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.

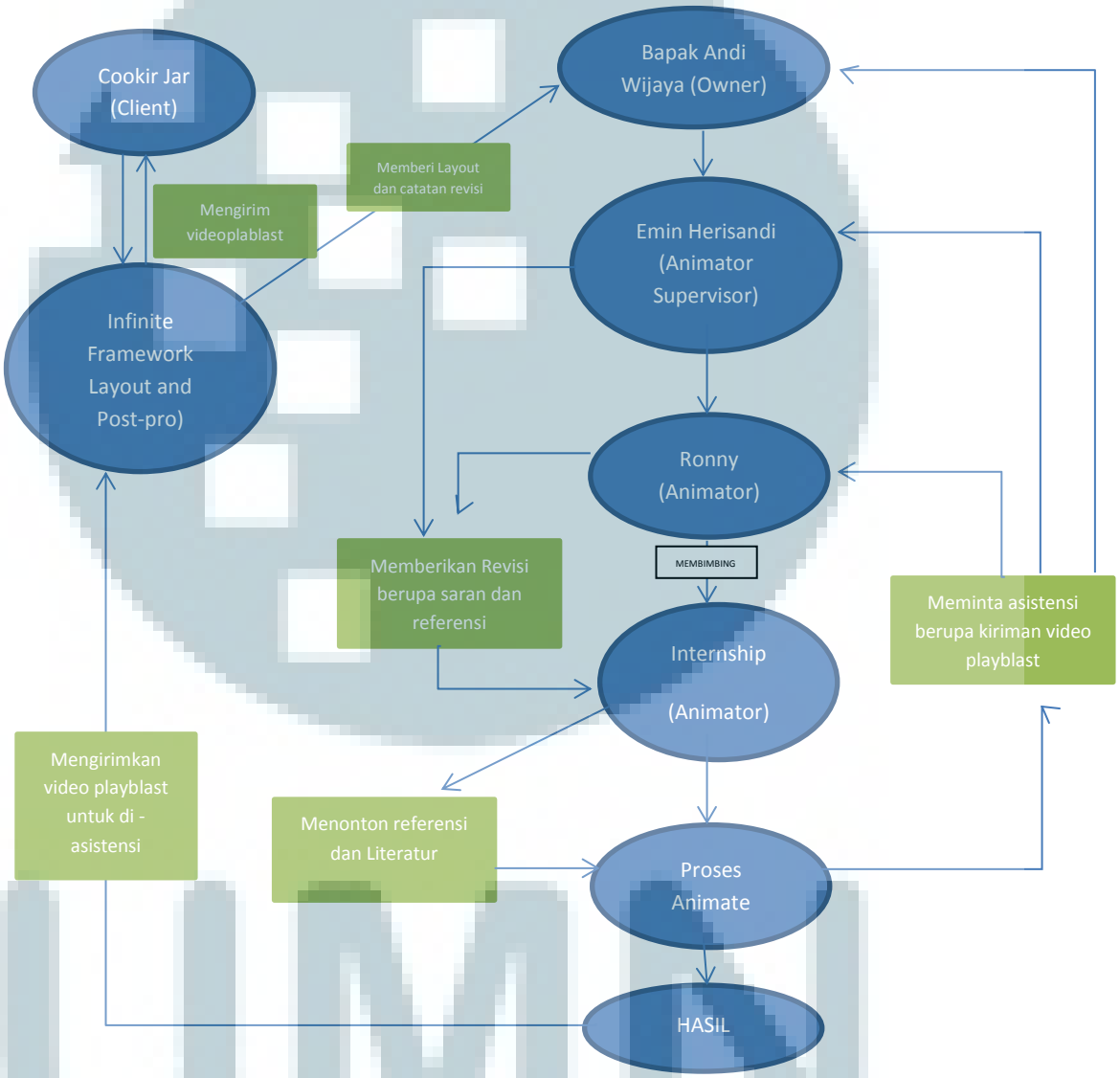
Copyright and reuse:

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.l Kedudukan dan Koordinasi



Gambar 3.1 Bagan kedudukan dan kordinasi.

Proses pembuatan..., Matheus Prayogo, FSD UMN, 2013

Deskripsi Bagan

Cookie Jar adalah produser dari hiburan anak-anak,konsumen produk dan edukasi. Terbagi dari tiga divisi: hiburan, produksi konsumen, dan edukasi. Cookie Jar merupakan salah satu hiburan anak-anak independent yang terbesar di dunia. Mempunyai markas besar di Toronto, dengan kantor di Burbank, California, Paris, London, dan Tokyo.

Infinite Framework dalam proyek Ella The Ellephant bekerja sebagai layouting dan post production. Mereka memberikan layout proyek (data maya binary, storyboard, sound, script, dsb) dan revisi dari shot-shot Ella The Elephant ke Lumine Studio. IFW juga memberikan shot-shot yang mereka kerjakan ke Cookie Jar untuk di asistensi.

Lumine Studio yang dipimpin oleh Bapak Andi Wijaya menerima beberapa shot animasi serial Ella The Elephant yang diberikan dari Infinite Framework. Pak Andi bertugas membagi rata pekerjaan kepada seluruh animator baik senior maupun yang magang dan terkadang memberikan revisi kepada animatornya.

Animator Supervisor (Emin Herisandi) bekerja sebagai animator yang memimpin divisi animasi di Lumine Studio. Beliau memberikan solusi dan revisi kepada karyawan animator-animator.

Animator (Ronny) bekerja sebagai animator di Lumine Studio, menerima shot yang sudah dibagikan Pak Andi dan diberi tugas oleh Kak Emin untuk membimbing penulis sebagai animator magang. Bertugas memberikan masukan-masukan kepada anggota magang tentang shot animasi yang dibuat.

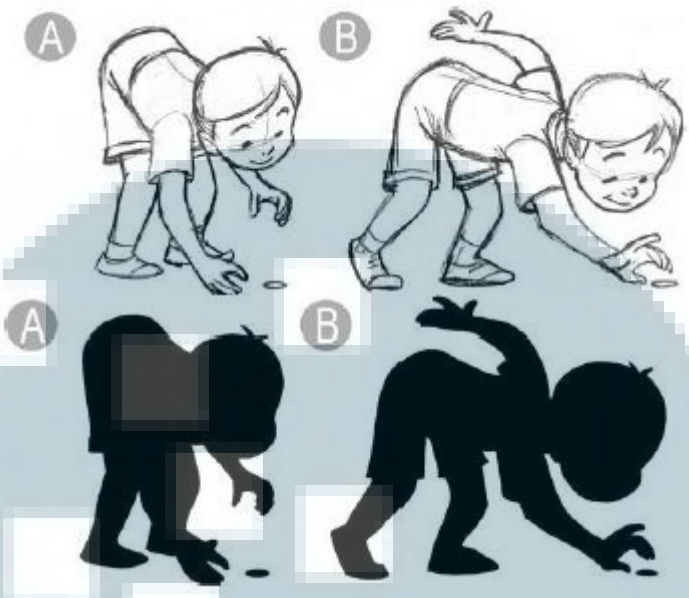
Proses pembuatan..., Matheus Prayogo, FSD UMN, 2013

Internship (Penulis) bekerja di bawah animator-animator yang ada di Lumine Studio. Anggota magang menerima masukan dari Senior Animator (Ronny) , Supervisor (Eminh) dan terkadang langsung dari Pak Andi. Sebelum dinyatakan shot yang penulis kerjakan, penulis harus asistens kepada Ronny dan Emin. Selama proses menganimasi, anggota yang menjalani magang sangat diwajibkan untuk sering melihat adegan animasi di youtube maupun film-film. Literatur seperti buku-buku Tom Bancroft dan Richard William juga bisa dijadikan patokan agar lebih paham dalam memahami prinsip-prinsip animasi.

3.2 Analisis Hasil

Ada beberapa tahap dalam membuat sebuah shot pada animasi serial Ella The Elephant. Tahap-tahap yang dipakai untuk memproduksinya adalah Tahap Blocking, Anticipation dan yang terakhir adalah *polish.* Pertama yang harus dilakukan adalah membuat *Blocking*. Tahap pembuatan bloking adalah membuat *Pose to Pose Extreme* gerakan karakter . Dalam blocking diusahakan agar *keyframe* yang dibuat sesedikit mungkin dan timingnya dibuat cukup tepat sehingga orang sudah tahu karakter tersebut melakukan . Usahakan agar kita menyamakan pose karakter dengan gambar yang ada di storyboard. Agar menciptakan pose yang bagus, perlu diperhatikan bahwa Silluet karakter sangatlah penting. Apabila siluetnya bagus, maka pose karakter apabila hanya dilihat dari bayangan, orang sudah tahu apa yang sedang dilakukan oleh karakter tersebut.

Proses pembuatan..., Matheus Prayogo, FSD UMN, 2013

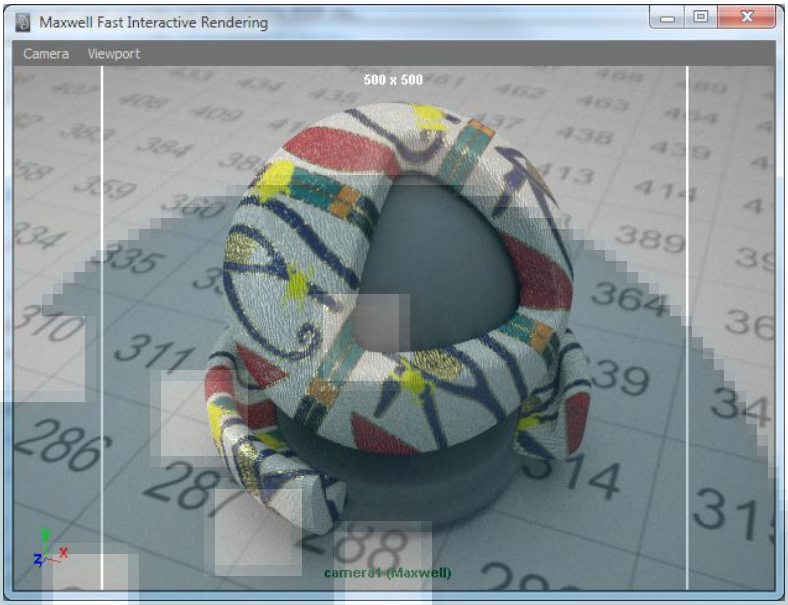


Gambar 3.2 Contoh Siluet yang salah dan yang benar.

(Bancroft, Tom: Character Mentor – Learn by Example Use Expressio, 2012)

Seperti yang terlihat seperti gambar di atas,kedua-duanya menunjukkan gambar seorang anak mengambil koin di bawah, namun pose B terlihat lebih meyakinkan ketimbang pose A karena apabila dijadikan siluet, pose B lebih informatif dimata *audience.* Untuk itu sangat diperlukan saat menganimasikan karakter, kita melihat pose dari modal panel. Modal Panel adalah panel dimana kita bisa melihat bagaimana animasi yang akan dirender.

Proses pembuatan..., Matheus Prayogo, FSD UMN, 2013

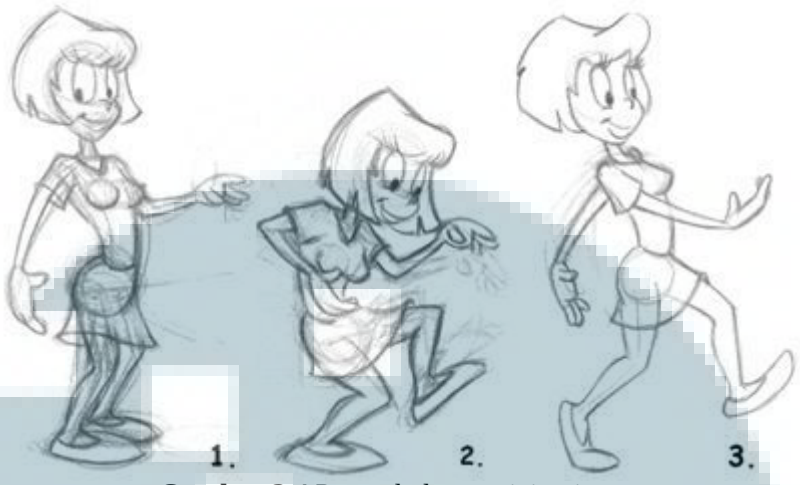


Gambar 3.3 Model Panel

(http://support.nextlimit.com/download/attachments/5082954/maya_fire.png?version=2&modificationDate=1324293389000)

Step kedua adalah menambahkan *anticipation* dan *overlap*. Untuk membuat *anticipation*, bisa dilakukan dengan menambahkan key dibelakang pose *extreme*. *Anticipation* adalah, ketika kita menyiapkan untuk beraksi, kita harus memberi isyarat tentang apa yang akan kita perbuat. Kita bisa katakan bahwa anticipation berguna untuk memberikan ekspektasi kepada penonton / *audience* tentang gerakan apa yang akan terjadi.

Proses pembuatan..., Matheus Prayogo, FSD UMN, 2013



Gambar 3.4 Penambahan anticipation

(Sumber: http://www.animationbrain.com/2D/28principle.JPG)

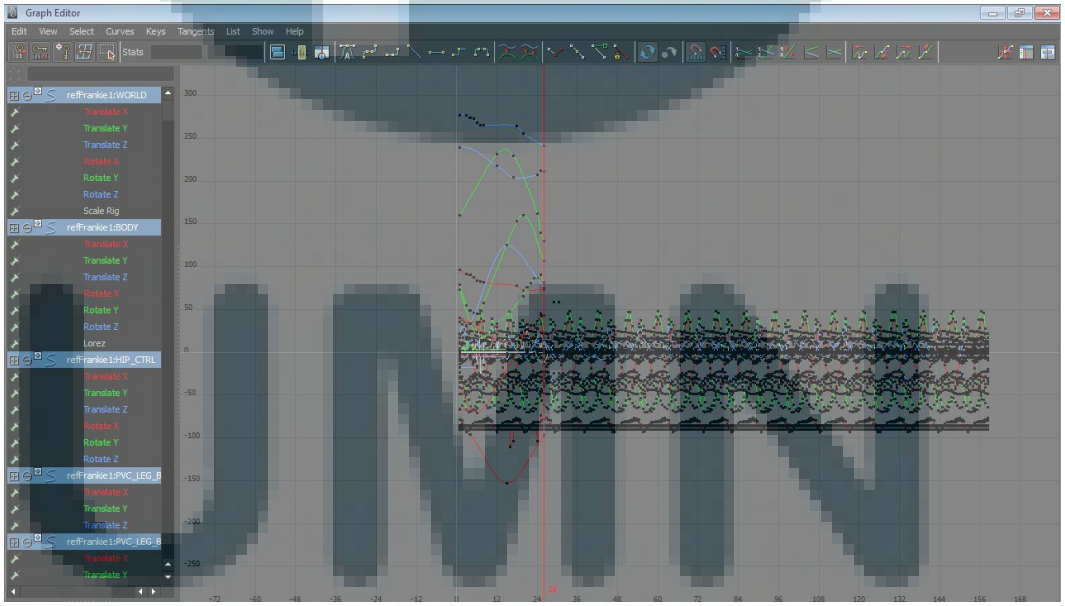
Apabila kita mempunyai pose *extreme* pada *frame* 25 dan *frame* 53, maka kita bisa menambahkan *anticipation* pada *frame* 28 atau 40-an, tergantung kebutuhan. Menambahkan *anticipation* pada gerakan membuat gerakan karakter menjadi bergerak lebih natural. Setelah menambahkan *anticipation*, maka langkah berikutnya adalah menambahkan *accent*. Beberapa *shot* animasi harus memakai *accent* agar terlihat lebih hidup, namun beberapa *shot* animasi tidak harus memakai *accent* karena hanya terlihat sangat sedikit.

Pada beberapa *shot* animasi , terdapat adegan dimana karakter sedang berpikir dan akhirnya ia mendapatkan ide. Tahapnya adalah kita membuat *pose* berupa karakter sedang berpikir, lalu *anticipation* dan *settle*, yaitu pose terakhir dalam *shot* tersebut. setelah itu ditengah kedua frame tersebut kita bisa menambahkan *accent* agar terlihat ada gravitasi dan berat di tangan karakter. Biasanya perbedaan *frame* antara *accent* dan *settle* hanya berkisar 3-4 frame. Karena apabila terlalu lama akan terasa berlebihan dan menjadi *floaty*.

Proses pembuatan..., Matheus Prayogo, FSD UMN, 2013

Khusus untuk beberapa *scene*, seperti *shot* 60, karena keterbatasan waktu dan deadline yang cukup sempit, maka adegan seperti karakter berjalan, berlari akan dijadikan script. Sehingga apabila animator membutuhkan adegan karakter berlari maupun berjalan, maka mereka cukup memasukkan script berlari ke dalam karakter. Untuk adegan karakter yang berlari lalu berinteraksi, dimana saat berinteraksi, animator harus menggerakan, maka tetap saja kita memasukkan *script* lari terlebih dahulu sehingga *keyframe* berlari di frame tertentu bisa dihapus dan diganti oleh animasi yang animator buat.

Step terakhir adalah proses *polishing*, disinilah kualitas animasi akan dilihat secara detail dan apabila ada waktu kita bisa saja mengecek *frame by frame* animasi dan gerakannya. Dalam proses *polishing* ini kita harus bisa melihat *curve editor* dan melihat apakah *curve*-nya sudah terlihat bagus atau tidak.



Gambar 3.6 *Graph Editor*.

Proses pembuatan..., Matheus Prayogo, FSD UMN, 2013

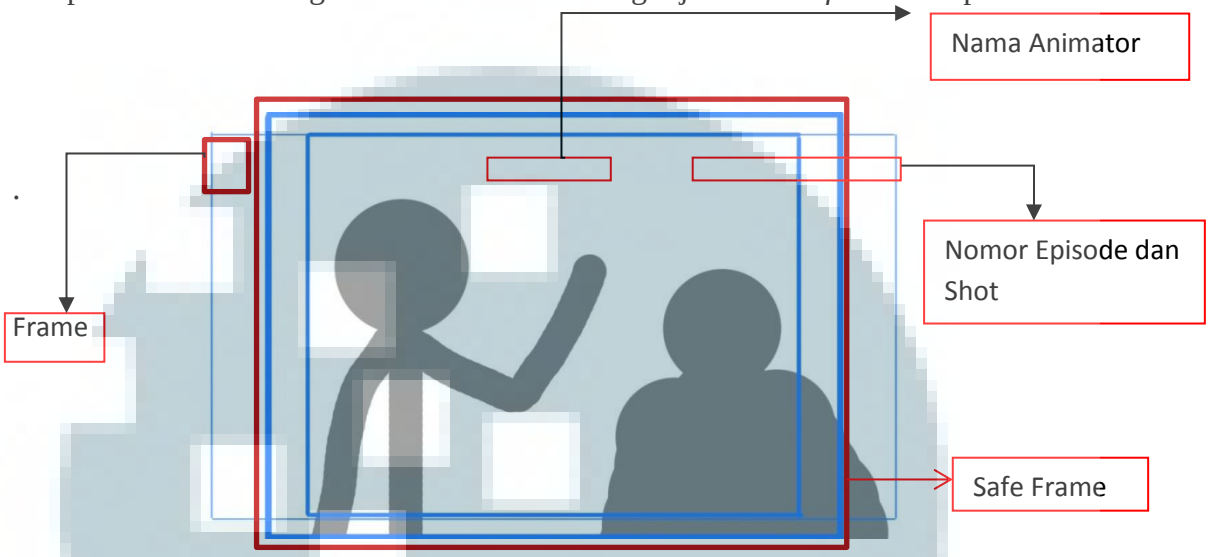
Dalam proses *polishing* ini, kita juga harus cek apakah karakter yang kita animasikan apakah mempunyai *weight*, terlalu *freeze* dan *floaty*. Meskipun hasilnya mungkin tidak terlihat berbeda, namun apabila kita melihatnya *frame by frame* akan terlihat bahwa animasi dengan *curve editor* yang bagus akan terlihat lebih natural gerakannya.

Setelah seluruh anggota badan sudah digerakkan, tahap yang selanjutnya adalah membuat kedipan mata pada karakter. Durasi mata karakter berkedip hanya sekitar 5 *frame* dan 5 *frame* lagi untuk membuka mata. Jadi total durasi untuk karakter mengedipkan matanya adalah 10 detik. Untuk animasi serial yang dibuat, karena matanya hanya *iconic* seperti style *hellokity,* hanya sebuah titik, maka tidak masalah apabila mata kanan dan mata kiri berkedip bersamaan. Gerakan telinga karakterpun harus digerakkan paling terakhir karena memakan paling banyak keyframe sehingga apabila kita menggerakannya bersamaan dengan badan saat pose to pose, keyframenya akan menjadi semakin banyak dan akan memusingkan sang animator pada proses polish. Setelah asistensi karya sudah di *approve* oleh *senior animator*, maka cukup klik *Playblast script* yang sudah disediakan di Maya.

Hasil yang dibuat berupa sebuah video *playblast* yang merupakan animasi renderan kasar yang belum diatur settingan render finalnya. *Video Playblast* berukuran 960 x 540 ini sudah merupakan animasi yang akan dikirimkan ke *Infinite Framework* untuk dicek apakah layak untuk di tayangkan atau tidak. Dalam video tersebut terdapat nama animatornya dan hitungan *frame* sehingga

Proses pembuatan..., Matheus Prayogo, FSD UMN, 2013

apabila terjadi *revisi*, kita dapat mengetahui kesalahannya akan ada di *frame* berapa karena terkadang di notes *revisi* terkadang dijelaskan di *frame* berapa.



Gambar 3.7 Hasil *Playblast* yang akan dikirim

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Minggu Ke-	Tugas yang Dilakukan
1	Mengerjakan shot animasi serial
2	Mengerjakan shot animasi serial
3	Mengerjakan shot animasi serial
4	Mengerjakan shot animasi serial
5	Mengerjakan shot animasi serial
6	Mengerjakan shot animasi serial
7	Mengerjakan shot animasi serial
8	Mengerjakan shot animasi serial

Gambar 3.8 Tugas yang Dilakukan.

Proses pembuatan..., Matheus Prayogo, FSD UMN, 2013

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Penulis baru pertama kali belajar mengerjakan animasi menggunakan Autodesk Maya. Shot yang diberikan mempunyai durasi sebanyak 114 frame dengan hanya satu karakter. Banyak sekali fitur yang mempermudah mengerjakan animasi di software ini. Penulis beserta teman magang yang lain juga sangat dipermudah dengan diberikannya dua buah layar sehingga layar yang satu dapat digunakan untuk melihat nodal panel dan yang satunya dapat digunakan untuk melihat *curve editor* maupun referensi. Penulis mempelajari apa saja yang diperlukan agar dapat membuat kualitas animasi serial yang selevel animasi yang dikerjakan Lumine. Salah satunya adalah *reference editor* , dimana kita bisa mengerjakan animasi meskipun model belum mempunyai *asset* yang cukup lengkap.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Dalam mengerjakan animasi *serial* menggunakan Maya, penulis harus menyesuikan diri menganimasi menggunakan Autodesk Maya 2011 karena sebelumnya penulis terbiasa menggunakan Autodesk 3Ds Max. Penulis juga harus membiasakan dengan kualitas serial animasi yang cukup tinggi, berbeda jauh dengan kualitas animasi yang dihasilkan saat mengerjakan tugas animasi pada masa kuliah. Bahkan pada hari-hari pertama, penulis bisa menghabiskan 2-3 hari hanya untuk mengerjakan *shot* level *easy*. Bagaimanapun juga, kendala yang sering ditemukan adalah terdapat masalah komunikasi yang menyebabkan dimana terkadang *shot* animasi tidak *hook up* antara shot yang dikerjakan setiap *animator*. Selain itu, terkadang ditemukan shot yang masih di *On Hold* (ditahan), alasan

Proses pembuatan..., Matheus Prayogo, FSD UMN, 2013

ditahan adalah karena ada kesalahan dalam *layout*, *sound*-nya salah, dan *rigging* yang salah dan harus dikirim kembali ke *Infinite Frameworks* untuk diperbaiki. Apabila *animator* sudah kehabisan *shot* yang sudah dikerjakan, mereka harus menunggu *shot* tersebut sudah dibuka kembali.

Kendala teknis sering sekali ditemukan karena animasi yang dikerjakan adalah animasi dengan karakter 3D yang *background*-nya menggunakan *plane* sehingga terkadang apabila terdapat pergerakkan kamera, gerakan karakter yang berjalan terkadang menjadi *sliding*. Hal ini disebabkan oleh yang dinamakan oleh *Parallax*. Oleh karena itu, saat menganimasikan karakter, sangat diperlukan untuk melihat ke *model panel* untuk menyesuaikan gerakan animasinya agar jalan si karakter menjadi tidak terlalu sliding. Karena meskipun kita melihat di layar yang bukan model panel tidak sliding, namun di modal panel bisa saja terlihat sliding karena pergerakan background 2D dan kamera.

Penulis juga sering sekali mendapatkan revisi dan harus dikerjakan pada saat *shot* baru sudah keluar. Sementara itu revisi tersebut harus dijadikan prioritas utama untuk diselesaikan karena akan dikirim kembali ke pihak Infinite Studio. Selain itu, revisi tidak hanya terjadi sekali saja, namun ada revisi dari klien. Sehingga shot yang lolos dari revisi IFW belum tentu lolos dari revisi klien.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Karena penulis belum terbiasa menggunakan Maya, maka sangat diperlukan komunikasi dengan animator yang sudah bekerja di atas kita. Untuk

Proses pembuatan..., Matheus Prayogo, FSD UMN, 2013

menyesuaikan dengan kualitas animasi yang bisa dihasilkan, maka penulis banyak belajar Penulis banyak bertanya dengan Kak Ronny yang bekerja sebagai animator disana. Inti utama agar tidak mudah terkena revisi adalah komunikasi dengan Supervisor dan orang-orang yang lebih berpengalaman disana. *Channel online* seperti *Youtube* maupun *Vimeo* juga dapat juga digunakan untuk mencari referensi beberapa gerakan yang sulit. Penulis sangat terbantu dengan referensi video orang melakukan juggling saat mendapatkan *shot* dimana terdapat adegan karakter melakukan *juggling* 7 bola *tennis*. Konsentrasi juga sangat diperlukan agar dapat mempercepat *speed.*

Proses pembuatan..., Matheus Prayogo, FSD UMN, 2013