

BAB III

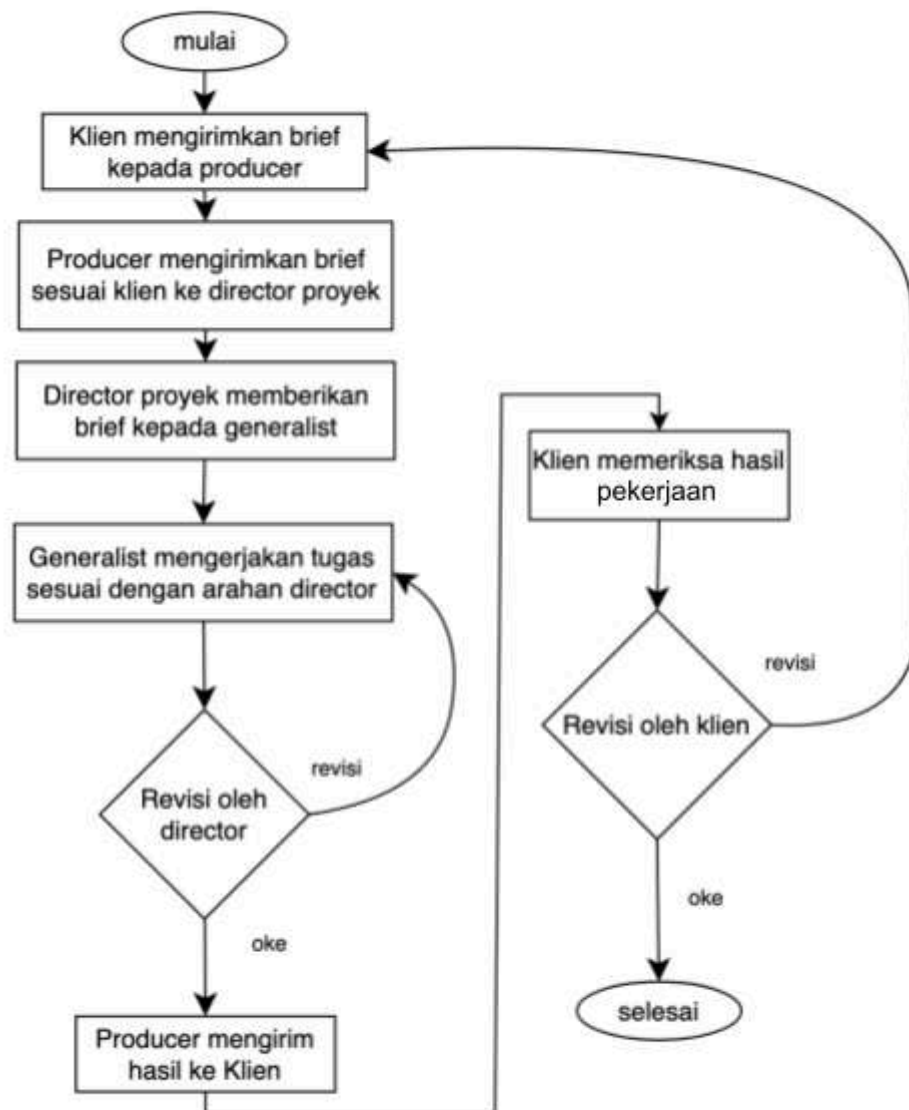
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Sebagai mahasiswa magang, penulis ditempatkan di Divisi 2D di Superpixel Pte Ltd. Pada divisi ini, penulis bekerja bersama beberapa 2D *generalist* lain, baik *full-time* maupun magang. Beberapa anggota divisi di antaranya adalah Disa, Ryan, Raffael, dan Aurel yang bekerja penuh waktu.

Posisi penulis berada di bawah pengawasan Lenny (*Junior Art Director*) sebagai supervisor langsung. Di atasnya terdapat Eloisia (*Art Director*), serta jajaran manajemen yang terdiri dari Katherine (*Producer*), Syafiq (*Head of Operations*), Edward (*Executive Producer*), dan Puput (*Studio Manager*). Struktur tertinggi perusahaan dipimpin oleh Kelvin Wira (*Founder*) dan Edner Lee (*Co-Founder*).

Mahasiswa magang di Superpixel Animation Studio bertugas mengerjakan berbagai pekerjaan kreatif seperti *motion graphics*, *styleframe*, *animatic*, *compositing*, serta kebutuhan produksi lainnya sesuai dengan arahan proyek. Hasil pekerjaan yang telah diselesaikan terlebih dahulu diperiksa oleh *project director*, yang dapat berbeda-beda tergantung penugasan, seperti Lenny, Lauren, atau Eloisia. Apabila ditemukan revisi, umpan balik pertama diberikan oleh *project director* proyek sebelum hasil diteruskan kepada klien. Setelah disetujui di tingkat internal, *producer* menjadi pihak yang mengomunikasikan hasil pekerjaan kepada klien. Selanjutnya, apabila terdapat revisi dari klien, revisi tersebut disampaikan kembali oleh *producer* kepada tim untuk dikerjakan ulang oleh *generalist*. Revisi yang sudah diselesaikan kemudian kembali diperiksa oleh *project director* dan dikirimkan lagi kepada klien. Siklus revisi ini akan berulang hingga hasil akhir dinyatakan sesuai dengan kebutuhan klien



Gambar 3.1 Alur Kerja. Sumber: Observasi Penulis (2025)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Bagian ini berisikan pengalaman selama melaksanakan kegiatan magang di SuperPixel Pte Ltd. Uraian meliputi berbagai tugas yang diberikan dalam setiap proyek serta penjelasan mengenai proses kerja yang dijalani. Selain itu, akan dipaparkan pula potensi kendala yang muncul selama pelaksanaan magang, yang nantinya akan dibahas lebih mendalam pada bab berikutnya. Dengan demikian, bagian ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai peran penulis dalam mendukung kegiatan produksi di perusahaan.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Daftar tugas yang dilakukan. Dokumentasi Pribadi (2025)

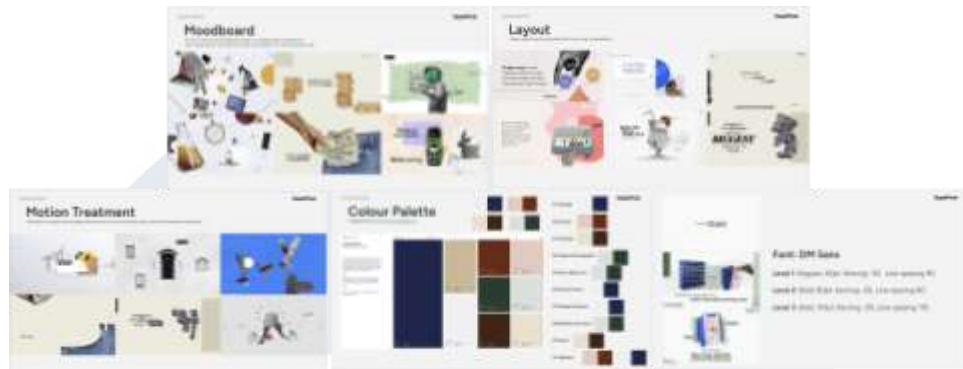
Week	Tanggal	Project	Deskripsi
1	1/7/2025-4/7/2025	Mount Elizabeth Hospital - Liz Gallery	Membuat <i>styleframe</i> produk <i>Present</i>
2	7/7/2025-11/7/2025	Mount Elizabeth Hospital - Liz Gallery	Membuat <i>styleframe</i> produk <i>Present</i>
3	14/7/2025-18/7/2025	Mount Elizabeth Hospital - Liz Gallery	Membuat <i>styleframe</i> produk <i>Present</i>
4	21/7/2025-25/7/2025	Mount Elizabeth Hospital - Liz Gallery	Membuat <i>motion graphic</i> produk <i>Present</i> sesuai dengan <i>styleframe</i> yang sudah dibuat sebelumnya
5	21/7/2025-25/7/2025	Mount Elizabeth Hospital - Liz Gallery	Membuat <i>motion graphic</i> produk <i>Present</i> sesuai dengan <i>styleframe</i> yang sudah dibuat sebelumnya
6	28/7/2025-1/8/2025	Mount Elizabeth Hospital - Liz Gallery	Membuat <i>motion graphic</i> produk <i>Present</i> sesuai dengan <i>styleframe</i> yang sudah dibuat sebelumnya
7	4/8/2025-8/8/2025	SG National Day	Mengerjakan animasi
8	11/8/2025-15/8/2025	SG National Day	Mengerjakan <i>compositing</i>
9	18/8/2025-22/8/2025	ID National Day	Mengerjakan animasi dan <i>compositing</i>
10	25/8/2025-29/8/2025	ST-Engineering Risa and Max	Mengerjakan <i>stillomatic</i> untuk video layanan masyarakat
11	1/9/2025-5/8/2025	Finch Care	Mengerjakan animasi character Finch untuk video <i>Instagram reels</i>
12	8/9/2025-12/9/2025	Finch Care	Mengerjakan finalisasi dengan memberikan sfx dan mengerjakan revisi
13	15/9/2025-19/9/2025	Pokemon	Mengumpulkan SFX untuk video interaktif
14	22/9/2025-26/9/2025	Pokemon	Mengerjakan animasi <i>background</i> untuk video interaktif
15	29/9/2025-3/10/2025	Pokemon	Memberikan SFX pada video interaktif

Week	Tanggal	Project	Deskripsi
16	6/10/2025-10/10/2025	Finch Care	Mengerjakan animasi character Finch untuk video <i>Instagram reels</i>
17	13/10/2025-17/10/2025	Finch Care	Mengerjakan finalisasi dengan memberikan sfx dan mengerjakan revisi
18	20/10/2025-24/10/2025	Finch Care	Mengerjakan animasi character Finch untuk video <i>Instagram reels</i>
19	27/10/2025-31/10/2025	Finch Care	Mengerjakan finalisasi dengan memberikan sfx dan mengerjakan revisi
20	3/11/2025-7/11/2025	Finch Care	Mengerjakan animasi character Finch untuk video <i>Instagram reels</i>
21	10/11/2025-14/11/2025	Finch Care	Mengerjakan finalisasi dengan memberikan sfx dan mengerjakan revisi
22	17/11/2025-21/11/2025	Finch Care	Mengerjakan finalisasi dengan memberikan sfx dan mengerjakan revisi

3.2.2 Uraian Kerja Magang

1. Mount Elizabeth Hospital Liz Gallery

Pada proyek *Mount Elizabeth Hospital Liz Gallery*, SuperPixel mendapat tanggung jawab untuk memproduksi sepuluh video promosi yang memperkenalkan produk hasil daur ulang barang-barang rumah sakit menjadi benda yang dapat dipakai sehari-hari. Setiap video berdurasi sekitar 1–2 menit dengan resolusi 1920×1080 px, dan berfungsi sebagai media promosi/iklan. Dalam proyek ini, penulis secara khusus mendapatkan tanggung jawab untuk mengerjakan satu video promosi yang menampilkan produk *Present*, yaitu *vinyl holder* yang dibuat dari *nurse baby cot*. Video tersebut dikerjakan dengan gaya kolase (*collage motion graphic*) menggunakan Adobe After Effects dan Adobe Photoshop untuk pengolahan aset foto. Proses pengerjaan mencakup pembuatan *styleframe*, pengembangan animasi, hingga revisi sesuai arahan supervisor maupun klien.



Gambar 3.2 Dokumentasi proyek Mount Elizabeth Hospital Liz Gallery.

Sumber: dokumentasi pribadi (2025)

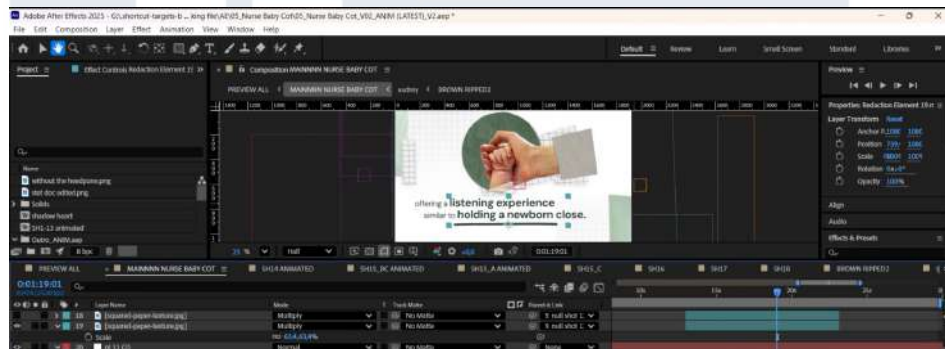
Tahap pertama yang dikerjakan dalam proyek ini adalah pembuatan *styleframe*. Berbeda dengan proyek lain yang umumnya diawali dengan penyusunan *storyboard*, proyek ini langsung masuk ke tahap *styleframe* karena menggunakan teknik kolase dengan aset visual yang sudah disediakan oleh klien. Gambar 3.2 merupakan beberapa *brief treatment* yang akan digunakan pada tahap produksi. Pendekatan ini memudahkan penulis dalam menentukan komposisi visual sejak awal sekaligus memastikan kesesuaian gaya dengan kebutuhan animasi.

Klien telah menyediakan sejumlah foto produk dan beberapa foto pendukung lainnya. Namun, aset-aset tersebut masih perlu diolah terlebih dahulu, seperti menghapus *background*, menyeragamkan gaya visual, menyesuaikan warna, serta menyelaraskan tekstur dan *tone* agar konsisten dengan keseluruhan tampilan animasi. Sementara itu, untuk elemen visual tambahan, misalnya foto tangan, atau objek pendukung, penulis mencari referensi dan aset dari *platform* seperti Freepik, kemudian menyesuaikan tampilannya agar menyatu dengan aset utama.

Proses pembuatan *styleframe* dilakukan langsung di Adobe After Effects. Hal ini bertujuan agar komposisi visual yang dibuat dapat segera disesuaikan dengan kebutuhan animasi, sehingga ketika tahap animasi dimulai, penulis tidak perlu melakukan banyak penyesuaian ulang. Setiap

styleframe yang telah selesai kemudian diunggah ke Google Slides internal untuk di-*preview* oleh *project director*, Lauren, secara daring.

Revisi dari Lauren disampaikan melalui Slack, baik melalui pesan tertulis maupun melalui sesi *huddle* (rapat) untuk diskusi langsung. Setelah dinyatakan sesuai oleh Lauren, *styleframe* diteruskan kepada *project producer*, Calita, untuk dikirimkan kepada klien. Jika terdapat revisi dari klien, umpan balik tersebut kembali diberikan kepada penulis melalui jalur yang sama, hingga akhirnya *styleframe* mendapat persetujuan akhir.

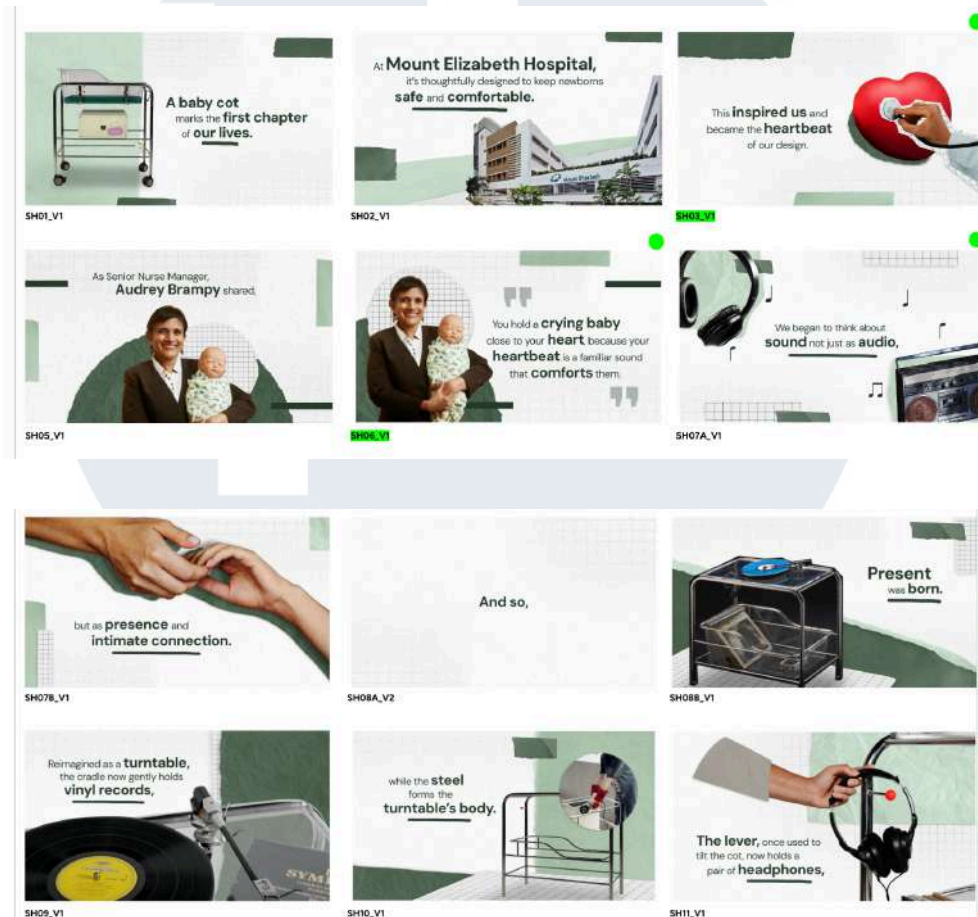


Gambar 3.3. Dokumentasi proses pengerjaan proyek Mount Elizabeth Hospital Liz Gallery. Sumber: Dokumentasi pribadi (2025)

Setelah *styleframe* disetujui oleh klien, proses produksi berlanjut ke tahap animasi *motion graphic* di Adobe After Effects yang dapat dilihat pada gambar 3.3. Tahap ini dikerjakan berdasarkan motion treatment yang telah ditetapkan sejak awal. *Motion treatment* tersebut mengusung gaya *low FPS* dengan tampilan seperti *paper texture*, serta animasi sederhana menggunakan teknik seperti *wiggle rotation*, *wiggle position*, dan penerapan *turbulent displace* pada setiap aset visual untuk mendapatkan konsep kolase sesuai arahan *project director*.

Selain itu, aspek yang sangat diperhatikan dalam tahap ini adalah kelancaran transisi antar *shot*. Transisi dibuat sehalus mungkin, misalnya dengan menghilangkan objek secara bertahap melalui *masking*, kemudian menghadirkan objek baru yang juga muncul menggunakan teknik *masking* agar perpindahan terasa natural. Untuk semakin meningkatkan kehalusan

transisi, transisi sering didukung oleh *camera movement*, seperti gerakan menyamping, *zoom in*, atau *zoom out*, sehingga alurnya terasa lebih dinamis.



Gambar 3.4. Dokumentasi hasil proyek Mount Elizabeth Hospital Liz Gallery.

Sumber: dokumentasi pribadi (2025)

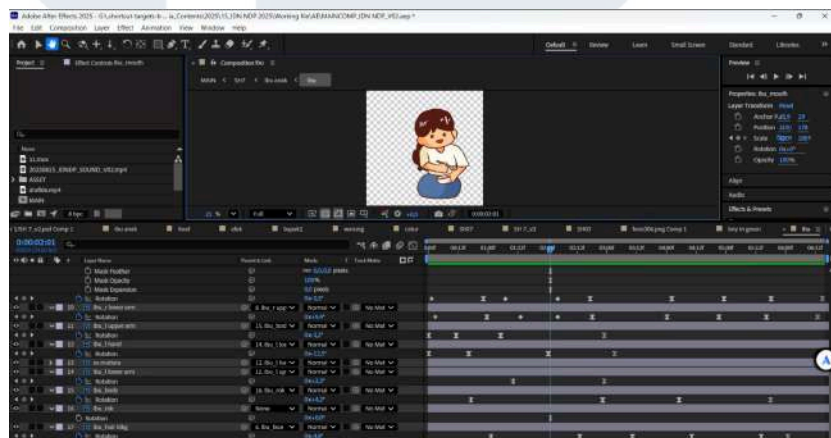
Sama seperti pada tahap *styleframe*, setiap progres animasi diperiksa terlebih dahulu oleh Lauren. Setelah disetujui, hasil kerja tersebut diteruskan kepada klien melalui Calita. Revisi yang diberikan oleh klien kemudian diolah kembali oleh penulis hingga seluruh video dinyatakan final dan sesuai dengan kebutuhan proyek. Hasil proyek Liz Gallery dapat dilihat pada gambar 3.4.

Apabila seluruh tahap revisi telah selesai dan video telah mendapatkan persetujuan akhir dari klien, hasil video kemudian

dimasukkan ke dalam folder *Final Output* di Google Drive perusahaan sebagai arsip produksi. Proses ini menjadi penutup dari keseluruhan alur kerja, mulai dari penerimaan *brief* hingga video promosi final yang siap digunakan oleh klien.

2. National Day of Singapore and Indonesia

Pada proyek *National Day of Singapore and Indonesia*, SuperPixel memproduksi dua video *motion graphic* berformat vertikal (1080×1920 px) untuk Instagram Reels. Masing-masing video menampilkan kebudayaan dari dua negara, yaitu Indonesia dan Singapura, dengan tujuan merayakan hari kemerdekaan kedua negara tersebut. Video ini dirancang agar sesuai dengan gaya konten media sosial, sehingga tampil dinamis, singkat, namun tetap mampu menyampaikan identitas budaya dari masing-masing negara.

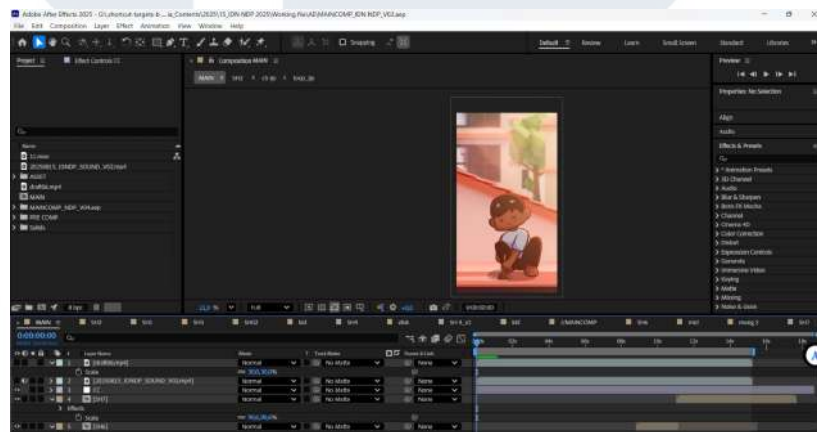


Gambar 3.5. Dokumentasi progress pengerjaan animasi video National Day of Indonesia. Sumber: Dokumentasi pribadi (2025)

Dalam proyek ini, penulis bertugas mengolah *styleframe* dan aset-aset visual yang telah disiapkan sebelumnya. Seluruh pengerjaan dilakukan di Adobe After Effects dengan fokus pada proses animasi *motion graphic*. Gambar 3.5 menunjukkan proses pengerjaan animasi video National Day of Indonesia menggunakan After Effects. Kedua video, National Day of Singapore dan National Day of Indonesia,

memiliki alur pengerjaan yang sama, yaitu membuat animasi berdasarkan *styleframe* yang telah disusun oleh *intern* lain.

Styleframe yang diberikan berasal dari Photoshop, sehingga setiap karakter sudah dipisahkan menjadi beberapa bagian seperti kepala, badan, lengan atas, lengan bawah, tangan, dan kaki. Penulis kemudian menyusun ulang bagian-bagian tersebut dengan teknik *parenting*: tangan di-*parent* ke lengan bawah, lengan bawah ke lengan atas, lengan atas ke badan, badan ke kaki, dan kepala juga di-*parent* ke badan. Dengan struktur *parenting* ini, pergerakan karakter dapat dibuat lebih natural meskipun animasinya sederhana. Mayoritas animasi hanya berupa gerakan idle kecil yang lembut, karena porsi animasi karakter tidak menjadi fokus utama dalam proyek ini. Penulis juga tidak banyak menangani animasi karakter karena sebagian besar sudah ditetapkan untuk tetap minimal.



Gambar 3.6. Dokumentasi proses *compositing* untuk video *National Day of Indonesia*. Sumber: Dokumentasi pribadi (2025)

Gambar 3.6 menunjukkan proses *compositing* untuk video *National day of Indonesia* menggunakan Adobe After Effects. Pada tahap *compositing*, penulis memanfaatkan teknik *parallax* dengan menempatkan seluruh aset pada ruang 3D layer di After Effects. Teknik ini memungkinkan terciptanya kedalaman visual ketika kamera bergerak. Pergerakan kamera juga menjadi elemen penting karena sekaligus

berfungsi sebagai transisi antar *shot*, sehingga alur visual terasa lebih dinamis dan halus.



Gambar 3.7. Dokumentasi hasil proyek National Day of Singapore.

Sumber: Dokumentasi pribadi 2025

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.8. Dokumentasi hasil proyek National Day of Indonesia.

Sumber: Dokumentasi pribadi (2025)

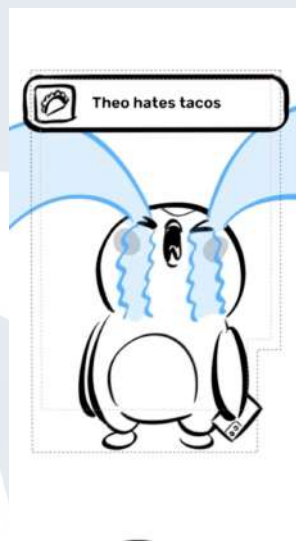
Selanjutnya, penulis melakukan *color correcting* untuk menyesuaikan suasana visual masing-masing video. Video National day of Singapore menggambarkan suasana pagi dengan dominasi warna putih, kuning, dan biru lembut seperti di Gambar 3.7. Sementara itu, video National Day of Indonesia menghadirkan nuansa sore atau senja, sehingga diberi *tone* yang lebih hangat dan oranye seperti di Gambar 3.8. Untuk memperjelas pemisahan antara karakter dan latar, seluruh karakter diberi *highlight* pada bagian pinggir menggunakan *layer style Inner Shadow* dengan *blending mode overlay*. Efek ini membantu karakter tampak lebih menonjol dan tidak menyatu dengan *background*.

Tahap akhir ditutup dengan proses *compositing* secara menyeluruh, memastikan seluruh elemen, karakter, objek, lighting, *camera movement*, dan transisi, terlihat menyatu secara harmonis dan sesuai dengan gaya visual proyek. Setiap perkembangan pekerjaan dipresentasikan kepada *project director*, Lenny, untuk mendapatkan arahan dan revisi yang

diperlukan. Setelah melalui proses penyempurnaan, hasil akhir kemudian disimpan ke folder *final output drive* perusahaan. Video yang telah selesai dipublikasikan melalui akun Instagram resmi SuperPixel sebagai bagian dari perayaan Hari Kemerdekaan kedua negara.

3. Finch Animation

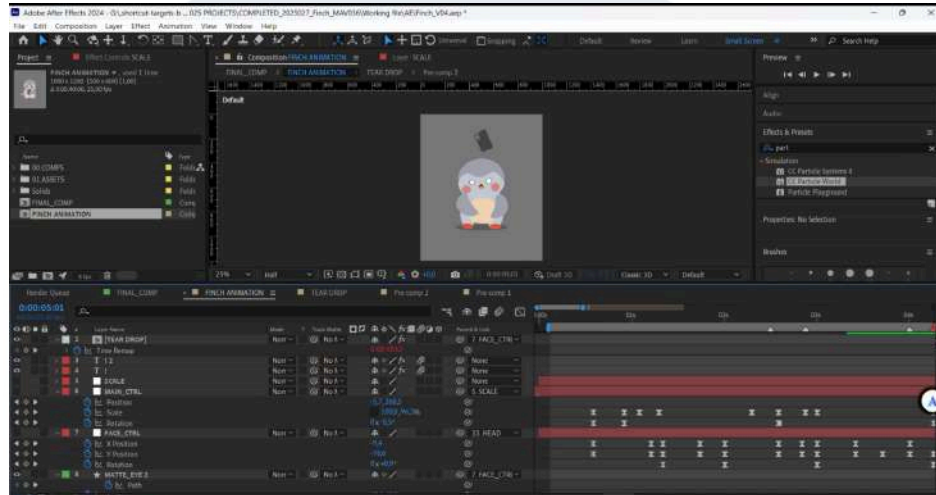
Pada proyek *Finch Animation*, penulis bertanggung jawab penuh dalam pembuatan video *motion graphic* berformat vertikal (1080×1920 px) dengan durasi sekitar 14 detik. Video ini ditujukan untuk platform Instagram Reels pada akun resmi *Finch Care*, sebuah aplikasi yang berfokus pada kesehatan mental. Konten ini dibuat untuk menghadirkan hiburan ringan sekaligus memperkuat identitas *brand* yang ramah, positif, dan mendukung isu kesehatan mental di media sosial.



Gambar 3.9. Animatic oleh klien. Sumber: Dokumentasi pribadi (2025)

Dalam pengerjaan proyek ini, penulis menerima *animatic*, dapat dilihat pada gambar 3.9, dan *rigging* awal untuk karakter burung bernama Finch sebagai bahan dasar produksi. *Rigging* karakter tersebut memiliki prinsip yang serupa dengan proyek National Day of Singapore dan National Day of Indonesia, yaitu menggunakan teknik *parenting* pada setiap bagian tubuh. Setiap elemen seperti kepala, badan, sayap, dan kaki

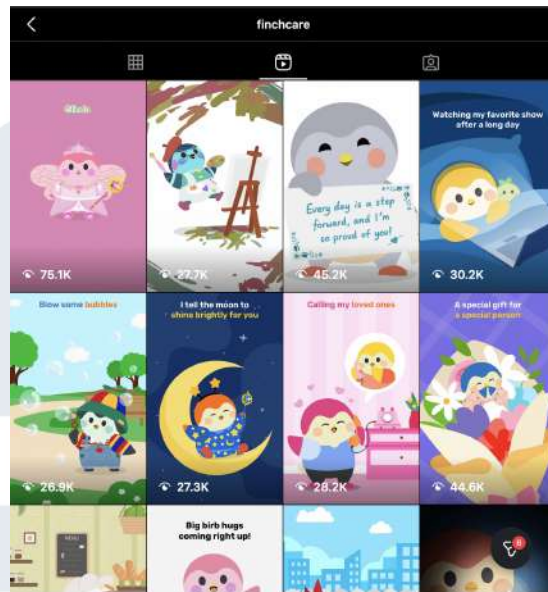
di-*parent* secara hirarkis sehingga gerakan karakter dapat diatur secara fleksibel selama proses animasi.



Gambar 3.10. Dokumentasi pengerjaan animasi Finch menggunakan After Effects. Sumber: Dokumentasi pribadi(2025)

Berdasarkan *animatic* tersebut, penulis mengembangkan animasi penuh menggunakan teknik *motion graphic rigging* di Adobe After Effects seperti terlihat pada Gambar 3.10. Gaya animasi yang diusung lebih mengarah pada *cute animation* yang terasa ringan dan *bouncy*. Untuk mencapai efek tersebut, penulis mengutamakan prinsip-prinsip animasi seperti *anticipation* dan *follow-through* yang cukup kuat, serta *squash* and *stretch* sebagai elemen utama untuk menciptakan kesan lentur dan hidup. Dalam praktiknya, penulis menggunakan *null main control* untuk mengatur *squash and stretch* melalui pengaturan *scale*, sehingga karakter dapat memanjang atau memendek secara proporsional di berbagai pose.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.11. Instagram Finch Care. Sumber: Instagram Finch Care (2025)

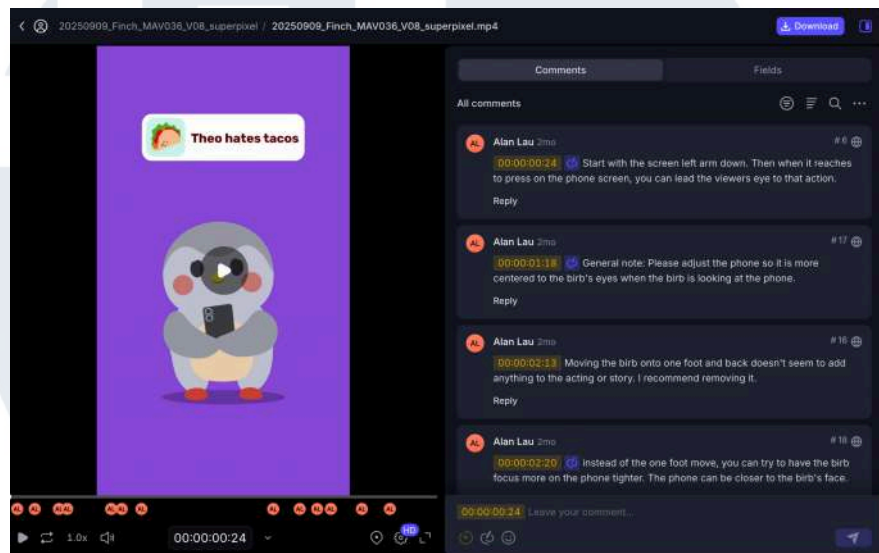
Selain mengikuti arahan dari *animatic*, penulis juga melakukan analisis mendalam terhadap animasi-animasi resmi di Instagram Finch Care yang dapat dilihat di gambar 3.11, yang banyak menggunakan ritme dan gerakan serupa. Analisis ini membantu penulis memahami karakteristik gerak yang diharapkan oleh klien.



Gambar 3.12. Brief klien mengenai bentuk sayap. Sumber: Finch Care (2025)

Rigging yang diberikan bersifat fleksibel sehingga memungkinkan perubahan bentuk selama animasi berlangsung. Oleh karena itu, klien memberikan *brief* karakter yang sangat detail. Salah satu detail terpenting

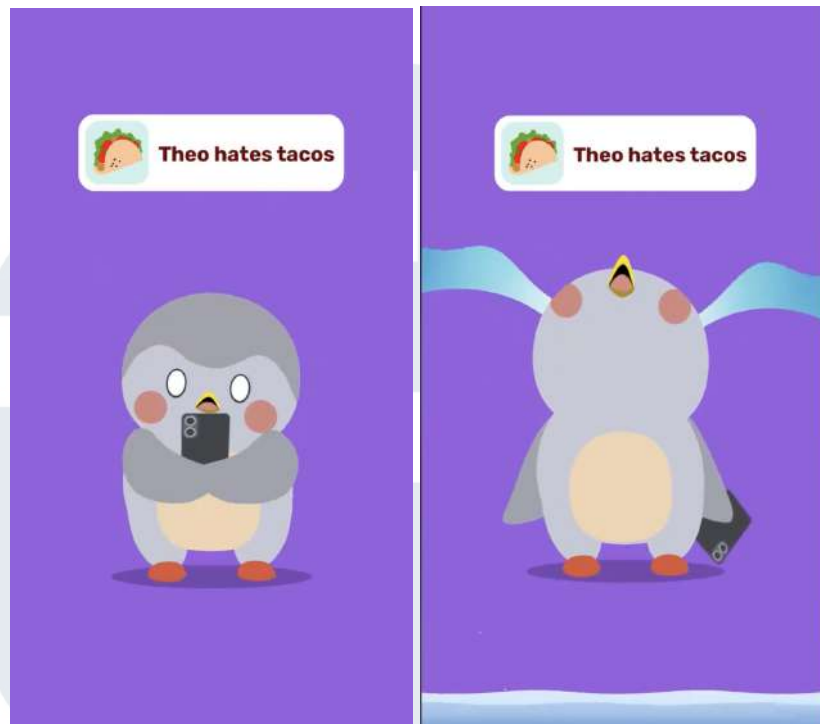
adalah bentuk *wings* yang tidak boleh menyerupai bumerang seperti terlihat pada gambar 3.12. Sayap harus tetap memiliki bentuk bulat dengan ujung yang mengecil namun tetap tumpul, untuk menjaga kesan imut sekaligus mempertahankan konsistensi desain antar video.



Gambar 3.13. Revisi oleh klien menggunakan frame.io. Sumber: Dokumentasi pribadi (2025)

Untuk memastikan kualitas animasi, hasil awal terlebih dahulu diperiksa oleh Raffael, selaku 2D *Generalist Artist* yang mendukung penulis dalam aspek teknis. Setelah itu, animasi diteruskan kepada *project director*, Lenny, untuk mendapatkan *review* pada tahap internal. Jika telah disetujui, video dikirimkan kepada klien, yaitu *Creative Director* dari Finch Care, yang memberikan revisi secara detail menggunakan platform Frame.io, sehingga setiap koreksi dapat diarahkan hingga level per *frame*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.14. Dokumentasi hasil proyek Finch Animation. Sumber: Dokumentasi pribadi (2025).

Proses perbaikan animasi berlangsung secara berulang hingga klien menyatakan bahwa hasilnya sesuai. Setelah video final dinyatakan lengkap, berkas tersebut disimpan di folder final output dan kemudian dipublikasikan melalui Instagram resmi Finch Care. Hasil akhir animasi dapat dilihat pada Gambar 3.14.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama proses kerja magang, penulis menghadapi beberapa kendala yang cukup memengaruhi jalannya pekerjaan. Berikut adalah beberapa kendala yang ditemukan;

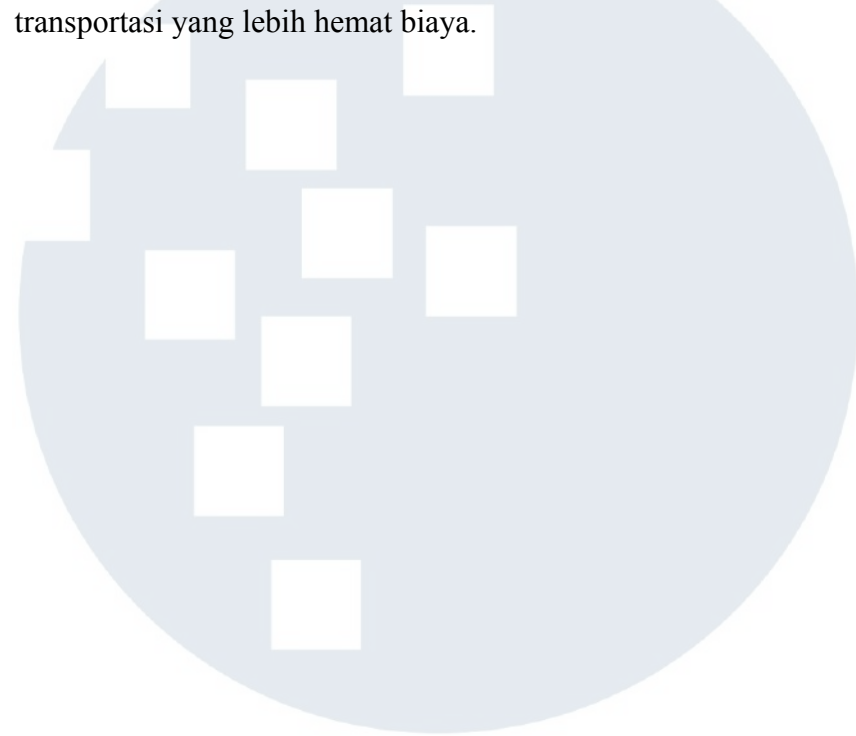
1. Terjadi miskomunikasi antara dua pihak atasan, yaitu *2D Generalist Artist* dan *Project Director*. Keduanya terkadang memberikan masukan yang berbeda atau bahkan bertolak belakang, sehingga penulis harus mengulang pekerjaan meskipun hasil awal sudah sesuai arahan.
2. *Brief* dari klien kadang kurang jelas dan cenderung abu-abu, sehingga memerlukan banyak revisi detail per detik pada tahap akhir.
3. Adanya keterbatasan kemampuan teknis, terutama dalam pembuatan motion graphic karakter yang lebih kompleks, sehingga perlu belajar secara mandiri untuk melengkapi kebutuhan proyek.
4. Faktor eksternal berupa jarak rumah yang cukup jauh dari tempat magang, yang menyebabkan pengeluaran transportasi lebih besar dan kesulitan dalam akses angkutan umum.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut adalah solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala tersebut:

1. Membuat catatan arahan secara tertulis setiap kali rapat, lalu melakukan konfirmasi ulang kepada *Project Director* sebagai pihak pengambil keputusan terakhir agar instruksi lebih jelas dan konsisten.
2. Mengajukan pertanyaan klarifikasi sejak awal, membuat storyboard/animatic sederhana sebagai acuan, dan meminta persetujuan klien lebih dini untuk meminimalisasi revisi berulang.
3. Melakukan pembelajaran mandiri melalui tutorial dan referensi daring, berdiskusi dengan rekan kerja yang lebih berpengalaman, serta berlatih pada proyek kecil di luar jam magang untuk meningkatkan keterampilan.

4. Mengatur jadwal kerja agar lebih efisien (misalnya menyelesaikan pekerjaan lebih banyak di kantor dalam satu waktu), memanfaatkan opsi kerja dari rumah (WFH) bila memungkinkan, atau mencari alternatif transportasi yang lebih hemat biaya.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA