

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1. Kedudukan dan Koordinasi**

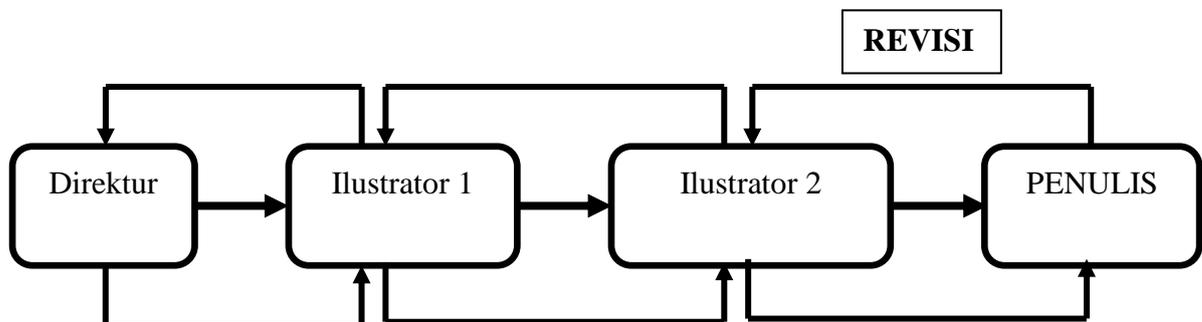
Berikut adalah posisi penulis dan koordinasi yang dilakukan dijalankan penulis selaku ilustrator *intern* di PT. Global Digital Artha:

##### **1. Kedudukan**

Kedudukan penulis selama menjalankan magang di PT. Global Digital Artha adalah sebagai ilustrator. Sebagai ilustrator penulis memiliki pekerjaan utama yaitu mengerjakan *line-art* dan mewarnai komik. Selain komik, penulis juga terkadang memiliki tugas untuk mengedit dan mengilustrasikan aset-aset dalam *game* yang dibuat oleh PT. Global Digital Artha. Dalam pekerjaannya, penulis bertanggung jawab kepada direktur dan juga berkoordinasi dengan rekan sesama ilustrator, yaitu Chyntia Tirtadewi dan Vitaria Wennie Handjaya.

##### **2. Koordinasi**

Berikut merupakan koordinasi yang dilakukan selama penulis bekerja di PT. Global Digital Artha. Selama praktik kerja magang, penulis menjalankan pekerjaannya secara WFH (*Work From Home*), karena itu pemberian tugas diberikan melalui grup di Skype, baik itu dari rekan sesama ilustrator maupun dari direktur. Dalam pengerjaan komik sendiri pada awalnya penulis hanya melakukan pewarnaan, dengan rekan ilustrator Chyntia yang mengerjakan sketsa, rekan Vitaria mengerjakan *line-art* dan penulis mewarnai komik. Namun, seiring berjalannya waktu, tugas penulis merangkap menjadi mengerjakan *line-art* dan mewarnai. Dalam pengerjaan *line-art* dan mewarnai, biasanya penulis mendapatkan pekerjaan tersebut langsung dari direktur yang berupa sketsa kasar. Tugas yang sudah selesai biasanya dikirim lagi melalui Skype dan diperiksa oleh rekan ilustrator lainnya dan terkadang direktur, jika terdapat kesalahan maka penulis akan merivisinya.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi  
(Dokumentasi Pribadi)

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1.	Webcomic “Kode Keras Cowok dari Cewek”	- <i>Coloring</i> Komik Ultah Lala - Revisi Komik Ultah Lala
2.	2.	Webcomic “Kode Keras Cowok dari Cewek” Ilustrasi Tokoh rini	- <i>Coloring</i> Komik Ultah Lala, Valentine, dan Finding Love - Revisi Komik Ultah Lala, Valentine, dan Finding Love - Ilustrasi tokoh Rini
3.	3.	Webcomic “Kode Keras Cowok dari Cewek”	- <i>Line-art</i> dan <i>Coloring</i> komik Finding love, dan Finding love 2 - Revisi Komik Finding Love, dan Finding Love 2
4.	4.	Webcomic “Kode Keras Cowok dari Cewek” Aset game	- <i>Line-art</i> dan <i>Coloring</i> komik Finding Love 2 - Revisi Finding love 2
5.	5.	Webcomic “Kode Keras	- <i>Line-art</i> dan <i>Coloring</i> komik

		Cowok dari Cewek” Aset <i>game</i>	Finding love 2 - Revisi komik Finding love dan Finding love 2
6.	6.	Webcomic “Kode Keras Cowok dari Cewek” Aset <i>game</i>	- <i>Line-art</i> dan <i>coloring</i> komik Finding love 2 - Edit <i>asset</i> rambut tokoh Jessica dan Intan untuk <i>game</i> - Revisi komik Finding love 2
7.	7.	Webcomic “Kode Keras Cowok dari Cewek” Aset <i>game</i>	- <i>Line-art</i> dan <i>coloring</i> komik Finding love 2 - Revisi komik Finding love 2 - Ilustrasi <i>asset</i> pakaian untuk tokoh Adit untuk <i>game</i> - Edit <i>asset</i> tokoh Adit, Intan, Julia, Senja dan Alvian untuk <i>game</i>
8.	8.	Webcomic “Kode Keras Cowok dari Cewek” Aset <i>game</i>	- Edit <i>asset</i> tokoh Agus dan Ubay untuk <i>game</i> - Edit ekspresi tokoh Vero - <i>Line-art</i> dan <i>coloring</i> komik Finding love 2 - Revisi komik Finding love 2
9.	9.	Webcomic “Kode Keras Cowok dari Cewek” Aset <i>game</i>	- Edit ekspresi tokoh Fiercegir, Mbak Dian, Zacky, Devina dan Yanuar - Revisi Ekspresi tokoh Reska - <i>Line-art</i> dan <i>coloring</i> komik Finding love 2 - Revisi komik Finding love 2

### **3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang**

Proses pelaksanaan kerja magang, dilakukan di rumah penulis, secara *online* dikarenakan oleh pandemi Covid-19. Dalam komunikasi sendiri penulis biasanya menggunakan aplikasi Skype untuk berkomunikasi dengan rekan sesama pekerja dan atasan. Selama proses kerja magang, pekerjaan utama penulis adalah sebagai ilustrator, dan proyek yang biasanya dikerjakan oleh penulis adalah *webcomic*.

*Webcomic* yang biasa dikerjakan oleh penulis selama melaksanakan praktik magang adalah *webcomic* “Kode Keras Cowok dari Cewek”. Sebagai ilustrator *webcomic* penulis biasanya mengerjakan pewarnaan, namun seiring berjalannya waktu penulis juga turut mengerjakan *line-art* dari *webcomic* itu sendiri. Selain mengerjakan proyek *webcomic*, terkadang penulis juga mendapatkan proyek lain yaitu mengilustrasikan dan mengedit *asset* untuk *game* yang dibuat oleh PT. Global Digital Artha.

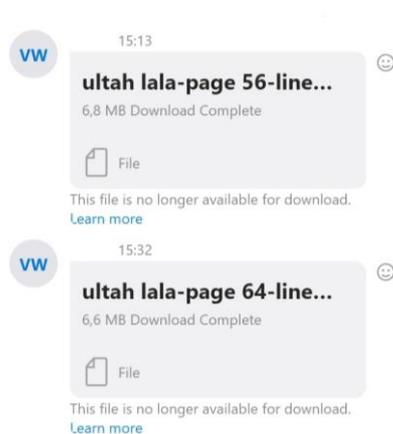
#### **3.3.1. Proses Pelaksanaan**

Berikut merupakan uraian pekerjaan yang dikerjakan oleh penulis selama bekerja magang di PT. Global Digital Artha:

##### **3.3.1.1. *Webcomic* “Kode Keras Cowok dari Cewek”**

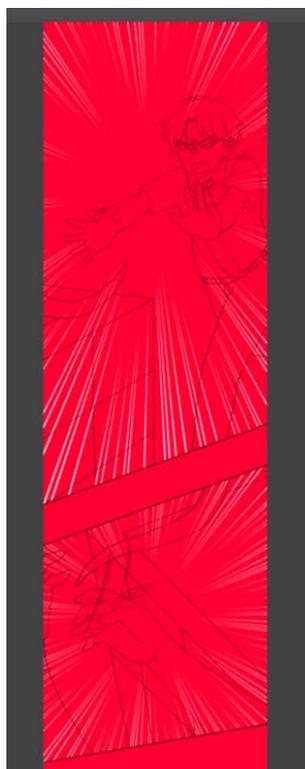
*Webcomic* “Kode Keras Cowok dari Cewek” adalah adaptasi dari *game* dengan judul yang sama yaitu, “Kode Keras Cowok dari Cewek”. *Webcomic* ini menceritakan tentang seseorang mahasiswa bernama Adit yang mendapatkan kekuatan *time travel*. Adit yang mendapatkan kekuatan tersebut pun akhirnya memutuskan untuk menggunakan kekuatan yang ia miliki untuk kembali ke masa SMA untuk mengubah nasibnya.

Selama pembuatan *webcomic* ini, pada awalnya penulis mendapatkan pekerjaannya dari rekan sesama ilustrator. Dikarenakan saat awal bekerja, penulis hanya mengerjakan bagian *coloring* saja dan pekerjaan *line-art* sudah dilakukan oleh rekan sesama ilustrator. Berikut merupakan dokumentasi perolehan *file* dari rekan ilustrator.



Gambar 3.2. Perolehan *File* Pekerjaan  
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah mendapatkan *file*, penulis mengerjakan pewarnaan halaman komik menggunakan *software* Clip Studio Paint. Cara penulis melakukan perwarnaan adalah, pertama penulis melakukan *fill background* dengan warna merah. Hal ini dilakukan agar ketika melakukan pewarnaan, penulis dapat dengan mudah menemukan bagian yang belum terwarna.



Gambar 3.3. Pengerjaan *Coloring* Komik  
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah dilakukan *fill background* dengan warna merah, penulis lalu mewarnai tokoh, *environment* dan lainnya mengikuti dari referensi yang ada. Cara penulis dalam mewarnai base color dalam halaman komik adalah, melakukan *selection* di bagian dalam *line-art* dan memastikan kalau semua *selection* yang dipilih memiliki warna yang sama dan berada di *layer* yang sama, lalu setelah itu di *auto fill* semua *selection*. Hal ini dilakukan agar proses pewarnaan cepat selesai dan lebih mudah. Dikarenakan oleh *selection* yang dilakukan terkadang tidak terlalu rapih atau terdapat bagian yang tidak ter-*select*, maka penulis akhirnya merapihkan pewarnaan tersebut menggunakan *pen tool*.

Setelah *base color* selesai, maka penulis akan menambahkan detail dalam pewarnaan seperti bayangan yang sesuai dengan pencahayaan yang terjadi dalam komik tersebut. Berikut merupakan hasil perwarnaan yang penulis lakukan.



Gambar 3.4. Hasil dari Proses *Coloring* komik  
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis juga terkadang menambahkan pewarnaan *background* pada adegan tertentu sesuai dengan mood yang dirasakan oleh tokoh. Jika marah maka *background* akan menggunakan warna kemerahan, jika senang maka kuning dan jika sedih terpuruk ketakutan dan keadaan negatif lainnya menggunakan biru tua.



Gambar 3.5. Warna untuk Menyimbolkan Perasaan Tokoh

(Dokumentasi Pribadi)

Setelah selesai mewarnai, hasil pewarnaan akan penulis *export* kedalam format JPG, dan dikirim kedalam grup chat skype. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan *feedback* dari rekan-rekan ilustrator ataupun dari atasan. Berikut merupakan contoh *feedback* yang diberikan oleh rekan ilustrator kepada penulis.



Gambar 3.6. *Feedback* dari Rekan Ilustrator  
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah mendapatkan *feedback* dari rekan ilustrator lainnya, penulis pun memperbaikinya dan mengirim kembali hasilnya.

Seiring berjalannya waktu, penulis bukan hanya mengerjakan *coloring* komik namun *line-art* juga. Biasanya penulis mendapatkan pekerjaan tersebut langsung dari atasan. Berikut merupakan sketch kasar yang penulis dapatkan.



Gambar 3.7. Perolehan *File* Sketsa  
(Dokumentasi Perusahaan)

Setelah mendapatkan *file*, penulis mengerjakan proses *line-art* tersebut di Clip Studio Paint. Terkadang terdapat beberapa *sketch* yang gambarnya kurang sesuai dengan *style* dari komik yang penulis kerjakan, sehingga penulis juga terkadang melakukan penyesuaian *style* pada proses *line-art* sehingga penggambaran tokoh terlihat sesuai dengan referensi yang ada.

Setelah melakukan *line-art*, penulis mengetik kembali dialog dari komik tersebut dan menambahkan *buble text* dan menambahkan efek. Setelah itu penulis pun kembali mewarnai halaman komik tersebut sesuai dengan cara yang sudah disebutkan sebelumnya. Berikut merupakan hasil dari *line-art* penulis.



Gambar 3.8. Hasil Pengerjaan *Line-art* yang Dikerjakan Penulis  
(Dokumentasi Pribadi)

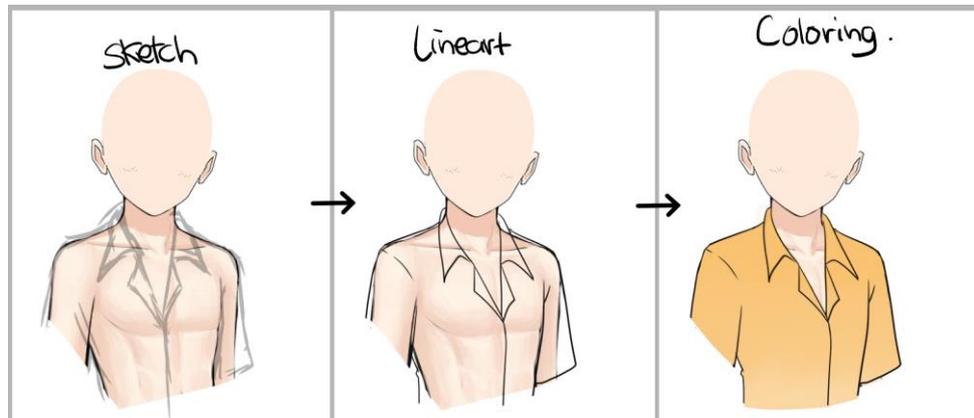
### 3.3.1.2. Ilustrasi Aset Pakaian Tokoh Adit untuk *Game*

Selain melakukan pewarnaan dan *line-art* pada komik, pekerjaan lain yang dilakukan oleh penulis adalah mengilustrasikan *asset* pakaian untuk tokoh Adit dalam *game* yang dibuat oleh PT. Global Digital Artha. Berikut merupakan proses pembuatan *asset* pakaian yang penulis kerjakan. Pertama, atasan mengirimkan *file* base tubuh Adit, untuk ditambahkan *asset* pakaiannya.



Gambar 3.9. *Base* Tokoh Adit  
(Dokumentasi Perusahaan)

Setelah *asset base* didapatkan, penulis melanjutkan dengan melakukan *sketch* pakaian yang tokoh Adit akan kenakan, sesuai dengan referensi yang diberikan oleh atasan. Setelah dilakukan proses *sketch*, penulis akan melakukan *line-art* serta *base color*.



Gambar 3.10 Proses Ilustrasi Pakaian Adit  
(Dokumentasi Pribadi)

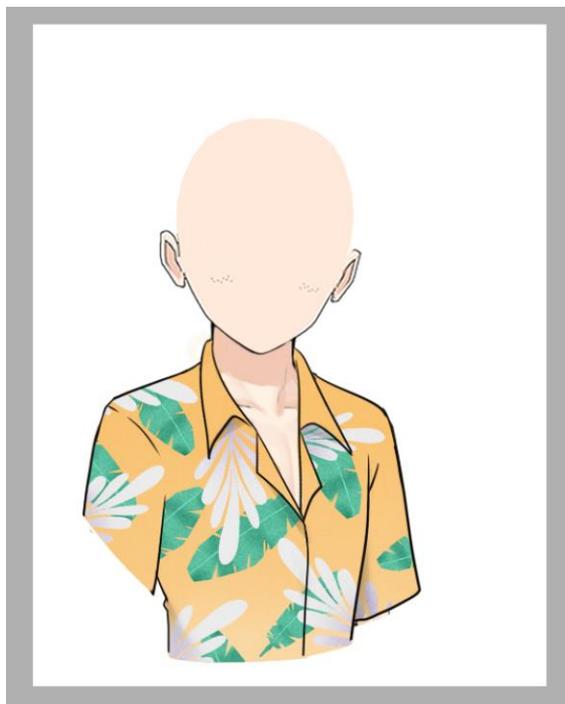
Setelah itu dikarenakan pakaian yang dikenakan oleh tokoh adit adalah baju pantai, maka terdapat corak atau motif yang terdapat pada pakaian tokoh Adit. Penulis pun melakukan ilustrasi motif tersebut pada *file* yang terpisah sehingga nanti dapat di *copy* dan *paste* kedalam pakaian

Adit dengan mudah. Berikut merupakan motif dari pakaian yang penulis kerjakan.



Gambar 3.11 Motif Pakaian Tokoh Adit  
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah pembuatan motif selesai, penulis pun memindahkannya kedalam pakaian adit dan berikut hasilnya.



Gambar 3.12 Hasil Ilustrasi Pakaian Adit Sebelum Revisi  
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah selesai, penulis pun men-export pekerjaannya kedalam format PNG, dan dikirimkan lagi kepada atasan. Setelah dikirim kepada atasan, ternyata menurutnya *line-art* dalam pakaian Adit terlalu tebal dan mencolok, karena itu penulis pun merevisi *line-art*nya dan mengubah warnanya menjadi kuning tua. Berikut merupakan hasil dari ilustrasi aset pakaian tokoh Adit.

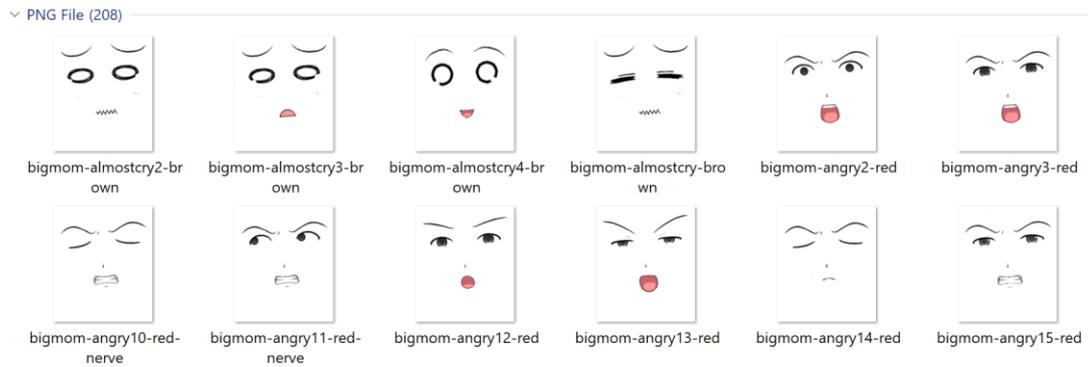


Gambar 3.13 Hasil Ilustrasi Pakaian Adit Setelah Revisi  
(Dokumentasi Perusahaan)

### **3.3.1.3. *Editing* dan Menambahkan Ilustrasi Aset Ekspresi Tokoh untuk *Game***

Pekerjaan selanjutnya yang dilakukan oleh penulis adalah melakukan *editing* ekspresi untuk tokoh dalam *game* yang dibuat oleh PT. Global Digital Artha. *Editing* ekspresi ini dilakukan untuk menambahkan ekspresi untuk tokoh dalam *game*. Satu tokoh dalam *game* ini sendiri memiliki 208 ekspresi, karena itu penulis memiliki tugas untuk menambahkan ekspresi tersebut hingga 208 ekspresi.

Berikut merupakan tahap pengerjaan *editing* yang dilakukan oleh penulis. Pertama, atasan akan mengirimkan contoh dari 208 ekspresi yang sudah ada. Berikut merupakan *filenya*



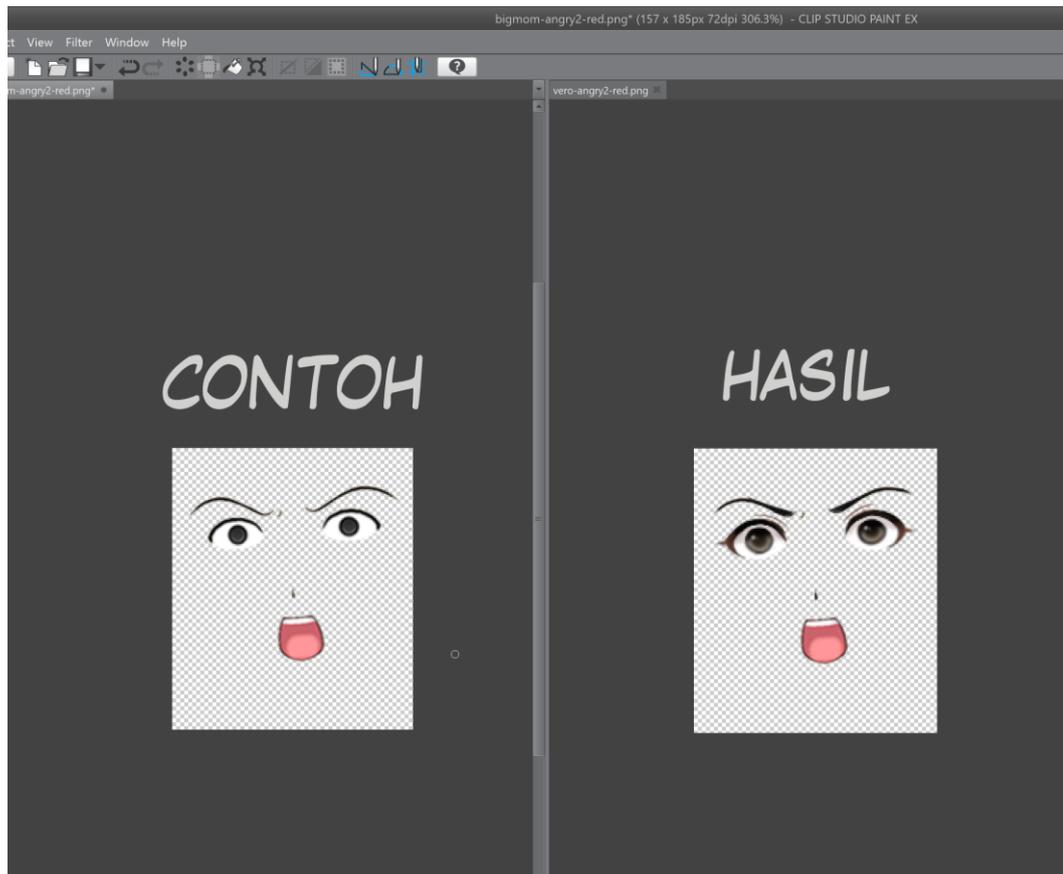
Gambar 3.14 Referensi Ekspresi  
(Dokumentasi Perusahaan)

Setelah itu penulis juga dikirimkan *file* ekspresi tokoh lain yang harus dikerjakan. *File* ini berisi beberapa *basic expression* yang bisa penulis *copy* dan *paste* bagian wajahnya, seperti alis, mata hidung dan mulut untuk menambah ekspresi-ekspresi lain.



Gambar 3.15 Template Ekspresi  
(Dokumentasi Perusahaan)

*File basic expression* yang didapatkan penulis terkadang juga kurang lengkap, sehingga penulis harus menambahkan aset beberapa bentuk mata, agar dapat sesuai dengan contoh yang ada. Setelah itu penulis pun mengkombinasikan beberapa bentuk alis mata dan mulut hingga sesuai dengan contoh dari ekspresi yang ada dengan cara *copy-paste* dari *file* yang sudah ada.



Gambar 3.16 Proses Pengerjaan Ekspresi Tokoh *Game*  
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah selesai menambahkan ekspresi menjadi 208 ekspresi, penulis pun melakukan export *file* tersebut satu-persatu dan mengirimkannya kembali kepada atasan. Namun, ternyata proses pengerjaan tersebut terlalu lama, dan penulis akhirnya mendiskusikan kembali dengan atasan bagaimana caranya agar proses pengerjaan *editing* ini dapat dikerjakan dengan cepat.

Setelah itu penulis pun mencoba untuk memisahkan semua bentuk mata, hidung alis dan mulut kedalam *layer* yang berbeda namun masih dalam *file* yang sama. Sehingga untuk membuat sebuah ekspresi penulis hanya harus melakukan *show* dan *hide* pada *layer* tertentu. Setelah mencoba cara ini, ternyata prosesnya bisa menjadi lebih cepat. Berikut merupakan urutan *layer* pada *file* yang dikerjakan oleh penulis.



### **3.3.2. Kendala yang Ditemukan**

Selama bekerja di perusahaan ini, penulis menemukan beberapa kendala yang terjadi, salah satunya adalah referensi yang ada kurang lengkap, baik itu dari warna pakaian tokoh dalam waktu tertentu, maupun pewarnaan *environment* pun juga kurang lengkap. Sehingga terkadang terdapat perbedaan dari perwarnaan halaman komik dengan halaman sebelumnya yang dikerjakan oleh ilustrator berbeda.

Masalah lain yang ditemukan oleh penulis adalah adanya perbedaan *style* gambar penulis dengan *style* gambar pada komik yang ada, sehingga penulis memerlukan waktu yang cukup lama untuk beradaptasi. Selain itu masalah lain yang ditemukan oleh penulis adalah, *file* yang kurang lengkap, *file* ini biasanya adalah *file* komik yang telah direvisi oleh rekan ilustrator yang lain. Didalam *file* tersebut terdapat 2 versi *line-art* yaitu *line-art* yang sudah direvisi dan *line-art* yang tidak harus direvisi tetapi formatnya adalah image serta terkadang ada juga panel yang sudah diwarnai namun karena dalam bentuk image dan bukan hasil pekerjaan yang terbagi menjadi beberapa *layer*, jadi tidak bisa dipakai lagi. Hal ini mengakibatkan *file* tersebut tersebut tidak bisa diwarnai secara langsung dan harus digambar ulang oleh penulis. Ketika penulis meminta *file* yang belum direvisi kepada rekan ilustrator lain dan atasan, ternyata rekan ilustrator dan atasan tidak memilikinya.

Selain itu masalah lain yang dihadapi oleh penulis adalah, pada 2 bulan pertama bekerja, penulis masih bekerja dengan kedua rekan ilustrator, namun karena kedua rekan ilustrator kontrak bekerjanya pada bulan April sudah selesai maka hanya tinggal penulis yang bekerja di divisi ini. Keterbatasan pekerja pada divisi Ilustrator membuat penulis harus mengerjakan segala sesuatu dengan cepat.

### **3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan**

Berikut merupakan solusi yang penulis temukan dari masalah yang sudah disebutkan sebelumnya, solusi dari keterbatasan referensi adalah, penulis meminta beberapa referensi halaman sebelumnya kepada rekan ilustrator lain sebagai

contoh pewarnaan, serta saling mengoreksi dan memperbaiki bersama jika menemukan perbedaan dalam pewarnaan tokoh, maupun *environment*.

Solusi atas masalah perbedaan *style* gambar penulis dengan *style* gambar komik ini adalah, penulis terus belajar untuk menyamakan *style* gambar penulis dengan *style* gambar dari komik, sehingga proses pengerjaan juga bisa jadi lebih cepat. Solusi untuk masalah lain, yaitu *file* yang tidak lengkap adalah, rekan ilustrator lain memberitahu penulis untuk menggunakan fitur *convert brightness to opacity* di Clip Studio Paint, sehingga background *line-art* yang masih dalam format jpg dapat menjadi transparan, sehingga penulis tidak harus *me-line art* ulang dan proses pewarnaan bisa menjadi lebih cepat, sedangkan untuk beberapa panel yang sudah diwarnai adalah, penulis tetap *me-line-art* ulang lagi dikarenakan tidak ada solusi lain.

Untuk masalah keterbatasan pekerja, cara penulis menemukan solusi atas keterbatasan pekerja ini adalah penulis mencari cara untuk mempercepat waktu pengerjaan, dan berusaha untuk bekerja dengan cepat agar pekerjaan dapat selesai dengan cepat. Cara mempercepat pekerjaan ini adalah, terkadang penulis tidak terlalu mengerjakan dengan terlalu mendetail, serta melakukan *copy-paste* gambar dari halaman-halaman yang sudah dikerjakan sebelumnya.