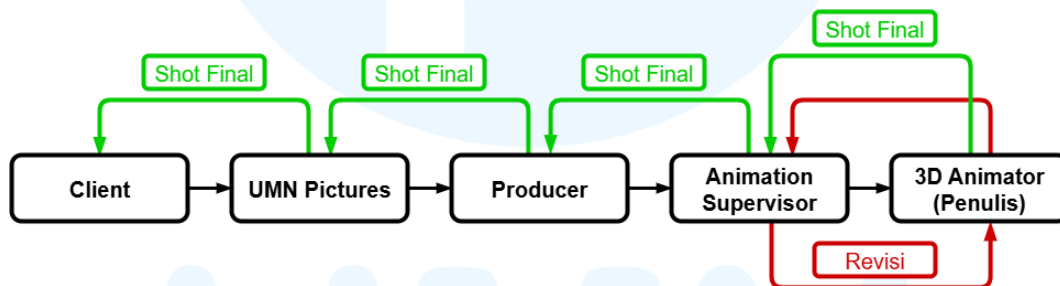


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama menjalani program magang di Multimedia Nusantara Polytechnic yang bekerja sama dengan studio UMN Pictures, penulis menduduki posisi sebagai peserta magang 3D Animator. Tugas utama yang dikerjakan oleh penulis adalah untuk membuat animasi 3D dengan menggerakkan karakter maupun aset sesuai dengan *storyboard animatic* dan arahan dari Animation Supervisor yaitu, Sesarini Hambali. Proyek pembuatan animasi serial televisi ini merupakan proyek dari klien kepada UMN Pictures. Oleh karena itu, terbentuklah alur kerja produksi sebagai berikut:



Gambar 3.1 Bagan alur kerja penulis pada produksi animasi serial televisi
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Proyek dimulai dari permintaan klien kepada UMN Pictures yang kemudian akan diproses oleh Andrew Willis selaku Producer UMN Pictures. Ketika sudah mendapatkan kesepakatan maka akan dimulai untuk produksi dengan mengarahkan Animation Supervisor untuk mulai produksi. Dari Animation Supervisor akan menugaskan 3D Animator termasuk penulis untuk mengerjakan *shot* animasi 3D. Pengerjaan *shot* menjalani 3 tahap utama yaitu, *layout*, *blocking*, dan *spline* serta *clean-up* sebelum diberikan ke tim *render*. Setiap tahapan akan dievaluasi dan diberi revisi secara langsung oleh Animation Supervisor atau Lead Animator jika

Animation Supervisor berhalangan. Proses pengumpulan dan revisi akan terus berulang sampai ke *shot* final yang akan berlanjut ke tahap *render*.

Shot final akan ditunjukkan kepada Producer untuk pengecekan kualitas dan memastikan sudah sesuai dengan yang diminta oleh klien. Jikalau terdapat revisi dari Producer maka *shot* akan dikembalikan untuk direvisi sesuai dengan evaluasi yang diberikan. Hasil akhir yang sudah dibentuk menjadi episode utuh akan diberikan kepada klien sebagai hasil karya dari studio melalui Producer.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis yang merupakan 3D Animator mengerjakan *shot* animasi yang diberikan serta melewati tahap *layout*, *blocking*, *spline*, dan *clean-up*. Sebagai bagian dari Team 2, penulis memiliki tugas utama mengerjakan *shot* dari episode 2, 4, dan 6. Pembagian *shot* tersebut disampaikan pada *briefing* dan progresnya akan selalu diperiksa oleh Animation Supervisor.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Program magang di Multimedia Nusantara Polytechnic yang bekerja sama dengan UMN Pictures dimulai dari 21 Juli 2025 sampai 5 Desember 2025. Berikut merupakan rincian mengenai proyek yang dikerjakan oleh penulis selama menjalani program magang sebagai 3D Animator.

Tabel 3.1 Rincian *timeline* proyek dan kegiatan selama magang

No.	Tanggal	Proyek/Kegiatan	Keterangan
1.	21 Juli – 18 Agustus 2025	<i>Internship Training</i> dan <i>Program Set-up</i>	Mengikuti pemberian materi dasar berupa 12 <i>principles of animation</i> dan mengerjakan tugas yang diberikan. Penugasan

			dapat berupa pembuatan pose maupun animasi sesuai yang dibutuhkan.
2.	19 Agustus 2025	<i>Briefing</i> Episode 2 Animasi Serial Televisi	Pemberian konteks cerita dari episode 2 dan <i>style</i> animasi yang ingin dicapai. Mendapatkan pembagian <i>shot</i> untuk 3D Animator. <i>Breakdown</i> video <i>animatic</i> dari awal hingga akhir. Penjelasan mengenai konteks dan arahan gerakan yang diinginkan oleh Director. Melakukan <i>set-up</i> untuk persiapan <i>layout</i> .
3.	20 Agustus – 10 September 2025	Produksi Episode 2 Animasi Serial Televisi	Membuat <i>layout</i> , <i>blocking</i> , <i>spline</i> , dan <i>clean-up</i> serta revisi baik per <i>shot</i> maupun setelah <i>compile shot</i> dari episode 2.
4.	11 September 2025	<i>Briefing</i> Episode 4 Animasi Serial Televisi	Pemberian konteks cerita dari episode 4. Mendapatkan pembagian <i>shot</i> untuk 3D Animator. <i>Breakdown</i> video <i>animatic</i> dari awal hingga akhir. Penjelasan mengenai konteks dan arahan gerakan yang diinginkan oleh Director. Mulai untuk menyicil <i>layout</i> .

5.	12 September – 7 Oktober 2025	Produksi Episode 4 Animasi Serial Televisi	Membuat <i>layout</i> , <i>blocking</i> , <i>spline</i> , dan <i>clean-up</i> serta revisi baik per <i>shot</i> maupun setelah <i>compile shot</i> dari episode 4.
6.	8 Oktober 2025	<i>Briefing</i> Episode 6 Animasi Serial Televisi	Pemberian konteks cerita dari episode 2. Mendapatkan pembagian <i>shot</i> untuk 3D Animator. <i>Breakdown</i> video <i>animatic</i> dari awal hingga akhir. Penjelasan mengenai konteks dan arahan gerakan yang diinginkan oleh Director. Diskusi mengenai revisi <i>floorplan</i> dari <i>storyboard animatic</i> . Mulai untuk menyicil <i>layout</i> .
7.	9 Oktober – 31 Oktober 2025	Produksi Episode 6 Animasi Serial Televisi	Membuat <i>layout</i> , <i>blocking</i> , <i>spline</i> , dan <i>clean-up</i> serta revisi baik per <i>shot</i> maupun setelah <i>compile shot</i> dari episode 6.

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Semasa berjalannya program magang di Multimedia Nusantara Polytechnic yang bekerja sama dengan UMN Pictures, penulis melalui proses pelatihan hingga ikut bagian dalam produksi proyek klien. Dalam tahap pelatihan magang, diberikan tugas yang dapat membantu penulis dalam mendalami prinsip animasi dan mulai membiasakan diri dengan *workflow* produksi animasi 3D di dalam studio. Penulis diwajibkan untuk menggunakan Blender 4.5 sebagai *software* utama untuk

membuat animasi. Selain itu, selama produksi berlangsung penulis diberikan akses ke *timeline* produksi, *shot tracker*, dan *website* untuk absensi harian.

Pada proyek animasi serial televisi ini, penulis mendapatkan *Non Disclosure Agreement (NDA)* yang menyatakan bahwa penulis tidak diperbolehkan mempublikasikan informasi mengenai proyek tersebut. Penulis tidak dapat menuliskan judul, menunjukkan karakter, menunjukkan proses animasi, maupun menyebutkan nama karakter. Hal tersebut berlaku hingga animasi serial televisi tersebut dipublikasikan oleh klien. Oleh karena itu, penulis tidak dapat melampirkan secara langsung segala aspek atau pekerjaan dari proyek tersebut yang penulis lakukan.

1. Internship Training

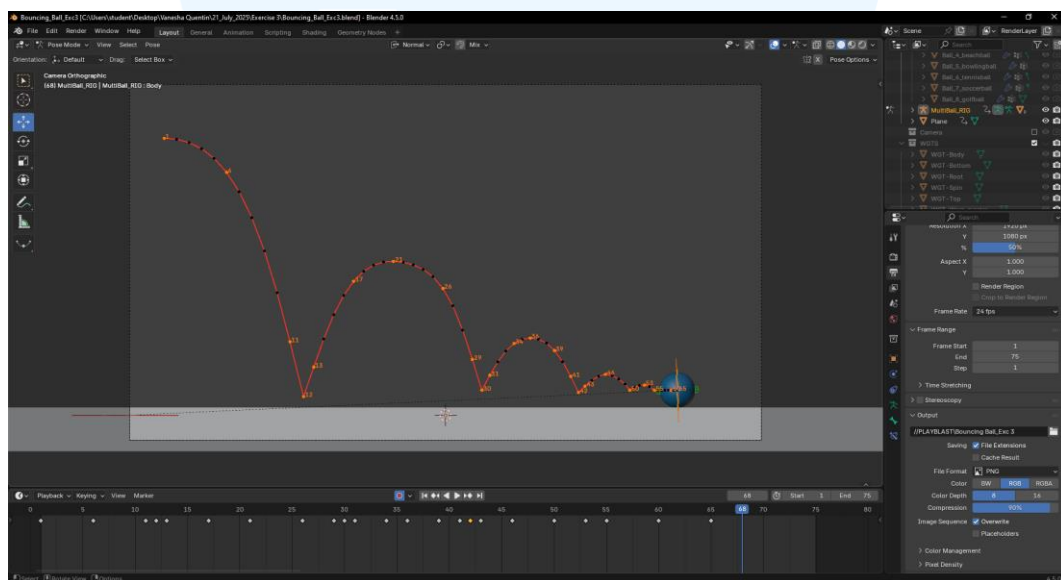
Masa pelatihan magang berlangsung selama kurang lebih 2 minggu sebelum memasuki proyek animasi serial televisi. Proses ini dimulai dengan pengenalan terhadap anggota UMN Pictures lainnya serta penanggung jawab baik untuk program magang maupun proyek yang dijalani. Penjelasan mengenai peran dan tugas yang akan dilakukan oleh 3D Animator serta ekspektasi yang diharapkan dari peserta magang. Peserta magang kemudian dibimbing dan diberikan tugas oleh Sesarini Hambali selaku Animation Supervisor dan Silviana Andry selaku Art Director.

A. Bouncing Ball

Pada hari pertama, penulis diberikan tugas pertama untuk membuat tiga jenis *bouncing ball*. Hal tersebut berupa bola biasa jatuh kebawah, bola bowling jatuh ke bawah, dan bola biasa memantul ke depan. Penugasan tersebut dilakukan untuk melihat dan menilai kemampuan yang dimiliki peserta magang saat itu. Dalam penugasan ini diterapkan sistem revisi dan di akhir penugasan dapat melihat seluruh progress dari percobaan pertama, revisi, dan hasil akhir. Selain itu, dalam prosesnya

peserta magang mendapatkan masukan dan saran yang dapat membantu untuk meningkatkan kualitas animasi yang dikerjakan.

Proses revisi pada penugasan tersebut dilakukan dengan adanya masukan dari Animation Supervisor yang cukup detail mengenai hal yang perlu diubah. Kemudian, penulis akan melakukan revisi terhadap pekerjaannya dan menyimpan *file* revisi tersebut dengan nama lain untuk menunjukkan progres pengerjaan. Selain itu, penulis juga perlu untuk *playblast* atau menyimpan hasil animasi menjadi video agar dapat dicek ulang oleh Animation Supervisor. Proses revisi akan terus berulang hingga hasil akhir yang disetujui oleh Animation Supervisor dan dikumpulkan baik hasil video maupun *file* Blender.



Gambar 3.1 Training animation Bouncing Ball
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Selain menggunakan bola biasa, pada hari-hari berikutnya, penugasan diberikan dengan bola yang memiliki ekor. Membuat animasi bola yang lompat naik tangga ditambah dengan gerakan ekornya. Hal tersebut merupakan implementasi dari materi pelatihan *follow through*. Pada pembuatan tugas tersebut, masukan juga didapatkan tidak hanya dari Animation Supervisor tetapi juga dari 3D Animator lainnya yang melakukan kunjungan ke ruang pelatihan. Masukan

tersebut bisa berupa cara membentuk *arc* yang bagus atau mengenai *timing*. Setelah melakukan revisi dan mendapatkan hasil final, penulis mengumpulkan hasil progres hingga final ke Drive untuk dijadikan bahan evaluasi dan diberikan kepada Producer serta Supervisor magang.

B. *Posing*

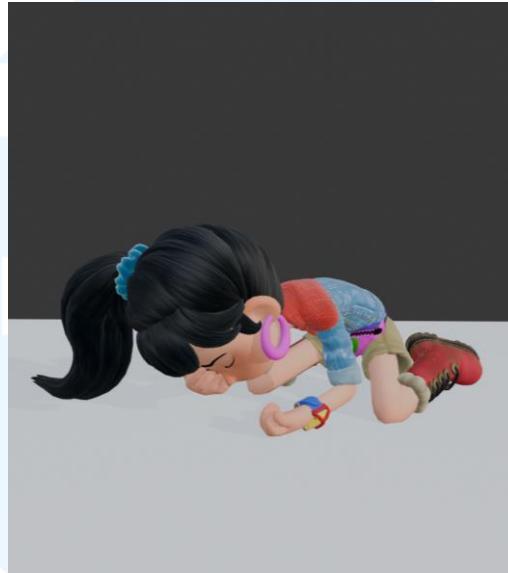


Gambar 3.2 *Training pose* senang, takut, dan marah
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Pada masa pelatihan tidak hanya melatih dari pembuatan animasi tetapi juga merancang pose. Dengan menggunakan karakter Ellie dari Blender yang merupakan aset *General Public License* (GPL), dapat bebas digunakan dan dipublikasikan. Penugasan tersebut berupa pembuatan pose sesuai dengan 4 emosi yang telah ditentukan sebelumnya yaitu, senang, takut, marah, dan sedih. Penulis dibebaskan untuk mencari dan memilih referensi pose yang ingin direplikasi dalam tugasnya. Sumber utama referensi dari penulis merupakan laman Pinterest serta untuk pose tangan terkadang dapat melihat melalui tangan dari penulis.

Penggunaan karakter Ellie tersebut merupakan awal dari peserta magang dalam menggerakkan karakter manusia secara utuh dengan *rig*. Dalam penugasan tersebut penulis mendapatkan banyak masukan, terutama dalam hal membuat pose karakter yang menarik dan cara untuk mendorong pose lebih dinamis. Salah satunya

dengan penggunaan *contrapposto* yang merupakan karakter yang menumpu berat badan pada salah satu kaki, membuat bahu dan pinggang miring ke arah berat (Garcia, 2011).



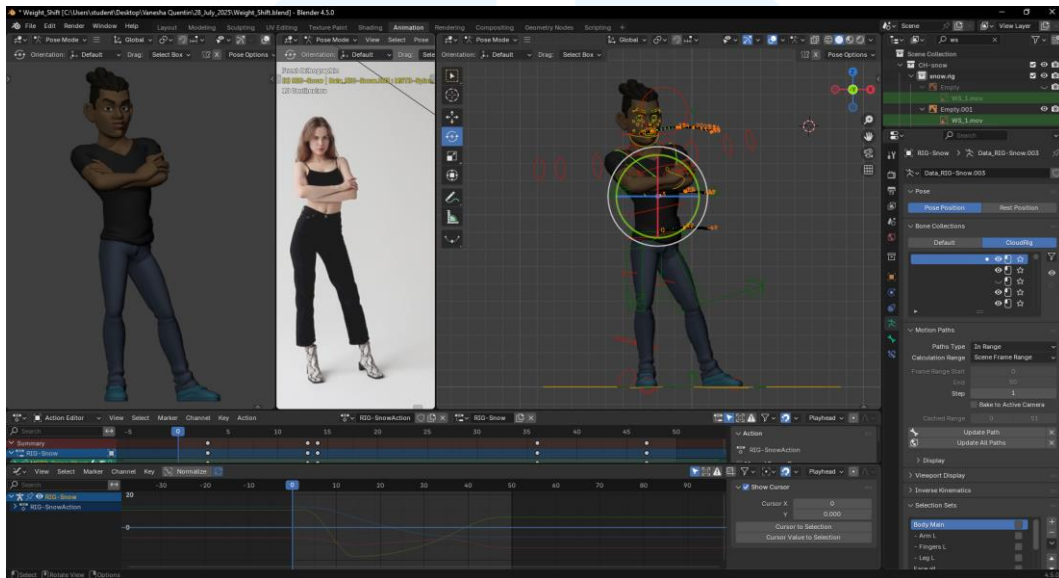
Gambar 3.3 *Training pose* sedih
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Latihan penugasan membentuk pose tersebut tidak hanya berhenti dengan penggunaan karakter Ellie tetapi juga menggunakan karakter yang digunakan pada proyek animasi serial televisi. Hal tersebut dilakukan agar Animator dapat membiasakan diri dengan bentuk karakter serta rig yang nantinya akan digunakan. Terdapat 5 karakter pada proyek tersebut yang digunakan untuk latihan pose dan setelah masa pelatihan magang digunakan untuk membuat animasi serial televisi.

C. *Weight Shift*

Setelah menggunakan karakter Ellie untuk membuat pose tubuh manusia secara utuh, selanjutnya terdapat penggunaan karakter Snow untuk menganimasikan seluruh tubuh manusia. Karakter Snow sama seperti karakter Ellie berasal dari Blender dan merupakan aset *General Public License* (GPL) yang dapat bebas digunakan. Pada penugasan ini, penulis mendapatkan video referensi *weight shift* seorang wanita yang dijadikan referensi utama dalam pembuatan animasi *weight*

shift karakter Snow. *Weight Shift* merupakan ketika *center of gravity* (COG) berada di posisi yang membuat salah satu kaki menopang berat lebih banyak dari pada kaki satunya (Garcia, 2011). *Center of gravity* (COG) sendiri merupakan posisi rata-rata distribusi berat suatu objek (Garcia, 2011).



Gambar 3.4 Training animation weight shift
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Proses pengerjaan oleh penulis dimulai dengan membuat *key pose* untuk awal dan akhir, dengan *deadline* 1 hari jam kerja. Dikarenakan ada perpindahan berat badan dari kanan ke kiri karakter maka, tumpuannya juga akan ikut berubah. Pose awal, berat badan bertumpu pada kaki kanan dan pose akhir berat bertumpu pada kaki kiri. Setelah merancang *key pose* awal dan akhir, dilanjutkan dengan membuat *in-between breakdown*. Gerakan pada *in-between* diberikan *drag* atau *delay* untuk memberikan kesan yang lebih organic dan tidak monoton. Selain itu, *center of gravity* (COG) dari karakter juga di turunkan di *breakdown* agar dapat membentuk *arc*. Proses pembuatan animasi ini melewati beberapa kali asistensi dan revisi hingga mendapatkan hasil final *weight shift* yang serupa dengan referensi.

2. Produksi Animasi Serial Televisi

Produksi animasi serial televisi untuk episode 2, 4, dan 6 yang merupakan bagian penulis dikerjakan mulai tanggal 19 Agustus 2025 sampai 31 Oktober 2025. Pada produksi tersebut, terdapat 5 karakter utama yang tidak dapat disebutkan namanya tetapi memiliki peran sebagai ayah, ibu, kakak, adik, dan kucing. Animasi serial televisi ini merupakan cerita dinamika antar karakter-karakter tersebut. Proses produksi tersebut terdiri dari tahapan *briefing*, *layout*, *blocking*, *spline*, dan *clean-up*. Setiap tahapan akan melewati pengecekan oleh Animation Supervisor dan jika ada revisi dikerjakan lalu dicek kembali hingga hasil final yang diterima.

A. Briefing

Setiap episode dimulai dari *briefing* bersama Director dan Animation Supervisor. Pada tahap ini dijelaskan secara mendetail setiap *shot* mengenai konteks dan visual yang ingin dicapai di dalam *shot* tersebut. Selain itu, Animator diberikan kebebasan untuk bertanya serta memberikan saran terhadap *shot* yang dikerjakannya maupun secara keseluruhan. Setelah melakukan *briefing* bersama, dilanjutkan dengan persiapan untuk tahap *layout*. Persiapan ini penulis lakukan dengan mengecek daftar *shot* yang didapatkan, menonton ulang *storyboard animatic*, merancang penempatan kamera dan gerakan yang ingin dianimasikan secara garis besar.

B. Layout

Menurut Maclean (2011), *layout* merupakan perpaduan antar narasi dengan komposisi, seni dalam menempatkan gambar-gambar yang bergerak dalam bingkai agar dapat dilihat secara langsung. Kemudian, tahap *layout* dimulai dengan mengambil *master shot* yang telah dibuatkan oleh Lead Animator. *Master shot* ini merupakan tatanan dasar *setting* dan karakter untuk setiap *scene*. Penulis harus mengatur kembali semua aspek di dalam *file* tersebut sesuai dengan *shot* yang didapatkan. Dalam proses *layout*, penulis perlu untuk memposisikan kamera, menggerakkan karakter ke pose utama, dan melakukan pengecekan *setting*. Selain

itu, memastikan juga format penamaan *file* dan penyimpanan yang sesuai agar mudah untuk dicek oleh Animation Supervisor.

C. *Blocking*

Blocking merupakan strategi penempatan, gerakan, dan interaksi dari karakter di dalam suatu adegan (Wachirabunjong, 2023). Setelah melalui tahap *layout*, penulis berlanjut ke tahap *blocking*. Pada tahapan tersebut, penulis akan mulai membuat animasi karakter yang menjadi dasar dari *shot* tersebut. Hal tersebut dilakukan dengan membuat *key poses* dari awal *shot* hingga akhir. Secara pribadi, penulis memperlakukan tahapan *blocking* tersebut untuk mendekati hasil *shot* pada tahapan *spline*. Penulis membuat *key poses* dan menambahkan *ease* serta *in-between breakdown* dari karakter. Hal ini dilakukan untuk memberikan gambaran besar akan hasil akhir dari *shot* yang dikerjakan dan mempercepat proses *spline*.

D. *Spline*

Spline merupakan proses penambahan nilai *in-between* di antara dua *keyframe* secara otomatis dari komputer (Animschool). Dengan hasil *shot* dari tahap *blocking* yang cukup mendekati final, tahapan *spline* dilakukan dengan memberikan beberapa tambahan dan perbaikan pada *shot* tersebut. Penulis pada tahap ini memberikan *drag* atau *delay* pada beberapa bagian tubuh karakter agar tidak bergerak secara monoton. Hal tersebut dilakukan dengan menggeser *keyframe* atau dengan mengatur *graph editor*. Selain itu, setiap rambut panjang akan dianimasikan dan sesuai dengan prinsip *follow through*. Terakhir, akan ditambahkan *lipsync* jika terdapat dialog di dalam *shot* tersebut.

E. *Clean-up*

Clean-up dalam animasi merupakan proses mengubah sketsa kasar menjadi halus, detail, dan profesional (Animation Club School). Tahap terakhir sebelum memberikan *shot* kepada tim *render* merupakan tahapan *clean-up*. Pada tahap ini, penulis akan mengecek setiap *shot* kembali untuk melihat apakah pada animasi

karakter terdapat bagian yang tembus atau melayang. Setelah itu, *file* Blender akan dirapikan agar dapat diberikan ke tim *render* langsung untuk diproses *lighting* dan *render* akhirnya.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dalam melaksanakan proses magang di Multimedia Nusantara Polytechnic bekerja sama dengan Universitas Multimedia Nusantara Pictures, penulis menemukan beberapa kendala baik secara internal maupun external yang mempersulit proses bekerja. Kendala yang dialami tersebut diantaranya sebagai berikut:

- 1) Penulis perlu waktu untuk menyesuaikan diri dengan standar kualitas dan kecepatan produksi

Kendala tersebut banyak dihadapi oleh penulis pada masa pelatihan magang dan produksi. Terkadang penulis memakan waktu lama dalam mencari atau membuat referensi untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Kurangnya pengalaman dalam menggunakan aplikasi Blender untuk membuat animasi juga menjadi salah satu penghalang penulis untuk bekerja secara cepat dan efisien. Penulis memakan waktu untuk terbiasa menggunakan setiap *rig* tokoh dan membuat pose yang menarik sesuai dengan karakteristik tokoh. Selain itu, penulis juga masih cukup sering mendapatkan revisi baik yang besar maupun minor.

- 2) *Storyboard Animatic* kurang memberikan informasi

Dalam produksi ini, pembuatan animasi 3D sangat bergantung pada *storyboard animatic* dan *voice over*. Meskipun *storyboard animatic* yang diberikan sudah cukup baik secara keseluruhan tetapi, terkadang masih ada beberapa bagian yang cukup membingungkan. Hal tersebut membuat penulis perlu menyesuaikan kembali atau merubah sepenuhnya pose agar dapat *continuity* dengan *shot* lainnya.

- 3) Pembaruan atau revisi *rig* di tengah produksi

Selama proses produksi, beberapa kali *rig* yang digunakan perlu untuk diperbarui atau mendapatkan revisi. Hal tersebut membuat penulis dan *animator* lainnya harus melakukan *refresh* atau memasukan kembali aset yang baru diperbarui *rig*-nya. Terdapat juga kondisi yang memerlukan adanya penambahan kontrol *rig*, membuat *animator* harus merapikan atau membuat animasi ulang dari awal. Kendala ini banyak ditemukan pada awal produksi karena harus menyesuaikan kebutuhan dan revisi dari berbagai pihak serta masih tahap awal percobaan penggunaan *rig*.

4) Masalah teknis koneksi internet pada komputer

Pada proses produksi untuk episode 4 dari animasi serial televisi, komputer yang digunakan oleh penulis mengalami masalah koneksi internet. Masalah tersebut dimulai pada tanggal 24 September 2025 ketika penulis sedang di masa pengerjaan *blocking* episode 4. Pada sorenya koneksi internet pada komputer penulis terputus dan setelah mencoba berbagai hal seperti, melepas pasang kabel LAN atau melakukan *restart* pada komputer tetap tidak terhubung. Dengan tidak terhubungnya komputer dengan internet, penulis tidak dapat mengerjakan maupun mengumpulkan hasil pekerjaannya. Kemudian pada hari-hari berikutnya, internet pada komputer kembali terhubung dan terputus beberapa kali. Hal tersebut mendorong penulis untuk harus berpindah komputer lain beberapa kali dan menghambat progres penulis sehingga beberapa *shot* yang ditugaskan kepada penulis terlambat dikumpulkan.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

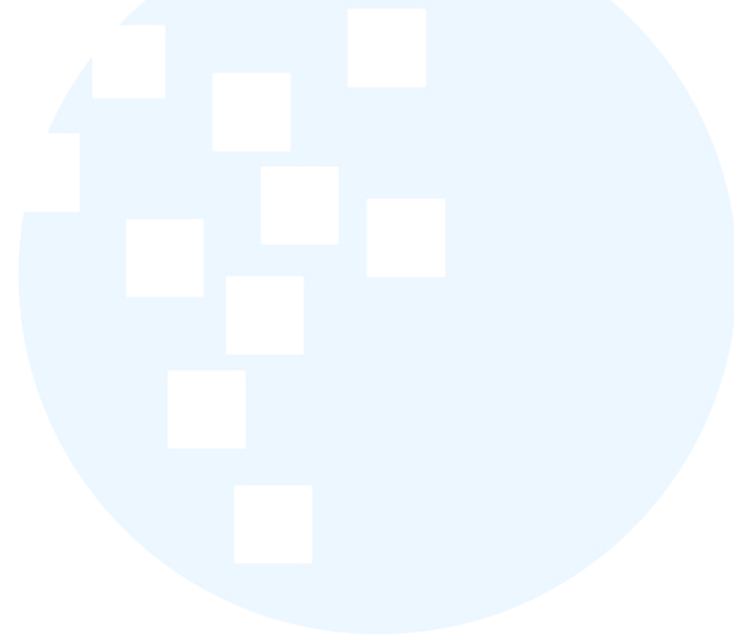
Melalui kendala yang dialami oleh penulis, ditemukan beberapa solusi untuk kendala-kendala tersebut, sebagai berikut:

- 1) Penulis melakukan latihan secara mandiri di luar jam kerja untuk membuat pose agar dapat mempercepat proses produksi nantinya karena sudah lebih terbiasa dalam menggerakkan tokoh sesuai keinginan. Selain itu, penulis juga

lebih banyak melihat referensi serta menonton animasi untuk menjadi contoh gerakan atau pose yang baik dan menarik.

- 2) Meningkatkan kualitas *shot* yang dikerjakan secara bertahap, mengutamakan selesainya *shot* sesuai *deadline*. Ketika sudah mulai terbiasa dengan *pipeline* produksi, mulai menaikkan kualitas pekerjaan. Seperti pada pengerjaan episode 2, *shot* yang dikerjakan oleh penulis masih banyak yang memiliki jeda diam cukup panjang. Sedangkan, pada pengerjaan episode 4 lebih halus dan gerakan lebih banyak serta terdapat penekanan pada dialog.
- 3) Masalah dengan *storyboard animatic* dapat diselesaikan dengan bertanya dan berdiskusi dengan Director serta Animation Supervisor. Terkadang hal ini dapat diselesaikan dengan hanya bertanya melalui pesan di aplikasi Discord. Terdapat waktu lain yang memerlukan Director dan Animation Supervisor untuk berdiskusi dan membuat *floorplan* ulang. Pada akhirnya, kendala ini dapat diselesaikan dengan komunikasi yang baik.
- 4) Pada kendala pembaruan *rig* di tengah produksi, solusi yang dapat diaplikasikan adalah pengecekan *rig* ketika masih di tahap awal seperti pada *layout*. Sehingga, *rig* tokoh dapat segera diperbaiki dan diperbarui secepatnya oleh *modeler*. Selain itu, secara pribadi, penulis menyampaikan kendala tersebut kepada Creative Produser ketika melakukan evaluasi.
- 5) Masalah teknis koneksi internet pada komputer dilaporkan kepada pengurus laboratorium dan dipanggilkan petugas IT untuk mengecek. Setelah dilakukan pengecekan dan ditemukan masalahnya, segera dicari solusinya. Dalam kasus ini *receptor* untuk LAN pada komputernya rusak maka, dari pihak UMN dan MNP yang menyediakan laboratorium dan komputer untuk peserta magang, memesan bagian baru untuk menggantikan yang rusak. Tetapi, hal ini diperlukan untuk menunggu beberapa hari proses pengiriman.
- 6) Menggunakan komputer lain selama proses perbaikan dan menunggu datangnya bagian yang baru dibeli untuk menggantikan yang rusak.

Dikarenakan menggunakan komputer lain, terdapat berbagai faktor seperti spesifikasi komputer yang kurang dan harus *log-in* ulang yang memperlambat proses pengerjaan. Oleh karena itu, penulis harus mengerjakan lebih cepat tugas yang diberikan agar dapat mengumpulkan sesuai dengan *deadline*.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA