



### **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

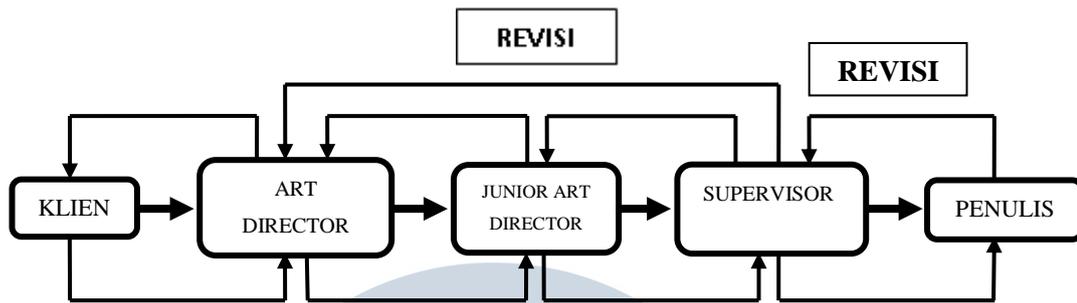
Dalam praktek kerja magang, penulis diposisikan dibagian *character design*. *Character design* sangat berperan penting dalam pembuatan animasi. Penulis melaksanakan tugas yang diberikan dan bertanggung jawab oleh pembimbing lapangan.

##### 1. Kedudukan

Dalam PT. Kumata Indonesia, penulis ditempatkan pada divisi *illustrator* bagian *character design*. Dalam posisi tersebut, penulis di bawah pimpinan Rigan Agung selaku *supervisor*. Penulis diajarkan bagaimana cara pembuatan karakter dari sketsa hingga *finishing* dan juga pemilihan warna yang tepat untuk sebuah karakter.

##### 2. Koordinasi

Alur koordinasi ini dimulai dari klien ke bagian *Art Director* yang menerima pesanan klien. Setelah itu, *Art Director* menyerahkan pesanan klien kepada *Junior Art Director*. Lalu, *Junior Art Director* melakukan *briefing* dan memberikan tugas kepada *supervisor* bagian *character design*. Setelah mendapatkan tugas dan arahan, *supervisor* membagikan tugas ke penulis untuk mengerjakan beberapa karakter yang akan dikerjakan. Setelah menyelesaikan pengerjaan karakter, penulis memberikan tugasnya dan melakukan asistensi pada *supervisor*. Jika mendapatkan suatu kekurangan, penulis langsung melakukan revisi tersebut. Yang biasanya, *supervisor* melakukan asistensi kembali ke *Art Director* dan memberikan beberapa alternatif karakter yang akan dipilih. Setelah dipilih oleh *Art Director*, maka *supervisor* melakukan *finishing* untuk karakter yang dipilih.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel yang penulis lakukan selama magang:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	Latihan menyesuaikan <i>style</i> gambar dan SJS	<ol style="list-style-type: none"> <li>Berlatih menggambar untuk menyesuaikan <i>style</i> gambar selama 2 hari lamanya.</li> <li>Mengerjakan <i>clean up</i> dan pewarnaan pada karakter.</li> </ol>
2.	2	SJS	<ol style="list-style-type: none"> <li>Membuat sketsa poster.</li> <li>Merevisi karakter yang diganti sedikit.</li> <li>Men-<i>clean up</i> dan mewarnai karakter.</li> </ol>
3.	3	SJS	<ol style="list-style-type: none"> <li>Merevisi karakter figuran.</li> <li>Men-<i>clean up</i> dan mewarnai karakter.</li> </ol>

4.	4	SJS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merevisi karakter figuran.</li> <li>2. Membuat <i>rotate</i> pakaian pada karakter yang sudah ada.</li> <li>3. Men-<i>clean up</i> dan mewarnai karakter.</li> </ol>
5.	5	SJS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat sketsa untuk karakter figuran.</li> <li>2. Mewarnai karakter.</li> </ol>
6.	6	SJS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Men-<i>clean up</i> dan mewarnai karakter.</li> </ol>
7.	7	SJS	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merevisi karakter figuran.</li> <li>2. Men-<i>clean up background</i> (permintaan dari kepala divisi <i>background illustration</i>).</li> </ol>
8.	8	SJS dan latihan untuk mewarnai <i>background</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat sketsa untuk karakter figuran.</li> <li>2. Men-<i>clean up</i> dan mewarnai karakter.</li> <li>3. Berlatih mewarnai <i>background</i> hingga pada tahap yang ditentukan.</li> </ol>

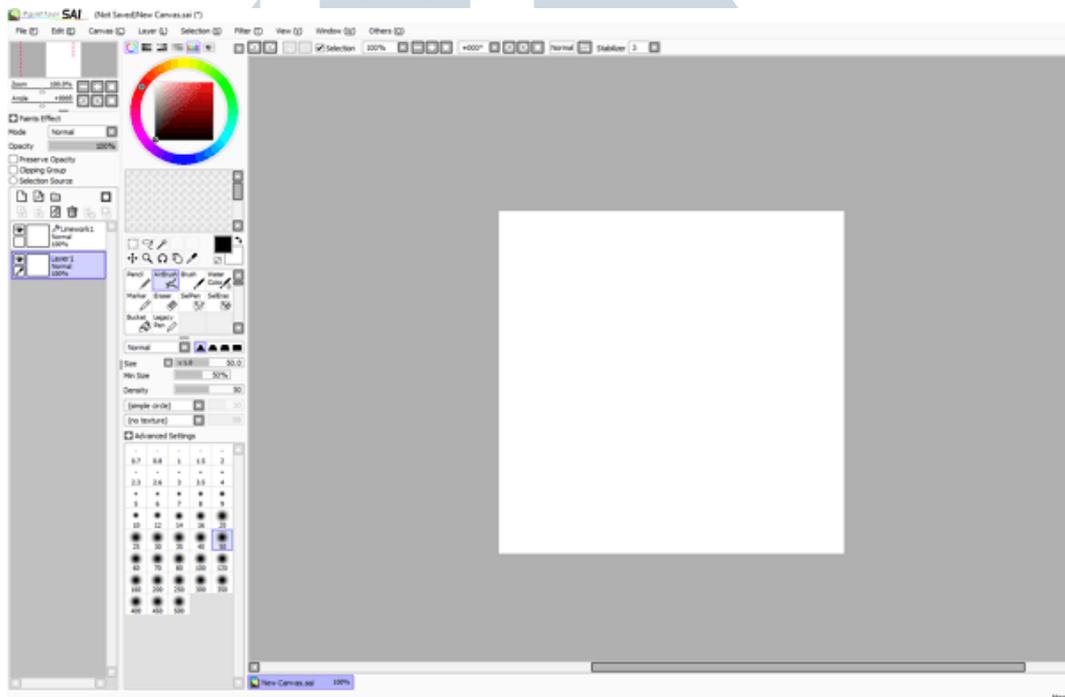
### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam praktek kerja magang di PT. Kumata Indonesia, penulis diberikan beberapa tugas sebagai *character design* yakni *clean up* karakter atau memberikan garis yang rapi pada sketsa kasar, mewarnai hingga diberikan *shadow* dan *lighting* untuk memberikan kedalaman pada karakter dengan menyesuaikan *style* gambar yang ada. Penggunaan *software* untuk pembuatan karakter menggunakan *Paint Tool Sai*.

### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

Berikut ini adalah penjabaran pekerjaan yang dilakukan penulis selama proses kerja magang.

Penulis menggunakan *software* bernama *Paint Tool Sai* dan *Adobe Photoshop*. Akan tetapi, yang sering digunakan penulis adalah *Paint Tool Sai* karena lebih mudah dalam pengerjaan untuk men-*clean up* karakter.



Gambar 3.2. Tampilan Lengkap Paint Tool Sai

(Sumber: <https://www.jawarafile.com/download-painttool-sai-terbaru/>)

Berikut adalah tahapan dalam proses pengerjaan karakter yang dimulai dari sketsa hingga *finishing*.

#### 1. Briefing

Penulis diperkenalkan dengan proyek animasi yang akan dikerjakan selama periode kerja magang yaitu animasi SJS. Penulis diberikan arahan dan diajarkan cara memulai proses pengerjaan karakter hingga akhir.

#### 2. Sketsa Karakter

Beberapa dari karakter figuran SJS yang sudah ada dijadikan sebagai bahan referensi untuk penulis pelajari dan memahami style gambar

tersebut. Hal ini dapat membantu penulis untuk mendesain karakter figuran. Setelah membuat beberapa sketsa karakter figuran, penulis melakukan asistensi dengan *supervisor*. Setelah disetujui maka akan lanjut pada tahap berikutnya.

### 3. *Clean Up* Karakter

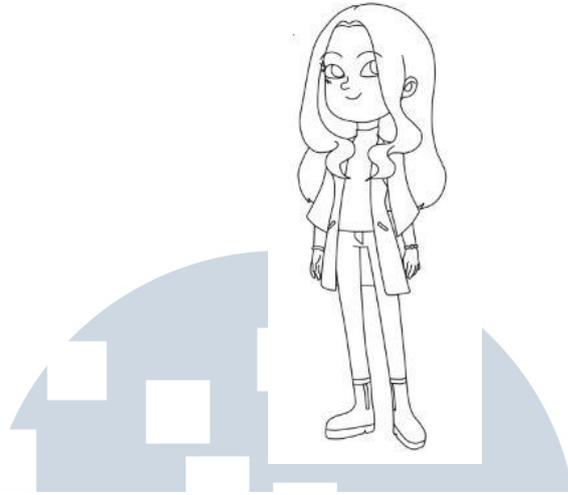
Ini adalah tahapan yang kedua untuk memberikan garis atau biasa disebut *lining* pada sketsa yang masih berantakan. Hal ini dapat memberikan kerapihan pada garis sehingga terlihat nyaman dipandang. Pada tahap ini, penulis mengusahakan untuk *me-lining* hingga disetiap sudut garis tertutup dan tidak ada lubang pada saat diwarnai menggunakan *bucket tool* di *Paint Tool Sai*.



Gambar 3.3. Sketsa Figuran Tanpa *Lining*

(Dokumentasi Pribadi)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

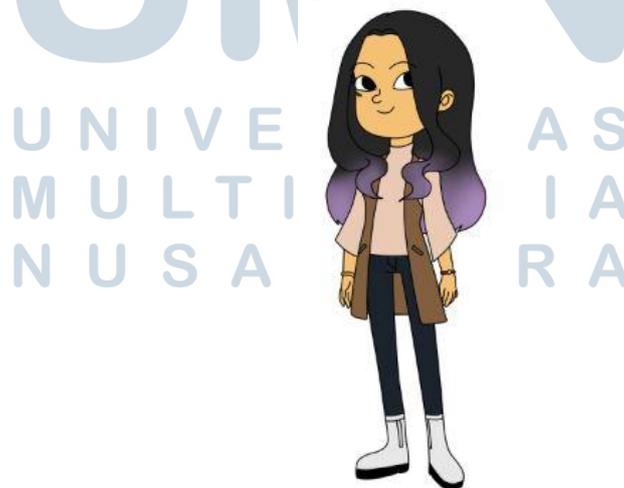


Gambar 3.4. Sketsa Figuran Sudah di *Clean Up*  
(Dokumentasi Pribadi)

Untuk ukuran diameter garis, sudah ditetapkan oleh Kumata dengan ukuran yaitu 6, pada kanvas khusus untuk men-*clean up*.

#### 4. Pewarnaan Karakter

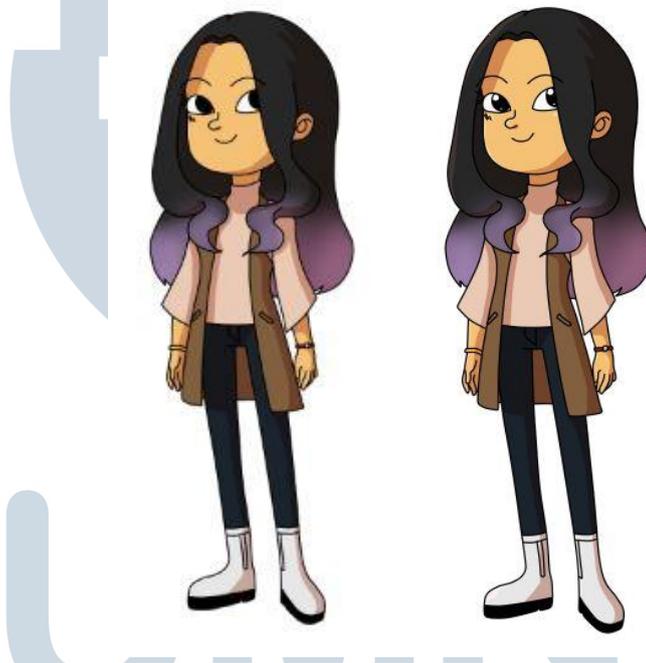
Pada tahapan ini, karakter yang sudah di *clean up* dapat dilanjutkan dengan metode *base color* atau disebut dengan warna dasar. Pada pemilihan warna, penulis menyesuaikan dengan warna dan mengambil beberapa kombinasi warna dari referensi SJS. Terkadang dibuatkan beberapa alternatif warna juga, agar pada saat asistensi dengan *supervisor* lebih mudah untuk dipilih.



Gambar 3.5. Karakter Figuran yang Diwarna  
(Dokumentasi Pribadi)

5. Memberikan Kedalaman (*Shading*) dan Pencahayaan (*Lighting*) pada Karakter

Pada tahap selanjutnya, penulis menambahkan bayangan di setiap sudut dan tergantung dari mana datang arah cahaya tersebut. Dengan memberikan bayangan, karakter akan terlihat lebih hidup. Penulis juga memberikan sedikit cahaya pada daerah kulit dan sepatu saja agar terlihat menarik.



Gambar 3.6. Karakter Figuran dengan *Shading* (Kiri) dan *Lighting* (Kanan)

(Dokumentasi Pribadi)

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Penulis menemukan beberapa kendala yang terjadi selama proses kerja magang, sebagai berikut:

1. Penulis kesulitan dalam menyesuaikan *style* gambar dalam proyek tersebut karena baru pertama kalinya penulis menggambar dengan *style* kartun.
2. *Software Paint Tool Sai* yang penulis gunakan tidak dapat membuka *file .sai* yang diberikan, dikarenakan ukuran kanvas yang melebihi kapasitas minimum.

3. Semua pengerjaan yang telah selesai dikirimkan melalui *LAN chat* dan dengan menggunakan kabel *LAN* agar dapat tersambung dengan aplikasi tersebut, akan tetapi laptop yang penulis miliki tidak bisa memasang kabel *LAN* dikarenakan penahan kepala kabel yang sudah patah.

### 3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Walaupun banyaknya kendala yang didapatkan selama proses kerja magang di Kumata Studio, penulis mencari solusi-solusi untuk dapat diselesaikan dengan lancar, sebagai berikut:

1. Penulis berusaha dan berlatih terus hingga dapat menyesuaikan *style* gambar kartun dan jika masih merasa kesulitan, penulis meminta bimbingan pada *supervisor* untuk diajarkan.
2. Penulis menemukan solusi dengan bertanya pada salah satu kru untuk dapat membuka *file .sai* yang tidak bisa dibuka dengan mengatur minimum kanvas di menu pengaturan.
3. Penulis menggunakan *flashdisk* sebagai sarana untuk mengirim data pengerjaan yang telah selesai yang dikarenakan tidak bisa menggunakan kabel *LAN* untuk mengirim melalui *via LAN chat*.

