



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

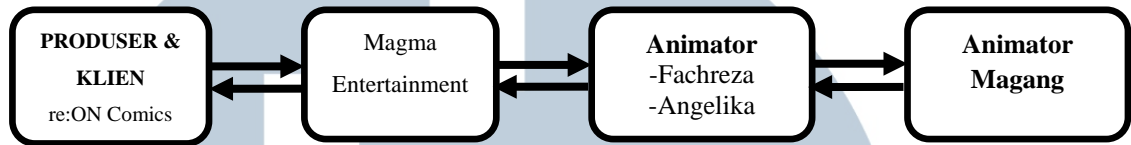
Selama magang, penulis ditempatkan sebagai ilustrator dan animator dibawah pembimbing lapangan Gita Juwita sebagai *editor* komik dalam PT. Wahana Inspirasi Nusantara.

1. Kedudukan

Sebagai ilustrator, penulis mengerjakan berbagai ilustrasi untuk keperluan re:ON. Disini penulis mengerjakan ilustrasi untuk aset yang digunakan dalam buku re:ON dan ilustrasi *banner* Kamis komik. Kamis Komik adalah lomba membuat komik pendek yang diselenggarakan re:ON yang dipublikasikan melalui sosial media seperti halaman Facebook dan Instagram resmi re:ON Comics setiap hari Kamis. Disini, *art director* yang bernama Andhika memberikan tugas dan penjelasan mengenai apa yang harus dikerjakan oleh penulis dan menentukan *deadline* pengumpulan ilustrasi tersebut.

Pada periode magang tersebut, re:ON membuat proyek sinetron yang diadaptasi dari salah satu komik re:ON yang berjudul “Me Vs. Big Slacker Baby”. Sinetron ini nantinya akan di tayangkan pada salah satu stasiun televisi. Dibawah bimbingan animator re:ON yaitu Fachreza Octavio dan Angelika Sagtavilia, penulis sebagai animator ditugaskan untuk membantu para animator dalam mengerjakan proyek animasi tersebut. Disini, animator re:ON memberikan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh anak magang (penulis), yaitu membuat aset untuk kepentingan sinetron dan mewarnai gambar yang nantinya akan dimasukkan kedalam sinetron.

2. Koordinasi



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

Bagan alur koordinasi diatas adalah bagan untuk proyek re:ON Comics yang sedang berjalan, yaitu membuat sinetron yang diadaptasi dari salah satu komik yang ada di dalam re:ON, yang berjudul “Me vs. Big Slacker Baby” karya Annisa Nisfihani. Pada proyek ini, re:ON Comics meng-“hire” Magma Entertainment untuk membuat naskah dan *live action*-nya. Didalam sinetron tersebut akan digabungkan dengan animasi bergaya *anime*. Animasi dalam sinetron disesuaikan dengan naskah yang dibuat oleh Magma Entertainment. Untuk membuat animasi, Magma Entertainment meng-“hire” animator re:ON yaitu Fachreza Octavio dan Angelika Sagtavilia. Animasi diasistensikan juga ke Magma Entertainment dan klien sekaligus produser yaitu re:ON Comics itu sendiri. Peran animator magang adalah membantu animator re:ON untuk membuat animasi dalam sinetron.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat ilustrasi <i>chibi</i> karakter Reon dan Reyna - Membuat ilustrasi untuk banner Kamis Komik bertema hari Valentine 	<p>Pada minggu pertama magang penulis ditugaskan untuk membuat ilustrasi <i>chibi</i> untuk karakter Reon dan Reyna. Setelah itu, penulis ditugaskan untuk membuat ilustrasi untuk Kamis Komik. Kamis Komik adalah lomba yang diadakan Re.ON Comics setiap hari kamis yang untuk kalangan umum, yaitu membuat komik pendek</p>

			<p>satu halaman sesuai dengan tema yang ditentukan, yang nantinya dipublikasikan di media sosial seperti halaman Facebook dan Instagram resmi Re:ON Comics.</p> <p>Selain itu penulis bersama rekan satu magang juga membuat animasi pendek dengan menggunakan karakter-karakter dari Re:ON Comics.</p>
2	2	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat proyek animasi promosi Re:ON yaitu menganimasikan karakter <i>chibi</i> - Mewarnai <i>line art</i> Kamis Komik bertema “Musim Hujan”. 	<p>Proyek animasi promosi re:ON ini adalah proyek yang dilakukan oleh penulis dan teman satu magang untuk mengisi waktu di saat tidak ada tugas dari re:ON itu sendiri. Animasi ini bercerita tentang seorang anak perempuan berambut pendek yang membuka buku re:ON. Dari dalam buku kemudian keluar animasi karakter-karakter <i>chibi</i> re:ON. Penulis membuat sketsa <i>animatic chibi-chibi</i> karakter re:ON dengan menggunakan program Paint Tool SAI.</p> <p>Selain itu penulis juga mewarnai <i>line art</i> Kamis Komik bertema “Musim Hujan”.</p>
3	3	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan proyek animasi promosi Re:ON dengan menggunakan software Toon Boom Studio 	<p>Penulis diperkenalkan dengan software Toon Boom Studio.</p> <p>Kemudian penulis membuat sketsa animasi untuk promosi re:ON.</p>

4	4	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan proyek animasi promosi re:ON 	Membuat <i>line art</i> karakter perempuan berambut pendek dengan menggunakan Toon Boom Studio.
5	5	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi <i>background</i> komik yang berjudul “The Trespassers” - Mewarnai karakter anak perempuan pada proyek animasi re:ON 	Mengisi <i>background</i> pada panel-panel komik yang kosong, membuat <i>beta shading</i> pada batu. Mewarnai <i>line art</i> karakter anak perempuan dengan Toon Boom Studio.
6	6	<ul style="list-style-type: none"> - Memasukkan teks kedalam balon teks untuk komik “The Trespassers” - Membuat <i>background</i> untuk Komik yang berjudul “Keyleidoscope” 	Penulis ditugaskan untuk mengisi bagian kosong panel komik dengan <i>background</i> , setelah itu penulis mengisi balon teks dengan kalimat yang sudah ditentukan. Setelah itu, penulis mengisi panel kosong dengan <i>background</i> pada komik “Keyleidoscope”.
7	7	<ul style="list-style-type: none"> - Latihan sketsa karakter Haqi yang akan digunakan dalam sinetron “Me vs. Big Slacker Baby” (BSB) dengan menggunakan program Toon Boom Studio. - Membuat animasi tanda centang dan asap marah yang akan digunakan sebagai aset untuk animasi BSB. 	Penulis ditugaskan untuk menggambar karakter Haqi semirip mungkin. Setelah itu, penulis membuat animasi centang dan asap dengan menggunakan Toon Boom Studio, Adobe Photoshop dan Adobe After Effects.
8	8	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>line art</i> untuk 	Disini, animator memberikan sketsa

		<i>bumper</i> BSB	kasar karakter Arin, Alvan dan Haqi untuk <i>bumper</i> , kemudian penulis membuat <i>line art</i> di Toon Boom Studio berdasarkan panduan sketsa untuk <i>bumper</i> tersebut.
9	9	<ul style="list-style-type: none"> - Latihan menggambar karakter yang akan digunakan untuk sinetron yang diadaptasi dari komik “Me Vs. Big Slacker Baby” atau BSB. - Menganimasikan karakter Alvan kecil yang sedang meniup lilin 	Penulis ditugaskan untuk latihan menggambar karakter yang akan digunakan untuk animasi dalam pembuatan sinetron yang diangkat dari salah satu komik Re:ON yang berjudul Me Vs. Big Slacker Baby, penulis harus bisa menirukan karakter sesuai desain aslinya semirip mungkin. Kemudian penulis menganimasikan ekspresi karakter Alvan kecil yang sedang meniup lilin.
10	10	- Mewarnai ilustrasi untuk sinetron BSB	Animator memberikan <i>line art-line art</i> yang belum diwarnai untuk diwarnai oleh penulis.
11	11	- Mewarnai ilustrasi yang akan digunakan untuk sinetron Me vs. Big Slacker Baby	Animator memberikan <i>line art-line art</i> yang belum diwarnai untuk diwarnai oleh penulis.
12	12	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat ilustrasi untuk Kamis Komik bertema “permainan tradisional” - Membantu komikus dalam <i>toning</i>. 	Pembuatan ilustrasi Kamis Komik dimulai dengan membuat sketsa, <i>line art</i> , <i>coloring</i> , dan <i>background</i> . Setelah itu, penulis membantu komikus memperbaiki dan memberikan <i>tone</i> dalam halaman komik.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama 12 minggu melakukan kerja magang, penulis magang sebagai ilustrator dan animator. Sebagai ilustrator, penulis mengerjakan beberapa proyek internal seperti membuat ilustrasi untuk Kamis Komik. Selain itu penulis juga menjadi asisten komikus dengan membantu *toning*, *beta*, membuat *background* dan mengisi balon teks. re:ON memiliki proyek lain yaitu membuat sinetron yang diadaptasi dari salah satu komik re:ON yang berjudul “Me vs. Big Slacker Baby” karya Annisa Nisfihani. Sinetron itu nantinya akan digabungkan dengan animasi. Sebagai animator, penulis membantu dalam pembuatan aset-aset, menganimasikan karakter untuk *bumper*, dan mewarnai beberapa *line art*.

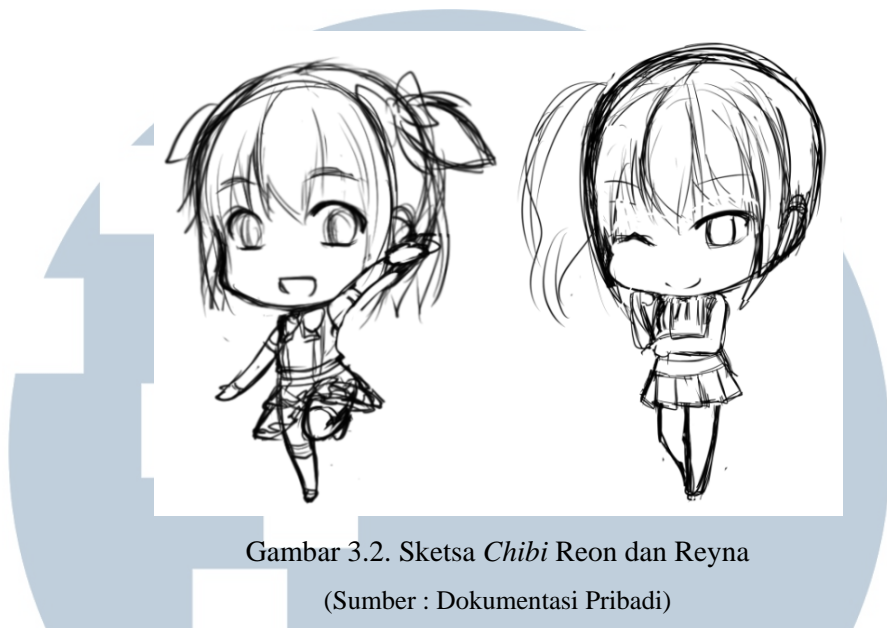
3.3.1. Proses Pelaksanaan

Penulis melakukan kerja magang pada P.T. Wahana Inspirasi Nusantara (re:ON) dimulai pada tanggal 6 Februari 2017 hingga 28 April 2017. Jam masuk kerja adalah pukul 09.00 hingga 18.00. Pada perusahaan ini penulis bekerja sebagai ilustrator, yaitu membuat berbagai ilustrasi yang dibutuhkan untuk kepentingan perusahaan, serta sebagai animator untuk membantu proyek animasi. Penulis menggunakan software Clip Studio Paint untuk membuat ilustrasi.

3.3.1.1. Ilustrasi Chibi Reon dan Reyna

Pada minggu pertama, penulis membuat ilustrasi *chibi* maskot karakter re:ON Comics, yaitu Reon dan Reyna. Pembuatan ilustrasi dimulai dengan membuat sketsa, membuat *line art*, dan *coloring*. Penulis menyelesaikan tugas ini dalam waktu dua hari, hari pertama membuat *chibi* Reon kemudian hari berikutnya menyelesaikan *chibi* Reyna.

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 3.2. Sketsa *Chibi* Reon dan Reyna
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.3. *Line Art Chibi* Reon dan Reyna
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

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 3.4. Hasil Final *Chibi* Karakter Reon dan Reyna
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

3.3.1.2. **Kamis Komik**

Setelah itu penulis membuat ilustrasi untuk *banner* Kamis Komik. Kamis Komik adalah lomba membuat komik satu halaman sesuai dengan tema yang berbeda setiap minggunya. Lomba ini diadakan Re:ON Comics yang dipromosikan lewat sosial media yaitu Facebook dan Instagram resmi Re:ON Comics setiap hari Kamis. Pengerjaan ilustrasi dilakukan dengan software Clip Studio Paint. Kamis Komik yang pertama dikerjakan adalah bertema “Valentine’s Day”. Pertama-tama penulis membuat dua alternatif desain, yaitu Reon *chibi* yang mendapatkan banyak coklat dan Reon yang sedang membuat coklat.

U M N
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 3.5. Alternatif I dan II

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

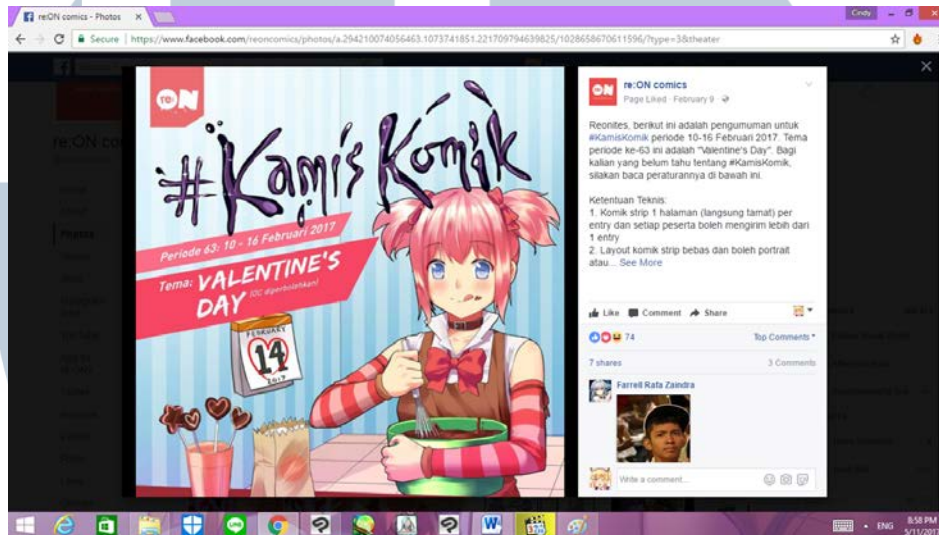
Desain yang terpilih adalah desain II yaitu Reon yang sedang membuat coklat. Setelah desain disetujui, kemudian pembuatan ilustrasi dilanjutkan dengan membuat *line art*, *base color*, dan *finishing*.



Gambar 3. 6. Ilustrasi Kamis Komik Bertema “Valentine’s Day”

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah penulis menyelesaikan ilustrasi Kamis Komik, ilustrasi tersebut diserahkan kepada *art director*. Gambar tersebut diedit oleh *art director* kemudian di-*posting* kedalam halaman facebook resmi re:ON Comics.



Gambar 3.7. Kamis Komik dalam halaman Facebook
(Sumber : Halaman Facebook re:ON Comics)

Kemudian penulis juga membuat ilustrasi Kamis Komik lainnya, yaitu untuk tema “Musim Hujan” dan “Permainan Tradisional”. Untuk yang bertema “Musim Hujan” penulis hanya mewarnai *line art* yang sudah dibuat oleh anak magang lainnya. Untuk yang bertema “Permainan Tradisional” penulis membuat semuanya dari sketsa hingga hasil jadi sebelum diserahkan kepada *art director*.

U M N
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 3.8. Ilustrasi Kamis Komik Musim Hujan
(Sumber : Halaman Facebook re:ON Comics)



Gambar 3.9. Ilustrasi Kamis Komik Permainan Tradisional
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

3.3.1.3. Menjadi Asisten Komikus

Setelah itu re:ON ada membuat proyek komik. Disini penulis menjadi asisten komikus yang membantu dalam membuat *toning*, *background* serta

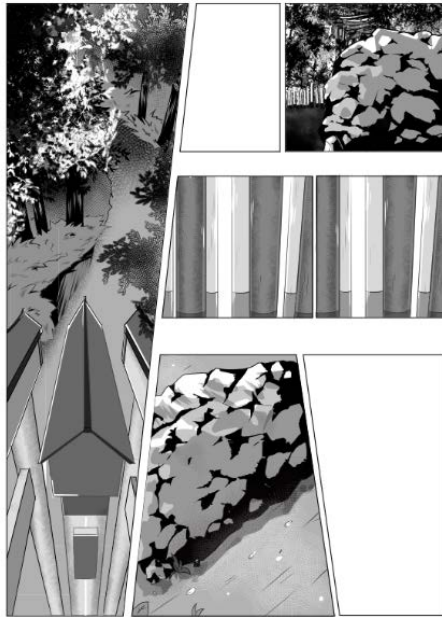
mengisi balon teks. Pertama, penulis diminta untuk membuat tekstur batu pada salah satu halaman komik. Batu yang sebelumnya polos kemudian penulis membuat “*beta shading*” yaitu memberikan *shading* hitam pada batu agar gambar tersebut terlihat lebih bagus.



Gambar 3.10. Batu pada Halaman Komik sebelum Diberi *Beta Shading*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.11. Hasil Final Batu

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah itu, penulis juga ditugaskan untuk membuat balon teks dan memasukkan teks kedalam beberapa halaman komik. Pekerjaan ini dilakukan dengan menggunakan Clip Studio Paint.

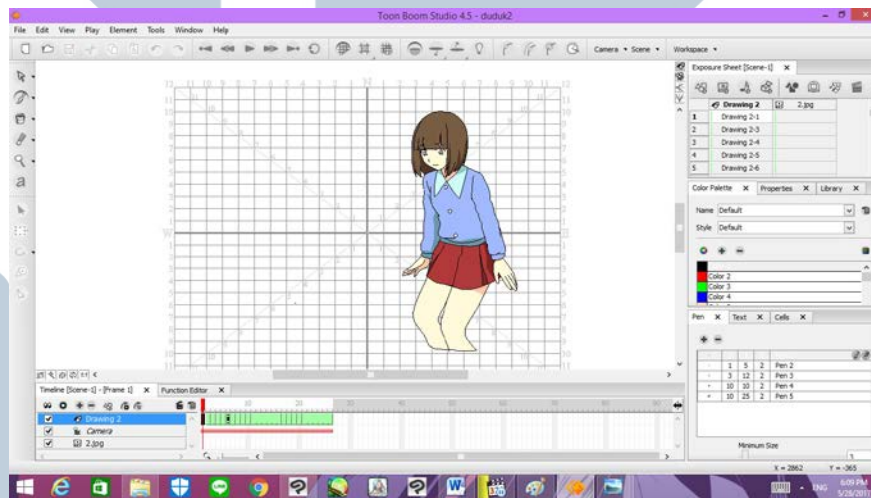


Gambar 3.12. Halaman Komik Setelah Dimasukkan Balon Teks

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

3.3.1.4. Animasi re:ON untuk Promosi

Selain mengerjakan proyek internal, penulis juga membuat proyek sendiri, yaitu membuat video animasi 2D untuk promosi komik re:ON. Proyek ini penulis kerjakan pada waktu kosong sebelum re:ON memberikan tugas baru, sehingga proyek ini bukan menjadi prioritas utama. Penulis mengerjakan proyek ini bersama teman satu magang. Video animasi ini bercerita tentang seorang anak perempuan berambut pendek yang membuka komik re:ON volume 25. Pada saat buku dibuka, *chibi-chibi* karakter dari komik re:ON melompat keluar dari buku. Pembagian tugasnya yaitu penulis membuat animasi *keyframe* dari karakter anak perempuan dan *chibi* karakter re:ON, kemudian teman satu magang membuat *inbetween* animasi anak perempuan, mewarnai semua karakter *chibi*, serta *compositing* dan pemberian *effect* untuk final.



Gambar 3.13. Coloring Karakter Anak Perempuan di Toon Boom Studio
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

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



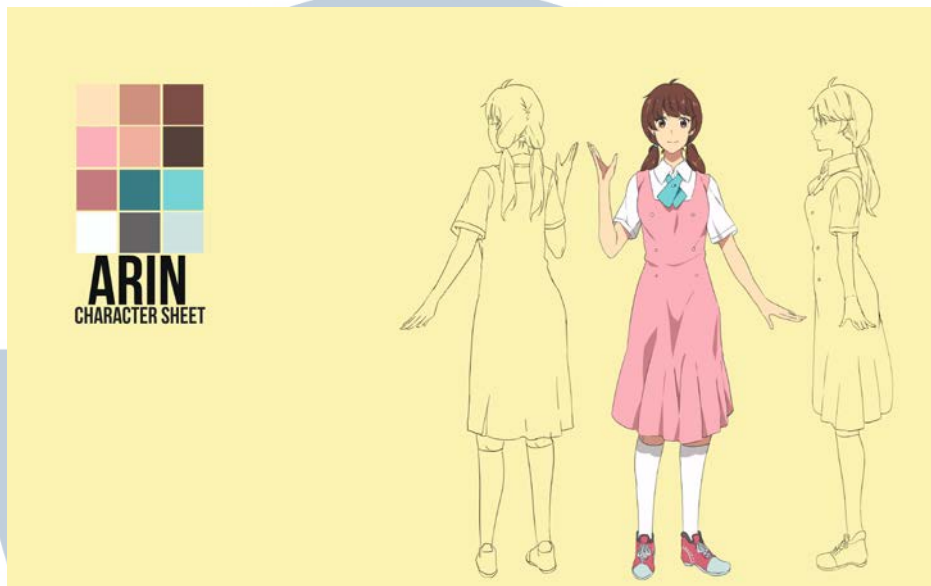
Gambar 3.14. Hasil Final Animasi Mengambil Buku
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.15. Hasil Final Animasi Karakter *Chibi* Melompat
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

3.3.1.5. Sinetron “Me vs. Big Slacker Baby”

Re:ON sedang membuat proyek sinetron yang diangkat dari komik yang berjudul “Me vs. Big Slacker Baby” karya Annisa Nisfihani. Sinetron ini akan menggabungkan *live action* dengan animasi. Disini, animator utama re:ON bertugas untuk membuat animasi yang akan disisipkan dalam sinetron. Tugas penulis adalah membantu animator utama re:ON dalam mengerjakan proyek animasi. Pada sinetron ini nantinya akan ada animasi karakter untuk *bumper*, *opening*, *ending*, dan animasi yang ditayangkan didalam *live action*. Berikut ini adalah *character sheet* dari animator.



Gambar 3.16. *Character Sheet* Arin
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



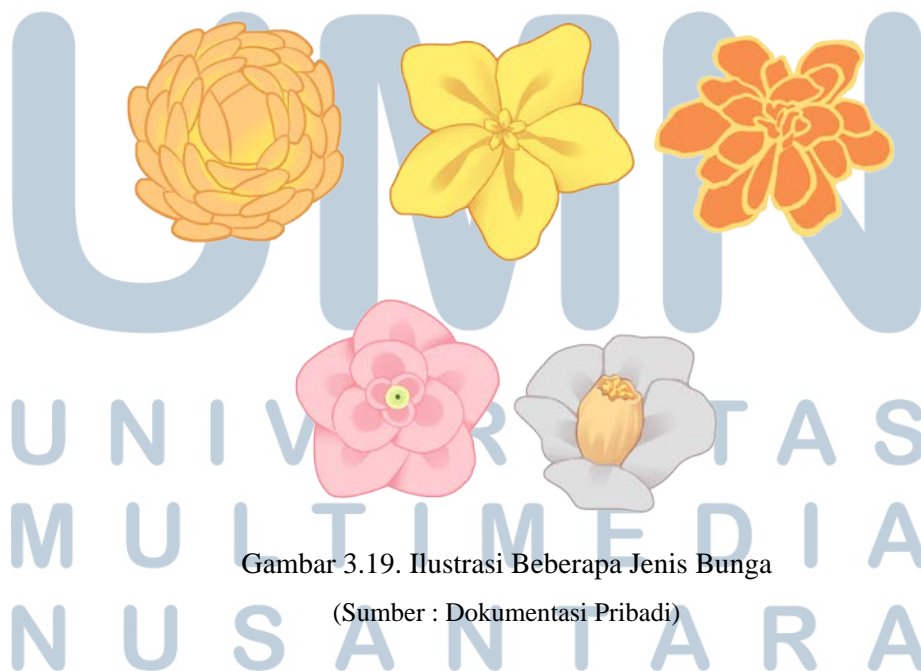
Gambar 3.17. *Character Sheet* Alvan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

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

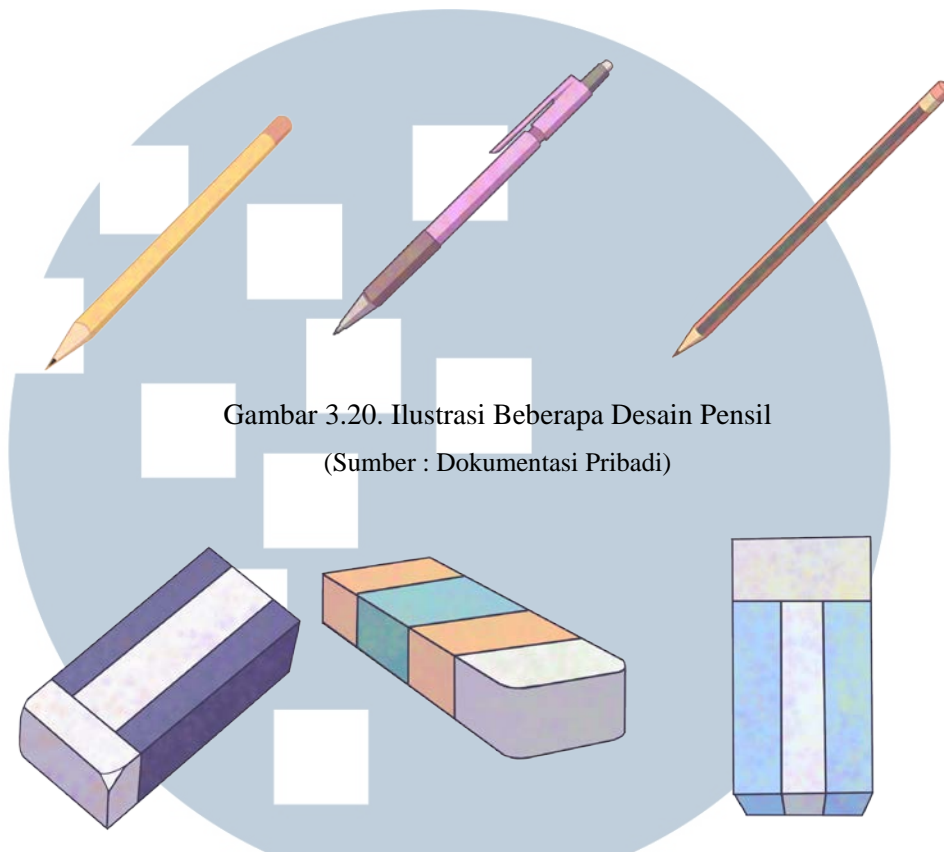


Gambar 3.18. *Character Sheet* Haqi
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

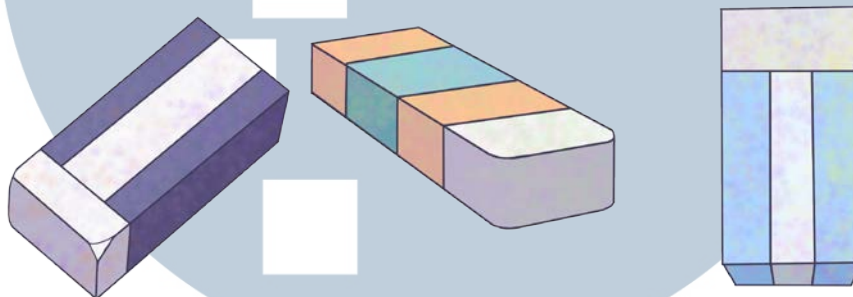
Berikut ini adalah beberapa aset yang digunakan untuk membuat opening sinetron “Me Vs. Big Slacker Baby”, yaitu bunga, penghapus, dan *sketch book*. Aset ini dibuat menggunakan Clip Studio Paint.



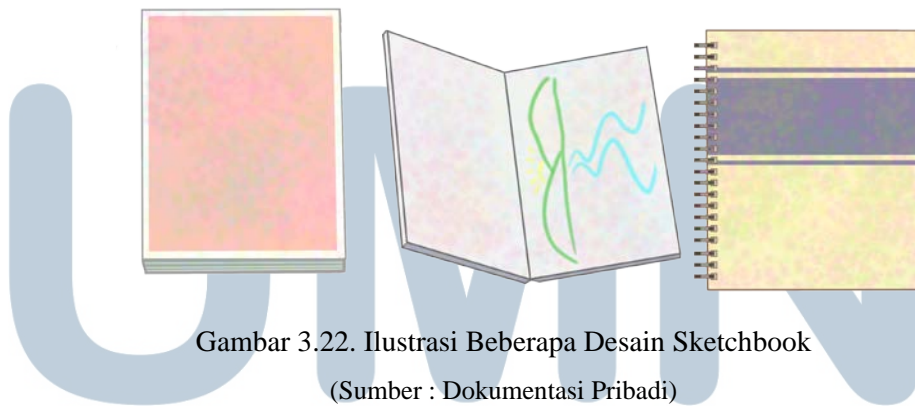
Gambar 3.19. Ilustrasi Beberapa Jenis Bunga
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.20. Ilustrasi Beberapa Desain Pensil
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.21. Ilustrasi Beberapa Desain Penghapus
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.22. Ilustrasi Beberapa Desain Sketchbook
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

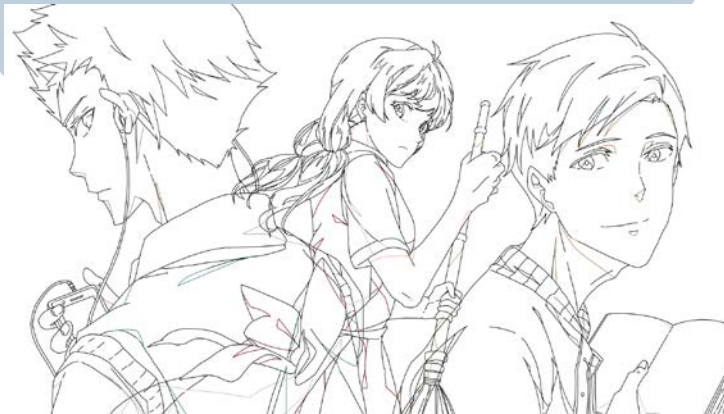
Pada proyek animasi *Me vs. Big Slacker Baby* untuk sinetron, terdapat beberapa bagian, yaitu *opening*, *bumper*, dan *ending*. Penulis diminta untuk menganimasikan karakter yang digunakan untuk *bumper*. Disini, Fachreza Octavio sebagai animator dan *supervisor* memberikan sketsa karakter Alvan, Arin, dan Haqi yang akan dijadikan *bumper*, kemudian

penulis membuat *line art* dengan cara menjiplak di program Toon Boom Studio.



Gambar 3.23. Sketsa *Bumper* dari Animator

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

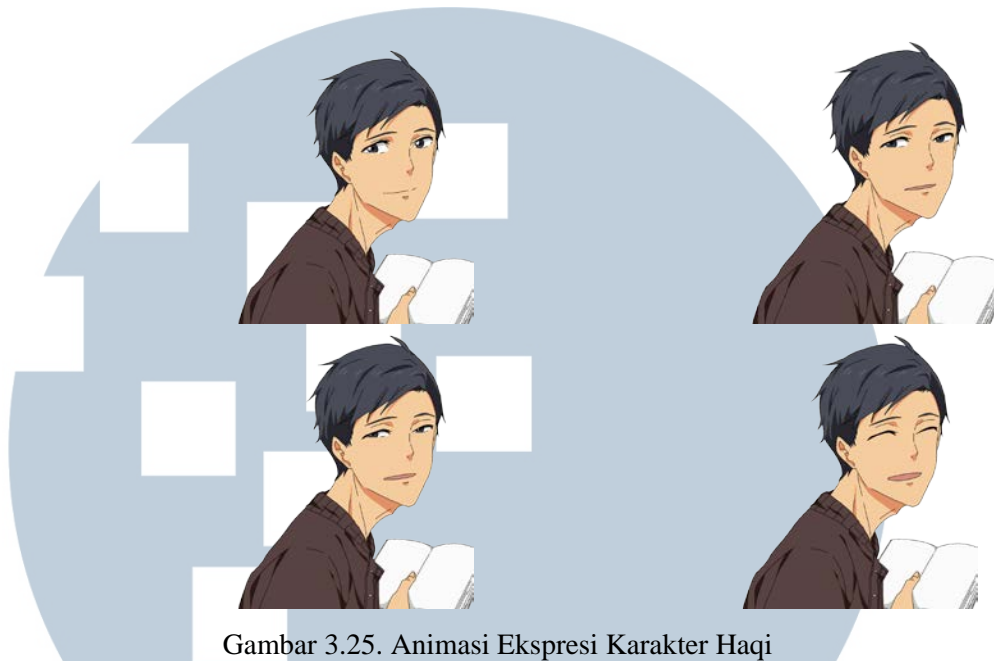


Gambar 3.24. Hasil *Line Art Bumper*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada karakter Alvan dibuat animasi mata berkedip, sedangkan karakter Haqi dibuat animasi tersenyum sambil menutup mata. Untuk karakter Arin tidak ada pergerakan. Setelah itu diwarnai dengan menggunakan program Clip Studio Paint.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.25. Animasi Ekspresi Karakter Haqi
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.26. Animasi Mata Karakter Alvan
(Sumber : Dokumetasi Pribadi)

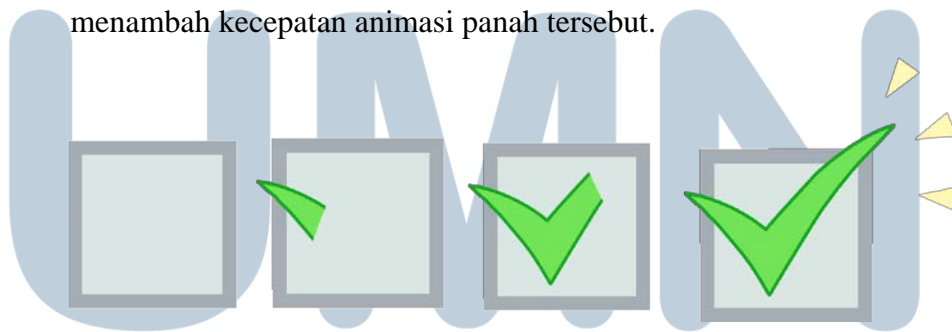
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.27. Hasil Final *Bumper*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Selain itu, penulis juga ditugaskan untuk membuat animasi tanda centang yang akan digunakan sebagai aset dalam sinetron. Gambar panah, kotak, dan segitiga kuning dibuat dengan menggunakan Toon Boom Studio, kemudian dianimasikan dalam Adobe Photoshop lalu di-render png *sequence*. Untuk mengatur kecepatan animasi panah, penulis menggunakan program Adobe After Effects. Pada awalnya animasi panah yang dibuat penulis terlalu lambat sehingga penulis diminta untuk menambah kecepatan animasi panah tersebut.



Gambar 3.28. Animasi Centang

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

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 3.29. Pengaplikasian Animasi Centang dalam Sinetron
(Sumber : Sinetron BSB)

Setelah itu, penulis ditugaskan untuk mewarnai *frame-frame* animasi dan beberapa *line art* yang akan disisipkan kedalam sinetron. Berikut ini adalah beberapa hasil *coloring* yang dilakukan penulis dari beberapa *line art* dari animator.



Gambar 3.30. Hasil *coloring* karakter Arin
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan kerja magang di re:ON, penulis menemukan beberapa kendala, yaitu pada saat membuat animasi 2D, penulis menggunakan *software* yang belum pernah digunakan sebelumnya, yaitu Toon Boom Studio. Selain itu penulis juga masih merasa canggung saat berkomunikasi dengan pembimbing magang.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi atau mengurangi kendala yang ditemukan, penulis meminta animator re:ON Comics untuk membimbing penulis dalam menggunakan program Toon Boom Studio dalam membuat animasi. Selain itu, dapat juga dengan mencari berbagai tutorial penggunaan *software* Toon Boom Studio di *internet*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA