

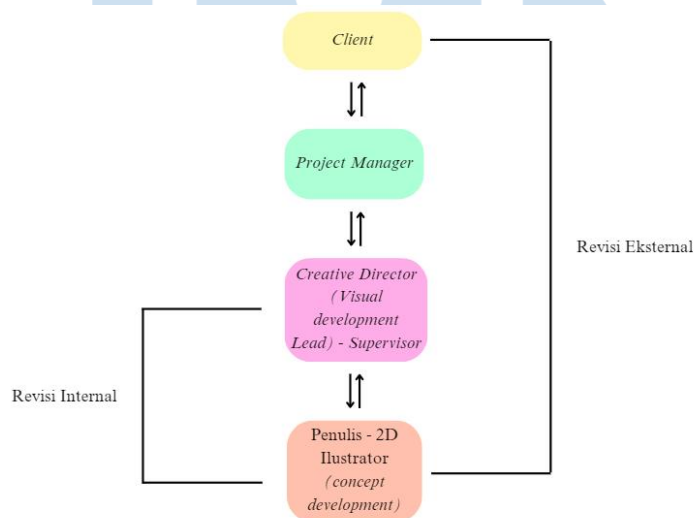
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama bekerja di studio Arkala, penulis memegang posisi sebagai *intern 2D* ilustrator. Ilustrator memegang peran sebagai seorang kreatif yang menggabungkan gambaran tangan atau lukisan, dengan media digital untuk memperoleh hasil visual yang menarik. Pekerjaan yang dilakukan ilustrator termasuk menyiapkan *draft* kasar, memperbaiki desain dengan *software* ilustrasi, menggabungkan warna, grafik, dan efek untuk membuat suatu konsep menjadi nyata, dan yang paling utama bekerja sama dengan klien untuk memahami kebutuhan mereka agar bisa menciptakan visual yang dapat menyampaikan suatu pesan dengan baik (Pavlou, 2023).

Penulis kebanyakan bekerja di bagian *pre-production* karena ilustrator di studio Arkala mengerjakan *visual development*. Namun, ada kalanya juga penulis bekerja di bagian *production*, terutama untuk proyek *IP* Arkala yaitu *Tickle Fickle*. Penulis sebagai *intern* ilustrator, mendapatkan arahan maupun *feedback* dari *visual development lead* yaitu Yulio Darmawan. Beliau akan menyeleksi dan memberi revisi jika ada, sebelum diberikan ke divisi lain.



Bagan 3.1. Skema koordinasi 2D Ilustrator di Arkala
(Dokumentasi penulis, 2024)

Dalam melaksanakan magang sebagai 2D Ilustrator di Studio Arkala, penulis mengerjakan ilustrasi berdasarkan *brief* yang diberikan oleh *Creative Director*. *Brief* ini didapatkan dari *client* atau jika proyek tersebut merupakan IP, biasanya langsung didapat dari *creative director* sendiri. Beliau akan menentukan ide-ide ataupun *storyline* yang sesuai untuk suatu proyek yang nantinya akan masuk ke tahap *pre-production* dimana penulis ikut terlibat dalam beberapa proyeknya. Dalam tahap ini, *creative director* akan meminta penulis untuk mencari ide yang bisa memperluas ide dari *creative director*.

Pegawai di Arkala berkomunikasi melalui aplikasi Discord. Di sana, semua anggota Arkala dapat mengirimkan hasil pekerjaan, dan meminta *feedback*. *Creative director* yang juga merupakan *Visual Development Lead*, mengawasi langsung hasil pekerjaan yang penulis lakukan. Jika dirasa ada yang kurang sesuai, Beliau akan memberikan arahan dan menunjukkan ide-ide agar hasil akhirnya lebih sesuai dengan visi beliau.

Jika konsep sudah selesai, maka selanjutnya hasil konsep akan masuk ke tahap berikut yaitu *production*. Penulis bersama *Creative Director* akan melakukan tes untuk melihat apakah konsep yang dibuat dapat diaplikasikan kedalam tahap produksi. Disini, penulis juga terlibat untuk mengerjakan khususnya proyek IP Arkala yaitu komik pendek *Tickle Fickle*. Ada kalanya dimana konsep yang dibuat dirasa kurang efisien atau kurang cocok secara visual ketika dikerjakan dalam tahap produksi. Biasanya ada sedikit penyesuaian yang dilakukan seperti mengubah warna, atau menambahkan tekstur sehingga hasil visual dapat menggambarkan ide atau *storyline* yang dibuat *Creative Director* pada awalnya.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis bekerja sebagai 2D Ilustrator di studio Arkala, yang mana termasuk di dalamnya proses dari *visual development concept* hingga ilustrasi untuk produksi. Penulis melaksanakan program magang sejak 4 Juli 2024 hingga 4 November 2024.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tabel berikut merupakan rincian tugas yang dikerjakan penulis selama melaksanakan program magang di Studio Arkala.

Tabel 3.1. Proyek dan keterangan yang dikerjakan penulis di studio Arkala
(Dokumentasi Penulis, 2024)

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	4 Jul – 5 Jul 2024	- <i>Wedding</i> Michael & Ivanna	- Pengenalan dengan studio Arkala - <i>Moodboard environment</i> <i>concept</i> - <i>Styleframe</i> dan <i>color</i> <i>script</i> dari storyboard
2	8 Jul – 12 Jul 2024	- <i>Wedding</i> Michael & Ivanna	- <i>Styleframe</i> dan <i>color</i> <i>script</i> dari storyboard
3	15 Jul – 19 Jul 2024	- <i>Wedding</i> Michael & Ivanna	- <i>Styleframe</i> dan <i>color</i> <i>script</i> dari storyboard
4	22 Jul – 26 Jul 2024	- <i>Wedding</i> Michael & Ivanna	- <i>Styleframe</i> dan <i>color</i> <i>script</i> dari storyboard
5	29 Jul – 2 Agus 2024	- <i>Wedding</i> Michael & Ivanna - Tickle Fickle	- <i>Styleframe</i> dan <i>color</i> <i>script</i> dari <i>storyboard</i> - Eksperimen <i>style</i> baru untuk Tickle Fickle - Membuat <i>Moodboard</i> referensi <i>style</i> dan warna
6	5 Agus – 9 Agus 2024	- Tickle Fickle	- Eksterior apartemen karakter Cody

			<ul style="list-style-type: none"> - Floorplan interior apartemen karakter Cody
7	12 Agus – 16 Agus 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Tickle Fickle 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang kamar dan dapur karakter Cody
8	19 Agus – 23 Agus 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Tickle Fickle 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Lineart</i> dan <i>color</i> ep 01 - Eksterior Kantor karakter Cody
9	26 Agus – 30 Agus 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Tickle Fickle 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Lineart</i> dan <i>color</i> ep 03 - Interior kantor - Detail meja Cody
10	2 Sep – 6 Sep 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Tickle Fickle - <i>Pokeball</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Eksterior Warteg - Eksterior <i>coffee shop</i> - Desain <i>pokeball</i>
11	9 Sep – 13 Sep 2024	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Pokeball</i> - Tickle Fickle 	<ul style="list-style-type: none"> - Desain dan revisi <i>pokeball</i> - <i>Lineart</i> dan <i>color</i> ep 04
12	16 Sep – 20 Sep 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Tickle Fickle 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Lineart</i> dan <i>color</i> ep 04 - Eksterior <i>coffee shop</i> - <i>Lineart color character sheet</i>
13	23 Sep – 27 Sep 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Tickle Fickle - <i>Wedding Michael & Ivanna</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Interior <i>coffee shop</i> - <i>Floorplan coffee shop</i> - <i>Styleframe</i> dan <i>color script</i> dari <i>storyboard</i>
14	30 Sep – 4 Okt 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Tickle Fickle 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Lineart</i> dan <i>color</i> ep 05 - <i>Lineart</i> dan <i>color short</i> 03

15	7 Okt – 11 Okt 2024	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Wedding Michael & Ivanna</i> - <i>Tickle Fickle</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Styleframe dan color script dari storyboard</i> - <i>Lineart dan color ep 06</i>
16	14 Okt – 18 Okt 2024	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Wedding Michael & Ivanna</i> - <i>Tickle Fickle</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Lineart dan color ep 07, 08, serta tiga short.</i> - <i>Styleframe dan color script dari storyboard</i>
17	21 Okt – 25 Okt 2024	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Wedding Michael & Ivanna</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Merapikan <i>file styleframe</i> agar bisa digunakan sebagai <i>background animasi</i>.
18	28 Okt – 1 Nov 2024	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Wedding Michael & Ivanna</i> - <i>Tickle Fickle</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Slide guide wedding</i> - <i>Lineart ep 09</i> - <i>Cleanup background</i>
19	4 Nov 2024	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Wedding Michael & Ivanna</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Cleanup background</i>

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama bekerja di studio Arkala, penulis mendapatkan bagian dalam mengerjakan ilustrasi untuk beberapa proyek, di antaranya ada proyek untuk klien dan juga untuk mengembangkan IP Arkala. Penulis kebanyakan bekerja di tahap praproduksi, karena di studio Arkala, bagian itu yang membutuhkan tenaga ilustrasi lebih banyak. Dalam mengerjakan proyek-proyek ini penulis menggunakan aplikasi

untuk ilustrasi yaitu Clip studio paint. Menggunakan aplikasi ini memudahkan penulis untuk membuat komik, gambar dengan perspektif, serta mengatur warna yang mana berguna bagi tahap praproduksi hingga produksi. Penulis juga menggunakan *website* bernama *miro* untuk membuat *moodboard* yang bisa terhubung langsung dengan akun *visual development lead*. Untuk pencarian referensi, biasanya penulis menggunakan Pinterest.

1. Video Wedding Michael & Ivanna

a. Briefing

Saat awal penulis bekerja di studio Arkala, penulis diberi sedikit *brief* mengenai proyek apa saja yang sedang berjalan di Arkala. Kemudian, penulis diberi tahu bahwa penulis akan bergabung dalam proyek video *wedding*. Penulis diberi *brief* bahwa video ini nantinya akan ditujukan untuk pernikahan yang bisa dikenang bagi mempelai maupun penonton yang menyaksikan kisah mereka.

b. Pencarian referensi

Penulis diberi instruksi untuk membuat kumpulan *moodboard* referensi *environment* karena pada saat itu yang baru berjalan praproduksinya adalah karakter 3D dan belum memiliki *background* untuk animasinya.



Gambar 3.2. *Moodboard* referensi *environment style*

(Dokumentasi Penulis, 2024)

Di sini, penulis mengambil referensi dari animasi *My Neighbors the Yamadas* dan beberapa animasi lain yang memiliki warna *soft* serta *environment* yang tidak terlalu detail. Gaya ini dipilih dengan tujuan menonjolkan ke cerita karakternya dan juga memberi kesan nostalgia serta *heartwarming* yang mana merupakan tujuan dari dibuatnya video animasi *wedding* ini.

c. *Style tes*

Setelah meneliti elemen-elemen *style* di atas, penulis menemukan bahwa *style* tersebut dibuat dengan menggunakan *lineart* tipis, warna pastel, dan gaya *watercolor*. Berikutnya penulis mencoba membuat *styleframe* dari satu buah *shot* yang dirasa paling menggambarkan *environment* videonya berdasarkan gaya ilustrasi ini.



Gambar 3.3. Contoh *styleframe*
(Dokumentasi Penulis, 2024)

Di sini, penulis menggunakan referensi sekolah asli, namun digambarkan dengan gaya ilustrasi dari referensi di atas. Penulis menggunakan warna-warna hijau yang memberi kesan nyaman, serta menambahkan sedikit warna pink untuk kesan romansa di dalamnya. Direktur Yulio Darmawan, memberikan revisi untuk menghaluskan warna kuningnya karena dirasa terlalu mencolok untuk gaya ilustrasi *watercolor*. Selanjutnya, beliau menyetujui hasil *styleframe* dari satu *shot* ini, dan penulis diinstruksikan untuk melanjutkan *shot* lain.

d. *Color Palette*

Sebelum melanjutkan ke *shot* lain, *Creative Director* menganjurkan untuk membuat rancangan warna untuk tiap pergantian *scene*-nya. Dalam *styleframe* di atas, penulis baru menggunakan satu palet warna yaitu nuansa hijau. Namun, tentu untuk adegan selanjutnya warnanya tidak akan sama karena video ini menggambarkan perjalanan kisah bertemunya dua orang. Direktur Yulio Darmawan menyarankan untuk membuat dua palet warna untuk masing-masing karakter Michael dan Ivanna.

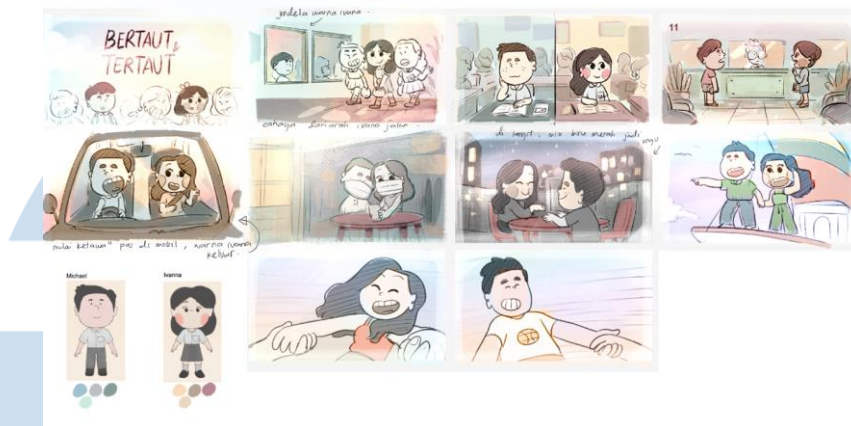


Gambar 3.4. *Color palette* video wedding

(Dokumentasi Penulis, 2024)

Akhirnya penulis memilih nuansa warna biru untuk karakter Michael, dan kuning untuk karakter Ivanna. Warna ini dipilih berdasarkan kepribadian masing-masing karakter, yang penulis amati berdasarkan transkrip wawancara kedua mempelai. Untuk adegan ketika mereka bertemu, warnanya akan bercampur menjadi hijau, sedangkan sebaliknya ketika mereka berpisah, warnanya akan kembali ke warna mereka masing-masing. Ide ini disetujui oleh Direktur Yulio Darmawan, sehingga penulis dapat melanjutkan membuat *color script* untuk tiap adegan utama dalam video animasi ini.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.5. *Color script beat*
(Dokumentasi Penulis, 2024)

e. *Styleframe*

Setelah *color script* adegan utama disetujui, penulis melanjutkan membuat *styleframe* untuk tiap shot secara rinci. Penulis menentukan pergantian warna, juga membuat desain untuk *environment* dimana karakter ini akan berinteraksi. Gambar-gambar di bawah hanya berupa acuan agar ketika produksi nanti, *mood* yang ingin disampaikan dalam videonya tidak berubah-ubah dari tujuan awalnya.



Gambar 3.6. *Styleframe video wedding*
(Dokumentasi Penulis, 2024)

f. *Cleanup Background*

Setelah seluruh proses pengerjaan *styleframe* selesai, penulis diberi instruksi untuk membuat *asset background* yang nantinya akan dipakai untuk animasi.

Sebelumnya, *file styleframe* yang dibuat oleh penulis masih berantakan secara *layering*, namun dirasa sudah cukup secara visual untuk langsung digunakan sebagai *background* tanpa perlu digambar ulang. Oleh karena itu, penulis dibantu dengan ilustrator lain di Arkala, diberi tugas merapikan *layering* dan menambal bagian-bagian yang masih berlubang di ilustrasi *background*-nya.



Gambar 3.7. Sebelum dan sesudah *clean up background*
(Dokumentasi Penulis, 2024)

e. Proses revisi

Untuk revisi sendiri, kebanyakan ada pada bagian *lineart*. Video yang berdasarkan kisah nyata ini, tentu memiliki referensi asli untuk menggambarkan latar-latar kejadiannya. Namun, tak jarang penulis salah menggambarkan latarnya, atau salah menggunakan referensi dalam proses membuat *lineart* ini.



Gambar 3.8. Sebelum dan sesudah revisi *lineart*
(Dokumentasi Penulis, 2024)

Selain itu, ada juga revisi setelah proses *coloring* dimana ada kalanya saturasi warna terlalu tinggi, atau ada warna-warna yang ingin ditambahkan seperti contoh dibawah ini, awalnya warna yang penulis gunakan untuk keseluruhan gambar sama yaitu nuansa hijau, namun Direktur Yulio Darmawan menyarankan karena dalam kisahnya mereka berdua baru saja bertemu setelah lama berpisah,

warna dari *color palette* mereka juga sebaiknya dibuat masih bertabrakan dan belum menyatu seperti di adegan-adegan setelahnya.



Gambar 3.9. Sebelum dan sesudah revisi warna
(Dokumentasi Penulis, 2024)

2. *Pokeball Design*

a. *Briefing*

Studio Arkala berinisiasi untuk membuat 3D *print* untuk *tematic pokeball*. *Pokeball* yang dibuat adalah berdasarkan desain asli dari pokemon *eevee family*. Sebelum membuat model 3D, diperlukan adanya desain yang menggambarkan desain asli pokemon ini menjadi bentuk bola, oleh karena itu penulis diinstruksikan untuk membuat sketsa desain bola-bola tersebut.



Gambar 3.10. Pokemon *eevee*

Sumber: Pinterest

Pokeball yang dibuat ini merupakan bentuk bola dengan bagian atas dan bawah terpisah, seperti contoh yang diberikan pada penulis di bawah ini.



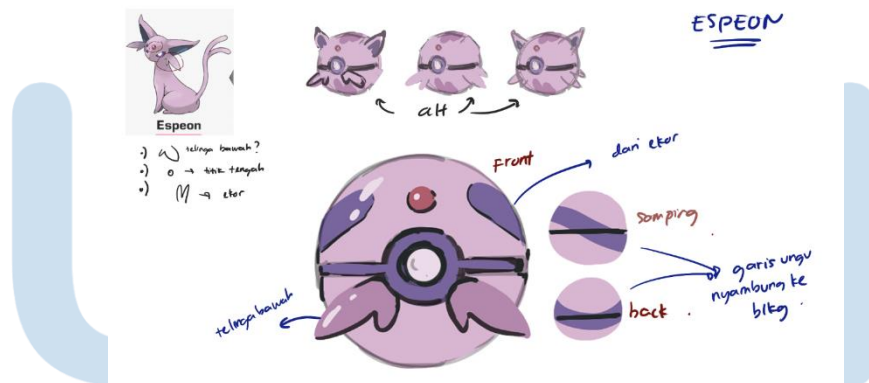
Gambar 3.11. Contoh desain pokéball

Sumber: https://www.instagram.com/the_pokeball_expert/?hl=en

Untuk membuat desain tersebut, Direktur Yulio Darmawan menyarankan untuk mengikuti langkah-langkah berikut yaitu mencari *signifier* visual yang membuat satu pokemon menarik, mengaplikasikan ke *pokéball*, dan di minimaliskan desainnya. Dengan tujuan *pokéball* ini nantinya akan di *print*, desain yang dibuat harus kokoh dan tidak terlalu rumit agar tidak mudah patah.

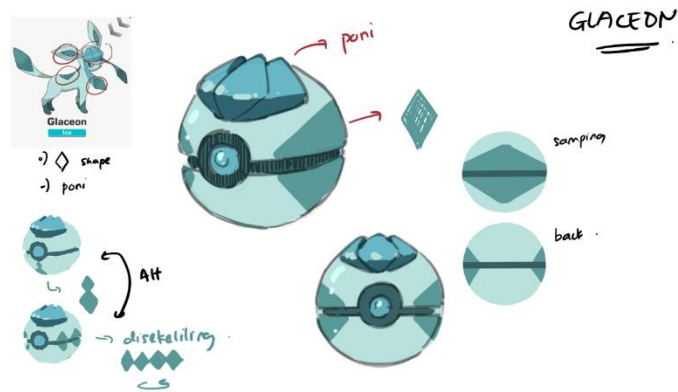
b. Desain Pokéball

Berdasarkan brief di atas, penulis membuat desain-desain berikut.



Gambar 3.12. Desain pokéball espeon pertama

(Dokumentasi Penulis, 2024)



Gambar 3.13. Desain *pokeball glaceon* pertama
(Dokumentasi Penulis, 2024)

Mengikuti saran di atas, penulis membuat desain *pokeball* dengan memasukkan *signifier* visual yang bisa dikenali orang ketika melihat *pokeball* ini, seperti memberi telinga bawah, jambul, dan bentuk-bentuk grafik lainnya.

c. Proses revisi

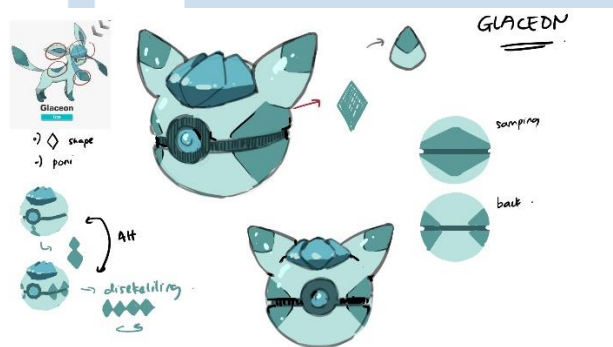
Dari desain di atas, Direktur Yulio Darmawan merasa perlu menambahkan telinga ke desainnya karena masih kurang bisa diidentifikasi sebagai sebuah desain dari pokemon. Juga bagian seperti telinga bawah *espeon* dirasa terlalu tipis dan akan mudah patah jika di *print* nanti. Setelah melakukan beberapa revisi, berikut merupakan contoh-contoh *pokeball* yang dibuat dari desain *eevee family*.



Gambar 3.14. Desain *pokeball vaporeon* setelah revisi
(Dokumentasi Penulis, 2024)



Gambar 3.15. Desain *pokeball sylveon* setelah revisi
(Dokumentasi Penulis, 2024)



Gambar 3.16. Desain *pokeball glaceon* setelah revisi
(Dokumentasi Penulis, 2024)

3. *Tickle Fickle*

a. *Briefing*

Tickle Fickle merupakan salah satu proyek IP Arkala yang masih dikembangkan hingga saat ini. Penulis berkesempatan untuk ikut ambil bagian mulai dari praproduksi hingga produksi. *Tickle Fickle* merupakan komik pendek yang diunggah di *instagram*, dengan Cody si burung merpati sebagai karakter utamanya. Komik ini berkisah seputar kehidupan Cody yang selalu dihadapi pilihan ekstrim. Awalnya penulis diberi *brief* bahwa tampilan awal dari komik ini merupakan komik hitam putih dengan kisah-kisah yang ingin disampaikan materinya sedikit berat, dalam artian pembacanya akan dibuat berpikir dua kali ketika membaca. Masalahnya, penulis diberi tahu bahwa komik ini, meskipun dengan materi cerita yang sangat bagus, tidak mencapai banyak audiens, seperti yang diharapkan pada awalnya, tidak banyak dari orang yang membaca kesulitan memahami ataupun

merasa cerita yang ingin disampaikan sedikit terlalu berat. Penulis diberi tugas dalam proses praproduksi yaitu bagaimana membuat *Tickle Fickle* lebih bisa dinikmati oleh pembaca, entah itu dengan mengubah tampilan komik secara keseluruhan, atau sebagian. Namun, yang menjadi masalah utama dari mengapa orang-orang kesulitan untuk berempati dengan karakternya adalah lingkungan hidupnya yang tidak *relatable* dan dirasa terlalu kaku (korporat). Oleh karena itu, tugas pertama penulis adalah mengubah tampilan komik, dan membuat ulang konsep *environmentnya*.



Gambar 3.17. Komik *Tickle Fickle* lama
(Dokumentasi Penulis, 2024)

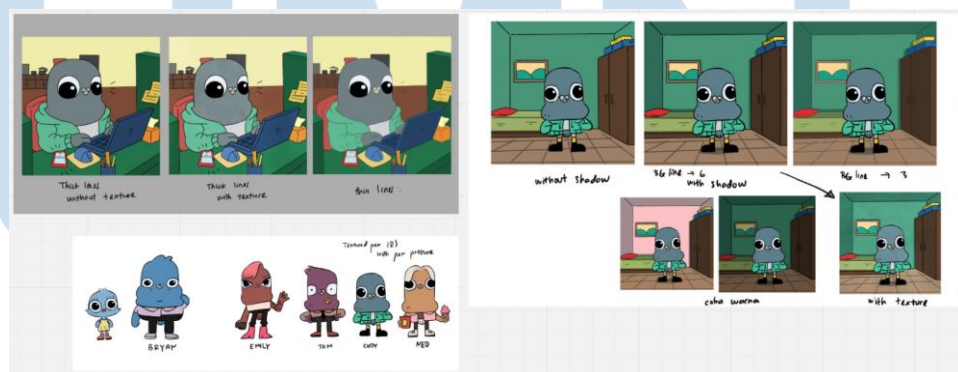
b. *Moodboard referensi style*

Arahan gaya visual untuk rencana komik *Tickle Fickle* kedepannya, diserahkan ke penulis untuk dikembangkan dengan bebas. Penulis yang baru pertama kali membaca komik-komik *Tickle Fickle*, merasa kesan pertama dalam membaca komik ini adalah ceritanya sangat bagus, pembaca diajak untuk ikut berfikir, dan ada juga cerita-cerita yang *relatable*. Namun, setelah mendengar *briefing*, penulis merasa komik ini belum bisa menjangkau banyak orang dikarenakan “*attention span*” orang yang memainkan aplikasi *instagram* itu cukup singkat, sehingga untuk komik yang memiliki cerita yang cukup dalam, sangat cepat untuk orang-orang terlewat, dan tidak membaca sampai selesai. Oleh karena itu, penulis terpikir ide untuk membuat komik hitam putih menjadi berwarna dengan harapan ketika sudah ada warna nanti, dan visualnya lebih “*playful*”, orang-orang akan tertarik untuk terus melihat *slide* selanjutnya.

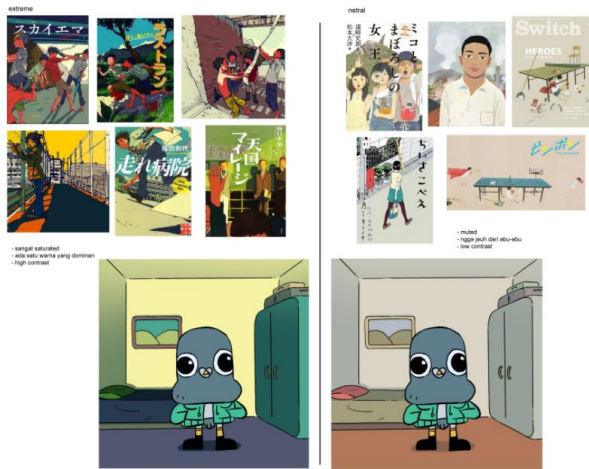
Setelah mencari beberapa referensi komik pendek, penulis menemukan bahwa kebanyakan komik menggunakan *lineart* tebal, juga warna minimalis sehingga lebih menonjolkan karakternya. Gaya visual ini juga penulis rasa memungkinkan untuk dikerjakan lebih cepat, dan diharapkan fokus pembaca tidak terpecah dengan visual yang terlalu rumit. Direktur Yulio Darmawan menyetujui ide ini, dan penulis diberi arahan untuk melakukan beberapa tes, mulai dari tes ketebalan *lineart*, *shapes* apa yang cocok dengan karakternya, juga tes warna.



Gambar 3.18. Referensi *style* komik
 (Dokumentasi Penulis, 2024)



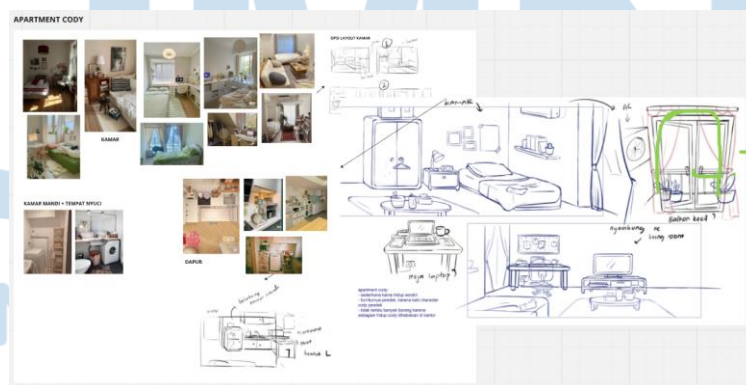
Gambar 3.19. Tes *lineart* dan warna
 (Dokumentasi Penulis, 2024)



Gambar 3.20. Moodboard dan tes warna
(Dokumentasi Penulis, 2024)

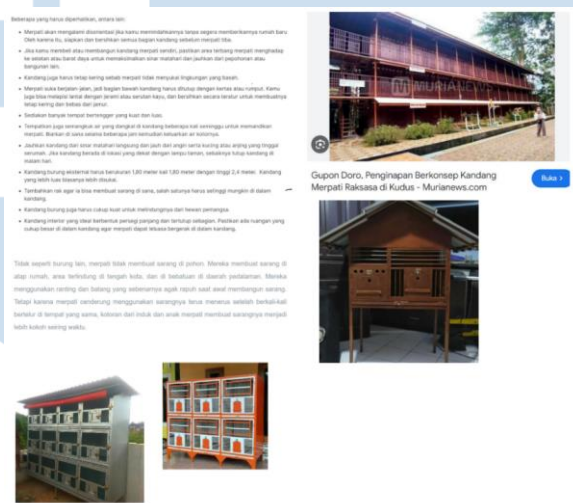
c. *Environment* konsep

Setelah menemukan gaya visual yang tepat, penulis langsung masuk ke tahapan mencari konsep untuk *environment*. Awalnya, penulis sempat kebingungan dan membuat sketsa tanpa mencari referensi, maupun alasan dibalik konsepnya. Penulis diberi arahan bahwa sebenarnya cara dalam membuat konsep tersebut kurang tepat. Penulis diajarkan untuk membuat desain dengan memikirkan alasan dibalik pengambilan pilihan-pilihan tertentu dalam membuat konsepnya. Misal, disini karakter Cody merupakan seekor burung merpati, maka penulis harus mencari rumah seperti apa yang dibutuhkan oleh burung merpati.

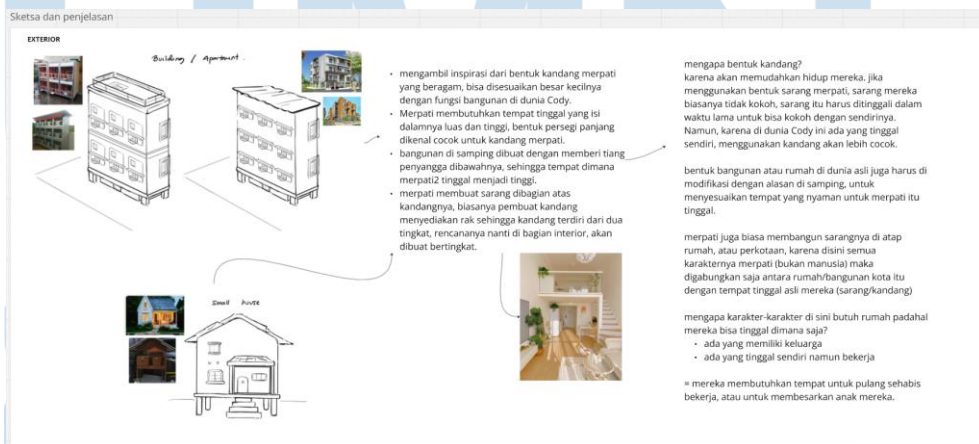


Gambar 3.21. Sketsa awal apartemen sebelum revisi
(Dokumentasi Penulis, 2024)

Setelah melakukan riset dengan ilmu yang diajarkan sebelumnya, penulis menetapkan untuk menggunakan desain dari kandang merpati sebagai acuan konsep *environment* di seluruh kota yang akan dibuat untuk komik ini. Penulis memilih bentuk kandang merpati karena selain memang tempat tinggal yang ditujukan untuk burung merpati, bentuk dari kandang merpati sendiri mirip dengan rumah susun yang mejadi tempat tinggal sebagian orang. Penulis merasa kecocokan hal ini menjadi menarik karena karakter ini memang dibuat memiliki sifat seperti manusia.

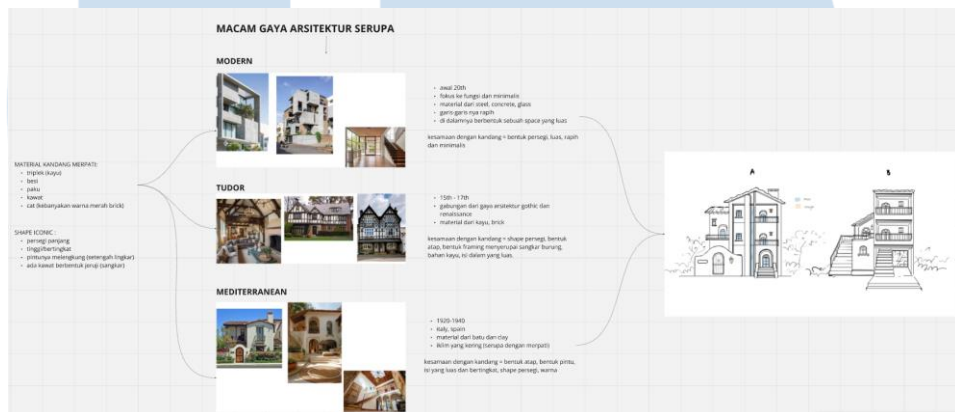


Gambar 3.22. Riset kandang burung merpati (Dokumentasi Penulis, 2024)



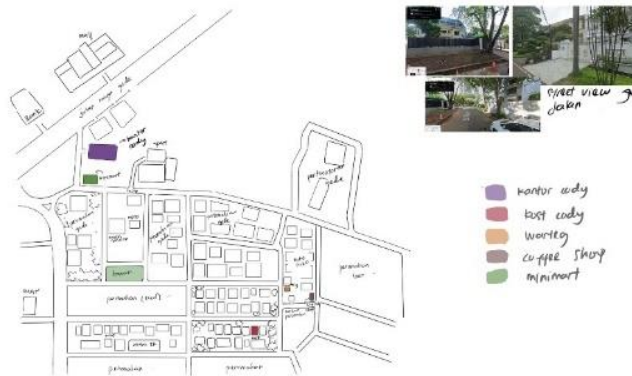
Gambar 3.23. Tes konsep kandang burung merpati (Dokumentasi Penulis, 2024)

Penulis membuat beberapa sketsa bentuk apartemen karakter Cody. Namun, bentuk ini dirasa masih terlalu kaku dan kurang memiliki ciri khas. Penulis diberi arahan untuk mencari gaya arsitektur atau gaya bangunan yang memiliki material serta *shape* yang menyerupai kandang merpati sebagai referensi. Penulis akhirnya menemukan gaya arsitektur yang menjadi acuan dari keseluruhan kota *Tickle Fickle* adalah gabungan gaya modern dan mediterranean.



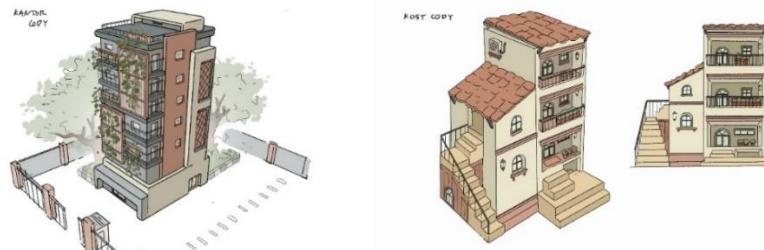
Gambar 3.24. Pencarian gaya arsitektur
(Dokumentasi Penulis, 2024)

Setelah mendapatkan gaya visual dan referensi yang sesuai, penulis mulai mengerjakan konsep kota dan bangunan-bangunan yang ada di dalamnya. Penulis memulainya dengan membuat tatanan letak bangunan atau *siteplan*. Gaya arsitektur gabungan yang telah penulis buat sketsanya tadi, rupanya memiliki kawasan serupa di Indonesia, tepatnya di Jalan Jenderal Sudirman, Jakarta selatan. Perumahan di kawasan ini, juga konsep dari cerita-cerita komik *Tickle Fickle* dirasa cocok sehingga penulis menggunakan bantuan *google maps* untuk membuat *siteplan* ini.

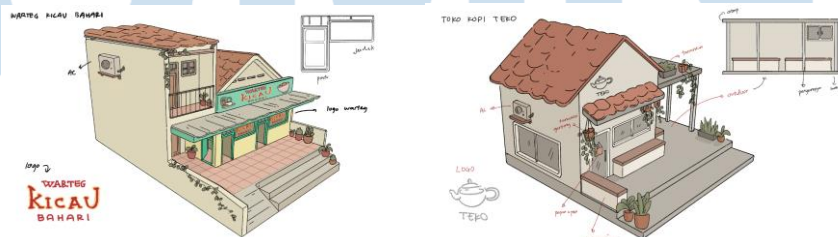


Gambar 3.25. Siteplan Tickle Fickle
(Dokumentasi Penulis, 2024)

Selanjutnya, penulis mulai membuat eksterior dari bangunan-bangunan yang akan muncul di ceritanya seperti rumah, kantor, tempat makan, dan sebagainya. Penulis memutuskan untuk mengubah konsep tempat tinggal Cody yang tadinya apartemen, menjadi kos karena dirasa lebih cocok dengan *siteplan* serta bisa masuk ke cerita yang lebih *relatable*. Dengan mengikuti gaya arsitektur di atas, penulis membuat rancangan-rancangan berikut ini.



Gambar 3.26. Eksterior Tickle Fickle
(Dokumentasi Penulis, 2024)



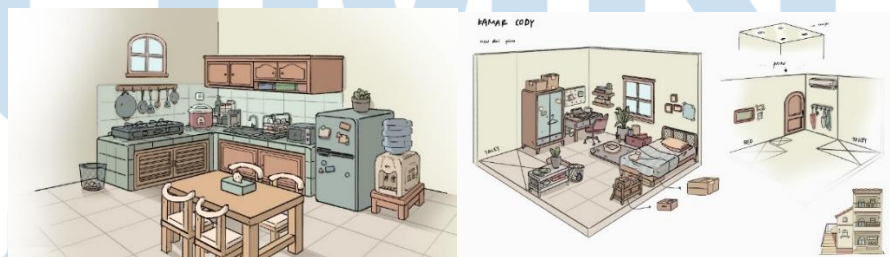
Gambar 3.27. Eksterior Tambahan Tickle Fickle
(Dokumentasi Penulis, 2024)

Setelah eksterior selesai dibuat, penulis membuat rancangan *floorplan* untuk memudahkan dalam menggambar letak-letak interior nantinya, penulis membuat *floorplan* dengan melihat contoh dari rancangan-rancangan kos maupun tempat asli yang dapat penulis temukan di *google*.



Gambar 3.28. Floorplan kost Cody
(Dokumentasi Penulis, 2024)

Floorplan ini kemudian penulis gunakan sebagai acuan dalam menggambar properti yang ada dalam interior. Untuk referensi dari propertinya, penulis mencari satu persatu berdasarkan benda asli, agar tidak ada dari furniturnya yang memiliki bentuk aneh. Penulis juga menyesuaikan *shape* yang sudah ditentukan untuk furniturnya yaitu *rounded rectangle*. Sebelumnya, jika menggunakan *shape* kotak dengan sudut tajam, hasil komik dirasa tidak menyatu dengan karakternya. Maka dengan ini diputuskan semua *shape* interior maupun eksterior menggunakan *shape rounded rectangle*. Interior ini juga merupakan tempat dimana sebagian besar latar cerita berjalan, maka dari itu dibutuhkan gambaran sedetail mungkin, dan jika perlu dibuat detail lebih seperti meja kantor di bawah.



Gambar 3.29. Interior dan Floorplan dapur Cody
(Dokumentasi Penulis, 2024)



Gambar 3.30. Interior kantor dan detail meja Cody
(Dokumentasi Penulis, 2024)

d. *Cleanup color* konten dan *short*

Setelah melalui seluruh proses praproduksi, penulis juga berkesempatan untuk membantu pada bagian produksi, yaitu ikut membuat komiknya secara langsung. Direktur Yulio Darmawan, membuat *storyline* serta sketsa untuk komik-komiknya, lalu penulis diberi tugas untuk merapikan *lineart* serta memberi warna, dan tekstur tambahan jika diperlukan. Semua gaya visual mulai dari ukuran *brush*, sampai *color palette*, penulis ikuti dari pencarian konsep sebelumnya. Namun, tak jarang ada episode yang membutuhkan *treatment* gaya visual sedikit berbeda untuk memberi kesan ekstrim. Biasanya penulis akan diberi referensi untuk warna-warna ini agar sesuai dengan *storyline* dan pesan yang ingin disampaikan. Berikut merupakan contoh-contoh episode yang penulis ikut ambil bagian dalam mengerjakan.

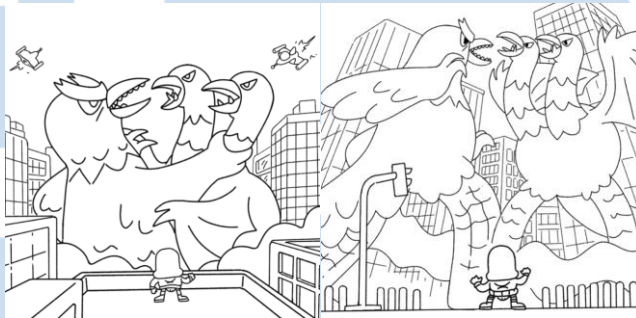


Gambar 3.31. Hasil *cleanup* dan *color* episode *Tickle Fickle*
(Dokumentasi Penulis, 2024)

e. Proses revisi

Selain rangkaian proses di atas, penulis juga biasanya mendapati kesulitan dalam beberapa bagian kecil dalam proses mengerjakan proyek ini. Sebagai contoh,

penulis kesulitan menggambar ketebalan garis dengan konsisten di setiap episodenya. Namun setelah terbiasa mengerjakan beberapa episode, penulis mencatat ketebalan garis di setiap episode baik untuk gambar *close-up*, *medium*, atau *wide*, sehingga setiap garis ukurannya menjadi sama.



Gambar 3.32. Contoh *lineart* yang tidak konsisten
(Dokumentasi Penulis, 2024)

Selain itu, penulis juga beberapa kali terlewat akan konsep awal yaitu menggambarkan semua *shape* dengan bentuk *rounded rectangle*. Penulis beberapa kali melakukan revisi karena menggambarkan sudut yang tajam, sehingga tidak sesuai dengan keseluruhan *environment* konsepnya.



Gambar 3.33. Contoh sebelum dan sesudah revisi *shape* di *background*
(Dokumentasi Penulis, 2024)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani program magang di Studio Arkala, ada kalanya penulis mengalami kendala. Beberapa kendala tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya miskomunikasi karena bertukar pesan lewat *discord*. Selama melaksanakan magang secara *WFH (online)*, penulis dan *visual development*

lead berkomunikasi melalui *discord*, karena tidak bertemu secara langsung, ada kalanya penulis salah memahami pesan yang ingin disampaikan *visual development lead*, atau ada juga *brief* yang terlewat untuk disampaikan sebelum penulis memulai mengerjakan suatu proyek.

- 2) Ketika mengerjakan *concept*, penulis beberapa kali menemui kendala dalam menggambar perspektif, juga menggambar garis dengan konsisten. Penulis menyadari bahwa revisi sebagian besar ada pada bagian garis yang tidak konsisten ukurannya, juga perspektif yang tidak sesuai titiknya. Penulis juga sempat mengirimkan dua atau tiga kali versi revisi sebelum akhirnya diterima.
- 3) Kendala untuk menyesuaikan diri ketika memulai program magang. Ketika memulai magang, penulis sempat beberapa kali kebingungan ketika diberi *brief*. Ada beberapa istilah-istilah yang penulis tidak pahami seperti *styleframes*, *color script beat*, dan sebagainya. Penulis juga sempat mengalami kendala ketika mengerjakan suatu proyek, dimana tahapan-tahapan yang penulis kerjakan, tidak sesuai dengan standar yang biasanya diterapkan di tempat magang.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Setelah menjalani program magang di studio Arkala, berikut merupakan solusi yang didapat penulis dari kendala yang ditemukan di atas:

- 1) Solusi dari kendala miskomunikasi di atas adalah penulis bertanya dengan rinci ketika diberi *brief*. Ada kalanya *visual development lead* lupa menyampaikan beberapa hal, penulis biasanya akan mencatat ketika sedang diberi *brief* melalui *call discord*, lalu bertanya secara rinci tentang apa saja yang harus diketahui sebelum memulai mengerjakan suatu proyek.
- 2) Solusi dari kendala dalam menggambar dengan konsisten adalah dengan menggunakan *vector layer*, sebelumnya karena penulis kebanyakan mengerjakan ilustrasi dengan *style painting*, penulis menggunakan *raster layer* untuk sebagian besar hasil ilustrasi. Lalu penulis disarankan untuk

menggunakan *vector layer* karena lebih mudah di ubah ukurannya, maupun bentuknya. Penulis juga mulai belajar untuk menggunakan *perspective tool* yang ada di aplikasi-aplikasi ilustrasi.

- 3) Solusi dari kendala penyesuaian diri adalah dengan berkomunikasi, ketika ada yang tidak dipahami, penulis langsung bertanya maksudnya, atau meminta penjelasan lebih rinci. Untungnya dengan bantuan dari Direktur maupun *Project Manager* yang dengan sabar menjelaskan kembali, penulis lama-kelamaan mulai terbiasa dengan cara kerja di tempat magang ini sehingga proses-proses yang penulis pelajari, dapat diterapkan di proyek berikutnya.

