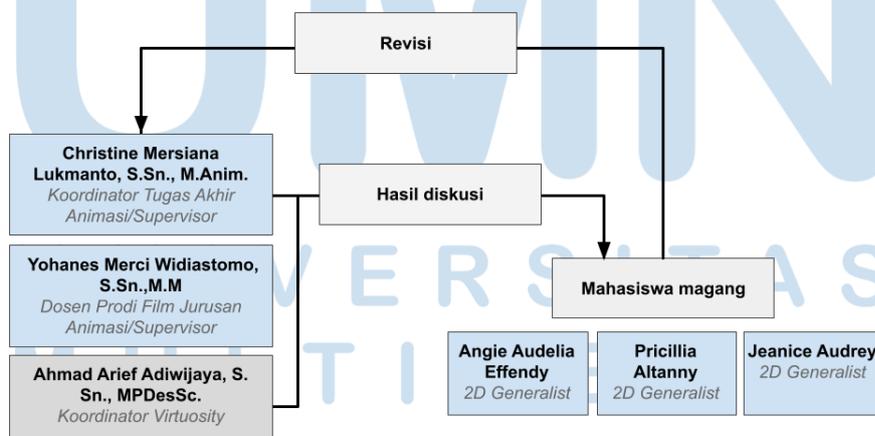


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

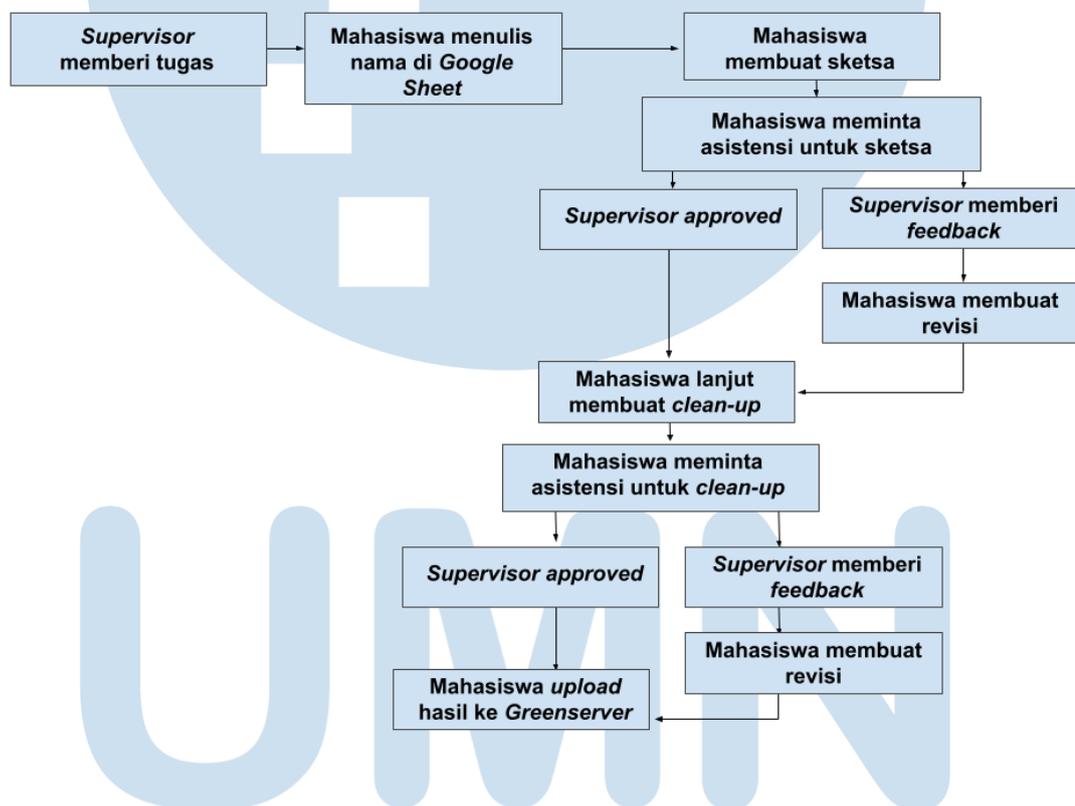
Penulis merupakan ilustrator yang berada di bawah divisi Proyek Mun-Mun. Tugas penulis sebagai ilustrator atau *2D Generalist* adalah membuat ilustrasi tokoh Mun-Mun dan Karu untuk proyek Mun-Mun. Tugas ilustrator adalah untuk memberikan visual kepada suatu informasi. Menurut Kemendikbud (dalam Nareswari dan Welianto, 2020), ilustrasi dibuat untuk memperkuat atau memperlihatkan suatu pesan dalam bentuk dua dimensi. Penulis membuat ilustrasi tokoh Mun-Mun dan Karu berdasarkan *3 dimensional character* kedua tokoh ini. Pesan yang ingin disampaikan oleh penulis adalah sifat kedua tokoh ini dalam bentuk visual.

Penulis berada di bawah bimbingan *Supervisor* Christine Mersiana Lukmanto bersama dengan beberapa mahasiswa magang lain. Sebelum memberi tugas kepada penulis, *Supervisor* Christine Mersiana Lukmanto berdiskusi dengan *Supervisor* Yohanes Merci Widiastomo Widiastomo dan Ahmad Arief Adiwijaya. Lalu, hasil diskusi akan disampaikan oleh *Supervisor* Christine Mersiana Lukmanto kepada penulis. Bagan di bawah ini menggambarkan divisi khusus yang mengerjakan proyek Mun-Mun.



Gambar 3.1 Divisi Proyek Mun-Mun
(Dokumentasi pribadi, 2023)

Alur kerja yang dilakukan dimulai dari *Supervisor* yang memberikan tugas kepada penulis, lalu penulis mencatat namanya di *Google Sheet* sebagai pendataan bahwa tugas sedang dikerjakan. Selanjutnya setelah penulis membuat sketsa, penulis meminta asistensi terhadap *Supervisor* untuk disetujui. Jika disetujui, maka penulis bisa langsung merapikan dan mewarnai sketsa, sedangkan jika ada revisi, penulis perlu merevisi terlebih dahulu sebelum melanjutkannya. Ketika tahap mewarnai selesai, penulis kembali meminta asistensi kepada *Supervisor*, jika sudah aman, maka hasil ilustrasi bisa dimasukkan ke *Green Server* sebagai tempat penyimpanan film untuk *Projection Mapping* UMN.



Gambar 3.2 Alur Kerja
(Dokumentasi pribadi, 2023)

Terkadang, penulis juga bekerja sama dengan *Supervisor* Yohanes Merci Widiastomo untuk proyek “Maiden Voyage”. Penulis diminta membantu berperan untuk syuting menggunakan kamera 360 yang bertempat di Universitas Multimedia Nusantara.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama masa kerja magang, penulis diberikan tugas untuk membantu proyek dari *Projection Mapping* UMN. Biasanya tugas penulis dibagi-bagi menjadi beberapa tahap, misalnya dimulai dari sketsa, *clean-up*, dan mewarnai. Setiap bulannya terdapat target yang perlu dicapai untuk setiap tugas.

Tugas yang diberikan semasa kerja magang meliputi membuat stiker tokoh Mun-Mun dan Karu untuk Line, filter Instagram Mun-mun dan Karu, dan Webtoon yang bercerita tentang tokoh Mun-Mun dan Karu. Sepanjang magang, tidak semuanya berjalan dengan lancar. Ada beberapa kendala yang ditemui dan harus dihadapi oleh penulis.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1 Daily Task 1

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	Minggu 1	<i>Sticker</i> Line	1. Sketsa <i>Sticker</i> Mun-Mun 05 dan 06
2.	Minggu 2	<i>Sticker</i> Line	1. Membuat <i>clean-up Sticker</i> Mun-Mun 05
3.	Minggu 3	<i>Sticker</i> Line	1. Membuat <i>clean-up</i> sketsa <i>Sticker</i> Mun-Mun 06
4.	Minggu 4	<i>Sticker</i> Line	1. Membuat <i>clean-up Sticker</i> Mun-Mun 06 2. Membuat sketsa <i>Sticker</i> Mun-Mun 18
5.	Minggu 5	<i>Sticker</i> Line	1. Membuat sketsa <i>Sticker</i> Mun-Mun 18 dan 21 2. Mendesain Pea dan Boba
6.	Minggu 6	<i>Sticker</i> Line	1. Membuat <i>clean-up Sticker</i> Mun-Mun 18
7.	Minggu 7	<i>Sticker</i> Line	1. Merevisi <i>clean-up Sticker</i> Mun-Mun 18 2. Membuat sketsa dan <i>clean-up Sticker</i> Mun-Mun 21
8.	Minggu 8	<i>Sticker</i> Line	1. Membuat <i>clean-up Sticker</i> Mun-Mun 21
9.	Minggu 9	<i>Sticker</i> Line	1. Membuat desain tokoh bayi 2. Membuat sketsa <i>Sticker</i> Mun-Mun 19

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
10.	Minggu 10	<i>Sticker Line</i>	1. Melanjutkan sketsa dan <i>clean-up Sticker</i> Mun-Mun 19
11.	Minggu 11	<i>Sticker Line</i>	1. Melanjutkan <i>clean-up Sticker</i> Mun-Mun 19 2. Membuat sketsa <i>Sticker</i> Mun-Mun 22
12.	Minggu 12	- <i>Sticker Line</i> - Proyek 360 - Filter Instagram	1. Membuat <i>clean-up Sticker</i> Mun-Mun 22 2. Membuat sketsa <i>Sticker</i> Mun-Mun 35 3. Membantu syuting Proyek 360: Maiden Voyage 4. Membuat sketsa Filter Instagram
13.	Minggu 13	<i>Sticker Line</i>	1. Menyelesaikan <i>clean-up Sticker</i> Mun-Mun 22 2. Membuat sketsa dan <i>clean-up Sticker</i> Mun-Mun 35
14.	Minggu 14	<i>Sticker Line</i>	1. Membuat <i>clean-up Sticker</i> Mun-Mun 35 2. Membuat sketsa <i>Sticker</i> Mun-Mun 45
15.	Minggu 15	- <i>Sticker Line</i> - Filter Instagram	1. Membuat revisi sketsa <i>Sticker</i> Mun-Mun 35 2. Membuat <i>clean-up</i> Filter “Telinga Mun-Mun” dan “Pea dan Boba”
16.	Minggu 16	- <i>Sticker Line</i> - Filter Instagram	1. Membuat <i>clean-up</i> <i>Sticker</i> Mun-Mun 45 2. Membuat revisi Filter “Telinga Mun-Mun”
17.	Minggu 17	- <i>Sticker Line</i> - Webtoon	1. Membuat <i>clean-up Sticker</i> Mun-Mun 45 2. Membuat <i>character sheet</i> Mun-Mun
18.	Minggu 18	Acara Almanac	1. Membuat <i>standee</i> dan <i>pamphlet</i> 2. Menjaga <i>booth</i> Muniverse
19.	Minggu 19	Webtoon	1. Membuat <i>character sheet</i> Mun-Mun, Karu, Boba
20.	Minggu 20	Webtoon	1. Membuat <i>character sheet</i> Pea
21.	Minggu 21	- Webtoon - <i>Sticker Line</i>	1. Merapikan <i>character sheet</i> Mun-Mun, Karu, Boba, dan Pea 2. Merapikan <i>Sticker</i> Mun-Mun 43 dan 44

Projection Mapping UMN sedang mengejar *deadline* untuk menyelesaikan proyek Sticker Mun-Mun, sehingga pada minggu-minggu awal dipenuhi oleh proyek Sticker Mun-mun. Mulai dari pada bulan September akhir, pada minggu 13, akhirnya berlanjut pada proyek lain, yaitu membuat Filter Instagram untuk Mun-Mun. Proyek terakhir yang dikerjakan adalah Webtoon Mun-Mun yang memerlukan *character sheet* untuk tokoh Mun-Mun, Karu, Boba, dan Pea.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Periode kerja magang di *Projection Mapping* UMN diisi dengan proyek-proyek Mun-Mun, beberapa proyeknya adalah membuat stiker Mun-Mun, filter Instagram, dan *character sheet* untuk Webtoon Mun-Mun yang akan mendatang. Berikut proyek-proyek yang dilakukan selama periode magang.

3.2.2.1 Sticker Line Mun-Mun

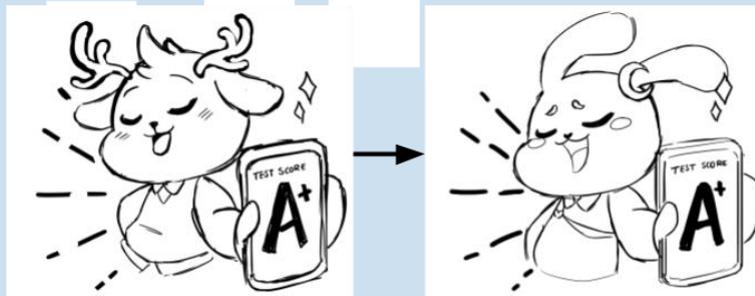
Dalam setiap bulan, stiker Mun-mun ditargetkan untuk mencapai 48 jumlahnya. Untuk mencapai target 48, Sticker 05 dan Sticker 21 yang berjumlah 24 dalam satu setnya perlu dikerjakan dalam 1 bulan. Tapi ada juga set stiker yang jumlahnya lebih sedikit, misalnya Sticker 39 yang hanya berjumlah 8. Dalam kasus ini, biasanya perlu diambil set stiker yang lain sehingga memenuhi kuota 48 stiker per bulan. Dalam pembuatan stiker ini, sudah terdapat *guideline* yang perlu diikuti, misalnya *brush* yang digunakan di Photoshop perlu menggunakan *brush* yang sudah ditentukan untuk menggambar tokoh Mun-Mun dan Karu serta *pallette* warna yang telah dibuat oleh mahasiswa magang sebelumnya.



Gambar 3.3 Sketsa Sticker 05 - MunKa: Back to Campus Main Image dan Chat Thumbnail

(Dokumentasi pribadi, 2023)

Salah satu stiker yang dibuat adalah *Sticker Mun-Mun 05 - MunKa: Back to Campus* yang berjumlah 24 bertemakan tentang keseharian tokoh Mun-Mun dan Karu di kampus. Proses kerja dimulai dengan membuat list stiker apa saja yang akan digambar, lalu dicatat di *Google Sheet*. Selanjutnya, penulis menggambar sketsa tokoh Mun-Mun dan Karu sebanyak 24 sesuai list yang sudah ditulis, lalu diberikan kepada *Supervisor* untuk diperiksa.



Gambar 3.4 Revisi sketsa Sticker 05 - MunKa: Back to Campus - Main Image nomor 3 (Dokumentasi pribadi, 2023)

Supervisor akan mengecek apa stiker sudah sesuai, jika belum maka penulis perlu merevisi dan memberikannya kembali kepada penulis. Salah satu contoh revisinya bisa dilihat di gambar atas, yaitu *Sticker 05 - MunKa: Back to Campus* nomor 3 yang awalnya merupakan tokoh Karu diubah menjadi tokoh Mun-Mun karena tokoh Mun-Mun lebih pintar daripada tokoh Karu berdasarkan *3 dimensional character* kedua tokoh ini. Pose dan komposisi sudah sesuai, penulis hanya perlu mengganti tokohnya saja.



Gambar 3.5 Hasil akhir Sticker 05 - MunKa: Back to Campus Main Image dan Thumbnail (Dokumentasi pribadi, 2023)

Jika sudah disetujui oleh *Supervisor*, sketsa bisa dirapikan dan diwarnai. Penulis merapikan sketsanya dengan *hard round brush* sebesar 12 *pt.* Lalu, penulis mewarnainya dengan menggunakan *paint bucket tool* dan *hard round brush* untuk *blush* tokoh Mun-Mun. Beberapa stiker memiliki kata-kata, misalnya stiker *main image* nomor 5 di atas, yaitu “We Can Do It!”. Setelah diwarnai, hasilnya bisa dikirimkan lagi kepada *Supervisor* untuk diasistensi terakhir. Jika sudah aman, maka penulis bisa *export* hasil stiker menjadi beberapa file, yaitu file *High Quality* file dengan resolusi 1920x1661 dan file *Low Quality* dengan resolusi 370x320 untuk dijadikan *Line Sticker*. Penulis juga harus memilih 2 stiker yang masing-masing akan dijadikan stiker *Main Image* dan stiker *Thumbnail Chat*. Terakhir, semua file itu di-*upload* ke Green Server proyek Mun-Mun.

3.2.2.2 Filter Instagram

Tugas lain dalam proyek Mun-mun adalah membuat Filter Instagram. Awalnya *Supervisor* meminta penulis-penulis dalam tim untuk mempelajari dan mencari ide untuk Filter Instagram yang akan dibuat. Lalu, dalam *meeting* selanjutnya, *Supervisor* dan para penulis mulai mendiskusikan konsep Filter Instagram yang akan dibuat beserta dengan pembagian tugasnya. Salah satu, Filter Instagram yang dibuat adalah Filter Instagram “Telinga Mun-Mun”. Konsep yang diharapkan adalah orang yang menggunakan filter ini bisa berfoto dengan telinga Mun-Mun.



Gambar 3.6 Filter Instagram Bunny Ear oleh Brian Tong
(Tong, 2017)

Pada tahap ini, penulis melakukan eksplorasi dari filter-filter yang biasa orang gunakan. Salah satu referensi utama penulis adalah filter Instagram yang

digunakan oleh Brian Tong telinga dan hidung kelinci. Penulis berencana untuk membuat filter ini dengan desain yang lebih terarah pada imut mengikuti sifat Mun-Mun. Sketsa awal yang dibuat oleh penulis adalah telinga kelinci *pink* dengan hiasan bulan sabit di telinganya yang bisa dilihat di gambar bawah. Konsep awalnya masih simpel dan berfokus pada orangnya tanpa hiasan lain.



Gambar 3.7 Sketsa 1 Filter “Telinga Mun-Mun”
(Dokumentasi pribadi, 2023)

Pada *meeting* di September, dibahas mengenai perkembangan sketsa filter Instagram yang sudah dibuat. Setelah *Supervisor* menyetujui konsep awalnya, penulis mulai menggambarkan sketsa yang lebih detail kepada *Supervisor*. Penulis menambahkan *blush* dan hati di hidung pada filternya agar tidak begitu polos. Setelah disetujui, penulis merapikan sketsa kedua dan membuat beberapa *style* untuk bisa dipilih oleh *Supervisor*.



Gambar 3.8 Sketsa 2 Filter “Telinga Mun-Mun”
(Dokumentasi pribadi, 2023)

Penulis merapikan sketsa kedua dan membuat beberapa perubahan, yaitu menghilangkan hati di hidung karena terlalu ramai dan menambahkan *eyelashes*

pada bagian mata. Sesudah dirapikan di Photoshop, aset “Telinga Mun-mun” yaitu telinga kelinci dan *make-up* di-*export* menjadi dua file yang berbeda dan dimasukkan ke Spark AR Studio sebagai PNG tanpa *background*. Di Spark AR Studio, perlu dibuat *plane* agar aset 2D “Telinga Mun-mun” bisa mengikuti gerakan orang yang akan menggunakannya, lalu penulis menyesuaikan ukuran dan penempatannya. Begitu juga untuk aset *make-up*, perlu dibuat *surface* yang sudah disediakan oleh Spark AR Studio untuk menempel di muka. Konsep 3 menggunakan aset 3D dari Blender, sehingga tidak diperlukan *plane* ataupun *surface*. Aset-aset yang sudah disiapkan itu lalu dihubungkan kepada *tracker* yang sudah disediakan agar dapat mengikuti gerakan orang yang menggunakan filter ini.



Gambar 3.9 Konsep 1 Filter “Telinga Mun-Mun”; Konsep 2 Filter “Telinga Mun-Mun” ;
Konsep 3 Filter “Telinga Mun-Mun”
(Dokumentasi pribadi, 2023)

Di atas merupakan beberapa pilihan yang dibuat dari sketsa di atas. Gambar paling kiri menggunakan *brush* yang menyerupai *crayon* untuk memberikan kesan manis, sedangkan gambar di tengah menggunakan 2D *flat* untuk mengikuti *style* yang digunakan stiker Line. Gambar paling kanan menggunakan *asset* yang dibuat dari Blender dan masih di tahap awal, sehingga belum diberikan warna dan aksesoris bulan. Ketiga konsep ini diberikan kepada *Supervisor* untuk dipilih yang paling sesuai, yaitu gambar paling kiri atau konsep 1 yang dijadikan pilihan terakhir. Selanjutnya, filter yang sudah *final* di-*publish*

dari Spark AR Studio ke sosial media. Setelah di-*publish* perlu beberapa hari untuk pengecekan sebelum akhirnya bisa dipakai secara umum.

3.2.2.3 *Character Sheet* untuk Webtoon Mun-Mun

Proyek ketiga yang dikerjakan selama magang adalah membuat *character sheet* untuk Webtoon Mun-Mun. *Character sheet* yang perlu dibuat meliputi 4 karakter yaitu Mun-Mun, Karu, Boba, dan Pea. *Character sheet* ini berguna sebagai *guideline* dalam pembuatan Webtoon Mun-Mun bagi mahasiswa yang akan magang pada semester yang akan mendatang. Penulis berfokus dalam menata semua konsep Tokoh Mun-Mun, Karu, Boba, dan Pea yang pernah dibuat beserta dengan melengkapi beberapa informasi yang belum ada, misalnya pose dan proporsi tubuh. Setiap *character sheet* yang dibuat memiliki penjelasan singkat tentang sifat karakter itu, penulis membuat pose berdasarkan dengan penjelasan yang sudah dibuat tersebut.



Gambar 3.10 Sketsa 3 tampak dan ekspresi Pea (Dokumentasi pribadi, 2023)

Character sheet berisi dengan gambar karakter tampak depan, 3/4, samping, dan belakang. Keempat tampak untuk tokoh Mun-Mun dan Karu sudah dibuat oleh Sharen Setiawan yang merupakan penulis yang magang sebelumnya. Oleh karena itu, penulis akan berfokus pada Pea yang dibuat pada masa penulis magang. Dimulai dari sketsa awal untuk beberapa pose dan ekspresi Pea yang bisa dilihat di gambar 3.10 di atas. Tokoh Pea yang merupakan hewan peliharaan

Mun-Mun dibuat memiliki sifat yang berkebalikan dengan Mun-Mun yang ceria, Pea sombong dan tidak peduli dengan banyak hal. Pea dibuat dengan berdasarkan kucing *munchkin* yang kecil dan memiliki kaki yang pendek dan bertubuh pendek.



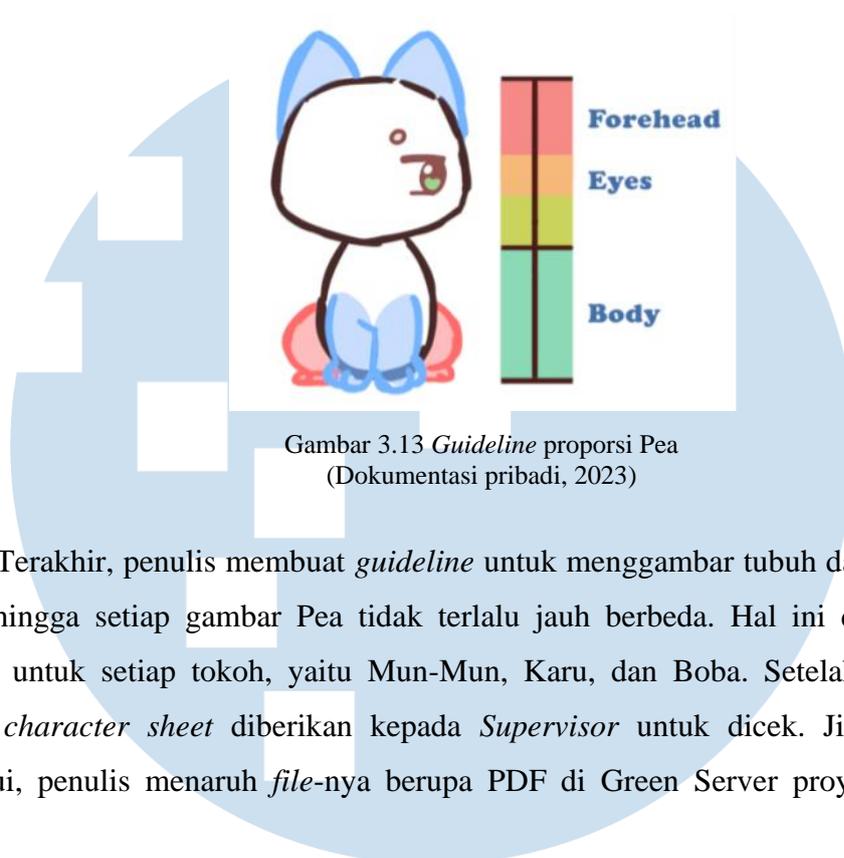
Gambar 3.11 *Clean-up* tampak depan, 3/4, samping, dan belakang Pea (Dokumentasi pribadi, 2023)

Setelah sketsa selesai, penulis merapikan dan mewarnainya untuk tampak depan, 3/4, samping, dan belakang untuk dijadikan sebagai panduan ketika akan menggambar Pea. Gambar di atas merupakan keempat tampak Pea.



Gambar 3.12 Lima pose Pea (Dokumentasi pribadi, 2023)

Berlanjut kepada pose Pea untuk menunjukkan sifatnya sombong. Penulis membuat 5 pose yang meliputi berjalan, tidur, marah, duduk, dan satu aktivitas yang berciri khas mereka. Tentunya dalam pembuatan tokoh Pea dan Boba, referensi yang banyak digunakan tentunya dari hewan kucing. Berbeda dengan tokoh Mun-Mun dan Karu yang lebih memiliki karakteristik manusia, tokoh Pea dan Boba berperan sebagai hewan peliharaan mereka. Oleh karena itu, pose-pose Pea menyerupai kucing dan anjing pada umumnya dengan sedikit percikan sifatnya, yaitu Pea yang sombong. Gambar di atas merupakan beberapa pose Pea.



Gambar 3.13 *Guideline* proporsi Pea
(Dokumentasi pribadi, 2023)

Terakhir, penulis membuat *guideline* untuk menggambar tubuh dan tangan Pea sehingga setiap gambar Pea tidak terlalu jauh berbeda. Hal ini dilakukan penulis untuk setiap tokoh, yaitu Mun-Mun, Karu, dan Boba. Setelah selesai, semua *character sheet* diberikan kepada *Supervisor* untuk dicek. Jika sudah disetujui, penulis menaruh *file*-nya berupa PDF di Green Server proyek Mun-Mun.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama program kerja magang, ditemukan kendala-kendala yang dialami, yaitu:

1. Kendala pertama adalah sulitnya komunikasi. Kerja magang dilakukan sebagian besar di rumah, sehingga terkadang jika diperlukan asistensi atau saran dari *Supervisor* memerlukan beberapa waktu untuk *feedback* didapatkan kembali. Selain itu, *meeting* satu divisi juga terkadang sulit untuk dibuatkan jadwal karena waktu yang berbenturan. Hal ini menyebabkan laporan bulanan tugas masing-masing kadang terhambat.
2. Kendala kedua adalah *software* baru. Salah satu tugas yang diberikan adalah membuat Filter Instagram seperti yang telah dibahas di sub bab sebelumnya. Pembuatan Filter Instagram memerlukan penggunaan *software* Spark AR Studio yang belum pernah digunakan oleh penulis, sehingga perlu waktu untuk membiasakan diri dalam menggunakannya

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Beberapa solusi untuk mengatasi kendala yang ditemukan di atas, yaitu:

1. Penulis menemukan beberapa solusi untuk mengatasi kendala yang telah disebutkan di atas. Solusi untuk kendala pertama adalah penulis berusaha untuk mengerjakan tugas lebih cepat, sehingga walaupun respon Supervisor lama setidaknya penulis tidak akan tertinggal target tugas dalam 1 bulan. Penulis juga mencoba mendiskusikannya dengan Supervisor mengenai sulitnya berkomunikasi dan Supervisor memberi solusi dengan menyediakan ruang di UMN untuk bisa bekerja dan bertanya-tanya di sana. Hal ini membantu dalam mempercepat *feedback* kedua pihak.
2. Solusi untuk kendala kedua adalah dengan meluangkan waktu untuk mempelajari *software* Spark AR Studio. Tidak hanya itu, penulis juga saling berdiskusi dengan sesama penulis magang yang juga sedang mempelajari Spark Studio. Hasil dari diskusi membuat proses untuk mengerti *software* lebih cepat karena penulis bisa saling menukar masalah apa yang ditemukan sehingga bisa ditemukan solusinya bersama-sama.

