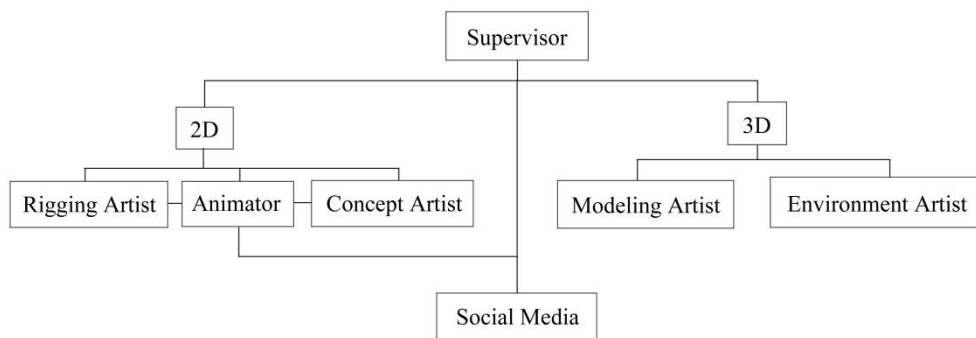


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Dalam proses kerja magang ini peran utama penulis adalah sebagai 2D Rigging Artist yang bertugas untuk membuat *rig* dari tokoh utama Muniverse yaitu Mun Mun dan Karu dengan menggunakan *software* Toon Boom Harmony. *Rig* tersebut kemudian digunakan rekan lain dan penulis sendiri untuk dianimasikan. Hasil animasi berupa video pendek yang digunakan untuk mempromosikan akun Instagram Muniverse.



Gambar 3.1 Bagan Koordinasi Kerja Magang

Di atas merupakan bagan koordinasi kerja magang di Virtuosity. Penulis berada di divisi 2D sebagai Rigging Artist sekaligus Animator.

3.2. Tugas dan Uraian Kerja Magang

Pada bulan pertama penulis melakukan tugas utama sebagai Rigging Artist dan beberapa tugas sampingan berupa membantu kelas umum produksi animasi, menyelesaikan *tagging* untuk *sticker* yang diunggah pada Line Creators Market, serta membuat revisi pada *sticker* yang gagal diunggah karena terhalang *rejection* dari *website* Line Creator.

3.2.1. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1 Tugas yang dilakukan

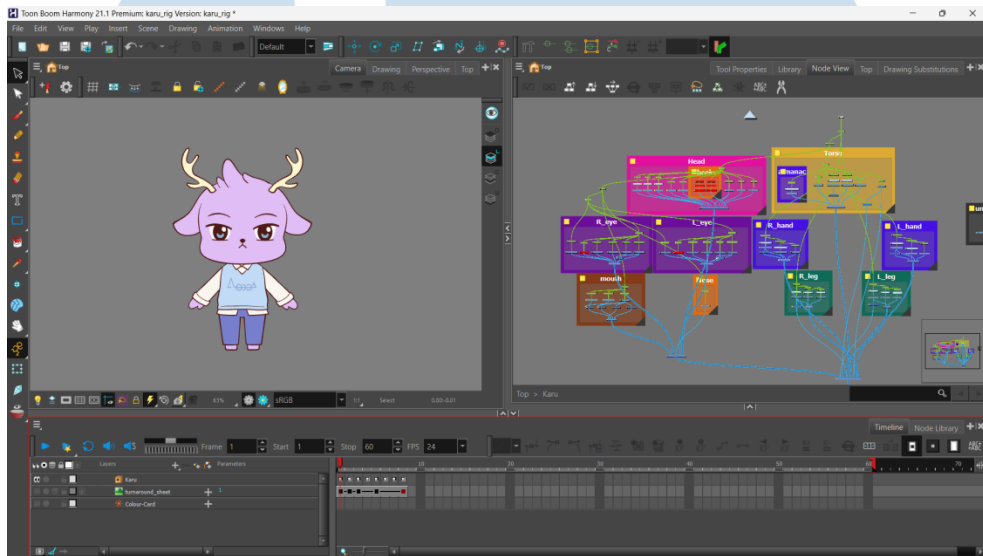
Waktu	Tugas
Minggu ke-1	Membuat <i>rig</i> Karu
Minggu ke-2	Menyelesaikan <i>rig</i> Karu dan <i>test rig</i> Karu
Minggu ke-3	Membuat <i>rig</i> Mun Mun
Minggu ke-4	<i>Test rig</i> Mun Mun dan Karu
Minggu ke-5	<i>Test rig</i> Mun Mun dan Karu
Minggu ke-6	<i>Animating</i> Mun Mun dan Karu
Minggu ke-7	<i>Animating</i> Mun Mun dan Karu
Minggu ke-8	<i>Animating</i> Mun Mun dan Karu
Minggu ke-9	<i>Tagging sticker</i> Line dan membuat revisi <i>sticker</i>
Minggu ke-10	Revisi animasi Mun Mun dan Karu
Minggu ke-11	Revisi <i>sticker</i> dan animasi
Minggu ke-12	Revisi <i>sticker</i> dan animasi
Minggu ke-13	Revisi <i>sticker</i> dan animasi
Minggu ke-14	Membuat animasi
Minggu ke-15	Membuat animasi
Minggu ke-16	Membuat animasi

Tugas utama yang dilakukan penulis seputar membuat *rig* Mun Mun dan Karu sekaligus menggunakan kedua *rig* tersebut untuk animasi, namun ada tugas tambahan yaitu membuat revisi dari *sticker* yang akan diunggah di Line Creator.

3.2.2. Uraian Kerja Magang

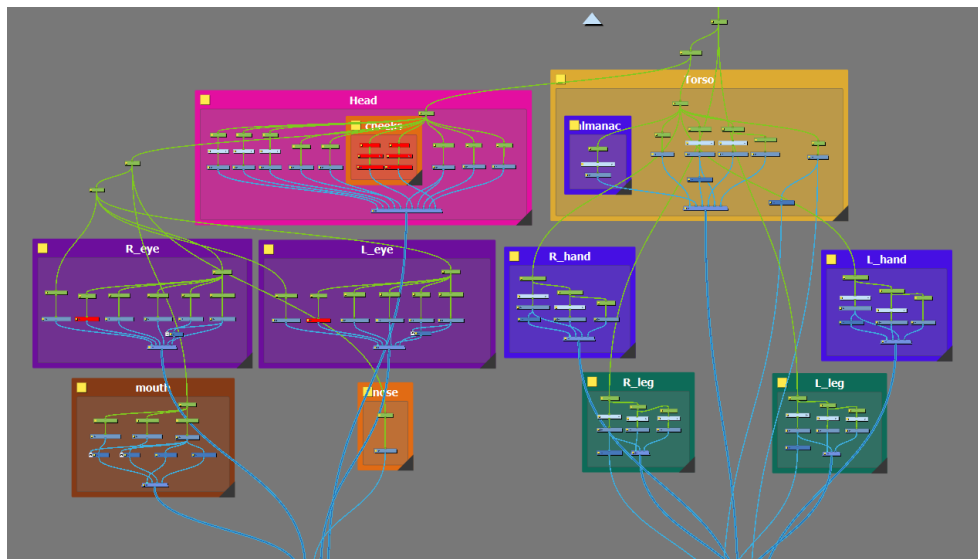
Berikut adalah uraian tugas yang dikerjakan selama masa kerja magang di Virtuosity Film Production Lab.

3.2.2.1. Rigging tokoh Karu



Gambar 3.2 Tampilan rig Karu pada Toon Boom Harmony

Pada proses *rigging* tokoh Karu, penulis menggunakan *software* Toon Boom Harmony. Bagian tubuh tokoh yang dapat digerakkan secara terpisah, mula-mula digambar pada *layer* yang berbeda dan disusun sesuai hierarki pada *node view*; kolom di kanan. Sesuai hierarki artinya jika tubuh digerakkan, maka anggota tubuh lain ikut bergerak, namun jika tangan yang digerakkan maka tubuh tidak perlu bergerak.



Gambar 3.3 tampilan node view dari rig Karu

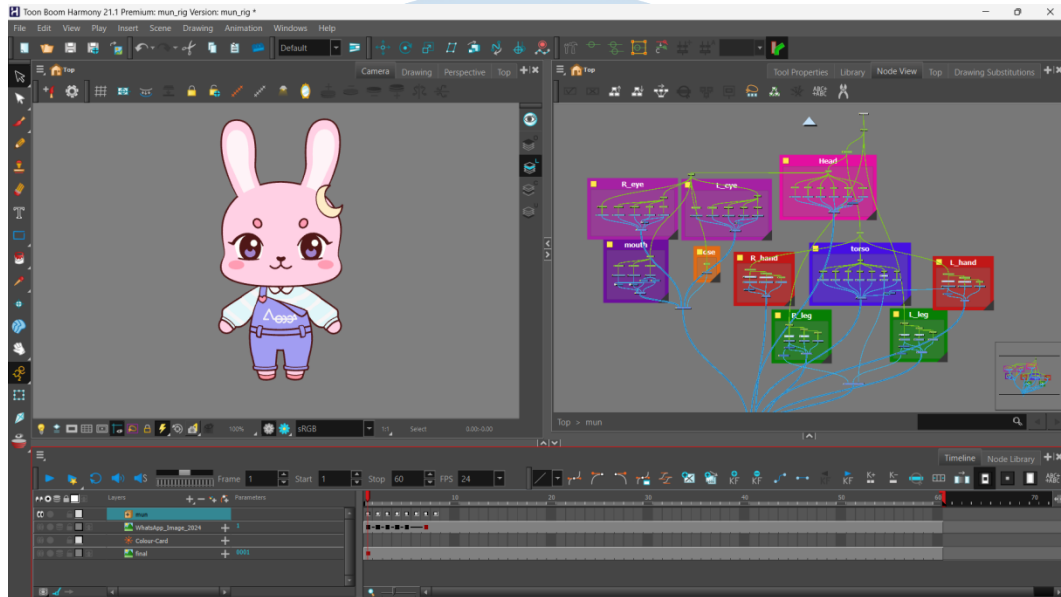
Di atas merupakan tampilan *node view* dari *rig* tokoh Karu. Pengelompokan anggota tubuh Karu terdiri dari kepala, tubuh, tangan kanan-kiri, kaki kanan-kiri, dan beberapa fitur wajah yaitu mata kanan, mata kiri, mulut, dan hidung. Kemudian setelah hierarki di atas selesai, penulis melanjutkan membuat beberapa *angle* lain. Dari tampak depan, tampak tiga perempat, tampak samping, tampak belakang, hingga berputar kembali lagi ke tampak depan.



Gambar 3.4 delapan angle dari tokoh Karu

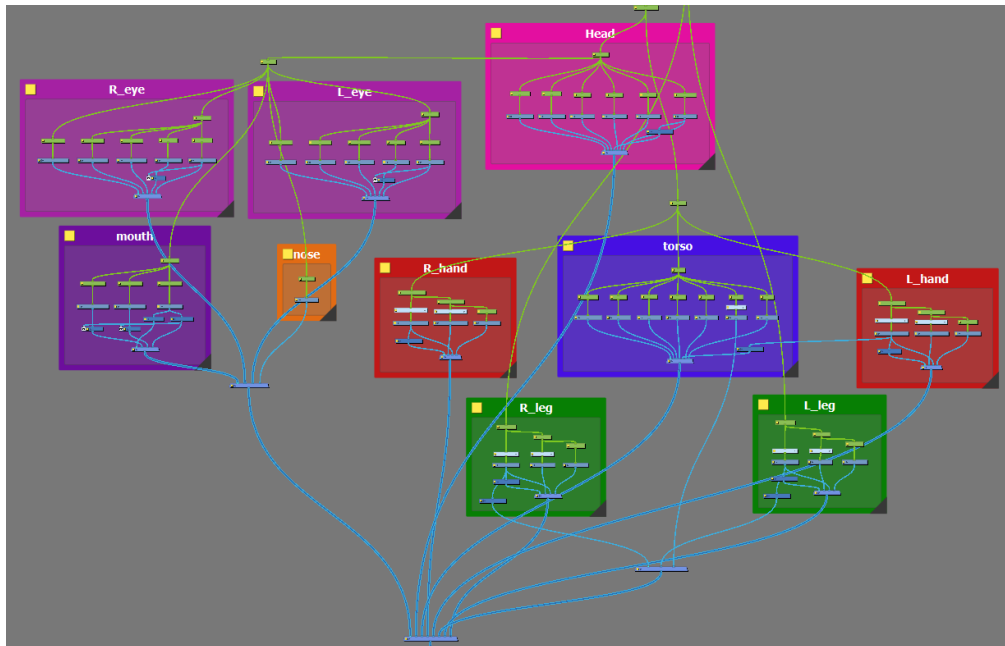
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2.2.2. Rigging tokoh Mun Mun



Gambar 3.5 tampilan rig Mun Mun pada Toon Boom Harmony

Urutan proses pembuatan *rig* Mun Mun secara garis besar sama dengan Karu. Yang membedakan hanyalah fitur-fitur tambahan seperti tanduk pada Karu, bulan di kepala Mun Mun, dan badan Mun Mun yang dibagi menjadi beberapa *layer* karena memakai dua lapis baju. Pada proses ini penulis menemukan kendala pada telinga Mun Mun yang tidak bisa ditekuk secara fleksibel menggunakan *deformer tool*. Solusi untuk menggerakkan telinga Mun-Mun dengan menggunakan *drawing substitution* atau menggerakkan *peg* nya. Menggerakkan *peg* berguna untuk gerakan minor ketika kepala Mun Mun mengayun, namun untuk membuat telinga Mun Mun menekuk atau turun ke bawah harus dibantu dengan *drawing substitution*.



Gambar 3.6 tampilan node view dari rig Mun Mun

Di atas merupakan tampilan *node view* dari *rig* Mun Mun. Pengelompokan anggota tubuh Mun Mun sama dengan Karu. Kemudian penulis juga membuat delapan *angle* dari Mun Mun.

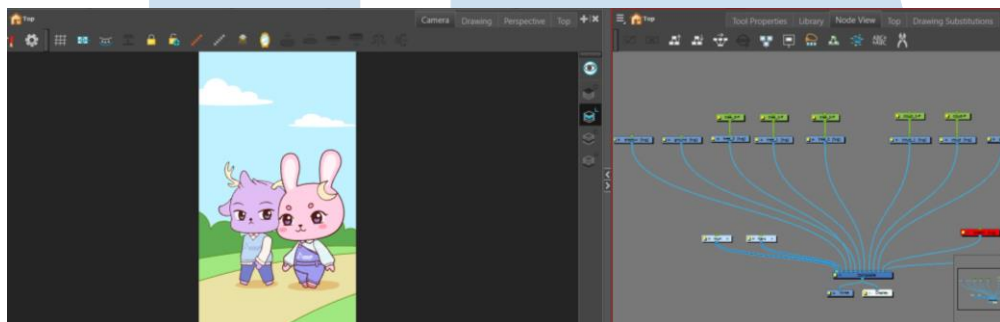


Gambar 3.7 delapan angle dari tokoh Mun Mun

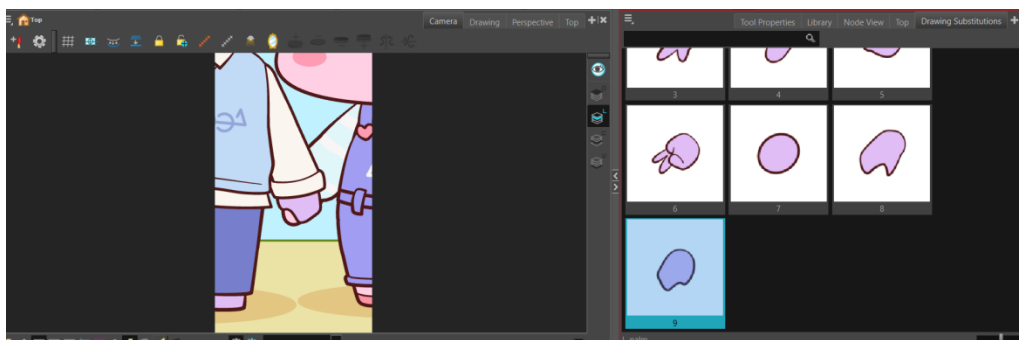
Pembuatan delapan *angle* dari Mun Mun ini sedikit berbeda dengan Karu karena ada beberapa bagian yang tidak simetris yaitu baju dan *hair pin* bulan.

3.2.2.3. Pembuatan Animasi

Setelah *rig* Mun Mun dan Karu selesai, kedua *rig* digunakan untuk pembuatan animasi pendek di mana kedua tokoh berjalan bersama lalu bergandengan. Untuk membuat tokoh tampak berjalan, penulis tidak hanya menggerakkan tangan dan kaki tokoh; penulis juga menggerakkan objek-objek di belakangnya seperti semak-semak dan awan.



Gambar 3.8 interface pembuatan animasi Mun Mun dan Karu di Toon Boom Harmony
Selanjutnya untuk membuat tangan tokoh bergandengan, penulis menggunakan *drawing substitution* karena tangan tokoh dibuat secara sederhana tanpa jari-jari yang terpisah.



Gambar 3.9. detail fitur *drawing substitution* di Toon Boom Harmony

3.2.3. Kendala yang Ditemukan

Berikut beberapa kendala yang dialami penulis ketika melaksanakan program kerja magang.

1. Penulis belum berpengalaman menggunakan teknik animasi *cut out* sehingga detail *rig* yang dibuat penulis terbatas misalnya di bagian jari tokoh.
2. Komunikasi antara Mahasiswa Magang dan Dosen Supervisor cenderung lambat sehingga pekerjaan tidak bisa diselesaikan dengan cepat.

3.2.4. Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut solusi dari kendala yang ditemukan selama proses kerja magang.

1. Mengatasi detail-detail bagian tubuh tokoh seperti tangan dan telinga, dengan menggunakan fitur *drawing substitution* di Toon Boom Harmony.
2. Membuat grup komunikasi di aplikasi Discord dan memantau progres kerja melalui website ClickUp.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA