



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.

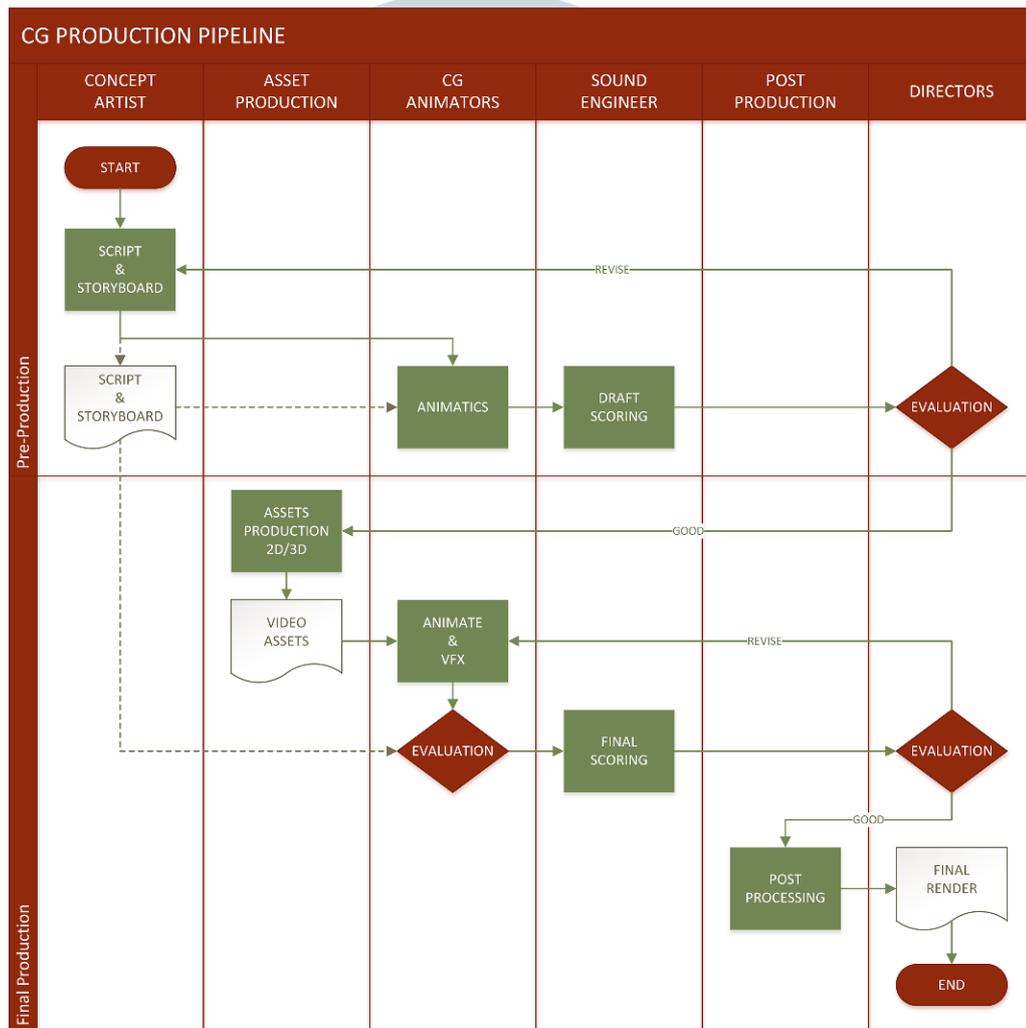
Copyright and reuse:

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



Gambar 4. Pipeline Pekerjaan

Pada saat penulis memulai magang, Artoncode sedang mengerjakan beberapa proyek, di antaranya adalah Vandaria, Faunia Paw! dan Harmoni. Penulis yang mengisi posisi *CG Animators* dengan pekerjaan utama *compositing & visual effect trailer* sebagai materi promosi untuk proyek Vandaria. Penulis mendapat

bimbingan dari Herwin Arkiando selama menjalani praktik kerja magang. Penulis bertanggung jawab terhadap Herwin Arkiando selaku *Art Director* dan Anton Budiono selaku *Managing Director*.

3.2. Tugas yang dilakukan

Penulis melakukan praktik kerja magang selama 3 bulan terhitung sejak 1 April 2014 hingga 27 Juni 2014 sebagai 3d artist, compositor dan motion graphic artist. Pekerjaan penulis sebagai compositor adalah compositing terhadap trailer Vandaria. Di samping pekerjaan tersebut, penulis juga mendapat pekerjaan lain yaitu membuat *animatic trailer* Vandaria, revisi video *trailer* Harmoni dan pembuatan video *How To Play* untuk Faunia Paw!. Pekerjaan penulis kebanyakan menggunakan Adobe After Effect, *software* untuk *compositing* dan *motion graphic*.

Tabel 1. Pekerjaan yang dilakukan

Minggu	Tanggal	Jenis Pekerjaan yang Dilakukan
1	1-4 April	- Project Briefing
2	7-11 April	- Animatic Trailer Vandaria
3	14-18 April	- RND Compositing Trailer Vandaria
4	21-25 April	- RND Compositing Trailer Vandaria - Trailer Harmoni - RND Nuke
5	28 April-2 Mei	- RND Compositing Trailer Vandaria
6	5-9 Mei	- Character Remodeling + Unwrap + Rigging Paw
7	12-16 Mei	- Character Remodeling + Unwrap + Rigging Paw - Motion Graphic How To Play Faunia Paw!
8	19-23 Mei	- Compositing & VFX Trailer Vandaria
9	26-30 Mei	- Compositing & VFX Trailer Vandaria
10	2-6 Juni	- Bumper Logo Vandaria
11	9-13 Juni	- Compositing & VFX Trailer Vandaria
12	16-20 Juni	- Compositing & VFX Trailer Vandaria
13	23-27 Juni	- Compositing & VFX Trailer Vandaria

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mendapat pengalaman bekerja saat menjalani praktik kerja magang di PT Artoncode Indonesia. Berikut merupakan uraian beberapa proyek yang penulis kerjakan saat terlibat dalam proses pembuatannya.

1. Vandaria. *Animatic Trailer* dan *Compositing & VFX Trailer*.
2. Harmoni. Revisi *motion graphic* trailer.
3. Faunia Paw!. Pembuatan *motion graphic How To Play*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis akan menjabarkan proses pekerjaan yang penulis lakukan. Agar lebih jelas, penulis akan menjelaskan dengan membaginya per proyek.

1. Vandaria: Winterflame.

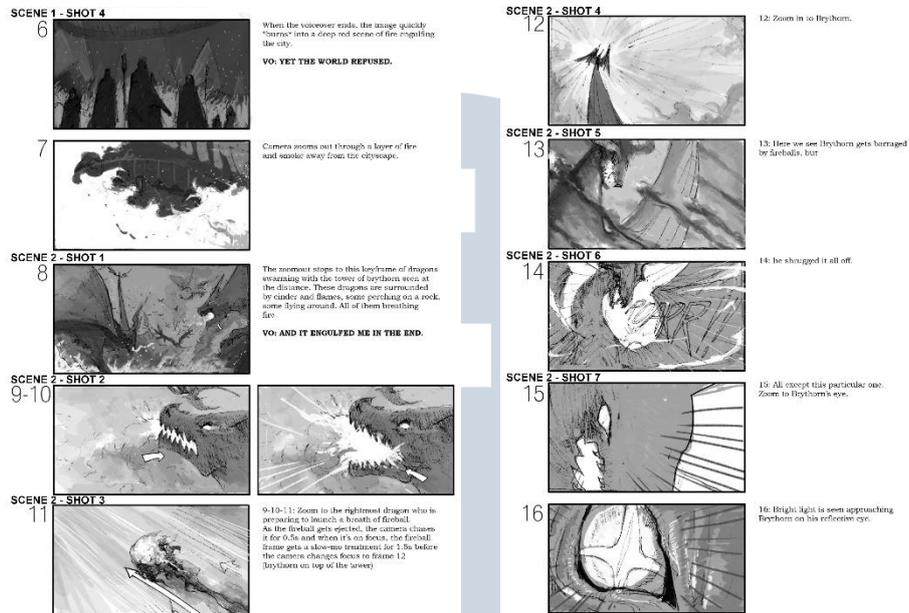


Gambar 5. Logo Vandaria

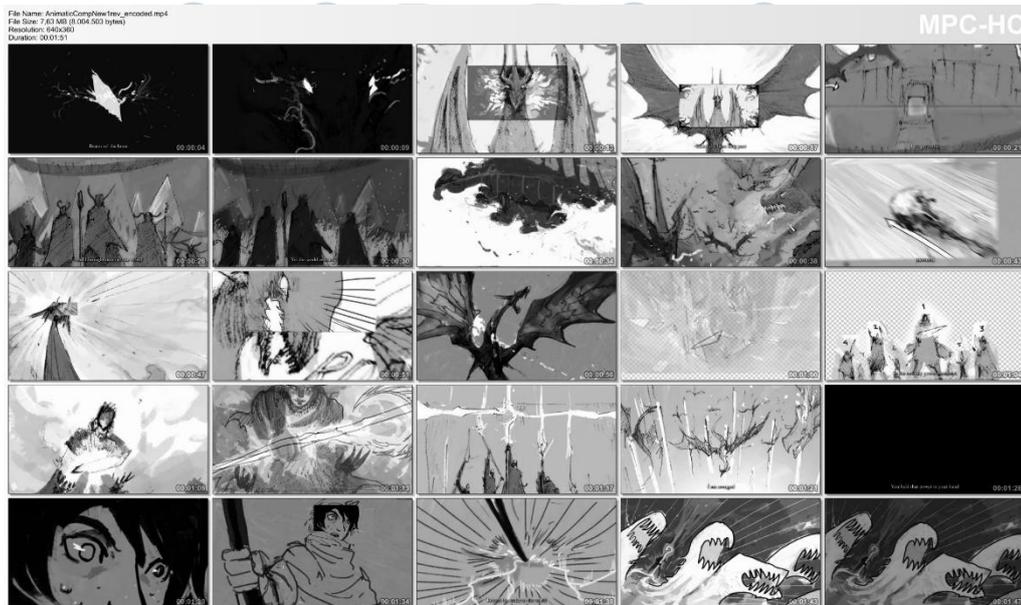
Penulis mendapat pekerjaan utama compositing & VFX untuk trailer Vandaria: Winterflame. Trailer ini nantinya akan menjadi salah satu materi promosi untuk produk novel, komik, dan mobile game.

Trailer ini akan berupa gambar 2D yang dianimasikan menggunakan puppet tool dalam Adobe After Effect dalam 3D space serta diberi sentuhan visual effect. Tetapi karena Asset gambar 2D

belum siap, maka penulis diberi pekerjaan untuk membuat animatic dari storyboardnya terlebih dahulu.

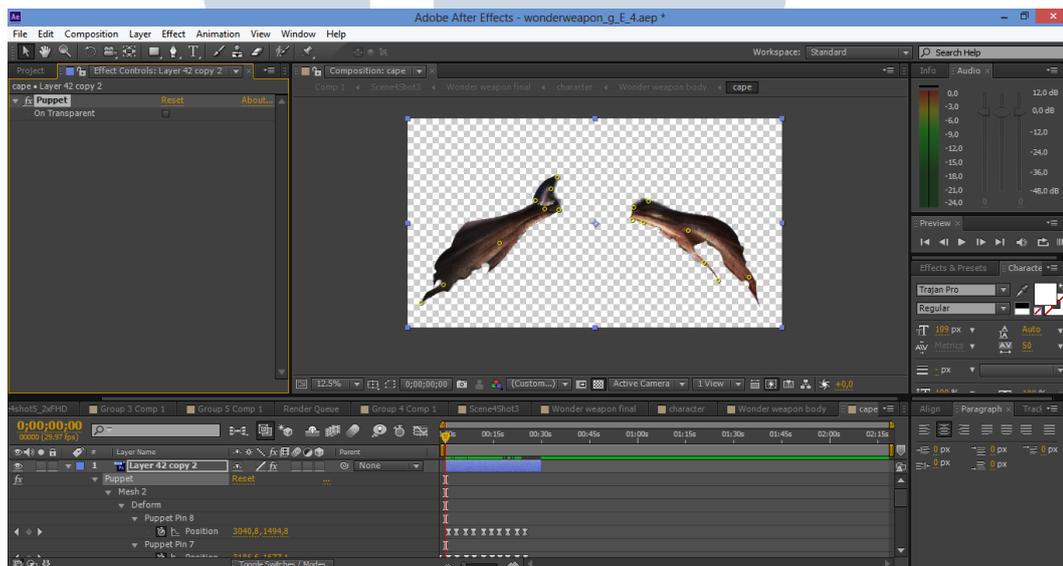


Gambar 6. Potongan Storyboard Trailer Vandaria



Gambar 7. Animatic Trailer Vandaria

Animatic dibuat menggunakan Asset dari storyboard dan software After Effects. Animatic dibuat untuk mendapatkan timing yang pas. Setelah animatic selesai dibuat, penulis mulai mencoba tes animasi, compositing, vfx di After Effect menggunakan asset 2D yang sudah dibuat namun ternyata tidak dipakai. Ketika Asset 2D yang dipakai sudah mulai siap, penulis mulai memecah dan membuat compositing 3D space di After Effect. Kemudian dilanjutkan dengan animating Asset menggunakan puppet tool dan memberi visual effect.

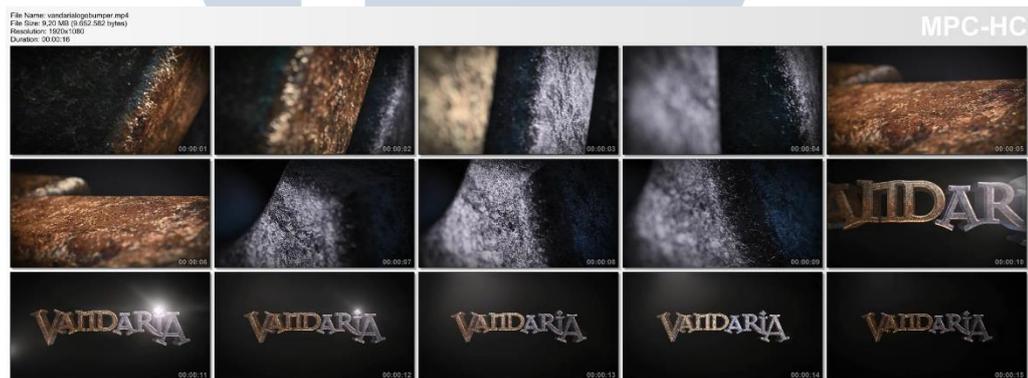


Gambar 8. Penggunaan Puppet Tool saat animasi *cape*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 9. Hasil Akhir Compositing & VFX salah satu shot Trailer Vandaria



Gambar 10. Hasil Akhir Bumper Logo Vandaria untuk Trailer

2. Harmoni.



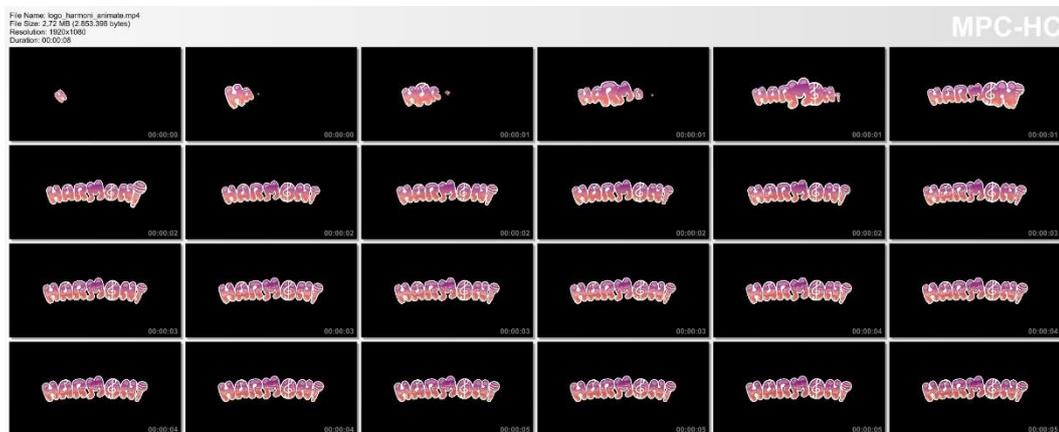
Gambar 11. Logo Harmoni

Penulis diminta untuk merevisi trailer Harmoni yang sebelumnya masih menggunakan nama Melodi. Harmoni adalah sebuah aplikasi untuk anak-anak menyanyi dengan diiringi musik dan animasi.



Gambar 12. Revisi Trailer Harmoni

Penulis juga diminta untuk membuat bumper animasi singkat logo Harmoni untuk dipakai di dalam aplikasi.



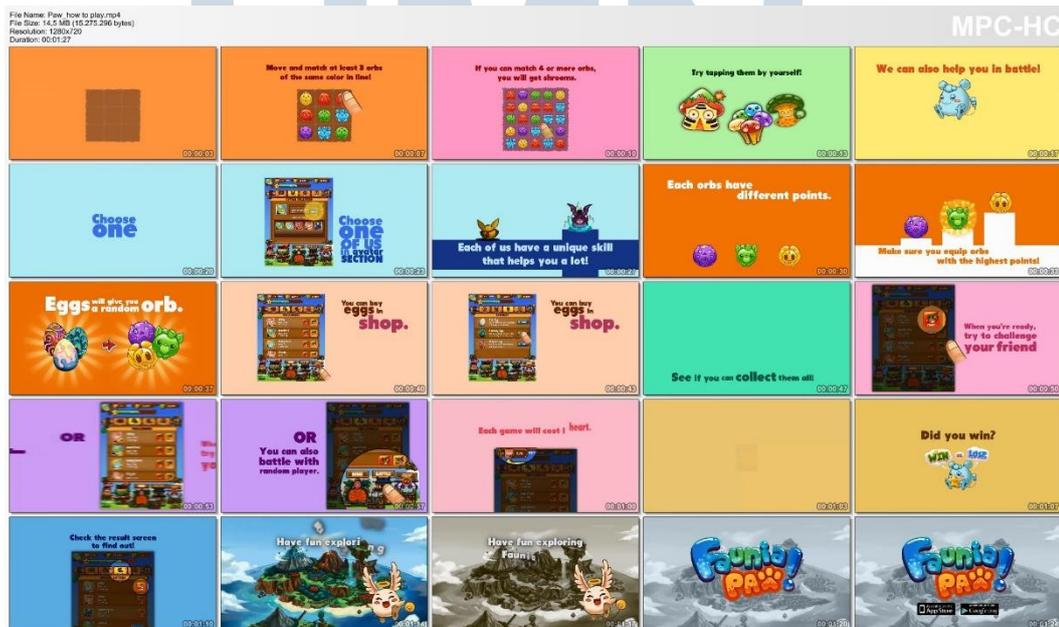
Gambar 13. Bumper Logo Harmoni

3. Faunia Paw!



Gambar 14. Logo Faunia Paw!

Faunia Paw! merupakan *match three puzzle game* yang cara mainnya adalah menantang orang lain atau teman Facebook. Pemenangnya adalah yang mendapat score tertinggi. Karena cara main yang unik ini, penulis bersama rekan kerja di Artoncode diminta untuk membuat video motion graphic untuk menjelaskan cara bermain Faunia Paw!.



Gambar 15. Hasil Akhir Video How To Play Faunia Paw!

3.3.2. Kendala

Kendala yang penulis hadapi selama kerja magang di PT Artoncode Indonesia dapat dijabarkan sebagai berikut. Kendala yang dihadapi berupa masalah teknis dan non-teknis.

Penulis kesulitan menerapkan prinsip desain terhadap pekerjaan karya. Penulis juga menemui kesulitan dari sisi teknis pembuatan efek-efek tertentu. Misalnya bagaimana teknik untuk membuat efek tertentu agar visualnya menjadi lebih baik.

3.3.3. Solusi dari kendala yang dihadapi

Solusi untuk setiap kendala yang dihadapi oleh penulis selama praktik kerja magang adalah sebagai berikut.

Penulis mencoba observasi, mencari referensi dari internet, konsultasi dengan supervisor, dan rekan kerja di Artoncode dengan meminta kritik, saran, masukan. Masukan tersebut berguna untuk memperbaiki kekurangan dan menjadi pelajaran bagi penulis.

Untuk kesulitan teknis pembuatan efek tertentu, penulis mencoba melakukan pencarian melalui internet tentang bagaimana cara pembuatan efek tertentu. Selain itu, penulis juga melakukan eksperimen-eksperimen menggunakan beberapa cara yang paling mirip yang ditemui di internet.