

## BAB III

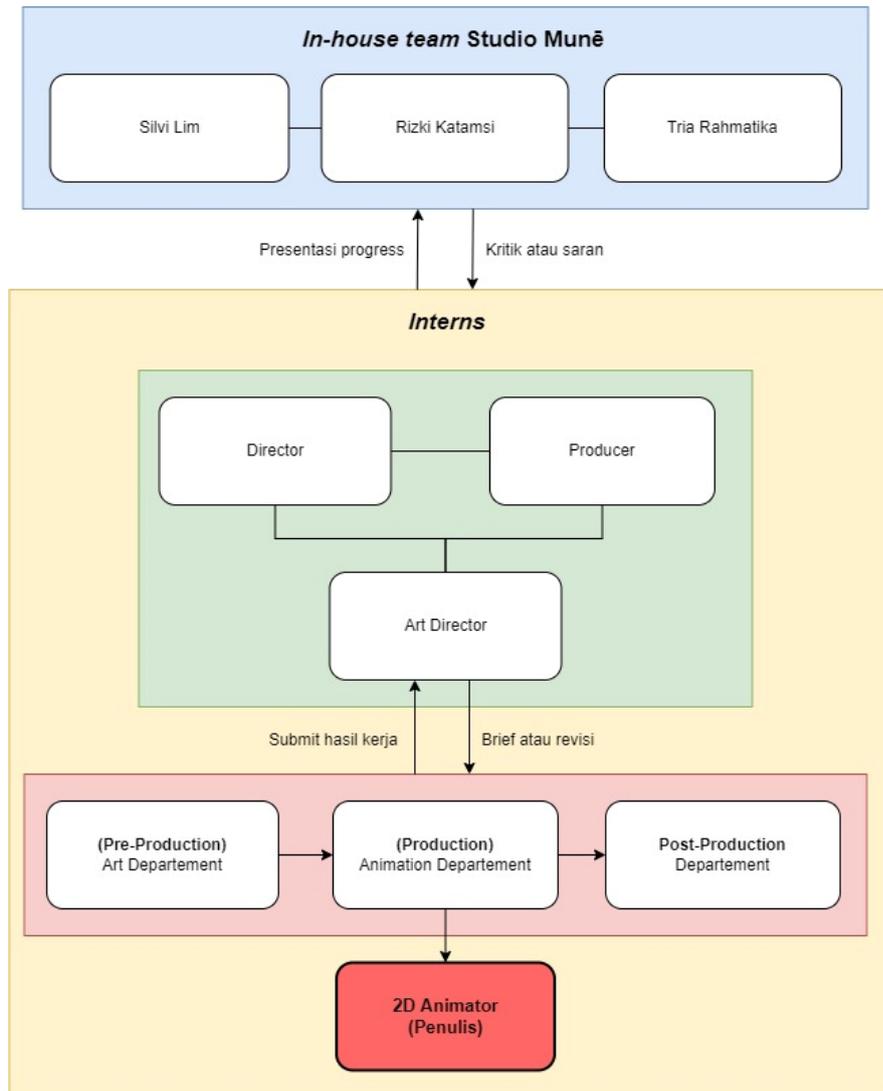
### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada waktu penulis menjalankan magang Track 2, Studio Munē memberikan kesempatan bagi para karyawan *intern* untuk membuat film animasi pendek yang berjudul *Topiku*. Dalam *project* ini, salah satu jabatan penulis adalah sebagai 2D *animator*. Berdasarkan pengertian dari CG Spectrum (n.d.), 2D *animator* bertugas untuk menggambar rangkaian *frame* untuk menghasilkan ilusi pergerakan terhadap tokoh, benda, dan objek-objek lainnya dalam ruang dua dimensi. Dalam menganimasi, 2D *animator* harus mengikuti *script* dan *storyboard* yang telah disediakan. Pada *project Topiku*, pekerjaan 2D *animator* meliputi pembuatan *layout*, *keyframe*, *inbetween*, hingga *coloring* dengan menggunakan *software* Photoshop dan Clip Studio Paint.

Selama bekerja di Studio Munē, penulis secara resmi disupervisi oleh Silvi Lim. Silvi Lim menjabat sebagai *head of post-production* dalam Studio Munē. Namun, untuk *project Topiku*, peran *supervisor* setara dengan peran *in-house team* lainnya, yaitu untuk memberikan komentar serta saran terhadap karya atau *progress* yang telah dilakukan tim karyawan magang. Hal tersebut karena *project Topiku* diberikan kepada para karyawan magang sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan pribadi secara maksimal. Bagan berikut ini adalah penjelasan alur kerja yang diterapkan pada *project* film animasi pendek *Topiku*.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja Studio Munē dalam Produksi Animasi Pendek *Topiku*

Berbeda dengan *project-project* lainnya, seluruh proses produksi *Topiku*, mulai dari merintis ide cerita, *pre-production*, *production*, hingga *post-production* dilakukan oleh pekerja magang saja. Pekerjaan *pre-production* meliputi pembuatan *character design*, *background design*, *storyboard*, *color script* dan *animatic*. Langkah berikutnya setelah tahap *pre-production* selesai adalah tahap *production*. Rangkaian pekerjaan yang termasuk dalam tahap *production* adalah pembuatan *layout*, *keyframe*, *inbetween*, serta *coloring*. Penulis berperan dalam tahap *production*, yaitu sebagai *2D animator*. Seluruh hasil karya kemudian akan difinalisasi pada tahap *post-production*.

Pada awalnya, tim *intern* berembuk untuk mengembangkan konsep serta *storyline* animasi pendek *Topiku*. Setelah itu, *director* bersama dengan *producer* membentuk *timeline* kerja dan *project breakdown*. Untuk pengerjaan *visual development*, *brief* kerja diberikan oleh *art director* kepada tim yang berkewajiban. Bila pekerjaan sudah selesai, maka karya yang telah dibuat akan dikirimkan kembali kepada *art director* untuk diberi revisi. Pemberian *revisi* dan *brief* juga diawasi oleh *director* dan *producer* agar tidak meleset dari konsep awal. Namun untuk pengerjaan yang berkaitan dengan animasi akan diberikan serta dikomentari oleh *director*.

*Progress* kerja yang telah dilakukan lalu dipresentasikan kepada *in-house team* secara berkala untuk mendapatkan kritik serta saran. Komentar yang diberikan oleh pihak tersebut lebih mengarah pada *storyline* atau *visual* serta komposisi *shot*. Hal tersebut karena komentar mengenai kualitas pengerjaan karya telah diberikan oleh *art director*, *director*, serta *producer*. Lalu bila para tim *intern* mengalami kesulitan, *in-house team* dapat langsung terlibat untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Namun, karena *project Topiku* adalah *project* berskala panjang, *art director* *project* tersebut berhalangan untuk tetap bekerja di kantor karena harus kembali kuliah. Maka dari itu, peran *art director* sebagai pemberi *brief* dan *revisi* mengenai *visual direction* mulai berkurang saat memasuki tahap *production*. Peran *art director* tersebut kemudian digantikan oleh *director*. Pada *project Topiku* penulis juga dipercaya untuk menjabat sebagai sutradara, sehingga untuk memperoleh *feedback*, penulis bisa mendapatkannya dari teman-teman rekan kerja.

### **3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang**

Berbagai tugas yang dikerjakan oleh penulis di Studio Munē beserta uraiannya akan dijelaskan pada bab 3.2.1 dan bab 3.2.2. Pada bab berikutnya juga akan dijabarkan kendala yang ditemukan selama kerja magang beserta dengan solusinya.

### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Dalam bagian ini akan dipaparkan pekerjaan yang telah dilakukan oleh penulis sebagai 2D *animator* selama proses kerja magang. Namun, selama kerja magang penulis beserta rekan-rekan kerja lainnya tidak hanya fokus untuk mengerjakan *project Topiku*. Terkadang penulis mendapatkan kewajiban dalam *project* lain yang harus diprioritaskan, sehingga pada penjabaran ini akan dicantumkan pekerjaan penulis pada *project* lain di luar *project Topiku*. Penjabaran kerja yang dilakukan selama proses magang di Studio Munē akan diperlihatkan dalam bentuk tabel.

Tabel 3.1 Rincian kegiatan kerja magang

Minggu	Tanggal	Project	Keterangan
1	13–17 Juni 2022	Stella Maris <i>Animation Workshop</i>	Mengajar animasi <i>stop motion</i>
		<i>Topiku</i>	Merintis beberapa ide cerita, presentasi ide cerita, dan mengembangkan ide yang sudah disepakati
2	20–24 Juni 2022	<i>Topiku</i>	Membuat dan merevisi <i>storyboard</i>
3	27–30 Juni 2022	<i>Topiku</i>	Merombak sedikit dari alur cerita, merevisi <i>storyboard</i> , dan uji coba <i>color script</i>
4	4–8 Juli 2022	<i>Topiku</i>	Revisi <i>animatic</i> , membuat alternatif bentuk dan warna <i>title</i> "Topiku", membuat <i>project</i> dan <i>asset breakdown</i> , membuat alternatif <i>style frame</i> , dan tekstur
5	11–15 Juli 2022	<i>Sarimi</i>	Merekam VO <i>dummy</i> , membuat <i>animatic</i> , animasi SC8-15, animasi tokoh SC21, dan animasi teks untuk beberapa <i>shot</i>
		<i>Topiku</i>	Membuat beberapa guide untuk ukuran canvas dan pergerakan kamera, dan membuat tekstur

M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Tabel 3.1 Rincian kegiatan kerja magang (lanjutan)

Minggu	Tanggal	Project	Keterangan
6	18–22 Juli 2022	Topiku	Topiku - Membuat <i>layout</i> SC4 SH12-14, SC6 SH24, dan SC3 SH7
		Hari Anak ( <i>Instagram feeds</i> )	<i>Brainstorming</i> untuk membuat ilustrasi dan membuat <i>lineart</i>
7	25–29 Juli 2022	Topiku	Merevisi ilustrasi <i>asset</i> majalah untuk SC4, mencari referensi musik, mencari metode untuk membuat SC2 SH5, dan membuat <i>layout</i> SC3 SH7, SC11 SH41, dan SC9 SH33
8	1–5 Agustus 2022	Topiku	Presentasi <i>progress</i> ke <i>in-house team</i> , <i>adjusting animatic</i> , <i>animating</i> SC6 SH25-26, <i>coloring</i> animasi dan <i>test movement camera</i> SC6 SH25-26
		Zen Den ( <i>Music video</i> )	Memisahkan <i>asset</i> ikan dan ubur-ubur untuk dianimasikan
9	8–12 Agustus 2022	Power of Zero ( <i>animated series</i> )	<i>Animating</i> , mengganti tokoh kambing menjadi anjing
		Zen Den ( <i>Music video</i> )	<i>Animating</i> ikan dan ubur-ubur
		HUT RI ( <i>Instagram feeds</i> )	<i>Brainstorming</i> , menggambar 4 alternatif desain tokoh, dan menggambar tokoh pada <i>background</i> yang sudah diilustrasikan.
		Topiku	Penambahan detail dan pemakaian tekstur pada tokoh SC6 SH25-26.
10	15–19 Agustus 2022	HUT RI ( <i>Instagram feeds</i> )	Mewarnai tokoh
		Topiku	Revisi pergerakan kamera, <i>animate</i> dan <i>coloring</i> SC5 SH23, dan <i>animate</i> SC6 SH24

M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

Tabel 3.1 Rincian kegiatan kerja magang (lanjutan)

Minggu	Tanggal	Project	Keterangan
11	22–26 Agustus 2022	Topiku	<i>Animating dan coloring SC3 SH9-10 dan SC6 SH24. Animating SC3 SH7 dan SC4 SH1</i>
		Power of Zero ( <i>animated series</i> )	<i>Animate lipsync episode 1 part 2</i>
12	29–31 Agustus 2022	Power of Zero ( <i>animated series</i> )	<i>Animate lipsync episode 1 part 3 dan 4b, revisi lipsync episode 1 part 2, 3 dan 4b</i>
		Topiku	<i>Animate SC4 SH15</i>
13	6–9 September 2022	Power of Zero ( <i>animated series</i> )	<i>Animate lipsync episode 2 part 2 dan 5</i>
		Topiku	<i>Animate SC4 SH15-16 dan SC1 SH1-3</i>
14	12–16 September 2022	Topiku	<i>Animate SC1 SH3 dan presentasi progress ke in-house team</i>
		Zen Den ( <i>Music video</i> )	<i>Layout dan animasi ikan-ikan di background</i>
15	19–23 September 2022	Topiku	<i>Animate SC1 SH3 dan SC1 SH3 part 2, mengubah storyboard scene 9 dan 10, dan membuat layout baru untuk scene 10</i>
16	26–29 September 2022	Topiku	<i>Animate SC1 SH3 part 2 dan test pergerakan kamera SC1 SH3</i>

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

*Topiku* mengkisahkan seorang anak bernama Piku yang menerima topi dari orang tuanya. Topi tersebut merupakan topi istimewa yang dikenakan oleh seluruh anggota keluarga Piku, mulai dari generasi pertama hingga orang tua Piku sendiri. Ketika dipakai, tubuh Piku tertimpa topi tersebut. Rupanya, Piku tidak cukup kuat untuk menopang topi tersebut, jadi dia harus mencari cara agar dirinya menjadi

cukup kuat. Namun, upaya Piku ternyata membuat dirinya sendiri menjadi kelelahan dan terbebani. Di akhir cerita, orang tua Piku menerima anaknya dengan tulus dan Piku pun mengenakan topi baru yang cocok dengan dirinya sendiri. Gambar di bawah ini merupakan tokoh-tokoh yang terdapat pada animasi pendek *Topiku* yang telah dibuat oleh salah satu *illustrator Topiku*.



Gambar 3.1 Gambar *Topiku Character Lineup*

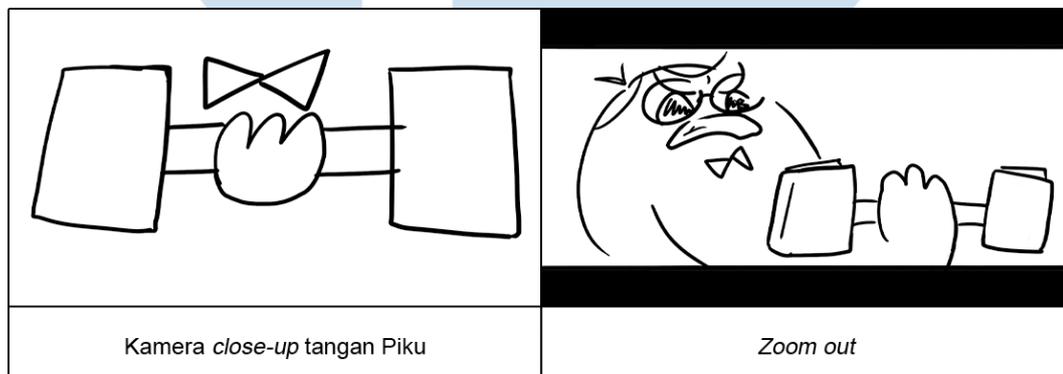
Sebagai *2D animator*, pekerjaan penulis dalam *project Topiku* meliputi pembuatan *layout*, *keyframe*, *in-between*, dan *coloring*. Selama bekerja pada *project* tersebut, penulis lebih banyak membuat animasi tokoh. Dalam bekerja, penulis mendapatkan *storyboard* beserta deskripsi gerakannya sebagai panduan visual. Terdapat juga *animatic* sebagai panduan untuk durasi tiap *shot*-nya. Namun sebagai *2D animator*, penulis tidak bisa sepenuhnya bergantung kepada *storyboard* dan *animatic*. Seorang *2D animator* harus memiliki pengertian yang baik mengenai kepribadian dan emosi tokoh. Melalui pemahaman terhadap kedua hal tersebut, gestur tokoh pada *storyboard* bisa dimaksimalkan agar menjadi lebih akurat.

Umumnya, langkah-langkah penulis sebagai *2D animator* adalah membuat *frame guide*, *layout*, *keyframe*, *in-between*, lalu *coloring*. *Frame guide* dan *layout* dibuat dengan menggunakan Photoshop, sementara itu proses animasi dilakukan dengan menggunakan Clip Studio Paint. Berbagai pekerjaan tersebut tidak harus dilakukan oleh satu *2D animator* dalam satu *shot*, tetapi bisa merupakan kolaborasi antara beberapa *2D animator*. Hasil kerja penulis sebagai *2D animator* terdapat 9

*shot* untuk *layout* atau *keyframe*, 13 *shot* untuk *in-between*, dan 5 *shot* untuk *color*. Berikut ini merupakan penjelasan dari tiap langkah kerja yang telah dilakukan oleh penulis.

### 1. *Frame Guide*

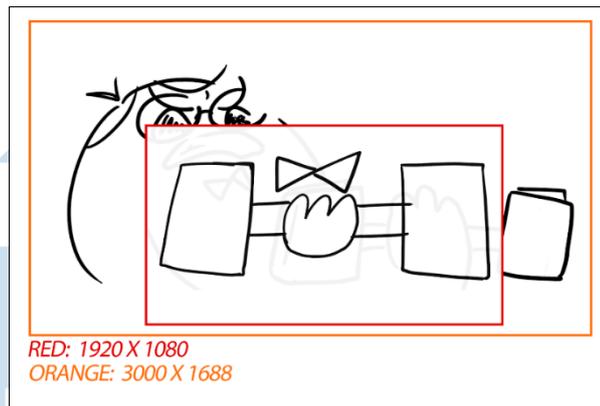
Animasi pendek *Topiku* banyak bereksperimen dengan pergerakan kamera. Pergerakan kamera tersebut dapat terlihat dari *storyboard* yang sudah dibuat. Nantinya, gerakan kamera akan diberikan pada tahap *post-production*, sehingga *layout* yang dibuat harus menampilkan keseluruhan *shot* tanpa dipotong oleh *frame* kamera. *Frame guide* berfungsi untuk memperkirakan ukuran kanvas yang diperlukan agar hasil akhir *layout* hingga animasi tidak terpotong atau pecah saat memasuki tahap *post-production*. Contohnya terdapat pada *scene 3 shot 7* dari animasi *Topiku*.



Gambar 3.2 Gambar *Storyboard Scene 3 Shot 7*

Tokoh yang digambarkan di dalam *storyboard* di atas adalah tokoh utama *Topiku*, yaitu Piku. Pada *storyboard* terlihat *shot close up* ke tangan yang sedang menggenggam barbel, kemudian kamera akan menjauh dan me-*reveal medium shot* Piku yang sedang berusaha mengangkat barbel. Berdasarkan *storyboard* tersebut akan dibuat *frame guide* secara *rough* untuk memperkirakan ukuran kanvas dan *framing*. Gambar di bawah adalah hasil *frame guide* yang telah dibuat berdasarkan *storyboard Topiku scene 3 shot 7*.

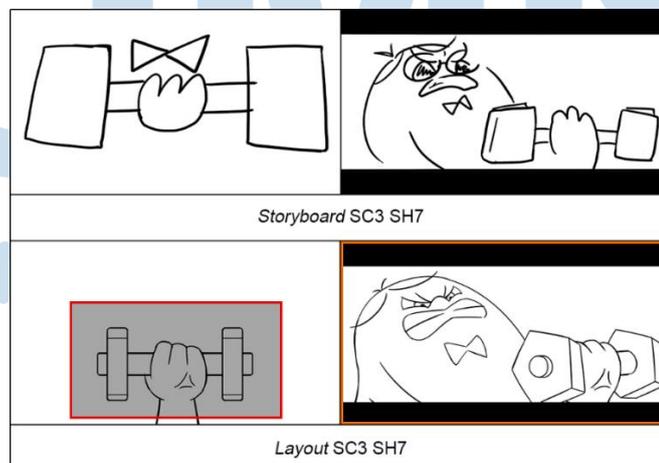
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.3 Gambar *Frame guide* Scene 3 Shot 7

## 2. *Layout*

*Layout* adalah penggambaran objek dan komposisi *shot* secara *final*. Dalam *storyboard Topiku*, tokoh-tokoh yang digambarkan ada yang belum menggunakan desain *final*. Komposisi yang digambarkan juga belum rapi dan terdapat ketidakakuratan pada beberapa aspeknya, seperti anatomi tokoh, perspektif, dan lain-lain. Maka dari itu, *layout* berfungsi untuk merapikan serta memperbagus kualitas visual dari sebuah *shot* secara *final* sebelum masuk ke tahap animasi. Pembuatan *layout* dilakukan berdasarkan panduan serta deskripsi gerakan dari *storyboard* agar tidak melenceng dari konsep awal atau tujuan dibuatnya *shot* tersebut. Selain itu, membuat *layout* juga memanfaatkan *frame guide* untuk mempertahankan kualitas komposisi ketika kamera nanti digerakkan pada tahap *post-production*.

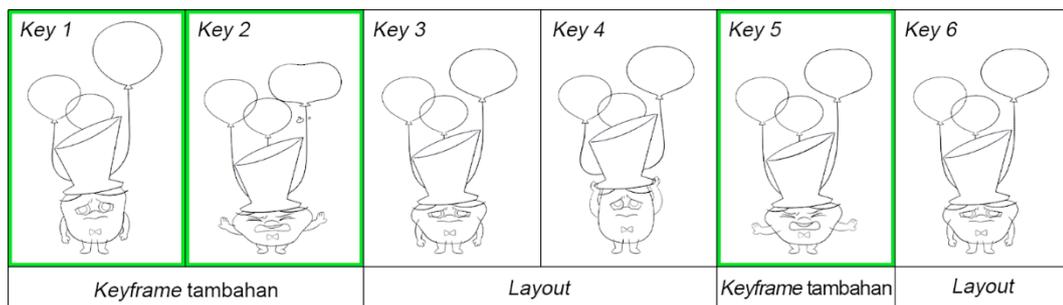


Gambar 3.3 Gambar *Layout* Scene 3 Shot 7

Gambar di atas adalah hasil pembuatan *layout* berdasarkan *storyboard* dan *frame guide scene 3 shot 7*. Melalui *layout* tersebut, penulis memperbaiki beberapa aspek yang dirasa belum tepat. Perbaikan yang dilakukan adalah membuat wujud tokoh menjadi lebih akurat, mengembangkan ekspresi serta gestur, memperbagus komposisi, dan mendramatisir perspektif *shot*. Penulis juga membuat beberapa *layout* dalam satu *shot* untuk menggambarkan gerakan yang akan dilakukan oleh tokoh. Bila *layout* sudah selesai, maka akan berlanjut ke tahap *keyframe*.

### 3. Keyframe

Rangkaian *layout* yang sebelumnya telah dibuat untuk satu *shot* bisa digunakan langsung sebagai *keyframe*. *Keyframe* merupakan langkah pertama dalam pembuatan animasi, sehingga akan menggunakan *software* Clip Studio Paint. Pembahasan mengenai pembuatan *keyframe* akan dilakukan berdasarkan *scene 6 shot 24 Topiku*. Pada *shot* tersebut akan diperlihatkan pemanfaatan *layout* yang telah dibuat oleh penulis menjadi *keyframe* untuk dianimasikan. Penulis hanya perlu menambahkan beberapa *keyframe* saja agar semakin sesuai dengan *storyboard* dan alur cerita.



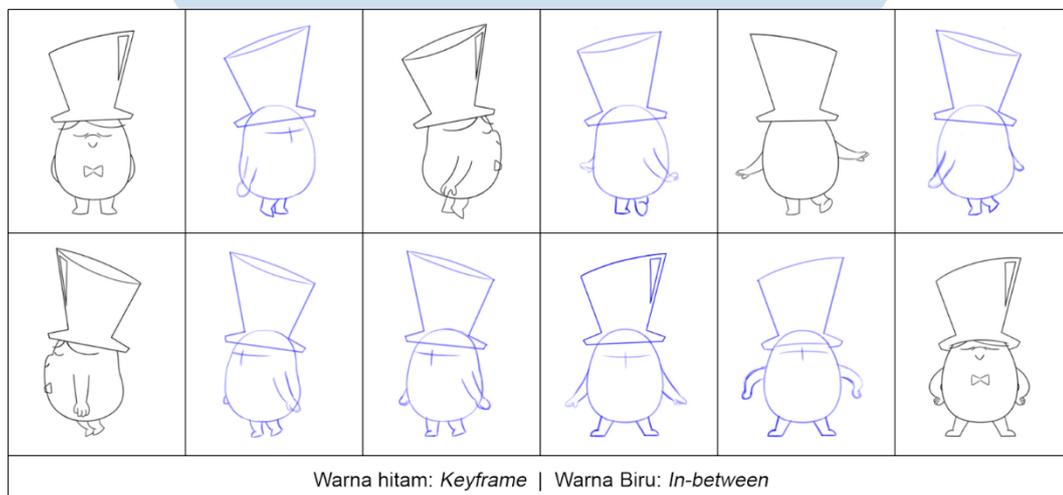
Gambar 3.4 Gambar *Keyframe* Tambahan *Scene 6 Shot 24*

Terkadang *keyframe* yang ditambahkan merupakan adegan tambahan untuk mendramatisir *shot*. Namun, tentu saja penambahan adegan tersebut harus dipertimbangkan berdasarkan *storyline* serta *pesan* yang ingin disampaikan oleh *shot* tersebut. Pada *scene 3 shot 7*, penulis menambahkan 2 *keyframe* di awal, yaitu topi Piku yang masih terangkat oleh satu balon. Balon tersebut tiba-tiba mengempis

dan menimpa Piku. Lalu penulis juga menambahkan *keyframe* 5 untuk menjadi penghubung antara *keyframe* 4 dengan *keyframe* 6.

#### 4. *In-between*

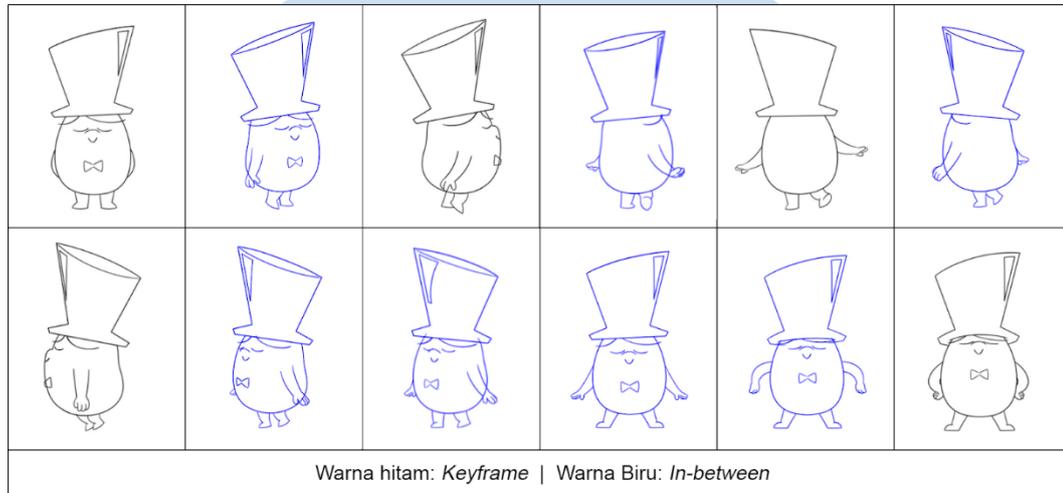
Pembuatan *in-between* akan dibahas dengan menggunakan *scene 1 shot 3 Topiku* yang *keyframe*-nya telah dibuat oleh 2D *animator* lainnya. Dalam membuat *in-between*, penulis biasanya akan melakukan sketsa terlebih dahulu. Sketsa dibuat dengan *brush* yang tebal dan memiliki tingkat *opacity* yang rendah. Penulis menganimasikan anggota-anggota tubuh tokoh serta aksesoris yang dipakai secara terpisah. Misalnya sketsa *in-between* dimulai dari tubuh tokoh, kemudian topi, tangan, lalu kaki. Sketsa selalu dibuat mulai dari objek terbesar yang dominan terlihat dalam sebuah *shot* hingga ke objek terkecil.



Gambar 3.5 Gambar Sketsa *In-between* 1 *Shot* 3

Bila *timing* dan pergerakan pada sketsa *in-between* sudah dirasa cukup bagus, penulis akan melakukan *clean-up*. *Clean-up* adalah proses merapikan animasi yang telah dibuat agar tidak terlihat seperti sketsa. Terkadang ada detail-detail seperti aksesoris kecil atau pita Piku yang tidak disketsa. Maka pada saat proses *clean-up*, penulis akan langsung menambahkan objek tersebut. Pada tahap *clean-up* pemisahan *layer* harus dilakukan dengan rapi agar proses *coloring* dapat dilakukan dengan mudah. Contohnya, lineart untuk tubuh, topi, wajah, pita, kaki,

dan tangan terpisah satu sama lain. Gambar di bawah adalah hasil *in-between scene* 1 shot 3 Topiku yang telah selesai beserta pembagian *layer*-nya.



Gambar 3.6 Gambar Hasil *Clean-up In-between Scene 1 Shot 3*

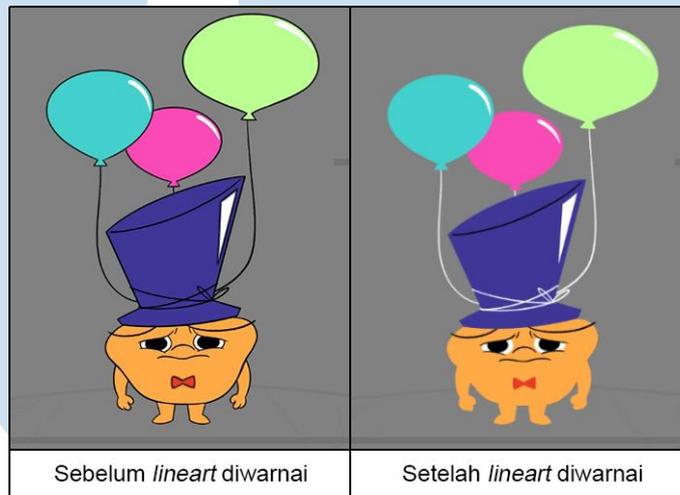


Gambar 3.7 Gambar Susunan *Layer Animasi Scene 1 Shot 3*

### 5. Coloring

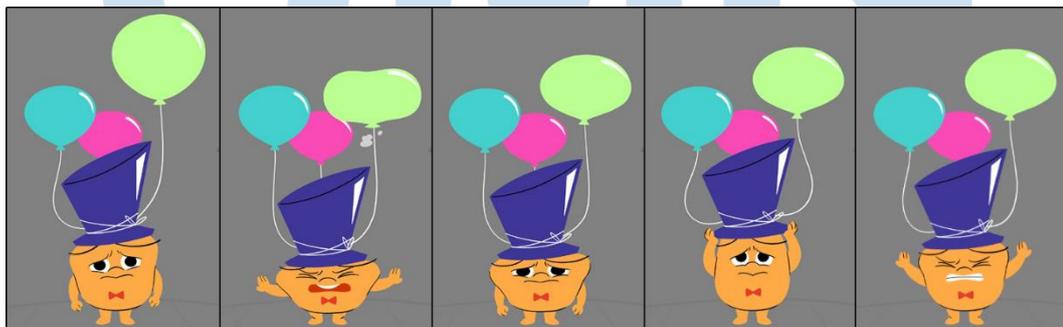
Pemberian warna atau *coloring* terhadap animasi tokoh hanya perlu menggunakan *color sheet* yang telah dibuat pada masa *pre-production*. Sebagai contoh tubuh Piku merupakan warna *orange* dengan kode HEX #FDAA4A dan topi Piku adalah warna ungu gelap dengan HEX #3E3797. Untuk pengubahan warna sesuai dengan *mood scene* atau *color script* akan dilakukan pada tahap *post-production*, sehingga warna tidak perlu diubah pada saat *production*. Metode *coloring* yang dilakukan oleh

penulis adalah dengan memberikan *base color* terlebih dahulu di bawah *layer lineart* objek yang ingin diwarnai. *Style visual* untuk animasi *Topiku* adalah *lineless* atau tanpa *lineart*, oleh karena itu setelah *base color* selesai, maka *lineart* objek tersebut juga ikut diwarnai sesuai dengan *base color*-nya. Berikut adalah hasil pemberian *base color* pada *scene 6 shot 24 Topiku*.



Gambar 3.8 Gambar Hasil Pemberian *Base Color Scene 6 Shot 24*

Walaupun *Topiku* menggunakan *style lineless*, tetap perlu diberikan garis untuk menandakan perbatasan antara masing-masing anggota tubuh yang bersentuhan. Hal ini untuk memberikan kejelasan terhadap anatomi, dimensi, dan pergerakan pada tokohnya. Garis yang dipakai sebagai pembatas pada animasi *Topiku* adalah *brush* hitam dengan tekstur kasar. Tahap pemberian garis ini dilakukan secara *frame-by-frame* pada proses *coloring* pada *layer* paling atas. Gambar di bawah adalah hasil penambahan garis hitam dalam *scene 6 shot 24*.



Gambar 3.9 Gambar Hasil Akhir *Coloring Scene 6 Shot 24*

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dalam bekerja sebagai *2D animator* pada *project Topiku* di Studio Munē, penulis mengalami beberapa kendala. Masalah yang dihadapi penulis tidak secara khusus berkaitan dengan hal teknis maupun kemampuan pribadi dalam membuat animasi. Berikut ini akan dijelaskan kendala yang dihadapi oleh penulis secara keseluruhan dalam pembuatan animasi pendek *Topiku*:

#### 1. Jumlah Anak Magang yang Berkurang

Pada awalnya, Studio Munē memberikan kebebasan bagi para karyawan magang untuk membuat animasi pendek berdurasi 1 menit dalam rangka merayakan Hari Anak Nasional. *Project* tersebut direncanakan untuk selesai dalam kurun waktu 1 bulan dan selesai pada bulan Juli. Namun, setelah melakukan *pitching* ide cerita, mengembangkan konsep, serta membuat *storyboard*, *feedback* yang diterima oleh tim pekerja magang membuat proses *pre-production* harus diperpanjang. Setelah berbagai pertimbangan, akhirnya durasi pengerjaan *project* animasi pendek tersebut diperpanjang dan tidak ditujukan lagi untuk merayakan Hari Anak Nasional.

Meskipun perpanjangan durasi pekerjaan adalah hal yang baik, terdapat satu karyawan magang yang tidak bisa melanjutkan kontrak magang hingga animasi pendek selesai. Karyawan magang tersebut menjabat sebagai *art director*. Ketika kontrak magang sudah habis, pekerja tersebut diberikan kontrak kerja. Namun, dia tidak bisa melanjutkan bekerja di kantor karena harus kembali kuliah. Maka dari itu, peran *art director* mulai berkurang pada saat masuk ke tahap *production* atau animasi.

#### 2. Terdapat *Project* Lain yang Harus Diprioritaskan

Jumlah pekerja yang berkurang membuat *project* berjalan lebih lambat, hal tersebut juga mengakibatkan kendala lain. Awalnya, salah satu alasan dibuatnya *project Topiku* adalah untuk mengisi kekosongan pekerjaan bagi para karyawan magang. Ketika waktu berjalan, Studio Munē memperoleh *project-project* baru dengan

durasi pekerjaan yang cenderung lama hingga berbulan-bulan. Maka dari itu penulis beserta rekan-rekan magang lainnya harus memprioritaskan *project-project* baru tersebut. Hal tersebut mengakibatkan *timeline project Topiku* semakin mundur. Selain itu, dalam *project Topiku* hanya terdapat 2 *2D animator* saja yang aktif mengerjakan tugas bagiannya, meskipun jumlah pekerjanya terdapat 6 orang.

### 3. Perbedaan Pemikiran dengan *In-House Team*

Mulai dari *pitching* ide cerita hingga *update progress* selalu dipresentasikan kepada *in-house team* Studio Munē secara berkala. Terkadang dalam pembuatan karya, tim karyawan magang dengan *in-house team* memiliki pandangan dan pemikiran yang berbeda. Sebagai contoh, para karyawan magang ingin membuat animasi pendek dengan nilai kekeluargaan yang sederhana. Namun, *in-house team* menginginkan penceritaan yang memiliki konflik yang relevan pada zamannya dan membuat dampak bagi para orang tua. *Feedback* tersebut membuat para pekerja magang harus merombak ide cerita hingga *storyboard* dari awal. Maka dari itu, proses *pre-production* menjadi terhambat. Terkadang juga terdapat miskomunikasi mengenai pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah *shot*, sehingga *feedback* yang diberikan tidak bisa diterapkan oleh para pekerja magang.

#### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Seiring berjalannya waktu, penulis belajar untuk mengatasi masalah-masalah yang dialami oleh penulis. Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh penulis selama bekerja sebagai *2D animator* pada *project Topiku* di Studio Munē:

##### 1. Jumlah Anak Magang yang Berkurang

Dalam membuat *layout*, *art director* berperan untuk mengoreksi kualitas visual dalam tiap *shot* seperti kesesuaian dengan *style*, keakuratan anatomi, serta aspek-aspek lainnya. Setelah *art director* tidak hadir di kantor lagi, peran tersebut

digantikan oleh penulis. Penulis membantu rekan-rekan kerja untuk memperbaiki *layout* yang telah mereka buat dengan memberikan komentar maupun memberikan panduan secara langsung. Hal tersebut dilakukan oleh penulis karena beberapa karyawan magang tidak memiliki pengalaman sebagai *animator*. Hasilnya, proses pembuatan *layout* dan animasi menjadi berjalan dengan konstan dan tidak terhambat.

Selain mengawasi pembuatan *layout*, *art director* juga berperan untuk mempertahankan kualitas visual dari *background* yang telah dibuat oleh para *illustrator*. Saat kontrak magang *art director* selesai, sebagian besar *background* sudah masuk ke tahap sketsa dan belum diwarnai. Normalnya, finalisasi *background* akan dikerjakan bersamaan dengan *animating*. Namun karena *art director* merupakan pihak yang paling mengerti *style visual* dari *environment Topiku*, maka semua tenaga yang ada akhirnya difokuskan pada pembuatan animasi.

## 2. Terdapat *Project* Lain yang Harus Diprioritaskan

Penulis beserta rekan-rekan magang lainnya harus memprioritaskan *project-project* baru yang diterima oleh Studio Munē. Untuk mengatasi kendala tersebut, penulis memastikan diri untuk bekerja secara lebih efektif agar *project* tersebut dapat selesai dengan cepat dan kualitasnya baik. Penulis juga memberikan kewajiban bagi diri sendiri untuk menyelesaikan minimal 1 *shot Topiku* setiap minggunya walaupun terdapat pekerjaan lain di luar *project* tersebut. Solusi-solusi yang telah disebutkan hanya diterapkan dengan ketat oleh penulis secara pribadi. Bagi pekerja lainnya penulis hanya memberikan himbauan saja, karena *deadline* untuk *project Topiku* bersifat fleksibel. Selain itu, *in-house team* Studio Munē juga menawarkan para pekerja untuk merekrut *freelance artist* untuk mengurangi beban pekerjaan.

## 3. Perbedaan Pemikiran dengan *In-House Team*

Para anggota *in-house team* merupakan orang-orang yang sudah lama terlibat dalam industri animasi. maka dari itu *feedback* yang diberikan oleh mereka berasal dari

pemikiran atau *sense* yang sudah terasah. Mengenai perbedaan pemikiran yang dialami, penulis beserta rekan-rekan kerja harus bijak dalam memilah antara komentar yang penting untuk dieksekusi demi meningkatkan kualitas karya dengan komentar yang tidak terlalu *urgent* untuk diterapkan. Pemilahan tersebut dilakukan berdasarkan pertimbangan tenaga kerja yang tersedia, relevansi terhadap pesan dari *shot* atau keseluruhan animasi, dan durasi pengerjaan. Walaupun *feedback* yang diberikan oleh *in-house team* membuat proses *pre-production* menjadi lebih lama dari yang direncanakan, alur cerita serta kualitas visual topiku menjadi lebih baik daripada saat tahapan awal *development*.

