

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Program kerja magang dimulai secara resmi pada tanggal 3 Juli Tahun 2023 hingga dengan 24 November 2023. Kedudukan penulis dalam kerja magang *Projection Mapping* mengisi peran sebagai *2D generalist*, yang bertanggung jawab untuk membuat seluruh aset visual yang bersifat 2 dimensi yang dibutuhkan.

Penulis bekerja diawasi langsung oleh Christine Mersiana , Yohanes Merci dan juga Siti Adlina, selain dari ketiga dosen tertera Ahmad Arief juga membantu sebagai koordinator proyek. Dikarenakan kerja magang ini bersifat *Work From Home* (WFH) komunikasi yang dilakukan antar penulis dan supervisor di lakukan secara *online*.

Selama kerja magang berlangsung, penulis ditempatkan di salah satu dari dua proyek yang sedang berlanjut, Proyek ‘Mun-Mun’, di dalam proyek tersebut penulis diberikan instruksi untuk membuat aset *sticker* yang nantinya akan di publikasi ke dalam media sosial *LINE*, aset-aset ini memiliki berbagai macam tema yang mengikuti kedua karakter maskot milik Almanac. Peran penulis dalam proyek ini adalah seorang ilustrator yang membuat visual digital dengan ide-ide yang sudah tertera atau diberikan oleh supervisor.



Gambar 3.1 Alur Kerja
(sumber: pribadi)

Alur kerja selama proses magang berlangsung adalah seperti bagan diatas, yaitu penulis berkoordinasi langsung dengan supervisor melalui media pesan teks *LINE*. Penulis juga ikut serta dalam *meeting* bersama anggota tim lain yang diawasi oleh *supervisor* yang dilakukan melalui *platform Discord*. *Meeting* tidak memiliki jadwal khusus dan hanya dilakukan saat diperlukan, *meeting* ini dilakukan untuk mendiskusikan dan pembagian pekerjaan yang akan diberikan kepada peserta magang, serta membuat timeline pengerjaan proyek tersebut.

Setelah pekerjaan diberikan, setiap anggota memiliki periode waktu tertentu untuk mengerjakan pekerjaan yang telah ditetapkan pada *meeting* tersebut. Jika pekerjaan yang diberikan telah selesai, penulis dan peserta magang lainnya melakukan asistensi kepada supervisor untuk diberikan umpan balik atau *feedback* untuk di-revisi.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Tugas yang telah diberikan oleh proyek *Projection Mapping* tim ‘Mun-Mun’ kepada penulis adalah sebagai *2D Generalist*, berikut adalah rangkaian tugas penulis selama periode magang:

Tabel 3.1 Tabel Pekerjaan

No.	Bulan	Proyek	Keterangan
1	4-18 Juli 2023	Mun-Mun	Birthday Sticker Set
2	19 Juli-1 Agustus 2023	Mun-Mun	Valentine Sticker Set
3	2-16 Agustus 2023	Mun-Mun	Halloween Sticker Set
4	17-31 Agustus 2023	Mun-Mun	Karu’s Routin Sticker Set
5	1-15 September 2023	Mun-Mun	Filming Day Sticker Set
6	16-30 September 2023	Mun-Mun	Movie Recreation Sticker Set
7	1 Oktober-14 Oktober 2023	Mun-Mun	Back to Galaxy Sticker Set

8	20-27 Oktober 2023	Mun-Mun	Filter Instagram Mun-Mun
9	28-29 Oktober 2023	Maiden Voyage	In-Between Animasi Maiden Voyage
10	20 Oktober -1 November 2023	Maiden Voyage	Clean Up Animasi Maiden Voyage
11	2-3 November 2023	Mun-Mun	Presentasi Muniverse di Almanac
12	10-17 November 2023	Mun-Mun	Independence Day Sticker Set
13	18-20 November 2023	Mun-Mun	Summer Sticker Set
14	21-24 November 2023	Mun-Mun	Winter Sticker Set

(sumber: pribadi)

Kegiatan magang yang penulis lakukan secara garis besar adalah membuat rangkaian stiker yang dijabarkan di tabel diatas. Untuk setiap set stiker, penulis melakukan langkah-langkah yaitu pertama mendapatkan *prompt* mengenai setiap stiker yang akan digambar dari dosen. Setelah memahami *brief prompt* tersebut, penulis melakukan sketsa kasar.

Sketsa kasar lalu dikirim kepada *supervisor* magang untuk diberikan revisi jika ada, jika sketsa di-*approve*, proses selanjutnya dilakukan yaitu sketsa kedua yang lebih bersih. Setelah sketsa selesai, proses *lineart* dimulai. *Lineart* dilakukan untuk seluruh sketsa stiker set. Setelah *lineart*, proses *coloring* dapat dilakukan, jika seluruh stiker sudah diwarnai, penulis melakukan pemberian detail pada stiker seperti latar, properti, *effect*, dan lain-lain. Proses ini akan dijelaskan lebih lanjut pada bab 3.2.2.

Selain pengerjaan stiker set, penulis juga diberikan tugas untuk membuat filter untuk media sosial '*Instagram*' yang nantinya akan digunakan untuk acara Almanac pada tanggal 2 hingga 3 November tahun 2023. Proses pembuatan filter juga akan dijelaskan lebih lanjut pada bab 3.2.2.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Pelaksanaan praktik kerja magang di proyek *Projection Mapping* Mun-Mun ini, penulis menjabarkan mengenai tugas yang diberikan dan proses pengerjaan tugas tersebut, yaitu menggambar karakter maskot Mun-Mun dan Karu yang dibuat untuk media digital yaitu media stiker.

Dalam proyek ini, penulis mengerjakan tugas yaitu membuat set stiker sejumlah 10, dimana setiap set memiliki jumlah stiker yang berbeda, dengan rentang jumlah stiker 8-24 buah, sesuai dengan temanya masing-masing. Stiker yang sudah selesai dibuat kemudian akan di-*publish* dan dijual di platform LINE dan dapat dibeli melalui *sticker shop*.

Pada pengerjaan filter Instagram, proses pembuatan stiker adalah menggunakan program bernama SparkAI.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Pekerjaan yang dilakukan penulis selama proses magang di proyek *Projection Mapping* adalah membuat 10 stiker set secara total seperti yang sudah dijabarkan pada bab 3.2. Proses pengerjaan stiker terdiri dari sketsa kasar, sketsa bersih, lineart, coloring, dan detailing. Proses tersebut dijabarkan seperti berikut:

3.2.2.1 Sketsa Kasar

Proses sketsa diawali dengan membaca dan memahami brief yang diberikan, contoh tampilan brief pada stiker set “MunKa: Filming Day” adalah sebagai berikut:

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

STICKER 13			
MunKa: Filming Day			
SD	Who wants to be a filmmaker? Let's find out what Mun-mun and Karu do as filmmakers!		
NO	POSE/ EXPRESSION	CHARACTER	PIC
1	Karu holding a boom mic	Karu	Full Body
2	Karu holding a Camera	Karu	Full Body
3	Karu hit the clapper	Karu	Close Up
4	Karu got tired/sleepy during the shooting day	Karu	Full Body
5	Karu turn on redhat light	Karu	Full Body
6	Karu doing colour grading	Karu	Close Up
7	Mun-mun say "Cut!"	Mun-mun	Full Body
8	Mun-Mun say "Action!" through sound cone	Mun-mun	Full Body
9	Mun receiving an award	Mun-mun	Full Body
10	Mun stuck in a film cell	Mun-mun	Full Body
11	Mun dub a sound	Mun-mun	Close Up
12	Mun finger framing	Mun-mun	Full Body
13	MunKa act like a celebrity on a red carpet	Both	Full Body
14	MunKa jumping and yell "It's a Wrap!"	Both	Full Body
15	MunKa shoot on a greenscreen (Karu using a Greensuit)	Both	Full Body
16	Karu shoot Munmun acting	Both	Full Body
17	Karu rides car for action scene	Karu	Close Up
18	Karu posing "time-out" gesture	Karu	Close Up
19	Mun Writing film script	Mun-mun	Close Up
20	Mun Wipes Sweat	Mun-mun	Close Up
21	Mun talking through Walkie Talkie	Mun-mun	Close Up
22	Mun holding a paint roll with green painting	Mun-mun	Full Body
23	MunKa driving a filming van with Pea and Boba (OTW)	Both	Full Body
24	MunKa act a romantic scene together	Both	Full Body

Gambar 3.2 Prompt Brief Stiker
(sumber: pribadi)

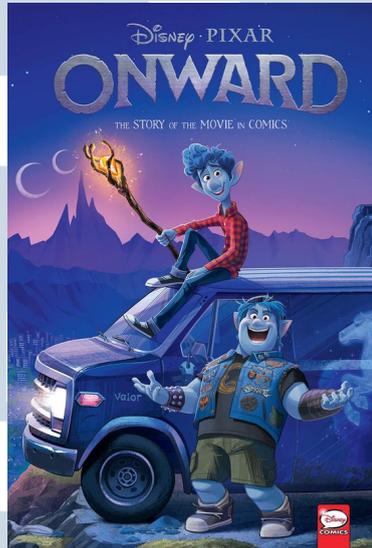
Setelah memahami brief, penulis kemudian mencari referensi untuk setiap brief yang diberikan untuk mencari tahu pose, komposisi, proporsi, ekspresi dan lain-lain.



ROUGH SKETCH

Gambar 3.3 Sketsa Kasar
(sumber: pribadi)

Dalam pengerjaan sketsa kasar, beberapa referensi digunakan untuk menentukan komposisi dan bentuk dari stiker yang akan dibuat, contoh referensi yang digunakan adalah:



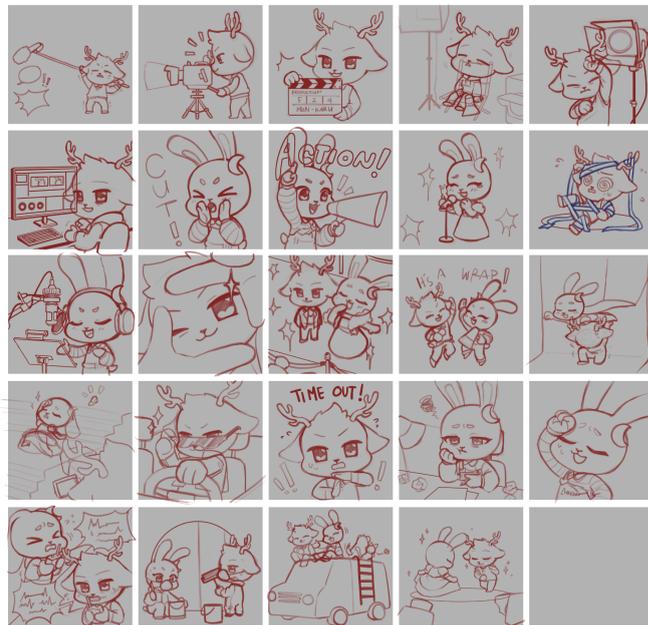
Gambar 3.4 Poster Film Animasi Disney 'ONWARD' (sumber: Disney.id)

Referensi di atas digunakan untuk membuat stiker nomor 23, dengan prompt 'MunKa driving a filming van with Pea and Boba', referensi yang di ambil adalah komposisi gambar dan juga model dari mobil yang ditunjukkan.

3.2.2.2 Sketsa Bersih

Sketsa kasar kemudian di asistensikan ke supervisor untuk menentukan komposisi dan proporsi sketsa tersebut, jika di-*approve* oleh *supervisor*, penulis melanjutkan dengan proses sketsa bersih. Sketsa bersih dilakukan untuk membantu penulis di proses *lineart*. Berikut adalah tampilan sketsa bersih:

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



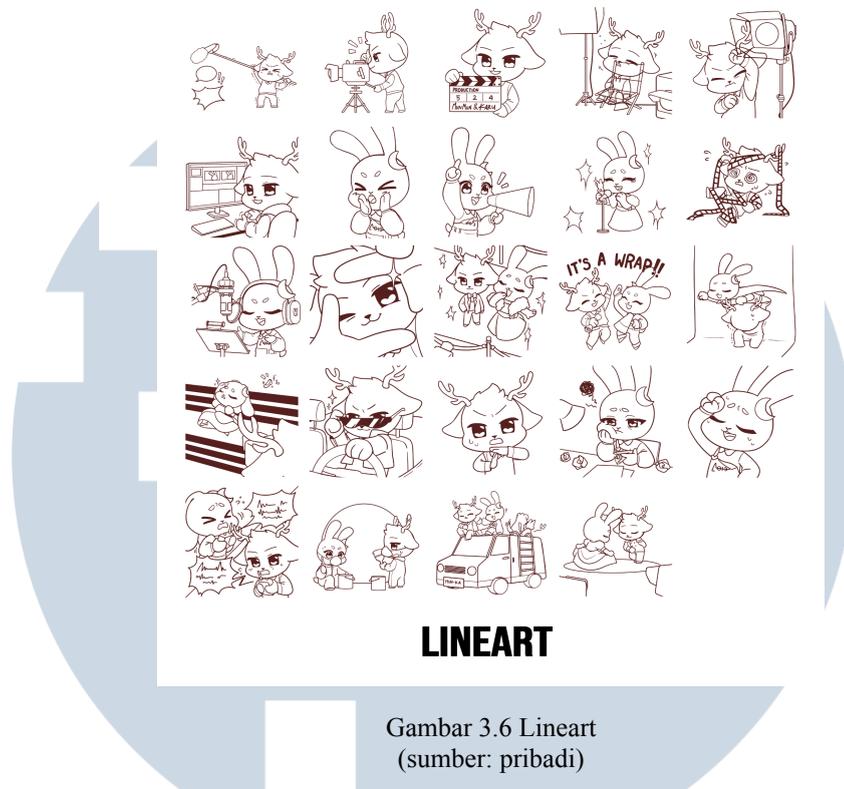
CLEAN SKETCH

Gambar 3.5 Sketsa Bersih
(sumber: pribadi)

3.2.2.3 Lineart

Proses sketsa bersih dilakukan agar garis yang digambar lebih tertata bersih agar garis yang dibuat dalam proses lineart sangat jelas sehingga proses pengerjaan *lineart* lebih mudah dan efisien karena penulis tidak harus membuat lineart menggunakan garis yang samar. Lineart dibuat dengan gaya garis solid dan memiliki perbedaan ketebalan yang minim. Berikut adalah tampilan *lineart*:

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

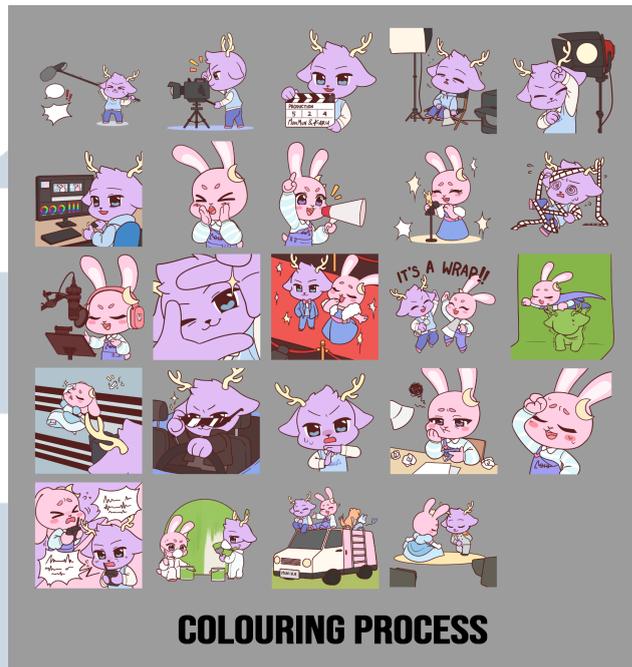


Gambar 3.6 Lineart
(sumber: pribadi)

3.2.2.4 Coloring

Proses coloring dilakukan setelah proses lineart, karena garis yang dibuat di proses lineart sudah bersih dan tidak ada celah, maka proses *colouring* dapat dilakukan dengan mudah. *Colouring* adalah proses pemberian warna dasar atau *base color*. Proses *colouring* stiker tidak menggunakan *shading/rendering* karena dalam media stiker jika menggunakan *shading*, detail dari *shading* tersebut tidak akan terlihat dan akan terlihat terlalu ramai akibat media yang kecil.

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

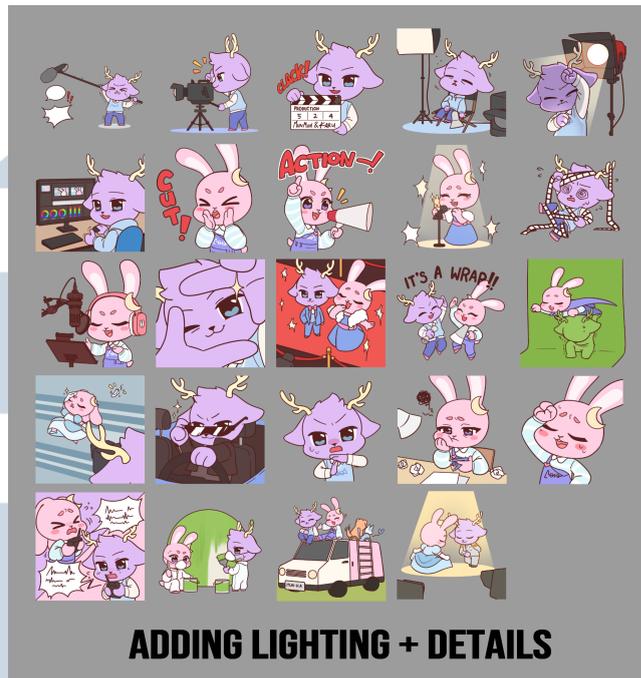


Gambar 3.7 Colouring
(sumber: pribadi)

3.2.2.5 Detailing

Di tahap ini, penulis hanya melakukan penambahan elemen-elemen dan unsur pendukung dari stiker tersebut, seperti teks, efek-efek dan *lighting*. Contohnya pada gambar stiker set MunKa: Filming Day adalah teks “*action*”, “*cut!*”, lampu sorot, dan sebagainya.





Gambar 3.8 Detailing
(sumber: pribadi)

3.2.2.6 Pembuatan Filter *Instagram*

Tahap pertama yang dilakukan dalam produksi filter *instagram* adalah mencari ide dan referensi yang sesuai dengan prompt yang sudah diberikan oleh supervisor, contoh brief yang diberikan adalah,

NAME	UPLOAD GS	APPROVED		PIC
Mun-mun's ears	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pricillia
Karu's antler	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ghailsya
Shooting stars	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Flora
Moon and planets	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ata
Mun-mun's moon hairpin	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Angie
Thunders	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ghailsya
2D Mun-mun's head	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Jeanice
2D Karu's head	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Jeanice
Interactive: Mood - gerak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Munmun kanu blush	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Angie
Pea and Boba	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pricillia

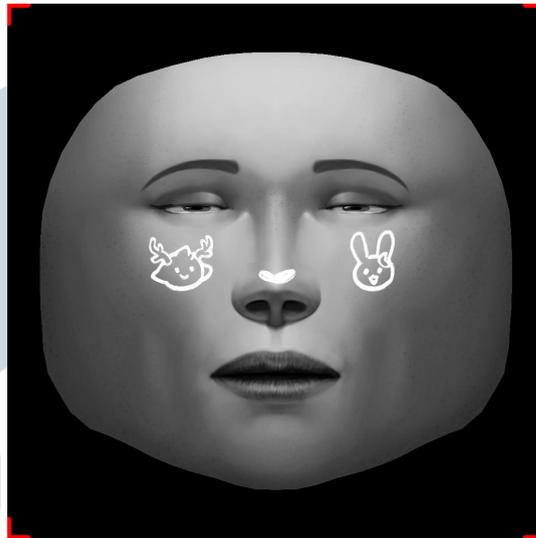
Gambar 3.9 Briefing Filter IG
(sumber: pribadi)

Setelah memahami brief yang diberikan, penulis mengumpulkan referensi-referensi yang akan digunakan. Untuk pembuatan filter ini penulis menggunakan referensi filter dalam aplikasi 'SNOW'.



Gambar 3.10 Filter dalam aplikasi 'SNOW'
(sumber: sports.chosun.com)

Aset untuk filter tersebut dibuat dalam aplikasi 'Clip Studio Paint' sebelum dipindahkan ke dalam aplikasi 'Spark AR' untuk diubah menjadi filter. Program kemudian dapat menentukan secara langsung dengan *face mash* dan *face tracking* letak aset diletakkan dalam wajah sehingga filter sudah dapat digunakan. Program menggunakan teknologi *face tracking* agar filter dapat mengikuti wajah pengguna di kamera.



Gambar 3.11 Filter Proyek Mun-Mun
(sumber: pribadi)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama pengerjaan stiker Mun-Mun dan Karu proyek projection mapping, penulis mengalami beberapa kendala yang berhubungan mulai dari teknis pengerjaan stiker, hingga masalah kesehatan penulis. Kendala tersebut berupa:

1. Eksplorasi komposisi gambar stiker.

Selama proses pengerjaan stiker, saat penulis mengerjakan tugas tersebut, penulis mengalami kesulitan saat awal membuat komposisi dan sketsa awal. Penulis kesulitan menentukan komposisi yang baik untuk beberapa brief yang diberikan. Contohnya pada stiker set “*MunKa: Movie Recreation*”.

2. Penyesuaian pengerjaan di media stiker.

Proyek magang ini merupakan pertama kalinya penulis mengerjakan gambar pada media stiker digital, sehingga penulis harus menyesuaikan teknik gambar dan komposisi/proporsi gambar agar tetap terlihat baik pada media yang kecil.

3. Faktor kesehatan penulis.

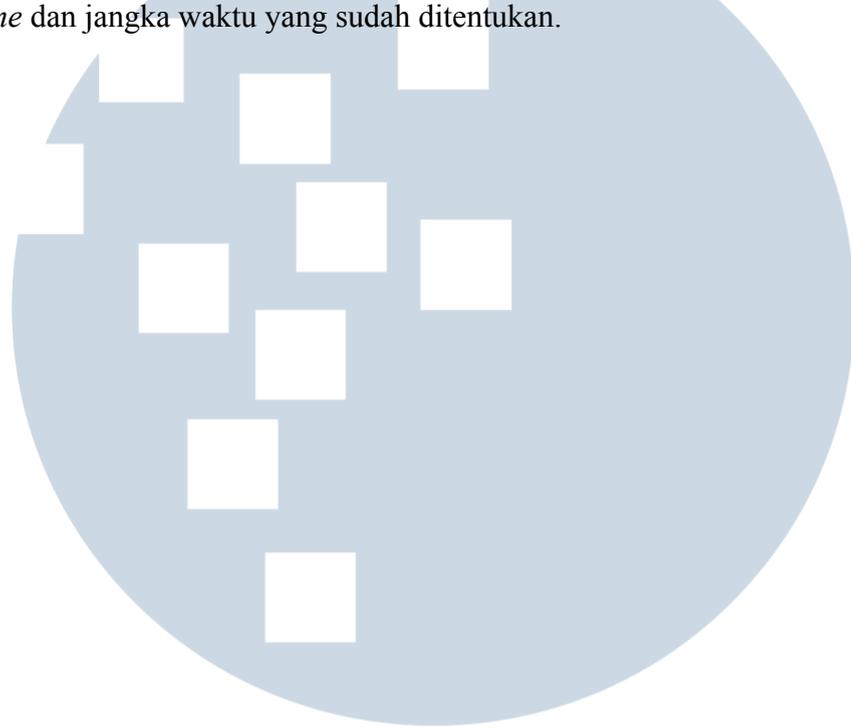
Penulis memiliki kondisi kesehatan “*Carpal Tunnel Syndrome*” yang menyebabkan rasa sakit pada pergelangan tangan penulis akibat melakukan gerakan yang berulang kali terus-menerus dalam jangka waktu yang lama pada pergelangan tangan penulis.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Bagian ini berisi analisis dan solusi atas kendala yang ditemukan selama proses kerja magang. Solusi dapat berupa:

1. Melakukan iterasi jenis komposisi stiker untuk mencari komposisi yang terbaik.
2. Berlatih menyesuaikan menggambar di media baru serta mencari tutorial dan tips untuk menggambar di media stiker.
3. Melakukan stretching dan *break* istirahat yang cukup dalam setiap sesi menggambar.

Setelah penulis menerapkan solusi-solusi diatas, pengerjaan proyek *Projection Mapping* dapat dikerjakan lebih optimal dan efisien, sehingga menghemat waktu yang mengakibatkan proyek dapat dikerjakan sesuai dengan *deadline* dan jangka waktu yang sudah ditentukan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA