

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

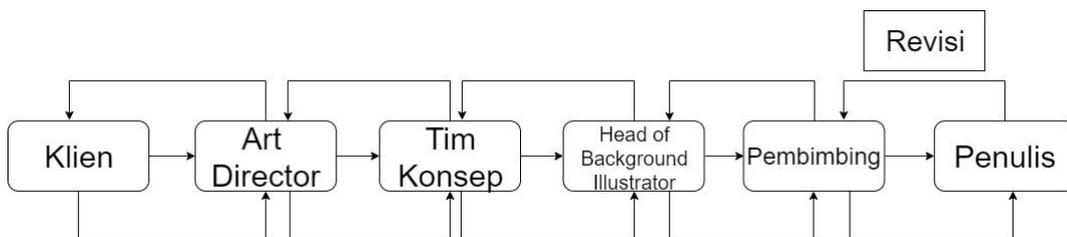
1.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. *Illustrator*

Penulis melakukan kegiatan praktek kerja magang di PT. Kumata Indonesia sebagai *illustrator*. Saat penulis bekerja, penulis berada di bimbingan arahan karyawan *illustrator*. Penulis melakukan pekerjaan *clean up* pada *environment* dan *character*, *base color* pada *environment* dan *character*, *shading character* dan *rough* sebuah *environment* sebagai latihan.

2. Koordinasi

Bagian ini berisi penjelasan mengenai informasi alur koordinasi pekerjaan yang penulis lakukan di perusahaan magang. Alur koordinasi ini dapat pula dilengkapi dengan bagan alur kerja seperti contoh di bawah ini:



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

(Sumber: PT. Kumata Indonesia)

Dalam devisi kreatif ini terdapat dari pihak-pihak yang telah bertugas untuk memproduksi konten biasa mulai dari tahap awal yaitu pre-produksi. Pre-produksi seperti perencanaan proyek, konsep dan desain tahap produksi yang menghasilkan *script*, *storyboard*, pembuatan *rough environment* hingga *clean up*, *base color* dan *shading* dan menganimasikan *character* yang telah diberi suara bersama dengan *environment*. Bagan uang ditampilkan diatas pekerjaan penulis turun langsung dalam proyek dan penulis dibawah bimbingan pembimbing atau

mentor. Pasca produksi compositing, mengrevisi jika ada yang kurang, ada sedikit perbaikan hingga akhirnya bisa ditayangkan.

1.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	2 Sep 2019 - 6 Sep 2019	<i>Confidential movie project</i>	<i>Test illustrator</i> , pengenalan program sai, <i>Clean up</i>
2	9 Sep 2019 – 13 Sep 2019	<i>Confidential movie project</i>	Latihan rough, compositing, clean up, base color
3	10 Sep 2019 – 20 Sep 2019	<i>Confidential movie project</i>	Compositing dan latihan rough
4	23 Sep 2019 - 27 Sep 2019	<i>Confidential movie project</i>	Latihan rough, clean up, compositing
5	30 Sep 2019 – 4 Okt 2019	<i>Confidential series project</i>	Latihan rough
6	7 Okt 2019 – 11 Okt 2019	<i>Confidential series project</i>	Latihan rough
7	14 Okt 2019 – 18 Okt 2019	<i>Confidential movie project</i>	Latihan rough, clean up, base color, workshop
8	21 Okt 2019 – 25 Okt 2019	<i>Confidential series project</i>	Latihan rough
9	28 Okt 2019 – 1 Nov 2019	<i>Confidential series project</i>	Latihan rough
10	4 Nov 2019- 8 Nov 2019	<i>Confidential series project</i>	Satu hari izin karena sakit dan latihan <i>rough</i>
11	11 Nov 2019 – 15 Nov 2019	<i>Project Game</i>	<i>Project game</i> , ada revisi dalam <i>project game</i> . Menyelesaikan <i>rough</i> , <i>base color</i> , <i>texture</i> dan ijin tidak masuk selama dua hari

12	18 Nov 2019 – 22 Nov 2019	<i>Project Game</i>	<i>Project game</i> , ada revisi dalam project. Menyelesaikan <i>rough</i> , <i>base color</i> dan <i>texture</i>
13	25 Nov 2019 – 29 Nov 2019	<i>Project Game</i>	<i>Project game</i> , ada revisi dalam project. Menyelesaikan <i>rough</i> , <i>base color</i> dan <i>texture</i> , <i>Latihan Rough</i>

1.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama melaksanakan magang sebagai *illustrator* yang fokus di *environment*, penulis harus dapat menyesuaikan diri dengan *Art Style* di Kumata. Penulis harus memperbanyak latihan menggambar *environment*. Hal tersebut setiap minggu penulis harus melakukan *rough* agar dapat menyesuaikan dengan kemauan perusahaan. Lalu pada umumnya *illustrator* harus menunggu terlebih dahulu hasil dari team konsep seperti pengerjaan *storyboard* yang sudah selesai.

1.3.1. Proses Pelaksanaan

Selama proses magang dalam pelaksanaan tugasnya penulis menggunakan sai untuk *clean up*, *base color*, *shading* dan *adobe photoshop* untuk *compositing* dan *texture*. Berikut adalah uraian pekerjaan yang di kerjakan oleh penulis selama prkatek kerja magang:

1.3.1.1. *Confidential movie project*

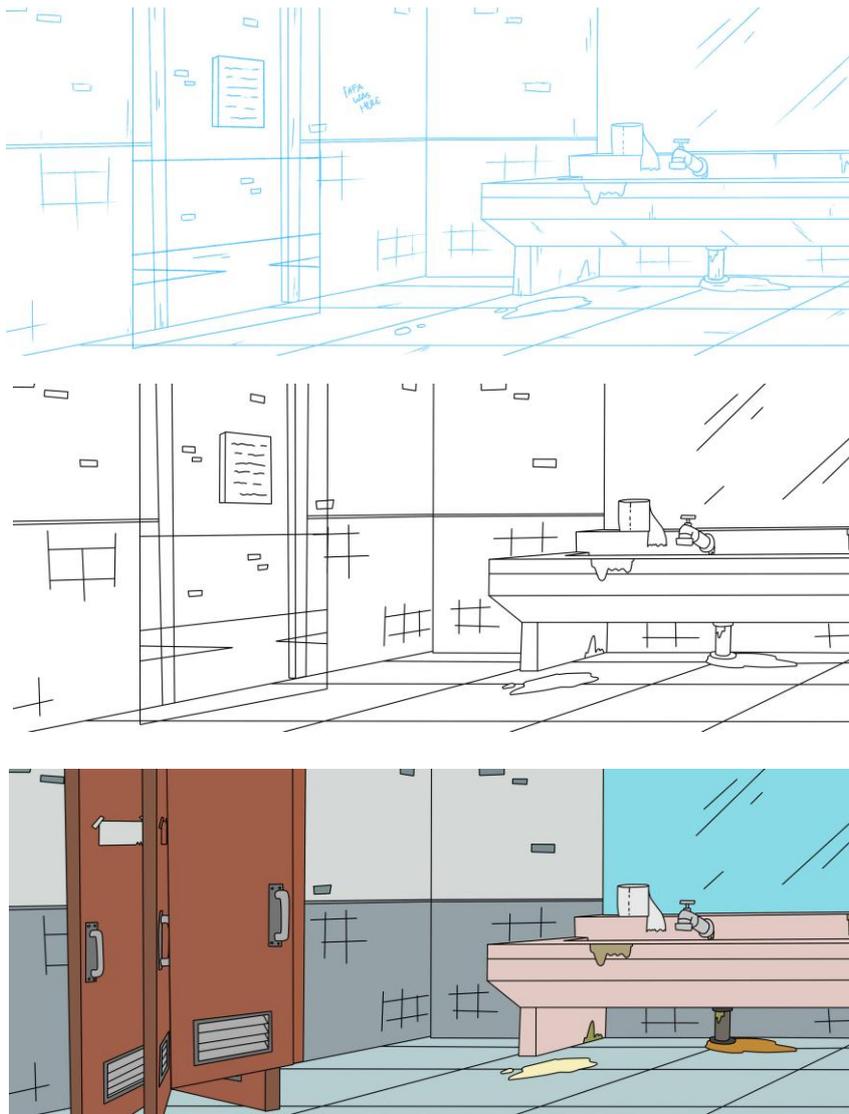
Confidential movie project adalah satu proyek yang masih dikerjakan sampai sekarang. Proyek ini merupakan tugas pertama yang diberikan untuk penulis sebagai asisten *illustrator*. Pengerjaan dari tahap *clean up*, *base color* hingga *shading* berjalan sampai seminggu. Dari tanggal 2 September hingga 6 September. Pada pertengahan oktober penulis mengerjakan *confidential movie project* yang baru lagi.

1. Brief

Membagi tugas bersama teman-teman magang. Setelah mendapatkan tugas. Pembimbingan penulis bernama Briliantara menjelaskan bahwa melakukan *clean up* dari *rough* gambar *environment*, memberikan *base color* dan *shading* yang telah dikerjakan oleh asisten *illustrator*. Dalam *clean up confidential movie project*, penulis tidak apa-apa menggunakan *curve* dan *line* saat melakukan *clean up* dikarenakan garis hanya sebagai panduan dalam pengerjaan *project* tersebut. Dalam pengerjaan menggunakan Sai dan untuk mengatur komposisi menggunakan photoshop. Setelah selesai mengerjakan biasanya diperiksa oleh pembimbing lapangan apakah di revisi atau tidak. Setelah tahap revisi atau sudah disetujui oleh pembimbing lapangan. Penulis menyerahkan tugas tersebut pada pembimbing magang dan pembimbing magang mengerjakan tahap selanjutnya yaitu *texturing*.

2. Pengerjaan

Pada tahap awal *rough* dikerjakan terlebih dahulu oleh pembimbing *illustrator*. Lalu hasil *rough*-nya diserahkan pada asisten *illustrator*. Setelah tahap *clean up*, *base color* dan *shading* selesai. Hasil tersebut diserahkan pada pembimbing *illustrator* agar dilihat dahulu kekurangannya. Desain terakhir itu diberi efek *texture* dan pencahayaan. *Software* yang digunakan oleh penulis. Penulis menggunakan *software* Sai. Dalam proses pengerjaannya, biasa dalam melakukan *clean up* menggunakan *curve* dan *line*. Ukuran pada garisnya 4. Setelah *clean up*. Untuk pewarnaan *base color* dan *shading* penulis mengikuti intuksi yang diberikan pembimbing dan gambar yang telah diberikan. Dalam pengerjaan *confidential movie project* pembuatan karakter biasanya setiap layernya dipisah untuk memudahkan para animator menggerakannya.



Gambar 3.1 Tahap Clean up dan base color
(Sumber: Dokumentasi sendiri)

1.3.1.2. *Confidential series project*

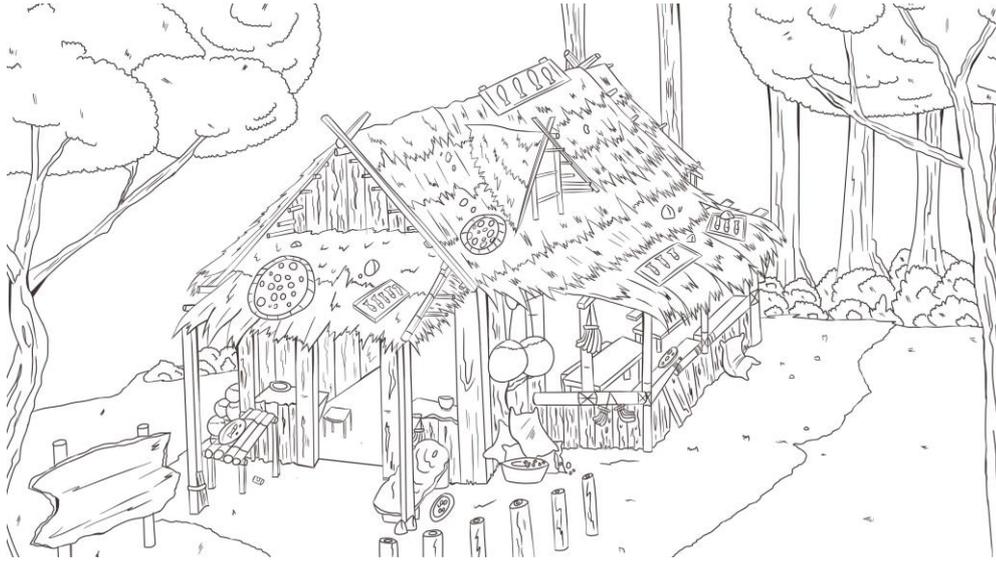
Confidential series project adalah salah satu film series yang dibuat di kumata. Dalam pengerjaan *confidential series project*. Penulis diberi tugas untuk meng- *clean up* dan *me rough environment* untuk latihan. Pengerjaan dari tahap *clean up* dan *base color* dari 2 September hingga 7 September dikarenakan dalam *project* ini sudah dikerjakan awal agustus sehingga penulis hanya mengikuti sesi akhirnya.

1. Brief

Pertama penulis di test untuk penyesuaian mengerjakan projek ini. Saat dalam test penulis diberi arahan dengan karyawan lain bernama Abi. Cara penentuan *shading* pada *confidential series project ini*. Ketika selesai mengerjakan test penulis diberitahu kekurangan dalam pengerjaan test tersebut. Kemudian penulis baru terjun dalam proyek ini. Melakukan *Clean up* pada *environment* yang sudah dikerjakan oleh pembimbing lapangan. Catatan dalam *illustrator* adalah saat melakukan *Clean up* tidak terus menerus menggunakan *curve* dan *line*. *Illustrator* juga harus bisa menggunakan *pen* untuk melakukan *clean up* karena agar dalam film tersebut terlihat tidak kaku dan terlihat fleksibel. Dalam pengerjaan menggunakan program SAI. Kemudian jika pekerjaan selesai penulis disuruh untuk membuat *rough confidential series project* agar melancarkan pembuatan *environment* dalam *confidential series project..*

2. Pengerjaan

Pada tahap awal *rough* dikerjakan terlebih dahulu oleh pembimbing *illustrator*. Lalu hasil *rough*-nya diserahkan pada asisten *illustrator*. *Shading* dalam *Confidential series project* ini menggunakan warna biru. Lalu di *multiply* dan *opacity* dalam warna biru dikurang hingga 50% Setelah tahap *clean up*, *base color* dan *shading* selesai. Hasil tersebut diserahkan pada pembimbing *illustrator* agar dilihat dahulu kekurangannya *Software* yang digunakan oleh penulis. Penulis menggunakan *software* Sai. Dalam proses pengerjaannya, biasa dalam melakukan *clean up* menggunakan *curve* dan *line*. Ukuran pada garisnya 3.5. Setelah *clean up*. Untuk pewarnaan *base color* dan *shading* penulis mengikuti intuksi yang diberikan pembimbing dan gambar yang telah diberikan. Dalam pengerjaan *confidential movie project* pembuatan karakter biasanya setiap layernya dipisah untuk memudahkan para animator menggerakannya.



Gambar 3.2 Tahap *Rough*, *base color* dan *shading*
(Sumber: Dokumentasi sendiri)

1.3.1.3. Buku Anak

Buku anak adalah seperti dongeng untuk anak-anak. Dalam pengerjaan buku anak ini penulis membantu meng-*clean up* saja. Pengerjaan buku anak ini selama dua hari.

1. Brief

Pembagian tugas oleh karyawan *illustrator*. Melakukan *clean up* dari *rough* yang telah dikerjakan oleh pembimbing mentor. *Clean up* menggunakan *curve* di program SAI. Dalam pengerjaan buku anak-anak ini. Penulis meng-*clean up* menggunakan ketebalan garis 4. Lalu penulis hanya mengerjakan *environment* dalam buku anak-anak ini. Setelah selesai dalam meng-*clean up*. Buku anak-anak ini direvisi oleh karyawan *illustrator* bernama Daniel. Setelah diterima oleh Daniel maka penulis langsung mengirimkan pada Daniel.

2. Pengerjaan

Pada tahap awal *rough* dikerjakan terlebih dahulu oleh pembimbing *illustrator*. Lalu hasil *rough*-nya diserahkan pada asisten *illustrator*. Lalu, penulis mengerjakan *clean up*.

1.3.1.4. Game

Game adalah sebuah permainan untuk kesenangan. *Game* ini diperuntukan untuk anak-anak. Dalam pengerjaan *game* ini penulis membuat aset-aset dalam *game* ini. Dalam pengerjaan *game* ini mulai dari tanggal 11 November 2019 hingga 30 November 2019.

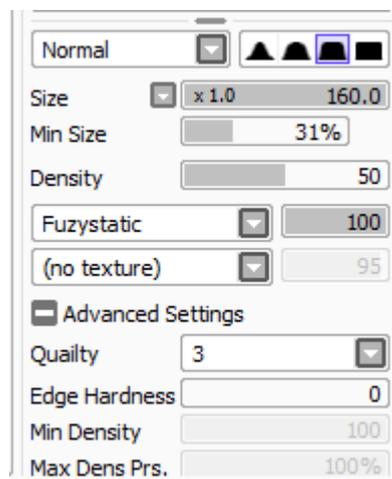
1. Brief

Pertama kelompok penulis terdiri dari empat orang. Lalu, dalam kelompok dibagi tugas agar pengumpulan tempat waktu. Membuat aset *game* melalui tahap *rough*, *base color* hingga *texture* yang telah dikerjakan oleh *illustrator*. Awal kita diberitahu oleh *head illustrator* kita Isal untuk tidak terlalu rumit dalam membuat aset *game* karena *game* tersebut untuk anak-

anak. Ketika kita selesai mengerjakan kita di revisi oleh Isal dan selesai tahap revisi kami pun mengumpulkan. Namun, karena Isal banyak kerjaan maka pembimbing untuk pengerjaan game ini adalah Cindy. Cindy sangat membantu penulis dalam pengerjaan game anak-anak. Dia memberitahu pemilihan warna dan memberi refrensi untuk pengerjaan game.

2. Pengerjaan

Tahap awal penulis diberi arahan oleh karyawan *illustrator* agar mengerti apa saja yang harus dikerjakan oleh asisten *illustrator*. Setelah diberi arahan penulis pun mengerjakan *project* ini melalui tahap rough dan base color. Ketika sudah tahap *base color*. Penulis harus meminta pendapat pada karyawan *illustrator* agar mencocokkan warna yang cocok untuk *game* tersebut. Setelah karyawan *illustrator* setuju dengan *base color*. Lanjut pada tahap kedua yaitu memberi *texture* pada setiap aset dalam *game* tersebut. Cara membuat *texture* pada progam sai menggunakan pencil. Lalu *texture* pada pencil diatur menjadi *fuzystatistic*. *Fuzystatistic* diatur menjadi 100 %. Lalu density dikurangi menjadi 50 %. Terakhir jika *texture* sudah selesai, ditambahkan lineart agar mempertegas gambar dan membuat detail pada gambar.



Gambar 3.3 Pengaplikasian *texture*
(Sumber: Dokumentasi sendiri)



Gambar 3.4 Tahap *Rough* hingga *Lineart*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.5 Sebelum di revisi Peta Indonesia
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.5 Sesudah revisi peta Indonesia
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pengerjaan dalam mengerjakan peta. Dalam pengerjaan ini penulis mendapat revisi karena peta yang dibuat penulis terlalu *colourful* dan terlalu detail. Game untuk anak-anak harus lebih simple sehingga membuat nyaman dimata dan agar tidak bingung. Setelah penulis mengerjakan peta yang sudah di revisi. Penulis mengirimkan dokumen ini berbentuk progam photoshop, JPEG dan PNG yang dipisahkan oleh background birunya. Sesudah itu baru dikumpul.



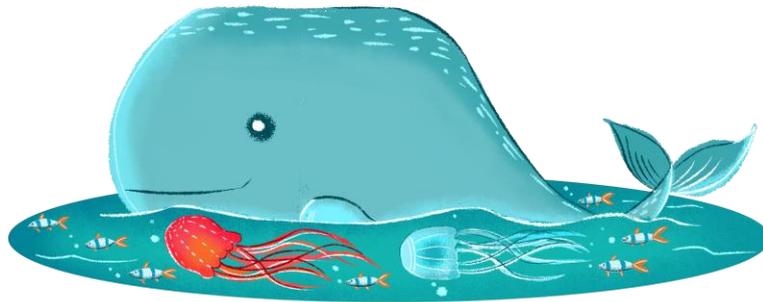
Gambar 3.6 Asset Game Berlatar Hutan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pertama pembuatan *rough* dibuat oleh teman penulis baru pewarnaan dan *texture* dilakukan oleh penulis. Setelah selesai pengerjaan nya di revisi oleh Cindy. Kemudian *asset* disimpan dalam bentuk JPEG dan PNG lalu diberi kepada Cindy. Dalam pembuatan *asset* game hutan penulis menggunakan progam SAI.



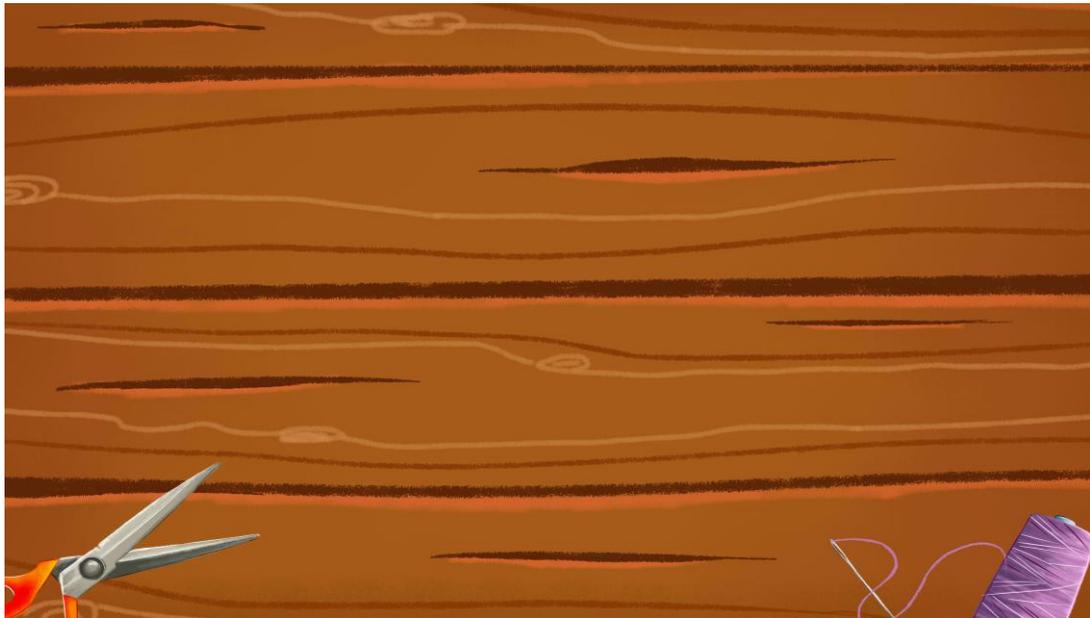
Gambar 3.7 Hutan dan Asset Kristal
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam pengerjaan pembuatan *environment* hutan. Penulis membuat *rough* terlebih dahulu. Untuk membuat *environment* penulis harus melihat referensi gambar hutan dan referensi gambar hutan untuk anak-anak. Setelah melihat referensi barulah penulis menggambar *rough*. Penulis menggunakan *line art* setelah penulis melakukan *base color* dan *shading*. Kemudian dalam membuat *asset* Kristal, penulis membagi tugas pada teman-teman magang penulis. Penulis membuat Kristal ruby. Dalam pembuatan *asset* Kristal penulis melihat referensi macam-macam bentuk Kristal. Setelah itu penulis menyederhanakan bentuk Kristal agak tidak terlalu detail untuk game anak-anak.



Gambar 3.8 Asset Laut
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam pengerjaan Asset laut. Pekerjaan *rough*, *base color*, *shading* dan *line art* dikerjakan oleh penulis. Pertama penulis diberi arahan dulu dari pembimbing lapangan dan pemilihan warna untuk membuat asset laut ini. Setelah itu penulis pun baru mengerjakan pekerjaan ini. Asset game ini akan dikumpul pada hari itu juga pada pukul 05.00 sore. Kemudian penulis mencari referensi ilustrasi laut untuk anak-anak. Setelah itu barulah penulis mengerjakan proyek asset game ini. Setelah membuat asset game laut ini. Pengumpulan data berupa file JPEG dan PNG. Setelah pengumpulan penulis melakukan *compositing* melalui program photoshop. Asset laut dengan peta disatukan.



Gambar 3.9 Texturing Meja dan Alat-Alat Jahit
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis mendapat tugas membuat texturing kayu dan alat-alat jahit. Dalam proses pembuatan texturing kayu penulis mendapatkan revisi oleh pembimbing penulis dikarenakan texturnya yang kurang bagus dan tidak terlalu terlihat seperti texture kayu. Lalu penulis mencari lagi referensi kayu yang simpel namun dikenali oleh anak-anak saat bermain. Ketika itu penulis pun membuat texture seperti gambar diatas dan akhirnya pembimbing penulis setuju dengan texture ini. Untuk pembuatan alat-alat jahit penulis terlebih dahulu melihat referensi alat-alat jahit dan melihat referensi warna untuk penggunaan warna tersebut. Kemudian penulis pun membuat alat-alat jahit tersebut. Untuk jarum penulis mendapatkan saran. Untuk terlihat seperti jarum jahit penulis diberi saran untuk menambahkan benang pada jarum tersebut sehingga terlihat seperti jarum jahit. Ketika pekerjaan selesai penulis pun menyimpan file tersebut dalam bentuk JPEG dan PNG. Dalam file PNG sebuah asset dipisahkan dan dibikin file masing-masing. Setelah itu baru dikumpulkan pada pembimbing penulis.

1.3.2. Kendala yang Ditemukan

Hal yang menjadi tantang oleh penulis saat melakukan kegiatan praktek kerja magang adalah kurang komunikasi saat dalam masa produksi. Karena di PT, kumata Indonesia memiliki 2 gedung sehingga kurang komunikasi antar koodinator. Kurang komunikasi juga membuat ketidaksesuaian antara team illust dan team konsep, karena hal tersebut terkadang hasil pekerjaan tidak memuaskan dan harus revisi ulang.

Pengaturan jadwal dalam PT. kumata Indonesia masih berantakan misalnya ada kontras dalam pekerjaan ketika sedang dikejar *deadline* mereka harus menambah kerja sehingga tidak baik untuk kesehatan mereka dan juga menurunkan produktifitas.

Magang untuk *illustrator* tidak adanya persiapan progam magang. Berbeda dengan bidang animasi, dalam bidang animasi pertahap diajari pengenalan tentang progamnya lebih dalam. Sementara dalam bidang *illustrator* penulis langsung

untuk mengerjakan proyek karena untuk melatihnya berawal dari mengerjakan proyek terlebih dahulu. Lalu, karena hal tersebut penulis hanya terpaku pada mentor.

Lalu karena kurangnya persiapan program magang karena juga dalam program magang tersebut hanya dijelaskan dasar persefektif yang benar, namun tidak dijelaskan secara rinci bagaimana *illustrator* tidak melakukan kesalahan lagi dalam menggambar persefektif. Kendala lain yang muncul dari segi persefektif. Penulis mengerjakan *rough environment* adalah hal yang paling sulit. Kendala tersebut kurangnya penulis menekuni persefektif di *environment*.

1.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi menurut penulis selama magang adalah karena ada kendala dalam komunikasi, perbaiki komunikasi, satu divisi didalam gedung yang sama atau adanya pihak yang bekerja sama dalam ditempatkan secara berdekatan agar mengurangi miskomunikasi dalam lingkungan pekerjaan di Kumata Indonesia.

Selain itu, Dalam untuk program magang *illustrator* mungkin harus adanya persiapan agar anggota magang baru tidak bingung dan lebih matang mendalami persefektif *environment* dan juga tidak terlalu terpaku pada *rough* yang diberikan. Penulis juga merasa harus mengembangkan persefektif *environment* dan penyesuaian *style* yang di gunakan di Kumata Indonesia. Selain menambah pengetahuan penulis juga butuh mempelajari pemilihan warna dan persefektif.