

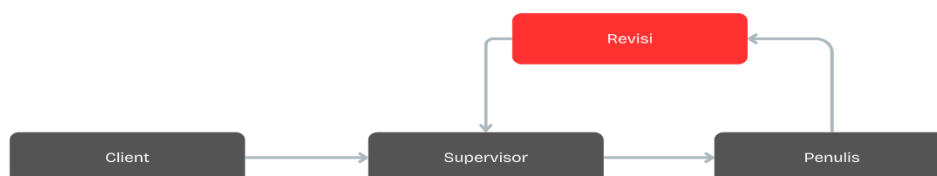
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada studio *virtuosity*, penulis menempati posisi sebagai Konsep artis yang berfokus pada *environment*. Posisi ini bekerja dalam mendesain dan merancang *environment* yang di arahkan oleh Supervisor, Siti Adlina Rahmiaty. Pertama, Supervisor berdiskusi dengan Koordinator untuk kebutuhan dan visi proyek animasi yang diinginkan. Koordinator kemudian berkomunikasi dengan supervisor untuk membuat rencana kerja yang sesuai. Penulis menerima instruksi kerja dari supervisor dan memulai pekerjaan konsep *environment* sesuai dengan instruksi yang diberikan.

Saat bekerja, penulis terus berkomunikasi dengan supervisor untuk memastikan bahwa proyek berjalan sesuai rencana. Supervisor akan memberikan masukan yang menjadi sebuah petunjuk yang jelas jika ada yang perlu direvisi.



Gambar 3.1 Bagan alur kerja
Sumber: Observasi Penulis (2025)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan secara singkat mengenai proyek animasi *Lapah Pandora* yang penulis kerjakan selama magang di *Virtuosity*. Proyek ini

merupakan sebuah tantangan bagi penulis karena penulis harus bertanggung jawab untuk menciptakan dunia animasi yang menarik dan bekerja sama dalam sebuah tim dalam membuat tokoh yang kuat. Pada bab ini juga, penulis akan menjelaskan beberapa kendala dan solusi yang ditemukan selama proses produksi

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Selama melakukan magang di Virtuosity, penulis mengerjakan 2 proyek yang terdapat pada Virtuosity, tetapi proyek utama yang diambil oleh penulis untuk dituliskan dalam laporan magang ini adalah proyek animasi Lapah Pandora.

Tugas utama penulis dalam proyek Lapah Pandora ialah membuat sebuah *concept art* pada tahap *pre-production* animasi Lapah pandora dengan mengikuti kriteria yang diinginkan oleh supervisor. Berikut merupakan tabel timeline pekerjaan yang dikerjakan oleh penulis selama magang:

Tabel 3.2.1 Pekerjaan yang dilakukan selama magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Satu	Pengenalan dengan tokoh malika serta konsep cerita dan latar belakang dari tokoh tersebut	Minggu pertama, Supervisor meminta penulis untuk melihat desain awal dari tokoh malika, Supervisor meminta juga untuk membuat <i>concept art envirointment</i> dan props.
2	Dua	Pembuatan floorplan pada ruang tamu rumah malika dan melakukan riset referensi	Supervisor memberikan beberapa referensi dasar untuk floorplan rumah dan floorplan rumah sakit
3	Tiga - Lima	Pembuatan <i>concept art</i> ruang keluarga pada rumah malika dan sketsa kasar pada ruangan check up rumah sakit	Membuat konsep desain ruang keluarga secara menyeluruh dan membahas bentuk corak seperti apa saja yang biasanya terdapat di rumah Palembang pada tahun 1990-an
4	Enam - tujuh	Revisi	Penulis merevisi warna dan props yang dianggap Supervisor kurang cocok dengan konsep awal.

5	Delapan - sembilan	Membuat floorplan rumah sakit dan ruang tamu pada rumah Malika	Dari referensi yang sudah ada, penulis mulai membuat floorplan yang cocok untuk <i>environment</i> rumah sakit dan ruang tamu pada rumah Malika
6	Sepuluh-sebelas	Pembuatan <i>concept art</i> pada ruang <i>checkup</i> rumah sakit.	Penulis membuat <i>concept art</i> pada ruang <i>checkup</i> untuk menggambarkan suasana yang dialami malika saat melakukan pengobatan di rumah sakit.
7	Duabelas	Revisi	Penulis melakukan revisi pada beberapa bagian yang masih belum disetujui oleh supervisor.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Pada proyek Lapah Pandora penulis diminta untuk membuat sebuah desain konsep ruang tamu dan ruang keluarga yang terdapat pada Palembang di tahun 1990-an pada umumnya. Lapah Pandora merupakan sebuah animasi pendek yang menceritakan tentang seorang anak perempuan bernama Malika yang memiliki gangguan pendengaran seiring berjalannya waktu. Animasi ini dibuat berdasarkan pengalaman pribadi dari Supervisor dan dibuat untuk menunjukkan sudut pandang yang dialami oleh Malika dan perasaan yang dilaluinya untuk melewati rintangan tersebut. Dalam laporan ini, penulis akan menjelaskan proyek yang telah dikerjakan yang berkaitan dengan *jobdesk* utama yaitu sebagai seorang *concept artist*

a) **Art Environment Ruang Keluarga Rumah Malika dalam Animasi Lapah Pandora**

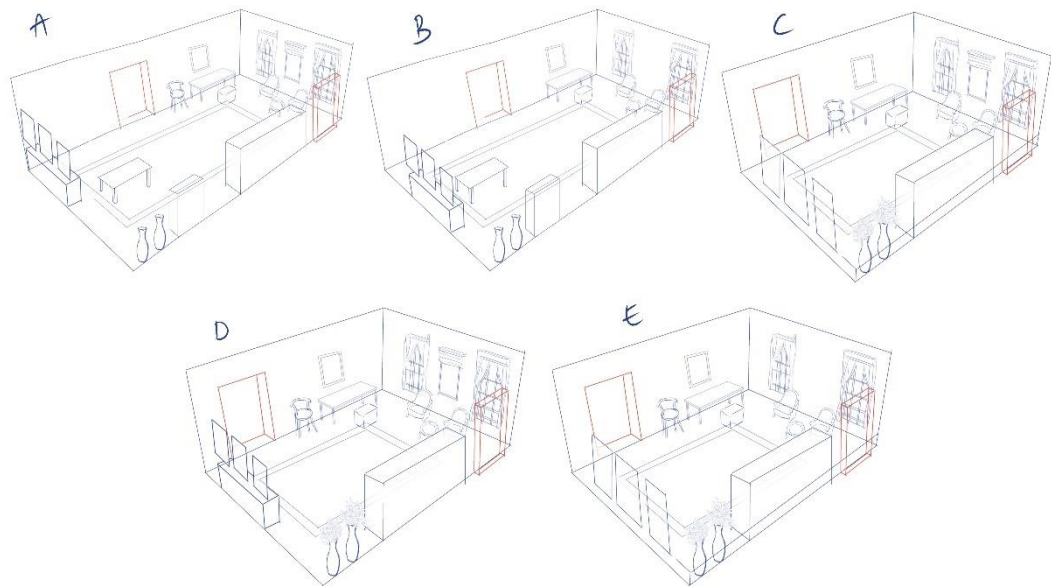
Pembuatan desain konsep ini dimulai dari pencarian referensi seperti props yang terdapat di rumah Palembang pada tahun 1900-an setelah mengkonfirmasi referensi dengan supervisor, penulis mulai membuat floorplan yang dimulai dari bagian ruang keluarga. Dalam pembuatan floorplan ruang keluarga, penulis diminta untuk mengikuti floorplan yang terdapat pada referensi rumah supervisor sendiri. Hal ini dikarenakan pada dasarnya animasi Lapah Pandora yang menceritakan tentang anak-anak dengan gangguan pada indra pendengaran merupakan pengalaman hidup dari supervisor. Penggunaan rumah dari orang tua supervisor sebagai dasar dari floorplan juga untuk mempermudah riset karena dapat mengkonfirmasi tempatnya secara langsung dan lebih mudah diakses.



Gambar 3.2.1 Referensi moodboard Ruang Keluarga

Sumber: Data Pribadi Penulis (2025)

Tahap awal dalam pembuatan *concept art* dimulai dengan pengumpulan referensi dan moodboard yang mirip dan sesuai dengan ide awal yang diinginkan yaitu interiori rumah pada tahun 1900-an di daerah Palembang. Setelah melakukan riset dan mencari referensi. Penulis mulai membuat beberapa sketsa *floorplan*.



Gambar 3.2.2 Konsep Floorplan Ruang Keluarga

Sumber: Data Pribadi Penulis (2025)

Setelah membuat beberapa konsep floorplan, penulis menunggu arahan lebih lanjut dari supervisor, konsep mana yang akan dikembangkan dan dilanjutkan. kemudian penulis mulai membuat props yang terdapat pada ruang keluarga tersebut secara mendetail. Dalam membuat props tersebut penulis melakukan riset lagi mengenai desain corak props seperti lemari, kursi dan meja. Tak hanya itu, penulis juga melakukan riset berkaitan dengan corak batik yang biasanya terdapat pada karpet, sofa dan kursi. Setelah menentukan props, penulis kemudian mulai membuat *concept art* pada bagian ruang keluarga menggunakan *three point perspective* setelah membuat bentuk dan desain secara kasar, penulis mulai memberikan warna dan mulai berkonsultasi dengan supervisor.

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 3.2.3 konsep Warna Ruang Keluarga

Sumber: Data Pribadi Penulis (2025)

Konsep warna yang pertama dipilih karena menurut supervisor di daerah Palembang biasanya menggunakan kain dengan warna merah. Kemudian supervisor juga menjelaskan bahwa ia menginginkan kesan bahwa pada bagian rumah memiliki suasana yang hangat dan harmonis sedangkan, konsep warna yang dibuat oleh penulis masih terlihat gelap. Mengikuti arahan dari supervisor, penulis merubah palette warna menjadi lebih terang dan memberikan sedikit warna biru pada bayangan. Setelah konsep warna tersebut diterima oleh supervisor, penulis juga diharuskan untuk membuat list props untuk setiap ruangan dan tekstur material apa yang digunakan pada props tersebut. Hal ini dibuat untuk mempermudah tim produksi yang akan mengerjakan animasi *environment*.

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

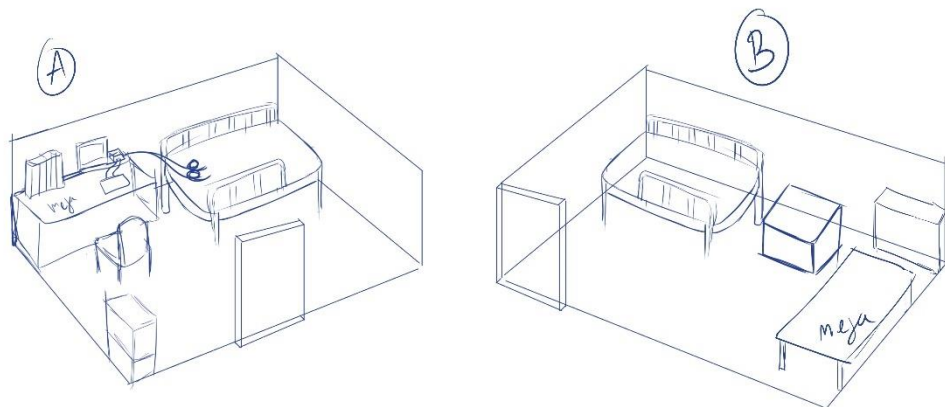


Gambar 3.2.4 konsep Warna Akhir Ruang Keluarga

Sumber: Data Pribadi Penulis (2025)

b) *Concept Art Environment Interior Rumah Sakit*

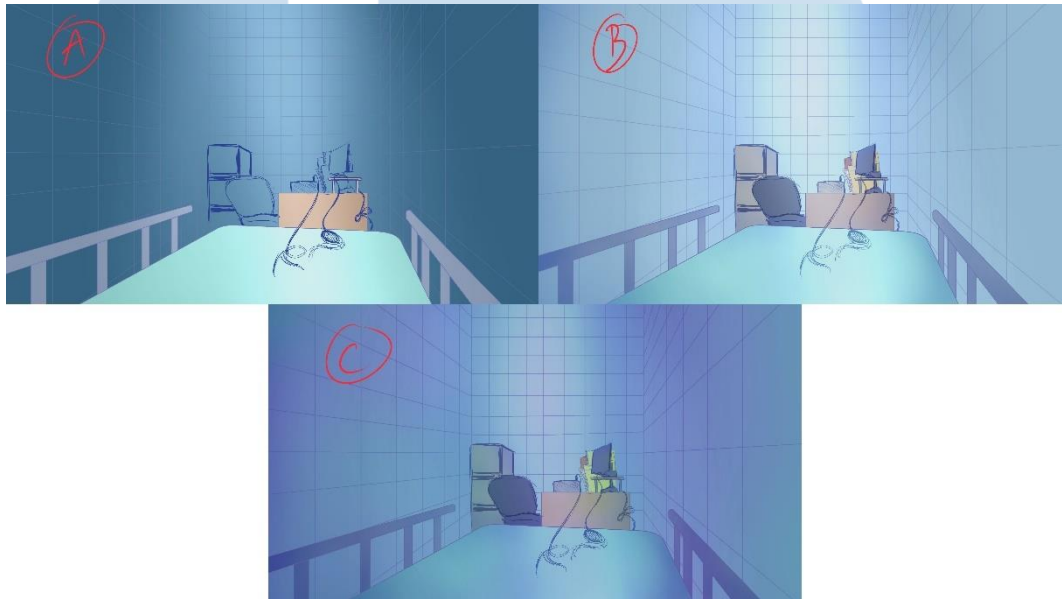
Kedua, penulis membuat floorplan berdasarkan referensi yang sudah disiapkan oleh supervisor. Kemudian penulis harus mengembangkan props dan bentuk denah yang terdapat di dalam rumah sakit dengan mencari beberapa referensi lainnya secara mandiri.



Gambar 3.2.5 Konsep Floorplan Rumah Sakit

Sumber: Data Pribadi Penulis (2025)

Setelah menentukan dan menataplan floorplan, penulis kemudian mulai membuat *concept art* berdasarkan floorplan yang sudah dibuat. *Concept art* yang masih kasar tersebut kemudian diberikan warna, lighting dan tekstur untuk dijadikan sebuah eksperimen dan untuk melihat apakah sudah cocok dengan konsep animasi yang diinginkan oleh supervisor.



Gambar 3.2.6 Konsep Warna Rumah Sakit

Sumber: Data Pribadi Penulis (2025)

Concept art yang pertama ditolak karena memiliki desain yang terlalu modern. Setelah berdiskusi dengan supervisor. Penulis dibantu oleh supervisor dalam memilih tekstur dan bentuk props yang terdapat di rumah sakit pada tahun 1990-an. Setelah mendapatkan persetujuan dari supervisor pada tahap props dan floorplan, penulis mulai memasuki tahap pewarnaan. Pada tahap ini, penulis mencoba beberapa warna biru dengan saturasi dan *luminosity* yang berbeda. Hal ini dikarenakan arahan dari supervisor yang menginginkan pencahayaan yang terasa silau dan dingin.



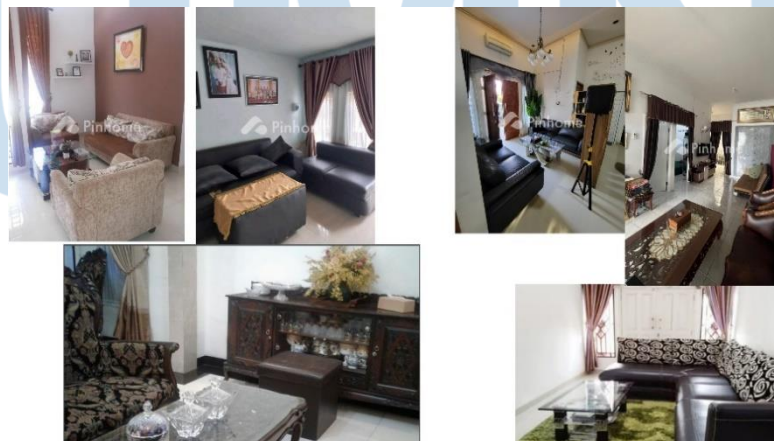
Gambar 3.2.7 Konsep Warna Akhir Rumah Sakit

Sumber: Data Pribadi Penulis (2025)

Setelah disetujuinya pada tahap warna. Penulis mulai menambahkan tekstur dan menambahkan beberapa props kecil lainnya. Kemudian shading juga ditambahkan untuk melihat apakah *concept art* yang dibuat sudah memiliki nuansa warna yang sesuai dengan keinginan supervisor.

c) *Concept Art* Ruang Tamu Rumah Malika

Ketiga, penulis diarahkan untuk membuat ruang tamu rumah malika. Pada tahap awal pembuatan penulis mengumpulkan referensi *moodboard* ruang tamu. Referensi tersebut didiskusikan bersama dengan supervisor, untuk melihat apakah referensi yang akan digunakan sudah cocok atau belum.



Gambar 3.2.8 Referensi Ruang Tamu

Sumber: Data Pribadi Penulis (2025)

Kemudian penulis mulai membuat beberapa floorplan untuk ditunjukkan pada supervisor. Setelah mendapatkan balasan dari supervisor mengenai floorplan mana yang akan dipakai, penulis mulai membuat warna pada floorplan ruang tamu.



Gambar 3.2.9 Konsep Floorplan Ruang Tamu

Sumber: Data Pribadi Penulis (2025)

Dari ketiga floorplan tersebut, supervisor memilih konsep B untuk lebih dikembangkan dan dibuat visualnya. Tetapi sedikit berbeda dari sebelumnya, penulis tidak terlalu mengeksplorasi warna pada bagian ruang tamu karena supervisor meminta untuk menggunakan pallete warna yang sama pada *concept art* ruang keluarga.



Gambar 3.2.10 konsep Akhir Ruang Tamu

Sumber: Data Pribadi Penulis (2025)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama magang di Virtuosity, penulis menemukan beberapa kendala pada saat pengerjaan proyek.

1. Kesulitan dalam berkomunikasi dengan rekan kerja.

Pada tahap awal mengikuti magang, penulis memiliki kendala dalam berkomunikasi dengan rekan kerja untuk mendiskusikan proyek Lapah Pandora. Terlebih lagi penulis mengikuti proyek Lapah Pandora setelah berjalan beberapa minggu, sehingga agak sulit untuk memberikan ide dan konsep pada tahap awal.

2. Kurangnya Sumber daya manusia.

Saat melakukan magang di Virtuosity, penulis merasa bahwa kurangnya sumber daya manusia untuk membantu dalam pembuatan proyek animasi yang lumayan banyak, Sehingga *workflow* tidak sesuai dengan jadwal yang disediakan.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk menghadapi kendala yang ditemukan, penulis berusaha untuk menemukan solusinya. Berikut merupakan solusi untuk kendala tersebut.

1. **Mempelajari lebih dalam mengenai tema dan kosep proyek yang dikerjakan.**

Seiring berjalannya waktu, penulis mulai beradaptasi dengan workflow proyek Lapah Pandora dan mulai mengetahui konsep animasi tersebut. Setelah mengetahui hal tersebut, penulis mulai mengumpulkan beberapa ide dan referensi yang cocok menurut penulis. Penulis juga memberikan pendapat mengenai beberapa floorplan dan mencoba untuk membantu rekan kerja yang membutuhkan pendapat mengenai props dan warna pada desain karakter.

2. **Mengisi beberapa *jobdesk* yang masih kurang**

Pada saat melakukan magang di Virtuosity, kekurangannya sumber daya manusia diatasi dengan cara mengisi *jobdesk* yang masih kurang. Misalnya penulis yang memiliki *jobdesk* sebagai konsep artis terkadang membantu proyek lainnya untuk membuat komik dari tahap storyboard hingga coloring. Tak hanya itu saja, terkadang jika suatu proyek sudah mendekati deadline maka supervisor dari divisi tersebut akan menginformasikan pada supervisor yang terkait untuk meminta bantuan dari anggota divisi lainnya agar proyek tersebut dapat selesai sesuai jadwal.

