

## BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG

### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

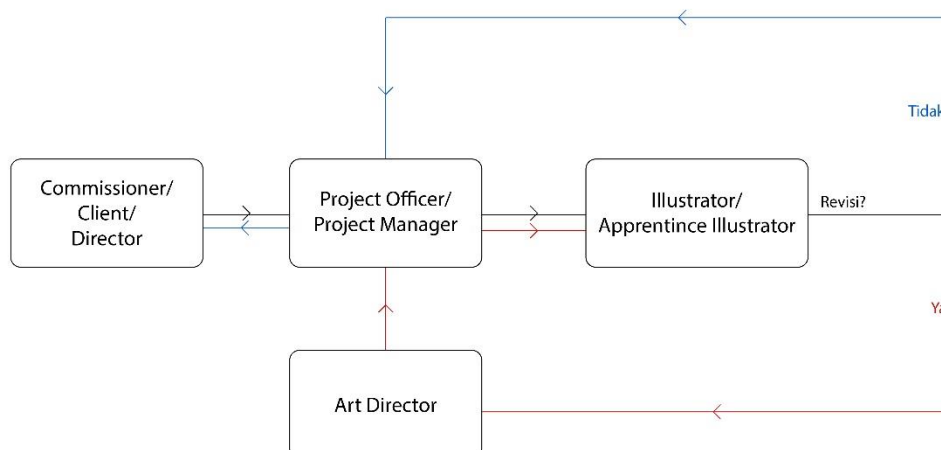
Berikut akan penulis jabarkan mengenai kedudukan dan alur koordinasi selama penulis melaksanakan kerja magang di Papillon Studio.

#### 3.1.1 Kedudukan

Selama pelaksanaan kerja magang di Papillon Studio, penulis menduduki posisi sebagai *apprentice illustrator* yang bertugas menjadi *illustrator*, baik dalam membuat ilustrasi ataupun komik. Peran *illustrator* itu sendiri juga memiliki peranan yang berbeda tergantung dari tugas yang diberikan, diantaranya: *drafting/layouting*, *inking*, *base coloring*, dan *shading* (finalisasi).

#### 3.1.2 Koordinasi

Berikut ini adalah alur koordinasi bekerja di Papillon Studio.



Gambar 3.1. Alur Koordinasi Kerja di Papillon Studio  
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Alur koordinasi dimulai dari *commissioner/client/director*, dilanjutkan oleh *project officer/project manager* yang akan memberikan arahan kepada pihak *illustrator* mengenai detail proyek tersebut beserta referensinya. Arahan yang diterima oleh

penulis selama menjadi *apprentice illustrator* yaitu berupa *file* yang sudah dikerjakan oleh *illustrator* lain dalam bentuk format *Adobe Photoshop*. Dalam *file* tersebut sudah disusun dengan urutan *layering* dan dinamai agar mempermudah *illustrator* lain dalam memahami isi dari *file* tersebut sebagai referensi.

*Illustrator* akan melakukan tugasnya masing-masing (tergantung dari arahan *project manager*), seperti *draft/sketch*, *inking*, *base coloring*, dan *shading*. Setelah pihak *illustrator* menyelesaikan tugasnya, *illustrator* akan memberikan *update* pekerjaan kepada *project manager*. Setelah diberikan kepada *project manager*, akan diteruskan kepada *art director* untuk pengecekan kualitas dan standar dari hasil pekerjaan *illustrator*. Jika terdapat revisi, akan disampaikan kepada pihak *illustrator* melalui perantara dari *project manager*. Jika tidak terdapat revisi, *project manager* akan memberikan langsung hasil dari proyek tersebut kepada pihak *commissioner/client/director*.

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama melaksanakan periode magang kurang lebih 4,5 bulan di Papillon Studio, penulis mendapatkan tugas untuk membuat *drafting* ilustrasi dan visualisasi karakter, *inking* ilustrasi (baik dari *draft* penulis ataupun orang lain), dan *coloring/shading* ilustrasi dan komik.

#### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel yang menjabarkan tugas penulis selama magang di Papillon Studio sebagai *apprentice illustrator*.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Bulan	Proyek	Keterangan
1.	Juni - Juli	Hanamasa x MaGer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat ilustrasi karakter Hana dan Asa untuk poster <i>announcement</i>.</li> <li>- Membuat 2 komik 4 panel untuk <i>posting social media</i></li> </ul>

			<p>Hanamasa (dari <i>inking</i> sampai <i>coloring</i>).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Membuat 2 ilustrasi (dari <i>draft</i> sampai <i>coloring</i>) untuk <i>posting social media</i> Hanamasa.</li> <li>– <i>Coloring</i> komik MaGer bagian 1, 13, 16, dan 18.</li> </ul>
2.	Juli	Guardian (komik)	– <i>Coloring</i> halaman 24.
3.	Juni - Agustus	Natsumi (komik)	– <i>Coloring</i> (berwarna dan hitam putih) untuk <i>chapter 1</i> bagian 8, 9, 10 dan untuk yang berwarna saja bagian 1.
4.	Juni - September	Infinity Voltage (komik)	– <i>Coloring</i> komik untuk <i>chapter 4</i> bagian 7, 9, 10, 12, 13, dan ekstra bagian 2.
5.	Juli - September	Married Duo Vs Villain Duo (komik)	– <i>Coloring</i> panel 1-4, 13-16, halaman 2, 3, 4, 5.
6.	Agustus	Passion (komik)	– <i>Coloring</i> bagian 1-9 dan bagian 8-12 (berbeda episode).
7.	Juni - September	<i>Drafting</i> Ilustrasi	– Memvisualisasikan <i>draft</i> dari klien sesuai dengan standar dan <i>style</i> gambar yang diminta.
		<i>Inking</i> Ilustrasi	– Merapikan hasil <i>draft</i> menjadi bentuk <i>outline</i> yang rapi.
		<i>Coloring</i> Ilustrasi	– Memberikan <i>shading</i> dan <i>mood</i> pada gambar yang sudah

			diberikan <i>base color</i> sesuai arahan awal klien.
--	--	--	---

(Dokumentasi Pribadi, 2021)

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama melaksanakan praktik kerja magang di Papillon Studio sejak tanggal 14 Juni 2021 hingga 22 Oktober 2021, penulis mendapatkan tugas yang berbeda setiap harinya. Untuk waktu pengerjaan, penulis diberikan waktu 1 hari kerja atau jika memang sedang mendapatkan tugas mendadak di pertengahan hari kerja, penulis diberi kelonggaran sampai dengan 2 hari kerja. Jika terdapat revisi dari *art director*, revisi tersebut akan dikembalikan kepada penulis melalui perantara *project manager*. Pengerjaan tugas harian penulis juga tetap diawasi oleh supervisi lapangan penulis.

Sebagian besar pekerjaan yang penulis dapatkan sebagai *apprentice illustrator* adalah mewarnai (*finishing*) komik dan membuat sketsa atau *draft* berdasarkan arahan dari *client*. Dalam proyek mewarnai komik, terdapat dua teknik yang berbeda dalam pewarnaannya, yaitu *cell shading* dan *painting*.

#### 3.2.2.1 Married Duo VS Villain Duo

*Married Duo VS Villain Duo* adalah salah satu proyek komik yang dikerjakan penulis untuk tahap *coloring*. Penulis diberikan arahan oleh *project manager* mengenai gaya pewarnaan, palet warna yang digunakan, dan *layering* dalam pewarnaan komik ini melalui *file* pewarnaan dari halaman sebelumnya.

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. *Flat Komik Married Duo VS Villain Duo*  
(Dokumentasi Perusahaan, 2021)

*File* yang penulis terima adalah *file* halaman komik yang sudah diberikan *flat* atau *base color*. Manfaat dari *base color* sendiri adalah untuk mempermudah *colorist* dalam menyeleksi warna yang ingin diberikan *shading* dan *highlight*.

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 3.3. *Shading* Komik *Married Duo VS Villain Duo* (Dokumentasi Perusahaan, 2021)

Berikutnya, tahap pertama yang penulis lakukan pada saat pewarnaan komik adalah memberikan *shadow* kepada karakter. Pemberian *shadow* dilakukan pada tahap pertama bertujuan untuk memberikan kejelasan secara visual arah cahaya dalam komik. *Shadow* yang diberikan juga harus bersifat konsisten dan *continues* dari halaman sebelumnya. Hal ini berguna untuk membangun *mood* dan suasana di dalam komik secara menyeluruh.

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. *Lighting and Effect* Komik *Married Duo VS Villain Duo* (Dokumentasi Perusahaan, 2021)

Setelah tahap pemberian *shading*, penulis memberikan efek *overlay* pada *layer* di atas *layer multiply* (*layer shadow*) dan *highlight*. Manfaat dari *layer overlay* adalah untuk memberikan variasi dan gradasi dalam *shading* agar terlihat lebih hidup dan fleksibel. Pemberian *highlight* dibuat untuk mempertegas sumber cahaya. Dalam tahap ini, penulis juga memberikan efek *add glow* untuk efek pukulan untuk memberikan nilai empasis dan *exaggerate* dalam komik.

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. *Final Shading* Komik *Married Duo VS Villain Duo* (Dokumentasi Perusahaan, 2021)

Setelah selesai untuk mewarnai karakter, penulis melanjutkan untuk memberikan *shading* pada latar belakang komik (gedung dan reruntuhan) dan mewarnai langit pada komik.

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA





Gambar 3.6. Sebelum dan Sesudah *Coloring* Komik *Married Duo VS Villain Duo*  
(Dokumentasi Perusahaan, 2021)

### 3.2.2.2 Natsumi

Komik *Natsumi* memiliki dua versi dalam pewarnaan, yaitu untuk versi hitam-putih atau *grayscale* dan berwarna. Untuk versi hitam-putih, teknik pewarnaan yang diterapkan adalah teknik *cell shading*. Namun, untuk komik *Natsumi* versi berwarna menggunakan teknik *painting* untuk pewarnaan karakter dan *cell shading* untuk pewarnaan latar/*background*.

Berikut adalah *file base color* yang penulis terima untuk pewarnaan komik *Natsumi* versi hitam-putih.

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 3.7. Flat Komik Natsumi (versi Hitam-Putih)  
(Dokumentasi Perusahaan, 2021)

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA



Gambar 3.8. *Shading* Komik *Natsumi* (versi Hitam-Putih) (Dokumentasi Perusahaan, 2021)

Hal pertama yang penulis lakukan adalah pemberian *shadow* pada karakter dan latar komik. Tidak ada perbedaan signifikan dalam pewarnaan antara komik hitam-putih dengan komik berwarna.

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 3.9. *Final Shading Komik Natsumi* (versi Hitam-Putih) (Dokumentasi Perusahaan, 2021)

Setelah pemberian *shading*, dilanjutkan dengan tahap pemberian *highlight*, terutama pada rambut karakter. Susunan *layer* yang digunakan dalam komik hitam-putih tidak jauh berbeda dengan susunan yang diterapkan pada pewarnaan komik berwarna, yaitu *multiply* -> *overlay* -> *screen* -> *add glow* (opsional). Dalam komik *Natsumi* versi hitam-putih tidak menggunakan *layer* efek *add glow*.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



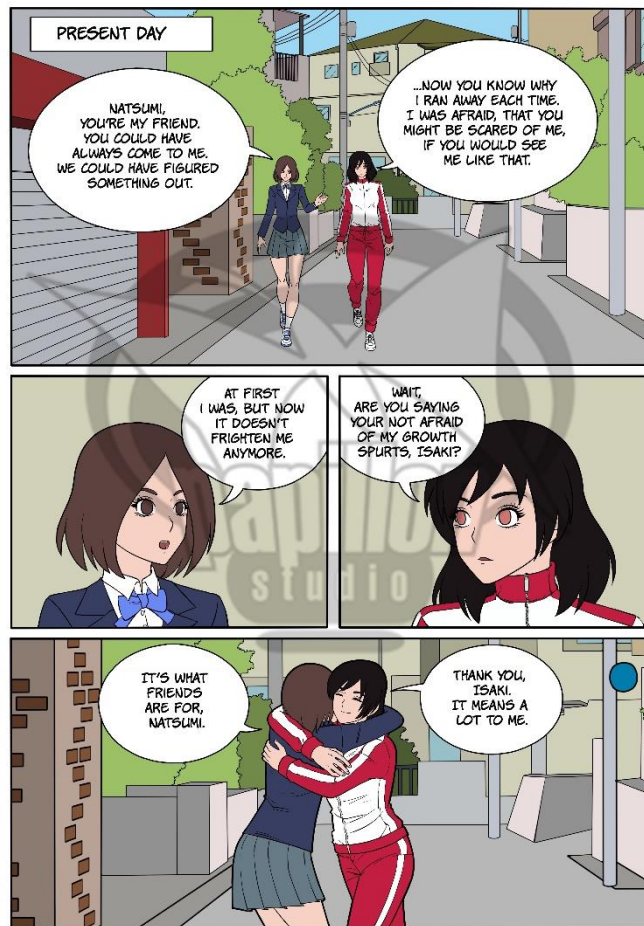


Gambar 3.10. Sebelum dan Sesudah *Coloring* Komik *Natsumi* (Dokumentasi Perusahaan, 2021)

UMN  
 UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA



Berikut adalah *base color* komik *Natsumi* versi berwarna yang penulis terima untuk tahap pewarnaan.



Gambar 3.11. *Flat* Komik *Natsumi* (Dokumentasi Perusahaan, 2021)

U  
M  
I  
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 3.12. *Blocking Shading dan Lighting* Komik Natsumi (Dokumentasi Perusahaan, 2021)

Dalam tahap pemberian *shadow* dan *highlight* pada versi berwarna, penulis menggandakan *layer* dari versi komik hitam-putih. Namun, dapat dilihat, hasil dari *shading* versi hitam-putih terlihat kusam. Untuk menghilangkan kesan kusam, penulis memberikan efek *overlay* dan *add glow* di atas *layer shading*.

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 3.13. *Final Painting Komik Natsumi* (Dokumentasi Perusahaan, 2021)

Setelah tahap pemberian *layer overlay*, penulis melanjutkan untuk mewarnai karakter komik dengan teknik *painting* (dalam 1 layer). Dalam hasil akhir pewarnaan komik *Natsumi*, dapat dilihat perbedaan teknik pewarnaan pada latar dan karakter.







Gambar 3.14. Sebelum dan Sesudah *Coloring* Komik *Natsumi* (Dokumentasi Perusahaan, 2021)

### 3.2.2.3 Hanamasa x Mager

Proyek Hanamasa x Mager merupakan salah satu proyek Papillon Studio yang masih berjalan hingga sekarang dengan pihak Hanamasa. Penulis mendapat kesempatan untuk menggambar beberapa ilustrasi untuk dipublikasikan di media sosial Hanamasa (Instagram). Salah satu ilustrasi yang penulis kerjakan dari tahap sketsa hingga selesai adalah ilustrasi yang terinspirasi dari bentuk kartu.



**Reference**



Link Ref: <https://www.instagram.com/p/BiBGX4Wq4GV/>

**Grafis (Main MaGer)**

Date 30, june 2021  
Placement: IG Feed

**Description:**  
**BRIEF:**  
sama kayak referensi ini kartu yang ngajak mabar dengan deskripsi keuntungan mabar MaGer

Slide 1:  
[GRAFIS]  
- bentuk kartu sepele di referensi dengan gambar hana dan asa yang sedang seru bermain bersama

[COPY]  
+ Headline: Ngajak, Mabar  
- Title: MaGer Hanamasa

- Body text: Main bareng game MaGer bisa bikin kamu makan bareng di Hanamasa!  
All-You-Can-Eat Jepang favorit sepanjang masa!  
- bagian teks yang di bawah paling kanan: Bahagia dengan perut kenyang  
- bagian teks yang paling bawah dengan ukuran font lebih kecil: "Main sekarang dan ajak teman-teman kamu juga!"

Gambar 3.15. *Briefing* Proyek Hanamasa x Mager (Dokumentasi Perusahaan, 2021)

Dalam proses *briefing* dari *client* yang disampaikan oleh *project manager*, penulis mendapatkan arahan dalam bentuk poin-poin utama beserta gambar referensi untuk mempermudah tahap visualisasi. Dalam *brief* tersebut, terdapat tema, deskripsi tujuan ilustrasi, tulisan yang akan ada dalam ilustrasi kartu, dan tautan referensi.



Gambar 3.16. Sketsa Proyek Hanamasa x Mager (Dokumentasi Perusahaan, 2021)

Setelah mendapatkan *brief*, penulis membuat sketsa sesuai arahan yang telah diberikan. Dalam tahap sketsa, penulis bertugas untuk *layouting* bentuk kartu dengan ilustrasi karakter Hana dan Asa. Kemudian, sketsa yang sudah penulis buat akan dikembalikan lagi kepada *project manager* untuk diberikan kepada pihak *client*.

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 3.17. *Inking* dan *Base Color* Proyek Hanamasa x Mager (Dokumentasi Perusahaan, 2021)

Setelah tahap sketsa dan tidak ada revisi dari pihak *client*, penulis dikabarkan oleh *project manager* untuk melanjutkan ke tahap *inking*. Dalam tahap ini, penulis diusahakan untuk menebalkan sketsa secara rapi. Setelah menyelesaikan tahap *inking*, penulis mengembalikan lagi kepada *project manager* untuk diteruskan kepada *client*.

Setelah mendapatkan kabar tidak ada revisi dari pihak *client*, penulis meneruskan ke tahap pemberian *base color* sesuai palet warna dan referensi yang diberikan dari *client*.

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA



Gambar 3.18. Sketsa Proyek Hanamasa x Mager (Dokumentasi Perusahaan, 2021)

Kemudian, penulis melanjutkan ke tahap *coloring* sesuai arahan dan teknik pewarnaan yang sudah di-*brief* oleh *project manager*. Setelah penulis menyelesaikan ilustrasi ini, penulis diminta untuk meng-*upload file photoshop* ke dalam *Google Drive* untuk tahap finalisasi oleh *senior illustrator* Papillon Studio sebelum diberikan kepada *client*.



Gambar 3.19. Sebelum dan Sesudah Finalisasi Ilustrasi Proyek Hanamasa x Mager (Dokumentasi Perusahaan, 2021)

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama penulis menjalankan praktik magang di Papillon Studio, penulis menemukan beberapa kendala internal dalam adaptasi jam kerja yang cukup padat. Praktik magang yang dilakukan dari jam 09.00 pagi hingga 17.00 sore selama 6 hari seminggu, cukup berat bagi penulis pada saat awal bekerja.

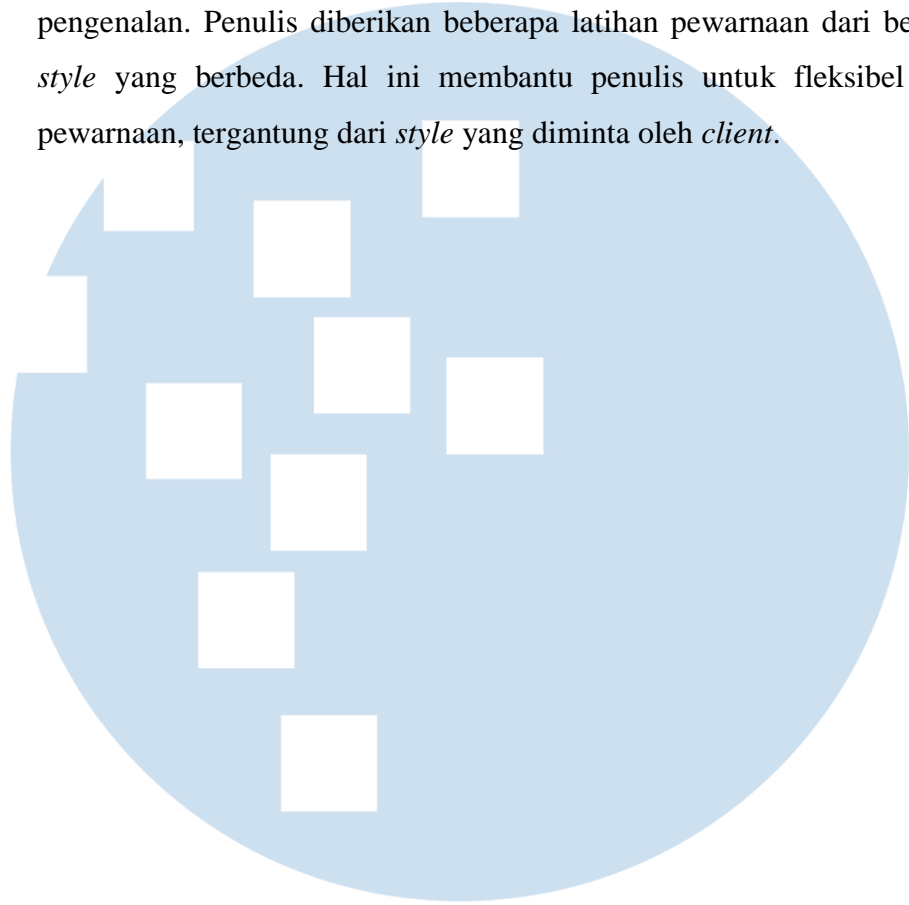
Selain kendala waktu bekerja yang padat, penulis juga memiliki kendala dalam penyesuaian *workflow*, susunan *layering* (berdasarkan standar Papillon Studio), dan *style* gambar. Pembagian peran *illustrator* menjadi beberapa bagian (diantaranya: *drafting*, *inking*, *base coloring*, *colorist*) merupakan tantangan tersendiri bagi penulis untuk melanjutkan pekerjaan dari *illustrator* sebelumnya. Penulis dituntut untuk dapat menyesuaikan *art style* saat sketsa, *inking*, dan *coloring*. Dalam hal ini, penulis membutuhkan waktu kurang lebih 1 minggu bersama supervisi di mana penulis melakukan tahap *introduction* dan pelatihan untuk menyesuaikan diri dan bekerja secara efektif.

### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dalam menyikapi kendala yang penulis hadapi, adapun solusi yang penulis dapatkan seiring berjalannya waktu melaksanakan praktik magang di Papillon Studio, diantaranya:

1. Penulis mengatur waktu secara efektif untuk menyelesaikan pekerjaan dari Papillon Studio dan memaksimalkan waktu untuk beristirahat agar kesehatan penulis tetap terjaga.
2. Untuk penyesuaian *workflow* dalam Papillon, penulis dituntun secara perlahan oleh supervisi lapangan bersama *project manager* dalam menerangkan *work flow* di Papillon Studio. Penulis juga tidak jarang bertanya kepada supervisi atau *project manager* jika ada hal yang kurang jelas, baik dari aspek *brief client* ataupun *file* pewarnaan untuk arahan referensi.
3. Penyesuaian teknis menggambar, baik penyesuaian *layering* dan *art style*, penulis dibantu oleh supervisi pada minggu pertama magang untuk

pengenalan. Penulis diberikan beberapa latihan pewarnaan dari beberapa *style* yang berbeda. Hal ini membantu penulis untuk fleksibel dalam pewarnaan, tergantung dari *style* yang diminta oleh *client*.



# UMMN

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