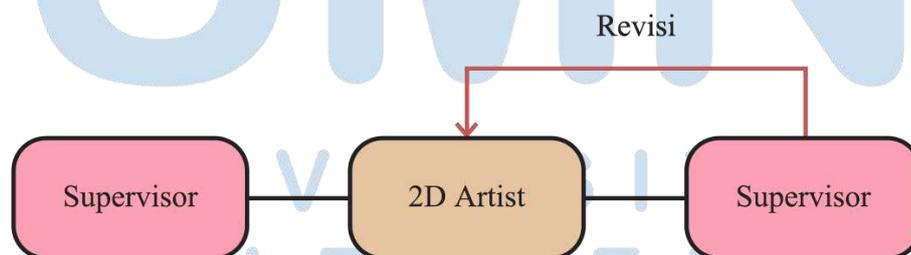


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada Virtuosity, penulis memiliki kedudukan sebagai *2D Artist*, dimana peran dari *2D Artist* itu sendiri pada akhirnya meliputi beberapa *jobdesc* seperti merancang desain tokoh, membuat aset *turnaround* tokoh untuk keperluan rigging animasi 2D, perancangan *artbook*, hingga pembuatan komik. Tim *2D Artist* di bawah *supervision* dari Bapak Yohanes Merci Widiastomo itu sendiri terdapat tiga anggota termasuk penulis. Masing-masing anggota tersebut memiliki tugasnya masing-masing dan pada umumnya berjalan bersamaan. Salah satu contohnya adalah pembuatan desain tokoh teman-temannya Mun-mun dan Karu.

Working pipeline dari divisi ini pun juga cukup sederhana. Dikarenakan tim yang ukurannya kecil, alur pertama dimulai dari *supervisor* (Bapak Merci) yang memberikan tugas kepada tim *2D Artist*. Tugas ini dibagi rata kepada seluruh tim, dan setelah itu masing-masing anggota bisa langsung mulai mengerjakan *assignment* yang telah diberikan. Setelah tugas sudah selesai atau terdapat sebuah *update*, hasil tersebut nantinya akan dikirim oleh *2D Artist* melalui *Whatsapp group* yang telah dibuat untuk di-*review* dan diberi *feedback* oleh *supervisor*. Sekiranya dibutuhkan revisi, *supervisor* pun langsung memberikan *update* di *group* dan revisi yang diperlukan langsung dibuat oleh *2D Artist* yang bersangkutan.



Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Di dalam sub-bab ini, penulis akan menguraikan detail *jobdesc* yang didapatkan selama program magang di Virtuosity (khususnya pada proyek Muniverse). Program magang ini dimulai secara *official* dari tanggal 29 Juli 2024. *Software* yang digunakan penulis untuk keseluruhan tugas yang diberikan adalah *software* bernama *Clip Studio Paint EX* untuk segala bentuk *2D art and assets*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tugas penulis di Virtuosity pada umumnya fokus kepada pembuatan desain tokoh dan pembuatan komik proyek Muniverse. Berikut adalah detail tugas penulis yang diberikan oleh *supervisor* selama melaksanakan program magang di Virtuosity.

Tabel 3.1 Tabel Tugas

Tanggal	Tugas
Week 1 (29 Jul – 2 Aug)	Progress desain tokoh Hammy (<i>color, shape, side profile</i>)
Week 2 (5 Aug – 9 Aug)	Progress desain tokoh Hammy (detail pakaian, alternatif baju)
Week 3 (12 Aug – 16 Aug)	Progress desain tokoh Hammy (revisi pakaian, penambahan ciri khas)
Week 4 (19 Aug – 23 Aug)	Progress desain tokoh Hammy (revisi final, <i>turnaround</i>)
Week 5 (26 Aug – 30 Aug)	Brainstorm konsep desain tokoh Happy (<i>shape</i> , alternatif pakaian)
Week 6 (2 Sep – 6 Sep)	Progress desain tokoh Happy (<i>expand</i> alternatif pakaian)
Week 7 (9 Sep – 13 Sep)	Progress desain tokoh Happy (<i>turnaround</i>)
Week 8 (16 Sep – 20 Sep)	Perangkaian <i>artbook</i> Muniverse
Week 9 (23 Sep – 27 Sep)	Perangkaian <i>artbook</i> Muniverse
Week 10 (30 Sep – 4 Oct)	Progress komik #1 (<i>thumbnailing</i>)
Week 11 (7 Oct – 11 Oct)	Progress komik #1 (<i>lining dan coloring</i>)
Week 12 (14 Oct – 18 Oct)	Progress komik #2 (<i>thumbnailing</i>)
Week 13 (21 Oct – 25 Oct)	Progress komik #2 (<i>lining dan coloring</i>)
Week 14 (28 Oct – 1 Nov)	Progress komik #3 (<i>thumbnailing</i>)
Week 15 (4 Nov – 8 Nov)	Progress komik #3 (<i>lining dan coloring</i>)

3.2.2 Uraian Kerja Magang

3.2.2.1 Desain Tokoh Hammy

1) *Briefing*

Pada minggu pertama, awal mula proses magang di Virtuosity dimulai oleh briefing tugas dan pembagian kelompok (per-proyek). Setelah sudah ditempatkan ke dalam proyek Muniverse, penulis dan anggota tim *2D artist* lainnya diberi tugas untuk membuat desain tokoh teman-teman Mun-Mun dan Karu. Masing-masing dari anggota tim diberi kebebasan untuk memilih tokoh, dan penulis pun memilih tokoh hamster (yang nantinya diberi nama Hammy) sebagai tugas pertama. Pada minggu-minggu pertama penulis mulai membuat *shape design* dan *starting look* untuk tokoh hamster tersebut berdasarkan *list* karakteristik yang diberikan oleh *supervisor*.

Hamy (Hamster)	
Personality	Appearance
Shy	Short
Smart	Chubby
Genius	Hoodie & Sweater
Lack of Confidence	Dull Colour
Hardworker	Long Pant
Good at Sing	
Very Introvert	
Not a Ristaker	

Gambar 3.2 *List* Karakteristik Hammy
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

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 3.3 Salah Satu Referensi Awal Hammy
 Sumber: <https://www.istockphoto.com/id/vektor/lucu-hamster-pose-kartun-vektor-ilustrasi-gm642973614-116546479>

Berdasarkan *list* karakteristik dan *appearance* tersebut, penulis mencoba untuk menggabungkan karakteristik-karakteristik tersebut ke dalam desain tokoh Hammy. Penulis juga menggunakan desain tokoh Mun-mun yang sebelumnya sudah ada sebagai *comparison* tinggi Hammy. Hal tersebut dikarenakan penulis mendapatkan *note* dari *supervisor* bahwa ukuran Hammy lebih kecil daripada Mun-mun.

2) Eksplorasi Desain



Gambar 3.4 *Sketch Design* dan eksplorasi awal tokoh Hammy
 Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis



Gambar 3.5 *Screen Capture* Proses Eksplorasi di *Clip Studio Paint*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

Ketika bentuk dasar untuk tokoh Hammy sudah ditetapkan, maka penulis mulai melakukan beberapa alternatif untuk pakaian dan detail dari Hammy. Beberapa contoh alternatif desain meliputi perbedaan *hoodie*, alternatif *icon* musik pada pakaian Hammy (untuk menunjukkan bakat bernyanyinya), dan juga bentuk tali *hoodie* yang dikenakannya.



Gambar 3.6 *Alternative Clothing Design* Hammy
 Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

3) Revisi dan Hasil Akhir

Penulis mendapatkan beberapa catatan dan *feedback* dari *supervisor* mengenai desain pakaian Hammy. Pada awalnya *supervisor* menginginkan adanya lambang musik pada pakaian yang dikenakan Hammy. Namun ternyata setelah dibuat beberapa alternatif desain *hoodie*, *supervisor* merasa bahwa lambang musik pada *hoodie* dirasa tidak cocok. Oleh karena itu, revisi yang diberikan kepada penulis yang terakhir adalah menghilangkan logo musik dan menggantikannya menjadi *earphone*. Setelah melewati beberapa proses revisi yang cukup panjang dan mendapatkan masukan-masukan dari *supervisor*, akhirnya desain tokoh Hammy yang final adalah sebagai berikut.



Gambar 3.7 Final Design Hammy
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

3.2.2.2 Desain Tokoh Happy

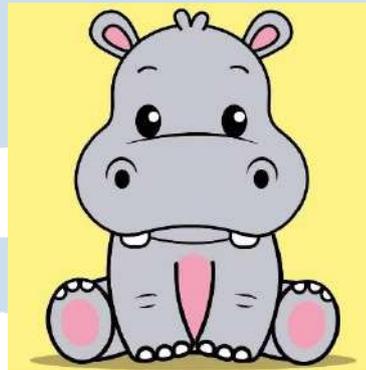
1) Briefing

Untuk tugas berikutnya, penulis mengambil tokoh *hippo* bernama Happy. Sama seperti *pipeline* pengerjaan desain tokoh Hammy, penulis mendapatkan *list* karakteristik dan ciri khas dari *supervisor*. Dari *list* tersebut, penulis mulai dengan membuat *sketch and shape design*.

TABLE

Happy (Hippo)	
Personality	Appearance
Cheerful	Obese
Nervous	Crash Pattern Outfit
Sweaty	Hat
Smart	Hoodie
Passionate	Long Pant
Fashion Terrorist	
Kind hearted	
Anxious	
Magician	
Superstitious	

Gambar 3.8 *List* Karakteristik Happy
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis



Gambar 3.9 Salah Satu Referensi Awal Happy
Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/cute-baby-hippo-kawaii-hippopotamus-sitting--346988346304746880/>

Dari berbagai macam *key points* dari *list* karakteristik tokoh Happy tersebut, penulis meng-*incorporate* sebagian besar poin-poin yang ada ke dalam desain tokoh Happy. Namun, ada beberapa poin *personality* Happy yang penulis lebih tekankan. Contohnya adalah poin *nervous*, *sweaty*, *fashion terrorist*, dan *anxious*.

2) Eksplorasi Desain

Setelah mencari referensi, berikut adalah eksplorasi dan desain awal dari tokoh Happy berdasarkan *list* karakteristik dari *supervisor*.



Gambar 3.10 Eksplorasi Desain Tokoh Happy
 Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

Penulis juga mendapatkan catatan dari *supervisor* mengenai ukuran tubuh tokoh Happy. Tubuhnya sebisa mungkin tidak lebih tinggi daripada tokoh Jiro (Jerapah), sehingga penulis membuat *height comparison lineup* juga untuk mengestimasi ukuran tubuh tokoh Happy. Penulis juga mengeksplorasi berbagai bentuk *pattern* bertabrakan untuk motif pakaian Happy.



Gambar 3.11 Eksplorasi Pakaian Tokoh Happy
 Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis



Gambar 3.12 Referensi Tokoh Happy
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

3) Revisi dan Hasil Akhir

Setelah menanyakan pendapat *supervisor*, penulis mendapatkan beberapa *feedback* dan revisi. Salah satunya adalah bentuk pakaian Happy. Sebelumnya, tokoh Hammy sudah menggunakan *hoodie* sebagai pakaiannya, sehingga penulis mencari alternatif bentuk baju lainnya untuk tokoh Happy. Selain itu, penulis juga melakukan eksplorasi warna serta *additional accessories* yang bisa digunakan oleh Happy. Salah satu contohnya adalah topi dan *scarf*. Setelah melalui proses revisi dengan *supervisor*, berikut adalah desain final tokoh Happy.



Gambar 3.13 Desain Final Tokoh Happy
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama proses program magang di Virtuosity (khususnya pada proyek Muniverse), penulis mendapatkan beberapa kendala seiring berjalannya waktu. Beberapa kendala tersebut antara lain:

- 1) Kurangnya komunikasi antar tim mengenai penggunaan aplikasi yang sama, *color palette* yang sama, ataupun brush setting yang sama sehingga mengakibatkan adanya perbedaan dalam *coloring* dan *brush strokes* pada desain akhir tokoh maupun komik.
- 2) *Jobdesc* yang tidak konsisten antara *role* yang di-*apply* dan *role* yang didapatkan setelah program magang dimulai.
- 3) Update *progress* mingguan yang tidak konsisten, terutama ketika awal mula program magang.
- 4) Area kerja (kantor) yang tidak kondusif. Ruangan kantor yang tidak terang cenderung membuat suasana menjadi *mellow* dan meningkatkan rasa mengantuk. Terkadang percakapan yang ada dari ruangan sebelah juga terdengar ke ruangan kantor, sehingga cenderung berefek ke fokus kerja.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dengan adanya beberapa kendala yang telah disebutkan sebelumnya, penulis mencoba untuk memikirkan solusi untuk meminimalisir serta mengurangi kendala yang ada. Seiring berjalannya waktu, penulis menemukan beberapa solusi sebagai berikut:

- 1) Komunikasi untuk seluruh anggota tim dapat ditingkatkan, salah satunya adalah *cross-check* di awal terlebih dahulu segala aset dan setting sebelum mulai menggambar. Untuk meminimalisir *artstyle* yang tidak konsisten juga dapat dilakukan sistem pembagian per-*jobdesc* (*sketch and thumbnail artist, line artist, color artist, dll.*) dan bukan per-proyek/tugas.
- 2) Pemberian *jobdesc* yang lebih sesuai dengan apa yang *applicant* daftar ketika perusahaan membuka lowongan magang. Solusi lain yang dapat dilakukan

adalah dengan cara mengabari jika ada perubahan ataupun penambahan *jobdesc*.

- 3) Lebih memaksimalkan penggunaan *website* “ClickUp” untuk hal-hal seperti *update progress* proyek atau tugas yang sedang dilakukan. Jika *supervisor* yang ada memiliki jadwal yang lumayan padat, dapat dipertimbangkan untuk menambahkan *supervisor* menjadi dua atau lebih (jika perlu dan secukupnya saja).
- 4) Jika memindahkan area kerja tidak memungkinkan, salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan cara membuat area kantor yang sudah ada menjadi lebih nyaman dan kondusif. Meja yang sudah ada dapat dibagi dan ditambahkan sekat-sekat sehingga memberikan kesan “bilik” seperti bentuk meja di *Library UMN*. Hal tersebut dapat membantu meningkatkan fokus dan atensi.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA