



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

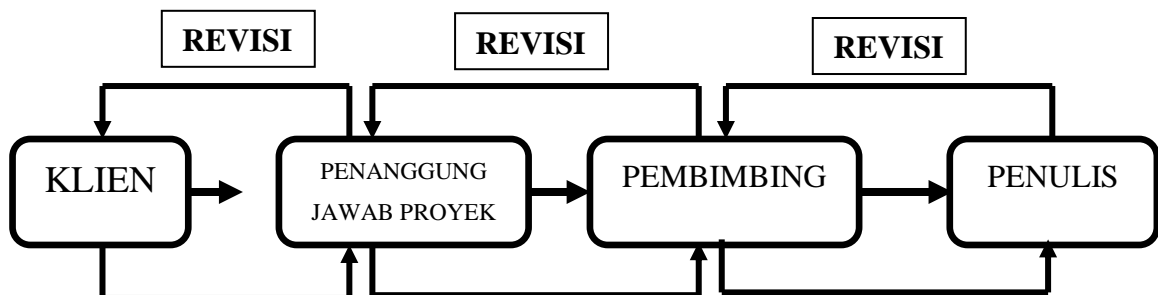
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

Penulis melakukan praktik kerja magang di PT Kumata Indonesia sebagai asisten *background illustrator* atau yang sering disebut tim magang ilustrator. Tim *background illustrator* merupakan bagian dari departemen produksi. Tim magang bertugas membantu tim *background illustrator* dalam pengerjaan *clean up background* (dari *rough illustrator*), *base color* dan *shading*, *clean up* aset, *base color*, *shading* aset, dan komposisi aset. Penulis bertanggung jawab kepada pembimbing lapangan yaitu Abi Septryawan selaku ilustrator.

2. Koordinasi

Proyek atas dasar permintaan klien



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

(Dokumentasi perusahaan)

Setelah mendapat proyek dari klien tim praproduksi akan merancang konsep, baik konten maupun visual sehingga menghasilkan *script*, *storyboard*, *animatic*, dan konsep visual. Konsep kemudian diberikan kepada departemen produksi untuk di *grading* (ditentukan tingkat kesulitan) kemudian dibagikan. Penulis sebagai asisten *background illustrator* akan bertugas setelah diberikan tugas oleh tim ilustrator, dan saat melakukan tugas berkoordinasi dengan tim magang ilustrator untuk menjaga *continuity*. Setelah selesai mengerjakan, tugas akan di-*review* oleh

tim ilustrator terkait kesesuaian dengan konsep, apabila sudah sesuai maka akan dicatat kemudian data akan diambil dan dikumpulkan.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tugas utama yang dilakukan penulis di PT Kumata Indonesia adalah sebagai asisten *background illustrator*. Pekerjaan yang dilakukan selama periode magang penulis rangkum ke dalam tabel berikut:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 Agustus 2019- 7 Agustus 2019	Perkenalan program magang	Test ilustrasi, ulas film, <i>clean up background</i> .
2	2 (8 Agustus 2019 - 14 Agustus 2019)	<i>Confidential Series Project</i>	<i>Clean up background</i> .
3	3 (15 Agustus 2019 – 21 Agustus 2019)	<i>Confidential Series Project</i>	<i>Clean up background, base color and shading</i> .
4	4 (22 Agustus 2019 – 28 Agustus 2019)	<i>Confidential Series Project</i>	Latihan <i>rough</i> dari animatic, latihan komposisi dan <i>angle</i> , latihan <i>rough Indoor</i> .
5	5 (29 Agustus 2019 – 4 September 2019)	<i>Confidential Series Project</i>	Latihan <i>rough outdoor, clean up aset crowd</i> .
6	6 (5 September 2019- 11 September 2019)	<i>Confidential Movie Project</i>	Latihan <i>rough</i> dari konsep, <i>clean up aset, base color and shading aset crowd</i> .
7	7 (12 September 2019 – 18 September 2019)	<i>Confidential Movie Project and Confidential Series Project</i>	Komposisi aset, latihan <i>rough</i> dari konsep visual, latihan <i>style</i> .

8	8 (19 September 2019 – 25 September 2019)	Buku cerita anak, <i>Confidential Movie Project</i>	Latihan rough dari konsep visual, <i>clean up</i> cerita anak, <i>clean up</i> aset.
9	9 (26 September 2019 – 2 Oktober 2019)	<i>Confidential Series Project</i>	Latihan <i>rough</i>
10	10 (3 Oktober 2019 – 9 Oktober 2019)	<i>Confidential Series Project</i>	Latihan <i>rough</i> dan latihan perspektif
11	11 (10 Oktober 2019 – 16 Oktober 2019)	<i>Confidential Series Project</i>	Latihan perspektif, <i>workshop</i> , <i>clean up and base color</i> revisi <i>background</i>
12	12 (17 Oktober 2019 – 23 Oktober 2019)	<i>Confidential Series Project</i>	Latihan perspektif, <i>clean up background</i>
13	13 (24 Oktober 2019 – 1 November 2019)	<i>Confidential Series Project</i>	<i>Finishing, base color</i> , evaluasi.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama melakukan praktik kerja magang, tugas penulis baru akan dimulai ketika hasil dari tim *background illustrator (rough)* telah diberikan. Setelah selesai, tugas kemudian akan dicek oleh tim *background illustrator*, apabila sudah sesuai akan dikumpulkan kepada koordinator tim *background illustrator*. Penulis tidak berhak melakukan revisi terhadap proyek, revisi dan evaluasi akan diadakan oleh *head of background illustration*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Selama melakukan praktik kerja magang sebagai asisten *background illustrator*, yang bertugas membantu membuat latar belakang secara digital dengan menggunakan pen tablet. Penulis harus membaca SOP supaya dapat melihat gaya gambar dan detail yang dibutuhkan. *Background illustrator* memakai aplikasi menggambar digital yaitu SAI, untuk *clean up*, *base color*, dan *shading*. Untuk proses texturing dan komposisi aset, *background illustrator* menggunakan aplikasi Adobe Photoshop.

Sebelum diberikan proyek untuk dikerjakan tim magang diminta menandatangani surat perjanjian kerahasiaan *Non Disclosure Agreement (NDA)*. Perjanjian tersebut dimaksudkan supaya pihak ketiga (pihak diluar perusahaan dan tim magang) tidak mengetahui informasi terkait proyek yang sedang dikerjakan sampai batas waktu yang telah ditentukan. NDA diberikan karena proyek masih dalam proses pengerjaan dan belum diumumkan ke publik. Terkait hal tersebut maka dalam laporan ini penulis akan menyebut proyek serial animasi yang dikerjakan dengan sebutan *confidential series project* dan untuk proyek film panjang animasi yang dikerjakan dengan sebutan *confidential movie project*.

Berikut adalah uraian yang telah dikerjakan penulis selama praktik kerja magang di PT Kumata Indonesia:

1. Mengulas Film

Sebelum ditempatkan ke dalam divisi ilustrator atau animator, tim magang diminta untuk menganalisis 2 film, film panjang dan film pendek yang keduanya masing-masing telah disediakan 2 pilihan. Tugas diumumkan lewat aplikasi *Slack* dengan template dan film yang disediakan di dalam *google drive*. Setelah mengunduh film, penulis pun menonton kemudian menguraikan hal yang menarik dalam 2 film tersebut lewat tulisan. Analisis film ini berisi kelebihan dan kekurangan film baik secara cerita dan terutama visual. Penulis kemudian memilih dan menganalisis film animasi *The Breadwinner (2017)* dan *Floating in My Mind (2013)*. Waktu yang diberikan untuk tugas ini adalah 2 hari dan dikumpulkan ke *google drive* yang telah disediakan. Tujuan dari tugas ini adalah melatih kemampuan analisis visual

terutama penggunaan prinsip animasi di dalam film, namun disayangkan tugas ini tidak dibahas bersama ataupun diberikan *feedback* sehingga tim magang tidak mengetahui cara menganalisis visual dari film yang baik dan benar menurut PT Kumata Indonesia.

Berikut adalah review dari film yang dikerjakan oleh penulis, *Breadwinner*: film tentang ketidakadilan dalam bungkus animasi. Perempuan yang harus didampingi laki-laki. Konteks ketidakadilan inilah yang pertama disajikan dalam film *Breadwinner*. Perempuan tidak diperbolehkan keluar tanpa laki-laki, tidak boleh tanpa lelaki penjaga, perempuan dalam aturan mengikat. *Breadwinner* bercerita tentang kota dimana peraturan sangat diberlakukan keras pada warganya, yaitu perempuan tidak bisa melakukan apa-apa tanpa laki-laki. Peraturan inilah yang membuat Parvana, seorang gadis yang membuat ayahnya masuk penjara. Kejadian inilah yang membuat Parvana harus menyamar menjadi laki-laki untuk membebaskan ayahnya. Lantas kita tau film ini memang mengangkat tentang keluarga yang penuh kesulitan, tentang lingkungan yang berbahaya, dan tentang aturan yang menentukan nasib. Maka sebenarnya film ini ditujukan untuk anak 13 tahun keatas, atau justru untuk dewasa meskipun memang menggunakan teknik animasi. Akan banyak adegan sukses membuat cerita semakin depresi, seperti pemukulan kepada ibu Parvana. Penggunaan warna pada animasi ini memperlihatkan keringnya timur tengah yang semakin membuat film terasa semakin ekspresif. Namun gersangnya film kemudian di selingi dengan warna yang cenderung lebih beragam saat penceritaan kisah. Penceritaan kisah atau dongeng karangan Parvana diceritakan seiring kejadian berjalan. Penceritaan kisah dan kejadian di kehidupan nyata menampilkan visual berbeda baik secara warna maupun teknik animasi. Penceritaan kisah mengambil gaya animasi yang semi *stop motion*, maka penonton bisa langsung mengetahui mana kejadian mana cerita karangan. Kebebasan yang bisa didapat oleh Parvana bisa kita lihat lewat cerita karangannya, bahwa ia bebas dalam imajinasinya, dalam pikirannya.

Sayangnya penceritaan karangan Parvana ini terkesan terlalu banyak sehingga karena adanya repetisi membuat penonton cukup bosan dan mudah menebak. Akhirnya meskipun kisah tersebut dibungkus oleh teknik animasi, penggunaannya bukan untuk meringankan cerita namun untuk semakin membuat pesan sosial lebih ditawarkan kepada penonton.

Ulasan *short film Floating in My Mind* : balon memori. Di dalam siklus kehidupan manusia selalu membawa sebuah memori baik tentang pengalaman atau sekedar ingatan tentang perjumpaan dengan orang lain. Nilai ini yang kemudian disampaikan oleh animasi *Floating in My Mind* yang dalam durasi 3 menit mampu menganalogikannya dengan objek sebuah balon. Film pendek garapan Helene Leroux ini dimulai dari seorang anak kecil yang menerima sebuah balon, kemudian setiap mengalami perjumpaan ia pun mendapatkan balon yang lebih banyak, berkurangnya balon atau bahkan membuat balon yang lebih banyak. Menarik ketika di ujung film ia sudah tua memiliki banyak balon dan sangat melindunginya, namun pada akhirnya ia memberikan balonnya pada anak kecil lainnya. Sejalan dengan nilai sederhana yang ingin disampaikan, pada animasi ini hanya menampilkan gerakan manusia dan balon, tanpa banyak latar belakang, membuat penonton mudah mengikuti dan penasaran apa yang terjadi selanjutnya. Dengan teknik animasi *frame by frame* yang cukup halus memperlihatkan pergerakan yang mudah ditangkap maksudnya. Gaya visual cenderung tidak realistis dan warna monokrom coklat yang senada membuat film ini nyaman dilihat. Yang paling menarik dari animasi ini adalah dimulainya film dengan penyerahan balon dari seseorang kepada anak kecil, hal ini membuat penonton akan penasaran dengan arti balon dan apa yang akan dilakukan anak kecil tersebut, hingga pada akhirnya rasa penasaran penonton terjawab di adegan akhir film yang membuat penonton melihat sebuah siklus. Sayangnya analogi balon ini bisa ditangkap berbeda dari beberapa adegan, misalnya apakah balon ini adalah kesempatan hidup, nyawa, hal baik, hal buruk. Kebingungan ini juga ditambah dengan warna yang sama sepanjang film sehingga penonton juga tak bisa menebak yang akan bisa dibantu apabila adanya perubahan warna.

Ahirnya meskipun hanya berdurasi 3 menit film ini mampu menyampaikan sebuah nilai dari siklus kehidupan manusia dengan sangat fokus, sederhana dan berhasil membuat penonton terus tertarik pada balon sebagai sebuah analogi.

2. *Confidential Series Project*

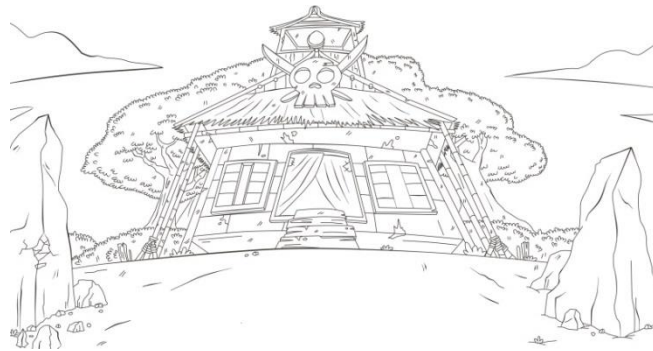
Serial animasi yang sedang dikerjakan oleh PT Kumata Indonesia disebut dengan *confidential series project*. Serial ini menggunakan teknik animasi 2D yang dibuat secara digital. Departemen produksi akan menerima *animatic storyboard* dari tim *storyboard*, kemudian pekerjaan akan dimulai pada divisi *illustrator* terlebih dahulu, karena tim *animator* membutuhkan hasilnya untuk dimasukkan sebagai *layout*.

Rough adalah sketsa latar belakang yang dikerjakan oleh tim *background illustration*. Setelah *rough* selesai, *rough* akan diberikan kepada tim magang ilustrasi untuk di-*clean up* dan *base color* serta *shading*. 1 *rough background* akan ditempatkan dalam 1 folder yang bernama kode film, segmen, dan scene. Dalam 1 folder berisi potongan *animatic storyboard* yang *background*-nya akan dikerjakan, 1 file SAI, 1 file Photoshop, JPEG memperlihatkan *background*, 1 JPEG memperlihatkan *background* dan karakter, 1 JPEG memperlihatkan pergerakan kamera dan folder PNG apabila terdapat beberapa layer yang dipisah (*foreground*, *middle ground*, *background* atau aset yang harus dipisah karena harus diselipkan karakter)

a. *Clean Up Background Confidential Series Project*

Rough atau sketsa yang telah dikerjakan oleh tim *background illustrator* akan diberikan kepada tim magang ilustrasi untuk di-*clean up*. *Clean up* di sini adalah membuat garis baru (*line art*) di layer (*linework*) baru mengikuti *rough*. Besaran dan *style* garis mengikuti SOP yang diberikan, dan dalam 1 hari penulis ditargetkan untuk menyelesaikan 7-8 gambar hasil *clean up*. Pada proyek ini garis *clean up* tidak dihapus, namun termasuk dalam visual yang akan dilihat penonton serta bertujuan memperlihatkan

tekstur benda. Setelah selesai file *clean up* akan di simpan kemudian di-*export* menjadi file (SAI, Photoshop, Jpeg, Png) *rough* yang sama. Dalam tugas ini penulis tidak bertanggung jawab pada pembimbing lapangan, namun kepada tim ilustrator yang memberikan tugas, hal ini disebabkan karena tim ilustrator dibagi per segmen film. File yang dikerjakan kemudian dikumpulkan kepada tim ilustrator.



Gambar 3.1. Hasil *Clean up*
(Dokumentasi pribadi)

b. *Base Color and Shading Background Confidential Series Project*

Usai tahap *clean up*, tahap selanjutnya adalah *base color*, yaitu memberikan warna dimana sampel warna diambil dari konsep visual yang telah diberikan. Tugas ini juga diberikan oleh tim ilustrator dengan folder sesuai ketentuan yang telah penulis uraikan di atas. Tahap ini juga menggunakan aplikasi SAI yang memudahkan untuk mewarnai objek apabila tahap *clean up* menggunakan layer *linework*. *Linework* adalah layer dimana aplikasi akan membaca garis sebagai poin-poin pembatas. Hal ini memudahkan karena dalam 1 *background* terdapat beberapa warna menurut objek yang sudah dibatasi dengan garis *clean up*.

Usai tahap *base color*, tahap selanjutnya adalah *shading* yaitu pemberian bayangan pada objek. Warna *shading* ditentukan dalam SOP, umumnya pada satu *background* terdapat 1 sampai 2 layer *shade* untuk menunjukkan kedalaman objek. Selain untuk

menunjukkan kedalaman, *shading* berguna dan digunakan untuk memfokuskan mata penonton pada suatu objek, karakter atau kejadian. Setelah selesai file *base color and shading* juga disimpan kemudian di-*export* menjadi file *clean up* yang sebelumnya. Sebelum mengumpulkan, penulis akan memastikan ulang kepada tim terkait *shot* sebelum dan sesudah untuk tetap menjaga *continuity*. Tugas ini dikumpulkan kepada tim ilustrator. Tugas dapat diberikan kepada peserta magang lain apabila penulis belum selesai mengerjakan tugas baik *clean up* atau *base color* dalam satu hari ataupun sebaliknya.



Gambar 3.2 Tahap *Shading*
(Dokumentasi pribadi)

Pengerjaan *confidential series project* masih dilanjutkan oleh tim *background illustrator* usai penulis menyelesaikan program kerja magang.

3. *Confidential Movie Project*

Film panjang animasi yang sedang dikerjakan oleh PT Kumata Indonesia disebut dengan *confidential movie project*. Proses koordinasi dan pengerjaan kurang lebih sama *confidential series project*, dengan adanya 2 proyek yang sedang dikerjakan maka produksi dibagi ke dalam 2 tim.

a. *Clean Up, Base Color, Shading Aset*

Pengerjaan dalam tahap *clean up* dan *base color confidential movie project* kurang lebih serupa dengan *confidential series project*. Letak perbedaannya adalah garis *clean up confidential movie*

project digunakan sebagai cetakan warna sehingga garis *clean up* tidak akan terlihat di hasil akhir, namun hanya digunakan sebagai tahap untuk otomatis memberikan batas warna. Tim magang ilustrasi hanya sampai pada tahap *clean up* dan *base color background* maupun aset dalam pengerjaan film panjang animasi ini. Tahap selanjutnya tim magang akan memberikan file hasil kepada tim *background illustrator* untuk mereka beri tekstur, *shade*, dan diberi *line art*.

b. Komposisi Aset

Komposisi aset di sini dimaksudkan adalah menduplikasi dan meletakkan aset sejumlah yang dibutuhkan. Pada *confidential movie project* terdapat adegan yang membutuhkan banyak duplikasi aset sehingga harus diduplikasi dan diatur posisinya sesuai ketentuan. Tugas ini diberikan juga diberikan dan dikumpulkan kepada tim *illustrator*.

Setelah penulis menyelesaikan program kerja magang proyek ini masih dikerjakan oleh tim *background illustrator* terkait revisi proyek. Tugas penulis untuk membantu dilanjutkan oleh tim magang yang baru memulai program kerjanya di PT Kumata Indonesia.

4. Latihan *Rough*

Latihan sketsa ini dilakukan ketika tim *background illustrator* sudah menyelesaikan semua *background* dan menunggu revisi. Latihan ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan ilustrasi yaitu dengan latihan menentukan garis horizon, menggambar dari *google street*, latihan *style* untuk *confidential series project* dan latihan *rough* dari konsep visual.

a. Menentukan garis horizon

Pada latihan ini penulis dan tim magang diminta untuk mencari gambar di internet kemudian dianalisis untuk menentukan garis horizon, titik hilang dan perspektif. Hal ini terkait tim *illustrator* yang kesulitan menentukan perspektif saat melihat *animatic storyboard*. Tahap yang dilakukan adalah menentukan garis lurus

horizonnya, garis horizon akan memperlihatkan posisi *angle* kamera (sudut pandang dari atas atau bawah ataupun sejajar dengan mata manusia). Tugas ini dikerjakan dalam 3 hari dengan hasil yang masih bisa didiskusikan dengan tim magang ataupun tim ilustrator.

b. Latihan *rough* dari *google street*

Latihan selanjutnya adalah menggambar dari *google street* khususnya jalanan Indonesia. Latihan ini bertujuan untuk melatih visual akan *background* di Indonesia terkait *confidential series project* yang mengambil latar belakang di Indonesia. Latihan ini diinstruksikan oleh salah satu tim *background illustrator*. Tugas tidak dikumpul namun diberikan *feedback* langsung dari pemberi tugas.

c. Latihan *style* untuk *confidential series project*

Latihan ini diinstruksikan langsung oleh *head of illustrator* dengan tujuan mempersiapkan *confidential series project*, oleh karena itu penulis, tim magang *illustrator* dan tim *illustrator* diberikan panduan *style confidential series project*. Dalam panduan ini menjelaskan proses pembuatan objek (terutama organik, seperti kayu, daun, batu, atau tumbuhan) supaya satu sama lain dapat memiliki *style* yang sama untuk menjaga *continuity*.

d. Latihan *style* gambar dari konsep visual

Tahap latihan selanjutnya adalah menggambar dari konsep visual yang telah disediakan. Penulis diberikan contoh beberapa hasil jadi dan konsep visual. Penulis diberikan waktu yang banyak untuk melakukan latihan dari konsep visual ataupun hasil jadi sebelumnya dengan syarat *angle* yang berbeda. Latihan ini mempertimbangkan komposisi dan *angle* kamera. Dalam mengerjakan tim magang dapat bertanya atau diskusi mengenai prinsip untuk menggambar *rough* kepada sesama magang atau kepada tim *illustrator*.

e. *Finishing* dan evaluasi

Pada kesempatan sebelum mengakhiri program kerja magang, penulis diminta untuk membuat *rough* dari konsep visual yang diberikan. Setelah memilih salah satu konsep visual, penulis akan melanjutkan ke tahap *clean up*, *base color*, *shading* sampai *finishing*. Tahap *Finishing* adalah tahap penambahan warna cahaya untuk membuat hasil ilustrasi menjadi lebih fokus. Untuk menyesuaikan dengan konsep visual maka tahap *finishing* juga mengganti warna *lineart* menjadi warna turunan dari benda yang di beri *lineart*. Waktu pengerjaan untuk tugas ini adalah 4 hari. Setelah selesai, hasil dikumpulkan lewat *flashdisk* dan diberikan kepada salah satu tim *Feedback* kemudian diberikan lewat aplikasi S



KOMEN :

Perspektif masih kurang. Pengambilan angle kamera masih aneh. Arah cahaya dan pengaplikasian bayangan masih kurang. Bentuk dan detail objek masih kurang sesuai dengan material objeknya (kantong plastik yang diikat, baju dan kain, batu). Overall komposisi masih kurang, terutama dalam peletakan objek. Pelajari lagi tentang PERSPEKTIF, KOMPOSISI, TEORI WARNA, ARAH CAHAYA DAN PENGAPLIKASIANNYA TERHADAP BAYANGAN. STILASI BENTUK (penyederhanaan bentuk objek dari realis menjadi kartun)

Gambar 3.3 *Feedback* yang diberikan kepada penulis

(Dokumentasi pribadi)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kesulitan yang penulis temukan dalam melakukan praktik kerja magang, terutama di divisi ilustrasi, antara lain:

1. Program magang untuk divisi ilustrator belum dipersiapkan sebaik divisi animator. Perlu diketahui bahwa dalam divisi animator memiliki tahapan dalam program magang, pertama adalah *workshop* pelatihan *skill drawing* dan prinsip animasi selama beberapa minggu, kemudian dilanjutkan

dengan pengenalan *software* Toonboom Harmony. Pelatihan animasi lalu dilanjutkan dengan praktik simulasi menggunakan *software*, hingga pada akhirnya dibagi kedalam beberapa kelompok untuk masuk ke proyek. Tahapan ini yang tidak ada dalam divisi *illustrator*, setelah ujian dan ditempatkan ke dalam divisi, penulis dan tim magang langsung masuk ke proyek. Hal ini menyebabkan adanya beberapa kesalahan detail saat pengerjaan. Kesalahan ini contohnya adanya benda dalam dalam sketsa yang tidak di *clean up*, pemberian warna yang berbeda antara 1 *background* dengan yang lainnya karena berbeda orang yang mengerjakan ataupun kesalahan dalam penamaan file. Ketidakpahaman akan satu prinsip yang disepakati ini karena tim magang hanya diberikan instruksi langsung dari tim *illustrator* dan tidak mengetahui proyek dan ketentuan umum.

Penulis merasa kurang adanya penanggung jawab materi peserta magang dalam divisi ini karena pengarahan dan evaluasi hanya dilakukan oleh pembimbing lapangan masing-masing. Salah satu contoh sederhana, tim magang baru mengetahui koordinator dan *head of background illustration* saat evaluasi. Contoh lainnya adalah tim magang baru diberikan evaluasi setelah pekerjaan selesai dan telah dikumpulkan jauh beberapa hari sebelumnya, bukan saat mau dikumpulkan atau beberapa hari setelah dikumpulkan. Usai padat membantu mengerjakan proyek, tim memiliki waktu luang yang cukup banyak sebelum diberikan revisi ataupun tugas berikutnya, penulis baru diberikan materi dengan jangka waktu serta penanggung jawab yang kurang jelas. Kami selaku tim magang merasa membutuhkan materi, bimbingan dan evaluasi dua arah, bukan hanya fokus pada membantu pengerjaan produksi, namun membutuhkan materi dan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan ilustrasi.

2. Kurangnya koordinasi dan evaluasi dua arah dalam tim. Evaluasi yang penulis rasakan dan amati adalah evaluasi satu arah. Hal tersebut menimbulkan kesan *head of illustrator* hanya memarahi dan menuntut

hasil akhir apabila tidak sesuai dengan tujuan. Hal ini menjadi sistem yang salah karena tidak mengetahui kebutuhan, kekurangan dan potensi dari tiap pekerja tim ilustrasi. Salah satu contohnya adalah evaluasi diberikan ketika tugas sudah dikumpul jauh hari dan baru diberitahu ketika sudah dikumpul serta tidak bisa direvisi.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Bagian ini berisi solusi atas kendala/kesulitan yang penulis temukan selama menjalani praktik kerja magang.

1. Tim *background illustrator* perlu koordinasi bersama untuk mempersiapkan program magang. Hal ini terkait menentukan batas tujuan magang yang ingin dicapai tim, materi apa saja yang dibutuhkan dan akan diberikan serta penanggung jawabnya, sehingga program magang menjadi lebih efektif. Terkait tujuan yang akan dicapai, ada baiknya untuk diadakan pertemuan di awal magang. Pertemuan ini membahas proyek yang sedang dikerjakan, anggota tim ilustrasi, tahapan pengerjaan (terkait koordinasi ataupun urutan dalam pengerjaan ilustrasi), pembekalan *software*, dan pembekalan SOP. Terkait materi ada baiknya tim *breakdown* yang dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan ilustrasi, mungkin diadakan pelatihan yang dibagi per materi (misalnya materi perspektif, *style*, ataupun komposisi) dengan penanggung jawab dari salah satu tim yang menguasai. Adanya penanggung jawab ini memungkinkan tim magang memiliki satu arahan dalam materi dan dapat dilihat perkembangan kemampuan dengan lebih jelas.
2. Terkait koordinasi dan evaluasi, tim disarankan untuk mengadakan pertemuan dengan pembahasan yang runtut mengenai permasalahan dan solusi dari setiap pekerja ilustrasi supaya koordinasi berjalan sesuai kesepakatan bersama. Tim juga disarankan untuk banyak mendengarkan dan kritis mengenai proyek serta kinerja dalam satu tim. Hal ini akan menjadi sistem kerja yang sehat karena mengetahui keadaan tim dan bersama-sama memenuhi target.

Terkait kendala ini penulis sudah sampaikan secara langsung lewat diskusi singkat dengan penanggung jawab magang sebelum penulis menyelesaikan program kerja magang.