



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

Pada kesempatan kerja magang ini, penulis mendapat kesempatan bekerja di divisi desain di Sinkronize Corporation, dengan nama SinkroDsign. Penulis berada dalam satu tim bersama tim kreatif, yang langsung dibawahahi oleh *Head of Creative*. Penulis bekerja sebagai animator/3D *artist* namun juga merangkap sebagai *design graphic* karena tuntutan pekerjaan.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tugas yang dilakukan penulis selama dua bulan melakukan kerja praktek magang di bagian desain di Sinkronize Corporation, penulis mengerjakan pekerjaan desain grafis sampai pekerjaan animator, meskipun tugas penulis adalah 3D *artist* karena adanya tuntutan pekerjaan. Namun dalam laporan ini, karena jurusan penulis adalah animasi, maka penulis hanya akan menjelaskan pekerjaan yang masih dalam lingkup animasi, seperti pembuatan 3D dan animasi *motion graphic*.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Penulis hanya menjabarkan empat proyek yang menurut penulis lebih signifikan dibanding proyek lainnya, yang berhubungan dengan animasi. Oleh karena itu, pekerjaan yang lebih ke arah desain grafis dan pekerjaan kecil-kecil yang penulis kerjakan di antara selang waktu 4 proyek tersebut tidak akan penulis jabarkan. Berikut merupakan proses pelaksanaan kerja magang yang dilakukan penulis dalam bentuk tabel;

Tabel 3.1. Deskripsi Tugas

No	Tanggal	Proyek	Proses
1	10 -12 April	Leon – S-26 Gold	Permintaan pembuatan karakter singa bernama Leon dari perusahaan susu S-26, yang meminta <i>icon</i> Leon dalam bentuk 3D, yang akan digunakan pada <i>packaging</i> . <ol style="list-style-type: none"> 1. Pencarian referensi dan ide 2. Pembuatan sketsa rancangan dengan alternatif
2	16-19 April		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemilihan sketsa yang akan digunakan 2. Pembuatan <i>character sheet</i> (tampak depan dan samping) dari sketsa kasar Leon 3. Pembuatan <i>modeling</i> 3D dengan <i>box modeling</i> 4. Pembuatan alternatif <i>modeling</i> dan revisi
3	22-26 April		<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Unwrapping</i> karakter 2. Pembuatan tekstur 3. Pemberian <i>rigging</i>
4	30 April– 3 Mei		<ol style="list-style-type: none"> 1. Memposekan dan memberikan aksesoris pada karakter dengan alternatif 2. Mengatur <i>angle</i> kamera 3. Pemberian <i>lighting</i> dan <i>rendering</i> 4. <i>Edit photoshop</i>
5	6-10 Mei	<i>Opening Countdown – Yelo Creative</i>	Yelo <i>Creative</i> merupakan partner dari Sinkronize Corporation yang bergerak dalam bidang <i>cinematography</i> dan fotografi. Permintaan dari Yelo <i>Creative</i> adalah pembuatan <i>opening countdown</i> dan <i>bumper out</i> untuk video-video yang dihasilkannya. <ol style="list-style-type: none"> 1. Pembuatan konsep dan diskusi 2. Pencarian referensi 3. Pembuatan aset 3D dengan <i>modeling</i> 4. Pemberian tekstur pada model

6	13-17 Mei		<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisi tekstur 2. Animasi aset-aset 3D 3. Membuat transisi perubahan bentuk dengan alternatif 4. Pemberian <i>lighting</i> 5. Menjadikan animasi menjadi satu film 6. Memberi efek-efek dengan <i>After effect</i> 7. Menambahkan <i>sound effect</i> 8. <i>Rendering</i>
7	20-24 Mei	<i>Bumper Out – Yelo Creative</i>	<p>Setelah <i>Opening Countdown</i> selesai, selanjutnya penulis mengerjakan <i>bumper out</i>. Untuk <i>bumper out</i>, pihak Yelo menginginkan dalam bentuk animasi 2D dan <i>motion graphic</i> yang simpel sesuai dengan referensi.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pembuatan konsep dan diskusi 2. Pembuatan aset-aset 2D 3. Menganimasikan aset-aset tersebut dengan <i>After effect</i>
8	27-31 Mei		<ol style="list-style-type: none"> 1. Perubahan bentuk aset-aset dan penambahan ide 2. Revisi aset-aset 2D 3. Revisi animasi
9	3-7 Juni	<i>Modeling Kantor Sinkronize</i>	<p>Pembuatan bentuk bangunan kantor Sinkronize sendiri dalam bentuk 3D dengan menggunakan konsep <i>papersculpt</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pencarian ide dan referensi 2. Mengumpulkan aset-aset foto bangunan 3. Pembuatan <i>modeling</i> 3D

Dari empat proyek di atas, penulis akan membahas secara jelas salah satu dari proyek tersebut, yaitu pembuatan *modeling* karakter *icon* Leon untuk produk susu S-26 Gold .

Pada minggu pertama, yang penulis lakukan adalah pembuatan sketsa rancangan awal bentuk dari Leon si singa berdasarkan referensi yang diberikan klien dan pencarian referensi lainnya, yang nantinya akan dibuat dalam bentuk 3D, sebagai *icon* susu S-26 yang baru. Dari referensi tersebut, penulis membuat beberapa macam alternatif bentuk karakter singa, untuk nantinya dipilih yang paling menggambarkan konsep yang ingin ditunjukkan oleh S-26 Gold.



Gambar 3. 1. Sketsa Awal Leon

Dari beberapa alternatif yang penulis buat, kemudian diserahkan kepada *supervisor* penulis dan setelah diputuskan bentuk dasarnya, maka kembali dilakukan revisi pada sketsa tersebut sehingga mencerminkan konsep dan karakter si Leon. Konsep Leon yang ingin ditunjukkan adalah sebuah karakter yang cerdas dan ceria dengan bentuk yang manis dan disukai oleh anak-anak. Oleh karena itu, penulis membuat karakter singa yang lucu dengan tipe kartun, karakter dengan tubuh anak-anak serta mata yang besar, karena anak-anak cenderung menyukai karakter dengan mata yang besar.

Selanjutnya, pada minggu kedua setelah sketsa rancangan Leon yang sudah direvisi, sudah disetujui oleh *Head of Creative*, penulis membuat *character*

sheet (tampak depan dan samping) dari sketsa kasar Leon, yang nantinya akan digunakan sebagai dasar dalam pembuatan *modeling*.

Kemudian penulis mulai membuat Leon dalam 3D dengan menggunakan teknik *box modeling* berdasarkan bentuk dari *character sheet* yang penulis buat. Dikarenakan tenggat waktu pengumpulan yang cukup sempit, penulis mengejar pembuatan *modeling* dengan waktu sesingkatnya dan melakukan validasi serta revisi bentuk Leon melalui *email*. Terjadi sedikit perbedaan bentuk dari gambar sketsa awal dengan bentuk jadi 3D nya.

Terdapat beberapa kali revisi terhadap bentuk *modeling* Leon dan perubahan pakaian yang dikenakan oleh Leon dalam pembuatannya. Penulis juga membuat dua versi Leon yang memakai kaos biasa dan yang memakai jas lab sebagai perbandingan untuk klien, yang sampai saat itu masih belum ada kepastiannya untuk konsep pakaian Leon. Tujuan pemakaian jas lab adalah untuk menunjukkan kesan cerdas dari karakter Leon dengan penambahan beberapa aksesoris pendukung.

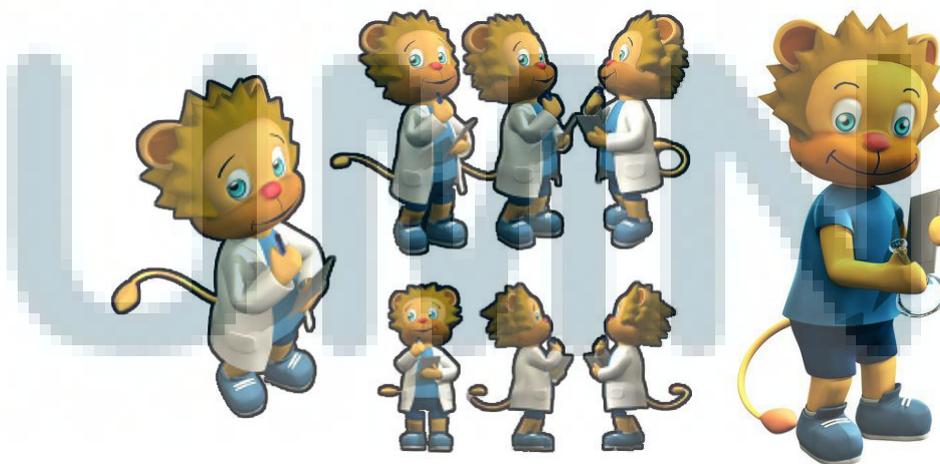
Pada minggu ketiga setelah bentuk dasar model 3D Leon sudah disetujui, kemudian penulis memberikan tekstur, dengan menggunakan *unwrapping* satu persatu bagian, sesuai dengan permintaan dan contoh referensi dari klien. Dalam menentukan pemilihan warna dan gradasi, penulis melalui diskusi dengan *supervisor*. Warna yang dipilih merupakan warna yang cerah yang disukai anak-anak dan dibuat dengan tipe kartunis.

Kemudian setelah proses pemberian tekstur selesai, dilanjutkan dengan memberikan tulang (proses *rigging*) pada model tersebut. Karena nantinya model ini akan diberikan pose kan sesuai dengan permintaan klien. Oleh karena itu, perlu diberikan *rigging* agar penulis dapat merubah-ubah gaya karakter tersebut. Selain itu terjadi beberapa kali kesalahan dan revisi dalam proses *rigging*, sampai disetujui oleh sang *supervisor*. Penulis mengalami kendala dalam proses *rigging* karena bentuk tubuh Leon yang pendek dan gemuk, sehingga pada saat persendiannya ditekuk, terjadi distorsi pada tubuhnya.

Setelah *rigging* sudah berfungsi dengan baik, selanjutnya model Leon diberi aksesoris yang mendukung dan di pose kan (terdapat pose yang berbeda dari duakarakter Leon yang berpakaian berbeda) seperti gambar di atas. Leon yang memakai kaos diberikan botol tabung reaksi dan papan untuk menulis dengan pose menghadap kamera dan tersenyum. sedangkan Leon dengan jas lab memegang sebuah bolpen dan papan untuk menulis dengan pose yang tampak sedang berpikir. Pemberian aksesoris dan pose ini untuk menunjukkan karakter Leon yang pintar berkat susu S-26 Gold.

Selanjutnya penulis melakukan proses *lighting* (pemberian cahaya) terhadap karakter tersebut. Penulis dituntut untuk dapat membuat cahaya yang membuat karakter Leon ini terlihat halus dan lembut. Penulis memilih menggunakan *lighting* dan bayangan dari mentalray dan menggunakan *ambience occlusion* untuk mendapatkan kesan tersebut.

Tahap terakhir yang penulis lakukan adalah *me-render* karakter dengan *mentalray* yang sudah diberi tekstur dan *lighting* dengan berbagai macam *angle* kamera yang menarik sebagai alternatif. Kemudian hasil *render* tersebut diberi sentuhan tambahan di *photoshop*. Gambar 3D Leon yang sudah di *edit* dan disempurnakan kemudian di kirimkan ke klien untuk meminta validasi kembali dan di revisi sesuai permintaan klien.



Gambar 3. 2. Hasil Jadi Leon Versi Jas Lab dan Normal

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

1. Kesulitan Bergaul

Mayoritas pegawai dalam Sinkronize Corporation adalah senior penulis yang rentang waktu umurnya cukup jauh dari penulis, sehingga kadang penulis kesulitan mencari bahan pembicaraan dalam bergaul.

2. Sulitnya Menemui *Supervisor*

Penulis sulit sekali menemui *supervisor* dikarenakan sang *supervisor* baru datang ke kantor pada waktu malam hari dan sangat sibuk dengan pekerjaannya, sedangkan penulis sendiri yang datang dari pagi tidak dapat pulang malam dikarenakan letak perusahaan yang jauh dari rumah penulis, sehingga penulis kesulitan menemui sang *supervisor*.

3. Jam Kerja yang Fleksibel

Kendala lain adalah jam kerja yang sangat fleksibel di divisi desain.. Tim desain datang sekitar jam 11 ke atas dan pulang pada malam hari, sekitar jam 10 ke atas. Sedangkan penulis tidak dapat pulang semalam itu, sehingga pada saat tim desain mulai efektif bekerja (rentang waktu jam 3 sampai 5 sore) penulis sudah akan pulang pada jam 5 sore. Sehingga dalam pembuatan proyek yang dilakukan, penulis jarang dapat berdiskusi dengan tim lain secara langsung dan mengerjakan pekerjaan di rumah penulis.

4. Merokok dalam Ruangan

Hal lain yang menjadi kendala bagi penulis dalam kerja magang ini adalah banyaknya karyawan yang merokok dalam ruangan. Penulis yang tidak terbiasa dengan asap rokok tiba-tiba dihadapkan pada lingkungan pekerjaan yang pekerjanya hampir semuanya merokok di dalam dan di luar ruangan.

5. Skill

Skill yang digunakan dalam bekerja lebih bervariasi dibanding pada saat belajar di kampus. Meskipun penulis jurusan animasi, namun dituntut juga untuk dapat mengerjakan pekerjaan desain grafis. Selain itu dalam memenuhi keinginan klien, seringkali penulis diharuskan membuat sesuatu yang penulis sendiri tidak tahu bagaimana cara membuatnya. Sehingga penulis harus bertanya pada karyawan lain dan mencari *tutorial* sendiri di internet untuk dapat mengerjakan tugas tersebut. *Software-software* yang sebelumnya tidak diketahui atau hanya dipelajari sekilas harus lebih dikuasai.

6. Software

Perbedaan *software* menjadi kendala saat bekerja, baik itu dari jenis *software* maupun *software* yang sama namun dengan seri dan edisi yang berbeda. Seperti dalam pembuatan aset 3D, penulis menggunakan *software* 3DsMax sedangkan 3D *artist* disana menggunakan Cinema 4D. Data tetap dapat di ekspor sehingga dapat digunakan di *software* lain, tetapi kadang terjadi kerusakan pada *file* sehingga menghambat pekerjaan.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Untuk kendala umum, penulis pada akhirnya berusaha mencari topik pembicaraan yang cocok untuk bergaul dengan senior yang lain; kebanyakan mengenai pekerjaan dan teknis pembuatan proyek. Sedangkan untuk kendala kesulitan menemui *supervisor*, penulis mengatasinya dengan menghubungi *supervisor* dengan menggunakan *email* dan sms atau telepon.

Untuk jam kerja yang fleksibel, penulis berusaha untuk pulang lebih malam menyesuaikan anggota tim yang lain. Namun penulis biasanya tetap pulang jam 5 sampai 7 malam karena jarak dari rumah yang

jauh dan sulit untuk pulang di malam hari karena tidak ada yang menjemput. Sehingga jika diperlukan diskusi atau tanya jawab terhadap tim lain biasanya penulis menggunakan *email*.

Sedangkan masalah merokok dalam ruangan, penulis mengatasinya dengan saling bertoleransi satu sama lain. Anggota tim yang lain biasanya juga bertoleransi dengan membuka jendela ketika merokok dalam ruangan.

Untuk kendala khusus, solusi yang penulis dapatkan adalah belajar otodidak sendiri di waktu luang yang ada untuk melatih *skill* dan belajar hal-hal baru yang tidak didapatkan pada waktu kuliah, untuk menutupi kekurangan *skill* penulis dalam mengerjakan tugas yang diminta oleh klien.

Sedangkan untuk perbedaan *software*, penyelesaiannya dengan memberikan langsung hasil jadi pekerjaan sehingga tidak perlu memindahkan pekerjaan ke tim lain dengan *software* yang berbeda. Dan untuk beberapa pekerjaan yang mengharuskan pindah tangan, maka biasanya hanya membereskan perbedaan yang muncul akibat perbedaan *software*.

UMMN