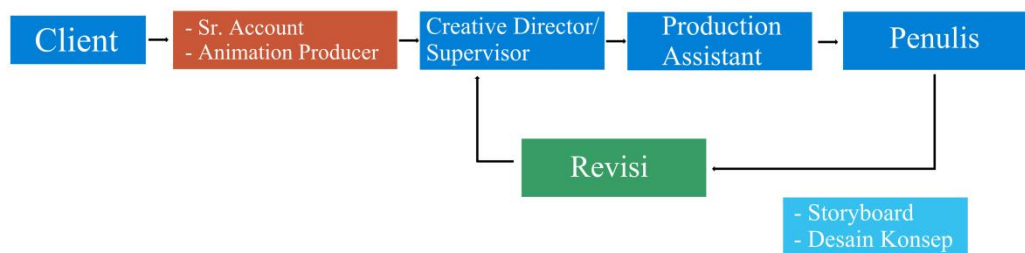


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

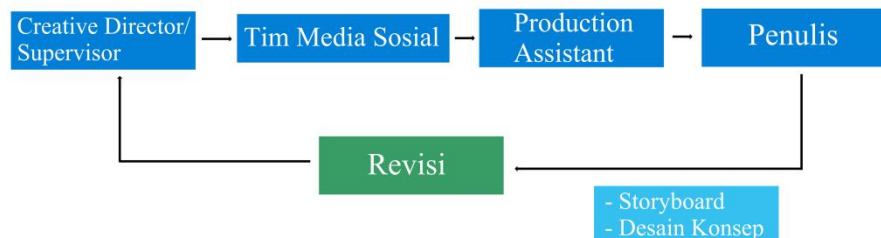
Dalam kegiatan magang *track 2* ini, Penulis mendapat posisi kerja sebagai *Intern Creative* di *Spacemonkeys Animation Studio*. Selama melakukan kegiatan magang di sana, Penulis bisa melihat bagaimana alur kerja ketika mengerjakan sebuah proyek dari klien atau untuk konten *Spacemonkeys Animation Studio*. Berikut merupakan bagan alur kerja di dalam *Spacemonkeys Animation Studio* ketika mengerjakan proyek dari klien dan proyek independen untuk konten media sosial.

Proyek *client*



Gambar 3.1 Contoh bagan alur Penulis sebagai Creative Intern

Proyek *Spacemonkeys Animation Studio*



Gambar 3.2 Contoh bagan alur Penulis sebagai Creative Intern

Gambar di atas adalah bentuk alur kerja *Intern Creative* secara umum. Dengan ini bisa dilihat bahwa segala proyek, dari klien maupun dari *Spacemonkeys Animation Studio* sendiri, akan dikomunikasikan ke tim melalui *Sr. Account* dan *Animation Producer* sebelum disampaikan ke tim yang bersangkutan melalui *meeting*. Ketika *meeting* bersama tim yang dipilih, *Sr. Account* dan *Animation Producer* akan menyampaikan permintaan *client*, dan *Creative Director* akan menjelaskan visinya dalam bagaimana proyek itu bisa dikerjakan, sementara *Production Assistant* akan mengatur lini waktu pengerjaan sampai *deadline* yang diminta *client*. Sampai akhirnya dikerjakan oleh Penulis dan tim terkait.

Untuk konten dari *Spacemonkeys Animation Studio* sendiri, biasanya akan dilakukan *meeting* bersama tim media sosial mengenai apa yang bisa dibuat per-bulan dengan tema-tema menyesuaikan apa yang terjadi di bulan itu, seperti *Valentine* atau *Halloween*. Di sini Penulis pun juga mendapat kesempatan untuk menyampaikan ide-ide untuk konten bulanan yang akan dikerjakan.

Pada masa pengerjaan, Penulis sebagai *Intern Creative* bertugas untuk membuat konsep awal dari sebuah proyek, seperti *storyboard*, *animatic*, dan desain, Penulis juga sempat membuat naskah untuk konten yang memiliki cerita. Selama masa pengerjaan, Penulis sering melakukan komunikasi dengan *Creative Director* mengenai revisi dan penyesuaian yang harus dilakukan selama pembuatan konsep atau *storyboard* sampai sesuai dengan visinya dan bisa diberikan ke tim berikutnya untuk lanjutkan.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Sebagai seorang *Intern Creative*, Penulis telah mengerjakan beragam tugas dan menjadi bagian dari proyek di *Spacemonkeys Animation Studio*, baik dari *client* atau proyek *Spacemonkeys Animation Studio* itu sendiri. Untuk laporan ini, Penulis hanya bisa menunjukkan aset dari proyek yang sudah dipublikasikan di sosial media *Spacemonkeys Animation Studio*. Beberapa proyek yang sudah Penulis kerjakan adalah Ilustrasi Kemacetan, Konten *Halloween*, Konten

Thanksgiving, dan Konten *Valentine*. Untuk konten tersebut, Penulis ditugaskan untuk membuat *storyboard* dan ilustrasi.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah penjabaran kegiatan yang Penulis lakukan saat pelaksanaan kegiatan magang *track 2* di *Spacemonkeys Animation Studio*.

No	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	11 September - 15 September 2023	Ilustrasi Kemacetan	Sketsa, <i>Lineart</i> , <i>Coloring</i> , dan <i>Shading</i> .
2	17 Oktober - 24 Oktober 2023	Konten <i>Halloween</i>	Naskah, <i>Storyboard</i> , dan <i>Animatic</i> .
3	13 November - 23 November 2023	Konten <i>Thanksgiving</i>	Sketsa, <i>Layout</i> , <i>Matte Painting</i> , dan sedikit <i>touch up</i> .
4	26 Januari - 05 Februari 2024	Konten <i>Valentine</i>	<i>Storyboard</i> .

Tabel 3.1 Beberapa kegiatan Penulis di *Spacemonkeys Animation Studio*

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama melakukan kegiatan magang *track 2* di *Spacemonkeys Animation Studio*, Penulis terlibat dalam pengerjaan beberapa proyek, banyak dari proyek tersebut berasal dari *Spacemonkeys Animation Studio* itu sendiri. Dari sekian banyak proyek, Penulis akan memilih proyek Ilustrasi Kemacetan, Konten *Halloween*, dan *Valentine*, sebagai pembahasan yang akan diuraikan di subab ini. Proses kerja proyek tersebut relatif sama karena Penulis memiliki tugas untuk membuat ilustrasi dan *storyboard*,

namun Penulis bisa mendapatkan beberapa pengalaman dan pengetahuan baru. Berikut adalah uraian masing-masing proyek yang telah dikerjakan Penulis:

1. Ilustrasi Kemacetan

Ilustrasi ini dibuat untuk konten media sosial *Spacemonkeys Animation Studio* dengan tujuan menyindir sebuah pihak yang bisa menutup jalan agar seseorang dengan pangkat tertentu bisa menggunakan jalannya tanpa terganggu. Namun juga mengorbankan waktu yang dimiliki orang-orang yang juga ingin menggunakan jalan tersebut, dan terpaksa harus menunggu sampai orang dengan pangkat tertentu tersebut lewat dan jalan bisa dipakai lagi. Dalam proyek ini, Penulis ditugaskan untuk membuat ilustrasi dengan ukuran 9000 x 3000 pixel agar dibagi menjadi tiga bagian dan dijadikan *post Instagram* yang bisa digeser namun tetap tersambung. Dalam proses pembuatan ilustrasi ini, Penulis memulai dengan membuat sketsa untuk menentukan *layout* semua unsur ilustrasi tersebut seperti komposisi setiap objek, bagaimana maskot *Spacemonkeys Animation Studio*, yang merupakan seorang astronot, bisa dimasukkan ke dalam ilustrasinya, dan juga tokoh-tokoh lain yang untuk mengisi ilustrasi tersebut

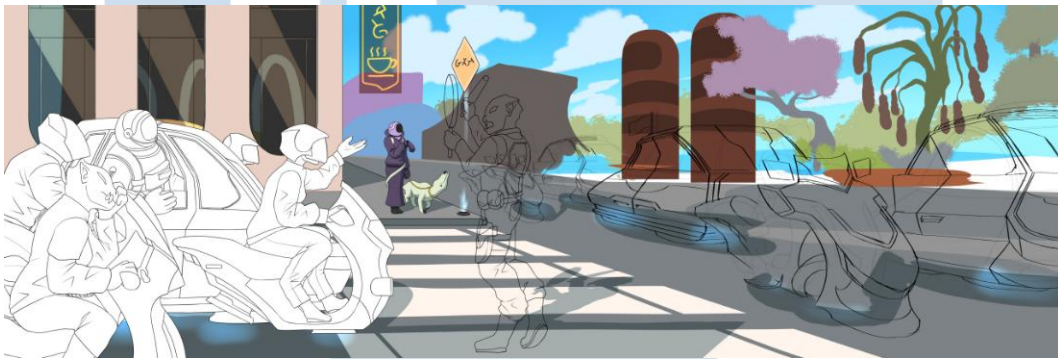


Gambar 3.3 Sketsa Penulis untuk ilustrasi.

(Dokumentasi Pribadi)

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

Dalam proses sketsa, Penulis selalu berkomunikasi dengan *Supervisor* yang berposisi sebagai *Creative Director* untuk sebuah masukan dan revisi agar sesuai dengan visinya, seperti bagaimana latarnya harus dibuat, tokoh yang muncul seperti apa, bagaimana bentuk kendaraannya, dan lain-lain. Setelah sketsa dan komposisinya disetujui oleh *Creative Director/Supervisor*, Penulis melanjutkan dengan membuat *lineart* di atas sketsanya agar Penulis bisa memberikan warna pada ilustrasinya.



Gambar 3.4 *Work in Progress* Penulis untuk ilustrasi.
(Dokumentasi Pribadi)

Namun Penulis memiliki kesulitan dalam membuat latar belakangnya, awalnya Penulis ingin membuatnya tanpa *lineart* dan lebih ke *matte painting* namun *Creative Director/Supervisor* tidak begitu suka dengan hasilnya, begitu juga dengan Penulis. Akhirnya latar belakang ilustrasi tersebut dibuat ulang dan dikerjakan menggunakan *lineart* agar sesuai dengan keseluruhan ilustrasinya.

Setelah semuanya diberi warna, Penulis lanjut dengan *rendering*, yaitu memberikan bayangan dan cahaya pada ilustrasi tersebut agar terlihat lebih hidup. Pada tahap ini, *Creative Director/Supervisor* sesekali memberikan revisi sedikit mengenai warnanya agar sesuai dengan apa yang *Creative Director/Supervisor* inginkan. Setelah ilustrasi tersebut diberikan warna, Penulis memberikannya ke *Creative Director/Supervisor*

untuk dilakukan sedikit penyesuaian warna dan membaginya menjadi tiga ilustrasi agar bisa dipajang di *Instagram*.



Gambar 3.5 Ilustrasi sebelum diberi *touch up* oleh *Creative Director*
(Dokumentasi Pribadi)

2. Konten *Halloween*

Saat *meeting* untuk konten bulan Oktober, Penulis melakukan *pitching* untuk membuat *analog horror*, setelah melakukan riset untuk konten *Halloween* dan menonton salah satu film pendek *analog horror* di *Youtube* bertemakan *Jurassic Park*, untuk dipublikasikan ke *Instagram* di sekitar hari *Halloween*. Menurut Penulis konten jenis ini cocok untuk dipertunjukkan pada hari yang bertemakan hal-hal menyeramkan dan juga luar angkasa bisa menjadi tempat yang menyeramkan untuk ditelusuri. Setelah ide konten ini disetujui oleh *Creative Director/Supervisor* dan karyawan-karyawan yang lain, Penulis mulai membuat permulaan dari pembuatan konten ini. Untuk proyek konten *Halloween* ini, Penulis membuat naskah beserta storyboard. Agar visi ide konten ini lebih terlihat jelas untuk divisi lain yang terlibat dalam pembuatannya dan untuk ditunjukkan nanti saat *meeting* berikutnya, Penulis juga membuat sebuah *animatic*, lengkap dengan suara dan dialog.

INT. SCREEN

Property of Spacemonkeys.Inc

Explorer's Log number [redacted]

First expedition on an unknown planet

Classified Footage, any viewings outside Spacemonkeys.Inc or without a Senior Level Clearance is highly prohibited.

EXT. UNKNOWN PLANET - NIGHT

The footage starts, glitching. It is dark, only a short distance of what seems to be a dark grass field in the shades of grey to black darkvision is visible.

In the distance, a wailing can be heard. It sounds horrifying, not something the explorer should go forward to.

EXPLORER

(Alert)

Kendra....

STARSHIP (O.S.)

I heard that too, and.... there's something on your six.

The Explorer turns to see an alien figure with glowing eyes. It stares at him for a second before vanishing out of his sight.

STARSHIP (O.S.) (CONT'D)

Allen....RUN!!

The explorer runs, frantically, trying to get back to his ship that is nowhere to be seen, as if the dark and panic misdirect him.

He trips on a root and fall, the camera drops facing him.

EXPLORER

(panicking)

No no no! I'm stuck!!

As he struggles, the alien figure slowly appears behind him, staring at him. The Explorer meets eyes with it.

EXPLORER (CONT'D)



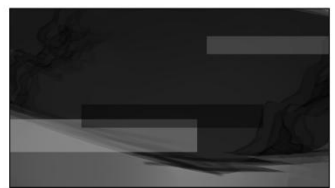
(screaming)

FUUUUUUUUU-

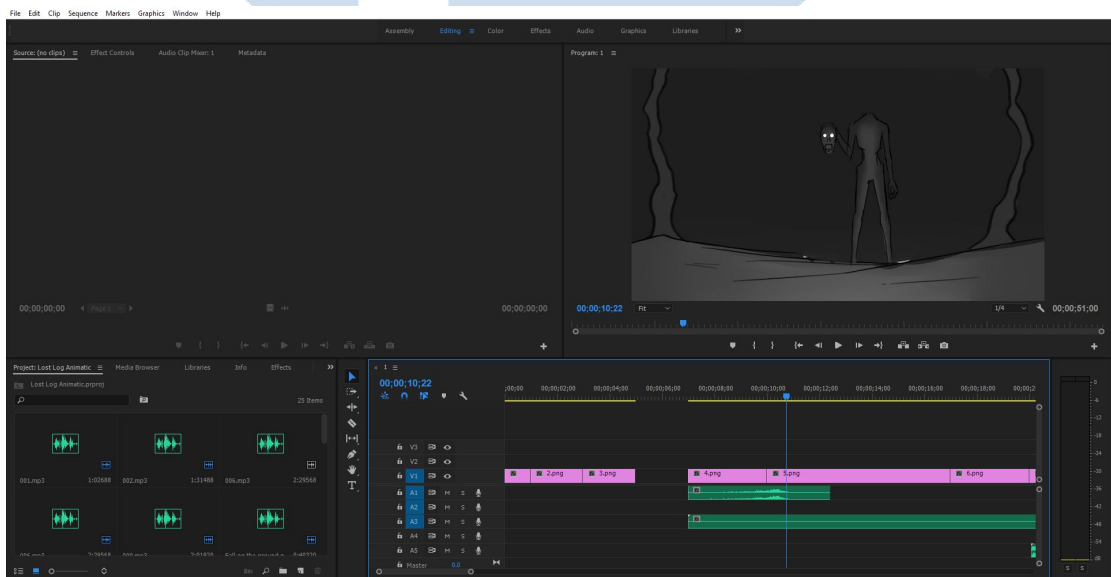
Gambar 3.6 Naskah untuk konten *Halloween*

(Dokumentasi Pribadi)

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

		
<p>Scene: 2 Shot: 2</p>	<p>Scene: 2 Shot: 2</p>	<p>Scene: 2 Shot: 2</p>
<p>Description: Allen turns the camera around to find the entity is chasing him.</p>	<p>Description: Allen turns the camera around to continue running</p>	<p>Description: Allen drops the camera</p>
<p>Allen: "AAAAAAAAA!!!!!"</p>		
<p>Audio: Night ambience, Alien wails closer, Allen screams, glitching noises.</p>	<p>Audio: Night ambience, alien sounds, glitching noises.</p>	<p>Audio: grabak grubuk noises, glitching noises.</p>
<p>Duration: 5 s</p>	<p>Duration: 4 s</p>	<p>Duration: 3 s</p>

Gambar 3.7 Storyboard untuk konten Halloween (Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.8 Pembuatan Animatic untuk konten Halloween (Dokumentasi Pribadi)

Pada tahap ini, *Creative Director/Supervisor* memberikan beragam masukan perihal apa saja yang lebih baik diubah dan diperbagus lagi dalam konten ini seperti desain makhluk yang muncul, menentukan arah

kamera, apa yang harus dipotong untuk durasi tertentu, dan pergerakan tokoh yang terlibat, sebelum *storyboard* dan *animatic* tersebut diberikan ke divisi 3D, animator, dan pengisi suara yang akan memerankan dialog yang ada. Setelah *storyboard* dan animatic sesuai dengan keinginan Penulis dan *Creative Director/Supervisor*, divisi 3D dan animator bisa mengambil alih untuk membuat model latar, tokoh yang muncul, dan menganimasikan semuanya.

Penulis dan *Creative Director/Supervisor* sesekali melihat *progress* animasi yang dibuat dan sedikit memberi masukan mengenai bagaimana penempatan dan pergerakan tokoh-tokoh yang muncul kepada divisi 3D dan animator yang terlibat. Sehingga hasil akhirnya bisa dipublikasikan melalui *Instagram*, walaupun beberapa hari setelah *Halloween*.



Gambar 3.9 Hasil Akhir untuk konten *Halloween*
(Situs <https://www.instagram.com/p/CzGVQVNSJ6k/>)

3. Debut Tokoh Baru.

Pada bulan Januari, Penulis ditugaskan untuk membuat sebuah *storyboard* bertemakan *Valentine* berdasarkan ide yang diberikan oleh *Creative Director/Supervisor*. Konten ini juga akan menjadi perkenalan maskot baru untuk *Spacemonkeys Animation Studio*. Penulis memulai dengan sketsa dasar untuk menentukan posisi dan komposisi setiap *frame*, sambil berkomunikasi dengan *Creative Director/Supervisor* untuk masukan dan revisi agar sesuai dengan gambaran yang dibayangkan *Creative Director/Supervisor*. Setelah *storyboard* sudah disetujui *Creative*

Director/Supervisor, Penulis melanjutkan dengan memberikan detail lebih ke tokoh-tokoh yang muncul agar terlihat lebih jelas.



Gambar 3.10 Pembuatan *Storyboard* untuk konten debut tokoh baru.
(Dokumentasi Pribadi)

Selama pengerjaan, masih ada beberapa perubahan yang terjadi, dari jumlah *frame* yang muncul, durasi setiap *shot* agar bisa disesuaikan dengan durasi *reels Instagram*, dan komposisi yang bisa diubah agar terlihat lebih bagus. Sampai akhirnya *storyboard* untuk konten *Valentine* tersebut bisa diberikan ke divisi 3D untuk dibuatkan model tokoh dan dianimasikan sehingga bisa dipublikasikan ke *Instagram* beberapa minggu setelah hari *Valentine* sehingga konten ini hanya menjadi debut tokoh baru dan bukan lagi konten *Valentine*.

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 3.11 Hasil akhir untuk konten debut tokoh baru.

(Situs <https://www.instagram.com/p/C398dYeS8rz/>)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama Penulis menjalani kegiatan kerja magang *track 2*, terdapat berbagai kendala yang muncul. Berikut merupakan beberapa kendala yang Penulis hadapi:

1. Laju kerja Penulis sering kali agak lambat sehingga konten dipajang di media sosial sehari atau beberapa hari setelah deadline karena banyak revisi yang muncul. Hal ini terjadi karena *Creative Director/Supervisor* yang memiliki visi spesifik namun kesulitan untuk menyampaikannya,

di sisi lain, Penulis juga kesulitan dan kurang teliti dalam memahami apa yang ingin disampaikan *Creative Director/Supervisor*.

2. Penulis memiliki sedikit kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan cara kerja perusahaan, terlebih lagi ketika berposisi di pra-produksi sebuah proyek atau konten di mana Penulis menjadi sebuah awal dan kerangka pengerjaan sebuah animasi.
3. Ada satu proyek di mana Penulis terjebak di sebuah konsep dalam waktu yang lama dan kebingungan bagaimana harus dikerjakan.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Walaupun dengan kendala yang ada, Penulis mampu berusaha untuk menyesuaikan diri dalam mencari solusinya. Berikut adalah apa yang Penulis lakukan untuk menghadapi kendala-kendala yang terjadi.

1. Seiring waktu Penulis melakukan magang *track 2*, Penulis bisa menyesuaikan diri dengan laju kerja perusahaan dengan terus berkomunikasi dengan *Creative Director/Supervisor* sampai apa yang Penulis pikirkan bisa sejalan dengan visi yang dimiliki *Creative Director/Supervisor*. Dengan memahami itu, Penulis bisa lebih mudah dalam bekerja mengejar *deadline* yang sudah ditentukan untuk sebuah pra-produksi proyek. Selain itu, Penulis juga pernah beberapa kali bekerja di luar jam kerja untuk mengejar *Deadline* yang sudah dekat.
2. Ketika terjebak di sebuah konsep, Penulis melakukan hal-hal lain seperti riset untuk ide yang sesuai, mengreferensi sebuah karya lain untuk sebuah ide, atau berjalan mengelilingi kolam berenang di halaman belakang studio sambil berpikir untuk mencoba mendapat ide di luar kotak.

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