

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Penulis yang mengajukan praktek kerja magang diterima dan ditempatkan di dalam divisi animasi yang saat itu sedang mengerjakan proyek TV series yang akan ditayangkan di Disney Junior. Proyek TV series ini merupakan proyek dengan status *undisclosed* karena kontrak yang telah dilakukan Lumine Studio dengan produser dari TV series tersebut.

Proyek kedua yang dikerjakan oleh penulis juga memiliki ketentuan serupa. Proyek kedua ini adalah proyek *pitching* untuk *feature film*. Oleh karena itu, penulis tidak diperkenankan mencantumkan judul, cerita, karakter, dan semua detail lainnya dari kedua proyek tersebut. Penulis hanya akan menuliskan tehnik yang digunakan dan pengaruh dari sifat setiap karakter yang mempengaruhi proses pembuatan animasinya.

Di Lumine Studio yang merupakan perusahaan animasi yang tergolong kecil, satu orang dapat memegang beberapa peranan dalam perusahaan. Berikut ini akan dijelaskan bagaimana pembagian tugas di dalam Lumine Studio menurut struktur organisasi dan *job desk* masing-masing pihak.

<b>Project Manager</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Berhubungan langsung dengan pihak klien</li> <li>-Menyusun waktu pelaksanaan proyek</li> <li>-Menerima dan melakukan <i>double check</i> hasil animasi dari animation supervisor</li> <li>- Mengorganisir <i>scene</i> yang akan dibagikan</li> </ul>
<b>Animation Supervisor</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memeriksa hasil animasi setiap animator yang telah diperiksa terlebih dahulu oleh lead animator</li> <li>- Memantau perkembangan setiap animator</li> <li>- Berhubungan langsung dengan project manager</li> <li>- Membimbing dan mengawasi para animator yang bekerja di luar jam kerja kantor</li> </ul>
<b>Lead Animator / Mentor</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memeriksa hasil animasi setiap animator yang dibimbing</li> <li>- Mencatat kesalahan teknis dalam <i>scene</i> kepada animation supervisor atau project manager</li> <li>- Membimbing para animator pemula dan mengawasi perkembangannya</li> <li>- Mengerjakan animasi dengan tingkat kesulitan yang tinggi</li> </ul>
<b>Animator</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengerjakan <i>scene</i> animasi yang telah dibagikan sesuai kemampuan</li> <li>- Melaporkan kesalahan teknis yang terdapat dalam <i>scene</i> kepada lead animator</li> <li>- Mengunggah <i>scene</i> yang telah selesai ke dalam server</li> </ul>

Gambar 3.1 Tabel Koordinasi dan *Job Desk*

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Praktek kerja nyata dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2013 dan berlangsung selama 8 minggu atau 2 bulan dan berakhir pada tanggal 13 Mei 2013. Penulis memegang dua proyek selama praktek kerja nyata berlangsung, dimana penulis kemudian bekerja sebagai 3D animator dalam kedua proyek tersebut. Berikut ini adalah *timeline* penulis selama bekerja di Lumine Studio beserta proyek yang sedang dikerjakan.

*Deadline* dan waktu pengerjaan proyek berlangsung kurang lebih dua minggu untuk setiap episode yang baru masuk. Namun ada kalanya penulis diminta untuk mengerjakan revisi dari episode-episode yang sudah lalu

dikarenakan revisi yang telah diberikan kepada pihak Lumine Studio dari klien. *deadline* dari revisi kurang lebih satu minggu untuk setiap episode yang sudah pernah dikerjakan.

Minggu ke-	1	2	3	4	5	6	7	8
Proyek								
Undisclosed TV Series Episode 115A								
Undisclosed TV Series Episode 116A								
Undisclosed TV Series Episode 118B								
Undisclosed TV Series Episode 120B								
Undisclosed Pitching Feature Film								

Gambar 3.2 *Timeline* Proses Kerja

Setiap warna dalam *timeline* mewakili setiap proyek yang dikerjakan oleh penulis dalam dua bulan. Ada kalanya sebuah proyek baru dapat benar-benar rampung setelah berselang beberapa minggu, selain disebabkan oleh adanya revisi dari pihak klien, hal ini juga dapat disebabkan oleh kesalahan teknis di dalam sebuah *scene* yang menyebabkan harus menunggu pihak *production house* yang lain untuk menyelesaikan kesalahan tersebut sebelum dapat dikerjakan kembali. Kesalahan demikian membuat *scene* tersebut tidak dapat dikerjakan oleh pihak Lumine Studio, hal ini disebut dengan istilah *on hold*.

Saat sebuah proyek baru diberikan kepada *project manager*, proyek tersebut berupa *scene* yang kemudian dibagikan kepada setiap animator secara merata sesuai dengan kemampuan dan tingkat kesulitan masing-masing. Setelah *project manager* menuliskannya ke dalam sebuah daftar *scene*, *scene* yang masih

mentah akan dimasukkan ke dalam server yang dapat diakses oleh setiap komputer. Selain *scene* mentah, disertakan pula *storyboard*, *previz*, dan cerita setiap episode secara keseluruhan. *Previz* dapat berupa satu kesatuan ataupun terpisah berdasarkan setiap *scene*. Penulis akan mengambil *previz* dan *scene* dari server dan membuat folder baru di dalam komputer sebelum kemudian dianimasikan. Pekerjaan yang telah diselesaikan akan dimasukkan kembali ke dalam server dengan format judul yang berbeda.

### **3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang**

Selama penulis bekerja di Lumine Studio, penulis diperkenankan mengerjakan animasi untuk dua proyek yang berbeda. Kedua proyek ini memiliki ciri khas dan ketentuan yang berbeda sesuai dengan permintaan dari klien. Kedua proyek ini memiliki status *undisclosed* sehingga penulis tidak dapat mencantumkan keterangan yang mendetail mengenai kedua proyek tersebut, begitu pula dengan gambar-gambarnya. Namun dalam bab ini, penulis hanya akan menjelaskan dengan spesifik proses pengerjaan pada proyek *undisclosed TV series* untuk Disney Junior, dimana sifat karakter memiliki peranan yang besar dalam animasinya sesuai keinginan dari pihak klien. Penulis akan menjelaskan proses animasi serta pengaruh dari sifat pada sebuah karakter dengan menggunakan model 3D dari internet dan juga sketsa-sketsa kasar.

Penulis telah melakukan penelitian-penelitian mengenai pengaruh dari sifat sebuah karakter kepada proses maupun hasil animasi pada laporan tugas akhir penulis yang berjudul “Pembangunan Sifat dan Penjiwaan Karakter dalam Film Animasi Break Zone”. Teori-teori serta prinsip-prinsip animasi saling

berhubungan satu sama lain dalam membentuk sebuah animasi yang disesuaikan dengan sifat masing-masing karakter di dalam proyek yang penulis pegang. Berikut ini merupakan penerapan dari ilmu yang telah dipelajari dan terlebih dahulu diterapkan kepada proyek tugas akhir penulis kepada sebuah proyek lain dengan media yang berbeda dengan program yang sama sekali berbeda. Dari praktek kerja nyata di Lumine Studio, penulis diberikan kesempatan untuk mempelajari proses pembuatan animasi yang tepat, dan bagaimana sifat sebuah karakter sangatlah berpengaruh di dalam pembuatan animasi.

### **3.3.1. Pengerjaan Proyek Undisclosed TV Series untuk Disney Junior**

Proyek TV series ini merupakan proyek gabungan beberapa *production house*, dimana Lumine Studio hanya memegang bagian animasinya saja. Lumine Studio akan menerima sejumlah *scene* yang di dalamnya sudah terdapat karakter, *background*, dan obyek-obyek pelengkapannya. Umumnya sebuah episode akan dibagi menjadi dua, pengerjaan animasi setengah dari episode yang datang setiap minggu tersebut merupakan tanggung jawab Lumine Studio. Berikut ini adalah proses pengerjaan animasi dari TV series tersebut.

#### **1.) Pra-produksi**

- a.) *Project Manager* menerima kiriman *scene* dari Infinite Frameworks Studio di Batam yang memegang bagian *modeling environment and characters*. Kemudian membagikan *scene*

tersebut ke dalam bentuk list yang disertakan dengan nama animator yang akan bertanggung jawab terhadap *scene* tersebut. Pembagian tersebut berdasarkan tingkat kesulitan animasi, jumlah karakter dan durasi atau juga jumlah *frame* di dalam *scene* tersebut.

EL120B_064		130	med	Cynthia
EL120B_065		31	med	Cynthia
EL120B_066		134	hard	Cynthia
EL120B_068		151	hard	Cynthia

Gambar 3.3 List Setiap *Scene*

- b.) *Scene* dimasukkan ke dalam server dalam bentuk folder-folder. Folder tersebut akan berisi potongan klip berupa *previz* dan 2D *animatics* yang diambil dari *storyboard* berkenaan dengan *scene* yang dikerjakan. Hal ini untuk memudahkan setiap animator agar dapat mengerjakan bagian masing-masing dengan cepat. Potongan klip *previz* merupakan patokan dari layout yang juga memberikan garis besar dari gerakan apa saja yang ingin dicapai dan juga perkiraan *timing* di dalam potongan *scene* tersebut.
- c.) *Scene* yang diberikan telah siap dianimasikan. Bukan hanya berisi karakter, *background* dan obyek-obyek pelengkap, tetapi juga telah disesuaikan dengan *layout* pada *previz*. Begitu juga dengan *timing* gerakannya. Umumnya karakter ataupun kamera pada *scene* telah memiliki satu atau dua *keyframe* di dalamnya yang disesuaikan

dengan *previz*. Frame-frame tersebut memiliki *timing* yang sangat kasar dan masih memerlukan banyak perubahan.

d.) *Scene* yang masih berupa *layout* akan memiliki format nama dengan kode episode, nomor *scene*, dan kode 0001 di belakangnya. Angka 001 memberikan arti bahwa *scene* tersebut masih belum dirubah. *Scene* yang telah dirubah oleh para animator Lumine Studio akan memiliki format yang berbeda untuk memudahkan *project manager* dalam pendataan dan pengiriman kembali kepada pihak lain.

## 2.) Produksi

### a.) Memposisikan *Layout*

Hal pertama yang dilakukan oleh penulis adalah memposisikan karakter sesuai dengan *previz*. *Scene* yang diberikan umumnya telah disesuaikan oleh pihak IFW (Infinite Frameworks Studio), namun seringkali tidak sesuai dengan *layout* dan masih perlu penyesuaian. Pada tahap ini, karakter masih dalam posisi *default*. Pertama-tama penulis akan memasukkan karakter ke dalam posisi yang disesuaikan dengan *storyboard* dan *2D animatics*.



Gambar 3.4 Sketsa *Storyboard*



Gambar 3.5 Memposisikan *Layout* pada Karakter 3D

b.) Sketsa Kasar Gerakan

Setelah memposisikan *layout* karakter, penulis merencanakan gerakan apa yang akan dimasukkan ke dalam *scene*. Untuk *scene* dengan jumlah *frame* yang pendek, seringkali karakter hanya diberikan satu posisi gerakan saja di dalam *storyboard*. Padahal tidak mungkin karakter hanya akan memiliki satu gerakan sepanjang *scene* berlangsung, animasi akan menjadi tidak natural. Seringkali untuk *scene* dengan durasi yang panjang, bisa terdapat 2 sampai 3 gerakan di dalamnya seperti yang digambarkan di *previz*, *2D animatics* dan *storyboard*. Namun tidak jarang, penulis harus kreatif dalam membuat

animasi, karena ternyata masih cukup banyak *timing* yang tersisa, atau gerakan membutuhkan alternatif gerakan karena gerakan yang digambarkan pada *2D animatics* hanya merupakan gambaran kasar.

Di sini penulis diajarkan untuk menggali lebih dalam sebuah gerakan dan arti yang ditimbulkan. Terlalu sedikit gerakan akan membuatnya tidak natural, namun gerakan yang terlalu banyak juga akan membuat penonton kehilangan pesan yang hendak disampaikan karena terusik oleh gerakan yang berlebihan. Animator diberikan kebebasan untuk membuat gerakan-gerakan yang lebih menarik, lebih tidak menghabiskan durasi, dan yang terpenting adalah gerakan yang dipresisikan dengan *timing* dari dialog.

Membuat gerakan yang dipresisikan dengan dialog sangatlah penting, di sini penulis diajarkan dan dianjurkan untuk merencanakan terlebih dahulu gerakan apa yang perlu dan gerakan mana yang tidak perlu ketika karakter membawakan sebuah dialog. Dari sebuah dialog, mendengarkan intonasi suara, maka penulis dapat melihat dimana diperlukan sebuah penekanan. Penekanan yang dimaksud adalah memberikan gerakan yang mendukung di saat sebuah dialog berada di titik-titik tertentu, sehingga hal ini akan menciptakan sebuah penekanan yang menyampaikan pesan pada penonton melalui gerakan dan intonasi suara dalam dialog.



Gambar 3.6 Sketsa Kasar dan Penekanan pada Intonasi

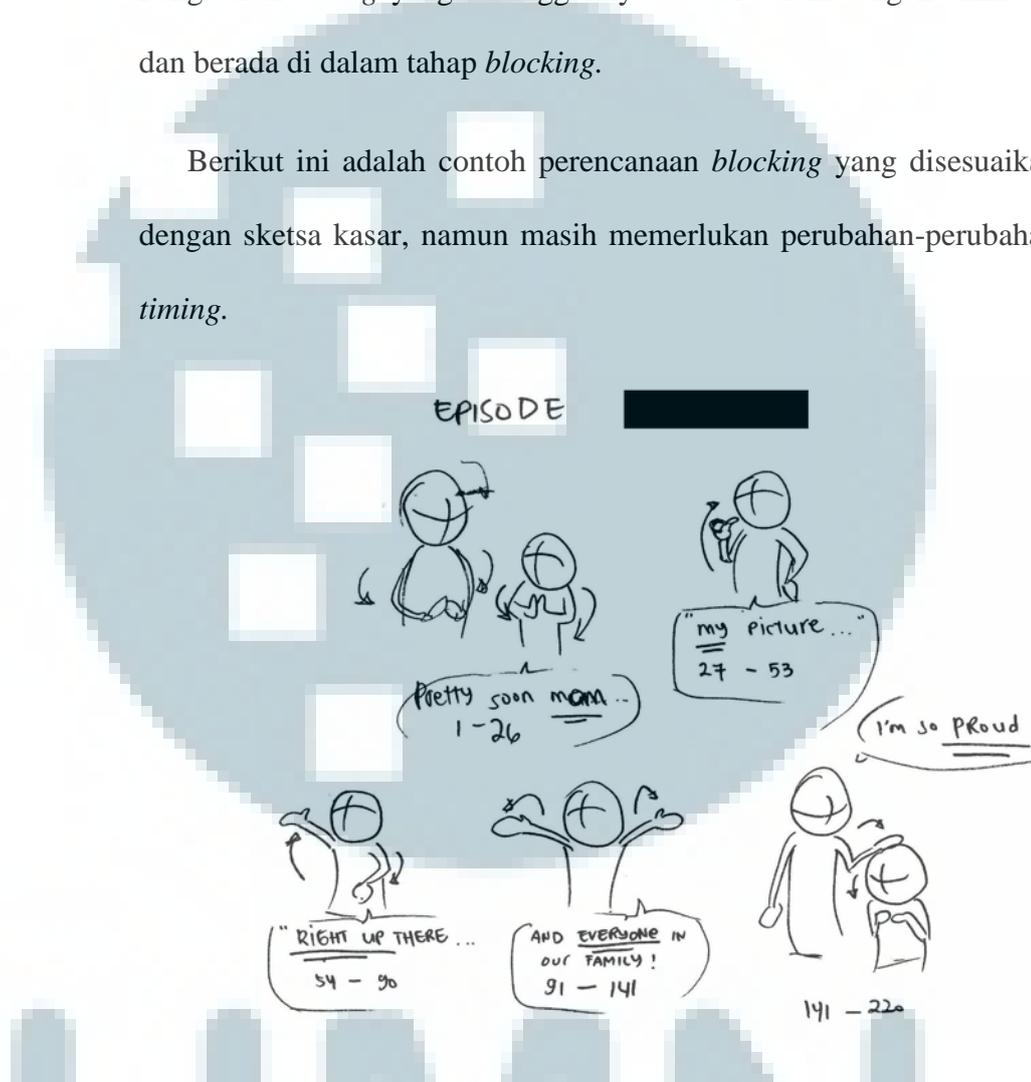
### c.) *Blocking*

Istilah *blocking* berarti sebuah tahapan dimana penulis menerapkan sketsa kasar ke dalam karakter 3D-nya. Bukan hanya sekedar menerapkan sketsa ke dalam bentuk 3D-nya tetapi juga menyesuaikan *timing* dari animasi. Tahap ini adalah tahap yg krusial dikarenakan penentuan *timing* akan menjadi kunci utama dari animasi itu sendiri.

Peletakkan *keyframe* yang merupakan gerakan-gerakan utama di dalam *scene* awalnya disesuaikan persis dengan *storyboard*. Namun yang seringkali terjadi adalah perbedaan durasi dan pengaruh dialog di dalam *scene*. Sebuah *scene* dapat memiliki 2 gerakan utama yang hendak dicapai dan digambarkan di dalam *storyboard*, namun pada kenyataannya, setelah dialog dan gerakan disesuaikan dengan *timing* dari *2D animatics*, ternyata animasi tersebut tidak berjalan sesuai

rencana. Hal ini dikarenakan perencanaan *timing* pada *2D animatics* masih berupa bayangan kasar dan belum diterapkan ke dalam animasi. Pengaturan *timing* yang sesungguhnya ada di dalam tangan animator dan berada di dalam tahap *blocking*.

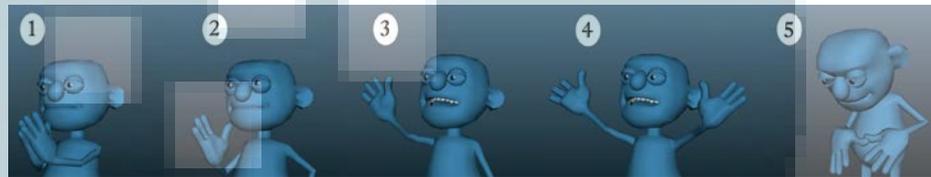
Berikut ini adalah contoh perencanaan *blocking* yang disesuaikan dengan sketsa kasar, namun masih memerlukan perubahan-perubahan *timing*.



Gambar 3.7 Sketsa dan Penentuan *Timing* Kasar

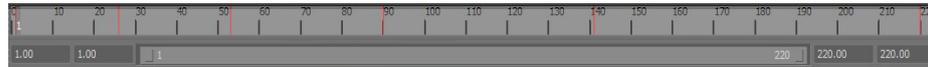
Terdapat dua karakter dalam contoh *scene* berikut ini, *scene* ini memiliki durasi sebanyak 220 *frames*. Terdapat 5 gerakan utama di dalam *scene* seperti yang digambarkan di dalam 2D animatic dan *storyboard*. *Timing* yang digambarkan masih berupa perkiraan yang kasar, atau bisa juga disebut dengan istilah *timing* yang idealis. Namun

pada sketsa kasar dapat terlihat bahwa penulis perlu mempertimbangkan hal-hal lain seperti dimana letak penekanan gerakan yang disesuaikan dengan dialog. Tampak pada gambar 3.6, dialog diberi garis bawah untuk kata yang memiliki intonasi dan memerlukan unsur penekanan dalam animasinya. Penulis kemudian memposisikan karakter sesuai dengan *2D animatic* dan menyesuaikan *timing* dengan memasukkan *keyframes* ke dalamnya.



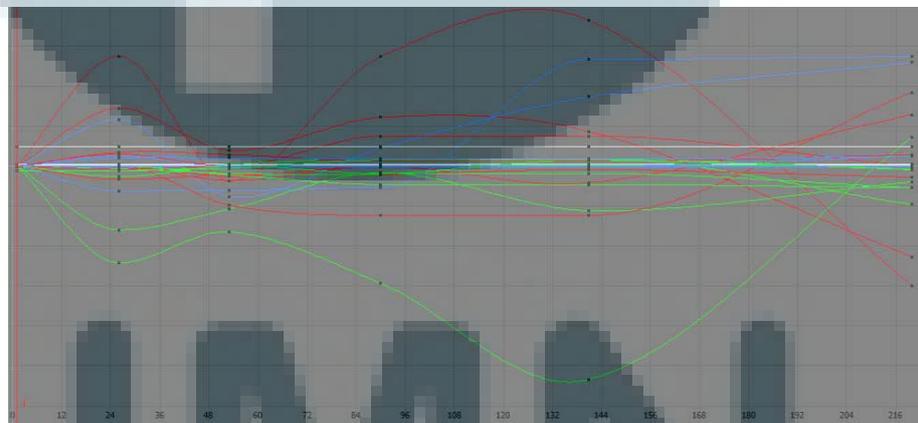
Gambar 3.8 Memposisikan karakter 3D untuk Tahap *Blocking*

Pada gambar 3.7, penulis menjelaskan proses memposisikan karakter utama di dalam *scene*. Pada pose kedua merupakan karakter menunjuk diri dengan mengepalkan tangan, namun keterbatasan *rigging* pada karakter yang penulis gunakan untuk menjelaskan dalam laporan ini masih sangat sederhana dan penulis tidak dapat menganimasikan jari-jari karakter tersebut. Tahap *blocking* ini terbagi atas tahap memposisikan karakter dan menyesuaikan *timing*. *Blocking* berarti karakter belum memiliki gerakan yang halus, *blocking* dapat juga disebut dengan *pose to pose*. Berikut ini adalah *keyframe* pada *time slider* yang dibuat untuk tahap *blocking*.



Gambar 3.9 Membuat *Keyframe* untuk Setiap *Key Poses*

Dalam pembuatan *keyframe* ini, penulis harus memastikan setiap *controller* dipilih terlebih dahulu sebelum mengunci dengan menekan S pada keyboard yang dengan otomatis akan menciptakan *keyframe* di dalam *time slider*. Semua *controller* pada karakter harus dipilih dan dikunci pada tahap ini dengan tujuan memudahkan penulis dalam penentuan *timing*. Perubahan *timing* dapat dilakukan dengan lebih mudah dengan menggunakan *graphic editor*. Pada *graphic editor*, setiap *keyframe* yang dibuat akan tampak dan membentuk sebuah grafik garis pergerakan animasi dari awal sampai akhir *frame*.

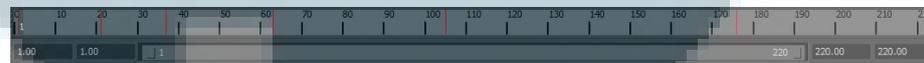


Gambar 3.10 Bentuk *Graphic Editor* pada Tahap *Blocking*

Ketika penulis akan merubah *timing* gerakan, penulis akan memblok *keyframe* semua *controller* pada badan dan menggesernya di dalam *graphic editor*. Perubahan *timing* yang terjadi akan serentak dan

lebih efisien daripada menggeser *keyframe* masing-masing *controller* pada *time slider*.

Setelah tahap pertama *blocking* telah selesai, penulis kemudian menyesuaikan *timing* sebuah pose pada karakter. *Timing* ini sangat ditentukan oleh penekanan yang telah direncanakan terlebih dahulu dalam proses pembuatan sketsa kasar lebih lanjut. Pentingnya menyesuaikan *timing* ini adalah untuk memastikan setiap *key poses* teranimasikan pada saat yang tepat. Hal ini juga nantinya akan mempengaruhi perhitungan *timing* untuk *anticipation* dan juga *overshoot*. Berikut ini adalah perubahan *timing* dalam *scene* setelah disesuaikan dengan dialog.



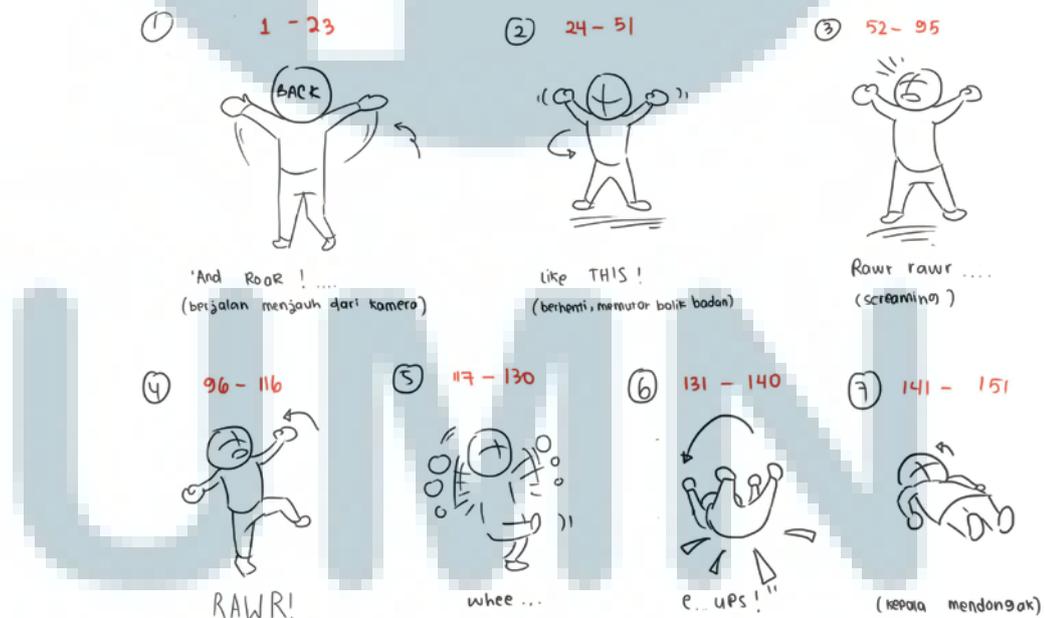
Gambar 3.11 Penyesuaian *Timing* pada Tahap *Blocking* yang Kedua

#### d.) *In-between*

Tahap ini adalah tahap dimana penulis membangun sifat dan pembawaan sebuah karakter ke dalam animasi. Penulis diberi kebebasan untuk merubah gerakan dasar apabila terdapat perubahan *timing* dari *storyboard* yang memungkinkan penulis memiliki durasi yang belum terisi dengan gerakan. Penulis juga diperkenankan mengganti gerakan selama gerakan tersebut tidak memberikan pesan yang berbeda dengan *storyboard* dan dirasa mampu memberikan penekanan akan sifat karakter yang khas.

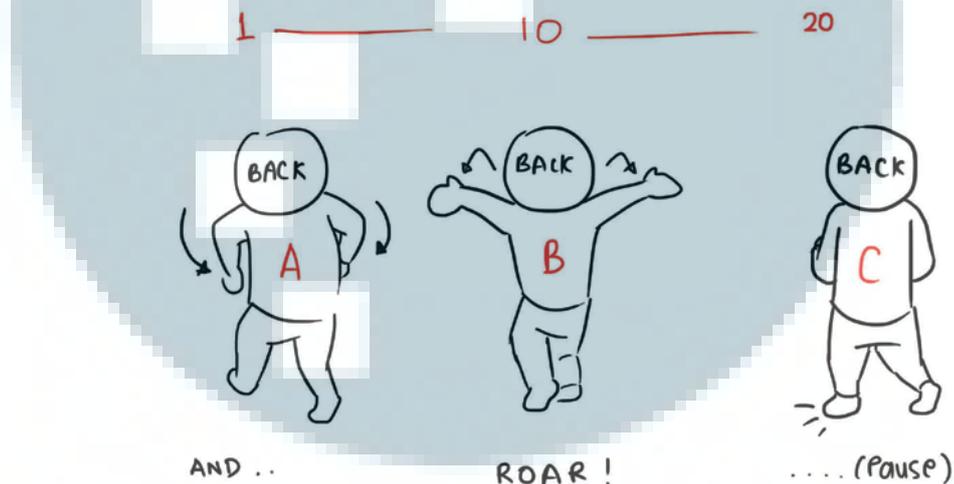
Di dalam *storyboard* seringkali terdapat pose yang memiliki durasi terlampau panjang dan di sinilah peranan seorang animator dibutuhkan untuk mengisi gerakan yang kosong sehingga animasi terasa lebih natural. Di sini penulis akan menjelaskan proses yang dilalui penulis untuk membuat animasi yang menggambarkan sifat dan pembawaan sebuah karakter dalam tahap *in between*.

Pertama-tama penulis melihat *storyboard* dan melakukan *blocking* tahap pertama terlebih dahulu. Pada *scene* ini, karakter utama yang merupakan anak-anak berusia di bawah 10 tahun memiliki sifat yang energik dan penuh semangat. Karakter ini sedang dalam ketakutan karena melihat seekor monster dan berusaha menceritakannya kepada teman-temannya tentang apa yang ia lihat.



Gambar 3.12 Sketsa *Storyboard* untuk Sebuah *Scene*

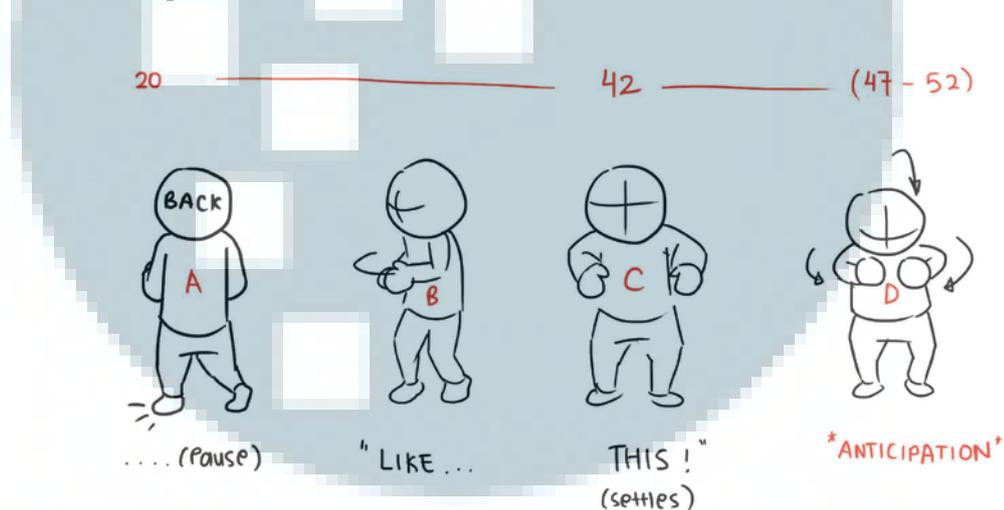
Setelah proses menyesuaikan *timing* pada tahap *blocking* telah selesai, penulis mulai merencanakan *in between* dengan melakukan sketsa kembali. Di antara sebuah pose dengan pose utama yang lain, penulis menggambarkan berapa waktu yang sesungguhnya dibutuhkan untuk masuk ke dalam pose, berapa durasi dari *anticipation* yang diperlukan dan transisi ke dalam pose yang lain dengan memasukkan *overshoot* terlebih dahulu. Penulis akan menjelaskan dengan lebih mendetail proses pembuatan *in between* dengan menggunakan sketsa.



Gambar 3.13 Pembuatan *In Between* untuk *Key Pose* Pertama

Pada gambar 3.13 penulis membuat sketsa animasi yang terbentuk untuk *key pose* pertama dengan dialog “and roar”. Dapat dilihat di sini, animasi hanya memerlukan durasi sebanyak 20 *frames*. Pada *frame* pertama (pose A), karakter telah melakukan pose yang digunakan untuk *anticipation* yang penulis bentuk dengan terpaksa karena keterbatasan durasi dialog yang pendek tidak mampu menampung gerakan yang diharapkan. Dari pose A ke pose B, karakter membutuhkan waktu 10

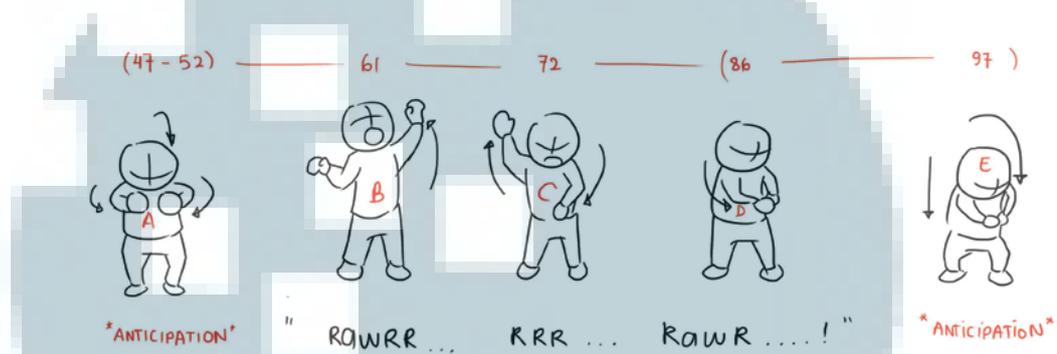
*frame*. Penulis melakukan ini untuk mendapatkan waktu yang tepat untuk menciptakan penekanan pada kata “roar” dan menciptakan *timing* yang tepat bagi karakter ketika akan membalikkan badan, yaitu saat kaki kiri karakter pada pose C menapak dan kaki kanan bersiap untuk melangkah lagi. Maka dari itu, pose A pada *frame* 1 dibuat demikian untuk menghemat waktu yang diperlukan karakter untuk masuk ke dalam pose B. Pada *frame* 20, karakter menapakkan kakinya sebagai *anticipation* sebelum memutarakan badan ke arah kamera.



Gambar 3.14 Pembuatan *In Between* untuk *Key Pose* Kedua

Pada gambar 3.14, penulis menggambarkan proses karakter dari pose A sampai dengan pose B yang memakan waktu sebanyak 22 *frames* untuk karakter melakukan putaran 180 derajat menghadap kamera. Pose C merupakan pose yang dilakukan karakter ketika tubuh karakter telah melakukan putaran sempurna dan berhenti sejenak sebelum melakukan pose D yang merupakan *anticipation*. Pose C merupakan pose yang penulis ciptakan sendiri dan tidak sesuai dengan

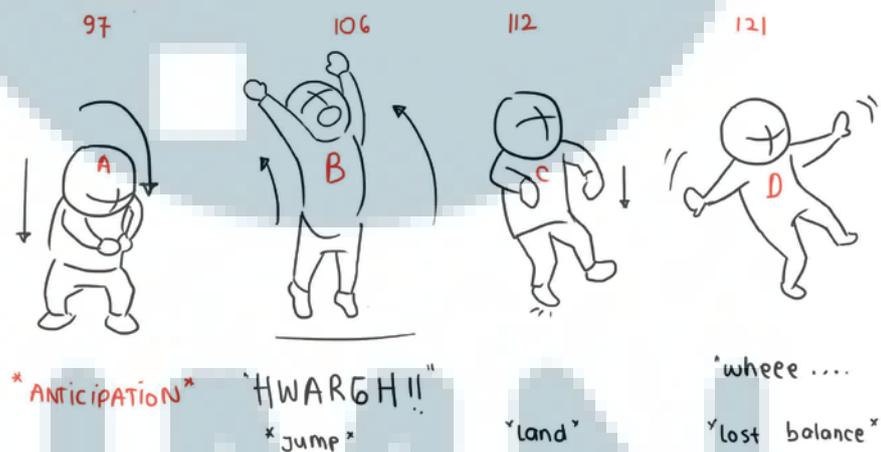
*storyboard* karena penulis ingin mempertahankan karakter yang merupakan anak-anak dan memiliki sifat yang bersemangat dan suka menggebu-gebu dalam bercerita. Untuk menciptakan sifat karakter yang penuh semangat, penulis memberikan *anticipation* yang cukup untuk menimbulkan *impact* pada pose berikutnya sebanyak 5 *frames*.



Gambar 3.15 Pembuatan *In Between* untuk *Key Pose* Ketiga

Pada *key pose* ketiga ini, penulis mendapatkan kesempatan untuk menggali lebih dalam gerakan yang dapat dimasukkan pada karakter. *Scene* ini memberikan peluang untuk menganimasikan karakter dengan sifat yang khas dan pembawaan seorang anak-anak. Meskipun *timing* pada *keypose* ini memakan durasi yang sama yaitu dari *frame* 52 sampai dengan 95, namun sebuah pose dapat berbuah menjadi 5 anak pose dalam tahap *in between*. Pose B, C dan D merupakan gerakan mencakar yang dikombinasikan dengan gerakan tubuh yang melebih-lebihkan untuk menggambarkan karakter yang bersemangat. Gerakan-gerakan ini masing-masing memiliki *anticipation* di dalamnya. Pose A yang mempersiapkan penonton pada pose B memberikan *impact* yang memberikan gambaran yang eksplosif sebelum kemudian tangan kanan

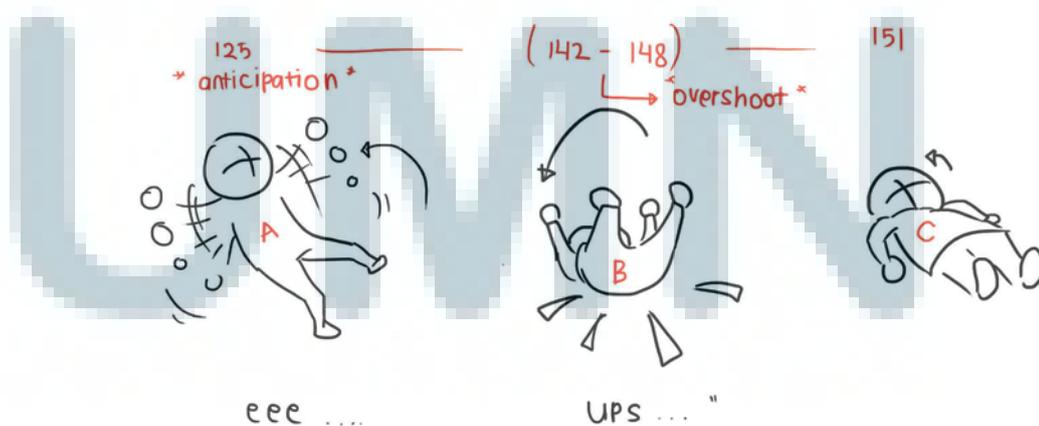
karakter memberikan *anticipation* untuk pose C. Begitu pula pose C yang memberikan *impact* sekaligus *anticipation* pada tangan kiri karakter di pose D. Pose D merupakan saat dimana karakter menyelesaikan dialog “rawr” yang kedua dan dilanjutkan kepada *anticipation* untuk *keypose* keempat. Setelah dialog “rawr” yang kedua, karakter mengambil jeda beberapa saat sebelum kemudian masuk ke dalam *key pose* yang paling merupakan klimaks dari *scene*. Karena itu, penulis sengaja menggabungkan pose D dengan pose *anticipation* E yang memakan durasi sebanyak 11 *frames*, yang adalah dua kalinya pose *anticipation* A, untuk menimbulkan efek yang lebih dramatis dari pose-pose sebelumnya.



Gambar 3.16 Pembuatan *In Between* untuk *Key Pose* Keempat

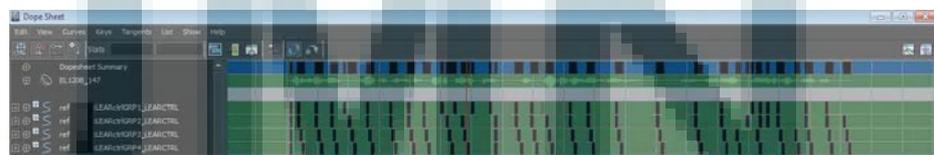
*Key pose* keempat ini adalah klimaks di dalam *scene* ini. Dimana karakter melompat penuh semangat dan kemudian kehilangan keseimbangan di pose D. Pose B adalah pose yang telah dipersiapkan dari pose A dengan tujuan memberikan *impact* dan juga memiliki

peranan yang penting dalam cerita. Di dalam cerita, karakter kehilangan keseimbangan dan kemudian terjatuh. Di dalam *storyboard* tidak benar-benar dijelaskan penyebab karakter terjatuh ataupun kehilangan seimbangan, oleh karena itu, penulis berimprovisasi dan membuat gerakan yang bukan hanya memberi penekanan pada dialog tetapi juga menjadi alasan karakter akan terjatuh. Pose C adalah pose yang bisa juga disebut dengan *overshoot*. Istilah ini memiliki arti bahwa dalam setiap gerakan yang dibentuk, ada saatnya dimana tubuh akan kembali ke posisi semula. Sama halnya ketika orang melompat, menundukkan badan merupakan *anticipation*, diikuti dengan melompat di udara yang merupakan *action*, kemudian diikuti oleh *overshoot* yang terjadi setelah *action* yang memberikan informasi tentang *action* yang baru saja terjadi sebelum kemudian kembali ke posisi semula. Ketika karakter telah mendarat, karakter hendak kembali ke posisi semula, namun karena hanya bertumpu pada satu kaki, karakter mendarat dengan tidak seimbang dan masuk ke dalam pose D.



Gambar 3.17 Pembuatan *In Between* untuk *Key Pose* Terakhir

Penulis menggabungkan 3 *key pose* terakhir karena penulis tidak menambahkan gerakan lain di antaranya, melainkan hanya memainkan *timing* di dalam animasinya. Pose A merupakan *anticipation* untuk pose B, dimana pose A ini menunjukkan karakter yang berusaha keras untuk kembali seimbang namun tidak berhasil sehingga akhirnya karakter pun terjatuh. Ada beberapa saat dimana karakter mengalami perlambatan sewaktu akan terjatuh karena kaki kanan karakter masih bertahan di tanah namun akhirnya mengalami percepatan ketika akhirnya gravitasi menarik karakter ke tanah. Pose B merupakan pose ketika karakter sudah terjatuh dan merupakan pose yang dipenuhi dengan *overshoot* dari bagian-bagian tubuh karakter yang memiliki *timing* yang berbeda-beda saat terjatuh dan kembali ke posisi semula. Di sini karakter menggunakan banyak *delay* untuk memberikan kesan yang lebih natural. Penulis menggunakan bantuan *dope sheet* untuk bagian-bagian tubuh tertentu seperti misalnya telinga. Telinga karakter memiliki 4 *controller* yang bergerak seperti bandul mengikuti kepala, di sini pemakaian *dope sheet* sangatlah membantu.



Gambar 3.18 Penggunaan *Dope Sheet* untuk Menciptakan *Delay*

#### e.) Asistensi

Setelah animasi telah diselesaikan untuk sebuah *scene*, penulis akan menunjukkan hasilnya kepada mentor. Mentor selaku animator yang lebih senior umumnya akan memberikan banyak masukan mengenai tehnik animasi maupun kesalahan-kesalahan teknis. Kesalahan yang paling sering terjadi adalah melesetnya *timing* pada animasi. Seringkali penulis tidak berhasil menyamakan *timing* dari dialog dan animasi yang dimaksudkan untuk menjadi penekanan. Namun seiring berjalannya waktu, penulis sedikit demi sedikit mulai mengerti dan mulai terbiasa karena banyaknya *scene* yang dikerjakan.

### 3.) Pasca produksi

#### a.) Memasukkan animasi ke dalam server

Setelah animasi telah disetujui oleh mentor, penulis akan memasukkan hasil animasi ke dalam server perusahaan dengan format nama dengan kode episode, nomor *scene*, dan kode 0002 untuk *scene* yang telah memiliki animasi di dalamnya. Setelah diperiksa oleh *project manager*, hasil-hasil animasinya akan dikirimkan kepada pihak IFW sebelum kemudian dikirimkan kembali untuk revisi, atau akan diteruskan kepada pihak klien.

## b.) Revisi

Revisi dibagi atas dua, revisi dari pihak IFW dan revisi dari pihak klien. Umumnya revisi akan diberikan 2 minggu setelah animasi dikirimkan oleh pihak Lumine Studio. Revisi akan dicantumkan ke dalam Excel dengan keterangan serta nama animator yang memegang *scene* tersebut. Pihak IFW seringkali memberikan revisi yang berhubungan dengan kesalahan-kesalahan teknis yang terjadi seperti misalnya, properti ada yang tidak sesuai harapan, *lipsync* menembus kerah baju, bagian-bagian tubuh tertentu menembus bagian lain, sampai dengan posisi karakter yang tidak sesuai dengan *layout storyboard*. Revisi juga dibagi atas tingkat kesulitannya, kadangkala pihak IFW maupun klien dapat meminta perubahan animasi karena hasilnya tidak sesuai dengan harapan mereka. *Deadline* revisi bervariasi tergantung dari kebijakan klien.

EL120B_064	Put [redacted] lightly more backward to hook up with next shot. please extend 1 frame to 130	130	med	Cynthia
EL120B_065	[redacted] position should be on the pathway, almost on same line with [redacted] to hook up position with previous shot. Adjust [redacted] and [redacted] position closer to [redacted]. Need to add flag facing right screen.	31	med	Cynthia
EL120B_066		134	hard	Cynthia
EL120B_068		151	hard	Cynthia

Gambar 3.19 Contoh Revisi

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama praktek kerja nyata di Lumine Studio, penulis mengalami beberapa kendala. Kendala-kendala tersebut adalah sebagai berikut :

- 1.) *Software* yang digunakan di Lumine Studio berbeda dengan *software* yang selama ini digunakan di kampus. Proses adaptasi membutuhkan waktu sebelum penulis mampu benar-benar mengerti dan menguasai sepenuhnya cara kerja *software* tersebut.
- 2.) Menyesuaikan *timing* dialog dengan animasi memerlukan jam terbang dan latihan yang berulang-ulang. Penulis masih memerlukan banyak pengalaman untuk mampu mempresisikan *timing* dialog dengan animasi.
- 3.) Merapikan animasi dengan menggunakan *graphic editor* masih dirasakan sulit karena penulis belum pernah mendapatkan pelajaran mengenai *graphic editor* secara mendalam di bangku kuliah. Pada kenyataannya, *graphic editor* banyak berguna dalam proses animasi.
- 4.) Pengetahuan akan istilah-istilah dan tahapan pembuatan animasi masih terbatas ketika penulis pertama kali masuk Lumine Studio.
- 5.) Gerakan yang dibuat tidak sesuai dengan sifat dan pembawaan karakter dan memerlukan penggalian yang lebih mendalam pada sifat karakter tersebut.

### **3.3.3. Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Kendala-kendala yang ditemukan merupakan tantangan tersendiri bagi penulis yang sudah seharusnya dirasakan guna mendapat pengalaman-

pengalaman baru yang berharga. Penulis merasa sangat bersyukur karena adanya mentor dan para senior animator di Lumine Studio yang dengan tidak segan-segan memberikan bantuan dan pengajaran di tengah kesulitan yang dialami. Berikut ini adalah solusi-solusi yang penulis dapatkan untuk mengatasi kendala selama praktek kerja nyata berlangsung :

- 1.) Mentor memberikan banyak pengarahan yang mempercepat proses pembelajaran dan adaptasi dengan Adobe Maya. Penulis mempelajari kunci-kunci dasar untuk membuat animasi dan *script* pada Maya dengan cukup lancar karena bimbingan dan pengarahan dari mentor. Namun yang penulis pahami hanya terbatas pada pembuatan animasi saja.
- 2.) Penulis seringkali mendapatkan teguran ketika melakukan asistensi kepada mentor karena animasi yang meleset dari *timing* dialog. Mentor penulis mengatakan bahwa menyesuaikan animasi dengan *timing* pada dialog bukan hanya memerlukan kejelian tetapi terutama dari pengalaman serta jam terbang. Penulis disarankan untuk memperbanyak latihan animasi yang memiliki dialog untuk terus mengasah kemampuan animasi penulis. Mentor juga memberikan tips-tips seperti memperhatikan intonasi pada dialog untuk mengerti kapan gerakan animasi harus memiliki suatu penekanan.
- 3.) Mempelajari *graphic editor* tidak dapat dilakukan dengan cara yang cepat dan praktis. Satu-satunya cara adalah belajar teorinya dan

praktek. Penulis banyak belajar dari supervisor animasi di kantor mengenai *graphic editor* dan fungsinya dalam proses pembuatan animasi. Karena penulis diwajibkan untuk terus menggunakan *graphic editor*, sedikit demi sedikit penulis mulai mengerti pengaruh dari bentuk *graphic editor* dan manfaat yang didapat dari merapkannya.

- 4.) Saat penulis pertama kali masuk, penulis tidak mengenal istilah-istilah seperti *blocking* dan lainnya. Penulis membuat animasi tanpa panduan dan hal ini menyebabkan penulis kerepotan. Mentor dan supervisor memberikan banyak pembelajaran yang kemudian penulis masukkan ke dalam buku catatan guna membantu penulis pada kesempatan berikutnya.
- 5.) Kadang penulis merasakan kesulitan untuk mencari ide gerakan pada sebuah *scene*. Penulis kemudian dianjurkan untuk banyak melihat referensi video dari internet maupun memperhatikan diri sendiri di depan cermin untuk memahami prinsip *acting*.

UMMN