



### **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.

**LAPORAN KERJA MAGANG  
PERANAN *COLORIST* DAN *ILUSTRAROR*  
DALAM *CARAVAN STUDIO***



Nama : Rocsanne Utami Putri  
NIM : 09120210135  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2013**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN MAGANG**

**PERANAN *COLORIST* DAN *ILLUSTRATOR*  
DALAM *CARAVAN STUDIO***

Oleh

Nama : Rocsanne Utami Putri

NIM : 09120210135

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 18 Juli 2013

Pembimbing,

Ratna Cahaya Rina, S.Sos., M.Ds

Mengetahui,

Ketua Program Studi Seni & Desain

Desi Dwi Kristanto, S.Ds., M.Ds.

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

### DALAM PENYUSUNAN LAPORAN KERJA MAGANG

Dengan ini saya:

Nama : Rocsanne Utami Putri  
NIM : 09120210135  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktek kerja magang pada:

Nama Perusahaan : Caravan Studio  
Divisi : Coloring  
Alamat : Apartemen Mediterania Garden I  
Tower Dahlia 01/02  
Jalan Tanjung Duren Raya Kav 5-9  
Jakarta 11470  
Periode Kerja Magang : 01 Maret 2013 – 30 April 2013  
Pembimbing Lapangan : Erfian Asafat

Laporan magang ini merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain telah dituliskan sumbernya dalam Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukannya kecurangan/penyimpangan baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun penulisan laporan ini, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah kerja magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 18 Juli 2013



Rocsanne Utami Putri

## ABSTRAKSI

Laporan ini dibuat oleh penulis untuk memaparkan proses kerja magang selama dua bulan di perusahaan *Caravan Studio*. *Caravan Studio* merupakan perusahaan di bidang komik dan ilustrasi yang berdiri sejak tahun 2008 yang berkembang sangat pesat. Penulis mendapat banyak sekali pengalaman serta ilmu selama melakukan kerja magang ini. Penulis juga menyadari bahwa dunia kerja nyata merupakan tantangan yang besar dan perlu kerendahan hati untuk terus belajar dan mengembangkan diri agar menjadi pribadi yang lebih baik.

**Kata Kunci:**

Colorist, Illustrator, Caravan Studio

UMMN

## KATA PENGANTAR

Berkat Tuhan yang Maha Esa, kerja magang ini dapat terselesaikan dengan baik dan maksimal. Merupakan pengalaman yang sangat berharga dapat menjalani kerja magang selama dua bulan di *Caravan Studio*. Selain itu penulis ingin mengucapkan mengucapkan banyak terima kasih pada:

1. Seluruh kru *Caravan Studio* yang telah memberi kesempatan penulis untuk melakukan kerja magang serta begitu baik dan membantu penulis selama kegiatan ini berlangsung.
2. Terima kasih kepada Universitas Multimedia Nusantara dan segenap dosen yang telah mengajar, membimbing, dan memberi dorongan kepada penulis.
3. Tak lupa penulis berterima kasih pada orang tua dan rekan mahasiswa lain yang turut mendukung kelancaran proses kerja magang sampai selesai.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam proses kerja serta penulisan laporan ini. Maka, penulis memohon maaf atas kesalahan yang tidak disengaja tersebut. Semoga laporan ini dapat memberi kontribusi positif bagi pihak yang membutuhkan. Terima kasih.

Penulis,

Rocsanne Utami Putri.

UMMN

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN MAGANG.....	ii
LEMBAR PENYATAAN.....	iii
ABSTRAKSI.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja magang .....	2
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja magang.....	2
BAB II TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN	
2.1. Sejarah Singkat Perusahaan .....	5
2.1.1. Visi dan Misi .....	4
2.1.2. Sistematika Kerja .....	5
2.1.3. Proses Pekerjaan.....	5
2.1.4. Klien .....	5
2.1.5. Lingkup Pekerjaan dan Proyek.....	6
2.2. Struktur Organisasi.....	8

## BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi.....	10
3.2. Tugas yang Dilaksanakan	
3.2.1. <i>Argyre Comic</i> .....	10
3.2.2. <i>Blood Simple</i> .....	16
3.2.3. <i>Carameltech</i> .....	22
3.2.4. <i>Riki the Rhino</i> .....	24
3.2.5. <i>Jetpax Jinx</i> .....	30
3.3. Proses Pelaksanaan.....	33
3.4. Kendala yang Dihadapi .....	33
3.5. Solusi atas Kendala yang Dihadapi.....	34

## BAB IV PENUTUP

4.1. Kesimpulan .....	35
4.2. Saran.. .....	36

DAFTAR PUSTAKA .....	ix
----------------------	----

## LAMPIRAN





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo <i>Caravan Studio</i> .....	4
Gambar 3.1. Struktur Organisasi.....	8
Gambar 3.2. <i>Argyre Comic Page 11</i> .....	11
Gambar 3.3. <i>Argyre Comic Blocking</i> .....	12
Gambar 3.4. <i>Argyre Comic Shading</i> .....	13
Gambar 3.5. <i>Argyre Comic Page 11 Final</i> .....	14
Gambar 3.6. <i>Argyre Comic Page 17 dan 18</i> .....	15
Gambar 3.7. <i>Blood Simple Sketch</i> .....	16
Gambar 3.8. <i>Blood Simple Blocking</i> .....	17
Gambar 3.9. <i>Blood Simple Shading</i> .....	18
Gambar 3.10. <i>Blood Simple Revisi</i> .....	19
Gambar 3.11. <i>Blood Simple Revisi 2</i> .....	20
Gambar 3.12. <i>Blood Simple Revisi 3</i> .....	21
Gambar 3.13. <i>Magma</i> .....	22
Gambar 3.14. <i>Magma Painting</i> .....	23
Gambar 3.15. <i>Magma Detail</i> .....	23
Gambar 3.16. <i>Rough Storyboard Riki the Rhino</i> .....	24
Gambar 3.17. <i>Rough Storyboard Riki the Rhino</i> .....	25
Gambar 3.18. <i>Referensi Rhino</i> .....	26
Gambar 3.19. <i>Referensi Bebek</i> .....	27
Gambar 3.20. <i>Storyboard Riki the Rhino</i> .....	28
Gambar 3.21. <i>Revisi Wajah Riki the Rhino</i> .....	29
Gambar 3.22. <i>Lineart Jetpack Jinx</i> .....	30
Gambar 3.23. <i>Backgroun Jetpack Jinx</i> .....	31
Gambar 3.24. <i>Jetpack Jinx Final</i> .....	32