



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

Pada awal kerja magang di IOTA Animation penulis berposisi sebagai *environment designer* dan kemudian berperan sebagai *motion comic artist*. Sebagai *environment designer* dan *motion comic artist* penulis bekerjasama dengan anggota tim dan mendapatkan arahan dari *supervisor*.

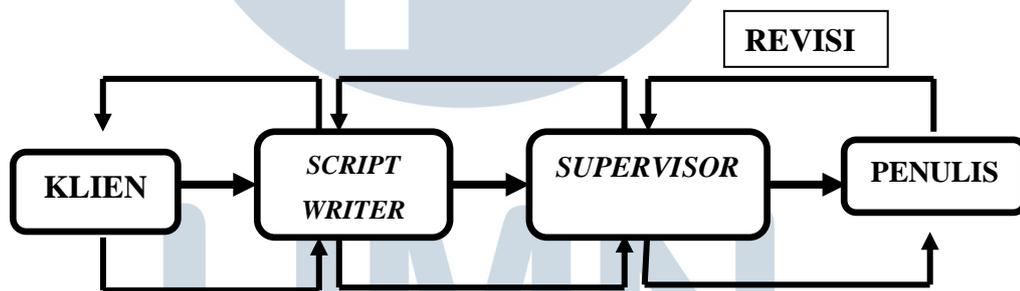
1. Kedudukan

Penulis memulai kerja magang dengan posisi sebagai *environment artist*. Sebagai *environment designer*, penulis berada dibawah bimbingan Eka Chandra sebagai *supervisor* sekaligus pemilik dari IOTA Studio. Sebagai *environment designer* penulis membuat rancangan *environment* sesuai dengan yang diarahkan oleh *supervisor*. Penulis membuat rancangan dengan beberapa alternatif dan kemudian dikirimkan kepada *supervisor* untuk pengecekan. Setelah itu penulis mendapatkan arahan dari *supervisor* untuk melakukan beberapa revisi pada gambar-gambar tertentu yang penulis buat. Selama proses magang berlangsung, apabila penulis mengalami permasalahan selama menjadi *environment designer* penulis segera mendiskusikannya dengan *supervisor* penulis untuk segera mendapatkan solusi terbaik.

Posisi penulis sebagai *environment designer* kemudian dialihkan karena beberapa keperluan untuk proyek perusahaan. Peralihan pertama penulis adalah menjadi *tracer* untuk *character design* dalam konsep animasi “*Wheel and Axle*”. Peralihan posisi ini terjadi setelah penulis mengerjakan konsep *environment* dalam format *vector*, penulis dan beberapa rekan lainnya dipercaya untuk menjadikan seluruh karakter desain tersebut kedalam format *vector*. Setelah selesai, penulis dipercaya untuk membuat ilustrasi dari sebuah buku, dan kemudian menjadi *motion comic artist*.

2. Koordinasi

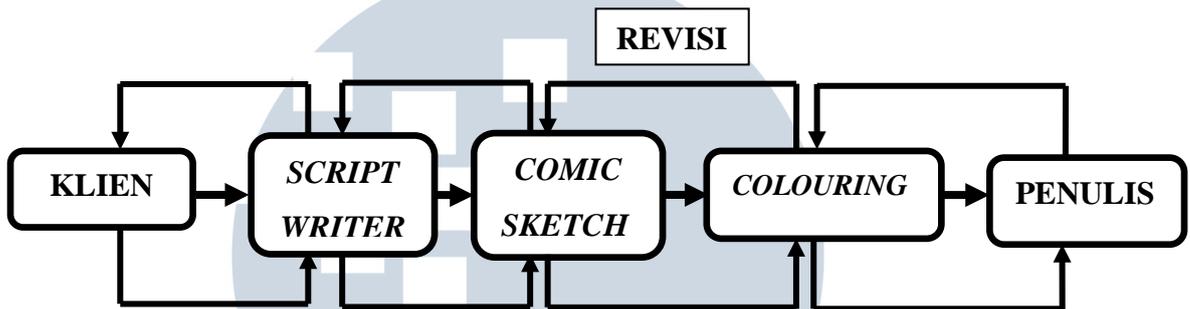
Penulis memulai kerja magang dengan posisi sebagai *environment designer*. Sebagai *environment designer*, penulis berada dibawah bimbingan Eka Chandra sebagai *supervisor* sekaligus pemilik dari IOTA Studio. Sebagai *environment designer* penulis membuat rancangan *environment* sesuai dengan yang diarahkan oleh *supervisor*. Penulis membuat rancangan dengan beberapa alternatif dan kemudian dikirimkan kepada *supervisor* untuk pengecekan. Setelah itu penulis mendapatkan arahan dari *supervisor* untuk melakukan beberapa revisi pada gambar-gambar tertentu yang penulis buat. Selama proses magang berlangsung, apabila penulis mengalami permasalahan selama menjadi *environment designer* penulis segera mendiskusikannya dengan *supervisor* penulis untuk segera mendapatkan solusi terbaik.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi *Environment Design*

Ketika penulis mengerjakan *character tracing*, penulis menerima karakter desain dalam bentuk gambar digital oleh *character designer* dan kemudian penulis mengubahnya kedalam bentuk *vector*. Setelah *character* telah *tracing* ke dalam bentuk *vector*, kemudian penulis menyerahkan *character* tersebut kepada *animator* yang nantinya akan menganimasikan karakter tersebut. Setelah menuntaskan *character tracing* penulis diberi tanggung jawab lain, yaitu sebagai *illustrator* untuk halaman sebuah buku. Dalam hal ini penulis diberi gambar panduan oleh *supervisor* dan kemudian menggambar ulang gambar panduan tersebut dengan gaya yang berbeda. Menyesuaikan dengan *project* perusahaan, kemudian penulis diberi tanggung

jawab untuk membuat *motion comic*. Penulis mendapatkan materi komik dari tim pembuat komik, dan kemudian penulis menganimasikannya sehingga menjadi *motion comic*. *Motion comic* tersebut kemudian dikirimkan kepada *supervisor* untuk kemudian direvisi hingga menjadi *motion comic* yang disetujui oleh *supervisor*.



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi *Motion Comic*

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	11 Agustus 2014 – 29 Agustus 2014	<i>Environment Designer</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>environment designer</i> dan <i>visual development</i> dalam beberapa sudut pandang untuk Konsep Animasi “Albi”. 2. Membuat revisi untuk <i>environment designer</i> yang telah digambar. 3. Membuat <i>Environment Development</i> untuk jenis-jenis pohon. 4. Membuat <i>Environment Development</i> untuk jenis-jenis tanaman. 5. Membuat konsep <i>Seting</i>

			<p><i>Vector</i> untuk animasi 2 Dimensi berjudul “Wheel and Axle”.</p>
2	01 September 2014 – 12 September 2014	<i>Character Tracing</i>	<p>Men-<i>tracing character design</i> dalam animasi 2 dimensi berjudul ”Wheel and Axle” dari format JPEG menjadi format <i>vector</i>.</p>
3	15 September – 02 Oktober 2014	Membuat Ilustrasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar ilustrasi untuk buku berjudul “Habitat”. 2. Membuat revisi dari gambar ilustrasi “Habitat”. 3. Membuat ilustrasi “Habitat” kedalam bentuk <i>vector</i>.
4	06 Oktober 2014 – 07 November 2014	<i>Motion Comic</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>motion comic</i> dari Komik yang telah selesai dibuat. 2. Merevisi penempatan gambar dan <i>timing motion comic</i> yang telah dibuat. 3. Menambahkan <i>sound effect</i> dan <i>background music</i> ke dalam <i>motion comic</i>. 4. Membuat seluruh komik yang telah selesai ke dalam <i>motion comic</i> dengan format yang telah disetujui.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dibawah ini penulis menjabarkan pekerjaan-pekerjaan yang diberikan kepada penulis selama melaksanakan kerja magang di IOTA Studio.

1. *Environment Designer*

Pada awal kerja magang penulis ditugaskan sebagai pembuat konsep dari *environment* “Albi” yang mengambil setting sekitar hutan dan kebun bunga. Pekerjaan yang penulis lakukan disini bukanlah membuat *environment* dari awal, namun mengembangkan dari *environment* yang sudah pernah dibuat sebelumnya oleh IOTA Studio. Penulis diarahkan oleh *supervisor* untuk mengikuti referensi yang telah diberikan, dan kemudian diminta membuat beberapa alternatif berdasarkan referensi tersebut. Selain itu *supervisor* juga menyarankan penulis untuk membuat banyak alternatif gambar karena perbedaan *style* gambar penulis dengan *style* perusahaan.

2. *Character Tracing*

Menyesuaikan dengan proyek yang sedang dikerjakan oleh IOTA studio, posisi penulis kemudian berubah menjadi *character tracer*. Dalam posisi ini penulis bertanggung jawab untuk men-*tracing* karakter dari format gambar ke dalam format digital. Karakter yang di *tracing* merupakan karakter yang di ada dalam konsep animasi berjudul “Wheel and Axle” yang didesain oleh rekan kerja penulis.

3. *Illustrator*

Setelah seluruh karakter dari konsep animasi “Wheel and Axle” penulis diberi tanggung jawab lain, yaitu sebagai *illustrator* untuk buku berjudul “Habitat”. Penulis diberikan buku panduan untuk gambar yang dibutuhkan dan diberi tanggung jawab untuk menggambar ulang.

4. *Motion Comic*

Pekerjaan terakhir yang dipercayakan kepada penulis adalah membuat *motion comic* untuk keperluan presentasi buku komik yang sedang dikerjakan oleh perusahaan. Penulis membuat *motion comic* dengan menggunakan materi dari rekan penulis yang sedang mengerjakan *sketsa dan colouring* dari lembar komik tersebut. Motion komik kemudian diberikan kepada *supervisor* untuk kemudian direvisi sampai menjadi *motion comic final*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

1. *Environment Designer*

Posisi sebagai *environment designer* di IOTA studio dimulai dengan instruksi yang diberikan oleh *supervisor* kepada penulis untuk membuat rancangan *environment* untuk konsep animasi “Albi”. Rancangan yang penulis buat merupakan pengembangan dari *environment* yang sudah ada sebelumnya, sehingga tugas penulis adalah menyempurnakan *environment* dari rancangan sebelumnya. Pada minggu-minggu pertama, penulis diminta untuk membuat sketsa dari *environment* kebun bunga, semak – semak dan hutan dari berbagai sudut pandang beserta petanya. Penulis kemudian membuat berbagai macam sketsa dikertas yang menunjukkan *environment-environment* yang diminta.



Gambar 3.3. Gambar Sketsa Desain *Environment* “Llyum”

Gambar-gambar tersebut kemudian diberikan kepada *supervisor* untuk diberi masukan dan kemudian diminta untuk melakukan revisi pada beberapa

bagian. Selain melakukan revisi, penulis juga membuat beberapa alternatif sketsa yang dapat menjadi pembandingan untuk gambar-gambar lainnya. Dalam membuat sketsa penulis berusaha untuk mengikuti *style* dan konsep dari gambar sebelumnya yang terdapat dalam *artbook*. Selain itu, penulis juga mencari referensi-referensi gambar melalui *artbook* dari film-film animasi (seperti *A Bug's Life*, *The Croods*, dan lain-lain) dan internet. Revisi dilakukan terus menerus sampai *supervisor* sudah merasa cukup puas dengan revisi terakhir dan kemudian memberikan penulis tugas lainnya.



Gambar 3.4. Gambar Sketsa Desain *Environment* "Albi"

Tugas berikutnya yang dipercayakan kepada penulis adalah membuat konsep dari berbagai jenis bunga, berbagai jenis pohon, dan berbagai macam jenis tumbuh-tumbuhan lainnya. Penulis kemudian melakukan research melalui internet mengenai jenis-jenis tumbuhan di hutan, jenis-jenis pohon dan daunnya, juga jenis-jenis bunga. Penulis diminta oleh *supervisor* untuk membuat banyak alternatif sehingga *supervisor* dapat memilih yang dianggap cocok dan baik.

Penulis mengirimkan setiap progress dan gambar yang telah penulis selesaikan kepada *supervisor*, kemudian *supervisor* memberikan masukan-masukan dan meminta penulis untuk melakukan revisi. Setelah melakukan revisi, penulis segera mengirimkannya kepada *supervisor* dan segera mengerjakan gambar lainnya. Walaupun *supervisor* menerima gambar-gambar penulis, namun *supervisor* dan rekan kerja penulis selalu memberi masukan kepada penulis untuk mengubah *style* gambar menjadi lebih kartun. Gambar-gambar yang penulis telah buat sejauh ini dirasa terlalu *realis* dan kurang menunjukkan kesan kartun untuk anak-anak.

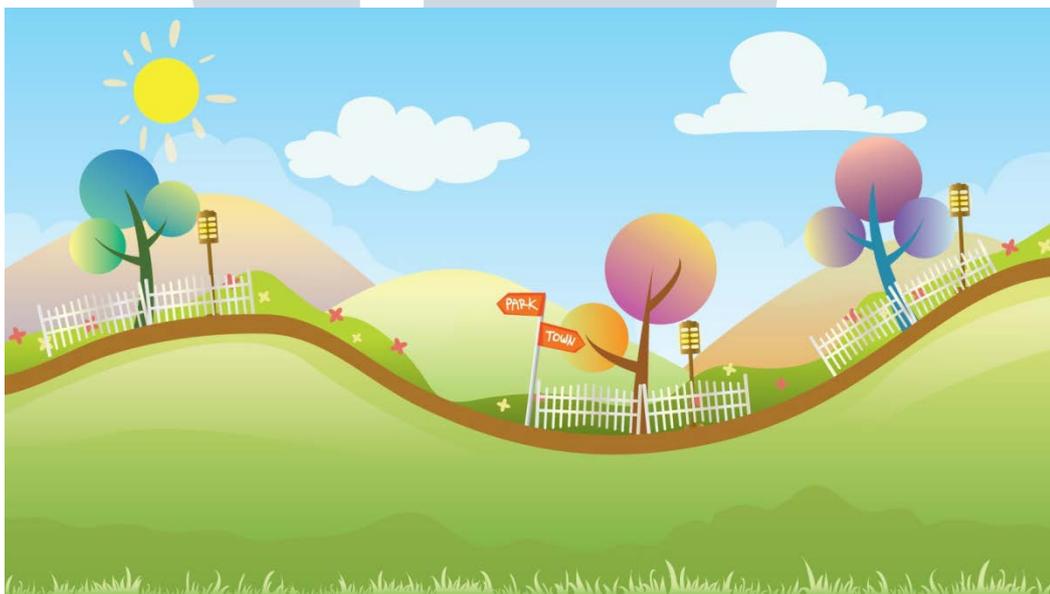


Gambar 3.5. Gambar Eksplorasi Desain Bunga



Gambar 3.6. Gambar Eksplorasi Desain Pohon

Setelah mengerjakan beberapa gambar *environment* untuk “Albi”, penulis kemudian dialihkan posisinya menjadi *character tracer* menyesuaikan dengan proyek yang sedang ditangani oleh perusahaan. Proyek tersebut adalah mengerjakan konsep animasi “Wheel and Axle” yang merupakan konsep animasi pengetahuan fisika untuk anak-anak. Setelah rekan penulis membuat *script*, *supervisor* mengarahkan penulis untuk menginterpretasikan kedalam bentuk gambar *environment* yang tertulis dalam *script* tersebut. Penulis kemudian membuat konsep lima jenis *environment* untuk animasi “Wheel and Axle” tersebut. Dalam proses pembuatannya penulis mendapatkan arahan dari *supervisor* untuk menggambarannya dengan visual yang menyenangkan.



Gambar 3.7. Gambar Desain *Environment* “Wheel And Axle”

Setelah mendapatkan arahan dari *supervisor*, penulis segera mencari referensi yang sesuai dengan arahan *supervisor*, dan kemudian mengolahnya sesuai dengan konsep yang ada. Penulis kemudian membuat gambar-gambar *environment* tersebut dalam format *vector* sesuai dengan arahan dari *supervisor*, dan kemudian mengirimkannya kepada *supervisor*. *Supervisor* kemudian memberikan masukan dan kemudian meminta penulis untuk melakukan revisi pada beberapa bentuk dan warna. Setelah merevisi beberapa kali, *supervisor*

menyetujui *environment* yang di buat oleh penulis dan kemudian penulis menyerahkannya kepada animator untuk kemudian digabungkan bersama dengan karakter untuk masuk ke proses produksi

2. *Character Tracing*

Selama penulis membuat *environment* untuk “Wheel and Axle”, para *character designer* berdiskusi bersama membuat *character* hingga akhirnya disetujui oleh *supervisor* dan klien. Untuk keperluan animasi di *ToonBoom*, animator membutuhkan material karakter dalam bentuk *vector*. Penulis kemudian diberi tanggung jawab oleh *supervisor* untuk mengubah seluruh desain karakter dalam bentuk gambar ke dalam bentuk *vector*. Penulis dan 2 rekan penulis lainnya kemudian menyelesaikan karakter-karakter tersebut kedalam format *vector*. Setelah disetujui oleh *supervisor*, karakter tersebut kemudian diserahkan kepada tim animator untuk kemudian diolah dalam proses produksi.



Gambar 3.8. Gambar Karakter “Wheel And Axle” yang Telah di *Tracing*

Menyesuaikan dengan storyboard yang telah dibuat oleh rekan penulis, maka *character designer* membuat *character* dengan berbagai sudut pandang. Penulis dan tim kemudian mengubah seluruh gambar *character* dari gambar menjadi *vector*. Karakter berformat *vector* tersebut kemudian diserahkan kepada tim animator untuk di *test*. Tim animator kemudian meminta perbaikan pada beberapa bagian yang kurang sempurna kepada tim penulis. Setelah semua

sempurna, maka tim produksi mulai menganimasikan karakter sesuai dengan *script* dan storyboard.

3. *Illustrator*

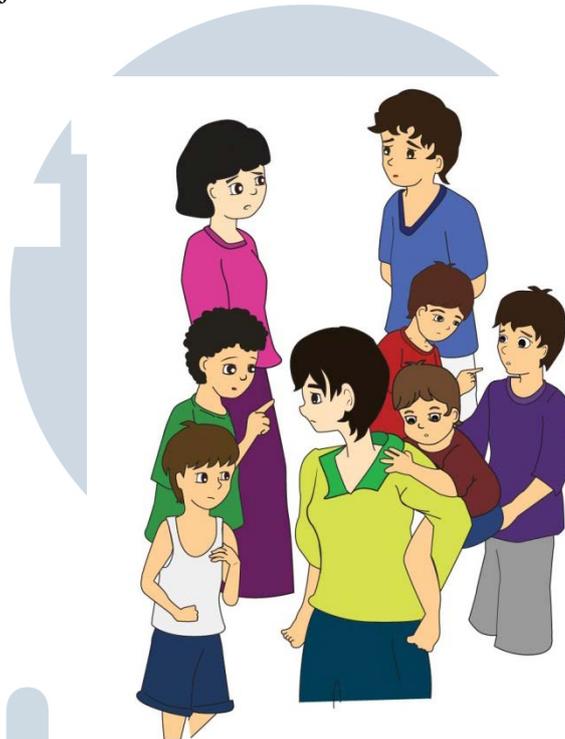
Setelah menyelesaikan tugas sebagai *character tracer*, penulis mendapatkan pekerjaan baru untuk membuat ilustrasi. *Supervisor* mempercayai penulis untuk menggambar ulang ilustrasi dalam buku berjudul “Habitat”. Penulis diberikan buku terbitan pertama dengan ilustrasi yang ada didalamnya. Berdasarkan buku tersebut penulis kemudian menggambar ulang ilustrasi dalam buku tersebut dengan gaya gambar yang berbeda dengan gaya gambar di buku sebelumnya. Setelah menyelesaikan beberapa gambar, penulis mengirimkannya pada *supervisor* untuk mendapatkan masukan dan kemudian merevisi gambar secepatnya.



Gambar 3.9. Gambar Sketsa Ilustrasi

Ilustrasi yang telah direvisi kemudian dikirimkan kembali ke *supervisor* untuk mendapatkan persetujuan. Penulis mengubah-ubah gaya gambar menyesuaikan dengan arahan *supervisor* dan menyesuaikan dengan referensi yang

diberikan kepada penulis. Penulis juga banyak mendapatkan masukan dari rekan kerja penulis mengenai bentuk dan gaya gambar yang sebaiknya digunakan. Setelah beberapa kali revisi dan kemudian disetujui oleh *supervisor*, gambar sketsa yang penulis kerjakan diserahkan kepada rekan penulis untuk kemudian *ditracing* menjadi format *vector* dan diberi warna.



Gambar 3.10. Gambar Ilustrasi yang Telah di *Tracing* dan *Colouring*

4. *Motion Comic*

Selama penulis diberikan tanggung jawab sebagai *environment designer*, *character tracer* dan *illustrator*, IOTA studio juga memiliki proyek buku yang memiliki lembar-lembar komik didalamnya. Lembar komik tersebut dipercayakan kepada seorang rekan penulis yang mengerjakan *sketsa* sampai dengan *colouring*. Setelah penulis dan rekan magang lainnya menyelesaikan tugas masing-masing, *supervisor* meminta bantuan penulis dan beberapa rekan magang lainnya untuk membantu menyelesaikan lembar komik tersebut. Dalam menyelesaikan proyek buku tersebut terdapat 3 tim, tim *sketsa*, tim *colouring* dan tim *motion comic*.

Penulis dan 3 rekan lainnya dipercaya untuk masuk kedalam tim *motion comic* yang mendapatkan materi-materi komik dari tim *colouring*.



Gambar 3.11. Gambar Komik yang Telah di *Colouring*

Dalam membuat *motion comic* penulis dan 3 rekan lainnya diinstruksikan oleh *supervisor* untuk membuat lembar komik itu bergerak sesuai dengan cerita yang disampaikan. *Supervisor* juga menyarankan untuk membuat animasi *motion comic* dengan gerakan yang sederhana namun baik secara visual, karena materi yang dimiliki cukup terbatas. Jika tim *sketsa* dan tim *colouring* membuat komik yang akan dimasukkan kedalam buku, maka tim penulis, *motion comic* membuat *motion comic* untuk keperluan presentasi. *Supervisor* ingin mempresentasikan komik kepada klien dengan cara yang lebih unik dan menarik sehingga klien dapat menarik lebih banyak menarik konsumen dengan *motion comic* tersebut. Setelah *supervisor* menjelaskan arah dan tujuan dibuatnya *motion comic*, penulis

dan tim segera meminta materi-materi yang diperlukan dari tim *colouring*. Materi yang diminta adalah lembar-lembar komik yang sudah selesai diwarnai, diberi balon kata dan sudah disetujui oleh *Creative Director*, yang juga penulis dari buku tersebut.



Gambar 3.12. Motion Komik dalam Proses Pengerjaan di *After Effects*

Penulis memulai pembuatan *motion comic* dengan menggunakan salah satu materi dari lembar komik yang telah selesai. Penulis membuat *motion comic* dengan menggerakkan karakter komik secara sederhana dan memunculkan balon kata secara bergantian sesuai dengan urutan berbicaranya. Progress pembuatan *motion comic* penulis kirimkan kepada *supervisor* secara berkala agar *supervisor* dapat mengetahui perkembangan pekerjaan penulis. Setelah penulis menyelesaikan satu lembar *motion comic*, *supervisor* memberikan banyak saran dan masukan kepada penulis, dan meminta penulis untuk melakukan revisi. Saran dan masukan tersebut diantaranya mengenai *timing* dari *motion comic* yang terlalu singkat dan juga animasi yang dirasa kurang sesuai. Penulis kemudian segera melakukan revisi mengikuti masukan-masukan yang diberikan oleh *supervisor*.

Mengikuti masukan dari *supervisor*, penulis mengubah dan menyesuaikan *timing* pergerakan motion komik agar dapat dibaca dengan mudah. Penulis juga

mengubah animasi-animasi yang kurang tepat pada *motion comic* agar dapat dilihat dengan lebih baik dan lebih mudah dipahami. Setelah melakukan beberapa kali revisi, *supervisor* akhirnya menyetujui *timing* dan animasi yang penulis buat. *Supervisor* kemudian meminta penulis untuk menambahkan *sound effect* dan musik agar *motion comic* menjadi lebih sempurna. Penulis segera mencari *sound effect* dan musik dari internet yang dirasa cukup tepat dan kemudian menemukannya pada *motion comic*. Setelah selesai penulis kemudian memberikan hasil akhirnya kepada *supervisor*, dan *supervisor* menyetujuinya. *Supervisor* kemudian menginstruksikan penulis untuk membuat lembar-lembar komik lainnya menjadi *motion comic* dengan *style* yang telah *supervisor* setuju menjadi patokannya.

Penulis kemudian mengerjakan lembar-lembar komik lainnya menjadi *motion comic* sesuai dengan arahan dari *supervisor*. Penulis mengirimkan setiap hasil kepada *supervisor* dan kemudian *supervisor* memberikan masukan pada penulis. Setiap masukan yang diberikan oleh *supervisor* langsung penulis tanggap dengan melakukan revisi sampai hasil final. Hasil-hasil *motion comic* kemudian diserahkan kepada *supervisor* untuk kepentingan presentasi. Sampai kontrak magang penulis berakhir, pekerjaan yang dipercayakan kepada penulis adalah sebagai *motion comic*.



Gambar 3.13. Salah Satu *Scene* dalam *Motion Comic* yang Telah Selesai

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama penulis menjalani kerja magang di IOTA Studio, penulis menemukan beberapa kendala yang sempat menghambat kinerja penulis, baik dari faktor eksternal maupun internal. Faktor internal berasal dari keterbatasan kemampuan penulis untuk mengikuti *style* dan *standart* dari *supervisor*. Penulis cukup sulit mengubah *style* gambar penulis yang *semi-realis* menjadi kartun. Hal itu cukup menghambat penulis yang menyebabkan waktu pengerjaan gambar menjadi lebih lama.

Kendala lain yang berasal dari faktor penulis adalah keterbatasan teknis dari laptop dan *pen tablet* penulis. Hal ini menyebabkan semakin lamanya pekerjaan yang diberikan kepada penulis. Selain itu data-data yang penulis simpan selama menjalani kerja magang sempat hilang karena *harddisk* penulis yang bermasalah. Hal ini menyebabkan penulis harus mengulang beberapa bagian pekerjaan yang seharusnya sudah selesai.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Kendala yang penulis temui selama praktek kerja magang cukup menghambat pekerjaan penulis, oleh karena itu penulis juga mencari solusi atas kendala-kendala tersebut. Untuk mengatasi perbedaan *style* dari IOTA studio dengan penulis, maka penulis mencari banyak referensi *style* yang sesuai dengan yang diarahkan oleh *supervisor*. Selain itu penulis juga membuat banyak alternatif dalam mengerjakan gambar, terutama dalam gambar *environment*. Hal itu bertujuan agar *supervisor* dapat memilih satu dari gambar penulis yang paling baik untuk dapat dikembangkan.

Sedangkan untuk masalah teknis laptop dan tablet, penulis berusaha untuk berhati-hati dalam bekerja dan me-*restart* laptop secara berkala agar tidak panas dan *hang*. Hal tersebut membantu mempertahankan performa laptop yang sering turun. Dalam masalah penyimpanan, penulis berusaha untuk selalu mem-*back-up* data di *flashdisc* dan juga di *e-mail* yang dikirim ke *supervisor*. Hal ini untuk menghindari hilangnya data yang menyebabkan penulis harus mengulang pekerjaan yang seharusnya sudah selesai. Solusi-solusi yang penulis temukan

tersebut cukup membantu untuk mengatasi kendala penulis selama menjalani proses kerja magang.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA