

## BAB III

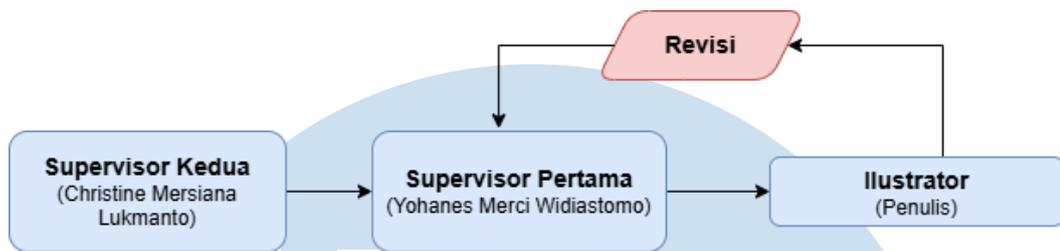
### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pemimpin dan setiap supervisor lab menjalankan proyek yang berbeda satu sama lain. Yohanes Merci Widiastomo adalah supervisor pertama yang menjalankan proyek komik Mun-mun dan Karu dan bertanggung jawab dalam memantau pengembangan visual komik tersebut. Sementara itu, produksi cerita untuk setiap episode komik dibantu oleh Christine Mersiana Lukmanto, supervisor kedua dari proyek komik. Setelah cerita untuk satu episode telah rampung dan disetujui oleh supervisor utama, supervisor utama akan mengabari penulis dan pekerja magang lainnya bahwa penulis dan rekan magang dapat memilih episode yang ingin dikerjakan.

Tim mahasiswa yang mengerjakan komik terdiri dari tiga pekerja utama dan tiga pekerja sampingan. Semua anggota tim adalah mahasiswa yang sedang melaksanakan magang. Berkaitan dengan proses pembuatan komik dari awal hingga akhir, tim ini akan bertanggung jawab secara penuh kepada supervisor utama. Mahasiswa wajib melaporkan perkembangan komik yang dikerjakan melalui grup WhatsApp dan file *sheet* yang disediakan. Selama durasi waktu selama satu hingga dua minggu, mahasiswa menggunakan aplikasi yang mereka miliki masing-masing untuk mengerjakan episode yang mereka telah pilih.

Dalam proyek komik Mun-mun dan Karu, penulis bertanggung jawab sebagai ilustrator utama. Penulis bertanggung jawab dalam menghidupkan cerita yang telah ditulis oleh supervisor melalui bentuk komik digital. Oleh karena itu, penulis wajib membuat sketsa, pembuatan *lineart*, hingga proses pewarnaan untuk sebagian episode komik Mun-mun dan Karu. Dalam proyek ini, penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop 2024 untuk mengerjakan episode komik Mun-mun dan Karu.



Gambar 3.1 Bagan alur kerja

Sumber: Dokumentasi penulis (2024)

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selain mengerjakan proyek komik Mun-mun dan Karu, penulis juga mengerjakan beberapa proyek tambahan, seperti mengerjakan animasi, aset vektor, dan buku *pitch bible* untuk kebutuhan video HSE (*Health, Safety, and Environment*), serta mengerjakan revisi stiker LINE Mun-mun dan Karu (MunKa: Pets Are Cute!). Meski demikian, pada bab ini penulis akan menguraikan pengerjaan proyek komik Mun-mun dan Karu dengan lebih rinci.

#### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Dalam Lab Virtuosity, penulis bertugas untuk merancang dan menyelesaikan visualisasi komik berdasarkan cerita yang telah ditulis oleh supervisor proyek komik Mun-mun dan Karu. Oleh karena itu, penulis bertanggung jawab dalam membuat satu episode Mun-mun dan Karu setiap pekan. Selain menjalankan proyek komik, penulis juga mengerjakan beberapa proyek sampingan seperti video HSE dan stiker LINE Mun-mun dan Karu. Dalam proyek video HSE, penulis bertugas sebagai penyusun *pitch bible*, perancang aset 2D, dan *talent*. *Pitch bible* akan menjadi petunjuk bagi orang yang ingin mengetahui seluk beluk terkait *style* visual animasi (*motion graphic*) dalam video HSE secara keseluruhan. Untuk kebutuhan animasi tersebut, penulis membuat beberapa aset 2D dengan menggunakan Adobe Illustrator 2024. Sebagai tambahan, penulis juga berpartisipasi sebagai *talent* (wajib berakting sebagai korban gempa) dalam syuting video HSE. Sementara dalam proyek stiker LINE, penulis bertanggung jawab dalam proses perancangan ulang dua stiker LINE Mun-mun dan Karu yang sebelumnya ditolak oleh pihak LINE. Penulis bertugas melakukan revisi terhadap desain stiker Mun-mun dan Karu

agar hasil akhir stiker tersebut dapat mengikuti syarat dan ketentuan stiker yang telah dicanangkan oleh LINE. Berikut ini adalah rincian tugas yang penulis lakukan tiap minggunya.

Tabel 3. 1 Tugas yang Dilakukan

Bulan	Proyek	Detail Tugas
Februari 2025	Komik Mun-mun dan Karu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengerjaan dan perbaikan episode <i>Movie</i> (pembuatan sketsa hingga pewarnaan).</li> <li>2. Pengerjaan dan perbaikan episode <i>Lazy</i>.</li> <li>3. Pengerjaan dan perbaikan episode <i>Piggyback</i>.</li> </ol>
	Video HSE	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengerjakan <i>pitch bible</i> produksi video HSE dengan menggunakan Adobe Indesign.</li> <li>2. Mencari referensi seputar <i>pitch bible</i>.</li> </ol>
Maret 2025	Komik Mun-mun dan Karu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengerjaan dan perbaikan komik episode <i>Study</i> (pembuatan sketsa, <i>lineart</i>).</li> <li>2. Pengerjaan episode <i>New Year</i> (pembuatan sketsa, <i>lineart</i>, serta <i>coloring</i>).</li> </ol>
	Video HSE	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembuatan <i>teleprompter</i> sederhana untuk proses perekaman <i>Voice Over</i> (VO).</li> <li>2. Berpartisipasi sebagai <i>talent</i> dalam syuting di <i>Function Hall</i> dan Gedung B UMN.</li> <li>3. Pembuatan dan revisi beberapa aset 2D.</li> </ol>
	Stiker LINE Mun-mun dan Karu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengerjaan revisi stiker tokoh Mun-mun dan Pea (<i>lineart</i>, sketsa, pewarnaan).</li> <li>2. Mengerjakan sketsa dan <i>lineart</i> stiker tokoh Karu dan Boba.</li> </ol>
April 2025	Komik Mun-mun dan Karu	<i>Clean up</i> dan penyelesaian episode <i>New Year</i> .

	Stiker LINE Mun-mun dan Karu	Proses pewarnaan stiker tokoh Karu dan Boba.
	Video HSE	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menganimasikan dua <i>shot</i> video HSE yang berlatar belakang di <i>Function Hall</i> menggunakan Adobe After Effect 2024.</li> <li>2. Melanjutkan pengerjaan <i>pitch bible</i> menggunakan Adobe Indesign 2024.</li> </ol>
Mei 2025	Komik Mun- mun dan Karu	Mengerjakan sketsa dan <i>lineart</i> komik episode <i>Packing</i> .
	Stiker LINE Mun-mun dan Karu	Melakukan revisi terhadap ukuran file dan <i>canvas size</i> stiker agar dapat diunggah di LINE.
	Video HSE	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menganimasikan beberapa <i>shot</i> video HSE.</li> <li>2. Berpartisipasi sebagai <i>talent</i> dalam syuting di Gedung D UMN.</li> <li>3. Merapikan dan menghias <i>pitch bible</i>.</li> </ol>
Juni 2025	Komik Mun- mun dan Karu	Melanjutkan pembuatan komik episode <i>Packing</i> ( <i>lineart</i> hingga pewarnaan).
	Video HSE	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengerjakan animasi <i>shot</i> video HSE.</li> <li>2. Melanjutkan pembuatan <i>pitch bible</i>.</li> </ol>

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Pada *briefing* sebelumnya, supervisor menyediakan file Google Sheet untuk melacak progres komik yang telah dikerjakan mahasiswa. File ini dapat diakses oleh dosen atau mahasiswa yang mendapatkan *link*-nya. Setiap episode yang ceritanya telah rampung diberikan *highlight* berwarna hijau. Sebagai tambahan, supervisor juga memberitahu bahwa mahasiswa dapat memeriksa *character sheet* dan palet warna di *Green Server*. *Green Server* merupakan *website* khusus yang digunakan oleh mahasiswa dan dosen yang ingin mengakses file-file yang masih

berkaitan dengan kebutuhan Lab Virtuosity. Di dalam website tersebut, terdapat file *character sheet* tokoh Mun-mun dan Karu serta palet warna kedua tokoh. *Character sheet* dan palet warna tersebut dapat dijadikan sebagai referensi dalam menggambar komik. Setiap pekan, penulis dan pekerja magang lainnya wajib memilih episode komik (yang ceritanya telah rampung) untuk dikerjakan. Penulis diberikan waktu sekitar satu hingga dua minggu untuk menyelesaikan komik tersebut. Penulis diberikan kebebasan untuk menginterpretasikan cerita yang telah diberikan oleh supervisor dan membuat komik berdasarkan penafsiran pribadi penulis terhadap cerita yang diberikan.

Setelah memilih episode yang penulis ingin kerjakan, penulis membayangkan visualisasi cerita secara keseluruhan. Demi menunjang kemampuan penulis dalam mengimajinasikan visualisasi cerita Mun-mun dan Karu, penulis berusaha mencari referensi visual yang dapat diaplikasikan pada pembuatan komik melalui situs-situs *online* atau mengambil referensi dari film, komik, atau animasi yang penulis pernah nikmati sebelumnya. Kumpulan referensi tersebut akan membantu penulis dalam mengimajinasikan visualisasi komik Mun-mun dan Karu.

Kemudian, penulis menuangkan imajinasi tersebut dalam bentuk sketsa kasar di aplikasi Adobe Photoshop 2024. Penulis membuat 6 panel kecil dan menggambar sketsa kasar di dalam keenam panel tersebut (pembuatan *thumbnail*). Penulis sengaja menggambarinya melewati garis panel yang ada untuk mempermudah fleksibilitas penulis dalam menggambar sketsa. Setelah merasa bahwa sketsa telah siap untuk diulas, penulis mengirimkan sketsa tersebut ke grup WhatsApp. Setelahnya, penulis menunggu ulasan dari supervisor terkait progres komik yang dikirimkan oleh penulis. Biasanya, penulis berusaha memberikan *update* sebanyak dua hingga tiga kali seminggu di grup WhatsApp.

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 Tahap sketsa kasar komik episode *Movie* sebelum direvisi

Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

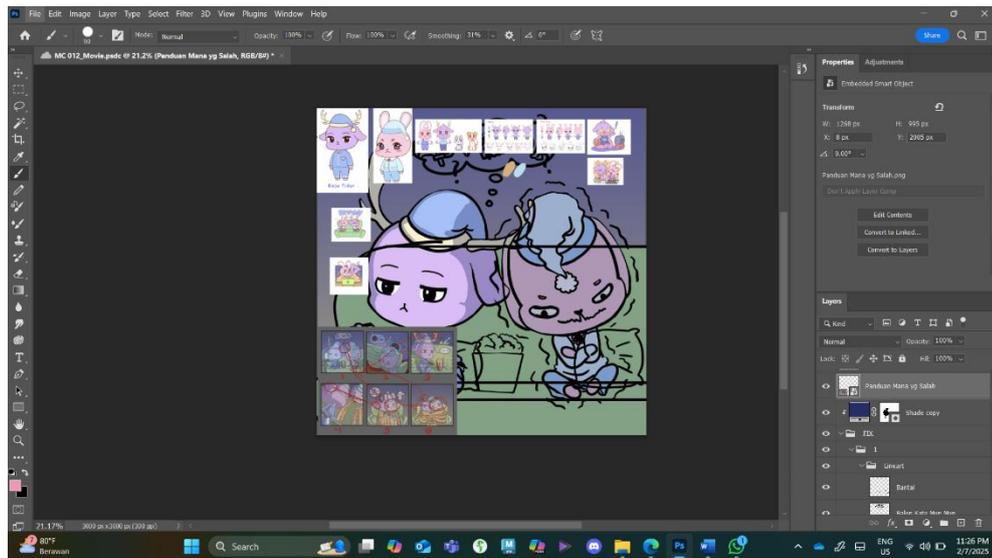
Jika sketsa kasar tersebut telah disetujui oleh supervisor, penulis akan kembali melanjutkan pewarnaan komik. Sebaliknya, penulis wajib melakukan revisi terhadap sketsa yang diajukan sebelumnya. Jika episode tersebut sedang direvisi, status episode dibuat menjadi *REVISE*. Tidak hanya di grup WhatsApp, penulis diwajibkan untuk memberikan *update* secara berkala di *sheet* yang telah disediakan. Sembari melakukan pembaharuan di *sheet*, penulis membuat warna secara kasar dalam *thumbnail*. Berdasarkan *thumbnail* tersebut, penulis membuat *guideline* untuk membantu penulis dalam mengingat bagian mana yang perlu direvisi dalam komik. Kemudian, penulis menggambar sketsa yang lebih rapi dibandingkan sketsa sebelumnya dan membuat *lineart* yang lebih rapi dengan menggunakan *eraser* dan *brush*. Kumpulan *layer* tersebut dipisahkan satu sama lain dan dimasukkan ke dalam folder *Lineart*.



Gambar 3.3 Tahap pembuatan *lineart* komik episode *Movie*

Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

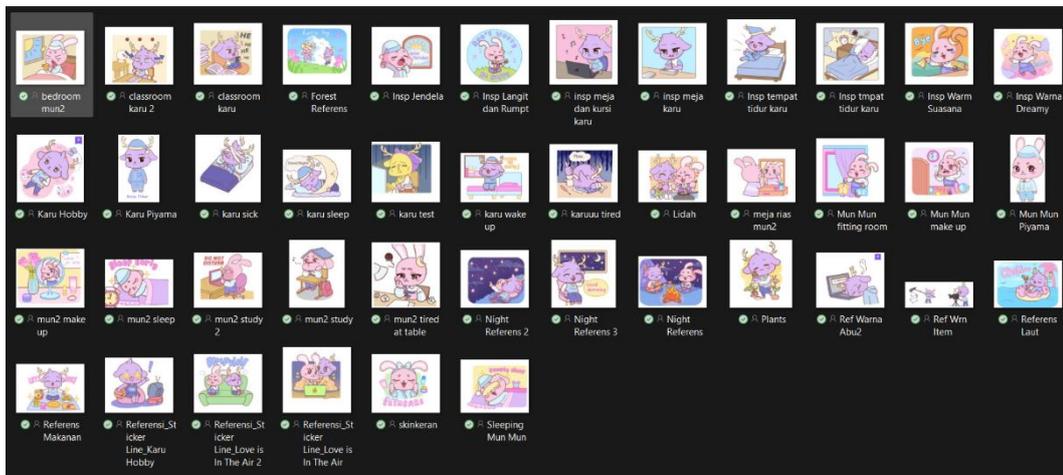
Setelah penulis membuat *lineart* yang rapi, penulis memberikan warna dasar pada tokoh Mun-mun dan Karu. Penulis membuat *layer* untuk warna dasar setiap objek dan memasukkan semua *layer* tersebut ke folder *Base Color*. Warna pada tokoh Mun Mun dan Karu dibuat sama menyesuaikan dengan *character sheet* yang diberikan oleh supervisor, sedangkan untuk tempat (lingkungan) dan objek yang berada di sekitar tokoh, penulis mencari referensi asli dari stiker LINE Mun-mun dan Karu untuk mencari warna objek yang penulis akan gambar. Jika ada, penulis akan mencoba mengambil warna dari stiker LINE tersebut. Jika tidak ada, penulis akan mengkreasikan pemilihan warnanya sendiri. Seandainya penulis merasa kebingungan mengenai apa yang penulis sebaiknya gambar dalam panel-panel komik, penulis kembali mencari referensi yang sesuai di Pinterest, YouTube, atau Google. Penulis akan memanfaatkan referensi tersebut dalam menggambar suasana, proporsi tokoh, latar tempat, serta waktu dalam komik. Penulis juga tidak lupa untuk memperbaharui file *sheet* secara berkala supaya supervisor dapat mengetahui progres terkini terkait komik saat mengecek file *sheet*. Jika penulis masih sedang mengerjakan komik, penulis menandai status episode yang dikerjakan sebagai *Work in Progress (WIP)*.



Gambar 3.4 Tahap pewarnaan di Adobe Photoshop 2024

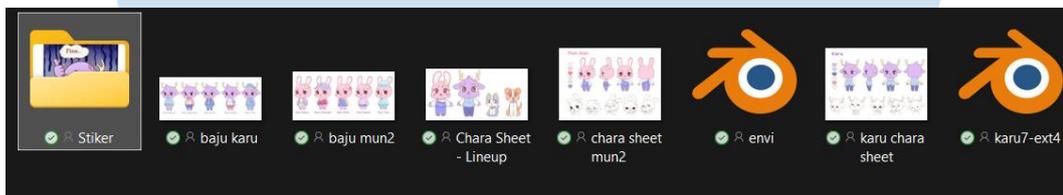
Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

Setelah menambahkan warna dasar pada komik, penulis akan menambahkan bayangan, cahaya, serta detail pada komik yang penulis kerjakan. Penulis menggunakan fitur *clipping mask*, *masking*, *layer adjustment*, atau *brush* untuk mengatur efek pencahayaan dan detail yang ditambahkan dalam kanvas di Adobe Photoshop. Sembari menambahkan detail, penulis juga mencoba merapikan *layer* di Adobe Photoshop 2024 agar memudahkan penulis dalam mencari *layer* yang masih wajib dirapikan. Penulis juga menggunakan teknik *masking* dan membuat berbagai *layer-layer* cadangan supaya seumpama penulis melakukan kesalahan dalam menggambar suatu objek, penulis tidak perlu menggambar ulang objek tersebut. Selain itu, penulis menggunakan *masking* agar penulis dapat mewarnai dengan cepat. Dalam hal pewarnaan, penulis menggunakan warna biru dan ungu untuk membuat bayangan dan warna merah atau jingga kekuningan untuk menambahkan gradasi agar dapat menghidupkan suasana yang terdapat dalam komik tersebut. Namun dalam episode *Movie*, penulis menggunakan warna biru untuk menggambarkan suasana malam hari. Untuk episode *Movie*, penulis menggunakan referensi dari stiker LINE dan model 3D untuk membuat gradasi biru dan kuning sebagai latar belakang. Referensi ini dikumpulkan dalam *file explorer* pada laptop penulis. Walau demikian, penulis dapat menggunakan warna sebaliknya untuk menggambarkan *setting* yang terdapat pada episode tersebut.



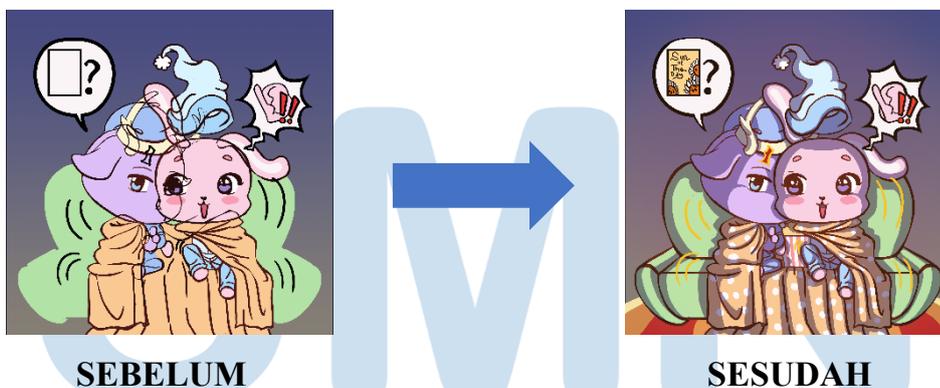
Gambar 3.5 Referensi stiker LINE yang telah dikumpulkan oleh penulis

Sumber: Dokumentasi penulis (2025)



Gambar 3.6 File *character sheet* dan Blender yang dijadikan sebagai referensi

Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

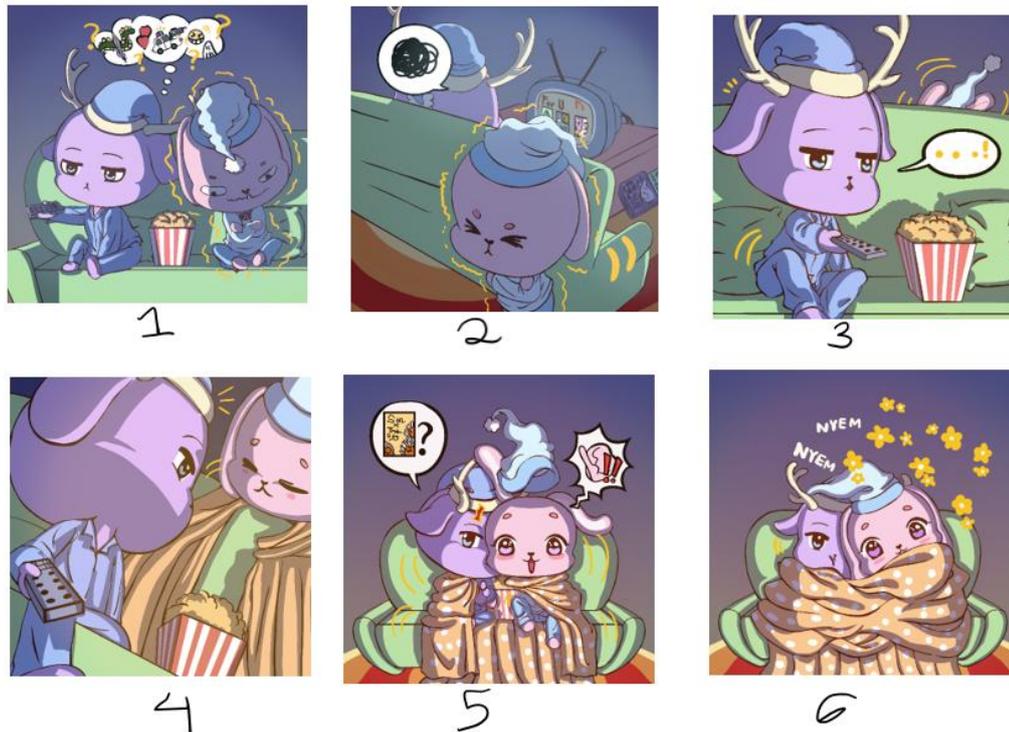


Gambar 3.7 Sebelum dan sesudah komik Movie diberikan bayangan dan detail

Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

Jika progres komik telah disetujui oleh supervisor secara keseluruhan, penulis akan mengecek hasil akhir komik. Jika ada yang kurang rapi, penulis akan merapikan (*clean up*) warna dan *lineart* yang penulis telah buat sebelumnya serta menambahkan sedikit detail. Setelah merapikan warna dan *lineart* yang ada, penulis pun membuat kompilasi panel yang telah jadi, serta mengumpulkan hasil akhir di

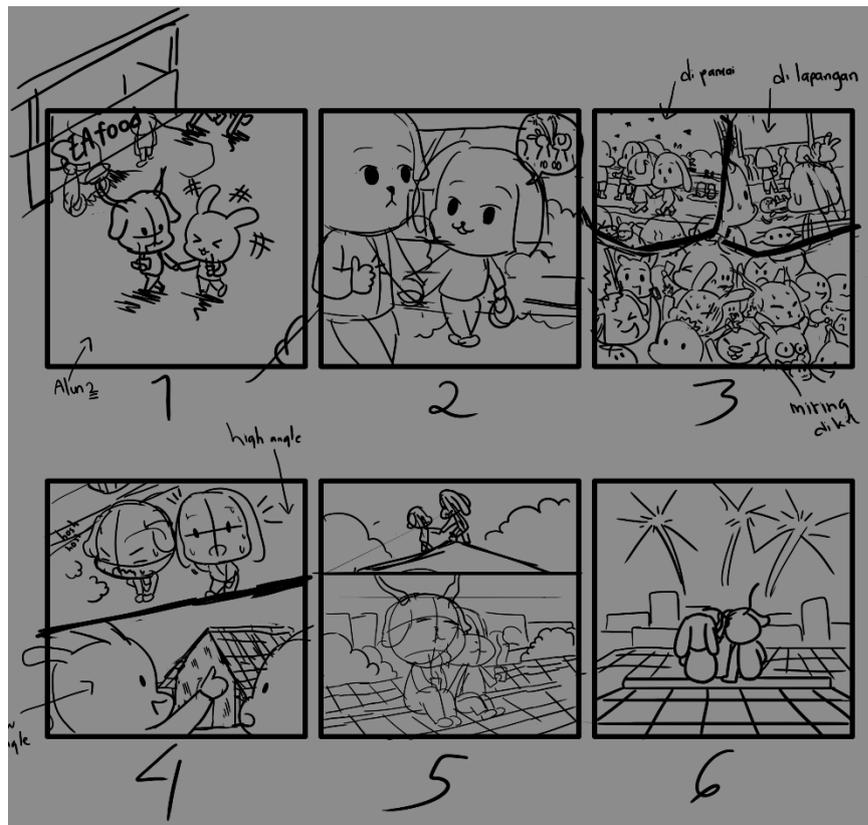
grup WhatsApp. Di grup tersebut, penulis melaporkan progres dan menanyakan pendapat dari supervisor. Jika supervisor menyetujui hasil jadi episode tersebut, penulis mengumpulkannya dalam folder yang terdapat dalam *Green Server*—yang disediakan oleh para supervisor dan mengubah status episode tersebut menjadi *DONE*.



Gambar 3.8 Hasil akhir komik *Movie*

Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

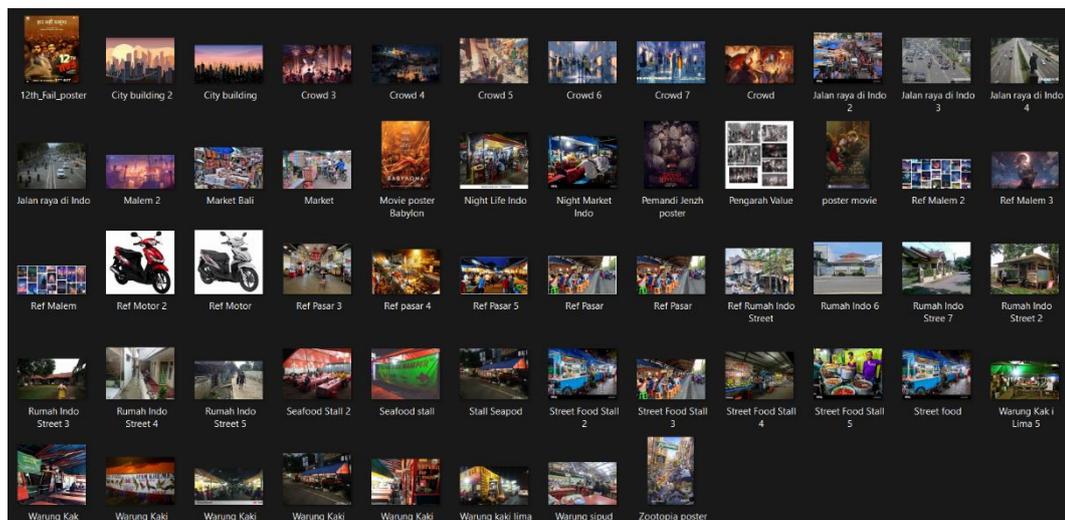
Sementara itu, tahap-tahap pengerjaan komik episode *New Year* tidak jauh berbeda dengan tahapan pengerjaan episode *Movie*. Awalnya, penulis akan membuat *thumbnail* dan menggambar sketsa kasar terlebih dahulu dalam 6 panel kecil dalam Adobe Photoshop 2024. Setelah membaca cerita yang telah rampung (terdapat di file Google Sheet yang telah disediakan oleh supervisor), penulis berusaha mengingat kembali referensi visual yang telah dimiliki sebelumnya. Penulis akan memilah referensi yang dapat digunakan. Ketika penulis merasa kesulitan ketika menggambar sketsa, penulis mengeksplorasi perpustakaan visual yang diingat oleh penulis. Seandainya penulis merasa kesulitan, penulis mengeksplorasi situs *online* untuk mencari referensi yang sesuai.



Gambar 3.9 Proses pembuatan sketsa komik episode *New Year*

Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

Sembari mengerjakan sketsa, penulis mengumpulkan gambar atau foto yang memungkinkan untuk dijadikan sebagai referensi. Khusus untuk episode *New Year*, penulis mengeksplorasi foto warung kaki lima dan jalan raya (di Indonesia) dan juga poster film. Foto warung kaki lima digunakan untuk menggambar lingkungan di sekitar dua tokoh, sedangkan poster film digunakan agar penulis dapat mengarahkan fokus pembaca komik terhadap dua tokoh tersebut. Kumpulan referensi tersebut disimpan dalam folder laptop penulis. Jika sketsa tersebut telah rampung, sketsa tersebut dikumpulkan oleh penulis di grup WhatsApp. Setelah sketsa tersebut disetujui oleh supervisor, penulis akan merapikan sketsa dan memberikan *lineart* sehingga komik tersebut siap untuk diwarnai. Pada tahap ini, penulis membuat beberapa *layer* baru dan mengelompokkannya menjadi beberapa folder. Hal ini dilakukan untuk memisahkan setiap *lineart* yang ada dan memudahkan penulis ketika penulis ingin mengubah warna, bentuk atau garis tertentu dalam suatu panel komik.



Gambar 3.10 Pengumpulan referensi untuk komik episode *New Year*

Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

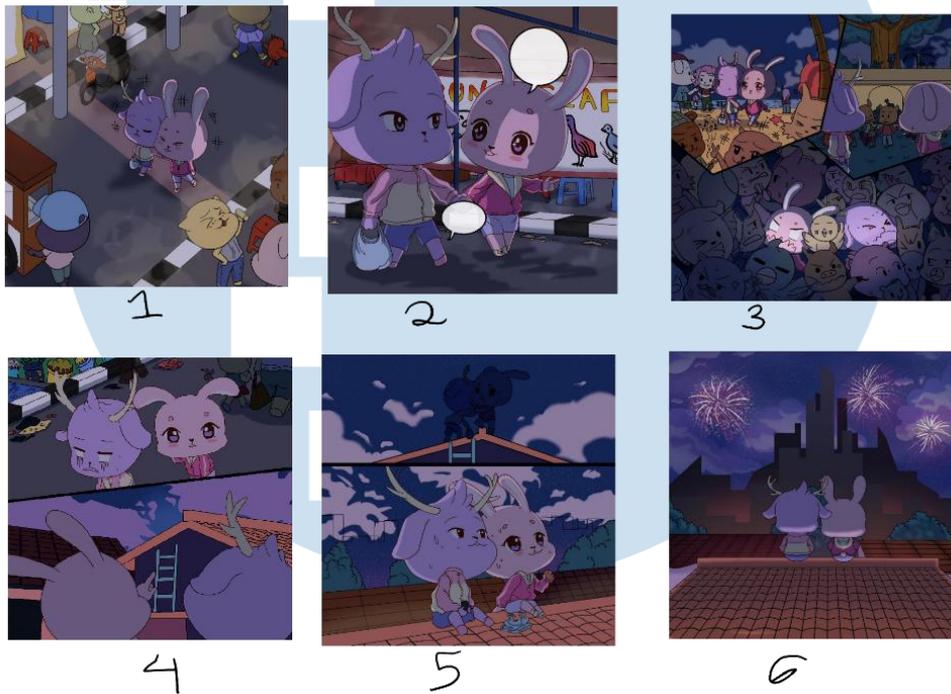


Gambar 3.11 Proses pembuatan *lineart* dan pewarnaan episode *New Year*

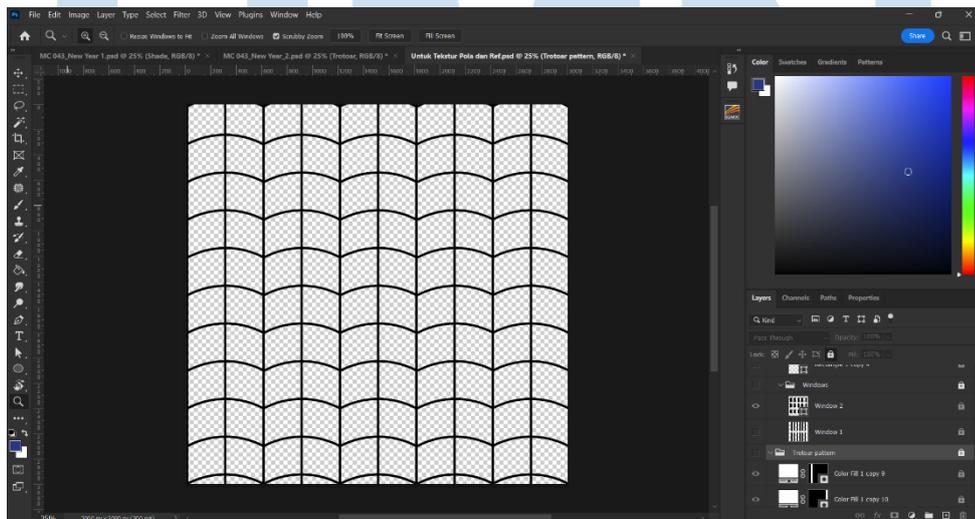
Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

Setelah menyelesaikan *lineart*, penulis memberikan warna dasar untuk setiap panel. *Layer* yang berisi *base color* dipisahkan dengan *layer lineart* dan diatur sedemikian rupa. Untuk pengerjaan episode ini, penulis mewarnai dengan menggunakan *brush* sekaligus *shape*. Untuk beberapa properti sederhana seperti tangga dan tiang listrik, penulis menggunakan fitur *shape* dalam Adobe Photoshop 2024 untuk mewarnai objek dengan cepat. Jika diperlukan, penulis akan

menambahkan *masking* untuk menyembunyikan area tertentu. Penulis menyesuaikan warna tokoh Mun-mun dan Karu dengan *character sheet* yang ada, sedangkan warna *background* disesuaikan dengan keinginan penulis. Sambil mewarnai setiap panel, penulis juga membuat tekstur jendela, trotoar, dan atap rumah dengan menggunakan fitur *shape*.



Gambar 3.12 Pemberian bayangan dan cahaya  
 Sumber: Dokumentasi penulis (2025)



Gambar 3.13 Pembuatan tekstur untuk episode *New Year*  
 Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

Setelah memberikan *base color* pada semua panel, penulis menambahkan bayangan dan cahaya dengan menggunakan *brush* dan *lasso*. Penulis juga menambahkan fitur *clipping mask* dan *masking* untuk menyembunyikan dan menunjukkan area tertentu. Seperti episode *Movie*, penulis menggunakan *hard brush* untuk menggambar bayangan dan *soft brush* untuk menambahkan gradasi. Penulis juga mencoba berbagai mode *blending* agar warna dalam setiap panel menjadi terlihat hidup dan indah. Untuk episode *New Year* dan *Movie*, biasanya penulis menggunakan warna *screen*, *multiply*, atau *lighten*. Setelahnya, penulis menambahkan detail dan merapikan setiap *layer*. Ketika seluruh episode telah rampung, penulis mengumpulkannya di grup WhatsApp. Seperti biasa, jika hasil akhir komik telah disetujui oleh supervisor, penulis mengunduh seluruh panel dalam bentuk file PNG dan meletakkannya di *Green Server*.



Gambar 3.14 Hasil akhir episode *New Year*

Sumber: Dokumentasi penulis (2025)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Pekerjaan tentunya tidak akan terlepas dari kendala atau persoalan, baik secara internal atau eksternal. Penulis menemukan beberapa kendala selama mengerjakan komik Mun-mun dan Karu. Kendala tersebut antara lain adalah:

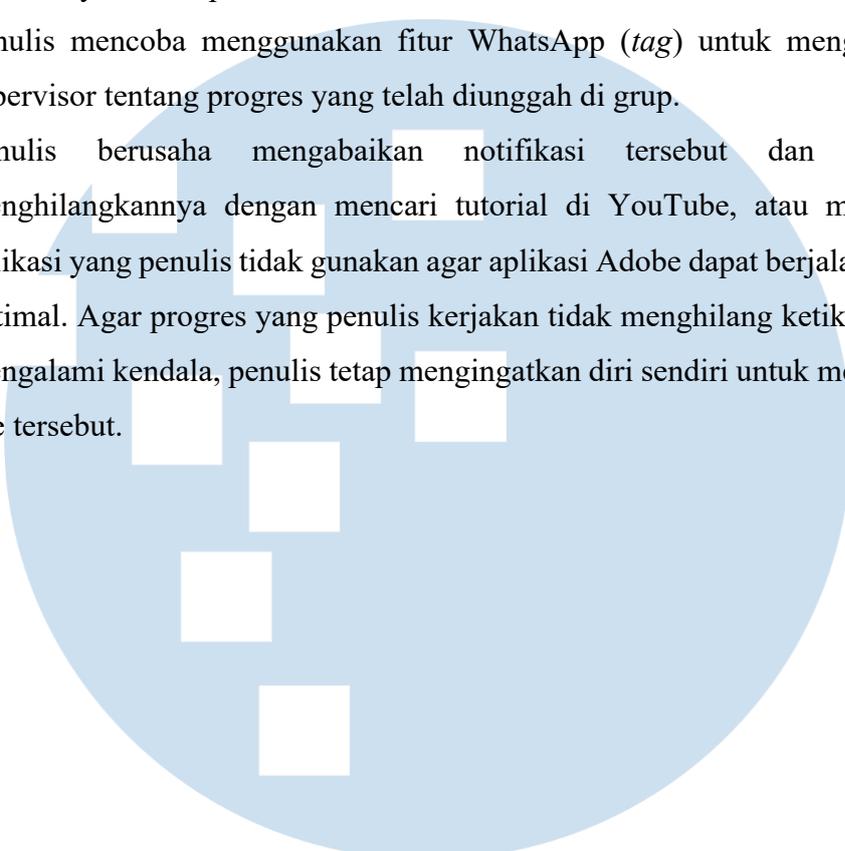
- 1) Pernah suatu kali, *Green Server* tidak bisa diakses. Akibatnya, penulis dan pekerja magang lainnya tidak dapat mencari referensi atau mengunggah komik yang telah jadi di *server* tersebut.
- 2) Terkadang penulis mengalami kesulitan dalam mewarnai komik secara *digital* dikarenakan keterbatasan referensi visual dan pengalaman yang dimiliki oleh penulis. Hal ini mengakibatkan pembuatan komik menjadi cukup lambat.
- 3) Dikarenakan kesibukan supervisor sebagai dosen, setiap *chat* yang berisi *update* progres yang dikirimkan oleh pekerja magang di grup WhatsApp tidak dapat langsung diulas dengan segera. Karena itu, penyelesaian komik menjadi tertunda.
- 4) Penulis kerap mendapatkan kendala dalam menggunakan aplikasi Adobe, seperti munculnya notifikasi yang menawarkan pergantian aplikasi yang penulis gunakan menjadi aplikasi resmi, atau aplikasi Adobe yang kerap berhenti dan mati mendadak ketika penulis terlalu lama menggunakan aplikasi tersebut.

### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala tersebut, penulis mencoba menemukan solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Solusi tersebut antara lain sebagai berikut.

- 1) Penulis dan pekerja magang melaporkan hal tersebut kepada supervisor. Setelahnya, supervisor langsung memperbaiki *Green Server* sehingga *server* tersebut dapat diakses kembali.
- 2) Untuk menambah *visual library* dalam pikiran penulis, penulis menggunakan berbagai sumber yang penulis miliki untuk mencari referensi atau tutorial yang memungkinkan, misalnya di YouTube, Pinterest, atau Google. Penulis juga mencoba mengingat-ingat film atau animasi yang penulis pernah saksikan untuk membantu penulis dalam menggambar komik.

- 3) Seandainya komik penulis belum diulas dalam kurun waktu lebih dari 24 jam, penulis mencoba menggunakan fitur WhatsApp (*tag*) untuk mengingatkan supervisor tentang progres yang telah diunggah di grup.
- 4) Penulis berusaha mengabaikan notifikasi tersebut dan berusaha menghilangkannya dengan mencari tutorial di YouTube, atau mematikan aplikasi yang penulis tidak gunakan agar aplikasi Adobe dapat berjalan dengan optimal. Agar progres yang penulis kerjakan tidak hilang ketika aplikasi mengalami kendala, penulis tetap mengingatkan diri sendiri untuk menyimpan file tersebut.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features the letters 'UMMN' in a stylized, rounded font, with a vertical line of five white squares running through the center of the circle.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA