



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Dalam sub bab ini, penulis akan menjelaskan kedudukan penulis dan proses alur koordinasi yang telah dialami selama menjalani magang di Nextframe Digital Studio.

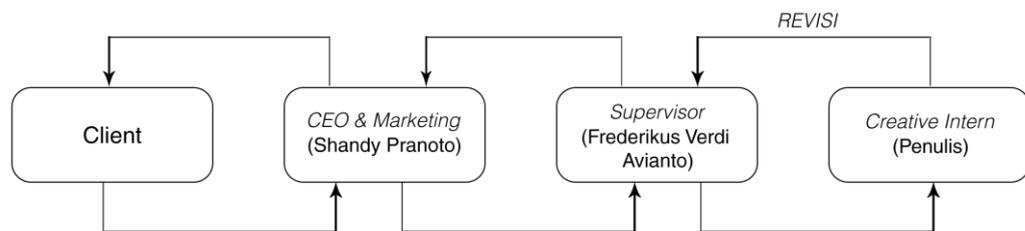
1. Kedudukan

Penulis diberikan tanggung jawab saat ditempatkan dalam bagian divisi kreatif, pada awalnya penulis membantu tim dalam pembuatan aset *motion graphic*, yang kemudian dikhususkan sebagai ilustrator dalam perancangan karakter dan juga pembuatan *storyboard*. Selama proses perancangan sampai dengan produksi, penulis berada di bawah bimbingan supervisor perusahaan yaitu Frederikus Verdi Avianto yang nantinya akan memantau hasil kerja dan memberikan revisi saat diperlukan atau pun setelah dievaluasi oleh klien dalam proyek yang sedang dikerjakan oleh perusahaan. Bila perlu, Shandy Pranoto sebagai *CEO* pun juga ikut turut tangan memberikan evaluasi atas proyek yang sedang penulis kerjakan.

2. Koordinasi

Dalam koordinasi yang terjadi di Nextframe Digital Studio dimulai dari para klien yang memberi tahu proyek apa yang ingin sedang mereka kerjakan kepada *CEO* dan *marketing* perusahaan oleh Shandy Pranoto. Setelah melakukan kesepakatan atas target pengerjaan, *deadline*, harga proyek dan *briefing* mengenai proyek, *CEO* akan menjelaskan proyek baru yang telah disepakati kepada divisi kreatif, termasuk pekerja magang yang merupakan bagian divisi itu. Supervisor pun juga mengikuti *briefing* agar proyek diterangkan secara jelas dan tidak terjadi kesalahpahaman atas apa yang ingin dicapai. Divisi kreatif pun mulai mengerjakan meliputi tahap *pipeline* animasi seperti pra-produksi, produksi dan yang terakhir pasca-produksi. Setiap hari sebelum jam kerja berakhir, pekerja divisi kreatif akan memberikan progres. Kemudian tiap minggunya, progres tersebut dilaporkan kepada klien dalam

bentuk presentasi agar klien dapat mengetahui sudah sampai tahap mana proyek dikerjakan. Revisi diberikan melalui aplikasi *Whatsapp* maupun melalui email. Klien pun dapat memberikan saran dan juga perubahan konsep yang dapat didiskusikan bersama dan setelah mencapai kesepakatan revisi, maka diteruskan kembali ke pihak divisi kreatif untuk mengubah konsep proyek.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.2. Tugas yang Dilakukan

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	Produksi video <i>motion graphic</i> Telkom <i>Financial Management System</i> (FMS) Pra-produksi video iklan animasi <i>limited gim</i> Megaxus – Legend of Kingdoms.	Penulis mulai membantu divisi kreatif dalam pembuatan beberapa aset untuk video <i>motion graphic</i> Telkom FMS dan menyusun layout. Penulis mulai mendiskusikan perancangan <i>storyboard</i> sesuai dengan naskah untuk iklan gim dari Megaxus – Legend of Kingdoms bersama dengan supervisor.
2.	2	Pra-produksi video iklan animasi <i>limited gim</i> Megaxus – Legend of Kingdoms.	Penulis mengerjakan <i>storyboard</i> beserta detail <i>scene</i> agar dapat segera diberikan kepada klien gambaran keseluruhan animasi untuk iklannya. Revisi dari klien seperti gerakan

			<p>karakter Guan Yu inginnya dibuat lebih cepat agar durasinya lebih memenuhi dan tidak memakan waktu lebih dalam animasinya.</p>
3.	3	<p>Pra-produksi video iklan animasi <i>limited</i> gim Megaxus – Legend of Kingdoms.</p>	<p>Penulis mengeksplorasi karakter Guan Yu agar terbiasa dengan desain dari gim orisinalnya.</p> <p>Menyederhanakan desain Guan Yu tersebut demi kepentingan animasi.</p>
4.	4	<p>Pra-produksi video iklan animasi <i>limited</i> gim Megaxus – Legend of Kingdoms.</p>	<p>Penulis merevisi karakter Guan Yu seperti menyesuaikan bentuk tubuh karakter.</p> <p>Penulis diminta untuk membuat desain versi B dan C agar dapat dipilih klien desain mana yang lebih mendekati selera klien.</p>
5.	5	<p>Pra-produksi video iklan animasi <i>limited</i> gim Megaxus – Legend of Kingdoms.</p>	<p>Penulis mengeksplorasi desain karakter Cao Cao seperti yang ada pada ilustrasi game Megaxus.</p> <p>Penulis juga membuat desain dengan menyederhanakan bentuk armor agar lebih mudah digambar kembali untuk kepentingan animasi.</p>
6.	6	<p>Pra-produksi video iklan animasi <i>limited</i> gim Megaxus – Legend of Kingdoms.</p>	<p>Mengeksplorasi warna Ogre sebagai tugas sampingan menunggu <i>feedback</i> dari klien mengenai desain ideal Cao Cao.</p>

			Memulai sketsa desain pose Cao Cao idle dan jubah yang pas agar tidak menutupi aset armor.
7.	7	Pra-produksi video iklan animasi <i>limited</i> gim Megaxus – Legend of Kingdoms.	Merancang pose <i>hit and death</i> untuk karakter Cao Cao.
8.	8	Pra-produksi video iklan animasi <i>limited</i> gim Megaxus – Legend of Kingdoms.	Revisi dari rancangan pose.
9.	9	Pra-produksi video iklan animasi <i>limited</i> gim Megaxus – Legend of Kingdoms. Pra-produksi video <i>motion graphic</i> Telkom <i>Property & Construction Services</i> (PCS).	Revisi dari rancangan pose karakter dan mulai dialihkan ke tugas baru. <i>Briefing</i> mengenai naskah <i>storyboard</i> untuk video <i>company profile</i> Telkom yang baru.
10.	10	Pra-produksi video <i>motion graphic</i> Telkom <i>Property & Construction Services</i> (PCS).	Penulis mulai membuat <i>storyboard</i> kasar Telkom PCS sesuai dengan naskah <i>briefing</i> .
11.	11	Pra-produksi video <i>motion graphic</i> Telkom <i>Property & Construction Services</i> (PCS).	Penulis merevisi <i>storyboard</i> dengan memperhalus gambar secara keseluruhan.
12.	12	Pra-produksi video	Kembali merevisi <i>storyboard</i> setelah

		<i>motion graphic</i> Telkom <i>Property & Construction Services (PCS).</i>	mendapat <i>feedback</i> dari klien.
13.	13	Pra-produksi video <i>motion graphic</i> Telkom <i>Property & Construction Services (PCS).</i>	Revisi <i>storyboard</i> setelah mendapat <i>feedback</i> dari klien yang kedua kalinya dan mendetailkan <i>scene</i> dalam <i>storyboard</i> .
14.	14	Pra-produksi video <i>motion graphic</i> Telkom <i>Property & Construction Services (PCS).</i>	Penulis merevisi <i>storyboard</i> dari sc_0a sampai sc_02j dan mendetailkan <i>scene</i> sesuai apa yang diminta klien.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama kerja magang berlangsung, tugas utama penulis di Nextframe Digital Studio sebagian besar ditujukan untuk ilustrasi dan *storyboard artist*. Penulis diarahkan untuk mendesain karakter dan menyederhanakan karakter kompleks agar saat dianimasikan tidak memakan banyak waktu untuk detail karakter. Setelahnya, penulis ditugaskan untuk mengerjakan *storyboard* demi kepentingan merancang shot dan aset apa saja yang akan digunakan untuk video *motion graphic* klien.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Dikarenakan penulis selalu dilibatkan dalam proses ilustrasi dan *storyboard*, maka sebagian besar tugas yang penulis lakukan terdapat dalam tahap pra-produksi dan produksi. Penulis akan menguraikan proyek-proyek iklan yang sudah dikerjakan selama penulis berada di bawah naungan Nextframe Digital Studio.”

3.3.1.1. Video Iklan *Motion Graphic Megaxus Legend of Kingdoms*

Proyek dari perusahaan gim Megaxus memiliki gim *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) baru berbasis platform *smartphone* bernama “Legend of Kingdoms” dimana pemainnya terdiri dari lima orang dalam satu tim. Tim tersebut diharuskan untuk melindungi *base* dari jarahan musuh yang terdiri dari

lima orang juga. Apabila salah satu dari tim berhasil menghancurkan menara yang dijaga, maka tim tersebutlah yang akan menang. Dikarenakan gim ini masih baru dan dalam proses percobaan (*beta*), klien Megaxus pun meminta Nextframe Digital Studio untuk membuat iklan dalam bentuk animasi, memperlihatkan menariknya karakter yang ada di dalam gim tersebut beserta kemampuannya. Iklan yang diminta pun ditetapkan oleh klien berdurasi 30 detik dan 15 detik.

Penulis dipercayakan untuk mengerjakan khusus tahap pra-produksi, proyek tersebut dimulai saat penulis bekerja di minggu kedua tepatnya pada tanggal 24 Februari 2020. Proyek ini dibutuhkan kerja sama yang baik antar divisi kreatif, pembimbing lapangan/supervisor dan juga klien karena revisi dan *feedback* sangat diperlukan demi kepentingan visual yang menarik dan dapat diterima oleh klien.

A. Pra-Produksi

Pembimbing lapangan pertama kali mengajak penulis untuk mendiskusikan dalam perancangan shot di tiap frame. Penulis diberikan naskah mengenai komponen apa saja yang harus ada di dalam satu shot dan diminta untuk membacanya dengan seksama. Ide iklan tersebut merupakan *click animation*, dimana karakter hero bergerak sesuai animasi “telunjuk tangan” yang meng-klik suatu musuh agar karakter tersebut diberi perintah untuk melawan.

Setelah pembacaan naskah selesai, penulis dan pembimbing lapangan memaparkan ide visual secara kasar melalui media kertas dan pensil. Penulis membantu memberikan ide dan tambahan konten dalam gerakan maupun layout *User Interface* (UI) yang biasanya ada pada game. Dengan beberapa referensi dan juga ide-ide yang tersampaikan, *storyboard* kasar sesuai naskah sudah jadi dan siap dipindahkan ke media digital memakai program *software* Adobe Photoshop CC 2017. Dalam hal ini, supervisor membagikan tugas dimana pertama-tama penulislah yang membuat background dan layout *User Interface* dan salah satu anggota tim divisi kreatif membuat sketsa kasar figur karakter. Setelah keduanya selesai, penulis menyusun semuanya menjadi satu dibantu dengan anggota tim. Kemudian penulis pun mengumpulkan progres tersebut kepada supervisor yang

tidak lama kemudian setelah *dibriefing*, supervisor memberikan beberapa revisi yang ditangani oleh penulis sendiri.



Gambar 3.2. Bagian *Storyboard* Legend of Kingdoms
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Scene awal menunjukkan logo gim yang kemudian disusul oleh “*Battle Begins*” yang menandakan pertarungan telah dimulai. Sang karakter bernama Guan Yu muncul, pada naskah diminta untuk langsung melawan *minion* (prajurit kecil) dengan kemampuan (*skill*). Tetapi setelah mendiskusikannya dengan supervisor, maka karakter Guan Yu sebaiknya dibuat dari level 1 dan masih belum memiliki *skill* yang kuat. Seiring melawan beberapa musuh yang muncul maka karakter akan naik level dan *skill* akan bertambah untuk melawan musuh yang lebih kuat dibanding *minion*. Penambahan *feedback* pun terus dilakukan antara penulis dan supervisor, seperti yang pada awalnya belum ada *health point* (HP) *bar* di atas kepala karakter akhirnya ditambahkan, dan dibedakan untuk karakter hero berwarna biru dan musuh berwarna merah.

Jika revisi telah selesai, proses selanjutnya adalah mengumpulkan semua *shot* yang sudah jadi, digabungkan dengan teks penjelasan visual dan juga catatan mengenai gerakan apa yang sedang dilakukan dalam *shot* tersebut. Kemudian dikirim dalam format pdf kepada klien untuk dievaluasi.

Selama menunggu evaluasi dari klien, pembimbing lapangan meminta penulis untuk mengeksplorasi. Tugas itu penulis lakukan pada minggu ketiga demi mempersingkat waktu produksi. Tujuan dari tugas itu agar penulis

mengetahui armor mana saja yang perlu sebagai identitas karakter Guan Yu dan memutuskan siluet karakter yang benar agar tampak depan desain dapat terlihat jelas saat dimasukkan ke dalam komposisi animasi nanti. Penulis diberikan folder berisi data desain asli karakter dari gim Legend of Kingdoms oleh supervisor sebagai referensi utama dan kemudian meminta penulis untuk mencari referensi lain sebagai pose dan siluet karakter. Penulis mengambil referensi dari beberapa gim, dibimbing oleh supervisor memberikan usulan gim yang menjadi referensi utama seperti pada Gambar 3.5.

Penulis mulai membuat sketsa karakter dengan menyederhanakannya demi kepentingan animasi, karakter Guan Yu terlihat memiliki postur yang gagah serta bahu yang lebar seperti pada Gambar 3.3. dengan kepala naga. Dari situ, penulis membuat catatan bahwa itulah ciri khas dari Guan Yu yang harus digambar. Kemudian setelah membuat satu versi, supervisor pun meminta agar penulis membuat versi lain. Pembuatan versi ini melibatkan penggambaran postur dan proporsi tubuh Guan Yu yang berbeda yang ada pada gambar 3.4., seperti untuk versi 2, kepala Guan Yu dibuat lebih kecil seperti yang ada pada ilustrasi. Sementara pada versi ke 3, bahu dibuat lebih lebar dan tangan menjadi diperbesar untuk menambah kesan maskulin.



Gambar 3.3. Ilustrasi Guan Yu dari Gim Legend of Kingdoms
(Sumber: Megaxus)



Gambar 3.4. Ilustrasi Final Guan Yu dalam beberapa Versi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.5. Referensi Pose Karakter
(Sumber: Gim AFK Arena)

Setelah karakter Guan Yu selesai dikerjakan, penulis pun mengirim *file* tersebut kepada anggota tim kreatif untuk proses *coloring*. Kemudian pembimbing lapangan meminta penulis membuat karakter yang selanjutnya sebagai musuh Guan Yu tahap terakhir bernama Cao Cao. Seperti yang terlihat pada Gambar 3.6., karakter Cao Cao lebih kompleks dibandingkan dengan Guan Yu yang membuat penulis menuangkan waktu lebih banyak kepada desain karakter ini, sehingga revisi pun berjumlah dua kali lipat dan *feedback* sangat diperlukan dari supervisor agar mencapai desain yang lebih baik.



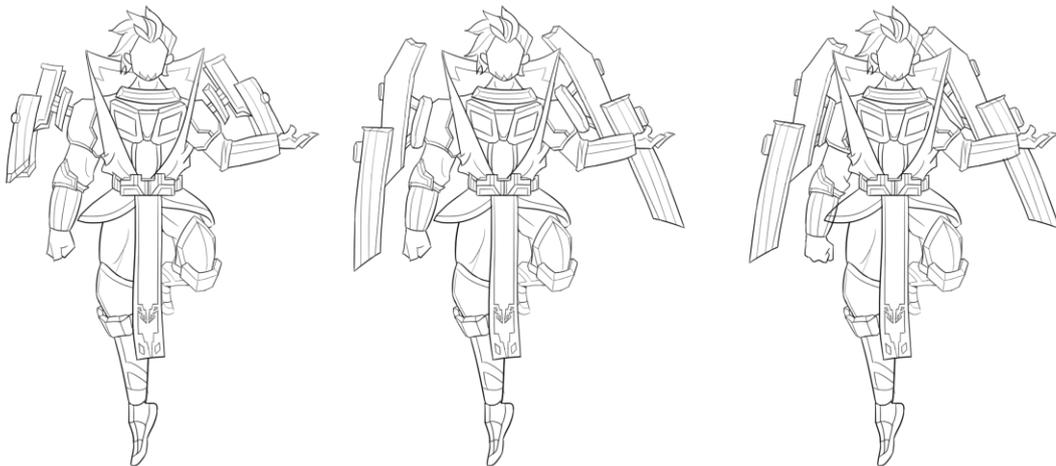
Gambar 3.6. Model Cao Cao dari gim Legend of Kingdoms
(Sumber: Gim Legend of Kingdoms)



Gambar 3.7. Ilustrasi Awal Cao Cao
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Awalnya karakter Cao Cao dibuat dengan pose 3/4 demi menampilkan perisai (*shield*) bertingkat yang menjadi salah satu ciri khas karakter ini. Setelah membuat satu versi yakni pada Gambar 3.7. di sebelah kanan, rambut Cao Cao kurang berdiri seperti model Cao Cao asli yang ada di gim Legend of Kingdoms. Pembimbing lapangan pun memberikan komentar terhadap perisai dada yang kurang 3/4 maka penulis pun ikut memperbaikinya.

Penulis pun meminta saran setelah selesai dan jika diperhitungkan kembali, perisai terlihat kompleks dan kurang sederhana, akan susah dalam membuat pose berikutnya yang dibutuhkan dalam animasi iklan nanti, seperti pose terkena serangan (*hit*) dan pose dikalahkan (*defeated*). Yang menjadi pertimbangan lain adalah pose 3/4. Setelah dengan disamakan oleh pose Guan Yu, pada Gambar 3.7. pose pun kurang menarik apabila dianimasikan dalam posisi 3/4 sehingga penulis pun diminta untuk kembali mengeksplorasi pose dan meminta bimbingan oleh supervisor. Supervisor pun memilih untuk tampak depan dari beberapa pose yang penulis buat sehingga Gambar 3.8. menjadi ilustrasi akhir dari karakter Cao Cao.



Gambar 3.8. Ilustrasi Final Cao Cao dalam Beberapa Versi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah tercapai desain akhir Cao Cao yang nantinya akan dibuat versi lain dengan memainkan proporsi tubuh sang karakter, sama halnya yang telah penulis lakukan dengan Guan Yu. Dalam Gambar 3.8., yang paling tampak berbeda adalah desain perisai pada kedua lengan, dikarenakan perisai menjadi karakteristik Cao Cao. Versi lainnya menggambarkan sebaiknya perisai tersebut dibuat sejajar dengan panjang bahu atau dibuat lebih dari ukuran bahu yang sebenarnya. Maka dari itu penulis membuat versi lain dari peletakkan dan panjang perisai agar klien dapat memilih.

Penulis pun mengeksplorasi perwarnaan untuk *Ogre* yaitu monster level 2 yang akan melawan karakter hero Guan Yu, namun dikarenakan gaya pewarnaan penulis yang kurang pas, maka tahap *coloring* diserahkan kepada anggota tim kreatif lainnya. Pembimbing lapangan meminta penulis untuk membuat karakter Cao Cao dengan pose terkena serangan yaitu pada Gambar 3.9., pose ini akan digunakan dimana Cao Cao terkena serangan dari karakter hero Guan Yu pada *stage* terakhir.



Gambar 3.9. Ilustrasi Cao Cao Terkena Serangan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Sejauh ini, iklan tersebut telah dipublikasikan lewat *Youtube Channel* Nextframe Digital Studio dengan judul video bernama “[*Motion Graphics*] [*Commercials*] *Legend of Kingdoms 2’nd Trailer*”. Klien berencana akan menyebarkan iklan yang sudah selesai dibuat ini melalui media *Youtube* ataupun *Instagram* dan diharapkan sesuai dengan keinginan klien.

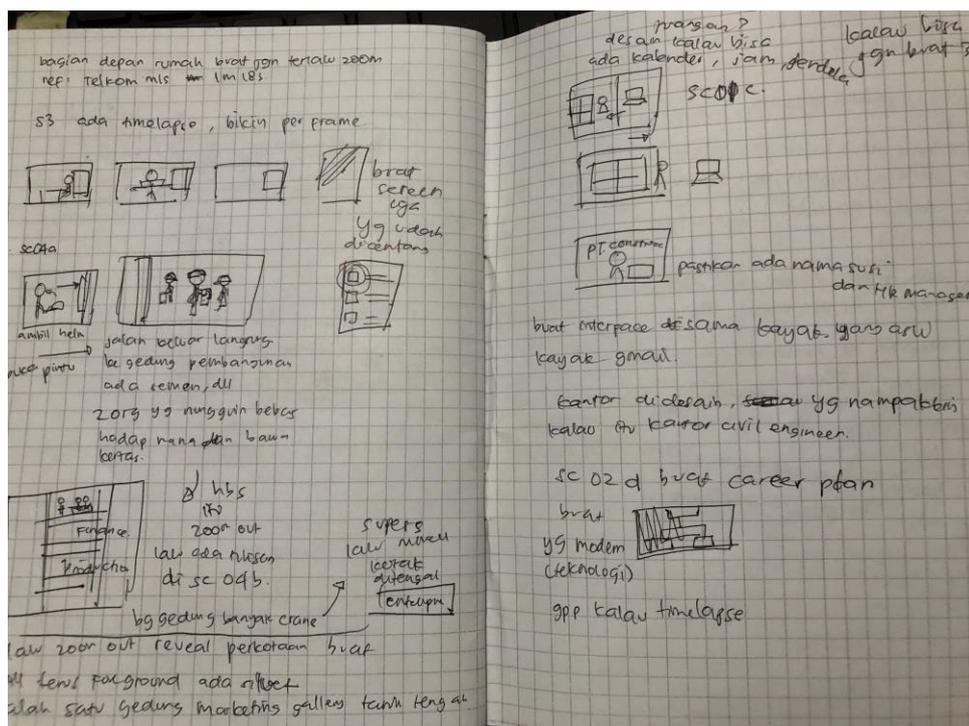
3.3.1.2. Video Motion Graphic Telkom Property & Construction Services (PCS)

Proyek baru ini bertujuan untuk menggambarkan perjalanan karakter A yang sedang berkarir di dunia *property and construction*, *video motion graphic* ini bercerita tentang si A melamar kerja sampai sukses mengawal sebuah proyek gedung apartemen di perusahaannya. Awal mula mengerjakan proyek ini, penulis melakukan *briefing* tatap muka dengan *CEO* dari Nextframe Digital Studio pada tanggal 21 April 2020. Sehari sebelum *briefing*, *CEO* mengirimkan *file word* yang

berisi *storyline* agar penulis dapat membacanya terlebih dahulu agar mengerti shot apa saja yang dapat dimasukkan.

A. Pra-Produksi

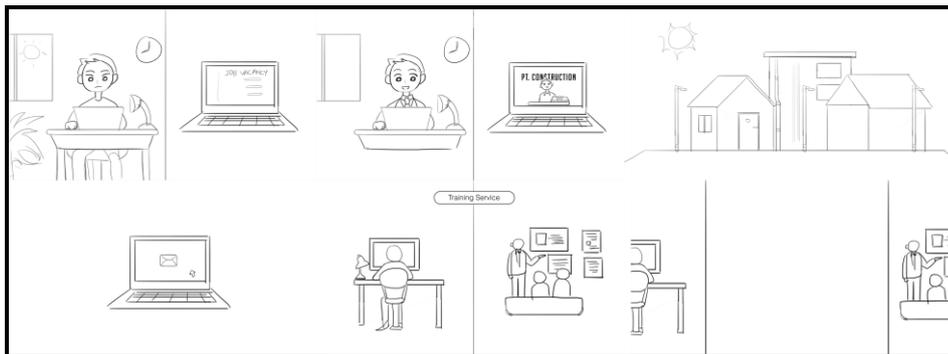
Penulis datang ke kantor untuk melakukan *briefing* dengan tujuan menentukan komponen apa saja yang diperlukan dalam *storyboard*. Gambaran kasar mengenai *storyboard* pertamanya digambarkan dengan media kertas dan pensil seperti Gambar 3.10. bersama dengan catatan aksi yang harus digambarkan apabila sudah dipindahkan ke media digital yaitu menggunakan *software* Adobe Photoshop CC 2017.



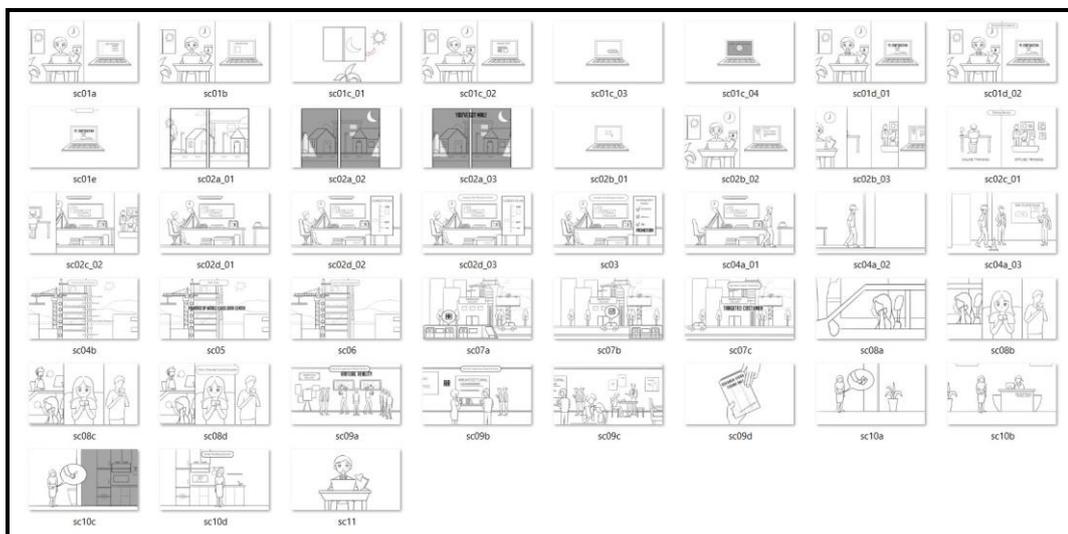
Gambar 3.10. Sketsa Kasar Untuk Storyboard
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

CEO memberikan batasan waktu dalam mengerjakan yaitu dalam jangka waktu seminggu untuk memindahkan *storyboard* dalam bentuk digital. CEO meminta penulis untuk mempercepat pengerjaan agar langsung bisa diulas oleh

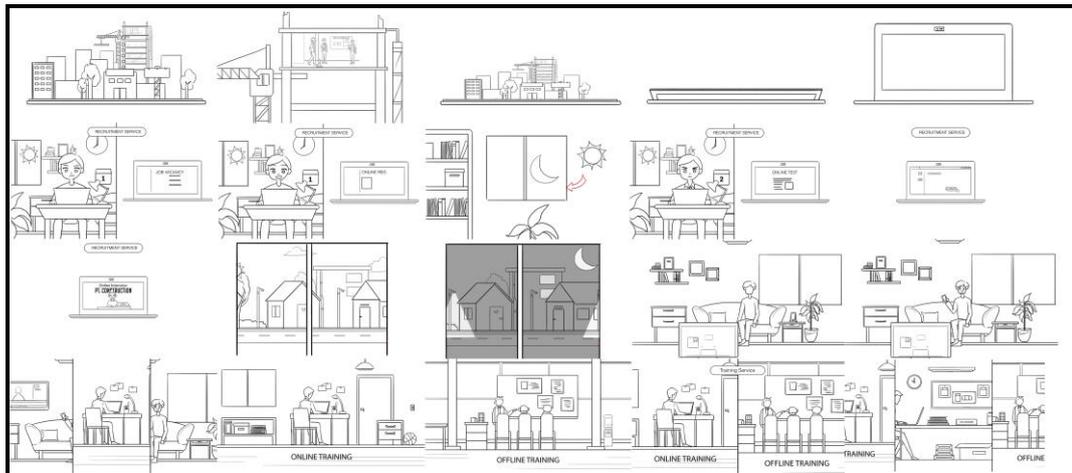
klien, maka dari itu *storyboard* yang dibuat masih dalam bentuk digital kasar (*rough*) seperti pada Gambar 3.11. yang kemudian penulis kumpul melalui *Whatsapp*. Setelahnya, penulis membuat versi lebih detail dan halus saat sudah *direview* berikut juga dengan revisi yang diberikan oleh klien dan tanggapan lainnya oleh *CEO* yang bisa dilihat pada Gambar 3.12.



Gambar 3.11. Bagian *Rough Storyboard Video Motion Graphic* Telkom PCS
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.12. *Storyboard Final Video Motion Graphic* Telkom PCS
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.13. *Storyboard Final Video Motion Graphic* Telkom PCS
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Storyboard telah mengalami beberapa perubahan yang dirasa perlu demi kesinambungan cerita, seperti pendetailan *scene* yang ada dalam shot untuk menggambarkan suasana rumah karakter A, sampai dengan penjelasan gerakan apa saja yang sedang dilakukan oleh sang karakter. Semua *scene* dan progress baru yang penulis kerjakan dikumpul melalui *Whatsapp*. Kemudian semua *storyboard* disusun menjadi satu bentuk pdf dan diserahkan kepada klien.

Proses baru dilakukan sampai pembuatan aset *motion graphic* yang diperlukan sesuai dengan *storyboard* yang sudah penulis buat.

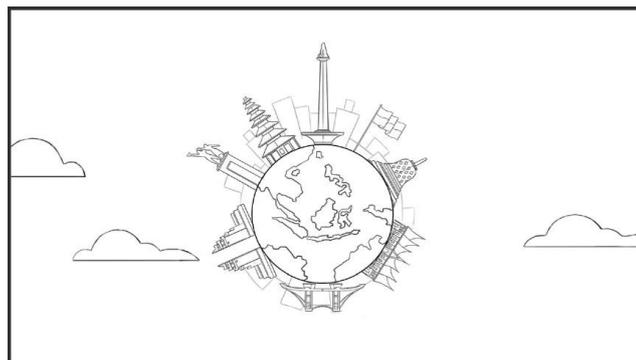
3.3.1.3. Video Motion Graphic Telkom *Financial Management System* (FMS)

Dalam proyek ini, perusahaan diminta klien dari Telkom untuk membuat video *motion graphic* mengenai salah satu servis yang tersedia dari perusahaan Telkom yaitu sistem perbankan *Financial Management System* yang bertujuan untuk mengatur keuangan secara praktis bagi para penggunanya. Proyek ini adalah proyek pertama yang penulis kerjakan di minggu awal bekerja di Nextframe Digital Studio namun bukanlah hal yang besar, karena tugas penulis membantu pembuatan aset pada scene awal video.

Pembuatan aset ini diawali dengan supervisor yang memberikan *storyboard* yang sudah final dikonfirmasi klien. Setelah membaca

keseluruhannya, penulis diminta untuk membuat aset dari salah satu *frame* yang ada pada *storyboard*. Penulis memilih sc_01a seperti yang tertera pada Gambar 3.14 dimana terdapat bola dunia dan gedung-gedung tinggi di belakangnya untuk menggambarkan kesibukan kota Jakarta dan gedung bersejarah yang ada di Indonesia. Pada *scene* awal akan terlihat sebuah bola dunia kemudian muncul satu persatu gedung-gedung tinggi serta gedung bersejarah yang ada di Indonesia. Setelah itu, gedung-gedung pun akan hilang satu persatu, masuk ke dalam bola dunia tersebut.

Tugas penulis di sini membuat semua aset yang ada di dalam *frame* tersebut demi meringankan beban yang ada di tim kreatif agar mereka memiliki salah satu aset *frame* yang dapat *pitching* kepada klien.



01a

VISUAL :

Terlihat sebuah bola dunia dengan gedung-gedung tinggi dan gedung-gedung bersejarah Indonesia yang ada di sekitarnya.

Gambar 3.14. *Storyboard* Sc_01a Pada *Storyboard* Telkom FMS
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

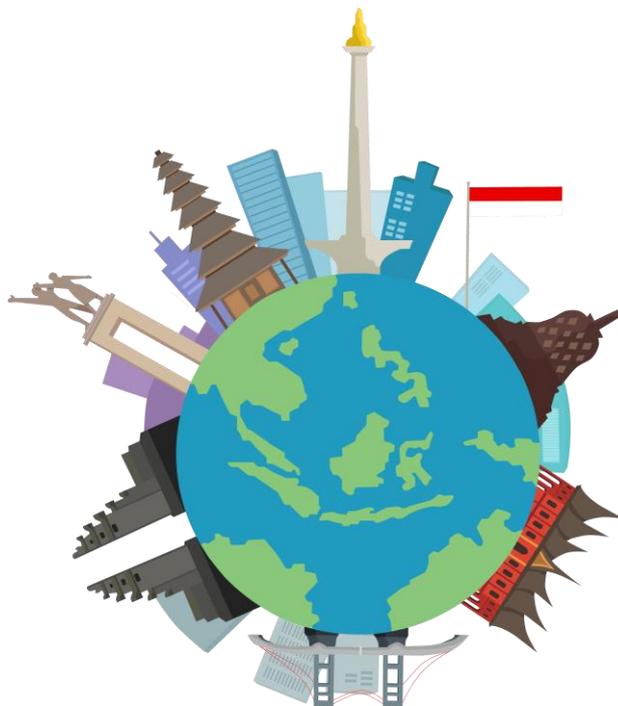
Penulis mulai mencari referensi warna yang kemudian meminta supervisor untuk mengkonfirmasi apakah warna sesuai dengan palet yang telah ditentukan. Setelah disetujui, penulis mulai membuat aset dari globe dunia karena itu menjadi dasar dari semua gedung. Dengan *software* Adobe Illustrator CC 2017, penulis terbantu menyelesaikan dengan cepat dikarenakan penulis sudah familier dengan *software* tersebut. Secara mayoritas, penulis menggunakan *pen tool* yang menjadi alat utama dalam Adobe Illustrator.



Gambar 3.15. Aset-aset yang Diperlukan Untuk Sc_01a

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Karena pembuatan aset yang satu persatu sudah jadi, penulis meminta pendapat dari salah satu anggota tim kreatif untuk meminta revisi bila diperlukan. Tetapi anggota tim kreatif tersebut tidak menemukan kesalahan dan mengkonfirmasi bahwa aset yang penulis kreasikan sudah cukup yang setelahnya meminta penulis untuk menyusunnya menjadi sebuah kesatuan seperti yang ada pada di *storyboard*.



Gambar 3.16. Aset Sc_01a

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Aset-aset yang sudah dibuat pun penulis satukan dan kembali meminta revisi, kali ini kepada supervisor. Dikarenakan tidak ada revisi tambahan, maka penulis memberikan *file* Adobe Illustrator itu kepada tim kreatif.

Proyek ini belum dipublikasikan dan masih menjadi video bersifat rahasia yang hanya diketahui oleh internal perusahaan dan juga oleh klien. Sejauh ini, video tersebut masih dipegang oleh internal dan akan dipublikasikan apabila klien sudah siap mengupload video tersebut pada website klien.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Dalam jangka waktu tiga bulan bekerja magang di Nextframe Digital Studio, penulis memiliki beberapa kendala yang sedikit menghambat proses kerja. Pada awal April 2020, terjadi kasus penyebaran penyakit bernama COVID-19 yang tersebar di seluruh dunia termasuk Indonesia. Dikarenakan kasus tersebut maka seluruh perusahaan diusahakan untuk membuat pekerjaanya *Work from Home* (WFH) demi mencegah tersebarnya penyakit.

Status bekerja yang baru ini pun menimbulkan kurangnya komunikasi antar pekerja di perusahaan. Terjadi miskomunikasi terhadap penulis dengan supervisor dan menyebabkan turunnya rasa kepercayaan supervisor kepada penulis. Kendala lain yang penulis temukan adalah penulis kurang ditempatkan dalam proses produksi. Secara mayor, penulis diembankan tugas ilustrasi karakter dan proses pra-produksi yakni *storyboard*.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Walaupun adanya kendala selama bekerja magang di Nextframe Digital Studio, hal tersebut tidak menghalangi penulis untuk mendapatkan solusi untuk mengatasi kendala yang ada. *CEO* pun membuat grup *chat whatsapp* yang berisikan tim kreatif, supervisor dan juga para pekerja magang. Selama *work from home* berlangsung, penulis dengan inisiatif melakukan absen dengan tepat waktu sebelum jam kerja dimulai seperti pada pukul delapan lewat lima puluh, penulis sudah mengirimkan kalimat selamat pagi kepada grup *chat whatsapp*.

Meskipun kepercayaan supervisor berkurang di pertengahan waktu magang, penulis mencoba mengembalikannya dengan mengerjakan proyek yang telah diberikan dan menyelesaikannya tepat pada waktu. Hasil yang telah penulis berikan diharapkan dapat mengembalikan rasa percaya pembimbing lapangan.