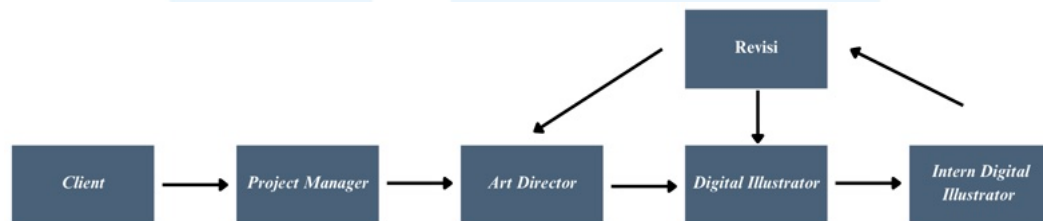


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Koordinasi tugas ditetapkan oleh Joshua (CEO) dan Ramza (COO) yang memberikan tugas bergantung pada *digital illustrator* yang sedang membutuhkan bantuan. Mereka juga bisa memberikan tugas terpisah yang sepenuhnya dikerjakan oleh penulis. Penulis harus melakukan asistensi kepada *digital illustrator* yang bersangkutan dan/atau *art director* proyek yang bersangkutan. Untuk alur kerja yang lebih jelas, dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3.1. Alur Kerja Perusahaan *Divebound Studio*. Sumber: observasi penulis (2025).

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tugas penulis pada awalnya adalah membantu *render* elemen pendukung ilustrasi, seperti *background* dan/atau properti. Namun, seiring waktu berjalan, tugas penulis menjadi lebih kompleks, yaitu *render* karakter, mengerjakan *rough color*, sketsa, dan membuat ilustrasi utuh dari awal. Selama waktu magang, penulis diberikan tugas untuk membantu proyek-proyek seperti *Marvel Snap*, *Eragon*, *Cast and Play*, dan lain-lain.

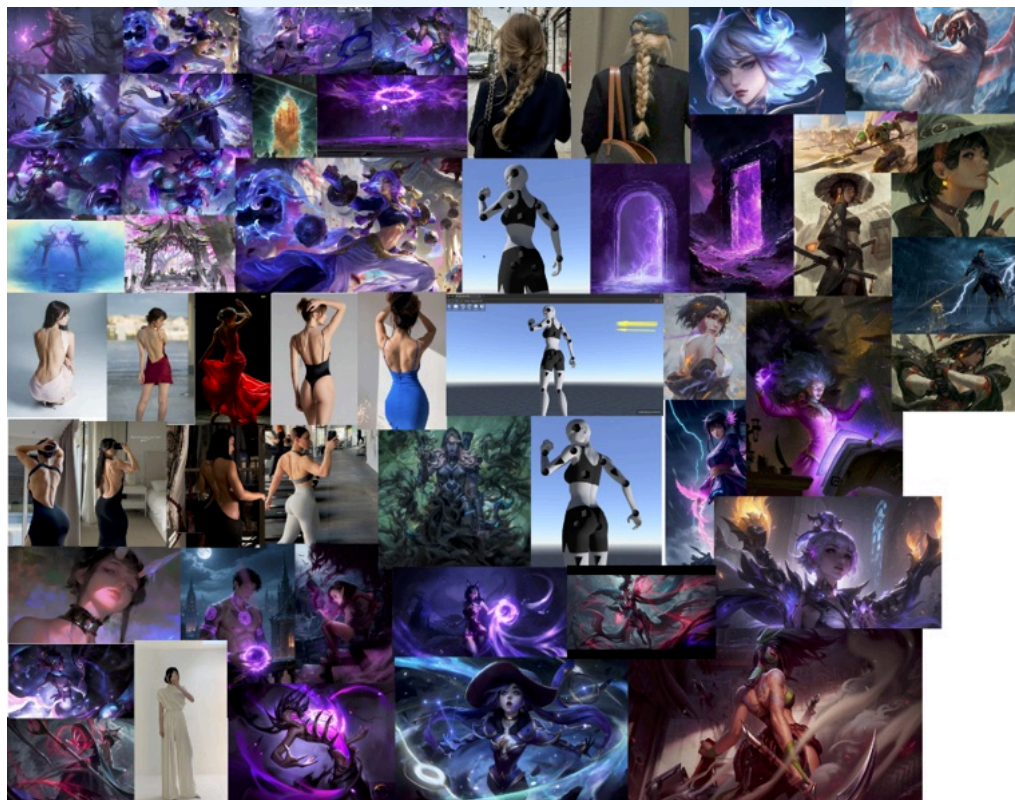
3.2.2 Uraian Kerja Magang

3.2.2.1. Ilustrasi Yunara *League of Legends*

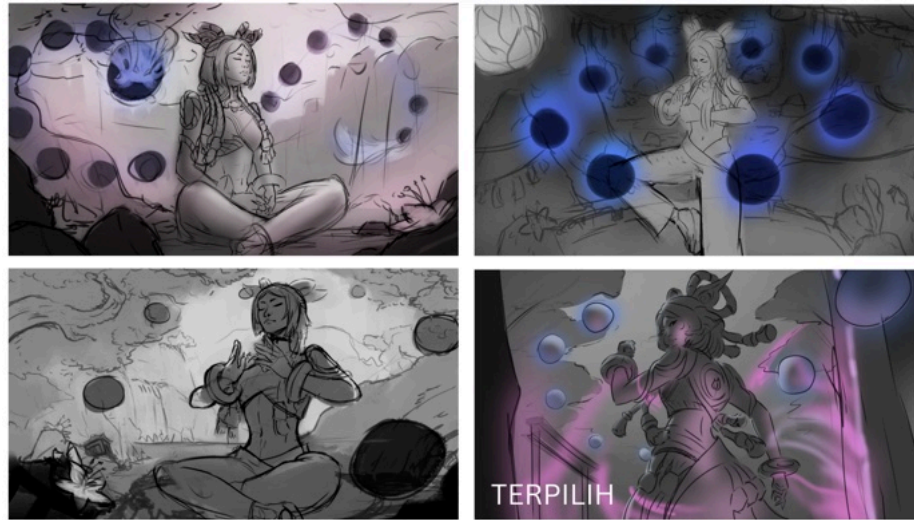
Saat magang, penulis diberikan brief untuk membuat sebuah ilustrasi *splash art* penuh untuk sebuah karakter *League of Legends*. Penulis diberikan *deadline* selama

1 bulan untuk menyelesaikannya. Dalam setiap minggu, penulis juga harus menyelesaikan tahap-tahap ilustrasi, seperti sketsa, *rough color*, *WIP (work in progress)*, dan *render*.

Dalam tahap sketsa, penulis diminta untuk membuat 3 sketsa yang kemudian akan dipilih oleh Joshua dan Ramza untuk dilanjutkan ke tahap *rough color*. Dari ketiga sketsa tersebut, penulis diberikan *feedback* terkait komposisi dan anatomi tubuh yang lebih akurat. Penulis kemudian melakukan revisi lebih lanjut dan akhirnya membuat sketsa baru yang lebih menarik dan dipilih untuk dilanjutkan ke tahap *rough color*. Sketsa dan referensi yang digunakan dapat dilihat dari gambar berikut.



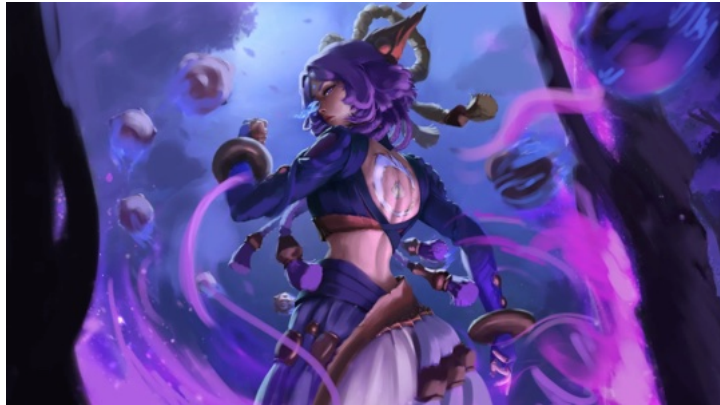
Gambar 3.2. Referensi Ilustrasi Yunara. Sumber: dokumentasi pribadi (2025).



Gambar 3.3. Sketsa Yunara. Sumber: dokumentasi pribadi (2025).

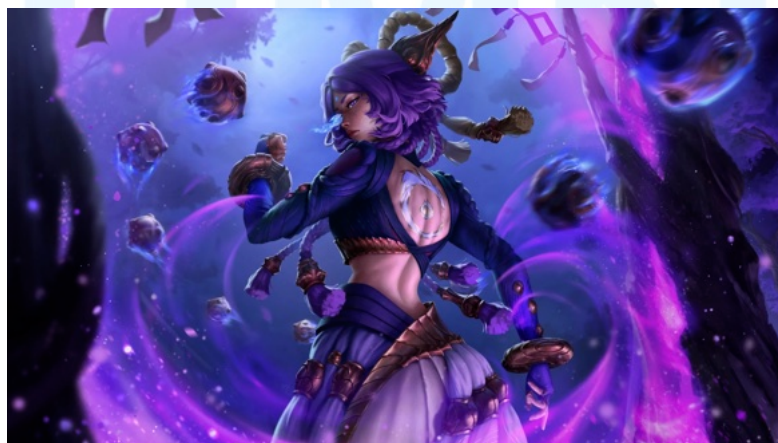
Setelah menyelesaikan sketsa, penulis melanjutkan ke tahap *rough color*, yaitu pemberian warna dan *shading* pada ilustrasinya. Tahap ini cukup sulit karena perlu mencari warna-warna yang sesuai dan cocok untuk membangun *mood* yang diinginkan. Penulis banyak mencari referensi dan menerima *feedback* dari Joshua dan Ramza, beserta dengan tim *Divebound* lainnya pada tahap ini. Mayoritas *feedback* pada tahap ini mengarah pada *shading form* supaya terlihat lebih realistis dan sesuai dengan arah cahaya. Oleh karena itu, penulis menggunakan model 3D dengan pengaturan kondisi cahaya yang sama untuk mendapatkan *form* yang tepat. Penulis juga diberikan *feedback* terkait warna apa yang seharusnya lebih *saturate* dan terang. Setelah itu penulis mencari referensi ilustrasi lain yang juga memiliki kondisi warna yang sama, lalu mencoba untuk mengikutinya. *Rough color* dapat dilihat dari gambar di bawah.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.4. *Rough Color* Yunara. Sumber: dokumentasi pribadi (2025).

Setelah rough color selesai, pengerjaan dilanjutkan ke tahap *rendering*, yaitu membuat material pada ilustrasi tersebut terlihat realistis. Penulis perlu merapikan dan memberi tekstur pada setiap material. Tahap ini membutuhkan waktu sekitar 2 minggu untuk diselesaikan sampai final. Dalam tahap *rendering*, penulis diberikan *feedback* yang detail pada setiap material supaya terlihat rapi dan *polished*. Penulis juga secara efektif dibantu oleh Joshua dan Ramza dalam bentuk *paint over*, yang di mana mereka sendiri menggambar secara kasar beberapa bagian untuk memperbagus ilustrasi tersebut. Dari *paint over* tersebut, penulis mengikutinya dan merapikannya untuk menyelesaikan ilustrasinya.



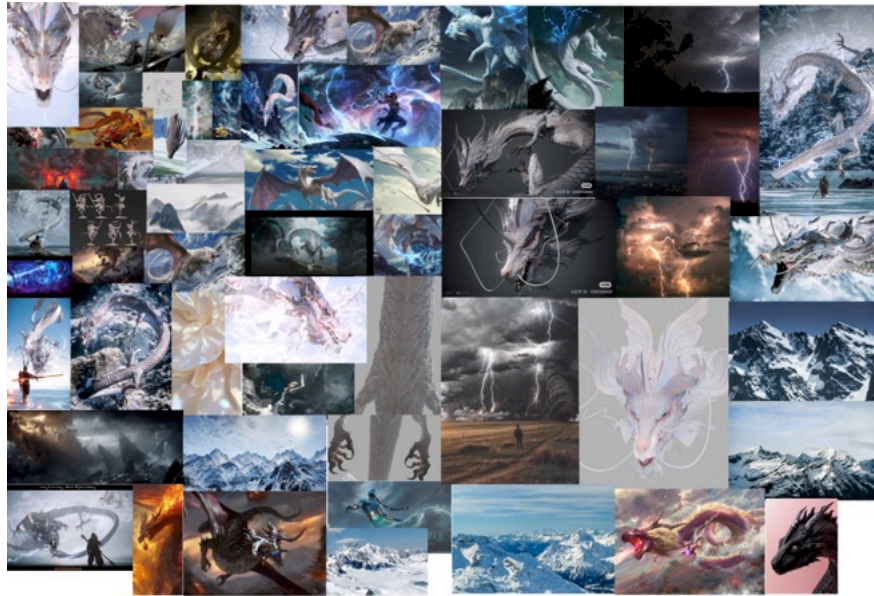
Gambar 3.5. *Render* Yunara. Sumber: dokumentasi pribadi (2025).



Gambar 3.6. *Render Yunara Setelah Paint Over*. Sumber: dokumentasi pribadi (2025).

3.2.2.2. Ilustrasi Kang Jin Loong *Black Myth Wukong*

Penulis kembali diberikan *brief* untuk mengilustrasikan naga Asia bernama Kang Jin Loong dari game *Black Myth Wukong*. Penulis diminta untuk menggambarkan 3 sketsa dengan format ukuran 3334 x 2449 px (TCG format). Dari sketsa tersebut, akan dipilih lagi 1 sketsa yang dilanjutkan ke tahap *rough color*. Sebelum sketsa, penulis mencari terlebih dahulu 3D modelnya di *website sketchfab* untuk mendapatkan anatomi tubuh naga yang akurat, lalu kemudian menggambar pose-pose naga yang menarik secara komposisi. Pada tahap sketsa ini, penulis mendapatkan beberapa *feedback* pada komposisi dan anatomi naga sebelum lanjut ke tahap *rough color*. Sketsa dan referensi yang digunakan dapat dilihat dari beberapa gambar berikut.



Gambar 3.7. Referensi Ilustrasi Kang Jin Loong. Sumber: dokumentasi pribadi (2025).



Gambar 3.8. Sketsa Kang Jin Loong. Sumber: dokumentasi pribadi (2025).

Setelah sketsa terpilih kemudian penulis melanjutkan ke tahap *rough coloring*. Pada awalnya penulis mencari referensi yang memiliki warna yang sesuai dengan tokoh atau *environment*. Setelah itu penulis mewarnai sketsa dengan *rough color* dengan tetap memperhatikan *form* dari naga tersebut. Pada tahap ini, penulis mendapatkan *feedback* terkait kompleksitas ilustrasinya, yang di mana perlu ada “*rest area*” supaya tidak terlihat terlalu rumit dan bisa lebih menonjolkan *focus point* ilustrasinya.



Gambar 3.9. *Rough Color* Kang Jin Loong. Sumber: dokumentasi pribadi (2025).



Gambar 3.10. *Rough Color* Kang Jin Loong Setelah Revisi. Sumber: dokumentasi pribadi (2025).

Saat memasuki tahap rendering, penulis diajarkan untuk *group* tekstur sisik naganya supaya terlihat lebih *appealing* dan menarik. Sisik tidak harus digambarkan pada setiap tempat, melainkan hanya ditonjolkan di transisi bayangan ke cahaya. Pada tahap *render* juga ditegaskan lagi *form* dari tanduknya supaya terlihat lebih menarik dan realistis. Sejalan dengan proses rendering, penulis meminta masukan kepada Joshua. Joshua akhirnya melakukan *paint over* di beberapa bagian contohnya pada *form* tanduk dan *value structure* di bagian wajah naga. Hasil akhir ilustrasi Kang Jin Loong dapat dilihat dari gambar berikut.



Gambar 3.11. *Render Kang Jin Loong*. Sumber: dokumentasi pribadi (2025).



Gambar 3.12. *Render Kang Jin Loong Setelah Paint Over*. Sumber: dokumentasi pribadi (2025).

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Beberapa kendala yang penulis temukan adalah:

1. Komunikasi dalam mengaplikasikan *feedback*.

Kendala ini saya temukan ketika penulis mengaplikasikan *feedback* yang diberikan oleh *artist* atau *art director*, di mana terkadang penulis salah tangkap maksud *feedback* dan harus revisi ulang gambar yang sudah dikerjakan.

2. Terminologi dalam industri ilustrasi.

Penulis bisa dikatakan masih pemula dalam industri ilustrasi, sehingga pada awal magang, penulis cukup lambat untuk mengikuti terminologi yang digunakan ketika mendengar penjelasan atau ketika menerima *feedback*. Hal ini dapat mengakibatkan kesalahpahaman dan keraguan ketika menggambar.

3. Teknis saat menggambar.

Ketika mengerjakan tugas magang, penulis mengalami beberapa kesulitan secara teknis ketika mengerjakan *rough color* dan *final render/polish* ilustrasi.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi beberapa kendala, penulis melakukan:

1. Klarifikasi sebelum bertindak.

Dalam mengatasi beberapa *feedback* yang rancu, penulis belajar untuk selalu bertanya dan klarifikasi secara spesifik maksud *feedback*-nya sebelum revisi. Hal ini bertujuan supaya tidak ada revisi yang salah atau ketinggalan.

2. Adaptasi dan rajin bertanya.

Untuk memahami terminologi yang digunakan, penulis mencoba untuk bertanya dan riset sendiri maksud dari terminologi yang digunakan supaya tidak kebingungan ketika dijelaskan oleh *artist* atau *art director*. Di sini, penulis mempelajari definisi *local color* (warna dasar yang tidak dipengaruhi pencahayaan), *local value* (keterangan atau kegelapan material objek), *value structure* (struktur penggunaan kegelapan dan keterangan sebagai pemisah atau membuat *depth*), dan lain-lain yang sering digunakan dalam studio *Divebound*.

3. Mengikuti arahan *Art Director*.

Ketika mengerjakan *rough color* dan *final render/polish*, penulis mengalami kesulitan dalam memilih warna, sehingga penulis proaktif bertanya ke *art director* untuk arahan yang dapat membantu. Di sini, penulis mendapatkan *tips* untuk melakukan *color picking* pada referensi yang memiliki kondisi warna yang sama, sehingga bisa mendapatkan warna yang memiliki harmonisasi bagus. Penulis juga diberikan penjelasan mengenai beberapa *layer mode* dan *tools* aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu memperbaiki sebuah ilustrasi.