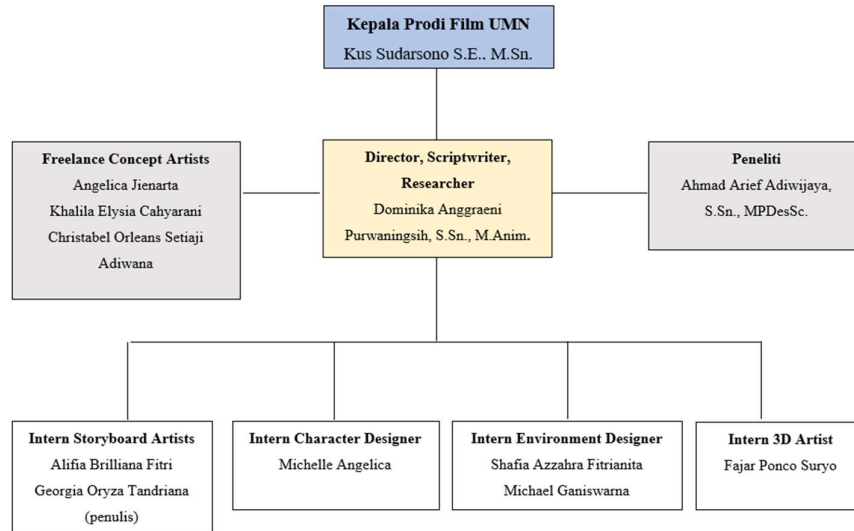


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi



Gambar 3. 1 Struktur organisasi proyek *Weeping Trees In The Savanna*

Tertera di atas adalah struktur organisasi proyek *Weeping Trees In The Savanna*. Keseluruhan dari proyek penelitian ini dipimpin oleh Dominika Anggraeni yang juga menyutradarai dan menulis proyek ini. Riset untuk proyek ini dilakukan oleh *supervisor* dibantu oleh Arief Adiwijaya. Sebelumnya, sutradara sudah membuat beberapa concept art yang dibantu oleh *artist-artist freelance* untuk memperjelas visual yang akan dicapai pada proses pra-produksi nanti. Pada proses pra-produksi sendiri, proyek *Weeping Trees In The Savanna* memiliki total 4 bagian, yaitu *storyboard artist* (2 orang), *character designer*, *environment designer* (2 orang), dan *3D artist*.

Penulis memiliki posisi sebagai salah satu *storyboard artist* dalam proyek ini. Posisi penulis sebagai *storyboard artist* dalam alur kerja berada tepat setelah *environment artists* dan *character designer* selaku pembentuk visual dari proyek

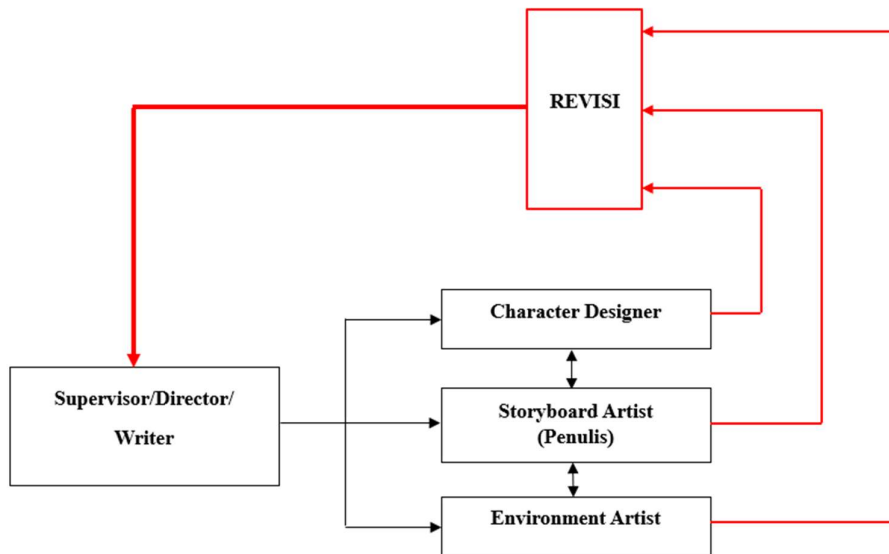
Weeping Trees In The Savanna. Penulis memiliki peran sebagai *storyboard artist* yang bertugas untuk memvisualisasikan naskah ke dalam serangkaian gambar yang nantinya akan dianimasikan dengan pengambilan *shot* dan *angle* yang cocok.

Penulis melaksanakan kerja di kantor dan area Universitas Multimedia Nusantara. Apabila terdapat kendala untuk hadir di kantor, penulis diperkenankan untuk izin bekerja dari rumah kepada *supervisor* melalui *server* Discord. Koordinasi mengenai pekerjaan biasa dilakukan di kantor, juga melalui *server* Discord apabila bekerja dari rumah.

Koordinasi pengerjaan *storyboard* dilakukan dengan membagi 20 *scene* yang ada berdasarkan kesepakatan yang sudah dilakukan dengan *storyboard artist* selain penulis. Penulis mendapatkan 9 *scene*, sedangkan rekan kerja penulis mengerjakan sebanyak 11 *scene*. Proses kerja dimulai dengan draft naskah yang diberikan oleh penulis naskah dari proyek ini yang kemudian menjadi patokan dalam pembuatan *storyboard*. Naskah dibuat berdasarkan riset yang dilakukan oleh peneliti. Setelah *storyboard* diubah menjadi *animatic* dan disetujui oleh *supervisor*, hasilnya kemudian diunggah ke Google Drive untuk kemudian *direview* bersama.

Peninjauan terhadap perkembangan atau hasil pekerjaan biasa dilakukan mingguan secara fisik di kantor. Pada saat meninjau bersama, biasanya *supervisor* akan memberikan timbal-balik, yang kemudian direvisi oleh penulis dan yang lain. Hasil revisi *storyboard* yang sudah disetujui oleh *supervisor* kemudian diunggah ke dalam Google Drive untuk dieksekusi oleh *environment artist* menjadi latar belakang animasi final.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.2 Bagan alur kerja proyek *Weeping Trees In The Savanna*

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Dalam proyek *Weeping Trees In The Savanna*, penulis memiliki tanggung jawab sebagai *intern storyboard artist*. Penulis bertugas untuk membuat storyboard dari *Weeping Trees In The Savanna* berdasarkan naskah yang telah dibuat oleh penulis naskah. Naskah tersebut dibuat berdasarkan riset yang dilakukan oleh peneliti. Penulis bekerja dengan rekan *intern storyboard artist* selain penulis yang ada dalam proyek tersebut. Tugas penulis sebagai *storyboard artist* akan dibahas lebih lanjut melalui penjelasan di bawah ini.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis bertugas untuk mengerjakan *storyboard* dari proyek *Weeping Trees In The Savanna*. Terdapat 20 total *scene* yang perlu dieksekusi untuk menjadi *storyboard*. Total dari keseluruhan panel kurang lebih berjumlah 300 panel. Tim *storyboard* kemudian membagi pekerjaan untuk dikerjakan bersama. Penulis mendapat bagian

sebanyak 9 *scene*, yaitu *scene 2, scene 3, scene 4, scene 5, scene 7, scene 8, scene 13, dan scene 20*. 11 *scene* yang lain menjadi tugas milik rekan kerja penulis. Setelah *storyboard* final, kemudian hasilnya akan diubah menjadi *animatic*. Jika *animatic* sudah final, maka pekerjaan tim *storyboard* sudah selesai. Berikut adalah tabel yang merangkap pekerjaan penulis per minggunya.

Tabel 3.1 Detail pekerjaan penulis

Minggu Ke-	Pekerjaan yang dilakukan	Deskripsi Tugas
1 (08 Juni – 12 Juni)	<i>Briefing</i>	- Perkenalan dengan tim pre-produksi dan <i>brief</i> mengenai <i>jobdesc</i> .
	Eksplorasi	- Melakukan eksplorasi shot berdasarkan <i>treatment</i> yang sudah diberikan oleh penulis naskah.
2 (15 Juni – 19 Juni)	Eksplorasi	- Melakukan eksplorasi shot berdasarkan <i>treatment</i> yang sudah diberikan oleh penulis naskah.
3 (22 Juni – 26 Juni)	Eksplorasi	- Melakukan eksplorasi shot berdasarkan <i>treatment</i> yang sudah diberikan oleh penulis naskah.
	<i>Storyboard</i>	- Membagi tugas per <i>scene</i> dengan rekan <i>storyboard artist</i> . - Rapat untuk menunjukkan progres dari eksplorasi.

4 (29 Juni – 2 Agustus)	Eksplorasi	- Melakukan eksplorasi shot berdasarkan <i>treatment</i> yang sudah diberikan oleh penulis naskah.
	<i>Storyboard</i>	- Mengerjakan <i>storyboard scene 2</i> .
5 (5 Agustus – 9 Agustus)	<i>Storyboard</i>	- Mengerjakan <i>storyboard scene 3</i> . - Mendiskusikan <i>floorplan</i> bersama <i>environment artist</i> . - Rapat untuk menunjukkan progres dari praproduksi.
6 (12 Agustus – 16 Agustus)	<i>Storyboard</i>	- Mengerjakan <i>storyboard scene 3</i> . - Mendiskusikan <i>floorplan</i> bersama <i>environment artist</i> . - Mengerjakan revisi dari <i>scene 2</i> . - Meeting untuk menunjukkan progres dari praproduksi.
7 (19 Agustus – 23 Agustus)	<i>Storyboard</i>	- Mengerjakan revisi dari <i>scene 2</i> - Mengerjakan <i>storyboard scene 3</i> . - Meeting untuk menunjukkan progres dari praproduksi.
8 (26 Agustus – 30 Agustus)	<i>Storyboard</i>	- Mengerjakan <i>storyboard scene 3</i> .
9 (02 September – 06 September)	<i>Storyboard</i>	- Mengerjakan revisi dari <i>scene 3</i> .
10 (09 September – 13 September)	<i>Storyboard</i>	- Meeting untuk menunjukkan progres dari praproduksi. - Mengerjakan revisi dari <i>scene 3</i> .

11 (16 September – 20 September)	<i>Storyboard</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan <i>storyboard scene 4</i>. - Mengerjakan <i>thumbnail scene 8</i>.
12 (23 September – 27 September)	<i>Storyboard</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan <i>storyboard scene 8</i>. - Meeting untuk menunjukkan progres dari praproduksi. - Mengerjakan revisi <i>scene 3</i>.
13 (30 September – 04 Oktober)	<i>Storyboard</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan revisi <i>scene 3</i> dan <i>4</i>. - Mengerjakan <i>storyboard scene 8</i>.
14 (07 Oktober - 11 Oktober)	<i>Storyboard</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Asistensi mengenai progres tugas. - Melanjutkan pengerjaan <i>storyboard scene 8</i>.
15 (14 Oktober - 18 Oktober)	<i>Storyboard</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Asistensi mengenai progres tugas. - Melanjutkan pengerjaan <i>storyboard scene 8</i>.
14 (21 Oktober - 24 Oktober)	<i>Storyboard</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Asistensi mengenai progres tugas. - Melanjutkan pengerjaan <i>storyboard scene 8</i>.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Pada awal penulis memulai magang, naskah dari proyek belum selesai, sehingga penulis dan tim diminta untuk melaksanakan eksplorasi. Tim *storyboard* diminta untuk melakukan eksplorasi terhadap jenis-jenis *shot* yang akan dipakai di dalam film nanti. Selama masa-masa di mana naskah belum selesai, penulis membuat

eksplorasi berdasarkan poin-poin utama dari cerita yang sudah ditulis oleh penulis di papan tulis dan *treatment* dari cerita yang ditulis oleh penulis naskah. Penulis kemudian melakukan eksplorasi di kertas bekas, buku sketsa, dan aplikasi *bitmap* di *handphone* (IbispaintX) dan juga laptop penulis (Krita). Eksplorasi dilakukan hingga naskah selesai.

Pada saat naskah selesai, penulis dan tim mengadakan *table-read* untuk membaca naskah secara menyeluruh. Hal ini dilakukan untuk memahami alur cerita, tokoh, dan dialog sebelum eksekusi lebih lanjut. Setelah *table-read* dilaksanakan, *storyboard artist* kemudian membagi keseluruhan *scene* menjadi dua. Terdapat 20 *scene* yang kemudian dibagi menjadi 9 *scene* bagi penulis, dan 11 untuk rekan kerja penulis.

Setelah pembagian dilaksanakan, penulis dan tim diminta untuk mengerjakan 2 buah gambaran akhir berdasarkan *scene* yang ada di dalam naskah. Gambaran nikah inilah yang nantinya akan menjadi referensi bagi proyek ini untuk kedepannya. Dalam pengerjaan gambaran akhir, *storyboard artist* ditugaskan untuk membuat 1 panel *storyboard* yang kemudian akan difinalisasi oleh *character designer* dan *environment artist*. *Storyboard* dikerjakan menggunakan aplikasi ToonBoom Storyboard 22 Pro. Gambaran akhir pada gambar 3.1 adalah hasil final dari *storyboard* yang dibuat oleh penulis.



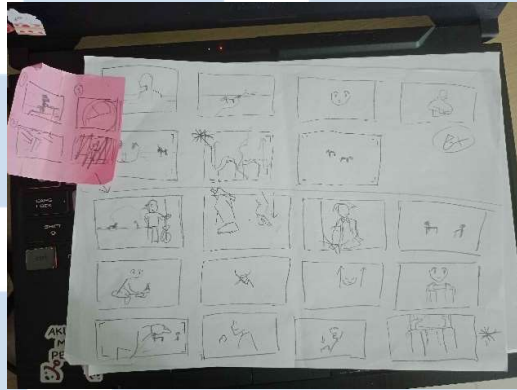
Gambar 3. 3 Gambaran Akhir 1 *Weeping Trees In The Savanna*

Setelah gambaran akhir selesai, tim *storyboard* diminta untuk memulai proses pengerjaan *storyboard*. Kurang lebih, seluruh pengerjaan *storyboard* dilakukan dengan metode yang sama. Proses pengerjaan penulis diawali dengan melakukan *breakdown script* secara mandiri. Penulis melakukan eksplorasi terhadap *shot* dan berbagai unsur visual yang kiranya menarik untuk dimasukkan ke dalam *shot*. Berikutnya, penulis memulai proses pengerjaan *storyboard*. Pengerjaan dilakukan per-*scene*. Penulis kemudian melakukan proses *thumbnailing* yang penulis lakukan di kertas dan program ilustrasi bitmap yang penulis biasa gunakan. Setelah proses *thumbnailing* selesai, penulis memulai proses pembuatan *storyboard* dari *scene* tersebut. Proses pembuatan dimulai dengan memindahkan *thumbnail* yang telah dibuat ke dalam bentuk *storyboard* dengan perspektif dan komposisi yang lebih rapi. Setelah pembuatan *storyboard* selesai, penulis melakukan asistensi kepada *supervisor* untuk mendapatkan kritik dan saran yang berkenaan dengan *scene* yang bersangkutan. Setelah kritik dan saran diberikan kepada penulis, penulis melakukan revisi terhadap *scene* tersebut.

Dari kesembilan *scene* yang penulis kerjakan, penulis mengambil *scene* 3 sebagai perwakilan dari kesembilan *scene* yang ditugaskan kepada penulis.. Pemilihan *scene* 3 didasari karena banyaknya tantangan dalam proses pengerjaan *scene* tersebut yang memberi kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan penulis sebagai *storyboard artist*. Tantangan-tantangan yang dihadapi penulis antara lain: *scene* tersebut melibatkan orang untuk berbicara banyak dan memiliki durasi paling panjang di antara *scene* yang lainnya. Naskah dari *scene* 3 berjumlah 5 halaman dan kebanyakan berisi percakapan antar-tokoh.

Dalam pembuatan *scene* 3, penulis melakukan riset *shot* melalui situs *shot.cafe* dan riset mengenai adegan yang penuh percakapan lewat film *The Social Network* (2010). Setelah penulis melakukan riset, kemudian penulis mengimplementasikan teknik yang digunakan dalam referensi yang penulis gunakan ke dalam *thumbnail* dari *scene* 3. Di bagian awal *scene* 3, penulis langsung membuat *storyboard* tanpa menggunakan *thumbnail*. Sebelum dibuat menjadi

thumbnail, penulis melakukan anotasi di dalam naskah. Anotasi ini kemudian penulis ubah ke dalam bentuk *thumbnail* yang penulis buat di dalam kertas HVS.



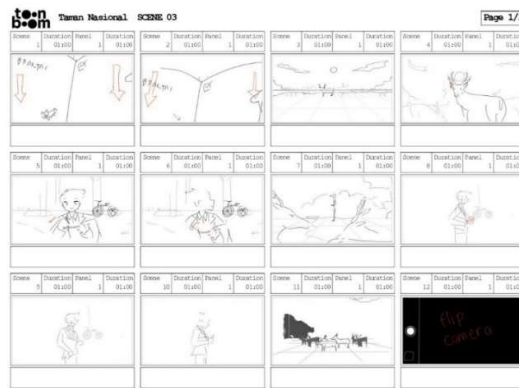
Gambar 3.4 *Thumbnail* dari *storyboard Weeping Trees In The Savanna scene 3*



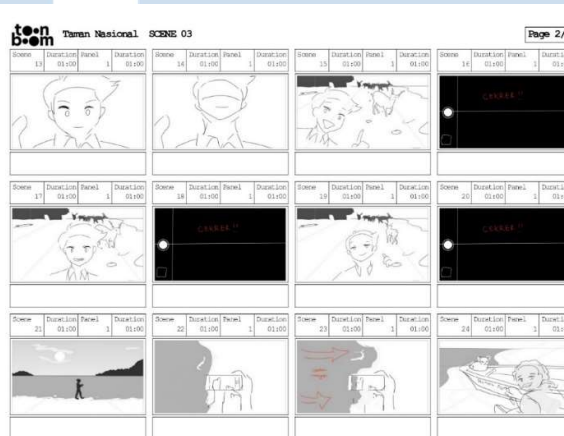
Gambar 3.5 *Thumbnail* dari *storyboard Weeping Trees In The Savanna scene 3*

Setelah membuat *thumbnail*, penulis kemudian membuat *storyboard* dari *scene 3* berdasarkan *thumbnail* yang telah penulis buat di dalam buku sketsa penulis. Setelah penulis selesai mengerjakan draf pertama dari *scene 3*, penulis mengasistensikan draf pertama kepada *supervisor*. Dalam draf pertama, terdapat beberapa hal yang disarankan untuk direvisi, yaitu: membuat tokoh Thomas duduk di samping tokoh Pak Slamet dan menambahkan *long shot* untuk memberi gambaran pertemuan antara Thomas dan Pak Slamet di Pantai. Setelah itu, penulis melanjutkan pengerjaan *storyboard scene 3* hingga ke bagian akhir dari *scene*

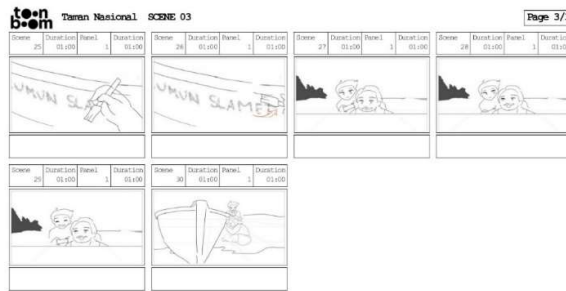
tersebut dan mengimplementasikan kritik dan saran yang diberikan untuk *storyboard scene 3*.



Gambar 3.6 Halaman 1 dari draf pertama dari *storyboard Weeping Trees In The Savanna*



Gambar 3.7 Halaman 2 dari draf pertama dari *storyboard Weeping Trees In The Savanna*



Gambar 3.8 Halaman 3 dari draf pertama dari *storyboard Weeping Trees In The Savanna*

Penulis kembali melakukan asistensi untuk draf kedua dari *scene 3*. Dalam asistensi ini, penulis diminta untuk memindah posisi Asu (tokoh kucing) ke atas sampan, mengubah seluruh *staging* awal Pak Slamet dan Thomas mengobrol menjadi berdiri di samping sampan, menghapus sebagian besar interaksi lucu antar Thomas dan Asu, dan mengganti beberapa *shot* menjadi lebih variatif lagi, terutama berfokus pada *long shot*. Penulis kembali mengimplementasikan kritik dan saran yang diberikan untuk *storyboard scene 3*.

Setelah draf ketiga selesai, penulis kemudian mengasistensikannya kembali kepada *supervisor*. *Supervisor* kemudian menyarankan penulis untuk membalik badan Asu di awal *scene* dan memberi gambaran kepada penonton bahwa Pak Slamet tahu Thomas selalu berpergian menggunakan sepeda. *Supervisor* juga memberikan saran agar *shot* terakhir dibuat lebih jauh. Penulis menerapkan saran kedua dari *supervisor* dengan menambahkan kunci di kantong Thomas dan menjauhkan kamera dari tempat Pak Slamet dan Thomas duduk.

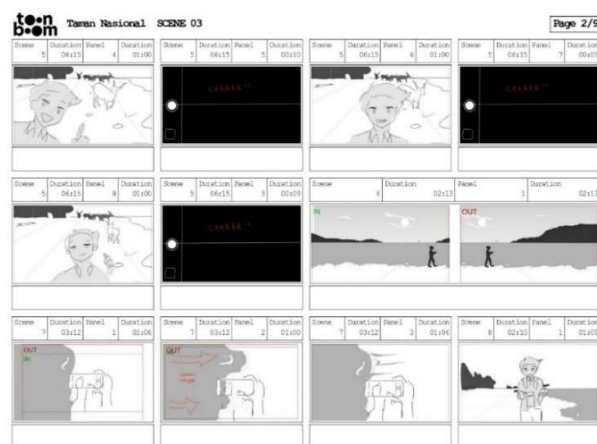
Penulis melakukan asistensi kepada *supervisor* untuk draf keempat. Dalam asistensi draf keempat, penulis dan *supervisor* menyadari bahwa cara Pak Slamet mengetahui kebiasaan Thomas yang selalu naik sepeda untuk keliling taman dengan melihat ke arah kantong aneh. Untuk mengatasi hal ini, penulis dan

supervisor yang juga penulis dari proyek ini akhirnya mencari dan menemukan sebuah solusi. Solusi tersebut adalah membuat kunci Thomas jatuh dari kantongnya, sehingga cara Pak Slamet mengetahui mengenai Thomas dan kebiasaannya menggunakan sepeda lebih natural.

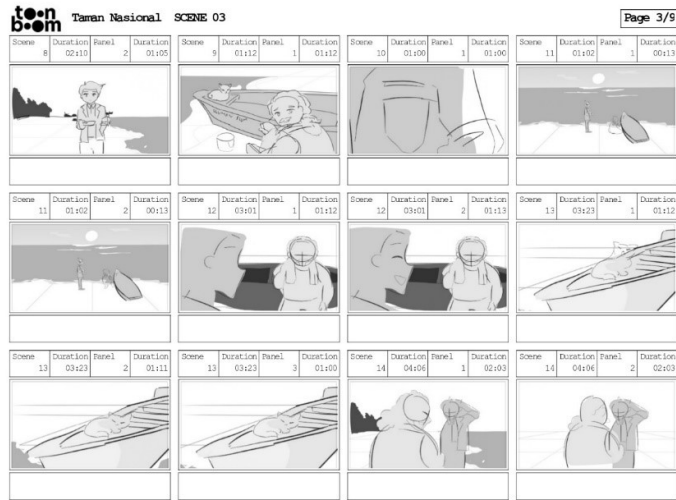
Proses pengerjaan *storyboard scene 3* pun berakhir pada draf kelima yang hasil kerjanya sudah diasistensikan dan diterima oleh *supervisor*. Proses pengerjaan *storyboard scene 3* memakan waktu sepanjang 1 bulan lebih. Total *shot* dari hasil *final scene 3* berjumlah 41 *shot* dan berdurasi 3 menit. Setelah mendapat *approval*, Hasil dari *scene 3* kemudian diupload ke Google Drive.



Gambar 3.9 Halaman 1 dari draf kelima dari *storyboard Weeping Trees In The Savanna*



Gambar 3.10 Halaman 2 dari draf kelima dari *storyboard Weeping Trees In The Savanna*

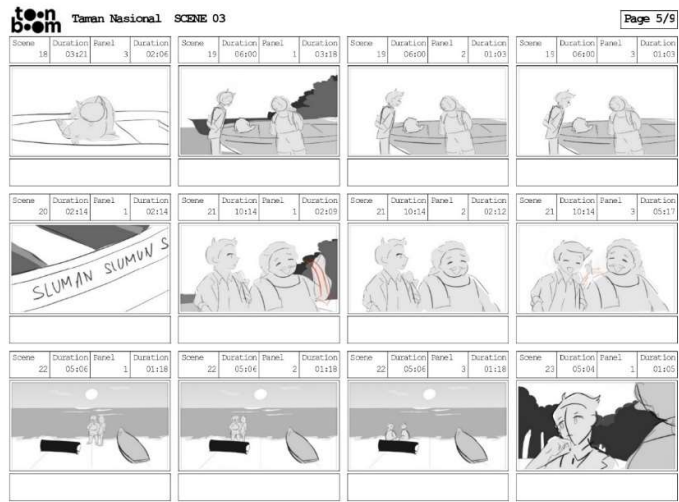


Gambar 3.11 Halaman 3 dari draf kelima dari storyboard *Weeping Trees In The Savanna*

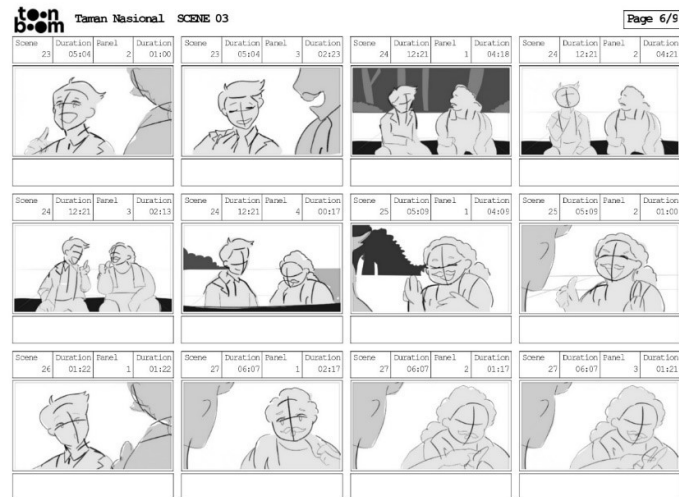


Gambar 3.12 Halaman 4 dari draf kelima dari storyboard *Weeping Trees In The Savanna*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

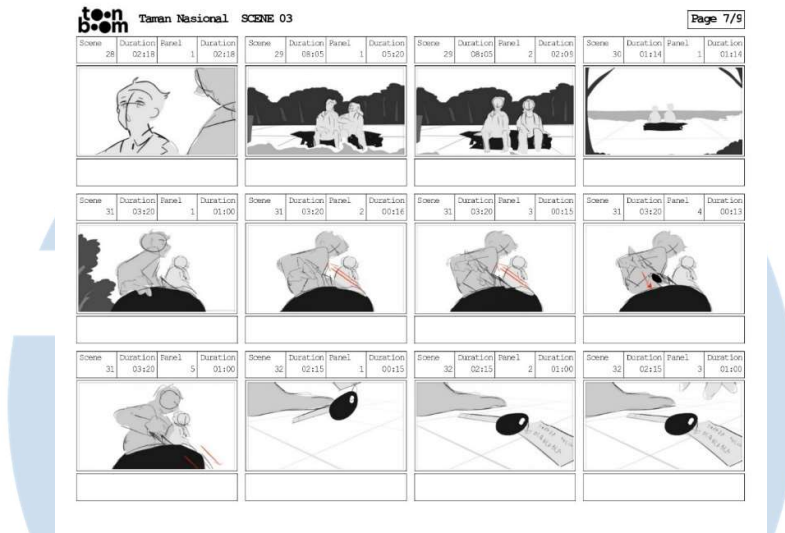


Gambar 3.13 Halaman 5 dari draf kelima dari storyboard *Weeping Trees In The Savanna*

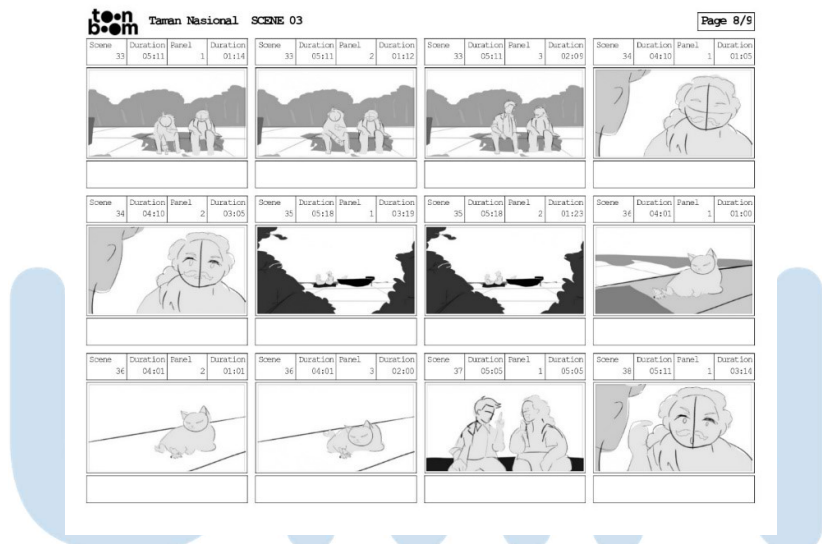


Gambar 3. 14 Halaman 6 dari draf kelima dari storyboard *Weeping Trees In The Savanna*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

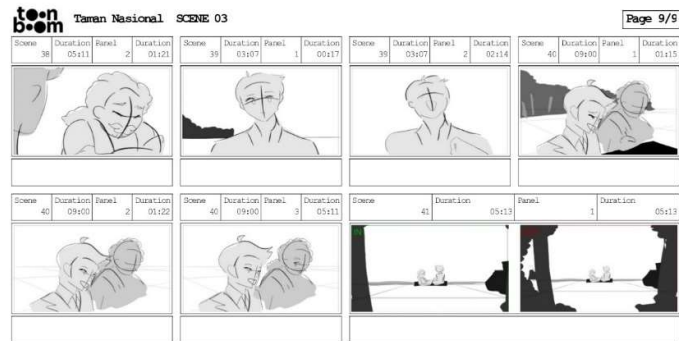


Gambar 3.15 Halaman 7 dari draf kelima dari storyboard *Weeping Trees In The Savanna*



Gambar 3.16 Halaman 8 dari draf kelima dari storyboard *Weeping Trees In The Savanna*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.17 Halaman 9 dari draf kelima dari *storyboard Weeping Trees In The Savanna*

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani magang sebagai *storyboard artist* di proyek *Weeping Trees In The Savanna*, penulis menemukan beberapa kendala:

- 1) Jumlah *storyboard artist* yang kurang memadai
 Proyek *Weeping Trees In The Savanna* memiliki durasi yang cukup panjang, namun hanya memiliki dua *storyboard artist*. Hal ini menyebabkan pengerjaan *storyboard* menjadi terhambat dan tidak sesuai dengan timeline yang ada.
- 2) *Timeline* kerja magang yang singkat
 Penulis dan tim diminta untuk menyelesaikan *storyboard* untuk 20 *scene* dalam rentang waktu 8 Juni 2024 hingga 8 November 2024, sedangkan film memiliki durasi yang panjang.
- 3) Kehadiran *supervisor* yang minim
Supervisor jarang muncul di dalam kantor untuk memantau pekerjaan. Hal ini menghambat proses asistensi dan juga kurangnya pengawasan dan bimbingan terhadap tim *storyboard*.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Beberapa solusi yang tim penulis dan *supervisor* berhasil temukan antara lain:

1) Menambah tenaga kerja

Supervisor dan tim akhirnya memiliki solusi untuk mengatasi masalah tersebut dengan melakukan pembagian tugas tambahan untuk menyelesaikan *storyboard* kepada *character designer*.

2) Melakukan perpanjangan kerja

Supervisor memberikan kesempatan bagi tim *storyboard* untuk memperpanjang masa kerja hingga pra-produksi proyek tuntas. Dalam masa perpanjangan ini, kami juga tetap dibayar oleh *supervisor* dan peneliti walaupun sudah tidak terikat dengan kontrak oleh Prodi Film UMN.

3) Menjadwalkan asistensi mingguan

Supervisor dan tim juga memberikan solusi atas minimnya kehadiran *supervisor* dengan asistensi mingguan. Asistensi mingguan memberikan kesempatan bagi tim untuk memberikan *update* proses pembuatan kebutuhan pra-produksi secara berkala.

