

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani magang, penulis mendapatkan dalam berbagai tugas, berupa *Storyboard artist*, *Line Artist*, dan *Colorist*. Dalam proses ini, penulis dibimbing oleh Supervisor yang menjabat sebagai *Founder* dari TEKADVERSE Studio. Supervisor memberikan *brief* mengenai proyek yang dapat dikerjakan kepada penulis mengenai panduan, batas waktu pengerjaan, dan sistem kerja secara keseluruhan. Penulis diwajibkan untuk melakukan asistensi harian dengan melaporkan progres berupa satu halaman. Hasil kerja tersebut kemudian dikumpulkan di *Google Drive*.

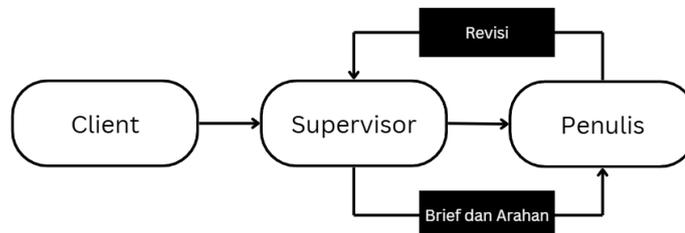
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Penulis mendapatkan berbagai tugas dari Supervisor dalam sejumlah proyek pembuatan webkomik. Tugas utama yang diterima penulis adalah sebagai *Colorist*, selain itu penulis juga menjalankan dua tugas tambahan lainnya, yaitu *Storyboard Artist* dan *Line Artist*. Walaupun awalnya penulis menghadapi beberapa tantangan dalam menyesuaikan diri, Supervisor yang menjabat sebagai *Founder* serta *Art Director* dengan sabar membagikan pengetahuan serta membantu penulis untuk menyesuaikan. Seiring waktu dalam 1 bulan awal, Penulis dengan sungguh-sungguh menerima hasil kritik serta mengingat kembali tips dan trik yang diberikan oleh Supervisor saat *briefing*. Penulis juga semakin terbiasa menjalani proses pengerjaan proyek. Penulis berhasil mengikuti *pace* kerja kerja dan memenuhi standar kualitas yang diharapkan dalam setiap posisi yang dijalankan.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Koordinasi pelaksanaan magang yang penulis jalani dimulai dengan penjelasan dari Supervisor melalui *gmeet* untuk memudahkan komunikasi. Supervisor mengenalkan pekerjaan TEKADVERSE Studio dan memulai

membimbing dalam pengerjaan web komik yang sempat tertunda. Berikut merupakan alur koordinasi yang dilakukan klien, Supervisor, dan penulis:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Proses dimulai dari klien memberikan *brief* kepada Supervisor, yang kemudian akan menyampaikan *brief* melalui platform Slack yang merupakan platform untuk komunikasi, dan jika perlu penjelasan secara lisan, akan mengadakan pertemuan kecil melalui *gmeet meeting*. Setelah *brief* dipahami dengan jelas, Supervisor membagikan tugas kepada penulis, dimulai dengan pekerjaan utama sebagai *Colorist*. Setiap hari pada pagi hari, penulis melaporkan perkembangan pekerjaan proyek. Selain itu, setiap hari Senin diadakan pertemuan kecil antara Supervisor dan penulis untuk menyampaikan *brief* mengenai proyek yang akan dikerjakan berikutnya.

Hasil yang telah selesai, penulis akan menunjukkan kepada Supervisor dengan cara mengambil *screenshot* dan mengirimkannya melalui platform Slack untuk mendapatkan *feedback* dan revisi. Jika penulis belum memahami instruksi dari Supervisor, misalnya membuat efek buram, penulis akan meminta arahan berupa trik dan tips untuk menghasilkan efek buram yang lebih baik. Setelah mendapat *approval* dari hasil proyek yang dikerjakan penulis, penulis akan mengunggah dua *file*, yaitu dalam format JPG dan CSP, ke Google Drive yang telah *dishare* kepada penulis.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama menjalani magang di TEKADVERSE Studio sebagai komik *artist*, penulis mengerjakan berbagai tugas proyek komik, Semua pekerjaan dilakukan

secara *work from home* (WFH), meliputi proyek utama sebagai *colorist* serta proyek tambahan seperti *storyboard* dan *line artist*.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	20 - 21 Januari 2025	Mengerjakan <i>Line art</i> yang disediakan <i>storyboard</i> pada ep 1 slice 10 berjudul “ABUSSOS”	Pekerjaan pertama penulis adalah pembuatan <i>lineart</i> lalu dikirimkan PNG melalui Slack. Masih ada beberapa hal perlu perbaikan akan diberikan <i>feedback</i>
2	24 - 07 Februari 2025	Melakukan pelatihan dengan mengerjakan tiga karakter <i>design</i> dan memulai mengerjakan <i>base color</i> mulai pada Ep O slice 6	<i>Lineart</i> dan proporsi yang dibuat penulis masih belum sesuai dengan <i>artstyle</i> milik Tekadverse, sehingga penulis diberikan pelatihan dengan membuat <i>design character</i> . Selanjutnya penulis memulai melakukan coloring hingga finishing.
3	10 - 13 Februari 2025	Mengerjakan <i>base color</i> hingga <i>finishing slice</i> 7 dan 8 untuk webkomik “ABUSSOS”	Supervisor memberikan tugas berupa <i>coloring</i> hingga <i>finishing</i> . Setelah itu, jika masih ada beberapa hal perlu perbaikan akan diberikan <i>feedback</i> .
4	14 - 19 Februari	Mengerjakan <i>base color</i> hingga <i>finishing slice</i> 9 dan 10 untuk webkomik “ABUSSOS”	Supervisor memberikan tugas berupa <i>coloring</i> hingga <i>finishing</i> . Setelah itu, jika masih ada beberapa hal perlu perbaikan akan diberikan <i>feedback</i> .
5	20 - 26 Februari	Menyelesaikan <i>base color</i> hingga <i>finishing slice</i> 11 dan 9 untuk webkomik “ABUSSOS”	Supervisor memberikan tugas berupa <i>coloring</i> hingga <i>finishing</i> . Setelah itu, jika masih ada beberapa hal perlu perbaikan akan diberikan <i>feedback</i> .
6	27 Feb - 6 Maret	Menyelesaikan <i>base color</i> hingga <i>finishing</i> pada <i>slice</i> 8, 12, dan 13 untuk webkomik “ABUSSOS”	Supervisor memberikan tugas berupa <i>coloring</i> hingga <i>finishing</i> . Setelah itu, jika masih ada beberapa hal perlu perbaikan akan diberikan <i>feedback</i> .
7	7- 10 Maret	Merevisi penempatan <i>layering</i> dari <i>slice</i> 6 hingga 13 untuk webkomik “ABUSSOS”	Supervisor mengecek ulang dari <i>slice</i> yang sudah <i>finish</i> dan memberikan <i>feedback</i> mengenai <i>layering</i> .
8	11 - 13 Maret	Menyelesaikan pada <i>base color</i> hingga <i>finishing</i> pada <i>slice</i> 14 dan 15	Supervisor memberikan tugas berupa <i>coloring</i> hingga <i>finishing</i> . Setelah itu,

		untuk webkomik “ABUSSOS”	jika masih ada beberapa hal perlu perbaikan akan diberikan <i>feedback</i> .
9	14 - 18 Maret	Menyelesaikan pada <i>base color</i> hingga <i>finishing</i> pada <i>slice</i> 16 dan 10 untuk webkomik “ABUSSOS”	Supervisor memberikan tugas berupa <i>coloring</i> hingga <i>finishing</i> . Setelah itu, jika masih ada beberapa hal perlu perbaikan akan diberikan <i>feedback</i> .
10	18 - 19 Maret	Seharian mempelajari <i>storyboard webcomic/webtoon</i>	Supervisor memberikan tugas untuk mempelajari <i>storyboard</i> untuk webkomik lainnya.
11	20 - 21 Maret	Membuat <i>storyboard</i> pada <i>slice</i> 2 dan 3 untuk webkomik Tekad	Supervisor memberikan tugas berupa <i>storyboard</i> . Setelah itu, jika masih ada beberapa hal perlu perbaikan akan diberikan <i>feedback</i> .
12	24 - 26 Maret	Merevisi <i>storyboard</i> pada <i>slice</i> 3 dan membuat <i>storyboard slice</i> 4 dan 5 untuk webkomik Tekad	Supervisor memberikan tugas berupa <i>storyboard</i> . Setelah itu, jika masih ada beberapa hal perlu perbaikan akan diberikan <i>feedback</i> .
13	1 - 4 April	Melakukan <i>progress base color</i> untuk <i>slice</i> 17-21 untuk webkomik “ABUSSOS”	Pada tanggal 1-4 april merupakan hari libur, namun penulis tetap mengerjakan sebagai lembur
14	8 - 10 April	Menyelesaikan pada <i>base color</i> pada <i>slice</i> 17, 18, 19, 20, dan 21 (telah menyicil kerjaan selama hari libur) untuk webkomik “ABUSSOS”	Supervisor memberikan tugas berupa <i>coloring</i> hingga <i>finishing</i> . Setelah itu, jika masih ada beberapa hal perlu perbaikan akan diberikan <i>feedback</i> .
14	14 - 15 April	- Menyelesaikan pada <i>base color</i> pada <i>slice</i> 22 dan 23 (telah menyicil kerjaan selama hari libur) - Merevisi yang diminta Supervisor mengenai kekurangan aset dan perubahan karakter untuk <i>slice</i> 1, 2 dan 6 untuk webkomik “ABUSSOS”	Supervisor memberikan tugas berupa <i>coloring</i> . Setelah itu, jika masih ada beberapa hal perlu perbaikan akan diberikan <i>feedback</i> .

15	16 - 18 April	Menyelesaikan <i>finishing</i> pada <i>slice</i> 17, 18, dan 19 untuk webkomik “ABUSSOS”	Supervisor memberikan tugas berupa <i>coloring</i> hingga <i>finishing</i> . Setelah itu, jika masih ada beberapa hal perlu perbaikan akan diberikan <i>feedback</i> .
16	21 - 24 April	Menyelesaikan <i>coloring</i> <i>slice</i> 20, 21, dan 22 untuk webkomik “ABUSSOS”	Supervisor memberikan tugas berupa <i>coloring</i> hingga <i>finishing</i> . Setelah itu, jika masih ada beberapa hal perlu perbaikan akan diberikan <i>feedback</i> .
17	25-02 Mei	- Menyelesaikan pada <i>base color</i> pada <i>slice</i> 23 - Merevisi permintaan revisian untuk <i>slice</i> 20, 17 untuk webkomik “ABUSSOS”	Supervisor memberikan tugas berupa <i>coloring</i> hingga <i>finishing</i> . Setelah itu, jika masih ada beberapa hal perlu perbaikan akan diberikan <i>feedback</i> .
18	05 - 08 Mei	Merevisi permintaan revisian untuk <i>slice</i> 19 untuk webkomik “ABUSSOS”	Penulis mendapatkan <i>feedback</i> dan revisian dari supervisor yang perlu perbaikan.
19	09 - 12 Mei	Merevisi permintaan revisian untuk <i>slice</i> 21 dan 22 untuk webkomik “ABUSSOS”	Penulis mendapatkan <i>feedback</i> dan revisian dari supervisor yang perlu perbaikan.
20	13 Mei	Mengerjakan <i>Storyboard</i> hingga sketsa ep 1 <i>slice</i> 1 untuk webkomik the buried	Supervisor memberikan tugas berupa <i>storyboard</i> hingga sketsa. Setelah itu, jika masih ada beberapa hal perlu perbaikan akan diberikan <i>feedback</i> .
21	14 - 15 Mei	Merevisi permintaan revisian untuk <i>slice</i> 21, 22 dan 23 untuk webkomik “ABUSSOS”	Penulis mendapatkan <i>feedback</i> dan revisian dari Supervisor yang perlu perbaikan.
22	16 - 20 Mei	- Mengerjakan <i>line art</i> pada webkomik the buried ep 1 <i>slice</i> 1 - Melakukan desain karakter MC untuk webkomik the buried - Mengerjakan <i>storyboard</i> dan sketsa untuk webkomik the buried ep 1 <i>slice</i> 2	Supervisor memberikan tugas untuk webkomik the buried. Setelah itu, jika masih ada beberapa hal perlu perbaikan akan diberikan <i>feedback</i> .

23	21 - 22 Mei	Mendapatkan revisian untuk merevisi karakter desain barong	Penulis mendapatkan permintaan untuk revisian dari Supervisor yang perlu perbaiki.
24	23 - 30 Juni	Melakukan pelatihan <i>line art</i> atau <i>ink</i> secara copy paste untuk 3 page komik	Supervisor memberikan tugas untuk melatih penulis <i>ink</i> atau <i>line art</i> untuk projek web komik.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

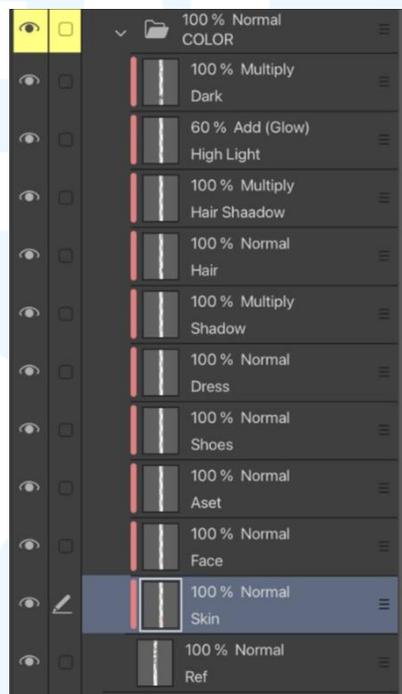
Selama menjalani program magang, penulis bertugas mengerjakan tahapan progres webkomik untuk TEKADVERSE Studio. Penulis dipercaya untuk mengelola beberapa proyek, mulai dari proyek utama berjudul ABUSSOS hingga The Burried sebagai proyek tambahan. Sub-bab ini memuat penjelasan umum mengenai tugas dan pekerjaan yang dilakukan penulis selama masa magang tersebut.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang berjudul ABUSSOS

Proyek utama yang diberikan kepada penulis oleh TEKADVERSE Studio adalah untuk melakukan *coloring* hingga *finishing* pada webkomik Abussos selama dua bulan pertama. Sebelum melakukan bagian *coloring*, penulis menghabiskan dua minggu pertama untuk mencoba membuat *line art*. Namun, karena hasilnya belum memuaskan, penulis beralih ke bagian pewarnaan agar lebih terbiasa dengan *art style* TEKADVERSE Studio sebelum melanjutkan tahap *line art*. Selama proses dalam tahap *coloring* web-komik Abussos, penulis mempelajari beberapa langkah penting. Langkah-langkah tersebut mencakup penerapan *shading* yang sesuai dengan emosi warna pada latar belakang, namun tetap mempertahankan kesesuaian dengan realitas, serta menambah suasana keseluruhan. Selain itu, penulis juga belajar untuk menyatukan latar belakang 3D dari *sketch up* yang sudah disediakan dari TEKADVERSE Studio dengan pewarnaan yang selaras dengan *mood* dan emosi dalam setiap panel. Berikut adalah tahapan yang dilakukan dalam tahap *base color*, *shading color*, dan *rendering* untuk webkomik Abussos.

1. Colorist Guide

Tahap pewarnaan dilakukan setelah *line art* tersedia. Penulis diberikan panduan untuk *coloring* yang mencakup warna dasar, warna *shading*, dan *render*. Selain itu, terdapat referensi untuk *coloring* serta aset yang diperlukan, yang berasal dari halaman-halaman yang sebelumnya dikerjakan oleh TEKADVERSE Studio sebelum penulis bergabung sebagai magang. Penulis menerima panduan untuk *coloring* di webkomik Abussos dengan melalui *meeting* gmeet.

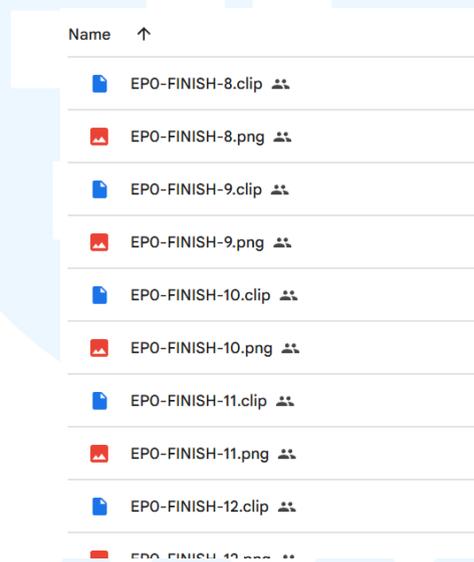


Gambar 3.2 *Layer Base Color*

Pewarnaan yang dilakukan di Clip Studio Paint, khususnya dalam tahap *layering* di TEKADVERSE Studio, menekankan pada penggunaan meminimalisasikan *layer* dalam satu *folder*. Dalam satu *folder* tersebut, terdapat berbagai *mode* seperti *multiple*, *glow dodge*, *add glow*, *overlay*, dan persentase yang disesuaikan dengan kebutuhan. TEKADVERSE Studio juga mengedepankan konsistensi urutan dalam proses pewarnaan, dimulai dari kulit hingga rambut, sebelum melanjutkan ke bayangan dan sorotan. Hal ini bertujuan untuk memastikan efisiensi dan ketepatan

dalam mewarnai, sehingga hasilnya tetap konsisten meskipun terjadi perubahan dalam tim *colorist*.

Tempat utama untuk menyimpan semua *file* dalam proses pembuatan webtoon di TEKADVERSE Studio adalah Google Drive. Setiap Google Drive disusun dengan rapi berdasarkan *episode* dan tahap pengerjaan, sehingga para *artist* dapat dengan mudah menemukan *file* yang dibutuhkan dan menjalankan tugasnya masing-masing tanpa kesulitan.



Gambar 3.3 *Google Drive* Pengumpulan Karya

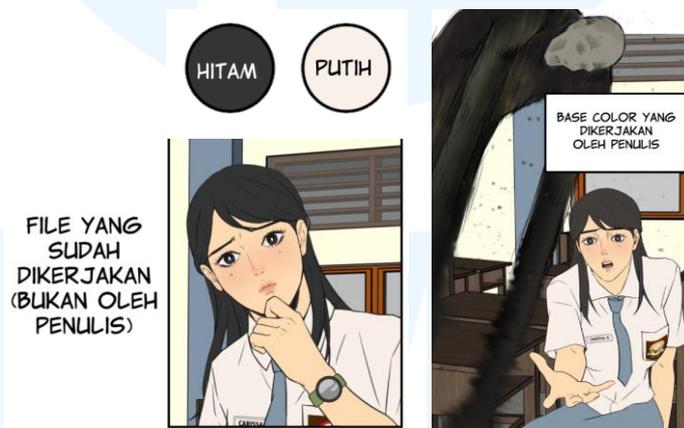
2. *Base Color*

Proyek *base color* webtoon ABUSSOS menjadi titik awal penulis ditugaskan sebagai *Colorist*. Tahapan ini merupakan fondasi sebelum proses *shading* dan *rendering* dilakukan. Dalam menjalankan tugas sebagai *base color*, penulis harus bekerja dengan cermat dan memastikan seluruh area di dalam garis telah terwarnai tanpa ada yang terlewat. Sebelum melakukan *base color*, penulis memasukkan 1 warna abu-abu dengan menggunakan *tool lasso fill* pada layer yang disebut Ref untuk memudahkan penulis agar tidak tertinggal pewarnaan, serta memudahkan dalam *coloring*.



Gambar 3.4 Proses *Base Color* Webtoon ABUSSOS

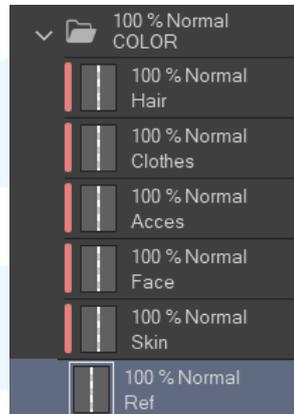
Pewarnaan dimulai dengan membuat *layer* baru khusus untuk bagian *skin*, kemudian dilanjutkan pada bagian lainnya. *Layer skin* dan *layer* lainnya diatur menggunakan fitur "*clip to layer below*", sehingga pada *layer* tersebut muncul tanda merah. Tujuan dari pengaturan ini adalah agar pewarnaan *base color* hanya fokus pada area yang sudah ditentukan di *layer Ref*, sehingga tidak terjadi pewarnaan yang berlubang atau terlewat di luar garis.



Gambar 3.5 *Base Color* Webtoon ABUSSOS

Pewarnaan *base color* dilakukan sesuai arahan Supervisor dengan mengikuti contoh *file* yang sudah dikerjakan sebelumnya. Oleh karena itu, pada gambar kanan atas terlihat hasil *base color* yang dibuat oleh penulis sama persis dengan *base color* pada gambar kiri atas. Selain itu, penulis juga menerima instruksi terkait dua jenis pewarnaan, yaitu untuk aturan Tekadverse, warna putih dan hitam tidak boleh terlalu pekat. Hal

ini terlihat pada gambar di atas, di mana warna hitam tidak murni pekat melainkan tingkat kehitaman dan keputihan sekitar 90%.



Gambar 3.6 Layer Setup Base color Webtoon ABUSSOS

Setup layer untuk base color di Clip Studio Paint sebenarnya cukup sederhana, namun penting untuk menjaga konsistensi dalam penempatan dan urutan layer agar proses pewarnaan menjadi efisien dan tepat. Dalam praktiknya, pengerjaan base color ini relatif mudah diselesaikan sehingga jarang mendapat *feedback* atau revisi terkait base color. Meski demikian, revisi tetap bisa terjadi, terutama jika ada perubahan pada warna latar belakang yang bertujuan untuk memberikan nuansa yang lebih baik pada karya.



Gambar 3.7 Revisi Base Color Background

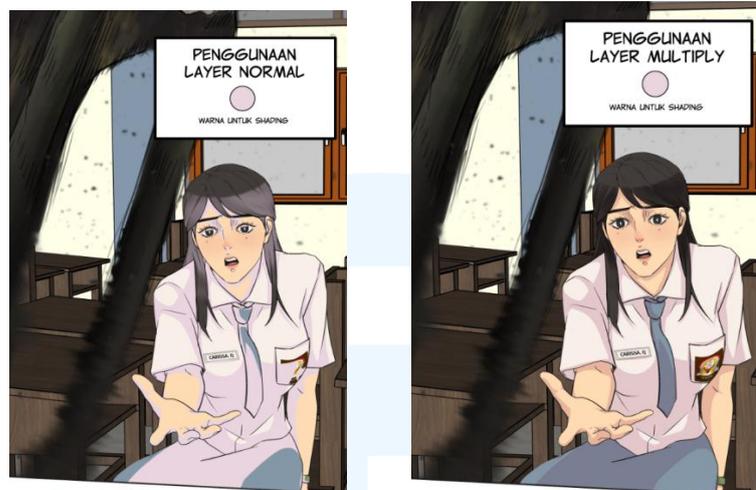
Selama pengerjaan base color Ep 0 slice 19 webtoon ABUSSOS berisi gambar dengan berbagai pose dinamis, beberapa *action line*, serta *Background* non 3D. Hal tersebut diperlukan banyak *feedback* dan revisi dari Supervisor untuk menghasilkan kualitas yang lebih baik.



Gambar 3.8 Base Color Episode 0 Slice 19 Webtoon ABUSSOS

3. Shading

Tahapan selanjutnya adalah melakukan warna *shading* yang akan digunakan sebagai *layer multiply* saat melakukan *shading* pada setiap karakter termasuk karakter utama dan pendukung. Shading yang diterapkan menggunakan warna pada *layer* dengan *mode multiply*, sehingga menghasilkan dua tumpukan warna yang memberikan kedalaman dan dimensi pada rambut setiap karakter, termasuk karakter pendukung. Sesuai aturan Tekadverse, *shading* atau *shadow* karakter selalu memakai warna yang telah ditentukan dalam *file* sebelumnya



Gambar 3.9 Proses *Shading*

Selain *shading*, terdapat juga *highlight* yang biasanya diaplikasikan pada rambut. Warna *highlight* mengikuti warna rambut masing-masing karakter dan layer *highlight* diubah menjadi *mode add (glow)* untuk memberikan efek cahaya. *High light* akan diterapkan di setiap bagian rambut untuk menciptakan tampilan yang lebih dramatis. Namun, untuk tekadverse, *high light* hanya diberikan pada momen-momen tertentu yang dramatis dalam adegan. Dengan cara ini, efek visual dapat lebih menonjol dan menarik perhatian pembaca.



Gambar 3.10 Proses *Highlight*

Selama pengerjaan *shading* pada Ep 0 *slice* 17 webtoon ABUSSOS berisi gambar dengan berbagai pose dinamis, beberapa *action line*, serta *Background* non 3D sehingga hasil *shading* dan *highlight* lebih *detail*. Hal tersebut diperlukan banyak *feedback* dan revisi dari Supervisor terutama *highlight* pada rambut untuk menghasilkan kualitas yang lebih baik.



Gambar 3.11 Base Color Episode 0 Slice 17 Webtoon ABUSSOS

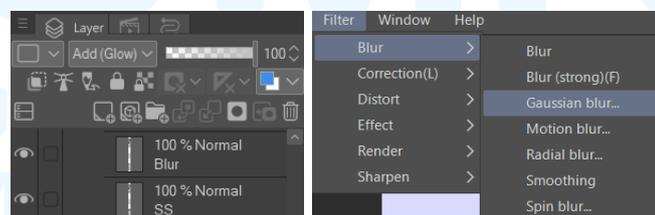
4. Render

Tahap akhir dalam proses ini adalah *rendering*, yang meliputi tiga langkah utama: *rendering background*, karakter, dan penambahan efek. *Rendering* disesuaikan dengan kebutuhan adegan, sering kali melibatkan penyesuaian pencahayaan untuk menciptakan suasana yang tepat. Penulis banyak menggunakan *layer mode* berupa *overlay*, *add glow*, dan *Glow dodge* dengan *tool soft brush* pada sekitar daerah depan sehingga menghasilkan hasil sebagai berikut.



Gambar 3.12 Hasil *Rendering* sebelum revisi

Rendering pada setiap layer disesuaikan dengan objek yang akan di-render. Untuk karakter, proses *rendering* ditempatkan dalam *folder color*, sedangkan untuk luaran karakter seperti pencahayaan dan bayangan, layer tersebut diletakkan dalam *folder* efek. Selain itu, efek *blur* diterapkan pada seluruh ruang untuk menciptakan kedalaman visual, mengarahkan fokus pembaca ke objek utama, serta meningkatkan daya tarik gambar secara keseluruhan. Untuk membuat efek *blur* pada latar belakang, caranya adalah dengan menduplikasi layer *background* terlebih dahulu. Setelah itu, pada *layer* yang diduplikasi, pilih *menu fitur*, kemudian pilih *Gaussian Blur* dan mengatur tingkat *blur* sesuai kebutuhan. Dengan cara ini, latar belakang akan tampak *blur* sementara objek utama tetap jelas.



Gambar 3.13 Penempatan *Layer* dan Fitur *Blur*

Setelah menyerahkan hasil karya, penulis menerima banyak masukan dan hampir merevisi seluruh *rendering* serta efek yang digunakan. Supervisor menilai bahwa suasana yang digambarkan

seharusnya malam hari, namun hasilnya belum memberikan kesan malam dan terlihat terlalu terang. Mereka meminta agar bagian gelap lebih ditekankan. Oleh karena itu, penulis menambahkan *layer dark* dengan *mode multiply* untuk mempergelap gambar dan penulis juga merevisi penempatan warna terang.



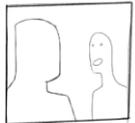
Gambar 3.14 *Rendering* setelah Revisi

Penulis kemudian mencari berbagai referensi Webtoon yang ada menceritakan masa lalu dengan dominasi pewarnaan oranye menggunakan *mode layer overlay* untuk menciptakan efek *flashback*. Setelah mendapat masukan dari Supervisor agar warna *overlay* lebih ditegaskan, penulis mengubah warna oranye biasa menjadi oranye tua. Selain itu, penulis juga menambahkan efek *hatching* di luar panel dan garis putih kecil untuk memperkuat kesan visual *flashback* tersebut.



Gambar 3.15 Revisi Efek *Episode 0 Slice 21* Webtoon ABUSSOS

terkenal. Setelah itu, penulis diminta untuk merangkum hasil pembelajarannya dalam bentuk *Google Doc* dan menyerahkannya kepada Supervisor.

Youtube https://youtu.be/KczeJqVDxbw?si=-JcZMChwi7P2XLH				Youtube https://youtu.be/M7KSwrG2upQ?si=pZKf3cC3FAKV7WB			
Poin	Gambar	Keterangan	Timestamp	Poin	Gambar	Keterangan	Timestamp
1		Dalam cerita pembukaan, biasanya munculnya BG, dan dibuat luar panel dengan gambar latar belakang besar besaran.	0:43	1		Maksimal menggunakan 2 panel dalam 1 layar mobile. Panel dalam 1 layar jgn kecil kecil, agar pembaca lebih jelas dan nyaman melihat	0:50
2		Dalam cerita biasa, tidak ada impact tidak ada adegan penting, cukup menggunakan panel persegi panjang atau persegi baik dalam full atau tidak full	1:04	2		Dalam 1 panel maksimal 3 dialog. Apabila dalam panel terlalu banyak text, kemungkinan pembaca akan malas dan skip panel tersebut	1:11
3		Dalam panel dramatis, harus membuat angle kamera yang berbeda seperti dari bawah	3:05				

Gambar 3.17 Pembelajaran *Paneling*

Setelah *diapprove* oleh Supervisor, penulis akan *dishare google drive* yang berisi naskah dimulai pengerjaan episode 2 yang terdiri dari 6 *slice*. Sebelumnya, cerita webkomik TEKAD sudah pernah dibuat hingga lebih dari 20 *episode*. Namun, karena beberapa alasan, pihak TEKADVERSE Studio memutuskan untuk mengubah seluruh alur cerita dan *art style* gambar. Oleh karena itu, penulis mendapat pekerjaan tambahan untuk menyusun *storyboard* versi terbaru dari webkomik TEKAD.

Name	↑
 Ep 0 - PROLOG.docx	🔒
 Ep 1 - Hari Baru.docx	🔒
 Ep 2 - XII IPS 2.docx	🔒
 Ep 3 (New).docx	🔒
 Ep 4 (New).docx	🔒
 Eps 2 - Canggung.docx	🔒
 Eps 3.docx	🔒
 Eps 4b-5.docx	🔒
 Eps 6.docx	🔒

Gambar 3.18 *Script* webtoon Tekad

Sebelum mulai membuat sketsa, penulis terlebih dahulu membaca dan memahami alur cerita, termasuk lokasi, penampilan, serta karakteristik masing-masing tokoh. Penulis juga mempertimbangkan perspektif, ekspresi wajah, dan bentuk panel yang akan digunakan. Setelah melakukan perencanaan dengan matang, penulis kemudian mulai membuat sketsa. Setelah sketsa selesai, hasilnya diserahkan kepada Supervisor untuk tahap selanjutnya.



Gambar 3.19 Episode 2 Slice 1 Webtoon TEKAD sebelum Revisi

Supervisor memberikan masukan serta revisi kepada penulis terkait dua hal. Pertama, pada panel ketiga, perspektif diubah menjadi dari depan. Kedua, pada visual akhir yang berada di luar panel, pose tubuh disesuaikan sesuai permintaan Supervisor, serta visual aktivitas bermain basket dipindahkan ke slice kedua. Dengan demikian, hasil revisi menjadi seperti berikut.



Gambar 3.20 *Episode 2 Slice 1* Webtoon TEKAD setelah Revisi

Background dalam pembuatan webtoon dapat dibuat dengan dua metode, yaitu secara manual dengan menggambar sendiri atau menggunakan 3D seperti SketchUp. SketchUp adalah situs atau *software* yang memungkinkan para kreator webtoon membuat latar belakang secara digital dalam bentuk 3D. Dengan menggunakan SketchUp, kreator webtoon dapat menghasilkan latar belakang yang lebih mudah dan konsisten, sehingga proses pembuatan menjadi lebih cepat dan kualitas visual webtoon meningkat. Penulis mendapatkan *file* 3D dari pihak TEKADVERSE Studio dan hanya perlu mengekspor bagian yang ingin digunakan.



Gambar 3.21 *Insight* dalam sketch up *classroom*

Penulis melakukan penginputan hasil *eksport* dari sketch up ke dalam webtoon, dan menempatkan bagian-bagian hasil *eksport* tersebut pada posisi yang diinginkan dalam panel webtoon. Sebelum memulai sketsa, memastikan hasil *eksport background* tersebut diturunkan *opacity*, sehingga dapat memudahkan melakukan sketsa.



Gambar 3.22 *Background* dan sketsa pada Ep 2 slice 4 komik TEKAD

Penulis mengerjakan sketsa *storyboard* sambil menerima masukan dan revisi. Seiring waktu, penulis mulai terbiasa dan memahami jenis *storyboard* yang diinginkan oleh pihak Tekadverse, sehingga dalam proses pengerjaan semakin sedikit mendapat *feedback* dan revisi. Revisi terakhir yang diterima berkaitan dengan anatomi karakter.



Gambar 3.23 *Storyboard* dan sketsa *Episode 2 Slice 5* Webtoon TEKAD

3.3.2.2 Proyek komik berjudul *Dinpuri*

Penulis selama ini telah mengerjakan proyek berupa webtoon, dan untuk komik berjudul *Dinpuri*, karya tersebut berbasis manga. Dalam proses pengerjaannya, penulis mendapatkan pelatihan yang meliputi pemberian *file* yang tersedia sketsa dan background untuk mengerjakan *line art*, serta *toning* dan *hatching* pada karakter.



Gambar 3.24 *Lineart Episode 2 page 6 Manga Dinpuri*

Penulis kemudian melanjutkan dengan menerapkan teknik *toning* dan *hatching* pada karakter. Perbedaan antara keduanya terletak pada cara pengisian warna: *toning* menggunakan pengisian warna hitam, *grey*, dan terang secara merata, sedangkan *hatching* menggunakan arsiran garis-garis lurus sejajar yang biasanya dilakukan manual untuk menciptakan efek bayangan atau tekstur pada gambar. Pengerjaan *toning* warna hitam dan putih, hanya dilakukan dengan pewarnaan biasa. Namun pada bagian *grey*, bukanlah sebuah warna, melainkan sebuah pola titik-titik, garis, atau tekstur tertentu.



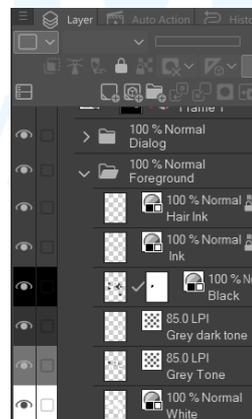
Gambar 3.25 *Toning dan hatching manga Dinpuri*

Pengerjaan untuk *toning grey* atau membentuk pola titik, garis, atau bentuk lainnya dilakukan dengan cara memberikan warna hitam terlebih dahulu. Setelah itu, pilih properti layer dari menu window, kemudian pilih efek bagian tone, dan turunkan *opacity*-nya. Dengan langkah ini, hasil akhir gambar akan terlihat seperti yang diinginkan.



Gambar 3.26 Episode 2 page 6 Manga Dinpuri sebelum revisi

Pada *layer* berbasis manga, berbeda dengan penempatan dan urutan. *Layer* pada berbasis manga jauh lebih sederhana dengan hanya pembagian *Line art*, *Hair ink*, *Toning Black*, *grey*, dan *white* dalam 1 *folder*.



Gambar 3.27 Layer berbasis Manga

Sebagai penulis yang baru pertama kali mengerjakan karya berbasis manga, penulis menerima banyak *feedback* dan revisi dari Supervisor. Mereka menekankan bahwa *highlight* pada rambut belum sesuai dengan *file* sebelumnya dan meminta agar saya mengikuti gaya tersebut agar konsisten. penulis juga diminta untuk memberikan *toning* pada tas, membuat *outline* di area hitam yang bertemu hitam menjadi putih, serta mencerahkan *screen tone* pada dasi. Pada panel 3, arah pandangan mata kurang fokus sehingga perlu diperhatikan siapa yang memandang siapa. Terakhir, bentuk wajah dan gembungan rambut disarankan dibuat lebih *solid* agar tidak terlihat lepek, dan pipi dibuat lebih *chubby* untuk memberikan kesan imut.



Gambar 3.28 *Lineart Episode 2 page 6* Manga Dinpuri setelah Revisi

Penulis secara teliti menanggapi setiap masukan yang diberikan dan melakukan revisi hingga memperoleh hasil akhir yang memuaskan. Proses yang dijalankan meliputi beberapa tahap: pertama, pada bagian *highlight* rambut, penulis membandingkan dengan *file* sebelumnya untuk memastikan konsistensi. Kedua,

untuk mengubah *outline* yang bersinggungan dengan warna hitam menjadi putih, penulis menggunakan fitur “*lock transparent pixel*” pada *layer* yang akan di-*outline*, sehingga proses pewarnaan menjadi lebih mudah. Ketiga, penulis memperhatikan secara *detail* posisi gambar dan melakukan perbaikan visual khususnya pada area bola mata. Terakhir, revisi dilakukan pada bagian rambut dan wajah agar bentuknya lebih melengkung; untuk menjaga keseimbangan visual, penulis memanfaatkan fitur “*flip Horizontal*” guna memeriksa komposisi secara menyeluruh. Supervisor merasa puas dengan revisi tersebut dan memberikan izin kepada penulis untuk melanjutkan pengerjaan komik ke halaman berikutnya.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani masa magang di Tekadverse, penulis menghadapi sejumlah tantangan yang dihadapi penulis untuk mencari solusi agar dapat mengatasi hambatan tersebut. Namun, penulis mampu melaksanakan tanggung jawab yang diberikan oleh Supervisor secara baik dan sesuai dengan standar yang diharapkan.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama menjalani masa magang, penulis menghadapi tantangan terkait penyesuaian *art style* yang diminta oleh TEKADVERSE Studio. Studio tersebut mengharapkan gaya gambar semi realis, berbeda dengan gaya anime yang biasa penulis gunakan, seperti ciri khas mata besar dan dagu yang tajam. Karena terbiasa dengan gaya anime, penulis memerlukan waktu lebih untuk beradaptasi dan membiasakan diri dengan gaya semi realis yang menjadi standar di studio tersebut.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Solusi yang dilakukan penulis dalam mengatasi adaptasi *art style* adalah dengan menerapkan segala kritik dan saran yang telah diberikan oleh Supervisor serta diberikan waktu untuk membiasakan penulis dengan *art style* tekadverse, melalui pengerjaan *colorist* terlebih dahulu yang telah diberikan

lineart yang tersedia untuk membiasakan *art style* tersebut. Serta melihat dan membandingkan hasil *lineart* atau *finish* yang sudah dibuat pihak tekadverse.



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA