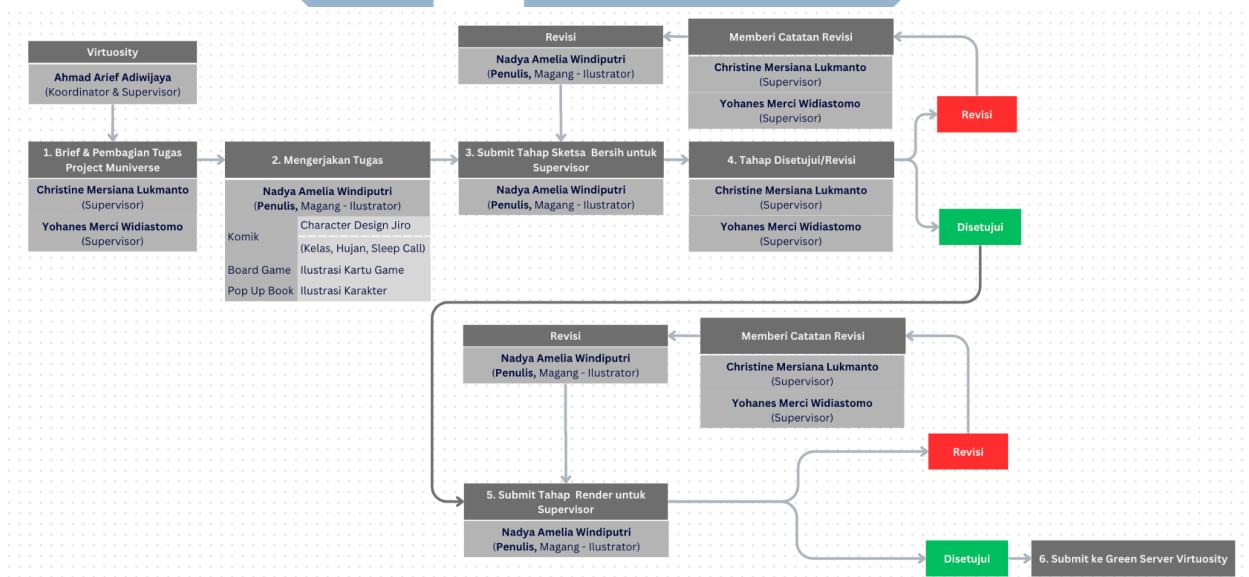


## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 2.3 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam Virtuosity, proyek Mun-Univers terdapat Komik, Board Game, dan Buku Pop up yang harus di ilustrasikan. Proyek ini dibimbing oleh supervisor Bu Ci Christine Mersiana Lukmanto dan Bapak Yohanes Merci Widiastomo, dan dibantu Bapak Ahmad Arief Adiwijaya. Supervisor akan memberikan pembagian tugas dan rincian tugas kepada mahasiswa - mahasiswa magang melalui whatsapp, rapat offline, atau rincian di *google sheets*. Setelah karyawan magang mengerjakan sesuai perintah, karyawan magang memberikan prosesnya kepada supervisor secara bertahap supaya diberi arahan dan bantuan sampai hasil karya mencapai hasil yang diinginkan. Supervisor juga membantu dalam dukungan jasa atau materi, contohnya memberikan peralatan untuk merangkai Pop Up Book dan membantu pergi ke tempat print. Peran penulis adalah ilustrasi sesuai tugas yang sudah informasikan supervisor.



Gambar 3.1. Deskripsi Pekerjaan dan Alur kerja Proyek Muniverse di Virtuosity.  
Sumber: Observasi Penulis (2024).

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**

## 2.4 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Tugas penulis sebagai ilustrator dan karyawan magang adalah memastikan ilustrasi penulis dan tugas penulis sesuai dengan arahan tugas yang diberikan supervisor. Penulis diwajibkan untuk mengerjakan ilustrasi sesuai dengan arahan dan standar kualitas style yang ada di muniverse, ilustrasi tersebut harus selesai sesuai tanggal tenggat yang ditentukan, hasil karya tersebut harus disetujui supervisor sebelum bisa di submit dalam green server muniverse. Berdasarkan rapat, jabaran di *google sheets*, dan whatsapp dari supervisor. Uraian Tugas penulis yang harus dikerjakan selama magang di proyek Muniverse milik Virtuosity adalah sebagai berikut.

Tugas dan Uraian Kerja Magang		
Proyek Muniverse	Tugas Penulis	Arahan Tugas
Karakter Muniverse	Desain karakter Juno (Jerapah)	<p>Penulis Harus Ilustrasi :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Eksplorasi Bentuk Tubuh Juno</li><li>• Eksplorasi Pakaian</li><li>• Ilustrasi Karakter dalam bentuk depan, samping, ½, belakang</li></ul> <p>Syarat Lain :</p> <p>Ilustrasi harus terlihat selaras dengan style Muniverse.</p>
Komik	Smile	<p>Penulis Harus Ilustrasi 3 Komik berdasarkan naskah berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Komik Smile</b> : Munmun sedang bersedih meringkuk di bangku. Karu sadar akan hal itu dan mengelus2 kepala Mun mun sambil duduk di sebelah Munmun. Karu berkata, “Kalau ada yang ingin kau sampaikan, sampaikan saja. Kalau tidak aku</li></ol>
	Jaket	
	Night Call	

		<p>cuma duduk di sini saja.”</p> <p>2. <b>Komik Jaket</b> : Munmun menelpon Karu sambil mengerjakan tugas hingga tengah malam. Mummun bertanya beberapa soal yang dikerjakan. Karu berhasil menjawab beberapa pertanyaan. Munmun menanyakan soal yang rumit, namun ditunggu ternyata tidak ada jawaban. Munmun kesal karena didiamkan oleh Karu. Ternyata karu tertidur.</p> <p>3. <b>Komik Night Call</b> : Munmun menelpon Karu sambil mengerjakan tugas hingga tengah malam. Mun mun bertanya beberapa soal yang dikerjakan. Karu berhasil menjawab beberapa pertanyaan. Munmun menanyakan soal yang rumit, namun ditunggu ternyata tidak ada jawaban. Munmun kesal karena didiamkan oleh Karu. Ternyata karu tertidur.</p> <p>Syarat Lain :</p> <p>Komik dalam ukuran kanvas 1:1 dan di export per-satu panel untuk format instagram. Minimum</p>
Board Game	Aset Karakter di Kartu	<p>Penulis Harus Ilustrasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 Karakter untuk Pop Up Book.</li> </ul> <p>Syarat Lain :</p> <p>Ilustrasi harus terlihat selaras dengan style background Pop Up book.</p>

Art Book	Kerja Kelompok Merangkai Art Book	Merangkai Karya - Karya proyek muniverse di canva bersama rekan kerja.
Pop Up Book	Ilustrasi Karakter	Ilustrasi tiga tokoh untuk aset yang akan di print untuk dirangkai di pop up book.
Seminar	Operasi Booth Virtuosity	Penulis menjaga dan operasi Booth dalam Event bersama Tim Board Game. Di Event ini Tim Board game memperkenalkan proyek - proyek Muniverse terhadap peserta seminar.

Tabel 3.1. Uraian Tugas & Pekerjaan Penulis. Sumber : Dokumentasi Penulis (2024).

#### 2.4.1 Tugas yang Dilakukan

Tugas yang Penulis lakukan selama magang menghasilkan 25 Ilustrasi dari projek Muniverse. Tugas tersebut dikerjakan secara bertahap sambil dipandu supervisor selama prosesnya. Hasil dari Tugas penulis selama periode magang 8 Juli 2024 - 8 November 2024 adalah sebagai berikut.

Tugas yang dilakukan		
Projek Muniverse	Tugas Penulis	Hasil Tugas
Karakter Muniverse	Desain Karakter Juno (Jerapah)	    

**N U S A N I A R A**



UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

	Night Call	
Board Game	Asset Karakter di Kartu	
Artbook	Kerja Kelompok Merangkai Art Book	

**N U S A N T A R A**

Pop Up Book	Ilustrasi Karakter	
Seminar	Operasi Booth	

Tabel 3.2. Hasil Tugas Penulis. Sumber : Dokumentasi Penulis (2024).

#### 2.4.2 Uraian Kerja Magang

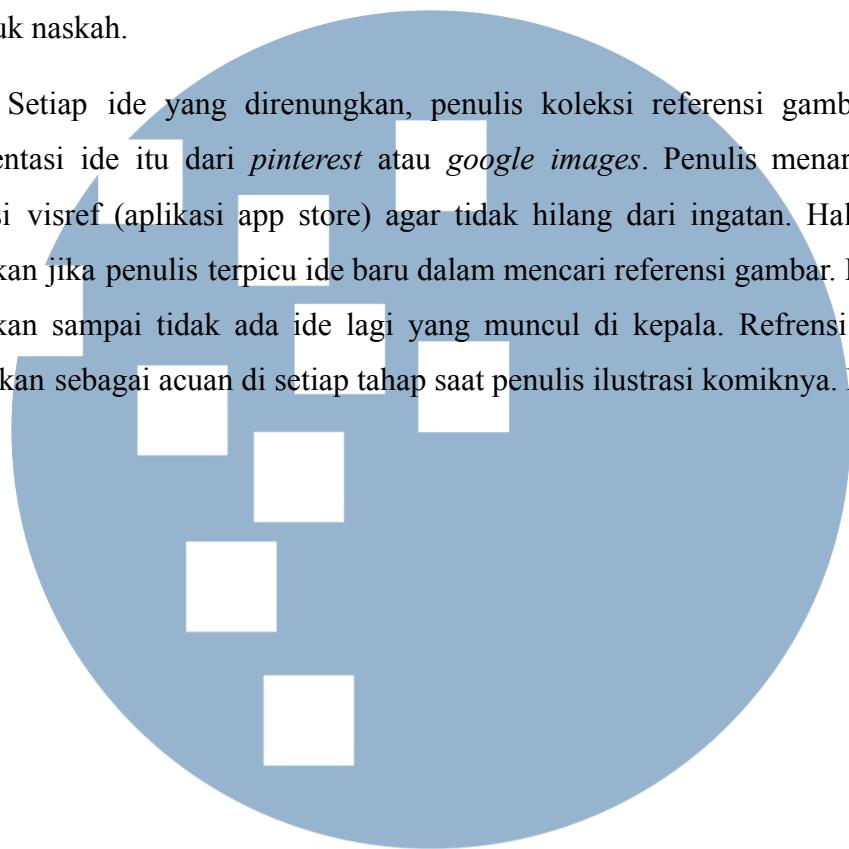
Berikut akan dijelaskan proses ilustrasi penulis dalam penggunaan arahan tugas dari supervisor untuk menghasilkan komik muniverse. Proses Ilustrasi komik muniverse dijalankan melalui 5 tahap. Tahapnya dijalankan secara runut dari 1 sampai 5. Dimana dalam Sketsa & Finalisasi, harus diserahkan ke supervisor untuk menerima revisi sebelum boleh lanjut ke tahap selanjutnya seperti yang disebut dalam bab 2.3 kedudukan koordinasi, akan diuraikan proses kerjanya di bagian selanjutnya.

##### 1. Membuat Ide & Referensi

Dalam Tahap ini, penulis membuat ide serta referensi untuk visual komik atau bisa disebut dengan *Moodboard*. *Moodboard* dibuat untuk mengumpulkan referensi visual sebagai petunjuk artistik bagi desainer untuk proyeknya. (Lupton, 2011). Penulis menggunakan naskah komik yang diberikan supervisor sebagai acuan. Karena ide visual harus memiliki relevansi atau menguatkan naskah. Ide yang jadi bahan pertimbangan penulis adalah lokasi, waktu, warna, tokoh,

properti, beserta karakter dan kostumnya, dan gaya visual yang sesuai dengan petunjuk naskah.

Setiap ide yang direnungkan, penulis koleksi referensi gambar untuk representasi ide itu dari *pinterest* atau *google images*. Penulis menaruhnya di aplikasi visref (aplikasi app store) agar tidak hilang dari ingatan. Hal itu juga dilakukan jika penulis terpicu ide baru dalam mencari referensi gambar. Proses ini dilakukan sampai tidak ada ide lagi yang muncul di kepala. Refrensi ini akan digunakan sebagai acuan di setiap tahap saat penulis ilustrasi komiknya. Referensi



menghasilkan hal sebagai berikut.



*Gambar 3.2. Contoh kolase referensi. Sumber : Pinterest (2024).*

## 2. Membuat Sketsa Kotak

Dalam tahap ini dan tahap seterusnya, penulis mulai ilustrasi komik. Ilustrasi pada tahap sketsa kotor tidak dikerjakan secara rapi, karena fokusnya adalah pada komposisi. Komposisi adalah struktur dari visual yang sudah di tata

untuk menciptakan kesan yang menyatu (Lauer, D. A., & Pentak, S. 2011). Penulis memastikan penempatan tokoh, latar belakang, dan apa yang terlihat di kamera terlihat selaras dan sesuai dengan cerita, fokus, dan emosi di komik. Hal ini dilakukan supaya di tahap berikutnya tidak terjadi pengulangan tahap komposisi saat dirapikan atau digaris karena sudah ditentukan. Ilustrasi dikerjakan di aplikasi Clip Studio Paint dengan kanvas 1:1 per panel dan halaman untuk format instagram. Dalam Clip Studio Paint penulis gunakan fitur *layer* untuk memisahkan elemen latar belakang, karakter, dan properti supaya setiap elemen bisa di gerakan secara individu tanpa mempengaruhi yang lain.

*Layer* pertama adalah ilustrasi latar belakang. Latar belakang dibuat dengan alat *shape* dan *lasso* dalam warna hitam putih. Latar belakang dibuat sesuai dengan referensi penulis dengan proporsi yang sesuai dengan ukuran tokoh muniverse dengan bentuk tebal, pendek, tanpa sudut yang tajam supaya sesuai dengan tema dan tokoh yang lucu.

*Layer* kedua adalah ilustrasi tokoh. Ilustrasi seseorang adalah bentuk performa dari seniman, oleh karena itu seniman harus mendalami karakter dan berpikir seperti mereka sebelum menggambarnya (McCloud, S. 2006). Sehingga, alur berpikir penulis disaat gambar gesture dan ekspresi adalah sebagai aktor yang memerankan dua tokoh tersebut dan menggunakan ilustrasi sebagai media akting. Referensi tokoh menunjukkan perbedaan karakter antara Mun - Mun dan Karu. Mun mun memiliki karakter yang ekspresif sedangkan Karu tenang. Perbedaan kedua karakter ini, divisualisasikan dengan kostum yang mereka pilih, gestur tubuh dan ekspresi. Contohnya gambar gestur dan ekspresi, Mun - Mun lebih hiperbola sedangkan Karu lebih tertahan atau biasa saja dan hanya terlihat ekspresif dalam momen-momen tertentu. Selanjutnya, Penulis biasanya tidak menggambar ekspresi karakternya terlebih dahulu karena ingin memastikan gestur bisa berdiri sendiri dan terlihat jelas siapa dan apa yang diekspresikan tanpa bergantungan pada ekspresi wajah. Setelah itu baru penulis menambahkan ekspresi sesuai dengan karakteristik tokoh dan emosi cerita. Jika tetap memiliki

kesulitan dalam gestur dan ekspresi, penulis menggunakan cermin atau merekam diri akting sebagai referensi. Layer ini selesai saat penulis merasa gestur tubuh dan ekspresi mewakili niat akting penulis.

*Layer Ketiga* adalah properti yang dibuat dengan alat shape dan lasso dalam warna hitam putih. Jika properti itu milik karakter maka akan disesuaikan sesuai dengan karakternya. Seperti bagaimana Mun - Mun memiliki buku tulis yang penuh dengan coretan sedangkan Karu buku tulisnya lebih rapi.

Penulis menggunakan alat *select* dan *move* untuk memindahkan atau mengubah ukuran *per-layer* sampai ketiga *layer* tersebut terlihat harmonis. Setelah proporsi dan komposisi terlihat selaras tahap ini dinyatakan selesai. Tahap sketsa kotor menghasilkan ilustrasi berikut.



Gambar 3.3. Contoh tahap Line Art. Sumber : Dokumentasi Penulis (2025).

### 3. Membuat Sketsa Bersih

Dalam tahap ini, penulis merapikan sketsa supaya siap untuk diberikan garis pada tahap berikutnya. Dalam tahap ini, penulis hanya fokus terhadap karakter. Latar belakang yang penulis sudah buat dalam sketsa kotor sudah cukup rapi untuk digarisi.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Karakter dirapikan untuk terlihat bervolume dan sesuai dengan proporsi dari referensi karakter atau karya karyawan sebelumnya . Dalam proses merapikan, penulis tidak mengurai nilai energi atau dinamika dari sketsa kotor, melainkan menjelaskannya. Tahap Sketsa Bersih menghasilkan ilustrasi berikut.



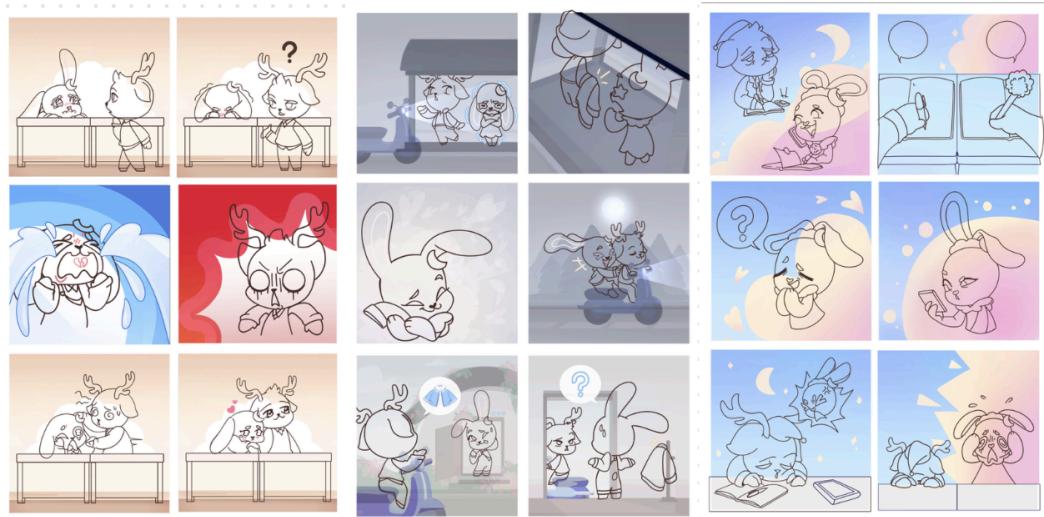
Gambar 3.4. Contoh tahap Line Art. Sumber : Dokumentasi Penulis (2025).

Tahap ini selesai disaat penulis merasa tidak ada penempatan elemen yang harus ditambah atau diubah. Lalu, diberikan ke supervisor lewat *whatsapp* untuk menerima catatan revisi. Jika tidak ada catatan revisi atau jika ada dan sudah selesai direvisi, bisa lanjut ke tahap sketsa bersih.

#### 4. Membuat Line Art

Dalam tahap ini, penulis memberi garis mengikuti sketsa yang sudah dirapikan dengan alat *pen*, dengan ketebalan yang konsisten dan tipis. Sama dengan tahap sketsa bersih, dalam tahap garis, penulis memastikan untuk tidak mengurai nilai energi atau dinamika dari sketsa bersih, melainkan menjelaskannya atau pertegas. Tahap garis menghasilkan ilustrasi berikut. Dalam tahap ini terkadang penulis memberikan warna sebagai persiapan dan rancangan untuk tahap warna dasar.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.5. Contoh tahap Line Art. Sumber : Dokumentasi Penulis (2025).

## 5. Membuat Warna Dasar

Dalam tahap ini, penulis memberikan warna pada ilustrasi. Warna memiliki peran dalam menciptakan emosi dan ruang spatial karena berupa media ekspresi dan bagian dari komposisi (Lauer & Pentak, 2011) Oleh karena itu referensi yang telah dirancang, dibuat dalam niat menunjang emosi dari cerita. Disaat mewarnai karakter, penulis mengambil warna dari referensi karakter muniverse dengan alat *color pick*. Penulis mewarnai karakter dengan alat *bucket* atau *selection* dengan rapi. Saat penulis mewarnai Latar Belakang dan Properti, penulis menggunakan referensi yang sudah dirancang penulis sebagai acuan dan menggunakan alat *lasso* dan fitur *color & overlay* dalam layer clip studio paint. Tahap Warna menghasilkan ilustrasi berikut.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.6. Contoh tahap Warna Dasar. Sumber : Dokumentasi Penulis (2025).

## 6. Finalisasi Karya

Pada Tahap ini penulis menambahkan cahaya dan efek untuk finalisasi komik. Penulis menambahkan bayang dengan fitur *multiply* dalam *layer clip studio paint* dan cahaya dengan fitur *color dodge* untuk memperjelas volume object. Setelah itu penulis ilustrasi efek komik untuk menunjang emosi karakter.

Disaat selesai, penulis melakukan pengecekan dalam keseimbangan warna dan nilai kontras untuk membantu memperkuat emosi komik. Kontras berupa perbedaan antara elemen hitam gelap, dan warna, hal ini berfungsi untuk memperjelas elemen dalam komposisi, dan menekankan area (Lauer & Pentak, 2011). Keseimbangan warna dicek dengan fitur *color balance* *clip studio paint*. Sedangkan, nilai kontras dicek dengan mengubah warna kanvas menjadi hitam putih untuk sementara dengan fitur *layer color* dan mengatur kontras dengan fitur *tone curve*.

**UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA**

komik akan di upload ke *green server* Muniverse dan *google sheets*. Setelah di upload, komik dinyatakan selesai. Tahap Finalisasi menghasilkan ilustrasi berikut.



Gambar 3.7. Contoh Tahap Finalisasi Sumber : Dokumentasi Penulis (2025).

### 2.4.3 Kendala yang Ditemukan

Berikut adalah kendala dan kesulitan yang penulis alami selama ilustrasi komik di muniverse.

1. Terkait bisnis perusahaan - SDM (Sumber Daya Manusia) : Walaupun terdapat 3 orang dalam tim proyek komik. Setiap komik dikerjakan per individu sehingga bobot pekerjaan masih berat.
2. Terkait alur kerja - Pipeline terhambat : Proyek terhambat di beberapa proses seperti produksi dan revisi dikarenakan deadline tetap dan jadwal rapat yang tidak konsisten, beserta chat untuk menunggu revisi yang tidak dibalas.
3. Terkait operasional kerja - Penulis sulit fokus di kantor : Tata letak kantor virtuosity yang terbuka membuat proyek yang harus didiskusikan secara bersama lebih mudah, namun dalam tugas yang bersifat individu dan membutuhkan fokus menjadi tantangan bagi penulis. Penulis jadi kesulitan menjelaskan beserta menjalankan tahap kerja dan sering lupa tahap yang harus kerjakan di saat kerja.

#### 2.4.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut adalah solusi penulis dari kendala yang dialami dalam bab 2.4.3 beserta hasilnya.

1. Terkait Bisnis Perusahaan - SDM (Sumber Daya Manusia) : Walaupun komik dikerjakan secara individu, semua anggota semangati satu sama lain dan memberikan saran dan ide jika merasa kesulitan dalam membuat komik yang dikerjakan. Sehingga meringankan beban mental dan motivasi kerja sesama karyawan.
2. Terkait alur kerja - Pipeline terhambat : Penulis berusaha walau tidak ada deadline untuk bisa berkontribusi progress setiap hari dan menyamakan progress dengan rekan kerja lainnya atau konfirmasi tanggal tenggat pada supervisor. Untuk Supervisor, penulis mengingatkan di whatsapp jika pesan sudah tidak lama dibaca. Sehingga projek tetap bisa berprogress dan selesai.
3. Terkait operasional kerja - Penulis sulit fokus di kantor : Penulis awalnya keliling UMN mencari tempat untuk bisa fokus, namun ini menyebabkan penulis sulit koordinasi dengan rekan kerja atau supervisor dan terkadang ada urusan diluar jadwal yang membutuhkan penulis untuk menetap di kantor. Selanjutnya, penulis akhirnya kerja di lantai depan kantor, namun terasa tidak sopan. Selanjutnya, penulis membawa kerjaan untuk dikerjakan dirumah namun proses penggerjaanya sampai malam atau pagi, jadinya penulis disaat bekerja pada keesokan harinya jadi lelah sehingga ganggu fokus di kantor. Solusi akhir penulis adalah setiap ada tugas yang memerlukan fokus berat, penulis menulis tahapnya secara rinci di rumah, sehingga saat sampai kantor, upaya fokus penulis hanya sebatas mengikuti tahapan rinci yang sudah dibuat Dirumah atau fokus dalam menyelesaikan 1 hal prioritas di kantor. Sehingga penulis dapat menyelesaikan tugasnya.