



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

Sebagai perusahaan kecil PT Aku Generasi Byru membagi struktur organisasi secara sederhana dan memiliki perbedaan pada setiap bagian usaha sesuai dengan bidangnya masing-masing.

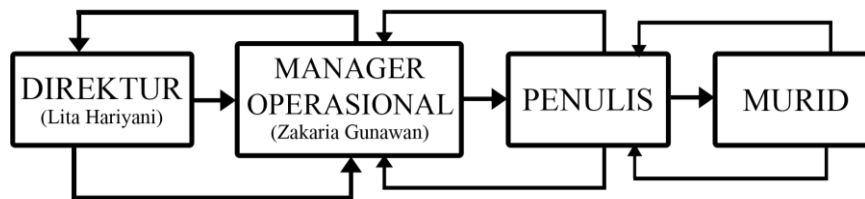
1. Kedudukan

Dalam pembagian posisi di Ageru Art Studio, penulis ditetapkan sebagai seorang *graphic designer* oleh *operational manager*. Penulis diberi tugas untuk menjadi Tutor yang ditujukan untuk mengajar para murid Ageru sekaligus membuat materi dan ilustrasi yang dirancang khusus untuk kepentingan maupun promosi perusahaan. Penulis juga mengikuti dan memantau perkembangan murid-murid Ageru Art Studio pada setiap minggunya.

Disamping itu *operational manager* menugaskan penulis dan rekan tim untuk membuat materi proyek Ageru mendatang seperti poster, data materi *beginner* dan *advance class* sesuai dengan ketentuan serta prosedur yang terletak pada bidang-bidang tertentu. Antara lain materi prosedur untuk pembuatan manga, dan motion graphic. Penulis dan tim juga beberapa kali ditugaskan untuk menuju ke sekolah untuk mengajar murid-murid dan membantu mempresentasikan proposal perusahaan yang telah disepakati.

2. Koordinasi

Pada bagian proses pengerjaan tugas, penulis akan diberikan beberapa proyek oleh *operational manager*. Setelah itu penulis dan rekan membagi tugas sesuai dengan persetujuan yang telah ditentukan. Asal mula proyek ini diberi oleh direktur lalu akan diserahkan kepada *operational manager* serta para karyawan untuk mengolah dan menyelesaikannya.



Gambar 3.1 Bagan Koordinasi Ageru Art Studio
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	a. Membuat Poster Hari Guru Nasional	Memulai pekerjaan dengan membuat konsep dan mencari ide mengenai poster Hari Guru.
		b. Membuat Poster Hari Ibu	Mencari konsep untuk poster Hari Ibu lalu membuat contoh sketsa sebelum membuat desain poster.
2	2	a. Melanjutkan Poster Hari Guru Nasional	Menyusun konsep dan ide yang telah dibuat lalu menciptakan desain poster Hari Guru Nasional dan menyelesaikannya.
		b. Melanjutkan Poster Hari Ibu	Merevisi ulang desain lalu menyelesaikan poster Hari Ibu.
		c. Sosialisasi <i>Workshop</i>	Pergi ke SMK 4 Tangerang untuk melaksanakan sosialisasi mengenai <i>workshop motion graphic</i> .
3	3	a. Mengedit materi	Materi yang sudah dibuat oleh

		presentasi <i>workshop</i> Ageru Art Studio. b. Tutor c. Membuat video dokumentasi <i>workshop</i> Ageru Art Studio. d. Membuat Sertifikat <i>Workshop</i>	operational manager diedit ulang sebelum dipresentasikan. Mengajar <i>motion graphic</i> untuk murid-murid SMK 4 Tangerang dan mengambil beberapa foto serta video dokumentasi. Membuat video dokumentasi dan hasil dari <i>workshop</i> Ageru bersama SMK 4 Tangerang. Membuat sertifikat <i>workshop</i> untuk diberikan kepada SMK 4 Tangerang.
4	4	a. Mewarnai Basic 1 b. Membuat ilustrasi bebas berkonsep untuk Ageru.	Mencari ide dan konsep pewarnaan untuk lima lineart gambar basic 1 yang bertema hewan sebagai bahan referensi materi belajar murid Ageru. Mencari konsep dan membuat sketsa untuk ilustrasi bebas.
5	5	a. Melanjutkan Basic 1 b. Membuat poster	Mewarnai Basic 1 sesuai dengan revisi yang telah diberikan. Mencari ide dan konsep pembuatan

		Tahun Baru Islam	poster dan mulai membuat sketsa.
		c. Melanjutkan ilustrasi bebas	Menyelesaikan ilustrasi bebas.
6	6	a. Melanjutkan poster Tahun Baru Islam	Membuat dan menyelesaikan poster.
		b. Merevisi Basic 1	Melanjutkan pewarnaan untuk basic 1 sampai dengan selesai sesuai dengan revisi yang telah diberikan.
7	7	a. Membuat dan membagi materi <i>beginner</i> dan <i>advance motion graphic</i> untuk proyek Ageru.	Mengadakan rapat bersama rekan tim untuk membuat bahan dan referensi materi <i>beginner</i> dan <i>advance motion graphic</i> .
8	8	a. Membuat materi referensi untuk manga.	Mencari ide dan konsep untuk membagi materi kedalam beberapa bagian sesuai dengan urutan tutorial manga.
		b. Membuat tutorial manga.	Memulai pembuatan bahan materi referensi manga dengan membuat sketsa dua karakter.
9	9	a. Melanjutkan tutorial manga.	Mengerjakan sketsa dua karakter yang telah direvisi oleh <i>operational manager</i> lalu membuat sketsa tiga pose karakter dari tiga arah yang berbeda.
		b. Membuat materi	Merundingkan dan membantu

		untuk kurikulum. c. Merevisi sketsa karakter manga dan menyelesaikannya.	rekan tim Ageru untuk membuat materi kurikulum sekolah mengenai animasi sebagai proyek mendatang. Melanjutkan revisi tiga pose karakter manga sampai selesai sesuai dengan pernyataan revisi yang diberikan.
10	10	a. Melanjutkan materi manga b. Membuat revisi manga	Membuat sketsa 12 ekspresi dari kedua karakter sesuai dengan konsep yang telah diberikan. Menyelesaikan sketsa 12 ekspresi dan mulai mengerjakan sketsa pose dua karakter dan mewarnainya.
11	11	a. Melanjutkan bahan materi kelas manga b. Membuat dan melanjutkan materi manga	Membuat tutorial manga tentang pembuatan tangan dan kaki untuk karakter. Membuat referensi 6 model gambar rambut untuk dua karakter.
12	12	a. Membuat dan melanjutkan bagian materi manga. b. Menyelesaikan revisi materi manga	Membuat pose berlari dan berjalan sesuai dengan dua karakter yang sudah ditentukan. Menyelesaikan revisi pose karakter dan revisi model ekspresi untuk karakter manga Wasabi dan menyelesaikan semua materi bahan

			untuk manga dari seluruh revisi yang sudah diberikan.
--	--	--	---

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Proses pelaksanaan kerja magang diawali dengan beberapa tugas proyek Ageru yang pada setiap minggunya diberikan secara langsung oleh *operational manager* yaitu Zakaria Gunawan Panjaitan. Antara lain proyek-proyek tersebut yaitu dimulai dari pembuatan poster hari nasional seperti hari ibu, hari guru, dan poster tahun baru islam menggunakan program Paint Tool Sai atau Photoshop, serta penulis pergi ke SMK 4 Tangerang untuk bersosialisasi mengenai *workshop* Ageru dengan para guru di sekolah tersebut, setelah itu penulis juga mengedit materi presentasi *workshop* Ageru untuk SMK 4 Tangerang, lalu mengajar para murid SMK 4 Tangerang, menyusun materi kurikulum untuk proyek Ageru tentang animasi, mewarnai bahan materi untuk referensi yang disebut Basic 1, mengerjakan tutorial dan bahan materi untuk kelas manga Ageru Art Studio.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

3.3.1.1. Ilustrasi

1. Poster Hari Raya Nasional

Pada tanggal 19 Februari 2020 penulis memulai kerja magang di Ageru Art Studio dan diberikan tugas untuk menggunakan program seperti Paint Tool Sai dan Photoshop sebagai dua program utama yang disarankan oleh supervisor untuk proyek ilustrasi. Proses pengerjaan diawali oleh penulis dengan mencari informasi tentang ketiga maskot dari Ageru Art Studio yaitu Kani, Wasabi, dan Zen Koi yang akan menjadi karakter untuk poster. Dari ketiga maskot yang telah disebutkan, masing-masing karakter memiliki ciri khas yang berbeda. Kani merupakan maskot Ageru yang berupa seorang anak kecil perempuan yang berpostur mungil, memiliki kedua bola mata berwarna biru, bentuk rambutnya

menyerupai tangan capit kepiting dan berwarna merah kombinasi, karakter Kani ini memakai kostum bajak laut.

Lalu untuk karakter kedua yang dinamakan dengan Wasabi merupakan seorang anak laki-laki yang memiliki rambut berwarna hijau muda, berpostur tubuh lebih tinggi dari Kani, Ia memiliki kedua mata berwarna merah, serta memakai kostum astronaut sebagai ciri khasnya, dan maskot ketiga yaitu Zen Koi yang berupa ikan koi berwarna emas kombinasi. Karakter Zen Koi ini bukan sekedar ikan mas biasa namun hewan ini diberi kumis emas yang panjang sebagai bentuk khasnya. Karena itu penulis meminta data dan beberapa contoh gambar maskot tersebut untuk mencoba membuat sketsa agar bentuk gambar dari maskot dapat mirip dengan aslinya.

Lalu penulis mencari ide dan konsep mengenai poster melalui internet. Penulis memulai untuk mencari beberapa contoh gambar berkonsep yang terjadi pada saat hari guru, terutama hal-hal yang biasanya ada dan dilakukan oleh para siswa dan siswi sekolah pada saat hari guru nasional dan melakukan beberapa riset tentang bentuk dan pola yang ada dan menjadi ciri khas pada mayoritas poster hari guru nasional. Bentuk atau pola yang dimaksud adalah beberapa gambar yang dapat dijadikan aset atau sebagian dari kreatifitas poster seperti papan tulis, buku-buku, dan peta yang menyerupai bola bumi.

Setelah pemilihan aset usai, beberapa contoh poster dari website yang ditemukan langsung penulis jadikan referensi untuk pembuatan poster hari guru. Dalam proses pembuatannya, penulis menggunakan Paint Tool Sai sebagai software utama yang digunakan untuk membuat poster ini. Untuk poster hari guru nasional, penulis memakai Kani dan Wasabi untuk berperan sebagai kedua murid sekolah dan menggunakan Zen Koi untuk menjadi ikon guru. Maka tahap pertama yang dilakukan oleh penulis adalah membuat konsep *background*, meletakkan sketsa kasar bentuk-bentuk aset sebagai susunan atau pola poster agar konsep lebih mudah dibuat.

Setelah selesai membuat susunan, penulis mulai menyelesaikan sketsa aset papan tulis, peta bola bumi, dan buku sampai dengan perwarnaan yang sudah rapi memakai *brush tools*, lalu melanjutkan dengan membuat gambar karakter Kani,

Wasabi, dan Zen Koi. Pada pembuatan Kani, penulis menggambarkannya sebagai anak perempuan yang duduk dibangku SD dan konsep pakaian yang dipakai merupakan seragam SD yang umumnya dipakai untuk anak Indonesia, lalu untuk pembuatan Wasabi, penulis menggambarkan sebagai anak laki-laki yang berada ditingkat SMA dan memakai seragam anak SMA Indonesia secara general.

Yang terakhir adalah Zen Koi yang penulis gambarkan menjadi seorang guru yang memakai toga dan memegang buku. Untuk pose karakter Kani dan Wasabi penulis gambarkan sebagai dua anak sekolah yang sedang pergi menuju sekolahnya masing-masing untuk merayakan hari guru dan melaksanakan penghormatan. Lalu Zen Koi sang guru sedang membaca buku dengan wajah yang serius mencerminkan seorang guru yang rela bekerja keras dan menjadi pahlawan tanpa tanda jasa demi mencerdaskan kehidupan bangsa.



Gambar 3.2. Poster Hari Guru Nasional
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah selesai membuat aset ketiga karakter tersebut, penulis langsung mewarnainya sesuai dengan contoh dan konsep gambar yang sudah disepakati dan tidak lupa untuk menggambar *lineart* karakter sebelum diwarnai dengan *brush*

tools tipis. Lalu untuk penyelesaian poster hari guru ini, penulis membuat background poster yang berkonsep cerah dengan tema sekolah dan penulis pun menggabungkan keseluruhan aset yang telah dibuat lalu menyusunnya ke dalam satu gambar. Penulis menggunakan format gambar PNG untuk seluruh ilustrasi poster.

Lalu untuk ilustrasi poster yang kedua yaitu perancangan poster dengan tema hari ibu. Hal pertama yang dilakukan oleh penulis adalah mencari berbagai informasi serta mengambil beberapa contoh gambar contoh referensi poster untuk hari ibu. Konsep merupakan hal yang utama dalam pembuatan setiap poster, maka penulis membuat konsep poster terlebih dahulu sebelum lanjut ketahap berikutnya. Oleh sebab itu, penulis mencari contoh-contoh poster hari ibu dan berdasarkan informasi yang didapat maka penulis menemukan konsep yang dapat digunakan yaitu sebuah konsep dengan tema kekeluargaan.



Gambar 3.3. Poster Hari Ibu
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dengan mengaplikasikan karakter Wasabi dan Kani untuk digambarkan sebagai kedua saudara dalam satu keluarga yang ceria. Desain poster memakai warna-warna cerah seperti hijau muda, biru, dan kuning. Lalu Wasabi dan Kani tersenyum dan bersama-sama menggenggam sebuah kertas berisi gambaran kasar kedua karakter dan ibunya. Menurut penulis poster yang satu ini cukup sederhana tetapi tetap mendapatkan makna yang sesuai dengan tema poster. Untuk poster yang ketiga yaitu poster dengan tema hari tahun baru islam.

Sebelum membuat konsep, penulis mencari tahu terlebih dahulu mengenai ciri khas tahun baru umat muslim pada website yang tersedia. Lalu penulis juga mencari dan menemukan tema pakaian yang dapat digunakan untuk dua karakter maskot, Kani dan Wasabi dalam pembuatan poster. Pakaian yang digunakan oleh Kani adalah pakaian untuk perempuan muslim yang disebut abaya yang terdiri dari hijab berwarna ungu dan baju panjang warna putih pudar, dan pada bagian tangan Kani membawa sajadah umat muslim yang memiliki warna emas.



Gambar 3.4 Poster Tahun Baru Islam
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Lalu Wasabi mengenakan baju koko berwarna ungu pudar lengkap dengan atribut peci warna hitam, dan celana panjang. Setelah itu, penulis membuat aset lain berupa gambar bukit ditanah Arab dengan unta dan bulan sabit yang disertai bintang sebagai *background* poster hari tahun baru islam. Konsep warna yang digunakan untuk pembuatan poster ini adalah warna gelap karena mengambil waktu dimalam hari.

2. Mewarnai Materi Gambar *Basic 1* Ageru

Pada tahap ini penulis diberikan lima *template* gambar hewan oleh *Supervisor* yang diberi judul dengan sebutan *Basic 1*. Kelima materi gambar ini akan menjadi referensi bahan pembelajaran untuk kelas mewarnai Ageru. Hal pertama yang dilakukan oleh penulis yaitu mencari beberapa contoh yang sesuai dengan gambar-gambar hewan dari materi *Basic 1*. *Template* gambar yang pertama

penulis kerjakan dan cari informasinya adalah gambar ikan cupang. Dalam website internet telah ditemukan banyak jenis dari hewan ini.

Lalu penulis memutuskan untuk mengambil warna yang sesuai dengan bentuk ikan cupang yang ada pada gambar materi *Basic 1*. Penulis membuat eksperimen dengan dua warna yang berbeda untuk satu ikan cupang memakai *custom brush* dari Paint Tool Sai yang penulis buat sendiri. Warna yang digunakan yaitu merah dan ungu tua. Setelah dilihat dan direvisi maka warna yang dipilih untuk gambar ikan cupang yang pertama menggunakan tiga warna pilihan yang sudah disetujui. Warnanya antara lain adalah merah, ungu tua, dan warna putih sebagai warna pelengkap. Setelah itu penulis beralih pada gambar ikan cupang yang kedua.

Pada gambar ikan yang kedua, penulis memiliki konsep warna yang sebaliknya. Penggunaan warna untuk ikan cupang yang satu ini memakai warna merah sebagai warna mayoritas disertai dengan kombinasi warna biru cerah dan putih untuk warna pelengkap. Lalu penulis melanjutkannya dengan mewarnai background *template* gambar ikan cupang dengan warna hijau kebiruan gelap yang menyerupai air kolam dan sedikit warna biru cerah di atasnya untuk memperjelas konsep air dari gambar tersebut.



Gambar 3.5. *Basic 1* Ikan Cupang
(Sumber: Ageru Art Studio)

Lalu penulis mewarnai *template* gambar yang berikutnya yaitu berupa gambar dua ekor burung tukan yang bertengger di batang pohon. Dalam bagian pengerjaan warna untuk gambar ini, penulis memakai konsep hutan di sore hari tepatnya pada saat matahari terbenam. Maka penulis pertama-tama mencari *color palette* yang memberikan hasil warna berupa ungu, oranye, dan merah. Untuk melengkapi estetika suasana hutan maka penulis menambahkan pola gambar bokeh pada bagian matahari. Sementara untuk warna kedua burung tukan berdasarkan warna aslinya, penulis menggunakan warna hitam untuk tubuhnya dan warna kuning kombinasi merah pada paruhnya.

Penulis juga menggunakan efek *luminosity* yang terdapat pada *tools* Paint Tool Sai supaya warna bokeh dan bagian dari aset gambar yang terkena sinar matahari dapat berkilau. Selama penulis mengerjakan gambar *template* burung tukan, penulis juga belajar mengenai tata letak *lighting* dan *shadow* karena penulis dapat mengukur kurang lebih seberapa besar bayangan gelap yang dihasilkan dari *backlight*. Untuk membuat *shadow* aset penulis menggunakan *multiply tools* agar warna gelap yang dihasilkan lebih dominan lalu penulis menggabungkan gambar yang sudah lengkap dengan *lighting* dan *shadow* tersebut agar dapat dipoles dengan *overlay tools* untuk memancarkan keseluruhan warna pada gambar. Penulis mendapat hasil yang cukup memuaskan.

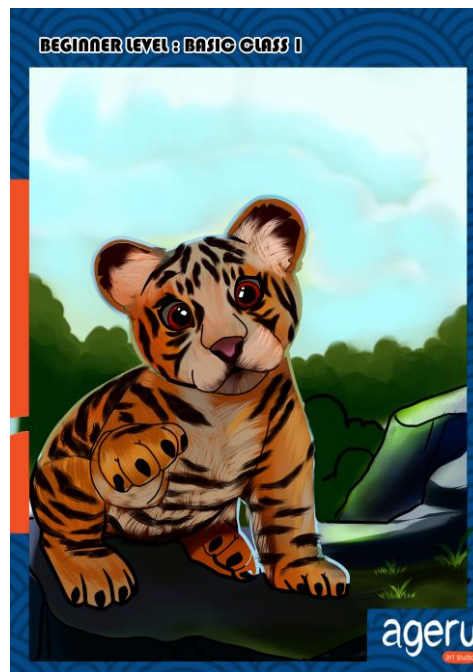


Gambar 3.6. *Basic 1* Burung Tukan
(Sumber: Ageru Art Studio)

Proses mewarnai burung tukan ini dapat dikatakan cukup cepat karena tidak sampai dua hari pengerjaan sudah selesai. Tetapi penulis mendapat tantangan dalam menentukan warna yang pas untuk *template* burung tukan pada tahap pemilihan *color palette*. Usai mewarnai *template* burung tukan, penulis fokus melanjutkan perwarnaan untuk *template* gambar harimau dengan *background* tebing tinggi. Awalnya penulis kurang yakin karena melihat seluruh bagian tubuh harimau yang pada dasarnya memiliki corak dan memiliki tingkat yang cukup sulit untuk diwarnai. Tetapi penulis terus mencoba untuk bereksperimen dengan *custom brush tools* yang penulis olah dari Paint Tool Sai dan menghasilkan bentuk bulu harimau sesuai dengan yang penulis inginkan. Dengan ini proses mewarnai dapat dilakukan dengan lebih mudah sebab *brush tools* sangat berpengaruh dengan pola yang akan dihasilkan. Setelah membuat *custom brush* lalu penulis menentukan warna tubuh harimau dengan mencarinya melalui website dan mendapat hasil berupa tiga warna khas dari harimau sumatera karena penulis menginginkan konsep nusantara yang ada di Indonesia.

Color palette berupa oranye, putih, dan hitam untuk harimau menjadi pilihan terbaik bagi penulis. Namun sebelum penulis masuk pada tahap warna harimau,

penulis terlebih dahulu mewarnai *background* agar nanti hasil warnanya tidak bertabrakan dengan satu sama lain. Untuk itu, penulis mencoba untuk menambahkan beberapa aset seperti rumput kecil, pohon-pohon, dan matahari dibelakang harimau. Tujuan dari konsep penulis untuk *template* mewarnai pada bagian ini sebenarnya sama dengan konsep metode pewarnaan burung tukan tetapi setelah dirundingkan dengan *supervisor* mengenai penggunaan *backlight* sebagai pedoman pemilihan warna harus diganti dengan konsep warna yang cerah seperti pada waktu siang hari.



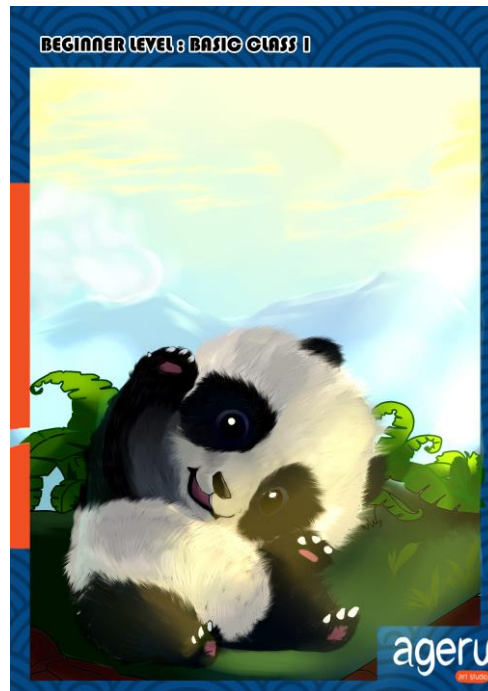
Gambar 3.7. *Basic 1* Harimau
(Sumber: Ageru Art Studio)

Karena menurut *supervisor* penggunaan tehnik *backlight* ini membuat gambar terlihat gelap dan kurang mendapat esensi visual dari inti gambar tersebut. Maka hasil yang didapat dari revisi adalah konsep warna pada tebing hutan di siang hari tepatnya saat matahari bersinar terik. Warna yang penulis pilih untuk *environment* dari harimau adalah warna biru, putih, kuning pudar, hijau tua, hijau muda, abu-abu, hitam, dan coklat. Waktu proses pengerjaan bagian ini penulis menghabiskan kurang lebih selama 3 hari disertai dengan revisi dari *supervisor*.

Di hari berikutnya setelah *template* harimau sudah selesai, penulis melanjutkan proyek mewarnai *template* gambar panda. Dari keseluruhan *template* penulis paling menyukai bagian ini karena hewan yang tertera dalam gambar merupakan salah satu hewan favorit penulis. Selain itu, penulis juga sudah nyaman karena *custom brush* untuk bulu hewan sudah selesai dibuat jadi penulis dapat menggunakannya langsung. Proses pertama pada tahap ini penulis mulai dari menentukan warna dari background *template* sebelum mewarnai panda.

Penulis mengambil konsep dari beberapa gambar kebun binatang di Cina dan mendapatkan ide dari film “*Kung Fu Panda 3*” untuk menjadi color palette yang akan digunakan dalam mewarnai *environment* panda. Maka warna yang dipilih terdiri dari warna yang cerah dan menggambarkan nuansa siang hari yang cerah dan ceria. Karena penulis sudah yakin dengan konsep yang telah ditentukan, penulis segera mencantumkan warna hijau, biru, dan putih untuk menjadi warna keseluruhan dari lingkungan sekitar panda. Warna biru dan putih untuk warna langit sedangkan warna hijau untuk daun, rerumputan, dan tumbuhan.

Selain warna *environment*, penulis juga menambahkan efek *luminosity* dengan pengaturan *opacity* yang diatur agar *lighting* dari matahari dapat menyesuaikan dengan warna *environment* gambar. Baru setelah penulis menyelesaikan *environment* gambar tersebut lalu penulis beralih fokus untuk mewarnai bagian tubuh panda memakai warna hitam, abu-abu, dan putih serta memberikan *shadow* dengan *multiply tools* sehingga warna yang dihasilkan lebih hidup dan gambar terkesan nyata. Setelah semua bagian selesai diwarnai selanjutnya penulis memberikan hasil gambar kepada supervisor dan mendapat persetujuan untuk dapat mengerjakan proyek mewarnai *template* gambar *Basic 1* yang kelima.

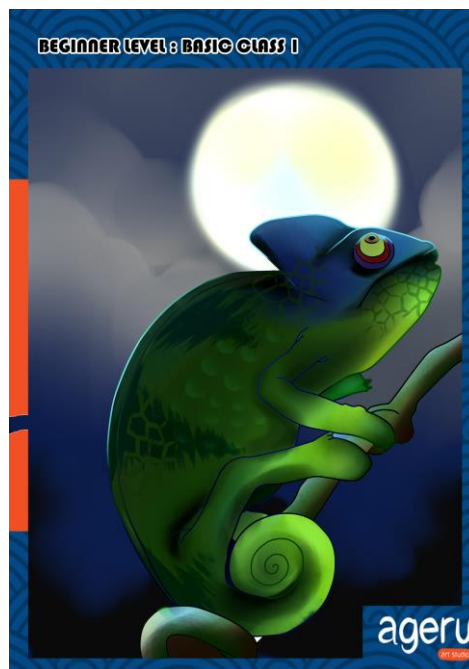


Gambar 3.8. *Basic 1 Panda*
(Sumber: Ageru Art Studio)

Template gambar kelima yang merupakan tahap terakhir mewarnai *Basic 1* adalah bagian tersulit dan yang paling lama penulis tempuh untuk dapat menyelesaikannya. Karena penulis harus membuat bentuk sisik untuk menambahkan estetik visual dari *template* gambar bunglon. Penulis juga mendapatkan lebih dari tiga kali revisi dari supervisor terutama mengenai pemilihan warna tubuh bunglon. Pada awalnya penulis mencari bermacam bentuk bunglon dengan corak dan warna yang berbeda-beda melalui website internet.

Lalu penulis mulai membuat kombinasi warna bunglon yang sudah penulis pilih dan mencoba untuk mewarnai tubuh bunglon terlebih dahulu. Berbeda dengan proses mewarnai pada *template* yang sebelumnya, kali ini penulis lebih berfokus pada langkah pewarnaan corak dan keseluruhan tubuh bunglon. Namun warna yang dihasilkan tidak sesuai dengan ekspektasi penulis ketika memikirkan konsep dari referensi gambar yang sudah dipilih dari internet. Maka penulis meminta bantuan dari rekan tim untuk pemilihan warna yang memakan banyak waktu. Karena itu penulis berhenti dari pencarian warna bunglon dan lebih mengarah untuk memilih warna *background* dahulu. Melalui riset dari internet yang

mengatakan jika bunglon dapat bersinar di malam hari membuat penulis menjadikan suasana malam hari yang sunyi sebagai pola warna dari *environment* untuk gambar bunglon. Untuk pemilihan *color palette* penulis menggunakan banyak warna gelap seperti warna hitam, biru tua, coklat, dan satu warna terang sebagai pelengkap yaitu kuning pucat untuk warna bulan purnama yang terdapat pada *background*.



Gambar 3.9. *Basic 1* Bunglon
(Sumber: Ageru Art Studio)

Berhubung pengenalan kondisi malam hari penulis menambahkan beberapa aset untuk tampilan visual yang lebih baik dengan membuat awan, bulan purnama, dan pepohonan sebagai bagian dari *background*. Lalu penulis menggunakan *custom brush tools* untuk mewarnai *environment* dan memakai *luminosity* untuk cahaya bulan serta *shadow* pada bagian yang gelap. Setelah selesai dengan konsep dan warna *environment* penulis kembali memikirkan konsep warna dan corak untuk bunglon yang masih belum terpecahkan.

Penulis juga terinspirasi dari karakter bunglon bernama Pascal dalam film Disney yang berjudul “Tangled” untuk dijadikan konsep tetapi belum juga mencapai persetujuan dari supervisor. Sampai pada saat *supervisor* memberi keputusan

untuk membantu penulis dalam memilih warna dan jenis corak yang tepat barulah penulis dapat memulai tahap mewarnai bunglon. *Color palette* yang dipilih antara lain, yaitu warna biru dan hijau kombinasi. Namun tidak hanya warna tetapi penulis juga membuat corak dan sisik sebagai ciri khas dari hewan bunglon agar lebih terlihat estetik dan realistis.

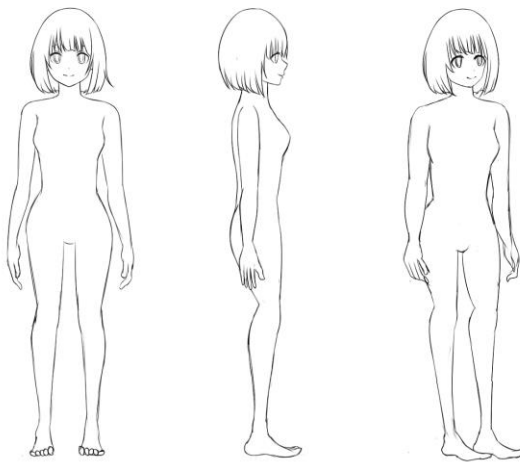
Hasil yang diperoleh selama hampir seminggu mewarnai *template Basic 1* bunglon ini membuat penulis menjadi lebih dapat intropeksi diri untuk memperbanyak referensi dari website dan informasi sebelum berlanjut ke proses mewarnai agar dapat menyelesaikan proyek dengan baik dan sesuai dengan yang telah dibicarakan bersama supervisor. Selain itu penulis juga menambah lebih banyak ilmu pengetahuan mengenai metode praktik untuk mewarnai suatu objek yang tidak hanya dibuat dengan sembarangan namun memiliki konsep sehingga warna pada gambar terlihat hidup dan meninggalkan kesan pada orang yang melihatnya.

3. Tutorial Manga

Proyek ilustrasi manga ini nantinya akan digunakan untuk menjadi referensi bahan materi kelas manga Ageru Art Studio. Penulis diberikan tugas untuk membuat beberapa referensi gambar manga beserta ilustrasi yang berfungsi sebagai tutorial untuk kelas menggambar manga. Sebelum penulis mulai menggambar manga, pencarian referensi terlebih dahulu dilakukan agar lebih mudah dalam proses menggambar. Oleh karena itu, penulis mencari beberapa gambar referensi karakter manga melalui website pinterest.

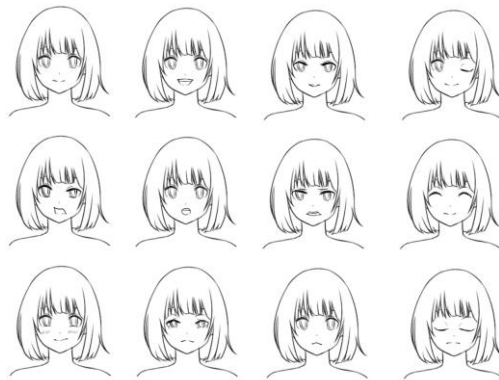
Setelah penulis mendapat referensi lalu penulis mulai membuat sketsa ilustrasi karakter manga Wasabi dengan rambut pendek dan Kani yang memiliki rambut panjang sebahu sebagai contoh lalu mendapat revisi dari supervisor karena konsep wajah karakter yang dibuat masih kurang eksplorasi. Tetapi supervisor mau memberikan bahan referensi contoh pola penggambaran wajah karakter untuk Wasabi yang diambil dari tokoh utama laki-laki bernama Oreki dari film animasi Jepang berjudul “Hyouka” dan hal itu sangat membantu penulis untuk memprediksi jenis karakter manga yang visualnya ingin dicapai.

Saat revisi sudah disetujui oleh supervisor maka penulis melanjutkan proyek manga dengan membuat sketsa 3 pose dari masing-masing karakter. Pose yang dibuat yaitu pose karakter dari arah depan, samping, dan 3/4. Penulis mulai menggambar pose Wasabi terlebih dahulu baru dilanjutkan dengan pose Kani. Setelah selesai membuat sketsa pose lalu penulis menegaskan dengan *lineart* gambar agar karakter terlihat lebih jelas dan rapi. Lalu penulis diberikan revisi oleh *supervisor* karena pose karakternya terlalu kaku.

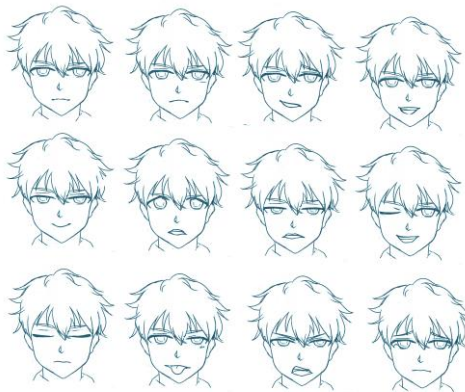


Gambar 3.10. Tiga Pose Ilustrasi Karakter Manga Kani
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Oleh sebab itu, penulis fokus untuk mengerjakan keseluruhan gambar manga sebelum menyelesaikan revisi yang telah diberikan. Penulis beralih untuk fokus melanjutkan gambar 12 ekspresi karakter Kani dan Wasabi. Dimulai dari memikirkan konsep dan sifat karakter lalu membuat beberapa sketsa raut wajah karakter Wasabi dan dilanjutkan dengan ekspresi Kani yang sebelumnya sudah penulis cari referensi untuk penggambaran ekspresi agar karakter tidak terlihat kaku dan mengeluarkan hasil yang emosional.

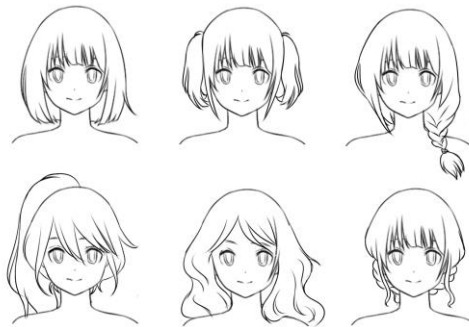


Gambar 3.11. Dua Belas Ekspresi Manga Kani
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.12. Dua Belas Ekspresi Manga Wasabi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Untuk proses pengerjaannya bagian ini tidak ada revisi yang diberikan oleh supervisor dan penulis dapat beralih ketahap selanjutnya. Setelah menyelesaikan gambar ekspresi karakter manga, penulis berfokus untuk mengerjakan ilustrasi 6 *hairstyle* karakter manga Wasabi dan Kani. Model rambut untuk karakter Wasabi dibuat hingga sampai pada tahap *lineart* sebelum penulis mulai membuat gambar model rambut untuk karakter Kani. Pada pengerjaannya penulis cukup senang dengan hasil yang dicapai karena referensi dari website mendorong penulis untuk mendapat ide dan mengembangkannya.

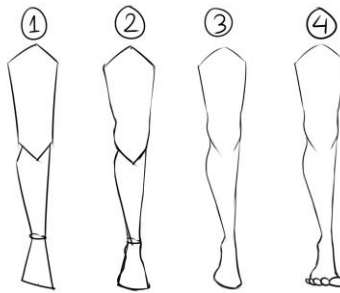


Gambar 3.13. Enam *Hairstyle* Karakter Manga Kani
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

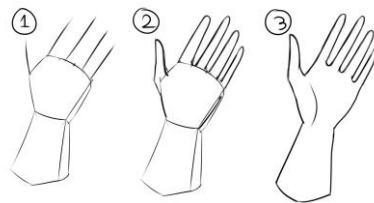


Gambar 3.14. Enam *Hairstyle* Karakter Manga Wasabi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selain itu, dalam tahap pengerjaan *hairstyle* karakter, penulis langsung mendapat persetujuan tanpa harus revisi untuk karakter Kani dan sekali revisi pada bagian ekspresi pada karakter Wasabi. Selesai menggambar dan memberikan hasil revisi yang disetujui oleh supervisor, penulis kembali mengerjakan revisi gambar 3 pose karakter Wasabi dan Kani. Dengan pencarian referensi yang masih berlanjut Penulis juga mulai membuat sketsa tutorial kaki dan tangan karakter manga. Lalu menggambar *lineart* pose ilustrasi Wasabi dengan tema aikido yang merupakan seni bela diri dari Jepang, dan pose ilustrasi manga Kani sebagai seorang gadis dengan tema balet. Khusus untuk kedua ilustrasi ini, penulis diminta untuk memberi warna.



Gambar 3.15. Tutorial Kaki Karakter Manga
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.16. Tutorial Tangan Karakter Manga
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Untuk itu, penulis mencari referensi warna berdasarkan kostum yang sebenarnya dan memberikan *color palette* warna putih gading dan warna hitam untuk seragam aikido Wasabi dengan warna coklat muda untuk rambut, dan biru muda bagi kedua bola matanya. Sedangkan warna yang digunakan untuk kostum karakter Kani yaitu warna biru tua yang dikombinasikan dengan warna merah muda dan warna coklat tua sebagai warna dari rambut, serta warna hijau untuk kedua lensa matanya. Lalu setelah memperoleh persetujuan dari supervisor penulis berfokus untuk menyelesaikan *lineart* tutorial kaki dan tangan karakter manga Wasabi dan Kani, dan revisi gambar 3 pose dari kedua karakter tersebut.



Gambar 3.17. Pose Referensi Manga Wasabi dan Kani
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.18. Tiga Pose Karakter Manga Wasabi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dari beberapa tugas yang diberikan oleh supervisor mengenai referensi dan tutorial manga yang menurut penulis paling lama proses penggambarannya adalah saat penulis membuat gambar 3 pose karakter. Penulis merasa sangat kurang dalam belajar mengolah ilustrasi yang berhubungan dengan pose karakter manga. Revisi yang diberikan oleh supervisor membuat penulis lebih dapat memaksimalkan kemampuan yang ada agar menciptakan hasil yang baik dan sesuai dengan permintaan dari supervisor.

3.3.1.2. Tutor *Motion Graphic* di SMK 4 Tangerang Selatan

Ageru Art Studio mengadakan sosialisasi untuk melaksanakan kegiatan berupa *workshop* yang telah direalisasikan pada tanggal 27 Februari 2020 di SMK 4 Tangerang Selatan. Penulis bersama dengan supervisor dan kelima rekan tim menuju ke sekolah tersebut menggunakan mobil dan sampai disana kurang lebih jam 7 pagi. Lalu penulis dan tim Ageru disambut oleh kepala sekolah sekaligus guru untuk diarahkan ke ruang pertemuan. Setelah semua persiapan telah siap untuk digunakan maka *workshop* langsung dilaksanakan.



Gambar 3.19. Dokumentasi *Workshop* Ageru
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Saat itu supervisor Ageru membagi satu kelompok menjadi dua tim untuk mengajar dua kelas yang berbeda. Penulis menjadi tutor yang bertugas untuk mengajar para murid dan membantu supervisor untuk menjadi asisten selama presentasi *workshop* Ageru berlangsung dikelas yang telah ditentukan. Para siswa dan siswi memperhatikan presentasi yang diberikan dengan antusias. Sampai dengan presentasi *workshop* tentang cara pembuatan video bumper *motion graphic* Ageru menggunakan *software* After Effect yang dijelaskan oleh rekan tim Ageru, sementara penulis dan satu rekan lainnya berkeliling ke sekitar bagian kelas yang dekat dengan meja murid untuk memantau proses pengerjaan yang dilakukan.



Gambar 3.20. Dokumentasi *Workshop Ageru*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selain itu penulis juga ikut membantu para murid yang mengalami kesulitan dengan mempraktikkan tehnik *motion graphic* seperti membuat lingkaran dari *shape tools* lalu bagian lainnya yang juga dipraktikkan oleh rekan tim dan diperlihatkan melalui layar proyektor untuk murid-murid yang ada dikelas tersebut. Selama proses mengajar berlangsung penulis melihat dan mendengarkan beberapa para siswa dan siswi yang sangat senang dan antusias dalam mengikuti kegiatan *workshop motion graphic Ageru*.

Bahkan sampai melewati jam kelas yang seharusnya digunakan untuk istirahat lebih digunakan para murid demi melanjutkan pembuatan video bumper *motion graphic* sampai selesai. Maka dari itu penulis juga ikut senang mengetahui banyak dari murid kelas yang aktif dan tidak malu untuk bertanya pada saat sesi pengerjaan sedang berlangsung. Untuk hasil video bumper *motion graphic Ageru* yang dikerjakan oleh para murid SMK 4 Tangerang dapat dikatakan cukup bagus dan patut untuk dihargai karena mereka telah bekerja keras serta menggunakan kreatifitas masing-masing untuk memperoleh hasil yang maksimal.

Mengajar dan belajar bersama dengan siswa siswi SMK 4 Tangerang merupakan suatu pengalaman sangat menyenangkan bagi penulis karena penulis dan rekan tim Ageru dapat ikut menambah ilmu dan juga dapat memakai ilmu yang sudah dipelajari selama kuliah untuk dapat dibagikan dengan para murid SMK 4 Tangerang. Selain itu, sikap para murid yang teladan dan menghormati satu sama lain membuat penulis terkesan dan bersyukur dapat memberikan pelajaran yang berguna disana.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Saat kerja magang penulis menemukan beberapa kendala yang pertama adalah pada waktu penulis membuat gambar pose karakter untuk bahan referensi materi bahan kelas manga Ageru Art Studio. Hal tersebut dikarenakan penulis jarang sekali menggambar dengan *style* manga namun lebih sering menggambar dengan *art style manhwa*. Selain itu penulis juga mengalami kesulitan dan mendapat revisi lebih dari dua kali karena kurang latihan mengeksplorasi gambar pose dan proporsi tubuh karakter manga.

Kendala yang kedua adalah karena adanya pandemi COVID-19 yang membuat proses kerja magang mengalami masalah terutama dalam komunikasi antara supervisor dan rekan tim Ageru karena penulis diperkenankan untuk melakukan *Work from Home* yang menyebabkan pengumpulan data untuk diberikan kepada *supervisor* hanya dapat melalui email termasuk data *file* yang cukup besar sulit untuk dikirim secara *online*.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Penulis menyelesaikan kendala mengenai ilustrasi manga dengan terus mencari banyak referensi dan membuat lebih dari tiga sketsa untuk dapat diaplikasikan ke dalam gambar pose dan mencoba untuk lebih memaksimalkan lagi kemampuan yang telah diberikan dengan terus melakukan eksperimen yang dibantu oleh referensi gambar sampai mendapat hasil maksimal. Penulis juga membuat banyak contoh karakter dengan *style* manga untuk menambah pengetahuan tentang bentuk atau pola karakter yang ada dalam penggambaran manga. Lalu untuk kendala yang terjadi akibat COVID-19 penulis sudah memutuskan untuk mengirim data *file* kepada supervisor melalui aplikasi Gmail dan WhatsApp.