



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

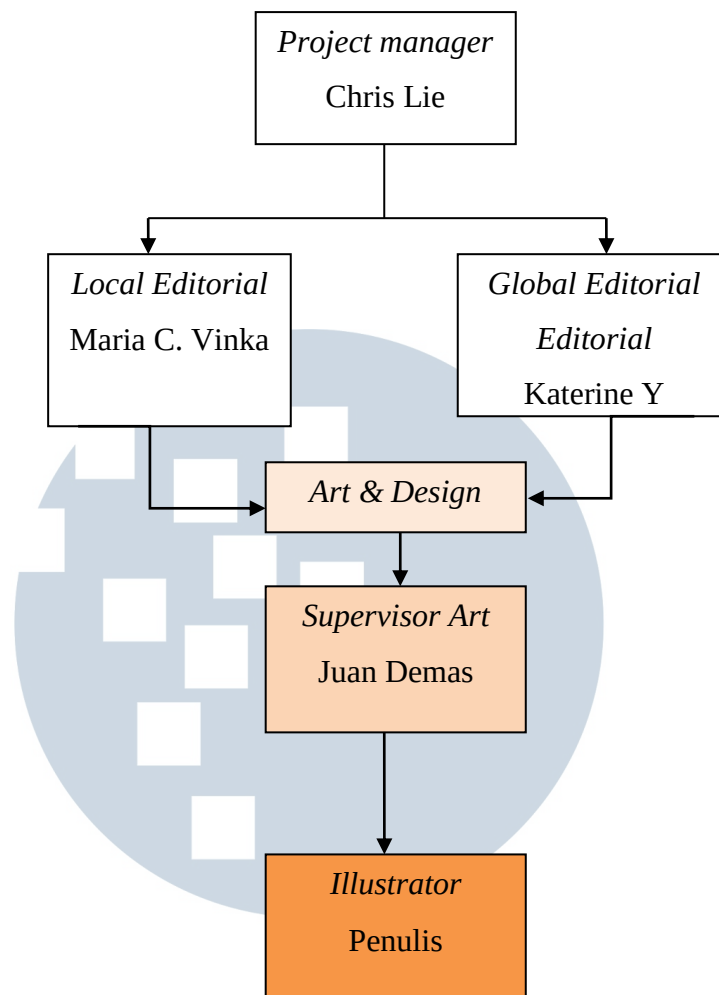
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Selama penulis melakukan kerja magang di Comico Indonesia dan menangani beberapa projek ilustrasi maupun komik, penulis mendapati kedudukan penulis serta alur koordinasi penulis dengan pembimbing lapangan. Berikut adalah uraian mengenai kedudukan penulis dan koordinasi dengan pembimbing lapangan di Comico Indonesia

1. Kedudukan

Dalam kedudukan produksi yang berjalan di Comico Indonesia, *CEO* dalam hal ini ialah *Project Manager*. Dibawah *Project Manager*, ada divisi *Editorial*. Divisi *Editorial* di Comico Indonesia dibedakan melalui dua konten fokus produksi, ialah *Lokal Editorial* dan *Global Editorial*. Baik melalui *Lokal Editorial* maupun *Global Editorial*, berikutnya akan diteruskan ke divisi *Art & Design*. Setiap divisi memiliki *Supervisor* ataupun *Lead Team* nya masing masing. Penulis dipimpin oleh *Seupervisor Art* karena penulis melakukan kerja magang sebagai *illustrator* di *Art Team*.



Gambar 3.1. Bagan Struktur Comico Indonesia

2. Koordinasi

Proses proyek-proyek yang Comico Indonesia kerjakan dimulai dari divisi *Marketing*. Divisi *marketing* ialah yang bertanggung jawab untuk mencari klien maupun *sponsor* yang berminat untuk bekerja sama dengan Comico Indonesia. Setelah didapatnya calon klien, maka *Project Manager* dan calon klien untuk mendiskusikan secara lebih lanjut deskripsi proyek dan menjalin kerja sama yang saling menguntungkan antara kedua belah pihak. Begitu terbentuk kerja sama antara pihak klien maupun *Project Manager*, kesepakatan pun di raih. Proyek yang sudah disepakati kemudian akan dikoordinasikan oleh *Project Manager* ke bagian *Editorial*. Apabila proyek yang telah disetujui memuat konten lokal, maka *Team Lead Manager Lokal*

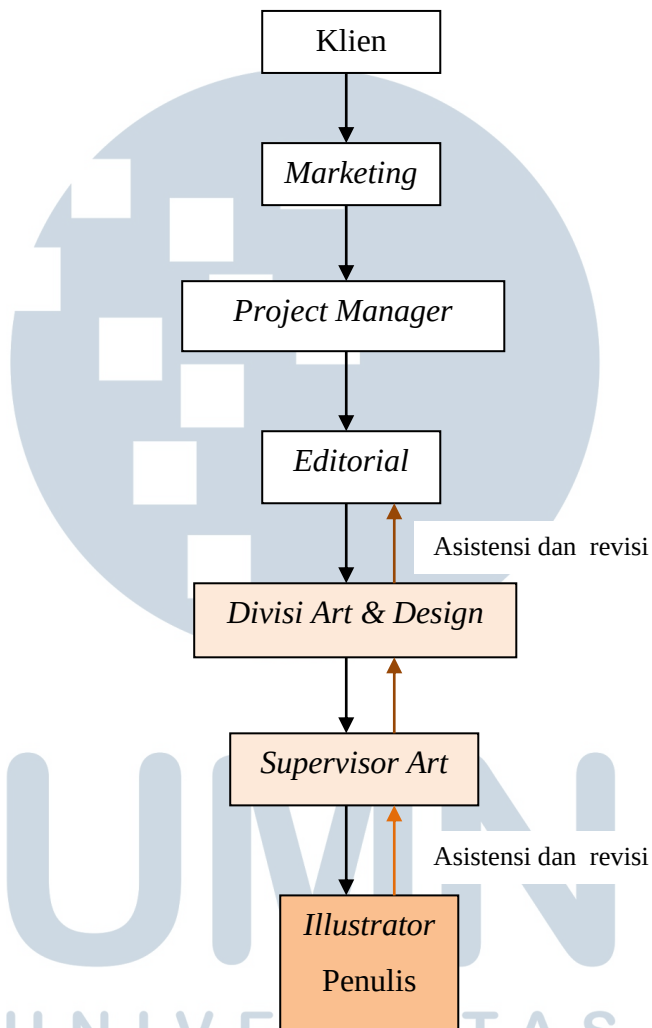
Editorial-lah yang akan melanjutkan proyek. Begitupun jika proyek yang di terima memuat konten dari luar Indonesia, maka *Team Lead Manager Global Editorial* yang akan melanjutkan proyek yang telah disepakati. Setelah melalui divisi *Editorial*, proyek akan dilanjutkan ke divisi *Art & Design*. Dalam divisi *Art & Design* terdapat pula dua subdivisi, yang pertama adalah *IL Team*, dan yang kedua adalah *Art Team*. Setiap subdivisi tersebut mempunyai *Supervisor* nya masing-masing. Pihak *Editorial* kemudian akan menjelaskan kebutuhan dan permintaan sesuai yang klien inginkan kepada masing masing *Supervisor*. Penulis melakukan kerja magang sebagai *Illustrator* di subdivisi *Art Team*, karena itulah penulis di bawah bimbingan *Supervisor Art Team*.

Dalam subdivisi *Art Team*, terdapat tujuh orang karyawan yang juga bekerja sebagai *Illustrator*. Penulis mengajukan diri untuk kerja magang menjadi *Illustrator* di dalam subdivisi *Art Team* karena itulah penulis dibawah langsung oleh *Supervisor Art*. Koordinasi yang penulis lakukan sebagai seorang *Illustrator* dengan *Supervisor Art* Comico Indonesia berupa asistensi ataupun revisi saat menjalankan tugas yang telah diberikan. Dalam proses koordinasi tersebut adalah, pertama-tama *Supervisor Art* akan menjelaskan mengenai proyek apa yang akan *Illustrator* kerjakan, minimal resolusi canvas yang sesuai dengan standar Comico Indonesia, proyek yang dikerjakan akan digunakan untuk apa, pembagian tugas atau akan berkolaborasi dengan *Illustrator* lain yang bekerja sebagai karyawan, memberi referensi misalnya berupa referensi karakter, maupun *Software* legal yang digunakan untuk mengerjakan proyek. Setelah itu, *Supervisor Art* akan menjelaskan lagi secara lebih detil teknis pengerjaan proyek. Tukar pendapat dan saling pemberian masukan pun akan dilakukan antara *Supervisor Art* dan *Illustrator* apabila ada ide maupun masukan demi keberhasilan proyek yang masih berhubungan dengan divisi *Art & Design*. Berikutnya adalah proses pengerjaan yang dilakukan penulis sebagai *Illustrator* di divisi *Art & Design*. Pengerjaan yang penulis lakukan mulai dari sketsa awal yang biasa disebut proses *rough sketch* atau sketsa kasar di divisi *Art & Design*. Sebelum sampai

ke proses berikutnya, penulis sebagai *Illustrator* akan meminta asistensi atau revisi kepada *Supervisor Art*. Apabila ada saran maupun masukan dari *Supervisor Art*, maka akan penulis lakukan. Saran ataupun masukan tersebut bisa berupa penambahan, pengurangan, ataupun penggantian sketsa kasar yang lebih sesuai dengan permintaan bagian pihak *Editorial* melalui *Supervisor Art*. Setelah proses *rough sketch* selesai, penulis akan melanjutkan pekerjaan ilustrasi hingga proses akhir. Adapun apabila terjadi kendala yang penulis hadapi di tengah pengerjaan, penulis akan meminta pendapat maupun bantuan kepada *Supervisor Art*. Bagian terakhir proses pengerjaan adalah *approval* atau dicapainya penyelesaian dimana *Illustrator* sudah berhasil menyelesaikan tugas sesuai permintaan dan standar Comico Indonesia.

Berikut penulis sertakan pula bagan alur koordinasi penulis sebagai *Illustrator* di Comico Indonesia dalam menjalankan atau mengerjakan tugas, maupun membantu pengerjaan proyek:





Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi penulis di Comico Indonesia

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama masa kerja magang yang penulis lakukan di Comico Indonesia sebagai *Illustrator*, penulis mendapatkan tugas untuk mengerjakan proyek atau membantu

karyawan *Illustrator* lain di divisi *Art & Design*. Berikut penulis sertakan tabel detail pekerjaan yang penulis lakukan selama kerja magang di Comico Indonesia.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	Minggu I: 1 Februari 2019 – 8 Februari 2019	<i>Komik PDKT</i>	• Pengenalan proyek • <i>Base color</i> komik <i>PDKT chapter 19c</i> • Ilustrasi promosi untuk media sosial komik <i>PDKT</i>
2.	Minggu II: 11 Februari 2019 – 15 Februari 2019	<i>Sticker Fan Service</i>	• Pengenalan proyek • Membuat 12 <i>sticker</i> untuk <i>WhatsApp</i> dari karakter-karakter komik <i>Fan Service</i>
3.	Minggu III: 18 Februari 2019 – 22 Februari 2019	<i>Miko, Miko, Miko!</i>	• Pengenalan proyek • <i>Base color</i> komik <i>Miko!Miko!miko! chapter 1 – 2</i> • <i>Shading</i> komik <i>Miko!Miko!Miko! chapter 1 – 2</i> • <i>Backround</i> komik <i>Miko!Miko!Miko! chapter 1 – 2</i>
4	Minggu IV: 25 Februari 2019 – 1 Maret 2019	Komik <i>Sirei Kiss</i>	• Pengenalan proyek • <i>Cleaning tone</i> komik <i>Sirei Kiss</i> halaman 7, 8, 9, 10, 11, 12

			• <i>Base color</i> komik <i>Sirei Kiss</i> 001_b
5	Minggu V: 4 Maret 2019 – 8 Maret 2019	<i>Miko, Miko, Miko!</i>	Ilustrasi untuk media sosial dari karakter <i>Miko!Miko!Miko!</i>
6	Minggu VI: 11 Maret 2019 – 15 Maret 2019	Komik <i>Amor Fati</i> , dan komik <i>Entaku</i>	• <i>Cleaning</i> komik <i>Amor Fati</i> chapter 42 (halaman 6, 7, 8, 9, 10) • <i>Lettering</i> komik <i>Entaku</i> chapter 82
7.	Minggu VII: 18 Maret 2019 – 22 Maret 2019	Komik <i>Dancing Angel</i>	• <i>Cleaning</i> komik <i>Dancing Angel</i> bagian 022-020, 023-018, 022-023, 024-016, 024-019, 025-027, 026-016
8.	Minggu VIII: 25 Maret 2019 – 29 Maret 2019	Komik <i>Original</i> Spesial Puasa: Bisik	• Pengenalan proyek • <i>Design character, draft</i>, komik puasa : Bisik
9	Minggu IX: 1 April 2019 – 5 April 2019	Komik <i>Original</i> Spesial Puasa: Bisik	<i>Lineart</i> chapter 1, dan 2 komik puasa: Bisik
10	Minggu X: 8 April 2019 – 12 April 2019	Komik <i>Original</i> Spesial Puasa: Bisik	<i>Coloring</i> chapter 1, dan 2 komik puasa: Bisik
11	Minggu XI: 15 April 2019 – 18 April 2019	Komik <i>Dancing Angel</i>	• <i>Cleaning</i> komik <i>Dancing Angel</i> bagian 027-015, 029-015, 030-007, 030-010, 030-015, 030-016. 030-022, 030-023, 032-004

12.	Minggu XII: 22 April 2019 – 30 April 2019	<i>Miko, Miko, Miko!</i>	• Ilustrasi promosi untuk media sosial karakter <i>Miko!Miko!Miko:</i> hari buruh • Ilustrasi promosi untuk media sosial karakter <i>Miko!Miko!Miko:</i> hari keluarga
-----	--	------------------------------	---

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Saat program kerja magang yang penulis kerjakan di Comico Indonesia, penulis ditempatkan pada divisi *Art & Design*. Semua pekerjaan yang diberikan oleh *Supervisor Art* untuk penulis berbentuk ilustrasi ataupun komik secara digital. Proses pengerjaan yang dilakukan penulis untuk menghasilkan produk ilustrasi maupun komik digital tersebut menggunakan *software* legal, penulis menggunakan *software Clip Studio Paint* dan *Adobe Photoshop CS6*. Pemilihan *software Clip Studio Paint* sebagai *software* yang disepakati oleh *Supervisor Art* dan penulis untuk digunakan karena divisi *Art & Design* memiliki *asset library* yang digunakan untuk beberapa komik ataupun ilustrasi yang dikerjakan demi menghemat waktu produksi. *Asset library* milik divisi *Art & Design* di Comico Indonesia, terutama untuk subdivisi *Art Team* sebagian besar disimpan dengan format *.sut* hanya bisa digunakan di *software Clip Studio Paint*. Adapun *software Adobe Photoshop* lebih sering digunakan oleh para karyawan dari subdivisi *IL Team*, yang fokus subdivisi tersebut adalah untuk proses *clean up*, *touch up*, serta *lettering* komik-komik global yang akan di publikasikan di situs Comico Indonesia.



Gambar 3.3. Salah satu panel komik *Dancing Angel* sebelum melalui proses *clean up*
(Sumber: Comico Indonesia, 2019)



Gambar 3.4. Salah satu panel komik *Dancing Angel* setelah melalui proses *clean up*
(Sumber: Comico Indonesia, 2019)

Beberapa ilustrasi yang penulis kerjakan bertujuan untuk menarik *audience* melalui media sosial. Selama program kerja magang berlangsung, biasanya tugas yang diberikan *Supervisor Art* dari permintaan divisi *Marketing* adalah membuat ilustrasi khusus untuk menyambut hari spesial, seperti saat hari nyepi, hari buruh ataupun hari keluarga.



Gambar 3.5. Ilustrasi untuk hari buruh sebelum diproses oleh *Team Graphic Design*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Di Comico Indonesia, komik *original* selain untuk menarik para pembaca, komik juga dapat digunakan sebagai media untuk mengiklankan suatu produk. Pihak klien yang berminat sebagai *sponsor* dapat mengiklankan produknya melalui komik digital di Comico Indonesia. Komik yang bertujuan untuk menarik *sponsor* tersebut sifatnya adalah *engagement*. Penulis dalam beberapa proyek diberi kesempatan untuk membantu dalam pembuatan komik tersebut.

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. Salah satu panel komik *Miko, Miko, Miko!* Warunk Opnormal sebagai *sponsor* (Sumber : <https://www.comico.co.id/>, 2019)

Selama proses kerja magang, penulis ikut terlibat untuk membantu dan mengerjakan beberapa proyek divisi *Art & Design* di Comico Indonesia. Ada tiga proyek yang menurut penulis paling berkesan selama magang sebagai *illustrator* di Comico Indonesia. Tiga proyek tersebut diantaranya adalah:

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Berikut adalah tiga buah proyek yang diberikan kesempatan penulis untuk ikut kerjakan selama waktu kerja magang:

1. *Miko, Miko, Miko!*

Miko, Miko, Miko! Adalah proyek original milik Comico Indonesia. Di dalam konsep *Miko, Miko, Miko!* Seluruh anggota subdivisi *Team Art* berperan dalam perancangan dan produksi *Miko, Miko, Miko!* Dalam proyek ini penulis mendapatkan tugas sebagai *illustrator* di subdivisi *Art & Design*. Penulis menggunakan *software Clip Studio Paint* untuk mengerjakan tugas

baik ilustrasi maupun komik sesuai dengan kesepakatan penulis dengan *Supervisor Art*.

Terdapat empat karakter utama yang menjadi maskot Comico Indonesia. Empat karakter tersebut ialah Miko, Noah, Eka, dan Wira. Ke empat maskot Comico Indonesia tersebut di-*design* oleh salah satu karyawan yang bekerja di subdivisi *Art Team* sebagai *illustrator* bernama Adine.



Gambar 3.7. Sketsa empat maskot Comico Indonesia
ilustrasi dan *design* oleh Adine
(Sumber : Comico Indonesia)

Wawancara kepada Adine selaku *Lead Illustrator* dalam proyek *Miko, Miko, Miko!* Pada tanggal 18 Februari 2019. Setiap karakter mewakili format karya yang disajikan oleh Comico Indonesia. Yang pertama adalah Miko, ia merupakan maskot yang mewakili Comico Indonesia secara umum. Design Miko dapat dilihat pada Gambar 3.8. . Eka yang diilustrasikan pada Gambar 3.10 merupakan maskot yang mewakili *E-komik* , Noah seperti yang diilustrasikan pada Gambar 3.9. merupakan maskot yang mewakili *E-novel*, dan Wira yang diilustrasikan pada Gambar 3.11. merupakan maskot yang mewakili *Webcomic*. (Adine, 2019)



Gambar 3.8. Sketsa Miko ilustrasi dan *design* oleh Adine
(Sumber : Comico Indonesia)



Gambar 3.9. Sketsa Noah ilustrasi dan *design* oleh Adine
(Sumber : Comico Indonesia)



Gambar 3.10. Sketsa Eka ilustrasi dan *design* oleh Adine
(Sumber : Comico Indonesia)



Gambar 3.11. Sketsa Wira ilustrasi dan *design* oleh Adine
(Sumber : Comico Indonesia)

Dalam proyek *Miko, Miko, Miko!* Empat karakter yang di-*design* menjadi maskot tersebut digunakan sebagai *engagement* di media sosial, dan juga dijadikan karakter untuk mengisi cerita *webcomic Miko, Miko, Miko!* yang

juga digunakan sebagai media promosi atau iklan apabila ada pihak *sponsor* yang tertarik bekerja sama.

Untuk proyek *Miko, Miko, Miko!* yang hasil produknya merupakan *webcomic*, penulis diberikan kesempatan untuk membantu mengerjakan *chapter 1 – 2*. Penulis sebagai *illustrator* diberikan tugas untuk mengerjakan proses *basic color*, *shading*, dan *background*. Standar lebar *canvas* untuk *webcomic Miko, Miko, Miko!* adalah 690px, dengan panjang menyesuaikan jumlah panel. Adapun resolusi standar yang diterapkan untuk komik tersebut ada 300dpi.

Proses paling pertama dalam produksi komik *Miko, Miko, Miko!* adalah merancang *draft*. Perancangan *draft* dilakukan setelah plot cerita terbentuk dan disepakati. Jenis-jenis panel dipilih dan disusun agar terbentuk kesinamungan demi menceritakan pesan cerita kepada pembaca. Proses *drafting* ini dipegang oleh *Supervisor Art*.

Proses kedua adalah *sketch* dan *lineart* berdasarkan *draft* yang sudah terbentuk. Untuk proses *sketch* dan *lineart* ditangani oleh Adine selaku *Lead Illustrator* dalam proyek ini. Proses ketiga adalah mengisi *basic color* berdasarkan panel dan *line art* yang sudah jadi. Penulis mengerjakan proses ini menggunakan *software Clip Studio Paint*. Penulis sudah diberikan *key color* untuk mengisi tugas *base color* oleh *Lead Illustrator* dan hanya mengerjakan karakter-karakter saja.



Gambar 3.12. Salah satu panel komik *Miko, Miko, Miko!* yang masih *line art*
(Sumber: Comico Indonesia)



Gambar 3.13. Salah satu panel komik *Miko, Miko, Miko!* yang sudah diberi *base color* oleh penulis
(Sumber: Comico Indonesia)

Proses ketiga adalah memberi *shading*. Pada proses ini penulis dibimbing oleh *Lead illustrator* jika mengalami masalah atau ada hal yang ingin

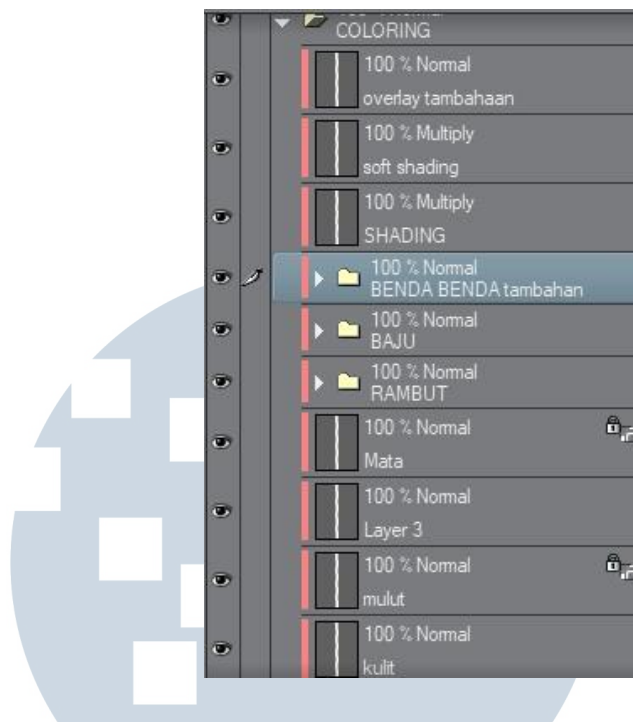
ditanyakan, misalnya seperti menanyakan darimana cahaya akan datang dan akan mengenai karakter. Baik dalam proses pengisian *basic color* maupun *shading*, penulis diminta untuk membedakan *layer* berdasarkan materi yang tergambar pada komik, seperti : *layer base*, *layer kulit*, *layer rambut*, *shading*, dan seterusnya.



Gambar 3.14. Salah satu panel komik *Miko, Miko, Miko! chapter 1* yang sudah diberi *shading* oleh penulis

(Sumber: Comico Indonesia)

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 3.15. Susunan *layer* untuk komik *Miko, Miko, Miko!* di *Clip Studio Paint*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Proses ke empat adalah memberikan *background*. Masih menggunakan *software Clip Studio Paint*, untuk proses ini penulis dibimbing langsung oleh *Supervisor Art*. Apabila penulis mengalami masalah atau kesulitan, penulis akan meminta pendapat dengan *Supervisor Art*. Tidak semua panel komik diberi *background* yang mendetil, ada beberapa panel komik yang hanya diberi *background* berupa *solid color* dengan pola pola *asset* yang telah disediakan oleh Comico Indonesia. Untuk *background* yang penulis rasa cukup detil, biasanya penulis memulai dengan mensketsa benda-benda yang sekiranya akan terlihat terlihat jelas oleh pembaca. Setelah sketsa jadi, penulis akan meminta pendapat ke *Supervisor Art* apakah sketsa *background* sudah sesuai dengan *draft*, proses ini adalah proses asistensi dan revisi. *Supervisor Art* akan memberikan masukan berupa penambahan, pengurangan ataupun *approval* jika sketsa yang penulis buat sudah sesuai. Berikutnya, apabila sketsa *background* sudah di *approve*, penulis tidak menggunakan *line art*

untuk *background*, melainkan penulis akan langsung ke bagian mewarnai secara digital sampai proses selesai.



Gambar 3.16. Salah satu panel komik *Miko, Miko, Miko!* setelah diberi *background* oleh penulis
(Sumber: Comico Indonesia)

Setelah diberikan *background* oleh penulis dan telah mendapatkan *approval* dari *Supervisor Art* masuklah ke proses terakhir yaitu *clean up*, *touch up* atau *lettering* oleh anggota *illustrator* yang lain, serta memberikan balon kata dan *sound effect* pada komik. Pemberian balon kata atau *sound effect* menggunakan *software Adobe Photoshop*. Proses terakhir ini dipegang oleh *Supervisor Art*.



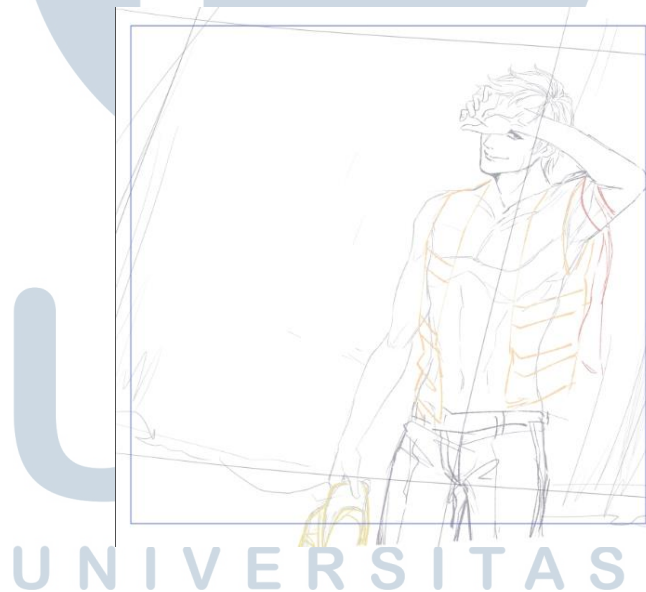
Gambar 3.17. Salah satu panel komik *Miko, Miko, Miko!* setelah melalui proses *touch up*

(Sumber : <https://www.comico.co.id/>)

Seperti yang sebelumnya penulis sampaikan, pada proyek ini hasil produk tidak hanya berupa *webcomic*, ada pula ilustrasi yang sifatnya *engagement* untuk menarik *audience* di media sosial. Penulis sebagai seorang *illustrator* di divisi *Art & Design* juga berkesempatan untuk mendapat tugas berupa ilustrasi untuk media sosial. Dalam pembuatan satu ilustrasi penulis masih menggunakan *software Clip Studio Paint*. Adapun penulis mengerjakan ilustrasi dengan ukuran *canvas 3000x3000px* dan resolusi *canvas 300dpi*.

Dalam pembuatan satu ilustrasi, proses pengerjaan tidak serumit saat membuat *webcomic* walau proses nya kurang lebih sama. Salah satu tugas yang diberikan kepada penulis adalah penulis diharapkan bisa untuk membuat ilustrasi yang memuat karakter Wira untuk hari buruh yang akan di upload untuk akun *Instagram Comico Indonesia*.

Proses pertama ada *Supervisor Art* memberikan penulis tugas dan gambaran umum tentang ilustrasi yang akan dikerjakan, setelah itu penulis akan langsung membuat sketsa ilustrasi. Setelah sketsa jadi, penulis akan meminta asistensi atau revisi kepada *Supervisor Art*. Adapun penulis juga meminta pendapat kepada Adine selaku *Lead Illustrator*.



Gambar 3.18. Sketsa ilustrasi Wira untuk hari buruh setelah melalui *approval* oleh *Supervisor Art*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Proses berikutnya adalah memberi *line art* pada sketsa yang sudah jadi dan disetujui oleh *Supervisor Art* dan *Lead Illustrator* dalam proyek ini. Pemberian *line art* dimaksudkan agar sketsa dan terlihat lebih rapih dan garis lebih tegas.



Gambar 3.19. *Line art* Wira untuk hari buruh setelah di-approve oleh *Supervisor Art*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Proses ketiga, sedikit berbeda dengan proses pengerjaan *webcomic*, penulis akan berfokus untuk pembuatan *background* sebelum mengisi warna karakter. Hal ini dimaksudkan agar penulis terbayang bagaimana suasana yang akan tergambar dalam ilustrasi. Untuk ilustrasi hari buruh, penulis menggambarkan suasana karakter yang berada di pinggir kota di siang hari yang terik. Menurut Adine selaku *Lead Illustrator*, warna biru menjadi ciri khas dari karakter Wira, karena itulah penulis akan menggunakan warna biru sebagai warna dominan dalam ilustrasi seperti yang penulis ilustrasikan pada Gambar 3. 20.



Gambar 3.20. *Background* Wira untuk hari buruh setelah mendapat *approval* oleh *Supervisor Art*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Proses ke empat, setelah *background* terbentuk, barulah penulis memasuki proses untuk mengisi warna pada karakter. Pengisian warna dimulai dari *basic color* seperti yang penulis ilustrasikan pada Gambar 3. 21., selanjutnya *shading* seperti yang penulis ilustrasikan pada Gambar 3. 22., kemudian barulah *lighting*. Setelah warna pada karakter terisi, penulis menambahkan partikel-partikel seperti debu dan pantulan cahaya pada ilustrasi sebagai *Finishing* seperti yang penulis lampirkan pada Gambar 3. 23, kemudian penulis akan melaporkannya kepada *Supervisor Art* untuk di-*approve* dan tugas untuk mengilustrasikan Wira dianggap selesai dengan diberikannya juga file asli dengan format *.csp* dan *.jpg*. Ilustrasi yang penulis kerjakan masih merupakan *file* mentah, karenanya setelah itu akan diserahkan kepada *Team Graphic Design* untuk diolah kembali sebelum akhirnya akan di-*posting* pada akun Comico Indonesia di media sosial.



Gambar 3.21. *Background* dan *basic color* ilustrasi Wira untuk Hari Buruh
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.22. Ilustrasi Wira setelah diberi *background*, *lineart*, dan *shading*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.23. Ilustrasi Wira yang sudah jadi dan telah di-approve oleh Supervisor Art
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.24. Ilustrasi Wira yang sudah diolah Team Graphic design
(Sumber : <https://www.instagram.com/p/comicoindonesia/>)

Dalam satu hari, untuk hasil produk berupa *webcomic* untuk proyek ini biasanya penulis dapat menyelesaikan minimal setengah *chapter* dan maksimal satu *chapter* untuk satu kali proses dalam pengerjaan proyek *Miko, Miko, Miko!* Hal tersebut tergantung dengan jumlah proyek yang penulis kerjakan secara bersamaan dalam satu minggu maupun berapa banyak jumlah

karakter serta panel dalam satu *chapter*. Sementara untuk membuat ilustrasi media sosial, penulis memerlukan dua sampai empat hari untuk menyelesaikan satu ilustrasi tergantung seberapa detil ilustrasi tersebut.

2. Dancing Angel

Dancing Angel adalah sebuah *Global Webtoon* yang berasal dari China oleh Da Ye Ye. Tugas dari Comico Indonesia mengenai Komik *Dancing Angel* adalah untuk menterjemahkan ke Bahasa Indonesia agar bisa di publikasikan dan dibaca oleh pembaca di Indonesia. Semua dialog dan *Sound Effect Comic* juga harus diterjemahkan ke Bahasa Indonesia. File yang diterima oleh Comico Indonesia oleh klien berformat *.psd* dengan balon kata dan dialog terpisah dari ilustrasi komik, akan tetapi *Sound Effect Comic* yang menggunakan huruf dan Bahasa China tergabung secara menyeluruh dengan ilustrasi komik. Karena hal itulah, *Sound Effect Comic* dengan Bahasa China tersebut harus dibersihkan di proses *Clean up* agar bisa digantikan dengan *Sound Effect Comic* yang menggunakan Bahasa Indonesia.

Wawancara pribadi dengan Juan Demas selaku *Supervisor Art* mengenai *Webcomic Dancing Angel* telah penulis lakukan pada 18 Maret 2019. Sebenarnya tugas untuk membersihkan atau yang biasa disebut proses *Cleaning comic* oleh beberapa anggota divisi *Art & Design* adalah tugas untuk *IL Team* di divisi *Art & Design*, namun pada pengerjaan *Dancing Angel* dibutuhkan detil yang lebih karena memang untuk ilustrasi pada *webtoon Dancing Angle* area yang terkena *Sound Effect Comic* yang menggunakan Bahasa China terbilang cukup luas. Karena itulah, anggota *Team Art* untuk beberapa tugas yang memerlukan detil pengerjaan lebih dirasa lebih cocok untuk tugas tersebut. (Juan, 2019)

Penulis sebagai *Illustrator* di subdivisi *Team Art* ditugaskan untuk membantu membersihkan komik *Dancing Angel* sebelum diproses oleh

anggota *Team* yang lain. Dalam pengerjaan komik *Dancing Angel* ini, penulis menggunakan *Clip Studio Paint* untuk menjalankan tugas.



Gambar 3.25. Panel komik *Dancing Angel* yang masih belum melalui proses *Clean up*
Sumber: Comico Indonesia

Penulis diberikan kebebasan untuk menggunakan tehnik apapun untuk membersihkan *Sound Effect Comic* yang menggunakan Bahasa China oleh *Supervisor Art*. Penulis biasanya membuat *New Layer Folder* dan meletakkannya di posisi paling atas dari kumpulan *layer* dengan diberi nama *Cleaning* agar anggota lain yang mengerjakan proses berikutnya bisa tau. Tidak ada tata cara khusus dalam pengerjaan proses *Clean up* untuk proyek *Dancing Angel*, hanya saja menghabiskan waktu yang cukup lama untuk mengisi kekosongan area. Tidak ada juga proses *lineart* dalam proses ini. Penulis menghapus dan mengisi area tersebut secara manual sedikit demi sedikit mengikuti garis dan mengira-ngira daerah yang kosong masih bisa menjadi suatu kesatuan, seperti pada Gambar 3.28. yang penulis sertakan, penulis mengisi kekosongan dengan menggambar kursi, api, dan barang barang lain yang ada di dalam panel komik.



Gambar 3.26. Salah satu panel komik *Dancing Angel* yang cukup detil dan harus dibersihkan



Gambar 3.27. Salah satu panel komik *Dancing Angel* setelah melalui proses *Clean up* (Sumber: Comico Indonesia)



Gambar 3.28. Salah satu panel komik *Dancing Angel* sebelum melalui proses *Clean up* (Sumber: Comico Indonesia)



Gambar 3.29. Salah satu panel komik *Dancing Angel* setelah melalui proses *Clean up* (Sumber: Comico Indonesia)



Gambar 3.30. Salah satu panel komik *Dancing Angel* setelah melalui proses *Lettering* (Sumber: Comico Indonesia)

Setelah melalui proses *Clean up*, penulis akan melaporkannya ke *Supervisor Art* untuk ditinjau apabila ada kekurangan, atau meminta *approval* jika dirasa sudah cukup dan tugas dari penulis dianggap sudah selesai. Panel *Webcomic Dancing Angel* yang sudah melalui proses *Clean up* kemudian akan diserahkan ke *IL Team* untuk dilanjutkan proses berikutnya, misalnya memberi *Sound Effect Comic* dengan Bahasa Indonesia.

Dalam proses pengerjaan proyek *Dancing Angel*, penulis memerlukan waktu empat jam sampai satu hari untuk membersihkan satu halaman komik *Dancing Angel*. Hal tersebut tergantung seberapa rumit area yang komik yang harus di gambar ulang oleh penulis ataupun seberapa detil ilustrasi komik tersebut.

3. Bisik

Komik Bisik merupakan bagian dari proyek original dari Comico Indonesia untuk menyambut dan hanya dipublikasikan *chapter* baru pada Bulan Ramadhan yang dirayakan umat muslim di Indonesia saja. Proyek Original spesial Bulan Ramadhan tersebut bernama Antologi Puasa dan bisa dibaca dan di akses melalui situs baca komik Comico Indonesia. Komik Bisik juga merupakan komik *one shot* atau komik pendek yang terdiri hanya dari dua *chapter*.

Penulis sebagai *Illustrator* di subdivisi *Team Art* ditugaskan oleh *Supervisor Art* untuk membuat komik bertema puasa bersama dengan anak magang lain dari Universitas Bina Nusantara bernama Anastasia Monica Christina untuk berkolaborasi dari proses awal sampai menyelesaikan komik ini. *Editor* yang bertanggung jawab untuk komik Bisik yang dipegang oleh Nadia Asyifah. Penulis menggunakan *software Clip Studio Paint* dalam pengerjaan komik Bisik. Resolusi *canvas* yang penulis gunakan adalah *300dpi dengan lebar 690pxl*, adapun lebar *canvas* akan menyesuaikan jumlah panel.

Proses pertama yang penulis bersama Monica kerjakan adalah merancang ide cerita, tema dan kira-kira tokoh seperti apa yang terlibat sepanjang cerita. Selagi penulis dan Monica saling memikirkan plot yang akan digunakan di dalam komik, penulis mulai merancang *Design Character* berupa sketsa kasar. *Design Character* yang penulis rancang mengikuti *style* gambar yang biasanya digunakan oleh anggota *Illustrator* lain maupun komik-komik yang dipublikasikan oleh Comico Indonesia sesuai dengan data *Reader's Profile & Traffic* yang tertera di *Company Profile* Comico Indonesia.



Gambar 3.31. Sketsa kasar salah satu karakter komik Bisik
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.32. Sketsa kasar tokoh utama komik Bisik
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



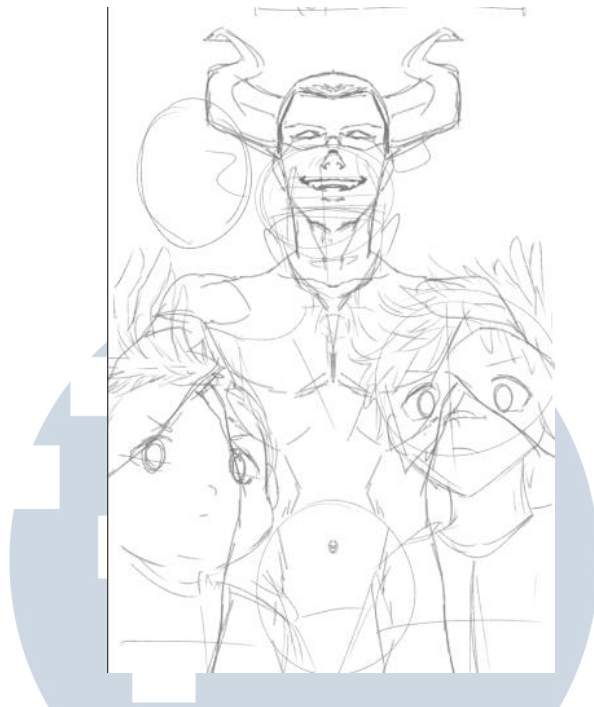
Gambar 3.33. Sketsa kasar salah satu tokoh pendukung
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Proses berikutnya adalah perancangan *Script* dialog dan kejadian berupa tulisan yang akan dikatakan untuk setiap karakter. Setelah dialog terancang, masuk ke proses berikutnya ialah merancang *Draft* komik. Perancangan *Draft* komik berupa *paneling* dan sketsa kasar secara digital, serta peletakkan karakter, balon kata disusun dan dirancang oleh Monica, adapun penulis membantu perancangan *Draft* untuk *chapter 2* komik Bisik. Selagi Monica merancang *Draft*, penulis melakukan perancangan *Finalisasi Design Character* untuk dilaporkan ke *Editor* dan meminta *Approval*.

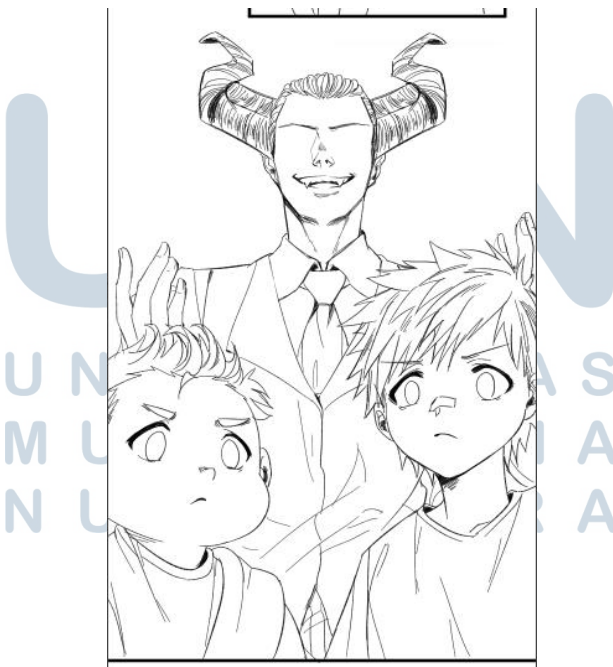


Gambar 3.34. *Key Color* setiap karakter yang sudah mendapat *Approval* dari *Editor*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan *Draft* yang sudah dibentuk, pekerjaan dialihkan ke penulis untuk memasuki proses berikutnya. Pada proses berikutnya adalah penulis mengilustrasikan berupa sketsa yang lebih jelas berdasarkan *draft* yang sebagian besar dirancang oleh Monica. Setelah itu, penulis melaporkan kepada *Editor* berupa asistensi dan revisi. Setelah sketsa lolos dan mendapat *approval* dari *Editor*, penulis melanjutkan ke proses berikutnya berupa menggambar *Line art* sesuai sketsa agar terlihat lebih rapih.



Gambar 3.35. Salah satu *panel sketsa* komik Bisik sudah mendapat *Approval* dari *Editor*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.36. Salah satu *panel Line art* komik Bisik yang sudah mendapat *Approval* dari *Editor*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah penulis menyelesaikan proses line art, pekerjaan diambil alih kembali kepada Monica untuk mengisi warna pada setiap karakter berupa *basic color*, dan *shading* sesuai dengan *key color* yang telah disepakati. Berikutnya, pekerjaan kembali diberikan untuk penulis untuk mengisi *background*. Seperti halnya saat mengerjakan proyek *Miko, Miko, Miko!* penulis tidak menggunakan *line art* untuk menggambar *background*, melainkan dari proses sketsa langsung ke *coloring*.



Gambar 3.37. Salah satu *panel Line art* komik Bisik yang belum diberi *background*
(Sumber: Comico Indonesia)



Gambar 3.38. Salah satu *panel Line art* komik Bisik yang
sesudah diberi *background*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah diberikan *background*, pekerjaan diberikan kembali kepada Monica untuk menyusun balon kata dan juga *Sound Effect Comic* yang mengacu pada *script* yang sebelumnya telah disusun oleh penulis dan Monica. Ini adalah proses terakhir dalam pengerjaan komik sebelum diserahkan kepada *Editor*.



Gambar 3.39. Salah satu komik Bisik yang sebelum proses *Lettering*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.40. Salah satu komik Bisik yang setelah proses *Lettering*
(Sumber : Comico Indonesia)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama kerja magang yang penulis lakukan di Comico Indonesia, penulis mengalami beberapa kendala. Kendala yang pertama adalah, tidak adanya komputer yang disediakan untuk anak magang seperti penulis di Comico Indonesia.

Kendala yang kedua adalah penulis cukup kebingungan menggunakan *software Clip Studio Paint* sebagai *software* utama untuk mengerjakan sebagian besar proyek di Comico Indonesia.

Kendala yang ketiga adalah, dalam proses pembuatan komik Bisik, penulis dan Monica sedikit kesulitan untuk memenuhi *deadline* dikarenakan gambar yang di ilustrasikan cukup banyak dan penulis masih mempelajari *software Clip Studio Paint*.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Mengenai masalah-masalah maupun kesulitan yang penulis hadapi saat melaksanakan program magang di Comico Indones, sebagian besar masalah telah ditemukan solusinya. Untuk masalah ketidaksediaannya komputer untuk penulis sebagai anak magang, penulis telah membawa *laptop* sendiri untuk melaksanakan tugas-tugas yang diberikan oleh Comico Indonesia melalui *Supervisor Art*. Penulis juga telah melakukan *install software Clip Studio Paint* pada *laptop* milik penulis meskipun muncul kesulitan baru berupa perbedaan *spectrum* warna *LCD* pada layar *monitor laptop* milik penulis dengan layar *layar* komputer yang digunakan oleh karyawan lain. Hal itupun telah ditemukan solusinya juga berupa, dengan membandingkan warna yang terlihat pada *laptop* milik penulis dengan layar computer milik salah satu anggota karyawan di subdivisi *Team Art*. Adapun Comico Indonesia akhirnya menyediakan komputer seperti yang para karyawan

lain gunakan untuk penulis. Penyediaan komputer tersebut diserahkan untuk penulis mulai dari satu minggu masa kerja magang penulis akan berakhir.

Untuk kendala kedua, masalah penulis mengenai kesulitan beradaptasi dengan *software Clip Studio Paint* juga telah ditemukan solusinya. Penulis membiasakan diri dengan menggunakan *software Clip Studio Paint* sesering mungkin. Pembiasaan diri ini cukup memakan waktu ialah satu bulan agar penulis terbiasa. Beberapa anggota karyawan di subdivisi *Team Art* juga sangat berperan untuk penulis dalam pembiasaan diri menggunakan *software* yang masih terbilang baru untuk penulis. Beberapa anggota karyaawan membantu dengan cara memberi tahu tips-tips untuk mempercepat pengerjaan seperti, memberi tahu *shortcut* yang sering digunakan di *software Clip Studio Paint*. Dibagikannya beberapa *asset* untuk penulis gunakan juga sangat membantu penulis untuk mempercepat pengerjaan komik maupun ilustrasi.

Untuk masalah yang dihadapi penulis yang terakhir adalah saat pengerjaan komik Bisik. Telah didapati juga solusinya untuk masalah tersebut. Awalnya, *deadline* yang diberikan oleh *Supervisor Art* adalah dua minggu untuk mengerjakan satu komik pendek khusus Bulan Ramadhan. Rencana awal untuk pembuatan komik Bisik ditugaskan satu *chapter* saja. Akan tetapi, di tengah pengerjaan satu *chapter* dianggap oleh penulis dan Monica tidaklah cukup. Cerita komik Bisik memerlukan dua *chapter* untuk menceritakan isi secara keseluruhan dan utuh. Karena itulah, penulis dan Monica merasa perlu untuk meminta perpanjangan *deadline* kepada *Supervisor Art*. Kemudian, dicapailah sebuah keputusan jatah waktu pengerjaan komik Bisik diperpanjang satu minggu, yang sebelumnya diberi jangka waktu dua minggu sebelum *deadline* diperpanjang menjadi tiga minggu sebelum *deadline*.