

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

Penulis menjalani peran sebagai *2D/3D Motion Graphic Intern* dalam divisi produksi Indonesia di bawah supervisi Lenny Lisianti, selaku *Junior Art Director*. Sebagai intern di bidang *motion graphics*, tugas utama penulis adalah mendukung tim 2D dan 3D dengan berbagai elemen animasi yang dibutuhkan. Tanggung jawab yang diberikan mencakup pencarian atau pembuatan aset 2D, pembuatan *styleframe*, hingga penyusunan animasi final sesuai dengan kebutuhan proyek.

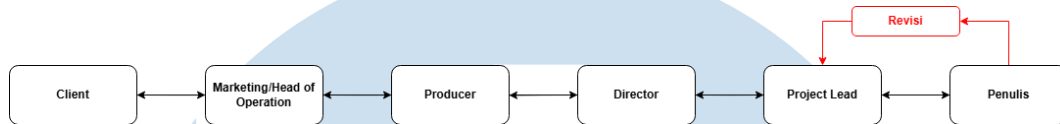
2. Koordinasi

Studio SuperPixel menerapkan sistem kerja Senin hingga Jumat dengan jam operasional 09.00–18.00 WIB. Pada Senin dan Jumat, karyawan diperbolehkan bekerja dari rumah (WFH), sementara pada Selasa hingga Kamis, mereka diwajibkan bekerja di kantor (WFO). Saat menjalani WFO, penulis bekerja di kantor SuperPixel yang berlokasi di Ruko Faraday Blok B No. 02, Medang, Kabupaten Tangerang, Banten 15334.

Koordinasi dengan penulis dilakukan secara luring melalui pertemuan langsung di kantor saat jadwal *work from office* (WFO). Sementara itu, komunikasi daring berlangsung melalui *Slack* dan *Zoom*, baik melalui fitur chat maupun panggilan.

Penulis tergabung dalam tim kreatif, di mana *Art Director* memberikan pemahaman, referensi, dan arahan terkait proyek yang dikerjakan. Dalam proses produksi, penulis bertugas membantu serta melakukan revisi berdasarkan arahan supervisor. Setelah pekerjaan selesai, tim produser akan menghubungi klien untuk menyerahkan hasil proyek. Jika diperlukan revisi, tim kreatif akan menyesuaikan kembali sebelum dikirim ulang ke klien untuk diperiksa. Setelah

klien menyetujui hasil akhir animasi, tim produser akan melakukan finalisasi proyek dan menyelesaikan kontrak yang telah disepakati.



Gambar 3.1. Bagan Alur Kerja
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Sebagai *Motion Graphic Intern*, penulis bertugas membantu dalam pengerjaan proyek menggunakan aplikasi *After Effects*. Tugas yang dikerjakan meliputi pembuatan *styleframe*, *animatic*, *animasi*, *compositing*, hingga *sound design* untuk beberapa proyek.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Selama menjalani magang sebagai Motion Graphic Intern, penulis mengerjakan berbagai proyek. Proyek pertama yang dikerjakan adalah Unithree Immersive Animation. Dalam proyek ini, penulis bertugas membuat *styleframe* hingga menganimasikannya. *Styleframe* yang dibuat mengangkat tema tentang dunia tanpa batas, di mana kita dapat menjadi diri sendiri tanpa takut akan penilaian dari orang lain. Proyek ini dibuat untuk klien Bintang dan proses pengerjaannya berlangsung dari 06 Januari hingga 28 Januari. Setelah itu, penulis mengerjakan proyek kedua yaitu ST Engineering GRIT. Dalam proyek ini, penulis berperan sebagai animator serta melakukan pembaruan pada *styleframe* yang sudah ada. Proyek ST Engineering GRIT berlangsung dari tanggal 28 Januari hingga 19 Februari.

Proyek ketiga yang dikerjakan penulis adalah *Mount Elizabeth Hospital Concept 1*. Dalam proyek ini, penulis berperan sebagai pembuat *styleframe*, sound designer, sekaligus menganimasi *styleframe* yang telah dibuat. Ini merupakan pertama kalinya penulis mengaplikasikan *artificial intelligence* (AI) untuk membuat beberapa aset visual, yang kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan *shot*. Proyek ini merupakan salah satu dari tiga konsep yang dikembangkan untuk Mount Elizabeth Hospital, dengan durasi pengerjaan dari 18 Februari hingga 9

April. Tugas keempat yang dikerjakan penulis adalah proyek *RWS Lebaran Dinner*, di mana penulis membuat *styleframe* sekaligus menganimasikannya. Proyek ini dibuat sebagai visual panggung untuk *event* Lebaran di Resort World Sentosa. Proses pengerjaan berlangsung dari 14 Maret hingga 24 Maret. Proyek kelima yang dikerjakan penulis adalah *BytePlus 2D Animation*, di mana penulis menganimasikan keseluruhan video 02 berdasarkan *styleframe* yang telah disiapkan sebelumnya. Proses pengerjaan berlangsung dari tanggal 26 April hingga 19 Mei.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama menjalani magang sebagai *Motion Graphic Intern*, penulis bertugas untuk memvisualisasikan konteks dan kebutuhan dari setiap klien melalui media *motion graphic*. Dalam menjalankan tugas ini, penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk pembuatan aset visual, serta Adobe After Effects sebagai perangkat utama dalam proses animasi dan *compositing*. Tugas yang dilakukan meliputi pembuatan aset visual, penyusunan *styleframe*, proses animasi, *compositing*, hingga perancangan *sound design*. Setiap proyek memiliki karakteristik tersendiri, yang menjadi bagian dari proses belajar penulis dalam memahami alur kerja profesional di industri kreatif.

1. Mount Elizabeth Hospital Concept 01

Mount Elizabeth Hospital Concept 01 merupakan proyek ketiga yang dikerjakan oleh penulis, di mana Studio Superpixel bekerja sama dengan Mount Elizabeth Hospital untuk menciptakan karya visual dengan 3 konsep. Konsep 01 proyek ini menggambarkan lingkungan serta para pegawai Mount Elizabeth dengan pendekatan visual bergaya *oil painting* dan *storytelling* yang hangat dan menyentuh. Konsep 02 merupakan video bergaya *3D explainer* yang menampilkan berbagai fasilitas yang tersedia di rumah sakit tersebut. Sementara itu, Konsep 03 adalah video interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi Unity, di mana pengguna dapat berinteraksi dengan setiap sektor rumah sakit dan mendapatkan penjelasan mengenai area tersebut, termasuk informasi tentang staf yang bertugas serta

peran mereka masing-masing. Penulis ditugaskan membantu pada konsep 01 mulai dari pembuatan *styleframe*, animating, hingga *sound design*.

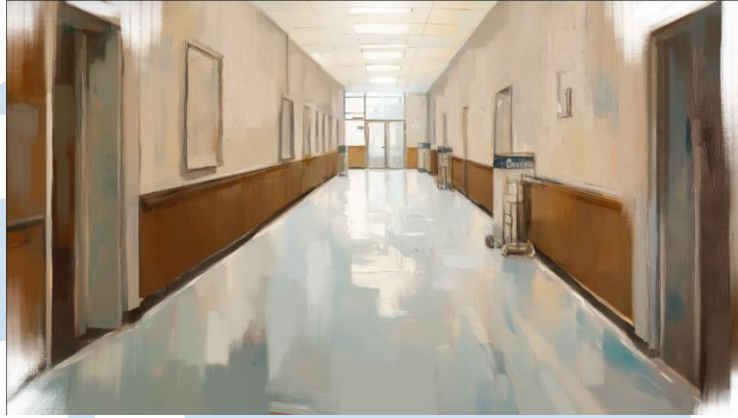
1. Briefing

Karena keterbatasan waktu dalam mengerjakan total tiga puluh lebih *shot*, serta adanya *Concept 02* dan *Concept 03* sebagai bagian dari keseluruhan proyek, maka *Concept 01* perlu menggunakan bantuan *artificial intelligence* dalam proses pembuatan *styleframe*. Setelah penulis menerima arahan dari supervisor, Lenny, Penulis diminta untuk meng-*generate styleframe* berdasarkan *storyboard* yang sudah ada dengan bantuan Midjourney dan Photoshop AI. Beberapa gambar dari hasil AI lalu dipilih bagian-bagian terbaiknya untuk digabung jadi satu *styleframe* yang utuh. Dalam proses *generate*, ada *prompt* khusus yang bisa menghasilkan efek *watercolour* dan *painterly*, jadi penulis perlu mendeskripsikan *scene*-nya dan menambahkan *prompt* tertentu di akhir kalimat perintah. Selama proses *prompting*, penulis berkali-kali melakukan *generate* ulang sampai mendapatkan hasil yang layak untuk digabung.

Penulis hanya akan membahas proses generasi untuk *styleframe* 31. Dalam pembuatan *styleframe* 31, penulis diberikan *storyboard* yang menampilkan dua dokter yang hendak menyampaikan kabar kepada sebuah keluarga di koridor. Untuk itu, penulis perlu meng-*generate* bagian-bagian gambar secara terpisah, dimulai dari karakter dokter, lalu keluarga, dan terakhir latar belakang koridornya.

2. Produksi

Dalam proses produksi, penulis melakukan proses *generating* berulang kali menggunakan Midjourney. *Prompt* yang digunakan beserta deskripsi *scene*-nya harus dibuat cukup kompleks—mulai dari karakteristik tokoh, ras, hingga aksi atau gerakan yang mereka lakukan. Seluruh deskripsi ini dirancang agar dapat menghasilkan gambar yang sesuai dengan kebutuhan, melalui proses coba-coba. Berikut merupakan hasil-hasil yang penulis generasi untuk shot 31.



Gambar 3.2. Hasil Generasi Koridor *Shot 31 MEH Concept 01*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)



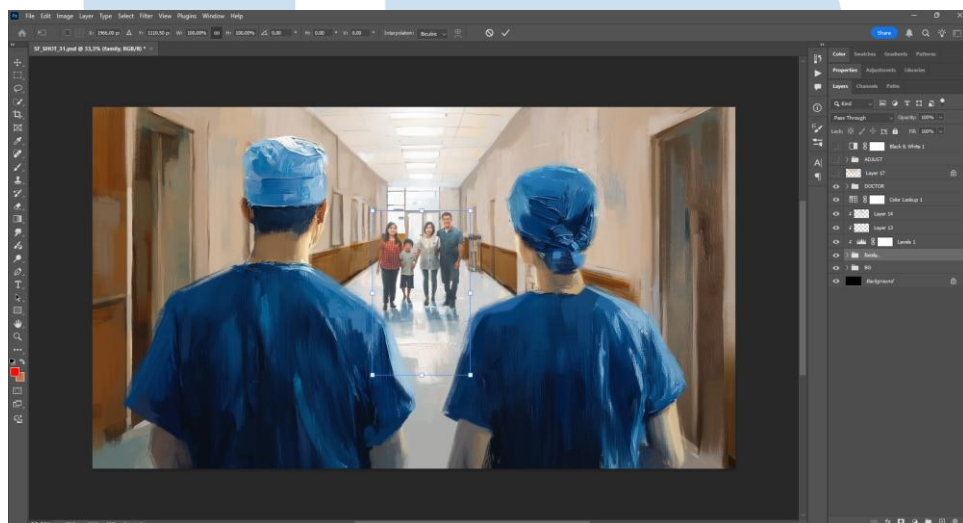
Gambar 3.3. Hasil Generasi Keluarga *Shot 31 MEH Concept 01*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)



Gambar 3.4. Hasil Generasi Dokter *Shot 31 MEH Concept 01*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Setelah proses *generating* selesai, penulis menggunakan Adobe Photoshop untuk menggabungkan gambar-gambar tersebut. Pada tahap ini,

penulis memanfaatkan fitur *Subject Selection* untuk mendapatkan masking dari figur yang dibutuhkan, kemudian menyusun layout sesuai dengan arahan yang terdapat pada storyboard. Setelah menyusun *styleframe* dasar, penulis mengabarkan hasilnya kepada Lenny selaku *supervisor* dan Disa sebagai *2D artist*. *Styleframe* tersebut kemudian difinalisasi oleh mereka melalui proses *touch up* agar tampilan visualnya selaras dengan *styleframe* lain, baik dari segi warna maupun gaya.



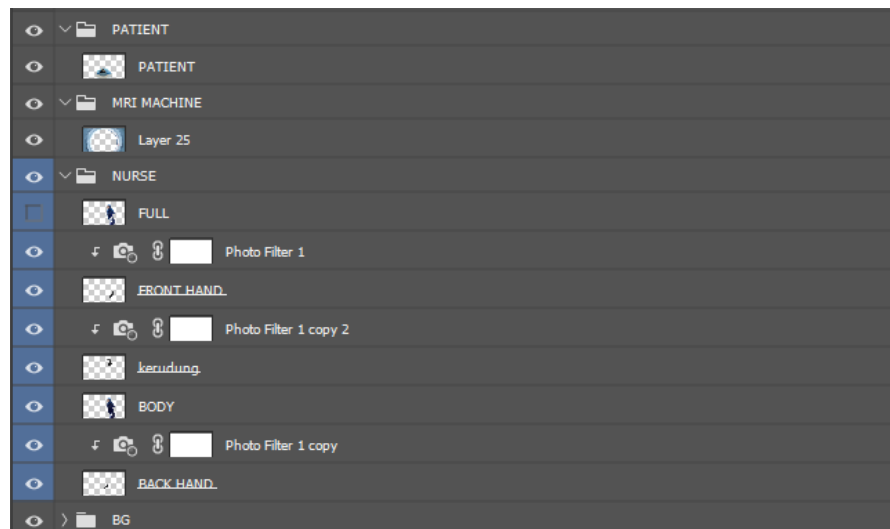
Gambar 3.5. *Working file styleframe 31 MEH Concept 01*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Setelah menyelesaikan *styleframe*, penulis kemudian ditugaskan untuk menganimasikan *styleframe* yang telah disediakan sebelumnya. Langkah pertama yang dilakukan adalah memisahkan setiap elemen dan aset visual ke dalam *layer* terpisah di Adobe Photoshop, agar nantinya dapat dianimasi dan diatur dengan lebih mudah. Setiap elemen dibuat dalam *layer*-nya sendiri sesuai kebutuhan animasi. Setelah itu, file Photoshop diimpor ke Adobe After Effects, di mana struktur *layer* akan tetap terbaca

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

sesuai seperti di Photoshop, sehingga mempermudah proses selanjutnya.



Gambar 3.6. *Layering styleframe 13 MEH Concept 01*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

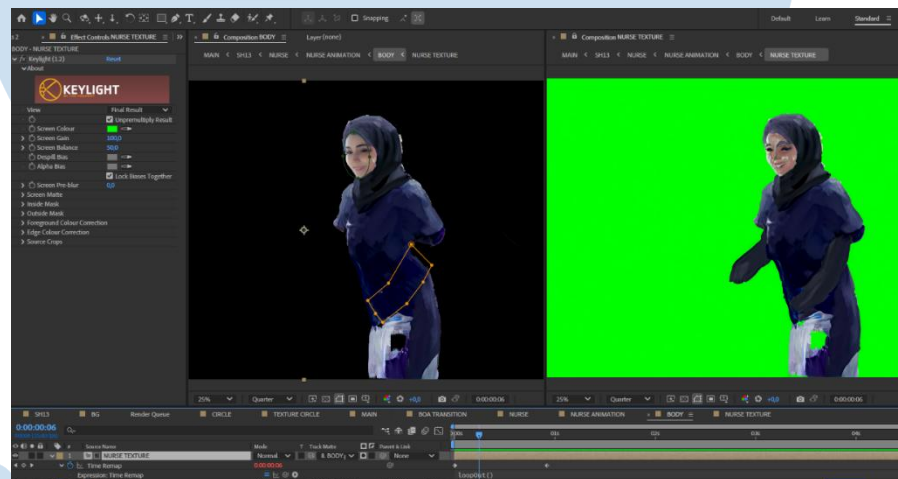
Setelah proses *layering* di Adobe Photoshop, penulis memindahkan file ke Adobe After Effects. Di tahap ini, beberapa *layer* yang telah dibuat sebelumnya dipecah kembali menjadi elemen yang lebih detail dengan menggunakan fitur *duplicate* dan *mask tool* untuk mengisolasi bagian-bagian tertentu. Sebagai contoh, untuk menggerakkan tangan atau jari, penulis membuat *layer* terpisah khusus untuk masing-masing bagian tersebut. Pada kasus *styleframe 13*, penulis ingin menambahkan ekspresi wajah pada karakter. Untuk itu, penulis menduplikat bagian tubuhnya dan mengisolasi elemen wajah seperti mata dan mulut agar dapat dianimasikan secara terpisah.



Gambar 3.7. *Detailing layer untuk animasi MEH Concept 01*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Setelah proses pemisahan selesai, penulis mulai mengaplikasikan efek *watercolour* pada animasi. Penulis menerima *brief* dari Lenny mengenai cara membuat efek *watercolour* menggunakan Adobe Photoshop dan Adobe After Effects. Setiap *layer* yang telah dipisahkan diberikan *overlay* di Photoshop untuk menghasilkan tekstur kuas alternatif menggunakan Photoshop AI. Penulis menggunakan tiga jenis tekstur *watercolour* berbeda yang diaplikasikan pada satu *layer*, lalu diatur agar berulang menggunakan ekspresi *loopOut*. Setelah *composition* tekstur selesai dibuat, penulis mengaplikasikan tekstur tersebut dengan cara menumpuk tekstur tersebut di atas *base texture* menggunakan efek *Keylight*.



Gambar 3.8. Penerapan tekstur *watercolour* dengan ekspresi *loopOut*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Setelah proses pembuatan tekstur selesai, penulis melanjutkan dengan menganimasikan keseluruhan *scene*, mulai dari pergerakan kamera, karakter, hingga aksi yang dilakukan. Animasi hanya melibatkan perubahan posisi, rotasi, dan skala. Setiap karakter harus disesuaikan titik *anchor point*-nya pada bagian sendi yang tepat, serta di-*parent* sesuai struktur tubuh agar gerakannya menyerupai gerakan manusia yang alami. *Puppet Pin* juga diterapkan pada beberapa kasus tertentu untuk mempermudah pergerakan bagian tubuh secara fleksibel dan efisien.



Gambar 3.9. Penggunaan *puppet pin* pada *body part*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

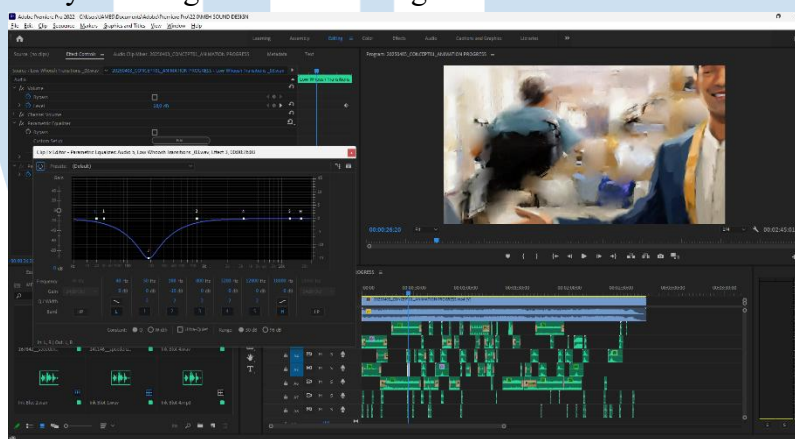
Penulis juga memanfaatkan plugin *Boa* untuk menciptakan efek kuas yang mengikuti jalur tertentu. Teknik ini dilakukan dengan menempelkan *brushstroke* pada *mask path* yang telah dibuat, lalu menambahkan *slider control* agar efek tersebut tampak seperti sapuan kuas yang sedang menggambar menggunakan cat air.



Gambar 3.10. *Plugin Boa MEH Concept 01*
(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

Setelah menyelesaikan bagian animasi, penulis juga diberi tanggung jawab untuk membuat *sound design* pada keseluruhan video Concept 01. Efek suara yang digunakan terdiri dari *whoosh*, suara kuas cat, hingga *ambience* khas rumah sakit. Penulis menggunakan Adobe Premiere untuk menyusun *sound design* karena kemudahan dalam mengatur dan mengelola lapisan audio. Selain itu, penulis juga sering memanfaatkan efek *Parametric Equalizer* agar frekuensi antar suara tidak saling bertabrakan dan hasil akhirnya terdengar lebih seimbang.



Gambar 3.11. *Sound Design* untuk Concept 01

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

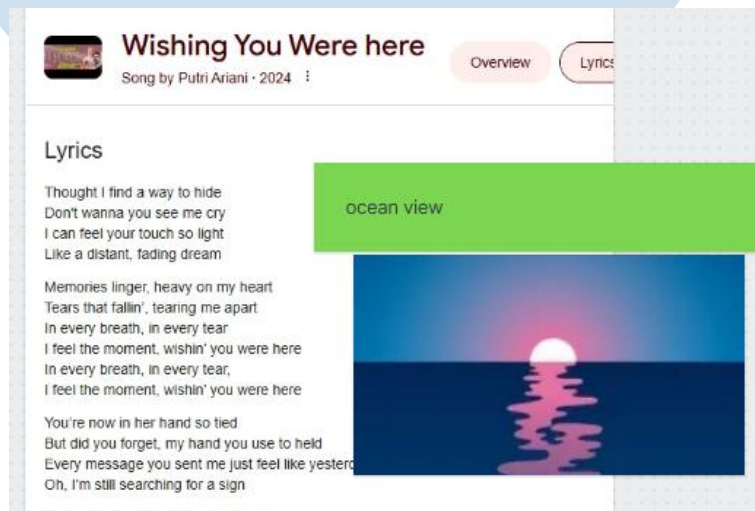
2. *RWS Lebaran Dinner*

Penulis ditarik untuk mengerjakan proyek RWS di tengah proses pengerjaan proyek Mount Elizabeth Hospital. *RWS Lebaran* merupakan sebuah acara penutup Ramadan yang diselenggarakan di Resorts World Sentosa dengan tema *The Spring Symphony*. Acara ini menghadirkan dua penyanyi, yaitu Michael Wong dan Putri Ariani, yang masing-masing membutuhkan visual panggung untuk setiap lagu yang dibawakan. Dalam waktu dua minggu, penulis bersama tim Superpixel berhasil mengerjakan lebih dari 20 shot visual untuk mendukung penampilan panggung acara tersebut. Salah satu kontribusi penulis adalah dalam lagu *Wishing You Were Here* yang dibawakan oleh Putri Ariani, dimana penulis menggunakan teknologi *Midjourney* seperti pada proyek *Mount Elizabeth Hospital* untuk membuat berbagai aset visual yang diperlukan, lalu melakukan *photo bashing* melalui

aplikasi Adobe Photoshop guna menciptakan visual yang sesuai dengan konsep lagu.

1. Briefing

Setelah menerima brief dari Lenny terkait lagu *Wishing You Were Here*, penulis dijelaskan bahwa lagu tersebut memiliki tema tentang kesedihan dan kerinduan (*grief and longing*), dengan genre *R&B* yang dipadukan sedikit nuansa *dream pop*. Penulis diarahkan untuk menggunakan elemen visual berupa hewan yang mampu merepresentasikan perasaan *caring* dan *longing*. Lenny menyarankan penggunaan ikan paus karena suara yang mereka hasilkan cocok dengan perasaan tersebut. Setelah itu, Lenny membagikan referensi visual serta penjabaran tema melalui aplikasi *Slack* dan *Milanote*, dan menetapkan *ocean view* sebagai visual utama yang dirasa paling cocok dengan suasana lagu.



Gambar 3.10. Referensi Lagu Putri Ariani dari *Milanote*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

2. Produksi

Penulis memulai proses generating aset melalui aplikasi Midjourney untuk menghasilkan beberapa gambar ikan paus yang nantinya akan dikomposisi menggunakan Adobe Photoshop dengan bantuan fitur AI. Pada tahap kompositing, penulis memanfaatkan *adjustment layer* berupa Hue/Saturation untuk menyesuaikan warna ikan paus agar lebih serasi dengan latar belakang yang digunakan. Selain itu, penulis juga membuat

beberapa aset gambar konstelasi bintang melalui proses *generating*, yang kemudian ditempatkan pada latar untuk memperkuat suasana visual yang diinginkan.



Gambar 3.11. Hasil *Generating* aset paus untuk Lagu Putri Ariani
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

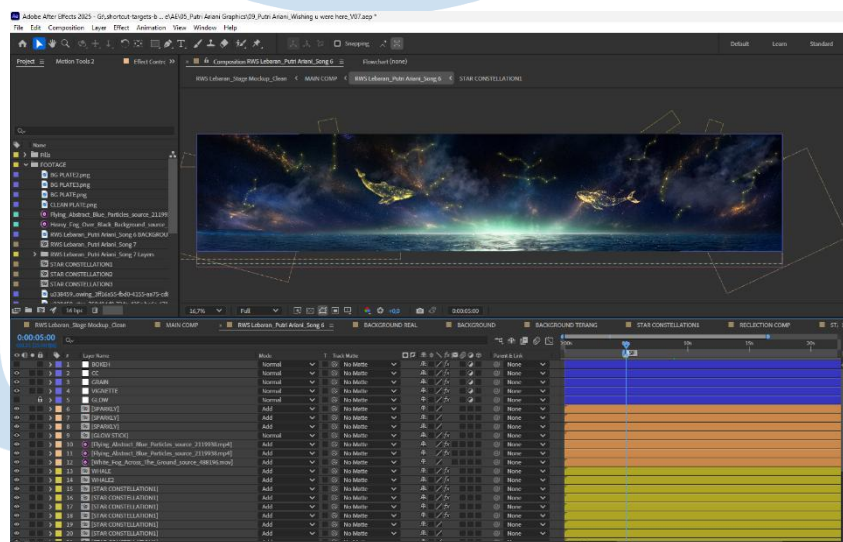
Penulis memulai proses *generating* aset melalui aplikasi Midjourney untuk menghasilkan beberapa gambar ikan paus, yang kemudian dipadukan dengan pembuatan aset tambahan melalui Adobe Photoshop menggunakan fitur AI. Pada tahap *compositing*, penulis memanfaatkan *adjustment layer* berupa *Hue/Saturation* untuk menyesuaikan warna ikan paus agar lebih serasi dengan latar belakang yang digunakan.

Selain itu, penulis juga menghasilkan beberapa aset konstelasi bintang melalui proses *generating*, yang kemudian ditempatkan pada latar untuk memperkuat suasana visual. Untuk menambahkan efek bercahaya yang menyerupai bintang, penulis menggunakan efek *Deep Glow*. Penulis juga mengomposisikan beberapa elemen awan dengan memanfaatkan efek *Fractal Noise* yang dibentuk menggunakan *mask path*. Sebagai tambahan, penulis menciptakan kilauan di permukaan air dengan menggunakan efek *CC Star Burst* pada sebuah *solid layer*, lalu menyesuaikan perspektifnya menggunakan efek *Bezier Warp* agar tampilan airnya sesuai dengan latarnya.



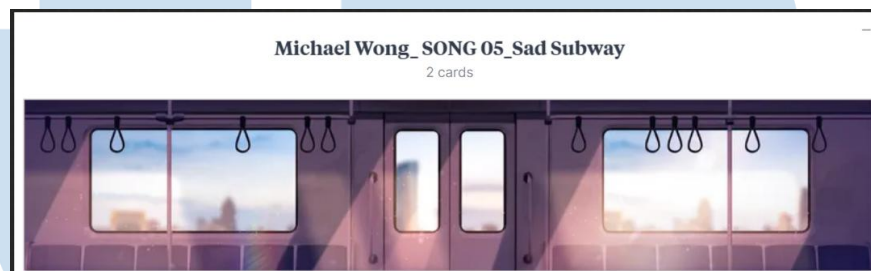
Gambar 3.12. Hasil *Photo Bashing* pertama Lagu Putri Ariani
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Setelah mengumpulkan *styleframe* pertama, penulis menerima masukan dari Eleosia bahwa nuansa visual yang dihasilkan terlalu keunguan dan terasa dingin, sehingga kurang selaras dengan tema *The Spring Symphony*. Sebagai tindak lanjut, penulis mendapatkan arahan untuk menggunakan palet warna yang lebih hangat, seperti kuning hingga kehijauan. Untuk menyesuaikan dengan arahan tersebut, penulis melakukan proses *generating* langit dengan nuansa keemasan melalui fitur AI di Adobe Photoshop. Hasilnya kemudian dikomposisikan dengan elemen-elemen visual sebelumnya. Penulis juga menggunakan efek *Hue/Saturation* untuk menyesuaikan warna elemen lain dalam *styleframe* agar seluruh komposisi tampak lebih hangat dan sejalan dengan tema yang diinginkan.



Gambar 3.13. *Working File* AE Lagu Putri Ariani
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

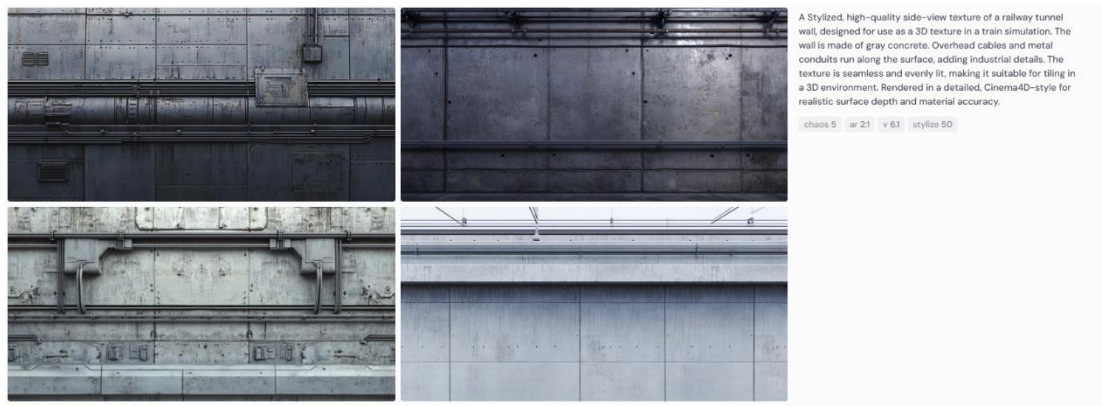
Setelah menyerahkan revisi styleframe, proses finalisasi kemudian diambil alih oleh Lenny untuk konsistensi antar visual. Setelah tahap tersebut selesai, penulis melanjutkan ke tahap animasi berdasarkan arahan dari supervisor. Dalam proyek ini, penulis juga menganimasikan lagu Michael Wong yang berjudul *Heartbreak Subway*. Penulis diarahkan untuk menganimasi visual kereta yang melaju melalui terowongan, keluar, dan kemudian kembali secara berulang selama 60 detik.



Gambar 3.14. *Styleframe* Lagu Michael Wong *Heartbreak Subway*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

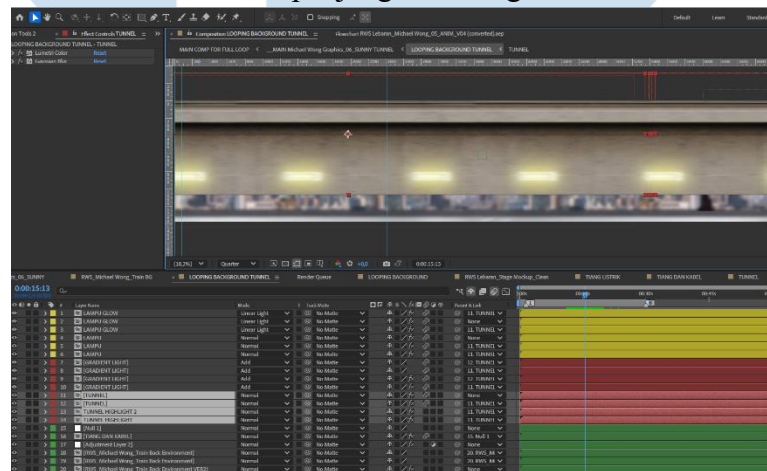
Dalam *styleframe* yang telah dibuat, sudah terdapat interior kereta serta latar belakangnya. Namun, penulis masih perlu menambahkan beberapa elemen tambahan di sekitar kereta, seperti tiang dan terowongan. Pada tahap awal pembuatan terowongan, penulis menggunakan prompt yang cukup panjang dan memanfaatkan bantuan *ChatGPT* untuk merumuskan prompt tersebut. Penulis menginginkan visual terowongan yang terbuat dari semen berwarna abu-abu dengan sudut pandang samping (side view), yang akan digunakan sebagai tekstur 3D. Berdasarkan deskripsi tersebut, *ChatGPT* membantu menyusun prompt yang lebih terstruktur dan dapat langsung digunakan di aplikasi *Midjourney*.

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 3.15. Hasil generasi terowongan menggunakan *Midjourney*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

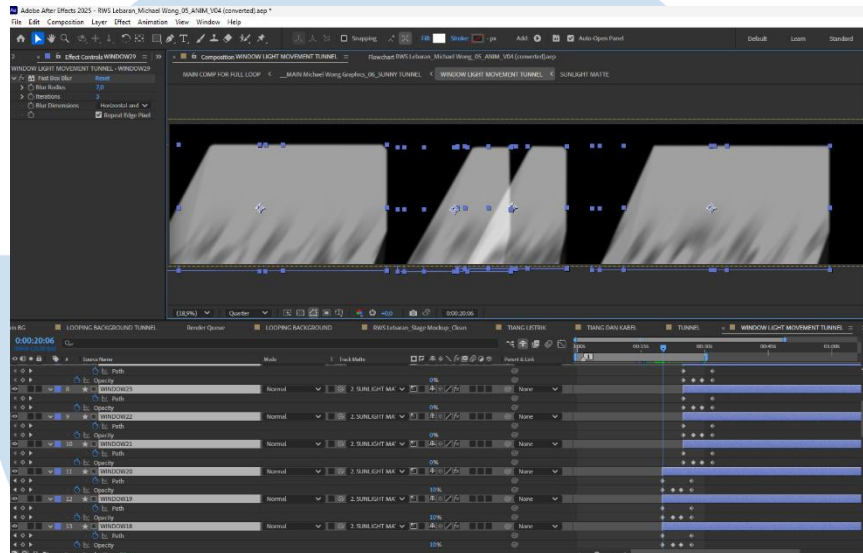
Setelah itu, penulis membuat aset lampu untuk terowongan menggunakan Adobe Photoshop dan mengimpornya ke dalam Adobe After Effects. Pada tahap ini, penulis menerapkan efek *CC Repetile* pada gambar terowongan agar terlihat lebih panjang, serta menduplikasi aset lampu yang telah dibuat untuk disusun sepanjang terowongan tersebut.



Gambar 3.16. Terowongan untuk lagu Michael Wong
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Penulis juga menerapkan ekspresi *loopOut* pada elemen seperti tiang dan komponen lainnya agar keseluruhan animasi dapat berjalan secara berulang (*looping*) dengan lancar. Selain itu, penulis menambahkan *adjustment layer* untuk *color correction* guna membedakan nuansa warna antara saat kereta berada di dalam terowongan dan saat keluar dari terowongan. Untuk menciptakan efek cahaya yang masuk dari jendela, penulis menggunakan *shape layer* yang dianimasikan *path*-nya dan

dikombinasikan dengan *fractal noise* yang *dimasking* menggunakan *luma matte* pada *gradient ramp*, sehingga bagian bawah cahaya terlihat terpecah atau berpola, menyerupai pantulan cahaya alami yang tidak merata.



Gambar 3.17. Cahaya pada jendela kereta

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Setelah menganimasikan keseluruhan *shot*, penulis menambahkan gerakan kamera dengan memberikan efek *wiggle* pada posisinya untuk mensimulasikan getaran kereta. Selain itu, penulis juga menambahkan berbagai efek partikel, seperti debu dan manik-manik emas, guna menciptakan nuansa dramatis. Efek *overlay* tersebut kemudian dikomposisikan menggunakan *mask path* agar penempatannya lebih terarah dan mendukung keseluruhan visual.



Gambar 3.18. *Final shot* song 05 Michael Wong

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama masa magang, penulis menemui beberapa kendala yang menjadi bagian dari proses pembelajaran. Kendala dapat berupa:

- 1) Pengalaman penulis sebagai *Motion Graphic Intern* di Superpixel dipenuhi tantangan, terutama karena kurangnya pengalaman dalam membuat *styleframe* yang beragam. Sebelumnya, penulis lebih terbiasa membuat *styleframe* sederhana yang hanya menggunakan *text* dan *shape layer*, dan belum banyak mengeksplorasi pembuatan *styleframe* bertema kompleks seperti pada proyek *Mount Elizabeth* atau *RWS Lebaran*.
- 2) Kendala kedua yang dialami penulis berkaitan dengan keterbatasan komunikasi saat pertemuan daring. Dalam beberapa sesi, penulis kesulitan memahami arahan yang diberikan karena suara dari lawan bicara terkadang tidak terdengar jelas, terputus-putus, atau terdistraksi oleh gangguan teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil. Hal ini membuat penulis harus lebih proaktif, seperti mengonfirmasi ulang instruksi melalui pesan atau meminta penjelasan tambahan agar tidak terjadi kesalahan dalam pengerjaan.
- 3) Kendala ketiga yang dialami penulis adalah keterbatasan spesifikasi perangkat selama menjalani peran sebagai *Motion Graphic Intern*. Penulis sering kali mengalami kehabisan RAM dan *storage*, serta harus menjalankan *playback* pada resolusi $\frac{1}{4}$ atau lebih rendah agar animasi dapat terlihat dengan lancar. Hal ini menjadi tantangan tersendiri karena sebagian besar proyek di Superpixel memiliki resolusi tinggi, dengan standar rata-rata mencapai 4K. Kendala ini cukup memengaruhi kelancaran dalam proses pengerjaan proyek sehari-hari.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi berbagai kendala yang dihadapi selama magang, penulis berupaya mencari solusi yang sesuai dengan situasi. Beberapa solusi yang dilakukan meliputi:

- 1) Penulis mengomunikasikan kepada supervisor bahwa penulis masih memiliki keterbatasan pengalaman dalam pembuatan *styleframe* dan lebih terbiasa di

bidang animasi. Untuk mengembangkan kemampuan tersebut, penulis juga mempelajari *working file* yang tersedia di studio. Melalui proses ini, penulis berusaha memahami alur kerja serta teknik dasar yang digunakan dalam pembuatan *styleframe* untuk kebutuhan industri, meskipun masih banyak hal yang perlu dipelajari lebih lanjut.

- 2) Untuk mengatasi keterbatasan komunikasi saat pertemuan daring, penulis mulai bersikap lebih proaktif dalam memastikan pemahaman terhadap arahan yang diberikan. Jika terjadi kendala teknis seperti suara yang tidak terdengar jelas atau koneksi yang kurang stabil, penulis segera mengonfirmasi ulang instruksi melalui *Slack*. Selain itu, penulis juga membiasakan diri untuk mencatat poin-poin penting menggunakan *PureRef*, agar arahan yang diberikan tetap terdokumentasi dengan baik dan tidak ada informasi yang terlewat. Langkah ini membantu meminimalkan kesalahan dan menjaga komunikasi tetap efektif meskipun dilakukan secara jarak jauh.
- 3) Kendala keterbatasan spesifikasi komputer diatasi dengan cara penulis hanya melakukan *preview* pada *frame-frame* tertentu yang memang perlu diperhatikan pergerakannya. Apabila proses rendering memakan waktu yang cukup lama, penulis dapat meminta bantuan kepada supervisor atau rekan yang sedang mengerjakan proyek yang sama agar proses rendering dapat berjalan lebih efisien. Dengan demikian, pelaksanaan pekerjaan tetap berjalan dengan lancar meskipun perangkat yang digunakan memiliki keterbatasan.