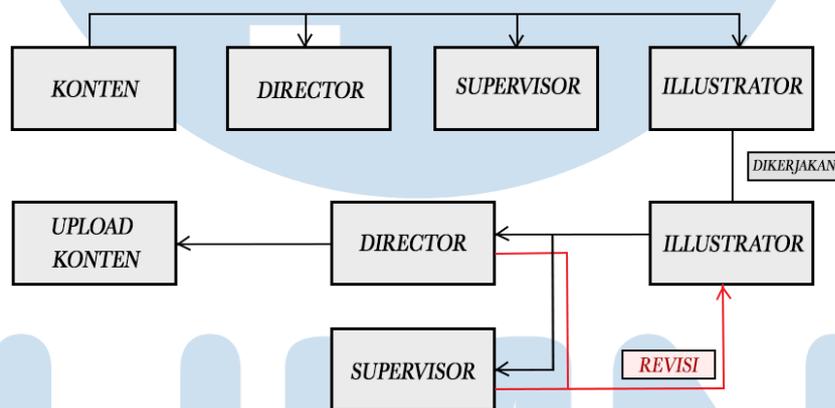


## BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama program kerja magang, penulis bekerja di posisi sebagai ilustrator di bawah bimbingan Arunaya Godhowiardjo yang merupakan bagian dari Lanting Animation Studio di bagian *animation director* dan *animator*. Dari kedudukan yang sudah disebutkan, pekerjaan sebagai ilustrator adalah membuat sebuah karya ilustrasi *fanart* sesuai dengan tema dan konsep yang diberikan. Dari rencana konsep ilustrasi, film apa yang akan dipilih untuk dibuat sebuah ilustrasi sampai *deadline* akan selalu diawasi dan diberi *feedback* oleh pembimbing magang.

Berikut gambaran sistem koordinasi kerja di Lanting Animation Studio:



Gambar 3.1 Alur kerja Lanting Animation Studio

Pada awal proses kerja, dilakukan *meeting* melalui *Zoom Meeting* untuk sharing ide tentang konten ilustrasi yang akan dilakukan untuk keperluan media sosial *Instagram* Lanting Animation Studios bersama Firman Widyasmara sebagai *head of studio* dan *director*, Arunaya Godhowiardjo sebagai *lead animator* sekaligus pembimbing lapangan dan penulis sebagai ilustrator. Jika jadwal konten sudah selesai dibahas, yang mana terdiri dari film apa yang ingin dibuat sebagai ilustrasi, konsep akan seperti apa serta *deadline* tugas, ilustrator bisa langsung melakukan tugas yang sudah diberikan. Setelah ilustrator melakukan tugas yang

diberikan, tugas tersebut akan diberikan kepada *supervisor* dan *director* melalui *Discord* untuk konfirmasi tugas jika ada revisi yang dibutuhkan. Jika ilustrasi tersebut diperlukan sebuah revisi, maka ilustrator kembali menyempurnakan tugas yang diberikan. Setelah mendapat persetujuan kalau ilustrasi tersebut sudah sesuai, karya ilustrasi dikirimkan kembali untuk konfirmasi kembali kepada Firman Widyasmara selaku *manager* dan Arunaya sebagai *supervisor* melalui *Discord* atau *Whatsapp*. *Director* yang bertanggung jawab dalam publikasi konten ilustrasi akan mengirimkan konten tersebut ke media sosial *Instagram* Lanting Animation Studio.

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Berikut adalah tabel uraian yang dilakukan ilustrator selama program magang di Lanting Animation Studio:

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Minggu ke-1 (27 Juni 2022 – 1 Juli 2022)	Perencanaan penugasan bulanan untuk bulan Juli.  Ilustrasi <i>fanart</i> animasi pendek Lanting “ <i>Nusa Antara</i> ”.  Ilustrasi <i>fanart</i> dari kegiatan nonton bareng film karya Koji Yamamura.	Melakukan meeting <i>online</i> untuk membahas penugasan yang akan dilakukan di bulan Juli untuk teman magang.  Membuat karya <i>fanart</i> ilustrasi dari karya animasi <i>stop-motion</i> Lanting Animation Studio “ <i>Nusa Antara</i> ” sebagai konten media sosial <i>Instagram</i> Lanting Animation Studio.  Membuat ilustrasi <i>fanart</i> dari hasil kegiatan nonton bersama karya animator Jepang, Koji Yamamura.

2	Minggu ke-2 (4 Juli 2022 – 8 Juli 2022)	<p>Membuat sebuah <i>paper cut out</i> singkat.</p> <p>Ilustrasi perayaan hari “<i>World Chocolate Day</i>”.</p> <p>Ilustrasi <i>fanart</i> dari kegiatan nonton mingguan bareng film karya Yuri Norstein.</p>	<p>Membuat karya <i>video paper cut out</i> singkat dengan durasi 1 menit menggunakan konsep bebas sebagai konten media sosial di <i>Instagram</i> Lanting Animation Studio.</p> <p>Membuat karya ilustrasi untuk hari coklat sedunia untuk konten media sosial <i>Instagram</i> Lanting Animation Studio.</p> <p>Membuat ilustrasi <i>fanart</i> dari hasil menonton bersama beberapa film karya Yuri Norstein.</p>
3	Minggu ke-3 (11 Juli 2022 – 15 Juli 2022)	<p>Ilustrasi <i>Tool Tips Personal Experience</i>.</p> <p>Ilustrasi <i>fanart</i> dari nonton bersama film-film karya Terry Gilliam.</p>	<p>Membuat sebuah ilustrasi tentang beberapa tips dalam menemukan <i>style</i> sendiri dalam menggambar. Ilustrasi ini akan di jadikan sebagai konten media sosial di <i>Instagram</i> Lanting Animation Studio.</p> <p>Membuat karya ilustrasi <i>fanart</i> dari hasil nonton bareng beberapa film karya Terry Gilliam.</p>

4	Minggu ke-4 (18 Juli 2022 – 22 Juli 2022)	<p>Membuat sebuah <i>collage animation</i> singkat.</p> <p>Ilustrasi <i>fanart</i> hasil nonton bareng beberapa animasi karya Charlotte Reiniger.</p>	<p>Membuat sebuah video kolase singkat dengan konsep masing-masing untuk konten media sosial <i>Instagram</i> Lanting Animation Studio.</p> <p>Membuat ilustrasi <i>fanart</i> dari kegiatan nonton bersama sejarah serta beberapa film animasi karya Charlotte Reiniger. Karya ilustrasi yang telah dibuat juga dijadikan sebagai konten media sosial di <i>Instagram</i> Lanting Animation Studio.</p>
5	Minggu ke-5 (25 Juli 2022 – 29 Juli 2022)	<p>Animasi singkat durasi 30 detik menggunakan gaya <i>paper silhouette</i>.</p> <p>Ilustrasi <i>fanart</i> nonton bareng film-film animasi karya Peter Lord.</p>	<p>Membuat video animasi singkat minimal durasi 30 detik dengan menggunakan gaya <i>paper silhouette</i> dengan konsep masing-masing sebagai konten media sosial <i>Instagram</i> Lanting Animation Studio.</p> <p>Membuat sebuah ilustrasi <i>fanart</i> dari hasil menonton beberapa film animasi milik Peter Lord dari Aardman Animations.</p>

6	Minggu ke-6 (1 Agustus 2022 - 5 Agustus 2022)	<p>Perencanaan penugasan bulanan untuk bulan Juli.</p> <p>Ilustrasi dari kegiatan nonton bersama karya Nick Park.</p>	<p>Melakukan kegiatan <i>meeting online</i> melalui <i>Zoom</i> untuk perencanaan tugas-tugas di bulan Agustus kedepan untuk teman-teman magang.</p> <p>Membuat sebuah karya ilustrasi <i>fanart</i> dari film-film Nick Park yang ditonton bersama sebagai konten media sosial <i>Instagram</i> Lanting Animation Studio.</p>
7	Minggu ke-7 (8 Agustus 2022 - 12 Agustus 2022)	<p>Ilustrasi <i>fanart</i> dari animasi pendek Lanting “<i>Nusa Antara (2021)</i>” dengan konsep kerja sama.</p> <p>Ilustrasi <i>Tool Tips Personal Experience</i>.</p>	<p>Membuat karya ilustrasi <i>fanart</i> dengan tema kerja sama dari animasi stop motion milik Lanting Animation Studio “<i>Nusa Antara</i>” sebagai konten media sosial <i>Instagram</i>.</p> <p>Membuat sebuah tips dalam mengenalkan jenis-jenis <i>brush</i> untuk fitur wajah berbeda. Ilustrasi <i>tool tips</i> ini juga dijadikan sebagai konten media sosial di <i>Instagram</i> Lanting Animation Studio.</p>

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

8	Minggu ke-8 (15 Agustus 2022 - 19 Agustus 2022)	<p><i>Sharing session</i> via <i>online (Zoom Meeting)</i></p> <p>Ilustrasi <i>fanart</i> dari animasi pendek Lanting Animation Studio “<i>RBB (Rumah Beribu Bintang)</i>”.</p> <p>Ilustrasi peringatan <i>Hari Kemerdekaan Indonesia</i> – 17 Agustus.</p>	<p>Berbagi pengetahuan melalui <i>meeting online</i> tentang pembuatan karya dan hak cipta.</p> <p>Membuat karya ilustrasi <i>fanart</i> dari animasi pendek karya Lanting Animation Studio berjudul “<i>Rumah Beribu Bintang</i>” sebagai konten media sosial <i>Instagram</i> Lanting.</p> <p>Membuat ilustrasi untuk konten media sosial <i>Instagram</i> Lanting Animation Studio sebagai perayaan hari kemerdekaan Indonesia.</p>
9	Minggu ke-9 (22 Agustus 2022 – 26 Agustus 2022)	<p>Ilustrasi hari “<i>World Dog Day</i>”.</p> <p>Ilustrasi <i>fanart</i> dari nonton bareng film-film animasi karya Jiri Trnka.</p>	<p>Membuat karya ilustrasi tentang hari peliharaan anjing sedunia sebagai konten media sosial <i>Instagram</i> Lanting Animation Studio.</p> <p>Membuat ilustrasi <i>fanart</i> dari kegiatan mingguan nonton bersama film animasi karya Jiri Trnka.</p>
10	Minggu ke-10 (29 Agustus 2022 – 2 September 2022)	Membuat karya ilustrasi dengan tema hewan orang utan dari film Lanting: <i>Rumah Beribu Bintang (2021)</i>	Membuat ilustrasi orang utan dengan mengambil shot atau <i>color palette</i> dari film Lanting “ <i>Rumah Beribu Bintang</i> ” sebagai konten media sosial <i>Instagram</i>

		<i>Tool Tips Personal Experience.</i>	Membuat video untuk <i>reels</i> media sosial <i>Instagram</i> Lanting Animation Studio tentang tips sebagai ilustrator dalam menggambar dengan kontras sebuah karakter secara <i>sketching</i> manual.
11	Minggu ke-11 (5 September 2022 – 9 September 2022)	Melakukan <i>Zoom Meeting</i> untuk <i>monthly plan task</i> di bulan September  Ilustrasi <i>fanart</i> dari animasi pendek Lanting Studio “ <i>Invansion Of The Penguins</i> ” dan “ <i>Ballons</i> ”.	Melakukan pertemuan <i>online</i> untuk menjadwalkan tugas-tugas kedepannya di bulan September  Membuat karya ilustrasi <i>fanart</i> dari dua animasi pendek karya Lanting Animation yang berjudul “ <i>IOTP (2007)</i> ” dan “ <i>Ballons (2010)</i> ” sebagai konten media sosial <i>Instagram</i> Lanting Animation Studio.
12	Minggu ke-12 (12 September 2022 – 16 September 2022)	Membuat karya bumper Lanting Animation dengan style sendiri  Membuat ilustrasi dari menonton bersama film karya Kihachiro Kawamoto	Membuat bumper logo <i>design</i> Lanting Studio dengan style sendiri lalu dibuat bergerak menggunakan <i>Adobe After Effect</i>  Membuat karya ilustrasi <i>fanart</i> dari karya-karya Kichachiro Kawamoto yang ditonton bareng dengan teman-teman Lanting lainnya

13	Minggu ke-13 (19 September 2022 – 23 September 2022)	<p><i>Zoom Meeting</i> untuk sharing session tentang menggunakan <i>software Clip Studio Paint</i></p> <p>Membuat ilustrasi <i>title Rumah Beribu Bintang</i> dengan konsep <i>watercolor</i> dan <i>style</i> tulisan masing-masing.</p>	<p><i>Meeting online</i> bersama kak Arunaya dan teman magang lainnya untuk mendapatkan pengetahuan baru tentang menggunakan <i>Clip Studio Paint</i> serta brush-brushnya.</p> <p>Membuat judul <i>Rumah Beribu Bintang</i> dengan konsep <i>watercolor</i>, namun dengan <i>style</i> atau gaya tulisan, warna palette sendiri.</p>
14	Minggu ke-14 (26 September 2022 – 30 September 2022)	<p>Membuat sebuah karya ilustrasi untuk perayaan <i>Hari Kereta Api</i>.</p> <p><i>Tool Tips Personal Experience</i>.</p>	<p>Membuat sebuah karya ilustrasi untuk <i>Hari Kereta Api</i> sebagai konten media sosial Instagram Lanting Studio.</p> <p>Membuat video untuk <i>reels</i> media sosial <i>Instagram</i> Lanting Animation Studio tentang beberapa tips mewarnai dan <i>shading</i> fitur bibir secara digital (<i>Adobe Photoshop</i>).</p>

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

15	Minggu ke-15 (3 Oktober 2022 – 7 Oktober 2022)	Membuat ilustrasi dan <i>background Zoom</i> untuk <i>farewell</i> salah satu teman magang.  Membuat sebuah karya ilustrasi <i>fanart</i> dari hasil nonton bareng karya Aardman Animation: <i>Blind Date</i>	Membuat karya ilustrasi karakter dari wajah teman magang dan membuat <i>background Zoom meeting</i> untuk acara <i>farewell</i> salah satu teman magang : Tabitha.  Membuat ilustrasi <i>fanart</i> dari menonton bersama film <i>Blind Date</i> karya Aardman Animation.
16	Minggu ke-16 (10 Oktober 2022 – 14 Oktober 2022)	Membuat ilustrasi <i>fanart</i> dari film Lanting “ <i>Balloon (2010)</i> ”  Ilustrasi <i>fanart</i> dari film – film karya Gil Alkabetz.	Membuat sebuah karya <i>fanart</i> dari film karya Lanting “ <i>Balloon (2010)</i> ”  Membuat karya <i>fanart</i> dari salah satu film-film yang ditonton bersama ( <i>Morir de Amor</i> ) karya Gil Alkabetz.
17	Minggu ke-17 (17 Oktober 2022 – 20 Oktober 2022)	Ilustrasi <i>fanart</i> dari animasi pendek Lanting Studio “ <i>Invansion Of The Penguins</i> ”.  Ilustrasi <i>fanart</i> dari animasi pendek Lanting Studio “ <i>Pret (2014)</i> ”.	Membuat karya ilustrasi <i>fanart</i> dari animasi pendek karya Lanting Animation yang berjudul “ <i>IOTP (2007)</i> ”.  Membuat ilustrasi <i>fanart</i> “ <i>Pret (2014)</i> ” sebagai konten media sosial <i>Instagram</i> .

18	Minggu ke-18 (24 Oktober 2022 – 28 Oktober 2022)	Membuat sebuah karya ilustrasi <i>Hari Kanker Sedunia</i> .  Membuat sebuah karya ilustrasi peringatan <i>Hari Sumpah Pemuda</i> .	Membuat sebuah karya ilustrasi untuk peringatan <i>Hari Kanker Sedunia</i> yang akan menjadi konten media sosial <i>Instagram</i> Lanting.  Membuat karya ilustrasi untuk peringatan <i>Hari Sumpah Pemuda</i> sebagai konten media sosial <i>Instagram</i> Lanting.
19	Minggu ke-19 (31 Oktober 2022 – 4 November 2022)	Ilustrasi <i>fanart</i> dari animasi pendek Lanting Studio “ <i>Kapur Ade (2015)</i> ”  Membuat ilustrasi dan <i>background Zoom Meeting</i> untuk farewell teman magang.	Membuat karya ilustrasi <i>fanart</i> animasi pendek karya Lanting Animation yang berjudul “ <i>Kapur Ade (2015)</i> ” sebagai konten media sosial <i>Instagram</i> Lanting Animation Studio.  Membuat karya ilustrasi dari wajah teman magang dan membuat <i>design background Zoom Meeting</i> untuk acara <i>farewell</i> teman magang: Bila.
20	Minggu ke-20 (7 November – 11 November 2022)	Perencanaan <i>monthly plan</i> penugasan di bulan November.  <i>Tool Tips Personal Experience</i> .	Melakukan <i>meeting</i> melalui <i>Zoom</i> untuk penugasan teman magang di bulan November.  Membuat ilustrasi slide untuk media sosial <i>Instagram</i> Lanting Studio tentang beberapa tips membuat <i>texture</i> rambut dengan menggunakan beberapa jenis <i>brush</i> yang berbeda untuk sebuah karakter

		<p><i>Clear background</i> animasi <i>Leleng</i> : shot 40A_take3, 45_take, Open 001_take03 dan 24A_take1</p>	<p>menggunakan digital (<i>Adobe Photoshop</i>).</p> <p>Membersihkan <i>green screen</i> dari beberapa shot animasi Lanting yang berjudul <i>Leleng</i>.</p>
21	Minggu ke-21 (14 November 2022 – 18 November 2022)	<p>Ilustrasi <i>fanart</i> dari animasi pendek Lanting Studio “<i>Little Tree Little Me (2010)</i>”.</p> <p>Ilustrasi <i>fanart</i> dari beberapa film <i>Panique Au Village</i>.</p> <p><i>Clear background</i> animasi <i>Leleng</i>: shot 40A_take1, 34_take5 dan 24A_take1</p>	<p>Membuat karya ilustrasi <i>fanart</i> karya Lanting Animation yang berjudul “<i>Little Tree Little Me</i>” sebagai konten media sosial <i>Instagram</i> Lanting Animation Studio.</p> <p>Membuat sebuah karya <i>fanart</i> dari hasil menonton bersama film film “<i>Panique Au Village</i>”.</p> <p>Membersihkan <i>green screen</i> dari beberapa shot animasi Lanting yang berjudul <i>Leleng</i>.</p>
22	Minggu ke-22 (21 November 2022)	<p>Membuat sebuah karya ilustrasi “<i>Rumah Beribu Bintang</i>” dengan tema manusia, orang utan dan lingkungan.</p> <p>Merapikan semua file-file ilustrasi, folder <i>tips</i></p>	<p>Membuat sebuah karya ilustrasi <i>fanart</i> dari film animasi singkat Lanting berjudul “<i>Rumah Beribu Bintang</i>” dengan tema manusia, orang utan dan lingkungan.</p> <p>Menyusun dan merapikan <i>drive google</i> yang berisi tugas-tugas,</p>

		<i>and trick</i> dan lain-lain yang ada di <i>google drive</i> Studio Lanting.	dokumen dan ilustrasi selama magang di Lanting Animation Studio.
--	--	--	--

### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Selama proses magang, penulis berfokus untuk melakukan tugas dalam pembuatan ilustrasi dan *fanart* yang sudah ditentukan dan didiskusikan bersama director dan supervisor. Dalam prosesnya, tugas-tugas yang dilakukan selama magang:

1. Melakukan *virtual meeting* untuk pembagian dan menentukan tema tugas yang akan dilakukan.
2. Mencari referensi untuk pembuatan ilustrasi ataupun menonton film-film karya Lanting untuk referensi pembuatan *fanart* film Lanting tersebut.
3. Membuat karya ilustrasi dan *fanart*.
4. Mengajukan gambar ilustrasi tersebut ke supervisor dan director untuk meminta konfirmasi jika hasil ilustrasi sudah sesuai.
5. Melakukan revisi jika ada saran tambahan untuk ilustrasi yang sudah dibuat dan mengajukannya kembali kepada director dan supervisor.

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Berikut ini berisi penjelasan mengenai pekerjaan yang dilakukan selama proses kerja magang:

#### 3.2.2.1. Ilustrasi *fanart* film Nusa Antara

Lanting Animation Studio memiliki film terbarunya berjudul “Nusa Antara”. Karya ini berupa film *stop-motion* yang memiliki tema nusantara dengan mengambil gambar sebuah nasi tumpeng dengan berbagai toppingnya. Saat melakukan *virtual meeting* melalui Zoom, penulis mendapatkan tugas dari bapak Firman Widyasmara sebagai kepala studio, untuk membuat sebuah karya ilustrasi dari film Nusa Antara tersebut. Hal pertama yang dilakukan adalah menonton film Nusa Antara dari link *google*

*drive* yang sudah dibagikan. Setelah menonton dan mendapatkan *shot-shot* inti dari film tersebut, penulis mulai membuat sketsa melalui *photoshop*.



Gambar 3.2. Sketsa Ilustrasi  
(Dokumentasi pribadi, 2022)

Dari sketsa ilustrasi, harus bisa menggambarkan simpulan dari film Nusa Antara tersebut, yaitu nasi tumpeng beserta toppingnya dan tidak lupa juga judul film yaitu Nusa Antara. Setelah membuat sketsa kasar dari film, penulis mulai melakukan *clean up*, membuat *lineart* yang jelas dan lanjut ke proses *coloring* ilustrasi. Proses pewarnaan dimulai dengan mewarnai objek utama di depan, lalu menyalin nya ke berbagai tempat sebagai *background* kemudian diberi efek blur. Setelah selesai, diberi sentuhan judul *Nusa Antara* di tempat yang sudah disesuaikan.

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



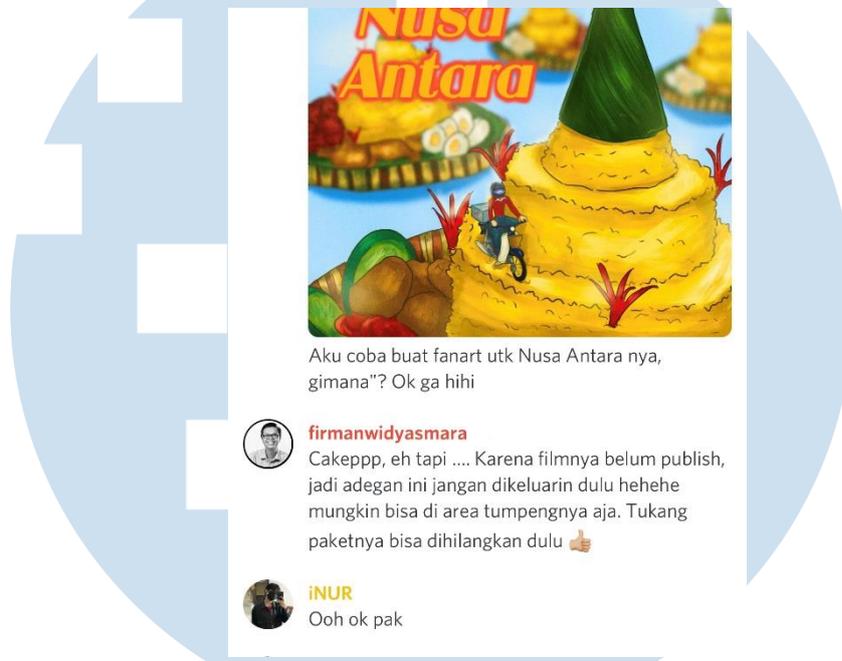
Gambar 3.3. *Coloring* Ilustrasi Nusa Antara  
(Dokumentasi pribadi, 2022)



Gambar 3.4. Hasil Akhir Ilustrasi Nusa Antara  
(Dokumentasi pribadi, 2022)

Setelah ilustrasi selesai, hasil ilustrasi dikirim kepada supervisor dan kepala studio untuk meminta saran apakah gambar sudah sesuai atau belum. Setelah mendapatkan balasan dari kepala studio, ternyata terdapat revisi dari ilustrasi yang sudah dibuat. Revisinya adalah menghilangkan bagian pengendara motor yang ada di samping nasi tumpeng tersebut. Alasan dari

dihilangkannya bagian pengendara motor adalah untuk fokus kepada nasi tumpeng dan pengendara motor saat itu juga masih merupakan *spoiler* dari film tersebut.



Gambar 3.5. *Feedback* Ilustrasi Nusa Antara  
(Dokumentasi pribadi, 2022)

Akhirnya penulis melakukan revisi dengan menghilangkan pengendara motor, memperbaiki ilustrasi dan mengecek kembali untuk penyempurnaan. Revisi ilustrasi tersebut diberikan kepada kepala studio dan supervisor. Setelah mendapat persetujuan dari kepala studio dan supervisor, ilustrasi tersebut akan dipublikasikan di media sosial Lanting di Instagram oleh kepala studio sesuai jadwal yang sudah ditentukan.

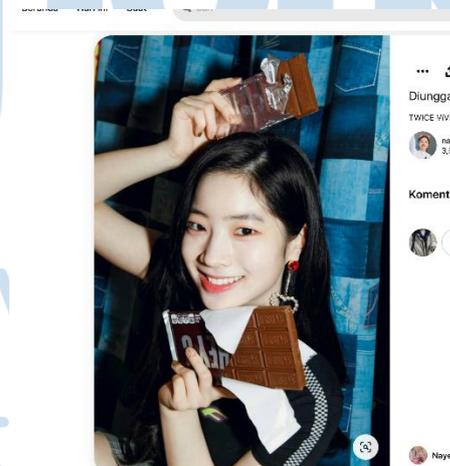
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



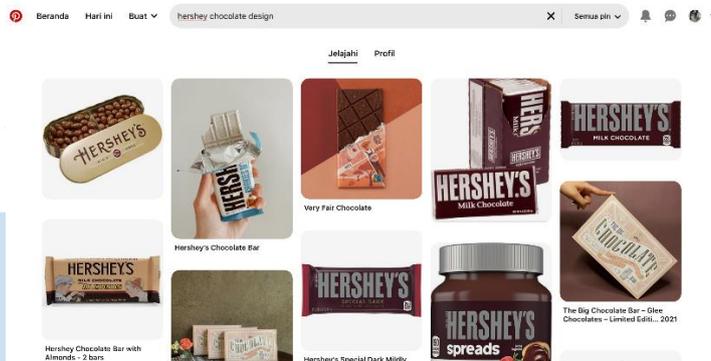
Gambar 3.6. Ilustrasi Setelah Revisi  
(Dokumentasi pribadi, 2022)

### 3.2.2.2. Ilustrasi Perayaan *World Chocolate Day*

Lanting Animation sering memiliki kebiasaan dalam perayaan hari-hari besar yang unik, contohnya hari coklat sedunia. Penulis mendapatkan sebuah tugas dari studio untuk membuat karya ilustrasi perayaan hari coklat ini dengan tema bebas. Dengan sudah diberikannya tugas ini, penulis mulai mencari referensi terkait hari coklat dan pose untuk ilustrasi yang akan dibuat.

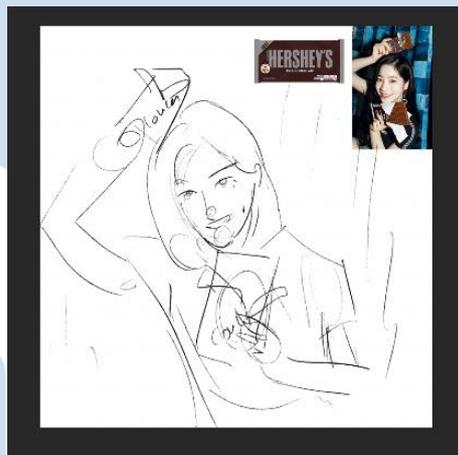


Gambar 3.7. Referensi Pose  
(Dokumentasi pribadi, 2022)



Gambar 3.8. Referensi *Design* Coklat  
(Dokumentasi pribadi, 2022)

Setelah selesai mengumpulkan referensi, sekarang sudah bisa memulai membuat sketsa kasar menggunakan *photoshop*.



Gambar 3.9. Sketsa Hari Coklat  
(Dokumentasi pribadi, 2022)

Setelah sketsa kasar selesai, lanjut melakukan *clean up* dan memberikan *line art* lalu lanjut ke tahap *coloring* pada gambar ilustrasi. *Vibe* yang ingin dicapai adalah gambar yang warm sekaligus menyenangkan karena hari coklat merupakan hari yang menyenangkan untuk semua orang, khususnya untuk para pencinta coklat. Coklat merupakan sesuatu yang memikat, sehingga untuk background gambar ilustrasi, penulis memutuskan untuk membuat latar batang coklat yang banyak. Tema warna yang dipilih

adalah mulai dari warna jingga, merah hingga coklat untuk keseluruhan gambar ilustrasi.



Gambar 3.10. Pengumpulan Ilustrasi *Chocolate Day* (Dokumentasi pribadi, 2022)

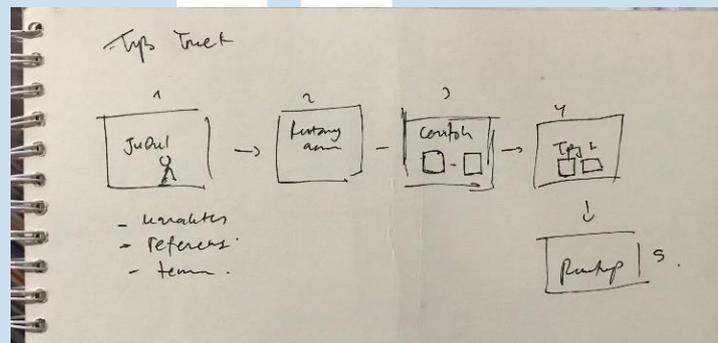
Setelah gambar ilustrasi selesai, ilustrasi kemudian diajukan kepada supervisor. Setelah mendapatkan persetujuan dari supervisor dan tidak ada tambahan lagi, ilustrasi tersebut kemudian lanjut dikirim kepada kepala studio, Firman Widyasmara untuk dipublikasikan di media sosial Lanting di *Instagram*.



Gambar 3.11. Ilustrasi Hari Coklat di *Instagram* Lanting (Dokumentasi pribadi, 2022)

### 3.2.2.3. Ilustrasi *Tips and Trick*

Untuk minggu selanjutnya, tugas yang diberikan untuk dijadikan konten media sosial adalah membuat ilustrasi tentang tips dalam menggambar. Untuk tema ini, hal pertama yang dilakukan adalah menentukan tips apa yang akan diberikan dan membuat gambaran kasar slide-slide konten untuk visual yang akan dibutuhkan untuk digambar.



Gambar 3.12. Gambaran Kasar Slide Konten  
(Dokumentasi pribadi, 2022)

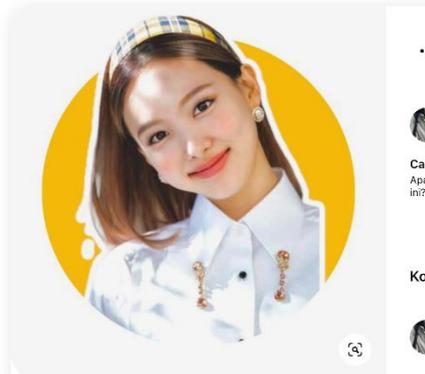
Setelah mendapatkan gambaran, penulis memutuskan untuk memberikan salah satu tips yang dimiliki, yaitu bagaimana cara membuat sebuah ilustrasi lebih *stylist*. Hal yang mendasari ide ini adalah melihat banyaknya artist yang masih bingung dan mencari gaya gambar tersendiri dalam prosesnya. Tema ini diharapkan bisa membantu artist di luar sana dengan mencoba tips yang diberikan dan mungkin akan berguna dalam menemukan gaya gambarnya sendiri dari konten ini. Setelah menentukan gambaran visual dan slide konten, penulis mulai membuat maskot karakter yang akan muncul di tiap slide *tips and trick* nanti.

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. Maskot *Tips and Trick*  
(Dokumentasi pribadi, 2022)

Setelah membuat maskot yang dibutuhkan, lanjut membuat ilustrasi dari tips gambar yang akan diberikan. Tema warna yang dipilih adalah warna kuning yang cerah untuk memberikan kesan ceria dan menyenangkan dalam mencoba hal baru seperti tips gambar ini. Penulis mulai mencari referensi karakter yang bisa digunakan sebagai penggambaran yang nantinya akan di *style* dengan cara gambar sendiri menjadi lebih dinamis.



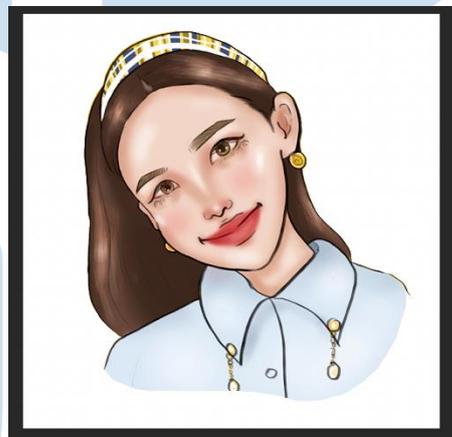
Gambar 3.14. Referensi Gambar Karakter  
(Dokumentasi pribadi, 2022)

Setelah menemukan referensi yang cocok, *sketching* pun dilakukan. Untuk melihat perbedaan, penulis memberikan visual seperti ini, akan

memberikan gambaran langsung kepada pembaca nanti tentang apa yang membuat berbeda jika seseorang menjiplak langsung dari referensi dengan seseorang yang menggambar dengan melihat poin inti dari sebuah gambar dan menggambarnya dengan caranya sendiri.



Gambar 3.15. Hasil *Sketch Before After Exaggeration*  
(Dokumentasi pribadi, 2022)



Gambar 3.16. *Coloring Karakter*  
(Dokumentasi pribadi, 2022)

Setelah sketsa sudah dilakukan, selanjutnya melakukan *coloring*. Karakter sudah selesai, semua asset ilustrasi karakter, maskot kemudian menuju proses *editing* dengan menggabungkan dengan template dan pemberian *text* pada tiap slide konten.



Gambar 3.17. Penggabungan Teks dan Template  
(Dokumentasi pribadi, 2022)



Gambar 3.18. Penyusunan Ilustrasi *Tips and Trick*  
(Dokumentasi pribadi, 2022)

Setelah gambar selesai, hal yang selanjutnya dilakukan adalah menyusun tiap slide gambar sesuai urutan dan memeriksa apakah tiap ilustrasi sudah sesuai. *File* ilustrasi akan dikirim kepada supervisor untuk dilihat secara keseluruhan jika ada yang perlu disempurnakan dalam ilustrasi tersebut. Setelah mendapat balasan dari supervisor jika ilustrasi *tips and trick* sudah bagus dan sesuai, *file* ilustrasi akan dikirimkan kepada kepala studio untuk dipublikasikan ke media sosial *Instagram* Lanting Animation Studio.



Gambar 3.19. *Tips and Trick* di Instagram Lanting (Dokumentasi pribadi, 2022)

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan proses kerja magang sebagai ilustrator di Lanting Animation Studio, ditemukan beberapa kesulitan dan kendala berjalannya proses magang. Beberapa kendala yang terjadi dan dihadapi selama magang berupa:

1. Sebagai ilustrator yang biasa memakai aplikasi *Adobe Photoshop*, sedangkan untuk lingkup studio Lanting sering memakai aplikasi *Clip Studio Paint*. Walaupun tidak diharuskan memakai aplikasi *Clip Studio Paint*, ditemukan kesulitan karena adaptasi baru dalam mencoba *software* baru. Contoh ketika penulis membuat ilustrasi dan supervisor menunjukkan tentang bagaimana membuat texture di *Clip Studio Paint*, yang mana penulis tidak menggunakan aplikasi tersebut. Ketika diminta file mentahannya, yang ternyata merupakan file (*psd*) yang mana itu adalah file mentah dari *Photoshop*. Ini tidak menjadi masalah, namun mengetahui studio seringkali menggunakan *Clip Studio Paint*, penulis merasa harus juga bisa beradaptasi dan belajar *software* yang baru untuk penulis saat itu.
2. Penulis melihat alur kerja dan jalan produksi di Lanting Animation masih kurang efektif, khususnya dalam siklus pemberian hasil tugas dan bagian

publikasi di media sosial studio yang tidak selalu berjalan sesuai jadwal. Pemberian hasil tugas yang memiliki lebih satu *google drive* pengumpulan, membuat teman magang maupun kepala studio tidak jarang kebingungan untuk melihat hasil ilustrasi yang telah dibuat.

3. Dalam bagian media sosial, penulis melihat bagaimana media sosial yang juga menjadi tanggung jawab kepala studio, sehingga konten-konten tidak dipublikasikan tepat waktu. Penulis merasa hal ini bisa menjadi kendala yang akan menjadi lebih rumit di masa depan untuk membuat Lanting Animation dapat dikenal lebih luas dan menjadi lebih berkembang.

#### **3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Dari kendala yang dirasakan selama proses magang, berikut solusi yang dilakukan untuk mencoba memperbaiki kendala yang ada:

1. Untuk membentuk adaptasi lebih baik dengan *software* baru, dilakukan sebuah *meeting virtual* bersama supervisor yang juga sebagai *lead animator* untuk mengenalkan dan memberikan cara-cara dasar dalam menggunakan aplikasi *clip studio paint*. Pertemuan *online* ini sangat membantu dalam membuat penulis mencoba dan tidak takut untuk mempelajari segala hal tentang *software* tersebut, karena jika ada hal yang tidak diketahui, penulis bisa langsung bertanya dan *lead animator* akan menjelaskan dan memberikan contohnya.
2. Dalam pemberian hasil tugas, teman magang memiliki lebih dari satu *google drive* untuk pengumpulan. Karena ini tidak jarang membuat bingung, solusi yang dilakukan adalah setelah mengumpulkan hasil ilustrasi ke dalam *google drive*, *link google drive* akan disalin dan langsung dikirim melalui *Discord*. Hal ini dapat mempermudah supervisor dan kepala studio untuk bisa langsung mengakses ilustrasi yang telah dibuat.
3. Pada media sosial *Instagram* Lanting, penulis memperhatikan tentang konten yang tidak dipublikasikan secara tepat waktu. Solusi yang penulis lakukan adalah mencoba memberikan saran, khususnya kepada kepala

studio Firman Widyasmara, selaku yang memegang sebagian besar tanggung jawab termasuk akun media sosial Lanting Animation untuk mempertimbangkan dalam memberikan tugas publikasi media sosial tersebut kepada anggota Lanting lainnya yang bisa dipercaya. Hal ini bertujuan supaya eksistensi Lanting Animation beserta konten-konten yang sudah dibuat bisa dilihat oleh orang lain dengan jangkauan lebih luas.

