

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Sebagai peserta magang periode Februari – Juni 2025, penulis berperan sebagai *storyboard artist* dalam Proyek Mira & Peri Batik untuk finalisasi *storyboard* lalu dijadikan *animatic*. Secara spesifik, penulis bertanggung jawab untuk membuat tokoh-tokoh dalam *shot* sesuai dengan *character sheets* dan tiap tokoh dibagi sesuai kebutuhan *animatic* supaya tokoh dapat digerakkan. Selain tokoh, penulis bertugas untuk menggambar latar tempat pada setiap *shot* sesuai dengan *thumbnail*, *script*, dan *Environment Visual Development* dalam folder *OneDrive* yang telah dibagikan oleh *supervisor* proyek yaitu Angelia Lionardi. *Supervisor* proyek dan peserta magang berkomunikasi melalui grup *whatsapp* secara *online* dan rapat progres mingguan yang diadakan secara *offline* dalam kantor *Virtuosity* yang berada di Gedung D kelas 1507 pada hari Jumat pukul 14.00 WIB.

Rata-rata *shot* yang harus diselesaikan penulis tiap bulannya adalah 46 *shots*. Penulis fokus pada tugas finalisasi *storyboard* di dua bulan pertama yaitu Februari – Maret 2025. Pada bulan April – Mei 2025, penulis fokus dengan mengatur durasi tiap *shot* sehingga menjadi *animatic*. Rata-rata *shots* yang dikerjakan oleh penulis setiap minggu adalah tujuh hingga sepuluh *shots*. *Shots* tersebut akan diasistensi pada saat rapat progres mingguan pada hari Jumat. Setelah melakukan asistensi, penulis dapat melakukan revisi dan/atau melanjutkan ke *shot* berikutnya (Gambar 3.1).



Gambar 3.1 Bagan alur kerja Laboratorium Virtuosity
(Sumber: Observasi Penulis, 2025)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selain mengerjakan *storyboard* Mira dan Peri Batik, penulis diberikan pekerjaan untuk membantu proyek lain yaitu proyek komik Muniverse dan menjadi asisten mahasiswa dalam mata kuliah *Motion Graphic*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis fokus dalam membuat *storyboard* dan *animatic* pada periode magang dari bulan Februari – Mei 2025. Jumlah *shot* yang dikerjakan oleh penulis adalah 94 *shot*, yaitu dari *shot* 128 – 221. Pada bulan Februari, penulis ditugaskan untuk mengerjakan *shot* 128 – 170 yang dimulai dari *scene* 5 pada saat Pak Giri memperlihatkan ruang studio batik kepada Mira hingga awal dari *scene* 8 pada saat Mira melihat Bangsal Trajumas. Selama mengerjakan Proyek Mira dan Peri Batik, penulis juga mengerjakan komik untuk konten *instagram* Muniverse. Dua episode yang dikerjakan oleh penulis adalah episode 22 “*Fight*” dan episode 30 “*Help*”.

Penulis mengerjakan *storyboard* hingga bulan Maret dan melanjutkan *shot* 171 – 221. Shot-shot tersebut memperlihatkan Mira yang bertemu dengan tokoh Pangeran. Pada saat itu tas pinggang Mira bersinar dari dalam tasnya sehingga Pangeran curiga kepada Mira. Beberapa shot juga memperlihatkan hubungan para Peri Batik karena adanya konflik antara Bereum (Peri Merah) dengan Paul (Peri Biru). Kegiatan kelas Motion Graphic dihentikan untuk sementara waktu karena ada Ujian Tengah Semester dari tanggal 24 Maret hingga 12 April.

Pada bulan April, penulis melanjutkan sketsa kasar shot 171 – 221 setelah libur Hari Raya Nyepi dan Idul Fitri dari tanggal 28 Maret hingga 4 April. Penulis juga membuat satu sketsa untuk komik Muniverse episode 42. Namun pada bulan Mei, pelaksanaan komik Muniverse dihentikan untuk sementara supaya peserta magang dapat fokus dalam proyek-proyek lainnya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan seluruh sketsa kasar shot 171 – 221 dan melanjutkan kerja secara paralel ke tahap *line-art* dan *animatic* shot 128 - 170.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Beberapa peran yang didapatkan oleh penulis dalam proyek-proyek di Virtuosity adalah *storyboard artist* dalam Proyek Mira dan Peri Batik, ilustrator komik dalam Proyek Muniverse, dan membantu menjadi asisten mahasiswa dalam kelas *Motion Graphic*.

1. Proyek Mira dan Peri Batik

Pekerjaan utama penulis merupakan menjadi *storyboard artist* untuk melakukan *clean-up* dari sketsa serial animasi Mira dan Peri Batik episode 2. Pada saat *brief* pertama dengan supervisor, diberitahu bahwa perangkat lunak yang digunakan untuk membuat *storyboard* tidak harus sama dengan peserta magang lainnya. Maka penulis menggunakan perangkat lunak Clip studio paint EX untuk *clean-up* lalu mengatur *timing animatic*.



Gambar 3.2 Proses Clean-up Storyboard Mira dan Peri Batik Shot 175

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

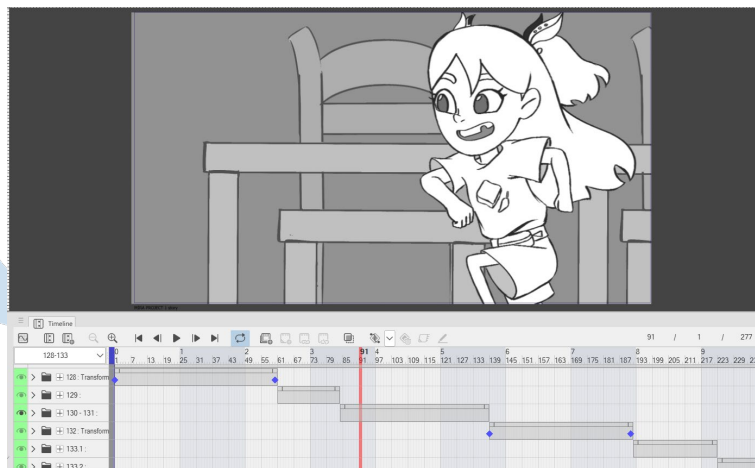
Sketsa kasar *storyboard* dan naskah cerita Mira dan Peri Batik sudah disiapkan dalam bentuk file PDF di link OneDrive yang telah diberikan oleh supervisor semenjak *brief* pertama. Ukuran aspek rasio serial animasi Mira dan Peri Batik yang ditentukan untuk bersama adalah 16:9 atau sama dengan 1920 x 1080 *pixels* karena memberikan tampilan yang lebih luas dan banyak perangkat dan platform *streaming* yang mendukung aspek rasio 16:9. Maka penulis memeriksa aspek rasio sketsa kasar dalam file lalu menemukan bahwa rasio tersebut tidak

sesuai dengan ukuran yang ditentukan. Oleh karena itu, penulis menggambar sketsa kasar dengan aspek rasio yang telah ditentukan terlebih dahulu sebelum *line-art* seperti pada gambar 3.2 di nomor dua.



Gambar 3.3 Hasil Akhir Clean-up Mira dan Peri Batik Shot 175
(Dokumentasi Pribadi)

Sesuai dengan gambar 3.2 nomor tiga, penulis hanya fokus pada *line-art* tokoh terlebih dahulu jika pada sketsa kasar (gambar 3.2 nomor satu) tidak ada gambar latar. Setelah *line-art*, penulis memasuki tahap *grayscale* dan memisahkan objek-objek yang akan bergerak supaya terlihat jarak antara tokoh dengan objek. Lalu objek tersebut dapat dianimasikan jika bergerak. Pada tahap *grayscale*, penulis menambahkan latar menggunakan teknik *color-blocking*.



Gambar 3.4 Proses *Animatic* Mira dan Peri Batik Shot 128 - 133
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah proses *grayscale*, penulis menyusun tiap shot dalam satu folder sehingga dapat dianimasikan melalui *timeline*. Animasi tokoh, objek, dan

pergerakan kamera pada gambar 3.4 menggunakan fitur *keyframe* yang tersedia dalam versi Clip studio paint EX. Namun dalam beberapa shot penulis menggunakan *2D Camera folder* dengan *keyframe* untuk menggerakkan kamera pada seluruh shot dalam folder kamera.

2. Proyek Muniverse

Peran penulis dalam Proyek Muniverse adalah menjadi ilustrator komik untuk menceritakan kehidupan sehari-hari dua tokoh utama Muniverse, yaitu Mun-mun dan Karu. Mun-mun adalah seekor kelinci berwarna merah muda yang ceria, sedangkan Karu adalah seekor rusa jantan berwarna ungu yang tenang. Desain tokoh Mun-mun dan Karu beserta tokoh pendukung dapat di akses melalui *greenserver* sebagai media untuk berbagi hasil akhir karya peserta magang. Cerita keseharian Mun-mun dan Karu telah dibuat dan dibagikan dalam bentuk link *Google Sheets*. Peserta magang dapat memilih cerita yang kemudian akan dibuat menjadi sebuah ilustrasi komik dengan rasio 1:1 pada setiap panel.



Gambar 3.5 Sketsa Kasar Komik Muniverse Episode 30
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah memilih cerita, penulis mulai menggambar sketsa kasar menggunakan perangkat lunak Clip studio paint EX dengan ukuran 3000 x 3000 pixels dalam bentuk file Photoshop Document (.psd). Penulis kemudian menyusun sketsa kasar komik dalam enam panel seperti pada gambar 3.5. Sketsa kasar tersebut disusun untuk mempermudah proses asistensi dengan supervisor melalui *Whatsapp*. Ketika ada revisi dari supervisor, penulis balik ke tahap sketsa kasar

untuk memperbaiki gambar. Kemudian, hasil revisi disusun kembali seperti pada gambar 3.5 untuk diasistensikan oleh supervisor proyek.



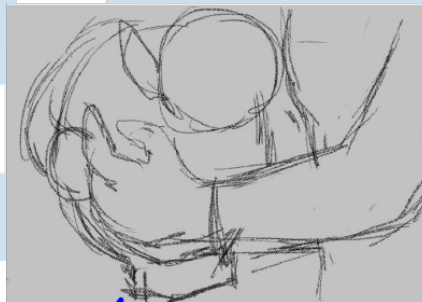
Gambar 3.6 Hasil Akhir Komik Muniverse Episode 30
(Dokumentasi Pribadi)

Hasil revisi yang sudah diterima akan dilanjutkan ke tahap *line-art* dan tahap warna. *Line-art* pada komik Muniverse tidak menggunakan *pen-pressure* sehingga garis terlihat konsisten dan mudah untuk diterapkan oleh seluruh peserta magang yang membantu dalam perancangan komik Muniverse. Spektrum warna pada komik cenderung menggunakan warna yang muda dan cerah berdasarkan palet warna tokoh-tokoh Muniverse. Maka penulis menggunakan warna yang sedikit lebih gelap untuk latar supaya tidak menyatu dengan tokoh atau subjek yang menggunakan warna muda dan cerah. Setelah itu penulis menyusun kembali setiap panel seperti pada gambar 3.6 untuk diasistensikan oleh supervisor. Jika tidak ada revisi, penulis mengunggah file komik dalam bentuk dokumen Photoshop (.psd) menggunakan format MC_(nomor episode)_(judul episode) ke dalam greenserver. Penulis kemudian mengunggah hasil akhir dalam bentuk file gambar *png* untuk setiap panel ke dalam folder yang sama dengan file dokumen Photoshop.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama 4 bulan bekerja sebagai peserta magang di Virtuosity, beberapa kendala yang dialami oleh penulis, seperti:

- 1) Rasio sketsa kasar *storyboard* yang berbeda dengan rasio standar serial animasi yaitu 16:9 sehingga penulis menghabiskan waktu lebih untuk mengatur ulang komposisi pada *shot*.



Gambar 3.7 Perbandingan Sketsa Kasar dengan hasil *Clean-up Storyboard* Mira dan Peri Batik
Shot 147
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 2) Inkonsistensi properti cerita dalam sketsa kasar sehingga penulis harus revisi beberapa shot yang menggunakan properti lain.



Gambar 3.8 Perbandingan Shot 134 dimana Mira Menggunakan *Waist Bag* dengan Shot 162 yang Menggunakan *Totebag*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

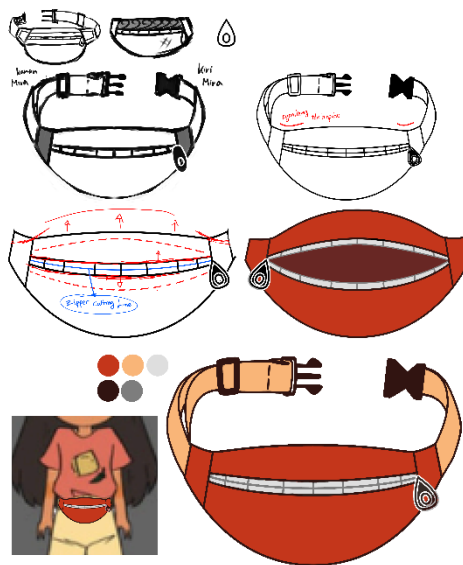
Dari beberapa kendala pada sub-bab 3.2.3, penulis telah belajar untuk mencari solusi pada masalah-masalah yang dihadapi. Solusi tersebut berupa:

- 1) Membuat ulang sketsa kasar dalam rasio standar serial animasi yaitu 16:9 sambil memeriksa kembali beberapa inkonsistensi dalam shot.



Gambar 3.9 Proses Pembuatan Sketsa Kasar dalam Rasio 16:9 Menggunakan Sketsa Kasar
Storyboard Mira dan Peri Batik *Shot* 176
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 2) Mendiskusikan properti yang pasti dengan supervisor lalu merancang properti yang diperlukan dalam cerita.



Gambar 3.10 Hasil Akhir Desain *Waist-bag* Mira
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)