

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Mendeskripsikan Selama menjalankan program magang di AYENA STUDIO, penulis diposisikan sebagai *2D generalist*. Penulis berperan untuk mendukung divisi 2D dengan bertanggung jawab pada pembuatan *key pose*, *inbetween*, *coloring*, dan *rendering*. Dikala penulis tidak ada tugas untuk membuat animasi, *supervisor* akan memberikan tugas untuk membuat komik ataupun *artwork*. Berikut ini merupakan kedudukan serta koordinasi yang diterapkan penulis selama menjalankan program magang di AYENA STUDIO dalam divisi 2D.

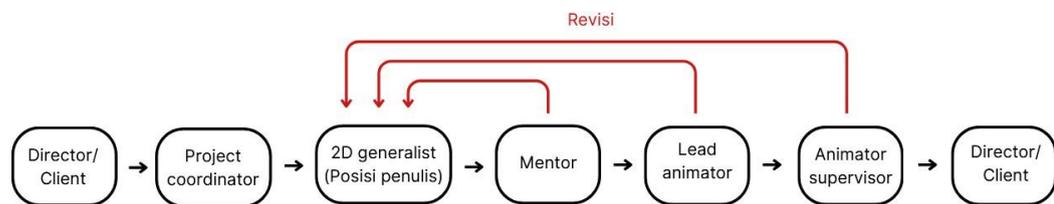
a. Kedudukan

Selama program magang di AYENA STUDIO berlangsung, penulis bertugas sebagai *2D generalist*, dimana penulis bertanggung jawab dalam membantu pembuatan *key pose*, *inbetween*, *coloring*, hingga *rendering* dalam proyek animasi *The Gladiator*, serta membuat komik ataupun *artwork* untuk Super Neli, dan Ronda Man. Selama menjalankan tugas, penulis berada dibawah bimbingan dari Siti Aulia Ramadina sebagai *supervisor* dan *project coordinator*.

b. Koordinasi

Dalam membuat suatu adegan animasi 2D maupun komik, tentunya koordinasi yang baik antara pihak satu dengan yang lainnya sangatlah dibutuhkan demi memperlancar proses pengerjaan. Mulanya, koordinasi dimulai dengan briefing secara tatap muka dan via WhatsApp untuk diberikan arahan dari tugas yang akan diberikan. Selanjutnya, setiap peserta magang diminta untuk membuat akun di situs Kitsu, dimana *project coordinator* akan memberikan tugas pada masing-masing peserta magang. Pekerjaan yang diberikan kepada penulis cukup beragam, mulai dari membuat *key pose*, *inbetween*, *coloring*, *rendering* dan komik atau *artwork*. Setelah penulis menyelesaikan tugas yang diberikan, penulis harus mengunggah hasil dari tugas tersebut ke dalam situs Kitsu yang nantinya akan ditinjau lebih

lanjut oleh *lead animator* maupun *animator supervisor* untuk menentukan apakah hasilnya dapat diterima oleh klien atau masih harus direvisi.



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

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Sebelum masuk kedalam proyek selama program magang di AYENA STUDIO berlangsung, penulis harus melewati masa *training* yang dilakukan selama seminggu terlebih dahulu. Setelah itu, penulis mulai masuk ke dalam proyek dan mendapatkan berbagai tugas yang diberikan oleh *supervisor*, seperti membuat *key pose*, *inbetween*, *coloring*, dan *rendering* animasi *The Gladiator* sebagai proyek utama yang dikerjakan oleh penulis. Adapun beberapa tugas yang diberikan kepada penulis disaat belum ada lagi tugas animasi yang harus dikerjakan, yaitu membuat komik ataupun *artwork* dari Super Neli, dan Ronda Man.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut ini merupakan tugas apa saja yang penulis kerjakan selama menjalankan program magang di AYENA STUDIO.

Tabel 3.2.1 Keterangan tugas

Periode	Proyek	Keterangan
Minggu ke – 1 (3 Februari – 7 Februari 2025)	a. <i>Training</i> .	a. Perkenalan aplikasi Toon Boom dan <i>shortcut tools</i> . b. Membuat <i>breakdown inbetween</i> dari <i>key pose</i> . c. Membuat <i>inbetween</i> .

		<ul style="list-style-type: none"> d. Menerapkan prinsip <i>follow through</i> dan <i>delay</i> ke dalam <i>inbetween</i>. e. <i>Coloring, shading, & highlighting</i>. f. Belajar menggunakan <i>peg & rigging</i>. g. Merender <i>scene</i> dengan menggunakan <i>nodes</i>.
Minggu ke-2 (10 Februari – 15 Februari 2025).	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>The Gladiator</i> b. Komik Super Neli 	<ul style="list-style-type: none"> a. Merevisi <i>key pose scene 23 shot 8, scene 21 shot 6, dan scene 21 shot 11</i> yang sebelumnya sudah dikerjakan oleh karyawan AYENA sebagai latihan. b. Membuat <i>sketch, clean up, color, highlight</i> dan <i>shading</i> untuk komik Super Neli.
Minggu ke – 3 (17 Februari – 22 Februari 2025).	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>The Gladiator.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Finaling</i> komik Super Neli b. Membuat <i>inbetween</i> untuk <i>scene 21 shot 8</i>. c. Membuat <i>inbetween</i> untuk <i>scene 22 shot 7</i>.
Minggu ke – 4 (24 Februari – 28 Februari 2025).	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>The Gladiator.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyelesaikan <i>inbetween</i> untuk <i>scene 22 shot 7</i>.
Minggu ke – 5 (3 Maret – 8 Maret 2025).	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>The Gladiator.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> a. Merevisi <i>inbetween</i> untuk <i>scene 21 shot 8</i>. b. Merevisi <i>inbetween</i> untuk <i>scene 22 shot 7</i>. c. <i>Coloring scene 21 shot 8</i>.
Minggu ke – 6	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>The Gladiator.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Coloring scene 22 shot 7</i>.

(10 Maret – 15 Maret 2025).		
Minggu ke – 7 (17 Maret – 22 Maret 2025).	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>The Gladiator</i>. b. Komik Super Neli. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyelesaikan <i>color</i> dan <i>shading scene 22 shot 7</i>. b. Memberikan <i>highlight scene 22 shot 7</i> c. <i>Rendering scene 21 shot 8</i>, dan <i>scene 22 shot 7</i>. d. Revisi komik Super Neli.
Minggu ke – 8 (24 Maret – 28 Maret 2025).	<ul style="list-style-type: none"> a. Komik Super Neli. b. <i>Artwork</i> Super Neli. 	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Finaling</i> komik Super Neli. b. Membuat <i>sketch, clean up, color</i> dan <i>shading artwork</i> untuk ulang tahun Bandung Super Neli.
Minggu ke – 9 (7 April – 12 April 2025).	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Artwork</i> Super Neli. b. Komik Ronda Man. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Revisi <i>artwork</i> Super Neli. b. Membuat <i>sketch, clean up, color</i>, dan <i>shading</i> komik Ronda Man.
Minggu ke – 10 (14 April – 19 April 2025).	<ul style="list-style-type: none"> a. Komik Ronda Man. b. <i>The Gladiator</i>. c. Komik Super Neli. 	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Finaling</i> komik Ronda man b. <i>Coloring The Gladiator scene 22 shot 35</i>. c. <i>Rendering The Gladiator scene 22 shot 35</i>. d. Membuat <i>lineart</i> komik Super Neli
Minggu ke – 11 (21 April – 26 April 2025).	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>The Gladiator</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Revisi <i>inbetween The Gladiator scene 13 shot 15</i>
Minggu ke – 12 (28 April – 3 Mei 2025).	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>The Gladiator</i>. b. Komik Super Neli. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Melanjutkan revisi <i>The Gladiator scene 13 shot 15</i>. b. <i>Coloring The Gladiator scene 13 shot 2 c</i>

		c. Melanjutkan komik Super Neli.
Minggu ke – 13 (5 Mei – 10 Mei 2025).	a. <i>The Gladiator.</i>	a. <i>Finaling color The Gladiator scene 13 shot 2 c.</i> b. <i>Coloring The Gladiator scene 13 shot 11 a.</i> c. <i>Coloring The Gladiator scene 13 shot 15 a.</i> d. <i>Key pose The Gladiator scene 09 shot 135.</i>
Minggu ke – 14 (12 Mei – 17 Mei 2025).	a. <i>The Gladiator.</i>	a. <i>Key pose The Gladiator scene 09 shot 133.</i> b. <i>Key pose The Gladiator scene 12 shot 13.</i>
Minggu ke – 15 (19 Mei – 24 Mei 2025).	a. <i>The Gladiator.</i> b. Komik Super Neli	a. <i>Finaling key pose The Gladiator scene 12 shot 13.</i> b. <i>Finaling komik Super Neli.</i> c. <i>Key pose scene 09 shot 83.</i>
Minggu ke – 16 (26 Mei – 28 Mei 2025).	a. <i>The Gladiator.</i>	a. <i>Finaling key pose scene 09 shot 83.</i>

Sumber: Dokumentasi Pribadi

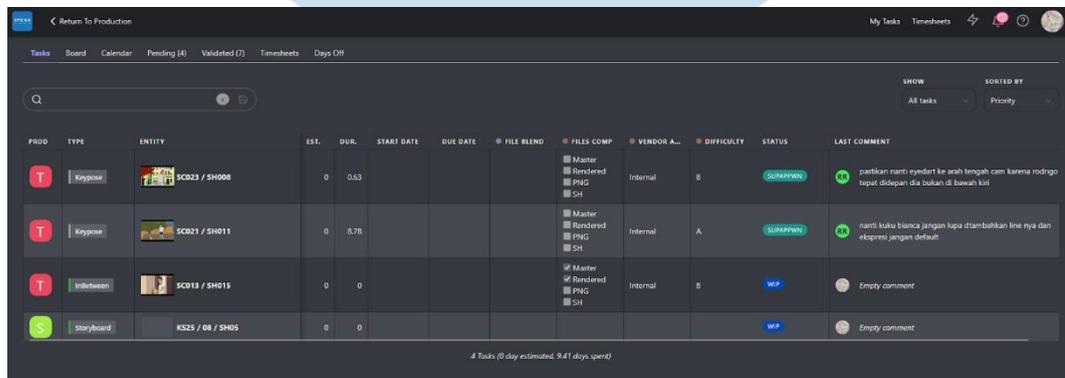
3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama menjalankan program magang dari tanggal 3 Februari hingga 28 Mei 2025, penulis sebagai 2D *generalist* memiliki proyek utama yaitu animasi *The Gladiator*. Animasi tersebut merupakan proyek dari klien yang berada di Rumania. Dalam proyek ini penulis bertanggung jawab untuk membuat *key pose*, *inbetween*, *coloring*, dan *rendering* animasi menggunakan aplikasi *Toon Boom Harmony*.

Adapun proyek sampingan yang dikerjakan oleh penulis, yaitu membuat komik dan artwork dari Ronda Man dan Super Neli yang merupakan Intellectual Property dari AYENA STUDIO. Dalam pembuatan komik ataupun *artwork* ini, tidak ada aturan khusus untuk penggunaan aplikasi, sehingga penulis menggunakan *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator* untuk membuatnya.

1. Animasi *The Gladiator*

Sebelum memasuki proyek animasi *The Gladiator*, penulis diberikan *pitch bible* *The Gladiator* terlebih dahulu oleh Hasna Haifa selaku mentor untuk mempelajari proporsi tubuh dan tampak karakter dari berbagai sisi. Kemudian, penulis diberikan arahan oleh *supervisor* terkait tugas yang akan dikerjakan secara tatap muka maupun melalui pesan di *WhatsApp*. Setelah itu, penulis akan diberikan tugas oleh *supervisor* melalui situs Kitsu. Untuk mendapatkan file dari tugas yang akan dikerjakan, penulis dapat mengambilnya melalui *server* ataupun mengontak karyawan yang memiliki *file* tersebut melalui *WhatsApp*.



PROJ	TYPE	ENTITY	EST.	DUR.	START DATE	DUE DATE	FILE BLEND	FILES COMP	VERDOR A...	DIFFICULTY	STATUS	LAST COMMENT
T	Keypose	SC023 / SH008	0	0.03				Master Rendered PNG SH	Internal	B	SCRAPPIN	patikan nanti eyedart ke arah tengah cam karena rodrgo tepat di depan dia bukan di bawah koi
T	Keypose	SC021 / SH011	0	0.78				Master Rendered PNG SH	Internal	A	SCRAPPIN	nanti kuku bianca jangan lupa tambahkan line nya dan ekspresi jangan default
T	Inbetween	SC013 / SH012	0	0				Master Rendered PNG SH	Internal	B	WIP	Empty comment
S	Storyboard	KS25 / 08 / SH05	0	0							WIP	Empty comment

Gambar 3.2 Tugas *The Gladiator* di Situs Kitsu

Sumber: Dokumentasi pribadi (2025)

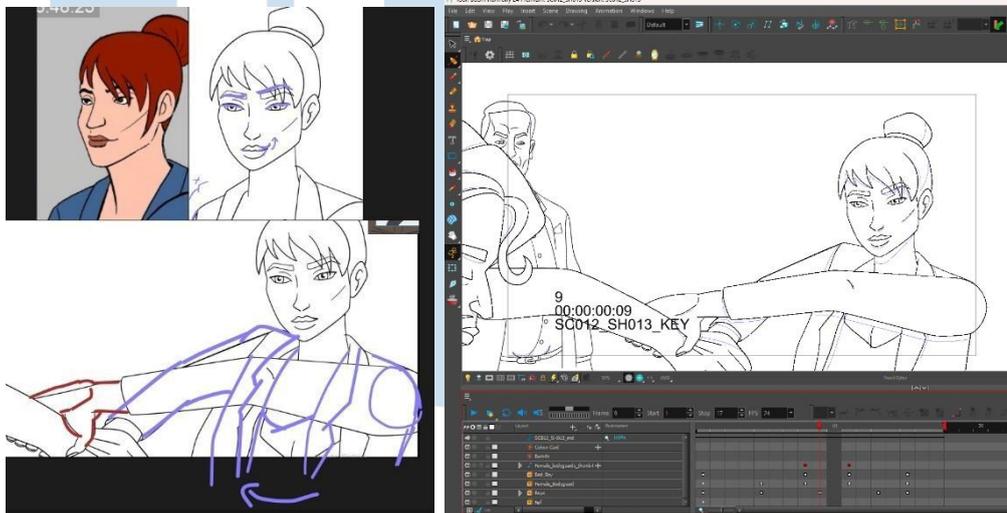
a. *Key pose*

Dalam pembuatan *key pose*, penulis menggambar pada *keyframe-keyframe* tertentu pada *line art layer* yang memiliki pergerakan signifikan dengan menggunakan *storyboard* sebagai acuan. Pembuatan *key pose* ini bertujuan untuk memudahkan pada saat pengerjaan *inbetween*, karena sudah terbantu

dengan adanya beberapa *frame* yang menjadi tanda dimana suatu pergerakan baru dimulai.

Terkadang *tool* seperti *peg* juga digunakan dalam pembuatan *key pose*, alat ini berguna untuk mempermudah dalam mengatur pergerakan beberapa objek pada *layer* yang berbeda dalam satu waktu.

Setelah menyelesaikan pembuatan *key pose*, penulis akan meminta bantuan mentor untuk meninjau kembali, revisi paling umum yang didapatkan dalam pembuatan *key pose* adalah proporsi karakter yang kurang sesuai dengan konsep.



Gambar 3.3 Sebelum & sesudah revisi *key pose* *The Gladiator*

Sumber: Dokumentasi pribadi (2025)

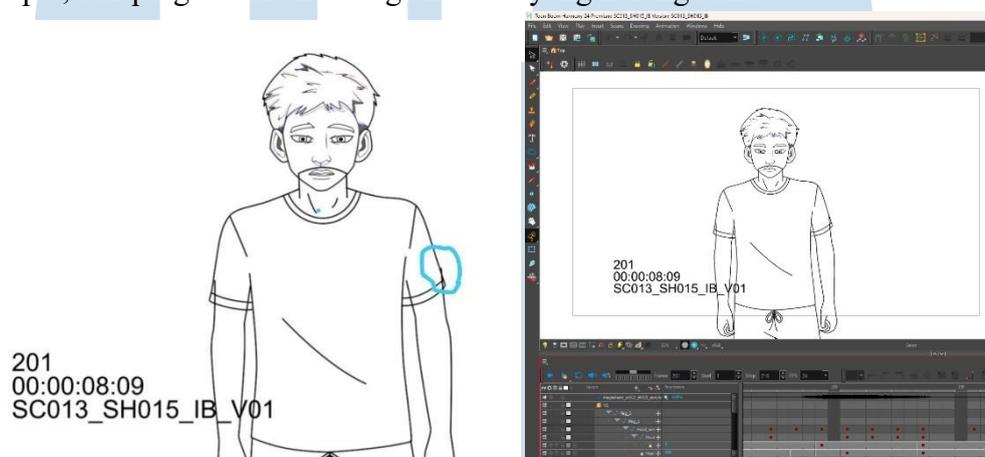
b. Inbetween

Setelah melalui tahap pembuatan *key pose*, penulis akan menambahkan gambar pada *keyframe-keyframe* kosong yang terletak diantara *key pose* pada *line art layer* untuk menghasilkan pergerakan animasi yang terlihat mulus. Namun, apabila terdapat *key pose* yang memiliki jarak cukup jauh, maka untuk mempermudahnya penulis akan membuat *break down* atau *key pose* tambahan di tengah-tengah kedua *key pose* utama untuk mempermudah pembuatan *inbetween*.

Apabila terdapat penggunaan *peg* dalam *key pose* sebelumnya, maka penulis dapat membuat *inbetween* tanpa harus menggambar secara manual pada setiap

framenya, melainkan penulis dapat mengatur pergerakan *peg* dan menambahkan *keyframe*, namun apabila terdapat objek yang memiliki gerakan berbeda dari objek lain dalam *peg* yang sama, maka penulis harus menggambar secara manual pada *drawing layer* dari objek tersebut.

Setelah selesai membuat *inbetween*, penulis kembali meminta mentor untuk melakukan peninjauan ulang, revisi yang biasanya didapatkan selama membuat *inbetween* adalah pergerakan yang masih kaku, pergerakan terlalu cepat, dan pergerakan antar bagian tubuh yang kurang sama.



Gambar 3.4 Sebelum & sesudah revisi *inbetween The Gladiator*.

Sumber: Dokumentasi pribadi (2025)

c. *Coloring*

Pada tahap *coloring*, penulis akan mewarnai dan memberikan *shading* serta *highlight* pada animasi yang telah melalui tahap *inbetween* dengan menggunakan *paint bucket tool*. Hal pertama yang penulis lakukan adalah meng-*import color palette* yang terdapat di *server* ke dalam *file Toon Boom* yang akan diwarnai. Kemudian penulis memasukkan garis yang terdapat pada *lineart layer* ke dalam *color art layer*. Setelah itu, penulis harus memastikan setiap ujung dari *lineart* menyatu agar *paint bucket* dapat bekerja, caranya dengan menyeleksi *lineart* yang akan diwarnai dan menggunakan *shortcut shift + f10* untuk menghapus jarak. Apabila masih tersisa beberapa *lineart* yang terpisah, penulis akan menggambar garis yang menyambungkan keduanya

sembari menekan huruf *c* pada *keyboard*. Setelah dipastikan semua garis menyatu, penulis dapat mewarnai tiap objek menggunakan *paint bucket*.

Setelah selesai mewarnai, penulis akan memberikan *shading* dengan cara memasukkan garis yang terdapat di *lineart layer* ke dalam *overlay layer*. Setelah itu, penulis harus menyatukan setiap ujung dari *lineart* dengan cara yang sama dengan sebelumnya. Kemudian penulis dapat memasukan *shading* pada area yang telah ditentukan menggunakan *paint bucket*.

Tahapan terakhir dalam *coloring* adalah membuat *highlight*. Pada bagian *Node View*, penulis memasukan *nodes* untuk membuat *highlight* yang sebelumnya sudah diberikan oleh mentor, kemudian nodes tersebut disambungkan dengan karakter dan *composite final* dari karakter tersebut, setelah itu penulis dapat mengatur jarak dan tempat dimana *highlight* tersebut akan muncul dengan menggunakan *transform tool* dan dapat mengubah warna *highlight* dengan meng-klik kotak kuning di *nodes Glow* dalam *Nodes highlight*.

Setelah selesai dikerjakan dan diberikan kepada mentor untuk ditinjau ulang, revisi yang paling sering didapatkan pada tahap ini adalah objek kecil yang terlewat untuk diwarnai.



Gambar 3.5 Sebelum & sesudah revisi *coloring The Gladiator*

Sumber: Dokumentasi pribadi (2025)

d. Rendering

Tahapan terakhir yang dikerjakan penulis adalah *render* animasi yang sudah melalui tahap *coloring*. Hal pertama yang dilakukan penulis adalah membuat folder dengan nama sesuai dengan *scene* dan *shot* untuk menyimpan hasil *rendering* di dalam *server* yang sudah disediakan. Dalam folder tersebut, tiap karakternya harus memiliki folder masing-masing yang berisikan 4 folder lagi, yaitu folder *lineart*, *base color*, *shading*, dan *highlight*. Setelah menyiapkan folder-folder tersebut, penulis masuk ke *file Toon Boom* yang akan di *render*. Pada bagian *Node View*, penulis menambahkan *nodes lineart*, *color art*, dan *overlay layer* yang disambungkan pada *composite final* dari karakter, kemudian penulis menambahkan *composite* baru yang disambungkan dengan *nodes lineart* dan *color art*, juga menambahkan *node write* yang disambung dengan ketiga *nodes* yang pertama kali ditambahkan tadi. Pada kotak kuning yang terdapat di *nodes lineart* dan *overlay layer*, penulis harus mencentang opsi *flatten* agar garis yang di *render* tidak tumpang tindih. Setelah itu, penulis mengklik kotak kuning yang terdapat di *nodes write* untuk memberikan nama untuk gambar yang akan di *render* serta memilih lokasi dimana hasil *rendering* akan disimpan, yaitu di folder yang sebelumnya sudah dibuat, tak lupa juga untuk mengubah format gambar menjadi PNG dan *Colours* menjadi *Colour + Alpha*. Untuk *render* bagian *highlight*, penulis menambahkan *node write* yang disambungkan dengan *cutter* dari *nodes highlight*, kemudian mengklik kotak kuning pada *node write* dan melakukan hal yang sama untuk menyimpan hasil *render* seperti sebelumnya. Selanjutnya penulis mengatur *scene* yang akan di *render* menjadi 4K, setelah itu penulis meng-*export scene* tersebut dengan memilih opsi *Export Write Nodes*.

Tahap ini cukup rumit, karena apabila salah menyambungkan *nodes* maka hasilnya tidak akan keluar. Revisi yang paling umum yang didapatkan dari tahap ini adalah kemunculan *lineart* maupun *color* yang tidak konsisten di beberapa *frame*.



Gambar 3.6 Sebelum & sesudah revisi *rendering The Gladiator*.
 Sumber: Dokumentasi pribadi (2025)

2. Komik atau *artwork*

Sama seperti *The Gladiator*, penulis diberikan *pitch bible* terlebih dahulu oleh Muhammad Sabilulhuda selaku mentor cadangan. Setelah itu, penulis akan diberikan tugas oleh *supervisor* melalui situs Kitsu. Kemudian penulis mengerjakan komik ataupun *artwork* tersebut menggunakan *Adobe Photoshop*, dan *Adobe Illustrator*.

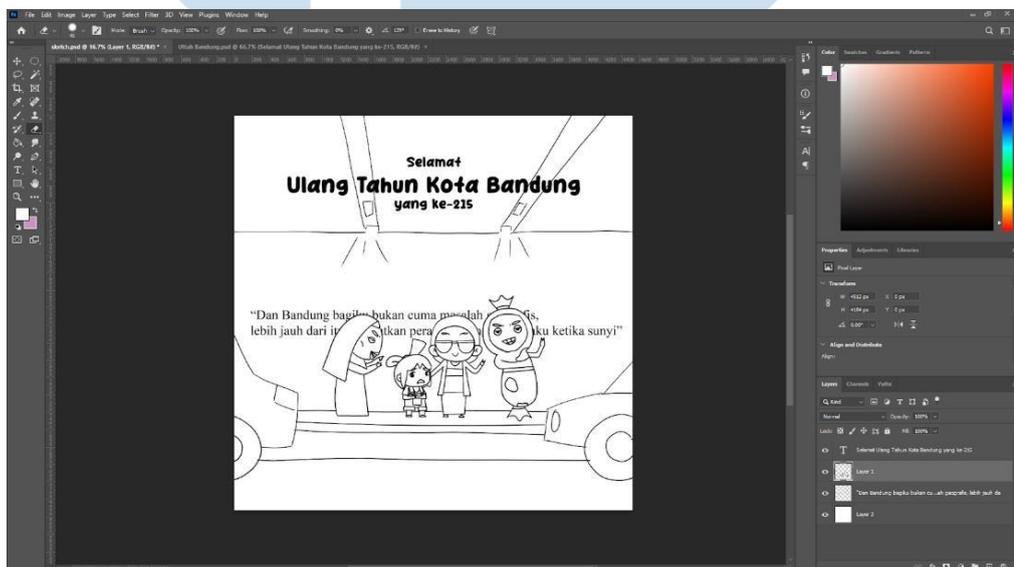
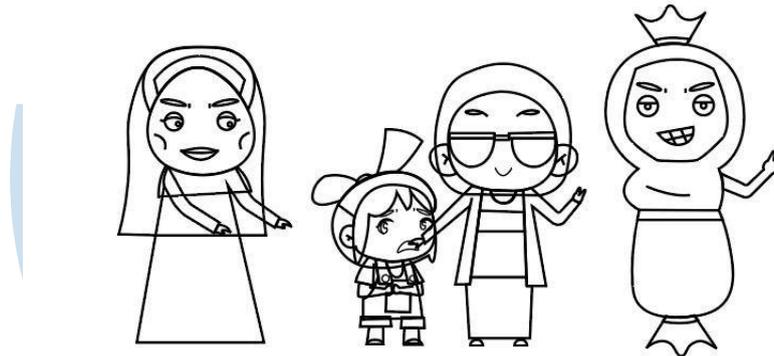
	Storyboard	KS25 / 08 / SH05	WIP
	Storyboard	KS25 / 08 / KS03	OPEN
	Coloring	KS25 / 08 / KS03	TODD
	Coloring	KS25 / 06 / KS01	NN
	Clean-Up	KS25 / 08 / KS03	TODD
	Clean-Up	KS25 / 06 / KS01	NN

Gambar 3.7 Tugas komik Super Neli dan Ronda Man
 Sumber: Dokumentasi pribadi (2025)

a. Sketch

Hal pertama yang dilakukan penulis untuk membuat komik maupun *artwork* adalah dengan membuat sketsa atau gambaran kasar untuk mengatur komposisi gambar seperti apa yang akan ditampilkan dalam setiap panel dengan mengikuti instruksi yang tertera di situs Kitsu. Penulis biasa menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* untuk membuat sketsa komik.

Kemudian, penulis akan memberikan hasil sketsa tersebut kepada mentor untuk dipastikan apakah ada revisi atau bisa lanjut ke tahap berikutnya. Revisi yang paling sering penulis dapatkan dalam pembuatan sketsa adalah bentuk dan proporsi karakter yang kurang sesuai dengan konsep.



Gambar 3.8 Sebelum & sesudah revisi *sketch artwork* Super Neli.

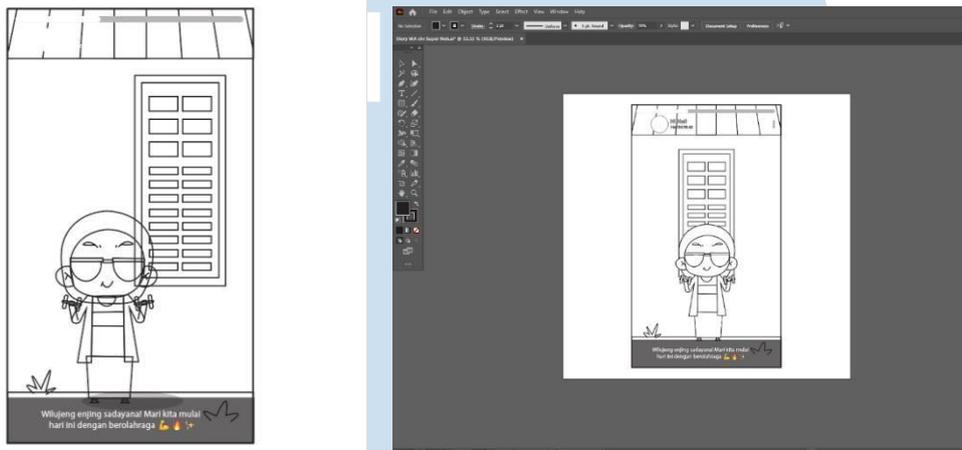
Sumber: Dokumentasi pribadi (2025)

b. Clean Up

Setelah sketsa yang dibuat penulis di *approve* oleh mentor, penulis masuk ke tahap berikutnya, yaitu *clean up* yang bertujuan untuk mengubah sketsa menjadi *line art* yang lebih rapi. Penulis biasa menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*

untuk membuat *clean up* karena terdapat *pen tool* yang dapat mempermudah penulis dalam mengerjakan *clean up*.

Setelah membuat *clean up*, penulis kembali meminta mentor untuk meninjau ulang, revisi paling umum yang didapatkan penulis adalah tata letak objek atau subjek yang kurang tepat.



Gambar 3.9 Sebelum & sesudah revisi *clean up* Komik Super Neli

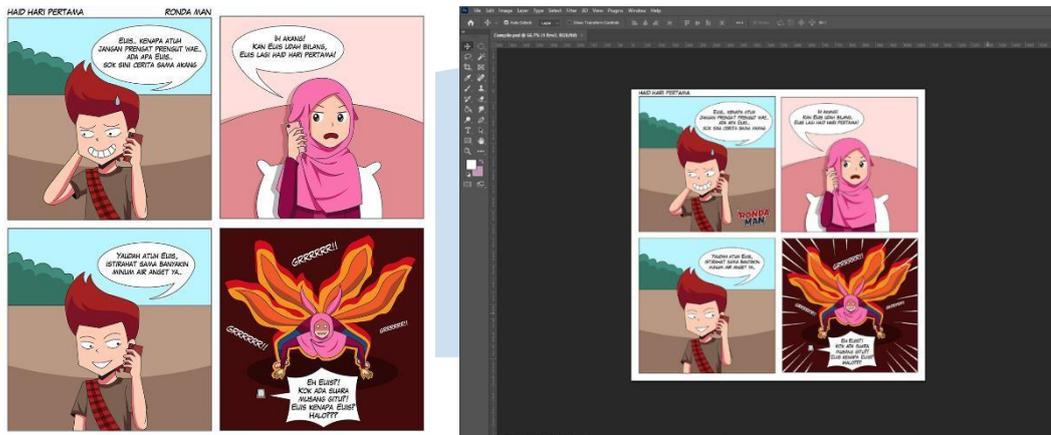
Sumber: Dokumentasi pribadi (2025)

c. Coloring

Tahap terakhir dalam pembuatan komik adalah *coloring* dan memberikan *shading* juga *highlight*. Dalam aplikasi *Adobe Illustrator*, biasanya penulis memberikan *base color* pada *layer* yang sama dengan *clean up*. Kemudian, di atas *layer* tersebut penulis menambahkan *layer* khusus untuk *shading* yang hanya berisi warna abu-abu di setiap letak *shading* yang kemudian *Blending Mode* dari *layer* tersebut penulis ubah dari *Normal* menjadi *Multiply*. Sama seperti sebelumnya, untuk membuat *highlight* juga penulis memberikan satu *layer* tambahan yang berisi warna putih yang terletak di titik-titik dimana *highlight* itu berada.

Setelah *Coloring*, *shading* dan *highlight* selesai, penulis kemudian menyusun panel-panel tersebut dalam *Adobe Photoshop*.

Revisi yang cukup sering terjadi adalah warna dari objek atau subjek yang terlalu mirip dengan *background*.



Gambar 3.10 Sebelum & sesudah revisi *coloring* Komik Ronda Man
 Sumber: Dokumentasi pribadi (2025)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalankan program magang di AYENA STUDIO, penulis mengalami beberapa kendala, seperti:

1. Manajemen waktu

Meskipun *supervisor* tidak memberikan spesifikasi tenggat waktu pengumpulan tugas, *supervisor* selalu meminta *update* progres setiap harinya. Hal ini membuat penulis merasakan tekanan, apalagi jika penulis sedang mendapatkan tugas yang berat dan butuh waktu yang lama bagi penulis untuk dapat menyelesaikannya, sehingga penulis kesulitan untuk mengatur waktu secara efektif.

2. Kendala komunikasi

Penulis terkadang merasa tidak enak untuk menanyakan kepada mentor terkait hal yang sebenarnya kurang dipahami, sehingga penulis cenderung berdiam ataupun berusaha mencari tahu sendiri, yang mana hal itu menguras waktu.

3. Kesulitan beradaptasi dengan gaya visual

Penulis belum memiliki pengalaman membuat animasi 2D dengan gaya visual yang cukup kompleks. Saat memasuki proyek *The Gladiator*, penulis cukup kesulitan untuk mengikuti gaya visualnya.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut adalah analisis dan solusi atas kendala yang ditemukan oleh penulis selama menjalankan program magang:

1. Jam kerja tambahan.

Mengabari *supervisor* untuk mengerjakan tugas diluar jam kerja dan di Hari Sabtu. Hal ini dilakukan untuk memperbanyak progres apabila tugas yang dikerjakan penulis dirasa berat.

2. Bagian dari proses belajar.

Sebagai pekerja magang, penulis berusaha untuk mengubah perspektif soal bertanya dimana program magang menjadi tempat dimana penulis dapat menambah ilmu pengetahuan baru, sehingga sudah menjadi hak penulis untuk mendapatkan informasi dengan bertanya sebagai kesempatan untuk berkembang.

3. Belajar Mandiri.

Melalui *pitch bible* terkait proyek yang sedang dikerjakan, penulis berusaha untuk mempelajari detail-detail dari gaya visual tersebut, dan mencoba untuk latihan dengan meniru dari animasi yang sudah ada menggunakan gaya visual yang digunakan

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA