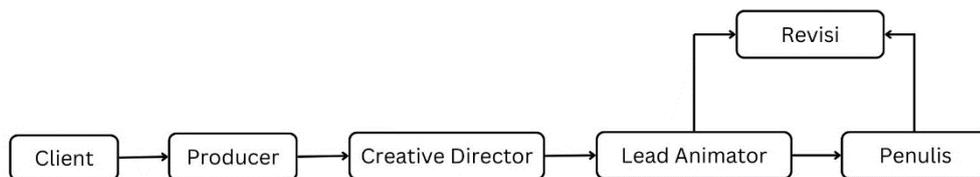


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam melaksanakan magang, penulis berhubungan secara langsung dengan produser, creative director, dan lead animator. Pada awal proyek, penulis akan menerima brief dari produser ataupun creative director mengenai proyek yang perlu dikerjakan. Penulis lalu mengerjakan pekerjaan yang diberikan sesuai dengan brief. Setelah selesai, penulis akan menunjukkan update hasil yang sudah dibuat kepada lead animator sebagai supervisor dan menerima feedback dan melakukan revisi ketika dibutuhkan. Bila hasil pekerjaan sudah diterima, maka akan dimasukkan ke dalam drive untuk digunakan oleh divisi selanjutnya dalam pipeline.



Gambar 3.1 Bagan alur kerja

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Dalam bab ini, penulis akan menjabarkan pengalaman selama melaksanakan magang di perusahaan Arkala. Penulis akan menjelaskan apa saja yang dikerjakan selama masa magang, beserta segala kendala yang ditemukan dan langkah yang dapat diambil oleh setiap pihaknya untuk menghindari maupun mengatasi kekurangan yang ditemukan oleh penulis.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Secara lebih rinci, pekerjaan yang telah dilakukan oleh penulis sesuai dengan keterangan waktu magang dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.1. Tabel Tugas Magang.

Tanggal	Proyek	Pekerjaan yang dilakukan
1- 5 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none">Film pendek FKUI “Through PMR’s Eyes”	<ul style="list-style-type: none">Mengerjakan cleanup dan colour untuk shot animasi 14, 15, 18, 20, 23, 28.
8-12 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none">Film pendek FKUI “Through PMR’s Eyes”Digital Learning BPK Penabur	<ul style="list-style-type: none">Mengerjakan cleanup dan colour untuk shot animasi 23, 28, 57 proyek FKUI.Mengerjakan animasi cut-out untuk proyek BPK Penabur episode 416.
15-19 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none">Digital Learning BPK Penabur	<ul style="list-style-type: none">Mengerjakan animasi cut-out episode 416.
22-26 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none">Ksatria	<ul style="list-style-type: none">Mengerjakan inbetween dan cleanup colour animasi website “Fire Dance”.
29 Juli–2 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none">KsatriaLife Music YKAN	<ul style="list-style-type: none">Mengerjakan colour animasi website “Fire Dance” untuk proyek Ksatria.

		<ul style="list-style-type: none"> • Membuat animasi loop tokoh burung, tembakul, kerang, dan pohon untuk proyek Life Music.
5-9 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Digital Learning BPK Penabur 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan animasi cut-out episode 418. • Mengerjakan animasi cut-out episode 429.
12-16 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Digital Learning BPK Penabur 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat rig karakter Jennie Blackpink. • Menambahkan baju seragam SD pada rig karakter Sharon. • Mengerjakan animasi cut-out episode 429.
19-23 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Digital Learning BPK Penabur 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain karakter dan rig karakter murid-murid SMP Benjamin, Chandra, dan Jessica. • Revisi animasi cut-out episode 429.
26-30 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Digital Learning BPK Penabur 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan animasi cut-out teaser digital learning. • Mengerjakan animasi cut-out episode 430.
2-6 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Digital Learning BPK Penabur 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan animasi cut-out episode 430.

		<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan revisi animasi cut-out episode 418. • Membuat rig karakter Albert Einstein.
9-13 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Digital Learning BPK Penabur 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan perubahan baju pada rig karakter Elizabeth dalam teaser digital learning. • Mengerjakan animasi cut-out episode 430.
16-20 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Digital Learning BPK Penabur 	<ul style="list-style-type: none"> • Menambahkan kostum seragam pramuka, merah putih, dan batik ke dalam rig karakter SD. • Membuat desain kostum baju sehari-hari karakter murid-murid SMP. • Mengerjakan aset .png untuk episode 433 • Membuat rig karakter smp Jessica dan Benjamin menggunakan baju semi-formal.
23-27 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Digital Learning BPK Penabur 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain dan rig untuk karakter Benjamin dan

		<p>Chandra mengenakan baju rumah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan animasi cut-out episode 433.
30 September-4 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Digital Learning BPK Penabur 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat aset foto keluarga untuk episode 789. • Mengerjakan animasi cut-out episode 790.
7-11 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Digital Learning BPK Penabur 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>update</i> untuk rig karakter Benjamin dan Chandra. • Menambahkan aset props dalam rig karakter episode 788 • Melakukan <i>update</i> untuk rig karakter guru. • Membantu animator <i>freelance</i> dengan pertanyaan dan kendala mengenai rig karakter.
14-18 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Digital Learning BPK Penabur 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan animasi cut-out episode 788. • Melakukan <i>update</i> untuk rig karakter Mario, Elizabeth, dan David.

		<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain dan rig karakter NPC murid SMA laki-laki dan perempuan.
21-25 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Digital Learning BPK Penabur • SICKBOIS Teaser 	<ul style="list-style-type: none"> • Menambahkan kostum baju bebas ke dalam rig karakter murid SMA laki-laki. • Membuat rig dan animasi teaser SICKBOIS.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama melaksanakan magang, penulis telah mengambil peran dalam beberapa proyek. Di antaranya, pengalaman penulis dalam proyek Digital Learning BPK Penabur menjadi yang paling banyak dikerjakan. Proyek ini berupa membuat seri animasi yang dapat mengajarkan materi sekolah dalam bentuk kartun dan biasanya disertai dengan tema dan anekdot sendiri pada setiap episodenya. Proyek Digital Learning dilakukan untuk klien yaitu sekolahan BPK Penabur Jakarta. Dalam proyek ini, pekerjaan yang dilakukan penulis dapat dibagi menjadi dua bagian, mengerjakan animasi dan *rigging*.

Proyek memiliki jangka waktu panjang, sehingga pada saat penulis memulai masa magang, proses produksi dan animasi sudah berjalan. Namun, dengan naskah episode baru dari klien yang datang secara berkala, maka pembuatan asset pra-produksi seperti storyboard, desain latar, dan diantaranya rig karakter juga dikerjakan di waktu yang bersamaan dengan pembagian berdasarkan episode yang sedang dikerjakan. Dengan alur kerja ini, penulis melakukan animasi ketika memulai masa magang lalu juga melakukan *rigging* seiring berjalannya magang sesuai dengan kebutuhan.

Pengerjaan dilakukan dengan menerima instruksi mengenai apa yang perlu dikerjakan di hari itu, seperti animasi untuk shot tertentu maupun karakter baru yang dibutuhkan. Lalu, untuk setiap langkah pengerjaan penulis akan mengirimkan progres untuk menerima masukan sebelum melanjutkan tugas. Setelah melalui tahap-tahap revisi, penulis akan mengirimkan hasil akhir tugas yang sudah disetujui paling lambat pada akhir jam kerja hari itu.

a. Animasi Cut-Out

Proyek Digital Learning memiliki jangka waktu yang panjang dan telah berjalan saat penulis memulai magang di Arkala Studio. Saat penulis memulai magang di Arkala, proyek ini sudah berada dalam tahap produksi untuk beberapa episode. Dimulai dari minggu kedua penulis di perusahaan ini, penulis diberi tugas untuk ikut mengerjakan animasi untuk proyek ini. Pertama, penulis diminta untuk membuat sebuah animasi run cycle dengan menggunakan rig tokoh siswa SMA yang sudah ada, sebagai latihan menggunakan animasi cut-out. Lalu, penulis menerima masukan atas tes animasi yang dibuat agar hasil animasi yang dibuat sesuai dengan standar untuk proyek ini. Supervisor juga menerangkan detail pengerjaan proyek, yang memprioritaskan waktu dibandingkan dengan kualitas. Perusahaan memiliki persetujuan dengan klien untuk menghasilkan output final minimal empat episode setiap bulannya.

Setelah itu, penulis mulai mengerjakan animasi cut-out pada episode pertama. Untuk shot pertama yang dikerjakan penulis, Lead Animator sudah membantu untuk pembuatan guide dan pose awal karakter dalam stage Toonboom. Dalam proyek ini, setiap shotnya memiliki durasi yang cenderung lama berkisar di antara dua puluh detik sampai dengan lebih dari satu menit, dan biasanya disesuaikan dengan pembagian materi dalam episode. Animasi dalam shot secara utama berisi interaksi antara karakter ataupun karakter dengan guru yang berupa video greenscreen. Dalam kebanyakan shot dalam proyek ini, karakter dapat berdiri di tempat dengan pose yang mirip tanpa banyak pergerakan.

Proses pengerjaan animasi dalam proyek dimulai dengan audio. Untuk setiap episodenya, sebelum memulai tahap produksi sudah disiapkan animatic, audio yang dipotong berdasarkan shot atau materi, dan rig karakter. Audio yang sudah dipotong dimasukkan ke dalam file Toonboom beserta dengan rig karakter dengan animatic sebagai guide posisi dan ukurannya. Lalu, penulis membuat keyframe setiap pose atau gerakan yang akan dilakukan oleh karakter. Pada tahap ini penulis mematikan tweening otomatis dari animasi agar dapat melihat pose dan timing dengan lebih jelas.

Animasi cut-out yang akan diberikan tweening otomatis terlihat sangat kaku jika hanya berpaku pada *keyframe* setiap pose saja. Karena itu, untuk mencapai hasil animasi yang lebih organik, penulis mencoba untuk memaksimalkan penggunaan 12 prinsip animasi (Thomas & Johnston, 1995). Setelah *key* untuk pose utama sudah dibuat, penulis menambahkan beberapa *key* tambahan juga untuk membuat exaggerasi gerakan sesuai dengan prinsip animasi. Setelah animasi utama sudah selesai, penulis akan menyalakan *tweening* dan mengeksport render animasi sebagai *preview* untuk ditunjukkan kepada supervisor dan menerima masukan.



Gambar 3.2 Tampilan layar proses animasi karakter cut-out

Langkah terakhir dalam proses animasi cut-out untuk proyek ini yaitu untuk menganimasikan *drawing substitution*. Meskipun pergerakan utama dari karakter berdasarkan penggerakan rig yang otomatis, beberapa aspek seperti pose tangan

dan bentuk mulut masih menggunakan substitusi gambar. Penulis lalu memilih dan mengganti pose tangan dengan gambar tangan yang sudah tersedia dalam rig sesuai dengan timing animasi. Lalu, penulis juga mengerjakan lipsync, yang merupakan sebuah bagian besar dari animasi proyek, dengan gambar mulut yang sudah tersedia dalam rig juga.

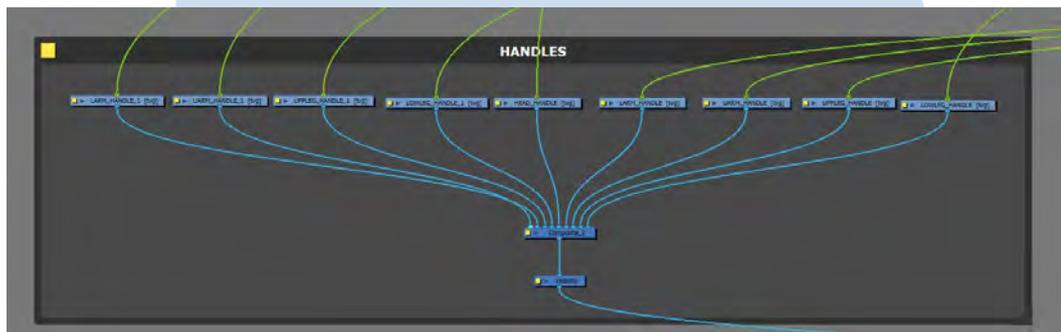
b. Rigging 2D

Proyek Digital Learning memiliki banyak karakter, dengan rata-rata tiga sampai empat karakter murid untuk setiap jenjang pendidikan SD, SMP, dan SMA. Selain itu, rig karakter juga dibutuhkan untuk tokoh lain yang muncul, seperti guru jika tidak ada video greenscreen yang tersedia, karakter pendukung, dan juga tokoh-tokoh terkenal. Rig yang digunakan untuk proyek ini sudah memiliki template yang dapat diikuti yang sudah dibuat oleh Lead Animator sebelumnya. Namun, meskipun saat memulai magang sudah ada beberapa karakter yang tersedia untuk dianimasikan, masih ada beberapa karakter utama yang belum dibuat. Selain itu, beberapa rig karakter lama juga membutuhkan aspek tambahan.

Bagi karakter yang hanya perlu diubah rambut atau pakaiannya, maka tinggal mengedit rig yang sudah ada. Namun, beberapa karakter yang memiliki proporsi tubuh berbeda ataupun bentuk pakaian yang berbeda membutuhkan pengaturan ulang dengan mengikuti guide yang sudah ada. Hal ini berlaku contohnya pada rig karakter yang memakai pakaian lengan pendek menjadi lengan panjang, atau rok menjadi celana. Selain itu, karakter dengan umur berbeda juga memiliki proporsi tubuh masing-masing. Penyesuaian kembali posisi *peg* atau *deformer* dapat dilakukan setelah sudah memiliki gambaran karakter yang terbaru.

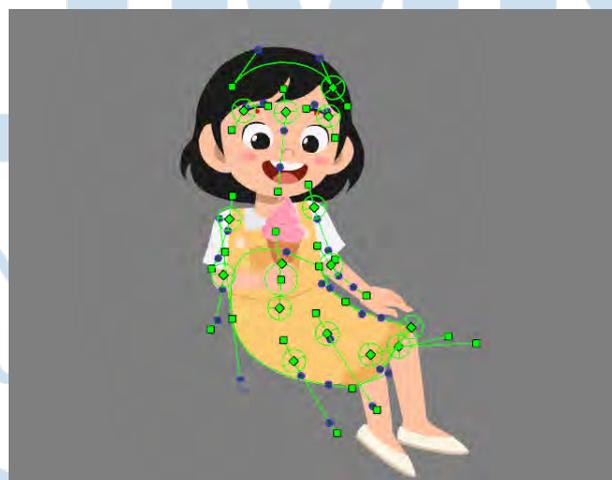
Dalam perusahaan ini, animasi menggunakan rigging digerakkan secara utama menggunakan *deformer*. Namun, penulis juga menyesuaikan *peg* sebagai alternatif metode animasi jika terjadi kerusakan pada *deformer*. Penambahan *peg* juga dapat memberi kenyamanan bagi animator lain yang lebih terbiasa melakukan

animasi menggunakan *peg* sehingga mempercepat proses produksi. Karena struktur *nodes* yang sudah disesuaikan dengan penggunaan *deformer*, penulis menambahkan handles dengan cara menyambungkan *drawing node* yang tidak terlihat dalam render ke *peg* utama setiap bagian, agar animator dapat menganimasikan *peg* tanpa harus membuka *node view*.



Gambar 3.3 Rig tokoh Benjamin dengan opsi handles.

Selain itu, penulis juga menyiapkan rig karakter dalam file sesuai dengan kebutuhan setiap scene. Menyiapkan kebutuhan rig meliputi memastikan fungsionalitas rig dengan pakaian yang sedang dipakai karakter dan memeriksa ulang jika ada kekurangan yang perlu diperbaiki. Selain itu, penulis juga menyiapkan prop yang akan dibawa karakter dengan mendesain dan menggambarnya serta menyambungkannya kepada peg karakter.



Gambar 3.4 Rig tokoh Sharon yang sedang memegang prop es krim.

Pada tahap pengerjaan ini, aspek yang menjadi prioritas yaitu bagaimana rig dapat digunakan oleh animator dengan mudah. Proyek ini memiliki animasi dan desain karakter yang cukup sederhana. Namun, kebutuhan hasil yang banyak dengan waktu yang terbatas berarti lebih banyak orang yang terlibat dalamnya. Tidak semua animator terbiasa mengerjakan animasi dengan teknik cut-out. Sehingga, rig perlu dibuat sehingga mudah dimengerti dan digunakan oleh animator, untuk membuat animasi dengan hasil yang maksimal dalam waktu yang singkat.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama melaksanakan magang, penulis telah mempelajari banyak hal. Bagian dari proses bagi penulis untuk belajar juga meliputi menghadapi dan mengatasi kendala yang ada. Meskipun telah mengalami halangan dengan faktor lain, kendala utama yang dialami penulis berada dari bidang teknis, berhubungan dengan perangkat lunak yang digunakan yaitu Toonboom Harmony. Penggunaan versi perangkat lunak yang berbeda antar animator juga sempat menjadi kendala selama masa magang ini.

Beberapa kali selama masa magang ini, penulis menemukan kendala dengan software yang belum pernah digunakan sebelumnya. Kendala teknis ini meliputi deformer yang tidak muncul lagi ketika file dibuka kembali jika pernah digerakkan. Selain itu, penulis juga mengalami kendala teknis lainnya ketika sebuah rig yang sudah diganti warna tetap mempertahankan warna lama saat dipindahkan ke file lain. Kendala teknis yang dialami secara mayoritas berhubungan dengan batasan software. Selain kendala teknis, penulis juga mengalami pergantian lead animator yang sebelumnya berperan sebagai supervisor bagi penulis.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Kendala yang dialami oleh penulis selama masa magang dapat diatasi oleh berbagai cara. Bagi kendala teknis, langkah yang diambil oleh penulis yang pertama adalah mencari informasi lebih luas mengenai perangkat lunak yang digunakan. Kendala yang dialami secara positif membuat penulis sadar akan kekurangan ilmu yang masih dimiliki oleh penulis mengenai perangkat lunak yang digunakan. Akhirnya, penulis membaca kembali *user guide* dan *update notes* untuk setiap versi perangkat lunak yang digunakan. Bagi kendala yang tidak ditemukan jawabannya dalam sumber tulisan lainnya, penulis mencoba untuk mendeskripsikan masalah dan bertanya kepada pengguna lain yang lebih berpengalaman dengan perangkat Toonboom Harmony.

Untuk menyesuaikan diri dengan standar pekerjaan setelah pergantian supervisor, penulis meluangkan waktu untuk membaca kembali SOP maupun production sheet lama untuk mempelajari alur bekerja yang ada. Penulis juga memeriksa drive proyek yang dikerjakan untuk memastikan letak file-file yang dibutuhkan. Namun, yang paling penting yaitu menjaga komunikasi dengan animator lainnya agar dapat menyesuaikan dan bertanya jika ada yang kurang diketahui. Secara keseluruhan, mempelajari informasi yang tersedia dan bertanya kepada yang memiliki lebih banyak pengetahuan menjadi solusi bagi kendala yang ditemukan oleh penulis.