

## BAB III

### PELAKSANAAN MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Koordinasi selama magang berada dalam dua pihak, yaitu dari sisi kampus dan dari sisi perusahaan. Penulis dibimbing oleh dosen pembimbing dari kampus dan *supervisor* dari perusahaan. Memiliki *supervisor* memainkan peran penting dalam membimbing penulis melalui setiap proyek yang didapatkan. *Supervisor* memberikan panduan, bimbingan dan pelajaran kepada penulis agar dapat belajar banyak selama magang. *Mentorship* dari *supervisor* ini adalah kunci perkembangan untuk penulis, karena telah meningkatkan keterampilan teknis desain dan pemahaman tentang dunia desain profesional. Bimbingan dari dosen pembimbing juga memberi arahan untuk membuat penulisan laporan yang baik.

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Sebagai *2D/3D intern* di Aras Design & Motion, penulis dibimbing oleh *supervisor* bernama Gufrent Verdian, yang merupakan bagian dari tim *2D designer*. Semua hal yang berhubungan dengan proses kreatif dikelola oleh *creative team*, yang dibagi jadi beberapa role yaitu *2D design*, *3D design*, *motion design* dan *compositor*. *Creative team* dipimpin oleh *creative managers* (manajer kreatif) yaitu *creative director* dan *art director*, mereka yang memberikan pimpinan, panduan dan *quality control* untuk *output* keseluruhan proyek. Selain bekerja langsung di bawah *supervisor*, penulis juga berkolaborasi dengan departemen lain seperti tim 3D, tim *motion* atau tim *post-production* untuk berkomunikasi ide dan proses di tempat kerja.

##### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Koordinasi di perusahaan terjadi di semua departemen, tim kreatif, HR, dan tim produksi. Di tim kreatif, semua proses kreatif mengikuti langkah-langkah tertentu hingga menjadi mencapai tahap terakhir. Pertama, proyek dikonfirmasi oleh *creative director* dan *producer*, yang kemudian akan

dibahas di antara anggota *creative team*. Sebagian besar tahap pertama proyek ditugaskan kepada *2D designers* dan *creative director*, yang bertanggung jawab dalam mengembangkan ide dan merancang konsep. Desain konsep yang dibuat akan digunakan dalam memvisualisasikan ide-ide yang akan membantu menjadi arahan visual proyek. Penulis juga bertanggung jawab dalam mencari referensi seakurat mungkin untuk memvisualisasikan logika di balik *concept design* yang dibuat, termasuk referensi untuk tekstur, *looks*, warna dan material desainnya.

Sebagian besar tahap *brainstorming* dilakukan di Miro, dengan memasukkan gambar, video, *key words* dan data sebagai referensi untuk tahap pengembangan ide. Penulis juga meminta panduan dan arahan dari supervisor mengenai desainnya, memastikan bahwa yang dibuat sesuai dengan arahan dan harapan mereka. Selama tahap pengembangan konsep ini, masukan dan arahan sangat penting karena akan menjadi bagian penting untuk langkah-langkah selanjutnya. Dari referensi dan konsep yang terkumpul, akan di *review* untuk persetujuan oleh *creative managers* dan *director* untuk dilanjutkan ke langkah berikutnya.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Dalam tahap produksi, para desainer 3D mulai *modelling*, *sculpting*, *texturing* dan *rigging*. Ketika hasil akhirnya adalah 3D, penulis harus menciptakan desain konsep yang khusus untuk 3D seperti menunjukkan dimensi, kedalaman dan *volume* dalam desain agar lebih jelas bagi *3D designers* dalam mengimplementasikan ide di program 3D. Sepanjang proses, penulis juga mempunyai kesempatan untuk memberi arahan kepada desainer 3D mengenai penampilan karakter, tekstur dan bahkan membantu dalam

menciptakan aset 2D seperti *alpha textures*, *matte painting* atau grafis yang dapat digunakan dalam 3D. Koordinasi antara tim 2D dan 3D sangat penting untuk mengarahkan ide seakurat mungkin.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama magang di Aras Design & Motion, penulis memiliki kesempatan untuk bekerja pada berbagai proyek komersial, non-komersial, *entertainment* dan proyek inisiatif. Berikut adalah gambaran singkat tentang proyek-proyek yang penulis telah berkontribusi selama magang.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Minggu 1 (10 – 14 Juni 2024)	Traveloka 5.0 Commercial (TVL)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempelajari UI Adobe Substance Painter dan cara bekerjanya</li> <li>- Texturing karakter-karakter di iklan Traveloka 5.0</li> </ul>
2	Minggu 2 (17 – 21 Juni 2024)	Traveloka 5.0 Commercial (TVL)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjudi texturing karakter-karakter di iklan Traveloka 5.0</li> </ul>
3	Minggu 3 (24 – 28 Juni 2024)	Dji Sam Soe commercial 2024 (DSS)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat <i>concept art</i> untuk iklan Dji Sam Soe Epic Transformation</li> </ul>
4	Minggu 4 (1 – 5 Juli 2024)	Dji Sam Soe commercial 2024 (DSS)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan <i>digital imaging</i>, 3D, <i>photobashing</i>, <i>image manipulation</i> dan ilustrasi untuk membuat <i>concept art</i></li> </ul>
5	Minggu 5 (8 – 12 Juli 2024)	Dji Sam Soe commercial 2024 (DSS)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi Dji Sam Soe</li> </ul>

6	Minggu 6 (15 – 19 Juli 2024)	Indonesia Bertutur : Kiranamaya (KIN)	- Membuat konsep untuk transformasi kapal pinisi
7	Minggu 7 (22 – 26 Juli 2024)	Indonesia Bertutur : Kiranamaya (KIN)	- Membuat <i>3D model</i> kapal pinisi
8	Minggu 8 (29 Juli – 2 Agustus 2024)	Internal Project : Indonesian Independence Day Project	- Membuat dan mengembangkan konsep karakter-karakter
9	Minggu 9 (5 – 9 Agustus 2024)	Internal Project : Indonesian Independence Day Project	- Membuat dan mengembangkan konsep karakter-karakter
10	Minggu 10 (12 – 16 Agustus 2024)	Internal Project : Indonesian Independence Day Project	- Membuat dan mengembangkan konsep karakter-karakter - <i>Layout</i> dan <i>editing</i> hasil akhir - Ditantang Aras Darmawan untuk membuat <i>styleframe</i> dalam 3D
11	Minggu 11 (19 – 23 Agustus 2024)	Netflix Film : A Normal Woman opening titles (ANW)	- Mendapati <i>creative brief</i> dari Aras Darmawan

12	Minggu 12 (26 – 30 Agustus 2024)	Netflix Film : A Normal Woman opening titles (ANW)	- <i>Ideation, brainstorming</i> dan <i>RND</i> untuk film Netflix : A Normal Woman
13	Minggu 13 (2 – 6 September 2024)	Netflix Film : A Normal Woman opening titles (ANW)	- <i>Ideation, brainstorming</i> dan <i>RND</i> untuk film Netflix : A Normal Woman
14	Minggu 14 (9 – 13 September 2024)	Visinema Studios bumper (VSB)	- Ke studio Visinema untuk menonton film Jumbo dan briefing proyek - <i>Brainstorm</i> , mencari ide dan referensi untuk bumper Visinema
15	Minggu 15 (16 – 20 September 2024)	Visinema Studios bumper (VSB)  Netflix Film : A Normal Woman opening titles (ANW)	- Pengembangan ide dan konsep untuk bumper Visinema. - Membuat desain karakter untuk <i>bumper</i> - <i>Touch-up styleframes</i> dan melakukan <i>photo treatment</i> - Eksplorasi warna, <i>mood</i> dan <i>tone</i> untuk menyesuaikan dengan konsep
16	Minggu 16 (23 – 27 September 2024)	Gudang Garam De Luxe (GGD)	- Mencari referensi, <i>moodboards</i> dan <i>key visuals</i>

			<p>untuk <i>deck</i> Gudang Garam DeLuxes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan <i>touch-up styleframe</i></li> </ul>
17	Minggu 17 (30 September – 4 Oktober 2024)	Camel Kretek (CMK)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat <i>concept art</i> pintu Camel Kretek</li> </ul>
18	Minggu 18 (7 – 11 Oktober 2024)	5 Years of Anniversary (YOA)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat <i>concept art</i> untuk <i>shelf</i> dan <i>letters</i> YOA</li> </ul>
19	Minggu 19 (14 – 18 Oktober 2024)	Netflix Tudum Opening Pitch by Aras (TDM)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat <i>concept art</i> Tudum The Shadow Strays</li> </ul>
20	Minggu 20 (21 – 25 Oktober 2024)	Netflix Tudum Opening Pitch by Aras (TDM)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat <i>concept art</i> Tudum The Shadow Strays</li> </ul>
21	Minggu 21 (28 Oktober – 1 November 2024)	Netflix Tudum Opening Pitch by Aras (TDM) dan Visinema Studios bumper (VSB)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Touch-up styleframe</i></li> <li>- Membuat <i>character concept</i> Kancil, CisCis, Abah dan Antta</li> </ul>

22	Minggu 22 (4 – 8 November 2024)	BION Studios Opening Bumper	- Membuat <i>storyboard opening bumper</i> BION studios
23	Minggu 23 (11 – 15 November 2024)	BION Studios Opening Bumper	- Membuat <i>concept art</i> transformasi Shih Tzu ke <i>Mystical Chinese Lion</i>

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

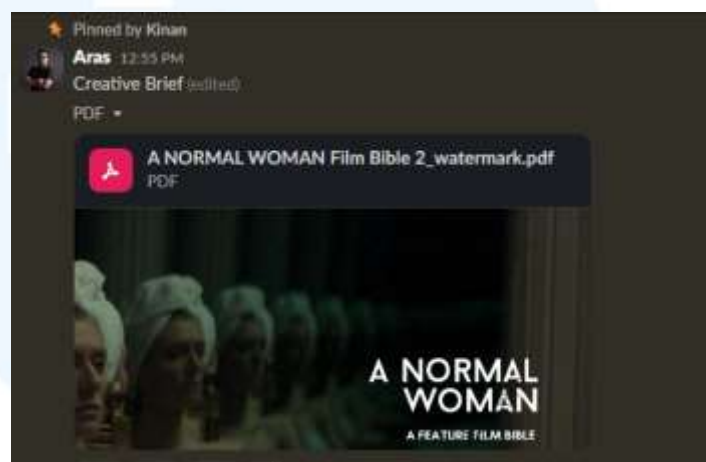
Berikut adalah 5 proyek terbaik yang penulis mendapati kesempatan untuk berkontribusi selama di Aras Design & Motion. Proyek-proyek ini memiliki skala dan tugas yang beragam. Proyek-proyek di Aras memiliki proses kreatif yang berbeda dibandingkan dengan tugas-tugas di kampus. Ketika penulis mengerjakan tugas kuliah, penulis biasanya memulai dengan aturan-aturan tertentu untuk membuat sketsa kasar. Namun, di lingkungan kerja, prosesnya bergantung pada jenis *output* yang diinginkan dari proyek tersebut. Beberapa tahap tetap sama seperti proses *mindmapping*, mencari referensi dan membuat sketsa tetapi proses setelahnya memiliki pendekatan yang berbeda. Beberapa proyek dimulai dari proses *brainstorming*, sementara proyek yang lainnya langsung masuk ke tahap produksi.

#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Proyek yang banyak melibatkan kontribusi penulis adalah pembuatan opening sequence untuk film berjudul *A Normal Woman* yang akan tayang di Netflix pada tahun 2025. Penulis terlibat mulai dari proses *brainstorming* hingga tahap akhir seperti *touch-up* pada *styleframe*. Proyek ini cukup menantang karena *brief* yang diberikan cukup sederhana, namun diharapkan menghasilkan sesuatu yang luar biasa dari gambar 2D datar yang diberikan oleh klien.

## 1. *Creative Brief*

Dalam proyek ini, penulis diberikan *creative brief*, yaitu panduan yang berisi informasi mengenai visual yang diharapkan oleh klien. Sutradara film atau Sodamachine films tidak memberikan *brief* dalam bentuk presentasi seperti yang biasa diberikan oleh agensi desain, melainkan hanya memberikan film bible sebagai acuan dan dari situ penulis diharapkan untuk mengembangkan hasilnya.



Gambar 3.2 *Initial Creative Brief* dari *Creative Director*  
Sumber : Dokumentasi perusahaan

Proyek *opening sequence* film “A Normal Woman” dimulai pada tanggal 20 Agustus dengan *creative brief* dari klien yang bernama Sodamachine Films. Brief tersebut mencakup materi penting seperti *film bible* dan informasi mengenai *director treatment* untuk film tersebut. Brief tersebut menguraikan arah visual dan naratif yang diperlukan untuk *direction* proyek ini, yang membantu penulis untuk memahami apa yang boleh dilakukan dalam pendekatan visual proyek. *Creative brief* juga menetapkan dasar untuk menyelaraskan pendekatan kreatif dengan visi keseluruhan film.

## 2. *Brainstorming*

Langkah utama dalam sebuah proyek kreatif dimulai dengan sesi *brainstorming* ide yang dikenal sebagai tahap *brainstorming*, di mana



penulis membantu art director, Rini Angeliantari, dalam mengumpulkan gambar, referensi dan moodboard yang tepat untuk proyek tersebut. Tujuan melalui tahap brainstorming adalah untuk menangkap esensi *beauty* di perjuangan karakter utama dalam film, menunjukkan dualitas transformasinya yang *beautiful* dan *twisted*. Tahap ini penting dalam menetapkan tema visual dan nada emosional proyek yang akan membantu mengarahkan warna, tampilan, pendekatan, dan arah untuk sisa proyek. Penulis dan tim desainer mengumpulkan referensi dan foto-foto di Miro.



Gambar 3.3 Awal Mulai Proses *Brainstorming* di Miro

Tahap berikutnya setelah brainstorming adalah *development of ideas*. Proses pengembangan ide melibatkan menerjemahkan kunci visual dan kata kunci ke dalam langkah-langkah yang dapat diaplikasikan. Setelah konsep sudah kuat dan mudah dimengerti, tim desain lanjut ke tahap layout dan storyboard. Penulis dan tim desain mulai membuat sketsa untuk menghubungkan potongan-potongan ide untuk menjadi sebuah narasi yang kohesif. Proses ini membantu memperkuat alur cerita dan *foundation* dasar untuk *storytelling* dalam *opening sequence*.



Gambar 3.4 Pengembangan Ide dan Pembagian Scene

### 3. Storyboarding

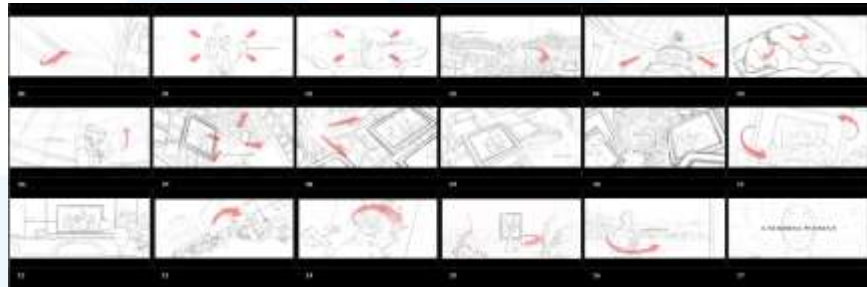
Setelah melalui beberapa tahapan revisi dari *creative director*, *storyboard* mulai terbentuk secara jelas dan kohesif. Penulis juga diajari oleh supervisornya cara menggunakan *line weight* dan *opacity* untuk menambah kedalaman dan dimensi dalam sebuah *linear 2D*, teknik ini membantu memastikan bahwa *storyboard* tidak terlihat datar dan memiliki nuansa dinamis dari dunia 3 dimensi. Detail ini membantu *output storyboard* penulis meniru kualitas 3D yang membuat visual tetap menarik dan dapat dimengerti jika diterapkan pada software 3D.



Gambar 3.5 Sketsa *Storyboard* SH00-02

Supervisor penulis yang bernama Gufrent Verdian, menyelesaikan *storyboard* dan menyertakan panah arah untuk memandu pemahaman *motion* kamera selama tahap produksi. Panah ini bertindak sebagai arahan gerakan kamera untuk di tahap 3D. Supervisor penulis juga menunjukkan keterampilan dalam mengeksplorasi sudut kamera yang masih mempertahankan kejernihan dan keindahan gambar dalam

*motion*, seolah-olah mendalami dunia karakter utama di film. Tahap *storyboard* membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang cara mengkomunikasikan visual menjadi gambar bergerak secara efektif, karena diperlukan untuk menjaga kejernihan visual dan fokus untuk penceritaan yang jelas.



Gambar 3.6 *Storyboard SH00-18*

#### 4. *Visual RND*

Foto-foto yang diberikan dari brief klien melalui *artistic treatment* agar selaras dengan arahan artistik yang disetujui, memastikan kesan sinematik seperti yang disetujui oleh *Art Director*. Penyesuaian kepada *tone*, *contrast* dan *lighting* foto dilakukan di software Photoshop. Proses ini dilakukan agar foto sesuai dengan *setting* adegan yang direncanakan di storyboard. Langkah ini menjamin konsistensi visual di seluruh proyek dan memperkuat *art direction* dari penceritaan visual film.



Gambar 3.7 *Before dan After Photo Treatment dari Brief Client*

Setelah melalui beberapa variasi *touch-up*, penulis juga membuat beberapa variasi *RND glass* dan *iridescent treatment* kepada foto-foto yang diberikan *client* untuk mengembangkan ide awal. *RND* ini digunakan untuk membuka ruang untuk ide baru. Dari sini, penulis mempelajari cara menerapkan *iridescence* kepada gambar 2D.



Gambar 3.8 *RND* Pengembangan Visual Kaca dalam Foto

## 5. *Styleframe design*

Awal ide proyek ini bertujuan untuk ber-output 2D dengan *motion graphic*, tetapi setelah melalui beberapa revisi dari *creative director* diganti menjadi output 3D. *Art director* mendorong penulis untuk bereksperimen dengan *treatment* foto dan kaca untuk menambahkan elemen unik pada visual, memperkuat elemen visual dan simbolisme pada *treatment*-nya. Tahap *research and development* (*RND*) ini membantu tim desain mendapati lebih banyak ide dan pendekatan dalam mencapai ilusi keindahan dan transformasi karakter utama di film.



Gambar 3.9 *RND* dalam *Touch-Up Cinematic Glass Flower*

Penulis juga bekerja sama dengan anak magang lainnya bernama Ikram, ia mengerjakan *3D modelling* bunga dan mengeksplorasi *shader* kaca menggunakan *nodes* di software bernama blender untuk membuat rendering bunga kaca yang realistis. Penulis dan Ikram berfokus pada penyempurnaan *shader* dan pencahayaan di Blender untuk mencapai efek sinematik dan indah yang diinginkan. Bagian ini sangat menantang karena kompleksitas rendering dan komputasi kaca dalam 3D dengan sifat visual yang akurat. Penulis juga membantu dalam mengubah 3D model dan pencahayaannya untuk membuat beberapa *styleframe* pertama dalam tahap RND.

Sebagai seorang desainer *styleframe*, penulis perlu mencapai output sinematik yang mendekati standar Netflix. Dengan menggunakan software Photoshop dan Blender, penulis harus memahami proses untuk mencapai *cinematic lighting* dari hasil akhir *render 2D* dan *3D*. Efek cinematic dapat dicapai dari menggunakan beberapa *tools* dan penulis menerapkan efek visual ini melalui proses yang bernama *touch-up* di Photoshop. Menurut Lee Lanier (2018), penting untuk memahami bagaimana cahaya dan pencahayaan mengkomunikasikan ide-ide yang berbeda dalam sebuah scene, karena pencahayaan yang berbeda akan memberi pesan visual yang berbeda. Berikut ini adalah bagaimana informasi diperoleh melalui kehadiran atau ketidakhadiran cahaya menurut Lee Lanier :

#### 1) *Indicates the time of day*

Seiring dengan manusia hidup di planet Bumi, terdapat informasi-informasi tertentu mengenai berbagai skenario pencahayaan yang terkait dengan waktu tertentu dalam sehari, seperti warna, tingkat cahaya dan saturasi dapat menjadi petunjuk untuk membedakan antara pagi, siang atau malam hari. Tergantung juga pada sudut matahari, musim, atmosfer dan sumber cahaya, orang dapat memberikan konteks mengenai tempat di mana adegan

berlangsung. Waktu dalam sehari tidak terbatas pada sumber cahaya alami seperti matahari, tetapi juga dapat berasal dari sumber buatan seperti lampu yang memberikan informasi kepada penonton bahwa mungkin saat itu malam hari. Sebaliknya, jika lokasi adalah ruang tertutup yang mencegah cahaya matahari masuk, orang dapat berasumsi bahwa itu adalah gua, auditorium teater atau ruangan tanpa jendela yang menandakan ketiadaan cahaya.

## **2) *Light sources and location***

Melalui pengalaman hidup, manusia belajar bahwa berbagai kualitas pencahayaan terkait dengan sumber cahaya tertentu. Informasi dari cahaya itu bisa menjadi petunjuk lokasi atau event yang berada dalam area disitu. Contoh-contoh seperti overhead lighting yang kuat dapat menunjukkan pencahayaan matahari di outdoor, atau cahaya berwarna merah, oranye atau kuning dapat menunjukkan berada dekat api.

## **3) *Instigate a particular mood***

Mood adalah perasaan sementara dan merupakan experience penting untuk manusia. Mood dapat dipicu oleh situasi pencahayaan tertentu, seperti mengaitkan kebahagiaan dengan sinar matahari yang terang atau mengaitkan ketidakbahagiaan, kelesuan atau kesuraman dengan pencahayaan redup dari langit mendung. Cahaya hangat dari api atau lilin sering digunakan untuk meningkatkan kecantikan atau daya tarik, bahkan dapat dikaitkan dengan genre romansa. Dalam fashion photography, pencahayaan *stylistic* digunakan untuk memaksimalkan tampilan kecantikan sambil meminimalkan detail yang dimiliki oleh manusia, seperti keriput dan bekas luka, sehingga membentuk bayangan yang menyoroti kecantikan tubuh manusia. Mood dapat diubah dengan memanipulasi sumber cahaya, ini merupakan trik umum yang

digunakan oleh sineas dan videografer. Cahaya-cahaya tertentu juga dapat ditekankan, diberi tekstur atau dilebih-lebihkan untuk menciptakan sorotan dan bayangan yang terdefinisi.



Gambar 3.10 RND dalam *Touch-Up Cinematic Glass Flower*

Tahap selanjutnya masuk ke *production stage*, yaitu mulainya proses pembuatan asset dan pembuatan *styleframe*. Sementara departemen 3D membuat *3D model* dan *layout* untuk berbagai *scene*, Penulis melanjutkan penyesuaian bunga kaca untuk *scene* 00 hingga 02. Penulis dan Ikram mengutak-atik *shader* dan diarahkan oleh *Art Director* untuk mencapai hasil yang diharapkan. Membuat pencahayaan sinematik kepada *shader* kaca itu rumit karena properti transparan yang melewati objek. Jika penulis menambahkan terlalu banyak elemen dapat merusak aspek visual kacanya.



Gambar 3.11 RND *Styleframe Touch-Up* Pertama

Mengikuti teori Lee Lanier, penulis bereksperimen dengan pencahayaan sinematik yang lebih gelap sehingga bunga kaca terlihat lebih halus dan elegan. Kemudian, penulis melakukan *touch-up* warna di Photoshop dan membawa fokus ke warna-warna kuning, merah dan oranye untuk memberikan *tone* hangat secara keseluruhan. RND ini memberi penulis kesempatan untuk mengeksplorasi tampak *close-up* dan pengertian limitasi kaca dan *lighting* untuk *styleframe*.



Gambar 3.12 *RND Styleframe Touch-Up* Kedua

Dari RND sebelumnya, *art director* menyatakan bahwa pencahayaannya terlalu gelap dan memberikan tampilan suram. Kesan elegannya tidak menunjukkan keindahan yang cerah dan *beautiful*. Penulis mencoba meningkatkan pencahayaan, memberikan lebih banyak *point lighting* di tempat-tempat untuk mencerahkan suasana keseluruhan *scene*. Namun, dengan membawa lebih banyak elemen pencahayaan, muncul masalah baru yaitu tampak dari *glass shader*. Transparansi dan inkonsistensi dari properti kaca dengan pencahayaan sulit dicapai cukup menantang. Dari titik ini, penulis dan Ikram melakukan lebih banyak riset dan RND pada shader kaca agar terlihat lebih bersih dan *polished*.



Gambar 3.13 *RND Styleframe Touch-Up* Ketiga

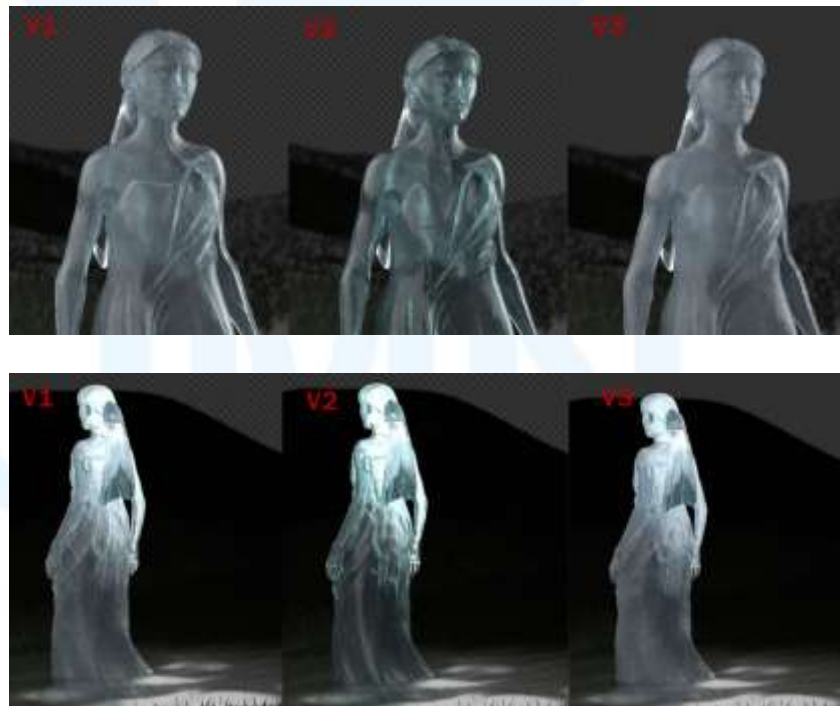
Setelah beberapa revisi dan penyesuaian, seperti memperbaiki dan memberikan detail pada model, menyesuaikan pencahayaan, mengeksplor *shader* kaca dan transparansi, penulis berhasil mengeluarkan beberapa *styleframe* untuk adegan awal *opening sequence*. Sekaligus dibimbingi oleh *art director*, beberapa kritik dan masukan dari Mas Aras juga diterapkan kepada proses *touch-up styleframe*. Dia memberikan saran untuk mengubah keseimbangan warna dengan mengganti *values* dari perubahan *shadows*, *midtones* dan *highlights*.





Gambar 3.14 Revisi dari Art Director

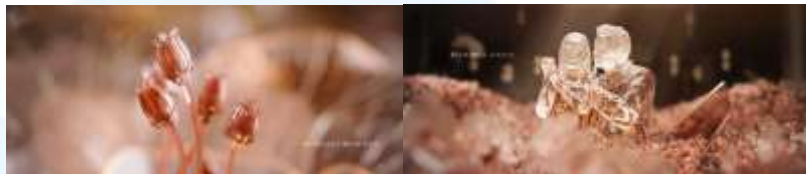
Beberapa penyesuaian kecil menunjukkan ketidakkonsistenan penulis dalam penyesuaian warna pada 1 styleframe. Dengan pemahaman yang terbatas tentang LUT (*lookup table*) warna, *art director* menunjukkan 1 *styleframe* yang tidak konsisten dalam warna dibandingkan dengan yang lain. Penulis dengan menyelesaikan inkonsistensi warna ini di Photoshop.



Gambar 3.15 RND Glass Shader

Penulis juga memiliki kesempatan untuk melakukan research and development (R&D) pada shader kaca di Blender. Kaca adalah material yang cukup sulit untuk dirender dalam *software* 3D, karena

pantulan cahaya yang kompleks dan tidak semudah material yang opaque. Untuk mencapai looks yang sesuai standar, penulis melakukan beberapa *R&D shader* kaca pada model 3D yang telah dibuat oleh departemen 3D.



Gambar 3.16 *Touch-Up Styleframe* SH01-02

Beberapa *styleframe* lainnya juga dibuat oleh *freelancer* dan 3D desainer lainnya. Penulis melakukan *touch-up styleframe* di Photoshop untuk meningkatkan kualitas gambar dari hasil render 3D. *Creative Director* juga menyatakan bahwa hasil mentah dari 3D umumnya tampak sangat artifisial dan terlihat seolah-olah dibuat di komputer, dengan itu penulis mempunyai tugas sebagai seniman *touch-up styleframe* untuk memastikan kualitas mood dan warna sesuai dengan arahan seni untuk opening sequence tersebut.



Gambar 3.17 *Touch-Up Styleframe* SH15-16

*Styleframe* ini penting untuk dibuat secara bagus sebisa mungkin karena akan menjadi panduan untuk *ending shot* atau disebut *money shot* dari *opening sequence* yang akan memulai filmnya. *Art director* juga mempunyai masukan untuk membuat warnanya sesuai dengan

awal film, yaitu *cool tone*. Penulis membuat berbagai variasi dari *styleframe* diatas untuk menyesuaikan dengan ekspektasi *art director*.

## 6. Finalisasi

Dari instruksi *Art Director*, penulis diminta agar *mood* keseluruhan dalam opening sequence berubah seiring waktu untuk menunjukkan transformasi tragis karakter utama dalam film, yang direpresentasikan dari perubahan warna dari yang hangat dan cerah menjadi warna biru yang dingin dan serius. Sehingga, frame-frame terakhir ini menjadi kesimpulan dari transformasi karakter utama yang *beautifully tragic*.



Gambar 3.18 Screenshot Progres Touch-Up Styleframe

Penulis kemudian melanjutkan pembuatan *styleframe* lainnya. Salah satu masalah yang cukup rumit untuk diselesaikan adalah mengatur properti kaca, karena mempunyai properti transparan dan tembus pandang. Penulis perlu memastikan tampilan kaca terlihat realistis dan bersih meskipun dipengaruhi oleh faktor lingkungan sekitarnya. Salah satu trik yang dipelajari oleh penulis adalah dengan meletakkan overlay hitam pada kaca untuk menonjolkan tampilan bersih dan kontras, sehingga material kaca tampak lebih jelas dan berkilau.



Gambar 3.19 *Approval* dari Netflix

*Styleframe* dan hasil *pre-viz* kemudian diserahkan kepada klien dan disetujui dengan beberapa catatan. Secara keseluruhan, ini menjadi proyek terbesar yang telah diikuti oleh penulis selama menjalani program magang di Aras Design and Motion.

### 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Berikut adalah tugas tambahan yang penulis mempunyai kesempatan untuk berpartisipasi. Dalam berbagai jenis proyek, penulis mempelajari beberapa *skill* yang memperkuat keterampilan teknis penulis. Proyek-proyek ini bervariasi dalam penugasan, seperti tugas *storyboard*, *touch-up styleframe* ataupun membuat desain karakter.

#### 3.3.2.1 *Character Texturing* iklan Traveloka 5.0

Traveloka 5.0 menjadi proyek pertama yang dikerjakan penulis saat bergabung dengan Aras Design & Motion sebagai intern. Penulis ditugaskan untuk melakukan *character texturing* pada proyek ini karena proyeknya sedang dalam tahap *3D production*. Sebagai pengalaman pertama kali bekerja di lingkungan kantor, penulis mempelajari cara menamai *file* kerja, menyimpan *file* di server kantor, serta memperbarui progres setiap beberapa jam di Slack. Penulis juga belajar menggunakan Slack untuk berkomunikasi dengan rekan kerja dan mendapatkan *feedback* dari platform itu.

Meskipun penulis sudah memiliki pengalaman dikit dengan Adobe Substance, penulis belum terlalu paham dengan *procedural workflow* yang mempermudah proses revisi dalam industri

pekerjaan. Sebelumnya, metode yang digunakan penulis cenderung destruktif terhadap aset dan sulit untuk ditelusuri kembali. Dengan metode pekerjaan yang destruktif, jika ada revisi atau masukan, maka penulis harus membuat baru layer itu. Dengan metode *procedural*, penulis hanya akan merevisi bagian tertentu dan tidak membuat teksturnya ulang. Selama proyek ini, penulis dibimbing oleh Mahdi Abizain, 3D Lead saat itu, yang mengajarkan cara membuat proses *texturing* lebih terstruktur dengan membagi grup dan *masking* sehingga tekstur dapat dipecah menjadi segmen-segmen kecil.



Gambar 3.20 Screenshot Proses *Texturing* Rambut

Penulis juga menemukan cara untuk memberikan tekstur rambut karakter secara rapi dan terstruktur. Sebelumnya, rambut karakter dilukis secara manual, yang sering menghasilkan garis-garis yang tidak rata dan tidak konsisten. Mas Aras mengomentari bahwa rambut terlihat kurang rapi, sehingga penulis mencoba menggunakan *curves* di Adobe Substance untuk menemui cara membuat garis yang rapih. Dengan teknik ini, rambut bisa mengikuti alur *curves* tanpa harus memperbaiki setiap goresan secara manual. Hasilnya terlihat jelas dan rapih pada *render* final di adegan taman. Metode ini juga menjadi teknik baru untuk membuat goresan rambut yang rapih dalam proses *texturing*.



Gambar 3.21 Screenshot Proses Texturing Baju

Selain itu, penulis mempelajari cara menggunakan *alpha masks* untuk membuat *pattern*. Dengan memanfaatkan *grouping*, *masking* dan *fill layer*, pola tekstur dapat disesuaikan skalanya atau ditempatkan secara manual untuk kontrol komposisi yang lebih baik. Teknik ini digunakan untuk salah satu karakter di *scene* kapal pesiar, memberikan kesan kepribadian dan gaya, seolah karakter tersebut sedang menikmati perjalanannya di tengah pelayaran.

Penulis mempelajari trik kecil yang diajarkan oleh *CG Lead*, yaitu *baking* data 3D model menjadi berbagai data tekstur yang dapat digunakan sebagai *adjustment layers* pada tekstur karakter. Data tekstur ini meliputi *base color*, *ambient occlusion*, *normals*, *curvature*, *position* dan *thickness*. Dengan data tersebut, *Adobe Substance* memberikan opsi untuk mengatur berbagai peta tekstur seperti *color map*, *normal map*, *roughness map*, *metallic map*, *displacement map* dan *alpha map*. Trik ini membantu penulis membuat penyesuaian menggunakan *blending modes* seperti *multiply* pada *ambient occlusion* untuk memberikan kesan bayangan alami pada karakter bergaya *stylized*. *Highlights* juga dapat dikendalikan melalui *curvature*, memungkinkan detail karakter terlihat lebih halus dan terarah sesuai kebutuhan desain.

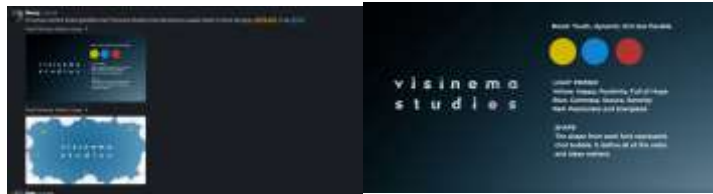


Gambar 3.22 Screenshot Karakter dalam Adobe Substance Painter

Dalam waktu 10 hari, penulis berhasil memberikan tekstur pada sekitar 10 karakter. Selama proses melakukan proses *export texture*, penulis menyadari bahwa sebagian besar detail tekstur berasal dari normal map dan bukan dari *displacement map*, meskipun banyak penyesuaian dilakukan pada pengaturan *displacement*. Setelah semua selesai, karakter-karakter tersebut di-render di Cinema 4D oleh tim 3D sebagai langkah akhir dari proses produksi.

### 3.3.2.2 Character Design animasi bumper Visinema

Penulis mendapat kesempatan untuk membuat *character design* untuk *opening bumper* Visinema Studios. Bersama tim kreatif dari Aras Design & Motion, penulis diundang ke Visinema Studios pada 20 Agustus 2024 untuk menyaksikan film animasi terbaru mereka berjudul Jumbo, yang akan dirilis di bioskop tahun depan. Dalam pertemuan tersebut, penulis dan tim kreatif juga mendiskusikan bersama Ryan Adriandhy tentang bagaimana mereka ingin menampilkan kesan *opening bumper* Jumbo.



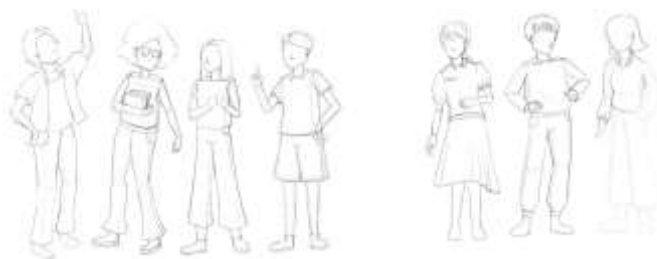
Gambar 3.23 Screenshot Brief dari Klien

*Creative brief* pertama diberikan oleh para produser pada 19 Agustus 2024. Brief ini terdiri dari panduan dan palet warna Visinema Studios yang mewakili visi dan misi perusahaan. Sepanjang proses kreatif, penulis harus memastikan akurasi terhadap panduan ini tetap terjaga untuk menyampaikan pesan yang tepat kepada audiens saat film mereka diputar.



Gambar 3.24 Screenshot Brainstorm di Miro

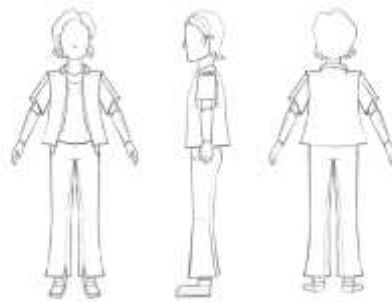
Proses *brainstorming* dilakukan di Miro, di mana penulis dan desainer 2D lainnya mencari beberapa referensi *visual*, *motion*, *treatment*, dan *style* yang sesuai untuk bumper Visinema. Berdasarkan ide *Art Director*, arahan *style opening bumper* akan melalui *treatment papercraft*. Penulis mengumpulkan beberapa referensi yang menggambarkan logika di balik pembuatan *papercraft*, termasuk lipatan, tekstur dan visual kertas, agar dapat merekonstruksi esensi kerajinan tangan tersebut secara akurat kepada desain yang akan dibuat.



Gambar 3.25 Progres Character Design



Penulis memulai desain karakter dengan sketsa dasar. Sketsa ini membantu penulis untuk memvisualisasikan pandangan menyeluruh tentang bentuk karakter yang akan dibuat. Pada tahap awal desain karakter, skala, proporsi dan gaya karakter ditentukan secara baik untuk mencapai hasil yang sesuai arahan.



Gambar 3.26 Progres Sketsa *Character Design*

Produser meminta penulis untuk membuat tampilan karakter dari depan, samping dan belakang agar para *3D modeller* dapat memahami logika di balik konsep *papercraft* yang dibuat. Konsep tampilan ini memastikan bahwa detail dan elemen tertentu pada karakter konsisten dari semua sudut, serta memberikan alasan kuat mengapa desain karakter mewakili konsep *papercraft* secara keseluruhan.



Gambar 3.27 Progres Pewarnaan *Character Design*

Penulis melanjutkan mewarnai dan memberikan tekstur pada sketsa karakter menggunakan *papercraft treatment*. Fitur *clipping mask* di Procreate digunakan untuk memasukkan tekstur

ke dalam area tertentu pada sebuah layer. Selama proses pewarnaan, penulis sudah mengetahui cara menggunakan *blending mode layer* untuk menghasilkan manipulasi gambar terbaik dalam meniru tekstur *papercraft* pada konsep karakter.



Gambar 3.28 Kumpulan Sketsa *Character Design*

Setelah melalui beberapa revisi, penulis mempelajari bagaimana cara menerapkan ketebalan garis pada sketsa karakter sebelumnya. Bentuk dan wujud setiap karakter juga diperlakukan dengan pendekatan *papercraft*, menampilkan bekas potongan, lipatan dan lengkungan kertas pada bagian yang bergerak seperti lengan atau bentuk yang melingkar. Supervisor menyarankan penulis untuk menunjukkan variasi ketebalan garis untuk membedakan bahan kerajinan karakter yang tebal atau tipis.



Gambar 3.29 *Screenshot Revisi* dari *Art Director*

*Art director* memberikan masukan mengenai detail pewarnaan pada konsep sisi depan, belakang, dan samping karakter, menekankan pentingnya konsistensi dalam memberikan perlakuan tekstur kertas untuk menciptakan kesan yang realistis. Penulis mempelajari bahwa pendekatan untuk tampilan tekstur yang realistis membutuhkan konsistensi kepada pewarnaan

sekitarnya untuk mendukung keseluruhan estetika. Bagian yang cukup sulit dalam menciptakan tekstur *handmade papercraft* adalah memastikan tampilannya terlihat alami dan tidak terlalu sempurna atau buatan komputer.



Gambar 3.30 *Contact Report* dari *Pitching* ke Visinema  
Sumber : Dokumentasi perusahaan

Pertemuan pre-produksi pertama diadakan pada 28 Oktober 2024, di mana tim kreatif mempresentasikan konsep dan ide kepada tim di Visinema Studios, termasuk Herry Budiazhari Salim (CEO Visinema), Ryan Adriandhy (*Animator*), Jessica Claudia (*Project Manager*), serta perwakilan lainnya. Dalam *meeting* ini, tim Visinema menyukai *paper treatment* pada konsep tersebut tetapi meminta perubahan pada rencana proyek, mengarahkan agar logo akhir memiliki representasi IP mereka seperti Jumbo, Kancil, Nussa dan lain-lainnya daripada membuat tiga bumper yang berbeda.



Gambar 3.31 Isi *Contact Report* dari *Pitching* ke Visinema

Setelah dua minggu, tim 3D menampilkan *pre-viz* animasi yang telah di *render*. Meskipun sudah melalui tahap 3D, Visinema Studios memutuskan untuk mengubah konsep. Daripada menggunakan karakter *general*, mereka menginginkan karakter IP mereka muncul di beberapa detik pertama animasi bumper. CEO Visinema menjelaskan bahwa memiliki tiga bumper yang berbeda dianggap tidak efisien dalam *cost* produksi, sehingga mereka memilih untuk mengubah keseluruhan rencana menjadi satu bumper dengan menampilkan semua karakter IP Visinema.



Gambar 3.32 Progres *Character Design* dari Revisi Klien

Tim kreatif harus mendesain ulang karakter dengan *treatment papercraft*, menambahkan lebih banyak bangunan dan membuat *concept art* baru. Proses ini diselesaikan dalam waktu dua hari, di mana penulis membuat desain karakter untuk CisCis, Kancil, Antta dan Abah. Karakter-karakter ini merupakan bagian dari IP Visinema yang sudah ada dan penulis menerapkan perlakuan kerajinan kertas pada desain mereka.



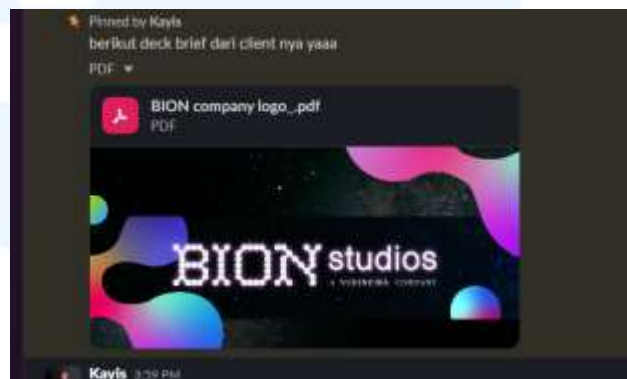
Gambar 3.33 Pewarnaan *Character Design* Revisi dari Visinema

Karena keterbatasan waktu, produser hanya meminta *base color* pada desain karakter. Penulis mengikuti arahan konsep yang diberikan oleh klien dan memastikan warna diterjemahkan dengan baik ketika diterapkan dalam 3D. Penulis mengingat setiap karakter berasal dari IP yang berbeda dengan berbagai variasi gaya,

penulis memastikan desain terlihat kohesif meskipun terdapat perbedaan di antara IP tersebut.

### 3.3.2.3 Pitching BION Studios opening bumper

Penulis mendapat kesempatan dalam perancangan storyboard dan konsep untuk opening bumper BION Studios. BION Studios adalah production house baru yang merupakan cabang dari Visinema Group. Karena Visinema sangat menyukai dengan hasil bumper Visinema Studios oleh Aras Design & Motion sebelumnya, mereka meminta untuk merancang dua opening bumper tambahan untuk studio mereka.



Gambar 3.34 *Creative Brief* Proyek Bion Studios  
Sumber : Dokumentasi perusahaan

Seperti proses kreatif lainnya di Aras Design & Motion, proyek dimulai dengan proses *brainstorming*. Sebagian besar ide awal dirancang oleh *Creative Director* dan *Art Director* karena mereka yang menentukan narasi dan tampilan akhir sebuah proyek. *Creative Director* (Eno Ruge) dan *Art Director* (Rini Angeliantari) memulai proses *brainstorming* dan riset menggunakan Miro.



Gambar 3.35 *Brainstorming* di Miro

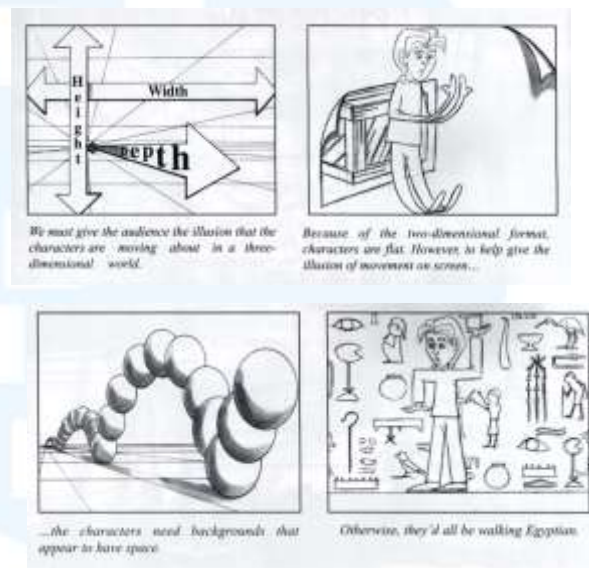
Proyek ini adalah pertama kali penulis membuat sebuah *storyboard* secara penuh, di mana ia harus memikirkan sudut kamera, tata letak, narasi dan gerakan untuk keseluruhan *flow* dalam video bumper. Tugas ini sangat menantang bagi penulis karena melibatkan elemen-elemen di luar pengetahuan tentang penceritaan visual, termasuk poin-poin dalam pemahaman *framing* untuk menyampaikan pesan yang sesuai. Penulis dibantu dan disarankan oleh supervisor (Gufrent Verdian) sebagai *storyboard artist* utama di Aras Design & Motion.

Proyek ini adalah pertama kalinya penulis terlibat dalam pembuatan storyboard, penulis merujuk pada 2D Supervisor dan Motion Designer untuk dapat masukan dan panduan bagaimana cara menarasikan sebuah storyboard. Dengan merujuk pada buku karya Mark T. Byrne berjudul *Animation: The Art of Layout and Storyboarding* (1999), penulis dapat memahami bagaimana storyboard digunakan dalam industri animasi. Buku ini membantu penulis memahami elemen-elemen penting yang diperlukan untuk membuat storyboard yang efektif, serta bagaimana menyampaikan informasi visual. Beberapa bab dalam buku tersebut memberikan wawasan berharga mengenai elemen-elemen dalam pembuatan storyboard:

### 1. Perspektif

Perspektif sangat penting dalam menciptakan ilusi ruang dan kedalaman dalam lingkungan 3D. Seorang *layout artist* harus menguasai perspektif untuk menempatkan objek agar

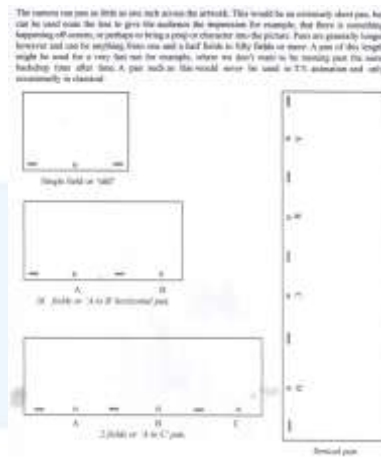
terasa seperti objek tiga dimensi. Setiap objek memiliki tinggi dan lebar, dan tanggung jawab *layout artist* harus memastikan elemen-elemen ini digambarkan dengan akurat di ruang tersebut. Berbagai jenis perspektif meliputi Perspektif *One Point*, *Two Point*, *Three Point*, *Forced* atau *Warped* dan *Aerial*.



Gambar 3.36 Visualisasi Depth dalam Pembuatan Perspektif  
 Sumber : Buku Animation : The Art of Layout And Storyboarding

## 2. Panning

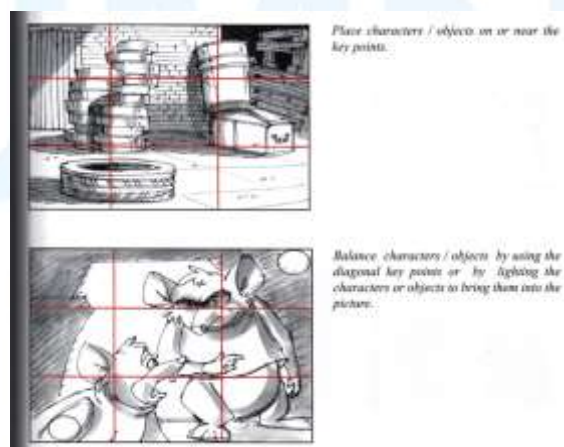
*Shot panning* memberikan pandangan yang lebih panoramik ketika objek atau karakter bergerak di background. Shot panning memberikan kehidupan pada sebuah proyek dan mengurangi kebosanan dari stills. Beberapa jenis panning yang umum digunakan adalah Still, Panning Horizontal, Panning Vertikal dan A to C Pan.



Gambar 3.37 Jenis-jenis *Panning*  
 Sumber : Buku Animation : The Art of Layout And Storyboarding

### 3. Composition

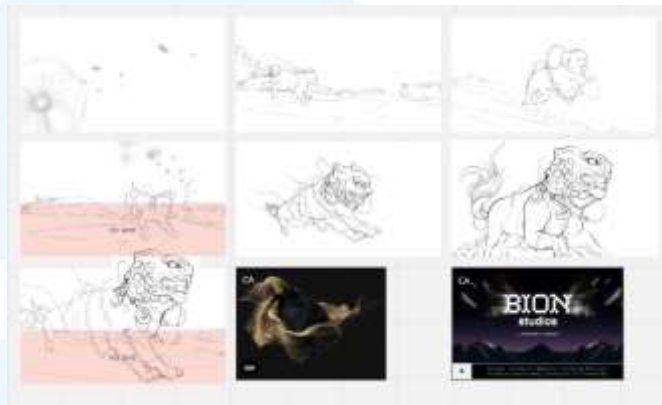
Komposisi merujuk pada peletakkan objek-objek dalam frame yang mengarahkan perhatian orang. Ini mendefinisikan struktur keseluruhan gambar dan memastikan informasi visual yang penting tersampaikan dengan jelas. Beberapa teknik untuk mencapai komposisi yang kuat dalam storyboard meliputi Rule of Thirds, Thumbnail Drawings, Conceptual Drawings, L-Shaped Frames atau Viewfinders dan Multiple Focal Points.



Gambar 3 38 Jenis-jenis *Rule of Thirds Composition*  
 Sumber : Buku Animation. The Art of Layout And Storyboarding



Penjelasan dari proyek 4. Konten proses menyesuaikan pelaksanaan yang terjadi di perusahaan. Jika memasukkan gambar, tabel, atau grafik, selalu buat paragraf untuk mengapitnya. Paragraf minimal terdiri atas tiga kalimat.



Gambar 3.39 Progres *Storyboard* Bion Studios

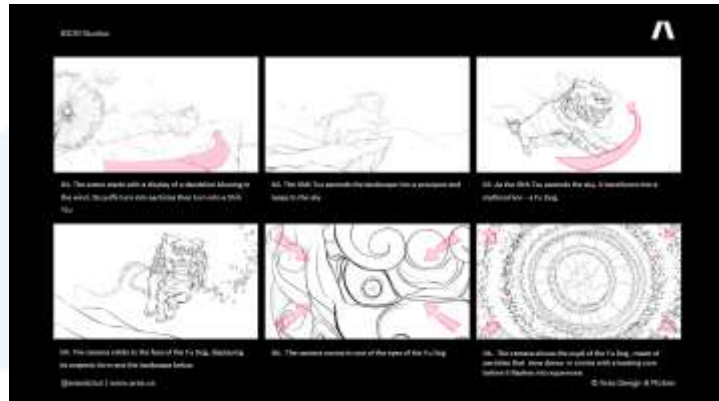
Beberapa revisi, pemotongan dan perubahan dilakukan selama proses perancangan *storyboard*. Penulis mempelajari banyak pendapat dari *Creative Director*, *motion designer*, *storyboard designer* dan *Art Director* tentang cara menyajikan tata letak terbaik untuk *opening bumper* BION. Perubahan dilakukan secara bertahap melalui diskusi harian terkait proyek ini.



Gambar 3.40 Progres Revisi *Storyboard*

Akhirnya, narasi *storyboard* mulai membentuk dengan jelas dan menjadi dasar untuk peletakkan visualisasi dari bumper BION Studios. Dari sini, tim kreatif mulai memahami arahan *storyboard* yang telah dibuat oleh penulis. Namun, untuk menyesuaikan dengan standar Aras Design & Motion, gerakan yang dirancang penulis dinilai kurang eksploratif dan terlalu banyak menggunakan *panning* ke kanan. Oleh karena itu, penulis mulai

mengeksplorasi tata letak yang lebih sinematik dengan bimbingan dari Art Director dan supervisornya.



Gambar 3.41 Storyboard *Bumper Bion Studios*

*Storyboard* yang final jauh lebih sinematik dibandingkan ide awal, termasuk penambahan sebuah adegan *close-up* ekstrem *Mystical Chinese Lion* yang *disintegrate* menjadi sebuah *nebula*. Konsepnya telah disederhanakan, dan narasi keseluruhan menjadi lebih menarik untuk dilihat. Penulis mulai memahami esensi dari pembuatan sebuah *storyboard* - yaitu memvisualisasikan cerita dengan makna dan tujuan yang kuat.



Gambar 3.42 Progres *Concept Art Mythical Chinese Lion*

Setelah itu, penulis mulai membuat *concept art* untuk *Mystical Chinese Lion*. *Creative Director* menugaskan penulis untuk membuat *concept art* yang menggambarkan transformasi anjing shih tzu ke *Mystical Chinese Lion*, karena elemen ini menjadi poin penting dalam *selling point opening bumper* tersebut. Untuk

menghasilkan *concept art* yang menunjukkan *stardust* dan efek bercahaya, penulis memulai dengan sketsa dan *rendering* dasar untuk memahami bentuk singa tersebut. Kemudian, *volume* dihapus sehingga hanya menyisakan garis yang terbuat dari *stardust*.



Gambar 3.43 Progres *Concept Art Mythical Chinese Lion*

Setelah menghapus *volume* dan *render* menjadi kopong, penulis mulai membangun lapisan *stardust* secara bertahap. Agar tampak bercahaya, diperlukan beberapa tumpukan layer dengan *blending mode* yang bervariasi untuk menciptakan efek *glowing*. *Creative Director* juga menginstruksikan penulis untuk melebih-lebihkan aliran *stardust* di kuping, tangan dan buntutnya agar memberikan ilusi bahwa ia bergerak secara cepat.



Gambar 3.44 Progres *Concept Art Mythical Chinese Lion*

Selanjutnya, penulis disarankan oleh *Art Director* untuk menambahkan lebih banyak warna agar sesuai dengan palet warna yang diberikan dari *brief* klien. Singa tersebut harus menampilkan

warna-warna galaksi, nebula dan bintang bercahaya untuk meningkatkan estetika *otherworldly* di bumper. Penulis menggunakan beberapa *blending mode* untuk menambahkan variasi warna ke dalam desain.



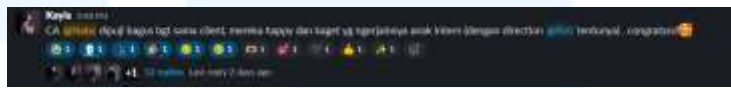
Gambar 3.45 Progres sketsa *Mythical Chinese Lion* setelah revisi

Dalam *meeting* internal, CEO (Aras Darmawan) memberikan masukan bahwa sudut *concept art* tidak menarik dan tidak sinematik. Penulis, dengan bantuan *Art Director*, merevisi tata letak singa secara keseluruhan dan mengubah posisinya menjadi melompat ke arah kamera. Tata letak ini mengeksplorasi kebebasan eksplorasi 3D dan memastikan gerakan kamera tidak terlihat monoton. Penulis dan *Art Director* membuat singanya menghadap ke arah kamera, melompat, lalu beralih ke adegan *close-up* kepada mata singa yang bertransisi menjadi supernova.



Gambar 3.46 *Concept Art Mythical Chinese Lion*

Dalam satu hari, penulis menyelesaikan *concept art* dengan tata letak singa yang telah direvisi. Proses mewarnainya serupa dengan seni konsep pertama, namun dengan sedikit penyesuaian untuk memperbaiki detail-detailnya. Dalam konsep seni ini, terdapat penambahan elemen *foreground*, *middle ground* dan *background*, dengan Gunung Bromo di latar belakang serta debu bintang yang bergerak ke arah kamera untuk menciptakan ilusi kedalaman dalam sekitarnya.



Gambar 3.47 Screenshot Approval dari Klien

Klien sangat menyukai konsep yang dibuat oleh penulis, yang langsung disetujui oleh CEO Visinema dalam pertemuan pertama. Penulis mempelajari banyak hal dari proyek ini, termasuk pendekatan baru dalam pembuatan *storyboard* yang juga memperluas perspektif dalam menciptakan cerita melalui visual. Selain itu, karena tenggat waktu yang ketat, penulis belajar untuk membuat konsep seni hanya dalam satu hari.

#### 3.3.2.4 Pitching Netflix Tudum

Aras Darmawan ingin memperluas visi perusahaan untuk mengarah ke industri film dan hiburan. Dalam mewujudkan hal tersebut, diperlukan eksplorasi terhadap keterampilan dan kemampuan tim kreatif Aras Design & Motion untuk mengetahui layanan yang dapat mereka tawarkan di dunia film dan hiburan. Salah satu idenya adalah membuat *pitching* kepada Netflix dengan menciptakan versi Netflix Tudum *Opening* yang membentuk huruf N merah, tetapi dibuat khusus untuk film atau serial Indonesia. Tim 2D ditugaskan untuk membuat konsep awal, sementara tim 3D akan mengeksekusinya dalam bentuk 3D.



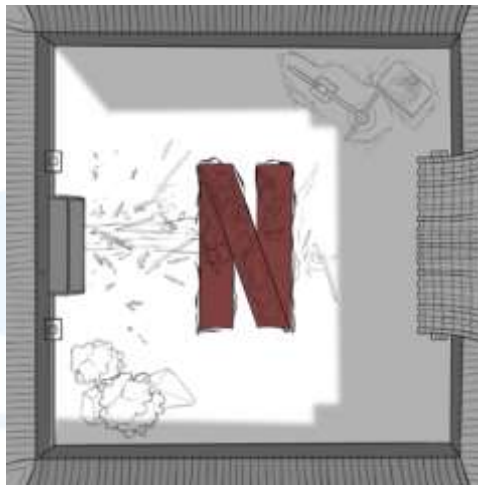
Gambar 3.48 Brief dari Creative Director

Proses dimulai dengan Mas Aras menetapkan tugas desain kepada masing-masing desainer berdasarkan keselarasan antara kepribadian dan keterampilan mereka dengan film yang dipilih. Penulis ditugaskan untuk *The Shadow Strays*, Gufrent Verdian untuk *Gadis Kretek*, Weiyana Bella untuk *Ali & Ratu-Ratu Queens*, dengan Rini Angelianari sebagai Art director untuk seluruh konsep. Sebuah jadwal yang jelas juga telah diberikan untuk memastikan pencapaian setiap target dalam proyek ini.



Gambar 3.49 Progres RND Snow dan Concept

Penulis awalnya merasa ragu tentang apa yang harus dibuat, apakah menggunakan elemen seperti salju, senjata, darah atau elemen lain dari film. Beberapa pertanyaan muncul, seperti "Seberapa jauh posisi kamera?", "Apa yang akan mengisi logo N?" atau "Seberapa besar skala salju?" agar pendekatan konsep menjadi lebih jelas. Selama proses ini, penulis melakukan berbagai uji coba dan penelitian (*RND*) untuk membantu pengambilan keputusan. Karena sebagian besar elemen berupa salju, penulis sempat kesulitan menentukan tata letak salju dan tingkat keabstrakan elemen, sehingga langkah awal dilakukan dengan metode *photobash*.



Gambar 3.50 Progres *Layout Concept*

Setelah beberapa kali konsultasi dan revisi, *creative director* dan *art director* mengarahkan untuk menyederhanakan pendekatan abstrak dengan memperbaiki tata letak konsep. Penulis diminta menggunakan elemen rumah Jepang dari adegan pembukaan film sebagai bingkai tata letak, serta menambahkan elemen seperti taman zen khas era Edo, *shishi odoshi* (air mancur bambu) dan senjata-senjata di film.



Gambar 3 51 *Screenshot Revisi* dari *Art Director*

Namun, Mas Aras kurang suka menyukai pendekatan tata letak rumah tersebut dan menginginkan tampilannya lebih menyerupai poster *The Shadow Strays*. *Art director* memberikan ide dalam menyusun komposisi tata letak, dengan aturan tertentu dalam penempatan dan ruang agar senjata-senjata tersusun rapi. Penulis menerapkan saran tersebut dan menggunakan komposisi yang membentuk lingkaran senjata di sekitar logo N.



Gambar 3.52 *Concept Art Netflix Tudum The Shadow Strays*

Setelah tata letak disetujui, penulis mulai mewarnai bentuk dasar objek-objeknya. Mengingat jumlah senjata yang banyak, penulis hanya mewarnai dua senjata duplikat terlebih dahulu, kemudian menambahkan layer pencahayaan setelah senjata-senjata tersebut tersusun dengan benar. Lapisan pencahayaan dibuat menggunakan *blending mode overlay* dan *multiply*.



Gambar 3.53 Hasil Render dari Tim 3D

Setelah dua minggu, desainer 3D (Zayyan Rabani) menyelesaikan tata letak 3D untuk *The Shadow Strays*. Penulis juga berkesempatan melakukan *touch-up* pada 3D tersebut karena membutuhkan banyak perbaikan selama proses *paintover*. Mas Aras dan *art director* memberikan masukan mengenai detail salju, senjata yang tampak melayang, kolam darah berbentuk N, serta area tertentu yang mengalami *clipping* atau belum bertekstur.





Gambar 3.54 Progres *Touch-Up Styleframe*

Penulis melakukan *touch-up* menggunakan Photoshop, dengan memanfaatkan *adjustment layers* seperti *Levels*, *Curves*, dan *Color Balance* untuk mengatur tampilan sinematik terbaik pada *styleframe*. Selain itu, penulis juga melakukan *paintover* manual seperti memperbaiki tampilan darah menggunakan teknik *photobash* dan melukis ulang secara detail. Dalam revisi terbaru, tugas ini dibagi menjadi dua: *touch-up* lingkungan dikerjakan oleh Rini Angeliantari, sedangkan *paintover* darah dikerjakan oleh penulis. Ada beberapa langkah untuk membuat salju dan darah terlihat realistis, seperti menyeimbangkan garis keras dan garis lembut untuk masker darah, serta memastikan bentuknya terlihat alami. Supervisor penulis juga memberikan masukan tentang bagaimana memainkan kedalaman darah, karena teksturnya lebih tebal dibandingkan air dan masih memantulkan cahaya. Penulis membuat lapisan demi lapisan untuk membangun kedalaman, memastikan salju terlihat terukir dengan baik sambil tetap menjual estetika pembantaian khas *The Shadow Strays*.



*Gambar 3.55 Progres Touch-Up Styleframe dengan Darah*

Setelah beberapa kali mencoba membentuk logo N dengan darah, tenggat waktu untuk *styleframe* akhirnya tercapai dan diserahkan kepada *Art Director*. Meskipun menghadapi banyak tantangan dalam mencapai tampilan yang diinginkan untuk *concept art* dan *styleframe* final, penulis merasa proyek ini memberikan banyak pelajaran berharga. Proyek ini juga masuk dalam daftar lima besar pengalaman terbaik penulis di Aras, karena berhasil memberikan pengalaman yang menantang dan menguji kemampuan penulis.

### **3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang**

Penulis merasa pengalaman magang di Aras Design & Motion sangat memuaskan dan bermanfaat. Selama enam bulan magang, penulis tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga pemahaman mendalam tentang alur kerja profesional dan dinamika industri. Dengan terlibat dalam tantangan dan peluang yang sama seperti karyawan *full time*, penulis belajar untuk beradaptasi dengan tuntutan lingkungan kerja yang *fast-paced*, sekaligus menghadapi berbagai tantangan di dunia profesional.

### 3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Penulis merasa pengalaman magang di Aras Design & Motion sangat memuaskan dan bermanfaat. Selama enam bulan magang, penulis tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga pemahaman mendalam tentang alur kerja profesional dan dinamika industri. Dengan terlibat dalam tantangan dan peluang yang sama seperti karyawan *full time*, penulis belajar untuk beradaptasi dengan tuntutan lingkungan kerja yang *fast-paced*, sekaligus menghadapi berbagai tantangan di dunia profesional.

#### 1. Keterbatasan waktu

Industri desain, baik di bidang periklanan maupun *entertainment*, selalu berhadapan dengan tekanan waktu yang ketat untuk memenuhi *timeline* perusahaan. Efisiensi menjadi keterampilan yang sangat penting karena waktu sangat berharga dalam industri desain. Penulis juga belajar menangani berbagai tugas dengan efektif, terutama saat melakukan beberapa revisi yang harus selesai di hari yang sama. Penulis dapat memahami revisi dari klien dan menerjemahkannya ke dalam solusi visual, yang menjadi keterampilan penting yang diasah selama magang. Dari kebutuhan yang cepat, perencanaan yang cerdas dan alur kerja yang non-destruktif menjadi kunci untuk menjaga progres penulis sekaligus beradaptasi dengan revisi dari klien.

#### 2. Memenuhi standar tinggi

Bekerja di studio yang cukup terkenal yang memenangkan beberapa penghargaan menghadirkan tantangan sekaligus peluang besar untuk penulis. Penulis sering merasa kesulitan untuk memenuhi ekspektasi kualitas yang tinggi, tetapi banyak dibantu dengan arahan dari para *lead artist* dan supervisor yang memberikan masukan kepada penulis untuk memperbaiki karyanya. Melalui beberapa revisi, penulis secara perlahan memahami bagaimana menyempurnakan karya agar sesuai dengan standar studio. Selain itu, penulis juga terpapar pada berbagai

*artstyle* dan proses kreatif yang memperkaya kemampuan, sekaligus mendorong eksplorasi dan eksperimen dalam desain dan konseptualisasi.

### **3. Menyeimbangkan Fokus, Waktu dan Kesehatan**

Tuntutan kerja di studio desain sering kali memakan waktu yang cukup banyak, di mana penulis sering pulang pada malam hari. Menyeimbangkan tanggung jawab profesional dengan kewajiban kuliah menjadi tantangan besar untuk penulis, terutama ketika tekanan dari kedua sisi mulai memengaruhi kesehatan mental dan fisik penulis. Namun, seiring waktu, penulis belajar mengatur jadwal, menjaga fokus dan membuat pengorbanan yang diperlukan untuk menjaga keseimbangan. Meskipun ada saat-saat kelelahan dan stres, pengalaman ini mengajarkan penulis pentingnya ketahanan dan manajemen waktu yang efektif.

#### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang**

Dari berbagai tantangan yang ditulis diatas, penulis menyadari bahwa permasalahan ini berasal dari berbagai sumber. Upaya untuk mengatasi kendala tersebut tidak datang secara instan, melainkan melalui berbagai langkah yang membutuhkan waktu dan usaha. Dalam prosesnya, penulis belajar cara mengatasi dan menghadapi kesulitan tersebut:

##### **1. Keterbatasan Waktu**

Efisiensi adalah kunci dalam lingkungan industri *fast-paced*. Penulis belajar untuk bekerja secara *procedural* dan memahami setiap proses secara mendalam agar dapat menentukan aspek mana yang perlu dimaksimalkan atau diminimalkan. Selain itu, penulis mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan pekerjaan dengan cepat, bahkan hingga menyelesaikan beberapa karya proyek dalam satu hari. Fokus dan konsentrasi menjadi elemen penting dalam mempercepat kerja, sehingga penulis sering mengambil jeda singkat, bernapas dan

melakukan praktik *grounding* untuk menenangkan pikiran di tengah situasi yang penuh tekanan.

## **2. Standar Tinggi**

Sebagai *intern*, keterampilan dasar yang dimiliki penulis terkadang belum sesuai dengan standar industri. Penulis memahami bahwa pemahaman trik, teknik dan ekspektasi industri membutuhkan proses belajar yang panjang. Awalnya, penulis merasa kesulitan untuk mengenali apa yang dianggap sebagai hasil karya yang baik. Namun, melalui proses *Quality Control* (QC) dan diskusi selama beberapa rapat, penulis mulai memahami arah yang ingin dicapai perusahaan. Setelah beberapa bulan magang, penulis akhirnya dapat memenuhi standar perusahaan dan menghasilkan karya yang sesuai dengan ekspektasi

## **3. Menyeimbangkan Fokus, Waktu dan Kesehatan**

Penulis menyadari pentingnya menjaga keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi, terutama dengan tambahan beban tugas kampus. Untuk mencapai keseimbangan ini, penulis harus membuat pengorbanan, seperti mengurangi waktu tidur, membatasi waktu luang atau menunda proyek pribadi. Keputusan ini membantu penulis memahami bobot dan prioritas dari setiap aktivitas yang dilakukan. Pengelolaan waktu, kesehatan dan fokus menjadi keterampilan manajemen penting yang diperoleh penulis selama program magang, yang tidak hanya membantu saat magang, tetapi juga untuk masa depan.