



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:

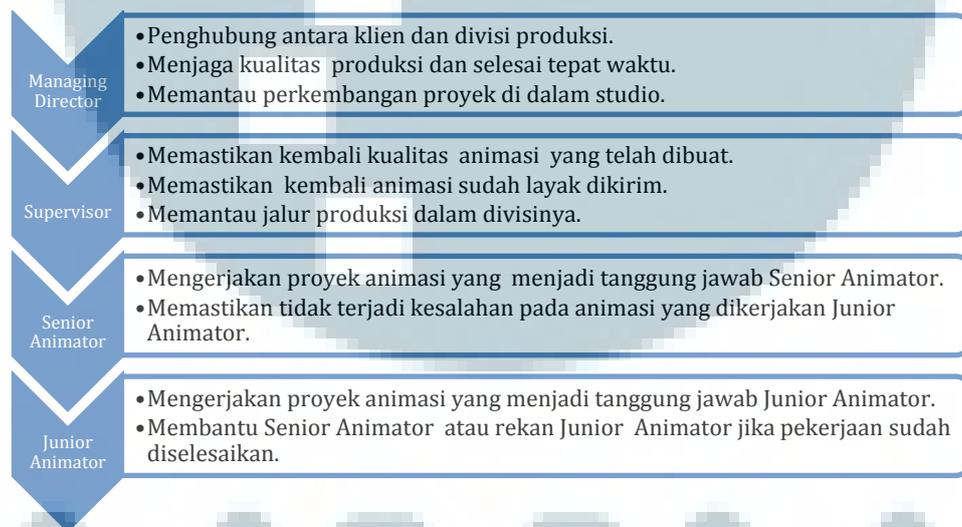
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

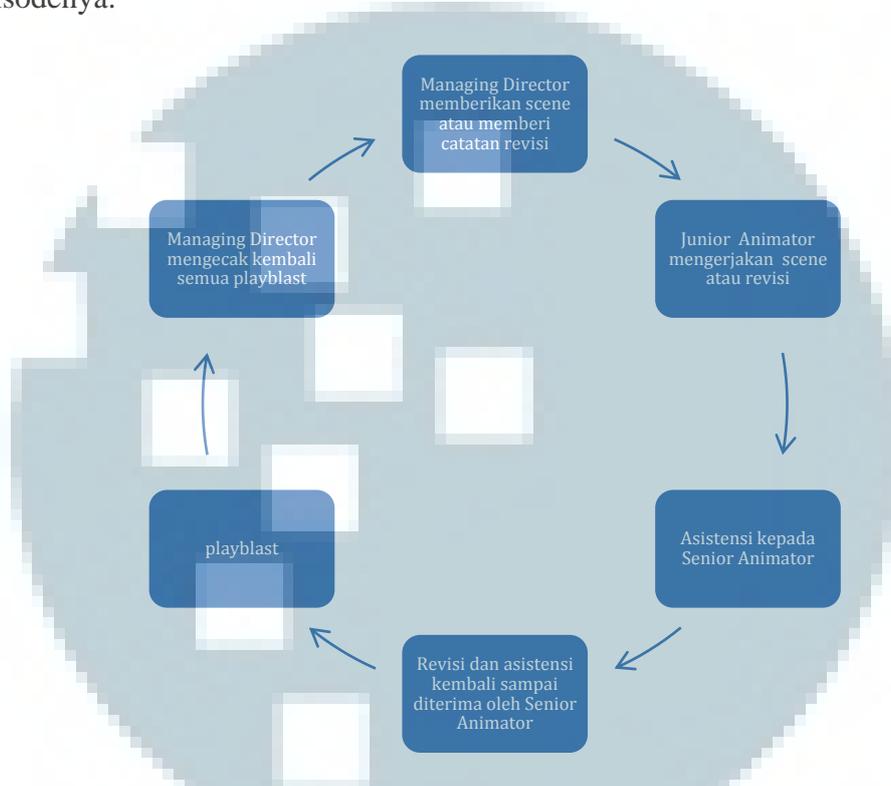
Dalam pelaksanaan kerja magang ini penulis ditempatkan sebagai *Junior Animator 3d*. Setiap peserta magang dibimbing oleh senior yang bekerja pada bidang sama di Lumine Studio. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat di tabel yang dibawah ini :



Gambar 3.1 Kedudukan Penulis di Lumine Studio

Di dalam Lumine Studio, karyawan kadang mendapatkan pekerjaan di dua bidang dikarenakan jumlah karyawan yang sedikit. Oleh karena itu, selain sebagai 3D animator, penulis juga diberikan pekerjaan ilustrasi. Penulis dibawahi oleh Muhammad Jehan yang bekerja sebagai 3d Animator. Pembimbing bertugas

mengarahkan dan mengkoreksi pekerjaan peserta magang hingga layak untuk dikirim ke klien. Deadline diberikan waktu rentang seminggu untuk setiap episodenya.



Gambar 3.2 Koordinasi Proyek Lumine Studio dari Sisi Penulis

Setiap karyawan magang diberi tanggung jawab untuk mengerjakan scene yang sudah dibagikan oleh *Managing Director*, Andy Wijaya. Setiap scene memiliki tingkat kesulitannya masing masing tergantung dari cerita dan *storyboard*. Tingkat kesulitan dikategorikan sesuai urutannya, ialah *Bonus*, *Easy*, *Medium*, *Hard*. Sebelum mengerjakan episode baru biasanya diadakan rapat untuk mengetahui perkembangan proyek dikerjakan. Pada setiap hari terdapat dokumen yang diperbaharui mengenai pembagian pekerjaan masing-masing yang

dikirim melalui server. Di dalam dokumen tersebut dijelaskan dari pembagian *scene*, catatan revisi, sampai *scene* yang sudah dikirim atau *on hold*.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Penulis mulai bekerja pada tanggal 4 April 2013 sampai dengan 7 Juni 2013. Penulis masuk di saat proyek sudah setengah berjalan sehingga sebagian besar pekerjaan yang dilakukan ialah mengerjakan revisi. Proyek ini bersifat *undisclosure*, sehingga penulis tidak diperbolehkan memberikan detail apapun yang digunakan dari TV seri ini. Pada pertengahan masa magang, penulis juga mendapatkan tugas untuk membuat ilustrasi untuk The Clouds.

Pada minggu pertama penulis diberikan waktu untuk beradaptasi dengan proyek. Proyek ini memakai software Autodesk Maya 2011 yang telah diberikan berbagai macam *plug-in* untuk mempermudah pengerjaan. Khusus untuk proyek TV series ini, Autodesk Maya dapat diakses melalui *shortcut* khusus.

Dibawah ini ialah laporan realisasi pekerjaan yang telah dilakukan per minggu selama masa magang :

1. Minggu 1 : pengenalan software Autodesk Maya, pengerjaan ep 116A scene 126 dan 119A.
2. Minggu 2 : mengerjakan ep 118B scene 12, 14, 14A, 16, 192, 190
3. Minggu 3 : mengerjakan ep 118B scene 177 dan 60A, revisi ep 118B scene 12, 14, 14A, 16; ep 120B scene 180A, 180B, 181A, testing digipaint.
4. Minggu 4 : mengerjakan ep 120B scene 152A, 180A, 180B, 181A, 185.

5. Minggu 5 : revisi ep 116A scene 136 dan revisi ep 115A scene 158, 162.
6. Minggu 6 : revisi ep 115A scene 164, 165, 179 ; revisi ep 120B scene 06, 170; revisi 116A scene 102, 136, 63AB, 63B, 14, 05, sketch.
7. Minggu 7 : revisi ep 118 scene 13, 35, 36, 37, sketch, goosy shoot2 dan shoot 4B.
8. Minggu 8 : revisi ep 120B scene 06, 64, 77, 78 ; revisi ep 118B scene 13, 35, 36, 60A, 137, 177.
9. Minggu 9 : revisi ep 120B scene 152A, 175A, 181A, 166, 173A, 183, 188, 78, 06, 185.
10. Minggu 10 : revisi ep 120 scene 68.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Serial Animasi ini rencananya akan dirilis pada tahun 2013 di Disney Junior. Proyek ini dikerjakan oleh Studio IFW, Epic dan Lumine. Storyboard dan Sound berasal dari klien sedangkan properti, modeling, rigging, dan animasi dikerjakan oleh tiga studio diatas.

Sebelum mengerjakan proyek ini, penulis diberikan penjelasan mengenai *Do and Dont's* yang berasal dari klien. *Do and Dont's* ialah serangkaian peraturan yang harus dilakukan dan dihindari untuk mengerjakan scene dengan baik dan lebih terarah agar sesuai dengan permintaan klien.

Komunikasi di dalam kantor menggunakan software *chat* semacam Line atau BBM. Selain untuk chat, software ini juga digunakan untuk mengirim data antar komputer .

Data *scene* asli berasal dari *Local Server*, setiap orang mampu mengakses folder tersebut untuk mengambil atau men-*submit* data. Data file *scene* setiap orang biasanya ditaruh di dalam folder dengan nama masing-masing. Jika animasi yang dikerjakan sudah selesai, data *file* kembali di-*submit* ke *server* melalui *software* khusus.

Pada proyek ini setiap *scene* dibagi menjadi beberapa tingkat kesulitan agar *scene* bisa dibagi sesuai kemampuan agar bisa mengejar tenggat waktu. Penulis awalnya diberi tanggung jawab *scene* yang mudah lalu pada minggu - minggu berikutnya penulis diberi kepercayaan untuk mengerjakan *scene* yang lebih sulit. Tingkat kesulitan dibagi seperti dibawah ini :

1. *Bonus*, *Scene* yang berisi satu karakter atau *property* dengan animasi yang sangat sederhana. *Frame* dalam satu *scene* biasanya sedikit, yaitu sekitar 100 frame kebawah.
2. *Easy*, *Scene* yang berisi satu karakter atau lebih dimana biasanya hanya setengah badan atau seluruhnya. Animasi dalam *scene* ini biasanya sederhana dan banyak diam di satu tempat saja.
3. *Medium*, *Scene* yang berisi satu karakter atau lebih tetapi dengan gerakan animasi yang lebih aktif atau berpindah tempat seperti berjalan, berlari atau akting yang sangat ekspresif. Mayoritas karakter dalam *scene* ini diambil secara *full body*.

4. *Hard*, Scene yang berisi dua karakter atau lebih. Mayoritas karakter dalam scene ini ditampilkan secara full body dan bergerak secara aktif. Gerakan biasanya lebih kompleks atau ekstrim seperti *juggling* atau ada tambahan *crowd*.

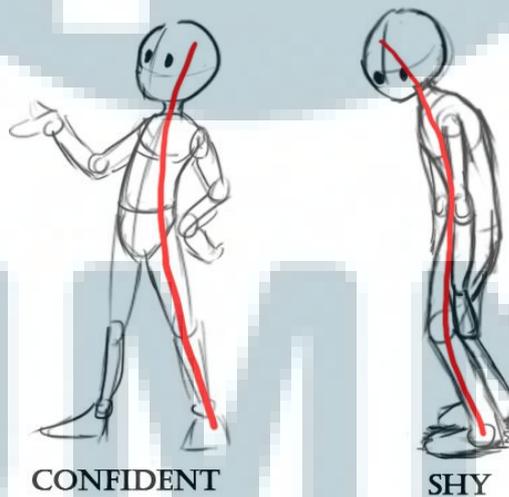
Dalam pengerjaannya penulis merasa dimudahkan dengan adanya *plug-in* dan *script* dalam *software Autodesk Maya*. Animasi seperti *walk - cycle* atau *run-cycle* telah disediakan dan dapat diakses dengan cepat melalui *plug-in*. *Plug-in* ini juga sangat membantu ketika menciptakan *cycle* atau animasi baru untuk digunakan kembali di *scene* yang baru atau menyelamatkan animasi ketika terjadi eror.

Setiap *scene* dalam proyek terdiri dari berbagai macam objek seperti modeling karakter, *background*, *outline*, dll. Objek ini membuat prosesor komputer menjadi lambat yang akhirnya menyebabkan lag. Oleh karena itu sebelum mulai mengerjakan animasi, penulis membuat *layer* terpisah. Cara ini sangat mempermudah penulis untuk meringankan beban komputer sekaligus terhindar dari *spline* yang bertabrakan dengan objek lain.

Seperti yang dijelaskan sebelumnya pada proyek ini, cerita dan *storyboard* berasal dari klien. Oleh karena itu, sebelum memulai tahap pengerjaan animasi setiap animator diwajibkan untuk membaca *storyboard* dan menonton *animatic*-nya terlebih dahulu untuk mengetahui cerita satu episode secara keseluruhan. Hal ini membantu untuk menjaga *continuity* dimana kadang terdapat *scene* yang saling berhubungan tetapi dikerjakan oleh animator yang berbeda. Pada hari pertama,

penulis diminta untuk menonton animasi yang sudah final agar bisa meniru gaya animasi yang sudah ditentukan.

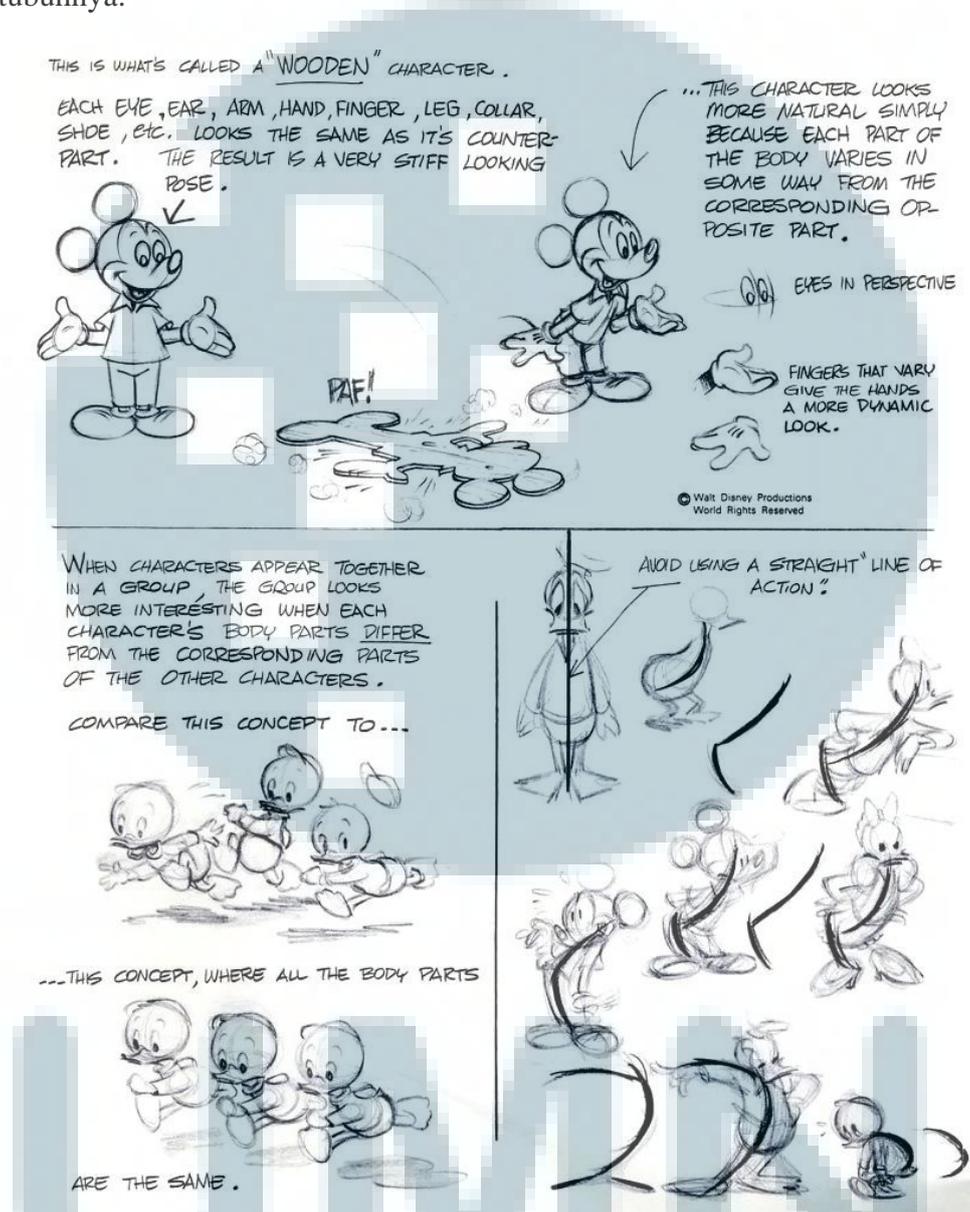
Pada tahap pengerjaan awal penulis melakukan tehnik *pose to pose*, tahap yang paling awal dilakukan untuk mengendalikan gerakan animasi yang direncanakan. Pada tahap awal yang dimasukkan ialah pose akting dominan yang menggambarkan maksud dari pada scene. Pose yang dimasukkan harus sesuai dengan timingnya. Dimana dalam kasus ini, timing bisa dibayangkan dari penekanan suara dialog karakter. *Pose to pose* yang menarik ialah pose yang terlihat seperti membentuk alur garis yang teratur karena lebih enak dipandang mata. Karena ini adalah animasi, ada kalanya penulis agak mendramatisir pose untuk menambah daya tariknya. Tetapi penulis juga tetap mengikuti aturan *Do and Dont's* agar gaya animasinya sama dengan standar klien.



Gambar 3.3 Pose to pose Karakter 1

Ketika berada di dalam group, setidaknya setiap karakter memiliki pose dan *timing* yang sedikit berbeda walaupun sedang melakukan *action* yang sama.

Selain itu, bagian tubuh karakter juga setidaknya harus memiliki variasi. Contohnya seperti jari yang ditekukkan berlawanan sesuai dengan arah bagian tubuhnya.

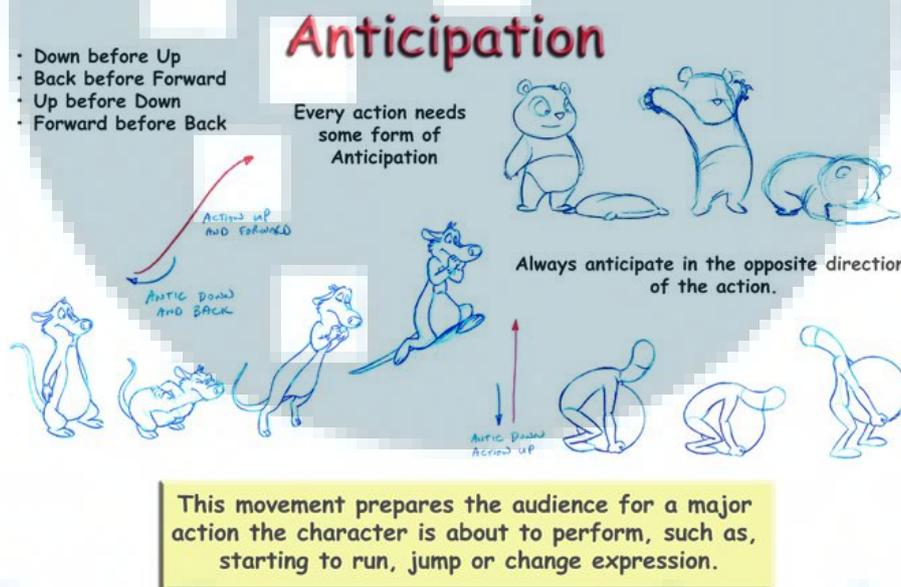


Gambar 3.4 Pose to pose Karakter 2

(http://2.bp.blogspot.com/_ZjegWyumtIU/TSZtkAkxoZI/AAAAAAAAAQRg/1bq6qJMjvIg/s1600/Twinning+and+static+poses.jpg)

Setelah melakukan *pose to pose*, penulis memasuki tahap *in-between*. Pada tahap ini penulis memasukkan *keyframe* baru diantara pose awal dengan

memberikan *anticipation*, *moving hold* atau *overshoot*. Untuk *moving hold* penulis hanya meng-*copy* pose yang sama lalu di *paste* ke beberapa frame selanjutnya. Kemudian menggerakkan sedikit apa yang harus digerakkan. Teknik ini biasanya dipakai untuk menghindari *freeze* (tidak bergerak sama sekali sehingga terlihat seperti patung) ketika karakter tidak melakukan *action*. *Anticipation* ialah teknik yang digunakan ketika karakter melakukan antisipasi sebelum pose *action*. Contohnya pada saat melompat, karakter menekukkan punggung dan lutut terlebih dahulu.



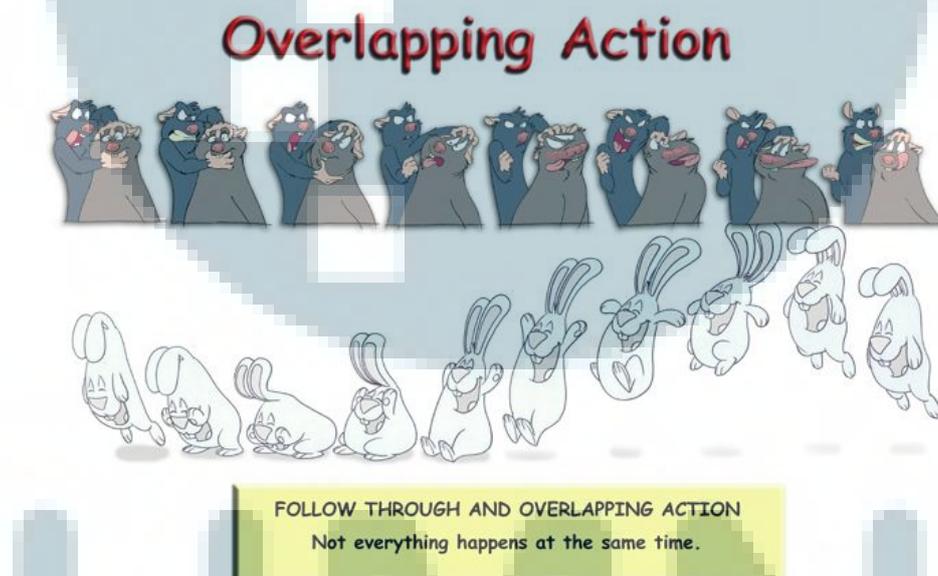
Gambar 3.5 Anticipation Action

(<http://3.bp.blogspot.com/-EaOdcy2KPSg/UaNh6sG-AwI/AAAAAAAAAKU/9-b4Ug06nRs/s1600/anticipation.jpg>)

Overshoot adalah pose tambahan yang melewati pose setelahnya lalu kembali lagi pada pose tersebut untuk menghindari *action* yang patah saat bergerak cepat (biasanya dilakukan setelah *anticipation*). Contohnya: pada saat melompat punggung dan tangan karakter diposisikan lebih tinggi dari pose utama

setelahnya atau pada *bouncing ball* yang bergerak ke atas, biasanya diposisikan lebih tinggi sedikit untuk memberi kesan perlambatan. Penulis biasanya meng-*copy frame* pada pose setelahnya lalu di-*paste* di *frame* sebelumnya, kemudian posisi tubuh diposekan lebih ekstrim.

Setelah animasi utama selesai, penulis melakukan *overlapping*. Dimana menggerakkan bagian kecil dari tubuh yang mengikuti arah gerakan ketika karakter berhenti melakukan *action* seperti telinga, rok, atau rambut panjang. Dalam proyek ini, kebanyakan hanya menggerakkan telinga sedangkan gerakan baju hanya jika diperlukan saja.



Gambar 3.6. Overlapping Action

(<http://www.brianlemay.com/Pages/animationschool/animation/Principles/Overlapping%20Action.jpg>)

Penulis lalu memberi *lypsinc* dan ekspresi seperti kedipan mata atau gerakkan alis. Kemudian penulis merender animasi menggunakan *playblast* dan mengkoreksi apakah terdapat animasi yang belum sempurna atau bagian tubuh

yang tembus melalui video *Quicktime player*. *Quicktime player* memiliki fitur untuk melihat video secara *frame by frame*, hal ini sangat membantu untuk mengkoreksi animasi karena kadang terdapat kesalahan yang terjadi hanya pada satu frame sehingga tidak terlihat secara mata telanjang tetapi mempengaruhi penampilan animasi secara keseluruhan.

Sebagian besar masa magang penulis dihabiskan dengan mengerjakan revisi dari pekerjaan rekan Junior Animator yang sudah menyelesaikan masa kerja. Pemberitahuan mengenai *scene* apa yang harus direvisi dari IFW atau klien membutuhkan waktu yang lama. Kadang seminggu bahkan sebulan.

Penulis diajarkan untuk menggunakan *graph editor* agar animasi bergerak lebih rapi. Tool ini sangat membantu untuk mencari dan memperbaiki dari mana kesalahan animasi melalui garis grafik. Revisi yang paling sering dilakukan ialah masalah *penetration* dimana terdapat objek yang tembus dalam satu *scene*. Daripada memperbaiki pose karakter secara manual *frame by frame* yang akhirnya kadang membuat animasi menjadi kacau, lebih baik jika menggunakan *graph editor*. Penulis menyeleksi bagian yang tembus lalu menyeleksi beberapa *keyframe* pada *graph editor* dan memindahkannya sampai tidak ada yang tembus. Dengan melakukan hal ini, bagian tubuh yang tembus dapat diperbaiki tanpa harus merusak animasinya.

Seperti yang diuraikan di atas penulis juga mendapatkan tugas ilustrasi untuk sebuah restoran. Sasaran konsumen dari proyek ini ialah kalangan menengah ke atas. Dimana rata – rata kalangan seperti ini sudah mengerti arti

tentang nilai seni. Oleh karena itu diharapkan kesempurnaan dalam mencapai hasil final dari proyek ilustrasi ini.

Karena keterbatasan waktu dan kemampuan, penulis hanya mampu menyelesaikan sampai dengan tahap sketsa. Ilustrasi ini diminta agar sesuai dengan aliran *Gajin Fujita*, seorang seniman yang mencampur gaya lukisan Jepang dengan *grafitti* di setiap karyanya.



Gambar 3.7 Karya Gajin Fujita

Ilustrasi akan ditempatkan di beberapa tempat seperti dinding, pilar dan tembok kaca. Karena referensi Gajin Fujita adalah patokannya maka penulis

meniru gaya seniman tersebut yang akhirnya menghasilkan karya ilustrasi sebagai berikut :

1. Royal Sky dan Dream

Pada karya ini penulis merasa kesulitan karena belum pernah mengerjakan proyek ilustrasi dengan aliran grafiti . Pada ilustrasi ini sebenarnya penulis masih mencoba beradaptasi dengan gaya Gajin Fujita.



Gambar 3.8 Ilustrasi 1

2. Joyfull

Permintaan klien mengenai ilustrasi ini diharapkan agar memakai tema kehidupan di atas awan. Oleh karena itu penulis mendapatkan ide untuk menggambar seorang wanita pembawa kebahagiaan yang terbang ke atas awan. Saya memilih wanita karena sosoknya yang anggun. Huruf joyfull

sendiri saling terikat dan menopang satu sama lain yang mengartikan bahwa kebahagiaan itu baiknya dinikmati bersama. Sedangkan di belakangnya ialah hiasan khas Jepang dan awan Gajin Fujita.



Gambar 3.9 Ilustrasi 2

3. Enjoy Life

Ilustrasi ini menceritakan tentang bagaimana seseorang yang menikmati hidup dengan cara yang tidak biasa. Hal ini ditekankan dari ikan koi yang keluar dari jalur air yang seharusnya serta huruf E terbalik pada kata “Enjoy”. Gambar gunung mencerminkan kebanggaan yang tinggi seperti masyarakat Jepang yang membanggakan Gunung Fuji sebagai gunung

sakral dan tertinggi di Jepang. Sedangkan bunga sakura melambangkan musim semi yang mencerminkan sebagai awalan baru.



Gambar 3.10 Ilustrasi 3

4. Yamata No Orochi

Ilustrasi ini menceritakan tentang Susano yang hendak menyelamatkan seorang wanita dari cengkaman Yamata No Orochi. Menurut Legenda Jepang, Susano ialah dewa badai sedangkan Orochi digambarkan sebagai ular besar. Pada ilustrasi ini penulis hanya ingin menimbulkan kesan dramatis seperti yang diminta. Gambar ini ditujukan untuk pilar yang berukuran panjang 2,5 m dan lebar yang dibagi menjadi tiga bagian masing masing 77 cm. Oleh karena itu, tiap bagian penting dari gambar tidak boleh terpotong agar tidak menimbulkan kejanggalan ketika dilukis ulang di pilar.



Gambar 3.11 Ilustrasi 4

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama mengerjakan animasi kendala yang ditemukan oleh penulis ialah

1. Penulis belum menguasai *Autodesk Maya* sebelumnya sehingga pengerjaan sering terhambat karena kurangnya pengalaman dan pengetahuan.
2. Rigging yang bermasalah mengakibatkan sering terjadinya *penetration* atau bagian badan yang tembus dan ketika memperbaikinya harus tetap mempertahankan pose yang ada di *storyboard*.
3. Mengerjakan revisi sering lebih sulit daripada membuat ulang animasi dari awal karena cara kerja penulis yang berbeda dengan animator yang mengerjakan *scene* sebelum revisi.

4. Kadang pose dan animasi di dalam *storyboard* tidak bisa direalisasikan karena masalah *rigging* atau *timeline* yang kurang panjang.
5. Scene yang *on-hold* membuat pekerjaan terhambat karena jadwal yang sudah disediakan penulis untuk tiap scene menjadi kacau.
6. Proyek ini menggunakan objek 2d sebagai *background* sehingga sering terjadi *sliding* dimana kaki karakter yang berjalan menjadi terseret ke belakang seperti *moonwalk* (tarian populer Michael Jackson).
7. Pada saat mengerjakan ilustrasi penulis agak kesulitan menggambar dengan gaya Gajin Fujita dimana tema komposisinya sangat berbeda dengan ilustrasi yang biasanya penulis kerjakan karena belum pernah mendalami *grafiti* atau membuat *typhography* baru.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari kendala diatas inilah solusi yang penulis bisa lakukan :

1. Penulis banyak bertanya mengenai kesulitan kepada pembimbing atau teman untuk mempercepat pemecahan masalah.
2. Karakter dalam proyek ini memiliki banyak *controller* sehingga penulis harus bisa mengakalinya seperti ketika mengangkat tangan bahu memiliki *controller* tambahan agar bisa mengangkat tangan lebih tinggi lagi sehingga tidak menabrak pipi.
3. Penulis biasanya memilih tiap *controller* untuk mengecek *keyframe* untuk diperbaiki atau diedit melalui *graph editor* dimana semua *keyframe* bisa jelas terlihat.

4. Penulis melakukan asistensi apakah boleh melakukan pose baru atau menanyakan jalan keluar untuk tetap mempertahankan pose lama tetapi animasi yang diinginkan tidak rusak.
5. Penulis dapat mengerjakan scene yang lain terlebih dahulu. Jika penulis benar – benar tidak mampu menyelesaikan pekerjaan sesuai waktu, scene yang belum tersentuh boleh diberikan kepada teman yang sudah menyelesaikan pekerjaannya.
6. Hal ini bisa diselesaikan dengan menggeser *controller world* karakter atau menggeser kaki karakter *frame by frame* namun disini juga terdapat *plugin tools* yang membantu untuk memposisikan kaki agar tidak terjadi *sliding*.
7. Dengan mengulang dan melihat banyak referensi penulis akhirnya mulai terbiasa untuk meniru gaya Gajin Fujita.

UMMN