

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

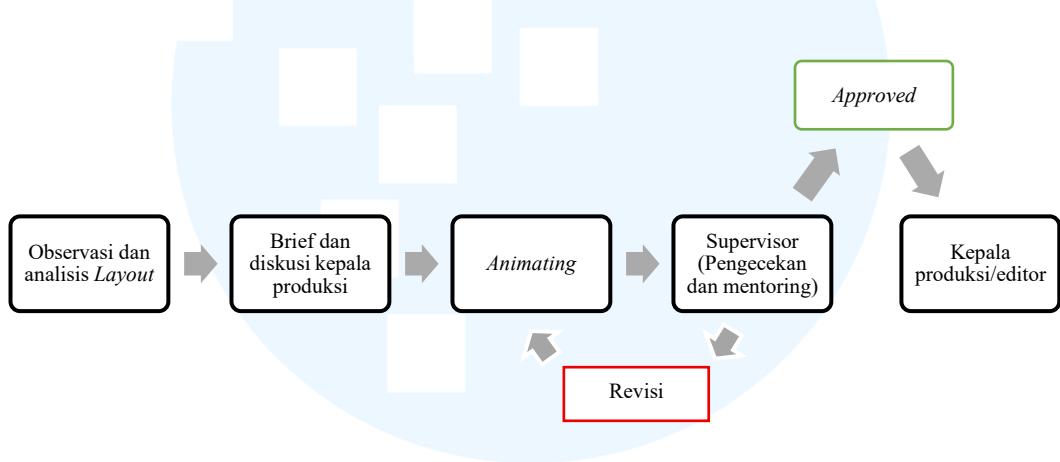
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam *pipeline* penggerjaan animasi 3D, *animate* atau menganimasikan merupakan bagian dari tahapan produksi. Menurut Al Farabi et al. (2022), menganimasikan serupa dengan memberikan nyawa, karakter yang eksis di animasi perlu bergerak, bertindak, dan berperilaku seolah-olah ia mahluk hidup. Karena itu, dalam *pipeline* animasi 3D, terdapat divisi *animate* untuk animator. Animator adalah sebutan atau istilah bagi orang-orang yang fokus berperan dalam menganimasikan atau menggerakan karakter berupa mahluk hidup dan obyek yang perlu bergerak di animasi. Untuk animasi 3D, para animator menggerakan *rig* karakter atau aset beraksi di satu posisi hingga perlu bergerak ke posisi lainnya.

Selama pelaksanaan magang di Stormy Studio, penulis bertugas sebagai *3D animator* yang menganimasikan karakter serta aset yang bermain di animasi IP studio *Minia Tura: Lagu Anak*. Meskipun proyek animasi *Minia Tura: Lagu Anak* memiliki beberapa segmen animasi yang masing-masingnya memiliki format yang berbeda, alur kerja *animate* untuk seluruhnya sama. Sebelum memulai *animate*, penulis menerima kabar adanya pembagian tugas dan file *layout* yang sudah dibuat *layout artist* yang juga merupakan kepala produksi. Lalu, ketika penulis sudah dalam proses pertengahan pengamatan *layout*, kepala produksi mengadakan *brief* dengan penulis. Terkadang jika tidak ada *brief* atau arahan dari kepala produksi dan penulis tidak paham terhadap konteks yang ingin disampaikan dalam animasi, penulis mendatangi dan meminta sedikit arahan dari kepala produksi.

Setelah memperoleh persepsi dari *layout*, penulis mulai melakukan proses *animating*. Koordinasi penggerjaan *animate* ditanggung oleh rekan-rekan *3D animator* sebab tiadanya supervisor khusus divisi *animate*. Meskipun begitu, rekan-rekan *3D animator* tetap bergerak selayaknya supervisor, sehingga mereka

sepenuhnya bertanggung jawab dalam pengecekan, revisi, dan mentoring *animate*. Dan jika terdapat kendala teknis dalam menggunakan *rig*, penulis dan rekan-rekan kerja akan melaporkan dan meminta perbaikan kepada modeller, karena modeller dalam Stormy Studio juga mengembangkan *jobdesk rigging* selama studio belum menemukan spesialis rigger. Ketika tugas penulis sudah mendapatkan *approval*, animasi akan di-*compose*, di-*edit*, dan dipublikasikan oleh kepala produksi yang juga merupakan *editor* dalam produksi.



Gambar 3.1. Bagan alur kerja. Sumber: Observasi Penulis (2025).

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Selama kurang lebih 4 bulan atau 640 jam pelaksanaan magang di Stormy Studio, penulis telah mengerjakan proyek *Minia Tura: Lagu Anak* yang dipublikasikan di *platform* media sosial dengan *channel* yang bernama *Minia Tura – Lagu Anak*. Penulis mulai terlibat dalam proyek tersebut sejak tanggal 15 Juli 2025 hingga 28 Oktober 2025.

Daftar proyek dan waktu penggerjaan proyek yang telah dikerjakan dijabarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1. Daftar Proyek dan Waktu Penggerjaan.

No.	PROYEK	WAKTU
1.	Sesi ke 1 training Minia Tura: Gunung Pink.	8 – 11 Juli 2025
2.	Sesi ke 2 training Minia Tura: Karakter manusia (Ep. Emosi Takut: Seq. 04).	11, 14 – 15 Juli 2025
3.	Minia Tura - Lagu Anak: Aku Seorang Kapiten (Seq. 18)	15 – 18 & 21 – 23 Juli 2025
4.	Minia Tura: <i>Affiliate TikTok</i> (Seq. Insert 2)	18, 21 – 22 Juli 2025
5.	Minia Tura: Tiga Babi Kecil (Seq. 01)	22 – 25 Juli 2025
6.	Minia Tura: Balonku (Seq. 18)	25 – 29 Juli 2025
7.	Minia Tura: Dua Mata Saya (Seq. 19)	29 – 30 Juli 2025
8.	Minia Tura: Topi Saya Bundar (Seq. 10a)	31 Juli, 1 – 4 Agustus 2025
9.	Minia Tura: Tekotek (Seq. 01 & 16)	4 – 6 Agustus 2025
10.	Minia Tura: Bangau (Blocking) (Seq. 05)	7 Agustus 2025
11.	Minia Tura: Donatku (Seq. 18)	11 – 12, & 22 Agustus 2025
12.	Loop kelinci bersorak untuk Minia Tura: Hari Kemerdekaan Indonesia 17 Agustus 1945.	12 – 13 Agustus 2025
13.	Minia Tura: Bintang Kecil (Seq. 07 & 12)	12 – 15, 18 – 21, & 26 Agustus 2025
14.	Minia Tura: Sabang Sampai Merauke (Seq. 02)	22, & 25 – 29 Agustus 2025
15.	Minia Tura: Aku Anak Sehat (Seq. 02)	1 – 4 September 2025
16.	Minia Tura: Menanam Jagung (Seq. 02 & 03)	8 – 12 September 2025
17.	Minia Tura: Pelangi (Seq. 01)	15 September 2025
18.	Minia Tura: <i>Birthday Party</i> (Sept.) (Seq. 00, 01, 03).	15 – 19 & 22 – 23 September 2025

19.	Minia Tura: Tik Tik Bunyi Hujan (Seq. 04 & 05)	23 – 25 September 2025
20.	Minia Tura: Kemarin Paman Datang (Seq. 3a & 3b)	25 – 26 & 29 – 30 September 2025
21.	Minia Tura: Becak (Seq. 05 & 07)	1 – 3, & 6 – 9 Oktober 2025
22.	Minia Tura: Potong Bebek Angsa (Seq. 07, 08, 09, 13).	6 – 10, & 13 – 14 Oktober 2025
23.	Minia Tura: A Ram Sam Sam (Seq. 04 & 07).	15 – 17 Oktober 2025
24.	Minia Tura: Cicak di Dinding (Seq. 01, 09, 12, 15).	20 – 24, 27 – 28 Oktober 2025

Penulis terlibat dalam penggerjaan *animate* sebanyak 22 proyek, dan seluruh proyeknya merupakan proyek *Minia Tura: Lagu Anak*. Penulis mengerjakan beberapa segmen proyek *Minia Tura: Lagu Anak*, diantaranya adalah video musik lagu anak, *affiliate marketing*, dan *birthday party*. Sebagian besarnya, penulis mengerjakan segmen video musik. Khusus untuk proyek *Minia Tura: Lagu Anak*, kepala produksi membagikan tugas *animate* untuk para *3D Animator* termasuk penulis dalam bentuk *sequence* (satu *file* terdiri dari banyak *shot*) demi mengejar kuantitas konten animasi dan jadwal tayang. Jumlah *shot* dari masing-masing *sequence* berbeda-beda, dari 2 *shot* hingga dapat 6-7 *shot*.

Berdasarkan tabel berikut, terlihat ada beberapa tugas yang diberikan di pertengahan waktu penggerjaan proyek lain. Durasi waktu yang dibutuhkan penulis juga terlihat tergolong lama daripada yang semestinya, di mana *3D Animator* di Stormy Studio dapat menyelesaikan pekerjaan animasi *Minia Tura: Lagu Anak* hanya membutuhkan waktu 1-3 hari termasuk revisi untuk setiap minggunya, sedangkan penulis dapat memerlukan waktu 3-7 hari untuk menyelesaikan. Dan penulis juga memerlukan adaptasi yang sangat lama dalam memberikan hasil *animate* yang mendekati kualitas animasi milik studio. Hal-hal tersebut menjadi

faktor sebab penulis tidak memiliki kesempatan untuk dapat menggarap proyek selain *Minia Tura: Lagu Anak* selayaknya standar pekerja Stormy Studio.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

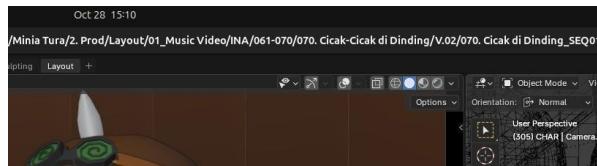
Minia Tura: Lagu Anak – Video Musik (Tugas Utama)

Proyek *Minia Tura: Lagu Anak* segmen video musik merupakan segmen yang terdiri dari video musik berisi lagu-lagu anak, baik lagu nasional maupun internasional. Di dalam video musiknya, seorang anak laki-laki dan kawan-kawannya menggiring lagunya melalui akting dan menarikan lagunya. Seluruh penggerjaan *animate* proyek tersebut dilakukan hanya dengan *software Blender* yang menyediakan *toolbar* dasar yang diperlukan untuk animate seperti *rig properties*, *timeslider*, dan *graph editor*. Dalam penggerjaannya, penulis menggunakan langkah-langkah dasar dan menerapkan 12 prinsip dasar animasi untuk *animate* 3D.

Gaya animasi yang diaplikasikan untuk proyek *Minia Tura: Lagu Anak* adalah gaya *semi snappy*, di mana gerakan animasinya terlihat lembut tetapi kuat. Untuk mewujudkan hal itu, studio memiliki teknis artistik tersendiri, sedangkan tahapan kerja dasar *animate* masih tetap menggunakan alur standar. Untuk menjelaskan alur tahapan penggerjaan *animate* 3D proyek *Minia Tura: Lagu Anak* secara rinci, penulis akan menggunakan salah satu *sequence* yakni *sequence* pertama dari episode *Cicak di Dinding* dari proyek *Minia Tura: Lagu Anak* sebagai perwakilan dari seluruh episode serta tugas tambahan yang telah dikerjakan penulis. Alur tahapan penggerjaan *animate* 3D proyek *Minia Tura: Lagu Anak* diantaranya yakni:

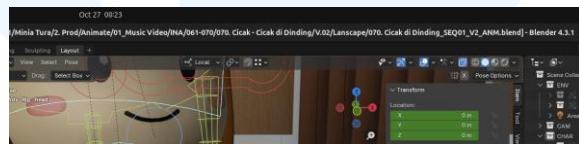
1. Memahami konteks adegan dan perencanaan aksi

Penulis memulai dengan melihat *sequence* mana saja yang didapatkan. Kemudian, penulis akan melihat nomor yang dipasang pada penamaan setiap episode di *Google Sheet Tracker* untuk menemukan folder dan file *layout*. Kemudian penulis membuka folder proyek dan mencari file *layout* yang dituju di *server* milik studio.



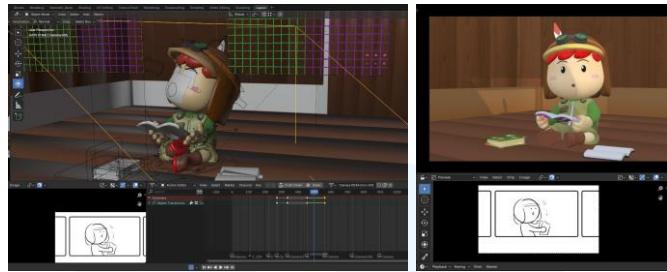
Gambar 3.2. Directory file layout ep. Cicak di Dinding. Sumber: Penulis (2025).

Penulis mengamati komposisi yang berisi posisi karakter, *environment*, dan kamera dalam suatu adegan atau *sequence* yang sudah diatur dan ditata menjadi *layout*, sehingga *layout* itu sendiri sebenarnya sudah dapat dikatakan sebagai hasil *staging*. Terkadang terdapat *storyboard* yang muncul sebagai acuan bagi penulis. Penulis juga mendengarkan audio berupa dialog dan lagu untuk memahami konteks akan suasana dan pesan dalam adegan yang akan dikerjakan. Kemudian, penulis *Save As* file *layout* sebagai file *animate* baru di folder *animate*.



Gambar 3.3. Directory file animate. ep. Cicak di Dinding. Sumber: Penulis (2025).

Lalu, animator akan membayangkan aksi seperti apa yang perlu dibuat. Penulis biasanya perlu mencari beberapa referensi untuk ide pose, gestur, dan gerakan yang sesuai dan *appealing*. Penulis diberi kebebasan dalam menentukan aksi karakternya selama masih relevan dengan konteks lagu, irama lagu, suasana, dialog karakter, dan pesan yang ingin disampaikan. Dalam *sequence* ini, dapat dinilai dari setiap *shot*-nya yang saling beruntun membawa konteks bahwa Tura sedang membaca buku, lalu menengok (seperti yang divisualisasikan dari *storyboard*) karena terkejut. Dan karena itu, penulis berencana membuat gerakan Tura asyik membaca buku, terkejut, dan menengok ke kanan dan kiri untuk mencari asal suara cicak yang sebelumnya berbunyi.



Gambar 3.4. Viewport file layout beserta storyboard ep. Cicak di Dinding.

Sumber: Penulis (2025).

Dan jika penulis menilai gerakan karakter dapat perlu menggunakan ulang gerakan yang sudah pernah dibuat, penulis biasanya melakukan *append* dan *copy-paste* gerakan dari beberapa sekvensi proyek lama yang tersedia di folder *library*. Biasanya penulis menggunakan gerakan ulang (*cycle*) untuk berjalan, berlari, gerakan pembukaan, dan gerakan menari. Hal ini dinilai efektif dan mengejar efisiensi penggerjaan *animate*, namun penulis butuh waktu cukup lama untuk memahaminya. Seperti dalam *sequence* tersebut, dibutuhkan gerakan animasi *cycle* cicak berjalan merayap untuk salah satu *shot*-nya. Namun, penulis menemukan bahwa ternyata studio sendiri sudah pernah membuat *cycle* cicak berjalan merayap sehingga penulis tinggal mengaplikasikan dan menyesuaikannya.



Gambar 3.6. Shot ke 4 dari sequence ke 01 ep. Cicak di Dinding. Sumber: Penulis (2025).

2. *Blocking (and Parent Constraint)*

Tahap *blocking* adalah tahapan di mana animator membuat pose-pose utama, *keyframe*, dan menentukan *timing-spacing*. *Blocking* dapat disebut proses animator membuat gambaran kasar. Penulis menggunakan tipe *pose-to-pose* dengan teknik *timing* animasi milik studio demi memiliki *strong poses* dan mewujudkan gaya animasi *semi snappy*.



Gambar 3.7. Viewport dopesheet berisi keyframes versi blocking di file animate ep. Cicak di Dinding. Sumber: Penulis (2025).

Dan jika terdapat adegan karakter berinteraksi dengan benda, penulis mengaplikasikan *parent constrain* dengan tips dan metode yang diajarkan pekerja studio. Penulis dapat menggunakan *add-on parent* dan dapat menggunakan *rig FK (Forward Kinetics)* di pertengahan *rig IK (Inverse Kinematics)*. Namun, hal ini diterapkan sebelum akhirnya memulai *blocking*, karena benda yang di-*parent* sudah harus menempel dengan karakter.

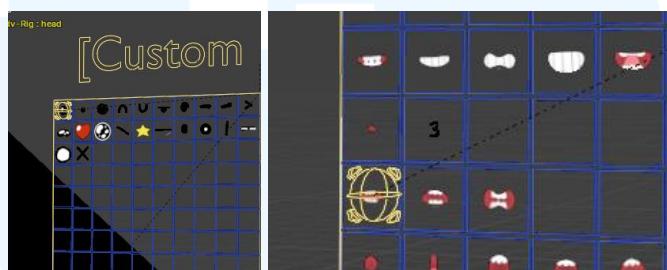
3. *Anticipation, Breakdown, Overshoot, and Moving Holds*

Usai penulis puas dengan pose-pose utama dan *timing-spacing* yang telah dibuat, penulis mulai membuat pose antisipasi, *breakdown*, *overshoot*, dan *moving holds*, baik di pertengahan dan di *keyframes* itu sendiri. Dan untuk membuatnya, penulis menerapkan *squash & stretch*. Penulis juga menggunakan beberapa shortcut *Blender* untuk memudahkan pembuatannya.

Di tahap ini, penulis juga menyesuaikan kembali *timing-spacing*, dan bahkan menambahkan *exaggeration* untuk menguatkan tekanan gerakan. Penulis dapat melakukannya dengan menggeser *keyframes* maupun memainkan *graph editor* untuk *resize keyframes* dan mengubah *slow in & slow out* animasinya.

4. *Detailing and Refinement (Expression, Eyedart, Lipsync, Follow-through, and Overlapping)*

Di tahap ini, penulis bebas membuat dan menambahkan detail dengan menambahkan *follow through*, menerapkan *overlapping*, dan membuat ekspresi, *eyedart*, dan *lipsync*. *Follow through* diterapkan pada bagian-bagian detail seperti bulu topi Tura, daun topi Tura, dsb. *Overlapping* dibuat dengan membedakan timing beberapa bagian atribut karakternya.



Gambar 3.8. Rig sheet bentuk mata dan mulut. Sumber: Penulis (2025).

Setiap aset karakter diberikan variasi ekspresi dan *eyedart*, tetapi *lipsync* biasanya hanya diberikan kepada karakter gunung (*host* dan penyanyi) dan karakter lainnya yang harus bernyanyi. Karakter Tura dan kawan-kawannya tidak diberi *lipsync* kecuali jika ada adegan di mana audio nyanyian yang memberikan kesan bahwa Tura dan kawan-kawannya mengajak *sing-along*. Lalu terkadang ketika sudah di tahap ini, penulis biasanya masih memperbaiki *timing-spacing* dan tekanan gerakan karakter,



Gambar 3.9. Viewport dopesheet berisi keyframes versi final di file animate ep.

Cicak di Dinding. Sumber: Penulis (2025).

5. *Render & Approval*

Ketika sudah puas dengan hasil animasinya, penulis melakukan rendering dengan mode *material preview* dan mematikan mode *simplicity*. Namun terkadang setelah *render*, penulis menemukan adanya kekurangan dan kesalahan sehingga perlu memperbaiki sebelum me-*render* lagi. Hasil *render* atau *playblast* juga ditempatkan di *file directory* yang berbeda, jadi *supervisor animate* hanya perlu mengecek dengan membuka folder *render*. Jika hasil animasi penulis tidak di *approve*, akan muncul status ‘*revise*’ di *tracker spreadsheet*, dan penulis akan melakukan revisi hingga *supervisor* mengubah statusnya menjadi ‘*approved*’.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Bagian ini berisi kendala dan kesulitan yang ditemukan penulis selama proses kerja magang. Kendala dan kesulitan yang dialami penulis diantaranya ada yang disebabkan kendala sumber daya, sistem operasional perusahaan, dan sebagian besarnya dikarenakan penulis sendiri. Kendala-kendala tersebut diantaranya adalah;

1. **Masalah sumber daya manusia di perusahaan:** Tidak ada seorang supervisor animator sehingga para pekerja animator juga harus saling *supervise* penggerjaan *animate*, dan ketiadaan supervisor menyebabkan pemberian pembelajaran dan tips yang tidak maksimal untuk penulis. Selain itu, perusahaan tidak memiliki spesialis atau rigger level senior sehingga *modeller* dalam perusahaan juga harus mempelajari dan mengembangkan pekerjaan *rigging*. Karena itu, terkadang ada masa di mana *rig* tidak bisa digunakan sehingga dilakukan perubahan kamera dan kurangnya kualitas gerakan animasi.
2. **Masalah koordinasi dan komunikasi:** Terkadang ada ketimpangan koordinasi dikarenakan kurangnya komunikasi, namun ini jarang terjadi.

3. **Masalah kinerja penulis:** Penulis membutuhkan waktu yang sangat lama dalam mengerjakan *animate* dan memiliki keterampilan yang kurang baik.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Bagian ini berisi analisis dan solusi atas kendala yang ditemukan penulis selama proses kerja magang. Solusi dapat berupa:

1. Perusahaan perlu membuka lowongan untuk supervisor animator dan rigger (tidak hanya untuk perusahaan, tetapi juga sebagai mentor/pengajar untuk peserta magang). Dan diperlukan penyebaran luas untuk informasi terbukanya lowongan.
2. Diperlukan komunikasi dan koordinasi yang lebih komunikatif.
3. Mempercepat penggeraan dengan sedikit metode *straight-ahead* di mana setiap aksi sudah diberikan *blocking*, penulis langsung memberikan *breakdown*. Dan penulis perlu lebih aktif bertanya-tanya, bereksplorasi, dan lebih aktif belajar dan latihan *animate* untuk berbagai figur (tidak hanya *humanoid*).

