

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

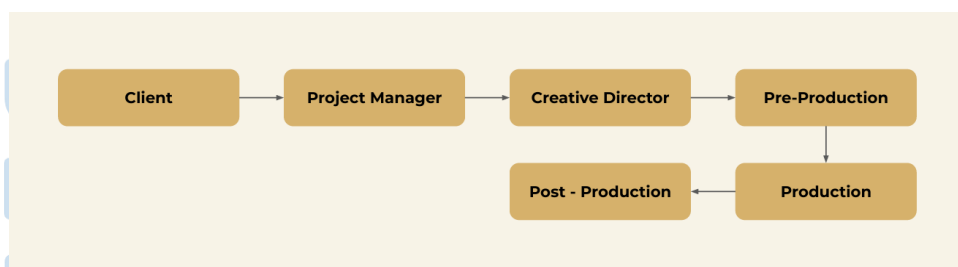
Berikut ini adalah kedudukan serta alur koordinasi yang dilakukan penulis sebagai peserta magang di Arkala Studio:

1. Kedudukan

Selama melaksanakan magang di Arkala Studio, penulis menduduki posisi sebagai *asset artist*. Penulis dapat menempati divisi Raga maupun divisi Cahaya sesuai dengan sifat proyek yang ditugaskan oleh Yulio Darmawan selaku *supervisor* dan *visual development lead* di Arkala Studio. Divisi Raga dan divisi Cahaya sendiri dipimpin oleh Yulio Darmawan sebagai *creative director* Arkala, dengan divisi Raga menangani proyek *client-based* dan divisi Cahaya mengerjakan proyek *IP-based*. Pekerjaan penulis sebagai *asset artist* di Arkala Studio mencakup pembuatan *concept art*, *color script*, *2D asset*, *coloring*, dan *texturing*. Dalam hal ini, penulis berhubungan langsung dengan Yulio Darmawan yang memberikan *briefing* tugas serta asistensi secara pribadi kepada penulis.

2. Koordinasi

Asset artist bertugas untuk membuat aset visual yang nantinya akan dianimasikan atau mendampingi animasi yang dikerjakan animator. Oleh karena itu, penulis sebagai *asset artist* dapat bergerak di tahap pra-produksi untuk pembuatan konsep, lalu berlanjut di tahap produksi untuk mewujudkan konsep tersebut menjadi aset yang siap pakai.



Gambar 3.1 Alur kerja Arkala Studio secara umum
Sumber: Arkala Studio (2024)

Secara umum, alur kerja di Arkala dimulai ketika *project manager* menerima proyek dari klien. *Project manager* kemudian akan menginformasikan detail-detail mengenai proyek kepada *creative director*. Informasi ini yang akan diubah menjadi konsep pada tahap pra-produksi, diwujudkan menjadi aset dan animasi di tahap produksi, lalu mengalami penyesuaian akhir pada pasca-produksi untuk menghasilkan karya animasi final (Arkala Studio, 2024).

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis melaksanakan kegiatan magang di Arkala Studio dari 3 Juni 2023 hingga 3 November 2023. Dalam periode tersebut, penulis berpartisipasi dalam empat proyek animasi dari Arkala Studio. Proyek-proyek tersebut berupa animasi 2D untuk *event*, video pembelajaran, dan proyek internal studio. Selanjutnya, penulis akan menjabarkan tugas dan uraian kerja magang sebagai *asset artist* di Arkala Studio.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Sebagai *asset artist* di Arkala Studio, penulis berperan dalam proyek Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia (film pembuka orientasi), proyek Ksatria Arkala (*website* studio), proyek Fashion (demo internal), dan proyek BPK Penabur (video pembelajaran).

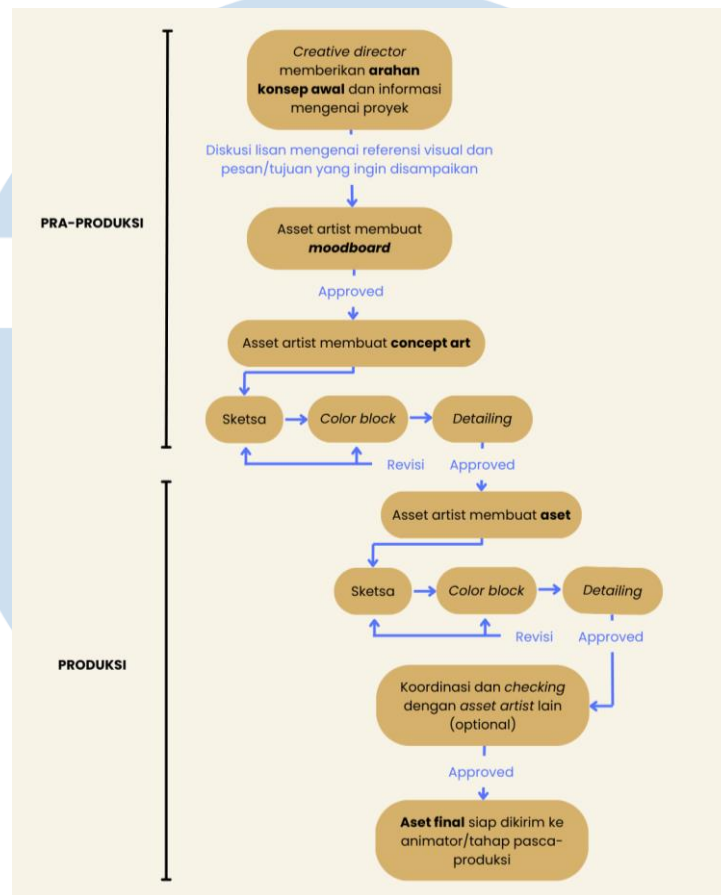
Untuk proyek FK UI, Arkala Studio menggarap film animasi pendek untuk orientasi jurusan PMR (*Physical Medication and Rehabilitation*). Penulis ikut berperan dalam pengerjaan proyek ini dari 3 Juni 2024 hingga 12 Juli 2024. Peran penulis dimulai dari membuat *concept art environment*, membuat *background*, membuat konten visual medis, melakukan *coloring* karakter, dan ikut menyusun *final look* untuk *animatic* final. Selanjutnya, penulis ditugaskan ke dalam proyek Ksatria Arkala untuk menggarap beberapa aset yang akan dipakai di dalam *website*

resmi studio Arkala. Keterlibatan penulis di sini berlangsung dari 15 Juli 2024 hingga 24 Juli 2024. Penulis melakukan riset untuk konsep awal *environment* dan *props*, membuat *concept art*, dan kemudian mewujudkannya menjadi hasil *background* final.

Setelah itu, penulis memasuki proyek Fashion, yakni proyek yang menggarap animasi demo yang nantinya akan di-*pitching*-kan ke beberapa klien potensial. Di proyek ini, pekerjaan penulis bermula dari tahap pra-produksi, yaitu membuat *moodboard*, membuat *concept art* (*supporting character* dan *environment*), serta membuat *color script* dan *styleframe*. Kemudian, penulis berperan dalam membuat aset *background* dan melakukan *texturing* aset 3D di tahap produksi. Peran penulis di proyek Fashion berlangsung dari 23 Juli 2024 sampai 18 September 2024, lalu berlanjut pada 26 September 2024 hingga 1 November 2024. Hal ini karena penulis dipindahkan ke proyek BPK Penabur pada 19 September 2024 hingga 25 September 2024. Proyek BPK Penabur meliputi pembuatan video pembelajaran bagi siswa-siswi Penabur yang melaksanakan *online learning/e-learning*. Penulis ditugaskan untuk membantu membuat aset materi dan aset *background* untuk proyek ini sebelum melanjutkan beban kerja di proyek Fashion.

Sistem kerja magang di Arkala Studio dilakukan secara *hybrid*, yakni dengan *Work From Office* (WFO) 3-4 hari dan *Work From Home* (WFH) 1-2 hari dalam satu minggu. Jumlah hari tersebut dapat mengikuti kondisi dan kebutuhan penulis sebagai peserta magang. Ketika melaksanakan WFH, penulis akan menggunakan aplikasi Discord untuk melakukan asistensi atau menanyakan informasi berkaitan dengan tugas yang diberikan *supervisor*. Jika ada kebutuhan mendesak atau dibutuhkan diskusi yang lebih intens, *supervisor* biasanya akan merencanakan *online meeting* melalui Discord atau *call* melalui WhatsApp.

3.2.2 Uraian Kerja Magang



Gambar 3.2 Alur kerja *asset artist* Arkala Studio
Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)

Dalam proyek yang ditangani penulis secara lengkap, pekerjaan *asset artist* di Arkala Studio meliputi dua tahap, yaitu pra-produksi dan produksi. Pekerjaan *asset artist* akan dimulai saat berkomunikasi dengan *creative director* di awal tahap pra-produksi, dimana *creative director* akan memberikan uraian konsep serta informasi keseluruhan mengenai proyek yang ditangani. Dalam proses pembuatan dan pematangan konsep di tahap pra-produksi, terdapat banyak diskusi antara *creative director*, ilustrator dan/atau *asset artist*. Diskusi ini banyak membicarakan mengenai referensi visual serta pesan atau tujuan yang ingin dicapai melalui hasil akhir, dimana diskusi ini akan diterjemahkan ke dalam bentuk *moodboard*. Setelah mendapatkan *moodboard* yang sesuai, *creative director* akan mengarahkan *asset*

artist untuk menerjemahkannya menjadi konsep visual. Pembuatan konsep dimulai dari sketsa, pemberian warna dasar, lalu selesai pada finalisasi/pemberian detail. Penulis akan melakukan asistensi pada setiap tahap tersebut, serta melakukan revisi jika diminta oleh *supervisor*.

Setelah konsep final didapatkan, *asset artist* akan masuk ke tahap produksi dimana aset akan dibuat. Jenis aset yang menjadi tanggung jawab penulis umumnya adalah *environment background* berbasis 2D. Proses pembuatan aset akan melalui tahapan yang sama dengan konsep, yakni sketsa, pemberian warna dasar, lalu selesai pada finalisasi/pemberian detail. Hal yang membedakan adalah asistensi hanya dilakukan setelah finalisasi terjadi atau setelah aset selesai. Penulis kemudian akan melakukan revisi sesuai arahan *supervisor* jika dibutuhkan. Hasil dari tahap ini adalah aset *background* yang siap memasuki tahap pasca-produksi.

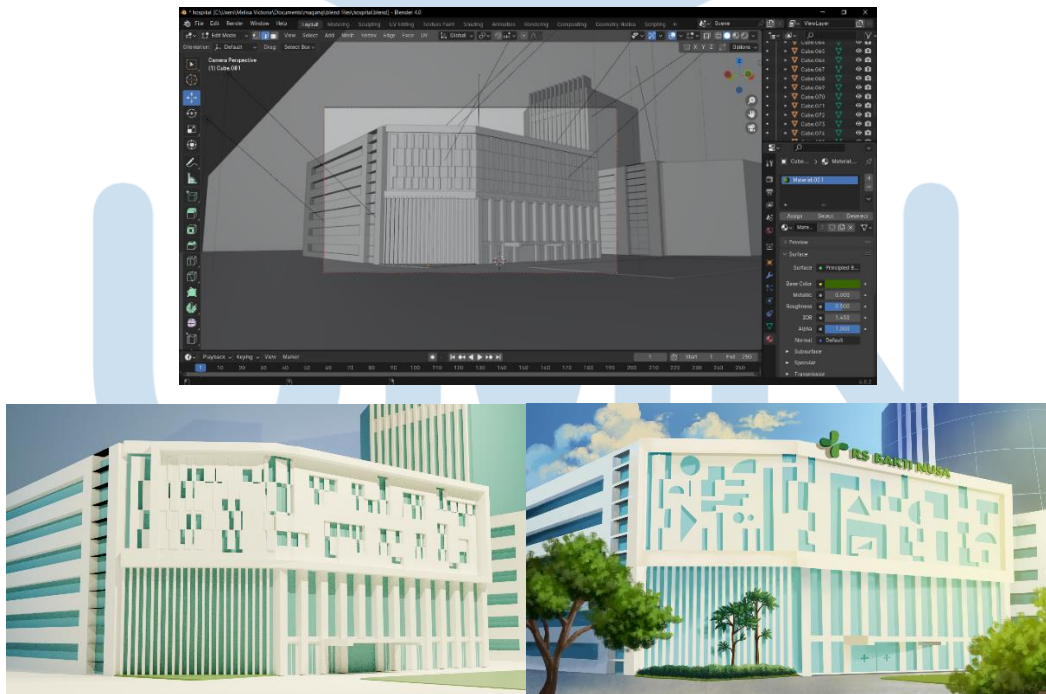
Berdasarkan uraian tugas yang diberikan kepada penulis sebagai *asset artist*, diketahui bahwa penulis memiliki tiga tanggung jawab pokok. Pertama, penulis harus mampu membuat konsep visual yang sesuai dengan kebutuhan proyek yang sedang ditangani. Kedua, penulis akan membuat aset berdasarkan konsep visual yang sudah disetujui *supervisor*. Ketiga, penulis harus bisa memenuhi beban kerja yang ditugaskan sesuai dengan arahan, saran, serta *deadline* yang ditetapkan. Ketiga bentuk tanggung jawab ini berlaku untuk empat proyek yang ditangani oleh penulis sebagai *asset artist*. Meski demikian, perbedaan sifat dan tuntutan dari proyek-proyek tersebut membuat penulis menerapkan pendekatan dan *skill set* yang berbeda pula. Dalam penjelasan berikut, penulis akan diuraikan rincian tugas yang dikerjakan penulis di proyek FK UI dan proyek Fashion.

3.2.2.1 Through PMR Eyes: Proyek Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia (FK UI)

Proyek FK UI adalah proyek *client-based* yang diterima Arkala Studio dari Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia. Tujuan dari proyek ini adalah membuat film animasi pendek untuk orientasi jurusan PMR (*Physical Medication and Rehabilitation*), yang diberi judul “Through PMR Eyes”. Film tersebut mengambil

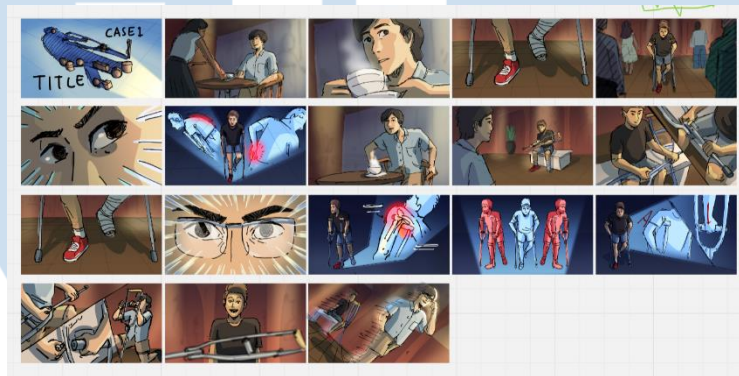
bentuk animasi *hybrid* berdurasi 3 menit, dimana pengerjaannya melibatkan aset dan animasi berbasis 2 dimensi serta sejumlah properti berbasis 3 dimensi. Secara singkat, film ini menceritakan kehidupan Mahesa, seorang dokter rehab medik yang sehari-harinya menangani pasien dengan kondisi medis yang beragam. Tujuan utama film ini adalah menunjukkan peran rehabilitasi medis yang sering terlupakan namun sebenarnya sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Saat penulis bergabung ke Arkala Studio, proyek FK UI sedang berada di tengah tahap pra-produksi. Oleh karena itu, penulis ditugaskan untuk membuat *concept art* dari rumah sakit tempat Mahesa bekerja. Hasil yang ingin dicapai adalah rumah sakit yang bergaya modern dan *clean*. Penulis juga diarahkan untuk mengikuti skema warna yang sudah ditentukan dalam *color script*. Dalam prosesnya, penulis memanfaatkan *software* 3D Blender untuk menciptakan bentuk dasar dan *lighting* yang sesuai. Hasil render dari bentuk 3D tersebut kemudian dikirim ke *software* Procreate untuk ditambahkan tekstur dan detail serta diubah menjadi gaya render 2D.



Gambar 3.3 Base hingga hasil final *concept art* eksterior rumah sakit
Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)

Selanjutnya, penulis menggarap *background* berbasis 2D dari beberapa *shot* yang di-assign kepada penulis. Panduan utama penulis dalam membuat *background* adalah *concept art* yang telah tersedia serta *color script*. Penulis akan membuat *thumbnail* terlebih dahulu untuk diasistensikan, lalu berlanjut ke *clean sketch*, *color blocking* dan *render*. Proses pembuatan *background* dari awal hingga akhir dilakukan di Procreate. Beberapa *background* yang dikerjakan penulis memiliki latar di kafe lobi rumah sakit dan ruang praktik Mahesa.



Gambar 3.4 *Color script* FK UI
Sumber: Arkala Studio (2024)



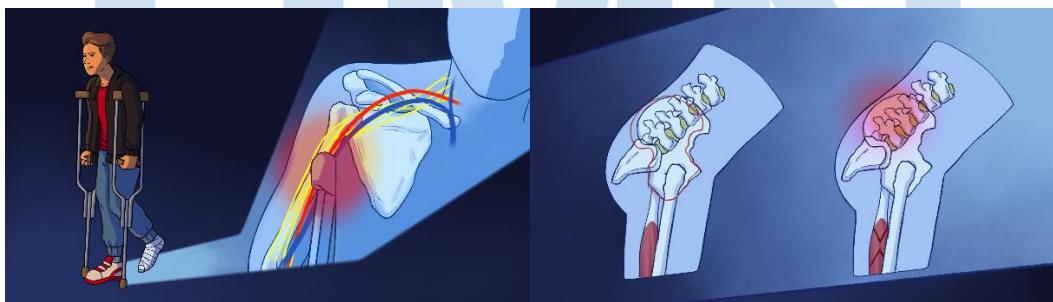
Gambar 3.5 Proses pembuatan *background* (*sketch, color, render*)
Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)

Menurut penulis, tantangan dalam tugas ini adalah mempertahankan konsistensi warna serta gaya render pada setiap *background* yang dibuat. Hal ini terutama penting diperhatikan ketika latar tempatnya berubah secara drastis. Penulis juga harus menyusun *layer* pada *file* secara rapi dan menempatkan *adjustment layer* secara terpisah untuk memudahkan proses *compositing* di pasca-produksi nanti. Tidak hanya *adjustment layer*, penulis juga perlu memisahkan beberapa objek yang akan berada di area depan (*foreground*) ke dalam *layer* berbeda agar tidak mempersulit proses penambahan karakter.

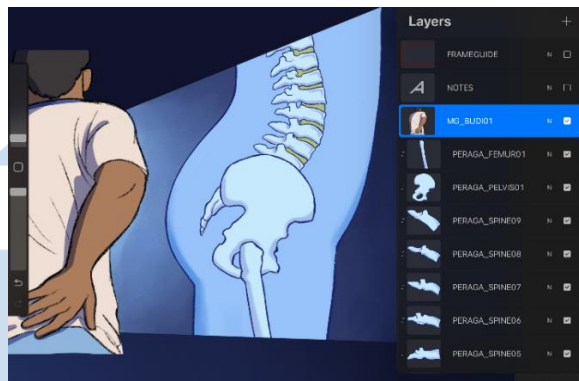


Gambar 3.6 Hasil *background* (atas: lobi rumah sakit, bawah: ruang praktik Mahesa)
 Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)

Selain *background*, penulis juga membuat konten visual medis yang menggambarkan anatomi tubuh manusia, seperti jaringan otot, tulang, dan sendi. Untuk membuatnya, penulis harus mengacu pada referensi yang disediakan pihak klien. Hal ini menjadi tantangan tersendiri karena gambar yang dihasilkan harus semirip mungkin dengan referensi asli. Penulis juga harus memisahkan setiap bagian tubuh yang akan digerakkan ke dalam *layer* berbeda agar dapat dianimasikan.



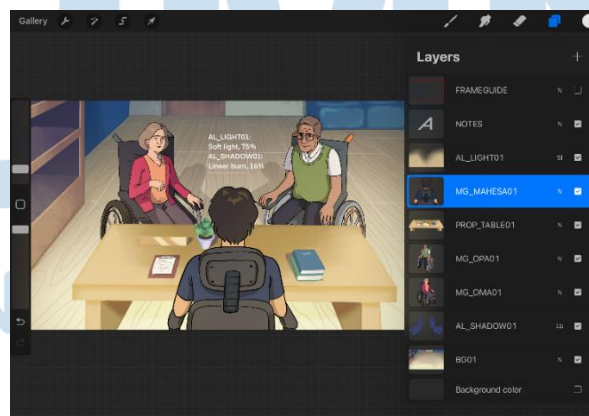
Gambar 3.7 Konten visual medis
 Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)



Gambar 3.8 Pengaturan *layer* untuk *file* Procreate (konten medis)
 Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)

Di samping *background*, penulis ikut serta dalam melakukan *coloring* karakter untuk beberapa *shot*. Karakter-karakter tersebut sudah terlebih dahulu dibuat *lineart*-nya oleh *supervisor*, sehingga penulis bertugas untuk mewarnai karakter serta menambahkan *background*-nya. Dalam hal ini, terdapat dua kemungkinan skenario: Pertama, penulis sudah terlebih dahulu membuat *background* dari *shot* yang dimaksud, sehingga penulis hanya perlu mewarnai karakter dan menambahkan *file background* yang sudah jadi di belakangnya. Kedua, penulis sama sekali belum menggarap *background* dari *shot* yang dimaksud, sehingga proses pewarnaan karakter dan pembuatan *background* dilakukan secara bersamaan.

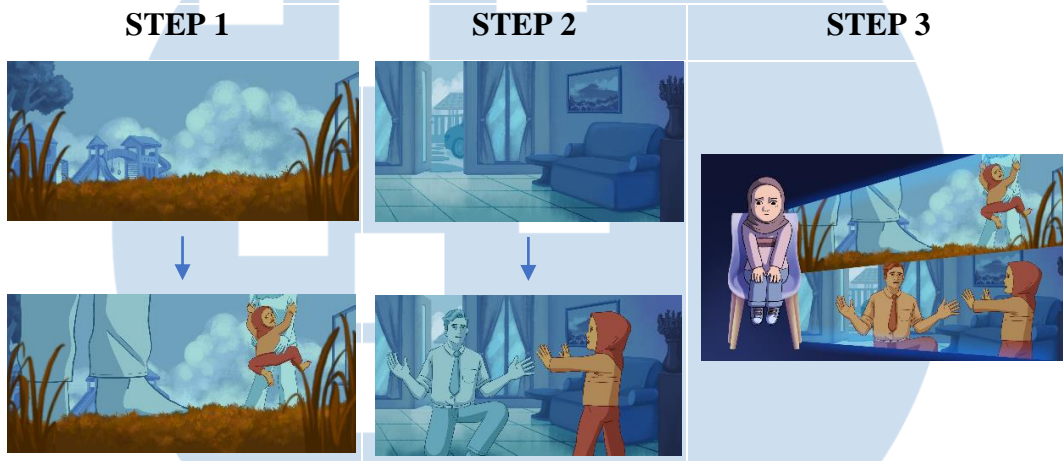
Contoh dari skenario pertama dapat dilihat dari pengerjaan *shot* berikut ini:



Gambar 3.9 Pengaturan *layer* untuk *file* Procreate (*shot* 48)
 Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)

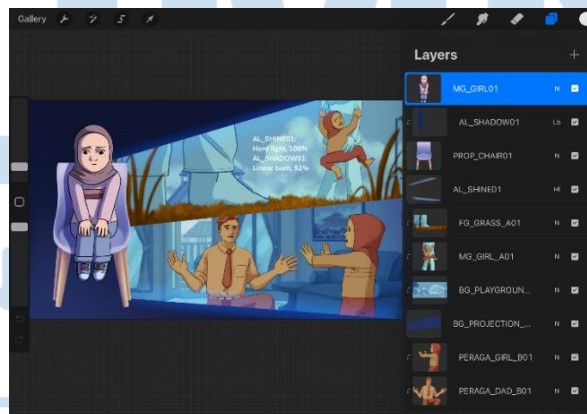
Dalam proses ini, penulis meng-*export layer background* dan meja dari *file background* menjadi dua *png* berbeda, lalu meng-*import* nya ke dalam *file* yang berisikan *lineart* karakter. Setelah itu, baru proses pewarnaan karakter dimulai.

Contoh lain dari skenario pertama adalah *shot* berikut ini:



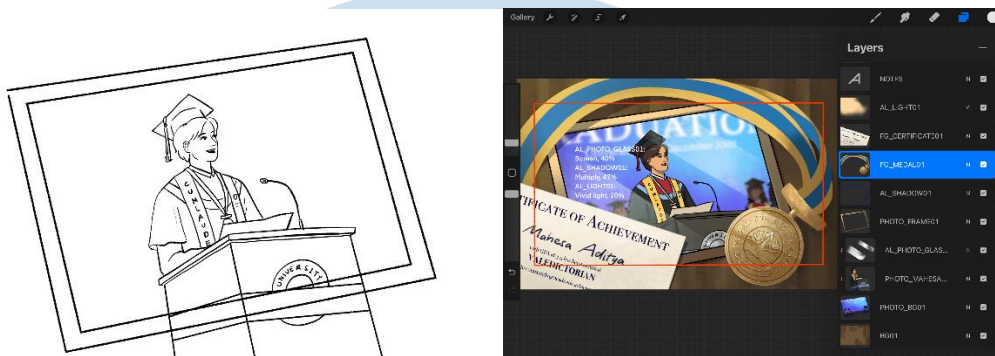
Gambar 3.10 Alur pembuatan *shot* 35
Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)

Shot ini terbilang cukup rumit karena terdapat tiga adegan yang diproyeksikan di dalam satu *shot*. Hal ini dimungkinkan dengan penggunaan *clipping mask* yang membagi satu layar menjadi satu area besar dan dua panel terpisah. Penulis perlu menggarap aset *background* dan karakter dari ketiga area secara terpisah, dengan tahapan yang sama seperti *shot* sebelumnya. Setelah semua aset selesai, barulah penulis melakukan *compiling* untuk menyusun *shot* final di dalam satu *file*.



Gambar 3.11 Pengaturan *layer* pada *file* Procreate (*shot* 35 final)
Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)

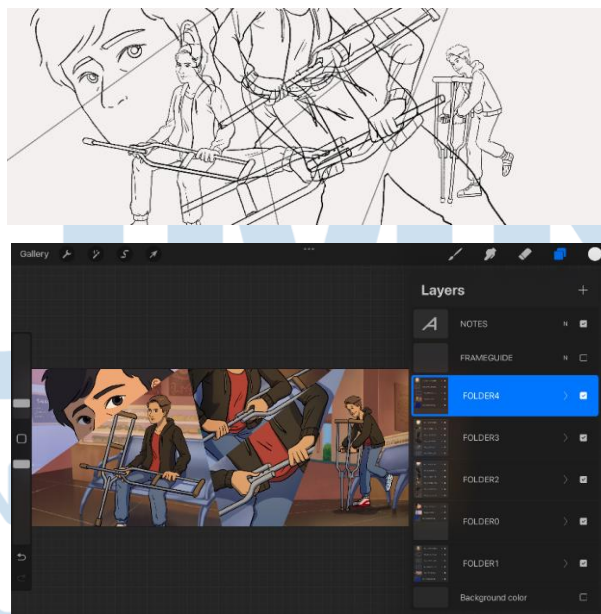
Sementara itu, contoh dari skenario kedua dapat dilihat dari *shot* berikut:



Gambar 3.12 *Lineart* karakter dari *supervisor*; pengaturan *layer* pada *file* Procreate (*shot* 5)
Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)

Untuk mengerjakan *shot* ini, penulis terlebih dahulu menerima *file* berisikan *lineart* karakter dari *supervisor*. Dari situ, penulis melakukan pewarnaan karakter sekaligus membuat *background*-nya di *file* yang sama. Karena karakter di *shot* ini berada di dalam bingkai dengan aset piagam dan medali yang berada di *foreground*, pengerjaan secara sekaligus justru mempermudah tugas penulis untuk mengatur komposisi *shot* secara keseluruhan.

Proses pengerjaan yang sama digunakan di *shot* berikut:



Gambar 3.13 *Lineart* karakter dari *supervisor*; pengaturan *layer* pada *file* Procreate (*shot* 21)
Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)

Karena *shot* ini menunjukkan lima adegan yang saling berurutan, satu layar dibagi menjadi lima panel yang berbeda. Sama seperti *shot* sebelumnya, penulis menerima *file* berisikan *lineart* karakter yang sudah terbagi di lima panel. Tugas penulis adalah mewarnai karakter sekaligus membuat *background* dari kelima panel tersebut. Tantangan dari pengerjaan *shot* ini didapat dari banyaknya *layer* yang digunakan, dimana penulis harus mampu teliti dalam menyusun dan merapikan *layer-layer* tersebut. Tidak hanya itu, *lineart* dari beberapa bagian tubuh yang dipisahkan (untuk kepentingan animasi) juga perlu diperhatikan agar posisi dari setiap *layer*-nya benar.

Setelah semua *shot* selesai, penulis harus mengecek *frameguide* serta menambahkan notes yang berisi rincian jenis *layer* serta *opacity* dari *adjustment layer*. Notes ini akan digunakan oleh *compositor* untuk mengecek atau mengatur ulang *adjustment layer* di tahap pasca-produksi. Tugas penulis di proyek FK UI diakhiri dengan meng-*export* dan mengumpulkan semua *file* PSD dari *shot* dan *background* yang digarap ke dalam folder Google Drive yang telah disiapkan *supervisor*.

3.2.2.2 Proyek Fashion

Proyek Fashion adalah proyek internal yang diinisiasi Arkala Studio untuk kepentingan portofolio. Hasil akhir dari proyek ini adalah tiga konten Instagram *reels* berbentuk animasi pendek yang masing-masing berdurasi 30 detik. Ketiga *reels* tersebut menceritakan kehidupan sehari-hari Agni, seorang *fashion designer* yang bekerja di daerah Jakarta. *Reel* pertama yang bertemakan *techwear*, ingin menceritakan sisi unik dan independen dari Agni, yang ditunjukkan melalui adegan *morning commute* di MRT. *Reel* kedua yang bertemakan *academia*, ingin menceritakan sisi kreatif dan *passionate* Agni yang ditunjukkan saat ia bekerja di kantor. *Reel* ketiga yang bertemakan *romantic*, ingin menunjukkan sisi manis dan *charming* dari Agni melalui adegan *evening wedding party*. Pengerjaan proyek ini melibatkan *hand-drawn 2D animation* dan gabungan aset berbasis 2D dan 3D.

Kedepannya, hasil proyek Fashion akan digunakan sebagai material demo untuk ditunjukkan ke calon klien saat *pitching*.

Keterlibatan penulis di proyek Fashion dimulai dari awal proyek ini berlangsung, yaitu dari tahap *concepting*. Supervisor menugaskan penulis untuk merangkai *moodboard* berdasarkan tiga tema yang terpilih (*techwear, academia, romantic*). *Moodboard* ini bertujuan untuk menentukan *mood*, warna, *style*, dan teknik yang akan digunakan dalam keseluruhan proyek Fashion.

Melalui beberapa kali revisi, penulis berhasil mendapatkan hasil final *moodboard*. Penulis juga menyertakan beberapa catatan mengenai *key elements*, seperti *color, light*, dan *shadow* (lihat *moodboard Academia*), yang nantinya akan digunakan sebagai panduan dalam membuat visual karakter dan *background*. Secara umum, *style* yang digunakan untuk ketiga tema proyek ini mengambil inspirasi dari anime Makoto Shinkai. Untuk *background*, gaya *rendering* yang digunakan adalah realistis, dengan *cool color palette* (abu-abu, biru, ungu) untuk *techwear*, *warm color palette* (kuning, merah muda, coklat) untuk *academia*, dan *combination color palette* (ungu, merah muda, hijau, biru) untuk *romantic*. Sementara itu, teknik yang digunakan untuk membuat aset *background* adalah 3D untuk *techwear* dan 2D untuk *academia* dan *romantic*. Keputusan ini diambil karena *reel techwear* akan banyak melibatkan pergerakan kamera serta banyak *cut* pada *shot-shot* nya. Aset yang berbentuk 3D akan mempermudah pembuatan *background* yang memerlukan beragam *angle*.



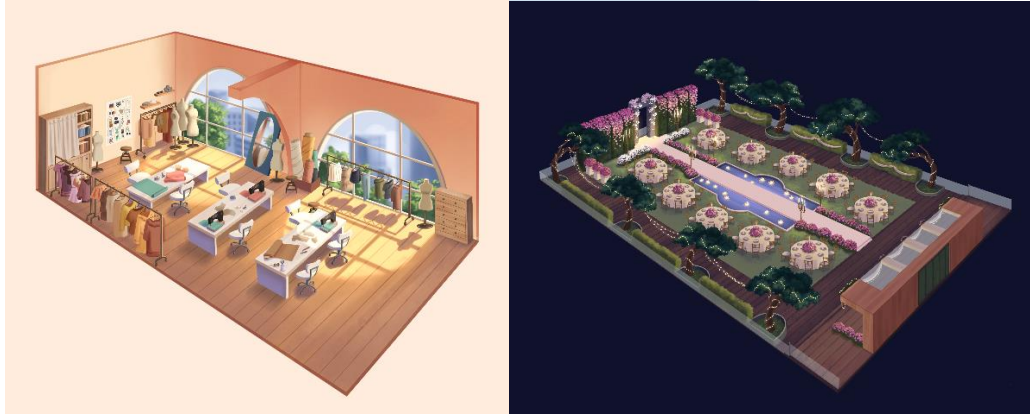
Gambar 3.14 *Moodboard* dari reel *techwear*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)



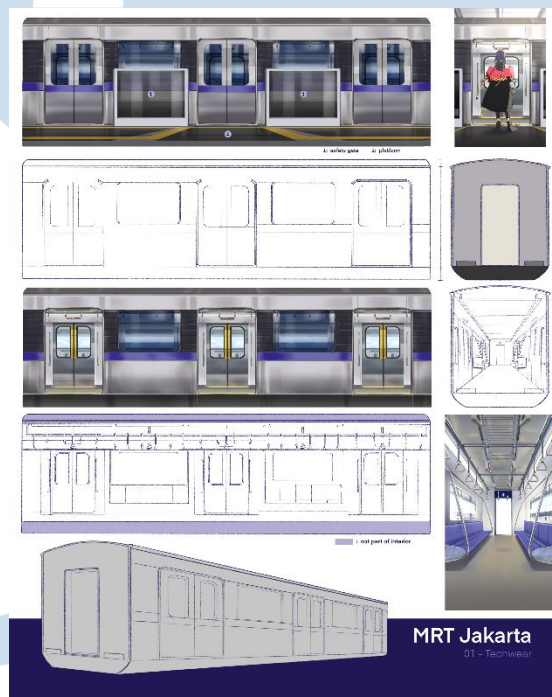
Gambar 3.15 Moodboard dari reels academia dan romantic
 Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)

Selanjutnya, penulis mulai membuat *environment concept* sesuai dengan arahan *moodboard*, yakni MRT untuk *techwear*, kantor untuk *academia*, dan *wedding venue* untuk *romantic*. Proses pembuatan *environment concept* dilakukan sepenuhnya di *software Procreate*. Khusus untuk *techwear*, penulis perlu menyertakan tampak depan, samping, belakang, serta bagian dalam dari gerbong MRT. Hal ini karena konsep yang penulis buat akan digunakan untuk memandu pembuatan aset 3D dari gerbong MRT tersebut. Sementara itu, konsep untuk

academia dan *romantic* berbentuk $\frac{3}{4}$ dengan mengambil inspirasi dari kantor *fashion brand* di Jakarta Pusat serta *garden rooftop hotel* di daerah SCBD.



Gambar 3.16 *Environment concept* untuk *academia* dan *romantic*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)



Gambar 3.17 *Environment concept* untuk *techwear*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)

Untuk *techwear*, penulis juga membuat *character design* untuk para figuran yang akan muncul di dalam gerbong MRT. Desain ini kemudian digunakan penulis dalam pembuatan *styleframe/final look* yang ingin dicapai dari hasil akhir nanti.

Styleframe ini penting untuk memandu kesesuaian visual karakter dan *background*, terutama karena karakter akan dibuat secara 2D sementara *background*-nya berbasis 3D. *Character design* dan *styleframe* dibuat penulis di *software* Procreate. Penulis diarahkan untuk membuat dua alternatif *styleframe*, yakni ketika gerbong MRT melewati terowongan (pencahayaan internal dari lampu, lihat gambar 3.30) dan ketika gerbong berada di rel terbuka (pencahayaan eksternal dari cahaya matahari, lihat gambar 3.31).



Gambar 3.18 *Character design* untuk *techwear*; aplikasi visual ke dalam *styleframe*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)



Gambar 3.19 Tahap pengerjaan *styleframe techwear*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)

Untuk *academia* dan *romantic*, penulis tidak membuat *styleframe*, melainkan langsung mengerjakan *color script* untuk menentukan skema warna dan

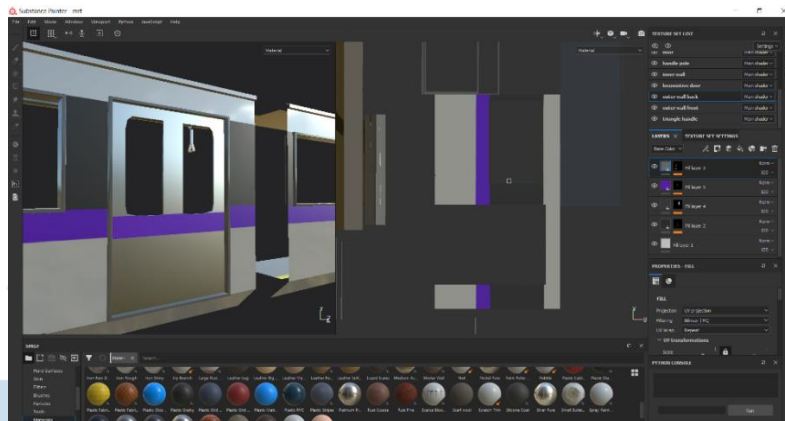
mood dari setiap *shot*-nya. Penulis menerima hasil *storyboard* final dari *supervisor*, lalu mulai melakukan pewarnaan pada setiap *shot* menggunakan Procreate. *Color script academia* dibuat dengan fokus transisi warna dari kuning ke merah muda, dengan warna kuning merepresentasikan ide dan kreativitas, sementara warna merah muda menyimbolkan *passion*. Skema warna tersebut menunjukkan kreativitas serta kecintaan Agni dalam menjadi *fashion designer*. *Color script romantic* terinspirasi oleh permainan cahaya dari matahari terbenam, yakni langit senja yang perlahan-lahan gelap, berkontras dengan *glow* di sekitar Agni yang semakin terang. Penggunaan warna ungu dan merah muda mewujudkan suasana romantis yang mendukung *image* manis dan cantik dari Agni.



Gambar 3.20 *Color script academia* dan *romantic*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)

Setelah semua pekerjaan *concepting* selesai, penulis masuk ke tahap produksi aset *background*. Untuk aset 3D MRT, penulis ditugaskan untuk melakukan *texturing* terhadap 3D model yang sudah dibuat *supervisor*. *Texturing* badan MRT dikerjakan di *software* Substance Painter. Dalam proses *texturing*, penulis merujuk kembali pada *environment concept* yang telah dibuat sebelumnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

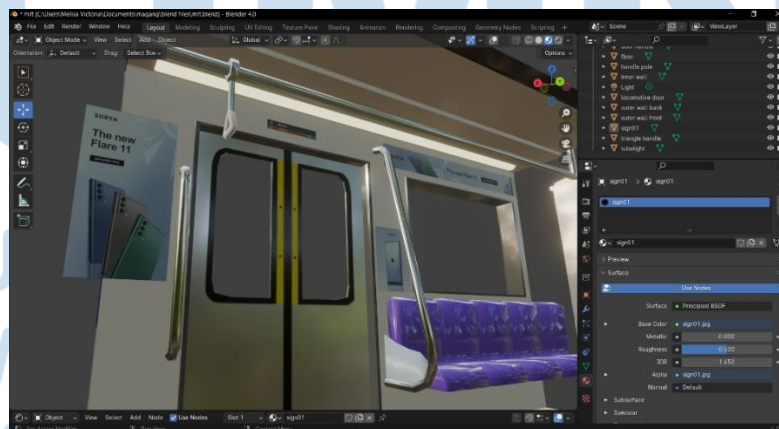


Gambar 3.21 Proses *texturing* di Substance Painter
 Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)

Setelah *texturing* dasar selesai, penulis membuat sejumlah aset iklan 2D di Procreate untuk menambah *detail* di dinding dalam koridor MRT. Penulis kemudian meng-*upload* file Blender, hasil *export* obj dan fbx, serta semua *file* tekstur ke dalam Google Drive.



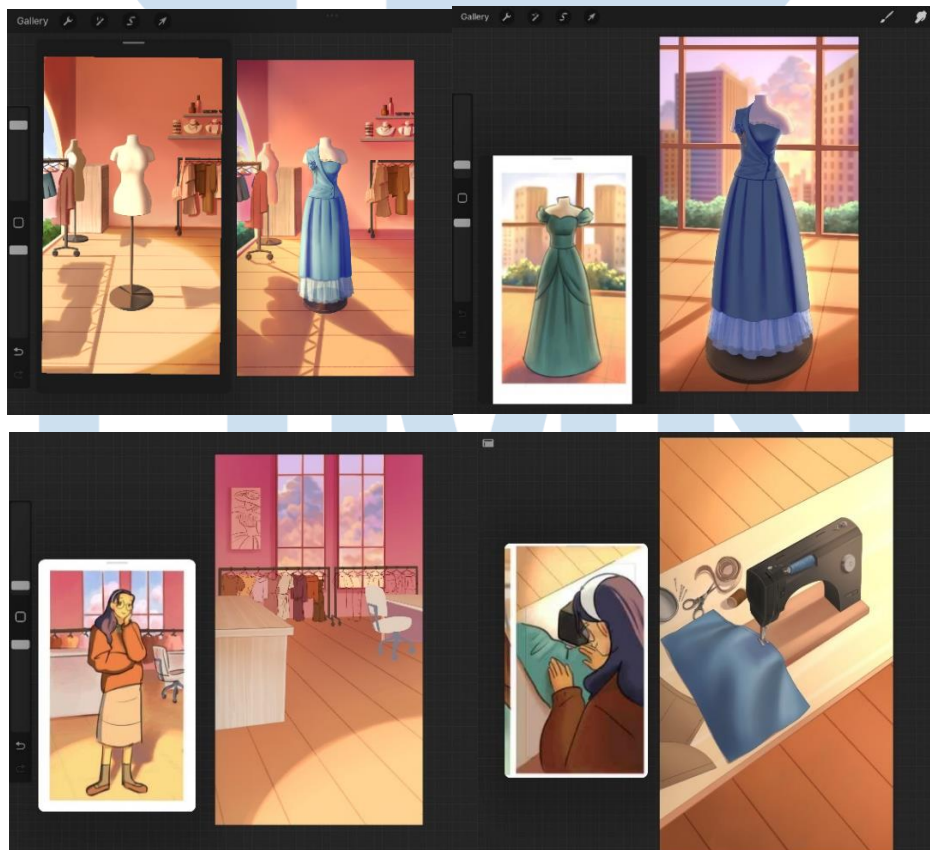
Gambar 3.22 Aset iklan yang dibuat di Procreate
 Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)



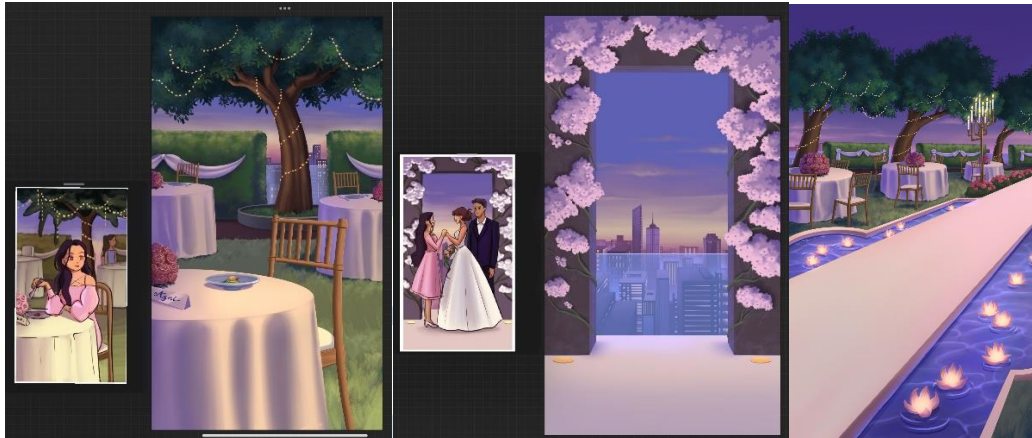
Gambar 3.23 Penambahan aset iklan ke 3D model MRT di Blender
 Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)

Selanjutnya, penulis mulai membuat aset *background* 2D untuk *reel academia* di Procreate. Karena desain *shot* dan *environment concept* telah tersedia, penulis hanya perlu meng-*sketch* ulang *background* berdasarkan *storyboard* dan *environment concept* (dengan beberapa penyesuaian perspektif), melakukan *color blocking* sesuai warna di *color script*, lalu diakhiri dengan *rendering* berdasarkan gaya realistik Makoto Shinkai. Dalam proses ini, hal yang menantang adalah bagaimana membuat transisi warna yang *seamless* antar *shot* serta menjaga tingkat detail setiap *shot*-nya tetap konsisten.

Sementara itu, proses pembuatan *background* untuk *reel romantic* mengikuti tahapan yang sama seperti *academia*, yakni *sketch*, *color block*, dan *rendering*. Menurut penulis, tingkat kesulitan pembuatan *background romantic* lebih tinggi karena banyak melibatkan elemen organik yang harus digambar secara detail, seperti buket bunga, pohon, dedaunan, serta ornamen dekoratif lainnya.



Gambar 3.24 Proses pembuatan aset *background academia* di Procreate
Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)



Gambar 3.25 Proses pembuatan aset *background romantic* di Procreate; contoh hasil *rendering final background romantic*
 Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)

Tugas penulis di proyek Fashion diakhiri dengan merapikan *layer* pada *file background*, meng-*export file* ke dalam bentuk PSD, lalu meng-*upload* semua *file* ke Google Drive.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama melaksanakan program magang di Arkala Studio selama 5 bulan, penulis mengalami beberapa kendala sebagai berikut:

- 1) Ketidaksihesuaian *color space* dan *blending mode* antar *software*. Di Arkala Studio, penulis banyak menerima *file* aset yang berasal dari beragam *software*. Seringkali, pengaturan *opacity*, *blending mode*, serta *adjustment layer* dari *file asli* tidak terbawa saat dibuka di *software* yang penulis gunakan. Dalam kasus ini, *file* yang berasal dari Clip Studio Paint (CSP) mengalami perubahan warna saat di-*import* ke Adobe Photoshop dan Procreate. Kendala ini cukup menambah beban kerja penulis yang harus melakukan penyesuaian ulang agar warna yang ditampilkan sama seperti semula.
- 2) Kurangnya pengalaman mengoperasikan *software* baru. *Software* yang digunakan untuk *texturing*, Substance Painter, tidak pernah digunakan oleh penulis sebelumnya. Hal ini membuat penulis harus mempelajari teknik

pengoperasian *software* dari awal agar bisa mengerjakan tugas yang diberikan *supervisor*.

- 3) Kebiasaan penulis yang terpaku pada detail sebelum gambaran besar terbentuk. Ketika membuat konsep dan aset, *supervisor* mengarahkan penulis untuk menciptakan bentuk-bentuk dasar atau *color block* yang menunjukkan gambaran besar sebuah karya. Namun, penulis yang tidak terbiasa menggarap konsep dan aset dengan alur demikian seringkali terlanjur melakukan *rendering* sebelum gambaran besarnya terselesaikan secara benar. Hal ini membuat penulis harus melakukan sejumlah revisi, yang menjadi cukup sulit karena penulis sudah menambahkan banyak detail. Kebiasaan penulis yang berfokus pada detail juga menghambat usaha penulis dalam mengatur *time management* yang lebih efektif.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Seiring dengan berjalannya masa magang di Arkala Studio, penulis menemukan sejumlah solusi atas kendala-kendala yang dihadapi. Penjabaran solusi tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Perubahan warna yang diakibatkan perbedaan *color space* dan *blending mode* antar *software* dapat diatasi dengan mengidentifikasi kecenderungan warna dari *software* yang digunakan. Dalam hal ini, Adobe Photoshop cenderung menghilangkan efek *glow* (tipe *layer Add*) dari sebuah *file* gambar, sementara *file* gambar yang dibuka di Procreate umumnya mengalami *desaturation*. Dengan informasi ini, penulis memutuskan untuk mengerjakan aset di Procreate karena proses penyesuaian warnanya lebih mudah. Penyesuaian yang dimaksud adalah menambahkan tipe *layer saturation* atau menaikkan *contrast* dari *layer-layer* pada gambar.
- 2) Untuk mengatasi kurangnya pengalaman penulis dalam mengoperasikan Substance Painter, penulis meminta *tutoring* dari staff Arkala Studio yang sudah terbiasa menggunakan *software* tersebut. Selain itu, penulis juga

menonton beberapa video YouTube mengenai cara menambahkan tekstur, cara menavigasi *software*, dan lain-lain.

- 3) Dengan panduan *supervisor*, penulis perlahan mulai memahami bagaimana alur kerja yang benar, yakni membuat terlebih dahulu bentuk dan warna dasar. Setelah di-*approve*, barulah penulis melanjutkan proses *rendering*. Alur kerja tersebut membutuhkan latihan dan pembiasaan dari diri penulis selama mengerjakan beragam proyek di Arkala Studio. Penulis juga mencari beberapa cara untuk mempersingkat waktu pembuatan aset, misalnya membuat satu aset png yang bisa digunakan berulang kali dan membuat *color palette* untuk setiap proyek yang dikerjakan.

