

## BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kedudukan penulis di Virtuosity adalah sebagai concept artist untuk Proyek Bu Alin, dengan tugas penulis untuk merancang desain untuk karakter-karakter di Proyek Bu Sity Adlina Rahmiaty. Penulis bekerja dengan rekan kerja yang mengerjakan concept art untuk interior dan latar belakang.

Alur kerja penulis sebagai concept artist dan storyboard artist dimulai dari Supervisor yang membagikan tugas kepada penulis dan rekan kerja lainnya. Setiap satu sampai dua minggu, supervisor akan mengadakan meeting untuk membahas hasil atau progress kerja. Penulis juga dapat meminta asistensi, bimbingan atau berdiskusi tentang pekerjaan tersebut. Hal ini juga berlangsung diluar lingkungan kerja dalam bentuk komunikasi melewati *group chat* WhatsApp atau melalui *chat* pribadi dengan *supervisor* secara langsung, selain komunikasi tentang pekerjaan penulis serta rekan kerja dan supervisor juga dapat membagi *file* untuk pekerjaan.



(Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja)

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Di Virtuosity, penulis ditempatkan sebagai concept artist dibawah naungan Bu Sity Adlina Rahmiaty sebagai supervisor utama. Namun, untuk penulis serta rekan kerja lainnya juga mendapatkan peran yang lain dibawah supervisor yang berbeda. Untuk penulis, tugas itu adalah sebagai storyboard artist untuk *Mira & Peri Batik*, proyek animasi yang dimiliki dan disupervisi oleh Bu Angelia Lionardi.

Selama pelaksanaan magang, penulis melakukan riset seputar alat bantu dengar. Setelah melakukan riset, penulis mulai merancang desain untuk karakter-

karakter *Lapah Pandora* dengan Bu Alin (supervisor utama). Selain itu, untuk proyek Bu Angel (supervisor kedua), penulis melakukan *clean-up* storyboard, dan setiap minggu supervisor akan melakukan pengecekan serta diskusi atau bimbingan jika diperlukan.

### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Proyek *Lapah Pandora*

- Riset seputar alat bantu dengar serta media yang menunjukkan karakter tunarunggu.
- Pembahasan dan revisi sebagai bagian pembuatan konsep karakter-karakter *Lapah Pandora*.

Proyek *Mira & Peri Batik*

- Melakukan *clean-up* sketsa storyboard yang sudah ada.
- Menggambar *prop* dan karakter sesuai referensi yang disediakan dan petunjuk supervisor.
- Menggabungkan seluruh *clean-up* untuk di *edit* dan dijadikan *animatic*.

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis memulai dengan melakukan riset tentang alat bantu dengar, ketulian, pengalaman orang-orang tunarunggu, serta media seperti film atau animasi yang memiliki karakter tunarunggu atau penyandang disabilitas lainnya.

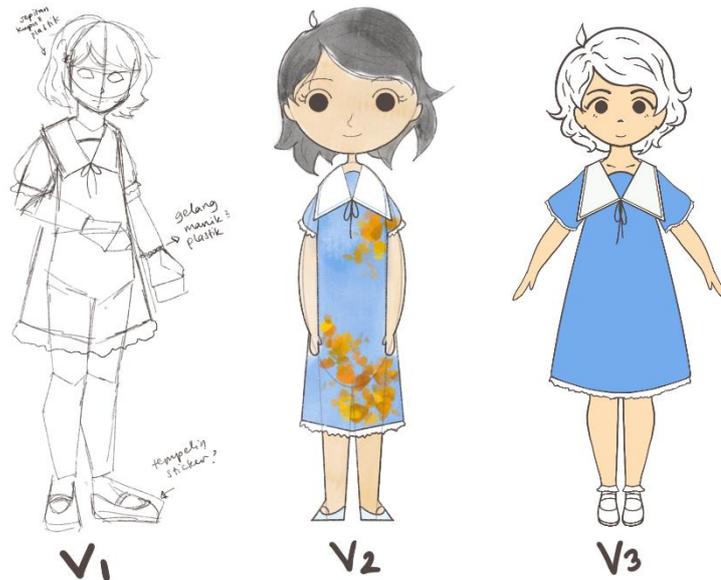
Setelah riset, penulis dan supervisor membahas tentang proyek *Lapah Pandora* untuk membuat desain konsep karakter. Penulis membuat desain untuk lima karakter yaitu Malia sebagai karakter utama tunarunggu, Juliazuba sebagai Ibu, Hinsalie sebagai Ayah, Zainuba sebagai nenek, dan Rochmat sebagai Kakek. Penulis diberikan beberapa foto dari supervisor yang dijadikan basis dan inspirasi dalam proses pembuatan konsep karakter *Lapah Pandora*. Foto-foto yang dijadikan referensi merupakan beberapa foto supervisor sebagai anak kecil dan foto anggota keluarga supervisor di masa itu.

Untuk proyerk *Mira & Peri Batik*, penulis melakukan *clean-up* sketsa storyboard yang sudah ada. Penulis juga menambahkan detil prop sesuai petunjuk supervisor, menambahkan warna secara *grayscale* untuk membedakan karakter dan objek, dan menggabungkan seluruh *clean-up* yang telah dikerjakan menjadi *animatic*.

### 1. Proses mendesain karakter Malia

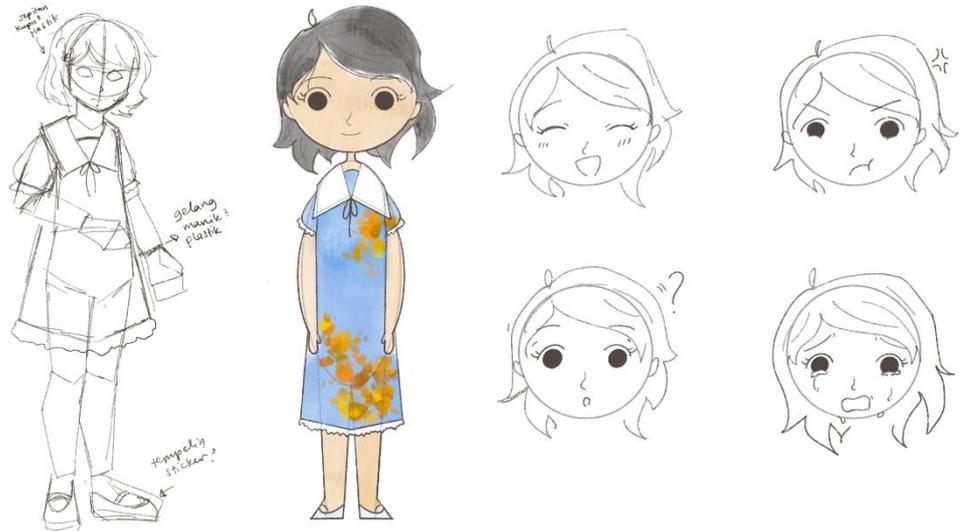
Sebagai karakter utama *Lapah Pandora*, Malia merupakan karakter pertama yang dikerjakan oleh penulis. Dalam proses pembuatan konsep karakter, Malia telah melewati lebih banyak revisi dibanding karakter yang lain.

## Malia(5)



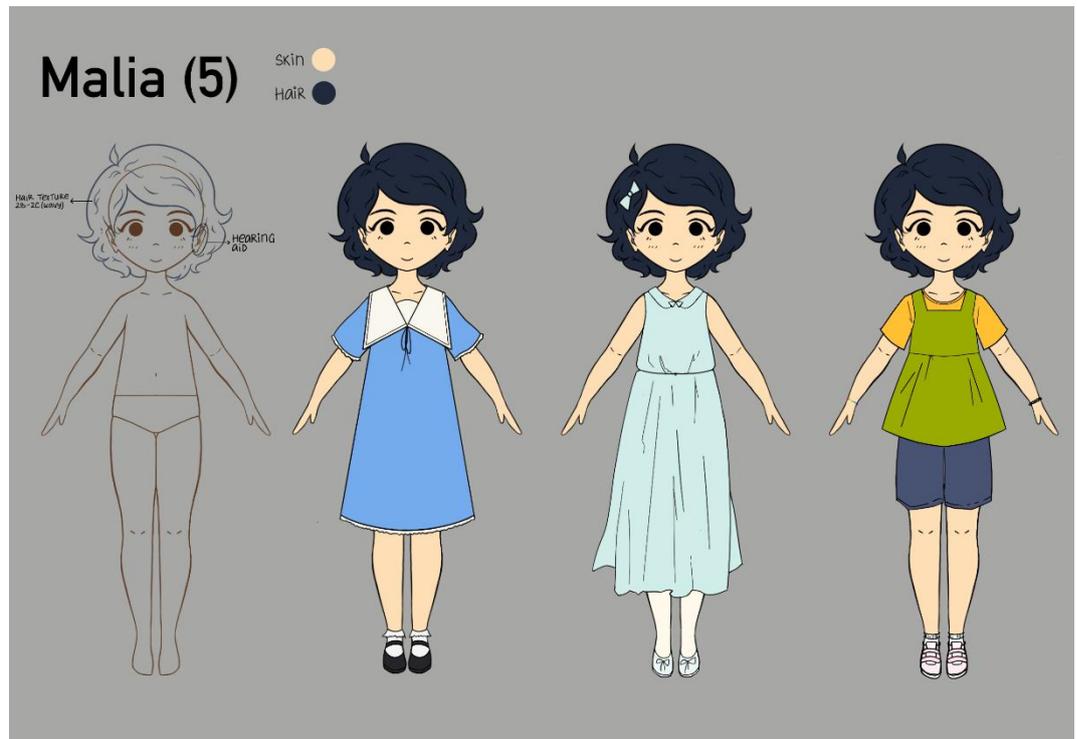
(Gambar 3.2.1 Progress Desain Malia)

Setelah berdiskusi dengan supervisor, supervisor memberikan penulis beberapa foto sebagai referensi. Malia melewati dua revisi sebelum supervisor menyetujui desain ke-3.



(Gambar 3.2.2 Desain Malia Versi 2)

Desain pertama Malia memiliki proporsi yang lebih realistis, tetapi supervisor ingin tampilan yang lebih kartun. Setelah pembahasan penulis dan supervisor mengambil inspirasi dari film animasi *Song of the Sea* (2014), yang memiliki desain karakter yang berbasis bentuk. Dalam proses membuat desain kedua Malia, penulis juga mulai membuat konsep desain untuk karakter-karakter lainnya (Ibu, Ayah, Nenek, dan Kakek).



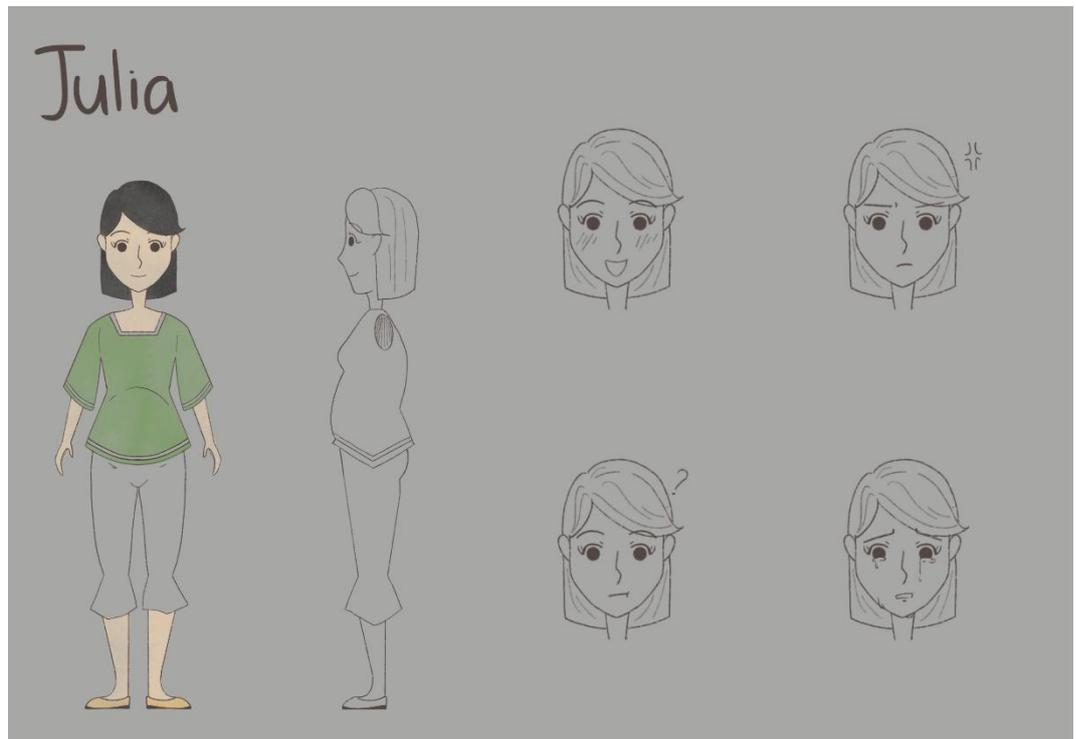
(Gambar 3.2.3 Desain Malia Versi 3)

Desain akhir Malia menggabungkan aspek dari desain pertama dan kedua, dengan proporsi yang lebih realistis dengan tampilan kartun. Penulis berusaha untuk tetap membasiskan desain Malia dengan bentuk lingkaran dan bentuk yang lebih lembut.

Baju-baju yang dipakai Malia diambil dari referensi foto-foto yang diberikan supervisor kepada penulis. Berikut adalah desain Malia yang telah disetujui supervisor serta tampilan Malia dalam baju yang berbeda.

## 2. Proses mendesain karakter Juliazuba

Penulis mulai mendesain anggota keluarga Malia bersamaan dengan desain Malia yang kedua. Penulis menggunakan bentuk *hourglass* sebagai basis dalam mendesain Juliazuba sebagai ibu dari Malia. Penulis mendesain baju Juliazuba dengan gambaran sebagai seorang ibu yang mengurus anaknya yang kecil, jadi dibutuhkan baju yang lebih praktis dan mudah untuk bergerak.

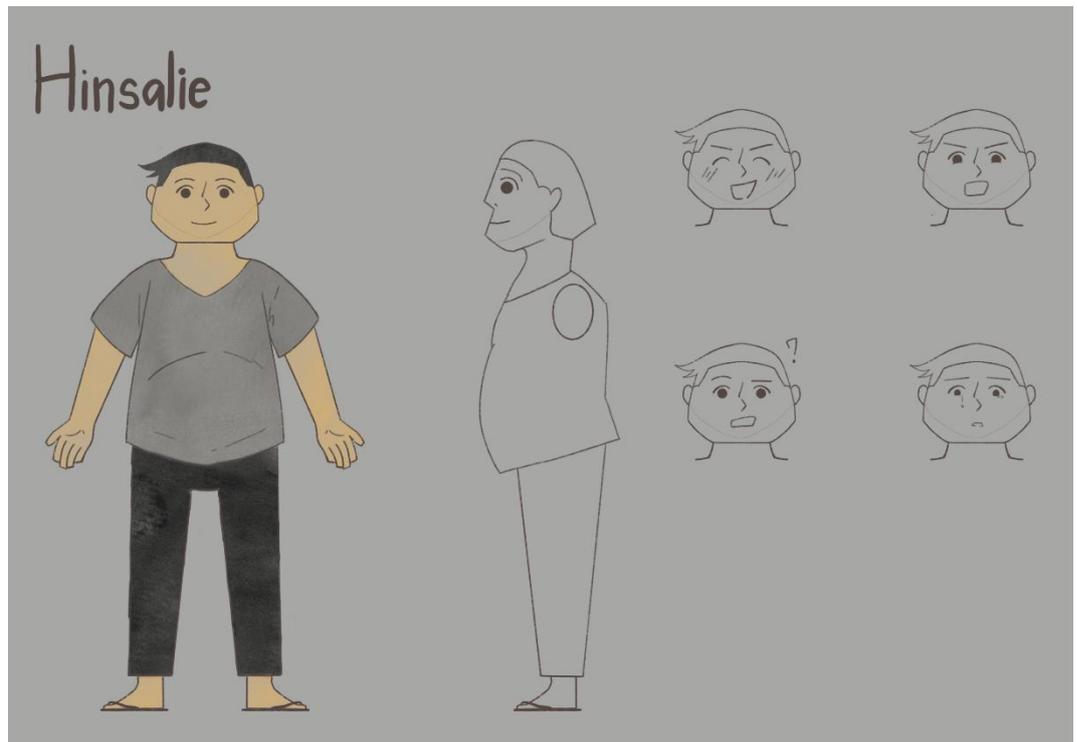


(Gambar 3.2.4 Desain Julia Versi 1 dengan warna untuk Versi 2)

Setelah berdiskusi dengan supervisor, penulis ditugaskan untuk mendesain Juliazuba sebagai ibu muda berumur 30 tahun yang sedang hamil 5 bulan. Penulis juga merubah warna khasnya dari merah ke hijau.

### 3. Proses mendesain karakter Hinsalie

Penulis mendesain Hinsalie, ayah dari Malia, dengan bentuk yang lebih kasar dan kaku, seperti batu. Penulis memberikan Hinsalie baju rumahan dan warna abu-abu yang dijadikan warna utamanya. Penulis menggambarkan Hinsalie sebagai figur yang melindungi keluarganya.

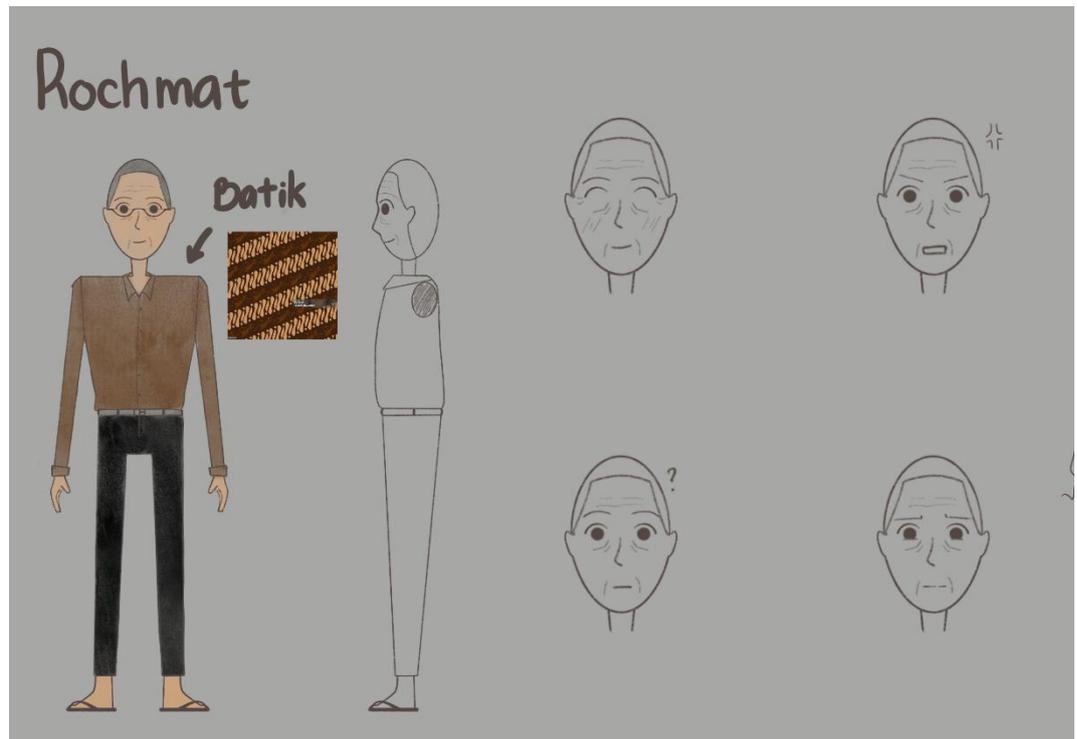


(Gambar 3.2.5 Desain Hinsalie Versi 1)

Setelah berdiskusi dengan supervisor, penulis ditugaskan untuk mendesain Hinsalie sebagai seorang ayah yang merantau ke Jakarta dan bekerja dalam kantor. Baju Hinsalie diubah dengan baju orang kantor pada umumnya, kemeja putih dan celana panjang. Rambut Hinsalie diubah menjadi lebih keriting dan Hinsalie diberi kacamata. Dasi Hinsalie diberi warna hijau oleh penulis agar cocok dengan warna yang dikenakan Juliazuba.

#### 4. Proses mendesain karakter Rochmat

Penulis mendesain Rochmat dengan bentuk persegi panjang sebagai bentuk dasar untuk membedakan Rochmat dari Hinsalie. Rochmat mengenakan kacamata, kemeja batik, celana panjang, dan sandal jepit di konsep desain pertama. Desain Rochmat lebih kaku dan panjang sebagai kebalikan dari desain Malia yang lebih bulat dan lembut.

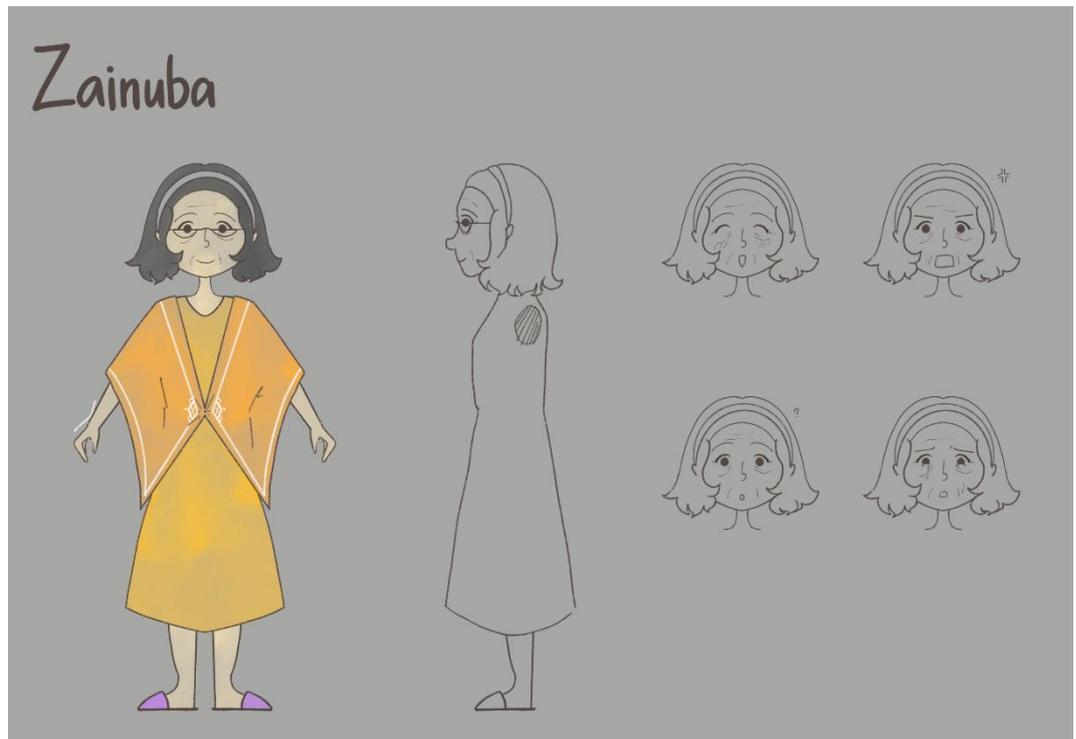


(Gambar 3.2.6 Desain Rochmat Versi 1)

Setelah berdiskusi dengan supervisor, desain Rochmat melalui banyak perubahan. Rochmat memiliki rambut yang cukup ikal, celananya diganti dengan sarung, dan kemejanya diganti dengan kaos putih. Warna Rochmat, yaitu coklat, tetap sama.

##### **5. Proses mendesain karakter Zainuba**

Penulis mendesain Zainuba, nenek dari Malia, dengan bentuk segitiga sebagai dasar volume bentuk. Zainuba mengenakan duster, syal, dan sandal rumah. Penulis menetapkan warna kuning dan jingga sebagai warna karakter Zainuba.



(Gambar 3.2.7 Desain Zainuba)

Setelah berdiskusi, supervisor tidak menugaskan penulis untuk merivisi desain Zainuba selain untuk menambahkan kacamata.

#### **6. Proses *clean-up* storyboard *Mira & Peri Batik***

Penulis diberikan tugas untuk melakukan *clean-up sketsa* storyboard dari *shot* 346 sampai 369 dari storyboard yang sudah ada. Setelah menyiapkan file-file yang dibutuhkan, penulis menggunakan *Clip Studio Paint EX* untuk melakukan tugas *clean-up* storyboard.



(Gambar 3.2.8 Contoh storyboard yang belum di *clean-up*. Shot 353.1)

Penulis akan mereferensi character sheet yang diberikan supervisor, Bu Angel, melalui OneDrive selama proses *clean-up*. Penulis juga bertanya kepada supervisor untuk mengkonfirmasi *prop* yang digunakan atau meminta penjelasan lebih jika storyboard dan *script* susah dimengerti atau ada elemen yang perlu diubah.



(Gambar 3.2.9 Contoh storyboard yang sudah di *clean-up*. Shot 353.1)

Setelah menyelesaikan seluruh *clean-up* storyboard, penulis menggabungkan semua *shot* yang telah dikerjakan penulis untuk dijadikan *animatic*.

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama melaksanakan magang di Virtuosity, penulis mengalami kendala disabilitas yang berdampak pada proses dan pengalaman menjalankan magang.

Di awal semester, penulis baru saja menerima diagnosa *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) dan tak lama kemudian juga menerima diagnosa *Autism Spectrum Disorder* (ASD). Disabilitas ini berdampak kepada kehidupan sehari-hari penulis, dan tentunya juga berdampak atas kemampuan penulis dalam menjalani magang.

Penulis menghadapi beberapa kendala yang memengaruhi produktivitas dan kelancaran dalam menyelesaikan tugas. Kendala utama yang dihadapi penulis

adalah kesulitan dalam mengatur waktu serta menyesuaikan diri dengan perubahan rutinitas dan lingkungan kerja, termasuk ketika lokasi kantor berpindah.

Kendala ini berdampak pada kemampuan penulis dalam menyelesaikan beberapa tugas secara tepat waktu, baik yang diberikan oleh supervisor maupun yang diwajibkan oleh universitas, seperti laporan magang dan memasukan *daily task*.

### **3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Penulis menerapkan beberapa solusi dalam mengatasi kendala yang dialami. Penulis menjalani terapi dan mengkonsumsi obat yang telah diresepkan oleh psikiater penulis. Penulis lalu berkomunikasi tentang diagnosa, akomodasi, serta hal lainnya yang berkaitan kepada dosen pembimbing magang, supervisor lapangan, serta rekan-rekan kerja lainnya.

Selain itu, penulis juga menerapkan beberapa strategi kerja untuk memastikan penyelesaian tugas sebagai berikut:

1. Membuat sistem pengingat pribadi, seperti menggunakan alarm dan to-do list digital.
2. Menyesuaikan pola kerja pribadi, seperti memilih tugas yang akan dilakukan saat konsentrasi sedang tinggi atau menerapkan strategi kerja seperti *pomodoro*.
3. Bekerja dalam kelompok kecil atau berdekatan, agar tetap termotivasi dan memiliki ruang diskusi ringan yang membantu memahami tugas dan memastikan sesi kerjasama agar lebih terarah. Hal ini dilakukan dengan rekan kerja atau sesama mahasiswa.
4. Melakukan komunikasi terbuka dengan supervisor lapangan sejak awal magang, untuk menjelaskan tantangan yang mungkin timbul serta berdiskusi tentang cara terbaik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Dengan menerapkan strategi-strategi di atas, penulis dapat menyelesaikan seluruh tugas yang diberikan selama masa magang, meskipun dengan beberapa penyesuaian dalam proses kerjanya.