

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada pelaksanaan magang, penulis hanya bertanggung jawab dalam membuat sketsa Pea dan Boba dalam Muniverse dimana Supervisor meminta penulis untuk membuat beberapa sketsa pose karakter sesuai dengan *personality* masing-masingnya.



Gambar 3.1 Bagan koordinasi kerja magang

Di atas merupakan bagan kerja magang dimana Kaprodi yang pertama kali memberikan tugas kepada Supervisor untuk membuat sebuah proyek. Supervisor pun mengadakan *briefing* kepada *Illustrator* tentang apa yang perlu dikerjakan. Jika apa yang sudah dikerjakan *Illustrator* sudah benar, maka Supervisor akan memberikan tugas lain yang diminta oleh Kaprodi namun, jika belum maka *Illustrator* perlu melakukan revisi hingga hal itu sudah disetujui Supervisor dan baru bisa memulai untuk mengerjakan tugas selanjutnya.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

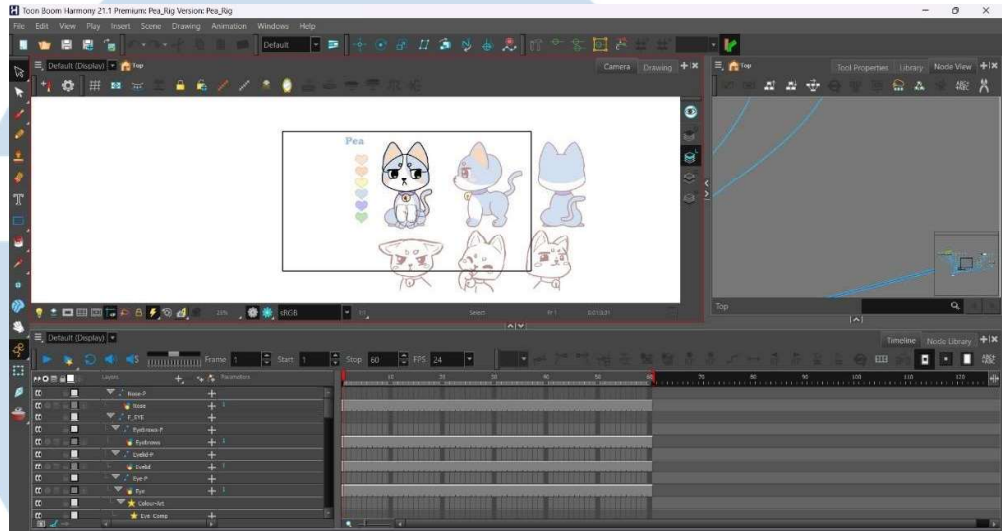
Pada satu setengah bulan pertama, penulis masih bertugas untuk membuat rig pea dengan menggunakan aplikasi Toon Boom Harmony yang kemudian dilanjut menjadi *illustrator* pose pea dan boba menggunakan aplikasi Autodesk Sketchbook sampai periode magang berakhir.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

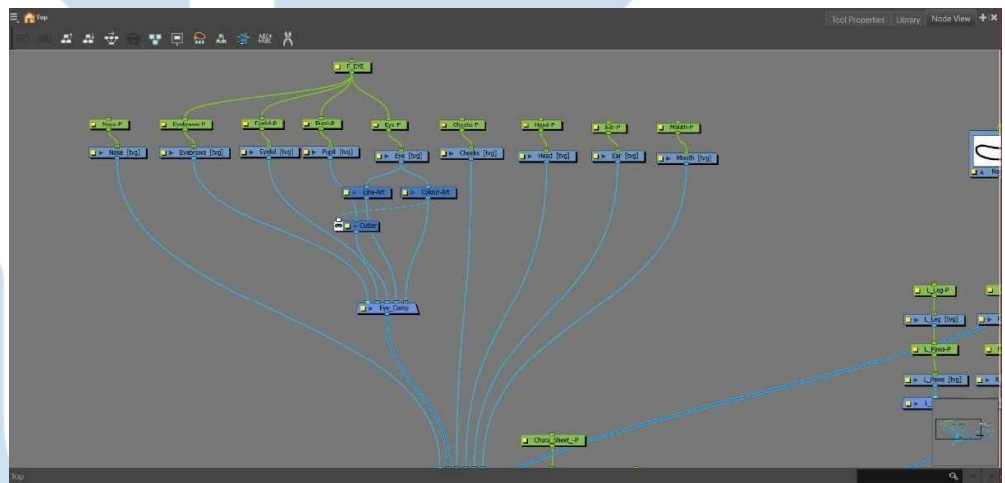
Waktu	Tugas
Minggu ke-1	Tutorial rig toonboom
Minggu ke-2	Tutorial rig toonboom
Minggu ke-3	Tutorial rig toonboom
Minggu ke-4	Tutorial rig toonboom
Minggu ke-5	Rig Pea
Minggu ke-6	Rig Pea
Minggu ke-7	Rig Pea
Minggu ke-8	Rig Pea
Minggu ke-9	Rig Pea
Minggu ke-10	Rig Pea
Minggu ke-11	Ilustrasi pose pea
Minggu ke-12	Revisi Ilustrasi pose pea
Minggu ke-13	Revisi Ilustrasi pose pea
Minggu ke-14	Ilustrasi pose boba
Minggu ke-15	Revisi Ilustrasi pose boba
Minggu ke-16	Revisi Ilustrasi pose boba

Tabel 3.2.1 Timeline mingguan magang

Rigging Pea

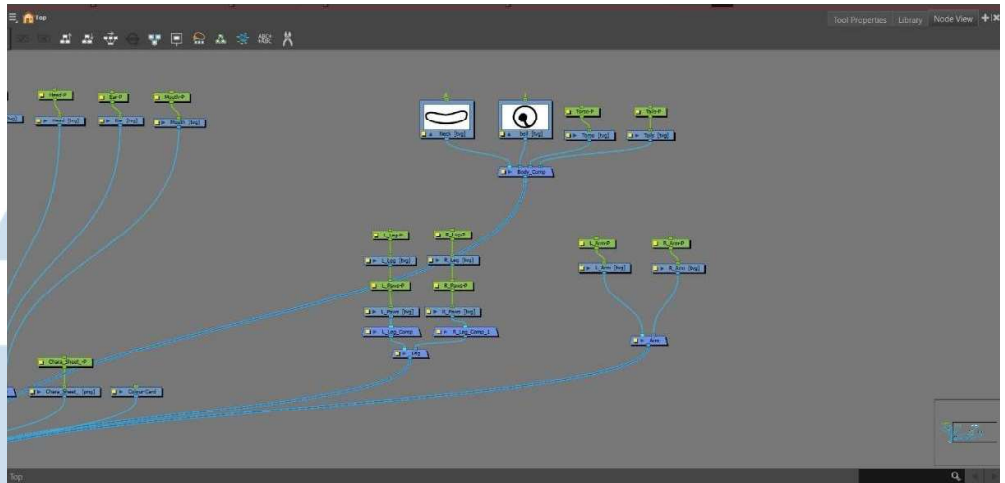


Gambar 3.2.2.a Rig Asset Pea

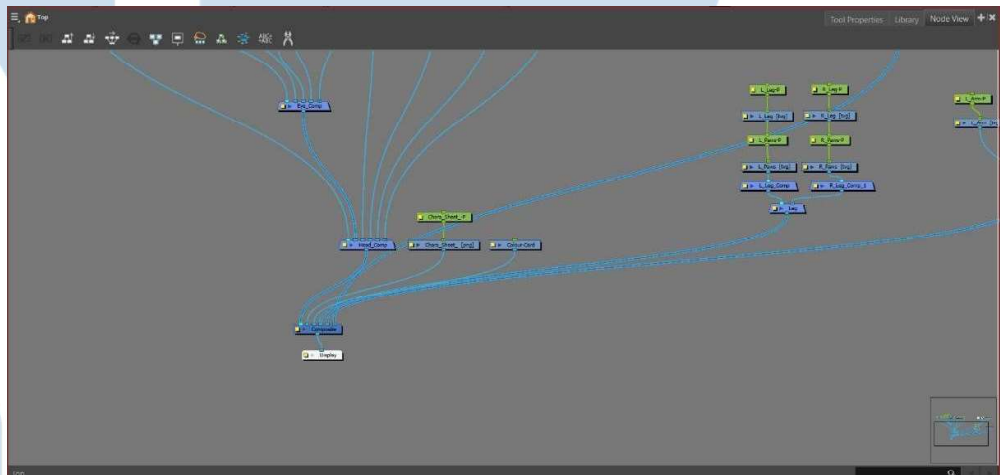


Gambar 3.2.2.b Node View Pea 1

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.2.2.c Node View Pea 2



Gambar 3.2.2.d Node View Pea 3

Dari gambar yang tertera, penulis mencoba membuat rig karakter Pea dari mata hingga wajah yang belum selesai. Dilanjutkan dengan Node view dimana struktur rig yang dibuat memiliki *hierarchy* antara satu sama lainnya.

Ilustrasi pose Pea

Pea merupakan salah satu hewan peliharaan karakter dari Muniverse, sebuah *universe* dimana terdapat dua karakter maskot yang saling menyukai satu sama lain yaitu Mun Mun dan Karu (sebuah karakter

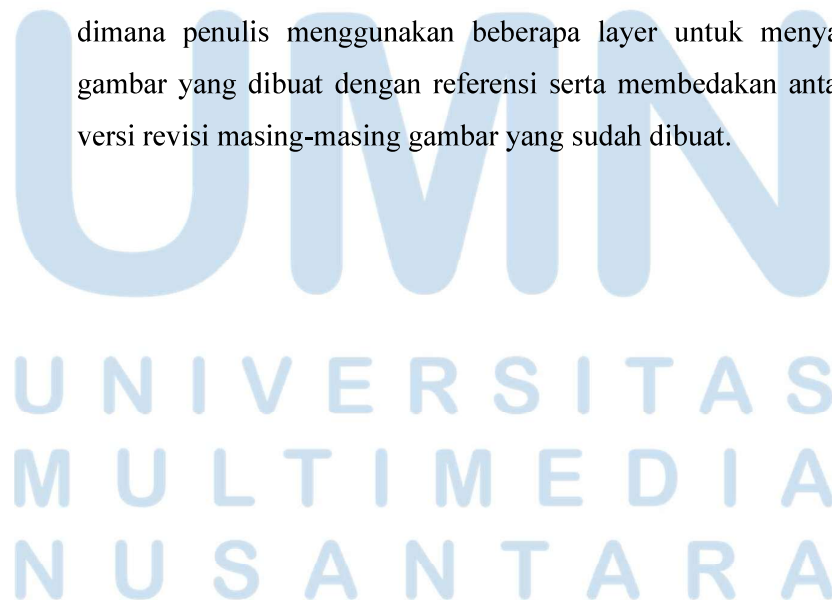
anthropomorphic rusa dan kelinci) yang sedang dibangun oleh Virtuosity Lab Film Production sebagai media untuk mengembangkan sebuah IP original yang akan diaplikasikan menjadi merchandise seperti Conny dan Brown dari Line *app*.

Brief yang diberikan oleh supervisor yakni Pea merupakan seorang kucing milik Mun Mun yang memiliki karakter mirip dengan pemiliknya dimana ia merupakan seorang yang memiliki *stereotype spoiled kid*, yaitu orang yang selalu dimanjakan sampai terlalu nyaman dengan hidupnya dan menolak adanya perubahan yang berpengaruh terhadap kenyamanannya.

Deadline yang diberikan yakni setiap pertemuan setidaknya ada progress baik itu mencakup proporsi, ekspresi, bentuk, ataupun detail lain.

Referensi yang digunakan penulis yaitu beberapa pose kucing baik itu dalam bentuk nyata (*realism*) dan *cartoony*, serta *character sheet* Pea yang diberikan.

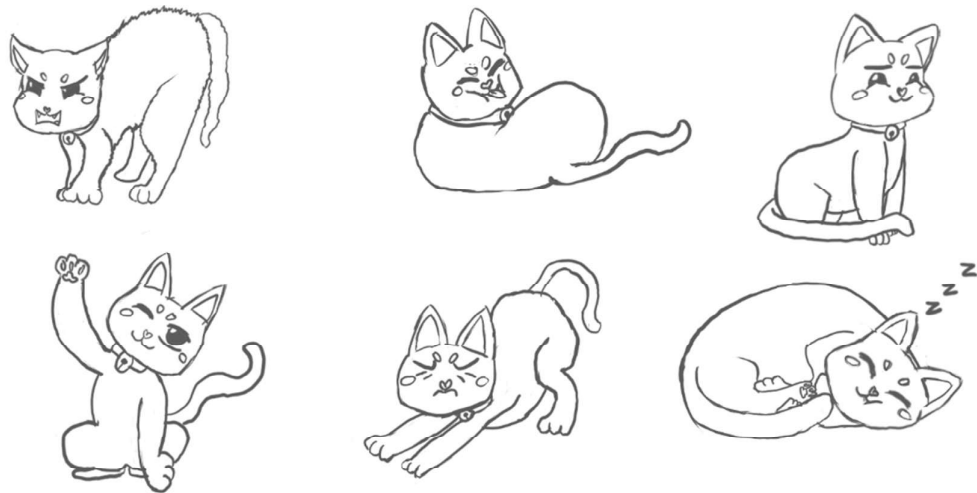
Pea dibuat menggunakan software Autodesk Sketchbook yang masih dalam versi free (tahun 2020 sedangkan yang sekarang sudah berbayar) dimana penulis menggunakan beberapa layer untuk menyamakan gambar yang dibuat dengan referensi serta membedakan antar layer versi revisi masing-masing gambar yang sudah dibuat.



Pea

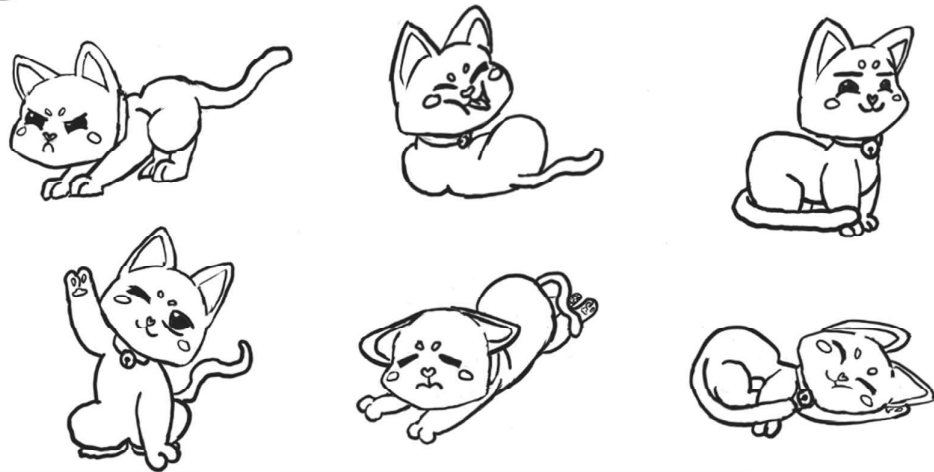


Gambar 3.2.2.e Character sheet Pea



Gambar 3.2.2.f Draft pose pea sebelum revisi

MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.2.2.g Draft pose pea setelah revisi terakhir

Berikut merupakan beberapa pose dimana terdapat beberapa revisi dari desain pose kedua berupa penyamaan bentuk dengan *character sheet*. Revisi yang dilakukan berupa bentuk kepala pea yang dibuat lebih menyerupai onigiri dibanding sebelumnya, mempertegas lekukan di area belakang pea yang menekankan bentuk yang *curvy*, mengurangi ukuran badan agar kepala terlihat jauh lebih besar dibanding desain sebelumnya, dan yang terakhir yaitu bentuk telinga menjadi lebih *cartoony* menyerupai *character sheet*.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Ilustrasi pose Boba

Boba merupakan salah satu hewan peliharaan karakter dari Muniverse, sebuah universe dimana terdapat dua karakter maskot yang saling menyukai satu sama lain yaitu Mun Mun dan Karu (sebuah karakter anthropomorphic rusa dan kelinci) yang sedang dibangun oleh Virtuosity Lab Film Production sebagai media untuk mengembangkan sebuah IP original yang akan diaplikasikan menjadi merchandise seperti Conny dan Brown dari Line app.

Brief yang diberikan oleh supervisor yakni Boba merupakan seorang anjing milik Karun yang memiliki karakter mirip dengan pemiliknya dimana ia merupakan seorang yang memiliki stereotype *carefree* dan *Happy-go-lucky*, yaitu orang yang tidak banyak membuat rencana dan selalu menerima apa yang terjadi.

Deadline yang diberikan yakni setiap pertemuan setidaknya ada progress baik itu mencakup proporsi, ekspresi, bentuk, ataupun detail lain.

Referensi yang digunakan penulis yaitu beberapa pose kucing baik itu dalam bentuk nyata (realism) dan cartoony, serta character sheet Boba yang diberikan.

Pea dibuat menggunakan software Autodesk Sketchbook yang masih dalam versi free (tahun 2020 sedangkan yang sekarang sudah berbayar) dimana penulis menggunakan beberapa layer untuk menyamakan gambar yang dibuat dengan referensi serta membedakan antar layer versi revisi masing-masing gambar yang sudah dibuat.

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



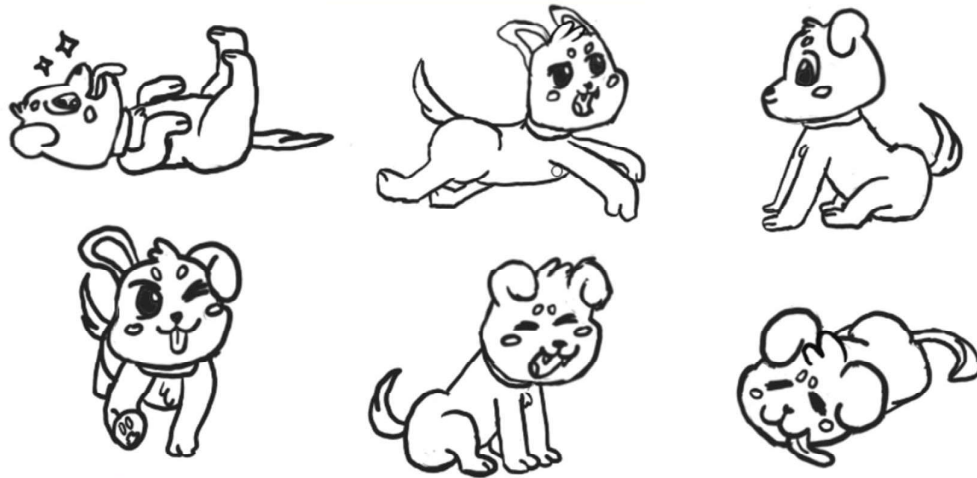
Gambar 3.2.2.h Character sheet Boba



Gambar 3.2.2.i Draft pose Boba sebelum revisi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Berikut merupakan beberapa pose sebelum adanya revisi.



Gambar 3.2.2.j Draft pose Boba sebelum revisi

Berikut merupakan beberapa desain pose setelah adanya revisi dari desain pertama berupa pengecilan ukuran badan dan panjang kaki, penekanan bentuk kepala yang menyerupai onigiri yang lebih kotak, penekanan di area belakang yang memiliki *curve* tapi tidak seperti pea yang *curvy*, dan penempatan bagian wajah pada kepala yang lebih menyerupai *character sheet*.



3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Berikut merupakan kendala yang ditemukan penulis selama proses pengerjaan ilustrasi pose Pea dan Boba :

- 1) Kurang aktif meminta feedback dari supervisor
- 2) Kurang fokus saat bekerja

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut merupakan solusi dari kendala yang ditemukan penulis selama proses pengerjaan ilustrasi pose Pea dan Boba :

- 1) Meminta feedback dari supervisor atas segala *development* yang dilakukan
- 2) Datang ke kampus agar kondisi lebih kondusif

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA