

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

Selama menjalani magang, penulis bekerja sebagai *Production Coordinator* secara *remote*. Menurut ScreenSkills (no date), *production coordinator* bekerja untuk memastikan *pipeline* animasi dari setiap divisi berjalan dengan lancar. *Production coordinator* bertanggung jawab dalam membuat *database* aset dan *delivery* aset ke klien serta membuat jadwal serta mencatat *review / notes* untuk disampaikan kepada *artist*. Seorang *production coordinator* harus memiliki kelebihan dalam berkomunikasi dengan berbagai pihak serta menjelaskan dengan jelas, berorganisasi dan berinisiatif, dan mengantisipasi apa yang mungkin akan terjadi serta memiliki pengetahuan tentang animasi dan menyukai menonton animasi.

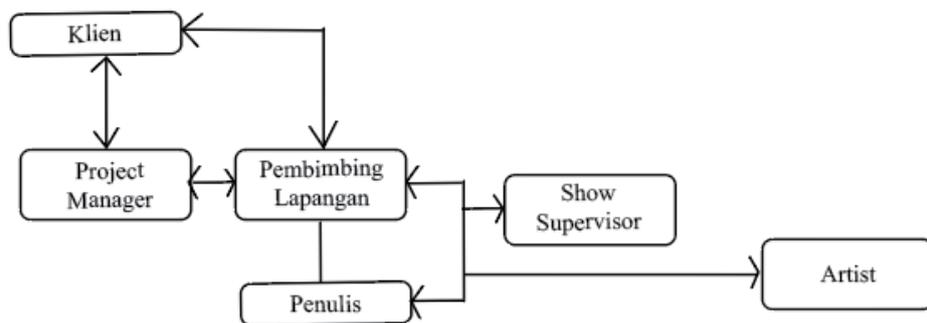
Selain penulis, terdapat 3 orang *production coordinator* lain yang merupakan pegawai tetap di Lumine Studio dan bekerja secara *remote* maupun *on site*. Setiap *production coordinator* memiliki tanggung jawab yang sama di setiap proyek berbeda yang dikerjakan oleh Lumine Studio. Salah satu *senior production coordinator* adalah Nadya Vanissa yang menjadi pembimbing lapangan penulis selama magang.

2. Koordinasi

Posisi *Production Coordinator* di Lumine Studio bertanggung jawab langsung pada *Project Manager*, seperti yang juga tercantum dalam ScreenSkills (no date). Dalam setiap proyek, *Production Coordinator* juga bekerja sama dengan *Show Supervisor* dan tim yang berbeda yang mengerjakan produksi proyek tersebut.

Proyek dimulai dengan klien yang berkoordinasi secara langsung dengan *Project Manager* atau melalui *Production Coordinator*. Setelahnya *brief* dari

klien disampaikan kepada *Show Supervisor* dan *artist* yang bersangkutan untuk dipelajari dan dikerjakan. Hasil pekerjaan tersebut dikumpulkan kepada klien melalui *Production Coordinator*. Setelahnya, *Production Coordinator* menunjukkan terlebih dahulu *progress* yang dikumpulkan kepada *Project Manager* sebelum mengumpulkannya kepada klien.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi
(Dokumentasi pribadi)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Penulis Lakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 (3-5 Feb '21)		Pengenalan <i>project</i> dan sistem kerja di Lumine Studio
2	2 (8-11 Feb '21)	MWS560 (Serial 3D)	Membuat <i>shot list</i>
		WDMary (Animasi pendek 3D)	Merapikan <i>timeline</i>
		NYRP (Serial animasi horor-komedi 2D)	<i>Checking shot list</i> & menambahkan ke kode W.A
		LTG (Serial animasi lagu anak-anak 3D)	Pengenalan <i>cache-ing</i> , mengecek <i>shot list</i>
		WD (Aset game 3D)	<i>Assign timeline</i> ke <i>outsourc</i> artist di Notion

		BSD (Desain ulang karakter <i>game</i> 2D)	Mengirimkan <i>Question List</i> , menyiapkan folder aset, <i>assign schedule</i> di Kitsu
3	3 (15-19 Feb '21)		<i>Update</i> W.A Maret dan <i>Compile</i> W.A Februari, migrasi ke ftrack
		LTG (Serial animasi lagu anak-anak 3D)	<i>Cache-ing</i>
		NRA (Serial animasi lagu anak-anak 3D)	Mendata <i>updated files</i>
4	4 (22-26 Feb '21)	BSD (Desain ulang karakter <i>game</i> 2D)	<i>Character deck, follow up artist, meng-update progress</i> kepada <i>Project Manager</i>
		RKN (<i>Remake</i> animasi 2D), WD (Aset <i>game</i> 3D)	Membuat <i>IO Documentation</i>
		NYRP (Serial animasi horor-komedi 2D)	Meng-update shot list dan menambahkan <i>thumbnail shot</i>
		LTG (Serial animasi lagu anak-anak 3D)	<i>Cache-ing</i>
5	5 (1-5 Mar '21)		Edit W.A code baru
		BSD (Desain ulang karakter <i>game</i> 2D)	<i>Update character deck, follow up artist, meng-update progress</i> kepada <i>Project Manager</i>
		WD (Aset <i>game</i> 3D)	Membuat <i>IO Documentation</i>
		RKN (<i>Remake</i> animasi 2D)	Mengedit <i>production tracking</i>
6	6 (8-12 Mar '21)		Edit W.A code baru
		BSD (Desain ulang karakter <i>game</i> 2D)	Sinkronisasi file di Drive dengan di server, <i>meng-update progress</i> kepada <i>Project Manager</i>
		GAT (<i>Trial</i> animasi 3D)	Merapikan <i>schedule</i>

		LTG (Serial animasi lagu anak-anak 3D)	Cache-ing
		SBL (FX untuk film <i>live action</i>)	Melengkapi <i>call sheet</i> di Notion
7	7 (15-19 Mar '21)		Sync. Kitsu ke ftrack, ftrack <i>tutorial meeting</i>
		SDGK (FX untuk film <i>live action</i>)	Memindahkan data dari Kitsu ke ftrack
		WD (Aset <i>game</i> 3D)	Membuat IO documentation dan sinkronisasi file di Drive dengan di server
8	8 (22-26 Mar '21)		Update W.A April, <i>compile</i> W.A Maret, edit W.A code baru
		ARS (GIF animasi 2D)	Membuat <i>timeline</i> & folder Drive
		LTG (Serial animasi lagu anak-anak 3D)	Cache-ing
9	9 (29 Mar-1 Apr'21)	RKN (<i>Remake</i> animasi 2D)	<i>Cutting shot-by-shot</i> , back up <i>feedback note</i> dari ftrack ke server
		MRY (Animasi pendek 3D)	Back up <i>feedback note</i> dari ftrack ke server
		SDGK (FX untuk film <i>live action</i>)	Membuat ftrack <i>sequence</i>

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Dalam kerja magang ini, penulis berkesempatan untuk terlibat dalam beberapa proyek. Namun, penulis hanya menjelaskan 2 dari proyek-proyek tersebut untuk mewakili laporan magang ini. Proyek-proyek tersebut juga masih *confidential* sehingga nama yang digunakan dalam laporan ini adalah kode, bukan nama asli dari proyek ini.

3.3.1.1. Proyek BSD

Proyek BSD memulai proses produksi pada 10 Februari 2021 dan merupakan proyek mendesain ulang karakter *game*.

1. Persiapan Produksi

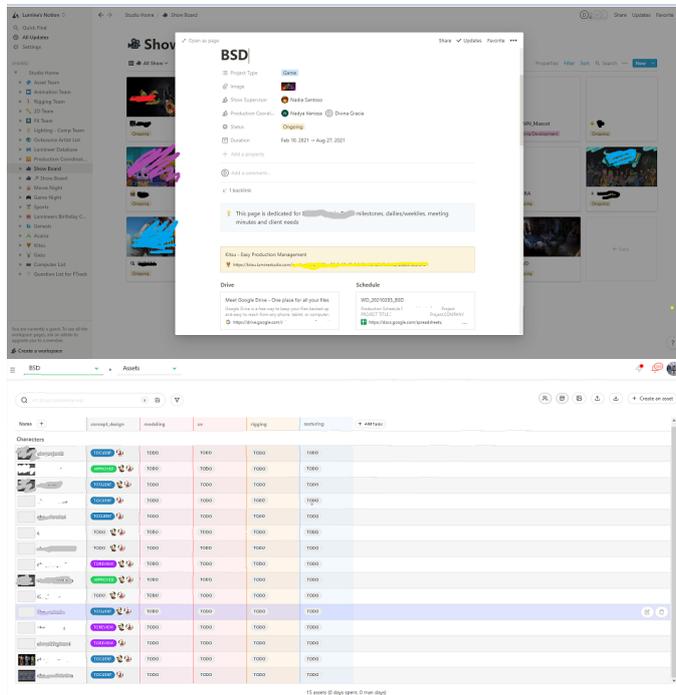
Sebelum proses produksi dimulai, penulis membaca dokumen-dokumen terkait proyek BSD agar lebih memahami proyek yang dikerjakan serta membuat folder sesuai hierarki di Lumine Studio. Folder ini berada di server dan Google Drive, dimana penulis juga bertugas memastikan *file* yang ter-*upload* di Google Drive oleh *artist* juga masuk ke server.



Gambar 3.2. Hierarki folder Lumine Studio untuk proyek BSD
(Dokumentasi pribadi)

Selain itu untuk kelancaran komunikasi antar *artist* dan dokumentasi perusahaan, penulis juga membuat *project's page* di Notion dan Kitsu, yaitu 2 aplikasi yang digunakan untuk *monitoring project* di Lumine Studio. Dalam *project page* ini, penulis meng-

assign artists yang bersangkutan agar *artists* dapat meng-*update* hasil pekerjaan mereka.



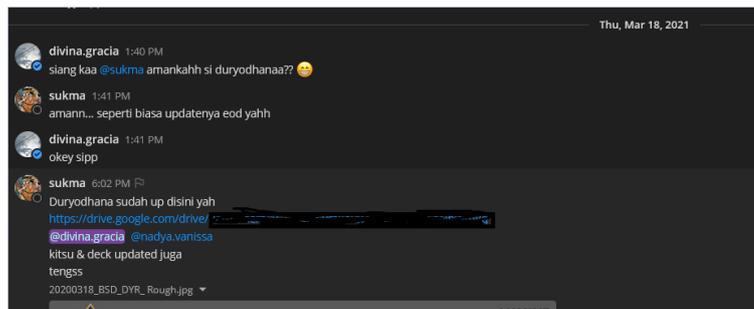
Gambar 3.3. Tampilan *project page* di Notion (atas) dan Kitsu (bawah)
(Dokumentasi pribadi)

Dalam setiap proyek juga diperlukan adanya *timeline* atau di Lumine Studio disebut dengan *working days* agar proyek berjalan dengan efisien dan dapat selesai tepat waktu. Saat penulis bergabung dengan proyek ini, *working days* telah dibuat sehingga penulis bertugas memastikan *working days* yang telah dibuat dapat diikuti dengan baik di kenyataan.

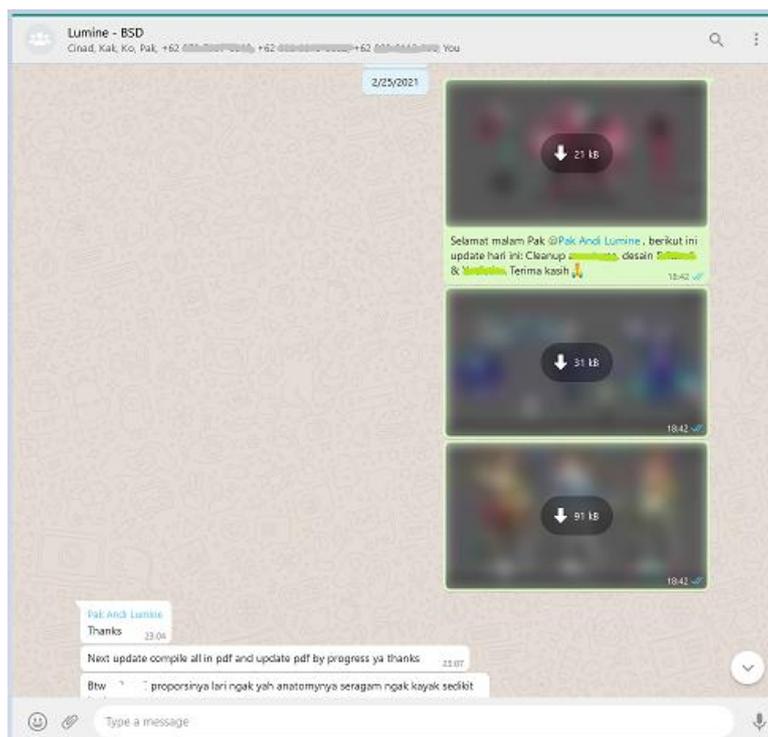
2. Monitoring Produksi

Sebagai *Production Coordinator*, penulis juga bertugas mengingatkan *artists* di grup mengenai *deadline* pengumpulan serta mengumpulkan *progress* proyek kepada *Project Manager*. Apabila ada input dari *Project Manager* / dari klien, penulis juga menyampaikannya pada *artist*. Beberapa input yang diberikan pada fase pertama pengerjaan

proyek ini cukup berpengaruh pada *timeline* yang menjadi mundur seminggu dari yang seharusnya. Maka penulis bertugas memastikan agar meskipun mundur, namun pengerjaan *progress* tetap sesuai seperti capaian yang diinginkan dalam *timeline* yang sebenarnya.

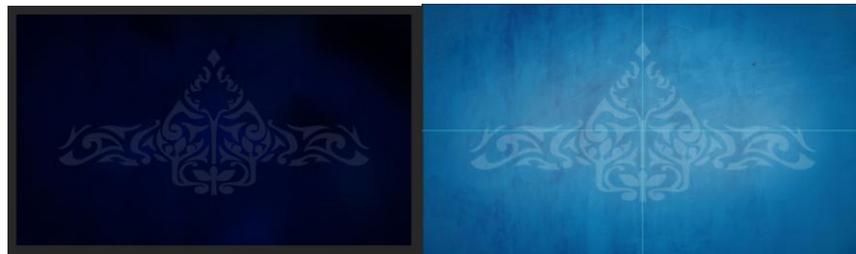


Gambar 3.4. Dokumentasi *follow up progress artist*
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.5. Dokumentasi *progress submission*
(Dokumentasi pribadi)

Dalam proyek ini rupanya juga diperlukan adanya *character deck*, yaitu *file* PDF yang berisikan kompilasi konsep gambar karakter yang telah dibuat beserta perbandingan ukuran setiap karakter apabila berdiri berdampingan. *Deck* ini baru dimulai pada 26 Februari 2021 dan penulis bertugas mengedit gambar untuk *background*. Beberapa penyesuaian dilakukan penulis bersama pembimbing lapangan, namun hasil yang memuaskan tak kunjung ditemukan hingga 1 Maret 2021 sehingga akhirnya salah satu *artist* yang bekerja dalam proyek BSD membantu untuk mencapai *background* yang diinginkan.



Gambar 3.6. Beberapa model desain *background* yang dibuat penulis
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.7. *Background character deck* final
(Dokumentasi pribadi)

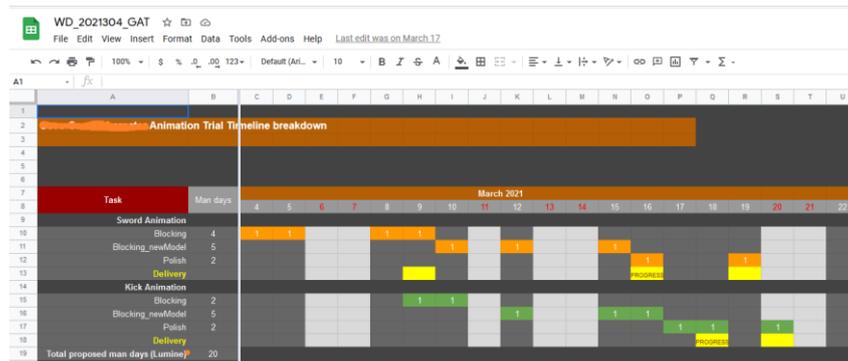
Pada 19 Maret 2021, BSD dihentikan sementara dikarenakan *artist* yang mengerjakan dialihkan terlebih dahulu ke proyek lain.

3.3.1.2. Proyek GAT

Proyek ini dimulai pada 4 Maret 2021 dan merupakan bagian dari proyek WD yang mengerjakan *trial* animasi. Meski demikian, penulis baru bergabung dengan proyek ini pada 9 Maret 2021 setelah pembimbing memberi kepercayaan.

1. Persiapan Produksi

Sebelum terlibat lebih dalam, penulis membaca terlebih dahulu dokumen-dokumen terkait proyek GAT ini agar lebih memahami. Penulis juga membuat *timeline (Working Days)* agar proyek ini berjalan dengan efisien.



Gambar 3.8. *Timeline GAT*
(Dokumentasi pribadi)

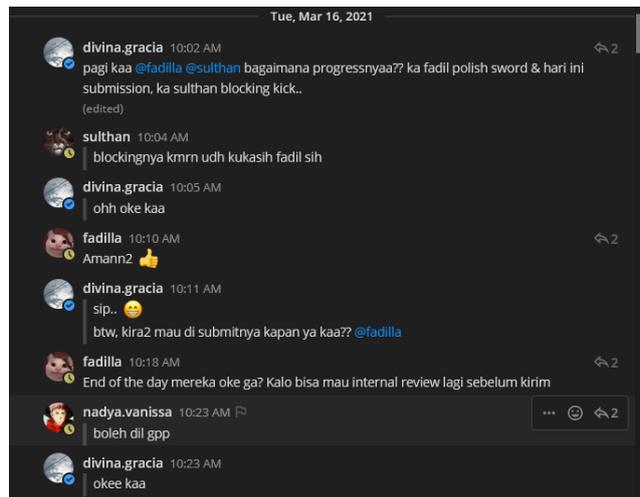
Folder untuk proyek ini juga dibuat, dengan lokasi di server dan Google Drive, dimana penulis juga bertugas memastikan *file* yang ter-*upload* di Google Drive oleh *artist* juga masuk ke server.

2. Monitoring Produksi

Sebagai *Production Coordinator*, penulis bertanggung jawab untuk *follow up progress artist* dan mengingatkan mengenai tanggal pengumpulan. Karena klien untuk proyek ini adalah klien luar negeri yang telah memiliki hubungan baik dengan *Senior Production Coordinator*, maka penulis hanya membantu me-monitor *progress* dan

menyampaikan pada *Senior Production Coordinator* apabila *progress* telah siap dikumpulkan.

Dalam proyek ini penulis juga bertugas memasukkan data dari Google Drive ke server.



Gambar 3.9. Dokumentasi *follow up progress artist*
(Dokumentasi pribadi)

Proyek ini telah berakhir dengan baik pada 21 Maret 2021.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melaksanakan magang di Lumine Studio, penulis menghadapi beberapa kendala sebagai *Production Coordinator*, di antaranya:

1. Pandemi Covid-19 yang belum mereda membuat penulis harus menjalani magang secara *remote* sehingga penulis tidak dapat berkoordinasi secara tatap muka dengan divisi lain.
2. Jaringan internet yang terkadang tidak stabil menyebabkan penulis terkadang kesulitan untuk melakukan pekerjaan.
3. Terkadang terjadi miskomunikasi antara penulis dengan pembimbing magang karena keterbatasan komunikasi melalui tulisan.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi atas kendala/kesulitan yang penulis hadapi selama menjalani magang di Lumine Studio yaitu:

1. Bersikap proaktif dengan tidak malu bertanya / menyapa meski hanya melalui tulisan.
2. Memiliki jaringan sinyal cadangan agar tetap dapat mengakses pekerjaan apabila sinyal utama bermasalah.
3. Saat merasa tidak pasti dengan tugas yang diberikan, penulis bertanya kembali untuk memastikan apakah apa yang dipikirkan penulis sama dengan yang dipikirkan oleh lawan bicara penulis.