

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

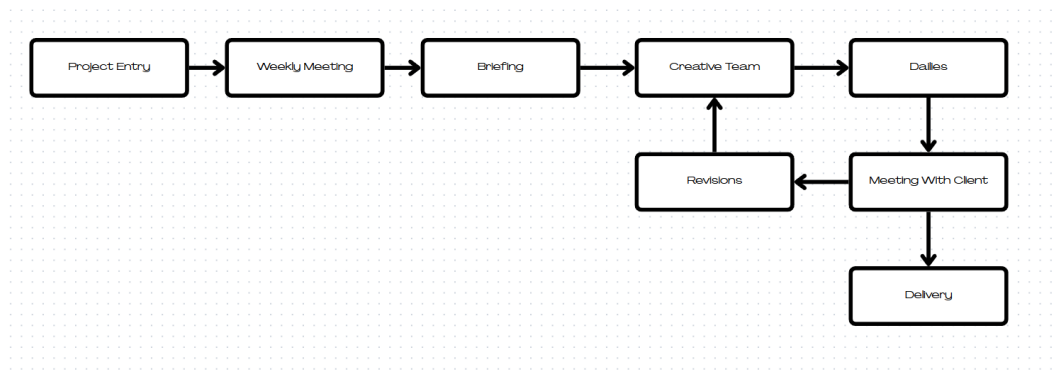
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis secara formal menempati posisi *intern 3D Motion Designer* dalam Aras Design & Motion. Namun selama menjalankan program magang, penulis mendapatkan beberapa posisi lainnya sesuai dengan permintaan penulis, seperti posisi Art Director dan Lookdev Artist. Hal tersebut menetapkan penulis di dalam tim kreatif terutama di tim 3D, dan penulis di bawah pengawasan Gema Rafi Anwari selaku supervisor selama masa program kerja magang.

Koordinasi di Aras Design & Motion berada di bawah pengawasan *Production Team*. Mereka memastikan setiap tim berkolaborasi secara efisien untuk memenuhi tenggat waktu yang telah ditetapkan. Prosesnya dimulai dengan masuknya sebuah proyek, yang kemudian dibahas dalam *Weekly Meeting* setiap hari Senin. Pada pertemuan ini, CEO, *Creative Director*, dan *Production Team* akan berdiskusi mendalam tentang proyek tersebut. Hasil diskusi ini lalu dirumuskan menjadi sebuah *brief* yang diteruskan kepada *Art Director* dan *Creative Team*, termasuk penulis.

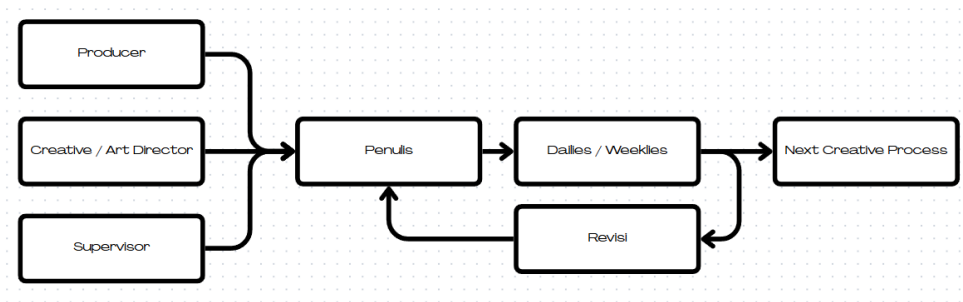
Brief yang diberikan berisi rincian proyek dan batas waktu yang jelas. Hal tersebut menjadi panduan bagi *Creative Team* untuk mengelola waktu dan merancang strategi kerja, memastikan hasil akhir proyek maksimal dan sesuai dengan standar studio. Setelah *brief* ditelaah, *Creative Team* akan memulai pengerjaan proyek yang mencakup pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Keterlibatan *2D Team* maupun *3D Team* disesuaikan dengan kebutuhan proyek. Selama proses pengerjaan, Aras Design & Motion mengadakan *dailies*, sebuah rapat harian di akhir hari. Rapat ini menjadi ruang diskusi bagi setiap anggota tim untuk menyampaikan *update* tugas, memberikan kritik, saran, atau keluhan. Selain itu, *Production Team* juga meminta *update* harian melalui aplikasi komunikasi

kantor, Slack, pada jam yang telah ditentukan. Pengerjaan proyek akan terus diawasi oleh Production Team hingga tahap akhir *Delivery*.



Gambar 3.1. Alur koordinasi di Aras Design & Motion
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Alur kerja penulis sebagai *intern* dimulai dengan penerimaan *brief* proyek yang diberikan langsung oleh *producer*, *creative / art director*, atau *supervisor*. Setelah menerima arahan, penulis akan memulai pengerjaan tugasnya. Selama proses ini, penulis akan secara berkala meminta pendapat dan melakukan *update* terhadap siapapun yang memberikan tugas. Lalu setiap *dailies* penulis akan mempresentasikan progres pekerjaan, menerima masukan, dan berdiskusi dengan tim. Jika pekerjaan memerlukan revisi, penulis akan kembali berkoordinasi dengan pihak yang memberikan *brief* untuk mendapatkan persetujuan. Setelah revisi selesai dan pekerjaan disetujui, hasilnya akan digunakan untuk melanjutkan tahap produksi berikutnya. Dengan alur kerja ini, penulis dapat memastikan bahwa setiap tugas yang diberikan dikerjakan dengan standar yang tinggi dan sesuai dengan kebutuhan proyek.



Gambar 3.2. Alur bekerja penulis di Aras Design & Motion
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama durasi program kerja magang, penulis berpartisipasi dalam berbagai macam proyek dengan *job-role* yang bervariasi. Selain mengerjakan pekerjaan animasi dan *motion* 3D, penulis juga melakukan pekerjaan dalam bidang *Look Development*, *2D Motion*, *3D Modelling*, *2D Design & Illustration*, dan *Art Direction*. Peran-peran tersebut disesuaikan sesuai proyek.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1 Penjabaran tugas penulis selama bekerja di Aras Design & Motion

No.	Waktu keterlibatan	Nama Proyek	Deskripsi
1.	Juni – July 2025	Good Day	Membuat video kolaborasi <i>brand</i> Good Day dengan Mobile Legends
2.	July – Agustus 2025	Nightshift for Cuties VFX	Membuat <i>VFX</i> untuk serial Nightshift for Cuties
3.	July – Agustus 2025	Nightshift for Cuties Opening Title	Membuat <i>opening title</i> untuk serial Nightshift for Cuties

4.	July – Agustus 2025	Nightshift for Cuties Music Video	Mengerjakan <i>VFX</i> untuk <i>music video</i> Nightshift for Cuties
5.	Agustus – September 2025	Abadi Nan Jaya	Membuat <i>opening sequence</i> Netflix untuk serial Abadi Nan Jaya
6.	September – November	Bogasari	Membuat iklan untuk <i>brand</i> Bogasari
7.	September 2025	Bandung Lights Festival	Membuat video grafis untuk acara festival proyeksi cahaya di Bandung
8.	Oktober – November 2025	Luka Makan Cinta	Membuat <i>opening titles</i> untuk serial Luka Makan Cinta

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

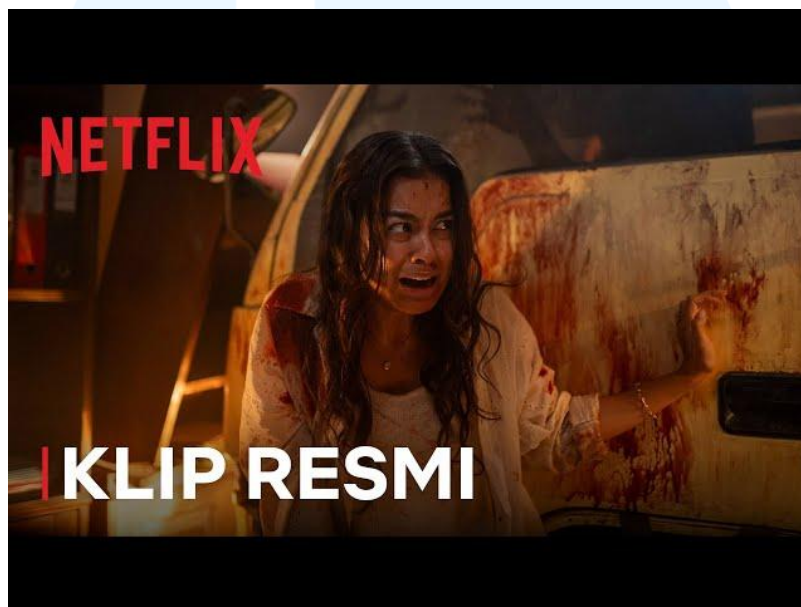
3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama melakukan program kerja magang dalam Aras Design & Motion, penulis ditugaskan ke beberapa proyek yang bervariasi serta diberikan tanggung jawab dan posisi yang berbeda-beda. Penulis menggunakan program standar dari Aras Design & Motion seperti Blender, Adobe Programs, Davinci Resolve, Houdini dan masih banyak lagi. Hal tersebut dilakukan agar penulis dapat mengikuti SOP Aras Design & Motion.

1. Abadi Nan Jaya

Salah satu proyek yang diberikan kepada penulis dengan tanggung jawab yang besar adalah proyek internal untuk *opening logo sequence* Netflix. Proyek ini ditujukan untuk merayakan rilisnya seri baru yang bernama Abadi Nan Jaya, sebuah serial bertema *zombie*. Selain itu proyek ini ditujukan sebagai tantangan

untuk para *interns* sehingga yang hanya ada 4 orang yang terlibat. Proyek ini dimulai dengan pemilihan posisi, penulis mengajukan diri sendiri untuk menjadi *Art Director* lalu rekan penulis, Jesslyn sebagai *Creative Director*. Kedua posisi tersebut bertugas untuk mulai merencanakan konsep dan arahan visual serta narasi dari keseluruhan proyek. Diskusi dimulai dan didasari oleh *brief* awal yang diberikan oleh Aras.



Gambar 3.3. Trailer untuk serial Abadi Nan Jaya
(Sumber: Youtube, 2025)

Penulis memutuskan untuk melakukan diskusi dengan tim untuk mengumpulkan ide-ide pertama setelah *briefing*, lalu penulis melanjutkan diskusi dengan *creative director* untuk memilah berbagai ide yang sudah terkumpul. Materi dasar dan referensi yang didapatkan penulis tidak banyak, hanya sebuah cuplikan perdana yang berdurasi selama 2 menit dan beberapa *post* Instagram dari sutradara serial tersebut. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk melakukan analisis cuplikan tersebut selayaknya menganalisis sebuah film untuk mendapatkan materi yang lebih banyak. Penulis juga melakukan diskusi dengan *senior* lainnya untuk mendapatkan masukan dan sudut pandang baru mengenai hasil analisis.



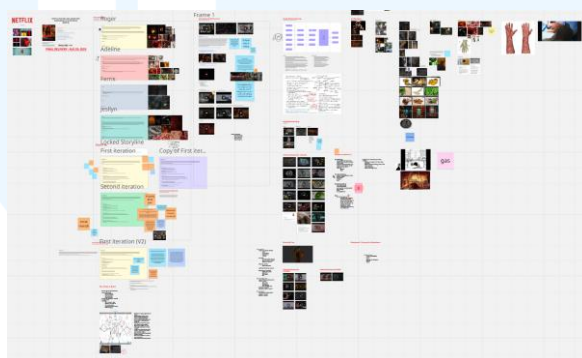
Gambar 3.4. Cuplikan trailer untuk serial Abadi Nan Jaya
(Sumber: Youtube, 2025)

Konsep dan tema yang direncanakan mengikuti tema dari serial Abadi Nan Jaya, yaitu sebuah infeksi *zombie* yang menyebar karena sebuah racikan jamu baru yang dibuat oleh seorang pengusaha jamu besar. Dari tema besar tersebut penulis menjabarkan kembali detail kecil yang tersebar pada cuplikan perdana, seperti *mise-en-scene* dari set yang dipenuhi oleh tanaman, penggunaan warna hijau dan kuning yang dominan, dan sikap penyebaran infeksi di tubuh korban. Ke tiga aspek tersebut menjadi kata kunci utama yang dikembangkan menjadi konsep dari narasi dan visual.



Gambar 3.5. Cuplikan trailer untuk serial Abadi Nan Jaya
(Sumber: Youtube, 2025)

Penulis melakukan diskusi dengan tim untuk mengumpulkan ide-ide pertama, hal ini ditujukan untuk mendapatkan pemikiran dari setiap anggota tim yang nantinya akan disaring oleh penulis dan Jesslyn. Konsep narasi yang disetujui bersumber dari penulis yaitu “*patient zero*”, yang akan menggambarkan korban pertama dalam kejadian penyebaran infeksi. Visual yang disetujui adalah sebuah tangan di lantai yang akan memperlihatkan rasa kesakitan dan infeksi yang semakin lama menyebar dan membentuk logo “N” Netflix. Dari persetujuan tersebut, penulis membuat *deck moodboard* untuk mengumpulkan referensi lebih sekaligus memaparkan hasil riset teknis.



Gambar 3.6. Kumpulan riset, referensi, dan ide pertama
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Setelah mengumpulkan referensi, penulis dan tim lanjut ke tahap selanjutnya yaitu membuat *concept art*. Tanggung jawab ini pada awalnya jatuh kepada *2D Artist* namun penulis memutuskan untuk ikut serta membantu sehingga mempercepat proses. Pada minggu pertama, tim melakukan presentasi konsep dan *concept art* dalam PPM pertama untuk memastikan kualitas yang sesuai dengan ekspektasi kantor. Terdapat beberapa kekhawatiran dan revisi yang didapatkan setelah presentasi tersebut, terutama dalam banyaknya *shot*, pergerakan kamera, dan narasi yang terlalu kompleks. Penulis dan Jesslyn memutuskan untuk menyederhanakan konsep narasi lalu melakukan revisi lagi ditahap konseptual visual. Pada tahap ini penulis tidak lagi membantu membuat *concept art* dikarenakan lebih fokus dalam bidang *art direction* dan 3D, sehingga *2D artist* bertanggung jawab sepenuhnya akan *concept art* hingga versi terakhir.



Gambar 3.7. Gambar konseptual pertama
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Gambar konsep versi terakhir dipresentasikan kembali 1 minggu setelah PPM pertama. Walaupun masih terdapat beberapa komentar dan revisi mengenai gambar konsep, penulis dan tim memutuskan untuk lanjut ke bagian 3D untuk membuat *asset*, *modelling*, *texturing*, *animation*, dan *layouting*. Tanggung jawab tersebut jatuh sepenuhnya kepada penulis untuk merencanakan dan mengerjakan.



Gambar 3.8. Gambar konseptual terakhir
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Pertama penulis mengumpulkan *asset* 3D yang sudah tersedia dan bisa digunakan dari *repository* kantor. Setelah itu, penulis juga mulai bertanya kepada para *senior* 3D untuk saran akan pendekatan proyek dibagian 3D. Dikarenakan *timeline* yang sangat pendek, penulis memutuskan untuk tidak sepenuhnya membuat seluruh *asset* dari awal namun melakukan *kitbashing*, yaitu menggabungkan *asset* yang sudah tersedia menjadi *asset* baru.



Gambar 3.9. Layout versi awal dalam bentuk 3D
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Setelah itu penulis mulai melakukan *layouting* dan *modelling* tambahan untuk membentuk visual akhir dari adegan. Di tahap ini penulis juga memulai untuk merekam referensi animasi dan pergerakan kamera bersama Jesslyn. Presentasi dilakukan lagi untuk melakukan pengecekan dengan para *senior* dan atasan. Lalu penulis lanjut ke tahap berikutnya yaitu *look development* dan mengeksplorasi teknis animasi infeksi tangan.



Gambar 3.10. Eksplorasi animasi dalam program Houdini
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Selama proses 3D berlangsung, penulis juga tetap melakukan pengecekan atas revisi *concept art*, *timing* animasi, percobaan teknik *compositing* serta *sound design*. Hal tersebut dilakukan agar kualitas tetap terjaga dan proses tetap berjalan lancar dikarenakan berjalan secara paralel yang dikerjakan beberapa orang berbeda. Setelah tahap *look development* selesai, penulis mulai menggabungkan semua elemen animasi dan *environment* menjadi satu dan dilakukan proses *look dev* terakhir untuk memastikan setiap elemen berselaras.



Gambar 3.11 Hasil lookdev pertama pada environment dan elemen tangan
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Penulis kemudian melakukan eksplorasi teknis untuk *render*, terutama dalam teknik *rendering passes*. Hal ini dilakukan agar setiap aspek dari visual bisa disesuaikan kembali di tahap *compositing*. Setelah menyelesaikan *render*, penulis menyerahkan materi ke *compositor* lalu mensupervisi *compositing* dan *sound design*.

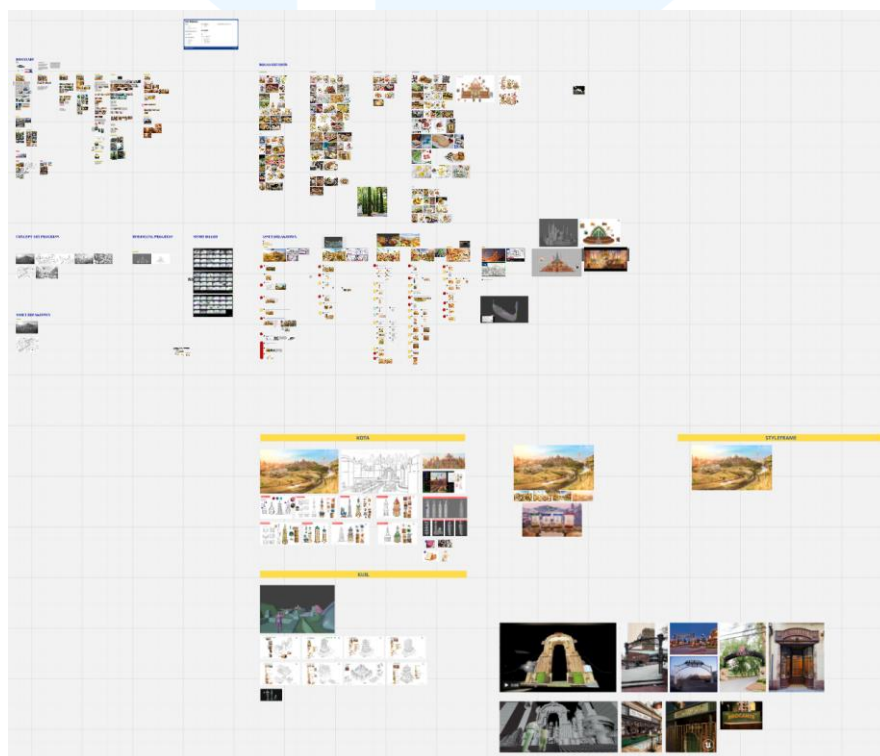


Gambar 3.12 Hasil terakhir proyek Abadi Nan Jaya
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

2. Bogasari

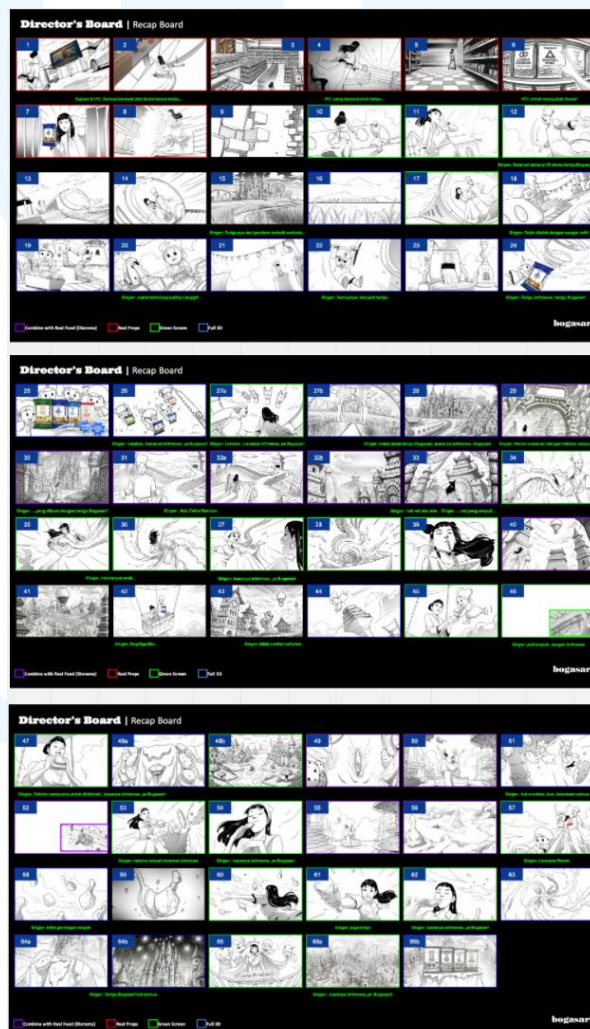
Proyek selanjutnya yang penulis kerjakan adalah sebuah proyek komersial produk tepung dari *brand* Bogasari. Konsep yang diangkat adalah beberapa dunia yang dibentuk dari makanan-makanan yang terbuat dari tepung terigu Bogasari. Aras Design & Motion memiliki peran untuk merealisasikan visual dalam keseluruhan komersial yang berdurasi selama 2 menit lebih dan memiliki 60 *shot* lebih.

Seperti setiap proyek, *Creative* serta *Art Director* menginisiasikan dengan melakukan perancangan konsep visual secara keseluruhan. Karena proyek ini komersial dan adanya klien, konsep narasi tidak lagi diperlukan untuk dirancang, sehingga fokus utama menjadi visual serta riset mengenai makanan dan teknis pembuatannya. Semua konsep dan referensi dikumpulkan dalam *website* Miro seperti proyek-proyek sebelumnya.



Gambar 3.13 *Board* Miro untuk proyek Bogasari
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Tim 2D ditugaskan lebih dahulu pada awal mula proyek, berfokus terhadap pembuatan gambar konsep dan *storyboard* yang sebenarnya berasal dari klien namun mereka menggunakan AI untuk kebanyakan dari panel yang dipaparkan, oleh karena itu klien meminta tolong tim dari Aras Design & Motion untuk mengubah panel-panel tersebut dengan gambar tanpa AI. *Storyboard* seperti pada gambar 3.14 terdiri dari 65 *shot* secara total. Beberapa dari *panel storyboard* melewati perubahan secara keseluruhan dan sisanya hanya mengikuti dari referensi pada *deck* awal.



Gambar 3.14 *Storyboard* untuk proyek Bogasari
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Setelah itu gambar konsep dan *storyboard* dipresentasikan ke klien untuk mendapat *approval* dan berdiskusi kembali soal teknis dan rencana selanjutnya. Selama tim 2D bekerja, tim 3D bertugas untuk mulai melakukan *RND* (*research and development*) terhadap model, *texture*, dan *layout* dari setiap dunia atau *scene* yang akan digunakan. Sebelum masuk ke 3D, penulis ditugaskan untuk ikut dalam proses *shooting* untuk melakukan *3D scan*, pengumpulan referensi, *RnD* program, pengambilan *HDRI*, serta pemantauan kegiatan *shooting*. Semua hal tersebut dilakukan agar proses *VFX* dan *CG* yang nanti dilakukan akan lancar, selain itu *3D scan* dilakukan untuk mendapatkan referensi dalam bentuk *model 3D* dari *props* asli yang sudah dirancang oleh *food stylist on set*.



Gambar 3.15 Kegiatan *shooting* Bogasari
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

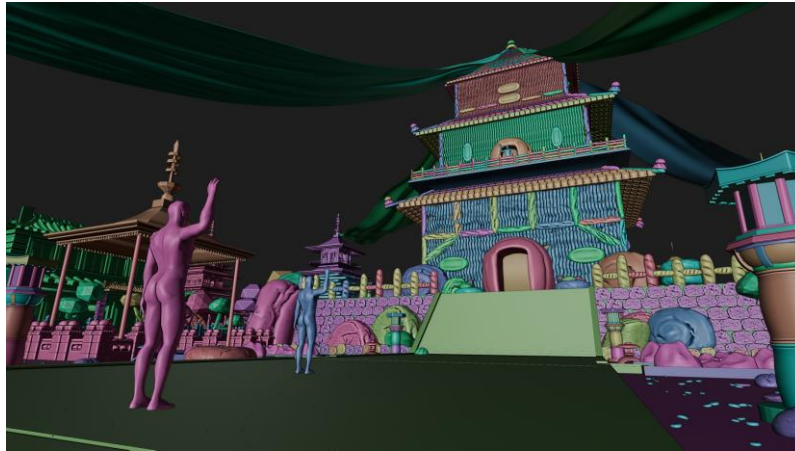
Setelah melewati proses *shooting*, penulis ditugaskan untuk melakukan *RnD* animasi dari kumpulan tepung yang meluncur dan membentuk siluet komet yang terbang. Penulis pertama-tama berkonsultasi kepada *supervisor* lalu melakukan riset dalam bentuk *tutorial* untuk mencapai animasi yang diinginkan. Lalu penulis mulai membuat versi pertama berdasarkan referensi dari *storyboard* dan *animatic* untuk sifat animasi tepung, ukuran, serta arah pergerakannya. Penulis kemudian melakukan asistensi dengan *creative director*, *art director*, dan *supervisor* untuk mendapatkan komen dan kritik lalu melakukan revisi hingga mencapai target.

Selain animasi, penulis juga ditugaskan untuk melakukan *layout*, *lookdev*, serta, *modelling* dalam proyek Bogasari. Dalam segi *modelling*, penulis ditugaskan untuk mereplika kemasan asli dari produk Bogasari dalam 3D untuk dijadikan aset utama *product showcase*. Lalu penulis melakukan *lookdev* untuk kemasan-kemasan 3D yang sudah dibuat dalam bentuk *texturing* dan *lighting*. Selain itu penulis juga membuat beberapa variasi model yang akan dijadikan aset tambahan untuk *layouting*.

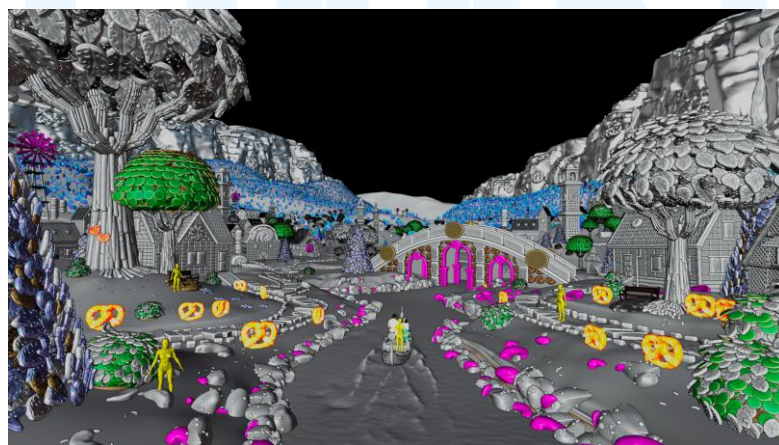
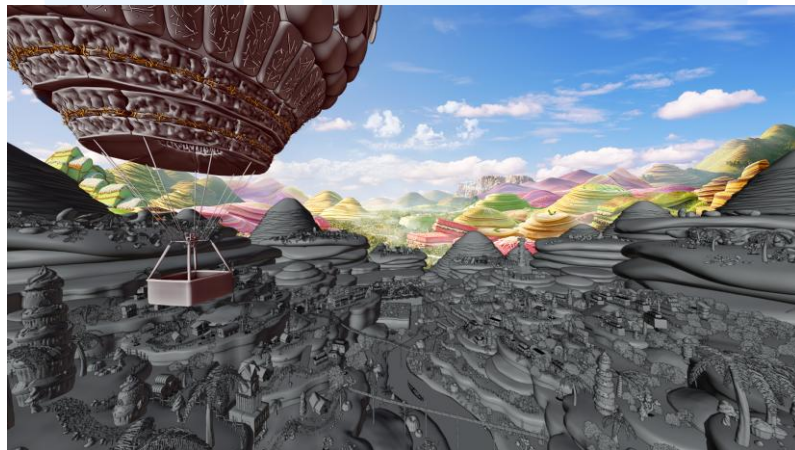


Gambar 3.16 *Layout* dan *lookdev* awal produk Bogasari
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Dalam segi *layout*, penulis ditugaskan untuk melakukan *layouting* untuk 2 dunia *CG*, yaitu dunia makanan bertema nusantara dan *chinese*. Penulis pertama mengumpulkan aset *placeholder* dikarenakan model final belum tersedia, lalu melakukan *layouting* berdasarkan referensi dari gambar konsep, namun juga mempertimbangkan skala yang realistis. Penulis secara berkala mengganti aset *placeholder* dengan aset asli sesuai dengan urutan penyelesaian.



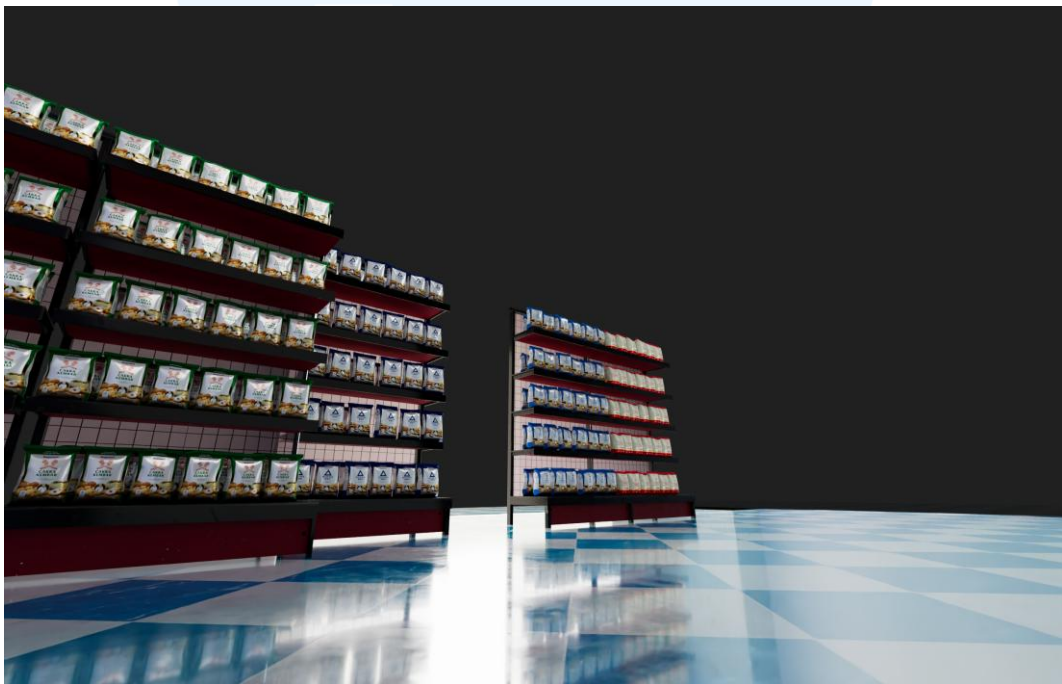
Gambar 3.17 *Layout* untuk dunia Cakra Kembar Bogasari
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)



Gambar 3.18 *Layout* untuk dunia Nusantara dan Eropa Bogasari
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Tugas penulis dilanjutkan dengan melakukan beberapa *layout* lagi untuk *shot-shot* spesifik dalam semua dunia Bogasari. Lalu penulis membantu melakukan *rendering previz* untuk *delivery* kepada klien. Setelah itu penulis ditugaskan untuk melakukan beberapa *lookdev* seperti pada lemari supermarket Bogamart dan gondola pada dunia Eropa.

Proses *lookdev supermarket* dilakukan dengan mengikuti referensi dari rekaman asli *set* yang dibangun oleh tim *shooting*. Penulis kemudian membangun *set* ulang dalam program 3D dari tembok *supermarket* hingga penempatan lampu-lampu asli. Hal tersebut dilakukan untuk mencapai akurasi *render 3D* dengan referensi asli.



Gambar 3.19 *Lookdev* untuk lemari supermarket Bogamart
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Setelah itu penulis melakukan *lookdev* untuk gondola pada dunia Eropa. *Model 3D* didapatkan dari *modeller* lalu penulis ditugaskan untuk meningkatkan kualitas tekstur dari setiap bagian gondola. Penulis juga melakukan *lookdev* untuk setiap *scene* ketika gondola muncul.



Gambar 3.20 *Lookdev* untuk lemari supermarket Bogamart
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

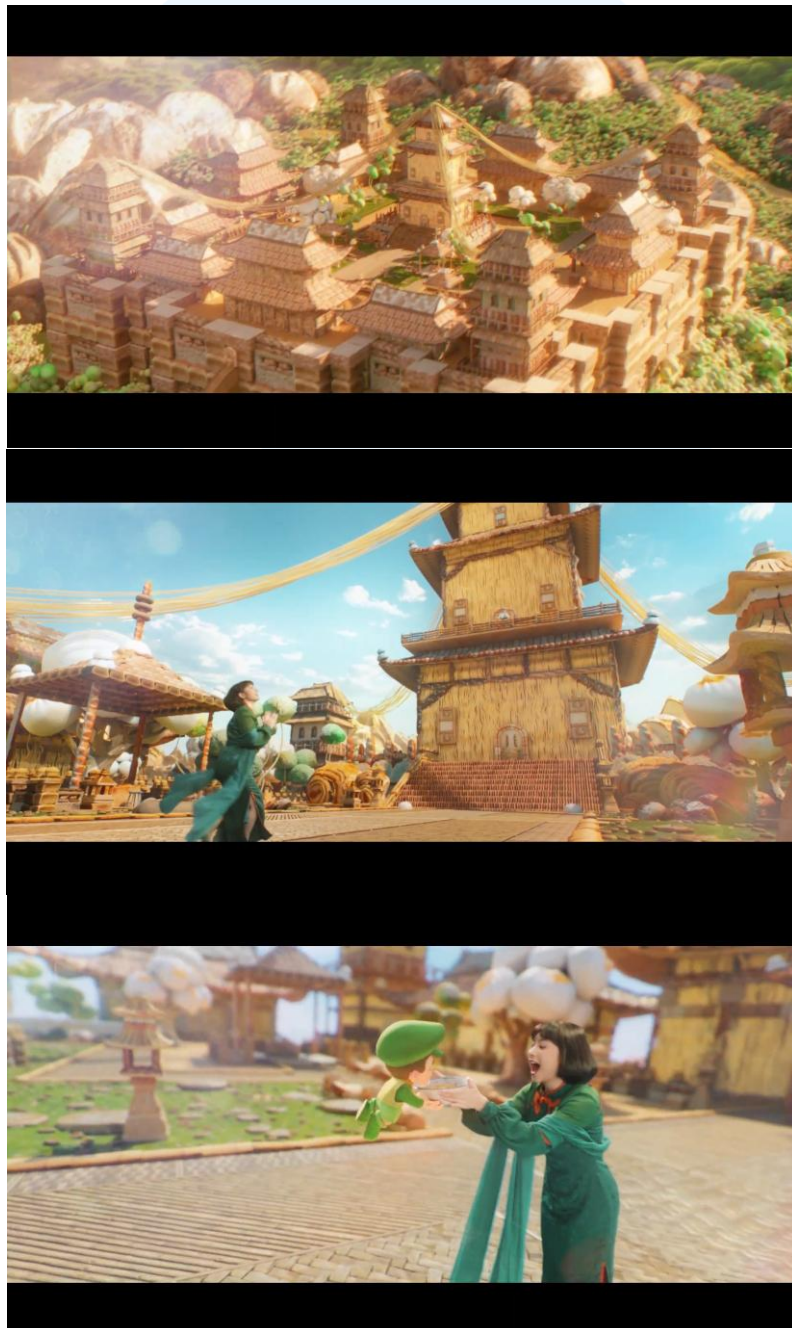
Setelah menyelesaikan proses *lookdev*, tim melakukan proses *rendering* yang memakan waktu cukup lama. Namun permasalahan tersebut diselesaikan dengan adanya *optimization* yang dilakukan sebelum *rendering*. Tahap akhir meliputi *compositing* yang dilakukan oleh *in-house compositor* serta *freelance*. Berikut disertakan beberapa foto hasil akhir produksi iklan Bogasari.



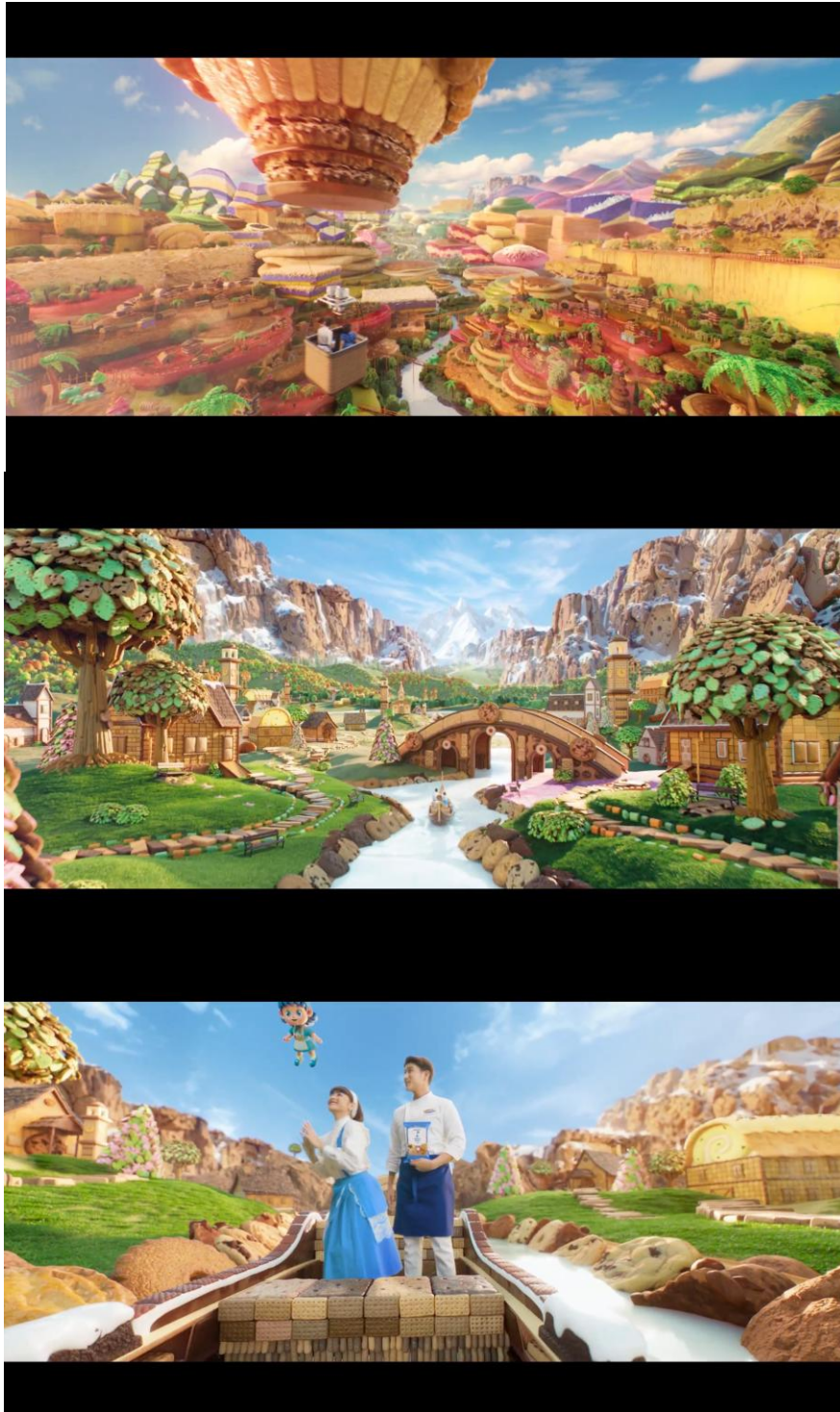
Gambar 3.21 Hasil akhir dari produksi iklan Bogasari dari *scene* supermaket
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Proses *compositing* dilakukan juga dalam dunia *full CG* untuk menaruh tokoh serta melakukan *blending* agar gambar akhir terlihat menyatu. Hal ini dapat

dilihat jelas dalam *scene* berbagai dunia Bogasari seperti Cakra kembar, Nusantara, dan Eropa. Dalam proses *compositing* dilakukan juga teknik *re-lighting* untuk mengubah arahan pencahayaan dari *footage* asli.



Gambar 3.22 Hasil akhir dari produksi iklan Bogasari dari *scene* dunia Cakra Kembar
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)



Gambar 3.23 Hasil akhir dari produksi iklan Bogasari dari *scene* Nusantara dan Eropa
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

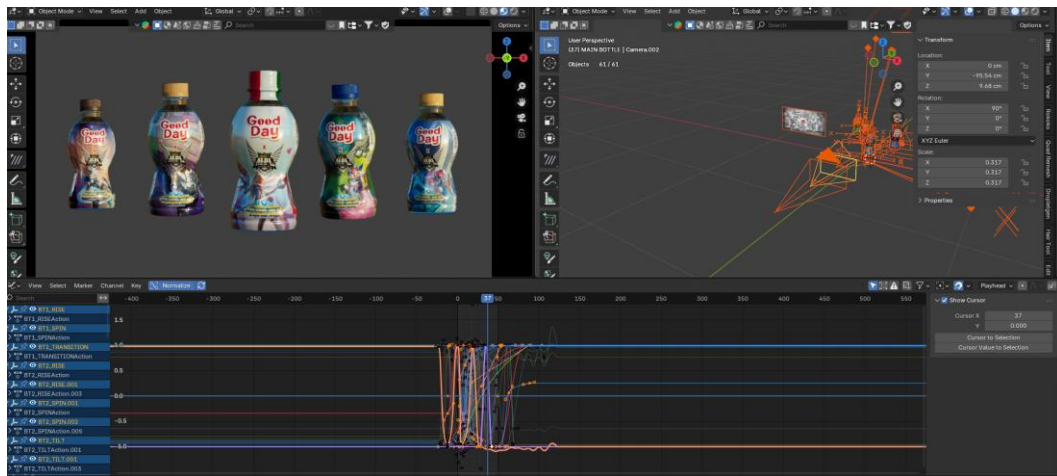
3. Good Day

Proyek pertama yang ditugaskan kepada penulis adalah sebuah proyek komersial dari *brand* Good Day untuk mempromosikan kolaborasi mereka dengan gim Mobile Legends. Konsep dari proyek ini adalah untuk memvisualisasikan dunia gim secara realistis selagi menunjukkan produk-produk baru Good day. Penulis ditugaskan ke dalam proyek ini di hari pertama penulis memulai program kerja magang, saat itu proyek sudah berjalan selama satu bulan sehingga penulis tidak ikut serta dalam proses *pre-production*.



Gambar 3.24 Animasi produk Good Day x MPL
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Penulis ditugaskan sebagai *motion artist* untuk menganimasikan produk baru Good day. Dalam beberapa *shot* yang dipaparkan dalam *shot list* dan *task list* oleh producer dengan tujuan untuk menghasilkan *previz* terlebih dahulu lalu animasi *final* di akhir. Setelah melihat referensi dari visual dan animasi, penulis mulai melakukan asistensi kepada *supervisor* untuk proses kerja dan arahan animasi.



Gambar 3.25 progress *keyframes* penulis saat melakukan animasi
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Shot yang ditugaskan kepada penulis adalah *establishing shot* dari ke-5 produk baru Good Day setelah membuat animasi pertama, penulis melakukan asistensi ke *supervisor* untuk mendapatkan saran dan arahan lebih lanjut. Proses tersebut dilakukan dan diulangi hingga penulis berhasil mencapai target kualitas animasi yang dituju dan diterima oleh *creative director*. Lalu penulis ditugaskan beberapa *shot* lainnya dengan tingkat kesulitan yang semakin tinggi seperti animasi *floating diamonds*, *bubbles*, dan animasi cairan kopi.



Gambar 3.26 Animasi produk dan *diamond* Good Day x MPL
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Selain animasi, penulis juga ditugaskan dalam *role lookdev artist*, untuk membuat *texture* realistis dari objek berlian gim Mobile Legends. Pertama penulis berdiskusi terlebih dahulu dengan *creative director* atas visual dan *style* spesifik yang ingin dicapai. Lalu penulis memulai proses *lookdev* dengan mengumpulkan beberapa model dari berlian, *asset* maupun dibuat sendiri oleh

penulis. Bentuk model dari berlian diusahakan sama persis mengikuti visual dari gim atas permintaan dari klien.



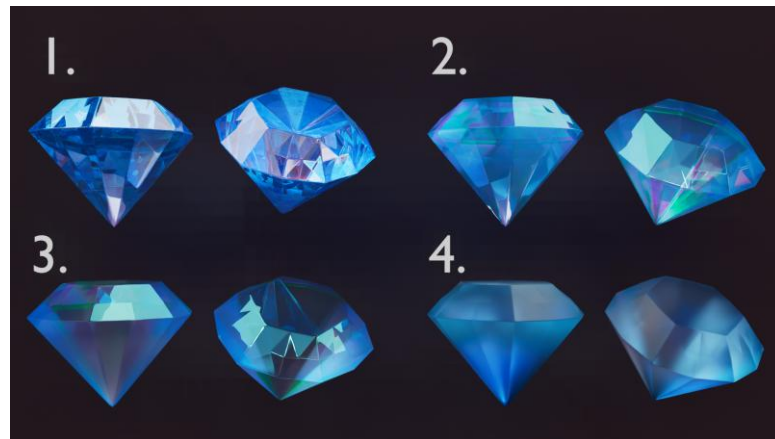
Gambar 3.27 *Lookdev diamond Good Day x MPL*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)



Gambar 3.28 *Lookdev produk dan bubble Good Day x MPL*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Setelah model mendapatkan persetujuan dari *creative director*, penulis melanjutkan ke tahap *texturing*. Beberapa versi dibuat oleh penulis agar memberikan opsi dari versi yang paling realistis hingga paling mendekati gim.

Hasil ini dipresentasikan ke *creative director* dan proses revisi dilakukan hingga mencapai target.



Gambar 3.29 Beberapa versi *lookdev diamond* Good Day x MPL
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Tahap berikut yang penulis lakukan adalah untuk menggabungkan *plate* dari *shooting* ke dalam dunia 3D atau *CG*. Hal ini dilakukan dengan proses *tracking* yang dilakukan oleh *compositor*, lalu digunakan oleh penulis untuk mendapatkan pergerakan kamera yang persis dan bisa dipindahkan ke dunia 3D. Setelah itu penulis melakukan *lookdev* lebih lanjut dengan memberikan serta mengatur cahaya *set* 3D agar mencapai visual yang dituju. Penulis juga mulai menggabungkan animasi yang sebelumnya dikerjakan ke dalam *scene*. Setelah semua tahap animasi dan *lookdev* di masing-masing *shot* mendapatkan *approval* dari *creative director*, penulis ditugaskan untuk memulai *rendering* yang dilakukan di beberapa komputer.



Gambar 3.30 Cuplikan *final delivery* iklan Good Day x MPL
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Terdapat beberapa kendala yang dialami oleh penulis saat menjalankan program magang di Aras Design & Motion, yaitu:

1. Perbedaan *workflow* penulis sebelumnya dengan SOP Aras Design & Motion. Terutama pada penyusunan *file* dan sistem *foldering* yang berbeda pada setiap proyek sehingga penulis harus menganalisis dan mencoba meniru sistem penyusunan file yang berbeda-beda. Hal tersebut menghambat penulis untuk bekerja secara efisien dan tepat waktu.
2. Keahlian penulis yang masih belum setara dengan standar keahlian kantor, sehingga manajemen waktu penulis tidak teratur pada awal program kerja magang. Terdapat kesenjangan teknis perangkat lunak penulis dengan SOP kantor, terutama Houdini yang harus penulis pelajari dari awal sekali. Banyaknya *jobrole* yang ditugaskan ke penulis juga menjadi hambatan peningkatan keahlian di satu bidang dikarenakan variasi pekerjaan yang didapat. Hal ini menyebabkan terlalu banyak perubahan di *workflow* dan pembelajaran yang harus diulangi terus menerus.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Setelah menemukan dan mengidentifikasi kendala, penulis menemukan solusi sebagai berikut:

1. Untuk menyesuaikan *workflow*, penulis terus menerus beradaptasi dan bertanya kepada supervisor dan senior lainnya untuk arahan kerja yang lebih efisien. Untuk sistem *foldering* penulis melakukan diskusi dengan tim untuk merancang penyusunan *file* yang teratur dan lebih konsisten.
2. Solusi untuk perbedaan keahlian terdapat pada waktu dan niat dari masing-masing, penulis menghabiskan waktu luang untuk mempelajari lebih lanjut masalah yang ditemukan sebelumnya pada *program* dan menelusuri cabang-cabang solusi yang ada. Penulis juga bertanya terus menerus kepada supervisor dan senior lainnya untuk mendapatkan saran serta arahan pada masing-masing *jobrole* dan keahlian program.

