

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Sebagai sebuah *boutique agency*, studio Otherlands memiliki sistem produksi yang sangat spesifik untuk dapat memenuhi tuntutan dan kustomisasi klien yang *niche* (tidak awam; sangat terspesialisasi). Alhasil, *pipeline* produksi di Studio Otherlands menjadi sangat berbeda dengan *pipeline* standar studio umumnya. Ini karena *pipeline* studio Otherlands bertujuan untuk mengerahkan tenaga seluruh personel profesionalnya secara efektif untuk memproduksi proyek klien se-efisien mungkin.

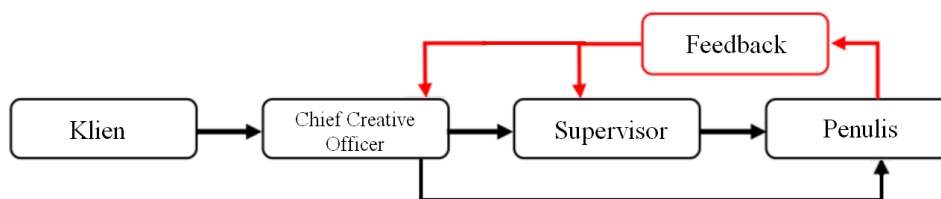
Penulis bekerja magang dibawah naungan departemen development sebagai *storyboard artist*. Namun, karena fleksibilitas dalam bekerja di Otherlands, Penulis dapat sesekali diperbantukan ke departemen *production* untuk membantu meringankan pekerjaan mereka. Tidak hanya *storyboard*, Penulis juga memiliki tanggung jawab dalam *research* dan *development* proyek-proyek apabila Penulis sedang tidak perlu membuat *storyboard*.

Sebagai latar belakang singkat, berdasarkan observasi, studio Otherlands sebelumnya tidak memiliki posisi *storyboard artist* secara spesifik—meskipun *jobdesk*-nya tersedia. Umumnya *storyboard* akan dikerjakan hanya ketika waktunya tersedia oleh siapapun yang memiliki kemampuan dan waktu luang, karena produksi lebih sering bergantung pada hasil *photoboard* di *production deck*. Namun seiring berkembangnya perusahaan dan dengan lamaran Penulis sebagai seorang *storyboard artist*, studio Otherlands berkebijakan untuk menetapkan posisi *storyboard artist* secara spesifik dengan Penulis sebagai *storyboard artist* utama.

Pekerjaan Penulis diawasi langsung oleh CCO dan Assistant Production. Lebih tepatnya lagi, Penulis bekerja magang secara langsung di sebelah *director* proyek dan tangan kanannya. Namun secara resmi supervisor magang adalah Michelle Hartawan selaku Assistant Production dari Otherlands.

Revisi *storyboard* maupun *research* dan *production deck* dilakukan secara langsung dan *real time* untuk memaksimalkan hasil dan efisiensi. Oleh karena itu meskipun bekerja di Otherlands dilakukan secara *hybrid*, sangatlah krusial untuk bekerja secara *offline* ketika sedang memegang proyek yang cukup besar—atau banyak jumlahnya.

Otherlands memiliki hierarki kedudukan kerja seperti pada umumnya, namun susunan alur kerja sangat bergantung pada efisiensi dan memaksimalkan hasil dibandingkan struktur hierarkis yang ketat. Maka itu, meskipun sebagai anak magang Penulis tetap memiliki kesempatan untuk memberi masukan dan ide yang mendukung karya proyek. Dan karena fleksibilitas dalam susunan kedudukan tersebut, Penulis kerap kali bekerja sambil langsung diawasi oleh *director* proyek.



Gambar 3.1 Denah Alur Kerja di Otherlands

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Di Studio Otherlands Penulis bertugas sebagai anak magang di departemen *creative* yang merangkap sebagai *storyboard artist* untuk Otherlands, yang tetap mengisi *jobdesk* kosong apabila diperlukan. Secara kontrak, Penulis dipekerjakan sebagai *General Creative Intern*—Penulis dapat sesekali ditugaskan untuk membantu ke departemen *production* dan tugas Penulis dapat berganti-ganti sesuai kebutuhan Studio. Penulis telah bertugas sebagai *copywriter* untuk Bahasa Indonesia, *graphic designer*, membuat *production deck* dan *director's treatment deck*, *production assistant*, *clapper*, dan beberapa *jobdesk* lain yang berkaitan dengan *storyboard* seperti *character designer* dan *video editor*.

Namun untuk laporan magang Penulis hanya akan menjelaskan secara mendalam tugas sebagai *storyboard artist* dalam dua proyek; Musik Video “Nyaman Tak Cukup” milik Raisa dan iklan komersil “BASE Ramadhan Bundle” untuk BASE. Ini dikarenakan Penulis memiliki tujuan magang untuk mendalami peran sebagai *storyboard artist* dan menuliskan laporan magang ini untuk memberi pemahaman lebih lanjut tentang peran seorang *storyboard artist*. Sebagai *storyboard artist* Penulis memiliki tanggung jawab sebagai pembuat *storyboard* dan *videoboard (animatic)* sesuai kebutuhan *director* proyek. Tugas dan uraian kerja sebagai *storyboard artist* akan dijelaskan dalam dua sub-bab berikut.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Secara umum, klien pertama-tama akan berdiskusi dengan *director* proyek; Andrea Wijaya atau Russell Wijaya sebagai *director in-house* Studio Otherlands. Mereka kemudian membuat *project deck* atau *director’s treatment deck*—yang sesekali akan Penulis bantu membuat—dan merangkai sebuah *photoboard*. *Photoboard* merupakan konsep mirip “*storyboard*” yang terbuat dari rangkaian foto-foto dan *gifs* sebagai referensi *angle*, *pacing*, *lighting*, dan *tone* dari proyek video yang akan dibuat. Beberapa proyek memiliki rangkaian *photoboard* dengan naratif yang jelas, sedangkan yang lainnya terkadang lebih ke arah konseptual saja. Tugas sebagai *storyboard artist* adalah membuat *storyboard* berdasarkan rangkaian *photoboard* tersebut sebagai visual naratif yang kohesif dan sesuai konsep dari *project deck* dan konsep *director*.

Dari rangkaian *photoboard* tersebut Penulis akan membuat *storyboard* berdasarkan konsep dan narasi yang proyek tersebut miliki. *Storyboard* tersebut kemudian akan mendapat revisi dari *director* proyek sebelum dijadikan *videoboard*. Kemudian akan dilakukan *meeting* dengan klien untuk mempresentasikan hasil *development*; mulai dari *production deck* hingga *videoboard* yang terbuat. Kalau ada revisi dari klien, maka *storyboard* akan mendapat perbaikan sesuai dengan keinginan klien sambil tetap didampingi arahan dari *director* proyek. Hal ini akan

dilakukan berulang kali—umumnya hanya sampai 2 kali revisi—hingga klien puas dan *videoboard* menjadi *guide* resmi untuk *shooting* nantinya.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Berikut merupakan uraian kerja magang yang telah dilakukan dalam 800 jam dalam bentuk tabel, sebelum mendalami peran Penulis dengan lebih spesifik.

Tabel 3.1 Uraian Kerja Magang dalam Tabel

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities
1	02/02/2023	08:00	18:30	location recce Raisa MV
2	03/02/2023	08:00	18:00	storyboard MV Raisa
3	06/02/2023	04:00	23:50	shooting MV Raisa
4	07/02/2023	10:00	18:00	storyboard BASE
5	08/02/2023	10:00	18:00	storyboard BASE
6	09/02/2023	10:10	18:00	- storyboard BASE Reel - revisi storyboard BASE
7	31/03/2023	09:00	19:00	research anthology - russel
8	13/02/2023	10:15	16:00	background check BASE
9	10/02/2023	10:15	14:00	- revisi storyboard BASE - background check BASE
10	14/02/2023	10:15	14:00	research angle kamera
11	27/02/2023	10:30	17:30	research properti new office

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities
12	28/02/2023	10:00	18:30	- research properti new office - make end credits card for Raisa MV
13	01/03/2023	10:00	18:00	- make end credits card for Raisa MV - research online courses
14	02/03/2023	11:00	18:00	- make end credits for Raisa MV - research houses for new office
15	03/03/2023	11:00	18:00	- research FAV Beauty video references - research moodboards for FAV Beauty - assist making director's treatment for FAV Beauty - compiling references for FAV Beauty
16	06/03/2023	09:30	19:30	- research references FAV Beauty - beautify FAV Beauty deck
17	07/03/2023	09:30	19:30	storyboard FAV Beauty
18	08/03/2023	09:30	19:30	storyboard FAV Beauty
19	09/03/2023	09:30	19:30	- storyboard FAV Beauty - beautify FAV Beauty deck
20	10/03/2023	09:30	19:30	- research [REDACTED] - revisi storyboard FAV Beauty
21	13/03/2023	09:30	19:30	make [REDACTED] deck

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities
22	14/03/2023	09:30	19:30	make [REDACTED] deck
23	15/03/2023	09:30	19:30	- make [REDACTED] deck - research property housing
24	16/03/2023	09:00	19:30	- contact property real estate agents for housing - research stats for [REDACTED]
25	17/03/2023	10:00	23:50	- research interview format for [REDACTED] - pitch meeting with [REDACTED]
26	20/03/2023	11:00	19:00	- studio house recce - references for [REDACTED]
27	21/03/2023	09:00	19:00	- references for [REDACTED] - research [REDACTED] portfolio showcase
28	24/03/2023	09:00	22:00	- test animation for [REDACTED] - meeting with [REDACTED] editing session
29	27/03/2023	09:00	19:00	- meeting briefing OTL & Raisa MV + [REDACTED] debrief - rotoscope test for [REDACTED]
30	28/03/2023	09:00	19:00	research [REDACTED]

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

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities
31	29/03/2023	09:00	20:00	illustrasi nomination post
32	30/03/2023	09:00	19:00	illustrasi nomination post
33	03/04/2023	08:00	19:00	research for russel's anthology
34	04/04/2023	08:00	19:00	research for russel's anthology
35	05/04/2023	08:00	19:00	research for russel's anthology
36	06/04/2023	08:00	19:00	- tes konsep ██████████ - technical: instalasi AI Generator - research for russel's anthology
37	07/04/2023	08:00	19:00	- research for russel's anthology - konsep ██████████
38	10/04/2023	08:00	19:00	████████ storyboard
39	11/04/2023	08:00	19:00	████████ storyboard revision
40	12/04/2023	08:00	19:00	- ██████████ storyboard revision - installing opensource editing tool
41	13/04/2023	08:00	19:00	- ██████████ storyboard revision - character concepting for ██████████

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities
42	14/04/2023	08:00	19:00	- ██████████ storyboard revision - character design for ██████████
43	17/04/2023	08:00	19:00	- character design for ██████████ - ██████████ storyboard revision
44	18/04/2023	08:00	19:00	character design for ██████████
45	26/04/2023	08:00	19:00	character design for ██████████
46	27/04/2023	08:00	19:00	character design for ██████████
47	28/04/2023	08:00	19:00	character design for ██████████
48	01/05/2023	08:00	19:00	- character design for ██████████
49	02/05/2023	08:00	19:00	- storyboard for ██████████
50	04/06/2023	10:00	22:00	- location recce for ██████████
51	05/06/2023	05:00	23:50	- ██████████ shoot
52	05/05/2023	08:00	19:00	- storyboard for ██████████

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

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities
53	03/05/2023	08:00	19:00	- mock up new office - storyboard for ██████████
54	04/05/2023	08:00	19:00	- storyboard for ██████████
55	08/05/2023	08:00	19:00	- meeting all hands on deck - mock up new office
56	09/05/2023	08:00	19:00	- surveys new office, taking measurements - mock up new office
57	10/05/2023	08:00	19:00	- mock up new office
58	11/05/2023	08:00	19:00	- mock up new office
59	12/05/2023	08:00	19:00	- references for ██████████ pitch deck - setting up midjourney
60	15/05/2023	08:00	19:00	- editing n copywrite for pitch deck - setting up midjourney
61	16/05/2023	08:00	19:00	- deck for ██████████ Commercial
62	17/05/2023	08:00	19:00	- location research for ██████████ Commercial - meeting for ██████████

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities
63	19/05/2023	08:00	23:55	- ikea trip for new office furniture
64	22/05/2023	05:00	23:55	- shooting for ██████████
65	23/05/2023	08:00	19:00	- ██████████ Commercial thumbnails
66	24/05/2023	08:00	19:00	- ██████████ Commercial storyboard
67	25/05/2023	08:00	19:00	- ██████████ thumbnails - ██████████ commercial storyboard
68	26/05/2023	08:00	19:00	- ██████████ thumbnails - revisions - ██████████ thumbnails
69	29/05/2023	08:00	19:00	- ██████████ thumbnails
70	30/05/2023	08:00	19:00	- ██████████ revisions
71	31/05/2023	08:00	19:00	- ██████████ thumbnails - ██████████ Storyboard
72	01/06/2023	08:00	20:00	- ██████████ Storyboard
73	02/06/2023	08:00	20:00	- ██████████ Storyboard

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

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities
74	06/06/2023	04:30	23:45	██████████ Shoot
75	07/06/2023	01:00	23:50	██████████ Shoot
76	08/06/2023	07:00	20:00	- deck briefing for storyboard for ██████████ - meeting notes - sponsorship revisions
77	09/06/2023	08:00	20:00	- storyboard for ██████████
78	10/06/2023	08:00	20:00	- storyboard for ██████████
79	11/06/2023	10:00	22:00	- storyboard for ██████████
80	23/02/2023	10:00	22:00	- raise MV colour grade notes - otherlands youtube showreel
81	24/02/2023	10:00	18:00	film and music festival calendar meeting notes
82	22/02/2023	08:00	19:00	- raise MV postprod breakdown notes - colour grade meeting notes

*Catatan: beberapa *daily task* diblokir karena ketika waktu penulisan laporan, proyek-proyek tersebut masih *Work in Progress* dan dilindungi NDA.

a. Proyek Video Musik “Nyaman Tak Cukup”

Dalam proyek untuk musik video “Nyaman Tak Cukup”, Penulis memulai magang di tengah persiapan beberapa hari sebelum *shooting*. Sebagian besar *videoboard* untuk proyek “Nyaman Tak Cukup” sudah dibuat dengan merekam *stand-in models* di lokasi *shooting* yang sebenarnya, maka itu tidak perlu membuat keseluruhan *storyboard* untuk “Nyaman Tak Cukup”. Namun ada beberapa adegan untuk musik video tersebut yang mendapat revisi dan membutuhkan *angle* lain di waktu yang tidak mencukupi untuk membuat *live-action videoboard* baru. Pada saat itu Penulis ditugaskan sebagai *storyboard artist* yang melakukan revisi dan perubahan yang dibutuhkan untuk *videoboard* “Nyaman Tak Cukup”.

Adegan-adegan dari musik video “Nyaman Tak Cukup” yang di-*storyboard*-kan antara lain adalah adegan intro dan adegan konflik hingga akhir yang berawal dari *final chorus* lagu. Pada saat itu, Andrea Wijaya sebagai *Creative Producer* dari “Nyaman Tak Cukup” tidak dapat

mendampingi. *Director* dari “Nyaman Tak Cukup” adalah Brahma Wijaya dari Utuh Studio yang tidak dapat mendampingi pula selama proses *storyboard*. *Storyboard* yang dilakukan untuk “Nyaman Tak Cukup” di-*supervise* oleh Michelle Hartawan sebagai tangan kanan Andrea Wijaya dan mediator untuk Brahma Wijaya. Revisi diberikan oleh Michelle Hartawan dan berdasarkan masukan dari Andrea Wijaya. Hasil *storyboard* tersebut digabungkan dengan *videoboard* yang sudah ada untuk memudahkan visualisasi video untuk Brahma Wijaya dan *Crew* selama *shooting* nantinya.

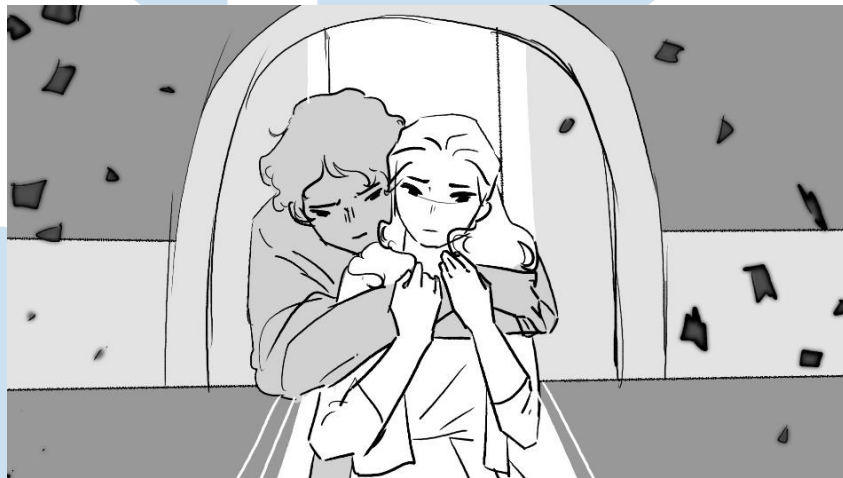


Gambar 3.2 Storyboard Raisa Minum The Dokumentasi Pribadi

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 3.3 Scene Raisa Minum Teh
Otherlands (2023)



Gambar 3.4 Storyboard Raisa dengan Nicholas Saputra
Dokumentasi Pribadi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.5 Scene Raisa dengan Nicholas Saputra
Otherlands (2023)

Selama pengerjaan *storyboard* untuk “Nyaman Tak Cukup”, Penulis harus kerap kali melihat kembali ke *production deck*-nya untuk memastikan ilustrasi akan karakter dan *background* di *storyboard* mengikuti estetika dan mood yang ditetapkan. Penulis juga perlu memperhatikan *angle* kamera dan *body movement* supaya dapat ditranslasikan ke *camera movement* dan *blocking* di dunia nyata—karena Penulis terbiasa dengan *storyboarding* untuk animasi kartun yang dapat terlepas dari hukum fisika (imajinatif), namun hal tersebut sangat berbeda untuk *storyboarding* dalam produksi video dari dunia nyata. Ada limitasi yang harus dipertimbangkan dan disesuaikan.

Storyboard untuk “Nyaman Tak Cukup” dikerjakan dalam sehari. *Videoboard* dengan *storyboard* tersebut kemudian dimainkan pada *meeting* terakhir dengan Raisa, Brahma Wijaya, pihak Otherlands, dan representatif JUNI Records sebelum *shooting*. Hal ini untuk memastikan konsep musik video sudah didapat oleh seluruh pihak dan untuk mendapat masukan kalau revisi dibutuhkan kembali. *Videoboard* tersebut diterima oleh seluruh pihak dan resmi menjadi *videoboard* selama *shooting* “Nyaman Tak Cukup”. Pada hari H *shooting* untuk “Nyaman Tak Cukup” Penulis mendapat kesempatan

untuk menjadi *Production Assistant* dan dapat melihat hasil storyboard direalisasikan.

b. Proyek Iklan “BASE Ramadhan Bundle”

Proyek kedua yang di-*storyboard*-kan adalah proyek iklan “BASE Ramadhan Bundle” untuk perusahaan *skincare* BASE. Proyek iklan komersil ini ditayangkan untuk Ramadhan untuk mempromosikan promo bundle dari BASE. *Director* iklan komersil tersebut adalah Michelle Hartawan dan merupakan debutnya sebagai seorang *director*. Proyek ini merupakan periode pertama ketika Penulis dikerahkan sepenuhnya sebagai seorang *storyboard artist*. Penulis terlibat penuh dari awal produksi iklan tersebut—namun sayangnya tidak sampai pada hari H *shooting* karena saat itu Penulis sedang dirawat di rumah sakit.

Michelle Hartawan mengenal konsep *storyboard* namun tidak familiar dengan *pipeline storyboard* yang konvensional. Ini dikarenakan semasa operasional sebelum Penulis magang, Otherlands merupakan studio yang cukup kecil sehingga tidak memerlukan posisi pekerjaan yang spesifik pada *storyboard*—mereka lebih terfokus untuk menggunakan *photoboard*—atau untuk Andrea Wijaya yang memang dapat membuat *storyboard*, ia akan membuat *storyboard* sendiri untuk proyek yang ia *direct*.

U M N
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 3.6 Storyboard BASE Scene Telepon
Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.7 BASE Scene Telepon
Otherlands (2023)

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.8 Storyboard BASE Scene Glowing
Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.9 BASE Scene Glowing
Otherlands (2023)

Karena itu *pipeline storyboard* di Studio Otherlands sangatlah tidak konvensional; Michelle Hartawan memberikan Penulis narasi dari proyek iklan BASE. Kemudian Penulis mensketsa thumbnail berdasarkan deskripsi yang ia berikan dari samping Penulis. Revisi juga dilakukan secara langsung selama proses *storyboarding*, dimana Michelle Hartawan menghampiri

Penulis untuk memeriksa progress *storyboard*, memberikan revisi, dan pergi kembali ke kursinya ketika ia merasa puas dengan *frame storyboard* yang dibuat.

Setelah *storyboard* difinalisasi, *frame-frame storyboard* tersebut akan dipisahkan ke beberapa aset di dalam *folder ZIP* dan dikirimkan kepada Michelle Hartawan untuk dijadikan *videoboard*. Kemudian Michelle Hartawan menyusun aset-aset *storyboard* tersebut menjadi sebuah *videoboard* sesuai dengan *pacing*, *timing*, dan *camera movement* yang ia butuhkan. Proses *storyboard—videoboard* ini dilakukan dua kali selama *development* untuk iklan “BASE Ramadhan Bundle”; kali keduanya merupakan versi setelah revisi dari *meeting* dengan representatif perusahaan BASE.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama bekerja sebagai *storyboard artist* di Otherlands, ditemukan beberapa kendala selama mengerjakan beberapa proyek. Kendala yang paling umum merupakan faktor bisnis secara makro dimana Studio Otherlands merupakan studio kecil yang kurang sumber daya manusia. Ambisi dan kreativitas Studio Otherlands kerap kali tidak berimbang dengan tenaga kerja yang ada; manalagi ketika Studio Otherlands mengambil proyek dengan skala yang cukup besar.

Sebagai *storyboard artist* utama di Studio Otherlands, kebanyakan proyek yang membutuhkan *storyboard* akan dialurkan ke Penulis. Kewajiban tersebut merupakan kehormatan yang berharga karena dipercayai untuk mengerjakan hal-hal yang cukup besar meskipun Penulis hanyalah anak magang. Selain karena Penulis memiliki kemampuan yang memadai, juga disadari bahwa keputusan ini dibuat karena Otherlands kekurangan tenaga kerja pula untuk mengisi *jobdesk storyboard artist* secara spesifik.

Selain itu, seperti yang Penulis sebutkan beberapa kali sebelumnya, Studio Otherlands tidak memiliki *pipeline* produksi yang konvensional. Ketika menuliskan

laporan magang ini, Penulis telah beradaptasi dengan *pipeline* Studio Otherlands dan telah menyesuaikan diri dengan cara berkomunikasi mereka. Namun pada awal-awal masa magang, kerap ada rasa canggung dan bingung dengan prosedur pembagian pekerjaan, terutama ketika revisi, karena *pipeline* Studio yang tidak konvensional dengan standar produksi umumnya.

Kendala utama yang ditemukan dalam kompetensi sebagai anak magang adalah cara Penulis berkomunikasi. Pada awalnya Penulis memiliki kesulitan berkomunikasi dengan tim; belum adanya pengalaman untuk menemukan keseimbangan antara menyatakan opini pribadi vs. opini professional yang tidak terbiaskan. Penulis juga awalnya belum memahami cara menyampaikan progress maupun proses selama mengerjakan *storyboard*—sehingga terkadang terjadi kesalahpahaman.

Juga ditemukan kendala dalam tuntutan magang untuk diselesaikan dalam 800 jam dengan waktu terbatas—kurang lebih 5 bulan dari jadwal siding magang. Ini dikarenakan waktu 5 bulan terasa terlalu pas untuk 800 jam dan itu pun dengan harapan mahasiswa dapat bekerja 8 jam/hari tanpa adanya halangan sakit, jadwal cuti bersama atau libur nasional, maupun keperluan mendadak lainnya. Dirasa waktu yang diberikan kurang cukup untuk memaksimalkan pembelajaran selama magang, karena mahasiswa menjadi lebih terfokus untuk mengambil jam kerja sebanyak mungkin untuk memenuhi kuota 800 jam dibanding memperhatikan kualitas dan pengalaman dari kerja magang sendiri.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Tidak banyak hal yang Penulis dapat lakukan untuk mengatasi kekurangan tenaga kerja di Studio Otherlands. Pihak Otherlands sendiri menyadari bahwa kondisinya sebagai studio kecil beresiko memperkerjakan *crew*-nya secara lembur. Maka itu mereka memiliki sistem yang sangat santai; asalkan pekerjaan dilakukan dengan professional dan mencapai tujuan akhir secara tepat waktu, maka para *crew* dapat *clock in* dan *clock out* pada waktu yang bebas. Waktu istirahat diberikan

secara bebas dan tidak dilimitasi *break* makan siang. Yang paling umum adalah, setelah bekerja lembur—misalkan *shooting* atau *development* yang *overtime*—maka *crew* boleh mengambil hari libur atau *Work From Home* (WFH).

CCO dari Otherlands membolehkan Penulis untuk WFH dalam fase *refining storyboard*. Fase terutama dimana harus WFO adalah ketika *development* awal, fase *thumbnailing*, dan awal konsep *storyboard*. Hal-hal tersebut merupakan solusi sementara untuk kendala kekurangan tenaga kerja—ketika menuliskan laporan ini, Otherlands sedang mempersiapkan diri untuk ekspansi perusahaan dan membuka lowongan-lowongan kerja baru.

Untuk komunikasi dan *pipeline*, Penulis beradaptasi dengan cara berkomunikasi dan *pipeline* Studio Otherlands. Untuk memastikan tidak ada kesalahpahaman dan menjaga efisiensi, kami berkesepakatan untuk memberi masukan dan menyatakan keperluan seadanya tanpa basa-basi, serta sebisa mungkin berkomunikasi melalui telepon atau berbicara langsung. Penulis telah terbiasa dengan *pipeline* Otherlands dimana revisi dapat dilakukan tiba-tiba dan secara langsung dari *director* proyek. Penulis juga memiliki sistem untuk membuat versi ganda proyek yang sama—supaya dapat dengan mudah menunjukkan proyek sebelum dan setelah revisi, untuk keperluan dalam proses *developing* maupun untuk klien.

Untuk kendala waktu, ada kesulitan untuk mencari solusi. Pihak Studio Otherlands sendiri dengan baik hati membuka diskusi untuk ikut membantu Penulis. Alhasil, untuk memenuhi kuota 800 jam, Penulis kerap kali mengikuti proyek ataupun pekerjaan yang membutuhkan lembur.

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