

Gambar 2.2 Struktur Organisasi Virtuosity

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025

BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama menjalankan program magang di Virtuosity, penulis melakukan pekerjaan sesuai dengan posisi yang dipekerjakan. Berikut kedudukan dan Koordinasi penulis selama melaksanakan program magang di Virtuosity.

1. Kedudukan

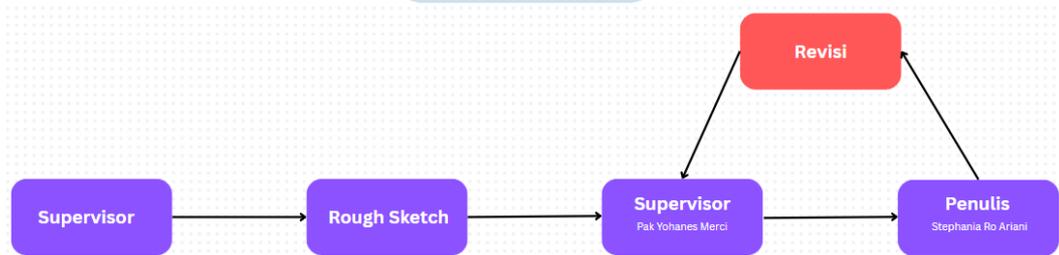
Penulis bekerja sebagai ilustrator komik untuk proyek Muniverse dan di *supervise* oleh Pak Yohanes Merci Widiastomo selaku *supervisor* Komik Muniverse. Penulis bertugas untuk mengikuti jalan cerita yang disediakan menjadi komik yang memiliki maksimal 6 panel. Penulis memiliki kewajiban untuk menyelesaikan 1 komik setiap minggunya. Selain itu, penulis juga bekerja sebagai *storyboard artist* untuk proyek Mira dan Peri Batik yang di *supervise* oleh Ibu Angelia Lionardi. Penulis bertugas untuk melakukan *clean up* dari *rough storyboard* yang telah disediakan dan juga membuat *animatic* dari *storyboard* tersebut.

2. Koordinasi

Dalam proses pengerjaan dalam proyek Muniverse, penulis terlebih dahulu mendapatkan *briefing* agar hasil yang diinginkan oleh *supervisor* tercapai.

Briefing tersebut menjelaskan hal-hal yang akan dilakukan selama bekerja, penjelasan mengenai Muniverse itu sendiri dan target *deadline* setiap minggunya.

Penulis memulai pengerjaan untuk proyek tersebut setelah *briefing* selesai. Setiap minggunya, *Supervisor* akan memberikan sejumlah skenario yang penulis dapat pilih untuk dikerjakan dalam minggu itu. Setelah mendapatkan skenario, penulis akan membuat *clean sketch* yang sesuai dengan skenario tersebut. Setelah itu penulis memperlihatkan *sketch* tersebut kepada supervisor agar bisa direvisi sebelum masuk ke tahap pewarnaan. Penulis akan melakukan revisi setelah mendapatkan *feedback supervisor* dan lanjut dalam tahap pewarnaan dan kemudian diperlihatkan kembali kepada *supervisor* untuk terakhir kalinya memastikan semuanya sudah sesuai. Setelah tidak ada lagi revisi, Penulis mengupload hasil komik tersebut dengan format yang sesuai ke *server* milik Muniverse.



Gambar 3.1 Alur Kerja

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama bekerja di Virtuosity, penulis diberikan dua peran kerja yakni sebagai ilustrator komik untuk proyek Muniverse yang merupakan pekerjaan utama penulis, dan juga sebagai *storyboard artist* untuk serial animasi Mira dan Peri Batik. Selain kedua pekerjaan tersebut, penulis juga membantu proyek HSE sebagai *talent*, dan membantu pelaksanaan kuliah umum ataupun sosialisasi yang diadakan oleh dosen.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Selama 5 bulan melaksanakan magang di Virtosity, penulis telah melaksanakan tugas-tugas yang telah diberikan oleh *supervisor*.

Pada awal bulan Februari, penulis mulai melaksanakan tugas sebagai ilustrator komik, diawali dengan memberikan *draft sketch* pertama untuk di revisi, kemudian setelah diperbolehkan untuk lanjut, penulis mulai bergerak untuk memulai *lineart* hingga *final render* dalam minggu tersebut. Penulis menyelesaikan kurang lebih 2 komik. Untuk proyek Mira dan Peri Batik, penulis di jadwalkan untuk menyelesaikan 25 shot.

Pada bulan Maret, penulis menyelesaikan dua komik untuk proyek *Muniverse* serta menyelesaikan 15 *shot* untuk proyek *Mira dan Peri Batik*. Pada bulan Mei, pelaksanaan proyek komik *Muniverse* dihentikan sementara agar penulis dan tim komik lainnya dapat membantu dalam proyek lain. Pada bulan ini, penulis sepenuhnya mendukung tim inti proyek *Mira dan Peri Batik* dan berhasil menyelesaikan 30 *shot*. Penulis juga memulai proses pembuatan *animatic*.

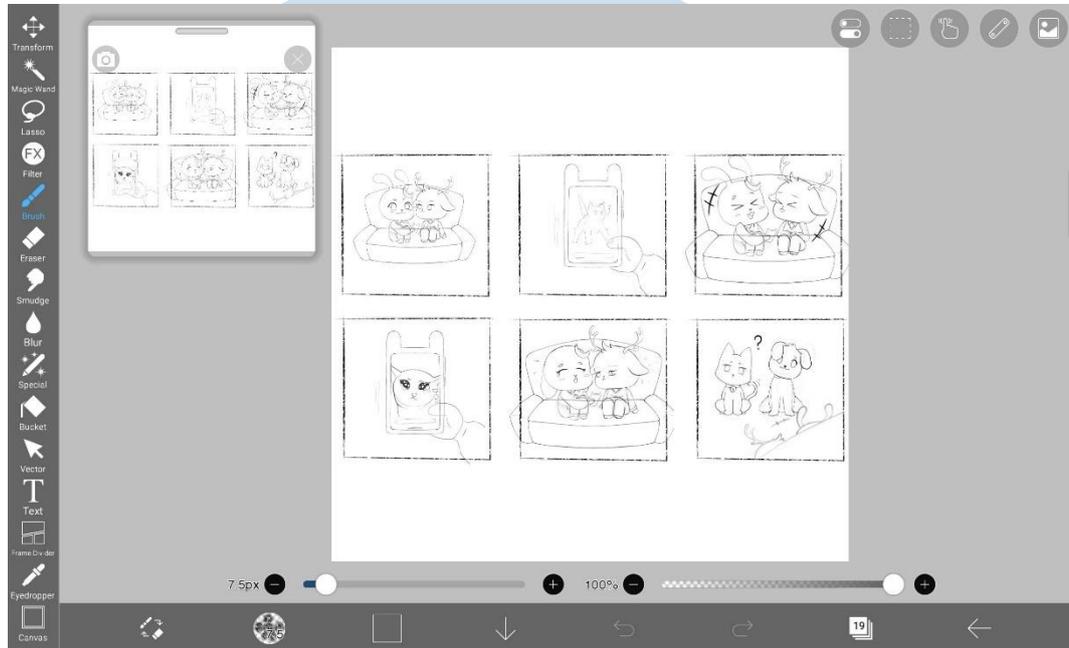
3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama bekerja di Virtosity, penulis mendapatkan dua pekerjaan untuk dua proyek yang berbeda.

1. Ilustrator komik untuk *Muniverse*

Peran pertama dan utama penulis adalah untuk membuat ilustrasi komik 6 halaman untuk karakter Mun-Mun dan Karu dari proyek *Muniverse* yang menceritakan tentang keseharian kedua karakter. Penulis mengerjakan 1 jalan cerita yang sebelumnya telah disediakan dalam *spreadsheet* oleh *supervisor* setiap minggunya. Setelah menetapkan jalan cerita yang akan digunakan, Penulis menggunakan *Ibis Paint* untuk membuat *sketch* komik. Penulis hanya diberikan maksimal 6 *shot* untuk menyampaikan jalan cerita yang telah dipilih dalam bentuk ilustrasi dengan minim *dialog*. Dalam komik ini, kedua karakter utama Mun-mun dan Karu, sedang menonton cuplikan-cuplikan video dalam

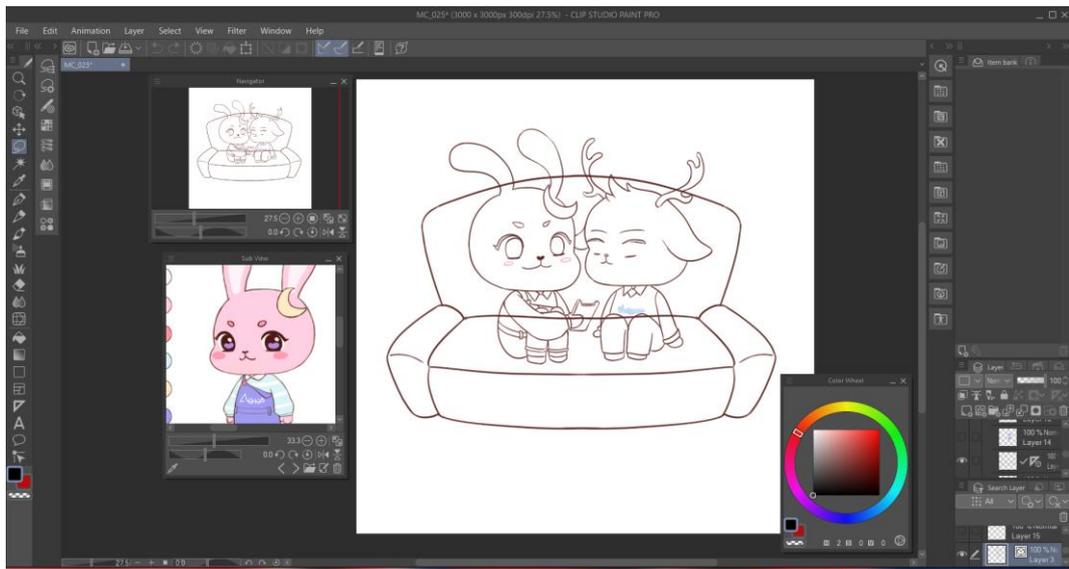
gawai mereka ekspresi mereka berubah dari senang menjadi sedih dalam semenit sehingga hewan peliharaan mereka menatap kebingungan.



Gambar 3.2. Pengerjaan Sketch komik Muniverse

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

Penataan *shot* dalam komik ini dirancang dengan *style basic* karena Karena karakteristik komiknya yang sederhana, sehingga tidak membutuhkan *shot* dengan *angle* yang ekstrim. Sebagian besar dari komik ini menggunakan *front view perspective* agar terlihat *simple*. Setelah menyelesaikan *sketch*, penulis meneruskan *sketch* tersebut kepada Pak Yohanes Merci selaku *supervisor* proyek ini, melalui *Whatsapp* yang kemudian akan memberikan revisi. Tahap ini dilakukan berulang sampai Pak Yohanes Merci memberikan persetujuan untuk melanjutkan ke tahap berikutnya. Setelah mendapatkan persetujuan dalam *sketch*, penulis mulai bekerja dalam *Clip Studio Paint*. Dimulai dengan *lineart* setiap halamannya yang penulis bedakan tiap *layer* sesuai dengan halamannya. Pada tahap ini, penulis memiliki kriteria yang harus diikuti: 1. Warna *lineart* bukan hitam pekat, melainkan warna merah maroon. 2. Tidak menggunakan *line weight*.



Gambar 3.3. Pengerjaan *Lineart* komik Muniverse

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

Setelah menyelesaikan *lineart* semua halaman komik, penulis kemudian langsung menuju tahap *coloring*. Penulis masih menggunakan program *Clip Studio Paint* dengan *bucket tool*. Penulis memilih menggunakan *bucket tool* untuk menyesuaikan *artstyle* komik yang menggunakan pewarnaan sederhana dengan minimal *shading*. Warna yang digunakan dalam komik penulis ambil langsung dari referensi karakter yang telah disediakan, adapun warna yang tidak tertera dalam referensi tersebut, penulis menggunakan warna-warna pastel untuk menyesuaikan palet warna kedua tokoh utama.

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



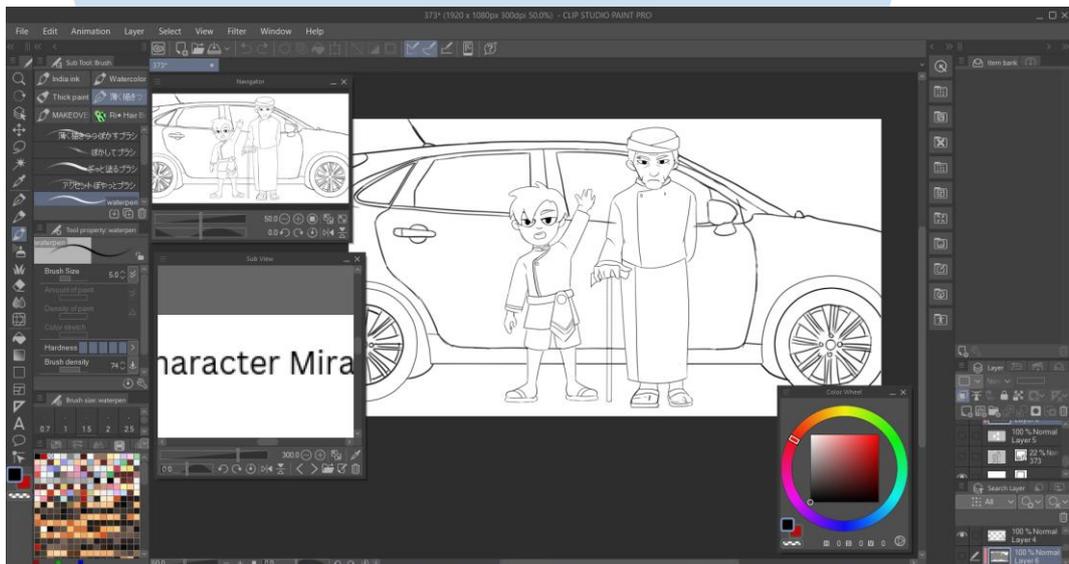
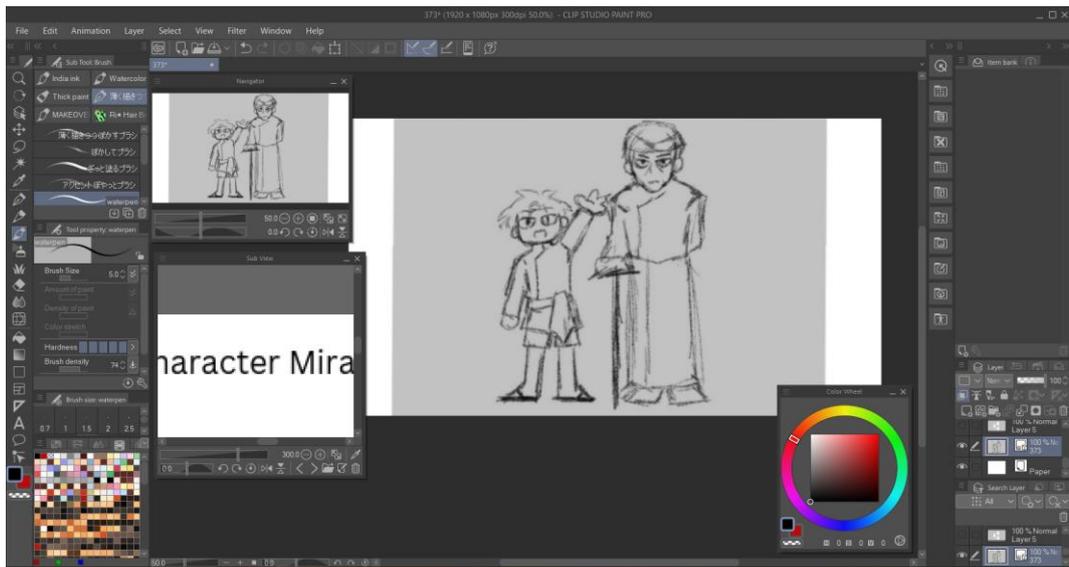
Gambar 3.4. Pengerjaan *Coloring* komik Muniverse

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

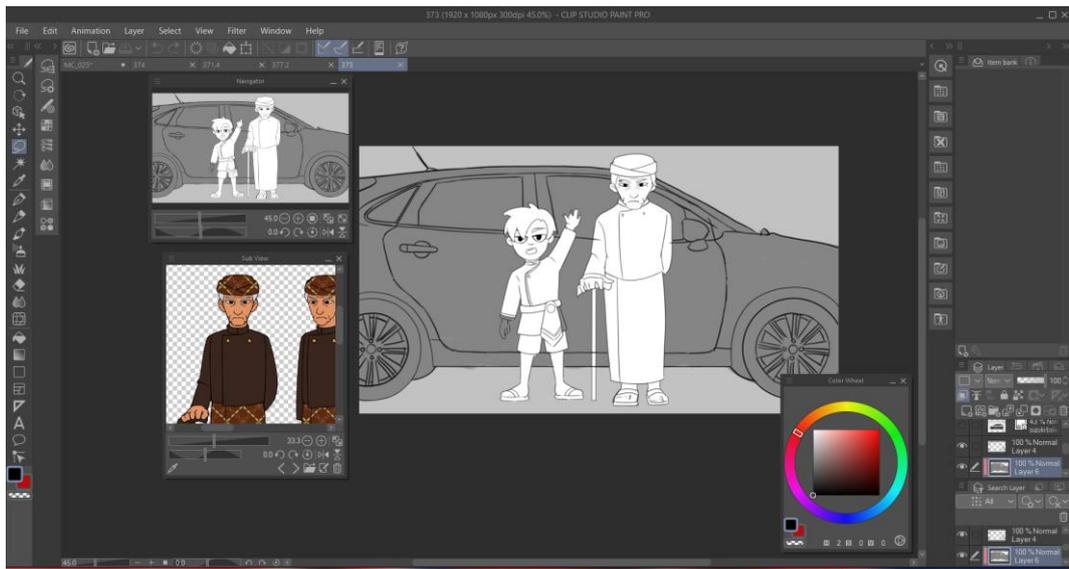
2. *Storyboard Artist* untuk serial animasi Mira dan Peri Batik

Peran penulis dalam proyek ini adalah sebagai *storyboard artist*. Penulis melakukan *clean up* dari *rough sketch storyboard* yang telah dibuat oleh *storyboard artist* Virtuosity sebelumnya dan kemudian menjadikan *storyboard* tersebut menjadi *animatic storyboard*. Penulis mendapatkan kurang lebih 40 *shot* yang perlu di *clean up* dan *animatic* yakni dari *shot* 370 sampai 414. Tetapi penulis kemudian mendapatkan tambahan *shot* untuk membantu tim inti *storyboard*. Penulis melakukan *clean up* pada program *Clip Studio Paint* karena penulis lebih mengetahui penggunaan program tersebut. *Clean up* dilakukan dengan menimpa *rough sketch* dengan *layer* baru dan mengikuti gerakan yang telah ditetapkan oleh *storyboard artist* sebelumnya dan mengimplementasikan gerakan tersebut dengan *artstyle* tokoh yang telah ditetapkan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.5. Pengerjaan *clean-up storyboard* Mira dan Peri Batik

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

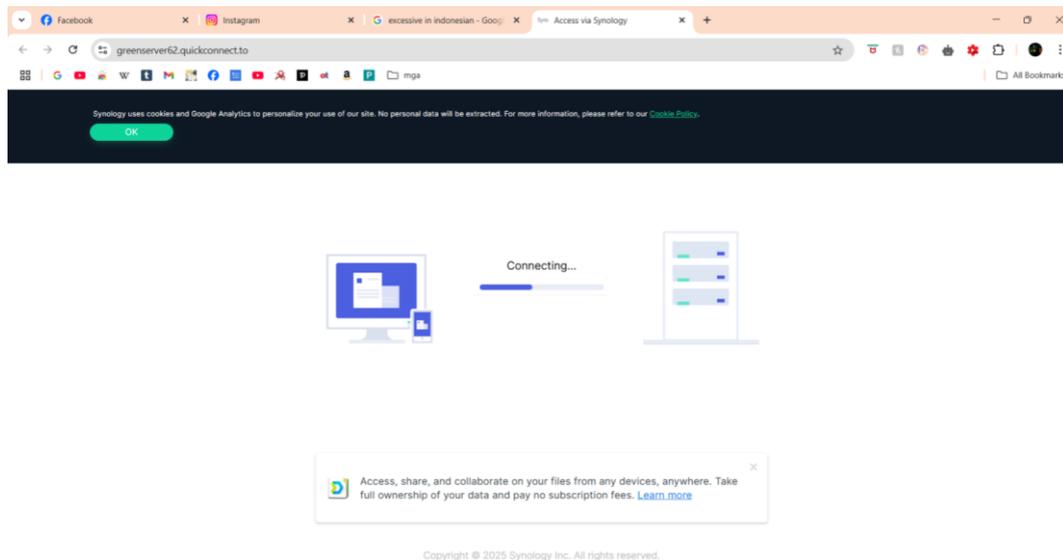
Setelah semua *Clean up* selesai, penulis dapat melanjutkan ke tahap *animatic storyboard*. Penulis menggunakan *Adobe After Effects* untuk mempermudah proses penggerakan *simple* yang akan ditampilkan dalam animatic.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dalam 5 bulan penulis mengikuti program magang di *virtuosity*, terdapat beberapa kendala yang dialami.

1. *Server* yang memiliki semua aset-aset proyek *Muniverse* serta merupakan tempat pengumpulan hasil pekerjaan yang diberikan, berkali-kali mengalami *server down* dan juga sulit digapai jika internet kurang stabil.

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 3.6. Server Muniverse

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025

2. *Supervisor* yang sulit dihubungi dalam jam kerja saat penulis membutuhkan *feedback* agar bisa melanjutkan pekerjaan.
3. Penyediaan materi yang perlu ditunggu dengan waktu yang lama sehingga penulis mengalami waktu luang yang berlebihan.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dengan adanya kendala tersebut selama berjalannya pelaksanaan magang, penulis beradaptasi dengan mencari solusi yang sesuai setiap kendalanya. Berikut solusi yang diterapkan oleh penulis:

1. Mengunduh semua aset yang dibutuhkan agar tidak harus selalu mengakses *server*. Jika diperlukan, penulis mencoba untuk mengganti koneksi internet atau menggunakan device rekan kerja yang telah dapat mengakses *server* jika ada.
2. Menghubungi *supervisor* dengan fitur *tag* di *groupchat* ketika 2 hari kerja sudah berlalu dan belum mendapatkan *feedback*.
3. Saat menunggu penyediaan materi, penulis mengerjakan laporan magang ataupun membantu rekan kerja lain.