

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Agar program magang dapat berjalan dengan lancar, diperlukan koordinasi yang baik antara mahasiswa, perusahaan, dan pihak kampus. Penulis harus mampu beradaptasi dengan lingkungan kerja, memahami tugas yang diberikan, serta berkomunikasi secara efektif dengan *supervisor* dan tim di perusahaan. Di sisi lain, perusahaan juga berperan dalam memberikan arahan, bimbingan, serta evaluasi terhadap kinerja mahasiswa agar mereka mendapatkan pengalaman yang relevan dengan industri. Selain itu, pihak kampus turut berkontribusi dengan memberikan pembinaan akademik dan memastikan bahwa program magang sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Dengan koordinasi yang baik dari semua pihak, penulis dapat memperoleh pengalaman kerja yang maksimal dan lebih siap menghadapi dunia industri setelah lulus.

3.1.1 kedudukan

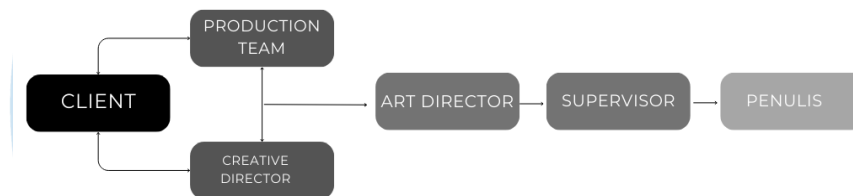
Penulis merupakan bagian dari divisi kreatif di Aras Design & Motion Sebagai *2D Design Intern*, sebuah studio yang bergerak dalam bidang *motion design*, animasi 2D & 3D, serta CGI. Divisi kreatif memiliki peran utama dalam menghasilkan visual yang mendukung proyek - proyek yang sedang berjalan. Posisi ini berada di bawah pengawasan *2D Design Supervisor*, Weiyana Bella, yang bertugas memberikan arahan, *brief*, serta melakukan evaluasi terhadap pekerjaan yang dilakukan oleh tim desain. Dalam struktur organisasi, tim kreatif dipimpin oleh *Creative Director* dan *Art Director*, yang bertanggung jawab dalam mengarahkan konsep desain serta memastikan kualitas visual yang sesuai dengan kebutuhan klien dan standar perusahaan. Selain itu, tim kreatif juga terdiri dari berbagai divisi lainnya, seperti *3D Designer*, *Motion Designer*, dan *Compositor*, yang bekerja sama dalam satu proyek untuk menciptakan hasil yang optimal.

Sebagai *2D Design Intern*, penulis bertugas dalam beberapa aspek, seperti pembuatan *concept art*, *storyboarding* beserta elemen desain yang digunakan

dalam produksi animasi atau motion graphics. Tugas-tugas ini harus melalui beberapa tahapan sebelum masuk ke proses produksi lebih lanjut, yang melibatkan tim 3D maupun motion design.

3.1.2 Koordinasi

Dalam pelaksanaan magang, koordinasi dilakukan di berbagai tingkat, baik di dalam perusahaan maupun dengan pihak eksternal seperti kampus. Proses koordinasi ini sangat penting untuk memastikan kelancaran proyek serta efektivitas dalam pengelolaan tugas.



Gambar 3.1 Bagan alur Koordinasi
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Koordinasi di dalam perusahaan dilakukan dengan berbagai tim dan divisi agar proyek berjalan sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan. Berikut adalah alur koordinasi kerja dalam lingkungan Aras Design & Motion:

1. Koordinasi dengan *2D Design Supervisor*
 - a. Penulis menerima *brief* mengenai tugas yang harus dikerjakan.
 - b. *Supervisor* memberikan masukan terkait konsep desain dan teknis pengerjaan.
 - c. Penulis menyerahkan hasil kerja untuk dievaluasi oleh *supervisor* sebelum diteruskan ke tahap berikutnya.
2. Koordinasi dengan *Creative Director & Art Director*
 - a. Setelah hasil kerja disetujui oleh supervisor, konsep dan desain akan dikonsultasikan dengan *Creative Director* dan *Art Director*.

- b. Kedua posisi ini bertugas untuk menyetujui atau memberikan revisi terhadap konsep desain agar selaras dengan kebutuhan proyek dan klien.
- 3. Koordinasi dengan Tim Produksi
 - a. Tim produksi melakukan komunikasi dengan klien dan menyampaikan *brief* kepada tim kreatif.
 - b. Jika ada perubahan konsep dari klien, tim produksi akan menyampaikan revisi kepada *Creative Director* dan tim kreatif untuk diterapkan dalam desain yang sedang dikembangkan.
- 4. Koordinasi dengan Tim *3D Designer*
 - a. Jika desain yang dibuat akan digunakan dalam bentuk 3D modeling, maka penulis harus memastikan bahwa konsep, tekstur, dan perspektif telah sesuai.
 - b. Komunikasi dilakukan untuk menyelaraskan gaya visual serta menyesuaikan desain agar dapat diterapkan dalam lingkungan 3D dengan baik.
- 5. Koordinasi dengan Tim *Motion Designer*
 - a. Jika desain yang dikerjakan akan dianimasikan, maka penulis perlu berkoordinasi dengan tim *Motion Designer* untuk memastikan bahwa elemen visual dapat mendukung pergerakan yang diinginkan.
 - b. Diskusi juga dilakukan untuk menyelaraskan transisi visual serta prinsip animasi yang diterapkan dalam proyek.
- 6. Koordinasi dengan Tim *Compositor*
 - a. Jika hasil desain perlu diproses lebih lanjut dalam tahap *compositing*, maka perlu memastikan bahwa pencahayaan, warna, serta efek visual sudah sesuai.
 - b. Tim *Compositor* akan melakukan penyempurnaan pada hasil desain sebelum masuk ke tahap final rendering.

Selain berkoordinasi dalam lingkungan internal perusahaan, posisi *2D Design Intern* juga berada dalam pengawasan akademik dari kampus. Penulis mendapatkan

bimbingan dari dosen pembimbing akademik, yang bertugas memberikan arahan serta mengevaluasi perkembangan magang untuk memastikan kesesuaian dengan kurikulum

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama magang, penulis ikut serta mengerjakan berbagai produksi visual, mulai dari proyek iklan hingga konten non-komersial. Berikut ini adalah rangkuman dari proyek - proyek yang pernah dikerjakan penulis selama masa magang berlangsung.

No	Minggu	proyek	Keterangan
1	Minggu 1 (20-24 Januari 2025)	Visinema	1. Melakukan eksplorasi dengan <i>digital oil paint brush</i> 2. Membuat <i>style frame</i> 3. proyek ini dibuat dengan ilustrasi digital bergaya <i>oil painting</i> menggunakan Procreate untuk menciptakan tampilan visual <i>oil painting</i> . 4. Revisi <i>style frame</i>
2	Minggu 2 (27-31 Januari 2025)		
3	Minggu 3 (3 -7 Februari 2025)	Bosch	1. Melakukan <i>briefing</i> untuk berbagai konsep <i>Storyboard</i> yang menampilkan beberapa model produk 2. membuat 1 <i>storyboard</i> dari 2 konsep yang berbeda 3. Revisi <i>storyboard</i>
4	Minggu 4 (10-14 Februari 2025)	Jazy	1. Melakukan <i>briefing</i> untuk berbagai konsep jazy dengan

5	Minggu 5 (17-21 Februari 2025)		konsep yang berbeda beda 2. Membuat <i>sketch</i> serta <i>Storyboard</i> untuk 2 konsep untuk 2 shot 3. Mencari font alternatif untuk logo jazy
6	Minggu 6 (24-28 Februari 2025)	Initiative proyek Lebaran	1. Melakukan briefing serta <i>brainstorming</i> alur cerita 2. Membuat moodboard untuk konsep serta konsep tokoh 3. Melakukan <i>art concept</i> tokoh 4. Coloring <i>expression sheets</i> tokoh 5. Membuat <i>Storyboard</i> beserta clean up shot 6. Revisi <i>Storyboard</i> 7. Membuat <i>icon profile</i> lebaran
7	Minggu 7 (3-7 Maret 2025)		
8	Minggu 8 (10-14 Maret 2025)		
9	Minggu 9 (17-21 Maret 2025)		
10	Minggu 10 (24-28 maret 2025)		
11	Minggu 11 (31 Maret-4April 2025)		
12	Minggu 12 (7-11 April 2025)	Dancow	1. membuat <i>sketch</i> salah satu shot storyboard 2. membuat <i>sketch</i> asset berkonsep coklat dan waffer untuk <i>story board</i> 3. mengrevisi penempatan asset <i>enviroment</i>

			4. texturing asset
13	Minggu 13 (14-18 April 2025)	Forka	1. coloring (<i>color value</i>)
14	Minggu 14 (21-25 April 2025)		2. meng <i>adjust inner shape</i> animasi api
15	Minggu 15 (28 April-2 Mei 2025)		3. revisi <i>color value</i>
			4. coloring (<i>painting</i>)
16	Minggu 16 (5-9 Mei 2025)	Pixorama (<i>Initiative</i>)	1. Melakukan <i>briefing</i> serta <i>brainstorming</i> ,serta research beberapa speaker yang akan hadir di pixorama
17	Minggu 17 (12-16 Mei 2025)		2. Membuat beberapa <i>character sheets (360)</i>
18	Minggu 18 (19-23 Mei 2025)		3. Mengrevisi proposi tokoh
19	Minggu 19 (26-30 Mei 2025)		4. Coloring <i>character sheets</i>
			5. Detailing beberapa <i>shot story board</i>
			6. Membuat asset <i>character vector</i> di <i>adobe illustrator</i>

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang
(sumber: dokumentasi pribadi)

3.3 Uraian Kerja agang

Selama periode magang dari 20 Januari 2025 hingga 28 Mei 2025, penulis terlibat dalam berbagai proyek di Aras Design & Motion sebagai *2D Artist* di departemen kreatif. Penulis berperan dalam tahap pra-produksi visual yang berfungsi sebagai dasar dari keseluruhan arah artistik proyek. Tugas yang dijalani cukup beragam dan mencakup pembuatan *storyboard*, *concept art*, *styleframe*, serta mendukung pengembangan visual yang konsisten sesuai kebutuhan klien dan arahan tim kreatif.

Dalam proses pembuatan *storyboard*, penulis bertanggung jawab menyusun urutan adegan berdasarkan skrip atau brief visual. Tujuannya adalah untuk memvisualisasikan alur cerita secara runtut, memperjelas gerakan kamera, ekspresi tokoh, dan transisi antar adegan. *Storyboard* ini berfungsi sebagai guide awal bagi seluruh tim produksi sebelum proyek masuk ke tahap animasi. Pengerjaan dilakukan melalui diskusi dengan *creative director*, *art director*, dan *supervisor*, untuk memastikan *storyboard* sesuai dengan tone dan storytelling proyek.

Selain itu, penulis juga mengerjakan *concept art* atau *concept development*, yang merupakan ilustrasi awal yang menggambarkan suasana, tokoh, atau elemen tertentu dalam proyek. Proses ini dimulai dari riset referensi, eksplorasi gaya visual, dan pengembangan ide berdasarkan kebutuhan cerita dan estetika proyek. *Concept art* ini membantu tim dalam menyatukan visi visual dan menjadi acuan bagi divisi 3D atau *motion design* dalam tahap berikutnya.

Tugas selanjutnya adalah membuat *styleframe*, yaitu visual representasi akhir yang memperlihatkan tampilan dari proyek. *Styleframe* menggambarkan warna, pencahayaan, detail desain, dan komposisi yang akan digunakan dalam hasil akhir. Penulis menyusun frame ini berdasarkan hasil *concept art* yang sudah disetujui dan brief dari *supervisor*. Visual ini nantinya dijadikan referensi utama untuk tahap produksi dan client approval. Seluruh hasil kerja penulis direview secara berkala oleh *supervisor*, *2D*, *lead artist*, maupun *creative director*. Revisi dan masukan menjadi bagian penting dari proses agar hasil karya sesuai dengan standar tinggi yang diterapkan di Aras Design & Motion.

1. Proyek Bosch

Selama magang, Penulis berkesempatan untuk ikut serta dalam pengerjaan proyek iklan komersial bertema "*Buzzing the City*", yang merupakan hasil kolaborasi antara Aras Design & Motion, Ceritera Agency, dan Bosch Indonesia. Tujuan utama dari proyek ini adalah untuk mempromosikan berbagai produk unggulan Bosch, di antaranya Bosch Oven Series 8, Bosch Rotary Hammer, Bosch Cordless Grinder, serta Bosch Aerotwin Wiper. Keempat produk ini ditampilkan dalam format visual yang atraktif dengan pendekatan *Amplified Reality*, yaitu gaya yang memadukan dunia nyata dan imajinatif, untuk memberikan kesan seolah produk-produk Bosch benar-benar hadir secara besar dan nyata di tengah kota Jakarta.

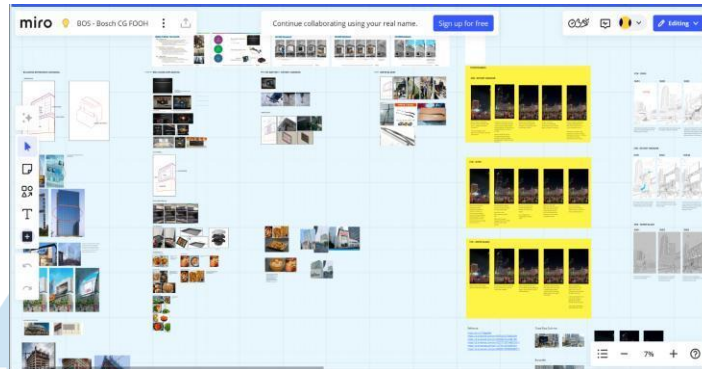
a. *Briefing*

Pada tahap awal pengerjaan proyek iklan komersial berkonsep *Buzzing the City* untuk Bosch Indonesia, penulis bersama tim kreatif di Aras Design & Motion mengikuti sesi *briefing* yang dipandu oleh pihak client dan agency kolaborator, yaitu Ceritera Agency. Dalam sesi ini, mereka menyampaikan bahwa setiap produk Bosch yang akan ditampilkan dalam iklan harus memiliki adegan *storyline* tersendiri yang menonjolkan fungsi serta karakteristik visual dari masing-masing produk, meskipun keseluruhan cerita tetap berlangsung di lokasi yang sama, yaitu kota Jakarta. Pendekatan ini bertujuan untuk menampilkan keberagaman fungsi produk Bosch dalam satu narasi visual yang utuh dalam suasana kota yang hidup dan dinamis.

Produk-produk utama yang menjadi fokus dalam proyek ini mencakup Bosch Oven Series 8 yang divisualisasikan sebagai oven raksasa yang memanggang makanan di atas gedung pencakar langit, Cordless Grinder yang digambarkan sedang memotong bagian bangunan secara presisi, Rotary Hammer yang ditampilkan memperkuat struktur gedung, serta Aerotwin Wiper yang berfungsi menyapu kabut dan hujan dari permukaan gedung untuk menggambarkan kejernihan dan efisiensi.

Saat *brief* berkembang, pihak klien dan agency juga menambahkan Bosch Battery Pack sebagai salah satu produk yang akan dimunculkan dalam iklan. Baterai ini digambarkan sebagai sumber daya yang praktis dan bisa digunakan untuk dua alat sekaligus, yaitu Rotary Hammer dan Cordless Grinder. Dengan cara ini, Bosch ingin menunjukkan bahwa satu baterai saja sudah cukup untuk mendukung beberapa alat kerja, sehingga lebih efisien dan cocok digunakan di berbagai situasi pekerjaan sehari-hari. Dalam implementasinya, proyek ini memerlukan penambahan gedung ekstensi atau gedung tambahan dalam bentuk 3D *modeling*, yang berfungsi sebagai media atau latar tempat produk-produk Bosch berinteraksi dengan lingkungan kota. Desain bangunan tambahan ini disesuaikan agar menyatu dengan visual pemandangan kota Jakarta, namun tetap fleksibel untuk dimodifikasi sesuai kebutuhan masing-masing produk.

Tahap *briefing* ini menjadi tahap penting sebelum masuk ke proses produksi visual seperti *storyboard*, *concept art*, dan *styleframe*, serta memastikan seluruh tim memiliki pemahaman terhadap visi dan arahan kreatif dari client dan agency.



Gambar 3.2 Proses serta perancangan konsep project bosch
(sumber: Miro, Dokumentasi pribadi)

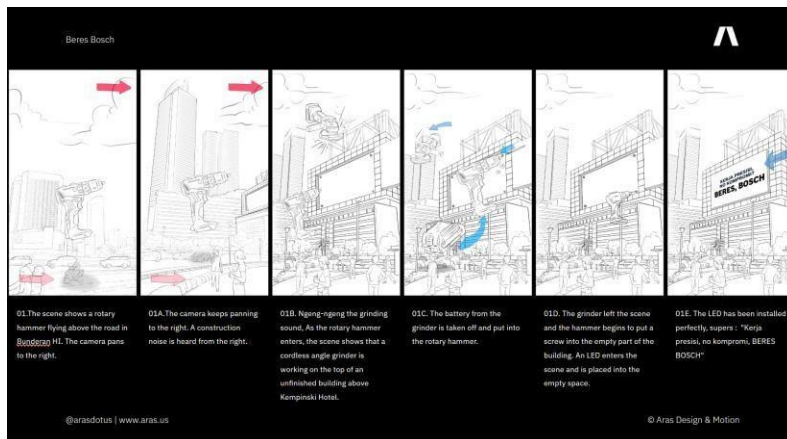
b. *Storyboard*

Pada proses pembuatan *storyboard* untuk proyek “Buzzing the City”, penulis mendapatkan tanggung jawab khusus untuk menangani tiga produk Bosch sekaligus dalam satu rangkaian *storyboard*, yaitu Rotary Hammer, Cordless Grinder, dan Battery Pack. Tantangan utama dalam tugas ini adalah bagaimana menyusun narasi visual yang mampu memperlihatkan fungsi dari masing-masing alat, sekaligus menggambarkan bahwa satu unit baterai Bosch dapat digunakan secara bergantian pada dua alat berbeda dalam konteks kerja yang dinamis dan praktis.

Dalam pengerjaannya, penulis tetap mengikuti batasan jumlah maksimal 5–6 frame untuk keseluruhan *storyboard*. Oleh karena itu, setiap adegan harus disusun secara efektif agar seluruh informasi visual dapat tersampaikan secara padat namun tetap mudah dipahami. Penulis merancang urutan adegan mulai dari momen saat baterai Bosch dipasangkan ke Rotary Hammer dan digunakan untuk melakukan pekerjaan konstruksi, lalu dilepas dan dialihkan ke Cordless Grinder untuk pekerjaan pemotongan. Pergantian alat ini ditampilkan secara halus agar narasi tetap berjalan dengan lancar tanpa terlihat terburu-buru, namun tetap memperkuat keunggulan sistem interchangeable battery Bosch.

Dalam proses perancangan gedung ekstensi untuk proyek “*Buzzing the City*”, penulis merancang elemen visual tambahan yang mendukung aksi produk Bosch, khususnya Rotary Hammer, Cordless Grinder, dan Battery Pack, dengan mempertimbangkan fungsi naratif serta integrasi visual dengan lingkungan kota. Desain gedung dibuat dengan pendekatan realistis namun fleksibel secara struktur, agar tetap menyatu dengan gaya arsitektur khas Jakarta.

Gedung ekstensi dirancang dengan dinding berbahan dasar kaca dan keramik, yang disusun di berbagai sisi untuk menciptakan tampilan modern dan elegan. Penggunaan elemen kaca juga ditujukan agar bangunan terlihat menyatu secara visual sekitar lokasi. Hal ini memungkinkan transisi antara lingkungan nyata dan elemen CGI terlihat halus dan natural dalam tampilan akhir. Pada bagian tengah gedung, penulis merancang area khusus yang condong sedikit ke dalam sebagai titik utama aksi produk Rotary Hammer. Di sisi gedung tersebut, penulis juga menambahkan papan LED yang diposisikan sebelum proses pengeboran berlangsung. Papan LED ini terpasang di bagian luar gedung, bersebelahan dengan area yang akan dibor, dan nantinya akan aktif setelah animasi pengeboran selesai. LED ini akan menampilkan Supers dengan tulisan “Kerja presisi, no kompromi, BERES BOSCH” sebagai penegasan pesan utama kampanye. Sementara itu, pada bagian atap gedung ekstensi, penulis menambahkan struktur rangka besi yang dirancang sebagai tempat Cordless Grinder beraksi, dengan memperlihatkan proses pengelasan atau pemotongan besi. Keseluruhan desain ini menggabungkan fungsi, storytelling, dan integrasi visual, agar dapat mendukung narasi iklan secara efektif dan menarik.



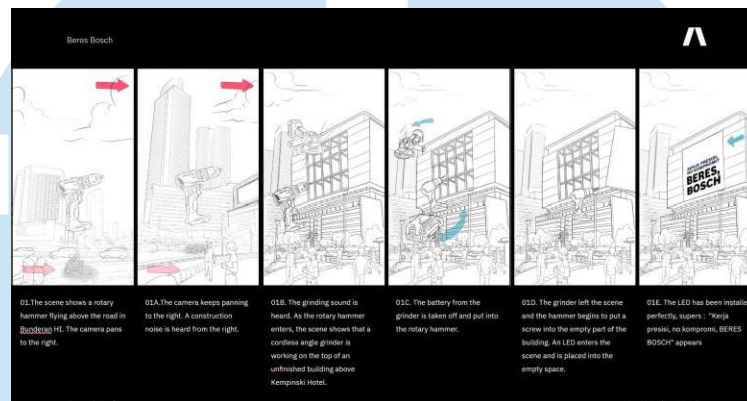
Gambar 3.3 Hasil Storyboard
(Sumber: dokumentasi pribadi)

c. Storyboard Revisi

Setelah *storyboard* awal selesai disusun oleh penulis berdasarkan arahan kreatif dan brief yang diberikan, tahap selanjutnya adalah proses presentasi internal kepada tim Aras Design & Motion, kemudian dilanjutkan dengan presentasi eksternal kepada pihak agency Ceritera dan client Bosch Indonesia. Pada presentasi ini, setiap frame dari *storyboard* dijelaskan secara menyeluruh, mulai dari alur pergerakan kamera, adegan aksi produk, hingga penempatan elemen tambahan seperti gedung ekstensi dan papan LED.

Storyboard awal menampilkan adegan Rotary Hammer dan Grinder yang bekerja di sekitar gedung tambahan yang telah dirancang khusus. Dalam versi ini, struktur besi konstruksi dirancang dan ditempatkan di bagian atap gedung ekstensi, sebagai tempat visualisasi aksi pemotongan oleh Grinder. Namun, saat proses review, pihak client dan agency memberikan masukan untuk melakukan revisi pada elemen tersebut. Masukan tersebut mengarahkan agar struktur besi konstruksi di bagian atas gedung dihilangkan, karena secara visual dianggap mengganggu komposisi bangunan dan tidak menyatu dengan desain arsitektur yang sudah ditentukan. Sebagai gantinya, mereka meminta agar aksi Grinder serta pemanfaatan baterai Bosch tetap ditampilkan, namun dengan memindahkan fokus aktivitas ke bagian tengah gedung ekstensi.

Revisi ini dilakukan agar alur pergerakan alat terlihat lebih natural dan tidak terpecah, serta mendukung momen ketika Rotary Hammer digunakan untuk mengebor area tengah yang telah dirancang sebagai tempat pemasangan LED dengan tulisan "Kerja presisi, no kompromi, BERES BOSCH". Perubahan ini menjadi bagian penting dari penyempurnaan visual storytelling, karena memungkinkan seluruh adegan berpusat pada satu bidang gedung yang sama, membuat transisi antar aksi menjadi lebih efisien dalam satu rangkaian visual.



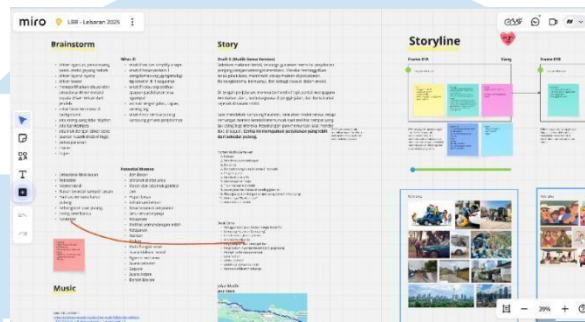
Gambar 3.4 Hasil revisi storyboard
(Sumber: dokumentasi pribadi)

2. Initiative proyek Lebaran (Briefing)

Proyek animasi pendek bertema Lebaran yang berjudul “A Journey Beyond Home” merupakan inisiatif proyek untuk merayakan Hari Raya Idul Fitri 2025 dengan cara menyampaikan kisah sederhana namun penuh makna tentang perjalanan mudik sebuah keluarga. Dalam *briefing* ini, *Creative Director* menyampaikan visi utama proyek yaitu menyajikan cerita mudik sebagai lebih dari sekadar perjalanan fisik, namun juga sebagai perjalanan emosional dan keluarga.

Cerita berfokus pada keluarga Gunawan yang melakukan perjalanan pulang kampung bersama dalam satu mobil, dengan momen-momen kebersamaan dan nostalgia yang ditangkap dalam bentuk foto keluarga di berbagai lokasi, mulai dari kota besar hingga desa halaman mereka. Penekanan dalam *briefing* juga diberikan pada pendekatan visual yang ingin dicapai, yaitu “Time in Strokes”: menggabungkan painterly background yang menyerupai lukisan tangan dengan tokoh bergaya outline bersih. Setiap frame ditujukan untuk membangkitkan rasa hangat dan kenangan, seolah-olah penonton sedang melihat album foto keluarga yang penuh cerita. Semua tim yang terlibat diminta untuk memastikan bahwa setiap bagian produksi mulai dari pose tokoh, background, hingga gerakan kamera

selaras dengan cerita dan menggambarkan makna “pulang” dengan cara yang sederhana, dekat, dan menyentuh. *Briefing* ini menjadi landasan utama bagi tim produksi untuk masuk ke tahap *storyboard*, *layout*, dan animasi, serta memastikan bahwa seluruh elemen visual yang dikembangkan akan merefleksikan nilai kekeluargaan, kebersamaan, dan tradisi Lebaran yang hangat.



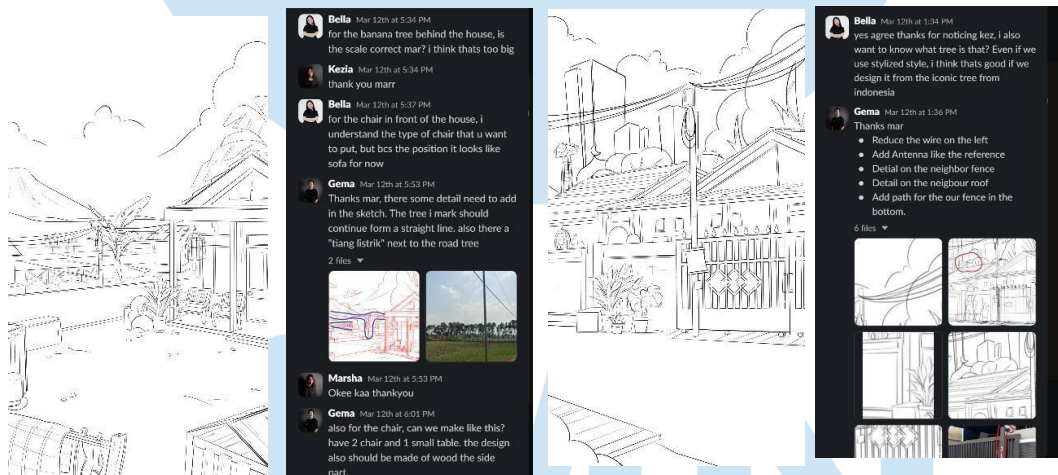
Gambar 3.5 perancangan konsep proyek initiative lebaran
(Sumber: dokumentasi pribadi)

b. *Storyboard*

Setelah tahap *briefing* dan brainstorming storyline ditentukan, proses selanjutnya adalah pembuatan *storyboard* sebagai panduan visual awal dari keseluruhan animasi pendek. Dalam tahapan ini, penulis diberikan tugas untuk mengerjakan empat shot *storyboard* dari total delapan shot yang telah dirancang oleh tim. Penulis berperan dalam menyusun urutan adegan serta menggambarkan background scene yang sesuai dengan alur cerita dan suasana Lebaran. Empat shot yang dikerjakan penulis meliputi berbagai latar visual seperti rumah keluarga di kota (*shot 1*), pemandangan persawahan sepanjang jalur mudik, serta rumah di kampung halaman yang menjadi titik akhir perjalanan. Pada shot pertama, penulis menggambar latar suasana rumah di pinggiran Jakarta, tepatnya di sebuah gang yang cukup padat. Tantangan muncul saat menggambarkan rumah dengan perspektif miring, karena penulis mengakui masih memiliki keterbatasan dalam menggambar perspektif bangunan yang akurat. Proses ini membutuhkan beberapa kali revisi dari *art director* agar hasilnya tidak hanya secara teknis tepat, tetapi juga tetap menyampaikan nuansa khas Indonesia seperti kabel melintang dan detail-detail visual yang terasa lokal.

Beberapa revisi dilakukan untuk memastikan gambar tidak hanya akurat secara teknis, tetapi juga membangun atmosfer yang kuat dalam setiap shot. Revisi ini menjadi kesempatan bagi penulis untuk memperdalam pemahaman tentang komposisi, perspektif, dan pentingnya detail kecil dalam mendukung storytelling visual. Dengan bimbingan *art director* dan kerja sama tim, penulis berhasil meningkatkan kualitas *storyboard* dan memastikan bahwa tiap frame mampu menyampaikan pesan emosional dengan lebih kuat. Tahap ini menjadi pengalaman yang sangat berarti dalam melatih ketelitian serta kepekaan terhadap elemen visual yang memperkuat suasana Lebaran dalam cerita.

Dengan bimbingan dari *art director* dan masukan dari rekan satu tim, penulis dapat memperbaiki kualitas gambar dan memastikan setiap frame memiliki narasi visual yang kuat serta mendukung cerita secara keseluruhan. Pengerjaan *storyboard* ini menjadi salah satu pengalaman penting dalam melatih keterampilan teknis sekaligus mempertajam sensitivitas visual penulis terhadap konteks budaya yang diangkat dalam proyek.



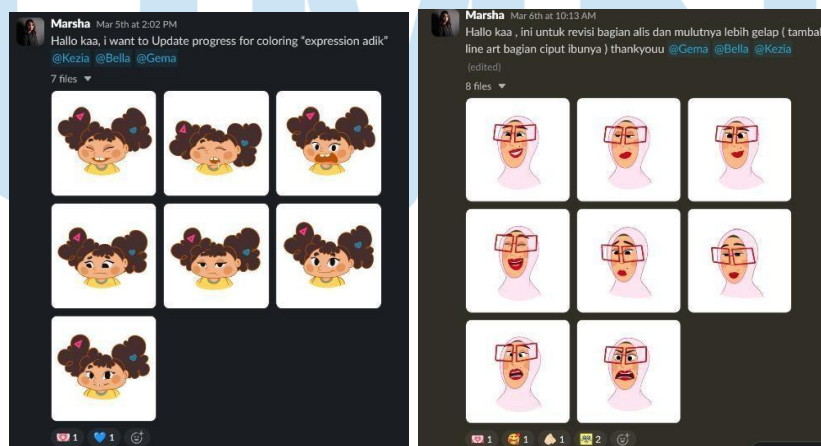
Gambar 3. 6 Storyboard serta revisi dari supervisor
(Sumber: dokumentasi pribadi)

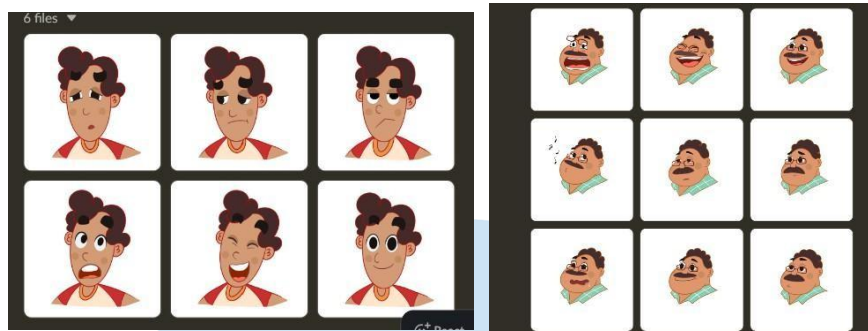
b. *character expressions sheets*

Di sela pengerjaan *storyboard*, penulis juga mendapatkan tugas tambahan untuk mengerjakan tahap *clean-up* dan *coloring* pada *character expression sheets* untuk seluruh tokoh keluarga. Setiap tokoh ayah, ibu, kakak, dan adik memiliki lembar ekspresi tersendiri yang terdiri dari 6 hingga 8 ekspresi wajah yang berbeda. Ekspresi ini mencakup berbagai emosi seperti senang, sedih, terkejut, marah, mengantuk, hingga tertawa, yang nantinya akan digunakan sebagai referensi ekspresi dalam tahap animasi.

Dalam proses ini, penulis bekerja dari sketsa ekspresi tokoh yang sudah disediakan oleh tim desain tokoh. Langkah pertama yang dilakukan adalah *clean-up*, yaitu merapikan garis-garis sketsa agar konsisten dengan gaya *outline* tokoh yang telah ditentukan sebelumnya. Penulis memastikan bahwa bentuk mata, mulut, serta proporsi wajah tidak berubah drastis dari ekspresi satu ke ekspresi lainnya, agar tokoh tetap memiliki identitas visual yang kuat dan tidak kehilangan konsistensinya di berbagai situasi.

Setelah tahap *clean-up* diselesaikan, penulis melanjutkan ke proses *coloring*, menggunakan palet warna tokoh yang telah ditetapkan sebelumnya. Pewarnaan dilakukan dengan cermat, terutama pada bagian mata, rambut, dan elemen kecil lainnya seperti blush, garis alis, dan bayangan wajah. Penulis juga memastikan bahwa ekspresi yang sedang ditampilkan tetap terbaca dengan jelas, meskipun dalam ukuran kecil atau pada *frame* yang singkat. Lembar ekspresi ini nantinya menjadi panduan utama bagi animator dalam menggambarkan perubahan emosi tokoh sepanjang animasi, sehingga sangat penting untuk dikerjakan dengan teliti dan konsisten.





Gambar 3.7 Character Expression sheets keluarga gunawan
(Sumber: dokumentasi pribadi)

b. Icon Profile

Pada bagian akhir dari animasi pendek *A Journey Beyond Home*, terdapat satu adegan yang menampilkan foto keluarga Gunawan seolah-olah diunggah ke media sosial, dengan tampilan mirip platform Facebook tahun 2010. Detail ini bukan hanya sebagai penutup cerita yang relevan dengan latar waktu, tetapi juga menjadi momen ringan yang menyisipkan *easter egg* dari tim produksi Aras Design & Motion. Dalam adegan tersebut, postingan foto keluarga tampak memiliki komentar dari akun-akun media sosial, yang semuanya dinamai sesuai dengan nama kru Aras yang terlibat dalam proyek ini. Untuk mendukung visual tersebut, penulis diberi tanggung jawab oleh *art director* untuk membuat icon profile berupa gambar wajah tiap kru dalam gaya ilustrasi *stylized*.

Penulis mengerjakan gambar profil atau avatar setiap kru dengan memperhatikan gaya *stylized* yang konsisten dengan tone animasi secara keseluruhan. Tantangan dari tugas ini adalah menyesuaikan karakter wajah asli setiap individu ke dalam gaya *2D* yang simpel namun tetap bisa dikenali. Selain itu, penulis juga diminta untuk memberi sentuhan "*vibes* tahun 2010", yang terasa dalam pemilihan outfit, ekspresi, dan pose. Beberapa karakter dibuat memakai baju bermotif warna terang, aksesoris seperti kacamata besar, atau gaya rambut yang sempat menjadi tren di era tersebut. Penulis juga secara kreatif menambahkan pose-posing "alay" yang populer di tahun 2010 yang untuk menghidupkan kembali suasana media sosial khas zaman itu.

Namun, dalam prosesnya, penulis sempat menerima revisi dan masukan dari *director* terkait gaya visual icon yang dibuat. Versi awal ilustrasi wajah yang digambar cenderung terlalu realistik, dengan detail wajah yang tidak sesuai dengan *art style* utama dari proyek animasi. Untuk mengatasi hal ini, *art director* memberikan masukan sekaligus membantu penulis dengan menyediakan *guide sketch* berupa contoh struktur wajah dan proporsi yang sesuai. *Guide sketch* ini sangat membantu penulis dalam menyesuaikan ulang garis wajah, ekspresi, dan bentuk dasar agar seluruh icon memiliki gaya yang konsisten. Melalui proses revisi ini, penulis belajar untuk lebih peka terhadap konsistensi gaya ilustrasi dalam produksi animasi, dan bagaimana setiap elemen visual, sekecil apa pun, tetap harus mendukung keseluruhan tampilan.



Gambar 3.8 Easter egg Icon profile

(Sumber: dokumentasi pribadi)

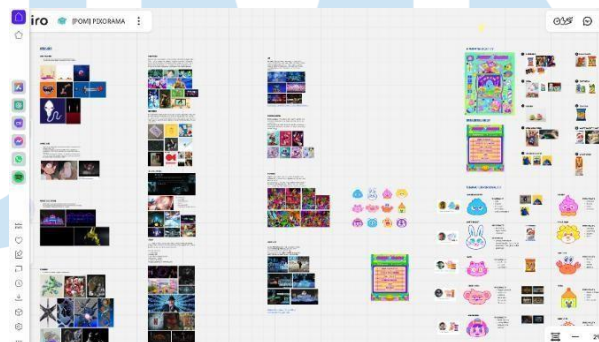
3. Proyek Pixorama (*briefing*)

Proyek *Pixorama* merupakan inisiatif internal dari Aras Design & Motion yang dikembangkan untuk mendukung acara Design, Motion, and Graphic Conference yang diselenggarakan di Malaysia. Pada tahap *briefing*, penulis diberikan tugas oleh *supervisor* untuk melakukan riset terhadap beberapa speaker yang akan tampil dalam acara *Pixorama*. Riset ini mencakup pengumpulan informasi mengenai latar belakang, gaya visual, serta karya-karya yang pernah mereka hasilkan. Hasil riset tersebut digunakan sebagai referensi dalam penyusunan konsep, yang kemudian menjadi acuan dalam proses pengembangan desain karakter parade.

terdapat total 12 speaker yang tampil dalam acara *Pixorama*, termasuk Aras Studio sendiri, dan masing-masing akan direpresentasikan dalam bentuk karakter animasi yang unik. Hal yang menarik dari konsep ini adalah pendekatan visual yang digunakan untuk mendesain setiap karakter, di mana masing-masing terinspirasi dari produk snack ikonik asal Malaysia. Sebagai contoh, Ben Marriott direpresentasikan sebagai karakter Super Ring, Mojoko sebagai Mi-Mi, dan Aras Studio sebagai karakter dari Marukawa Bubble Gum. Selain itu, karakter lain seperti Nyam-Nyam, Shoyou Mi, dan Choki-Choki juga digunakan untuk mewakili speaker lainnya. Seluruh karakter ini ditampilkan dalam parade animasi yang bergerak melewati kota digital imajinatif bernama PIX,

Secara konsep, proyek ini mengusung tema kreatif *Imperfect Parade* sebagai bagian dari *creative treatment*-nya. Tema ini terinspirasi dari filosofi *Happy Accident*, yang merayakan proses kreatif yang spontan, bebas, dan tidak harus sempurna. Parade dalam proyek ini menunjukkan bagaimana setiap karakter terus melanjutkan perayaan meskipun ada kekacauan atau hal-hal yang tidak berjalan sesuai rencana, merepresentasikan semangat kreatif yang positif dan fleksibel. Sementara itu, untuk *artistic treatment*-nya, studio memilih pendekatan bergaya *Pop Rush* yang ditandai dengan penggunaan warna-warna cerah, komposisi ramai, serta elemen visual yang playful seperti emoji, ikon digital, dan tipografi ekspresif.

Dari sisi teknis produksi, seluruh desain karakter dan lingkungan parade dibuat menggunakan gaya ilustrasi *vektor*. Untuk proses animasinya, digunakan metode *rigging*, di mana bagian-bagian tubuh karakter dipisah ke dalam *layer* yang terstruktur agar dapat digerakkan oleh animator.



Gambar 3.9 Proses serta perancangan konsep *pixorama*
(Sumber: dokumentasi pribadi)

b. *character sheets*

Setelah tahap *briefing* dan penyusunan moodboard selesai, penulis diberikan tugas oleh produser dan *supervisor* untuk mengerjakan pembuatan *character sheets* lima karakter yang terinspirasi dari snack ikonik asal Malaysia. Kelima karakter tersebut adalah Shoyou Mi, Choki-Choki, Mi-Mi, Tam-Tam, dan White Rabbit. Setiap karakter dirancang dengan mengacu pada identitas visual snack yang mewakilinya, baik dari segi bentuk, warna, maupun ekspresi khas yang mencerminkan kepribadiannya. Dalam proses ini, penulis membuat tampilan karakter secara lengkap dari berbagai sudut pandang, yaitu tampak depan (*front view*), tiga perempat ($\frac{3}{4}$ *view*), samping (*side view*), dan belakang (*back view*).

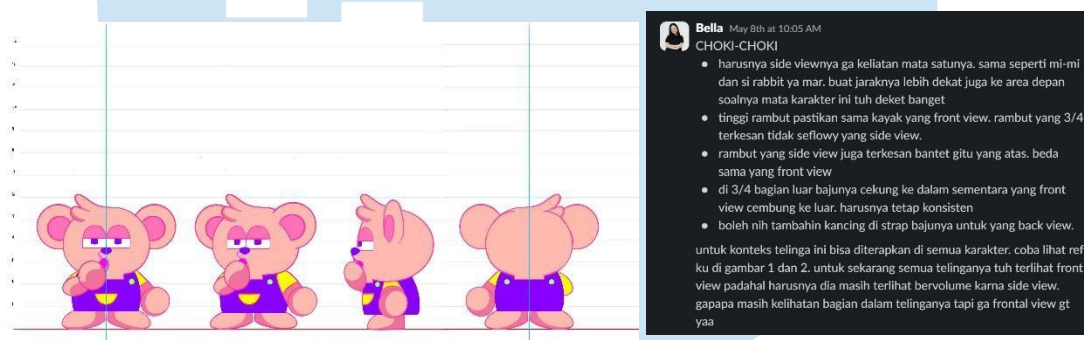
Tujuan dari pembuatan *character sheets* ini adalah untuk memastikan konsistensi desain visual saat karakter nantinya dianimasikan, serta memudahkan proses rigging dan produksi lebih lanjut oleh tim animator. Proses pengerjaan dilakukan secara bertahap, dimulai dari sketsa awal, revisi bentuk dan proporsi, hingga tahap akhir berupa clean-up line dan pewarnaan sesuai panduan visual yang telah ditetapkan sebelumnya.

Dalam proses pengerjaan *character sheets* tersebut, penulis menerima beberapa masukan dan revisi dari *supervisor*, khususnya terkait proporsi tubuh karakter yang dinilai masih kurang tepat dan kurang konsisten. Hal ini terjadi karena penulis memiliki keterbatasan dalam menggambar anatomi hewan, mengingat beberapa karakter snack seperti Mi-Mi dan White Rabbit terinspirasi dari bentuk hewan seperti kelinci dan kucing. Beberapa revisi mencakup penyesuaian bentuk kepala, panjang kaki, serta keseimbangan tubuh agar karakter terlihat lebih proporsional dan sesuai dengan gaya visual yang ditetapkan studio. Melalui bimbingan *supervisor* dan proses revisi berulang, penulis belajar untuk lebih memahami struktur tubuh karakter bergaya stylized, serta meningkatkan ketelitian dalam mempertahankan konsistensi bentuk dari berbagai sudut pandang. Revisi ini menjadi bagian penting dalam proses belajar penulis selama magang.



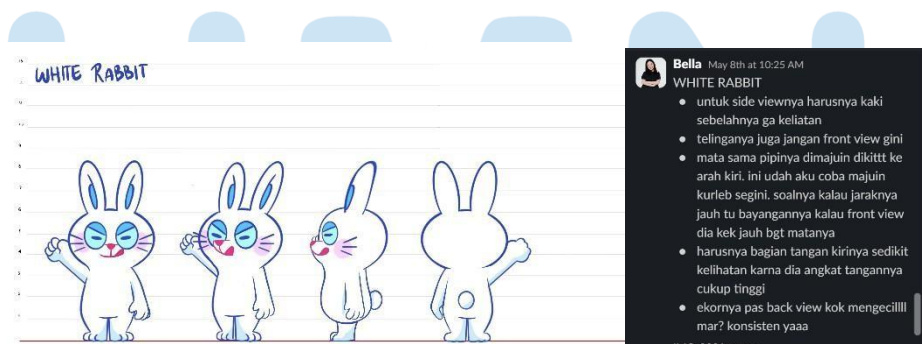
Gambar 3.10 character sheets MI-MI dan revisi dari supervisor

(Sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.11 character sheets Choki-Choki dan revisi dari supervisor

(Sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.12 character sheets White Rabbit dan revisi dari supervisor

(Sumber: dokumentasi pribadi)

c. *storyboarding character dan detailing design background*

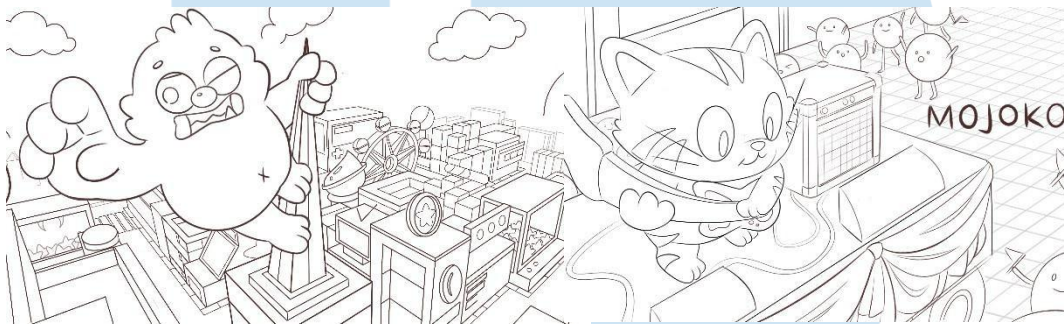
Setelah menyelesaikan *character sheets*, penulis melanjutkan ke tahap pengerjaan *storyboard* dan *detailed background* untuk proyek *Pixorama Opening Titles*. Dalam tahap ini, penulis bertugas untuk merapikan dan memperjelas *storyboard* berdasarkan rough sketch yang telah dibuat sebelumnya oleh tim konsep. Tugas utama penulis adalah melakukan *detailed* tokoh dan latar pada setiap shot, agar visual yang ditampilkan lebih jelas, ekspresif, dan siap dijadikan acuan untuk tahap produksi selanjutnya.

Selain tokoh, penulis juga diberi tugas untuk mendesain background, khususnya elemen-elemen arsitektur kota digital imajinatif bernama PIX yang menjadi latar parade. Gedung-gedung dalam latar ini dirancang dengan mengusung konsep elemen *design* dan *arcade*. Beberapa contoh desain yang penulis kerjakan antara lain adalah gedung bertema *color palette*, gedung berbentuk *path tool*, serta gedung dengan jendela LED yang menyerupai *window task bar*. Selain itu, penulis juga membuat menara yang digambarkan masih dalam proses rendering dan memiliki tampilan *pixelated*. Elemen lain yang dirancang adalah ferris wheel bergaya *arcade*, yang bentuknya terinspirasi dari *color wheel*

Dalam proses pengerjaan *background* ini, penulis menerima masukan langsung dari *supervisor* dan *art director* terkait penggambaran perspektif bangunan dan layout ruang. Beberapa revisi dilakukan karena tampilan gedung dinilai belum sepenuhnya konsisten dari segi sudut pandang, proporsi, serta arah pencahayaan. *Supervisor* memberi saran agar penulis lebih memperhatikan titik hilang (*vanishing point*) dan keseimbangan antara *foreground*, *midground*, dan *background* agar keseluruhan terasa utuh dan logis, meskipun bersifat imajinatif. Tantangan perspektif menjadi salah satu aspek teknis yang paling menantang, namun sekaligus memberikan pembelajaran mendalam dalam proses desain produksi.



*Gambar 3.13 hasil detailing storyboard SH01
(Sumber: dokumentasi pribadi)*



*Gambar 3.14 hasil detailing storyboard SH04 dan storyboard SH13
(Sumber: dokumentasi pribadi)*



*Gambar 3.15 hasil detailing storyboard SH09 dan revisi dari supervisor
(Sumber: dokumentasi pribadi)*

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama magang di Aras Design & Motion, penulis menghadapi beberapa kendala dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja yang profesional. Standar kualitas yang tinggi serta tenggat waktu yang ketat menjadi tantangan tersendiri bagi penulis dalam menyelesaikan tugas dengan optimal. Selain itu, proses adaptasi terhadap sistem kerja dan koordinasi tim juga membutuhkan waktu dan usaha lebih agar pekerjaan dapat berjalan dengan lancar. Berikut adalah beberapa kendala utama yang dihadapi selama magang:

1. Kendala dalam Menyesuaikan Gaya Visual dan Standar Kualitas Studio : Pada masa awal magang di Aras Design & Motion, penulis menghadapi tantangan dalam menyesuaikan diri dengan gaya visual studio serta memenuhi standar kualitas tinggi yang diterapkan. Setiap proyek memiliki ciri khas visual tersendiri, mulai dari pemilihan warna, komposisi, teknik ilustrasi, hingga gaya desain yang harus mengikuti arahan tim kreatif. Penulis sempat mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan arahan tersebut secara tepat, sehingga beberapa tugas seperti *concept art* dan *storyboard* harus melewati berkali-kali revisi sebelum dinyatakan sesuai. Salah satu hambatan yang cukup menonjol adalah menggambar perspektif dan anatomi karakter dengan benar, khususnya saat mengerjakan *character sheets* dan *storyboard*. Kesalahan sering muncul pada proporsi anatomi tubuh, serta perspektif. Selain itu, penulis juga menyadari bahwa dirinya masih kurang teliti terhadap detail-detail kecil, seperti ketebalan garis, serta elemen visual tambahan yang penting untuk menjaga konsistensi gaya visual. Melalui proses bimbingan dari *supervisor* dan *art director*, penulis mulai memahami pentingnya ketelitian dalam setiap detail visual, serta bagaimana elemen kecil dapat memengaruhi keseluruhan kualitas tampilan akhir. Penulis juga belajar memperhatikan konsistensi bentuk, akurasi anatomi, dan perspektif ruang agar setiap visual dapat menyatu. Meskipun prosesnya menantang, pengalaman ini memberikan pembelajaran yang sangat berharga dan mendorong penulis untuk bekerja lebih cermat, teliti, dan profesional di lingkungan kerja industri kreatif.

Kendala Keterbatasan Waktu :

penulis menghadapi tantangan dalam mengelola waktu saat mengerjakan berbagai tugas, terutama dalam proyek dengan tenggat waktu yang ketat. Setiap proyek memiliki standar kualitas yang tinggi, sehingga penulis perlu memastikan bahwa hasil pekerjaan tidak hanya selesai tepat waktu, tetapi juga memenuhi ekspektasi tim kreatif.

Salah satu kesulitan yang dihadapi adalah membagi waktu antara beberapa tugas, seperti pembuatan *storyboard* dan *concept art*, yang semuanya memerlukan detail dan ketelitian. Karena masih dalam tahap belajar, penulis terkadang membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikan suatu tugas dibandingkan dengan anggota tim yang lebih berpengalaman. Hal ini menyebabkan penulis harus bekerja lebih cepat untuk menyesuaikan dengan ritme kerja profesional di studio. Selain itu, banyaknya revisi yang harus dilakukan juga mempengaruhi pengelolaan waktu. Setelah menerima revisi balik dari creative director dan *supervisor*, penulis harus segera melakukan perbaikan tanpa mengganggu jadwal tugas lainnya. Proses ini sering kali menjadi tantangan karena harus menyeimbangkan antara kecepatan pengerjaan dan kualitas hasil yang tetap terjaga

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Selama magang di Aras Design & Motion, penulis menghadapi berbagai kendala dalam menyesuaikan diri dengan standar studio, manajemen waktu, serta efisiensi alur kerja. Tantangan ini berasal dari berbagai faktor dan tidak bisa diatasi secara instan, melainkan membutuhkan usaha, waktu, serta pembelajaran yang berkelanjutan. Untuk mengatasi kendala tersebut, penulis berusaha menemukan solusi terbaik dengan menyesuaikan diri terhadap lingkungan kerja dan meningkatkan keterampilan yang diperlukan

1. Solusi Kendala Alur Kerja

Salah satu kendala utama adalah alur kerja yang belum terstruktur dengan baik dalam manajemen tugas. Dalam beberapa proyek, proses revisi yang

berulang membuat pengerjaan tugas menjadi lebih lama dari yang diharapkan.

Sistem Prioritas Pengerjaan:

- a. Menerapkan pembagian tugas berdasarkan urgensi dan kompleksitas, sehingga dapat menyelesaikan pekerjaan yang lebih kritis terlebih dahulu sebelum beralih ke tugas lainnya.
- b. Komunikasi Lebih Efektif: Menjadwalkan review harian atau mingguan dengan *supervisor* agar setiap tugas mendapatkan masukan lebih awal dan mengurangi jumlah revisi besar di tahap akhir proyek.

2. Solusi Kendala Keterbatasan Waktu

Untuk mengatasi kendala dalam manajemen waktu dan penyelesaian tugas secara efektif, penulis berusaha menyesuaikan ritme kerja dengan standar industri dalam setiap proses kerja. Salah satu tantangan terbesar adalah banyaknya revisi yang harus dilakukan, yang sering kali memperpanjang waktu pengerjaan.

Untuk mengurangi revisi yang berulang, penulis lebih aktif dalam berdiskusi dengan *creative director* dan *supervisor* sebelum memulai tugas, sehingga mendapatkan pemahaman yang lebih jelas mengenai arahan yang diinginkan. Dengan cara ini, proses revisi dapat diminimalisir, dan pekerjaan dapat diselesaikan lebih cepat serta efisien. Selain itu, penulis juga lebih teliti dalam melakukan pengecekan sebelum mengirimkan hasil kerja, guna menghindari kesalahan kecil yang dapat memperlambat proses review.

UMN