

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi**

Pada bagian ini, penulis akan menjelaskan kedudukan dan koordinasi penulis selama bekerja sebagai *Motion Graphics Artist* intern di Studio Superpixel. Penulis akan menjelaskan pekerjaan yang penulis laksanakan, dan bagaimana penulis bekerja dalam struktur organisasinya pada bagian kedudukan. Sementara mengenai koordinasi penulis dengan tim lain saat bekerja akan dijelaskan pada bagian koordinasi.

##### **3.1.1 Kedudukan Penulis sebagai Intern di Studio SuperPixel**

Penulis berposisi sebagai *Motion Graphics Artist* Intern pada studio SuperPixel. Penulis melaksanakan tugas sebagai intern dan membantu proses produksi proyek-proyek selama 6 bulan dibawah pengawasan supervisor, Lenny Lisianti selaku *Junior Art Director*. Dengan posisi ini, penulis bertanggung jawab atas perancangan *storyboard*, pembuatan *styleframe*, aset-aset grafis, dan animasi. Hal tersebut dilakukan menggunakan program-program seperti *After Effects* dan *Photoshop*.

##### **3.1.2 Koordinasi atau Alur Kerja sebagai Intern di Studio SuperPixel**

Koordinasi dan sistem kerja pada studio SuperPixel dilakukan setiap hari Senin sampai Jumat dengan waktu kerja dari pukul 09.00 hingga pukul 18.00 WIB. Hari Senin dan Jumat diberlakukannya kerja dari rumah atau *WFH*. Sedangkan untuk hari Selasa sampai Kamis, diwajibkan untuk kerja di kantor atau *WFO*. Saat *WFO*, penulis bekerja di kantor SuperPixel yang berlokasi di Ruko Faraday Blok B No. 02, Medang, Kabupaten Tangerang, Banten 15334.

Jika sudah waktunya untuk *WFH*, penulis berkomunikasi menggunakan aplikasi *Slack*, yang sebenarnya saat *WFO* juga tetap digunakan dikarenakan banyaknya pegawai SuperPixel yang berada di berbagai penjuru dunia. Akses *file-file* untuk kerja dapat dilakukan menggunakan *Google Drive Desktop* dan diwajibkan untuk mencentang fitur '*Available offline*' bagi *file* yang sedang

dikerjakan agar tidak terjadi *lag*. Terdapat juga *weekly huddle*, atau meeting mingguan di mana seluruh pegawai SuperPixel diwajibkan untuk hadir. Meeting tersebut dilaksanakan di aplikasi *Zoom* setiap hari Selasa pukul 9.30 WIB. Setiap minggu akan ada satu orang berbeda yang mempresentasikan suatu topik, dengan tujuan menambahkan wawasan setiap pegawai. Dilanjutkan dengan update dari para kepala divisi dan proyek yang sedang mereka kerjakan pada minggu ini. Berikut dokumentasi gambar dari salah satu *weekly huddle*.



Gambar 3.1 *Weekly Huddle* Studio SuperPixel 4 September 2024

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Proyek pertama kali didapatkan oleh produser yang lalu saling berkomunikasi dengan klien agar dapat memahami keinginan serta visi dan misi klien. Hal tersebut dilakukan untuk menghasilkan karya yang memuaskan dan selama proses diharapkannya minim revisi. Setelah produser memahami *brief* klien, diteruskan kepada sutradara dan juga *project lead* dari proyek tersebut. Terkadang sutradara, *project lead*, dan juga penulis diwajibkan untuk ikut *meeting* produser bersama klien agar dapat mengetahui secara langsung apa yang diharapkan oleh klien.

Setelah itu, *project lead* memberikan penulis arahan dan apa yang harus dilakukan. Jika penulis sudah selesai, maka diwajibkan untuk memberikan *update* ke *project lead* dan juga sutradara. Jika mendapatkan *feedback*, maka penulis harus

merevisi dan dipastikan untuk tidak melewati *deadline*. Saat hasil karya sudah terwujudkan, penulis, *project lead*, dan sutradara memberikan *file-file* kepada produser agar dapat dilihat oleh klien. Mayoritas dari proyek yang penulis sudah laksanakan, pasti tetap akan ada revisi dari klien, mulai dari revisi yang kecil dan juga yang signifikan. Gambaran dari koordinasi ini dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.2 Bagan Koordinasi Alur Kerja Penulis  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama melaksanakan praktik kerja magang 6 bulan di Studio SuperPixel, penulis menduduki posisi sebagai *Motion Graphics Artist Intern*. Penulis melaksanakan pekerjaan seperti pembuatan *styleframe*, animasi, dan juga *compositing* pada beberapa proyek.

#### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis ditugaskan untuk membantu mengerjakan beberapa proyek selama memegang posisi *Motion Graphics Artist Intern* di Studio SuperPixel. Proyek-proyek pertama yang penulis dapatkan dilaksanakan untuk keperluan internal SuperPixel. Pertama yaitu Proyek Way of Republic. Penulis ditugaskan untuk *composite* ulang *thumbnail* yang sudah ada, dan penulis mengerjakan proyek ini dari 29 Juli hingga 2 Agustus 2024. Setelahnya *thumbnail* tersebut digunakan untuk Proyek Way of Republic pada situs SuperPixel. Proyek kedua yang penulis kerjakan untuk keperluan internal yaitu konten Hari Kemerdekaan Singapura. Penulis melakukan *compositing*, mengubah mood warna, memberikan visual efek, dan juga pergerakan kamera. Penulis melaksanakan proyek ini dari tanggal 5 hingga 9 Agustus 2024.

Setelah kedua proyek tersebut, penulis diberikan tanggung jawab untuk membantu produksi proyek-proyek klien. Penulis mendapatkan dua proyek dari agensi Bloomberg. Pertama, proyek Marriott ITC di mana penulis merangkai *moodboard* dan contoh hasil akhir, lalu membuat *styleframe* mengenai *sustainability* untuk hotel Marriott ITC. Penulis mengerjakan ini dari 19 Agustus sampai 27 Agustus 2024. Proyek Bloomberg kedua yang penulis kerjakan, yaitu B.GRIMM. Penulis membuat dua *styleframe* berdasarkan permintaan klien, dan mengerjakan proyek tersebut dari tanggal 9 September hingga 13 September 2024.

Melanjutkan pembahasan, terdapat Proyek Spa Evolution – Storm Cave yang butuh revisi dadakan. Maka penulis ditugaskan untuk membantu merevisi sesuai permintaan klien. Revisi tersebut yaitu mengubah awan pada adegan awal dan terakhir. Mulai dari pencarian *still* baru, membuat animasi awannya, dan juga *adjust* warna dari keseluruhan adegan. Penulis mengerjakan proyek dari tanggal 28 Agustus sampai 5 September 2024.

Setelah itu penulis juga diberikan proyek Hero RLB Explainer Video yang membutuhkan sumber daya manusia tambahan dikarenakan *deadline* yang mendekat. Penulis ditugaskan untuk menyelesaikan animasi untuk shot 5-7C dan melaksanakannya dari 23 September hingga 27 September 2024. Terakhir, penulis mendapatkan proyek Zodiac Ultem Plant Opening Video. Penulis bertanggung jawab atas pembuatan *styleframe* dan animasi. Proyek tersebut berjalan dari tanggal 14 Oktober hingga 6 November 2024.

### **3.2.2 Uraian Kerja Magang**

Sebagai *Motion Graphics Artist Intern*, penulis bertanggungjawab untuk pembuatan *styleframe*, animasi, dan *compositing* sesuai dengan kebutuhan masing-masing proyek, baik proyek internal maupun dari klien. Penulis mengerjakan tugas menggunakan beberapa aplikasi utama, yakni Adobe Photoshop dan After Effects. Mayoritas proyek yang dikerjakan penulis berhubungan banyak dengan visualisasi

produk klien. Maka penulis harus selalu mengutamakan permintaan klien dan bagaimana mereka menginginkan produk mereka ditampilkan.

### 1. *Thumbnail Way of Republic*

Setelah *onboarding* sekitar kurang lebih 3 hari, penulis diberikan proyek pertama oleh Eleosia selaku *Art Director* untuk *composite* ulang *thumbnail* proyek *Way of Republic* untuk *website* SuperPixel. Alasan diperlukan *composite* ulang, dikarenakan *thumbnail* sebelumnya kurang bagus secara kualitas gambar, dan juga komposisinya kurang tepat. Penulis memulai dengan membuat 2 versi *layout*, 1 *full body* dan 1 yang *half body*.



Gambar 3.3 *Layout Full Body*  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 3.4 *Layout Half Body*  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Setelah diskusi bersama *Art Director*, layout full body lebih baik karena menunjukkan keseluruhan gambar dan juga produk sepatu dari karakter yang merupakan *point of interest* utama. Setelah itu, penulis melakukan proses *extend background*, karena jika dilihat dari gambar 3.3, mayoritas elemen masih terpotong. Seperti tanaman, pohon, dan awan-awan. Langkah selanjutnya, penulis mulai *composite* agar *thumbnail* dapat terlihat lebih baik di program After Effects. Hasil dari proyek dapat dilihat pada gambar 3.5 dan pada website resmi SuperPixel.



Gambar 3.5 *Thumbnail Way of Republic*  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

## 2. Konten Hari Kemerdekaan Singapura

Kantor utama SuperPixel terdapat di Singapura, maka diwajibkan setiap tahunnya untuk membuat *post* pada media sosial SuperPixel mengenai hari raya kemerdekaan Singapura. Penulis mendapat tugas untuk menambahkan efek visual, *composite*, memberi pergerakan kamera, serta menambahkan suara. Proyek ini diawasi oleh Calita, yang saat itu sedang menjabat sebagai bagian dari tim *marketing*. Penulis pertama memasukkan serta menyusun semua *file* animasi dan *background* menjadi satu menggunakan *file animatic* yang sudah dibuat oleh intern lain sebelumnya menggunakan *After Effects*. Penulis menambahkan efek asap tambahan dan partikel api, dapat dilihat pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 *Shot 1* Konten Hari Kemerdekaan Singapura  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Setelah mengirimkan *progress draft 1* ke Slack, penulis mendapat beberapa *feedback* dari Calita, dan juga beberapa senior lain. Yaitu untuk menambahkan bayangan saat di *shot* bawang goreng jatuh ke nasi, menambahkan *highlight-highlight* putih di *shot* akhir, dan mengubah *overall* warna menjadi pagi hari. Pada saat ini penulis juga diminta untuk menambahkan musik yang merepresentasikan negara dari setiap makanan. Revisi tersebut penulis laksanakan dan dapat dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 *Shot* Terakhir Konten Hari Kemerdekaan Singapura  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

### 3. Bloomberg – Marriott ITC

Bloomberg merupakan sebuah perusahaan yang fokus dalam menyiarkan berita tertulis. Berita-berita yang dikeluarkan pada umumnya mencakup bisnis dan keuangan. Salah satu klien mereka ialah Marriott ITC. SuperPixel dipercayakan untuk membuat video *looping* singkat sebagai visual artikel Bloomberg mengenai Hotel Marriott ITC. Penulis ditugaskan oleh Yoong sebagai *Creative Director* untuk *develop moodboard* dan juga membuat contoh *final look* menggunakan aplikasi *Photoshop* dengan menggunakan *style* kolase gambar. Setelah beberapa revisi, contoh *final look* dapat dilihat di gambar berikut.



Gambar 3.8 Contoh *Final Look* Proyek Bloomberg – Marriott ITC

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Penulis bersama dengan senior-senior mengadakan *meeting* bersama Bloomberg untuk memastikan jika konsep sudah sesuai. Ternyata ada *brief* baru dari klien, di mana perlu 3 *shot* dan setiap *shot* menunjukkan satu area dari hotel Marriott ITC. Setiap area disangkutkkan dengan 1 *keyword*. Area *sky bridge* ‘*Wellness*’, *overview* hotel ‘*Sustainability*’, dan restorannya ‘*Culture*’. Penulis diberi tanggung jawab untuk membuat *styleframe* untuk area *overview* hotel dan memberikan elemen ‘*Sustainability*’, karena hotel Marriott ITC memang berjalan dari sumber tenaga alam. Setelah sekitar 2 hari pembuatan *styleframe* tersebut dengan program *After Effects*, bersama dengan Yoong, Allen, dan Lenny, penulis mendapatkan hasil yang terdapat pada gambar 3.9.



Gambar 3.9 *Styleframe Shot Sustainability Proyek Bloomberg – Marriott ITC*  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

#### **4. Spa Evolution – Storm Cave**

Proyek Spa Evolution sudah berjalan dari sebelum penulis memulai periode magang di SuperPixel. Proyek ini berasal dari klien Spa Evolution, yang meminta SuperPixel untuk membuatkan 2 video, Astral Cave dan Storm Cave. Kedua video tersebut akan ditampilkan di tempat Spa klien sebagai visualisasi para pengunjung. Pada bulan Agustus, proyek tersebut memang seharusnya sudah selesai. Namun, klien ingin melakukan revisi dadakan dan yang cukup berat. Klien ingin mengganti keseluruhan awan adegan pertama dan terakhir dari video Storm Cave. Maka penulis dimasukkan ke proyek Spa Evolution – Storm Cave untuk melaksanakan revisi tersebut di bawah awasan Allen, selaku project lead dan Senior Motion Graphics Artist.



Gambar 3.10 Adegan pertama Storm Cave sebelum revisi  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Dapat dilihat pada gambar 3.10, sebuah adegan matahari yang sudah terbenam dengan warna oranye yang mendominasi. Klien meminta hal tersebut diganti menjadi lebih kuning dan matahari masih terlihat. Setelah itu baru terjadi

perubahan ke warna oranye dan ungu. Contoh yang klien berikan juga menunjukkan awan yang sangat ke-*highlight* dari cahaya matahari, maka penulis harus mengubah awan yang digunakan.



Gambar 3.11 Referensi klien Storm Cave adegan pertama  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Referensi tersebut yang diberikan klien terdapat pada gambar 3.11. Proses pertama yang penulis lakukan adalah mencari gambar-gambar awan yang mirip atau sesuai dengan contoh yang disediakan klien. Penulis mendapatkan beberapa foto awan yang sesuai dan melakukan proses *digital imaging* agar memperoleh hasil yang lebih sesuai. Setelah diskusi dan beberapa revisi dari Allen, penulis mendapatkan hasil yang disetujui oleh klien dan dapat dilihat di gambar 3.12.



Gambar 3.12 Adegan pertama Storm Cave setelah revisi  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Sama halnya seperti adegan pertama, adegan terakhir juga membutuhkan revisi terkait warna dan intensitas cahaya dari matahari yang terkena pada awan. Klien meminta awan berubah menjadi warna yang lebih merah dan cahaya pada

awan yang lebih terang. Oleh karena ini, penulis melakukan proses yang sama seperti adegan sebelumnya. Hasil dari revisi dapat dilihat pada gambar 3.13.



Gambar 3.13 Adegan terakhir Storm Cave setelah revisi  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Hasil dari proses-proses sebelumnya adalah sebuah *still*, tetapi keinginan klien adalah gambar bergerak. Maka agar dapat membuat awan tersebut bergerak, penulis menggunakan *plugin After Effects* bernama *loopFlow*. Awan tersebut dapat bergerak dengan menaruh titik-titik *mask* dan memilih titik tersebut di *plugin loopFlow*, maka *plugin* tersebut akan membuat awan bergerak sesuai dengan arah titik yang ditentukan. Alhasil penulis mendapatkan hasil awan yang bergerak dengan hanya sebuah gambar awan.

#### **5. Bloomberg – B.GRIMM**

Penulis kembali mendapatkan proyek dari Bloomberg. Bloomberg sedang menulis artikel mengenai perusahaan farmasi di Thailand yang dikenal dengan sejarahnya yang unik. SuperPixel sudah membuat beberapa *styleframe* untuk proyek ini. Namun, klien tiba-tiba meminta perubahan drastis pada semua *styleframe* tersebut dan terpaksa harus diulang. Maka penulis dimasukkan ke proyek dan ditugaskan oleh Yoong, Lenny, serta Allen untuk membuat dua *styleframe* serta menentukan ukuran *font* agar setiap *styleframe* memiliki ukuran *font* yang konsisten. Namun, karena kesalahan diskusi, penulis membuat *styleframe* yang tidak sesuai *moodboard*. Penulis salah menangkap dan membuat *styleframe* dengan gaya baru,

tetapi ternyata tetap menggunakan gaya lama yang sebelumnya sudah ditetapkan. *Styleframe* tersebut dapat dilihat pada gambar 3.14.



Gambar 3.14 *Styleframe* Bloomberg – B.GRIMM Pertama  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

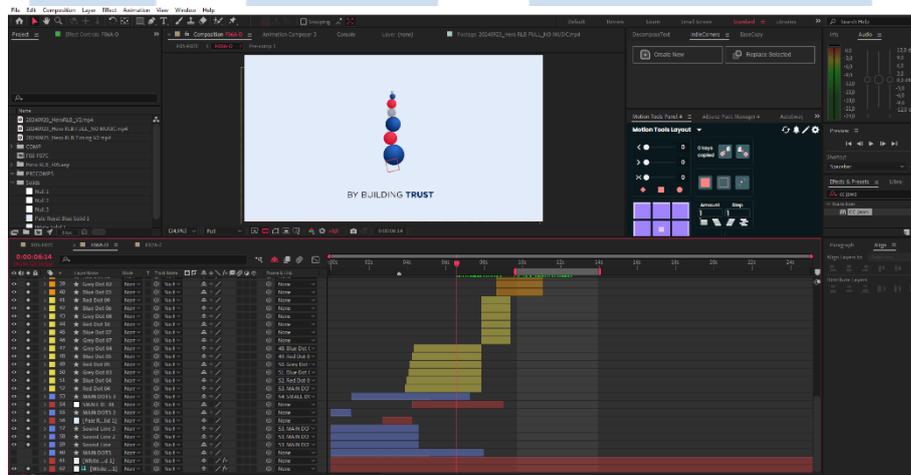
Setelah klarifikasi bersama Yoong dan Lenny, penulis merevisi sesuai *moodboard* yang sebelumnya. Penulis mengambil aset-aset dari video ulang tahun perusahaan B.Grimm, sesuai dengan permintaan klien, dan membuat *styleframe* dengan gaya kolase gambar. Lenny juga memberikan arahan kepada penulis untuk mencoba eksplorasi penggunaan garis. Hal tersebut dikarenakan garis akan menjadi hal yang krusial untuk memberitahu latar tahun pada proyek ini. Salah satu dari *styleframe* yang penulis buat setelah diskusi dan revisi dari Lenny dan Allen dapat dilihat pada gambar 3.15.



Gambar 3.15 *Styleframe shot 1* Bloomberg – B.GRIMM  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

## 6. Hero RLB Explainer Video

Hero RLB Explainer Video merupakan proyek yang sudah berjalan selama kurang lebih 2 minggu. Video tersebut dibuat dengan tujuan untuk memberi tahu para penonton value-value yang dipegang dan dilaksanakan oleh perusahaan RLB atau PT. Rider Levett Bucknall. Lenny, selaku supervisor penulis sedang sibuk dengan proyek lain yang memiliki *deadline* ketat. Maka penulis dimasukkan ke proyek dan diberi tanggung jawab untuk merapikan animasi dan memberikan transisi pada shot 5-7C.



Gambar 3.16 *Working file shot 5-7C* proyek Hero RLB  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Proyek Hero RLB mayoritas menggunakan bola-bola berwarna merah, biru, dan abu-abu sebagai karakter utama. Bola-bola digunakan untuk transisi dari *shot* sebelum ke berikutnya, serta menjadi fokus utama dalam setiap *shot*. *Shot 5-7C* adalah kumpulan *shot* yang menggunakan banyak bola. Penulis harus membuat animasi bola yang saling bertumpuk dan mencoba untuk bertahan seimbang. Setelah itu, bola-bola tersebut terpental ke atas lalu ke jungkat-jungkit dan jatuh ke arah kanan.

## 7. Zodiac Ultem Plant Opening Video

Zodiac Ultem Plant Opening Video adalah proyek yang merupakan kerja sama antara SuperPixel dan agensi Zodiac, dengan Sabic sebagai klien. Sabic merupakan perusahaan besar yang berjalan di bidang kimia, dan memiliki kantor utama di





Gambar 3.19 *Styleframe shot 15* proyek Zodiac Ultem Plant Opening Video  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Setelah mendapatkan lampu hijau dan beberapa masukan minor dari Zodiac dan Sabic, penulis melanjutkan revisi styleframe hingga animasinya. Namun, karena salah komunikasi internal pada pihak Sabic, maka terjadi revisi yang cukup besar. Sehingga beberapa *styleframe* ada yang harus diatur kembali dan terpaksa animasi juga harus berubah. Penulis juga akhirnya diberikan tugas baru untuk membantu pembuatan *outline* pabrik gedung Ultem pada adegan terakhir dikarenakan *deadline* yang sudah mendekat.



Gambar 3.20 *Outline* Pabrik proyek Zodiac Ultem Plant Opening Video  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Saat melaksanakan praktik kerja magang di Studio SuperPixel, penulis mengalami beberapa kendala. Pertama terdapat spesifikasi laptop yang kurang. Sebetulnya pada proyek selain Spa Evolution, laptop penulis masih sangat kuat. Namun, proyek Spa Evolution memang membutuhkan spesifikasi *hardware* yang *up to date*. Dikarenakan pada satu *working file* After Effects, harus menampung sekitar 700 *gigabyte footage* dan lain halnya.

Kedua, proses pembuatan *styleframe*. Penulis jarang sekali membuat *styleframe* sebelumnya. Dikarenakan pekerjaan penulis yang mayoritas dilaksanakan pada pasca produksi animasi, yakni seperti memberikan pergerakan dan juga *compositing*. Maka penulis mengalami kesulitan dalam menyatukan ide dan menghasilkan sesuatu dari *moodboard* yang sudah diberikan.

### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi atas kendala yang dialami penulis selama praktik kerja magang di Studio Superpixel yang pertama yakni meminjam komputer kantor. Setelah berdiskusi dengan beberapa senior yang juga berada dalam proyek Spa Evolution, penulis dikabarkan untuk komunikasi saja jika laptop penulis tidak kuat. Lalu setelah mencoba melaksanakan proyek Spa Evolution di laptop penulis, ternyata memang tidak terlalu kuat. *Loading* satu *frame* butuh waktu yang cukup lama. Maka penulis memutuskan untuk memberi tahu Aldo, selaku *Lead 3D Animator* bahwa penulis perlu meminjam komputer kantor. Lalu Aldo meminjamkan komputer kantornya ke penulis yang memiliki spesifikasi RTX 4070, sangat cukup untuk proyek Spa Evolution.

Solusi untuk kendala kedua, penulis meminta pendapat kepada senior dan *project lead*. Penulis tahu kekurangan yang dimiliki penulis. Maka penulis berusaha untuk melakukan eksplorasi sebaik mungkin. Setelah itu penulis selalu meminta pendapat kepada senior-senior yang berada dalam proyek, atau juga *project lead*.