



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

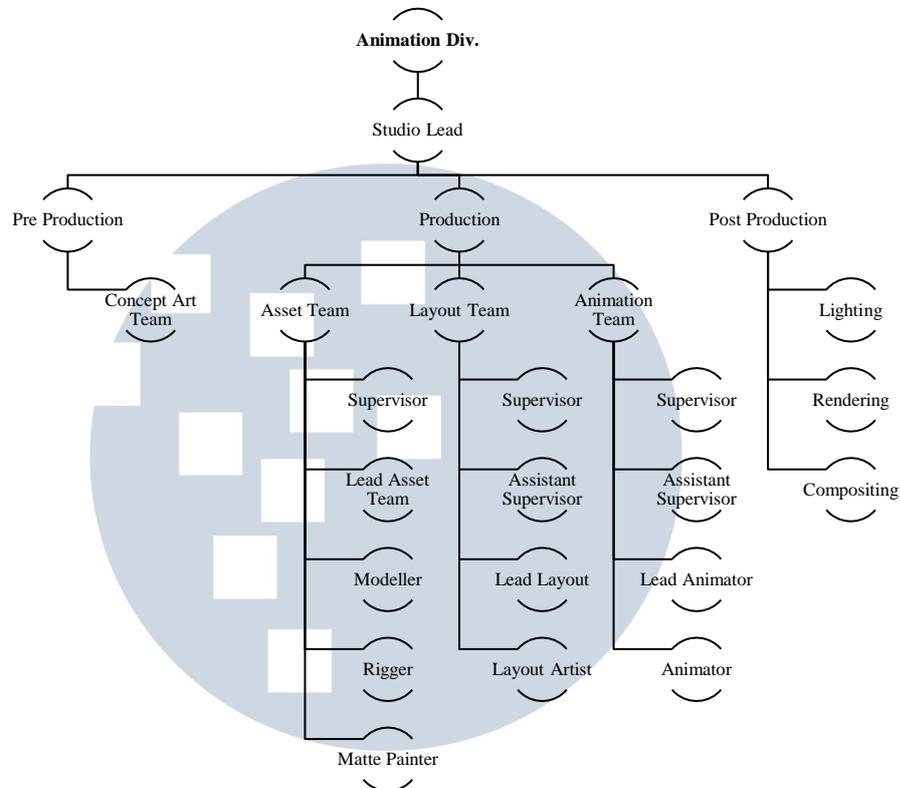
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Infinite Studio memiliki kurang lebih 300 artis yang terbagi dalam beberapa divisi. Dalam divisi pra-produksi terdapat tim *concept art* yang membuat konsep tokoh, set, atau properti, tergantung pada permintaan klien. Divisi produksi melibatkan tim aset, tim *layout*, dan tim animasi. Masing-masing divisi memiliki *supervisor* dan *lead* masing-masing. Setelah proses produksi selesai, animasi akan diolah oleh divisi pasca-produksi yang melibatkan *lighting artist*, *render artist*, dan *compositor*. Selama pelaksanaan praktek kerja magang, penulis menempati posisi sebagai animator dan *layout artist* dalam tim produksi animasi.



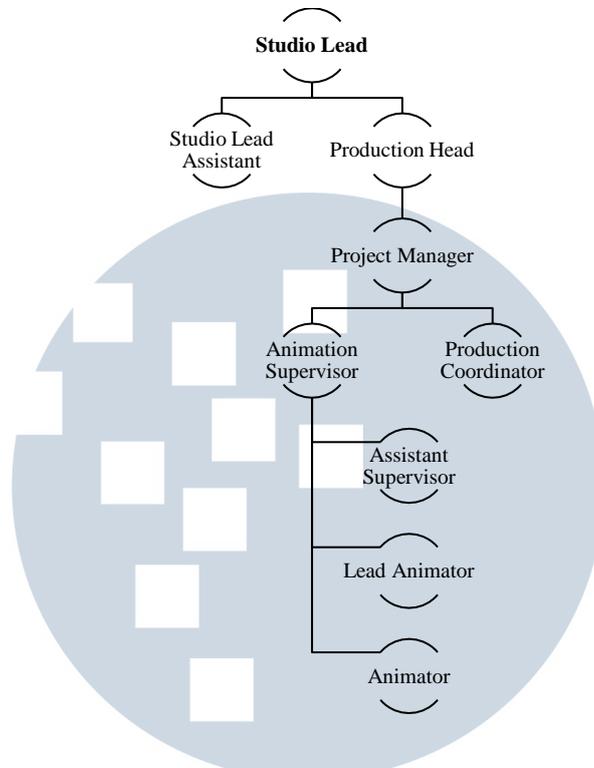
3.1.1. Kedudukan



Gambar 3.1. Bagan Kedudukan Tim Animasi

3.1.2. Koordinasi

Dalam pelaksanaan kerja terdapat tahap-tahap koordinasi selama proses produksi. Dimulai dari kedudukan yang ditempati penulis, para animator mengkoordinasikan hasil kerjanya ke *lead animator*. Setelah mendapat *approval* dari *lead*, animator meminta *approval* ke *assistant supervisor* hingga ke *animation supervisor*. Hasil animasi akan ditangani oleh *project manager* dan *production head* hingga tahap pasca-produksi. Hasil akhir akan ditangani oleh *studio lead* untuk dikirim ke klien. Berikut adalah bagan koordinasi dalam tim produksi animasi:



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Sebagai animator dan *layout artist*, penulis terlibat secara langsung dalam proses produksi animasi. Saat ini studio mengerjakan lebih dari satu proyek sehingga penulis pun terlibat dalam beberapa proyek dalam waktu yang bersamaan. Berikut adalah tugas-tugas yang diberikan kepada penulis selama praktek kerja magang:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Ke-1 14 Juli – 19 Juli	SB	<i>Training layout</i> dan animasi
2	Ke-2 21 Juli – 26 Juli	SB PRB 2	Mengerjakan <i>layout</i> proyek PRB 2 <i>shot</i> 185, 186, 187, 188, 189, dan 190. Di waktu senggang mengerjakan <i>training animasi SB</i>
3	Ke-3 28 Juli – 2 Agustus	STK SB	Mengerjakan <i>blocking</i> proyek STK <i>shot</i> 10, 15, 16, 32, 33,50, 67.10, 68, 69, dan 70. Di waktu senggang melanjutkan <i>training animasi SB</i>
4	Ke-4 4 Agustus – 9 Agustus	STK SB	Mengerjakan <i>blocking</i> proyek STK dan <i>layout SB</i>
5	Ke-5 11 Agustus – 16 Agustus	STK SB	Mengerjakan <i>blocking</i> proyek STK dan <i>layout SB</i>
6	Ke-6 18 Agustus - 23 Agustus	STK SB	Mengerjakan <i>blocking</i> proyek STK dan <i>layout SB</i>
7	Ke-7 25 Agustus - 30 Agustus	STK SB	Mengerjakan <i>blocking</i> proyek STK dan <i>layout SB</i>
8	Ke-8 1 September - 6 September	STK	Mengerjakan animasi proyek STK <i>shot</i> 28, 33, 46, 50, dan 59
9	Ke-9 8 September - 13 September	STK	Mengerjakan animasi proyek STK

10	Ke-10 15 September - 20 September	STK SB	Mengerjakan animasi proyek STK dan SB episode 20 <i>shot</i> 99 dan 148
11	Ke-11 22 September - 27 September	STK SB	Mengerjakan animasi proyek STK dan SB episode 12 <i>shot</i> 138 dan 144
12	Ke-12 29 September – 4 Oktober	STK SB	Mengerjakan QC STK dan animasi SB episode 12 <i>shot</i> 138 dan 144 dan episode 20 <i>shot</i> 223, 224, dan 235
13	Ke-13 6 Oktober – 11 Oktober	STK SB	Mengerjakan QC STK dan animasi SB episode 21 <i>shot</i> 76B, 110. 112, dan 121
14	Ke-13 13 Oktober – 18 Oktober	STK SB	Mengerjakan QC STK, QC SB, dan animasi SB episode 21 <i>shot</i> 153, 172, dan 175B
15	Ke-15 20 Oktober – 25 Oktober	STK SB	Mengerjakan QC STK, QC SB, dan animasi SB episode 24 <i>shot</i> 33 dan 58
16	Ke-16 27 Oktober – 31 Oktober	SB	Mengerjakan QC SB dan animasi SB episode 24 <i>shot</i> 79 dan 208

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Infinite Studio mengerjakan beberapa proyek dalam waktu bersamaan. Beberapa proyek melibatkan banyak artis dan beberapa hanya melibatkan beberapa. Proyek besar yang saat ini dikerjakan Infinite Studio ada dua, yaitu PRB *Season 2* dan

SB. Ada juga proyek *pilot* yang pengerjaannya hanya satu episode, yaitu STK . Selama proses magang penulis terlibat dalam tiga proyek, yaitu sebagai *layout artist* PRB Season 2, animator STK, dan animator SB.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Jadwal kerja yang ditetapkan oleh perusahaan adalah hari Senin hingga Jumat dengan jam kerja dimulai sejak pukul 08.30 hingga 19.00 WIB. Jam makan siang dimulai sejak pukul 12.00 dan jam makan malam pukul 17.00 WIB. Pengerjaan animasi di luar jam kerja merupakan tanggung jawab karyawan sehingga perusahaan tidak memberikan uang lembur, tetapi disediakan makan malam bagi karyawan yang lembur. Untuk setiap karyawan disediakan fasilitas tempat tinggal di Rusun BPJS Ketenagakerjaan di daerah Kabil dengan transportasi berupa bis yang disediakan oleh kantor. Bis akan menjemput sebanyak dua kali di depan rusun setiap jam 08.00 dan 09.00 WIB. Untuk transportasi pulang bis akan mengantar sebanyak tiga kali setiap jam 19.00, 21.00, dan 23.00 WIB.

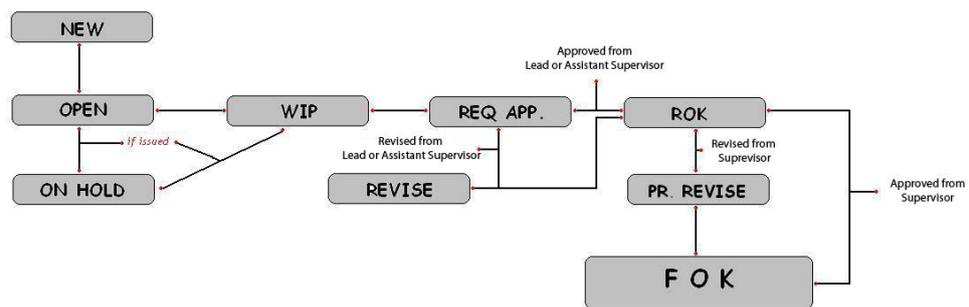
Produksi animasi di PT. Kinema memiliki beberapa departemen yang terbagi dalam tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Berikut adalah tahap-tahap yang dilalui dalam proses produksi animasi :

- a. Ide cerita dijadikan *script* dan *concept art* sehingga terbentuk jalan cerita dan karakter yang berperan dalam cerita tersebut. Selanjutnya, jalan cerita yang ada divisualisasikan dalam *storyboard* dan *animatic*.

- b. *Concept art* diserahkan kepada tim *modelling* sehingga terbentuklah karakter cerita dalam bentuk 3D. Karakter-karakter ini kemudian diberi *rig* dan tekstur. Karakter dan asset yang sudah disetujui akan diserahkan kepada tim *layout* yang memposisikan karakter dan properti di depan kamera sesuai dengan *animatic*.
- c. Proses animasi biasanya dibagi dalam bentuk tim yang biasanya disebut dengan POD. Masing-masing POD biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang. Prosedur dalam setiap POD adalah sebagai berikut :
- Animator membuat *blocking (layout)* dan *rough animation* yang kemudian hasil *playblast* dalam bentuk avi atau mov diajukan kepada *lead* hingga mendapat *approval*.
 - *Blocking* dan *rough animation* yang sudah di *approve* akan dilanjutkan ke *final animation*. Hasil animasi diajukan kepada *Lead Animator* yang akan memeriksa apakah gerakannya sudah halus atau belum. Jika sudah lolos maka dilanjutkan dengan meminta *approval Assistant Supervisor* dan untuk mendapatkan *Final Approved* harus dicek ke *Animation Supervisor*.
 - Animasi yang sudah disetujui akan masuk ke bagian QC (*Quality Control*), yaitu animator memeriksa ulang seluruh adegan dalam satu *shot* apakah ada yang tembus atau mengambang.

- Hasil QC yang sudah disetujui dapat dilanjutkan untuk lighting dan rendering.

Proses pelaksanaan dapat diperjelas melalui gambar berikut:



Gambar 3.3. Bagan Alur Pelaksanaan Kerja

3.3.1.1. Training Layout dan Animasi

Sesuai dengan kontrak yang telah disetujui, penulis mendapat masa *training* sebelum mulai diberi tugas animasi. *Training* dilaksanakan selama kurang lebih tiga minggu. Hasil *training layout* diperiksa oleh Lucky Rifqianto selaku *Lead Layout* dan Bony Wirasmono selaku *Layout Assistant Supervisor* sementara *training animasi* diawasi oleh Agus Wibowo selaku *Supervisor* dalam proyek SB.

Selama *training layout* penulis belajar menempatkan kamera, properti, dan karakter sesuai dengan *animatic* dari klien. Penempatan karakter dan properti harus *continuity* antara *shot* yang satu dengan *shot* yang lain. Posisi dan gerakan karakter juga diperhatikan agar tidak saling tertutup atau bertabrakan. Penempatan kamera disesuaikan agar bisa

mendapat *angle* yang tepat dan enak dilihat serta fokus kepada benda atau karakter yang menjadi pusat perhatian dari *shot* tersebut.

Untuk *training* animasi, penulis meniru gerakan karakter yang telah diberikan. Masa *training* ini melatih penulis untuk membuat gerakan animasi yang alami dan tidak *jerky*, yaitu gerak patah-patah karena pose antar *frame* yang tidak *continuity*. Berawal dengan membuat *strong pose* yang mampu menggambarkan karakter, sifat, dan suasana hati tokoh lalu disempurnakan dengan gerakan-gerakan *in between* agar gerakan tokoh terlihat alami. Selanjutnya memasukkan *delay* dan *follow through* karena pada dasarnya gerak antara anggota tubuh yang satu dengan yang lain tidak terjadi dalam waktu yang bersamaan.

Setiap tugas *training* yang diberikan akan diperiksa hingga disetujui. Kriteria untuk disetujui adalah kesamaan *strong pose* pada tokoh serta kehalusan gerakan *in between*. Jika masih ada yang kurang sesuai, maka *shot* tersebut akan dikembalikan untuk diperbaiki.

3.3.1.2. Layout PRB Season 2

PRB merupakan animasi seri yang diproduksi oleh *Brown Bag Film* berdasarkan karakter *Peter Rabbit* karya Beatrix Potter. Proyek PRB sudah dikerjakan oleh pihak Infinite Studio sejak *Season 1* di tahun 2012. Yang saat ini sedang digarap oleh studio adalah PRB *Season 2* dengan jumlah lebih dari 200 episode.

Penulis mendapat tugas enam *shot* untuk *layout* PRB episode 248, yaitu *shot* 185, 186, 187, 188, 189, dan 190. Dalam *shot* yang dikerjakan penulis, para tokoh diceritakan sedang berjalan dalam hutan. Posisi tokoh dalam setiap *shot* harus sangat diperhatikan agar gambar set yang diambil kamera tidak kacau dan berubah-ubah.

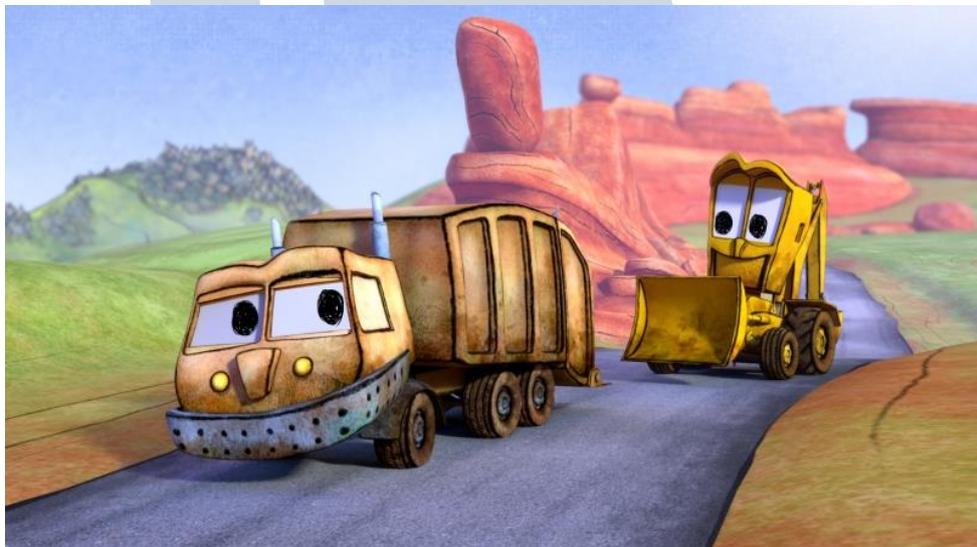
Dalam pengerjaan *layout*, karakter sudah diberi gerakan. *Strong pose* yang sesuai dengan *animatic* sudah cukup. Gerakan-gerakan yang diberikan masih kasar dan belum detail karena hanya untuk mengetahui posisi yang sesuai.

Hasil pengerjaan kemudian diserahkan kepada *Assistant Supervisor* divisi *layout* untuk diperiksa. Jika ada yang belum sesuai, *shot* akan dikembalikan pada *layout artist* untuk diperbaiki. Setelah mendapat disetujui, hasilnya akan diserahkan kepada animator.

Setelah menyelesaikan revisi dan mendapat *approval*, *shot* tersebut dikirim kepada klien. *Shot-shot* yang mendapat *retake* akan dikerjakan kembali hingga klien memberikan *approval*. Namun, karena penulis diserahkan tugas lain, *retake layout* dari klien dilanjutkan oleh *layout artist* dari tim PRB.

3.3.1.3. Proses Animasi Proyek STK

STK merupakan proyek *pilot* Brown Bag Film yang dibuat berdasarkan buku cerita dengan judul sama karya Jim dan Kate McMullan. Tokoh utama dalam animasi seri ini adalah dua mobil yang bernama Stinky dan Dirty. Target kliennya adalah anak-anak usia pra-sekolah sehingga ceritanya ringan dan bersifat edukasi.



Gambar 3.4. Animasi STK menggunakan karakter mobil.

Proyek ini merupakan proyek *pilot*. Pengerjaannya hanya satu episode dan dikerjakan hanya oleh satu POD. Penulis tergabung dalam POD tersebut yang beranggotakan enam orang, termasuk penulis.

Terdapat puluhan *shot* dengan maksimal *frame* mencapai 900 lebih dalam satu episode. Membutuhkan waktu yang lama jika hanya dikerjakan oleh lima sampai enam orang. Dalam situasi demikian dikenal adanya sistem *bounty*, yaitu para animator senior dapat mengambil

beberapa *shot*. Gaji tambahan akan diberi sesuai dengan jumlah *frame* yang ada.

Penulis mendapat tujuh *shot layout* dan lima *shot animasi* untuk proyek ini. Kompleksitas *shot* yang didapat oleh penulis adalah:

- C 74 *frame* untuk *shot* 28
- A+ 86 *frame* untuk *shot* 33
- B 40 *frame* untuk *shot* 46
- C 48 *frame* untuk *shot* 50
- A+ 116 *frame* untuk *shot* 59

Kompleksitas ditentukan oleh *supervisor* dengan kategori A+ sampai D. Kategori tersebut dikelompokkan berdasarkan ada atau tidaknya *action*, *lipsync*, *crowd*, dan banyaknya jumlah *frame*. Jika kategori tersebut lengkap dalam satu *shot*, maka dimasukkan ke dalam kelompok A+. Kategori D diberikan untuk *shot* yang tidak memiliki banyak perubahan dari *blocking*, misalnya hanya menunjukkan set atau properti tertentu sehingga animator tidak perlu menambahkan gerakan animasi.

Tokoh STK yang bukan makhluk hidup membuat adanya perbedaan perlakuan dalam proses animasi. Dua belas prinsip animasi harus diterapkan untuk membuat tokoh terlihat hidup tanpa menghilangkan karakter aslinya sebagai benda mati. Hal yang perlu diperhatikan adalah tingkat elastisitas tokoh sebagai benda mati yang berbeda dari makhluk hidup.

Pergantian fungsi anggota tubuh juga memegang peran penting dalam menghidupkan karakter berupa benda mati. Roda dan benda-benda mekanik lainnya berubah fungsi menjadi tangan dan kaki karakter. Gerak maju mundur karakter juga perlu disesuaikan dengan rotasi roda agar tidak terlihat *sliding*.

3.3.1.4. Proses Animasi Proyek SB

SB merupakan animasi seri yang diangkat dari *game Sonic The Hedgehog* yang dirilis oleh Sega. Karakter Sonic pertama kali dirilis tahun 1991 dan sejak saat itu menjadi salah satu karakter *game* paling terkenal di dunia. Ciri khas dari tokoh ini adalah gerakannya yang lincah dan cepat. Sonic mempunyai musuh bernama Eggman, ilmuwan jenius yang selalu mengganggu dan berusaha mengalahkannya.

Proyek animasi ini diserahkan oleh Sega ke Technicolor yang kemudian dipercayakan kepada Infinite Studio. Total ada lima episode dari satu *season* yang diberikan pada Infinite Studio. Yang dikerjakan adalah episode 12, 20, 21, 24, dan 25. Infinite Studio mengerjakan proyek ini mulai dari pembuatan *asset* hingga *compositing*.

Animasi SB melibatkan banyak gerakan *action*. Untuk menghidupkan karakter dengan gerak yang cepat dan lincah digunakan banyak percepatan dalam aksi sehingga muncul efek *snappy*. Efek ini membuat karakter menghasilkan gerakan yang lebih lincah, bertenaga, dan menarik.



Gambar 3.5. Gerak *action* pada animasi SB

Menganimasi tokoh lebih dari sekedar memberi gerakan. Animator harus bisa memperlihatkan sifat dan karakter tokoh melalui ekspresi, gestur, dan gerakan. Dalam animasi SB, ekspresi memiliki peran penting dalam menampilkan karakter tokoh. Sejak awal proyek sudah diingatkan agar selalu memperhatikan ekspresi tokoh-tokoh yang terlibat dalam *shot*.

Tokoh tidak boleh terlihat mati atau kaku. Tokoh tidak boleh terlihat *freeze* walaupun tidak memiliki peran dalam suatu *shot*. Gerakan *idle* dapat diberikan melalui kedipan mata atau gerakan naik turun pada dada sehingga terlihat sedang bernafas.



Gambar 3.6. Permainan ekspresi sangat penting dalam menghidupkan tokoh



Gambar 3.7. Sedikit gerakan sudah bisa memberi kesan hidup pada tokoh

UNIVERSITAS
NUSANTARA

Tokoh-tokoh dalam animasi SB mengambil bentuk-bentuk tubuh tidak realistis sehingga gerakan yang dihasilkan pun tidak perlu terlihat realistis. *Anticipation, follow through, exaggeration, squash and stretch*, serta *slow in and slow out* banyak diterapkan untuk semakin menampilkan kesan tidak realistis dari tokoh. Tokoh bisa terlihat sangat

sangat lentur untuk menampilkan kesan humor melalui bentuk-bentuk visual.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melaksanakan praktek kerja magang, penulis menemui kendala sebagai berikut :

- Batas waktu yang singkat antara pemberian *assignment* dengan *deadline* yang ditentukan
- *Assignment* yang menumpuk karena datangnya *retake* dari klien
- Pemberian *assignment* lebih dari satu proyek dengan *deadline* yang berdekatan
- Proyek STK merupakan proyek *pilot* sehingga masih banyak perubahan yang dilakukan klien walaupun sudah memasuki tahap animasi. Perubahan banyak terdapat pada *audio* dan properti yang kadang membuat animator perlu mengulang lagi animasi yang sudah dikerjakan
- Kurangnya kemampuan penulis jika dibandingkan dengan karyawan lain

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Menemui kendala-kendala tersebut, penulis menyadari bahwa solusi terbaik adalah pemahaman pada gerakan animasi yang disertai dengan pengaturan waktu pengerjaan. *Assignment* dengan kompleksitas rendah dikerjakan terlebih dahulu sehingga menghemat waktu pengerjaan. Koordinasi dan komunikasi yang baik

antara rekan satu tim juga perlu dibina dengan baik agar *issue* dalam *shot* yang dikerjakan dapat segera diatasi.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA