

BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

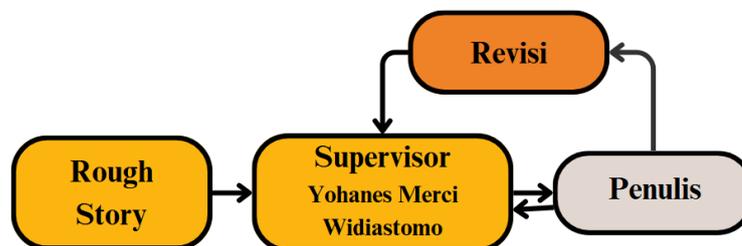
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama melakukan program magang, penulis berkoordinasi dengan pembimbing lapangan untuk memastikan tugas-tugas terlaksana dengan baik. Penulis juga mengikuti arahan dari koordinator proyek serta berinteraksi dengan tim lintas divisi untuk memahami alur kerja dan tanggung jawab masing-masing dalam proyek Virtuosity

1. Kedudukan

Selama melaksanakan program magang di Virtuosity, penulis bekerja sebagai artis untuk proyek munmun komik di bawah *supervisor* Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M. Penulis bertugas membuat komik munmun minimal satu komik dalam waktu satu minggu.

2. Koordinasi



Gambar 3. 1 Bagan Alur Kerja
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses kerja dalam pembuatan komik dan *storyboard* di Virtuosity melibatkan tahapan yang cukup terstruktur antara *supervisor* dan *intern*. “*Rough Story*” yang bertugas untuk membuat cerita universe yang nanti cerita akan di perhitungkan oleh *supervisor*. Setelah itu, *supervisor* yang menyempurnakan konsep dan memastikan alur cerita selaras dengan visi proyek. Lalu *intern*, mengolah konsep tersebut menjadi komik.

Setelah penulis menyelesaikan versi awal, supervisor melakukan peninjauan dan memberikan masukan untuk revisi. Proses revisi ini bersifat *iteratif supervisor* dan *intern* dapat kembali berdiskusi hingga hasil akhir memenuhi standar mutu yang diinginkan. Dalam konteks proyek Munmun komik. Penulis bertanggung jawab memproduksi setidaknya satu komik per minggu, sementara pada proyek HSE UMN, ia juga berperan sebagai *storyboard digital artist*.

Alur kerja tersebut menunjukkan bahwa kendali kreatif tetap berada di bawah *supervisor* Yohanes Merci, namun *intern* memiliki kebebasan berkreasi untuk menerjemahkan ide cerita ke dalam bentuk visual. Sistem peninjauan ulang (revisi) memastikan bahwa komik memenuhi kriteria narasi dan kualitas artistik yang diharapkan, sekaligus memberi ruang bagi *intern* untuk berkembang dan menerima umpan balik langsung dari praktisi berpengalaman.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama bekerja di Virtuosity, penulis diberikan satu *jobdesk* inti dan ikut membantu proyek lain sebagai *jobdesk* inti yang harus dilakukan penulis adalah untuk membuat komik untuk Muniverse, sedangkan *jobdesk* lainnya, penulis membuat *storyboard* untuk video HSE.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan kegiatan yang dilakukan penulis dalam seminggu untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh Virtuosity:

Tabel 3.1 Pelaksanaan Tugas Perminggu

Tanggal	Proyek	Tugas
minggu 1 (3-7 februari 2025)	Muniverse	-Membuat komik MC_010: <i> Holding Hands</i>
minggu 2 (10-14 februari 2025)	Muniverse HSE	-Membuat komik MC_024: <i>Dinner</i> -Membuat Storyboard HSE untuk bangunan FH
minggu 3 (17-21 februari 2025)	Muniverse HSE	-Melanjutkan komik MC_024: <i>Dinner</i> -Membuat komik MC_035: <i>Baking</i> -Merevisi pengerjaan <i>Storyboard</i> HSR Bangunan FH

minggu 4 (24-28 februari 2025)	Muniverse HSE	-Melanjutkan komik MC_035: <i>Baking</i> -Membuat komik MC_041 : <i>boba milk tea</i> -Menyelesaikan pengerjaan <i>Storyboard</i> HSR Bangunan FH
minggu 5 (3-7 Maret 2025)	Muniverse HSE	-Melanjutkan komik MC_041 : <i>boba milk tea</i> -Membuat <i>Storyboard</i> HSE untuk bangunan LH
minggu 6 (10-14 Maret 2025)	Muniverse HSE	-Melanjutkan komik MC_041 : <i>boba milk tea</i> -Membuat <i>Storyboard</i> HSE untuk keseluruhan bangunan
minggu 7 (17-21 Maret 2025)	Muniverse	-Membuat komik MC_038: <i>chilli oil</i>
minggu 8 (24-27 Maret 2025)	Muniverse HSE	-Melanjutkan komik MC_038: <i>chilli oil</i> -Melanjutkan <i>Storyboard</i> HSE untuk keseluruhan bangunan
minggu 9 (7-11 april 2025)	HSE	--Melanjutkan <i>Storyboard</i> HSE untuk keseluruhan bangunan
minggu 10 (14-18 April 2025)	Muniverse	-Merevisi komik MC_038: <i>chilli oil</i>
minggu 11 (14-18 April 2025)	Muniverse HSE	-Menyelesaikan Komik MC_038: <i>Chili Oil</i> -Melanjutkan <i>Storyboard</i> HSE untuk keseluruhan bangunan
minggu 12 (21-25 April 2025)	HSE	-Membuat <i>storyboard</i> HSE <i>Student Lounge</i>
minggu 13 (28-2 April-May 2025)	HSE	-Melanjutkan <i>storyboard</i> HSE <i>Student Lounge</i>
minggu 14 (5-9 Mei 2025)	HSE	-Membuat <i>Storyboard</i> HSE untuk bangunan LT
minggu 15 (12-16 Mei 2025)	HSE	-Melanjutkan <i>Storyboard</i> HSE untuk bangunan LT
minggu 16 (19-23 Mei 2025)	Muniverse	-Membuat komik MC_046: <i>Streaming</i>
minggu 17 (26-30 Mei 2025)	Muniverse	-Membuat komik MC_046: <i>Streaming</i>
minggu 18 (2-6 Juni 2025)	Muniverse	-Membuat komik MC_046: <i>Streaming</i>

Sumber: Dokumen pribadi

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama bekerja di program Muniverse, Penulis diarahkan oleh *supervisor* untuk memasuki grup Whatsapp khusus tim komik, setelah seluruh tim komik memasuki grup, *supervisor* memberikan beberapa link yang akan menunjukan kepada *timeline* pekerjaan melalui Google Spreadsheet, dan link Greenserver yang berisi *character sheet*, dan tempat untuk mengumpul keseluruhan proyek muniverse.



Gambar 3. 2 *Character Sheet* Munmun
sumber: Lab FSD UMN (2025)

Tim komik dapat menemukan keseluruhan *character sheet* series Muniverse melalui situs Greenserver, didalam situs ini tim komik juga harus mengirim semua hasil final dari pembuatan komik satu panel satu file, dan file Photoshop. Tim komik dapat mengambil tugas komik dengan cara melihat situs Spreadsheet, dimana *supervisor* sudah menandakan cerita yang sudah di terima oleh *supervisor*, cerita yang sudah di tandai *supervisor* boleh di ambil oleh tim komik, tim komik yang ingin mengambil bagian tersebut harus menaruh namanya sendiri untuk menandai bahwa komik ini sudah di ambil oleh salah satu anggota tim komik. Setelah tim komik sudah mengambil bagiannya, tim komik dapat melanjutkan keproses sketsa.

No	Episode	Title	Synopsis	Artist	Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5	Scene 6	Status
1	MC_2021	Episode 1	Kamu ingin membuat karakter seperti Munmun saat sedang belajar di kelas? Ingin membuat karakter yang lucu dan menarik? Mari kita belajar bagaimana membuat karakter yang lucu dan menarik dengan cara yang mudah dan menyenangkan.	Oki	[Thumbnail]	[Thumbnail]	[Thumbnail]	[Thumbnail]	[Thumbnail]	[Thumbnail]	Done
2	MC_2022	Episode 2	Kamu ingin membuat karakter seperti Munmun saat sedang belajar di kelas? Ingin membuat karakter yang lucu dan menarik? Mari kita belajar bagaimana membuat karakter yang lucu dan menarik dengan cara yang mudah dan menyenangkan.	Nethe	[Thumbnail]	[Thumbnail]	[Thumbnail]	[Thumbnail]	[Thumbnail]	[Thumbnail]	Done
3	MC_2023	Episode 3	Kamu ingin membuat karakter seperti Munmun saat sedang belajar di kelas? Ingin membuat karakter yang lucu dan menarik? Mari kita belajar bagaimana membuat karakter yang lucu dan menarik dengan cara yang mudah dan menyenangkan.	Ahlee	[Thumbnail]	[Thumbnail]	[Thumbnail]	[Thumbnail]	[Thumbnail]	[Thumbnail]	Done
4	MC_2024	Episode 4	Kamu ingin membuat karakter seperti Munmun saat sedang belajar di kelas? Ingin membuat karakter yang lucu dan menarik? Mari kita belajar bagaimana membuat karakter yang lucu dan menarik dengan cara yang mudah dan menyenangkan.	Nethe	[Thumbnail]	[Thumbnail]	[Thumbnail]	[Thumbnail]	[Thumbnail]	[Thumbnail]	Done
5	MC_2025	Episode 5	Kamu ingin membuat karakter seperti Munmun saat sedang belajar di kelas? Ingin membuat karakter yang lucu dan menarik? Mari kita belajar bagaimana membuat karakter yang lucu dan menarik dengan cara yang mudah dan menyenangkan.	Ahlee	[Thumbnail]	[Thumbnail]	[Thumbnail]	[Thumbnail]	[Thumbnail]	[Thumbnail]	Done

Gambar 3.3 *Time Tracker* Muniverse
Sumber: Lab FSD UMN (2025)

Peran utama yang harus dibuat oleh penulis adalah membuat komik dengan maximum 6 panel, yang menceritakan karakter Mun-mun dan Karu, komik ini menceritakan kehidupan keseharian kedua karakter, yang akan diunggah di instagram Muniverse. penulis dapat membuat komik dengan mengambil adegan yang sudah disetujui oleh *supervisor* melewati Google spreadsheet, setelah penulis mengambil cerita yang sudah dipilih, penulis menandakan status pengerjaan sedang dalam proses, dan dalam satu minggu penulis harus menyelesaikan setidaknya satu komik.

Setelah penulis mengambil bagian yang akan dikerjakan, penuli membuat sketsa komik menggunakan Procreate, dengan ukuran 3000 px x 3000 px supaya komik tidak terlihat buram. setelah penulis selesai membuat sketsa komik, penulis mengumpulkan semua sketsa di dalam satu panel dan memberikannya hasil *export* foto PNG kepada *supervisor*, di dalam grup Whatsapp khusus komik, dan menunggu tanggapan *supervisor*, apakah sketsa ini sudah boleh dilanjutkan ke tahap *lineart* atau revisi.



Gambar 3.4 Hasil Sketsa Komik Muniverse

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah *Supervisor* mengamati sketsa penulis, terkadang *Supervisor* mengajukan revisi pada panel tertentu, bisa dikarenakan kurang paham terhadap konteks gambaran atau *Supervisor* menemukan error dalam panel tersebut, dengan tanggapan *supervisor*, penulis melakukan revisi dan mengirim ulang hasil sketsa dan menunggu jawaban *Supervisor* hingga sesuai dengan ekspektasi



Gambar 3.5 Hasil *Lineart* Komik Muniverse

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah *Supervisor* sudah menerima hasil sketsa, penulis melanjutkan ke tahap *lineart*, penulis menggunakan *brush* yang tebal untuk kedua tokoh dan *brush* yang tipis untuk efek *minor*. Penulis menggunakan warna *line* yang sesuai dengan ketentuan dari *supervisor*, warna *line* harus berwarna merah kehitaman, dan tidak menggunakan *line weight* untuk menunjukkan *artstyle* yang konsisten



Gambar 3.6 Hasil Warna Komik Muniverse

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah Penulis menyelesaikan tahap *lineart*, penulis melanjutkan ke tahap *coloring*. penulis menggunakan Clip Studio Paint EX, dan Procreate untuk mewarnai komik, penulis mengubah semua *lineart layer* dengan menjadi *layer reference*, supaya penulis dapat *drop color* dengan mudah. penulis tidak melakukan *shading* dikarenakan *supervisor* menyarankan untuk tidak di *shading*. Penulis

menggunakan warna yang lebih pastel dan berbeda dengan karakter supaya kedua karakter dalam komik yang lebih pop out dan mudah di lihat.



Gambar 3.7 Hasil Final Komik Muniverse

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sesudah penulis menyelesaikan *coloring*, penulis menggabungkan keseluruhan panel menjadi satu panel, dan memberikan hasil *export* PNG di grup Whatsapp, untuk *supervisor check*. terkadang *supervisor* mengajukan revisi dikarenakan adanya warna yang error. penulis melakukan revisi dan mengajukannya hingga hasil sesuai dengan permintaan *supervisor*. Setelah hasil sudah diterima oleh *supervisor*, penulis mengirim file Photoshop, dan masing masing panel yang dikirim secara dipisah dengan format PNG, ke dalam situs greenscreen, yang diberikan oleh *supervisor*.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

1. Keterlambatan umpan balik dari *supervisor*: Tanggapan revisi komik sering baru diterima setelah jeda hingga satu minggu, sehingga alur kerja pengeditan dan pewarnaan tertunda.
2. Gangguan di ruang kerja: Rekan kerja membawa teman tanpa pemberitahuan, menyebabkan kebisingan dan aktivitas yang mengganggu konsentrasi penulis saat mengerjakan detail panel maupun mengatur *timing animatic*.

3. Penjadwalan kegiatan HSE : Jadwal HSE diumumkan dekat dengan hari-H, memaksa penulis menyesuaikan *storyboard* dengan tim produksi dalam waktu singkat. Akibatnya, persiapan grafis dan narasi sering dikerjakan secara terburu-buru.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

1. Mengatasi keterlambatan umpan balik revisi komik: Membuat platform diskusi atau grup khusus di mana *supervisor* secara berkala memeriksa dan memberikan catatan. Dengan platform diskusi terpusat, *supervisor* dapat memberikan masukan segera setelah *draft* awal selesai, sehingga penulis tidak perlu menunggu terlalu lama.
2. Mengatasi gangguan di ruang kerja: Menerapkan aturan bahwa ruang kerja hanya dipakai untuk keperluan pengerjaan karya. Rekan kerja lain dilarang membawa teman yang tidak terkait dan ditekankan untuk menghindari percakapan dengan volume tinggi. Dengan kebijakan ini, suasana tetap tenang sehingga konsentrasi penulis tidak terpecah.
3. Mengatasi penjadwalan film shooting yang mepet: Menyusun rencana jadwal minimal satu minggu sebelum hari pengambilan gambar dengan mengadakan rapat singkat antara tim produksi dan pihak HSE untuk menentukan tanggal yang paling memungkinkan. Dengan kesepakatan jadwal lebih awal, penulis memiliki waktu yang cukup untuk menyiapkan *storyboard*, melakukan revisi, dan memfinalisasi *animatic* tanpa terburu-buru.

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