

# BAB III

## PELAKSANAAN KERJA MAGANG

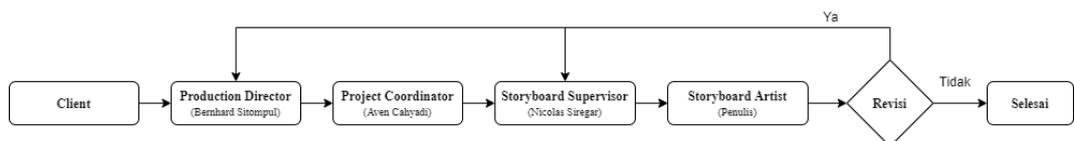
### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

#### 1. Kedudukan

Posisi penulis dalam tempat magang ini adalah sebagai *storyboard artist*. *Storyboard artist* memiliki peran untuk menerjemahkan naskah dari bentuk literasi menjadi dalam bentuk gambar (Bluth, 2005, hlm. 14). Dalam pengerjaan *storyboard* tersebut, penulis dilatih dan dibimbing oleh Nicolas Siregar, sebagai *storyboard supervisor*. Segala pelaksanaan koordinasi tersebut diatasi oleh Bernhard Sitompul sebagai *Production Director*. Namun, pembimbing lapangan penulis dilakukan langsung oleh CEO *Mythologic Studio*, yakni Ranga Yudo Yuwono.

#### 2. Koordinasi

Dikarenakan penulis memiliki peran yang berbeda-beda, sistem koordinasi yang dimiliki penulis pun juga berbeda. Berikut adalah sistem koordinasi dalam divisi *storyboard* dan *animatic*.



Gambar 3.1. Sistem Koordinasi Divisi *Storyboard*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berikut adalah proses koordinasi yang dilakukan selama pengerjaan *storyboard* dalam suatu proyek:

1. *Client* memberikan sebuah naskah yang kemudian akan dikirimkan kepada *production director* dan *project coordinator* untuk diberikan kepada *storyboard supervisor*.

2. *Storyboard supervisor* memberikan naskah kepada *storyboard artist* dan membuat *shot list* dan *thumbnail* agar memudahkan proses pengerjaan *storyboard*.
3. Pembagian *shot list* tersebut dibagikan kepada *storyboard artist* sesuai dengan keinginannya dan kemudian mulai mengerjakan *storyboard* tersebut.
4. Setelah mengerjakan *storyboard*, ada pula revisi yang diberikan oleh *storyboard supervisor* dan *project director*. Kemudian penulis melakukan revisi tersebut dan memberikannya kepada *storyboard supervisor* dan *project director* supaya dapat diberikan *feedback*.
5. Apabila *storyboard* yang telah dikerjakan telah diterima, maka proses pembuatan *storyboard* tersebut telah selesai.

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah kegiatan yang dilakukan per minggu selama proses magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Penulis Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1 - 4	<b>Proyek Kiko</b> ( <i>Storyboard Artist</i> )	Dalam keempat minggu tersebut, penulis dibimbing dan dilatih oleh Nicolas Siregar. Penulis membiasakan diri dengan aplikasi <i>Toonboom Storyboard Pro 6</i> . Setelah bereksplorasi terhadap aplikasi tersebut, penulis memulai dengan melatih penggambaran karakter dari animasi Kiko.  Penulis kemudian juga diajarkan mengenai beberapa peraturan dan hal-hal mendasar mengenai pembuatan <i>storyboard</i> . Hal ini dilakukan untuk menjaga konsistensi <i>storyboard</i> dalam proyek Kiko.

2.	5 - 6	<b>Doa Anak Soleh</b> 1. <i>Storyboard Artist</i> 2. <i>Environment Design</i>	1. Penulis membuat <i>storyboard</i> pada beberapa episode dalam proyek tersebut. 2. Penulis juga mengumpulkan beberapa referensi terhadap <i>look environment</i> yang sesuai dengan keinginan klien. Dari beberapa referensi tersebut, penulis dapat mendesain <i>environment</i> .
3.	7	<b>Doa Anak Soleh</b> 1. <i>Storyboard Artist</i> 2. <i>Environment Design</i> 3. <i>Motion Graphic Artist</i>	1. Penulis melanjutkan <i>storyboard</i> pada episode lain yang belum dikerjakan. 2. Penulis melanjutkan desain <i>environment</i> yang belum dilakukan pada minggu sebelumnya dan kemudian memberikannya ke tim <i>modeller</i> . 3. Penulis mengerjakan aset yang akan digunakan pada adegan-adegan limbo pada <i>shot</i> tersebut.
4.	8 - 10	<b>Doa Anak Soleh</b> 1. <i>Storyboard Artist</i> 2. <i>Animatic</i> 3. <i>Motion Graphic Artist</i>	1. Penulis melanjutkan <i>storyboard</i> pada episode lain yang belum dikerjakan. 2. Penulis membuat <i>animatic</i> yang berisi kompilasi <i>storyboard</i> pada salah satu episode dan menyusunnya menjadi sebuah <i>animatic</i> dan disertai dengan <i>frame number</i> , <i>sequence number</i> , dan <i>time number</i> .

			3. Penulis melanjutkan membuat aset pada adegan-adegan limbo dan juga mengerjakan animasinya.
5.	11	<b>Doa Anak Soleh</b> (Motion Graphic Artist)	Karena peran penulis sebagai <i>storyboard artist</i> dalam proyek ini sudah selesai, penulis kemudian berfokus pada pengerjaan <i>motion graphic</i> . Penulis mengerjakan aset dan juga animasinya.
6.	12	<b>Proyek Kiko</b> (Storyboard Artist)	Penulis melakukan pelatihan <i>thumbnail</i> kembali.

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama pelaksanaan kerja magang berlangsung, penulis mayoritas mengerjakan proyek Doa Anak Soleh. Proyek Doa Anak Soleh merupakan proyek TV *series* animasi yang diperuntukkan untuk membantu anak-anak dan orangtua belajar menghafal doa. Dalam proyek ini, penulis memiliki peran sebagai *storyboard artist*, *environment designer*, dan *motion graphic artist*. Namun, pembahasan utama penulis adalah sebagai *storyboard artist*. Hal ini dikarenakan penempatan peran utama penulis adalah menjadi *storyboard artist*.

Sebelum memulai pengerjaan *storyboard*, penulis dan *storyboard artist* lainnya melakukan pelatihan dalam menggambar karakter-karakter yang akan digunakan dalam proyek ini. Hal ini dilakukan atas referensi *character sheet* yang telah diberikan oleh klien. Berikut adalah gambar *character sheet* yang akan dipakai.



Gambar 3.2. *Character Sheet*

(Sumber: *Mythologic Studio*, 2021)

Selain itu, penulis juga membuat beberapa *style* gambar yang akan digunakan dalam pengerjaan *storyboard* ini. Dalam proyek ini, penulis mengerjakan 10 episode, dengan *shot* yang dibagi-bagi dengan rekan *storyboard* lainnya. Tiap minggunya, tim *storyboard* diharuskan menyelesaikan dua episode *storyboard*. Penulis memilih dua episode yang akan mewakili pekerjaan penulis selama pembuatan *storyboard*, yakni episode 7 dan 9 dalam proyek Doa Anak Soleh. Hal ini dilatar belakangi dari bagian *shot* yang didapatkan penulis lebih banyak daripada episode-episode sebelumnya. Kemudian, dalam pengerjaan episode 7 dan 9, penulis juga mengerjakan *animatic*-nya. Maka dari itu, penulis memilih dua episode ini.

### **3.3.1. Pembuatan *Storyboard* Doa Anak Soleh Episode 7**

Pembuatan *storyboard* proyek ini dibagi menjadi enam tahap, yakni; (1) *Brief*, (2) Pembuatan *Shot List*, (3) Pembuatan *storyboard*, (4) Pembuatan *animatic*, (5) Tahap Revisi, (6) Final.

#### **1. *Brief***

Sebelum memulai proyek ini, tim *storyboard* diberikan referensi naskah dan lagu *dummy* yang akan membantu tim *storyboard* dalam membuat *storyboard* tersebut. Selain naskah dan lagu, tim *storyboard* juga diberikan *environment design* yang akan digunakan dalam episode ini. Episode 7 ini terletak pada teras yang telah didesain oleh tim *environment design*. Berikut adalah desain ruang tamu yang telah dibuat.



Gambar 3.3. Desain *Environment* Ruang Tamu  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 2. Pembuatan *Shot List*

Dari materi-materi yang telah dikirimkan oleh klien dan tim *environemtn design*, tim *storyboard* kemudian membuat sebuah *shot list* yang akan digunakan untuk membagi-bagikan bagian *shot* yang akan dikerjakan. Dalam episode 7 ini, penulis membagi rata pembagian *shot* bersama dengan rekan *storyboard* saya dan penulis mendapatkan 8 *shot* pertama. Berikut adalah *shot list* yang telah dibuat dalam *episode 7*.

Scene	Shot	Description	Dialogue / Bong	Set	Action	Storyboard Artist	Status
	1	Establishing Shot	ENTONG: Nyak... Entong masuk barangkat secekan dia ya		Entong dan Irah berjalan keluar, diikuti Fatimah di belakangnya	Sharia	Done
	2	Midshot	FATIMAH: Boleh, tapi sebelum keluar rumah ingat harus baca doa dulu			Sharia	Done
	3	Close up Entong	ENTONG: ... Oh... ya			Sharia	Done
	4	Close Up Fatimah	FATIMAH: Naa... Entong kon sudah tahu doanya, coba sekai ring dibaca ya			Sharia	Done
	5	Close Up Entong	ENTONG: Iya Nyak...		Nodding	Sharia	Done
	6	Mid-Shot	ENTONG: Bismillah, tawakkalu 'allah, laa haa laa wa laa quwwata illaa billah (First Line) ENTONG: Bismillah, tawakkalu 'allah, laa haa laa wa laa quwwata illaa billah (Second Line)	Teras Rumah	Entong turns around from Fatimah lalu begins to pray	Sharia	Done
	7	Close up	ENTONG: Dengan menyebut nama Allah Aku bertawakal kepada Allah Tada daya kekuatan melarikan dengan pertolongan-Nya		Entong walks with action with his hands	Sharia	Done
	8	Mid shot	ENTONG: Bismillah, tawakkalu 'allah, laa haa laa wa laa quwwata illaa billah (First Line) ENTONG: Bismillah, tawakkalu 'allah, laa haa laa wa laa quwwata illaa billah (Second Line)		Entong turns to fatimah and sings and dance	Sharia	Done
	9	Full Shot	ENTONG: Dengan menyebut nama Allah Aku bertawakal kepada Allah Tada daya kekuatan melarikan dengan pertolongan-Nya	Limbo	Walk and Sing and Pray (in one direction) Walk and sing and pray in the other direction	Fathur	Done
	10	Close Up - 3/4 shot	FATIMAH: Wah Entong pintar		Limbo: Entong while singing. His head bob around in the right	Fathur	Done
7	11	Close Up - 3/4 Chest Up	FATIMAH: Iya, ingat kalau mau keluar rumah, baca dulu doa kalau udah ya		Fatimah lectures to Entong sama Irah. Finger wagging is present	Fathur	Done
	12	Mid Shot	ENTONG: Iya... Iyah! Iya...		Nodding at the same time	Fathur	Done
	13	Wide Shot	FATIMAH: Ya... Kita semua lag bersama-sama ENTONG: Bismillah, tawakkalu 'allah, laa haa laa wa laa quwwata illaa billah (First Line)		Fatoh fatimah says "bersama-sama"	Fathur	Done
	14	Wide Shot - Camera follows Entong	ENTONG: Bismillah, tawakkalu 'allah, laa haa laa wa laa quwwata illaa billah (Second Line)			Fathur	Done
	15	Wide Shot - Camera follows Entong	ENTONG: Dengan menyebut nama Allah Aku bertawakal kepada Allah Tada daya kekuatan melarikan dengan pertolongan-Nya	Limbo: Morning Cloud (Kuzul' Outdoor: Bunga, BK)	entong berinteraksi dengan audience sambil berdo dan berdoa	Fathur	Done
	16	Wide Shot			Entong Dia senyum, mereka mengutip tolong tangan ke muka lalu memulai transisi dari sini ke scene penutup	Fathur	Done
	17	Midshot			NOTE UNTUK MOBILER RIG THE DOOR TO OPEN USE A SLING	Fathur	Done

Gambar 3.4. Shot List Episode 7

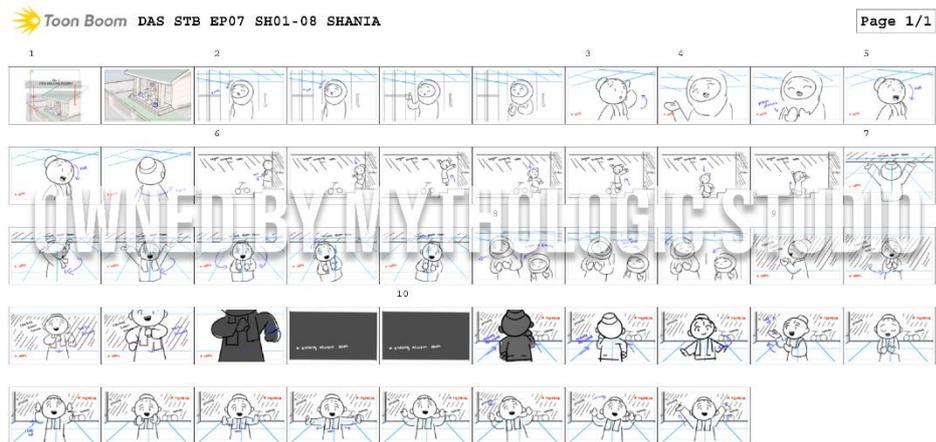
(Sumber: Mythologic Studio, 2021)

Shot list ini dibuat oleh storyboard supervisor dan pada masing-masing dialog, diberikan detail seperti jenis shot yang digunakan dan juga detail aksi karakter yang digunakan. Hal ini memudahkan penulis dan storyboard artist lainnya dalam mengerjakan storyboard. Dalam kolom 'Action', terdapat beberapa gambar yang merupakan thumbnail dan memudahkan storyboard artist lainnya. Setelah shot list tersebut dibuat, para storyboard artist membagikan shot yang ingin dikerjakan olehnya. Penulis memilih 8 shot pertama (shot 1 hingga 8) dan Fathur, storyboard artist lainnya, memilih shot 9 hingga 17.

### 3. Pembuatan Storyboard

Setelah mendapatkan bagian shot storyboard tersebut, penulis menggambar storyboard tersebut dengan menggunakan aplikasi Toonboom Storyboard Pro 6 yang merupakan standar program yang digunakan dalam mengerjakan storyboard. Penulis mengerjakan storyboard tersebut sambil mendengar ulang lagu dummy yang telah dikirimkan oleh klien. Hal ini memudahkan penulis dalam merancang

*storyboard* berhubung *video series* ini mayoritas memiliki adegan menari dan menyanyi. Selain itu, penulis juga menggunakan referensi desain *environment* yang akan digunakan dalam episode ini. Hal ini membantu peletakkan kamera dan perancangan *shot*. Sehingga, berikut adalah hasil *storyboard* yang telah penulis kerjakan.



Gambar 3.5. *Storyboard* Episode 7

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam perancangan *storyboard* tersebut, penulis menggunakan garis panah berwarna merah untuk menandakan pergerakan kamera, sedangkan garis panah berwarna biru tua untuk menandakan pergerakan animasi tubuh karakter. Garis perspektif biru muda tersebut digunakan untuk membantu penempatan kamera dalam tahap animasi. Setelah *storyboard* tersebut telah selesai, *storyboard supervisor* kemudian menyusun hasil *storyboard* dari milik penulis dan *storyboard artist* lainnya sehingga dapat dilihat secara keseluruhan. Dari susunan tersebut, *storyboard supervisor* kemudian memberikan beberapa masukan internal yang kemudian penulis melakukan revisi yang diminta *storyboard supervisor*. Setelah melakukan revisi tersebut, *storyboard supervisor* kemudian memberikannya kepada *project coordinator* yang kemudian diberikan kepada *production director*.

#### 4. Pembuatan *Animatic*

Karena kurangnya waktu, penulis juga membuat *animatic* dari hasil *storyboard* yang telah dikerjakan. Hal ini memudahkan *project coordinator* dan klien dalam melihatnya secara keseluruhan dan dapat

membayangkan adegan tersebut. Dalam *animatic* tersebut, penulis memasukkan nama *shot* dan *sequence*, dan memasukkan *frame number*, dan *timecode*. Penulis juga memasukkan transisi-transisi yang akan dipakai dalam animasi dan *compositing*. Berikut adalah salah beberapa adegan dalam *animatic* yang penulis telah kerjakan.



Gambar 3.6. *Animatic* Episode 7

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dengan adanya *animatic*, *Production director* dan *Animation Supervisor* dapat melihat adanya adegan yang terlalu lama dan terlihat membosankan dengan adanya gerakan yang terlalu repetitif. Dari *animatic* yang telah dibuat, diketahui terdapat beberapa revisi yang harus dilakukan.

#### 5. Tahap Revisi

Setelah *animatic* selesai, penulis mendapatkan beberapa revisi dari *Production director* dan *Animation Supervisor* yang memberikan masukan mengenai pemilihan *angle* dan posisi kamera lainnya. *Animation Supervisor* memberikan masukan dalam perihal pergerakan kamera karena hal ini akan berdampak pada tahap animasi. Ada beberapa revisian yang dapat mengurangi adanya *jump cut* dan membuat *shot* tersebut saling menyambung. Dari tahap revisi tersebut, penulis diberikan *guide* dalam peletakkan kamera yang baik oleh *animation supervisor* agar mendapatkan perspektif yang benar dalam perputaran kamera. Sehingga, dari hasil revisian tersebut, penulis kembali ke tahap *storyboard* dan menggambar ulang *shot* tersebut sesuai dengan keinginan *supervisor*.

#### 6. Final

Setelah penulis merevisi hasil *storyboard* penulis, penulis meng-*export* gambar-gambar dalam *storyboard* tersebut dan memasukkannya kembali ke



(4) Pembuatan *storyboard*, (5) Pembuatan *animatic*, (6) Tahap Revisi, (7) Final. Berikut adalah perincian tahapan yang telah dilalui.

### 1. *Brief*

Seperti episode sebelumnya, tim *storyboard* diberikan referensi naskah dan lagu *dummy*. Tim *storyboard* juga diberikan *environment design* yang akan digunakan dalam episode ini. Episode 9 ini terletak pada ruang tamu yang telah didesain oleh tim *environment design*. Berikut adalah desain ruang tamu yang telah dibuat.



Gambar 3.9. Desain Ruang Tamu

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 2. Pembuatan *Shot List*

Sama seperti episode sebelumnya, tim *storyboard* juga dikirimkan naskah dan lagu *dummy* yang merupakan *guide* dalam pembuatan *storyboard* ini. Dari naskah dan lagu tersebut, *storyboard supervisor* dapat membuat *shot list* yang memberikan perincian dan pembagian *shot* tersebut. Dalam episode 9, penulis diberikan sembilan *shot*, yakni *shot* 9 – 17. Berikut adalah *shot list* pada episode 9.

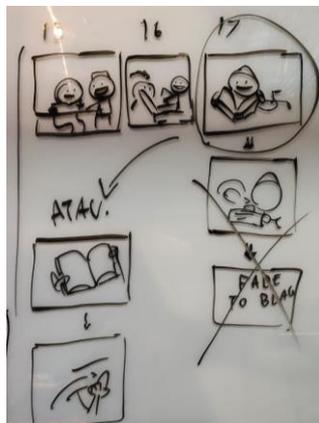
Scene	Shot	Description	Dialogue / Song	Set	Action	Storyboard Artist	Status
9	1	Introducing shot - Enter jump to Close Up as Enteng speaks	ENTENG: Nyak... Enteng sama liph mau bilang aku	Living Room		Fatur	Done
	2	Close up of Enteng speaking	FA'IMAH: Jangan lupa membaca doa sebelum belajar			Fatur	Done
	3	Back to Enteng - Enteng Nods	ENTENG: Baik Nyak...			Fatur	Done
	4	Close Up - Cut Shot - Enteng prays	ENTENG: Robbi zidri' linn Ya'Azuzul Jannah (First Line)			Fatur	Done
	5	A montage of Enteng setting up his table pre-sets the one from previous episodes	ENTENG: Robbi zidri' linn Ya'Azuzul Jannah (Second Line)			Fatur	Done
	6	Cut to liph as she sets up her books and notes	liph: Ya Allah... sembahsan aku itu dan bentahat' aku rui' tuk nerahantaya			Fatur	Done
	7	Full Shot - Enteng and liph sit to the audience	ENTENG: Robbi zidri' linn Ya'Azuzul Jannah (First Line)			Fatur	Done
	8	Close Up - Enteng reads a book, liph reads a book, and they both start reading together	ENTENG: Robbi zidri' linn Ya'Azuzul Jannah (Second Line)	Living Room		Shania	Done
	9	Wide Shot - Enteng and liph sit to the audience	ENTENG: Robbi zidri' linn Ya'Azuzul Jannah (Third Line)			Shania	Done
	10	Mid Shot - Enteng closes his book and liph sits	ENTENG: Robbi zidri' linn Ya'Azuzul Jannah (Fourth Line)			Shania	Done
	11	Wide Shot - Enteng and liph sit to the audience	ENTENG: Robbi zidri' linn Ya'Azuzul Jannah (Fifth Line)	Living Room		Shania	Done
	12	Close Up - Enteng looks at the audience while sitting	ENTENG: Robbi zidri' linn Ya'Azuzul Jannah (Sixth Line)			Shania	Done
	13	Full Shot - Enteng and liph walk on a graphic of the globe	ENTENG: Robbi zidri' linn Ya'Azuzul Jannah (Seventh Line)			Shania	Done
	14	Wide Shot - Zoom out to Enteng and liph on top of a revolving world	ENTENG: Robbi zidri' linn Ya'Azuzul Jannah (Eighth Line)	Living Room		Shania	Done
	15	Full Shot - Enteng and liph read a book, Enteng is pointing out stuff while liph reads things	ENTENG: Robbi zidri' linn Ya'Azuzul Jannah (Ninth Line)			Shania	Done
	16	Close Up - Enteng typing something on his lap, while liph takes notes	ENTENG: Robbi zidri' linn Ya'Azuzul Jannah (Tenth Line)			Shania	Done
	17	Mid Shot - liph reads a book	ENTENG: Robbi zidri' linn Ya'Azuzul Jannah (Eleventh Line)	Living Room	liph closes the book in the very last line	Shania	Done

Gambar 3.10. Shot List Episode 9

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3. Pembuatan Thumbnail

Pembuatan *thumbnail* ini dilakukan agar pengerjaan *storyboard* tersebut dapat sesuai dengan visualisasi yang diinginkan oleh *storyboard supervisor* dan dapat melihat secara keseluruhan dan kesambungan masing-masing *shot*. *Thumbnail* ini dibuat oleh *storyboard supervisor* dan penulis setelah membahasnya bersama-sama. Berikut adalah sebagian dari *thumbnail* yang telah dibuat.



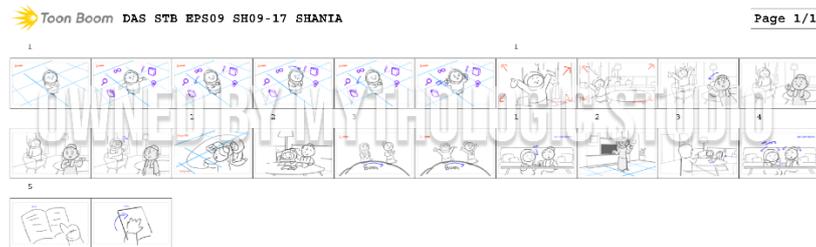
Gambar 3.11. Thumbnail Episode 9

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

*Thumbnail* yang dibuat tidak dibuat secara mendetail karena hanya berupa sketsa. *Thumbnail* ini juga dirancang untuk memastikan apakah aksi tersebut dapat dilaksanakan atau tidak oleh divisi animasi. Dari panduan *thumbnail* tersebut, tim *storyboard* tersebut kemudian dapat mengerjakan *storyboard* tersebut, dengan *background* dan pergerakan detail lainnya.

#### 4. Pembuatan *Storyboard*

Setelah memiliki *thumbnail* tersebut, penulis kemudian merancang *storyboard* sesuai dengan pembagian *shot* yang telah ditentukan oleh masing-masing *storyboard artist*. Berikut adalah sebagian dari *storyboard shot* 9 hingga 17.



Gambar 3.12. *Storyboard* Episode 9

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

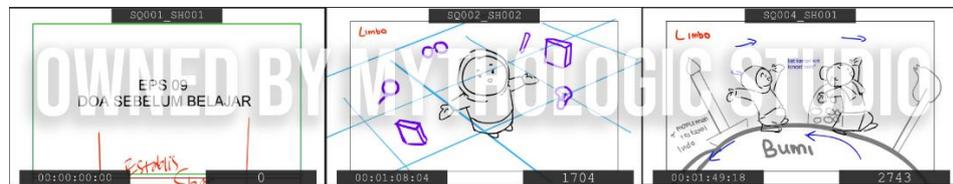
Karena penulis memiliki beberapa adegan yang mengandung *limbo*, adegan yang menggunakan *background motion graphics*, maka penulis juga mencantumkan beberapa aset yang akan digunakan dalam *limbo* tersebut agar memudahkan divisi *motion graphics* dalam merancang aset. Penggambaran masing-masing aset tersebut ditandai dengan garis berwarna ungu dan penulis juga mencantumkan teks 'Limbo' dengan warna merah agar para *animator* dan klien dapat mengetahui bahwa adegan tersebut menggunakan *limbo*. Selain itu, saam dengan perancangan *storyboard* sebelumnya, penulis menggunakan warna merah untuk menandakan pergerakan kamera, sedangkan warna biru untuk menandakan pergerakan karakter.

Setelah *storyboard* tersebut selesai, penulis kemudian mengirimkannya kepada *storyboard supervisor* dan kemudian disusun menjadi satu *storyboard* utuh pada *episode* 9 tersebut. Dari hasil *storyboard* tersebut, *Storyboard Supervisor* kemudian memberikan masukan internal sebelum mengirimkannya ke *Project Coordinator* dan *Production Director*. Dari revisian tersebut, penulis kemudian mengirim kembali hasil revisian yang telah dilakukan penulis. Dari hasil revisian tersebut, *Storyboard*

*Supervisor* kemudian menyusun ulang *storyboard* tersebut dan mengirimkannya kepada *Project Coordinator* dan *Production Director*.

#### 5. Pembuatan *Animatic*

Sama seperti episode sebelumnya, penulis juga membuat *animatic* dari hasil *storyboard* yang telah dikerjakan. Hal ini juga memudahkan *Project Coordinator*, *Production Director*, dan klien dalam melihatnya secara keseluruhan dan dapat membayangkan adegan tersebut. Pembuatan *animatic* ini disertakan dengan transisi dan pergerakan kamera. Berikut adalah salah satu adegan *animatic* yang penulis telah kerjakan.



Gambar 3.13. *Animatic* Episode 9

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

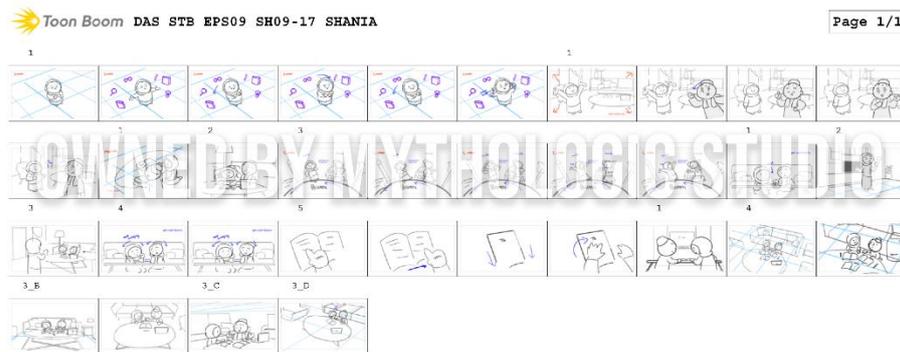
Dari *animatic* tersebut, *production director* dan *animation supervisor* kemudian memberikan beberapa revisi mengenai peletakkan kamera karena ingin menghindari dari *shot* yang terlalu membosankan.

#### 6. Tahap Revisi

Dalam tahap revisi, *Production Director* dan *Animation Supervisor* memberikan masukan di mana dalam suatu adegan, terlihat salah satu karakter berdiri di atas sofa. Hal ini perlu diganti dikarenakan adanya ketakutan bahwa tindakan tersebut dapat mencerminkan perilaku buruk terhadap anak-anak. Selain itu, dikarenakan ada beberapa *shot* yang masih terlihat lama dan terlalu membosankan, penulis diberikan masukan untuk mengganti *shot-shot* tersebut menjadi *montage* dengan *camera angle* yang berbeda-beda. *Montage* ini berisi dua karakter yang sedang belajar di ruang tamu. Untuk memudahkan penggambaran *storyboard* tersebut, penulis diberikan *guide* letak kamera dan pergerakannya juga dari gambar 3D *environment* tersebut.

#### 7. Final

Setelah penulis menyelesaikan tahap revisi, penulis kemudian meng-*export* gambar-gambar dalam *storyboard* tersebut dan memasukkannya kembali ke dalam *animatic*, sehingga dapat di-*approve* oleh *Production Director* dan *Animation Supervisor*. Berikut adalah hasil final revisi *storyboard*.



Gambar 3.14. Hasil Final *Storyboard* Episode 9

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Hasil akhir dari episode ini telah di-*render*, namun dikarenakan adanya kontrak persetujuan *Non Disclosure Agreement*, maka penulis tidak dapat menunjukkan hasil akhir dalam laporan magang ini.

### 3.3.3. Kendala yang Ditemukan

Selama kegiatan magang ini berlangsung, penulis menemukan beberapa kendala. Dalam *Mythologic Studio*, adanya kekurangan sumber daya manusia yang bekerja dalam studio. Hal ini mengakibatkan beberapa pekerja dan juga penulis yang harus bekerja dalam dua divisi atau lebih. Hal ini memberikan kebingungan dalam mengerjakannya. Selain itu, karena proyek ini merupakan *series* TV yang kejar tayang, maka proyek ini memiliki *deadline* yang sangat ketat. Hal ini mengakibatkan pekerjaan yang dikerjakan terlalu terburu-buru.

### 3.3.4. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Dari kendala yang telah disebutkan dalam subbab sebelumnya, penulis menemukan beberapa solusi yang bertujuan untuk membantu penulis dalam menyelesaikan semua tugas tersebut dengan waktu yang sedikit. Penulis membuat *to do list* yang membantu penulis menjadi lebih terorganisir. Kemudian, demi menambahkan sumber daya manusia, penulis mengajak teman-teman penulis untuk ikut bergabung

dan bekerja atau magang di *Mythologic Studio*. Selain itu, mengingat *deadline* yang sangat ketat, masing-masing divisi memiliki *tracker* yang berguna untuk mengetahui progres masing-masing divisi dan status *approval* klien atau *supervisor*.