



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.

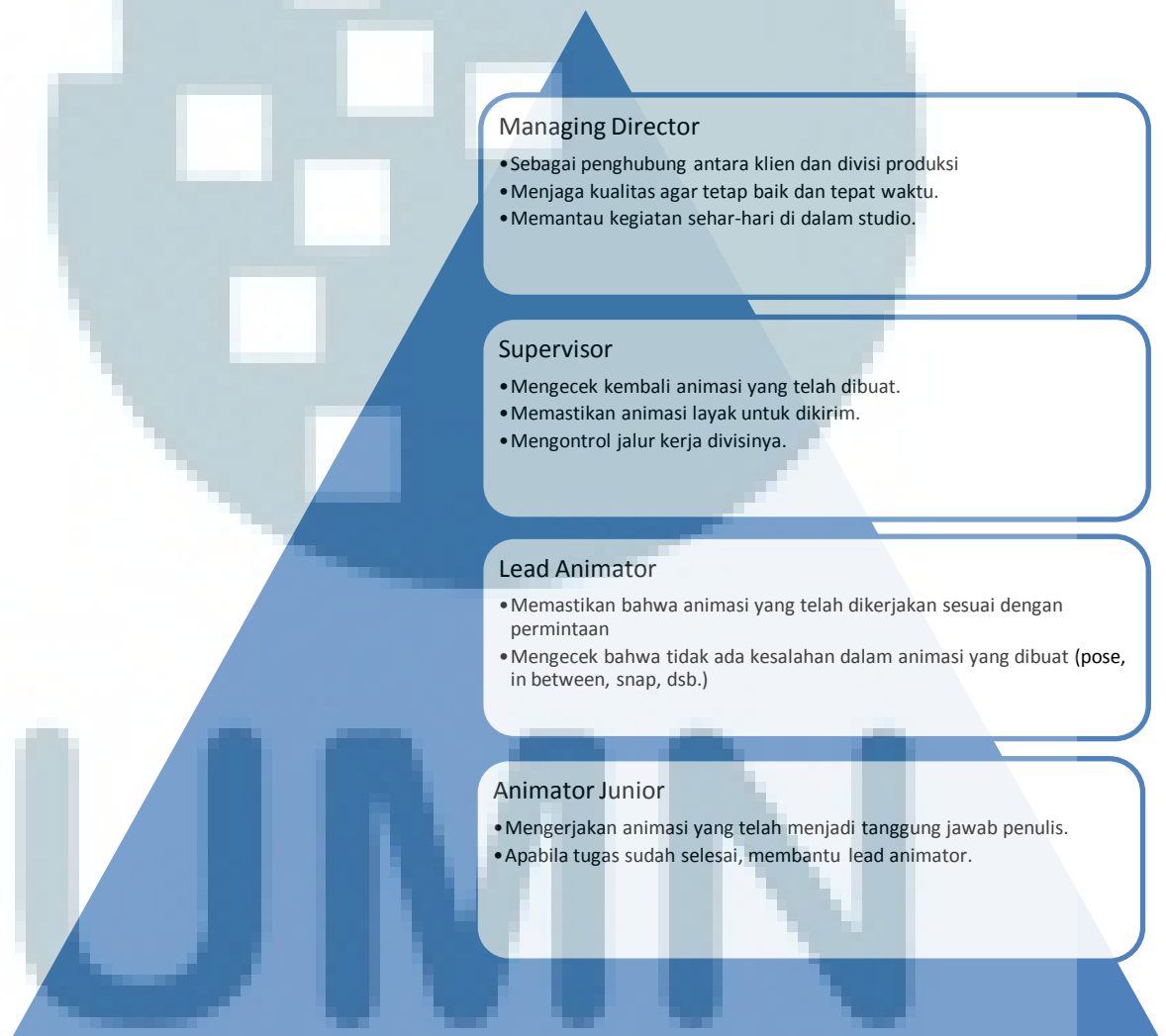
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada kesempatan magang di *Lumine Studio*, penulis ditempatkan pada divisi animasi, pekerjaan penulis adalah menganimasikan karakter 3D dari suatu serial film animasi anak-anak yang akan ditayangkan di *Disney Channel* yang diproduksi oleh *Cookie Jar*.

Koordinasi di dalam *Lumine Studio* adalah sebagai berikut:



Tabel 3.1 Koordinasi dalam *Lumine Studio*

Setiap karyawan yang masih dalam status magang pada *Lumine Studio* akan terbagi menjadi beberapa tim yang dibagi oleh Pak Andi sebagai *project management*, setiap tim dikepalai oleh satu *lead animator* dari *Lumine Studio* sebagai pengawas dan membantu agar pembuatan animasi berjalan lancar. Penulis berada di tim yang dikepalai oleh Mochammad Jehan sebagai *lead animator*.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Masa kontrak penulis saat magang adalah mulai tanggal 4 Maret 2013 hingga 6 Mei 2013. Proyek yang dikerjakan oleh penulis memiliki tenggang waktu hingga bulan April sebelum proyek ini diganti oleh proyek animasi lainnya.

Penjelasan tentang proyek animasi ini tidak dapat dilanjutkan oleh penulis karena penulis tidak memiliki hak untuk menyebarluaskan proyek yang telah dibuat karena proyek serial animasi yang akan ditayangkan di *Disney Channel* ini merupakan proyek tertutup (*nondislosure*) yang dilindungi oleh *IP (intellectual property)* yang mengikat semua pihak yang telah menandatangani.

Software untuk animasi yang digunakan di *Lumine Studio* adalah Autodesk Maya dan proyek yang dikerjakan menggunakan versi 2011. Penulis sebelumnya tidak memiliki bekal dalam *software* Autodesk Maya sehingga awal minggu penulis bekerja adalah saat penulis beradaptasi dengan *software* tersebut sebelum masuk ke porsi animasi yang sebenarnya. Berikut tabel periode pengerjaan penulis selama magang di *Lumine Studio* selama lebih dari dua bulan.

No.	Kegiatan (No.Episode- Scene)	Maret dalam hitungan tanggal																											
		4	5	6	7	8	12	13	14	15	18	19	20	21	22	25	26	27	28										
1	114B-005																												
2	114B-005B																												
3	114B-009																												
4	114B-012																												
5	115A-155																												
6	115A-157																												
7	115A-180																												
8	115A-183A																												
9	115A-188																												
10	115A-191																												
11	115A-205																												
12	116A-009																												
13	116A-010																												
14	116A-013																												
15	116A-021A																												
16	116A-091																												
17	116A-093																												
18	116A-094																												
19	116A-095																												
20	116A-096																												
21	116A-098																												
22	116A-099																												
23	116A-100																												
24	116A-139																												

Tabel 3.2 Kegiatan Selama Bulan Maret

No.	Kegiatan (No. Episode - Scene)	April dalam hitungan tanggal																																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30							
1	116A-009																																					
2	116A-010																																					
3	116A-011																																					
4	116A-012																																					
5	116A-013																																					
6	116A-014																																					
7	116A-015																																					
8	118B-016																																					
9	118B-017																																					
10	118B-018																																					
11	118B-019																																					
12	118B-020																																					
13	120B-080																																					
14	120B-080A																																					
15	120B-081																																					
16	120B-082																																					
17	120B-083																																					
18	Revisi 114B-012																																					
19	Revisi 116A-103																																					
20	Revisi 120B-080																																					
21	Revisi 120B-080A																																					

Tabel 3.3 Kegiatan Selama Bulan April

No.	Kegiatan (No. Episode - Scene)	Mei dalam hitungan tanggal			
		1	2	3	4
1	Revisi 114B - 012				
2	Revisi 116A - 103				
3	Revisi 120B - 080				
4	Revisi 120B - 080A				

Tabel 3.4 Kegiatan Selama Bulan Mei

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

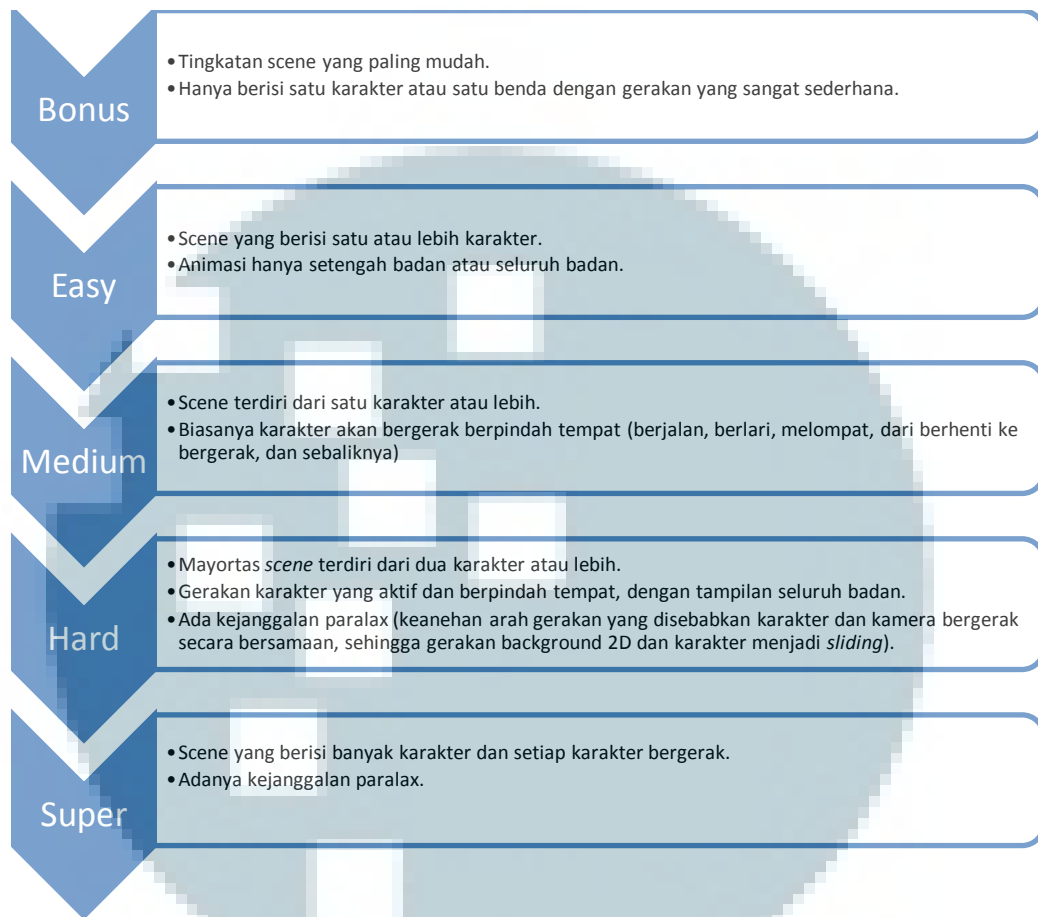
3.3.1 Proses Pelaksanaan

Proyek serial animasi 3D ini digabung dengan *background* 2D dan akan ditayangkan di Disney Junior ini dikerjakan oleh tiga studio, yakni *IFW*, *Lumine Studio*, dan *Epic Studio*. Proyek ini bukan merupakan *IP* yang dimiliki *Lumine Studio*, tetapi dimiliki oleh *Cookie Jar* dimana cerita, *storyboard*, dan *sound* berasal dari klien. Sedangkan aset seperti *modelling*, *rigging*, kamera, *lipsync*, animasi, *rendering*, dan lainnya dikerjakan oleh studio-studio yang telah disebutkan di atas.

Pada hari pertama, penulis diajarkan cara menganimasikan yang efisien, dimulai dari *interface*, *tools*, dan sebelum memulai animasi diharuskan untuk menonton *animatic* serta membaca *do and don'ts* agar gerakan animasinya seragam dan tidak melenceng dari yang seharusnya. Selain itu juga penulis diajarkan cara menggunakan beberapa *script* yang akan digunakan dalam penganimasian serial animasi tersebut. Contohnya antara lain adalah *script* untuk penganimasian karakter, *background*, memasukkan *lipsync*, *Playblast* (*preview animasi*), serta *cycle* (*export* dan *import animasi*). Selain itu juga diberikan teknik *layer animasi* untuk mengelompokkan *controller* agar lebih mudah untuk diseleksi.

Adapun pembagian tingkat kesulitan pada *scene animasi* ini berdasarkan susah-mudahnya dan banyak-sedikitnya gerakan dan jumlah karakter yang

dilakukan. Pembagian tersebut dijadikan lima tingkat seperti yang digambarkan pada tabel dibawah.



Tabel 3.5 Tingkat Kesulitan Scene

Di hari pertama penulis mengerjakan scene animasi yang bertahap *easy* oleh *lead animator*. Pada awalnya, penulis harus melihat *storyboard* dan membayangkan gerakan apa yang akan dilakukan oleh karakter berdasarkan *sound* dari *animatic* yang ada, dengan mendapatkan arahan *pose* dari *lead animator*, penulis mulai masuk dalam tahap pengerjaan animasi.

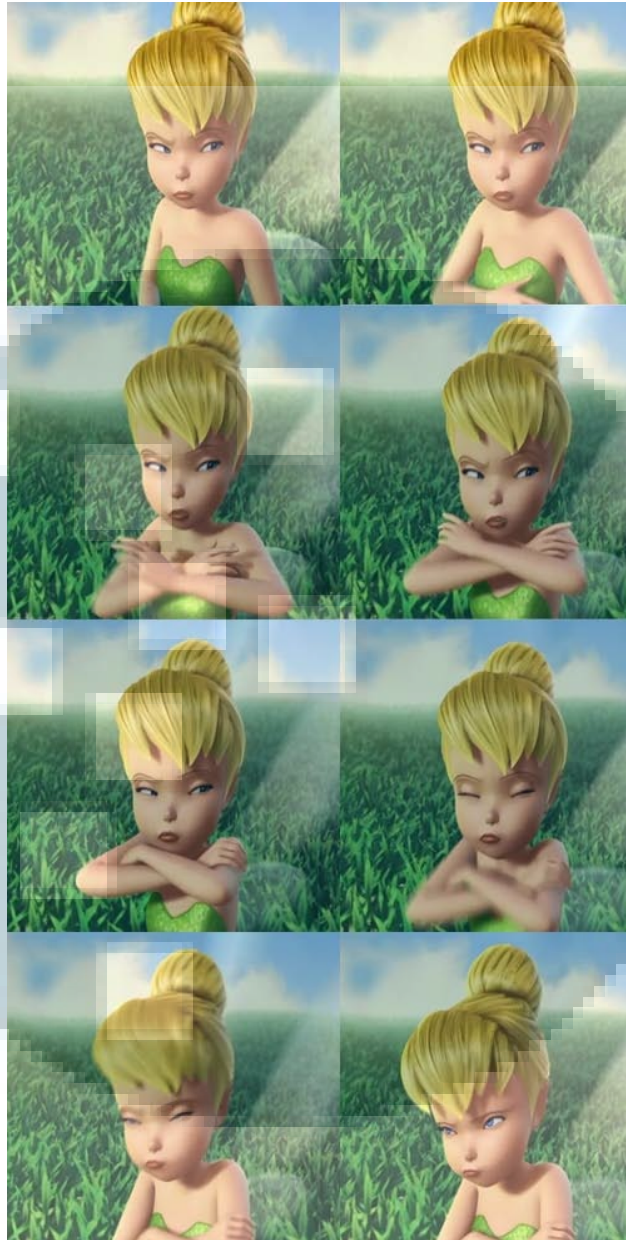
Secara umum, tahap pertama adalah membuat *pose to pose*. Sebagian dari *pose* mengikuti *storyboard* tetapi tidak sepenuhnya, karenanya penulis juga harus dapat memikirkan *pose* lain agar scene tersebut tidak terlihat kaku. Tidak semua karakter bergerak aktif di dalam satu scene, tetapi ada juga karakter pasif yang hanya bergerak secara *idle*. Penggunaan *pose* tidak boleh sembarangan karena ini yang akan sangat mempengaruhi tahapan berikutnya. Dalam pemilihan *pose*, ada tips-tips yang harus diperhatikan dalam pembuatan *pose*, yakni setiap *pose* yang

dibuat harus kontras dengan *pose* lainnya, tidak boleh mirip ataupun sama agar gerakan terlihat dinamis. Apabila ada penekanan suara pada saat karakter berbicara, maka gerakan si karakter juga harus lebih diperjelas sehingga terlihat menonjol dibandingkan gerakan lain. Namun, penulis tidak boleh melupakan aturan yang ada di *do and don'ts* sehingga gerakan yang dibuat diharapkan dapat tersampaikan pada penonton. Saat membuat *keyframe* pada tiap *pose*, perlu diperhatikan juga. *Keyframe* akan lebih baik tersusun dengan rapih agar pada saat melakukan revisi, dapat mempermudah kinerja animator.

Timing merupakan tahapan selanjutnya setelah tahap *pose to pose* lulus asistensi. Pengaturan *timing* dimaksudkan agar gerakan yang telah dibuat akan lebih tepat waktunya. *Timing* gerakan dilakukan berdasarkan ucapan dari karakter tersebut dan disesuaikan dengan kapan karakter bergerak. Penentuan *timing* haruslah tepat dengan penekanan suara, tetapi tidak boleh membuat animasi menjadi *snappy* (terlalu cepat) atau *floating* (terlalu lambat).

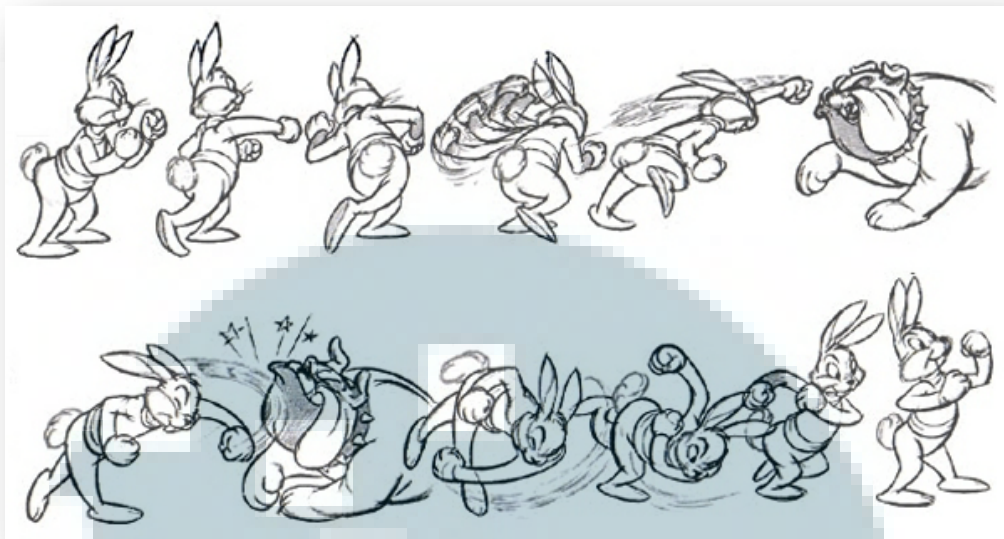
Selesaiannya penambahan *timing*, penulis memiliki kebiasaan memasukkan *lipsync* agar gerakan yang dibuat terlihat sudah tepat atau belum sehingga penulis dapat menilai sendiri animasi yang telah dibuat. *Lipsync* dapat menyebabkan karakter akan terasa lebih hidup. Penambahan *lipsync* bisa dilakukan kapan saja karena tidak mengganggu tahap-tahap lainnya.

Penambahan *moving hold*, *overshoot*, dan *antic* tidaklah sulit apabila tahap-tahap sebelumnya sudah dilakukan dengan benar. Penambahan teknik *moving hold* dan *overshoot* tersebut dapat dilakukan dengan cara *copy keyframe* yang sudah ada lalu di *paste* di lima sampai tujuh *frame* di belakangnya dan penempatannya berdasarkan seberapa kuat gerakan yang dilakukan. Namun untuk teknik *antic*, penulis harus menambahkan *pose* dengan menggunakan *pose* yang sama tetapi arah gerakan diubah dengan arah berlawanan *pose* selanjutnya, tujuannya agar gerakan menjadi lebih jelas dengan menambahkan ancang-ancang yang benar.



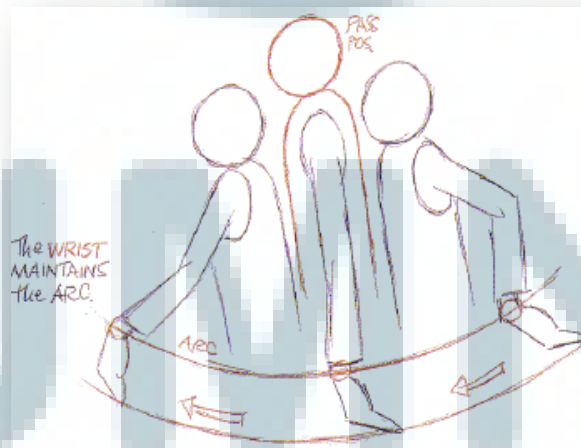
Gambar 3.1 Gerakan *Antic* Ketika Melipat Tangan
(Sumber: *Tinker Bell and The Lost Treasure*, 2009)

Gerakan karakter Tinker Bell saat melipat tangan di atas menunjukkan adanya gerakan *antic* yakni pada saat Tinker Bell menggerakkan tangannya ke atas sebelum melipat tangan. Seperti yang diada pula pada sketsa di gambar 3.2 ketika karakter kelinci ingin memukul si anjing, tangan yang ingin meninju ditarik ke belakang terlebih dahulu sebelum diluncurkan ke depan muka si anjing.



Gambar 3.2 Sketsa untuk *Antic*
 (Sumber: <http://www.splinebomb.com>)

Tahap menambah *in between* juga merupakan hal yang cukup sulit karena penulis harus melakukannya dengan detail, misalnya gerakan kepala saat membalikkan badan, gerakan tangan yang diangkat harus bergerak melengkung agar memenuhi hukum animasi *arcs*, percepatan dan perlambatan karakter, dan lain-lain.



Gambar 3.3 Sketsa untuk *Arcs*
 (Sumber: <http://1.bp.blogspot.com>)



Gambar 3.4 *Arcs* dalam Film *Tinker Ball*
(Sumber: *Tinker Bell and The Lost Treasure*, 2009)

Ketika karakter Tinker Bell sedang mengayunkan tangan dari kiri ke kanan, tangannya tidak hanya bergerak secara 180° *horizontal*, melainkan membentuk seperti kurva yang melengkung setengah lingkaran, seperti yang terlihat pada gambar 3.3 yang menggambarkan sketsa *arcs* dengan jelas.

Pemeriksaan dengan menggunakan *graph editor* sebenarnya cukup memakan waktu, karena setiap *controller* dari karakter yang bergerak harus diperiksa satu persatu kurvanya. Apabila ada kurva yang lengkungannya aneh, harus diperbaiki satu persatu, tetapi penulis terkadang mengabaikan hal ini karena penulis lebih memilih melihat gerakan karakter daripada memeriksa *graph editor*.

Penambahan ekspresi pada karakter harus disesuaikan dengan *storyboard* tentang apa suasana yang akan dibangun disana. Langkah ini akan sangat berpengaruh dalam hasil animasi yang dibuat. Emosi dan *hit* setiap *pose* akan terlihat lebih menonjol setelah tahap ini selesai. Ekspresi yang digunakan

dusahakan berbeda setiap perubahan *pose*. Ekspresi ini meliputi pergerakan alis mata, kedipan mata, dan mulut.

Setelah semuanya selesai, penulis harus memeriksa bagian-bagian mana yang tembus akibat tidak sempurnanya *rigging* dan *pose* yang telah dibuat. Pada tahap ini penulis bekerja untuk memperbaiki apabila terjadi penetrasi.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Pengerjaan proyek serial animasi ini tidaklah mudah. Banyak kendala-kendala yang penulis hadapi selama masa praktek kerja magang di *Lumine Studio*. Berikut adalah kendala-kendalanya:

- 1) Adaptasi penulis untuk menguasai *software* baru membutuhkan waktu yang tidaklah sebentar agar dapat benar-benar menguasai *Autodesk Maya*. *Shortcut*, *tools*, arah *axis*, dan sebagainya berbeda dengan *software* yang penulis sering gunakan sebelumnya.
- 2) *Skill* dalam animasi penulis yang masih sedikit menjadi penghambat dalam kecepatan pengerjaan *scene*. Pemilihan *pose* yang tepat merupakan hal yang tidak mudah agar dapat mewakili suasana yang ditonjolkan.
- 3) Adanya *scene* yang ditahan (*on hold*) akibat adanya objek yang belum selesai sepenuhnya dari tim studio lain dapat menghambat pengerjaan dalam bidang animasi.
- 4) Terkadang gerakan karakter tidak sesuai dengan banyaknya *frame* yang disediakan, sehingga penulis harus memikirkan *pose* baru agar pesan yang ingin disampaikan tetap ada.
- 5) *Floating* adalah gerakan karakter animasi di mana gerakannya terlalu lambat sehingga terlihat seperti mengambang dan janggal.
- 6) *Snappy* adalah gerakan karakter animasi yang patah-patah akibat jarak *frame* antar *pose*-nya terlalu dekat.
- 7) *Shaky* adalah gerakan yang tercipta akibat adanya *frame* yang banyak tetapi tidak diperlukan sehingga karakter bergerak tidak stabil.

- 8) *Sliding* adalah kesalahan yang terjadi apabila *walk cycle* dimasukkan ke *file* dan penulis menggeser *ground* karakternya secara tidak tepat, akan ada gerakan kaki seperti terseret ke belakang.
- 9) *Rigging* yang kurang baik menjadikan gerakan terbatas karena adanya penetrasi dan membuat penulis perlu memikirkan banyak cara untuk mengatasinya. Masalah penetrasi amat sangat memakan waktu karena apabila ada sedikit saja kesalahan maka akan ada revisi dari *managing director* atau *supervisor*.
- 10) *Deadline* yang sempit dalam pembuatan proyek serial animasi ini memberikan sedikit kendala pada penulis yang masih belum familiar dengan *software* Autodesk Maya. *Deadline* yang diberikan untuk mengerjakan satu episode (tidak *full*) adalah seminggu. Apabila *deadline* sudah dekat, biasanya saat mengerjakan terdapat bagian yang menjadi tidak sempurna atau kurang baik sehingga animasi terlihat aneh.
- 11) Karena ilmu penulis yang masih kurang dalam penggunaan *software Autodesk Maya*, akibatnya apabila ada *scene* yang harus dimodifikasi, penulis masih harus menanyakannya pada *lead animator*.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Hal yang dapat dilakukan apabila menemukan kendala-kendala seperti di atas adalah:

- 1) Seringnya menggunakan *software Autodesk Maya* dapat membantu penulis semakin cepat menguasainya, dengan bertanya dan melihat tutorial juga dapat mempercepat prosesnya.
- 2) Menonton referensi animasi dapat memberikan banyak inspirasi *pose* yang menarik yang dapat digunakan juga pada saat sedang membuat animasi sendiri. Selain itu penulis juga dapat meminta nasihat dari *lead animator* sebagai inspirasi.
- 3) Selama *scene* masih ditahan, penulis dapat mengerjakan *scene* lain yang sudah siap. Terkadang *scene* yang tertahan ini dapat berlangsung

sangat lama sehingga penulis sudah selesai dari kontrak magang terlebih dahulu dan dibantu oleh rekan kerja lainnya.

- 4) Asistensi pada *lead animator* harus dilakukan karena memadatkan gerakan merupakan hal yang perlu dipantau, jadi penulis harus sering asistensi agar animasi yang dihasilkan tetap baik dan mengikuti *storyboard*.
- 5) Mengatasi *Floating* adalah dengan menambahkan *in between* sehingga gerakan menjadi lebih cepat dan tidak mengambang.
- 6) Menghilangkan gerakan *Snappy* adalah dengan cara menambah jarak *frame* antara satu *pose* dengan *pose* lainnya.
- 7) Mengatasi *Shaky* dapat dilakukan dengan menghapus *keyframe* yang tidak diperlukan.
- 8) Penggeseran *ground* dapat mengurangi *sliding* yang terjadi, selain itu penulis harus membenarkan letak kaki karakter di setiap *frame* agar *sliding* bisa diatasi dengan sempurna.
- 9) Penulis harus memaksakan bagaimanapun juga agar *pose* dari *animatic* dapat dicapai, misalnya tangan karakter yang pendek tetapi kepalanya yang besar dapat diatasi dengan cara mengatur *controller* tangan atau leher karakter sehingga tangan dapat mencapai atas kepala. *Controller* memiliki pengaturan yang dapat memanjangkan atau memendekkan bagian dari badan karakter.
- 10) Saling membantu dalam tim sangat dibutuhkan saat *deadline* mulai dekat. *Scene* yang belum selesai dapat dibantu oleh rekan yang sudah menyelesaikan *scene* bagian mereka. Selain itu penulis juga harus tetap lembur atau masuk di hari libur untuk mengejar bagian *scene* yang belum selesai.
- 11) Dengan belajar dari pengalaman dan mencatatnya dapat membuat ilmu penulis bertambah sehingga penulis tidak harus menyusahkan *lead animator* yang sedang sibuk dengan *scene* animasi yang jauh lebih susah dan lebih banyak dari *junior animator*.