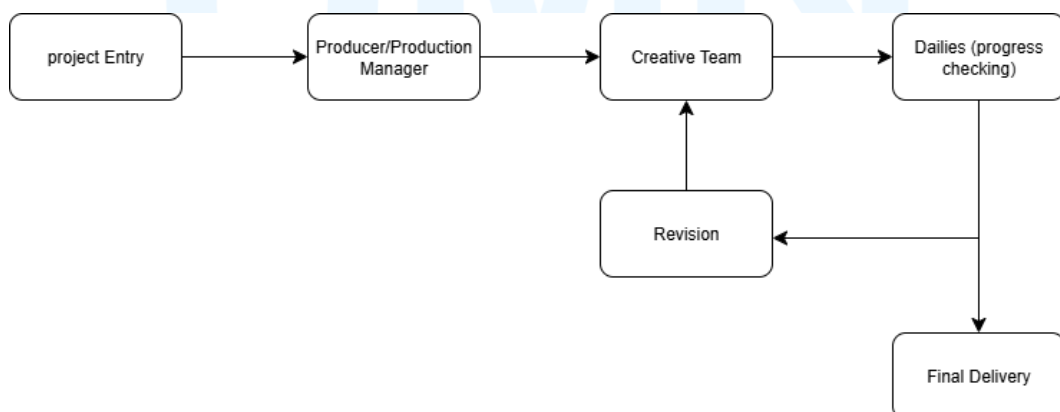


## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### Kedudukan dan Koordinasi

- 3.1 Alur kerja ini dimulai dari fase Penerimaan Proyek (*Project Entry*), di mana proyek baru diterima dan secara resmi masuk ke dalam sistem. Proyek yang masuk kemudian akan di kelola oleh Produser (*Producer/Production Manager*) yang bertanggung jawab untuk mengalokasikan sumber daya dan merencanakan pelaksanaan sebelum diserahkan kepada Tim Kreatif (*Creative Team*). Tim Kreatif melaksanakan pekerjaan sesuai arahan, dan hasil kerja mereka secara berkala diperiksa dalam sesi pengecekan harian (*Dailies/Progress Checking*). Tahap pengecekan ini merupakan kegiatan wajib bagi seluruh karyawan yang dilaksanakan pada setiap jam 17.00 WIB. Jika pekerjaan memenuhi standar, alur kerja langsung menuju pengiriman akhir (*Final Delivery*). Namun, jika ditemukan adanya kebutuhan koreksi atau perbaikan, pekerjaan akan masuk ke tahapan revisi (*Revision*). Setelah proses revisi selesai, pekerjaan akan dikembalikan ke tim kreatif dan harus melalui pengecekan harian lagi, menciptakan siklus umpan balik yang berulang hingga pekerjaan sepenuhnya disetujui, barulah proyek dapat mencapai tahap akhir, yaitu Pengiriman Akhir.



Gambar 3.1. Bagan alur kerja.

(Sumber: Observasi Penulis, 2025)

### Tugas dan Uraian Kerja Magang

3.2 Pelaksanaan program magang pada Perusahaan Aras Design & Motion, penulis ikut dalam pengerjaan proyek external maupun internal. Proyek yang terdiri dari iklan, *series*, *music video*. Penulis berpartisipasi dalam bidang *compositing* dan terkadang ikut dalam *2D Motion Design* dan *3D modeling*. Penulis akan berpartisipasi dalam proyek yang berjalan pada tanggal 21 Juli 2025 hingga 21 Januari 2026.

#### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Dalam kurun waktu magang 4 bulan pertama, penulis berpartisipasi dalam proyek internal dan external, baik yang bersifat commercial dan non-commercial. Berikut proyek yang dikerjakan oleh penulis saat masa magang berlangsung.

Tabel 3.1 daftar tugas yang dilakukan

No	Waktu keterlibatan penulis	Tipe proyek	Nama Proyek	Deskripsi
1	Juli 2025 - <i>Ongoing</i>	External	NFM	Membuat <i>visual effects</i> untuk <i>music video</i>
2	Juli 2025 – Agustus 2025	Internal	ANJ- Abadi nan Jaya	Membuat <i>opening bumper</i> Netflix dengan tema film Abadi nan Jaya
3	September 2025 - <i>Ongoing</i>	External	NFC	Membuat <i>2D Motion Graphic</i> untuk series NFC
4	September 2025 – November 2025	External	BOG – Iklan Bogasari	Membuat video iklan untuk <i>brand</i> tepung Bogasari

(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2025)

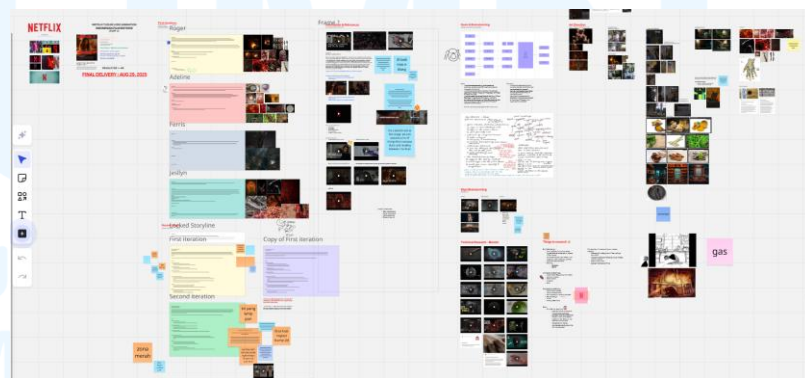
### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Dalam masa magang di perusahaan Aras Design & Motion, penulis diberikan tanggung jawab utama pada divisi *compositing*, mengikuti *jobdesc* yang penulis lamar. Ada pun software yang digunakan seperti; Adobe after effect dan Nuke. Namun, di beberapa kondisi saat proyek yang berjalan terlalu besar atau ada beberapa proyek yang berjalan paralel. Penulis akan diminta untuk membantu pekerjaan divisi lain seperti; *3D modeling*, *3D layouting* dan *2D Motion Graphic*, maka penulis akan menggunakan *software* seperti; Adobe after effect, Adobe Illustrator, dan Blender.

#### 1. ANJ – Abadi nan Jaya Netflix *opening bumper*

##### a. *Brief*

Proyek ini merupakan proyek internal atau inisiatif proyek yang dibuat khusus untuk para peserta magang yang dipandu oleh para *supervisor* setiap divisi. Para peserta magang ditugaskan untuk membuat Netflix *opening bumper* dengan tema film Abadi nan Jaya. Peran penulis dalam proyek ini adalah sebagai *compositor*.

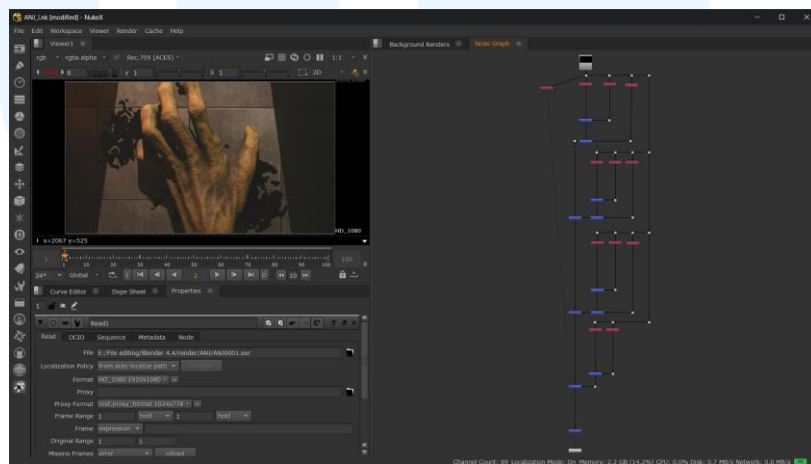


Gambar 3.2 Perancangan konsep *Netflix* opening bumper

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

b. *Pre-production*

Rancangan konsep Netflix *opening bumper* ini dibuat dengan menganalisa *official trailer* dari Netflix, karena pada saat proyek ini berjalan, film Abadi nan Jaya belum rilis. Dengan sumber yang terbatas, penulis dan peserta magang lainnya tetap mencoba untuk menebak alur cerita dari film Abadi nan Jaya agar Netflix *opening bumper* ini selaras dengan cerita dari film itu sendiri.



Gambar 3.3 Percobaan *compositing rebuild AOV*  
(Sumber: *Dokumentasi pribadi*, 2025)

Penulis sempat melakukan beberapa percobaan untuk beradaptasi dengan *software* baru dan cara *compositing* yang baru sambil menunggu tim yang lain merancang *concept art*.

Gambar 3.4 *compositing styleframe*



(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

#### c. *Production*

Setelah *concept art* mendapatkan persetujuan dari *supervisor*, maka produksi bisa dilanjut ketahap pembuatan *styleframe*. Pembuatan *styleframe* berupa *still frame* dari *frame* pertama animasi. Fase ini penulis tidak ikut dalam pembuatan animasi, melainkan mengerjakan revisi *styleframe* yang sudah diberi masukan oleh *supervisor*.

#### d. *Post-porduction*

Setelah mendapatkan *input* dari *supervisor* dan melakukan beberapa revisi, tim 3D akan lanjut ketahap animasi dan *texturing*. Setelah proses produksi selesai dan *file* 3D sudah di *export*, penulis siap memasuki tahapan terakhir yaitu *final compositing*. Waktu yang dibutuhkan untuk mengerjakan *final compositing* berjalan sekitar 1 minggu dari.

## 2. BOG – Bogasari

### a. *Brief*

Proyek ambisius iklan Bogasari ini memamerkan durasi total 2.40 menit yang dikemas dengan visual memukau, memadukan elemen 3D, *VFX*, dan adegan *live action*. Inti dari iklan ini adalah eksplorasi dunia-dunia beragam yang hampir sepenuhnya diciptakan dan dibentuk dari aneka jenis makanan lezat yang bahan dasarnya tentu saja adalah tepung Bogasari. Penonton akan disuguhkan lanskap fantastis, mulai dari pegunungan kue hingga lautan mi, menciptakan pengalaman visual yang kaya dan mendalam.



Gambar 3.5 *Asset* kereta di iklan Bogasari

(Sumber: *Dokumentasi pribadi*, 2025)

### *b. Pre-production*

Fase *pre-production* dimulai dengan mendesain *concept art* dari desain aset kereta, pabrik, lingkungan, dan karakter. Dalam pembuatan *concept art* ini, tim yang berjalan adalah tim desain, *creative director*, dan *art director*.

### *c. Production*

Dalam pengerjaan proyek ini, penulis tidak hanya berpartisipasi dalam divisi *compositing* tapi juga dalam divisi 3D. 3D yang dimaksud adalah *3D modeling* dan *3D layouting*. Kurang lebih dalam kurun waktu satu bulan, penulis menyelesaikan tugas 3D dan beralih ke tugas *compositing*.



Gambar 3.6 *Compositing shot 16* pada iklan Bogasari

(Sumber: *Dokumentasi pribadi*, 2025)

### *c. post-production*

Dalam fase *compositing*, penulis menggunakan *software* Nuke yang dibuat oleh perusahaan Foundry. *Compositing* keseluruhan shot yang berjumlah 76 *shots* pada iklan Bogasari ini memakan waktu 2-3 minggu untuk dikirim ke studio online.

### **3.2.3 Kendala yang Ditemukan**

Dalam pelaksanaan magang di perusahaan Aras Design & Motion, penulis mendapatkan beberapa kendala, baik dalam kerjaan hingga lingkup sosial kantor. Kendala dapat berupa:

### **1. Faktor waktu**

Ada beberapa waktu dimana penulis harus bekerja di luar jam kerja dan *weekend* untuk mengejar *deadline* proyek yang sedang jalan. Hal ini membuat penulis kesusahan dalam mengatur waktu untuk membuat laporan.

### **2. Faktor *skills* dan *pipeline***

Penulis harus belajar *software* baru untuk dapat mengikuti pipeline yang sudah ditetapkan oleh kantor. Kekurangan yang dimiliki oleh penulis adalah ketika harus mempelajari banyak hal baru dibawah tekanan kerja.

## **3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Dari kendala yang sudah dijabarkan di atas, penulis mencoba mencari solusi baik sendiri atau bersama. Adapun kendala yang tidak bisa diselesaikan secara menyeluruh, namun penulis sudah mencoba untuk menringankan kendala yang di temukan.

### **1. Solusi kendala waktu**

Kendala waktu tidak selalu berasal dari kantor itu sendiri. Namun, sering kali dari faktor *external* seperti, permintaan *client* yang mendadak, timeline yang singkat untuk pekerjaan yang banyak, dan masih banyak lagi. Untuk meminimalisir jam kerja yang berlebih, penulis mencoba untuk bekerja lebih telilit, agar jumlah revisi lebih sedikit dan bisa menyelesaikan pekerjaan yang lain.

### **2. Solusi kendala *skills* dan *pipeline***



Dikarenakan penulis harus mengikuti *pipeline* yang sudah ditetapkan, maka penulis hanya perlu waktu untuk beradaptasi dengan cara kerja tim. Tidak lepas dari *software* kerja, untuk bisa mengikuti pipeline kerja kantor, penulis juga diwajibkan untuk bisa menggunakan *software* yang digunakan oleh tim dalam mengerjakan proyek. Dengan bimbingan *supervisor*, kendala *software* lebih mudah diselesaikan.

