

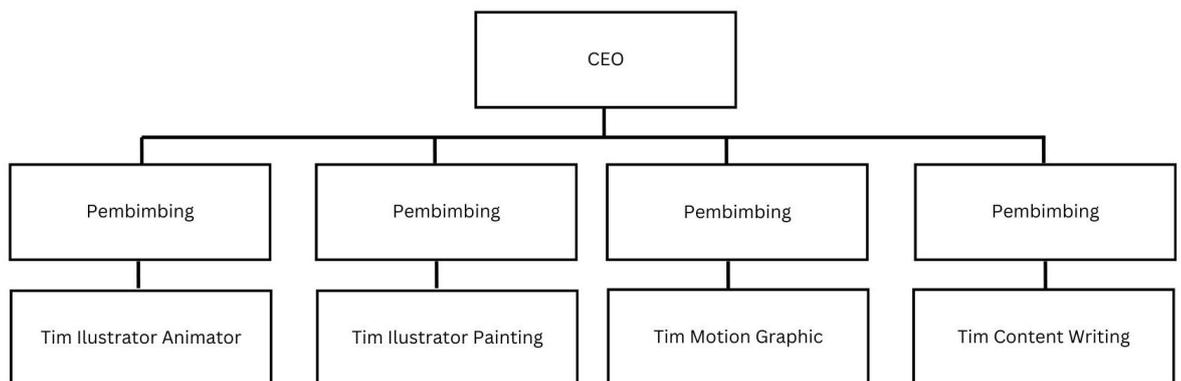
BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan magang terdapat kedudukan dan alur koordinasi yang harus diikuti. Mohaka Group membagi posisi ilustrator menjadi dua, yaitu ilustrator *animator* dan ilustrator *painting*. Posisi penulis merupakan ilustrator *animator* dan diajarkan dasar-dasar yang perlu dipelajari dalam animasi. Saat mengerjakan tugas, penulis melakukan koordinasi bersama pembimbing dan tim.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

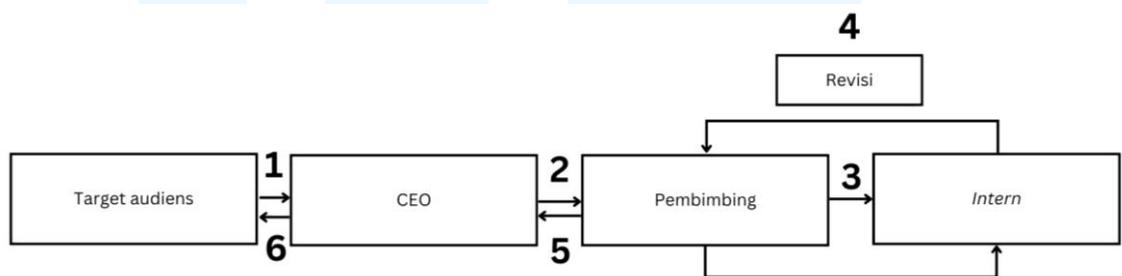


Gambar 3.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Mohaka Group membagi tim kreatifnya menjadi tiga tim yaitu, tim ilustrator, tim *motion graphic*, dan tim *content writing*. Setiap tim memiliki pembimbing yang berbeda-beda dan akan diskusi bersama jika diperlukan kerjasama dengan tim yang lain. Tim ilustrator dibagi menjadi dua yaitu ilustrator *animator* dan ilustrator *painting*. Posisi penulis merupakan ilustrator *animator* dan tugas-tugas yang diberikan merupakan latihan sebelum proyek asli. Tugas tersebut memperkenalkan *fundamental* animasi yang harus diperhatikan. Selain tugas, pembimbing memberikan materi penjelasan tentang animasi.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Alur koordinasi dimulai dari CEO yang menentukan target audiens untuk membuat proyek baru. Setelah menentukan target audiens, CEO akan membahas bersama pembimbing tentang proyek baru yang akan dilakukan. Pembimbing akan membagikan tugas kepada *intern*. Setelah pembimbing memberikan tugas, penulis akan asistensi dan revisi kepada pembimbing melalui Google Meet. Setelah revisi, pembimbing akan memberikannya kepada CEO dan CEO akan mempublikasi proyek tersebut untuk target audiens.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama magang di Mohaka Group, penulis diberikan beberapa materi dan tugas untuk *training*. *Training* tersebut bertujuan untuk mempersiapkan penulis sebelum mengerjakan proyek asli dan dibagi menjadi dua, yaitu tugas individu dan tugas kelompok. Berikut adalah detail pekerjaan penulis selama di Mohaka Group.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1-9	19 Agustus - 16 Oktober 2024	Mini IP Pacarku Tokek	Membuat <i>framework</i> dan <i>moodboard</i> , membuat alternatif dan finalisasi logo, menentukan warna dan finalisasi post coming soon, memisahkan layer post coming soon untuk <i>motion graphic</i> , finalisasi <i>overall</i> warna <i>mood</i> dan menentukan font untuk sembilan episode mini komik, memberikan

			<i>bubble text</i> untuk sembilan episode mini komik, revisi warna <i>mood</i> mini komik episode 1, <i>revisi bubble text</i> episode 5-10, dan revisi finalisasi <i>mood</i> warna episode 8-10.
1-5	19 Agustus - 19 September 2024	Mini IP Di Balik Kanvas	Membuat <i>framework</i> dan <i>moodboard</i> membuat alternatif dan finalisasi logo, finalisasi warna mood episode 1, revisi mood warna episode 1, menentukan font untuk mini IP, dan menambahkan <i>bubble text</i> .
1-3	19 Agustus - 4 September 2024	Desain karakter kucing	Membuat karakter kucing sesuai materi yang diajarkan
7-8	1 Oktober - 8 Oktober 2024	Sosial media IP Jagad Raya	Membuat ilustrasi sesuai konsep untuk keperluan sosial media
9-11	8 Oktober - 29 Oktober	Storyboard IP Jagad Raya	Membuat storyboard sesuai alur cerita yang diberikan
11-13	30 Oktober - 12 November 2024	Sosial media IP Tantruman	Membuat ilustrasi sesuai konsep untuk keperluan sosial media
13 - 16	13 November - 6 Desember 2024	<i>Bible</i> IP Tantruman	Memodifikasi konsep karakter dan membuat model sheet Tantruman dengan memberikan aksesoris (pakaian atau peralatan), membuat <i>concept art environment</i> , dan logo

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama penulis menjadi ilustrator *animator* di Mohaka Group, penulis diberikan tugas yang fokus pada pembuatan dan perkembangan sebuah IP, sedangkan *training* yang diberikan bertujuan meningkatkan *skill* dalam ilustrasi dan animasi. Mini IP yang penulis membuat bersama tim bernama Pacarku Tokek dan IP milik Mohaka Group yang penulis berpartisipasi dalam mengembangkan bernama Jagad Raya dan Tantruman. Penulis memulai pekerjaan dengan *brainstorming* dan mencari referensi. Tugas utama yang dibuat merupakan mini IP berupa mini komik berjudul Pacarku Tokek dan proyek tambahan merupakan membuat konten sosial media, membuat *storyboard*, dan IP *bible*.

3.3.1 Perancangan Mini IP Pacarku Tokek

Tugas utama yang diberikan kepada penulis merupakan membuat perancangan mini IP bersama tim yang terdiri dari enam orang. Penulis memilih pembuatan mini IP Pacarku Tokek sebagai proyek utama karena penulis berkontribusi dalam pembuatan alur cerita, ikut serta dalam *brainstorming* karakter desain, menentukan warna dan *mood* setiap episode, membuat logo, dan menentukan *font*. Sebelum menentukan tim, pembimbing memberikan arahan dan penjelasan mengenai cara membuat sebuah mini IP.

Mohaka Group menentukan Generasi Z sebagai *target market* karena Generasi Z merupakan generasi terbesar di Indonesia dengan 27.94% populasi dari 74.93 juta orang dan menyebutkan 18 issue yang sedang dialami Generasi Z. Isu yang diangkat oleh tim penulis merupakan *human rights and social justice*. Setelah menentukan topik, Mohaka Group menjelaskan apa yang membuat sebuah IP bagus dan teknis pembuatan mini IP.

Tabel 3.2 Framework Mini IP Tim

JUDUL	PACARKU TOKEK	WANT	Fajar menjalani kencan dengan Vina dan mencari tahu bagaimana cara mengembalikan menjadi manusia
PREMIS	Fajar si cowok cool yang jamet sedang berpacaran dengan Vina, cewek idaman kampus. Namun, pacarnya mendadak berubah menjadi tokek.	OBSTACLE	Erika: Teman Fajar, satu komunitas pecinta reptil. Dia yang nyantet Vina, salah kirim, karena dukunnya masih magang. Dia mau nyantet Fajar karena tokek Erika (Riska) mati waktu battle dengan tokek Fajar (Udin).
GENRE	Komedi - romance	KARAKTER TAMBAHAN	Vina (tokek): Pacar Fajar, cantik, idaman satu kampus, anak HI tapi dia emosional dan pemalu Mbah Raja: Dukun terakhir yang mengirim Pinter, tapi masih belum banyak jam terbang, suka salah kirim Eyang Roma: Sudah berpengalaman cukup lama, tapi dia suka lupa Mbah Putri: Ahli tarot, bersertifikat, sepuh
REFERENCE	Eh sorry, kesantet!	SETTING	Kampus (bingus university), indoapril kursi besi, rumah/kamar, tempat dukun pagi dan malam hari
METHOD	Modify, latar cerita diubah dari sekolah jadi lingkungan kampus dan mengubah cerita dengan santet tokek	FORMAT	satu episode berdiri sendiri
WHY	POV baru bagaimana kondisi seseorang yang memiliki pacar tokek	DIALOG	naratif, bisu, dan dialog
USP	Tokek jadi hewan unik khas salah satunya ada di Indonesia		
KARAKTER UTAMA	FAJAR cowok cool, melindungi dan mengutamakan pacarnya dengan cara apapun. Tetapi dia gampang tersakiti jika ada yang mengkritiknya.		

Framework yang digunakan dalam pembuatan mini IP merupakan SCAMPER, yaitu *substitute, combine, adapt, modify, put to other uses, eliminate, dan reverse*. Setelah menentukan SCAMPER, pembimbing memerintahkan *intern* untuk mengisi template tabel yang berisi judul, premis, *genre, reference, method, why, unique selling point, karakter utama, want,*

obstacle, karakter tambahan, *setting*, format, dan percakapan. Tim penulis memilih *modify* karena cerita Pacarku Tokek mengambil referensi dari Webtoon berjudul "Eh sorry, kesantet!" yang diubah dari sekolah menjadi kampus dan mengubah cerita dengan santet tokek.

Tabel 3.3 Premis, Sinopsis, Karakter, dan Plot di Spreadsheet

		CHARACTER					
		Name	Psychology trait	MBTI	Geder pronoun	properti	ciri fisik
PREMIS	Fajar si cowok cool yang jamet sedang berpacaran dengan Vina, cewek idaman kampus. Namun, pacarnya mendadak berubah menjadi tokek.	Fajar	cowok cool, melindungi dan mengutamakan ceweknya dengan cara apapun. Tetapi dia gampang tersakiti jika ada yang mengkritiknya.	ENFJ	he/him	Motor CBR (ini terserah apalah), jam tangan, kaos polos	Muka ganteng tapi sedikit jamet Rambut poni depan lebih panjang. warna kulit sedikit coklat
	Fajar, seorang cowok keren sedang berpacaran dengan idaman kampus yang bernama Vina. Mereka memutuskan berpacaran pertama kali di malam jumat. Tetapi di malam jumat (kliwoon) itu, Vina mendadak berubah jadi tokek. Keesokan harinya, kabar malam kemarin tersebar luas dan menjadi pembicaraan banyak orang. Fajar, seorang pelindung Vina, ia akhirnya berencana mencari siapa pelakunya. Mereka memutuskan untuk mendatangi Eyang Roma, dukun terkenal tetapi pelupa. Mereka tidak menemukan jawaban.	Vina	Pacar Fajar Cantik, idaman satu kampus, anak HI tapi dia emosional dan pemalu	ESFP	she/her		Kulitnya putih, rambut lurus
SINOPSIS	Mereka mengunjungi ahli tarot, Mbah putri dan menemukan petunjuk hanya nama dukun dan ciri-ciri pelakunya	Mbah Raja	Dukun terakhir yang mengirim Pinter, tapi masih belum banyak jam terbang, suka salah kirim		he/him	Ikut kepala, tab	Masih muda, pendek dan gemuk.
	Ketika mereka mengunjungi Mbah raja, dukun terakhir paling pintar. Ternyata pelakunya adalah teman dari Fajar bernama Erika.	Eyang Roma	Sudah berpengalaman cukup lama, tapi dia suka lupa		he/him	gerabah kecil isinya sesajen bunga-bunga,	Udah tua, rambut putih gondrong pakai ikat kepala, punya kumis tipis, keriput, matanya sayu dan berkantong mata lebar
	Erika memberi klarifikasi, ternyata dukunnya salah kirim. Harusnya ke kesayangan Fajar, tokek Fajar yang bernama Udin. Erika memberi solusi jamu kebal santet.	Mbah Putri	Ahli tarot, bersertifikat, sepuh		she/her	Kartu tarot, bola ramal ikat kepala hitam, anting-anting besar	Rambut ikat panjang warna rambut putih hijau setengah kayak cruella
	Keesokannya, Fajar menghibur Vina yang bersedih, mereka menghabiskan waktu berdua di indoapril. Ketika mereka berpelukan, Vina berubah menjadi tokek lagi.	Erika	Teman Fajar, satu komunitas pecinta tokek. Dia yang nyantet Vina Salah kirim, karena dukunnya masih magang. Dia mau nyantet tokek Fajar karena dia Tokek Erika mati.		She/her	tas selempang	rambutnya dikucir, badannya kecil, masih bocil
		PLOT			Episode 5	Keesokan harinya, ia mengunjungi Mbah Putri namun mereka mendapat petunjuk yang masih samar	
Episode 1	Fajar dan Vina resmi berpacaran dan mereka melakukan date malam jumat. Tetapi, Vina malah berubah jadi tokek			Episode 6	Mereka berdua mengunjungi Mbah Raja, Raja Terakhir ternyata yang kirim Erika		
Episode 2	Walaupun sudah berubah keesokan harinya berjalan seperti biasa namun ada yang menyebarkan foto Fajar berdua dengan tokek di indoapril			Episode 7	Mereka mendatangi Erika dan ternyata dia pelakunya tapi salah santet		
Episode 3	Motion foto berdua di indoapril?			Episode 8	Mereka minum obat yang dikasih Erika dan berjalan normal		
Episode 4	Mereka berdua mencari siapa pelakunya dan mengunjungi Eyang Roma			Episode 9	Mereka akhirnya menghabiskan waktu berdua di indoapril		
				Episode 10	Motion Fajar dan vina berpelukan terus vina berubah jadi tokek		

Proses berikutnya, tim merencanakan premis, sinopsis, karakter, dan plot setiap episode di *spreadsheet*. Tim kemudian menentukan nama, MBTI, jenis kelamin, dan *moodboard* karakter di Canva. Pacarku Tokek akan terdiri dari 11 episode dimana episode dua dan episode 11 ditentukan sebagai *motion graphic* dan episode lainnya sebagai mini komik. Setelah itu, tim membuat *moodboard* yang berisi *moodboard* karakter, referensi *background*, dan *overall mood* di Canva.



Gambar 3.3 Moodboard Mini IP Pacarku Tokek

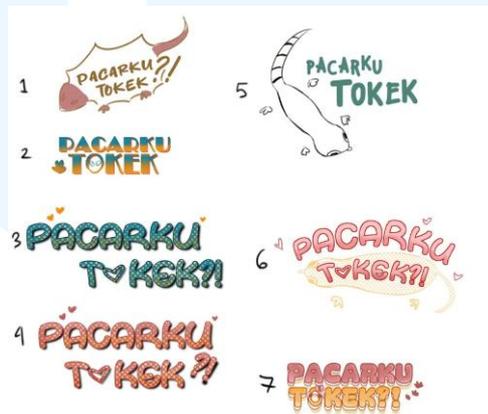
Cerita Pacarku Tokek memiliki *target* audiens Indonesia dan ingin memperlihatkan kultur dan budaya. Kultur dan budaya yang dimaksud merupakan hal-hal biasa yang dapat dilihat di kehidupan sehari-hari di Indonesia. Pada mini IP Pacarku Tokek, tim ingin menunjukkan hal yang umum terjadi di Indonesia, yaitu seorang perempuan cantik dengan kekasih yang berkarakteristik *jamet*, dengan latar tempat di kampus serta Indomaret.

Pada *moodboard* karakter Fajar, tim menentukan untuk membuat *moodboard* dengan *vibes jamet*. Foto yang digunakan pada *moodboard* merupakan foto milik *monmeon9* di instagram, Aldy di Tiktok, Raihan Adam di Instagram, *sOup10ver* di Tumblr, *Inkcrow* di Twitter, dan *rzqinanda* di Instagram. Foto-foto tersebut bertujuan sebagai referensi gaya rambut, pakaian, dan benda-benda yang akan digunakan oleh karakter.

Pada *moodboard* karakter Vina, tim menentukan untuk membuatnya dengan karakteristik *Chinese Indonesian* karena mayoritas standar kecantikan di Indonesia merupakan orang-orang *Chinese Indonesian*. Foto yang digunakan pada *moodboard* merupakan foto tokek dari Kompas, meja penuh *makeup* dari Emilia di Pinterest, referensi baju dari AliExpress, dan foto perempuan dari Khobar Dammam di Pinterest. *Moodboard* tersebut menjadi referensi untuk sifat, fisik, dan benda-benda milik karakter Vina.

Pada *moodboard background*, tim menentukan latar tempat yang akan ada di dalam mini IP. Latar tempat yang ditentukan merupakan Universitas Binus dan Indomaret karena dua tempat ini tidak asing di Indonesia. Tim merencanakan untuk mengubah nama tempatnya menjadi Bingus dan Indoapril.

Style gambar yang digunakan merupakan *semi-chibi* karena pada Webtoon, *style* ini merupakan *style* yang tidak asing digunakan. Teknik pewarnaan yang digunakan merupakan *flat color*. Warna yang ditentukan merupakan warna *pastel* karena *genre* dari Pacarku Tokek merupakan komedi sehingga tim ingin menggunakan warna yang sederhana dan menunjukkan emosi setiap episode melalui warna yang *simple*.



Gambar 3.4 Alternatif Logo

Setelah membuat *moodboard*, tim membagi tugas dan penulis mendapatkan bagian membuat logo dan finalisasi. Penulis membuat beberapa sketsa alternatif di *software Clip Studio Paint* untuk logo dengan *keyword cartoon, playful, halftone*. Tujuan dibuatnya alternatif sketsa logo adalah karena penulis memiliki beberapa ide dan tim memberikan beberapa konsep untuk logo. Penulis ingin memilih logo yang preferensinya sesuai dengan ide dan konsep tim serta penulis sehingga penulis melakukan melalui *voting* di Discord.



Gambar 3.5 Finalisasi Logo

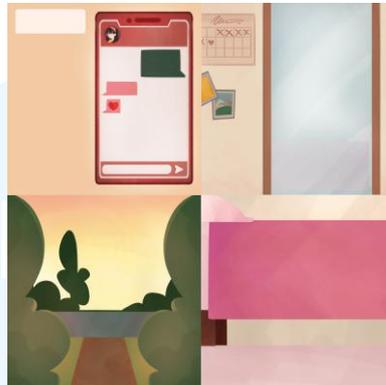
Berdasarkan hasil *voting*, nomor enam menjadi pilihan utama karena logo ini menunjukkan gambar tokek dan *genre* romantis serta komedi. Penulis membuat finalisasi di Clip Studio Paint dan menggunakan *font* MV Boli. Penulis membuat *font* dengan *free transform tool*, *brush*, dan efek *halftone*. *Tools* yang dominan digunakan merupakan *free transform tool* dan digunakan untuk mengatur posisi dan mengubah ukuran *font*. *Brush* digunakan untuk menggambar tokek dan hati. Efek *halftone* digunakan untuk membuat pola bintang-bintang pada tokek.



Gambar 3.6 Prototype Episode Satu Pacarku Tokek

Selain logo, penulis bertugas untuk menentukan *font* yang digunakan, menambahkan *bubble text*, menentukan warna *overall mood* komik, dan menambahkan atau mengedit warna. Penulis menggunakan *font* SS Pancake Pen karena *font* tersebut bersifat *playful* yang sesuai dengan cerita Pacarku

Tokek. Gambar di atas adalah hasil prototype episode satu mini IP Pacarku Tokek.



Gambar 3.7 Revisi Episode Satu Pacarku Tokek

Pada tanggal 2 September 2024, para *intern* harus presentasi mini IP yang telah diciptakan melalui Google Meet. Pembimbing memberikan kritik dan saran bahwa mata karakter sebaiknya diubah, memberikan karakteristik unik untuk karakter tokek, dan mengubah warna *background* karena terlalu mencolok dengan karakter. Gambar di atas adalah revisi *overall mood* warna *background*.



Gambar 3.8 Final Episode Satu, Tiga, Empat, Lima, Enam, dan Tujuh Pacarku Tokek

Penulis meminta kritik dan saran kepada tim mengenai warna *background*. Akhirnya diputuskan bahwa warna *background* masih terlalu

mencolok dan lebih baik dibuat lebih monoton. Penulis menggunakan *layer effect overlay* dan *airbrush* untuk *background*. Setiap warna *background* ditentukan berdasarkan latar belakang dan *mood* cerita setiap episode. Penulis melakukan teknik yang sama dari episode satu sampai tujuh.



Gambar 3.9 Referensi Warna *Background*

Gambar di atas adalah referensi warna yang digunakan untuk episode delapan sampai sepuluh. Pada episode tujuh, tim memutuskan untuk mengubah warna *background* karena merasa terlalu monoton dan kontras. Warna *background* yang ditentukan tim merupakan warna yang *soft* dan masih mengikuti *mood* cerita setiap episode.



Gambar 3.10 Final Episode Delapan, Sembilan, dan Sepuluh Pacarku Tokek

Penulis memainkan *layer effect multiply*, *color dodge*, *soft light*, dan *overlay* untuk membuat warna *background* terlihat lebih *soft*. Selain memainkan *layer effect*, penulis menggunakan gradasi dan *airbrush* sehingga

warna terlihat lebih menyatu. Gambar di atas adalah hasil final episode delapan, sembilan, dan sepuluh.



Gambar 3.11 Tampilan Seluruh Episode Pacarku Tokek di Sosial Media

Seluruh karya wajib diselesaikan dan diunggah pada tanggal 16 Oktober 2024. Setiap episode diwajibkan untuk diunggah bertahap satu per satu di sosial media. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan antisipasi dan interaksi antara audiens.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Semua tugas tambahan magang yang diberikan pembimbing kepada penulis merupakan *training* dalam mengembangkan sebuah IP dan melatih penulis sebelum memasuki proyek sesungguhnya. Tugas-tugas yang diberikan bervariasi yaitu membuat logo, konten sosial media, *storyboard*, dan *bible IP*.

Setiap tugas dikerjakan sesuai dengan materi yang diajarkan dan diberikan masukan oleh pembimbing.

3.3.2.1 Proyek Logo Mini IP Di Balik Kanvas

Proyek tambahan pertama merupakan membuat logo untuk mini IP Di Balik Kanvas. Di Balik Kanvas merupakan mini IP yang dibuat bersama tim dan menceritakan kisah seorang wanita yang pindah ke rumah tua khas Belanda. Dalam rumah tersebut terdapat sebuah lukisan pria Belanda yang dapat bergerak. Genre dari cerita ini merupakan *dark romance* dan mengangkat isu kesehatan mental.

Dalam pembuatan Di Balik Kanvas, penulis diberikan tugas untuk membuat logo. Penulis melakukan *brainstorming* bersama tim di *Discord Call* untuk menentukan konsep dan ide untuk logo. Berdasarkan *genre* dan cerita yang diangkat, konsep dan ide yang ditentukan merupakan logo yang bersifat *old and elegant* seperti di *Manhwa* dengan *genre* kerajaan.



Gambar 3.12 Alternatif Logo Di Balik Kanvas

Penulis membuat beberapa alternatif sketsa logo dan melakukan *voting* di *Discord*. Tujuan dari *voting* ini adalah untuk eksplorasi kreativitas dan memilih logo yang sesuai preferensi seluruh tim. Berdasarkan hasil *voting*, nomor lima ditentukan sebagai logo untuk Di Balik Kanvas. Setelah *voting*, penulis finalisasi logo pada *Adobe Illustrator*.

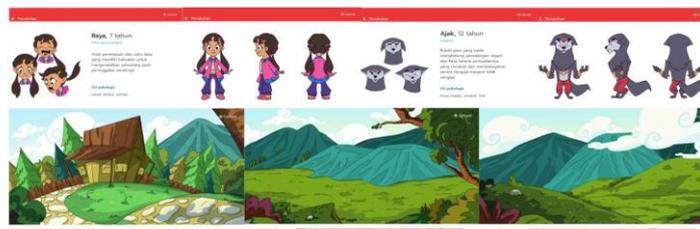
DI BALIK KANVAS

Gambar 3.13 Finalisasi Logo Di Balik Kanvas

Penulis menggunakan warna coklat karena warna bingkai foto yang digunakan dalam Di Balik Kanvas merupakan warna coklat. Warna coklat juga memberikan kesan jaman dahulu sehingga warna coklat sesuai dengan latar cerita Di Balik Kanvas. *Font* yang digunakan merupakan *Glimmer of Light*. *Tools* yang digunakan penulis untuk memberikan potongan pada *font* merupakan *sliced tool*. Penulis juga menggunakan *smooth tool* untuk membuat *font* terlihat lebih halus dan *brush tool* untuk menambahkan goresan pada ujung *font*.

3.3.2.2 Proyek Sosial Media Jagad Raya

Proyek tambahan kedua yang diberikan kepada penulis merupakan membuat ilustrasi IP Jagad Raya untuk konten sosial media. Ilustrasi ini bertujuan untuk melatih penulis sehingga terbiasa dengan *artstyle* Jagad Raya dan membuat karakter sesuai *concept art* yang diberikan. Berikut adalah *concept art* Jagad Raya.



Gambar 3.14 *Character Sheet* dan *Concept Art*

Setelah menganalisis *concept art* Jagad Raya, penulis membuat ide dan konsep. Konsep dan ide penulis adalah membuat karakter Ajak mengikuti dan mencuri barang karakter Raya. Penulis membuat konsep

dan ide tersebut karena kepribadian Ajak yang selalu menghalangi pertualangan karakter Raya karena sengaja dan tidak sengaja. Setelah membuat konsep dan ide, penulis membuat sketsa dan *line art* di Clip Studio Paint.



Gambar 3.15 Sketsa Kasar Ilustrasi Jagad Raya untuk Konten Sosial Media

Penulis membuat *line art* berdasarkan sketsa di atas dan mengikuti *artstyle* sesuai *concept art* Jagad Raya. Jagad Raya memiliki goresan yang bersih dan tidak memainkan *pen pressure*. *Brush* yang digunakan oleh penulis merupakan *round brush* karena *brush* ini menghasilkan goresan yang stabil dan tegas. Setelah membersihkan *line art*, penulis mewarnai ilustrasi dan asistensi kepada pembimbing di Google Meet.



Gambar 3.16 Ilustrasi Jagad Raya untuk Konten Sosial Media

Pembimbing memberikan kritik dan saran bahwa goresan *line art* masih kurang tebal, terlalu berantakan, dan terlihat tidak percaya diri. Komposisi pada ilustrasi juga masih kurang harmonis untuk dilihat, karakter

Raya masih *off model*, dan skala gambar antara karakter dan *background* harus diperbaiki.



Gambar 3.17 Ilustrasi Final Jagad Raya untuk Konten Sosial Media

Berdasarkan kritik dan saran pembimbing, penulis melakukan revisi dan memutuskan untuk mengubah komposisi seluruh ilustrasi. Penulis menggunakan Clip Studio Paint dan menggunakan *round brush* untuk membuat *line art* dan mewarnai ilustrasi. Pada *background* penulis menggunakan efek *gaussian blur* sehingga orang-orang akan fokus pada karakter Ajak yang ingin mencuri selendang ajaib karakter Raya. Penulis menambahkan efek tanda seru pada selendang untuk menekankan fokus pada selendang.

3.3.2.3 Proyek *Animatic Storyboard* Jagad Raya

Proyek tambahan ketiga merupakan membuat *animatic storyboard* untuk IP Jagad Raya. Tugas ini bertujuan untuk melatih teknik dalam menggunakan aplikasi Toon Boom Storyboard. Selain teknik, tugas ini diberikan untuk memperhatikan arah kamera dan posisi karakter dalam *storyboard* sesuai materi yang diajarkan.

Alur cerita yang diberikan pembimbing merupakan karakter Jagad dan Raya yang sedang bermain pesawat kertas. Saat bermain, Raya tidak sengaja melempar pesawat kertasnya kepada hidung Jagad sehingga Jagad

menjadi marah. Jagad melempar pesawat kertasnya kepada Raya, namun pesawat kertas tersebut terbang ke dalam hutan.



Gambar 3.18 Sketsa Kasar *Storyboard* Jagad Raya

Penulis membuat 15 panel sketsa kasar di Clip Studio Paint. Menurut pembimbing, posisi karakter pada *storyboard* sudah terlihat jelas, namun pada panel kedelapan dan kesembilan masih terlihat membingungkan. Selain itu, panel 12 sampai 15 masih kurang terlihat terhubung. Setelah asistensi, penulis menghapus dan menambahkan beberapa panel.



Gambar 3.19 *Storyboard* Jagad Raya di Toon Boom Storyboard

Penulis kemudian memindahkan sketsa kasar tersebut kepada aplikasi Toon Boom Storyboard dan memulai *line art* menggunakan *brush tool*. Setelah *line art*, penulis mengatur gerakan kamera dan mengatur detik

setiap panel. Penulis juga menegaskan gerakan karakter dengan menambahkan tanda panah.



Gambar 3.20 Finalisasi *Animatic Storyboard* Jagad Raya di Toon Boom Storyboard

Penulis melakukan asistensi dan melakukan revisi pada panel satu, panel dua, panel enam, dan panel 17. Pada panel satu, penulis memperlambat gerakan kamera dan menambahkan gerakan kamera pada panel dua sehingga transisi pada panel satu dan panel dua terlihat lebih halus. Pada panel enam, penulis menambahkan panel dimana pesawat kertasnya terlihat sendiri sehingga transisi pesawat kertas yang menabrak hidung Jagad lebih mudah dimengerti. Pada panel 17, penulis

menambahkan dua panel sehingga terlihat transisi pesawat kertas yang terbang di atas kepala karakter Raya.

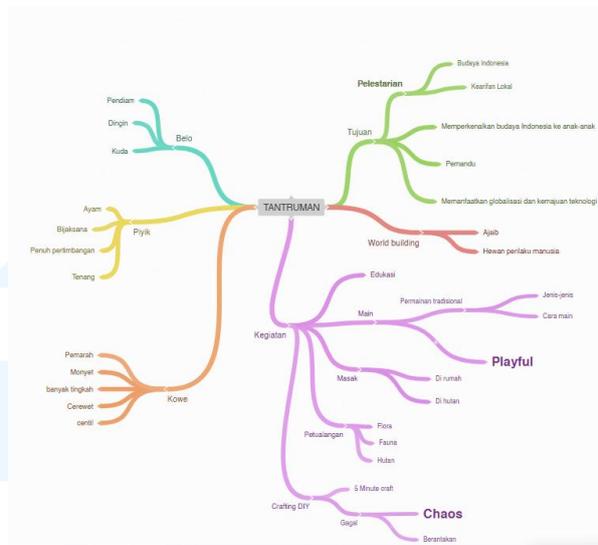
3.3.2.4 Proyek Proyek Sosial Media IP Tantruman

Proyek tambahan keempat yang diberikan pembimbing kepada penulis merupakan membuat konten ilustrasi sosial media untuk IP Tantruman. Tantruman merupakan bagian IP dari Jagad Raya yang terdiri dari tiga karakter yaitu Piyik seekor ayam, Belo seekor kuda, dan Kowe seekor monyet. Berikut adalah *character sheet* Tantruman.



Gambar 3.21 *Character Sheet* Tantruman

Pembimbing menjelaskan bahwa ketiga hewan ini harus selalu digambar bersama dan tidak boleh dipisah. Selain itu, pembimbing juga memberitahu untuk memperhatikan ukuran tubuh setiap karakter sehingga tidak *off-model*. Pembimbing juga mengatakan untuk tidak menambahkan hewan atau karakter lain di luar *concept art*.



Gambar 3.22 Mind Map untuk Konten Sosial Media IP Tantrum

Penulis diperintahkan untuk melakukan *brainstorming* yang berisi *mindmap*, referensi, dan ide untuk konten sosial media. Dari *mindmap* yang dibuat, penulis mendapatkan *keyword chaos*, *playful*, dan *pelestarian*. Penulis ingin membuat konten sosial media yang memperkenalkan kebudayaan Indonesia kepada anak-anak dan ingin menunjukkannya dengan cara yang *fun* melalui karakter Tantrum. Karakter Tantrum akan dibuat *chaos* dan *playful* dalam konten sosial media.

<p>REFERENSI #1</p> <p>https://www.instagram.com/meowlove.world7</p>		<p>IDE KONTEN #1</p> <p>Fun-facts tanaman di hutan TANTRUMAN bagi bagi info dan fun facts tentang tanaman yang ada di hutan tempat tinggalnya, mulai yang bermanfaat, cantik, bahkan aneh.</p> <p>Key Topics</p> <ul style="list-style-type: none"> • Koneksi/pengistiharan • Komedi • Keterseraman dan Saling membantu (tanyu tanamannya borong borong) <p>Tipe Konten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komik Slice of Life • Komik • 1/1 image <p>Komik yang menceritakan/menjelaskan tanaman apa yang sedang dibutuhkan salah satu karakter TANTRUMAN, dan akan dijelaskan tentang tanamannya di next konten</p> <p>Engage to Audience</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reels/komik • 9-15 video/1/1 image <p>Memberikan informasi/fun fact tentang tanaman yang berguna dan dapat ditemukan dengan mudah di hutan</p>
<p>REFERENSI #2</p> <p>https://www.instagram.com/plastiknicin/media</p>		<p>IDE KONTEN #2</p> <p>Permainan Tradisional Indonesia Penjelasan permainan tradisional Indonesia yang dapat dimainkan bersama teman-teman</p> <p>Key Topics</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fun • Melestarikan permainan tradisional Indonesia <p>Tipe Konten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komik Slice of Life • Engage to Audience • Komik • 1/1 image <p>Komik yang menceritakan/menjelaskan tentang permainan tradisional Indonesia dan cara memainkannya.</p>
		<p>IDE KONTEN #3</p> <p>Makanan Tradisional Indonesia Perkenalan makanan tradisional Indonesia dari Jawa yang sederhana dibuat</p> <p>Key Topics</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memperkenalkan makanan tradisional <p>Tipe Konten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komik Slice of Life • Engage to Audience • Komik • 1/1 image <p>Komik yang menceritakan/menjelaskan tentang makanan tradisional dari Jawa Indonesia. Komik akan dimulai dengan kegiatan piknik yang makanannya akan berbeda-beda.</p>

Gambar 3.23 Referensi, Ide Konten, dan Moodboard Tantrum

Referensi yang penulis tentukan merupakan *Meowlove World* dari Instagram dan Mintik dari Twitter. *Meowlove World* dipilih sebagai referensi untuk *storytelling*, animasi, dan *reels*. Mintik dipilih sebagai referensi untuk komik.

Setelah menentukan referensi, penulis membuat tiga ide konten sosial media. Konsep dan ide yang diterima oleh pembimbing merupakan membuat mini komik yang memperlihatkan Tantruman yang sedang bermain permainan tradisional Indonesia dengan tujuan melestarikan permainan tradisional Indonesia. Penulis mencari beberapa permainan tradisional Indonesia dan memilih permainan stik kayu. Saat bermain stik kayu, penulis ingin membuat karakter Kowe curang dan membuat kedua karakter lainnya marah. Hal ini akan membuat *chaos* saat bermain.



Gambar 3.24 Sketsa Sebelum dan Sesudah Mini Komik Tantruman

Penulis membuat sketsa untuk setiap panel mini komik. Pada sketsa sebelumnya, panel satu dan dua terasa monoton sehingga direvisi menjadi lebih *dynamic*. Panel pertama ditambahkan karakter Tantruman yang sedang menatap satu sama lain dan panel kedua ditambahkan Kowe yang sedang mengambil napas. Pada panel ketiga, ditambahkan reaksi Belo dan Piyik yang melihat Kowe yang merasa bangga atas kemenangannya.



Gambar 3.25 Mini Komik untuk Konten Sosial Media IP Tantruman

Setelah revisi, penulis membuat *line art* dan mewarnai sketsa tersebut. Penulis membuat ilustrasi di atas menggunakan Clip Studio Paint dan efek yang digunakan untuk membuat stik kayu bergerak merupakan *motion blur*. Selain *motion blur*, penulis menggunakan *flash pattern* pada panel satu untuk memperlihatkan bahwa pertandingannya serius. *Brush* yang digunakan merupakan *default round brush* sehingga *line art* yang dibuat terlihat jelas. *Font* yang digunakan merupakan *font* Bakso Sapi karena *font* tersebut terkesan *playful* dan *childish*.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama pelaksanaan magang, penulis menghadapi beberapa kendala. Kendala utama yang dihadapi merupakan keterbatasan *skill* individu. Dalam menghadapi kendala tersebut, penulis mencari referensi dan *tutorial*. Berikut adalah seluruh kendala dan solusi penulis.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala yang dihadapi penulis selama magang merupakan kesulitan mengikuti *artstyle*. *Artstyle* yang dimiliki Mohaka Group beragam dan sangat berbeda dengan *artstyle* penulis seperti proporsi tubuh dan cara *line art*

sehingga diperlukan waktu yang lebih banyak dalam mengerjakan tugas. Penulis juga memiliki kendala pada penggunaan aplikasi Toon Boom Storyboard karena sebelumnya belum pernah menggunakannya.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam mengatasi permasalahan *artstyle* penulis melatih dengan cara mengikuti *artstyle* beberapa orang sehingga lebih mudah beradaptasi. Selain itu, penulis mempelajari *artstyle* IP lainnya milik Mohaka Group. Penulis melakukan beberapa percobaan dan mencoba mempelajari beberapa teknik dalam menggambar. Dalam mengatasi kendala aplikasi, penulis menonton *tutorial* cara menggunakan aplikasi tersebut. Penulis mempelajari fungsi fitur-fitur pada aplikasi Toon Boom Storyboard dan mempelajari *shortcut* fitur tersebut.

