

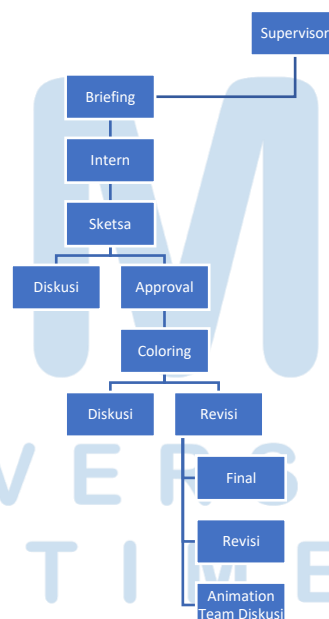
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Sebagai pekerja magang, penulis mempunyai kedudukan sebagai Ilustrator di bagian proyek Muniverse dalam Lab Virtuosity. Peran Ilustrator sendiri cukup penting dalam memvisualisasikan karakter-karakter pada proyek Muniverse. Ilustrator bekerja membuat aset yang bertujuan untuk mempromosikan produk-produk Muniverse.

Kordinasi pertama dilakukan secara langsung melalui *chat* bersama supervisor Ahmad Arief. Supervisor menjelaskan bagaimana sistem Magang di Lab Virtuosity. Lab Virtuosity melakukan kordinisasi tentang proyek yang dikirim oleh kordinator lab Virtuosity. Virtuosity meminta penulis menunggu karena sistem kerja di lab merupakan per proyek. Kordinasi kedua dilakukan bersama dengan anak-anak magang lain. Kordinator pak Ahmad Arief menjelaskan kalau beberapa proyek nanti akan dikerjakan secara berkelompok dan menunggu dari hasil kerja anggota lainnya.



Gambar 3.1 Kedudukan dan proses kerja di Lab Virtuosity.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Dalam program magang, penulis mempunyai tugas untuk membuat aset *background* yang nanti akan digunakan sebagai alat promosi sticker-sticker Line. Setiap minggu penulis wajib mengumpulkan update progress dalam proyek magang dengan batas minimal jam 5 sore setiap hari Jumat per Minggu.

Program magang bersifat fleksibel dan disesuaikan kondisi mahasiswa sehingga pengaturan deadline diukur setiap progress yang diberikan oleh Mahasiswa per Minggu. *Deadline* tergantung permintaan Mahasiswa atau *supervisor* dan diskusikan secara bersama.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Dilampirkan daftar tugas-tugas yang dilakukan oleh penulis selama proyek di Lab Virtuostiy sebagai Ilustrator . Penulis melakukan tugas-tugas magang pada bulan Febuari 2024 sampai Juni 2024.

| No | Minggu | Proyek | Keterangan |
|----|-----------|---|---|
| 1 | Minggu 01 | Konten IG Sticker Line 3 & 4 (<i>Hobbies Sticker</i>) | Briefing posisi pembuat konten Instagram sebagai ilustrator dan proyek. |
| 2 | Minggu 02 | Konten IG Sticker Line 3 & 4 (<i>Hobbies Sticker</i>) | Eksplorasi bentuk layout, posisi barang mencari refrensi untuk pekerjaan ilustrasi, dan sketsa. |
| 3 | Minggu 02 | Konten IG Sticker Line 3 & 4 (<i>Hobbies Sticker</i>) | Pengiriman Final pada bagian post 1 |

| | | | |
|----|-----------|---|---|
| | | | dan sketsa post bagian kedua |
| 4 | Minggu 03 | Konten IG Sticker Line 3 & 4 (<i>Hobbies Sticker</i>) | Revisi atas konsep <i>brush</i> dan <i>texture</i> yang digunakan dalam proyek. Penggunaan Font dan Kerning Font. |
| 5 | Minggu 03 | Konten IG Sticker Line 3 & 4 (<i>Hobbies Sticker</i>) | Revisi akan penulisan teks, dan minta dirapihkan dalam gambarnya |
| 6 | Minggu 03 | Konten IG Sticker Line 3 & 4 (<i>Hobbies Sticker</i>) | Revisi penulisan nama “Karu” menjadi “Karo” |
| 7 | Minggu 04 | Konten IG Sticker Line 3 & 4 (<i>Hobbies Sticker</i>) | Revisi Final dalam design Layout |
| 8 | Minggu 04 | Konten IG Sticker Line 3 & 4 (<i>Hobbies Sticker</i>) | Pengiriman File konten ke Rigel |
| 9 | Minggu 04 | Konten IG Sticker Line 3 & 4 (<i>Hobbies Sticker</i>) | Mengirim Font Ke Rigel |
| 10 | Minggu 04 | Konten IG Sticker Line 3 & 4 (<i>Hobbies Sticker</i>) | Rigel Meminta File PSD |

| | | | |
|----|-----------|---|--|
| 11 | Minggu 05 | Konten IG Sticker Line (LDR Sticker) | Briefing proyek |
| 12 | Minggu 05 | Konten IG Sticker Line (LDR Sticker) | Ekspolarasi Sketsa dan Layout LDR Munka |
| 13 | Minggu 06 | Konten IG Sticker Line (LDR Sticker) | <i>Meeting</i> bersama anak-anak magang lainnya |
| 14 | Minggu 07 | Konten IG Sticker Line (LDR Sticker) | Update progress dalam bentuk <i>render</i> vintage bag di <i>Layout</i> post |
| 15 | Minggu 08 | Konten IG Sticker Line (LDR dan <i>Love In The Air</i> Sticker) | Menyelesaikan <i>post Instagram</i> LDR dan <i>Love In</i> <i>The Air Sticker</i> |

3.2.2 Uraian Kerja Magang

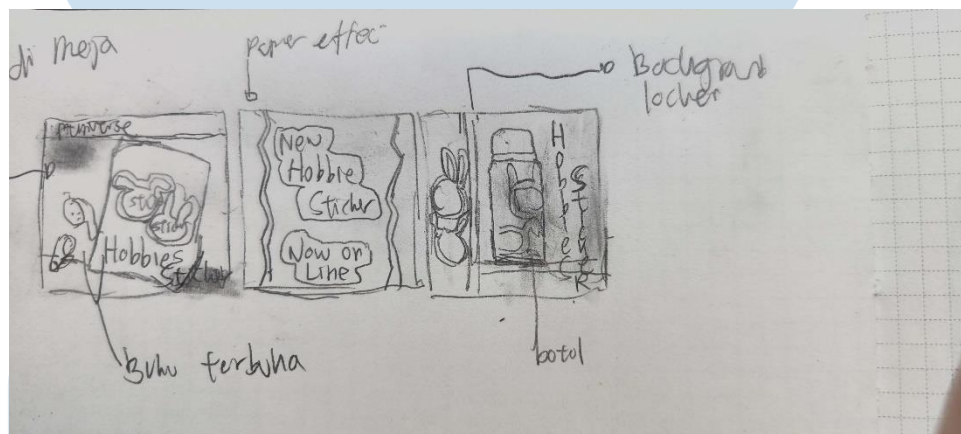
Sebagai Ilustrator penulis wajib memiliki ilmu dasar seperti komposisi dan design. Sensitivitas dalam design menjadi kunci utama dalam proses pembuatan background dan layout yang akan dijadikan konten Instagram. Penggunaan fitur layer *clipping mask* digunakan dalam proses mewarnai ilustrasi supaya ilustrasi terlihat bersih dan rapi. Selain itu pengelompokkan *Layer* sangat penting supaya tim animasi bisa menganimasikan objek di dalam *motion graphic*. Dalam uraian kerja magang penulis akan menjabar proses pembuatan aset background dan konten *Instagram* di proyek *sticker Line 3 & 4 (Hobbies Sticker)*

1 Briefing

Penulis di kontak oleh supervisor dalam Line dan memberikan *briefing* dalam bentuk *chat line*. Penulis juga diajak oleh supervisor dalam group whatsapp dan diberikan akses green saver. Supervisor Bagian ini berisi penjelasan secara umum mengenai pekerjaan yang dilakukan selama proses kerja magang. Penjelasan Briefing juga dilakukan secara bersamaan akan penjelasan sistem magang. Supervisor memberi guideline sesuai yang digunakan dalam feed Instagram universe. Guideline berisi berupa ukuran, warna, aset sticker digunakan dan style yang dipakai dalam post. Briefing magang dilakukan oleh supervisor selama 2 hari.

2. Sketsa

Pada awalnya, penulis membuat sketsa dengan media traditional, yaitu pensil dan kertas di buku sketsa. Sketsa masih merupakan bentuk gambaran kasar dari sebuah konsep yang digunakan dalam proses pembuatan sebuah ilustrasi maupun design.



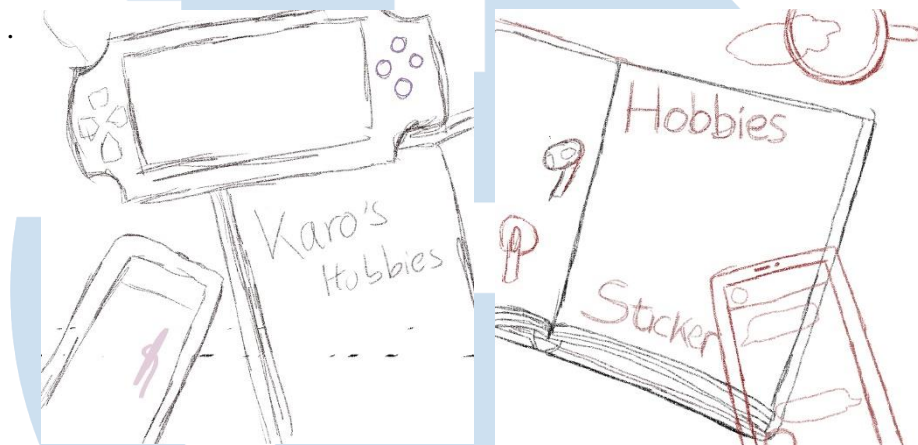
Gambar 3.2 Sketsa Layout Post Munka Hobbies Sticker

Dalam proses pembuatan sketsa, penulis memikirkan komposisi dan *layout* yang cocok dalam *post*. Penulis membuat beberapa sketsa alternatif dalam proses pembuatan komposisi, namun penulis hanya dapat memilih satu sketsa yang akan dikirim dalam bentuk foto. Sketsa yang dikirim nanti akan di *approve* oleh supervisor dan digunakan sebagai *post* Instagram nanti.

3. Coloring

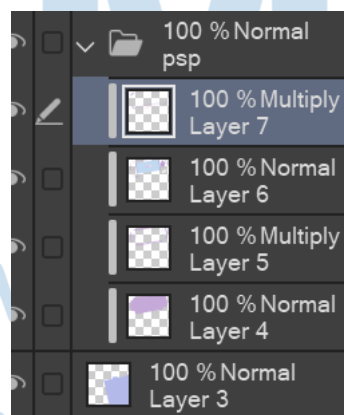
Setelah proses sketsa di *approved* oleh supervisor, penulis menggunakan aplikasi yaitu *Ibis Paint* dan *Clip Studio Paint* dalam proses pembuatan *aset background*. Penulis awalnya membuat sketsa bersih yang lebih detail dan

terbentuk. Penulis juga mengambil foto dari internet dan barang pribadi sebagai referensi komposisi yang digunakan dalam pembuatan. Referensi foto tersebut digunakan sebagai bantuan supaya gambar aset terlihat jelas



Gambar 3.3 Sketsa Bresih akan post Instagram

Setelah pembuatan sketsa bersih, penulis mewarnai aset gambar secara satu per satu dan penulis menggunakan fitur aplikasi *clip studio paint* seperti layer dan layer mode. Fitur Layer yang sering digunakan oleh penulis adalah *Layer Folder* dan *Clipping Mask*. *Layer Folder* digunakan penulis supaya pekerjaan proses ilustrasi tertata rapi dan dapat diubah secara mudah. Layer di *grouping* dalam mode *folder* dan setiap folder diberi nama, agar dapat dianimasikan oleh animator. Dalam *Coloring*, penggunaan *Clipping Mask* digunakan untuk menghemat waktu dan membuat proses warna lebih cepat dan rapi.



Gambar 3.4 Penggunaan layer mode dan layer folder dalam proses mewarnai aset

.Layer mode yang digunakan dalam proses pembuatan aset yaitu *multiply*. Penggunaan Layer *multiply* digunakan untuk memberi efek bayangan meja di dalam *background post*. Setelah *Coloring* selesai dikerjakan penulis mengirim progress sambil menunggu masukan dan revisi oleh Supervisor, Ahmad Arief. Sambil melakukan beberapa revisi penulis melanjutkan ke proses penambahan tipografi.



Gambar 3.5 Hasil Post sebelum di Graphic Design

4. Penambahan Tipografi

Dalam penambahan Tipografi penulis menggunakan *Adobe Illustrator* sebagai alat untuk menambahkan *font* dan aset sticker. Penulis menggunakan *font* “Stoicheon” dan “Montserrat” merupakan *font* “Sans Serif” dan “Luna” Handwriting. Pemilihan jenis *font* digunakan sebagai konteks dalam *post* Instagram. Penggunaan dalam teks ” Munka Hobbies Series” Font *Sans Serif* supaya memberikan kesan *Clean and Simple* dalam *post*. Teks “ Mun-mun Hobbies” dan “Karo Hobbies” menggunakan *font handwriting* supaya memberi tulisan tangan di buku. Size font juga mempengaruhi bagaimana pengguna Instagram menerima informasi seperti dalam teks” Munka Hobbies Series” ukuran font 20 untuk memfokuskan pengguna dalam melihat *post* itu terlebih dahulu. Setelah Penulis menerima revisi dan *feedback*, penulis siap mengirim file ke animator.



Gambar 3.6 Hasil akhir dari post feed Instagram Munka Hobbies Series

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dalam masa program magang berjalan, Penulis mengalami kendala berupa :

1. Komunikasi

Dalam pembuatan aset *background* penulis mengalami kesusahan memahami *briefing* yang diberikan, sehingga supervisor harus mengurutkan *briefing* dan dibuat sejelas mungkin. Selain itu supervisor juga sulit dihubungi oleh penulis karena perkerjaan supervisor sebagai dosen. Meeting bulanan juga susah dibuat karena kesibukan mahasiswa dan supervisor masing- masing. Selain itu penulis juga sering mengirim perkerjaan secara terburu-buru sehingga membuat pihak supervisor kewalahan.

2. Struktur

Sebelum diadakan meeting pada tanggal 31 Maret 2024. Kondisi program magang tidak terlalu diurus sehingga banyak siswa magang yang mengumpulkan tugas tidak tepat waktu. Peraturan belum terlalu jelas dan sistem magang yang terlalu fleksibel ke mahasiswa, sehingga proyek muniverse jarang berjalan dan progress hanya sedikit yang terkumpul.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Ini merupakan solusi-solusi yang diberikan oleh pihak supervisor dan penulis dalam menjalankan program magang:

1. Komunikasi

Dalam pihak penulis, penulis berusaha memahami briefing dan memahami kondisi supervisor di tempat. Penulis belajar bagaimana cara merespon dan bersosialisasi dengan baik. Untungnya, pihak Supervisor dengan sabar menghadapi kebingungan dan keluhan penulis dalam menghadapi *deadline* yang ketat. Supervisor dan penulis juga berusaha menjelaskan bagaimana proyek Muniverse berjalan dan berdiskusi antar pikiran di antara dua belah pihak. Keinginan penulis untuk berusaha memahami *brief* secara detail mempermudah komunikasi antara dua pihak. Penulis juga melakukan diskusi dengan bertanya lebih detail supaya benar-benar memahami *brief* dalam proses pekerjaan aset ilustrasi. Supaya memudahkan track *progress*, pihak magang menyediakan group *discord* untuk mengumpulkan progress peserta magang.

2. Struktur

Secara struktur penulis berusaha bertanya akan supervisor dalam kendala struktur, penulis juga berusaha aktif di group Whatapps dan mengejar supervisor di Line. Pada akhirnya, pihak supervisor meminta maaf sebesarnya akan kurang struktur dan kedisiplinan dalam Meeting pada tanggal 31 Maret 2024. Akhirnya pihak magang membuat peraturan baru di program magang yang lebih jelas di *discord* berupa:

1. Sebelum mahasiswa magang, mohon pastikan kalian sudah mendapatkan surat penerimaan magang oleh HR UMN.
2. Magang Merdeka friendly, yang berarti magang ini sudah disesuaikan sesuai kebutuhan kampus!
3. Mahasiswa magang dibawah Prodi Film di UMN, meskipun namanya labnya Virtuosity.
4. Pada saat mengisi detail magang merdeka, silahkan menggunakan detail dengan nama Prodi Film dan alamat UMN.

5. Magang ini bersifat hybrid, yang berarti kalian WFH namun WAJIB HADIR pada saat MEETING di kampus sekitar 1X DALAM 2 MINGGU.
6. Mahasiswa WAJIB memberikan update setiap minggunya, PALING TELAT HARI JUMAT JAM 5 SORE.
7. Mahasiswa update di channel sesuai dengan term masing-masing.
8. Magang merupakan tempat dimana mahasiswa berkembang, sehingga kalian akan dituntut kemandiriannya dalam mengerjakan tugas. Tentunya apabila ada pertanyaan dan membutuhkan feedback, silahkan menghubungi supervisor masing-masing.
9. Mohon menggunakan nama atau nickname yang mudah dikenali.
10. Setelah mahasiswa menyelesaikan magang, silahkan menghubungi HR UMN untuk mendapatkan surat selesai magang dan honor.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA