



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:

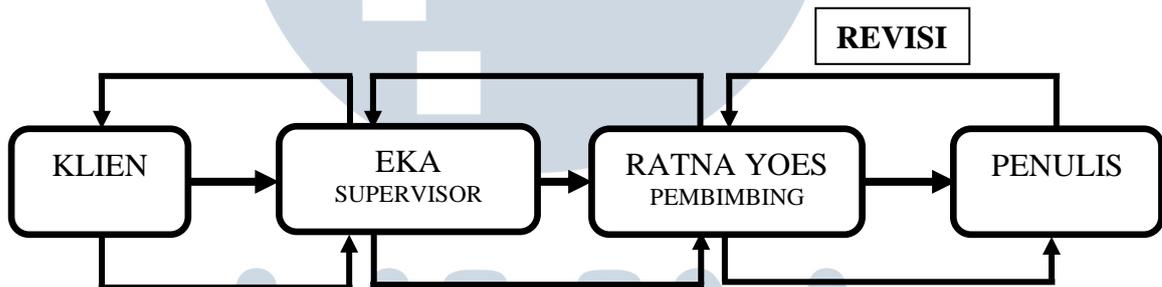
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Pada awalnya penulis ditempatkan sebagai *script writer* untuk project *Albi* di bawah bimbingan Ratna Yoes. Penulis diminta untuk membuat naskah *short animation Albi* yang berdurasi 2-3 menit. Penulis juga dibimbing dan dievaluasi oleh ibu Ratna secara langsung. Beberapa minggu setelahnya, penulis diberi tugas oleh Eka Chandra untuk membuat naskah *Wheel and Axle* untuk memenuhi kebutuhan klien. Naskah yang telah dibuat dan diasistensi, diberikan kepada *storyboard artist* untuk dibuat *storyboard*-nya. Berikut alur koordinasi kerja di saat penulis menjadi *script writer* :

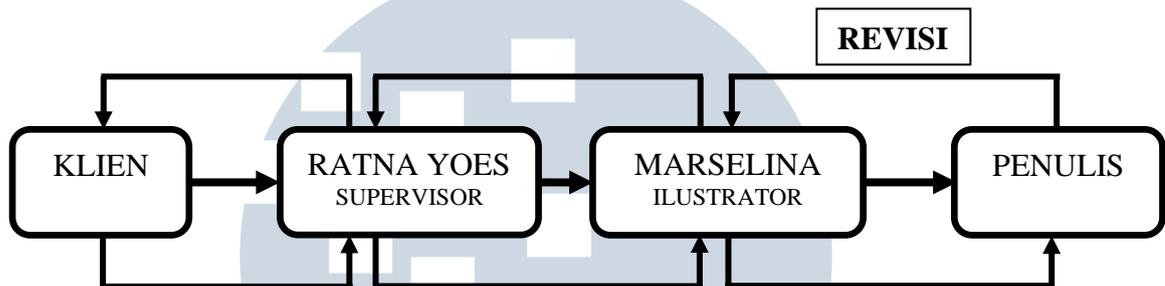


Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi Penulis sebagai *Script Writer*

Penulis juga sempat diminta membuatkan *vector* dari hasil *tracing* karakter *Wheel and Axle* dan ilustrasi buku *Habitat* oleh pak Eka. Hasil *tracing* tersebut diasistensikan langsung kepada *character designer Wheel and Axle* dan *illustrator Habitat*, yang merupakan rekan kerja penulis. Setelah selesai, hasil *tracing* berupa ilustrasi *vector* diserahkan kepada Indahwaty sebagai konten ilustrasi buku edukatif *Habitat*, sedangkan hasil *tracing* dari karakter *Wheel and Axle* diserahkan kepada Sigit dan Dania selaku *2D animator Wheel and Axle*.

Setelahnya, penulis diberi tugas oleh Ratna Yoes menjadi *coloring artist* dan *inker* dalam komik *Roadblock*. Penulis bekerja sama dengan Marselina Widjoyo selaku *illustrator Roadblock*. Setelah *illustrator* selesai membuat sketsa dalam bentuk B/W, penulis memberi detail warna dan *shading* pada komik

tersebut sampai selesai. Penulis lalu memberikan komik yang sudah selesai itu kepada ilustrator untuk diberi berupa layout *speech balloon* sebagai *finishing*. Komik yang sudah sepenuhnya selesai tersebut diserahkan kepada Ratna Yoes untuk dipresentasikan kepada klien. Berikut alur koordinasi kerja di saat Penulis menjadi *Coloring Artist* :



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi Penulis sebagai *Coloring Artist*

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel berisi tugas yang diberikan kepada penulis selama melakukan praktek kerja magang di IOTA Studio

Tabel 3.2.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	I	<i>Albi</i>	<ul style="list-style-type: none"> Mempelajari format penulisan naskah melalui studi pustaka Mempelajari <i>setting</i> dunia Albi Membuat naskah untuk animasi pendek Albi, “Bimbim & The Butterfly”
2	II	<i>Albi</i>	<ul style="list-style-type: none"> Membuat <i>rough storyboard</i> untuk memvisualisasi naskah “Bimbim & The Butterfly” Membuat naskah untuk animasi pendek Albi, “Superhero Bimbim”

3	III	Albi <i>Wheel & Axle</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi naskah “Superhero Bimbim” yang telah dibuat • Membuat naskah untuk animasi edukasi Wheel & Axle, “The Problem Lifter” dan membuat <i>rough storyboard</i> untuk memvisualisasi naskah tersebut
4	IV	<i>Wheel & Axle</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi naskah “The Problem Lifter” yang dibuat • Membuat naskah Wheel & Axle, berjudul “The Bicycle” • Membuat <i>rough storyboard</i> untuk naskah Wheel & Axle, berjudul “Freewheeling”
5	V	<i>Wheel & Axle</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat vektor Mark, Niko, dan Cleo, salah satu karakter Wheel & Axle, dari berbagai sisi untuk dianimasikan dalam ToonBoom
6	VI	<i>Wheel & Axle</i> <i>Habitat</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan pembuatan vektor Mark, Niko, dan Cleo • Membuat <i>rough storyboard</i> untuk naskah Wheel & Axle, berjudul “The Cart” • Membuat sketsa untuk ilustrasi buku Habitat dan menkonversikan gambar tersebut ke dalam bentuk vektor
7	VII	<i>Habitat</i> <i>Wheel & Axle</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat gambar vektor ilustrasi untuk ilustrasi buku Habitat • Menyelesaikan pembuatan dan

			revisi vektor Mark, Niko, dan Cleo
8	VIII	<i>Roadblock</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi <i>tone</i> dan <i>shading</i> pada salah satu serial komik <i>Roadblock</i> • Memberi <i>coloring</i> dan <i>shading</i> pada serial komik <i>Roadblock</i> #1
9	IX	<i>Roadblock</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi <i>inking</i> dan <i>coloring</i> pada serial komik <i>Roadblock</i> #9 dan <i>Roadblock</i> #11
10	X	<i>Roadblock</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi <i>shading</i> dan <i>finishing</i> pada serial komik <i>Roadblock</i> #9 dan <i>Roadblock</i> #11 • Mendesain ulang komik <i>Roadblock</i> yang telah dibuat untuk diberikan kepada <i>motion graphic artist</i>
11	XI	<i>Roadblock</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi <i>coloring</i> dan <i>shading</i> pada serial komik <i>Roadblock</i> #12 • Memberikan <i>finishing</i> pada serial komik <i>Roadblock</i> yang dikerjakan oleh rekan – rekan penulis
12	XII	<i>Roadblock</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi <i>inking</i>, <i>coloring</i>, <i>shading</i> dan <i>finishing</i> pada serial komik <i>Roadblock</i> #2 • Mendesain ulang komik <i>Roadblock</i> yang telah dibuat untuk diberikan kepada <i>motion graphic artist</i>
13	XIII	<i>Roadblock</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengecekan ulang, revisi terakhir dan membantu menyusun <i>softcopy</i> serial komik <i>Roadblock</i>

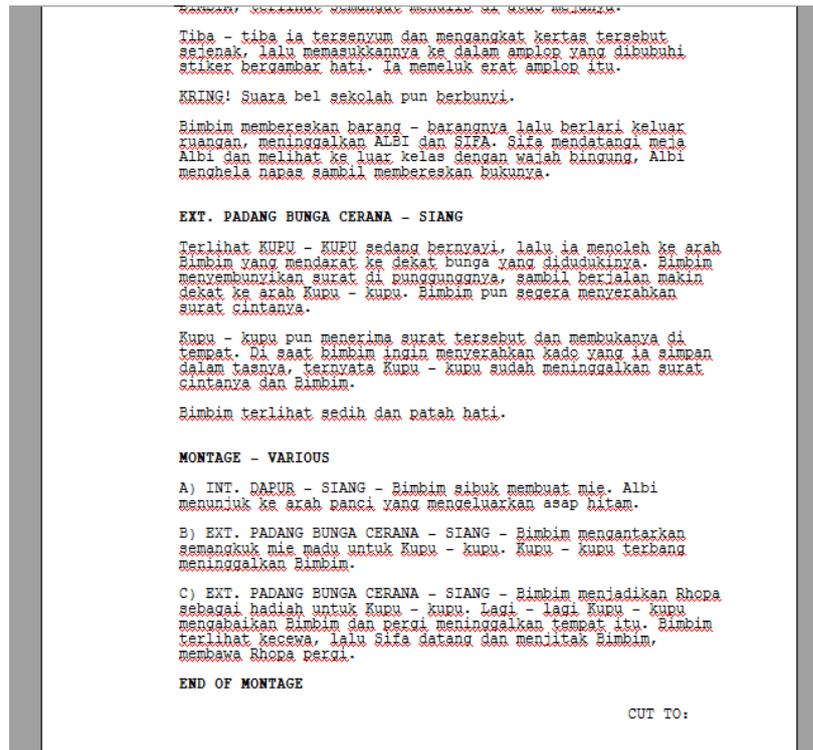
3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pada awal program kerja magang, penulis diminta untuk mengerjakan beberapa naskah untuk film pendek animasi *Albi* dan animasi *Wheel and Axle* yang bertemakan edukasi untuk anak – anak. Naskah tersebut diberikan kepada *supervisor* terlebih dahulu, dan jika telah disetujui segera diberikan kepada anggota divisi lainnya untuk digunakan baik untuk *storyboard* ataupun untuk keperluan *environmental design*.

Dikarenakan kepentingan yang lebih mendesak, penulis juga diberi tugas untuk membuat *vector* dari beberapa karakter *Wheel and Axle*. Hasil tracing karakter tersebut diasistensikan kepada *character designer* dan setelahnya diberikan kepada *animator Wheel and Axle*. Selain itu, penulis juga diinstruksikan untuk membuat tracing dari ilustrasi yang akan digunakan pada buku edukasi *Habitat*, dimana hasil akhir *vector* tersebut diserahkan kepada Indahwaty. Penulis juga berkontribusi dalam mengerjakan komik *Roadblock* yang dipimpin oleh Marselina Widjoyo selaku ilustrator komik tersebut. Pada awalnya, penulis ditugaskan menjadi *Coloring Artist* dan setelahnya dipercayakan untuk mengerjakan *inking, coloring* dan *finishing* untuk seri komik tersebut.

3.3.1. *Albi*

Pada awal pekan menjalani program kerja magang, penulis diberi tanggung jawab untuk menulis naskah *Albi* oleh Ratna selaku *supervisor* dan dianjurkan membaca buku panduan menulis untuk menambah pengetahuan penulis mengenai ilmu menulis naskah dan mempelajari *style* menulis *supervisor* yang ringkas dan padat. Penulis juga disarankan untuk mempelajari dunia *Albi* agar penulis dapat membuat ide cerita dengan basis yang kuat. Ratna memberikan latihan dengan menetapkan tema cerita berupa komedi untuk film animasi pendek *Albi* yang berdurasi 2 – 3 menit sebagai permulaan.



Gambar 3.3. Cuplikan Naskah *Bimbim & The Butterfly*

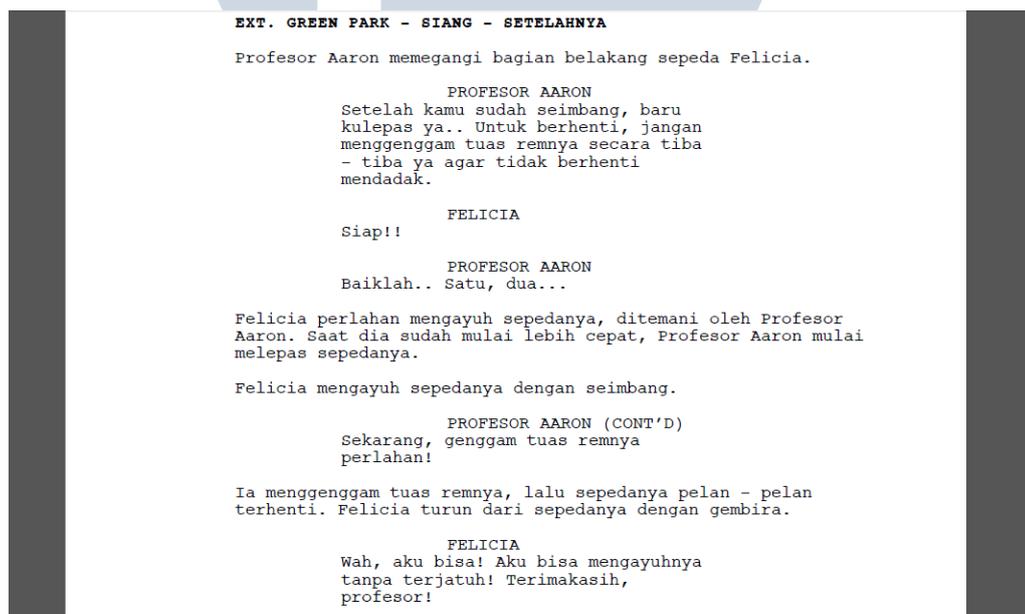
Setelah membuat naskah *Bimbim & The Butterfly*, Eka menganjurkan untuk membuat draft *storyboard* berdasarkan naskah yang penulis agar dapat memberi gambaran pada *supervisor*. Penulis mengirimkan setiap progress gambar *storyboard* dan naskah kepada Eka via *e-mail*.



Gambar 3.4. Cuplikan *Rough storyboard Bimbim & The Butterfly*

3.3.2. *Wheel & Axle*

Setelah membuat 2 (dua) cerita pendek untuk film animasi pendek *Albi*, penulis kemudian diminta untuk membuat naskah animasi edukasi *Wheel and Axle*. Proyek tersebut adalah proyek animasi yang berbasis pengetahuan fisika untuk anak – anak. Naskah tersebut mempunyai nuansa yang sama dengan naskah yang penulis buat sebelumnya; yaitu dirancang dengan nuansa anak - anak, tapi yang membuatnya berbeda adalah naskah ini harus mengandung penjelasan ilmiah agar sehingga penjelasan ilmiah tidak terdengar rumit oleh anak – anak. Setelah mendapat *briefing* dari pak Eka mengenai karakter – karakter yang direncanakan dipakai di dalam proyek tersebut, penulis segera memulai membuat naskahnya.

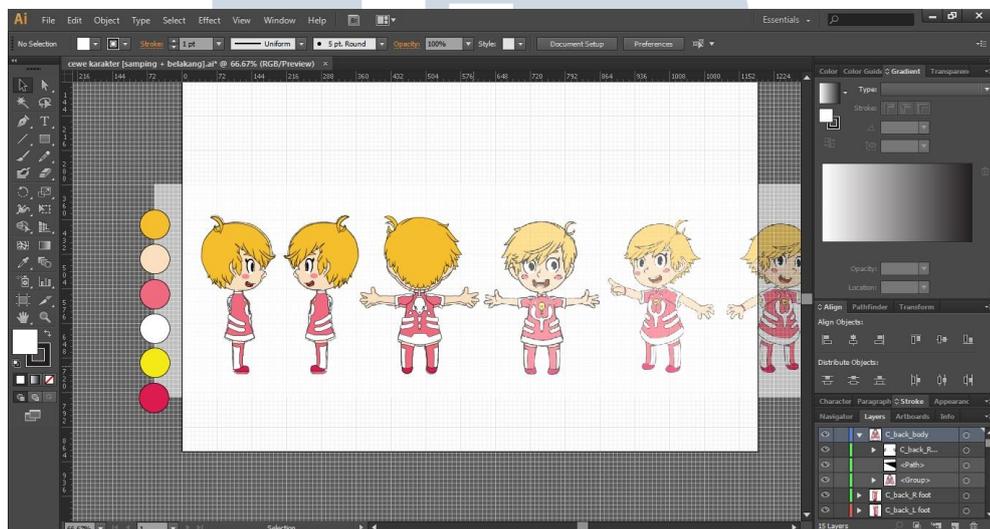


Gambar 3.5. Cuplikan Naskah *The Bicycle*

Penulis sempat merasa kesulitan dalam mengerjakan naskah bagian penjelasan fisika. Akan tetapi, setelah bertukar pikiran bersama rekan kerja magang, penulis akhirnya menyelesaikan naskah tersebut. Naskah yang telah selesai kemudian diberikan kepada rekan penulis selaku *environmental designer* agar dapat memberi gambaran latar belakang yang sesuai dengan naskah yang dibuat penulis. Penulis juga diberi tugas oleh pak Eka untuk memberi *rough*

storyboard (seperti sebelumnya) agar bisa diberikan kepada *storyboard artist* *Wheel and Axle*. Penulis telah menghasilkan 2 (dua) buah naskah untuk proyek *Wheel and Axle* yang akan dijadikan animasi edukasi.

Selama penulis menulis naskah *Wheel and Axle*, *character designer* juga telah merancang desain karakter yang disetujui oleh klien dan *supervisor* untuk digunakan pada animasi tersebut. Animasi yang direncanakan berbasis vektor tersebut, memerlukan *asset* karakter dalam bentuk vektor agar dapat digerakkan dengan software ToonBoom.



Gambar 3.6. Progress Pembuatan Karakter *Wheel and Axle*

Penulis dan dua rekan lainnya diberi tugas untuk menkonversikan karakter yang digambar via *Adobe Photoshop* ke dalam format vektor. Hal ini dapat dicapai melalui penggunaan *Adobe Illustrator* yang memfasilitasi *tracing* melalui *pen tool*. Setelah disetujui oleh supervisor dan *character designer*, hasil gambar dalam format vektor tersebut diserahkan kepada tim animator agar dapat dianimasikan.



Gambar 3.7. Contoh Karakter *Wheel and Axle* dalam Bentuk *Digital Painting*

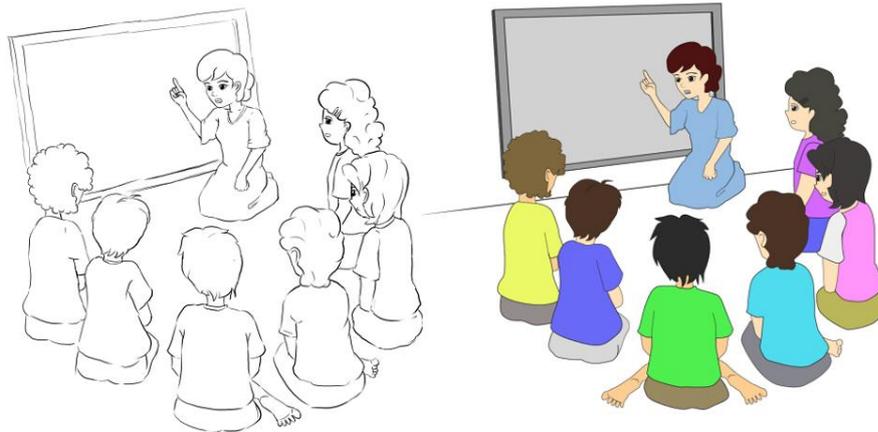


Gambar 3.8. Contoh Karakter *Wheel and Axle* dalam Bentuk Vektor

Dengan menyesuaikan storyboard yang dibuat oleh rekan penulis, *character designer* juga membuat masing – masing karakter dari berbagai angle; tampak depan, tampak samping, tampak belakang, tampak $\frac{3}{4}$, tampak kiri – kanan. Setelah menyelesaikan hasil *tracing* karakter, penulis beserta rekan lainnya selaku *vector artist* menyerahkan karakter dengan format vektor tersebut kepada tim animator agar dapat diberi *bone* dan dapat dianimasikan. Kadang tim animator meminta revisi atau perbaikan pada bagian – bagian yang kurang sempurna. Setelah selesai revisi, vektor karakter tersebut siap dianimasikan di *software* ToonBoom oleh tim animator.

3.3.3. *Habitat*

Setelah menyelesaikan *tracing* pada karakter *Wheel and Axle*, penulis juga diberi tugas untuk mengubah beberapa ilustrasi yang akan dimasukkan ke dalam buku edukasi *Habitat* oleh IOTA Studio. Awalnya penulis diinstruksikan oleh *supervisor* untuk menggambar ulang ilustrasi tersebut dari buku *Habitat* terbitan pertama. Penulis menggambar sketsa kasar agar dapat diberikan kepada ilustrator *Habitat* yang merupakan sesama rekan magang, untuk diberi *inking*. Setelah mendapat persetujuan dari *supervisor*, ilustrator segera menggambar ulang sketsa tersebut untuk mempertegas *outline* dan detail sketsa, lalu diberikan kepada penulis untuk dikonversikan menjadi gambar dengan format vektor. Selanjutnya, penulis diinstruksikan untuk mengisi *grayscale* dan memberi warna untuk ilustrasi tersebut oleh *supervisor*.



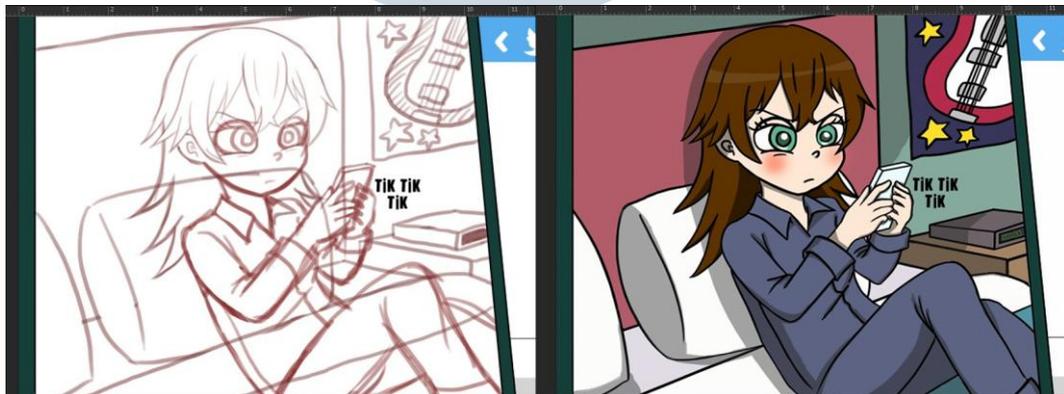
Gambar 3.9. Contoh Ilustrasi yang Dikonversikan dalam Format Vektor

Buku *Habitat* adalah buku yang menjabarkan mengenai perbandingan orang rajin dan orang malas. Setelah membagi tugas dengan rekan penulis, hasil vektor ilustrasi tersebut selesai dalam kurun waktu kurang lebih 1 (satu) minggu. Hasil akhir *tracing* tersebut diserahkan kepada Indahwaty untuk dimasukkan ke dalam buku yang akan diterbitkan tersebut.

3.3.4. Roadblock

Dalam proyek selanjutnya, penulis berkontribusi dalam pengerjaan komik seri *Roadblock*, yang merupakan komik edukasi yang menyinggung hubungan dan interaksi antar orang tua dan anaknya. Komik ini mengajarkan mengenai etika dalam bertutur kata yang dapat menentukan apa yang akan terjadi jika kita tidak bersikap bijak dalam menghadapi masalah. Komik seri *Roadblock* ini juga memiliki versi *Motion Comic* yang digunakan untuk keperluan presentasi.

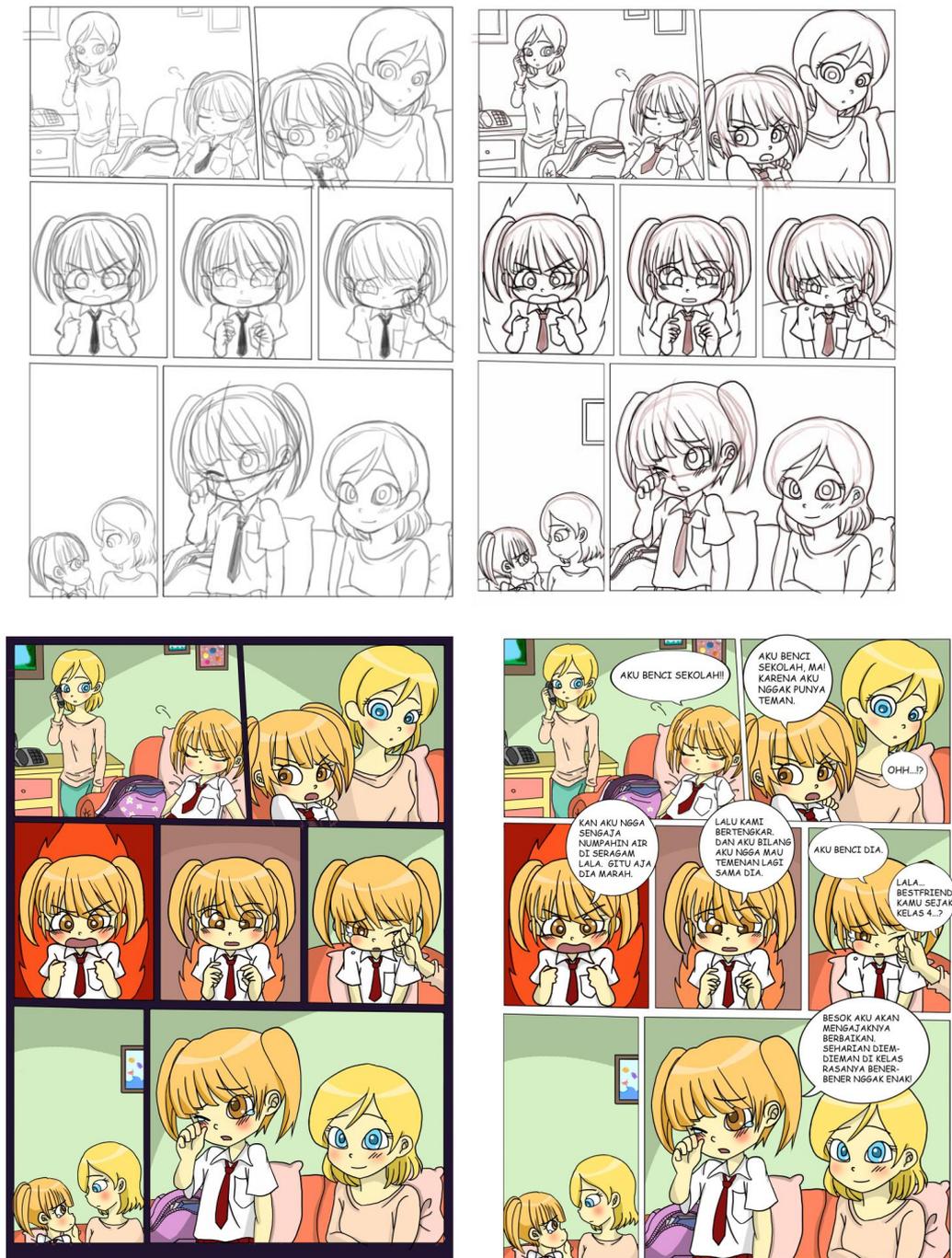
Penulis dengan 2 (dua) rekan kerja lainnya ditugaskan untuk membantu ilustrator utama *Roadblock* dalam hal mewarnai atau *coloring* dan *shading*. Proses pengerjaan komik *Roadblock* akan diuraikan sebagai berikut. Marselina, selaku ilustrator komik awalnya menggambar sketsa dan menerapkan layout komik berupa *panel*. Setelah selesai menggambar sketsa karakter, Marselina memberikan *file* yang digambar dalam *Adobe Photoshop* tersebut untuk diberikan ke salah satu dari 3 (tiga) asisten Marselina yakni penulis beserta 2 (dua) rekan kerja lainnya.



Gambar 3.10. Contoh Gambar yang Telah Diberi *Inking* dan *Coloring*

Dengan *palette* warna yang sudah ada (kadang ditentukan oleh ilustrator utama atau asisten), penulis mempertebal sketsa berupa *outline* tipis dan memberi warna, serta memberi *shading* pada seluruh elemen komik; dari *background*, karakter sampai propertinya. Setelah selesai, penulis menyerahkan *file* yang sudah selesai tersebut ke Marselina untuk diberi *finishing*. Pada awalnya, Marselina sendiri yang menentukan *layout* dimana *speech balloon* diletakkan. Lama – kelamaan, penulis dipercaya untuk menentukan *layout* sendiri dan mengerjakan

finishing komik berupa pemberian efek – efek seperti rona merah pada pipi atau juga corak properti. Penulis juga diserahkan tanggung jawab untuk mengolah komik yang sudah diberi *finishing* untuk diolah lagi menjadi aset *Motion Comic*.



Gambar 3.11. Progress Menyeluruh dari Salah Satu Serial Komik *Roadblock*

3.4. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang penulis temukan dalam menjalani program kerja magang yakni masalah teknis, dimana penulis menyadari kurangnya pengetahuan penulis dalam membuat suatu karya seperti saat menggunakan software *Adobe Photoshop* dan *Final Draft* sehingga karya yang dihasilkan tidak maksimal. Penulis juga merasa penggunaan format naskah di kampus dan tempat kerja magang berbeda sehingga penulis harus mempelajari lagi format yang dipakai dalam tempat kerja magang. Selain itu karena pekerjaan menuntut untuk posisi duduk yang tidak berubah, juga membuat penulis merasa tidak nyaman dan jenuh.

3.5. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi dari kendala yang dialami penulis yakni dengan banyak berlatih di rumah dalam menggunakan software yang kurang familiar bagi penulis, selain itu penulis juga dapat berkonsultasi dengan supervisor mengenai hal – hal yang belum penulis ketahui. Penulis juga mencoba mengikuti perkembangan terkini dalam menyusun format naskah, dikarenakan format naskah yang terus berkembang dari waktu ke waktu. Untuk menyesuaikan format naskah yang dipakai di dunia kerja, penulis mulai dari membaca buku panduan yang disarankan oleh supervisor. Selain itu, dalam pengerjaan gambar mengenai *Adobe Photoshop*, penulis berkonsultasi pada rekan kerja magang yang kebetulan ahli *software* tersebut. Penulis juga disarankan oleh rekan kerja magang untuk *stretching* untuk sejam sekali agar tidak pegal.