



### **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

Saat melakukan praktik kerja magang di *Enspire Studio*, penulis ditempatkan di *animation department* sebagai animator. Penulis dibimbing oleh *Animation Director*-nya yaitu Bapak Bobby Liauw. Dengan panduan langsung dari Bapak Bobby, penulis diminta untuk melupakan hal-hal yang telah dipelajari selama perkuliahan dan selama dua bulan, penulis diajar ulang oleh Bapak Bobby mengenai prinsip-prinsip animasi dari awal supaya menjadi lebih paham dan juga meningkatkan kualitas animasinya sehingga penulis memiliki bekal dan dapat siap bekerja saat mengerjakan proyek yang akan datang. Hal ini dilakukan karena *demoreel* yang dimiliki penulis ternyata masih belum mencapai standart dari *Enspire Studio*.

Seluruh pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama praktik kerja dikoordinasi dan dipantau langsung oleh Bapak Bobby. Beliau sendiri jugalah yang memeriksa hasil animasi penulis dan kemudian memberikan kritik dan saran pada penulis sehingga penulis dapat meningkatkan kualitas animasinya lebih jauh lagi. Penulis juga sering bertukar pikiran serta mendapatkan kritik dan saran dari kedua rekan animator yang sedang bekerja di *Enspire Studio*. Hubungan antar pegawai di *Enspire Studio* dapat dikatakan sangat lancar dan terbuka.

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama dua bulan penulis diberikan tugas untuk kembali belajar mengenai *basic animation*. *Basic animation* meliputi prinsip-prinsip animasi seperti *timing* dan *spacing*. Kedua hal ini merupakan hal terpenting yang harus dipelajari oleh penulis. Selain itu penulis juga mempelajari *arcs*, *anticipation*, *ease in and out*, *weight*, *gravity*, *drag*, *secondary action*, *overlap*, *follow through*, *squash and stretch*, dan *exaggeration* yang merupakan hal-hal yang penting juga dalam animasi. Seluruh pengetahuan yang telah penulis dapat selama masa perkuliahan dievaluasi kembali selama dua bulan di *Enspire Studio*.

Dari tugas-tugas yang diberikan oleh Bapak Bobby tentu saja merupakan tipe latihan yang paling tepat untuk memperkuat *sense* animasi. Walaupun tipe latihan-latihannya sederhana, namun hasil akhir dari latihan tersebut dapat menjadi modal bagi penulis untuk memperbaiki *demoreel* penulis. Melalui tugas-tugas yang diberikan, dapat terlihat pemahaman penulis mengenai *timing*, *spacing*, *weight*, *body mechanics*, dan sebagainya. Dan hal-hal tersebutlah yang paling penting bagi seorang animator. Karena bagaimanapun mudah ataupun kompleks sebuah animasi, pasti akan kembali ke prinsip-prinsip tersebut.

Selama dilatih menjadi animator di *Enspire Studio*, penulis diajarkan untuk bertanya kepada diri sendiri, apakah menjadi animator adalah pilihan yang tepat bagi penulis, karena menjadi seorang animator bukanlah hal yang mudah dan dibutuhkan komitmen yang tinggi. Karena penulis sudah yakin memilih menjadi animator, Bapak Bobby dan rekan-rekan di *Enspire Studio* menyarankan untuk memfokuskan pikiran kepada animasi saja, mendedikasikan waktu dan

pikiran untuk mendalami animasi, karena hal-hal yang perlu dipelajari dari animasi sangatlah banyak dan seseorang tidak akan bisa mahir dalam animasi jika pikirannya terbagi-bagi dan ingin mendalami hal yang lain juga.

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut ini adalah tabel dari tugas-tugas yang dilakukan oleh penulis selama praktik kerja magang di *Enspire Studio*. Jika diperhatikan, tugas-tugas yang diberikan oleh Bapak Bobby terdapat kemiripan dengan kelas pertama dari kurikulum sekolah-sekolah animasi online, seperti iAnimate, Animation Mentor ataupun AnimSchool.

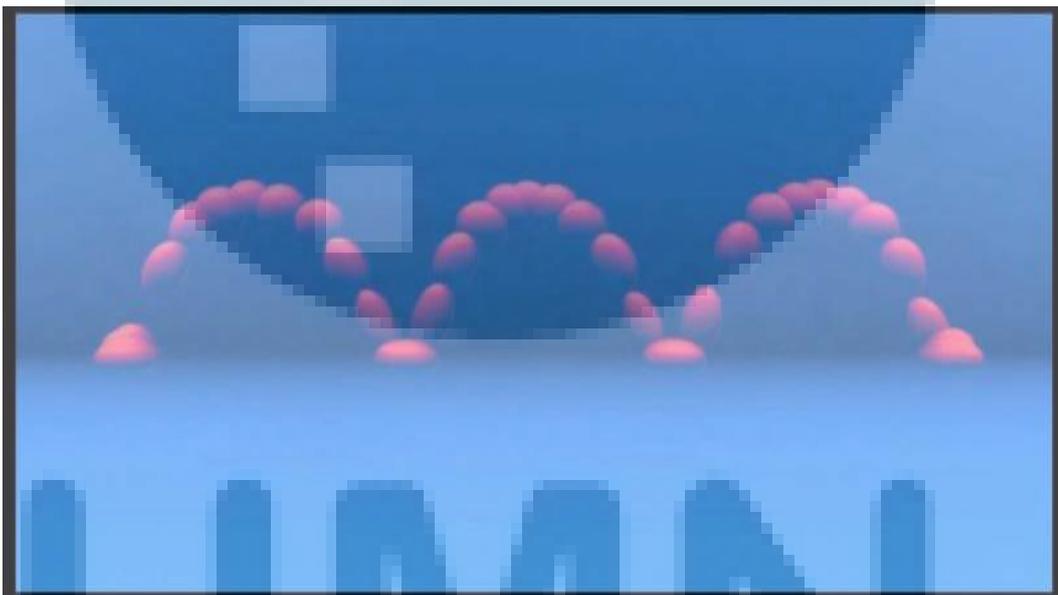
**Tabel 3.1** Tugas yang Dilakukan

Minggu Ke-	Tugas yang Dilakukan
1	Bouncing ball, falling ball, falling balloon, falling bowling ball, ball with obstacle, pendulum, bouncing ball with tail
2	Vanilla walk cycle
3	Walking down the stairs, turn
4	Morpheus walk cycle (blocking)
5	Project A, project B (WIP)
6	Project B
7	Morpheus walk cycle (spline), morpheus pace (WIP)
8	Morpheus pace (WIP)
9	Morpheus pace (WIP)

### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

- Minggu 1

Pada minggu pertama pelaksanaan praktik kerja magang, penulis diberikan pengenalan terhadap *software Autodesk Maya 2011* oleh Bapak Bobby. Pengenalan ini termasuk menjelaskan bagaimana cara mengoperasikan tombol-tombol yang sering digunakan dalam mengerjakan animasi. Setelah dianggap cukup, kemudian Bapak Bobby melakukan *demo* dan memberi contoh bagaimana membuat animasi *bouncing ball* secara singkat. Dan kemudian penulis ditugaskan untuk membuat *bouncing ball* sendiri.



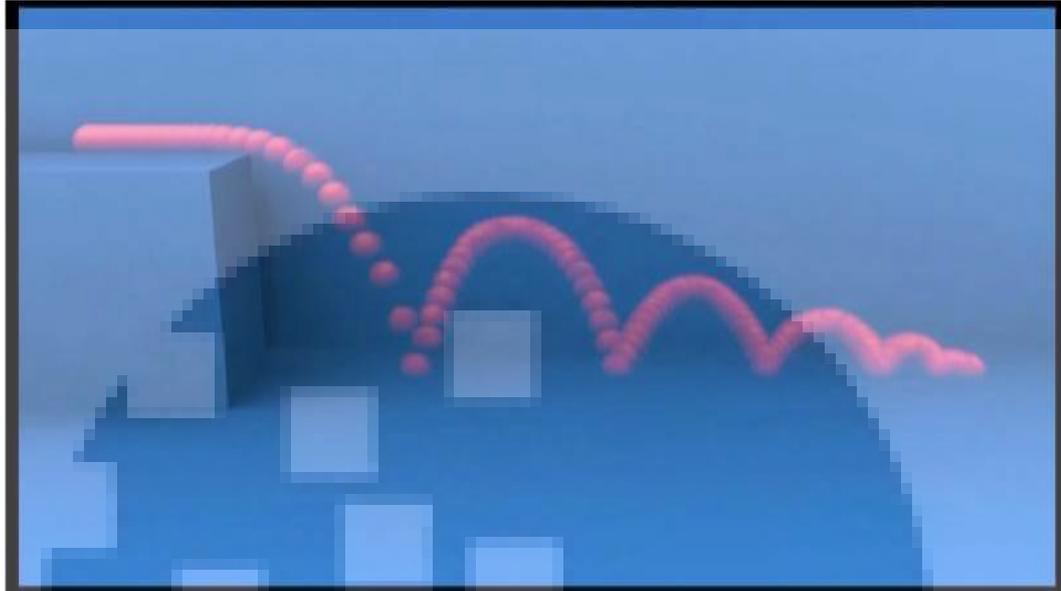
Gambar 3.1 Bouncing ball

Dalam pengerjaan *bouncing ball*, penulis belajar mengenai *timing* dan *spacing*. *Timing* adalah jarak antara *keyframe*, sedangkan *spacing* adalah jarak pergeseran objek dari *frame* satu dengan *frame* lainnya. Kedua hal inilah yang akan memberikan *weight* pada animasi yang dihasilkan. Selama ini penulis belum memahami betul konsep dari *timing* dan *spacing* sehingga animasi-animasi

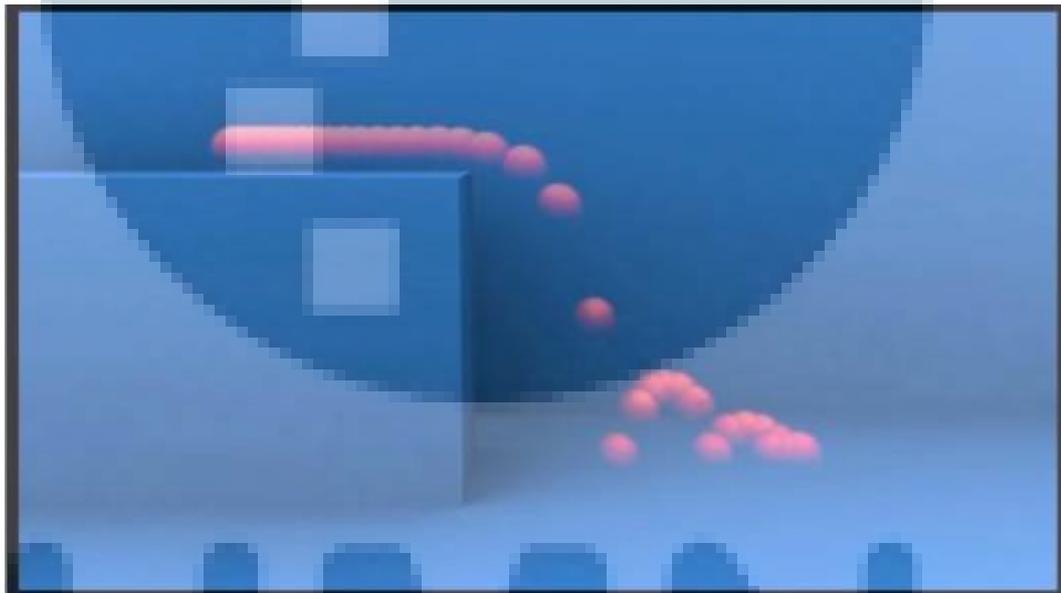
penulis yang terdahulu masih tidak memiliki kesan *weight*. Tugas *bouncing ball* yang telah penulis kerjakan berjumlah 36 *frames*. Jarak antara bola saat bola menyentuh tanah adalah 10 *frames*, hal inilah yang disebut *timing*. Dapat dilihat pada Gambar 3.1 bahwa *spacing* antar bola setiap frame berbeda-beda. Saat bola mencapai posisi tertinggi, terlihat adanya penyempitan jarak *spacing*, dan saat bola mendekati tanah, terjadi pelebaran jarak *spacing*. Hal ini dikarenakan bola terkena gaya gravitasi. Untuk *exaggeration*, penulis menambahkan *squash* and *stretch* pada bola.

Selain kedua hal tersebut, penulis juga belajar mengenai *arcs*. Selama ini penulis tidak pernah memperhatikan *arcs* dari objek melalui sudut pandang kamera, namun hanya memperhatikan *arcs* dari *graph editor*. Namun pada kenyataannya, *arcs* mencakup keseluruhan dari *graph editor* sampai pergerakan objek dari sudut pandang kamera. Pada Gambar 3.1, dapat dilihat pergerakan bola membentuk kurva *arcs*. Dengan terbentuknya *arcs*, maka pergerakan akan terkesan natural.

Pemahaman penulis mengenai *timing* dan *spacing* dasar diasah dalam 4 latihan yang berbeda. *Bouncing ball*, *falling ball*, *falling balloon*, dan *falling bowling ball*. Setiap jenis bola, penggunaan *timing* dan *spacing* nya juga berbeda. Semakin berat bola, semakin drastis pula perubahan *spacing*-nya. Semakin kita sering mengerjakan animasi, maka kemampuan menetapkan *timing* dan *spacing* pun semakin meningkat. Selain itu, pengertian penulis mengenai logika dan fisika juga diperlukan.



**Gambar 3.2** Falling balloon

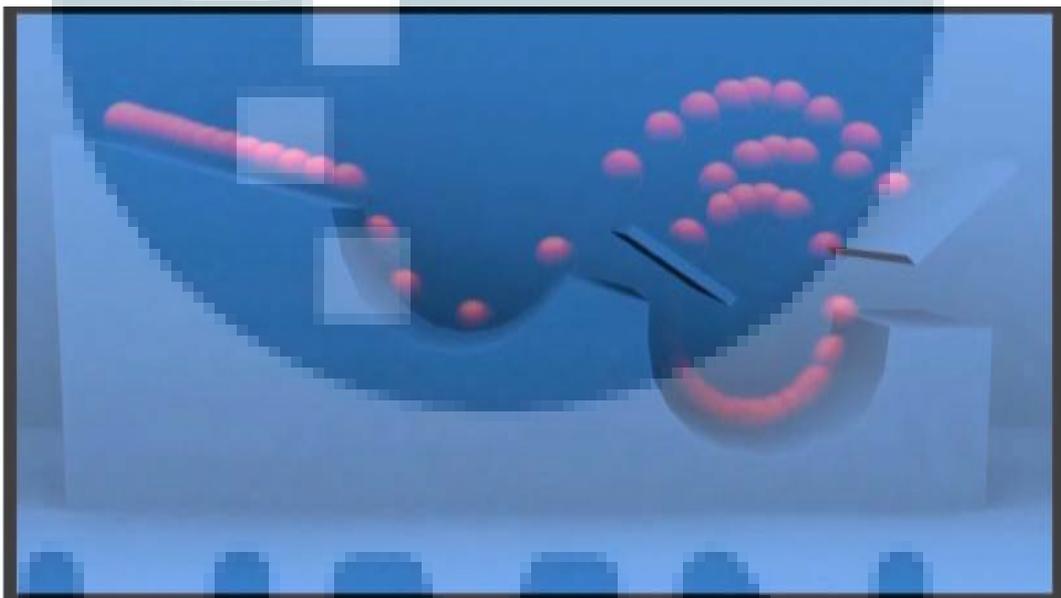


**Gambar 3.3** Falling bowling ball

Pada Gambar 3.2 dan Gambar 3.3, kita dapat melihat perbedaan dari *spacing* dua bola yang berbeda, Gambar 3.2 mewakili balon dengan 155 frames, Sedangkan Gambar 3.3 mewakili bola bowling dengan 51 frames. Jarak *spacing* untuk balon tidak terlalu drastis, inilah yang menyebabkan balon terkesan

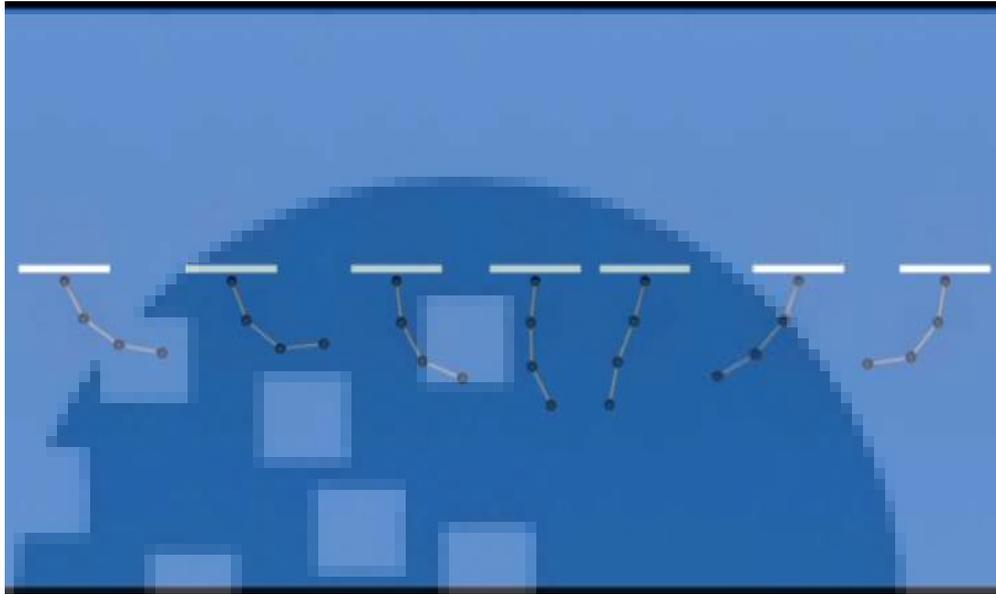
ringan/mengambang, sedangkan jarak *spacing* untuk bola boling lebih drastis sehingga menyebabkan bola terkesan berat.

Pemahaman mengenai *timing* dan *spacing* kemudian dilanjutkan pada latihan *ball with obstacle*. Bapak Bobby membebaskan penulis untuk membuat rintangan sesuai dengan keinginan penulis. Penulis memilih untuk membuat rintangan yang cukup sederhana dengan menggunakan 110 frames. Pada Gambar 3.4 juga dapat kita lihat bagaimana penulis tetap mempertahankan *arcs* yang terbentuk dari pergerakan bola.



**Gambar 3.4** Ball with obstacle

Setelah pemahaman *timing*, *spacing*, serta *arc* dianggap cukup oleh Bapak Bobby, latihan kemudian dilanjutkan pada animasi *pendulum*. Dalam pengerjaan animasi *pendulum*, penulis belajar mengenai *overlapping* dan *moving holds*. Bapak Bobby juga mengajarkan bagaimana membuat *breakdown* dari *key pose* yang telah dibentuk agar terjadi *overlapping action*. Dapat dilihat pada Gambar 3.5.

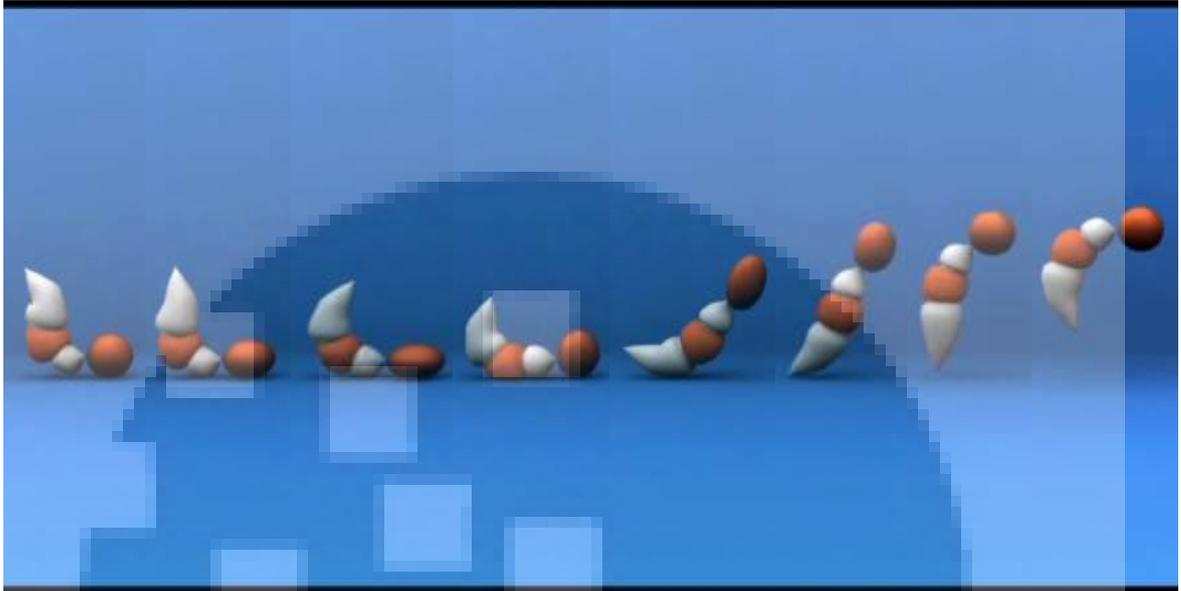


**Gambar 3.5** Overlapping in pendulum

Setelah mempelajari *overlapping*, latihan dilanjutkan dengan menggabungkan semua yang telah dipelajari selama seminggu ke dalam animasi *bouncing ball with tail*. *Overlapping* diaplikasikan pada buntut. Penulis juga tetap mempertahankan bentuk *arcs* dengan cara memeriksa *spacing* dari objek di setiap frame. Animasi ini penulis buat dalam 48 *frames*.



**Gambar 3.6** Bouncing ball with tail

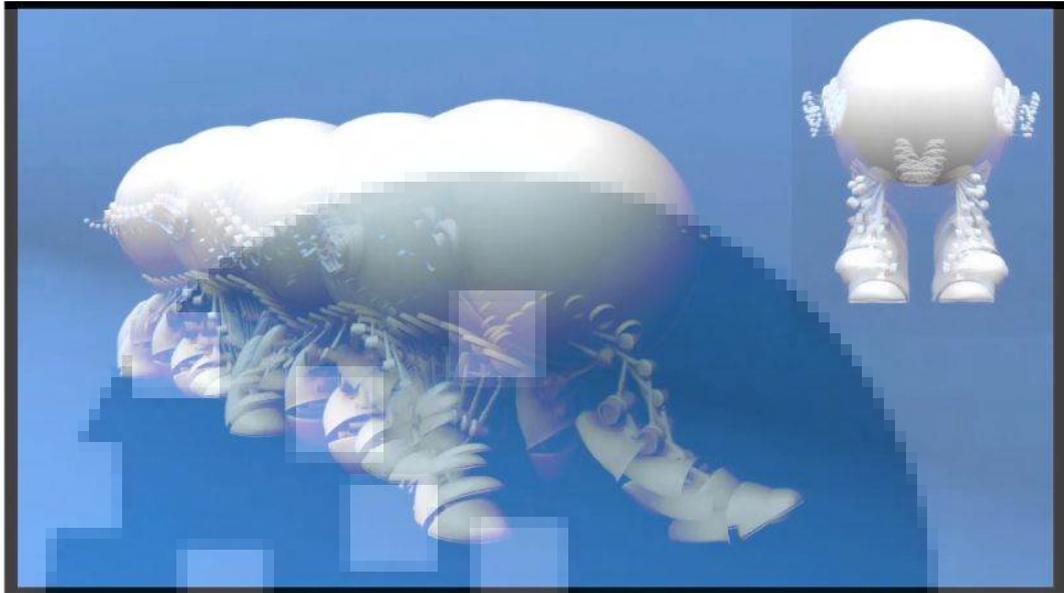


**Gambar 3.7** Bouncing ball with tail frame by frame

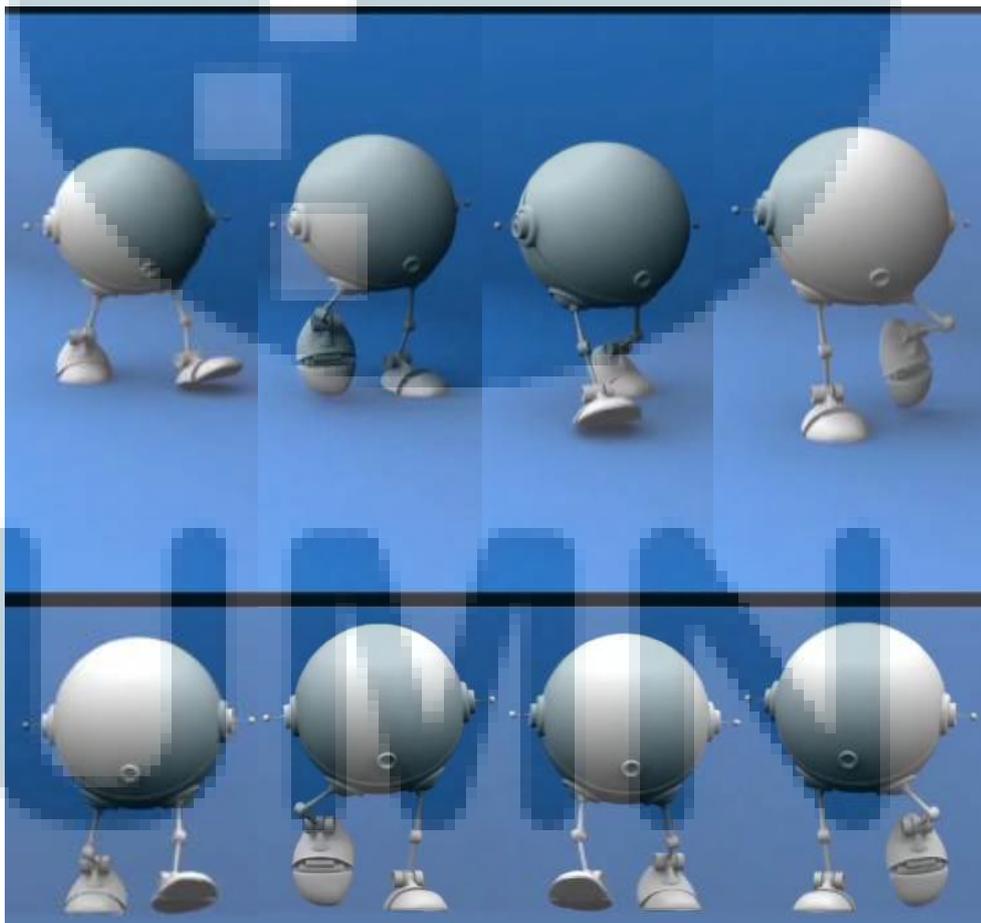
Pada Gambar 3.7 kita dapat melihat 8 frame pertama dari animasi *bouncing ball with tail*. Disini digambarkan bagaimana penulis memberikan gerakan *anticipation* yaitu dengan membuat bola *squash* sebelum meloncat dan juga pada gerakan buntut. Dapat terlihat juga bahwa saat bola meloncat, buntutnya saakan tertinggal dan kemudian baru mengikuti gerakan bola. Pergerakan dari seluruh objek penulis pantau di setiap framenya. Hal ini ditujukan supaya animasi yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik.

- Minggu 2

Setelah mempelajari bagaimana mengaplikasikan teknik-teknik yang telah dipelajari pada objek yang sederhana, Bapak Bobby selanjutnya menungaskan penulis untuk membuat *vanilla walk cycle* pada karakter bola yang memiliki kaki. Tingkat kesulitannya pun lebih tinggi dibandingkan dengan yang sebelum-sebelumnya karena objek yang harus diperhatikan dan di pertahankan *arcs* nya lebih banyak.



**Gambar 3.8** Vanilla walk cycle



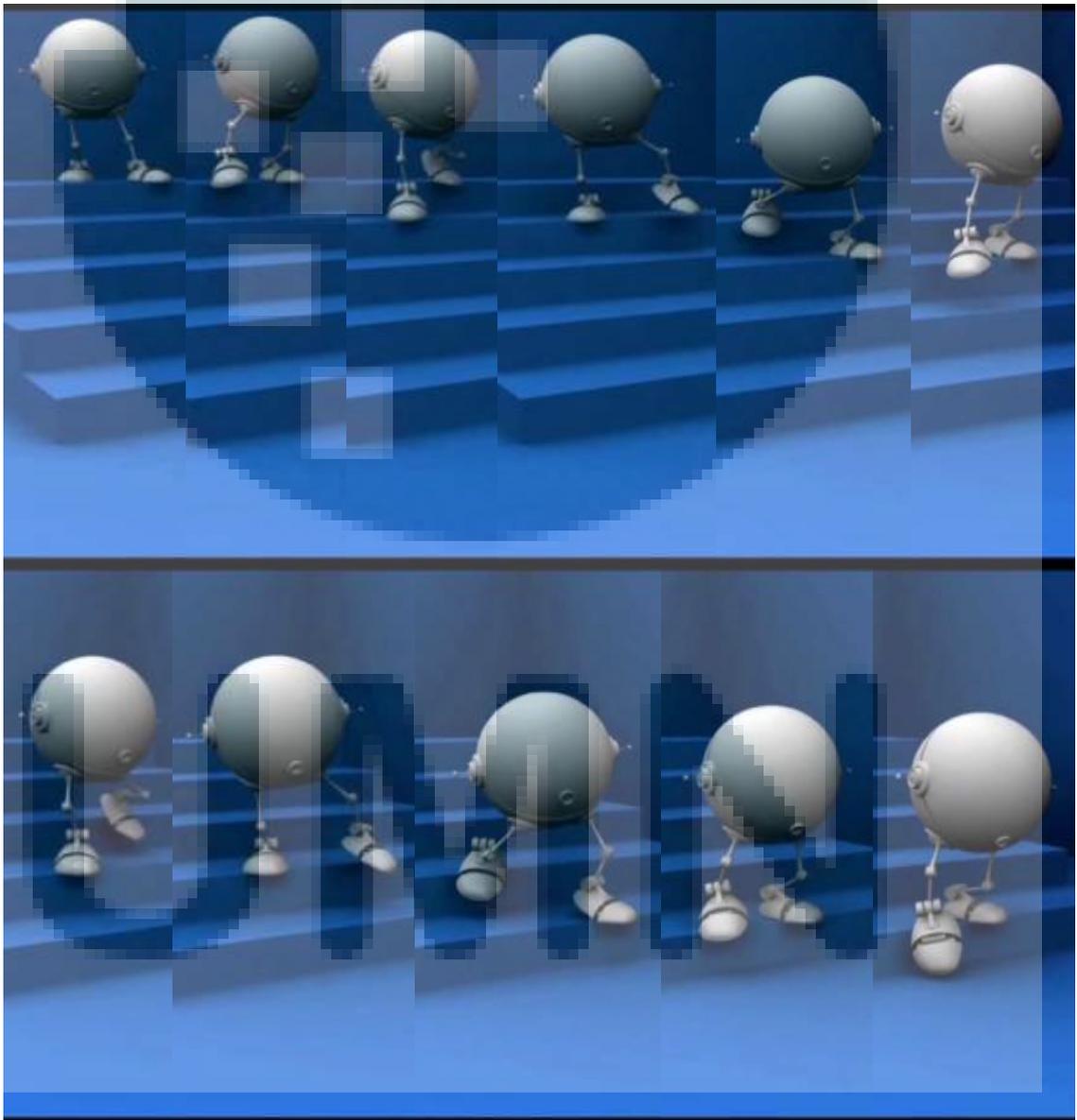
**Gambar 3.9** Blocking pose vanilla walk cycle

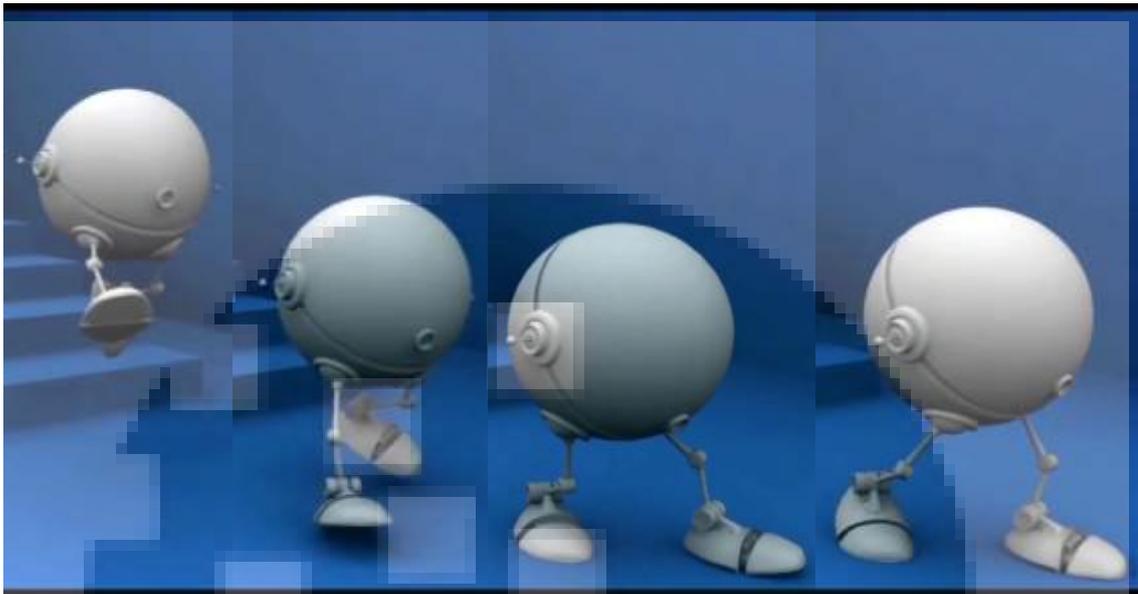
Dengan contoh misalnya, pada Gambar 3.9 kita dapat melihat contoh-contoh dari *blocking pose* yang telah dibuat oleh penulis. Disini penulis harus sudah memperhatikan baik *translation* maupun *rotation* dari setiap objek, misalnya tubuhnya, lutut kiri, kaki kiri, lutut kanan, dan kaki kanan. Penulis juga harus memperhatikan *weight shift*, dimana saat kaki menjadi tumpuan, tubuh akan lebih condong ke arah kaki tumpuan tersebut, dan ketika tumpuan berpindah ke kaki yang lain, tubuh akan bergerak condong ke kaki tumpuan yang baru. Inilah yang disebut *weight shift*.

Setelah membuat *blocking pose* dan disetujui oleh Bapak Bobby, kemudian penulis melanjutkan ke tahap *splining*. Disini penulis mengubah *tangent* dari *keyframe-keyframe* melalui *graph editor* dari yang sebelumnya berbentuk *flat and stepped* menjadi *plateau*, kemudian penulis memeriksa bentuk *arc* dari *tangent-tangent* tersebut setiap keyframennya. Bentuk *arc* juga diperiksa pada sudut pandang kamera, seperti contoh pada Gambar 3.8 kita dapat melihat bentuk *arc* dari bayangan-bayangan objek yang bergerak tersebut, contohnya pada bayangan mulut objek yang membentuk kurva terbuka keatas.

Pada tugas ini, penulis juga kemudian belajar istilah-istilah yang baru, misalnya *popping*. *Popping* adalah dimana ketika spacing objek kurang halus transisinya, sehingga menimbulkan *effect pop* atau melompat secara tiba-tiba. *Popping* ini sering muncul pada sendi-sendi seperti dalam kasus ini adalah dengkul.

Tugas *vanilla walk cycle* ini penulis kerjakan dalam waktu 2 hari dengan jumlah *frame* adalah 47. Setelah menyelesaikan *vanilla walk cycle*, kemudian dilanjutkan dengan tugas *walking down the stairs*. Yaitu dengan karakter yang sama seperti *vanilla walk cycle*, penulis diminta membuat animasi turun tangga. 3 hari dari minggu ke2 penulis gunakan untuk membuat *blocking* dari *walking down the stairs*.





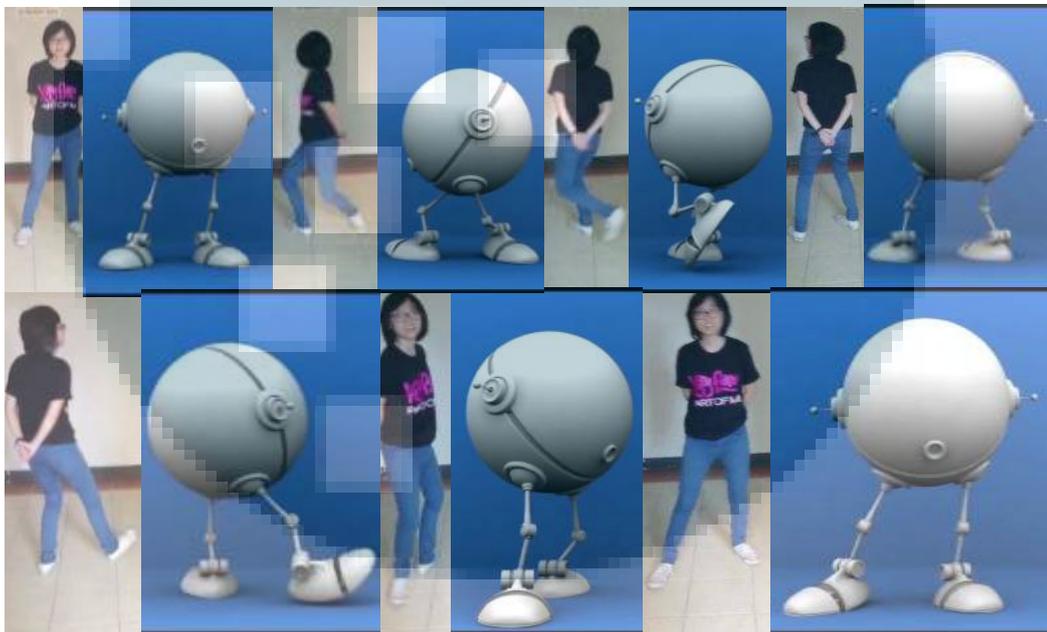
Gambar 3.10 Blocking walking down the stairs

- Minggu 3

Setelah menyelesaikan *blocking* dan telah disetujui oleh Bapak Bobby, kemudian penulis melanjutkan ke tahap *splining*, yaitu mengubah tangent dari *flat stepped* menjadi *plateau*. Setelah itu penulis kembali memperhatikan pergerakan dari objek di setiap *frame* nya untuk memastikan *spacing* dan *arc* nya sudah benar. Penulis juga kemudian memberikan *overlapping* pada objek, misalnya pada pergerakan jari kaki, *rotation* dari tubuh, ataupun *translation*-nya.

Setelah melakukan proses-proses tersebut dan telah diperiksa oleh Bapak Bobby, penulis kemudian berlanjut ke tahap selanjutnya yaitu *polishing*. Disini penulis kembali melihat apakah kurva *arcs* dalam *graph editor* telah sempurna. Proses ini membutuhkan ketelitian dan kesabaran yang tinggi. Semakin rapih dan detail proses *polishing*, semakin halus dan bagus pula pergerakan yang dihasilkan. Setelah hasil *polish* disetujui oleh Bapak Bobby, penulis melanjutkan ke tugas *turn*.

Dalam pengerjaan tugas *turn*, penulis diperbolehkan menggunakan video referensi. Penggunaan video referensi mempercepat dan mempermudah proses penentuan *timing* dan *spacing*. Namun dalam penggunaan video referensi, kita tidak bisa mencontoh 100%, karena akan timbul *effect floaty*, oleh karena itu *spacing* akan dikaji ulang setelah mencontoh video referensi sehingga kesan *weight* ada di dalam animasinya.



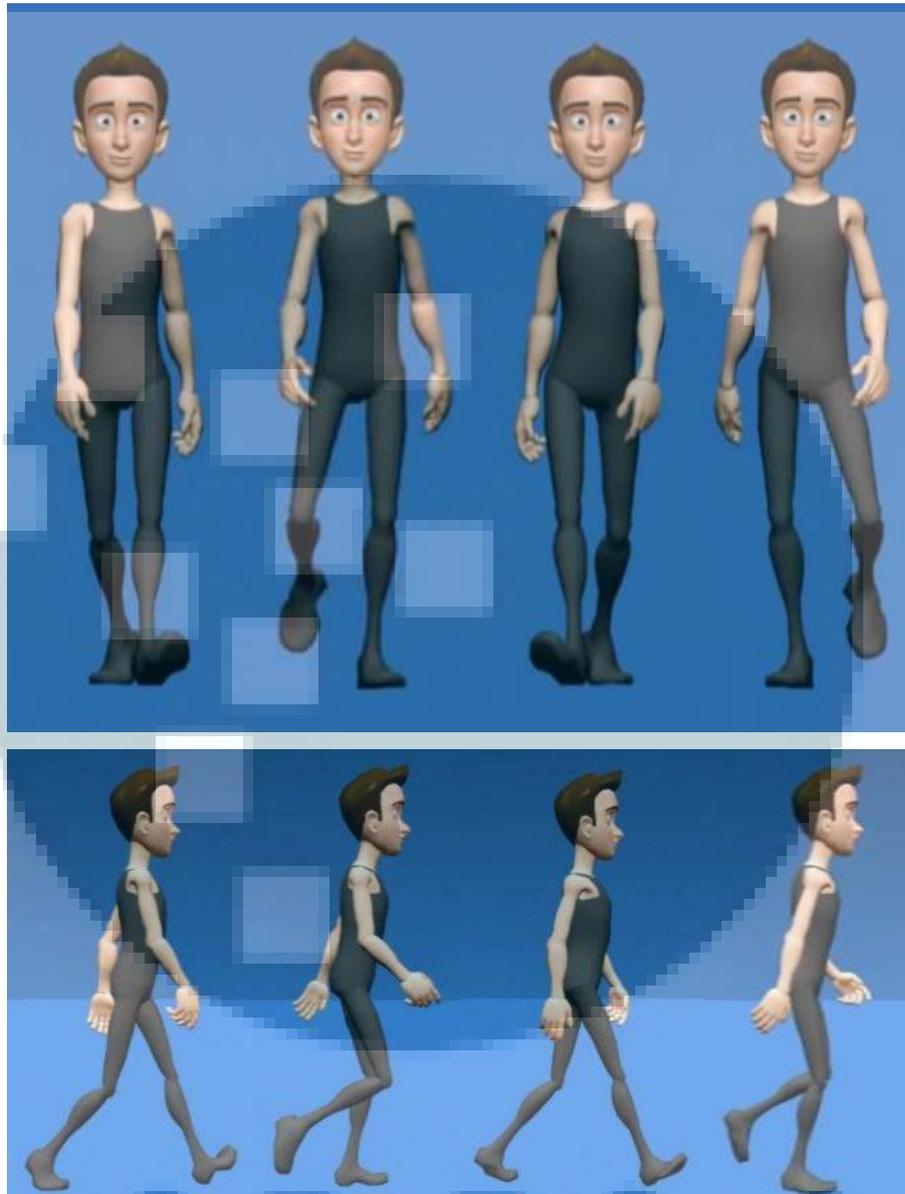
Gambar 3.11 Turn

Dari setiap tugas yang dikerjakan, penulis merasa mengalami peningkatan dalam melakukan animasi. Penulis menjadi paham mengenai prinsip-prinsip yang harus diterapkan dan dapat mengaplikasikannya. Setelah mengerjakan sendiri, penulis kemudian melakukan asistensi kepada Bapak Bobby. Bapak Bobby kemudian akan menunjukkan letak-letak kekurangan dari animasi yang telah penulis buat, dan kemudian penulis akan merevisi sampai hasil animasinya disetujui oleh Bapak Bobby.

- Minggu 4

Di minggu ke empat, penulis diberikan tugas yang lebih sulit, yaitu *walk cycle* pada karakter manusia. Disini penulis disarankan untuk menggunakan karakter *Morpheus* yaitu *rig software Maya* yang dibuat Josh Burton dan dapat didownload secara gratis (<http://www.joshburton.com/projects/morpheus.asp>). Penggunaan *rig* Morpheus ditunjukan karena *rig* ini sudah cukup kompleks dan mendekati tipe-tipe *rig* karakter yang digunakan dalam *feature film*. Karena control *rig* yang begitu kompleks, penulis pada awalnya mengalami kesulitan dalam menggunakan controller tersebut. Namun setelah sekitar satu jam membiasakan diri, penulis sudah merasa nyaman.

Selama satu minggu, penulis hanya dapat mengerjakan sebagian dari *blocking walk cycle* karena tingkat kesulitan yang besar. Penulis harus memperhatikan lebih banyak objek yang di animasikan disbanding dengan karakter bola berkaki yang sebelumnya digunakan. Disini, penulis harus memperhatikan gerak kepala, pundak, tulang punggung, lengan kiri, tangan kiri, jari tangan kiri, lengan kanan, tangan kanan, jari tangan kanan, pinggul, lutut kiri, kaki kiri, jari kaki kiri, lutut kanan kaki kanan dan jari kaki kanan, dan sebagainya. Walaupun masih dalam proses *blocking*, penulis tetap harus mencoba mempertahankan pergerakan *arcs* juga.



Gambar 3.12 Blocking Morpheus walk cycle

- Minggu 5

Pada minggu ke lima, penulis diberikan project A. Dalam project ini penulis diminta untuk mengerjakan animasi 1 *shot* yang berdurasi 47 *frames*. Pengerjaan tugas project A ini dapat dikatakan sebentar, hanya memakan waktu kurang dari 1 hari, hal ini dikarenakan *style* animasi dari project A tidak memerlukan penulis untuk memberikan *moving holds*, dan pergerakan tidak perlu terlalu mendetail.

Setelah menyelesaikan project A, penulis diminta mengerjakan project B. Dalam project B ini penulis mengerjakan animasi 6 *shot* dengan durasi 773 *frames*. Penulis diberikan waktu selama 3 setengah hari. *Style* dari animasi project B sedikit diatas dari project A, dan karakter yang dianimasikan pun lebih banyak, yaitu paling banyak 3 karakter dalam satu *frame*, sehingga penulis membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan saat mengerjakan proyek A.

- Minggu 6

Di minggu ke enam, penulis melanjutkan project B. Selama mengerjakan proyek B, penulis ditantang untuk mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama ini dengan waktu yang terbatas, namun demikian, penulis juga merasa khawatir jika penulis nanti melewati batas dari waktu yang ditentukan. Tetapi dengan pantauan dan bimbingan Bapak Bobby, penulis dapat menyelesaikan project B tepat waktu walaupun dengan hasil yang kurang maksimal karena keterbatasan waktu sehingga penulis belum sempat melakukan proses *polishing*.

Setelah project B selesai, penulis kembali pada latihan dan mengerjakan tugas yang belum terselesaikan, yaitu *Morpheus walk cycle*. Penulis merapihkan *blocking* yang sudah dikerjakan, kemudian setelah di setujui oleh Bapak Bobby, penulis kemudian melanjutkan ke tahap *splining*.

- Minggu 7

Pada minggu ke 7 penulis mengerjakan tahap *splining* dan *polishing* pada *Morpheus walk cycle*. Pengerjaan animasi ini cukup lama yaitu hampir 2 minggu,

karena ingin menghasilkan gerakan *walk cycle* yang mendetil. Saat mengerjakan tugas ini, penulis banyak berdiskusi dengan rekan-rekan animator di *Enspire Studio*. Penulis menjadi lebih mengerti pergerakan bagian tubuh saat berjalan. Penulis juga semakin terbiasa membaca dan mempertahankan bentuk *arcs* di setiap *frame*.

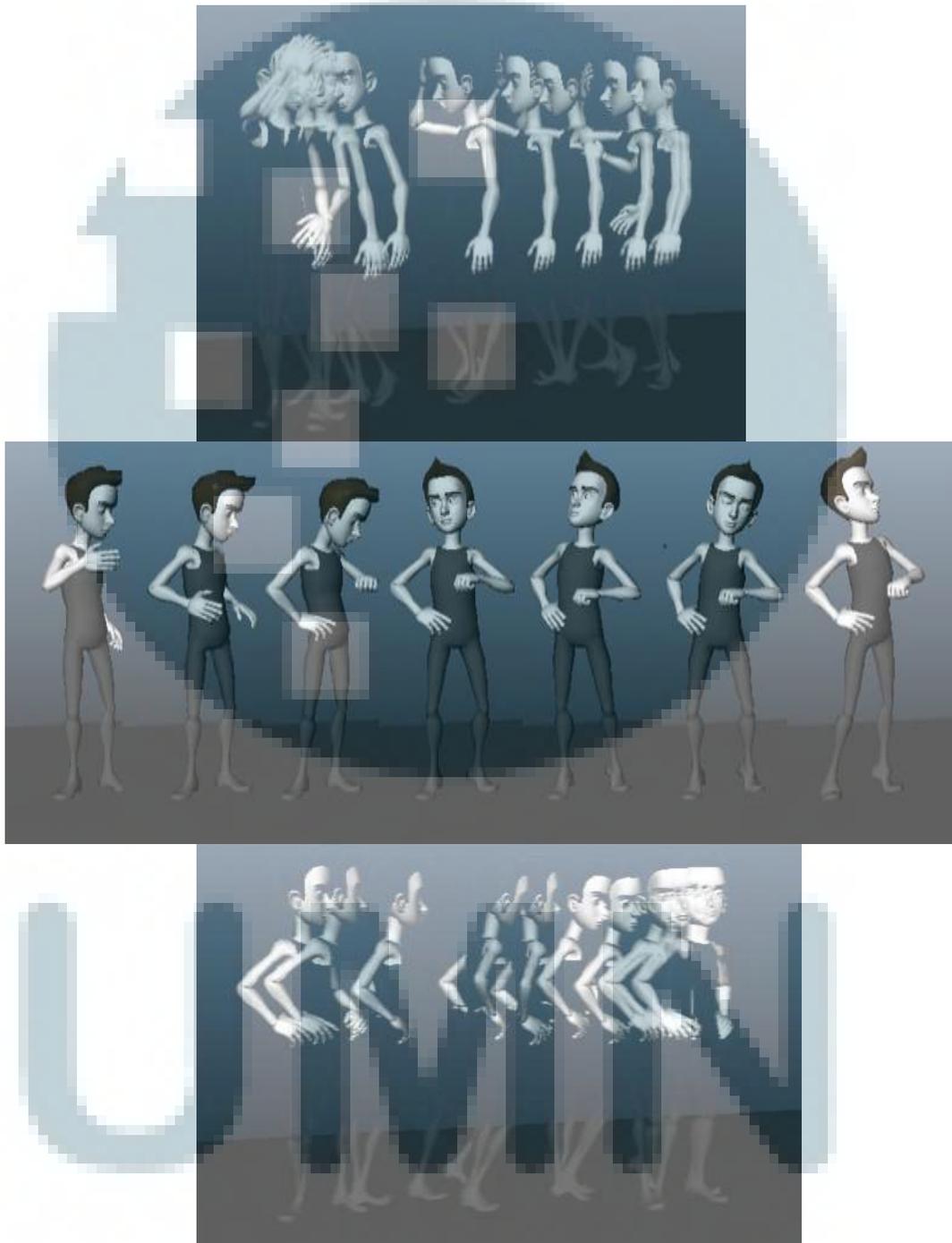
Setelah menyelesaikan *Morpheus walk cycle*, penulis kemudian disarankan untuk melanjutkan latihan dengan mengerjakan *Morpheus pace*. *Pace* sendiri adalah gerakan berjalan bolak balik. Bapak Bobby membebaskan emosi yang digunakan dalam animasi *pace*. Penulis memilih adegan dimana seseorang sedang mencari orang yang dia tunggu tak kunjung datang.

Setelah pemilihan acting, penulis kemudian membuat video referensi supaya mempermudah proses penentuan *timing* dan *spacing*. Video referensi yang penulis buat berdurasi 11 detik dan setelah penulis melakukan proses animasi, penulis menggunakan 275 *frames*, yaitu sekitar 11 detik untuk pengaturan 24fps. Pada minggu ke 7, penulis hanya dapat menyelesaikan *blocking* dari *Morpheus pace*.

- Minggu 8

Di minggu ini, penulis melakukan asistensi dengan Bapak Bobby atas animasi yang telah penulis buat. Gerakan animasi yang telah dikerjakan oleh penulis di minggu ini sudah dapat dikatakan sampai pada tahap *splining*. Bapak Bobby kemudian kembali memberikan beberapa kritik dan saran mengenai beberapa

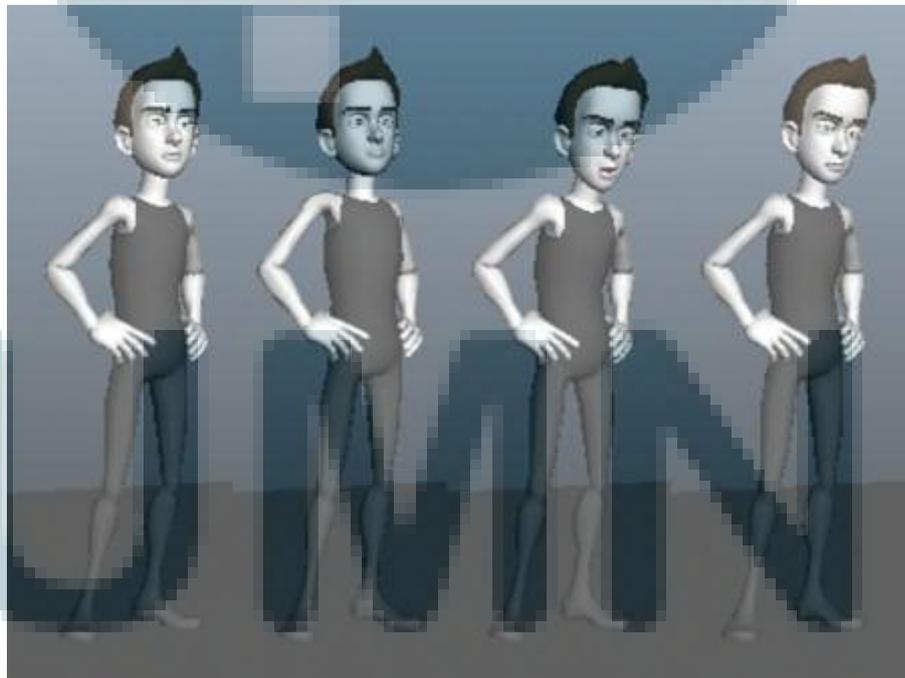
bagian yang masih terlihat *freeze* atau diam, dan juga gerakan *overlapping and follow through* yang masih kurang terlihat.



Gambar 3.13 Morpheus pace

Poses penganimasian setelah tahap blocking memakan waktu yang lebih lama karena penulis harus memperhatikan bagian bagian dari morpheus secara mendetil. Semakin detil gerakan yang dihasilkan, semakin lama pula proses penganimasian. Walaupun penulis sudah mencapai tahap splining, penulis masih belum memberikan *facial animation* pada *Morpheus*. Penulis masih ingin berkonsentrasi pada *body mechanic* dari *Morpheus*.

Penulis di minggu ini juga melakukan diskusi dengan rekan-rekan yang kemudian memberikan saran untuk membuat gerakan menghela napas setelah *Morpheus* kembali ke tempat awal. Gerakan menghela napas ini dimaksudkan untuk memperjelas acting dari *Morpheus*, yaitu kecewa karena dia tidak menemukan orang yang ia tunggu.



**Gambar 3.14** Morpheus pace menghela napas

- Minggu 9

Pada minggu terakhir dari praktik kerja magang, penulis melakukan proses *clean up* dari animasi *Morpheus pace*. Penulis memeriksa *frame* demi *frame* untuk melihat apakah ada bagian yang *popping* atau *jitter*. Di minggu ini penulis juga mulai memberikan animasi pada mata dari *Morpheus*. Namun disayangkan, penulis tidak dapat menyelesaikan animasi sampai *polishing* karena waktu yang terbatas.

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama proses praktik kerja magang, penulis tidak menemukan kendala besar, hanya beberapa kendala yang kecil. Yang pertama adalah, penulis masih membiasakan diri dalam penggunaan *software Autodesk Maya 2011* yang baru pertama kali penulis gunakan. Kemudian saat pertama kali diberikan tugas animasi, penulis tidak menyangka bahwa untuk menghasilkan animasi yang bagus, harus memperhatikan segala aspek yang ada. Selama ini yang penulis lakukan saat mengerjakan tugas-tugas kuliah, tidak memperhatikan gerakan animasi sampai begitu detil seperti yang Bapak Bobby inginkan. Penulis merasa cukup kaget dan kagok saat diminta untuk memeriksa animasinya *frame* demi *frame*.

Dalam pengerjaan tugas, karena tidak adanya *deadline*, seringkali penulis bekerja dengan laju yang lamban. Bapak Bobby pun juga cukup santai dan tidak menuntut penulis untuk mengerjakan dengan cepat. Penulis terkadang menjadi santai walaupun sebenarnya animasinya dapat dikerjakan dengan lebih cepat.

Penulis pada minggu-minggu awal di *Enspire Studio* juga masih belum paham mengenai istilah-istilah yang sebelumnya belum pernah digunakan atau belum begitu paham pada saat masa perkuliahan, misalnya *blocking, splining, polishing, popping, jump, tweening, overshoot*, dan sebagainya.

Saat berinteraksi dengan rekan-rekan di *Enspire Studio*, mereka banyak mendiskusikan topik-topik seputar animasi dunia, menyebutkan animator-animator luar handal dengan teknik animasi mereka, informasi mengenai studio-studio animasi dunia, dan sebagainya yang penulis dapat katakan bukanlah topik yang biasa penulis bicarakan saat masa perkuliahan.

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

Dari kendala-kendala yang disebutkan sebelumnya, penulis telah melakukan penyesuaian sehingga dapat mengatasi hambatan yang ada. Untuk membiasakan diri menggunakan *software autodesk Maya 2011*, penulis banyak bertanya kepada rekan-rekan di *Enspire Studio* dan juga belajar dari *tutorial-tutorial* yang ada di internet. Kemudian, untuk menyesuaikan diri dalam menghadapi kesenjangan kualitas di *Enspire Studio* dengan masa perkuliahan, penulis harus bekerja keras dalam mempelajari dan mendalami kembali prinsip-prinsip animasi yang sudah dipelajari sebelumnya.

Dalam menghadapi laju pengerjaan yang lamban, penulis lebih bergantung pada kesadaran diri sendiri atas pentingnya mengerjakan tugas dengan cepat agar tidak terlihat malas oleh rekan-rekan sesama animator. Selain itu, penulis juga

menyadari bahwa semakin cepat menyelesaikan tugas makan semakin banyak ilmu yang dipelajari.

Semakin banyak penulis mengerjakan animasi dan berinteraksi dengan rekan-rekan sesama animator, penulis semakin mengenal istilah-istilah yang baru. Dengan mempraktekkan istilah-istilah baru tersebut, penulis menjadi lebih mengerti apa yang dimaksud dari istilah tersebut. Semakin banyak pengalaman, semakin banyak ilmu yang didapatkan.

Untuk menyesuaikan topic pembicaraan dengan rekan-rekan di *Enspire Studio*, penulis mulai membiasakan diri untuk membaca berita-berita terkini mengenai perkembangan animasi dunia, selain itu penulis juga mulai mencari tahu mengenai animator-animator dunia yang terkenal.

UMMN