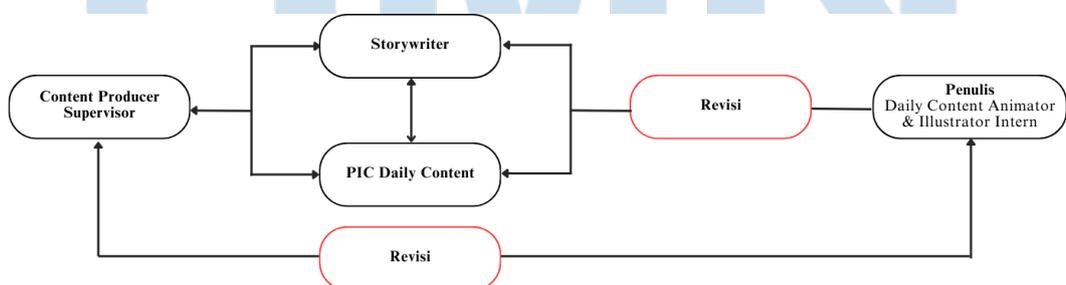


## BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Secara kontrak, penulis mendapatkan peran utama sebagai *2D* animator untuk IP *Meowlove*. Divisi kreatif untuk IP *Meowlove* dibagi menjadi dua sub divisi, yaitu divisi *daily content* dan *premium content*. Selama melakukan kerja magang, peran penulis sebagai animator difokuskan untuk membuat animasi di sub divisi *daily content*. Namun, karena adanya variasi bentuk *daily content* yang dibawakan, penulis dapat sesekali mengerjakan bentuk konten lainnya seperti pembuatan komik dan ilustrasi.

Pekerjaan penulis diawasi oleh 2 PIC, yaitu oleh PIC *daily content Meowlove* serta *content producer Meowlove* yang sekaligus menjadi supervisor magang penulis. Selain dengan PIC, penulis memiliki tanggung jawab untuk berkomunikasi dengan *storywriter* terhadap hasil animasi yang diproduksi berdasarkan cerita yang telah ditulis oleh *storywriter*. Alur produksi konten di *Meowlove* berawal dari *storywriter* yang membuat konten cerita berdasarkan arahan *content producer*. Setelah cerita selesai, *storywriter* akan memberikan cerita tersebut kepada PIC *daily content* untuk proses pembuatan *storyboard* sebelum diberikan kepada *intern animator* untuk membuat animasi berdasarkan *storyboard* yang diberikan. Revisi hasil animasi dilakukan secara langsung ketika WFO maupun secara *online* melalui *discord* ketika WFH.



Gambar 3. 1 Bagan Alur Kerja Proyek IP *Meowlove* di ZIP, PT Virus Media Investara

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Di PT Virus Media Investara, penulis ditempatkan sebagai 2D animator *intern* untuk IP *Meowlove* di departemen ZIP. Secara kontrak, penulis mendapatkan peran sebagai 2D animator. Namun, penulis sesekali mendapatkan pekerjaan untuk membuat ilustrasi dan komik untuk *daily content Meowlove*. Penulis membuat konten animasi maupun ilustrasi setiap minggunya dengan *deadline* sesuai dengan hari pengunggahan video konten ke sosial media. Sebagai animator, penulis bertanggung jawab untuk proses *keyframe, in-between, clean up & color*, serta *editing* untuk satu konten setiap minggunya. Namun, penulis sesekali diberikan kesempatan untuk mengambil bagian dalam pembuatan *storyboard* untuk konten animasi.

#### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut uraian pekerjaan penulis sebagai 2D animator dalam pembuatan *daily content Meowlove* selama periode magang di PT Virus Media Investara:

Tabel 3. 1 Uraian Kerja Magang Penulis

Minggu	Tanggal	Keterangan
1	3 – 10 Januari 2025	- Membuat sketsa karakter sebagai latihan artstyle karakter <i>Meowlove</i>
2	13 – 17 Januari 2025	- Membuat komik <i>Mumu's Daily Routine</i> - Membuat sketsa komik <i>Mimi New Recipee!!</i> - Membuat <i>in-between</i> animasi <i>Happiness in The Little Things</i>
3	20 – 24 Januari 2025	- Membuat animasi <i>Happiness in The Little Things</i>
4	30 – 31 Januari 2025	- Membuat komik <i>Mimi &amp; Mumu's Love Language</i>
5	3 – 7 Februari 2025	- Membuat komik <i>Mimi's First Karaoke</i>
6	10 – 14 Februari 2025	- Membuat sketsa Ilustrasi Valentine - Membuat animasi <i>Wrong Assumption</i>
7	17 – 21 Februari 2025	- Membuat animasi <i>Wrong Assumption</i> - Membuat animasi <i>Therapy Session</i>
8	24 – 28 Februari 2025	- Membuat animasi <i>Therapy Session</i> - Membuat <i>storyboard Stolen Glances</i>
10	3 – 7 Maret 2025	- Membuat animasi <i>Stolen Glances</i> - Membuat <i>in-between</i> animasi <i>We're back as friends!</i>
11	10 – 14 Maret 2025	- Membuat animasi <i>We're back as friends!</i>

12	17 – 21 Maret 2025	- Membuat animasi <i>Stop it Mumu!</i>
14	24 – 27 Maret 2025	- Membuat <i>in-between</i> animasi <i>Rocky Road</i> - Membuat animasi <i>Me or the PS5</i>
15	8 – 11 April 2025	- Membuat ilustrasi <i>Mumu is Tired</i>
16	14 – 17 April 2025	- Membuat komik <i>Sleepy Mimi</i>
17	21 – 25 April 2025	- Membuat <i>storyboard</i> dan animasi <i>Impossible Wish</i>
18	28 April – 2 Mei 2025	- Membuat sketsa komik <i>Promise Me?</i> - Membuat animasi <i>Management of Emotions</i>
19	5 – 9 Mei 2025	- Membuat sketsa komik <i>A Day in Mimi's Life</i> - Membuat animasi <i>I'm Still Hungry</i>
20	13 – 16 Mei 2025	- Membuat <i>storyboard</i> dan animasi <i>Regret Comes After Grief</i>
21	19 – 23 Mei 2025	- Membuat animasi <i>Regret Comes After Grief</i> - Membuat komik <i>You're All I Need</i>

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama penulis melakukan kerja magang di PT Virus Media Investara, penulis memiliki tanggung jawab utama dalam produksi konten animasi untuk *daily content* IP *Meowlove*. Namun, penulis sesekali ditugaskan untuk membuat ilustrasi atau komik sesuai kebutuhan jadwal setiap minggunya. Setiap minggu, *Meowlove* dapat mengunggah 3 konten dengan pembagian 2 konten animasi dan 1 konten statis seperti ilustrasi atau komik. Pembagian tugas untuk pengerjaan konten mingguan didiskusikan bersama PIC dan animator *intern* untuk *daily content* lainnya. Setiap minggu, penulis bertanggung jawab atas satu konten animasi maupun ilustrasi untuk diunggah sesuai dengan tanggal yang telah ditentukan.

Sebagai 2D animator, penulis menggunakan beberapa aplikasi seperti *Clip Studio Paint* dan *Capcut* sebagai aplikasi utama yang digunakan di divisi *Meowlove*. Namun penulis biasa menggunakan aplikasi lain seperti *Procreate* dan *ToonBoom Harmony* di beberapa minggu pertama sebelum penulis dapat terbiasa sepenuhnya menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint*.

#### 1. Konten Animasi “Wrong Assumption”

Salah satu tugas animasi pertama yang diberikan kepada penulis selama melaksanakan kerja magang di divisi *Meowlove* adalah untuk membuat konten animasi *Wrong Assumption* di bulan Februari. Pada konten sebelumnya dengan

judul *Happiness in Little Things*, penulis membuat animasi menggunakan aplikasi *ToonBoom Harmony* sesuai dengan instruksi dan *storyboard* yang telah diberikan oleh PIC. Namun, untuk konten *Wrong Assumption*, penulis mengerjakan animasi menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* untuk pertama kalinya.

Sebelum membuat animasi *Wrong Assumption*, penulis diberi *script* dan *storyboard* melalui situs *Lark* untuk memahami isi konten yang ingin disampaikan. Konten *Wrong Assumption* memperlihatkan Mimi yang yang refleksi dengan sikapnya terhadap Mumu karena selalu berprasangka buruk dengannya. Sebelumnya Mimi hanya bersangka buruk dan menyalahkan Mumu, namun karena telah melalui terapi, konten ini ingin memperlihatkan Mimi yang perlahan merenungkan kesalahan dalam dirinya dan ingin memperbaiki sikapnya. Setelah membaca *script* dan *storyboard*, penulis membuat sketsa *in-between* menggunakan *Clip Studio Paint*. Berikut adalah hasil proses sketsa *in-between* dari konten tersebut.



Gambar 3. 2 Sketsa *In-between* Konten Animasi *Wrong Assumption*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Berdasarkan arahan dan revisi yang diberikan oleh PIC, penulis membuat beberapa perubahan untuk *timing* pergerakan karakter dan permainan transisi di tahap sketsa *in-between* awal. Setelah sketsa diterima, penulis melanjutkan pembuatan animasi dengan melakukan *clean up* dan *color* seperti berikut.



Gambar 3. 3 *Clean up & Color* Konten Animasi *Wrong Assumption*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Setelah hasil *clean up & color* dikirimkan dan diterima oleh PIC, penulis melanjutkan pengerjaan ke tahap *compositing* untuk menggabungkan potongan-potongan animasi yang telah dibuat menjadi satu video menggunakan aplikasi *CapCut*. Dalam proses *compositing*, penulis juga menambahkan efek transisi, *zoom*, bumper *Meowlove*, dan *caption* sesuai dengan instruksi dari *storywriter* yang telah diberikan. Setelah keseluruhan proses pembuatan konten selesai, konten animasi diunggah ke *Lark* untuk siap diunduh dan diunggah ke akun sosial media *Meowlove*. Berikut adalah hasil *final* dari konten animasi *Wrong Assumption*.



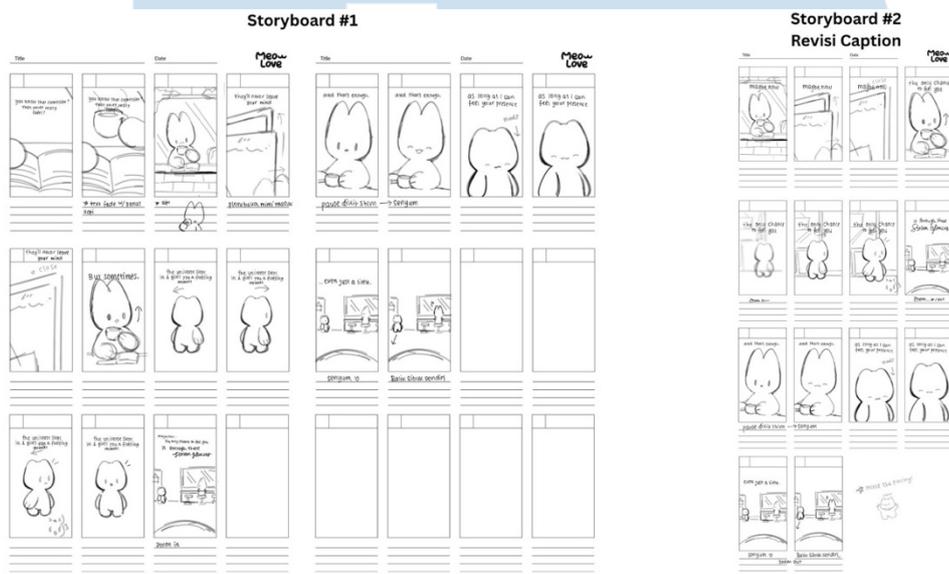
Gambar 3. 4 Hasil Final Konten Animasi *Wrong Assumption*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

## 2. Konten Animasi *Stolen Glances*

Pada konten ini, penulis diberi tanggung jawab untuk membuat animasi dari tahap *storyboard* berdasarkan alur cerita yang telah dibuat oleh *storywriter*. Konten *Stolen Glances* memperlihatkan tokoh Mimi dan Mumu yang bertemu

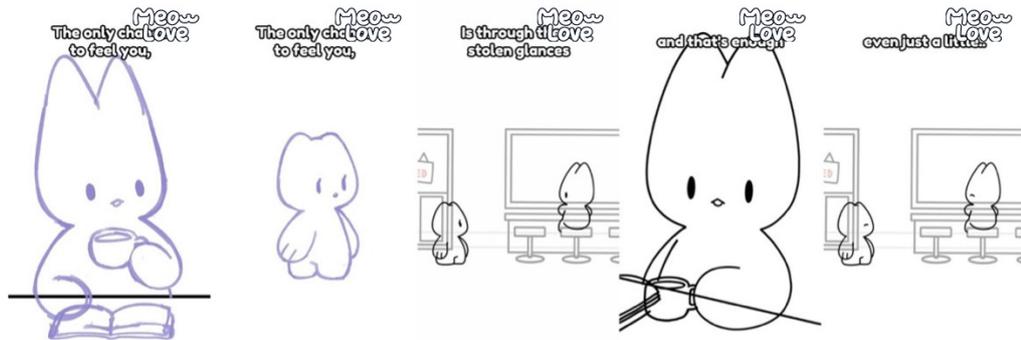
di kafe setelah berteman kembali. Berdasarkan *script* yang diberikan, penulis membuat sketsa *storyboard* pertama menggunakan aplikasi *Procreate*. Setelah *storyboard* pertama selesai, penulis diberi *script* terbaru yang telah di revisi dan dipersingkat oleh *storywriter*, sehingga penulis membuat revisi kembali terhadap *storyboard* menjadi lebih singkat sesuai dengan intruksi. Gambar di bawah merupakan proses revisi *storyboard* pertama dan *final*.



Gambar 3. 5 *Storyboard* Konten Animasi *Stolen Glances*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

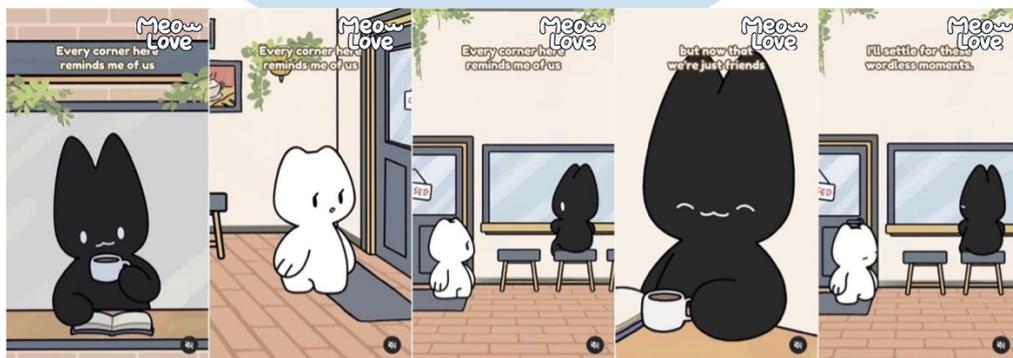
Setelah *storyboard* diterima, penulis membuat sketsa *in-between* hingga *clean up* dan *color* menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint*. Selama pengerjaan animasi, penulis membuat penyesuaian proporsi tubuh tokoh Mimi dan Mumu dari *storyboard* sehingga proporsi tubuh tokoh sesuai dengan latar belakang kafe yang dibuat oleh rekan animator.



Gambar 3. 6 *Sketsa In-between Konten Animasi Stolen Glances*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Setelah hasil animasi tokoh diterima oleh PIC, penulis menggabungkan latar belakang yang telah dikerjakan oleh rekan animator di *Clip Studio Paint*. Potongan-potongan animasi final kemudian digabungkan dan diberi transisi serta *caption* menggunakan aplikasi *CapCut*.



Gambar 3. 7 *Hasil Final Konten Animasi Stolen Glances*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

### 3. Konten Komik *Sleepy Mimi*

Pada konten ini, penulis diberi tugas untuk membuat komik tentang tokoh Mimi yang ketiduran ketika menghabiskan waktu dengan tokoh Mumu. Penulis diberi instruksi untuk membuat komik yang memperlihatkan interaksi menggemaskan antara dua tokoh tersebut. Berdasarkan instruksi yang diberikan, penulis membuat sketsa komik tiga panel dengan dua variasi pada panel ketiga

menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint*. Variasi pertama adalah memperlihatkan galeri foto tokoh Mumu yang penuh dengan foto Mimi, sedangkan variasi kedua memperlihatkan beberapa foto Mimi yang besar dan berubah-ubah dengan animasi *slideshow*. Kedua sketsa tersebut diterima dan penulis diminta untuk membuat dua variasi komik tersebut, dimana variasi pertama menjadi komik statis sedangkan variasi kedua akan menjadi komik dengan animasi.

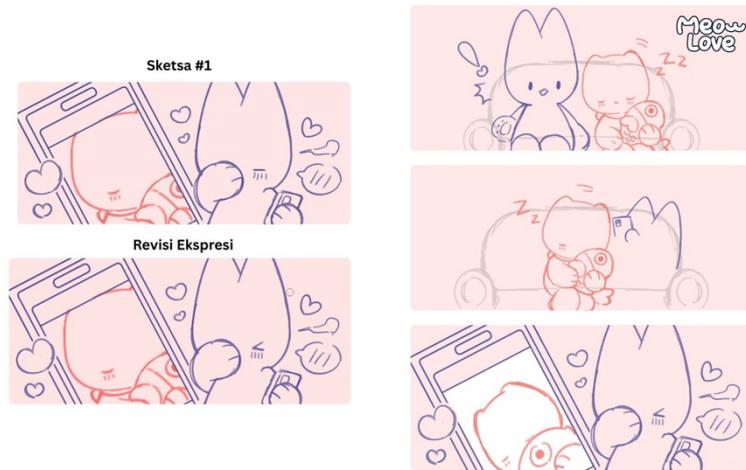


Gambar 3. 8 *Sketsa Konten Komik Sleepy Mimi*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Sebelum melanjutkan ke tahap *clean up* dan *color*, penulis membuat revisi pada ekspresi tokoh Mumu di panel ketiga agar terlihat lebih tersipu malu berdasarkan instruksi dari PIC.

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. 9 Revisi Sketsa Konten Komik Sleepy Mimi

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Setelah sketsa diterima, penulis melanjutkan pengerjaan komik dengan melakukan *clean up* dan *color* dari sketsa komik. Dalam pengerjaan *clean up* dan *color*, penulis memisahkan *layer* setiap tokoh agar penulis dapat menggerakkan *layer* tersebut menggunakan aplikasi *Adobe After Effects*. Berikut adalah hasil *final* komik statis konten *Sleepy Mimi*.



Gambar 3. 10 Hasil Final Konten Komik Statis Sleepy Mimi

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Dalam pengerjaan komik versi animasi, penulis menggunakan aplikasi *Adobe After Effects* untuk menggerakkan tokoh dan dekorasi yang ada. Penulis menambahkan *keyframe* dan menggerakkan beberapa aset pada komik seperti ekspresi Mumi, tulisan Mimi, foto-foto di dalam HP, serta dekorasi hati. Setelah aset dan dekorasi diberi animasi, penulis menambahkan animasi *slideshow* pada panel satu hingga tiga muncul satu persatu untuk memberikan kesan alur cerita yang terjadi berkelanjutan. Hasil komik statis dan komik animasi yang telah diterima oleh PIC kemudian diunggah ke Lark untuk siap diunduh dan diunggah kembali ke sosial media *Meowlove*.



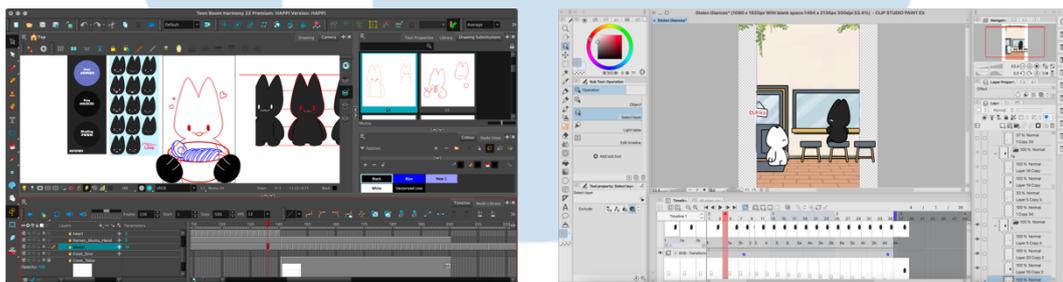
Gambar 3. 11 Hasil Final Konten Komik Animasi *Sleepy Mimi*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama bekerja sebagai animator *Meowlove* di PT Virus Media Investara, saya menemukan beberapa kendala saat mengerjakan beberapa konten. Kendala pertama yang penulis hadapi adalah perbedaan *software* animasi yang digunakan penulis dengan *software* animasi yang digunakan oleh animator *Meowlove*. Selama menempuh pembelajaran sebagai mahasiswa animasi di Universitas Multimedia Nusantara, *software* yang digunakan untuk membuat animasi 2D *frame-by-frame* adalah menggunakan *software ToonBoom Harmony*. Namun, selama bekerja sebagai animator *Meowlove*, penulis dianjurkan untuk mencoba menggunakan *software Clip Studio Paint Ex* yang diberikan oleh kantor untuk memudahkan

proses kolaborasi dan perpindahan file antar animator. Pergantian *software* ini menuntut penulis untuk mempelajari dan beradaptasi dengan menggunakan *software* baru. Secara *software*, ToonBoom Harmony dan *Clip Studio Paint Ex* memiliki fungsi yang sama sebagai *software* menggambar dan membuat animasi. Namun ada beberapa perbedaan *tools* dan *interface* dari kedua *software* tersebut yang perlu dipelajari kembali. Salah satu kendala utama yang penulis hadapi adalah untuk menavigasi gambar setiap frame yang disimpan dalam bentuk *folder* dan *layer* yang dapat bertumpuk banyak di *Clip Studio Paint*. Fungsi ini berbeda dengan *ToonBoom Harmony* yang hanya memiliki empat *layer*. Perbedaan ini muncul karena *Clip Studio Paint Ex* tidak menggunakan *node* untuk mengatur mode *layer* gambar, sehingga seluruh aturan mode diletakkan pada folder yang sama.



Gambar 3. 12 Perbandingan *Interface ToonBoom Harmony* dan *Clip Studio Paint Ex*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Kendala utama yang penulis hadapi selama melakukan kerja magang adalah kemampuan untuk berkomunikasi penulis dengan tim maupun supervisor. Pada bulan pertama magang, penulis memiliki kesulitan berkomunikasi dengan supervisor karena rasa gugup dan takut mengganggu apabila bertanya terlalu banyak. Namun hal ini menjadi kendala karena penulis menjadi sulit untuk menyelesaikan konten sesuai dengan standar yang diinginkan dan perlu melakukan banyak revisi terutama pada konten yang dibuat di beberapa bulan pertama.

Kendala dalam berkomunikasi juga memengaruhi kemampuan penulis dalam penyesuaian dengan pola kerja baru ketika penulis ikut serta dalam rapat mingguan untuk membahas hasil konten yang telah diunggah. Pada beberapa bulan pertama,

penulis memiliki kesulitan untuk berpartisipasi dalam diskusi untuk membuat konten yang dapat meraih banyak penonton.

#### **3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Untuk perubahan *software*, penulis beradaptasi dengan cara mencari *tutorial* di internet dan bertanya kepada *supervisor* maupun teman-teman kantor yang lebih berpengalaman menggunakan *software Clip Studio Paint* ketika mengalami kendala. Selama dua bulan pertama, penulis membiasakan diri dengan menggunakan *software* tersebut dalam pembuatan konten komik dan animasi untuk *Meowlove* serta karya pribadi di luar jam kerja. Hal-hal tersebut merupakan solusi penulis untuk kendala perpindahan *software* sampai penulis dapat terbiasa untuk membuat konten menggunakan *software* tersebut dengan lancar.

Untuk kendala komunikasi, penulis beradaptasi dengan memberanikan diri untuk bertanya secara langsung maupun melalui *chat discord* untuk melakukan asistensi *progress* maupun pertanyaan yang penulis miliki kepada *supervisor* dan *supervisor lapangan*.

Dalam situasi rapat dan diskusi, penulis juga berusaha untuk menjadi lebih komunikatif untuk menyampaikan pendapat penulis dan berdiskusi dengan tim animator maupun penulis cerita agar dapat membawakan konten yang sesuai dengan standar tim.

