

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Penulis menjalankan program kegiatan magang di tempat PT. Global Digital Artha, dengan mengambil peran sebagai *Illustrator* yang bertanggung jawab dalam membuat visual alur cerita storyboard dan aset finalisasi yang digunakan dalam produksi animasi. Tugas ini membantu penulis dalam mengembangkan kreativitas, ketelitian serta memahami setiap text alur cerita agar visual yang dihasilkan sesuai dan mendukung narasi cerita dengan baik.

Selama melaksanakan tugas sebagai *illustrator*, penulis dibantu dan dibimbing oleh *supervisor* yang memberikan arahan serta evaluasi. Hal ini dilakukan oleh *supervisor* dalam memastikan kualitas proyek tetap sesuai dengan standar yang sudah ditetapkan oleh perusahaan tersebut. Penulis juga melakukan kerjasama dengan tim *illustrator* lainnya dalam mengerjakan aset finalisasi, hal ini dilakukan oleh *supervisor* agar waktu pengerjaan aset dapat dilakukan dengan cepat dan mencapai waktu *deadline* yang sudah ditetapkan. Selain itu hal ini berguna dalam membantu penulis dalam mengerjakan finalisasi aset lainnya.

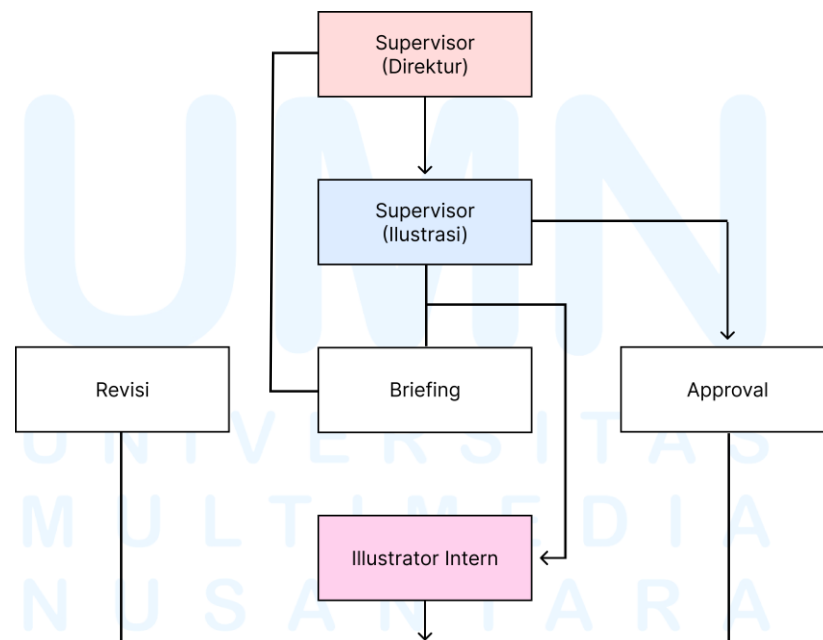
Melalui pengalaman bekerja di perusahaan PT. Global Digital Artha ini penulis mendapatkan wawasan luas bagaimana proses kerja di industri kreatif digital, serta meningkatkan kemampuan penulis dalam mengasah kreativitas menggambar dan komunikasi secara profesional dalam lingkungan kerja.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Selama penulis menjalani program magang, penulis bekerja sebagai *illustrator* yang berperan dalam mengerjakan aset visual storyboard dan aset untuk animasi di channel Youtube Papa Artha. Hal ini merujuk pada struktur bagan organisasi yang telah dijelaskan oleh penulis pada bab 2.2. Penulis menempati posisi dibawah divisi tim *Creative*, lebih tepatnya berada di bagian *illustrator* intern.

Dalam tim ini, penulis bekerja bersama tim ilustrator lainnya dalam menghasilkan visual finalisasi yang dibutuhkan dalam proyek animasi tersebut. *Supervisor* memberikan arahan dan direktur dalam memberikan sketsa awal, referensi dan aset yang dapat membantu penulis dalam menyusun karakter. Penulis diberikan tanggung jawab oleh *supervisor* dalam mengerjakan aset finalisasi, namun *supervisor* sangar berperan penting dalam memberikan arahan, sketsa awal aset finalisasi sebagai referensi yang dapat digunakan oleh penulis selama mengerjakan proses pembuatan aset visual.

Selain itu penulis juga diberikan tanggung jawab oleh *supervisor* dalam mengerjakan visual storyboard yang berguna dalam memberikan visual sketsa panel - panel cerita awal alur cerita dari skrip berisi dialog antar karakter yang sudah diberikan oleh *supervisor*. Dalam isi skripsi tersebut penulis dapat mengerjakan visual storyboard yang menggambarkan awal alur cerita adegan sesuai dengan isi percakapan dan situasi yang sedang dialami dalam alur cerita.



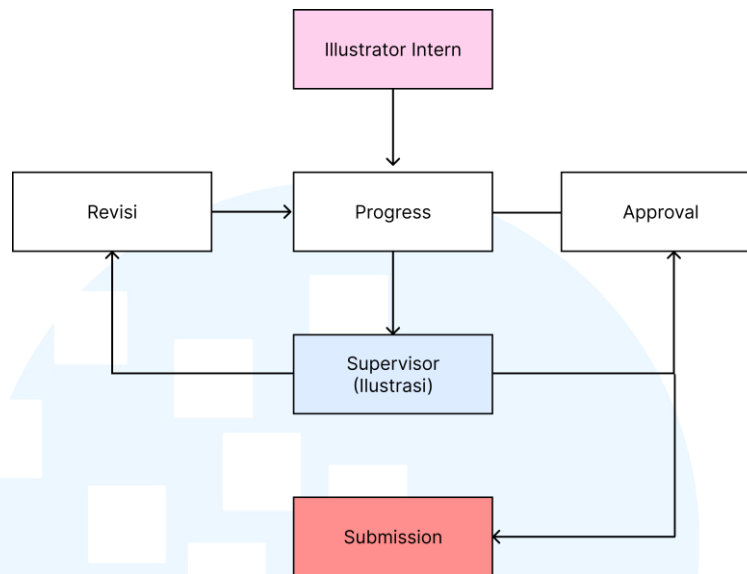
Gambar 3. 1 Bagan Alur Kedudukan Tim Magang

Hasil pekerjaan yang sudah diselesaikan oleh penulis akan dikirimkan kepada pihak *supervisor* melalui group chat aplikasi Skype dan telegram, aplikasi tersebut menjadi sarana evaluasi oleh pihak tim ilustrator lainnya maupun oleh pihak *supervisor* dalam memastikan kualitas karya sesuai dengan kebutuhan animasi.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Penulis melakukan pembuatan aset sesuai dengan permintaan *supervisor* dalam kebutuhan aset yang sudah ditetapkan, tugas pembuatan aset yang diberikan *supervisor* terhadap penulis antara lain berupa aset karakter, benda, hewan, dan kendaraan yang dapat digunakan kembali untuk kebutuhan aset animasi lainnya. Sebagian besar pekerjaan yang dilakukan oleh penulis berfokus pada pembuatan aset ilustrasi untuk keperluan animasi yang sudah ditentukan oleh *supervisor*, namun tidak semua aset harus digambar dari awal, beberapa aset karakter dan pose tertentu sudah ada dan pernah dibuat, dapat digunakan kembali oleh penulis sesuai dengan kebutuhan panel cerita animasi.

Aset tersebut biasanya dapat diberikan oleh rekan sesama tim ilustrator maupun *supervisor*, dalam bentuk file berformat .psd (Photoshop Document), yang sebelumnya sudah dikerjakan oleh pihak ilustrator lain. Hal ini dilakukan agar proses produksi dapat dilakukan dengan cepat dan efisien tanpa mengurangi kualitas visual yang diinginkan. Selama penulis mengerjakan aset ilustrasi, penulis diwajibkan oleh *supervisor* untuk rutin membagikan perkembangan hasil kerja di grup aplikasi skype dan telegram yang berisikan *supervisor* dan anggota rekan ilustrasi lainnya.



Gambar 3. 2 Proses Kerja Di Tempat Magang

Hal ini dilakukan guna memastikan bahwa visual yang dikerjakan sudah sesuai dengan kebutuhan animasi. Setelah mengirim progres dari hasil yang sudah dikerjakan, *supervisor* akan melakukan pemeriksaan terhadap hasil yang sudah dibuat, jika ditemukan kesalahan dalam aspek ilustrasi, akan diberikan arahan revisi. Revisi ini berisikan coretan sketsa dan referensi yang diberikan oleh *supervisor* guna dalam membantu penulis menyesuaikan pose atau aset yang dikatakan tidak sesuai atau terlihat aneh.

Namun jika hasil yang dikerjakan dan dikirim oleh penulis sudah sesuai dengan keinginan pihak *supervisor*, tidak diperlukan untuk melakukan revisi lebih lanjut dan dapat langsung menyerahkan file final dalam format .psd ke dalam grup skype dan telegram. Apabila revisi memang masih perlu dilakukan setelah melakukan perbaikan, penulis dapat mengirim kembali hasil revisi berupa *preview* gambar beserta dengan file .psd nya. Hal ini dilakukan agar dapat ditinjau kembali oleh pihak *supervisor* dalam memastikan standar kualitas dan konsistensi visual dalam setiap aset yang sedang diproduksi.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama melaksanakan tugas magang, berikut merupakan kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh penulis selama bekerja di perusahaan PT. Global Digital Artha yang dirangkum dalam bentuk tabel.

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	31 Januari — 7 Febuari 2025	Membuat visual storyboard, aset dan Menyusun aset karakter	- Memulai hari pertama magang dengan melakukan sesi pengenalan bersama <i>supervisor</i>. - Menerima arahan dan penugasan pertama, yaitu mengerjakan storyboard untuk proyek YouTube "DAY WITH HANS PART 3" produksi Papaartha. menyelesaikan 6 halaman <i>storyboard</i> dengan total sebanyak 36 shot. - Melanjutkan pembuatan storyboard untuk <i>DAY WITH HANS PART 3</i>. Menambahkan 12 halaman storyboard, sehingga totalnya menjadi 18 halaman. Jumlah shot juga meningkat dari 36 menjadi 103 shot. - Menyelesaikan storyboard proyek <i>DAY WITH HANS PART 3</i>: Total halaman storyboard mencapai 32 halaman (penambahan 14 halaman dari sebelumnya). Shot terakhir yang diselesaikan adalah shot ke-181. - mengerjakan finalisasi aset karakter: Membuat base tangan pose menunjuk dan lengan terbuka untuk karakter bernama Dika.

			- Menerima arahan lanjutan dari supervisor mengenai aset finalisasi <i>DAY WITH HANS PART 3</i>. - Membuat base lengan untuk karakter Caca dan Lala. Membuat preview shot untuk karakter Caca dan Lala secara individu maupun dalam satu scene bersama. - Menyusun base lengan untuk tiga karakter Caca, Lala, dan karakter baru bernama Hans. - pembuatan asset karakter Lala, termasuk saat sedang memilih baju. - Menerima task baru dari supervisor untuk mulai membuat storyboard visual <i>DAY WITH HANS PART 4</i>. Pada hari tersebut berhasil menyelesaikan 5 halaman storyboard dengan total 33 shot di dalamnya.
2	10 Febuari — 14 Febuari 2025	Membuat visual storyboard, asset dan Menyusun aset karakter	- Melanjutkan proses pembuatan storyboard untuk proyek <i>DAY WITH HANS PART 4</i>. menyelesaikan hingga halaman ke-26, dengan total 21 halaman, shot nomor 33 hingga mencapai shot nomor 142. - melanjutkan pengerjaan storyboard <i>DAY WITH HANS PART 4</i>. menambahkan 6 halaman lagi, sehingga total storyboard mencapai halaman ke-32. shot nomor 142 hingga shot nomor 172. - mulai mengerjakan storyboard visual dari cerita <i>DAY WITH HANS PART 5</i> menyelesaikan

			10 halaman pertama dengan total 55 shot. - Melanjutkan proses storyboard untuk proyek DAY WITH HANS PART 5. Menyelesaikan melanjutkan pengerjaan storyboard dari shot 55 hingga mencapai shot nomor 120, - Menyelesaikan storyboard DAY WITH HANS PART 5, menambahkan shot dari nomor 120 hingga shot 130. - menerima task baru dari supervisor untuk mulai mengerjakan storyboard visual dari DAY WITH HANS PART 7, menyelesaikan 11 halaman pertama yang mencakup 52 shot. - Melanjutkan pengerjaan storyboard untuk proyek DAY WITH HANS PART 7. pembuatan storyboard dari shot 52 hingga mencapai shot 132
3	17 Febuari — 21 Febuari 2025	Membuat visual storyboard, asset dan Menyusun aset karakter	- Melanjutkan pembuatan storyboard untuk proyek DAY WITH HANS PART 7. Menyelesaikan hingga halaman ke-29, dengan total 1 halaman. - Menerima task baru dari supervisor untuk memulai visual storyboard DAY WITH HANS PART 8. Mengerjakan 14 halaman storyboard, mencakup 73 shot. - Mengerjakan asset karakter dan scene untuk proyek NEMBAK ANYA. - Mengerjakan asset karakter Adit, Dimas, Ubay, dan beberapa shot Rini. - Melanjutkan storyboard untuk

			DAY WITH HANS PART 8, Mengerjakan dari shot 73 hingga 95. - menyelesaikan storyboard untuk DAY WITH HANS PART 8. shot 95 hingga 194. - Menerima task baru dari supervisor untuk finalisasi asset karakter pada proyek DAY WITH HANS PART 8. Mengerjakan asset karakter Hans, Caca, Lala, dan Dito. - Membuat asset properti tambahan berupa gelang yang digunakan dalam alur cerita. - Melanjutkan finalisasi asset karakter dan scene dari DAY WITH HANS PART 8.
4	24 Febuari — 28 Febuari 2025	Membuat visual storyboard, asset dan Menyusun aset karakter	- Mengerjakan asset karakter dan scene untuk DOUBLE DATE 6. Mengerjakan asset untuk karakter Adit, Dimas, dan Lala, baik secara individu maupun dalam shot bersama. - Melanjutkan finalisasi asset untuk proyek DAY WITH HANS PART 8. Fokus pada karakter Hans, Dito, Caca, dan Lala. Menyesuaikan pose dan ekspresi baik individu maupun dalam group scene. - Membuat asset tambahan seperti koper dan kaki Hans - Menyelesaikan seluruh asset finalisasi untuk DAY WITH HANS PART 8. Membuat asset pesawat untuk digunakan dalam shot terakhir jalan cerita. - Membuat visual storyboard "TERSADAR PART 10". Pada hari itu berhasil membuat 11 halaman storyboard mencakup 55 shot. - menyelesaikan storyboard

			untuk TERSADAR PART 10. shot 55 hingga shot 237 - mengerjakan asset finalisasi storyboard TERSADAR PART 10. menyusun asset karakter: Dimas, Adit, Ubay, Rini, Anya, Tania, Aldo, dan Dewi. Menyesuaikan ekspresi, pose tangan, kepala, dan badan. - Membuat properti tambahan seperti: Korek api dan hula hoop
			- Mengerjakan proyek FIRST DATE ANYA DAN UBAY 2. Tugas utama adalah mengganti pakaian karakter dengan versi baru, serta menambahkan beberapa pose tambahan untuk shot yang belum lengkap - Melanjutkan task TERSADAR PART 10 yang sebelumnya sempat di-hold.
5	3 Maret — 7 Maret 2025	Membuat visual storyboard, asset dan Menyusun aset karakter	- Mengerjakan Ubay dan Anya mengganti pakaian karakter lama dan menambahkan pose-pose tambahan - Menyelesaikan task FIRST DATE ANYA DAN UBAY 2. - Membuat asset booth jualan dan menyusun pose untuk karakter Dimas, Adit, Ubay, Rini, Aldo, Tania, Dewi. - Membuat storyboard "Anak Baru SMA Kode Keras": - Mengerjakan asset untuk Pengagum Rahasia Lala - Menyelesaikan storyboard Anak Baru SMA Kode Keras
6	10 Maret — 14	Membuat visual storyboard, asset	- Menyelesaikan asset

	Maret 2025	dan Menyusun aset karakter	terakhir untuk jalan cerita "Lala Caca Anak Baru SMA Kode Keras Part 1" - Menyelesaikan aset untuk "Lala Caca Anak Baru SMA Kode Keras Part 2" - Menyelesaikan aset untuk "Aniv Satu Bulan Ubay dan Anya" - Menyelesaikan visual storyboard "Lala dan Caca ke Pantai Part 3" - Melanjutkan pembuatan aset untuk "Lala Caca ke Pantai Part 3"
7	17 Maret — 21 Maret 2025		- Melanjutkan pembuatan aset untuk "Lala Caca ke Pantai Part 3" - Menyelesaikan pengerjaan "Keresahan Hati Part 5" - Menyelesaikan pengerjaan "Keresahan Hati Part 6" - Menyelesaikan pengecekan & penggantian aset kepala Lala dan Caca untuk "Rini vs Lala" - Melanjutkan task "Lala Caca ke Pantai Part 3"
8	24 Maret — 28 Maret 2025		- Menyelesaikan aset untuk alur cerita "Aniv Satu Bulan Ubay dan Anya" - Menyelesaikan storyboard "Unexpected Part 3" - Memulai finalisasi aset "Unexpected Part 3" - Menyelesaikan finalisasi aset "Unexpected Part 3" - Mengerjakan aset "Rini vs Lala Part 3"
9	2 April — 8 April 2025		- Melanjutkan pengerjaan aset "Unexpected Part 3"

			- Mengerjakan aset untuk "Dito 100 Meter Days" - Mengerjakan aset untuk "Breaking Point" - Mengerjakan aset untuk "Unexpected Part 2" - Mengerjakan visual storyboard "LALA CACA ANAK BARU SMA KODE KERAS PART 2"
10	9 April — 15 April 2025	Membuat visual storyboard, asset dan Menyusun aset karakter	- Melanjutkan storyboard "LALA CACA ANAK BARU SMA KODE KERAS PART 2" - Mengerjakan aset untuk "Tersadar Part 3" - Mengerjakan aset untuk "LALA CACA ANAK BARU SMA KODE KERAS PART 2" - Mengerjakan aset untuk "DOUBLE DATE (Tambahan)" - Mengerjakan aset untuk "Si Paling Selebgram"
11	16 April — 23 April 2025	Membuat visual storyboard, asset dan Menyusun aset karakter	- Melanjutkan aset untuk "Si Paling Selebgram" - Mengerjakan aset untuk "Double Date Part 4" - Mengerjakan aset untuk "Breaking Point Part 4" - Mengerjakan aset untuk "Double Date Part 6"
12	24 April — 30 April 2025	Membuat visual storyboard, asset dan Menyusun aset karakter	- Melanjutkan aset untuk "Double Date Part 6" - Melanjutkan aset untuk "Si Paling Selebgram" - Revisi untuk aset "100 Meters Day 4" - Revisi untuk aset "Tersadar Part 1"

			- Melanjutkan “Tersadar Part 1”
13	2 May — 8 May 2025	Membuat visual storyboard, asset dan Menyusun aset karakter	- Melanjutkan “Tersadar Part 1” - Melanjutkan aset untuk “Si Paling Selebgram” - Revisi untuk aset “Lala Galau Part 3” - Revisi untuk aset “Lala Galau Part 2” - Membuat visual storyboard “Breaking Point Part 2”
14	9 May — 16 May 2025	Membuat visual storyboard, asset dan Menyusun aset karakter	- Melanjutkan aset jalan cerita Breaking Point Part 2 - Mulai aset jalan cerita Breaking Point Part 3 - Menggambar aset mobil - Membuat pose aset karakter adit, rini, cewek1, Nell, Catherine
15	19 May — 23 May 2025	Membuat visual storyboard, asset dan Menyusun aset karakter	- Melanjutkan aset untuk jalan cerita “Breaking Point Part 3” - Mengerjakan visual storyboard Perpisahan Hans Part 1 - Melanjutkan visual storyboard Perpisahan Hans Part 1 - Membuat aset untuk Perpisahan Hans Part 2 - Membuat visual storyboard Bingung Pilih Ekskul - Mengerjakan visual storyboard Sibuknya OSIS - Mengerjakan aset untuk Bingung Pilih Ekskul
16	26 May — 29 May 2025	Membuat visual storyboard, asset dan Menyusun aset	- Melanjutkan aset untuk Bingung Pilih Ekskul

		karakter	- Mengerjakan aset Rini pegang baju & belanjaan - Mengerjakan storyboard untuk jalan cerita Ubay Protes + Ke Aula + Dihukum bareng Rini banyak - Melanjutkan dan menyelesaikan storyboard untuk Ubay Protes + Ke Aula + Dihukum bareng Rini
--	--	----------	---

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Uraian pelaksanaan magang yang dilakukan oleh penulis selama menjalani masa kerja di PT. Global Digital Artha, penulis terlibat langsung dalam perancangan ilustrasi animasi yang dipercayakan oleh pihak perusahaan. Sebagai seorang ilustrator intern yang bergabung dalam tim creative penulis diberikan kesempatan untuk terjun dalam proses tahapan kreatif pembuatan aset visual. Proses ini sudah ditentukan dengan metode kerja yang telah ditetapkan oleh perusahaan PT. Global Digital Artha. Hal ini bertujuan dalam memastikan hasil akhir yang sesuai dengan kebutuhan dan standar kualitas perusahaan. Berikut merupakan metode perancangan yang digunakan oleh tim perusahaan, hal ini mencakup tahapan tahapan berikut:

- Pada tahap briefing penulis memulai prosesnya dengan *supervisor* ilustrator yang memberikan arahan visual yang akan dikerjakan. Dalam tahap ini *supervisor ilustrator* menjelaskan detail konsep dan arahan visual dari aset termasuk memberi arahan terhadap penulis untuk mencari referensi visual di internet yang dapat digunakan. Hal ini dilakukan agar penulis dapat memahami dengan lebih detail dari gaya serta elemen yang dapat diterapkan. Selama proses pengerjaan aset, tidak jarang *supervisor* memberikan arahan penulis untuk memisahkan elemen - elemen *lineart*, mengganti warna, atau menambahkan *detail*

aset yang sebelumnya belum lengkap. Tahapan ini harus dilakukan dikarenakan menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa setiap aset yang dikerjakan dapat dimengerti sebelum memasuki proses produksi.

- b) Selanjutnya memasuki tahap *brainstorming*, pada tahap ini penulis memulai dengan menerima arahan dan tugas dari *supervisor* dalam mengerjakan berbagai aset visual. Hal ini dapat meliputi *texture* minuman, pewarnaan kendaraan, properti, dan siluet karakter pendukung maupun karakter pendukung yang terlihat dengan jelas. Selain mengikuti arahan yang sudah ditentukan oleh *supervisor*, penulis diberikan kebebasan untuk berkreasi, selama ide tersebut dapat menghasilkan visual yang sesuai dengan kebutuhan yang dapat digunakan dalam proyek. Tahap ini dilakukan agar mendorong ide dan mengasah kreativitas penulis selama proses produksi.
- c) Memasuki tahap *illustrating*, penulis melakukan proses yang sudah disesuaikan dengan permintaan awal *supervisor*. Setelah menerima permintaan, selanjutnya penulis dapat membuat sketsa dasar sebagai salah satu donasi visual awal. Namun dalam beberapa kasus, *supervisor* hanya meminta untuk menyelesaikan ilustrasi yang sudah pernah dibuat sebelumnya. Dalam hal ini penulis hanya melakukan proses *finishing*, sebagai contoh melakukan *coloring* pada gambar tanpa perlu melakukan tahap gambar dari awal. Berbagai kasus tersebut disesuaikan dengan kebutuhan proyek yang sedang dikerjakan.
- d) Selanjutnya terdapat tahap revisi, dalam tahap ini penulis sudah menyelesaikan ilustrasi yang sudah dikerjakan pada tahap sebelumnya. penulis menyerahkan *file* dan *preview* kepada *supervisor* untuk melakukan evaluasi dan pengecekan kualitas terhadap hasil karya yang sudah dibuat. Hal ini dilakukan untuk menentukan hasil ilustrasi yang sudah dibuat sesuai dengan standar dan kebutuhan aset, jika belum memenuhi keinginan dan standar *supervisor* maka harus dilakukan

revisi sesuai dengan arahan *supervisor*. Namun jika karya tersebut diterima oleh *supervisor* maka karya ilustrasi sudah dapat memasuki tahap selanjutnya.

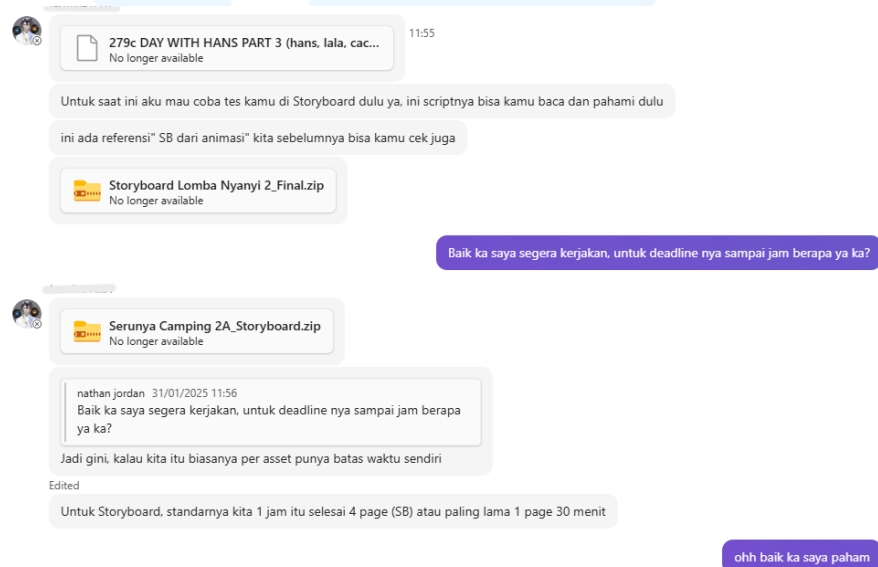
- e) Tahap terakhir adalah tahap aset *submission*, Pada tahap ini bila penulis sudah melewati tahap revisi dan sudah disetujui oleh *supervisor* dapat dilanjutkan dengan mengirim *file* aset dalam format PSD disertai dengan *preview* gambar di *group* Telegram dan Skype, selanjutnya penulis harus memasuki *file* tersebut dalam google drive yang sudah diberikan oleh pihak *supervisor* agar dapat digunakan oleh divisi tim *editor* dalam pembuatan animasi series youtube “Kode keras Cowok dari Cewek”.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Tugas utama yang dijalankan saat melakukan magang di PT. Global Digital Artha adalah membuat visual *storyboard*. Penulis diberikan tanggung jawab oleh *supervisor* untuk mengerjakan *visual* sketsa *storyboard* sebagai salah satu proses produksi animasi, hal ini bertujuan sebagai pondasi awal dalam menggambarkan alur cerita dan interaksi antara karakter sebelum memasuki tahap finalisasi dan tahap animasi. Pada kasus ini penulis membuat berbagai episode sesuai dengan *brief* yang sudah diberikan oleh pihak *supervisor*, namun penulis hanya akan menjelaskan salah satu episode berjudul “*Day with Hans*” dikarenakan proyek tersebut merupakan proyek pertama yang dibuat oleh penulis dan memiliki episode lanjutan berkesinambungan dibandingkan proyek episode lainnya yang sudah dikerjakan oleh penulis. Episode tersebut memiliki sinopsis menceritakan karakter utama bernama Hans yang ingin pergi ke asalnya yaitu negara Amerika, namun hans merasa sedih dikarenakan harus meninggalkan teman – temannya, maka dari itu Hans memiliki rencana untuk mengajak semua teman – temannya untuk bermain Bersama sebelum pulang. Proses pengerjaan *storyboard* ini terdiri dari beberapa tahap yang sudah dijelaskan sebelumnya yaitu:

a) Tahap Briefing

Tahapan ini dimulai dengan *supervisor* ilustrasi melakukan briefing bersama penulis dalam pembuatan visual *storyboard* untuk jalan cerita “*Day With Hans Part 8*”. *Supervisor* menjelaskan secara detail bagaimana membuat *storyboard* yang baik sesuai dengan standar perusahaan. Selanjutnya *supervisor* ilustrasi memberikan skrip dialog alur jalan cerita sebagai acuan utama dalam menggambar visual adegan sesuai dengan narasi antar karakter. membantu penulis dalam memahami cara penyusunan *storyboard* dengan benar, *supervisor* memberikan beberapa referensi *storyboard* untuk penulis agar dapat lebih memahami cara pembuatan *storyboard* dengan baik, hal ini mencakup seperti ekspresi wajah, pose karakter, angle kamera, dan penamaan, penempatan serta keterangan *shot*.



Gambar 3. 3 Briefing Dari Pihak Supervisor Ilustrasi

Hal ini dilakukan dalam membantu penulis untuk memahami cara penyusunan *storyboard* dengan benar, *supervisor* memberikan beberapa referensi *storyboard* untuk penulis agar dapat lebih memahami cara pembuatan *storyboard* dengan baik, hal ini mencakup

seperti ekspresi wajah, pose karakter, angle kamera, dan penamaan, penempatan serta keterangan *shot*.

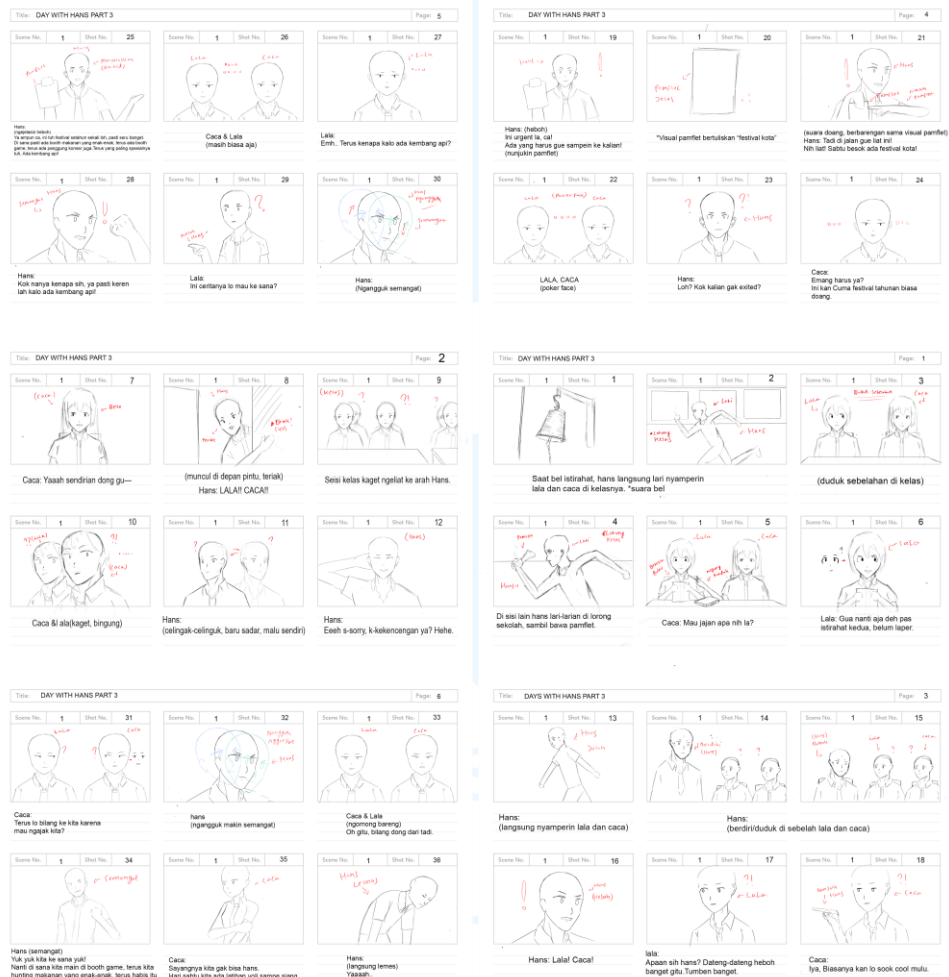
b) Tahap Brainstorming

Tahap selanjutnya dapat dilakukan ketika sudah mendapatkan skrip dialog yang sudah diberikan oleh pihak *supervisor* ilustrasi. Dalam tahap ini penulis mulai membaca skrip dialog dan melakukan *brainstorming* dalam menentukan setiap gambaran ekspresi wajah, posisi tubuh, dan sudut pandang kamera yang digunakan. Sebagai contoh penulis memulai dengan menggambar gestur dan posisi kamera yang digunakan agar mendapatkan gambaran sesuai dengan naskah dialog yang sudah dibaca, selanjutnya penulis mulai menggambarkan ekspresi wajah sesuai dengan dialog karakter. Penulis menyesuaikan dialog dengan ekspresi wajah mulai dari alis, mata dan efek yang membantu dalam menggambarkan keadaan karakter, seperti ekspresi malu penulis menambahkan efek blush pada pipi, efek tegang atau lelah, penulis menambahkan efek keringat pada wajah, dan efek kesal penulis menambahkan urat pada jidat masing - masing karakter. Dalam tahap ini penulis memiliki kebebasan untuk mengembangkan ide - ide abstrak dalam menyampaikan setiap adegan dengan alasan masih mengikuti alur cerita skrip yang sudah dibaca.

c) Tahap Illustrating

Sesudah melakukan tahap *brainstorming*, penulis memulai dengan membuat sketsa *visual storyboard* berdasarkan skrip dialog yang sudah dibaca. Dikarenakan *storyboard* tidak membutuhkan ilustrasi yang *detail* dan hanya menggunakan sketsa kasar berwarna hitam putih pada setiap panel *shot*, hal ini membantu penulis dalam menentukan komposisi adegan, ekspresi karakter, posisi kamera, dan transisi kejadian. Selama proses pembuatan *storyboard*, penulis menggunakan *software procreate* dalam membuat ilustrasi pada setiap

visual cerita, *tool* yang digunakan dapat digolongkan dalam kategori simple dikarenakan hanya mengguna *flat line brush* agar dapat memudahkan tim animasi dan *supervisor* ilustrasi dalam melihat *preview* visual storyboard secara jelas dari hasil sketsa yang sudah dikerjakan. Selain itu penulis menambahkan beberapa goresan berwarna merah sebagai penekanan terhadap setiap nama karakter, efek dan transisi untuk memudahkan setiap adegan dan kejadian yang terjadi pada setiap panel *storyboard*. Dan terakhir penulis menambahkan nomor shot untuk memperjelas alur panel, judul, dan dialog antar karakter pada setiap panel adegan cerita.



Gambar 3. 4 Hasil Visual Storyboard

Selama proses pembuatan *storyboard*, penulis menggunakan *software procreate* dalam membuat ilustrasi pada setiap visual cerita, *tool* yang digunakan dapat digolongkan dalam kategori simple dikarenakan hanya mengguna *flat line brush* agar dapat memudahkan tim animasi dan *supervisor* ilustrasi dalam melihat *preview* visual *storyboard* secara jelas dari hasil sketsa yang sudah dikerjakan. Selain itu penulis menambahkan beberapa goresan berwarna merah sebagai penekanan terhadap setiap nama karakter, efek dan transisi untuk memudahkan setiap adegan dan kejadian yang terjadi pada setiap panel *storyboard*. Dan terakhir penulis menambahkan nomor *shot* untuk memperjelas alur panel, judul, dan dialog antar karakter pada setiap panel adegan cerita.

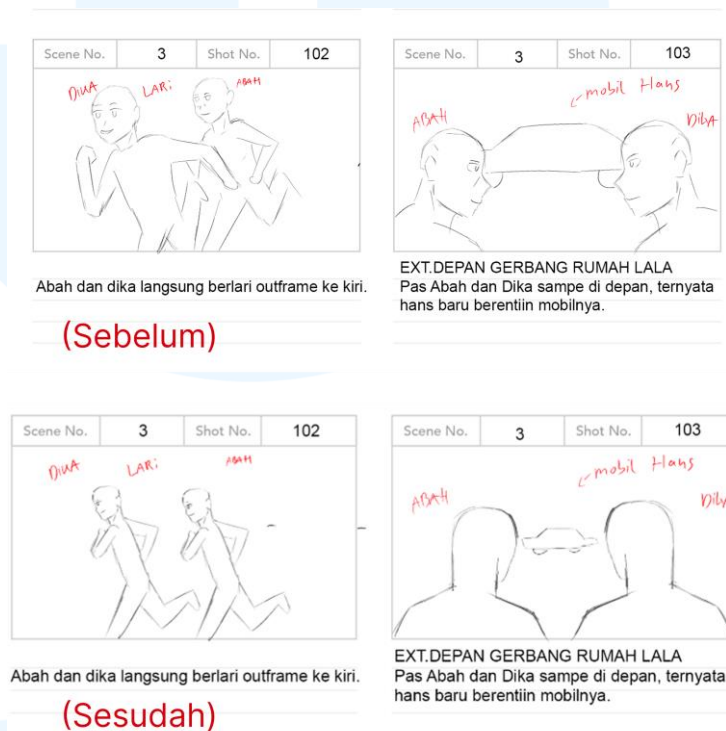
d) Tahap revisi

Setelah menyelesaikan hasil visual, akan dilakukan tahap pengecekan terlebih dahulu oleh *supervisor* ilustrasi untuk melihat apakah visual sudah sesuai dengan standar yang diperlukan. Jika ditemukan kekurangan atau tidak kecocokan pada posisi karakter, ekspresi, posisi kamera, maupun urutan *shot* yang tidak sesuai maka penulis diharuskan untuk menerima masukan revisi.



Gambar 3. 5 Revisi Dari Pihak Supervisor

Dalam kasus ini penulis mendapatkan revisi pose karakter bernama “Ayah Lala, dan Dhika” dikarenakan pose tersebut tidak sesuai dalam menggambarkan keadaan posisi kamera yang digunakan. Biasanya *supervisor* ilustrasi akan membantu dalam memberikan coretan koreksi sebagai panduan revisi terhadap hasil karya yang dibuat oleh penulis. Selanjutnya penulis dapat melakukan tahap perbaikan terhadap kesalahan yang ada dan mengirim ulang hasil revisi tersebut sesuai dengan masukan yang sudah diberikan oleh pihak *supervisor* ilustrasi.



Gambar 3. 6 Hasil Revisi

Selanjutnya penulis dapat melakukan tahap perbaikan terhadap kesalahan yang ada dan mengirim ulang hasil revisi tersebut sesuai dengan masukan yang sudah diberikan oleh pihak *supervisor* ilustrasi. Seperti mengganti pose, dan angle yang tidak sesuai dengan standar animasi perusahaan.

e) Tahap aset *submission*

Tahap terakhir dapat dilakukan ketika penulis sudah menyelesaikan setiap visual *storyboard* yang sudah disetujui oleh pihak *supervisor* ilustrasi. Penulis mengumpulkan setiap visual *storyboard* dalam kesatuan *file* psd, lalu memasukan *file* psd dan preview setiap halaman *storyboard* kedalam *file* yang akan dikompresi menjadi *file* ZIP dan di *rename* sesuai dengan judul alur cerita, dalam kasus ini penulis menulis *file* tersebut dengan nama “*Day With Hans Part 3 Storyboard*” sesuai dengan standar penamaan *file* agar dapat memudahkan *supervisor* ilustrasi maupun tim *creative* lainnya dalam menemukan atau membaca *file* tersebut. Selanjutnya *file* dapat dikirimkan melalui grup aplikasi skype dan telegram sebagai bentuk *final submission*. Karya *storyboard* yang sudah selesai akan dikirimkan kepada tim ilustrator lainnya dan tim *editor* yang dapat digunakan sebagai panduan utama dalam proses produksi animasi episode berjudul “*Day with Hans part 3*”.

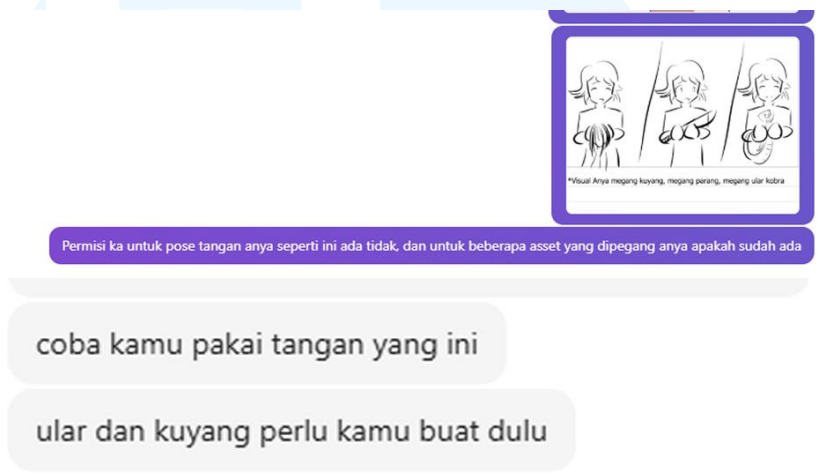
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain mengerjakan proyek utama, penulis juga mengerjakan proyek tambahan seperti pembuatan aset yang digunakan untuk beberapa *scene* animasi. Aset-set ini meliputi objek pendukung yang berperan sebagai elemen pelengkap dan interaksi karakter, seperti objek kendaraan, hewan, dan minuman. Setiap aset yang dikerjakan berdasarkan arahan dari *supervisor* ilustrasi, melalui briefing langsung di grup skype maupun telegram. Terdapat lima metode yang digunakan oleh penulis dalam tahap pembuatan aset sebagai berikut ini:

3.3.2.1 Proyek Aset ular dan kepala kuyang untuk karakter Anya

a) Tahap *Briefing*

Tahap awal dimulai dengan penulis menanyakan salah satu adegan di *storyboard* yaitu Anya sedang memegang kepala kuyang dan ular, penulis menanyakan apakah aset tersebut sudah ada atau belum.

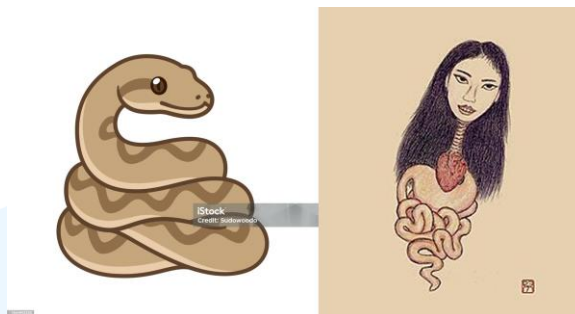


Gambar 3. 7 Briefing Dari Pihak Supervisor

Supervisor ilustrasi menjelaskan bahwa aset tersebut belum ada dan harus dibuat terlebih dahulu, dan penulis ditugaskan untuk membuat kedua aset tersebut. *Supervisor* ilustrasi meminta penulis untuk mengikuti referensi yang tertera pada sketsa *storyboard* yaitu karakter Anya sedang memegang kepala kuyang dan ular di tangannya.

b) Tahap *Brainstorming*

Setelah mendapatkan briefing dari pihak *supervisor* ilustrasi, penulis mulai mencari referensi gambar ular dan kepala kuyang di internet. Penulis harus memperhatikan pose ular yang cocok dan komposisi visual yang pas, dikarenakan pose ini harus dipertimbangkan dengan keseimbangan antara tangan Anya dan ekspresi menyeramkan pada tampilan wajah Anya, sehingga tidak kehilangan ciri khasnya.



Gambar 3. 8 Referensi Ular Dan Kuyang

Penulis melakukan sketsa kasar pada layer procreate seperti mulai menggambar ular posisi ular yang pas ketika berada di tangan anya, dan visual bentuk kepala kuyang yang memiliki rambut berantakan dan panjang. Proses pencarian yang dilakukan oleh penulis tidak hanya sebatas pada foto ular dan kuyang pada umumnya saja, namun penulis juga mencari referensi gaya pose karakter yang pas dari ilustrasi bergaya anime atau manga horror agar dapat menyerupai ciri khas dari referensi tersebut.

c) Tahap *Illustrating*

Selanjutnya penulis memasuki tahap *illustrating*, Pertama penulis menyusun komposisi pose karakter Anya seolah - olah tangan karakter tersebut sedang menopang seekor ular di tangannya, penulis mengganti tangan *default* anya dengan aset tangan yang sudah ada, lalu disesuaikan sendiri oleh penulis. Hal ini dilakukan agar penulis tidak perlu menggambar tangan dari nol dan memanfaatkan aset yang sudah ada sebaik mungkin agar dapat menghemat waktu. Selanjutnya penulis memulai dengan menumpuk *layer* sketsa dengan *layer* baru untuk merapikan garis sketsa ular dan kepala kuyang menjadi *line art* yang rapi menggunakan aplikasi procreate.

Penulis menggunakan *round brush* dengan *opacity* ketebalan 100% dan *stabilization* 90%. Penulis memulai dengan bagian objek ular terlebih dahulu, dimulai dengan mengikuti

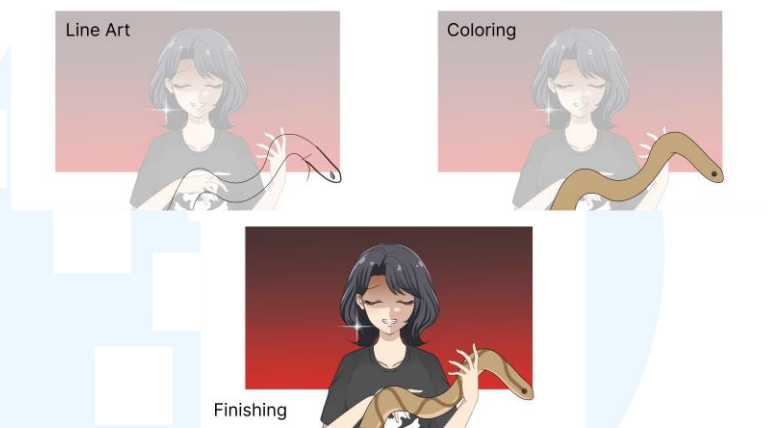
garis besar dari sketsa kasar ular dan merapikan *line art* dari proporsi tubuh ular agar terlihat lebih jelas. Posisi badan ular yang melingkar di tangan Anya juga dirapikan oleh penulis agar terlihat lebih natural dan menyatu dengan pose karakter. Setelah menyelesaikan *line art*, penulis melanjutkan dengan menambahkan detail seperti *texture* pola sisik ular, hal ini dilakukan agar aset tersebut lebih menyerupai ular pada umumnya di dunia nyata.

Selanjutnya penulis memulai tahap pewarnaan dasar pada aset ular, warna yang dipilih oleh penulis adalah warna coklat muda sebagai warna dasar. Pemilihan warna ini bertujuan untuk memberikan kesan natural, mengingat sebagian besar spesies ular pada umumnya memiliki dominan warna coklat. Selanjutnya mewarnai pola sisik ular dengan warna coklat tua, pola ini digambar mengikuti setiap alur tubuh ular, dimulai dari ujung kepala hingga ke ujung ekor ular, guna dalam memperkuat kesan tekstur tubuh ular yang melingkar.

Pola yang dibuat oleh penulis tergolong tidak terlalu rumit, namun tetap menarik secara visual tanpa harus melupakan fokus utama elemen ilustrasi, yaitu pose karakter Anya dengan memegang objek ular di tangannya. Penulis menggunakan layer terpisah pada setiap pewarnaan objek ular mulai dari warna dasar badan ular, sisik hingga mata ular, hal ini bertujuan agar memudahkan penulis jika terdapat revisi saat menyelesaikan gambar tersebut.

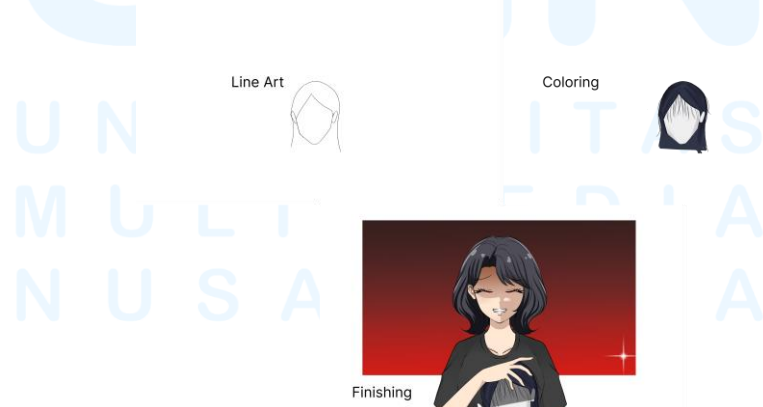
Penulis menggunakan teknik *clipping layer mask* dalam menambahkan gradasi warna yang terdapat pada tubuh ular, sehingga warna pola bisa berbaur secara rapi dan tidak keluar dari *lineart* yang sudah dibuat. Selanjutnya ular diberi tambahan *highlight* tipis menggunakan warna coklat muda guna dalam memberi efek dimensi objek ular tersebut. Selain itu mata ular

diberi warna dasar coklat tua dan sedikit *highlight* pada pupil vertikal berwarna hitam untuk memberikan kesan tajam. Seluruh proses pewarnaan ini didominasi dengan warna dasar coklat agar warna yang digunakan tidak bertabrakan dengan warna karakter Anya dan ular terlihat lebih simple.



Gambar 3. 9 Proses Membuat Aset Ular

Selanjutnya penulis membuat aset terakhir yaitu kepala kuyang, aset ini dimulai dengan penulis melihat referensi awal dan menimpah *layer* di atas sketsa kasar dengan merapikan *line art* agar terlihat lebih jelas struktur kepala tersebut. Selanjutnya penulis mulai menggambarkan bentuk wajah dari kepala kuyang tanpa muka namun digantikan dengan efek *shading* gelap tertutupi rambut panjang yang acak - acakan mengalir ke segala bentuk arah guna dalam menambahkan kesan horror pada aset.

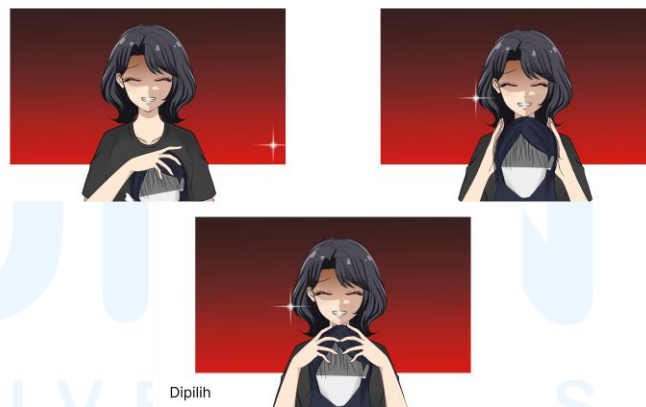


Gambar 3. 10 Proses Membuat Aset Kepala Kuyang

Warna dasar yang digunakan pada aset tersebut adalah warna abu - abu sebagai dasar warna wajah, dan biru tua untuk dasar warna rambut kepala kuyang. Selain aspek visual, penulis mempertimbangkan komposisi kepala kuyang dalam genggam tangan Anya, memastikan bahwa posisi kepala terlihat sudah menyatu baik dari segi ukuran posisi kepala. Selanjutnya penulis menyiapkan dua opsi pose anya menggenggam kepala kuyang yang akan ditinjau dan dipilih oleh *supervisor* ilustrasi pose mana yang paling cocok digunakan dalam scene tahap animasi.

d) Tahap Revisi

Setelah ilustrasi selesai, penulis mengirimkan hasil karya tersebut dalam bentuk format PNG sebagai *preview* kepada pihak *supervisor* ilustrasi melalui grup skype. Terdapat revisi pada bagian aset kepala kuyang, menurut *supervisor* ilustrasi, posisi genggam kepala tersebut kurang pas dan tidak terlalu terlihat sehingga perlunya dilakukan perbaikan oleh pihak penulis agar menyesuaikan keinginan *supervisor*.



Gambar 3. 11 Hasil Revisi Kepala Kuyang

Selanjutnya penulis memulai revisi pada hasil karya tersebut, dengan cara mengenakan genggam tangan anya sehingga kepala kuyang terlihat lebih jelas, selain itu penulis menyiapkan 3 opsi genggam kepala kuyang yang berbeda, agar *supervisor* ilustrasi dapat memilih pose tangan yang paling

pas untuk digunakan. *Supervisor* ilustrasi memilih pose ketiga yaitu pose tangan Anya menggenggam kepala kuyang dengan kedua tangannya, menurut *supervisor* ilustrasi pose tersebut terlihat lebih pas dibandingkan dengan kedua pose lainnya.

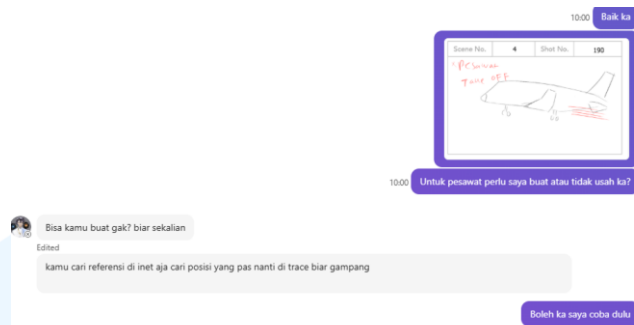
e) Tahap Submission

Selanjutnya setelah penulis melakukan tahap revisi dan sudah mendapatkan persetujuan akhir dari pihak *supervisor* ilustrasi, penulis memasuki tahap terakhir yaitu mengumpulkan aset dalam format .PSD kedalam grup skype, di dalam *file* tersebut penulis memisahkan setiap layer mulai dari *line art*, warna dasar, dan *shading*, hal ini dilakukan agar aset tersebut dapat digunakan kembali oleh pihak tim ilustrasi lainnya. Setelah *file* sudah siap, penulis mengunggahnya ke dalam *file* google drive yang sudah disediakan oleh *supervisor* ilustrasi dan diberi nama sesuai dengan jalan cerita episode yang sedang dalam tahap produksi. Dengan dikirimnya semua aset kedalam grup skype dan google drive, aset tersebut sudah dinyatakan sudah selesai dan siap untuk digunakan sebagai bagian dari animasi yang akan tayang di channel youtube Papa Artha.

3.3.2.2 Proyek Aset pesawat

a) Tahap Briefing

Tahap awal dimulai dengan penulis menerima *briefing* dari pihak *supervisor* ilustrasi untuk membuat salah satu aset yang akan digunakan dalam salah satu cerita animasi berjudul “*Day With Hans Part 8*” chanel youtube Papa Artha. Penulis diminta untuk membuat aset gambar pesawat yang akan muncul dari salah satu adegan di scene animasi tersebut. *Supervisor* ilustrasi memberikan arahan untuk mencari referensi gambar pesawat yang ada di internet, lalu menyalin gambar tersebut dan diubah menjadi gaya yang sesuai dengan standar animasi perusahaan agar menghemat waktu produksi.



Gambar 3. 12 Briefing Aset Pesawat

Selama proses mencari referensi gambar pesawat, penulis diberi kebebasan untuk mencari referensi manapun, asalkan referensi tersebut masih sesuai dengan scene yang sudah ada di tulis di dalam dialog skrip.

b) Tahap *Brainstorming*

Selanjutnya pemilih memiliki salah satu gambar yang akan digunakan sebagai referensi gambar pesawat, lalu memindahkannya ke dalam aplikasi procreate untuk memahami serta membuat aset kasar dari referensi tersebut. Hal ini termasuk sudut pandang kamera pesawat, bentuk sayap, badan, hingga roda pendaratan.



Gambar 3. 13 Referensi Pesawat

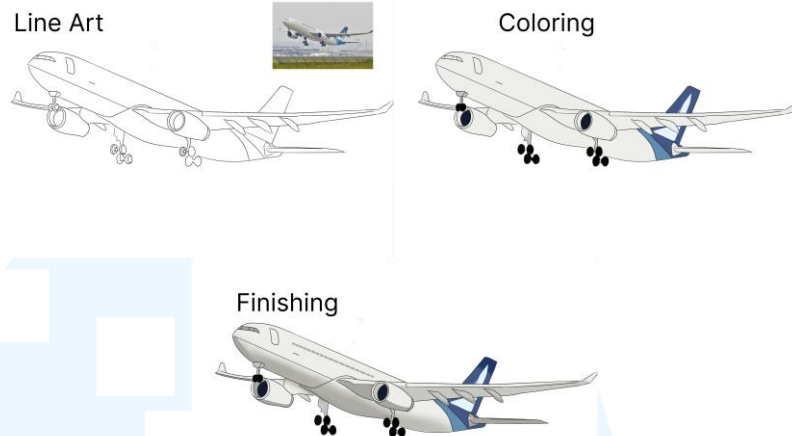
Sumber: <https://trp.co.uk/what-are-the-applications-of-ffkm/>

Tahap ini dilakukan sebagai salah satu fondasi awal sebelum masuk ke dalam tahap perapihan *lineart* dan pewarnaan, sehingga dapat memudahkan penulis Ketika mengerjakan tahap *Illustrating*.

c) Tahap *Illustrating*

Penulis memulai dengan membuat *layer* baru diatas *layer* sketsa kasar. Setelah ini dilanjutkan dengan penulis memilih round brush dengan *opacity* ketebalan 100% dan *stabilization* 90%, yang sudah menjadi standar penulis dalam membuat gambar. Penulis memulai dengan menggambar ulang dari setiap garis sketsa kasar dan memperhatikan ketebalan garis agar memberikan kedalaman visual gambar pesawat. Sebagai contoh penulis menggambar badan pesawat dengan garis yang tebal sementara bagian badan pesawat yang tergolong cukup minor seperti jendela, roda dan pintu pesawat digambar dengan garis yang lebih tipis guna dalam membedakan hirarki visual karya tersebut.

Proses *line art* tidak sekedar menggambar ulang dari hasil sketsa kasar yang sudah dibuat, tetapi juga sekaligus menyempurnakan keseluruhan bentuk pesawat agar terlihat lebih simetris, rapih, dan seimbang, hal ini dilakukan agar saat dianimasikan tampilan terlihat rapi dan tidak terasa janggal. Setelah menyelesaikan proses *line art*, penulis melanjutkan dengan membuat *layer* terpisah untuk tahap pewarnaan. Dimulai dengan pewarnaan dasar (*base color*) untuk badan pesawat, penulis menggunakan warna putih bersih dengan *tone* dingin sehingga pesawat memberikan kesan modern dan netral saat muncul di berbagai adegan yang digunakan dalam animasi youtube Papa Artha.



Gambar 3. 14 Hasil Karya Aset Pesawat

Terakhir penulis menambahkan aksen warna biru tua pada buntut ekor pesawat mengikuti referensi pesawat pada umumnya. Selanjutnya penulis melanjutkan dengan menambahkan *shadow* dan *highlight* secara manual pada badan pesawat, setiap *shading* diletakkan pada bagian bawah, dan juga sisi sayap dengan cara menentukan arah datangnya cahaya sekitar. Penulis menggunakan teknik *clipping mask* dan *layer multiply* serta menurunkan sedikit *opacity* agar *shadow* dapat menyesuaikan bentuk pesawat dan menyatu dengan warna dasar pesawat. Untuk *highlight* penulis menggunakan warna putih semi transparan di bagian ujung sisi sayap pesawat, memberikan kesan gelap dan terang badang pesawat.

d) Tahap Revisi

Tahap selanjutnya penulis memberikan hasil karya *preview* yang sudah selesai kepada *supervisor* ilustrasi, untuk dilakukan peninjauan dan pengecekan ulang pada hasil karya tersebut. *Supervisor* ilustrasi, tidak menemukan kesalahan dan hasil karya sudah boleh untuk dimasukan kedalam *folder* google drive jalan cerita animasi berjudul “*Day With Hans*

Part 8”. Tahap selanjutnya penulis memberikan hasil karya *preview* yang sudah selesai kepada *supervisor* ilustrasi, untuk dilakukan peninjauan dan pengecekan ulang pada hasil karya tersebut. *Supervisor* ilustrasi, tidak menemukan kesalahan dan hasil karya sudah boleh untuk dimasukkan kedalam folder google drive jalan cerita animasi berjudul “*Day With Hans Part 8*” yang akan digunakan oleh tim lainnya.

e) Tahap Submission

Memasuki tahap terakhir penulis mengirim hasil akhir dari karya tersebut kedalam group skype dan telegram, dengan *file* gambar berformat .png dan .PSD. Selanjutnya *file* tersebut diunggah ke dalam file Google Drive sesuai dengan folder yang sudah disiapkan oleh pihak *supervisor* ilustrasi. Langkah terakhir ini wajib dilakukan agar aset dapat langsung digunakan oleh tim ilustrasi lainnya, dan tim animasi tanpa kesulitan dalam melakukan pencarian *file*.

3.3.2.3 Proyek Aset minuman Adit dan Anya

a) Tahap Briefing

Tahap awal dimulai dengan penulis menerima *briefing* dari pihak supervisor ilustrasi untuk membuat salah satu aset yang akan digunakan dalam salah satu cerita animasi chanel youtube Papa Artha. Penulis diminta untuk membuat aset minuman yang masing - masing dari minuman tersebut berbeda - beda dan menyesuaikan pesanan dari masing - masing karakter dalam cerita tersebut.



Gambar 3. 15 Briefing Aset Minuman

Terdapat 4 minuman yaitu untuk karakter dewi yang memesan Matcha, Rini memesan *sparkling strawberry lemonade majisto blast*, Adit memesan Teh ember, dan terakhir Anya memesan jus kecubung. Penulis mengambil karakter Adit dan anya, lalu disusul dengan tim ilustrasi lainnya yang mengambil sisa dari ke 4 minuman tersebut.

b) Tahap *Brainstorming*

Selanjutnya penulis memulai dengan melihat dan memahami referensi yang sudah diberikan oleh *supervisor* ilustrasi. Hal ini dilakukan untuk memahami transisi gambar asli yang akan diubah menjadi gambar ilustrasi bergaya anime. Selanjutnya penulis memasukan gambar referensi tersebut ke dalam aplikasi procreate untuk memulai proses sketsa kasar, proses ini penting dilakukan oleh penulis karena penulis dapat melihat visual secara dasar dalam menentukan komposisi dan visual kedepannya dari gambar referensi.



Gambar 3. 16 Referensi Jus Kecubung Dan The Ember
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

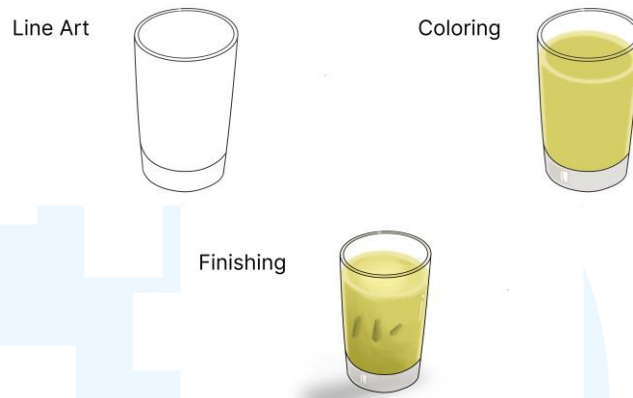
Proses ini penting untuk dilakukan oleh penulis agar dapat mendapatkan gambaran gaya dan arahan visual sekaligus mempercepat proses pengerjaan ilustrasi aset tersebut dengan cara memahami terlebih dahulu referensi yang sudah diberikan oleh pihak *supervisor* kepada penulis.

c) Tahap *Illustrating*

Tahap selanjutnya penulis sudah memulai dengan merapikan *line art*, yaitu menggambar ulang sketsa kasar menjadi garis yang lebih tebal dan bersih, agar struktur gambar aset minuman terlihat lebih jelas. Penulis menggunakan *round brush* dengan *opacity* ketebalan 100% dan *stabilization* 90%, hal ini bertujuan untuk memudahkan penulis dalam membuat *line art* yang rapi. Pertama penulis memulai dengan membuat aset minuman Anya yaitu jus kecubung, dengan cara membuat bentuk gelas terlebih dahulu, selanjutnya penulis melanjutkan dengan membuat es batu yang terdapat pada gelas, dan terakhir penulis membuat efek mengembun pada gelas yang bertujuan untuk memberikan efek gelas dalam kondisi dingin.

Selanjutnya penulis memasuki tahap pewarnaan, warna utama yang digunakan pada aset jus kecubung adalah warna kuning kehijauan yang mengikut referensi dasar dari warna jus tersebut. Bagian dasar gelas diberikan efek transparansi dengan mengurangi layer *opacity* dengan menambahkan

highlight berwarna putih yang menyerupai refleksi tampilan kaca.



Gambar 3. 17 Hasil Karya Aset Minuman Jus Kecubung

Selanjutnya penulis menambahkan es batu untuk menampilkan jus tersebut dalam keadaan suhu dingin dan tahap terakhir penulis mulai menambahkan *shading* pada setiap warna dasar, seperti jus yang ditambahkan *shading* agar minuman terlihat lebih nyata, dan gelas yang ditambahkan beberapa sisi bayangan agar benda terlihat lebih nyata. Terakhir penulis membuat karya aset kedua yaitu Adit yang memesan Teh ember.

Penulis melanjutkan ke tahap perapihan *line art* menggunakan *round brush* dengan opacity ketebalan 100% dan stabilization 90%, Setelah itu dilanjutkan dengan penambahan warna dasar pada ember dengan warna silver yang dikurangi pada bagian *opacity* agar terlihat lebih transparan, setelah itu dilanjutkan dengan penulis menambahkan warna dasar pada setiap buah yang terdapat didalam ember, yaitu warna orange untuk buah jeruk, dan warna hijau untuk jeruk nipis.



Gambar 3.18 Hasil Karya Teh Ember

Selain itu penulis menambahkan texture pada setiap buah agar lebih menyerupai buah asli pada umumnya. Tahap terakhir dilanjutkan dengan penambahan *shading* pada setiap buah, refleksi dan *highlight* pada permukaan ember serta tutupnya juga ditambahkan untuk memberikan kesan hidup dan memberikan perspektif tiga dimensi. Proses ini dikerjakan dengan gaya visual standar perusahaan agar dapat menyesuaikan keseluruhan gaya animasi yang terdapat pada animasi chanel youtube Papa Artha.

d) Tahap Revisi

Setelah menyelesaikan karya ilustrasi, penulis melanjutkan dengan mengirim *preview file* kepada *supervisor* ilustrasi untuk dilakukan proses pengecekan. *Preview* gambar dikirimkan melalui group skype dan telegram berformat png dan .psd. Pada tahap pengecekan terdapat revisi pada bagian gambar teh kecubung anya, menurut *supervisor* ilustrasi, teh tersebut terlihat sangat mirip dengan teh ocha sehingga menimbulkan potensi kebingungan dan kesalahpahaman dari pihak penonton.



BEFORE



AFTER



Gambar 3. 19 Hasil Revisi Aset Jus Kecubung

Sebagai solusi supervisor ilustrasi memberikan saran untuk menambahkan buah kecubung pada sisi gelas sebagai penanda bahwa teh tersebut merupakan teh kecubung dan bukan teh biasa pada umumnya. selain itu *supervisor* ilustrasi juga menambahkan catatan untuk mengurangi *lining* pada gelas agar gelas terlihat lebih transparan dan menyatu dengan *background* minuman.

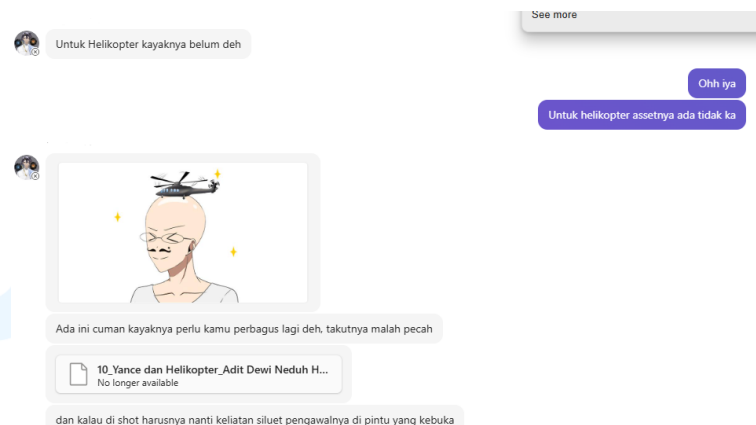
e) Tahap *Submission*

Setelah melewati tahap revisi, selanjutnya penulis mengirim hasil karya yang sudah direvisi kedalam grup skype dan telegram. *File* yang dikirim berupa *preview* gambar yang sudah direvisi berformat .png dan file keseluruhan layer berformat .psd, Tahap ini sangat penting untuk dilakukan karena menjadi salah satu penentu bahwa aset sudah benar-benar siap untuk digunakan oleh tim ilustrasi lain dan animasi.

3.3.2.4 Proyek Aset Helikopter

a) Tahap *Briefing*

Tahap awal dimulai dengan melakukan tahap briefing bersama *supervisor* ilustrasi dalam membuat aset helikopter. Penulis diminta untuk menggambar ulang dari aset referensi yang sudah diberikan, kemudian penulis diminta untuk merapikan *line art* agar bentuk helikopter terlihat lebih rapi dan siap digunakan untuk tahap produksi kedepannya.



Gambar 3. 20 Briefing Aset Helikopter

Supervisor menjelaskan bahwa aset tersebut sudah ada sebelumnya namun berbentuk sangat kecil dan tidak rapih, sehingga penulis perlu untuk membuat aset tersebut

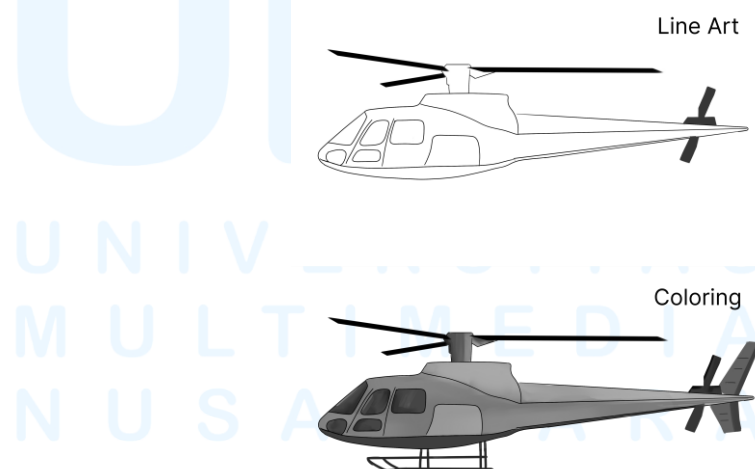
lebih besar sehingga terlihat lebih jelas Ketika saat digunakan dalam tahap animasi.

b) Tahap *Brainstorming*

Selanjutnya penulis memulai dengan tahap *brainstorming*, penulis mulai memasukan referensi gambar kedalam aplikasi procreate sebagai referensi gambar ulang yang akan dilakukan dalam tahap selanjutnya. Penulis memulai dengan cara *tracing* referensi gambar untuk melihat *line art* lebih jelas, dengan cara mengimplementasikan *line art* kasar di atas layer referensi.

c) Tahap *Illustrating*

Memasuki tahap *illustrating*, penulis memulai proses gambar dengan merapikan sketsa *line art* kasar dengan *line art* yang lebih rapi. Proses ini dilakukan dengan menggunakan *round brush* tebal, hal ini dilakukan agar *line art* sesuai dengan *arstyle* standar perusahaan. Selanjutnya penulis memastikan detail bentuk hingga elemen - elemen kecil seperti jendela, baling - baling, dan roda helikopter, agar menyerupai bentuk dari kendaraan helikopter itu sendiri.

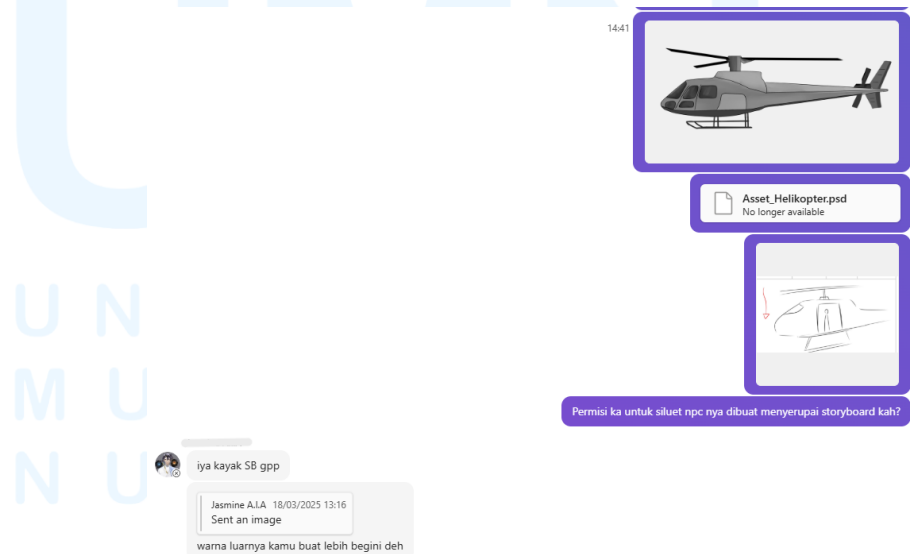


Gambar 3. 21 Hasil Karya Aset Helikopter

Selanjutnya dalam pewarnaan penulis memilih warna dasar silver metalik dengan gradasi dan *highlight* yang halus, guna meniru tampilan material besi atau logam yang biasa digunakan pada badan helikopter umumnya, selain itu penulis juga menyesuaikan proporsi helikopter bila ada bagian yang tampak kurang seimbang atau menyimpang dari referensi awal yang sudah diberikan.

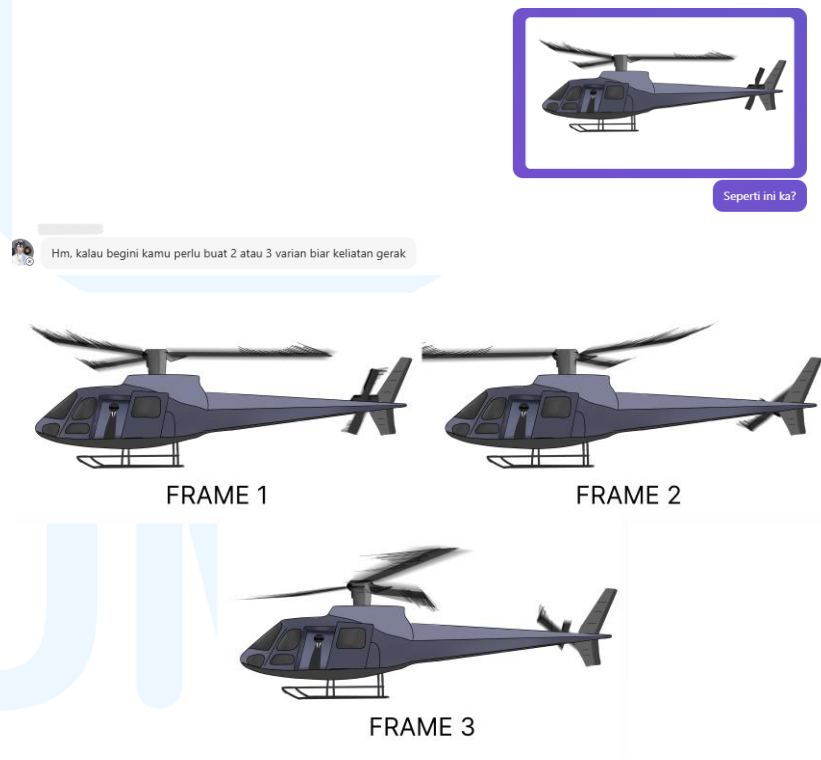
d) Tahap Revisi

Selanjutnya penulis memberikan *preview* kepada pihak supervisor ilustrasi untuk dilakukan pengecekan dan evaluasi terhadap karya yang sudah dibuat. *Preview* ini berupa format png beserta file psdnya, agar pihak *supervisor* ilustrasi dapat melihat secara jelas keseluruhan karya yang sudah dibuat. Terdapat revisi pada bagian implementasi warna helikopter, *supervisor* ilustrasi meminta penulis untuk merubah warna helikopter dari warna silver metalik ke warna biru gelap menyesuaikan referensi gambar interior helikopter yang sudah diberikan oleh *supervisor* ilustrasi pada tahap sebelumnya.



Gambar 3. 22 Pesan Revisi Dari *Supervisor*

Selain perubahan warnak *supervisor* ilustrasi meminta penulis untuk membuat baling - baling besar helikopter dapat digerakan dengan cara menggambar baling - baling menjadi 3 *frame* agar seolah - olah baling baling tersebut ketika dianimasikan terlihat bergerak dan memutar. Masing masing *frame* menunjuk posisi sudut dan bentuk baling - baling yang berbeda hal ini dilakukan agar ketika ke 3 *frame* tersebut dianimasikan secara berurutan dalam kecepatan *frame* tertentu, akan menciptakan efek ilusi gerakan putaran.



Gambar 3. 23 Penambahan Frame Baling Helikopter

Selama pengerjaan ini penulis memastikan *frame* tetap memiliki konsisten yang sama baik dari segi bentuk maupun ketebalan lineart agar hasil yang diciptakan tidak terlihat aneh dan melenceng saat dianimasikan. Terakhir *supervisor* ilustrasi meminta penulis untuk menambahkan

frame animasi gerak pada baling - baling kecil yang terdapat pada buntut ujung helikopter. Hal ini dilakukan agar keseluruhan tampilan animasi helikopter terlihat lebih hidup dan menyesuaikan helikopter pada aslinya.

e) Tahap Submission

Setelah seluruh revisi yang diminta oleh pihak *supervisor* ilustrasi telah dilakukan dan sudah disetujui penulis melakukan tahap terakhir yaitu mengirim *file* keseluruhan yang sudah dikerjakan kedalam grup skype dan telegram. Selanjutnya penulis melanjutkan proses dengan memasukan *file* berformat .psd kedalam file google drive yang sudah disediakan khusus oleh pihak *supervisor* ilustrasi menyesuaikan episode yang sedang dikerjakan. Tahap ini sangat penting untuk dilakukan karena menjadi salah satu penentu bahwa aset sudah benar-benar siap untuk digunakan oleh tim ilustrasi lain dan animasi.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama penulis menjalankan program magang di perusahaan PT. Digital Global Artha, penulis sempat mengalami beberapa kendala di awal hingga akhir program magang berjalan. Namun kendala tersebut dapat diatasi penulis dengan cara berkomunikasi bersama pihak *supervisor*, sehingga kendala tersebut dapat diselesaikan dengan baik.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala yang dialami oleh penulis adalah sulitnya mengikuti standar *deadline* yang sudah ditetapkan oleh perusahaan. Hal ini dirasakan oleh penulis ketika pertama kali menjalankan program magang di perusahaan tersebut, dimana penulis masih dalam proses penyesuaian diri terhadap ritme kerja yang cepat. Sering kali penulis membutuhkan waktu lebih lama dalam menyelesaikan visual *storyboard* dan aset ilustrasi karena belum terbiasa

dengan tugas yang diberikan. Penulis sebelumnya belum terbiasa dengan waktu *deadline* yang cepat seperti ini, penulis merasa perlu waktu lebih lama dalam memahami skrip dialog, merancang visual *storyboard*, dan menyusun aset karakter.

Selanjutnya penulis mengalami kendala komunikasi dengan pihak *supervisor* mengenai *Letter of acceptance* yang belum diberikan. Walaupun penulis sudah memulai program magang di perusahaan tersebut dan mengerjakan beberapa tugas yang diberikan, penulis masih belum mendapatkan surat penerimaan magang (LoA) dari pihak perusahaan. Penulis sudah mencoba beberapa kali menghubungi pihak *supervisor* seperti menanyakan perihal surat LoA tersebut melalui aplikasi chat skype namun tidak mendapatkan jawaban yang tidak pasti dan ditunda begitu lama, sehingga penulis tidak dapat mengisi *daily task* di *website* Merdeka UMN, yang merupakan salah satu kegiatan yang wajib dilakukan oleh penulis dalam melaporkan setiap kegiatan tugas yang dilakukan oleh penulis dalam perusahaan tersebut dan juga menjadi salah satu ketentuan kelulusan program magang di Universitas Multimedia Nusantara.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Terdapat beberapa solusi yang dilakukan penulis dalam menghadapi kendala yang terjadi selama menjalani program magang di perusahaan PT. Digital Global Artha. Seperti mulai membiasakan diri terhadap ritme kerja perusahaan, komunikasi lebih aktif dengan pihak *supervisor*, dan mengatur waktu yang tepat sehingga dapat mengejar *deadline* yang sudah ditentukan. Solusi pertama yang dilakukan oleh penulis adalah beradaptasi dengan ritme waktu kerja perusahaan, Di minggu-minggu awal melakukan program magang, penulis sulit untuk mengikuti ritme kerja standar perusahaan dikarenakan penulis belum terbiasa dengan standar waktu kerja perusahaan. Namun seiring dengan berjalannya waktu penulis dapat mengatasi hal ini, penulis mulai membiasakan diri dengan mulai mengerjakan tugas dengan lebih cepat, sebagai contoh penulis sudah terbiasa dengan mengerjakan alur

cerita visual *storyboard*, dikarenakan hal tersebut adalah tugas utama yang dilakukan oleh penulis dalam perusahaan tersebut. Selanjutnya penulis sudah terbiasa dengan tata letak setiap *folder* aset karakter, sehingga penulis dapat menyusun pose karakter dengan mudah.

Solusi kedua menyangkut dengan surat LoA, penulis sudah mendapatkan surat tersebut dengan cara selalu menjagaku kontak supervisor secara rutin melalui platform komunikasi skype. Selanjutnya setelah beberapa kali melakukan *follow-up* secara rutin penulis berhasil mendapatkan surat LoA dari pihak *supervisor*, dan penulis sudah bisa mengisi *daily task* di *platform website* merdeka UMN.

