

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam Studio Munē, penulis sebagai peserta magang tahun 2025 mendapatkan peran *2D artist* dalam *art and animation department*, secara spesifik sebagai *visual development artist* dan juga *2D animator*. Sebagai *visual development artist*, penulis bertanggung jawab membuat desain dan juga konsep yang dibutuhkan. Sedangkan sebagai *2D animator*, penulis bertanggung jawab membuat gambar bergerak sesuai dengan naskah dan arahan.



Gambar 3.1 Alur produksi PT. Mune Kreasi Purnama

Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Setelah mendapatkan *client brief*, *production manager* melakukan penghitungan dana, pembuatan *timeline* produksi, dan juga rekrutmen apabila diperlukan. *Production manager* lalu melakukan koordinasi dengan *production coordinator* yang mendelegasikan tugas kepada tim kreatif sesuai dengan *timeline* yang telah dirancang. *Production coordinator* juga menyampaikan pembaruan terkait proses produksi. *creative director* dan juga *creative assistant* melakukan riset mengenai proyek dan memberikan supervisi terhadap kinerja *2D artists* yang mencakup peserta magang dalam proses pra produksi, produksi hingga pasca produksi. Selama proses, *2D artists* melakukan asistensi dan diskusi dengan

creative director serta *creative assistant* untuk mendapatkan masukan. Setelah mendapatkan masukan, *2D artists* melakukan revisi sesuai dengan ketentuan hingga mendapatkan hasil akhir. Pada tahap akhir, *production coordinator* melakukan pengajuan kepada klien.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis berperan sebagai *visual development artist* dan juga *2D animator* dalam Studio Munē. Sebagai *visual development artist*, penulis mendapatkan tugas untuk membuat konsep desain dari *brainstorming*, sketsa, *clean up*, *coloring*, hingga *rendering*. Tugas tersebut mencakup *set design*, *prop design*, karakter desain hingga *storyboard*. Sedangkan tugas penulis dalam peran *2D animator* mencakup terutama *character animation*. Selama program magang, penulis mendapatkan kesempatan untuk terlibat dalam proyek serial animasi AIO dan juga beberapa proyek publikasi media sosial. Dalam laporan, penulis akan lebih berfokus kepada peran *visual development artist*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis sebagian besar terlibat dalam proyek serial animasi AIO terutama dalam pembuatan desain set, properti dan karakter. Dalam proyek AIO, Studio Munē bertindak sebagai *outsourcing* yang menerima proyek berbasis komisi dari studio eksternal. Selain AIO, penulis juga terlibat dalam pembuatan konten publikasi untuk media sosial. Konten publikasi yang dibuat merupakan animasi atau ilustrasi hari besar dan juga konten hiburan inisiatif.

Tabel 3.1 Keterangan Proyek yang dikerjakan di Studio Munē

Durasi Magang	Proyek	Keterangan
Minggu ke-1	AIO, Konten Publikasi Sosial Media	Membuat desain set kamar tidur, melakukan <i>brainstorming</i> ide konten publikasi media sosial
Minggu ke-2	Konten Publikasi Sosial Media	Melanjutkan diskusi ide konten dan mulai membuat sketsa konsep desain serta <i>style frame</i>

Minggu ke-3	AIO	Membuat desain interior <i>dry cleaning shop</i> dan desain eksterior kolam bunga
Minggu ke-4	AIO	Melakukan revisi dan <i>coloring</i> desain interior <i>dry cleaning shop</i> dan eksterior kolam bunga, membuat desain properti jam
Minggu ke-5	AIO	Menambahkan desain <i>dry cleaning shop</i> , revisi kolam bunga, dan mendesain properti piala
Minggu ke-6	AIO	Membuat dan mewarnai desain properti kardus dekorasi, piala, alat tulis, buku catatan, dan mobil mainan
Minggu ke-7	AIO, Konten Publikasi Sosial Media	<i>Rendering</i> properti bahan merakit mobil mainan, membuat desain properti cangkir teh, <i>rendering</i> desain interior garasi, melakukan eksplorasi visual konten sosial media Lebaran
Minggu ke-8	Konten Publikasi Sosial Media	Melanjutkan eksplorasi konten dan membuat <i>stop-motion</i> konten Lebaran.
Minggu ke-9	Konten Publikasi Sosial Media	Melakukan diskusi, eksplorasi, dan revisi konten publikasi sosial media awal.
Minggu ke-10	AIO	Membuat desain karakter orang Rusia dan mendesain properti sertifikat
Minggu ke-11	AIO	Membuat turnaround karakter orang Rusia
Minggu ke-12	AIO	Membuat desain <i>environment</i> sungai
Minggu ke-13	AIO	Melakukan revisi desain karakter, membuat desain <i>environment</i> area sungai, membuat desain pohon sarang elang, membuat desain interior <i>basement</i> toko bunga
Minggu ke-14	AIO	Membuat dan merevisi desain <i>basement</i> toko bunga dan eksterior toko bunga yang hancur

Minggu ke-15	AIO	Desain <i>makeshift fort</i> , <i>rendering</i> basement dan interior toko bunga yang hancur
Minggu ke-16	AIO	<i>Makeshift fort rendering</i>

3.2.2 Uraian Kerja Magang

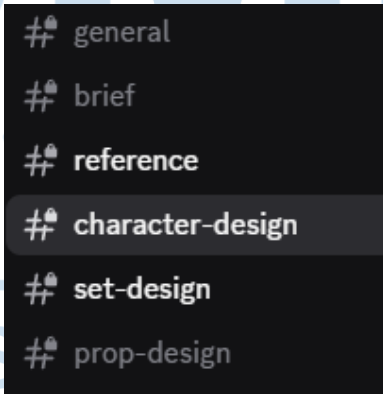
Sebagai *Visual development artist*, penulis mendapatkan pekerjaan-pekerjaan dari *creative producer* sesuai kebutuhan klien. *Creative Assistant* selanjutnya akan memberikan pengarahan dan penjelasan lebih mengenai tugas yang akan dilakukan dengan memberikan kompilasi deskripsi, referensi dan moodboard dalam bentuk *deck*. Penulis lalu mengobservasi *deck* yang sudah disediakan dan mulai mengimplementasikan dengan membuat beberapa sketsa konsep dengan program Clip Studio Paint. Sketsa-sketsa yang dibuat akan diberikan masukan oleh *creative director* dan juga *creative assistant*, lalu penulis melakukan revisi sesuai dengan instruksi-instruksi yang didapat. Sebagai *2D animator*, penulis mendapatkan naskah, deskripsi aksi, deskripsi karakter dan juga desain karakter. Penulis selanjutnya memulai *rough animation* menggunakan program Clip Studio Paint atau Toon Boom Harmony. Pada setiap tahap pembuatan animasi, penulis melakukan asistensi kepada *creative director* dan juga *creative assistant* dan melakukan revisi sesuai masukan yang diberikan.

a. Proyek Serial Animasi “AIO”

Proyek AIO adalah proyek yang sedang berjalan (*on-going*), sehingga sebagian besar informasi pekerjaan yang dilakukan oleh penulis berada di bawah NDA (*Non-Disclosure Agreement*). Proyek awal yang dikerjakan oleh penulis merupakan *pitching* kepada klien. Penulis mendapat kesempatan untuk membuat desain set interior dengan tema yang ditentukan. Pada saat menjalankan proyek, penulis ditugaskan untuk membuat desain eksterior, interior, properti, dan juga memberikan bantuan dalam *coloring* dan *rendering*.

Tim kreatif mendapatkan jadwal produksi dari klien yang selanjutnya dimodifikasi oleh *creative producer* sesuai dengan target dan kebutuhan tim sebelum membagikan tugas. Selain itu, *creative assistant* dan *creative producer* juga mempersiapkan kompilasi referensi desain setiap elemen yang digunakan di dalam ruangan tersebut serta instruksi dari klien. Lalu, *creative assistant* dan *creative producer* mengadakan *briefing* proyek per episode dengan berdasarkan *deck* yang telah dibuat. Penulis mulai mendesain menggunakan program Clip Studio Paint berdasarkan *deck* dan arahan *creative director* dan *creative assistant*. Dalam beberapa pembuatan set desain interior dan properti, penulis diarahkan untuk menggunakan 3D yang telah dirancang oleh tim kreatif maupun 3D sederhana yang dibuat oleh penulis sendiri.

Pada setiap tahap (*sketsa*, *lineart*, *color*, *rendering*), penulis mengunggah progres ke kanal Discord Studio Munē berdasarkan kategori yang dikerjakan. *Creative director* dan *creative assistant* memberikan masukan pada setiap tahap dan penulis melakukan revisi sesuai dengan keterangan yang diberikan. Setelah hasil akhir disetujui, penulis mengirimkan *file psd* kepada *creative assistant* melalui Google Drive dan *creative assistant* merapikan *file* tersebut dan menambahkan referensi-referensi yang digunakan dalam satu kanvas sebelum mengirimkan ke klien untuk ditinjau. Apabila ada masukan dari klien, *creative producer* akan menyampaikan deskripsi revisi ke tim kreatif untuk dikerjakan.



- # general
- # brief
- # reference
- # character-design
- # set-design
- # prop-design

Gambar 3.2 Kanal Discord Kategori AIO Studio Munē

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Beberapa karya yang telah dikerjakan yaitu desain interior kamar tidur bertema tahun 70-an, *dry cleaning shop*, *garage rendering*, dan *flower shop basement*. Sedangkan, desain eksterior yang telah dikerjakan adalah *hyacinth pond*, *river underwater*, *river quiet area*, *Eagle River area*, dan *destroyed flower shop*. Beberapa properti yang dikerjakan yaitu *derby car trophy*, *notepad pen*, *box decorations*, *derby car*, *tea set*, dan *eagle nest tree*. Seluruh desain yang dikerjakan merupakan bagian dari tiga episode AIO yang memiliki tema Amerika tahun 70-an.

b. Publikasi Media Sosial

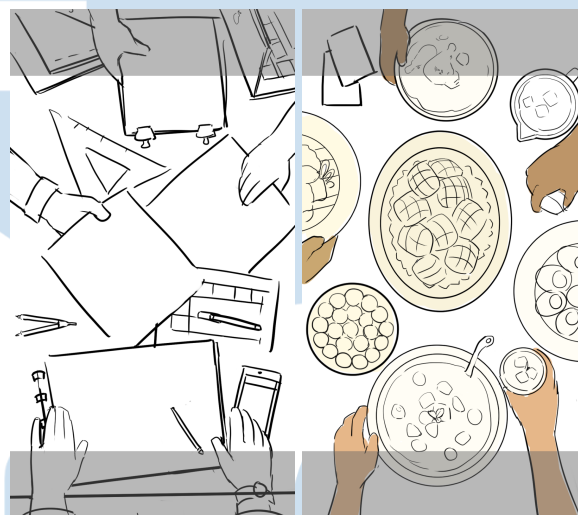
Dalam rangka Hari Raya Idul Fitri 1996 H, Studio Munē membuat video animasi *stop-motion* pendek sederhana untuk dipublikasi di *reels* Instagram @studiomune. Pada proses awal, seluruh anggota tim kreatif melakukan *brainstorming* dan diskusi. *Brainstorming* dilakukan dalam situs Miro dengan melakukan kompilasi ide utama dan juga referensi-referensi visual. Selain itu, tim juga membuat sketsa ide dengan tema suasana lebaran.



Gambar 3.3 *Brainstorm* Post Lebaran pada Miro

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Setelah selesai *brainstorming* dan mengumpulkan referensi, tim kreatif kembali berdiskusi untuk menentukan ide yang akan dipilih. Ide yang terpilih adalah ide yang menggambarkan suasana pekerjaan kantor seorang karakter yang sibuk dan padat. Lalu, terlihat notifikasi pesan pada ponsel karakter dari ibunya yang mengatakan besok adalah hari lebaran. Suasana tersebut akhirnya bertransisi ke suasana makan-makan bersama keluarga dengan suasana yang lebih meriah dan makanan-makanan khas lebaran. Dengan terpilihnya ide tersebut, seluruh tim kreatif ditugaskan untuk menggambarkan sketsa *style frame* yang sesuai,



Gambar 3.4 Sketsa Ide *Reels* Lebaran

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Sketsa yang telah terpilih dicetak untuk dijadikan panduan. Tim kreatif menggambar ulang sketsa pada kertas cat air lalu digunting sesuai bentuk dan diberi warna dengan cat air. Setelah selesai, tim kreatif mengatur kamera, pencahayaan, dan menata ulang gambar sesuai dengan sketsa. Tim melakukan animasi *stop-motion* per *frame*, hasilnya disunting, dirapikan serta di *color-grading* pada Adobe After Effects dan akhirnya diunggah ke media sosial Studio Munē.



Gambar 3.5 Konsep Sketsa Konten Lebaran Media Sosial
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Proyek internal kedua yang dikerjakan adalah konten sosial media inisiatif. Pengerjaan proyek dimulai dengan *brainstorming* bersama dengan tim kreatif. *Brainstorming* dilakukan dengan diskusi dan menuliskan ide-ide diluar dari konten musiman/hari raya. Terdapat beberapa ide yang mengikuti tren, ide infografis, dan juga beberapa ide yang mendorong interaksi pengikut Instagram. Awalnya, tim kreatif memutuskan untuk membuat infografis mengenai konsumsi kafein yang berlebihan. Tim kreatif juga telah melakukan riset dan pengumpulan data. Namun dengan arahan *creative director*, tim kreatif memutuskan untuk merubah rencana untuk membuat konten *story* Instagram dengan fitur *question box*, yang memungkinkan pengikut untuk mengirimkan cerita mereka untuk dipilih dan diangkat dalam bentuk animasi singkat.

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 3.6 Konsep Sketsa Konten Media Sosial

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

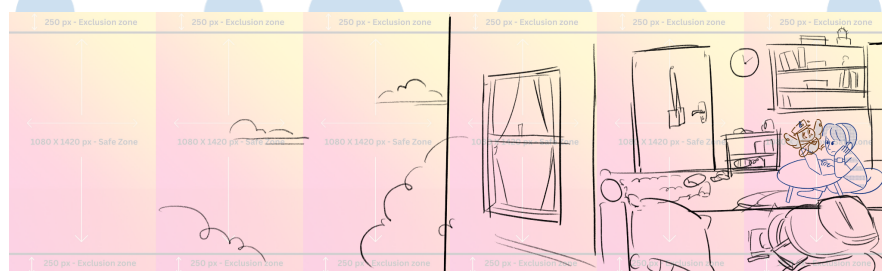
Seluruh tim kreatif menentukan *style* yang ingin digunakan sebelum ditugaskan untuk membuat sketsa konsep dan style frame untuk animasi pengantar. *Style* yang digunakan dibuat sederhana berdasarkan bentuk-bentuk dasar yang jelas. Setelah salah satu sketsa dipilih, penulis mendapatkan tugas untuk membuat beberapa alternatif sketsa *environment*. Segala asistensi dan revisi dikirimkan melalui Discord dan kembali ke penulis. Sketsa yang telah disetujui dilanjutkan ke tahap *clean-up* dan *coloring*. Sesuai inspirasi, pewarnaan dibuat seakan menggunakan pena *highlighter* dengan *limited color* dan ditimpa menggunakan tekstur kertas.

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

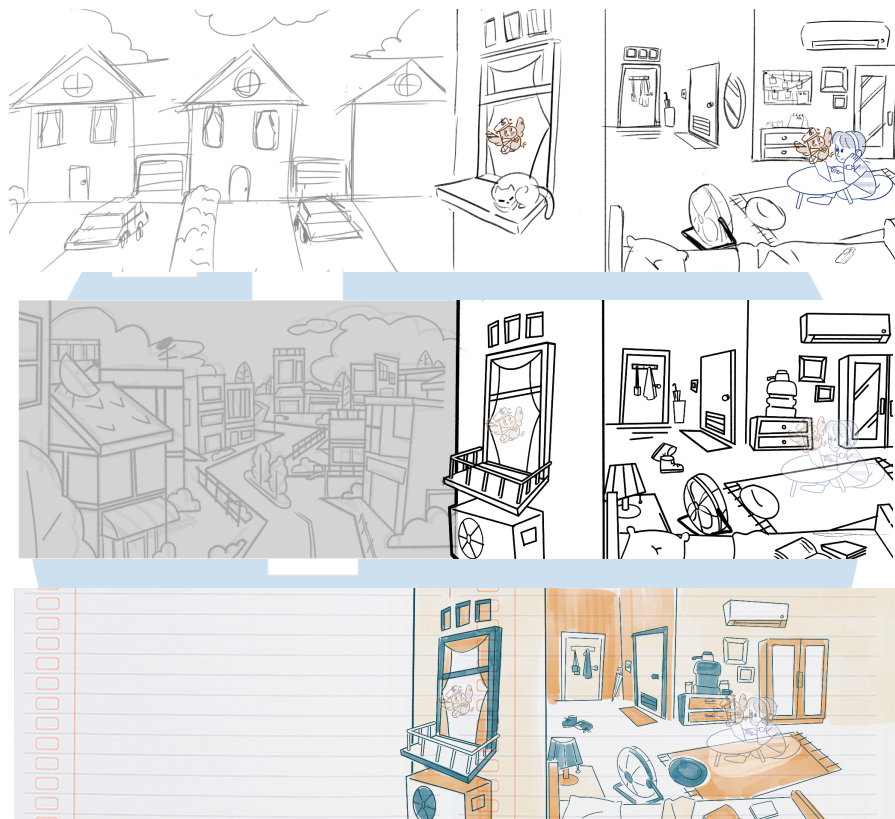


Gambar 3.7 Inspirasi *Style*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)



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 3.8 Tahap *Development* Konten Media Sosial

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama program magang di Studio Munē, terdapat beberapa kendala teknis dan non-teknis sebagai berikut:

- 1) Pada awal periode magang, tim diberi tugas tanpa mengetahui informasi mengenai tenggat waktu per tugas. Karena informasi tenggat waktu yang kurang tegas/jelas, penulis dan tim tidak mengetahui pasti urgensi tugas. Oleh karena itu, terkadang proses pengerjaan terlalu santai dan lebih panjang atau tertunda.
- 2) Ketika terdapat volume pekerjaan yang besar, penulis mendapatkan lebih dari satu tugas dengan tenggat waktu yang cukup padat ditambah dengan revisi. Hal ini mengakibatkan kewalahan yang juga dapat berdampak pada jadwal yang kurang teratur.

- 3) Penulis membutuhkan waktu untuk beradaptasi untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan alur kerja yang baru. Sehingga terkadang penulis menjadi segan bertanya maupun berpendapat. Akibatnya, dapat terjadi miskomunikasi mengenai pekerjaan.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari kendala-kendala tersebut, berikut solusi yang telah ditemukan dan diterapkan:

- 1) Penulis menyampaikan kepada supervisi bahwa tenggat waktu yang belum begitu jelas berdampak pada jangka pengerjaan tugas-tugas. Oleh karena itu, penulis meminta agenda tugas yang dapat diakses tim.
- 2) Penulis memastikan urgensi tugas-tugas yang dimiliki kepada produser dan membuat skala prioritas yang harus dikerjakan.
- 3) Penulis belajar untuk mengamati dan mengikuti budaya kerja pada Studio Munē. Selain itu, penulis juga berupaya untuk membangun hubungan dengan tim di luar maupun dalam lingkungan kerja.

Dengan dilakukannya penerapan solusi, alur kerja dalam studio lebih terstruktur dan jelas bagi penulis dan tim. Namun untuk proses adaptasi personal, penulis merasa masih perlu melakukan pengembangan diri agar lebih berani mengutarakan pendapat serta berbaur dengan tim.

