

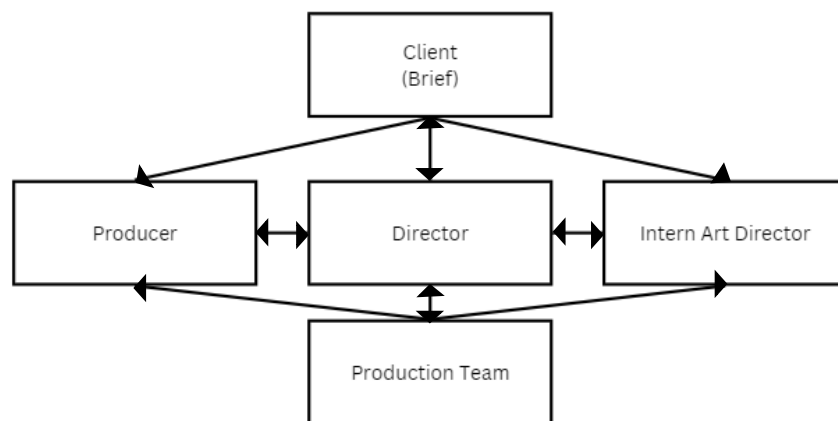
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama magang di Kolam Susu Studio, penulis mengemban posisi sebagai *Intern Art director*, yang mengharuskan penulis menangani satu hingga dua proyek secara bersamaan. Tugas utama penulis adalah mengarahkan proyek dari segi cerita, seni, hingga musik, meskipun arahan ini dapat disesuaikan sewaktu-waktu sesuai kebutuhan. Selain itu, penulis juga berkontribusi dalam produksi *storyboard* dan animasi 2D saat tidak sedang memegang proyek direksi

Sebagai seorang *intern* dengan posisi unik, penulis tetap mendapatkan bimbingan mengenai metode direksi proyek yang diterapkan di Kolam Susu Studio. Studio ini menangani proyek dari berbagai medium, dan penugasan direktur ditentukan berdasarkan kecocokan portofolio dengan medium yang dibutuhkan. Spesialisasi direksi utama penulis adalah mengarahkan produksi animasi 2D, termasuk pembuatan *bumper*, *opening series*, dan iklan animasi 2D.



Gambar 3.1. bagan alur kerja.
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

Dalam peran ini, penulis mengarahkan proyek berdasarkan *brief* yang diberikan oleh *main Director* dan *Producer*. Beliau akan menentukan apa yang perlu penulis sediakan dan apa yang disediakan oleh klien. Proses penulis dimulai dengan *brainstorming* dari *brief* yang ada, kemudian membuat *working deck*, *moodboard*, dan sketsa awal. Setelah itu, penulis mengasistensikan hasilnya langsung kepada *main director* atau *producer* untuk memastikan visi proyek telah sesuai, sekaligus memberikan perkiraan *budget* dan linimasa yang dibutuhkan klien/

Apabila *working deck* yang penulis buat disetujui, dan para *producer* telah menentukan estimasi biaya dan linimasa, dokumen tersebut akan diserahkan ke klien untuk persetujuan. Setelah kesepakatan tercapai, penulis dan *producer* membuat *brief deck* dan merekrut talenta yang diperlukan, seperti *storyboard artist*, *animator*, hingga *compositor*.

Komunikasi internal di Kolam Susu Studio menggunakan aplikasi *Slack*, dengan sistem *channels* dan *threads*. Setiap proyek memiliki channel khusus, dan setiap tugas dibuat dalam thread-nya sendiri. Sistem ini memastikan setiap diskusi dan draf terorganisir dengan baik, sehingga setiap anggota tim dapat dengan mudah mengakses informasi dan berpartisipasi dalam diskusi.

Setelah satu proyek selesai, penulis akan kembali ditugaskan ke proyek lain yang membutuhkan direksi atau tenaga produksi, memastikan alur kerja tetap berjalan dan semua anggota tim produktif. Di Kolam Susu Studio, terdapat juga aktivitas menarik bernama *Chimpy-Chimpy*, di mana para *intern* dapat mengadakan forum atau diskusi dengan topik yang mereka pilih. Kegiatan ini menjadi sarana untuk saling mengenal dan mendalami topik-topik yang diminati.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama Penulis terlibat dalam berbagai tugas selama masa kerja magang, yang dikelompokkan berdasarkan proyek-proyek tertentu. Fokus utama penugasan adalah pada proyek berbasis animasi untuk kebutuhan video komersial, dengan

mayoritas pekerjaan berpusat pada fase praproduksi hingga produksi. Rincian lengkap mengenai proyek dan tugas yang telah diselesaikan oleh penulis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1 (14 Juli – 18 Juli 2025)	<i>Music Video</i> “Menarilah dengan Jiwamu”	Melakukan <i>Kick-Off</i> Magang dan pengenalan ke Studio Kolam Susu.
2.	2 (21 Juli – 25 juli 2025)	oleh Isyana	Melakukan eksplorasi konsep karakter dan warna <i>environment</i> .
3.	3 (28 Juli – 01 Agustus 2025)	Saraswati	Melakukan <i>Clean up thumbnails</i> panel-panel MV Isyana yang berjudul "Menarilah dengan Jiwamu"
4.	4 (04 Agustus – 08 Agustus 2025)	<i>Music Video</i> “Menarilah dengan Jiwamu” oleh Isyana Saraswati dan “CTRL+Z” oleh Superpixel	Penulis bertanggung jawab melakukan <i>Quality Check (QC)</i> pada <i>line art</i> MV "Menarilah dengan Jiwamu" dan memulai penyusunan <i>storyboard</i> <i>opening</i> “CTRL+Z” oleh Superpixel dari <i>thumbnail</i> yang ada.
5.	5 (11 Agustus – 15 Agustus 2025)	“CTRL+Z” oleh Superpixel	Penulis bertanggung jawab atas penyelesaian <i>Animatic Opening</i> “CTRL+Z” oleh Superpixel dan memulai tahap pengarahan (direksi) visualisasi <i>background</i> yang diperlukan.
6.	6. (18 Agustus – 22 Agustus 2025)	Sei'indonesia x Slank	Pengerjaan animasi <i>keyframe</i> “Sei'indonesia x Slank” untuk <i>shot c4-5</i>
7.	7 (25 Agustus – 29 Agustus 2025)	“CTRL+Z” oleh Superpixel	Melanjutkan pengerjaan <i>colour</i> animasi <i>frame by frame</i> untuk <i>opening</i> “CTRL+Z” oleh Superpixel

8.	8 (01 September – 05 September 2025)	“CTRL+Z” oleh Superpixel dan ”Hompimplay” oleh the Parlor.	Penulis turut membantu direksi <i>motion graphic</i> dan proses <i>compositing</i> bersama compositor untuk opening <i>Superpixel Touch</i> . Setelah itu, penulis memulai tahap <i>brainstorming</i> dan pencarian referensi <i>visual</i> untuk proyek <i>bumper</i> ”Hompimplay” oleh the Parlor.
9.	9 (08 September – 12 September 2025)	”Hompimplay” oleh the Parlor.	Penulis menggarap produksi <i>bumper</i> untuk ”Hompimplay” oleh The Parlor, di mana penulis menyusun <i>rough layout storyboard</i> dan melakukan riset visual untuk menentukan arah desain yang tepat.
10.	10 (15 September – 19 September 2025)	“CTRL+Z” oleh Superpixel	Mengerjakan “CTRL+Z” oleh Superpixel <i>episode</i> 4 Babak pertama
11.	11 (22 September – 26 September 2025)	Iklan animasi <i>brand</i> Sasa “Whole Fried Chicken”	Penulis mengikuti sesi <i>briefing</i> terkait proses pengerjaan proyek Iklan animasi <i>brand</i> Sasa “Whole Fried Chicken”. <i>Briefing</i> ini mencakup pembagian kerja dan penentuan <i>pipeline</i>
12.	12 (29 September – 03 Oktober 2025)		Pengerjaan <i>Thumbnail Storyboard</i> Iklan animasi <i>brand</i> Sasa “Whole Fried Chicken”.
13.	13 (06 Oktober – 10 Oktober 2025)		
14.	14 (13 Oktober – 17 Oktober 2025)		Pengerjaan <i>Animatics</i> Iklan animasi <i>brand</i> Sasa “Whole Fried Chicken”.

15.	15 (20 Oktober – 24 Oktober 2025)	Iklan Animasi <i>brand</i> Finna Foods “Menu	Membuat <i>layout 3D environment</i> iklan animasi <i>brand</i> Finna Foods “Menu Natal”
16.	16 (27 Oktober – 31 Oktober 2025)	Natal”	Mengerjakan <i>animatics</i> iklan animasi <i>brand</i> Finna Foods “Menu Natal”
17.	17 (03 November – 07 November 2025)		
18.	18 (10 November – 14 November 2025)		

3.2.1 Uraian Kerja Magang

Selama kegiatan magang sebagai *Art director*, penulis mendapatkan penugasan yang luas dalam berbagai tahapan produksi animasi. Penugasan awal berfokus pada tahap praproduksi, meliputi eksplorasi konsep, penyusunan *storyboard* dan *animatic*, serta pengarahan visual (direksi background). Selain itu, penulis memegang tanggung jawab kunci dalam kontrol kualitas (*Quality Check*) pada aset visual dari tim *talent*, memastikan standar kualitas tetap terjaga dalam pengerjaan proyek music video dan serial animasi.

1. *Music Video* “Menarilah dengan Jiwamu” oleh Isyana Sarasvati

Isyana Sarasvati adalah musisi dan penyanyi-penulis lagu terkemuka Indonesia yang dikenal dengan keahliannya di *genre pop* progresif hingga opera. Setelah menempuh pendidikan musik di Singapura dan Inggris, Isyana kini berkarya di bawah naungan Redrose Records, label independen yang ia dirikan sendiri.

Langkah ini menunjukkan dedikasinya untuk memiliki kontrol penuh atas proses kreatifnya,



Gambar 3.2. Logo Redrose Records
Sumber: <https://share.google/images/daW0ZVoeOMTTkcYyS> (2025).

a. Tahap Briefing dan Pencarian Referensi

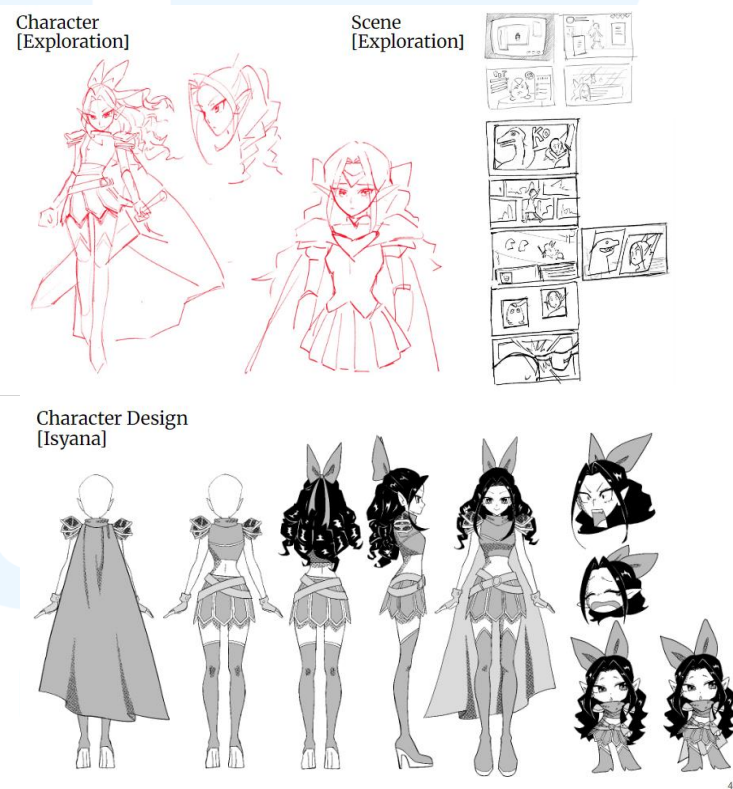
Redrose Records memberikan briefing mengenai produksi *music video* (MV) untuk lagu terbaru Isyana Sarasvati, berjudul "Menarilah dengan Jiwamu". MV berdurasi lima menit ini dijadwalkan rilis di YouTube dan berfungsi sebagai pelengkap naratif dari album seri Isyana x Eklektiko. Album tersebut memiliki elemen cerita fantasi yang berpusat pada Isyana dan makhluk kecil bernama Mamiu. Pihak Redrose Records secara spesifik meminta gaya komik dan fantasi untuk MV ini. Menanggapi *brief* tersebut, penulis bersama tim praproduksi segera melakukan *brainstorming*. Diputuskan bahwa MV akan mengadopsi gaya visual komik Jepang era 90-an untuk mengimbangi nuansa lagu yang *city pop* dan *upbeat*. Dari sesi *brainstorming* tersebut, tim berhasil mengumpulkan referensi visual bergaya *manga* 90'an yang mengimbangi *vibes city pop* tersebut.



Gambar 3.3 Moodboard "Menarilah dengan Jiwamu"
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

b. Tahap Pra-produksi (Direksi Art & Desain Karakter)

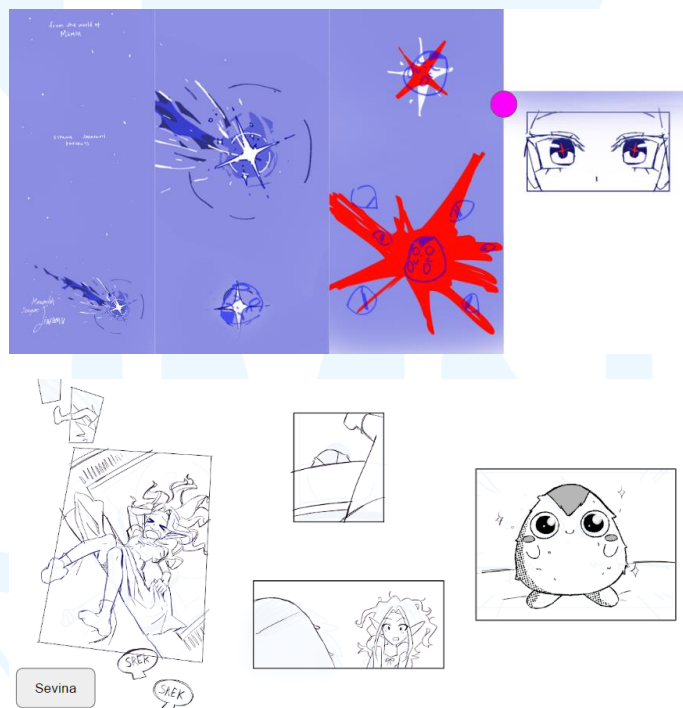
Pada proses selanjutnya, penulis melanjutkan dengan pembagian tugas dalam tim praproduksi. Dalam struktur tim, penulis secara spesifik ditugaskan untuk menangani direksi art, sementara Kak Nabila Larasati bertindak sebagai sutradara (*director*) secara keseluruhan. Begitu Redrose Records menyetujui gaya visual yang diusulkan melalui dokumen referensi, penulis segera memulai fase desain karakter yang diperlukan untuk tahap produksi. *Character sheet* yang dibuat menggunakan perangkat lunak Clip Studio Paint EX ini kemudian diserahkan kepada klien (Redrose Records) untuk mendapatkan persetujuan akhir sebelum memasuki fase produksi utama.



Gambar 3.4 Eksplorasi Desain Karakter Isyana
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

c. Tahap Storyboard dan *Clean-Up* Sketsa

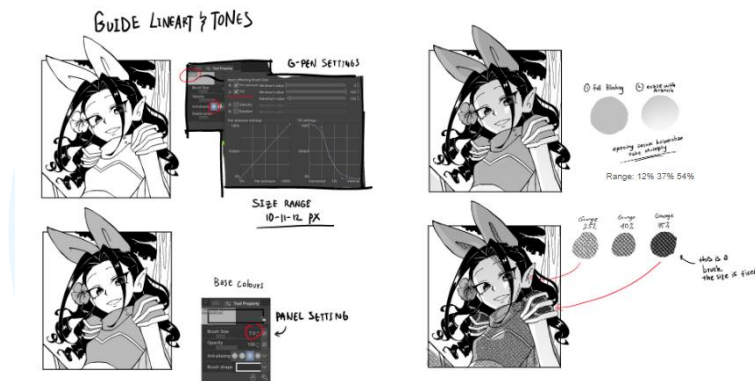
Setelah fase desain karakter selesai, penulis dan sutradara (*director*) berkolaborasi dalam pembuatan *storyboard*. Berbeda dari MV animasi pada umumnya yang berfokus pada *shots*, *storyboard* ini dirancang dalam format menyerupai *webtoon* yang memanjang ke bawah, di mana pembagian kerjanya dilakukan per panel. Keputusan ini diambil untuk memberikan kebebasan yang lebih besar kepada *motion artist* dalam menentukan kemunculan dan pergerakan panel. Selain menyusun *storyboard*, penulis juga membantu sutradara dalam membersihkan sketsa (*clean up*) layout panel-panel tersebut, guna memastikan *line art artist* dapat bekerja dengan lebih mudah dan akurat.



Gambar 3.5 *Clean-up Sketch*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

Setelah seluruh panel selesai di-clean up, penulis melanjutkan dengan membantu sesi *briefing* untuk para *talent line artist*. Setelah *line art* mulai dikerjakan, penulis bertanggung jawab penuh untuk melakukan

kontrol kualitas (*Quality Check*) pada hasilnya. Proses QC ini sangat krusial untuk memastikan bahwa setiap karakter tetap 'on model' dan keseluruhan *line art* telah sesuai dengan arahan visual (direksi) yang telah ditetapkan sebelumnya.



Gambar 3.6 Line-art Guide
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

Fase penugasan penulis untuk proyek MV "Menarilah dengan Jiwamu" berakhir setelah menyelesaikan kontrol kualitas (*Quality Check*) pada hasil *line art*. Selanjutnya, penulis dipindahkan untuk mengerjakan proyek lain, menandai dimulainya serangkaian tanggung jawab baru.

2. Opening Series "CTRL+Z" oleh Superpixel

Pada proyek kali ini, Superpixel Studio berkolaborasi dengan Studio Kolam Susu untuk membantu memproduksi serial animasi empat bagian berjudul "CTRL + Z". Seri ini, dengan durasi setiap episode sekitar 3–4 menit, ditujukan untuk *TOUCH Community Services* (touch.org.sg), sebuah organisasi nirlaba Singapura yang fokus pada layanan masyarakat. Tujuan utama dari seri ini adalah mengedukasi anak-anak usia 5–9 tahun mengenai kesadaran siber (*cyber awareness*) dan keamanan *online* dengan cara yang menyenangkan, menarik, dan sesuai usia. Konsep cerita berpusat pada karakter utama bernama Zara yang memecahkan misteri atau masalah siber melalui dialog yang mendalam. Dengan gaya yang edukatif, menyenangkan, dan dialog-driven, seri ini berfungsi sebagai materi kunci

untuk kegiatan penjangkauan komunitas (*community outreach*) dalam mengedukasi anak-anak tentang keselamatan digital.

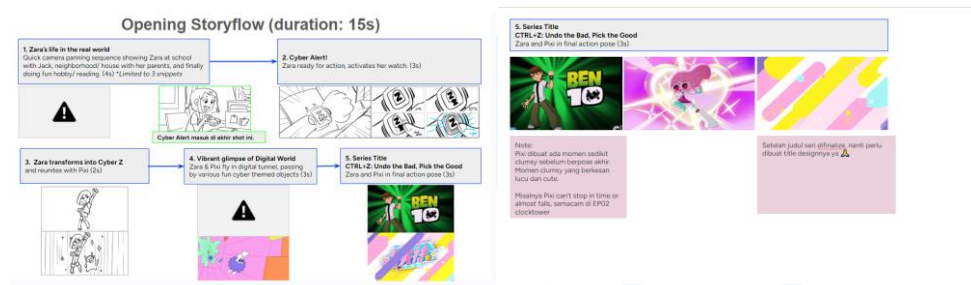
SuperPixel

Gambar 3.7 Logo Superpixel

Sumber: <https://share.google/images/SuSXVcq4qOKYWd1gk> (2025).

a. Tahap Briefing dan *Thumbnails*

Dalam proyek ini, penulis diberi tanggung jawab sebagai direktur (director) untuk memproduksi bagian *opening* dari serial "CTRL + Z". *Opening* ini dirancang seperti *opening* animasi pada umumnya, berdurasi tepat satu menit, dan akan melengkapi setiap *episode*. Untuk memandu proses kreatif, Superpixel menyediakan *brief* yang berisi rangkaian *beats* dan referensi visual yang diinginkan. Berdasarkan *brief* tersebut, penulis memulai tahap pembuatan *thumbnails* kasaran (*rough thumbnails*) dan menyerahkannya kepada Kak Tsalitsa Kamila selaku *supervisor* penanggung jawab seri secara garis besar, untuk mendapatkan persetujuan awal.



Gambar 3.8 Brief Deck Opening "Ctrl + Z" by Superpixel

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

b. Tahap Pra-produksi: Pembuatan *Animatics*

Setelah *thumbnails* disetujui, penulis segera melanjutkan ke tahap pembuatan *animatics* untuk dikirimkan kepada Superpixel. *Animatics* ini diproduksi menggunakan perangkat lunak Clip Studio Paint EX. Dalam pembuatannya, penulis secara cermat mengikuti beats yang telah ditentukan dalam brief dari Superpixel, sekaligus memastikan bahwa setiap gerakan dan desain karakter terlihat jelas. Hal ini dilakukan untuk menjamin klien dapat memahami alur waktu (*timing*) dan konsep visual dari opening secara keseluruhan.



Gambar 3.9 Animatics stills

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

c. Tahap Produksi: Direksi *Background* dan Animasi *Frame by Frame*

Setelah Superpixel menyatakan persetujuan terhadap pergerakan dalam *animatics*, penulis segera membuat *deck* presentasi dan memimpin sesi *briefing* untuk talent yang akan mengerjakan *background art*. Dalam sesi ini, Kak Karen Yunika, selaku produser, turut serta membantu dalam pengaturan jadwal dan alokasi anggaran (*budgeting*). Selagi *talent* mulai memproduksi *background*, penulis secara paralel memulai pekerjaan pada animasi *frame by frame* yang dibutuhkan untuk *opening*, serta menyiapkan aset *motion* yang akan diteruskan kepada *motion artist* di tahap berikutnya.

b. Tahap Praproduksi (*Thumbnails* dan *Animatics*)

Penulis bekerja di bawah arahan supervisor Kak Alif Jannata, yang memberikan feedback dan memvalidasi referensi mana yang selaras dengan *brief* yang diberikan. Setelah arahan disetujui, penulis melanjutkan dengan membuat *thumbnails* kasar yang kemudian dikembangkan menjadi *animatics*. Sayangnya, setelah *animatics* ini tengah diproduksi dan disajikan, proyek bumper "Hompimplay" oleh The Parlor dibatalkan (*scrapped*), sehingga proses penugasan penulis pada proyek ini pun berakhir. Dari keputusan ini, sangat disayangkan bahwa karya penulis hanya akan di-*archive*, namun hal ini tetap akan menjadi portfolio studio dan penulis



-Gambar 3.14 *Thumbnails* Kasar Bumper Hompimplay

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

3.2.2 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani program magang di Kolam Susu Studio, penulis memperoleh banyak pembelajaran dan pengalaman berharga. Namun, terdapat beberapa kendala dan tantangan utama yang dihadapi penulis, antara lain:

1. Fleksibilitas *Pipeline* Produksi yang Tinggi

Karena Kolam Susu Studio menangani proyek dengan medium dan variasi yang berbeda-beda (pada kasus ini, MV, iklan 2D *frame by frame*, dan *bumper*), penulis mendapati bahwa alur kerja (*pipeline*) yang tetap sulit diterapkan. *Pipeline* produksi cenderung berubah dan harus disesuaikan untuk setiap proyek, menuntut adaptasi cepat terhadap metode kerja yang baru.

2. Ketidakselarasan Visi Artistik (*Art Direction*)

Penulis sempat menghadapi tantangan dalam menyelaraskan visi sebagai *Art director* dengan visi dari sutradara (*Director*) utama pada proyek yang sama. Perbedaan interpretasi artistik ini memerlukan komunikasi dan revisi yang lebih intensif untuk mencapai kesepakatan visual akhir.

3. Manajemen Waktu yang Kompleks

Penulis menghadapi tantangan dalam manajemen waktu (*time management*) karena memiliki kesibukan di luar jam magang, seperti penyusunan laporan magang dan persiapan tugas akhir (TA). Hal ini menuntut penulis untuk mengatur waktu secara efektif agar tanggung jawab magang dan kesibukan akademis dapat diselesaikan dengan baik.

3.2.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Penulis mengambil beberapa langkah strategis untuk mengatasi kendala yang ditemukan selama proses magang:

1. Mengusulkan dan Mengintegrasikan *Pipeline* Efektif

Menanggapi kurangnya *pipeline* yang tetap dan keterbatasan pengetahuan tim Kolam Susu pada *software* tertentu, penulis secara proaktif mendiskusikan dan menyarankan *pipeline* yang dianggap efektif. Penulis juga berbagi keahlian dalam

penggunaan perangkat lunak Blender, yang kemudian diimplementasikan dalam proyek seperti iklan Finna Foods, guna meningkatkan efisiensi alur kerja 3D *layout*.

2. Meningkatkan Komunikasi Visi Artistik

Untuk mengatasi ketidakselarasan visi, penulis mengadopsi pendekatan komunikasi yang intensif dan proaktif dengan sutradara. Penulis memastikan untuk selalu mengkomunikasikan secara jelas mengenai visi artistik yang diinterpretasikan, dan secara rutin bertanya serta meminta konfirmasi untuk menjamin bahwa setiap langkah kreatif tetap selaras dengan tujuan utama sutradara dan klien

3. Optimalisasi Manajemen Waktu

Dalam menghadapi beban kerja ganda, penulis menerapkan strategi alokasi waktu yang ketat. Penulis mengalokasikan waktu persiapan Tugas Akhir (TA) pada satu hari spesifik per minggu dan memanfaatkan waktu luang di kantor untuk mengerjakan laporan magang, sehingga tanggung jawab magang tetap menjadi prioritas tanpa mengorbankan kesiapan akademis.

