *basic coloring*.

Untuk animasi awan pertama, penulis membuat variasi yang salah, dimana seharusnya lengkungan di awan bergerak dari satu titik ke titik lainnya, namun dalam variasi pertama, penulis salah mengerti dan membuat awan di awal lengkungannya berhenti di tempat (lihat gambar 3.3). dan juga penulis menjiplak referensi awan yang diberikan dimana lengkungan garisnya terlalu lemas, dalam

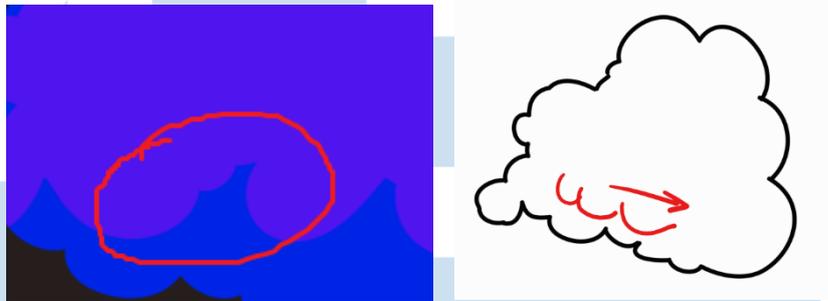
brief yang diberi supervisor, dibutuhkan awan yang *fluffy*. Maka keesokan harinya, penulis mendapatkan revisi oleh supervisor dan nasihat bagaimana gerakan awannya (Lihat gambar 3.3) dan juga ditunjukkan untuk membagi dua bagian awan, karena dalam awan variasi pertama terdapat 2 bagian, dimana kedua bagian tersebut berputar dengan kecepatan yang bersama dengan arah lawan jarum jam.



Gambar 3.3 animasi salah dan Revisi oleh senior
(sumber Dokumentasi Pribadi, 2024)

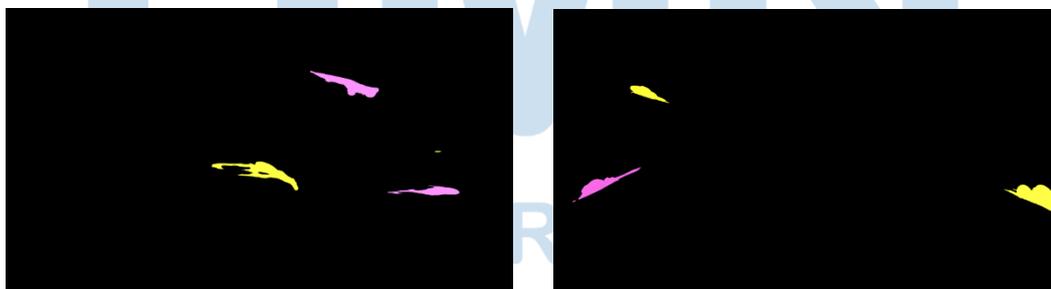
penulis pun melaksanakan revisi dan memperbaiki kesalahannya dan akhirnya untuk awan variasi pertama di beri lampu hijau oleh supervisor. Penulis melanjutkan pembuatan aset awan variasi kedua yang tidak jauh berbeda dari awan pertama namun Teknik ini diterapkan untuk animasi awan ke 4 yang menghasilkan *looping* yang halus. Karena awan ke-4 tidak rumit. Pembuatan animasi variasi ke-4 cepat. Namun saat penulis ingin mengaplikasikan teknik *looping* tersebut ke awan ke-5 menjadi sulit karena dalam variasi awan ke 5, dibagi menjadi 2 bagian. Atas dan bawah. Bagian atas, pada lengkungan pertama harus berada di posisi awal. Maka penulis harus menganimasi full 360 putaran derajat. Akan tetapi hal itu akan menjadi panjang dan lama. Sedangkan, aset ini dibutuhkan dalam 1 hari. Maka untuk memotong waktu, penulis menganimasi sampai bagian tengah, lalu

lengkungan tersebut langsung penulis *copy-paste* ke titik awal. Walaupun agak patah-patah animasinya namun dapat di perbaiki dengan memperbanyak *in-betweens*. (Lihat gambar 3.4)



Gambar 3.4 animasi salah awan ke-3 dan Revisi oleh senior
(sumber Dokumentasi Pribadi, 2024)

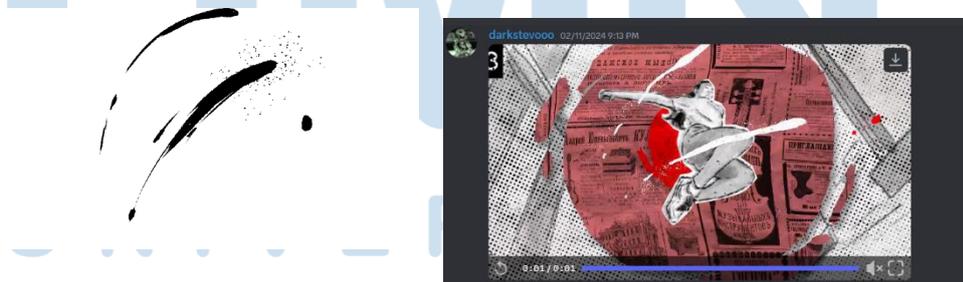
Setelah animasi aset awan sudah selesai, penulis diberi tugas untuk animasi aset awan cepat (Lihat gambar 3.5) untuk salah satu adegan di musik video. Karena dibutuhkan cepat. Maka animasi awan tersebut menggunakan teknik *progressive*. Teknik animasi ini tidak membutuhkan animator untuk membuat *keyframe* dahulu lalu di *inbetween*, namun animasi secara langsung dengan *inbetween* dalam satu proses. Untuk aset *speed* awan tersebut, penulis membuat 3-5 *speed* awan yang dibutuhkan. Karena *frames* yang dibutuhkan tidak banyak, pembuatan aset tersebut cepat.



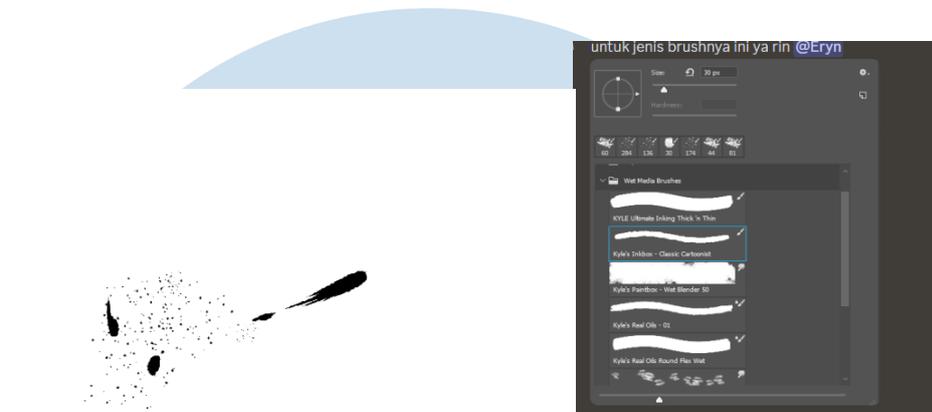
Gambar 3.5 animasi awan cepat
(sumber Dokumentasi Pribadi, 2024)

B. Lucky Strike

Penulis dipercayai untuk melaksanakan animasi iklan “Lucky strike” dimana dalam iklan ini, penulis disuruh untuk membuat aset animasi garis 4 tipe. Pada awalnya, supervisor telah membuat animasi untuk 1 adegan yang digunakan sebagai referensi untuk penulis (Lihat Gambar 3.6). Lalu supervisor memberi contoh dan arahan bagaimana garis harus di animasi kan (Lihat Gambar 3.6) dengan gambaran tersebut. Penulis melaksanakan animasi di aplikasi *Photoshop* karena animasi yang dibutuhkan tidak rumit dan juga kuas yang bertekstur tidak tersedia di *Toonboom harmony*. Animasi tersebut tidak membutuhkan animasi *vector* (*toonboom harmony* merupakan aplikasi yang cocok untuk animasi *vector*, sedangkan *photoshop*, gambarnya jika di *zoom*, menjadi *pixelated*). Selain itu, Penulis juga menggunakan teknik animasi *progressive*. Dimana teknik tersebut tidak membutuhkan rencana *framing* untuk kedepannya dan dapat dilakukan sejalan pengerjaan animasi. Setiap garis memiliki 2 bagian yang harus di animasikan. Pertama, garis dan titik akhir dimana garis itu akan bertemu (Lihat gambar 3.7). Penulis hanya perlu membuat 2 *keyframe* di bagian awal. Titik awal dan titik dimana garis tersebut akan bertemu. Lalu setelah animasi garis sudah selesai, Penulis lanjut membuat cipratan pada titik awal, tengah dan akhir. Karena jika cipratan tersebut di animasi dalam setiap *frame*, akan menimbulkan hasil animasi yang diketahui sebagai *staggering*. Cipratan tersebut juga tidak konstan dan dapat muncul secara acak.



Gambar 3.6 referensi arahan dan kuas yang digunakan
(sumber Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 3.7 titik awal dan akhir di animasi
(sumber Dokumentasi Pribadi, 2024)

C. Agak Laen

Pada proyek produksi film *Agak Laen*, Penulis di percayai untuk membantu animasi untuk komersil Film “*Agak Laen*”. Dimana, supervisor membuat Ilustrasi *still* terlebih dahulu, lalu meng-oper ilustrasi tersebut ke penulis untuk animasinya. Supervisor memberi *Brief* kepada penulis untuk gerakan rambut, kedipan mata, mulut, dan gerakan kepala. Karena ada 4 karakter yang harus digerakan sesuai dalam film “*Agak laen*” (Lihat Gambr 3.8). 3 karakter yang di animasikan hanya perlu gerakan kepala, mulut dan rambut. Akan tetapi karakter paling sulit di animasi adalah karakter Tuyul. Karakter tersebut memiliki kuping yang lancip dan supervisor menginstruksi penulis untuk menggerakan kepala karakter tuyul menoleh kiri dan kanan. Memberi kesan takut. Mengikuti sifat karakter tuyul dalam film “*Agak Laen*”. Akan tetapi, karena Karakter tuyul itu botak. Hal tersebut memudahkan penulis. Walaupun kupingnya lancip. Penulis menggunakan teknik animasi *keyframe* untuk gerakan rambut, mata dan mulut. Dimana penulis merencanakan gerakan terlebih dahulu sebelum menggambar *In-between* dalam animasi tersebut (Lihat gambar 3.8). Penulis mulai dengan menggerakan 3 karakter yang mudah dan menyisahkan karakter Tuyul untuk terakhir. Gerakan kepala karakter Tuyul menggunakan teknik animasi *keyframe* juga. Pada awal, penulis membuat gerakan inti untuk putaran kepala lalu, melanjutkan dengan *in between* dengan *keyframe* sebagai referensi. Namun, karena *timing* pergerakan kepalanya

harus lebih cepat. Penulis menggunakan teknik “*smear*” untuk memberi ilusi kepada sebuah karakter bahwa gerakannya cepat. Lalu sebelum memberi progres kepada supervisor, penulis melakukan pengecekan terakhir.



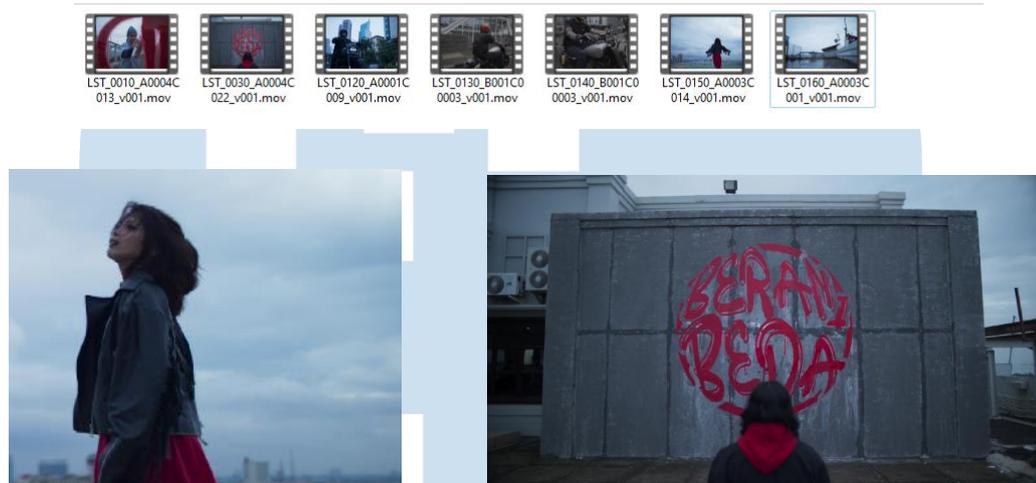
Gambar 3.8 Ilustrasi still
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

2. ILLUSTRASI

A. Iklan “Lucky Strike”

Pada pembuatan iklan “Lucky strike”. Direktur dari iklannya mengajukan untuk membuat ilustrasi still shot untuk meramaikan lucky strike agar iklan tersebut tidak terlihat sepi. Ilustrasi tersebut akan ditampilkan secara cepat, memberi kesan seperti “glitch” untuk adegan-adegan yang tertentu. Penulis di tugaskan untuk membuat ilustrasi 7 adegan (Lihat gambar 3.9). 6 bukan full ilustrasi, hanya orangnya saja yang perlu di ilustrasikan dengan gaya komik dan menggunakan teknik shading cell-shading (Lihat gambar 4.1), dimana teknik ilustrasi ini merupakan teknik gambar yang tidak rumit. Langkah yang diambil yaitu *lineart* dahulu, ikuti sesuai dengan referensi yang telah di berikan oleh supervisor. Lalu mulai *shading*. Dalam teknik ini memiliki 2 langkah untuk *shading*, yang yang pertama menurunkan warna 50% lebih gelap. Lalu langkah kedua untuk *shading* menggunakan tekstur

toner. Kuas yang diberi oleh supervisor. Dimana saat menggunakan *toner*, warnanya harus lebih gelap dari *shading* pertama. Namun penulis harus mengetahui bagian mana yang perlu di *shade* yaitu dengan melihat sumber lampunya. Akan tetapi. Referensi yang diberikan untuk di ilustrasi adalah *still shot* yang buram (Lihat Gambar 3.9).



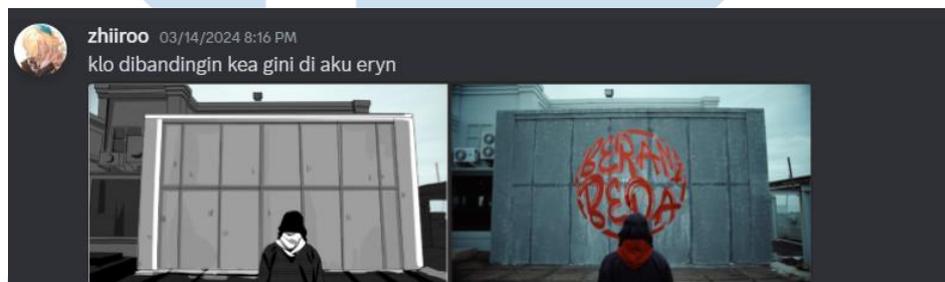
Gambar 3.9 file kasar yang diberikan dan instruksi gaya ilustrasi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Jadi pencahayaan dalam referensi gambar tidak jelas. Maka penulis merubah referensi gambar menjadi hitam putih terlebih dahulu, lalu menurunkan *opacity* ke 30% untuk menggambar ilustrasinya di atas referensi. Dengan ini, penulis menyelesaikan 6 tugas yang diberikan. Akan tetapi, penulis mendapatkan kesulitan saat ingin mengilustrasi gambar ke-7 karena supervisor diminta oleh direktur agar still shot (LST_0020_A0004C020_v001) (Lihat gambar 3.9) di ilustrasi kan juga latar belakangnya. Penulis tidak dapat melaksanakan shot tersebut dengan baik dan kesulitan karena perspektif dan juga detil tidak sesuai. Akhirnya penulis memperbaiki perspektifnya dengan bimbingan senior di studio Uratnadi (Lihat Gambar 4.2).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 4.1 referensi shot sulit
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.2 revisi perbandingan shot diberi oleh senior
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

B. Ramadhan Greeting

Saat Ramadhan mendekat, Uratnadi Studio berencana untuk membuat sedikit kartu salam dengan tema *Godzilla* yang akan di post di halaman instagram Uratnadi. Penulis ditugaskan untuk membuat latar belakang kartu tersebut. *Briefing* yang diterima oleh supervisor yaitu untuk membuat ilustrasi latar belakang gedung dan gunung fuji di Jepang. Referensi yang diberikan oleh supervisor seperti berikut (Lihat Gambar 4.3).



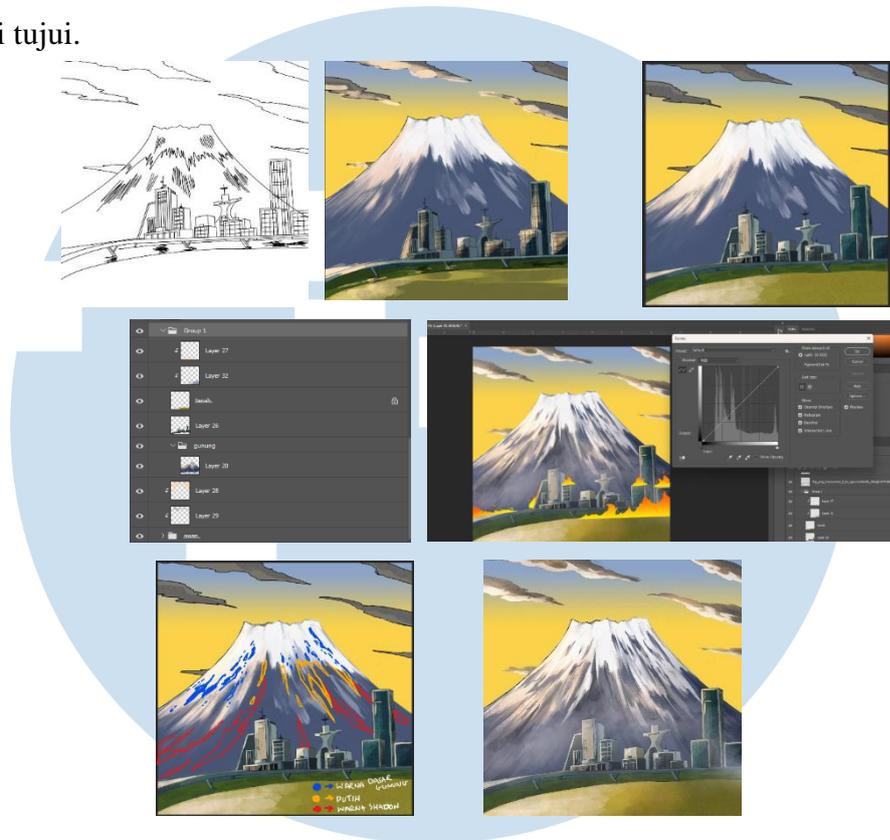
Gambar 4.3 referensi

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Maka penulis menggabungkan kedua referensi menjadi seperti berikut (Lihat Gambar 4.4). Karena supervisor menginstruksi agar latar belakang menggunakan ilustrasi teknik tahun 90-an. Penulis memilih untuk mewarnai dengan teknik lukisan cat minyak dan menipiskan *lineart*. Setelah sketsa, penulis menurunkan *opacity* sketsa dan melanjutkan *base color* seperti berikut (Lihat Gambar 4.4). Lalu, dari *base color*, penulis mulai mendefinisikan arah cahaya, dengan warna yang lebih gelap, penulis melaksanakan *shading* (Lihat Gambar 4.4). Setelah *shading* selesai, penulis melanjutkan melakukan detail seperti *highlight* dan *shading* kedua kalinya untuk mendetil gedung latar belakang. Dimana pada akhir semua ini, penulis menambahkan layer paling baru di atas untuk objek yang sudah di pisah-pisahkan menjadi 3 sesuai instruksi supervisor; objek gunung fuji, gedung, dan dasar latar di ilustrasinya (Lihat gambar 4.4). Setiap objek di grup tersendiri dan di atas grup tersebut, di tambahkan layer akhir yang digunakan sebagai finalisasi untuk setiap objek. Ilustrasi tersebut pun selesai dan sebagai pembetulan akhir, penulis menggunakan alat *curve* untuk membetulkan warna dan menaikkan saturasi (Lihat gambar 4.4). Namun penulis diberi revisi oleh senior (Lihat gambar 4.4) untuk memberi detail lebih banyak kepada gunung Fuji. Setelah revisi, Supervisor

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

memberi lampu hijau pada hasil akhir dan penulis meng-*upload* hasilnya ke *gdrive* yang di tujui.



Gambar 4.4 Proses ilustrasi sampai hasil final

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama kerja Magang di Studio Uratnadi yang berupa *online*. Penulis diwajibkan untuk menggunakan perangkat hape dan berkomunikasi dengan *discord* untuk komunikasi dengan supervisor dan juga di instruksi lewat aplikasi tersebut. Dengan Sistem *Work from home*, dengan banyaknya dampak positif namun ada sisi buruk dengan bekerja secara *online*. Penulis menemukan beberapa kendala saat melaksanakan tipe kerja tersebut:

1. Kendala dengan jaringan penulis yang tidak dapat diprediksi maka dapat menghasilkan beberapa meeting yang terlewatkan
2. Respon supervisor di Studio Uratnadi agak lamban jika membutuhkan revisi, tidak dapat respon dengan cepat namun memerlukan waktu
3. Timbulnya rasa burn-out terhadap penulis karena industri bergerak dengan cepat dan harus menyesuaikan diri dengan proyek-proyek yang berbeda.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dengan kendala-kendala di atas, penulis menemukan beberapa solusi:

1. Penulis membeli *wifi back up* dan selalu menyiapkan kuota sebagai langkah terakhir jika internet penulis mati lagi dan dapat langsung mengikuti meeting.
2. Penulis harus mention *username* dan juga *ping* supervisor untuk setiap *update* di *group chat* bukan di DM. Karena kebanyakan, supervisor membalas lewat chat publik lebih cepat dibanding *chat* pribadi. Jadi jika penulis ingin izin untuk tidak masuk dalam hari tertentu karena sakit atau ada urusan keluarga secara mendadak, harus memberitahu supervisor lewat publik *chat*.
3. Penulis harus lebih terbiasa untuk mengikuti ritme industri dan menyesuaikan diri lebih cepat. Hal tersebut tidak dapat terjadi dengan sekejap namun dengan pengalaman penulis selama di Uratnadi, penulis menjadi dapat menyesuaikan diri dalam industri dan memungkinkan untuk tidak *burn-out* saat melamar kerja di dunia industri animasi.