

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama menjalankan praktik magang ini, posisi penulis adalah sebagai *artist intern*. Penulis dibantu dan diawasi langsung oleh COO Papillon Studio, Bapak Dika Budi Nurwidiyanto yang memberikan *daily task* yang harus dilakukan tiap harinya melalui *social messenger* WhatsApp. Berikut adalah penjelasan mengenai kedudukan dan koordinasi pada Papillon Studio.

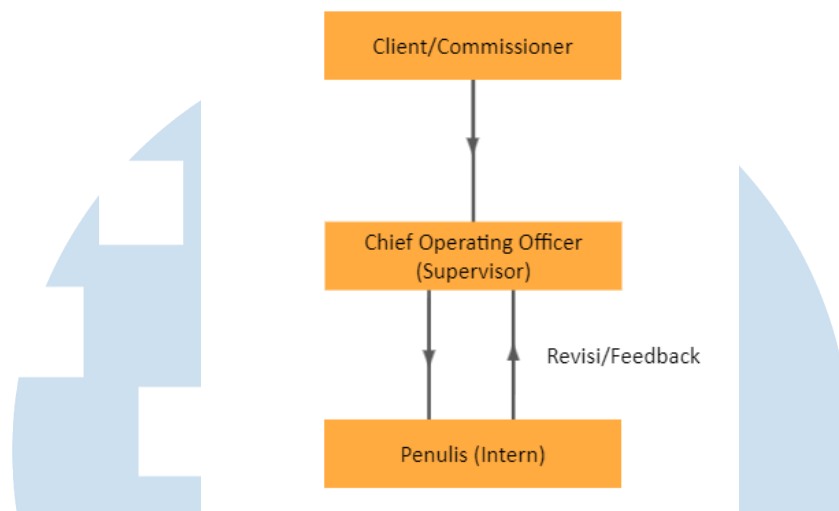
3.1.1 Kedudukan

Sebagai ilustrator *intern*, penulis memiliki tanggung jawab atas kerjaan yang diberikan langsung oleh supervisor. Pekerjaan yang diberi oleh supervisor kepada penulis adalah *drafting/sketching, inking, flat colouring, dan rendering* sebuah gambar ilustrasi, komik, maupun aset. Penulis juga diperbolehkan untuk meminta *feedback* kepada supervisor langsung kalau tidak yakin atau mengalami kesusahan dengan tugas yang diberikan.

3.1.2 Koordinasi

Penulis menggunakan *social messenger* WhatsApp untuk berkomunikasi dengan supervisor secara langsung, namun Papillon Studio juga memiliki *server* Discord. Berikut adalah alur koordinasi penulis dalam Papillon Studio.

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 3.1. Alur Koordinasi Penulis dalam Papillon Studio (Dokumentasi Pribadi, 2021)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis mendapatkan berbagai macam tugas sebagai ilustrator *intern* seperti *sketching* dan *inking*, namun penulis lebih sering mendapatkan pekerjaan untuk *colouring* (*flat colouring* dan *rendering*). Penulis diperbolehkan untuk menggunakan *software* Clip Studio Paint untuk mengerjakan tugasnya, namun disarankan untuk menggunakan *file type* .psd saat mengerjakan tugasnya karena supervisor penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop.

Pada awal praktik magang, penulis di latih oleh supervisor untuk menggunakan *style shading* '*cel shading*'. *Cel Shading* adalah ketika *shadow* dan *highlight* pada gambar terlihat kasar (tidak ada *blending* antara warna dan *shadow*). Penulis juga di latih agar penggunaan dan penamaan *layer* tidak berantakan agar kalau pekerjaannya tersebut diberikan kepada orang lain, tidak akan mengalami masalah.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama praktik magang dalam Papillon Studio.

Tabel 3.1. Detail Tugas yang Dikerjakan Selama Praktik Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	2 Agustus 2021 – 7 Agustus 2021	<ul style="list-style-type: none"> - Latihan - <i>Sketching</i> ilustrasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Latihan untuk mengenal <i>workflow</i> Papillon Studio - Membuat sketsa gambar untuk komisi ilustrasi
2.	9 Agustus 2021 – 14 Agustus 2021	Ilustrasi	<i>Flat colouring</i> dan <i>rendering</i> berbagai macam ilustrasi
3.	16 Agustus 2021 – 21 Agustus 2021	Ilustasi	Membuat sketsa sebuah ilustrasi serta melakukan <i>inking</i> dan <i>colouring</i>
4.	23 Agustus 2021 – 28 Agustus 2021	Guardian (komik)	<i>Inking</i> komik Guardian halaman 27
5.	30 Agustus 2021 – 4 September 2021	<ul style="list-style-type: none"> - Guardian (komik) - <i>Album Cover</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Colouring</i> komik Guardian halaman 27 - <i>Inking</i> dan revisi <i>flat colour</i> album cover
6.	6 September 2021 – 11 September 2021	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat aset baju - Ilustrasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggambar dan mewarnai 15 tipe baju untuk sebuah aset

			- <i>Sketching</i> , <i>inking</i> dan <i>colouring</i> komisi ilustrasi
7.	13 September 2021 – 18 September 2021	- Ilustrasi - Desain pedang, tameng dan sarung tangan	- <i>Inking</i> sebuah ilustrasi - Mendesain 3 macam pedang, tameng dan sarung tangan
8.	20 September 2021 – 25 September 2021	Ilustrasi	<i>Flat colouring</i> dan <i>rendering</i> ilustrasi
9.	27 September 2021 – 2 Oktober 2021	Ilustrasi	<i>Sketching</i> dan <i>inking</i> beberapa ilustrasi
10.	4 Oktober 2021 – 9 Oktober 2021	Ilustrasi	<i>Sketching</i> dan <i>inking</i> beberapa ilustrasi
11.	11 Oktober 2021 – 15 Oktober 2021	Ilustrasi	<i>Inking</i> dan <i>colouring</i> beberapa ilustrasi
12.	18 Oktober 2021 – 23 Oktober 2021	Ilustrasi	- <i>Inking</i> dan <i>colouring</i> beberapa ilustrasi - <i>Inking</i> <i>cover</i> buku warna
13.	25 Oktober 2021 – 30 Oktober 2021	Ilustrasi	<i>Sketching</i> dan <i>colouring</i> beberapa ilustrasi serta aset (benda + baju)

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis diberi tugas oleh supervisor lapangan secara langsung setiap hari. Tugas yang diberikan kepada penulis rata-rata memerlukan 1 hingga 2 hari untuk dikerjakan. Sebagian besar dari pekerjaan yang diberikan kepada penulis adalah untuk mewarnai (*rendering*) sebuah ilustrasi.

Penulis akan diberikan sebuah file .zip dari supervisor yang berisi file .psd, referensi karakter dan catatan dari klien. Sebagai *colorist*, penulis akan tanggung jawab atas warna-warna yang akan digunakan dalam sebuah ilustrasi. Berikut adalah beberapa contoh kerjaan yang dilakukan penulis pada praktik magang di Papillon Studio.

1. *Sketching, inking, dan rendering* ilustrasi.



Gambar 3.2. *Line* Ilustrasi
(Dokumentasi Perusahaan, 2021)

Penulis diarahkan oleh supervisor untuk menggambar karakter Ophelia dari Fire Emblem serta tiga Pokémon yang berada di belakang karakter tersebut. Pose karakternya telah ditentukan sesuai permintaan klien.



Gambar 3.3. *Flat* Ilustrasi
(Dokumentasi Perusahaan, 2021)

Setelah penulis selesai dengan *sketching* dan *inking* ilustrasi di atas, penulis melanjutkan untuk *flat colouring* gambar tersebut. Untuk warna, supervisor mengarahkan penulis untuk menggunakan *style* warna yang berada di *splash art official* Fire Emblem.



Gambar 3.4. *Shading* Ilustrasi
(Dokumentasi Perusahaan, 2021)

Berikutnya, penulis memberikan *shadow* kepada ilustrasi di atas. Penulis melihat bahwa karakter dalam ilustrasi tersebut memiliki warna yang *warm* (merah

muda, ungu, kuning). Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk menggunakan warna ungu untuk *shadow* menggunakan *layer style multiply* untuk karakter-karakternya karena warna ungu adalah salah satu warna yang *warm* serta *complementary* kepada warna kuning.



Gambar 3.5. *Lighting* dan *Final Detailing* Ilustrasi (Dokumentasi Perusahaan, 2021)

Di tahap terakhir, penulis menggunakan *layer style screen* dan *overlay* untuk *highlight* pada ilustrasinya. Penulis juga menggunakan warna biru muda untuk bagian jubah karakter karena jubah tersebut adalah benda yang terlihat paling jauh.

2. *Colouring* ilustrasi karakter.

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.6. *Flat* Ilustrasi Karakter
(Dokumentasi Perusahaan, 2021)

Penulis diberikan file yang berisi sebuah karakter yang telah di *flat colour*.
Arahan dari supervisor adalah untuk *rendering* gambar di atas.



Gambar 3.7. Gradasi Ilustrasi Karakter
(Dokumentasi Perusahaan, 2021)

Tahap pertama yang dilakukan oleh penulis adalah untuk menambahkan gradasi kepada gambar di atas. Menggunakan warna ungu dalam *layer style multiply* dan warna kuning dalam *layer style overlay* dapat memberikan kedalaman

kepada ilustrasi. Penulis memilih warna ungu dan kuning karena warna-warna tersebut adalah *complementary colours*.



Gambar 3.8. *Shading* Ilustrasi Karakter (Dokumentasi Perusahaan, 2021)

Setelah menambahkan gradasi, penulis melanjutkan kepada menambahkan *shadow* kepada gambarnya dengan menggunakan *layer style multiply*.



Gambar 3.9. *Lighting* Ilustrasi Karakter (Dokumentasi Perusahaan, 2021)

Pada tahap terakhir, penulis menggunakan *layer style screen* untuk menambahkan *lighting* kepada ilustrasi.

3. *Colouring* ilustrasi.



Gambar 3.10. *Flat Colour* Ilustrasi
(Dokumentasi Perusahaan, 2021)

Penulis diarahkan oleh supervisor untuk *rendering* gambar di atas dengan *mood sunset*. Sebelum memulai mewarnai ilustrasinya, penulis mencari referensi agar dapat mengetahui warna yang digunakan dalam *mood sunset*.



Gambar 3.11. *Shading* Ilustrasi
(Dokumentasi Perusahaan, 2021)

Untuk tahap pertama, penulis menambahkan *shadow* dengan menggunakan *style layer multiply*. Warna biru abu-abu ini digunakan untuk *shadow* untuk mengkontraskan warna langit yang berwarna kuning jingga.



Gambar 3.12. *Lighting* Ilustrasi
(Dokumentasi Perusahaan, 2021)

Pada tahap berikutnya, penulis menambahkan sumber cahaya dari langit yang berwarna jingga. Warna biru (*cold*) yang digunakan dalam *shadow* akan mengkontaskan warna langit yang berwarna kuning jingga (*warm*).



Gambar 3.13. *Finalizing* Ilustrasi
(Dokumentasi Perusahaan, 2021)

Di tahap terakhir ini, penulis menambahkan detail cahaya yang berada pada karakter-karakternya seperti *backlight* dan *rimlight*.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalankan praktik magang di Papillon Studio, penulis menemukan beberapa kendala saat bekerja. Pada awal mulai kerja, penulis merasa kesusahan dengan menyamakan *style* gambar yang digunakan pada Papillon Studio. Ditambah dengan bekerja *Work from Home*, penulis merasa kesusahan karena tidak dapat dibantu oleh supervisor secara langsung ketika penulis tidak mengerti atau kesulitan saat mengerjakan tugas yang diberikan. Selain itu, penulis juga menemukan kendala pada jam dan hari kerja. Berdasarkan kontrak kerjanya, penulis harus *stand-by* dari jam 9.00 pagi hingga 17.00 sore selama 6 hari (Senin – Sabtu). Hal tersebut membuat penulis harus beradaptasi dengan waktu kerja yang intens dan berbeda dari situasi kuliah yang tidak seberat ini.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut adalah solusi yang penulis dapatkan setelah menemukan kendala pada praktik magang:

1. *Style* gambar

Penulis disarankan untuk mengerjakan latihan agar dapat menyesuaikan *style* gambar yang cocok dengan standar Papillon Studio. Contohnya, pada beberapa hari di minggu pertama, penulis diberikan latihan untuk mencocokkan *style* Papillon Studio. Penulis juga mendapatkan *feedback* dari supervisor langsung

2. *Work from home*

Penulis menggunakan aplikasi WhatsApp untuk berkomunikasi secara langsung dengan supervisor. Di saat penulis merasa kesulitan dalam mengerjakan suatu tugas, penulis akan menanya langsung dan meminta *feedback* kepada supervisor dengan cara memberikan *screenshot* tugas yang sedang dikerjakan.

3. Jam dan hari kerja

Penulis dapat menggunakan *time-table* yang membantu mengatur waktu agar dapat memaksimalkan waktu kerja dan juga waktu untuk istirahat.