



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 kali ini, penulis ditempatkan sebagai animator dalam sebuah proyek serial animasi berjudul *Dufan The Defender season 2*. Kedudukan penulis sebagai animator bertanggung jawab langsung kepada sutradara *Dufan The Defender*, yang bernama Nugroho Wahyu Widodo. Selain kepada sutradara, penulis juga bertanggung jawab kepada supervisor JO Dreamlight Studio, yang juga menjadi pembimbing lapangan, yaitu Dony Sugeng Riady. Di sini, penulis juga berkoordinasi dengan sesama animator dan *script writer*. Ada lima animator di sini, di antaranya Joko Susanto, Sunu Lingga Perdana, Reza Septian, Ardhiansyah, dan Soma Nurseto Sandra. Sedangkan *script writer* di sini ialah Frey Immanuel.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Untuk serial animasi *Dufan The Defender season 2* ini, penulis mengerjakan berbagai macam jenis tugas. Selain menjadi animator untuk beberapa adegan, penulis juga mengerjakan *stock library* dari serial *Dufan The Defender season 1* untuk digunakan kembali pada *Dufan The Defender season 2*.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan selama 40 hari kerja, yakni setara dengan dua bulan. Pada hari pertama kerja magang di Ancol Dreamlight Studio ini, penulis beserta karyawan magang lainnya berkesempatan mengikuti *meeting* yang dilakukan untuk membahas perkembangan tugas yang dilakukan oleh masing-masing karyawan. Selain itu, *meeting* tersebut juga dilakukan untuk pembagian tugas kepada karyawan magang yang baru.

Selama dua bulan melaksanakan kerja magang tersebut, penulis mengerjakan animasi karakter Robot Cili melakukan berbagai aksi pertarungan, animasi karakter robot monster dengan berbagai aksi, animasi karakter Monmon dan Mimion, membuat pose karakter-karakter Dufan The Defender, serta melakukan *stock library* dari Dufan The Defender *season 1*.

Table 1 Tugas Selama Magang

No.	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	27 Maret 2013 -12 April 2013	Stock Library	- Stock Library Episode Mimion's Friend Kidnapped - Stock Library Episode Defender 2 Is Stolen
2	15 April 2013 - 19 April 2013	Animasi Robot Cili	- Animasi gerakan melompat - Animasi gerakan turun dari langit - Animasi gerakan menonjok
3	22 April 2013 - 25 April 2013	Animasi Robot Monster dan Robot Dufan	- Animasi gerakan Robot Monster mengamuk di kota - Animasi gerakan Robot Monster turun dari langit - Animasi berkelahi dengan Robot Dufan
4	26 April 2013	Pose Karakter	- Pose karakter Dufan berdiri, kuda-kuda bersiap, kuda-kuda menyerang, dan posisi bertahan - Pose karakter Cili berdiri, kuda-kuda bersiap, kuda-kuda menyerang, dan posisi bertahan

			<ul style="list-style-type: none"> - Pose karakter Kabul kuda-kuda - Pose karakter Robot Kabul menunduk geram dan berlutut
5	29 April 2013 - 10 Mei 2013	Stock Library	Stock Library Episode Monster Tikus Tanah
6	13 Mei 2013 - 24 Mei 2013	Animasi Monmon dan Mimion	<ul style="list-style-type: none"> - Animasi gerakan Mimion menghampiri Monmon - Animasi gerakan Mimion dan Monmon bermain di dahan pohon - Animasi gerakan Mimion dan Monmon berayun-ayun di dahan pohon

Pada dua minggu pertama, penulis mengerjakan *stock library* beberapa episode. Setelah selesai, penulis mendapat tugas untuk membuat animasi karakter Robot Cili, dilanjutkan dengan membuat animasi karakter Monster dan pose beberapa karakter pada minggu setelahnya. Pada minggu ke lima dan ke enam, penulis kembali mengerjakan *stock library* dari *season 1*. Lalu pada dua minggu terakhir kerja magang, penulis membuat animasi karakter Monmon dan Mimion.

U M N



Gambar 3 Karakter yang Penulis Buat Posenya

Pembuatan pose dan animasi dikerjakan menggunakan *software* 3D Studio Max. Segala proses tahap Pra-Produksi, seperti pembuatan ide cerita, naskah, dan *storyboard* sudah dikerjakan terlebih dahulu sebelum penulis masuk menjadi animator magang. Jadi, ketika penulis mulai bekerja di sana, penulis tinggal mengerjakan animasi berdasarkan naskah dan *storyboard* yang sudah ada.

Salah satu pekerjaan yang paling berkesan menurut penulis, yaitu pada saat mengerjakan animasi Robot Monster menembak ke udara. Hal pertama yang penulis lakukan saat diberi tugas tersebut, yaitu membaca naskah yang diberikan. Saat itu sutradara hanya memberikan naskah, karena *storyboard* belum sempat dibuat disebabkan waktu *deadline* yang semakin mendesak. Setelah membaca dan mengamati cerita pada salah satu adegan menembak, penulis mulai mencari referensi gerakan menembak yang cocok untuk adegan tersebut. Setelah menemukan referensi yang penulis rasa cukup cocok untuk adegan tersebut, penulis langsung mengerjakan gerakan animasi yang diminta. Sayangnya, tidak ada komunikasi terlebih dahulu dengan sutradara ketika penulis menemukan referensi yang menurut penulis cocok, dan langsung saja memulai mengerjakan animasi.

Setelah beberapa jam mengerjakan gerakan animasi sampai dengan 300 *frame* lebih, sutradara melihat pekerjaan yang telah penulis lakukan. Ternyata, gerakan animasi yang penulis buat tidak sesuai dengan apa yang sutradara inginkan. Lalu, sutradara memberikan contoh referensi lain yang menurutnya lebih cocok untuk adegan tersebut. Maka dari itu, penulis harus membuat lagi gerakan animasi adegan menembak tersebut dari awal.

Pengalaman bekerja saat itu menjadi sangat berkesan bagi penulis. Setelah kejadian itu, penulis menyadari betul betapa pentingnya berkomunikasi dengan sutradara, ataupun dengan sesama animator dan *scriptwriter* sebelum memulai mengerjakan sebuah animasi. Karena bila tidak ada komunikasi, atau komunikasi tidak berjalan dengan baik, maka akan menghambat pekerjaan dan mengganggu rencana waktu kerja yang telah dibuat.



Gambar 4 Animasi Robot Monster Menembak ke Langit

Selain animasi Robot monster menembak ke udara, mengerjakan animasi karakter Mimion juga cukup berkesan untuk penulis. Mimion adalah karakter dengan bentuk yang sangat sederhana. Bentuknya bulat melonjong seperti kacang tanah, dengan kepala yang besar, dua tangan kecil, dan antenna di atas kepalanya.

Bentuknya yang terlalu sederhana itulah, justru membuat penulis kesulitan untuk menganimasikannya.

Sama seperti pengerjaan animasi lainnya, hal pertama yang penulis lakukan adalah membaca naskah dengan seksama, serta mengamati *storyboard*. Setelah mengamati *storyboard*, penulis kemudian mencari referensi gerakan monyet yang cocok. Sayangnya, penulis tidak menemukan referensi gerakan makhluk bulat melayang-layang di udara seperti Mimion.

Setelah mencari referensi, penulis membuka *file* karakter monyet Monmon, Mimion, dan *file* pohon. Kemudian, penulis *merge file* ketiganya, sehingga karakter Monmon dan Mimion beserta sebatang pohon berada dalam satu *file* dan siap di animasikan. Pertama-tama, penulis mengatur letak duduk Monmon di dahan pohon. Setelah itu, penulis mengatur gerakan animasi Monmon yang melihat Mimion di bawah pohon menghampirinya, lalu bertepuk tangan karena senang. Setelah selesai mengatur gerakan tubuh Monmon, penulis lalu mengatur ekspresi wajah dan kedipan mata Monmon.

Setelah selesai mengatur animasi karakter monyet Monmon, penulis kemudian mengatur gerakan animasi Mimion. Pertama, karakter Mimion digerakan dari arah bawah pohon ke atas, kemudian mengitari karakter monyet Monmon. Setelah mengatur gerakan berpindah tempat, kemudian selanjutnya adalah mengatur gerakan animasi tubuh Mimion. Di sinilah kesulitan dimulai. Penulis merasa kesulitan mengatur gerakan tubuh Mimion yang hanya berbentuk bulat melonjong, dan hanya mempunyai *bone* yang sederhana. Tangannya juga sangat kecil, sehingga menyulitkan penulis untuk membuat gerakan bergandengan tangan dengan karakter monyet Monmon.



Gambar 5 Animasi Karakter Monyet Monmon dan Mimion

3.4. Kendala yang Dihadapi

Kendala yang penulis hadapi selama melaksanakan kerja magang di perusahaan ini, yaitu.

1. Penulis sedikit kesulitan mengenai waktu dalam jam kerja. Hal tersebut dikarenakan letak kantor yang cukup jauh dari rumah tinggal penulis dan memakan waktu sekitar empat jam untuk sampai ke kantor.
2. Penulis mengalami kesulitan dalam membuat animasi gerakan yang diinginkan oleh sutradaranya. Kesulitan itu didapatkan dikarenakan ada beberapa episode yang belum sempat dibuat *storyboard*, tetapi sudah harus dibuat animasinya karena sudah mendekati *deadline*.
3. Penulis berkendala dalam melakukan animasi 3D Studio Max, dikarenakan selama satu semester Tugas Akhir sebelumnya, penulis sama sekali tidak memegang *software* 3D Studio Max. Jadi ketika kembali mengoperasikan *software* tersebut, penulis merasa sedikit kaku, serta ada beberapa *tools* yang penulis lupa fungsi dan kegunaannya.
4. Kurangnya animator dalam mengerjakan serial animasi Dufan The Defender *season 2* ini menjadi kendala utama yang dirasakan bukan hanya oleh penulis,

tetapi dirasakan juga oleh animator lain di sana. Hal itu menyebabkan terjadinya tekanan terhadap masing-masing animator, dimana setiap animator setidaknya harus mengerjakan 4 episode dalam kurun waktu yang relatif sebentar, serta *deadline* yang sangat dekat.

5. Letak studio di Jakarta yang berjauhan dengan studio pusat di Ungaran juga menjadi kendala yang cukup berarti dalam mengerjakan proyek ini. Beberapa data animasi, karakter, maupun data-data penting yang diperlukan untuk proses produksi banyak yang disimpan di Ungaran, bukan di studio Jakarta. Karena hal itu, proses produksi di studio Jakarta pun sedikit tersendat, karena harus mengambil data-data tersebut di Ungaran, dan hal tersebut memerlukan waktu yang tidak sebentar.

3.5. Solusi

Solusi atas kendala yang ditemukan, yaitu.

1. Penulis harus membiasakan mengatur waktu yang efektif agar dapat lebih disiplin datang ke studio, tidak terlambat, sehingga tidak harus pulang terlalu larut.
2. Penulis harus lebih banyak berkomunikasi dan berdiskusi dengan senior, tim kerja, beserta sutradara, agar mendapat penjelasan yang lebih lengkap mengenai gerakan animasi yang diinginkan pada suatu adegan.
3. Penulis harus menambah latihan dan jam terbang dalam menggunakan *software-software* animasi seperti 3D Studio Max, agar lebih mahir dalam membuat animasi kedepannya.
4. Para animator harus lebih meningkatkan kecepatan kerja, serta mengatur strategi yang tepat, agar pekerjaan dapat terselesaikan dengan baik. Selain itu, pihak perusahaan juga seharusnya menambah jumlah animator, agar proyek yang dikerjakan dapat terselesaikan lebih cepat dan para animator tidak dibebani dengan jumlah pekerjaan yang melebihi kemampuan mereka dalam bekerja.

5. Mengenai jarak memang menjadi permasalahan yang sukar dipecahkan. Salah satu solusi yang mungkin dapat diterapkan, yaitu perusahaan harus memiliki koneksi internet yang cepat, beserta *data center*, atau semacam *server* pusat untuk menyimpan semua data-data penting di studio yang terletak berbagai kota. Jadi, ketika studio di Jakarta membutuhkan data yang terletak di Ungaran maupun Yogyakarta, data tersebut bisa diambil kapan saja dengan mudah, dan tidak perlu pulang-pergi untuk mengambilnya dalam bentuk *harddisk external*.

The logo for UMN (Universitas Muria Utara) is displayed. It features a circular emblem with a stylized building or mountain shape inside, composed of several rectangular blocks. Below the emblem, the letters 'UMMN' are written in a bold, blue, sans-serif font.