

## BAB III

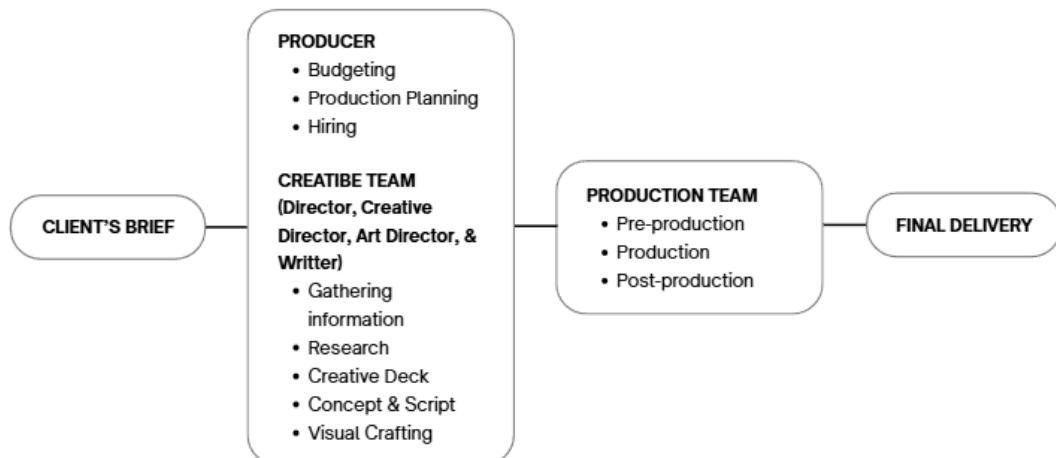
### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Di dalam Studio Munē, penulis menempati posisi sebagai *2D Asset Artist* di bawah *departemen Art and Animation* selama masa magang tahun 2025, dengan tanggung jawab utama sebagai *Visual Development Artist* sekaligus *2D Asset*. Dalam peran sebagai *Visual Development Artist*, penulis bertugas mengembangkan konsep visual, menciptakan desain karakter, latar, dan elemen pendukung lainnya sesuai kebutuhan proyek. Sementara sebagai *2D Asset*, penulis berperan mengubah naskah dan konsep visual menjadi gambar yang ekspresif, mengikuti arahan dari tim kreatif dan supervisor agar hasil akhir tetap konsisten dengan visi produksi studio.

Tahapan dari alur kerja di Studio Munē diawali dengan penerimaan *client brief*. Setelah itu, *Production Manager* bertugas menyusun anggaran, menentukan *timeline* produksi, serta melakukan rekrutmen tambahan apabila dibutuhkan. Selanjutnya, *Production Manager* berkoordinasi dengan *Production Coordinator*, yang berperan mendistribusikan tugas kepada tim kreatif sesuai jadwal dan memastikan setiap tahap berjalan sesuai rencana. *Production Coordinator* juga memiliki tanggung jawab berupa memberikan laporan perkembangan proyek kepada pihak manajemen.

Di sisi kreatif, *Creative Director* bersama *Creative Assistant* melakukan riset dan memberikan supervisi terhadap seluruh tahapan produksi, termasuk hasil kerja para *2D Artist* dan peserta magang. Selama proses penggerjaan, para *2D Artist* secara rutin berdiskusi dengan *Creative Director* dan *Creative Assistant* untuk mendapatkan umpan balik terkait karya yang sedang dikembangkan. Setelah menerima masukan, revisi dilakukan hingga hasil akhir memenuhi standar kualitas yang ditetapkan studio. Pada tahap akhir, *Production Coordinator* mengirimkan hasil final tersebut kepada klien.



*Gambar 3.1 Alur produksi PT. Mune Kreasi Purnama Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)*

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Kontribusi penulis sebagai *2D asset* dan *visual development artist* untuk Studio Munē. Pekerjaan penulis di *visual development*, ditugaskan untuk mengerjakan visual yang telah disetujui setelah melalui tahap preproduksi. Dari tugas tersebut kemudian menghasilkan ilustrasi visual yang telah disetujui. Sedangkan tugas yang diberikan sebagai *2D asset* seperti, pembuatan asset – asset yang diperlukan di dalam produksi. Pada masa program di magang, penulis berkesempatan untuk terjun langsung dalam pembuatan proyek serial animasi OFL, Summarecon Discovery dan mengajar digital art untuk sekolah dasar di MNS. Di dalam laporan magang ini, penulis akan lebih memfokuskan kepada peran penulis sebagai *visual development*.

#### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis berperan terutama dalam proyek serial animasi OFL, dengan fokus pada pembuatan keperluan asset untuk karakter dan background. Dalam proyek ini, Studio Munē berfungsi sebagai *studio outsource* yang mengerjakan proyek berdasarkan komisi dari pihak eksternal. Selain terlibat dalam proyek OFL, penulis

juga berkontribusi dalam pembuatan asset di proyek Summarecon discovery dan mengajar digital art, yang meliputi pembuatan *asset* dan mengajar seputar digital art untuk anak sekolah dasar mulai dari kelas 1, 2, dan 3 di MNS dari studio.

*Tabel 2.2 Keterangan tugas*

Periode	Proyek	Keterangan
02/10/2025 –22/10/2025	Trio Petualang	Mengerjakan asset - asset yang dibutuhkan dan menggambar background mulai dari sketsa final, <i>cleanup</i> , dan <i>coloring</i> .
10/10/2025	Mengajar di MNS	Mengajar digital painting untuk anak kelas 1, 2 dan 3 SD.
17/10/2025	Mengajar di MNS	Mengajar digital painting untuk anak kelas 1, 2 dan 3 SD.
22/10/2025 – 31/10/2025	Summarecon	Mengerjakan asset - asset yang dibutuhkan mulai dari sketsa final, dan <i>cleanup</i> .
25/10/2025	Arket	Membantu marketing studio mune.
31/10/2025	Mengajar di MNS	Mengajar digital painting untuk anak kelas 1, 2 dan 3 SD.
07/11/2015	Press Print Party	Studi banding bersama studio mune.
11/11/2025	Mengajar di Stella Maris	Mengajar digital painting untuk anak kelas 1, 2 dan 3 SMP.
27/10/2025 – 25/12/2025	Trio Petualang	Mengerjakan asset – asset dan menggambar background mulai dari sketsa final, <i>cleanup</i> , dan <i>coloring</i> .

### **3.2.2 Uraian Kerja Magang**

Peranan *Visual Development Artist*, penulis menerima tugas dari kreatif produser berdasarkan kebutuhan dari klien. Selanjutnya, sistem kreatif memberikan arahan yang lebih detail melalui deck berisi deskripsi, referensi, dan *moodboard*. Setelah mempelajari materi tersebut, penulis mulai membuat beberapa sketsa konsep menggunakan Clip Studio Paint. Sketsa yang telah dibuat kemudian mendapat masukan dari director dan asisten tim kreatif, selain itu penulis juga melakukan revisi sesuai melalui arahan yang diberikan.

Dalam peran sebagai *2D Animator Asset*, penulis menerima naskah, deskripsi aksi, karakter, serta *storyboard* sebagai panduan kerja. Proses animasi dimulai dengan pembuatan sketsa final menggunakan Clip Studio Paint. Setiap tahap produksi animasi dikonsultasikan kepada *Creative Director* dan *Creative Assistant*, kemudian dilakukan penyesuaian atau revisi berdasarkan masukan yang diberikan untuk mencapai hasil yang sesuai dengan standar studio.

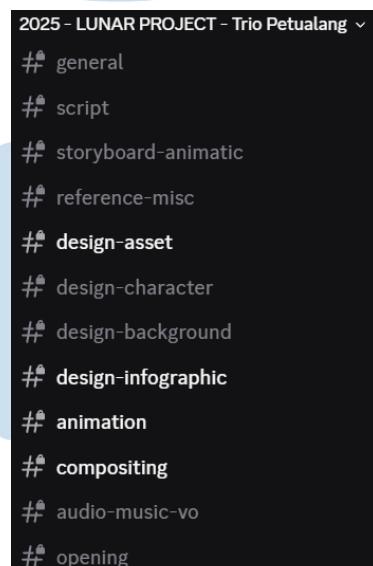
#### **a. Proyek Serial Animasi “OFL”**

Proyek OFL merupakan serial animasi berdurasi 6 menit per episodenya yang sedang berjalan (*on-going*). Oleh karena itu projek ini bersifat NDA (*Non-Disclosure Agreement*). Pada periode awal proyek, penulis sudah merupakan tahap produksi. Penulis mendapat kesempatan untuk membuat beberapa desain asset, dan beberapa asset yang diperlukan dengan ketentuan yang sudah di setujui oleh tim kreatif, maka dari itu penulis membuat berbagai macam *asset* dan juga bertugas untuk membuat background.

Tim kreatif membuat naskah dan *Storyboard*, yang kemudian disesuaikan oleh produser tim kreatif agar senyamakan dengan tujuan dan keperluan produksi sebelum memulai pembagian tugas dilakukan. Selanjutnya, asisten tim kreatif bersama *Creative Producer* menyiapkan segala jenis hal yang dibutuhkan melalui referensi desain untuk setiap elemen yang akan dibuat. Setelah itu, keduanya mengadakan *briefing*

proyek per episode dan memilah berdasarkan shot yang dapat di *reuse* ataupun harus dibuat dari awal berdasarkan *storyboard* dan *deck* yang telah disusun. Berdasarkan arahan dari Creative Director dan Creative Assistant, penulis mulai melakukan sketsa final dari storyboard untuk menyamakan *style* menggunakan Clip Studio Paint. Dalam pembuatan beberapa *asset*, penulis menggunakan referensi melalui internet dan juga referensi yang telah di berikan oleh tim sebagai panduan.

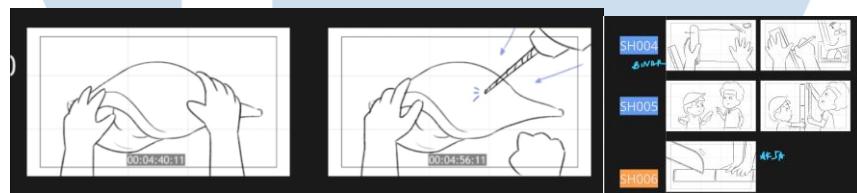
Pada setiap tahap penggerjaan mulai dari sketsa, *line art*, hingga *coloring*, penulis memberikan setiap progres ke kanal Discord Studio Munē sesuai jenis pekerjaan. Direktor tim kreatif dan asisten tim kreatif kemudian mengutarakan pandangan atau pendapat di setiap tahapannya, dan penulis melanjukan untuk merevisi sesuai dengan arahan yang diterima. Kemudian setelah semuanya telah disetujui, file PSD dikirimkan kepada asisten tim kreatif melalui Google Drive untuk kemudian di animasikan oleh tim animasi menggunakan moho dan AE.



Gambar 3.2 Kanal Di Discord OFL Studio Munē melalui Sumber: dari Dokumentasi Pribadi (2025)

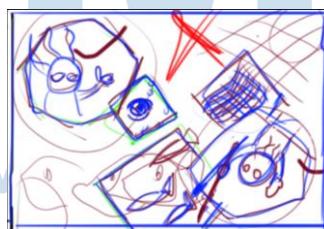
#### b. Pembuatan asset

Beberapa karya yang telah dikerjakan yaitu pembuatan *asset* tangan dan *property*, asset infografik, *asset background* karakter, serta pembuatan *asset* karakter. Dalam mengerjakan proyek OFL, Studio Munē membuat video animasi motion grafik sederhana untuk serial animasi berdurasi 6 menit per episodenya. Pada proses awal, seluruh anggota tim kreatif melakukan brainstorming dan berdiskusi. Proses brainstorming dilakukan melalui situs Miro dengan melakukan kompilasi ide utama dan juga referensi-referensi visual. Setelah tahapan pra produksi selesai, kemudian *storyboard* akan dipilih bedasarkan kebutuhan asset berupa pembuatan asset tangan dan properti, asset infografik, background karakter dan *asset – asset* untuk karakternya.



Gambar 3.3 proses pembuatan asset tangan dan property karakter Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Pada bagian ini penulis mendapatkan tugas untuk menggambar *asset* yang sudah tersedia di dalam *Storyboard*. *Asset* yang dibutuhkan dalam proyek yang dikerjakan Sebagian besar adalah properti atau alat yang digunakan untuk karakter di dalam scene beserta tangan para karakter yang harus dibuat ulang untuk kebutuhan di shot tersebut.



Gambar 3.4 proses pembuatan asset infografik Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Dalam hal ini terdapat scene berupa informasi yang dibuat kedalam bentuk visual. Penulis membuatkan visualisasi dari sketsa konsep yang dikirimkan oleh assisten tim kreatif untuk kemudian difinalisasi.



Gambar 3.5 proses pembuatan asset background karakter Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

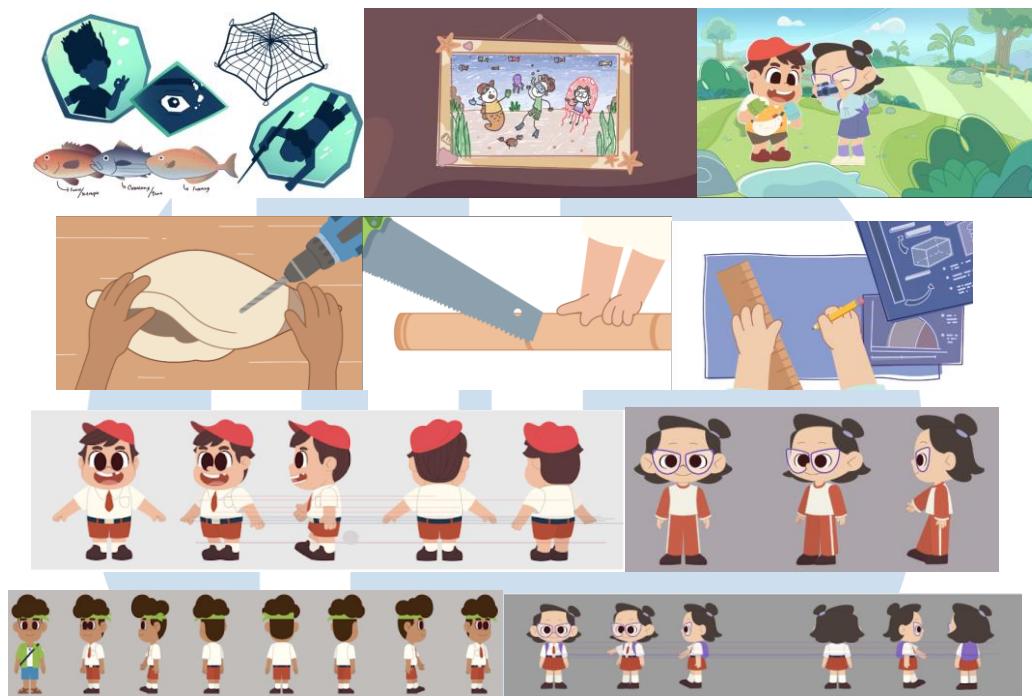
Beberapa background penulis buat dari hasil *Storyboard* yang telah ada, dibantu dengan mengasistensi pekerjaan secara bertahap kepada direktor dan asisten director dalam kanal discord.



Gambar 3.6 proses pembuatan asset karakter Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Dari beberapa tim *asset*, penulis diberikan tanggung jawab untuk membuat beberapa seragam untuk tiga karakter utama dalam series yang sedang dikerjakan.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



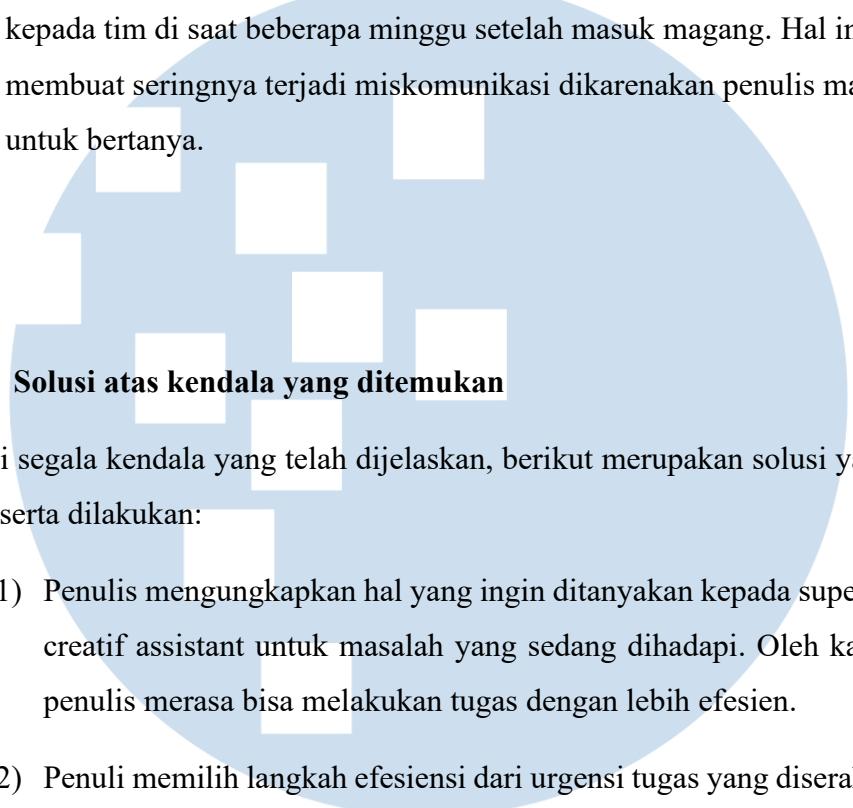
*Gambar 3.7 Tahap Finalisasi Asset Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)*

Setelah proses asistensi sketsa kasar disetujui oleh director dan assisten kreatif. Penulis lalu melanjutkannya sampai *coloring* yang kemudian akan masuk ketahap finalisasi, sebelum akhirnya diserahkan ke tim animasi menggunakan MoHo dan AE untuk digerakkan.

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dalam masa program magang di Studio Munē, ditemukan beberapa kendala teknis dan non-teknis sebagai berikut:

- 1) Pada periode awal magang, proyek sedang berjalan. Penulis berusaha sebaik mungkin mengikuti *workflow* yang ada dan beradaptasi dengan lingkungan kerja secepat mungkin.
- 2) Penulis menghadapi beberapa masalah pada saat-saat mengerjakan tugas yang terkadang memiliki bobot kesulitan yang besar dengan waktu yang singkat. Hal ini berakibat pada mengalami kewalahan.

- 
- 3) Membutuhkan waktu untuk beradaptasi dalam hal pekerjaan dan interaksi kepada tim di saat beberapa minggu setelah masuk magang. Hal ini membuat seringnya terjadi miskomunikasi dikarenakan penulis malu untuk bertanya.

#### **3.2.4 Solusi atas kendala yang ditemukan**

Melalui segala kendala yang telah dijelaskan, berikut merupakan solusi yang telah dilihat serta dilakukan:

- 1) Penulis mengungkapkan hal yang ingin ditanyakan kepada supervisi dan creative assistant untuk masalah yang sedang dihadapi. Oleh karena itu, penulis merasa bisa melakukan tugas dengan lebih efisien.
- 2) Penulis memilih langkah efisiensi dari urgensi tugas yang diserahkan dan memprioritaskan dari tugas yang termudah hingga tersulit.
- 3) Penulis mencoba untuk beradaptasi dan mengikuti budaya yang sudah ada didalam Studio Munē. Sehingga, penulis mampu untuk membangun hubungan yang baik di dalam tim.

