

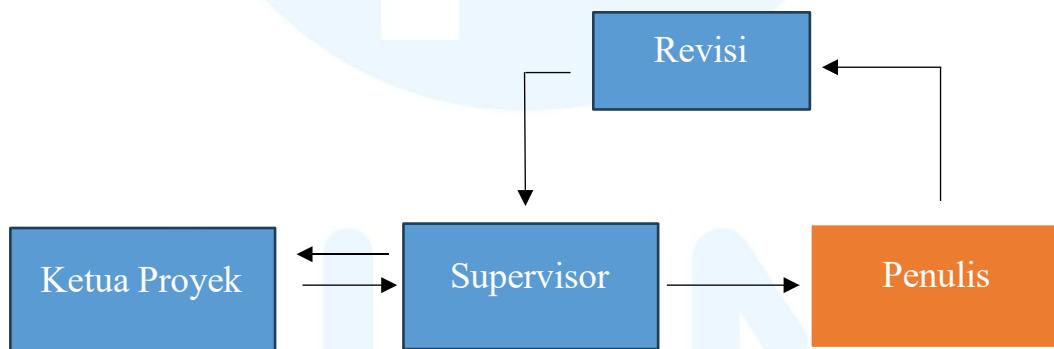
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada pembuatan proyek Film Dokumenter "Batik Liem Ping Wie: di Ambang Batas", penulis mempunyai *jobrole* sebagai konsep dan visual *2D asset artist* di bawah bimbingan Angelia Lionardi sebagai supervisor yang memberikan arahan dan revisi tugas penulis.

Komunikasi saat magang menggunakan whatsapp, di mana supervisor memberikan informasi tentang detail tugas, link, dan batas waktu untuk tugas. setelah tugasnya selesai akan dimasukkan ke google *drive*, dan supervisor akan melihat apa yang perlu direvisi agar sempurna melalui whatsapp.



*Gambar 3.1. Alur kerja.
Sumber: Observasi Penulis, 2025*

Ketua proyek, supervisor dan penulis pertama melakukan *brief meeting* secara *offline* di mana menjelaskan tentang informasi proyek, dan apa yang dibutuhkan untuk proyek tersebut. Setelah selesai, penulis ditugaskan untuk membuat *2D asset* untuk proyek, dari sketsa sampai *final 2D asset*. Ketua proyek dan supervisor membentuk grup whatsapp untuk digunakan sebagai tempat memberikan informasi proyek, penulis bisa bertanya jika ada kebingungan, dan memberikan revisi bagi tugas penulis. Penulis mengerjakan *2D asset* dari tempat

kerja, atau tempat lain sebelum batas waktu yang ditentukan. Setelah sudah selesai, penulis mengunggah file ke google *drive* yang diberikan supervisor, lalu menginformasikan supervisor melalui whatsapp. Supervisor akan mengecek tugas penulis, dan memberikan revisi melalui whatsapp. Jika tidak ada revisi dari supervisor, maka akan lanjut mengerjakan tugas berikutnya

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Tugas penulis dalam program kerja magang Virtuosity merupakan pembuatan *asset* batik dari mencari referensi-referensi batik peranakan di Pekalongan flora, fauna, dan pattern. Setelah itu, penulis diminta untuk menggambar *asset* dari referensi yang sudah ditentukan. *Asset* yang sudah selesai akan digunakan untuk film dokumenter Liem Ping Wie sebagai visual *asset motion graphic*. Tugas selanjutnya adalah merancang lis batik yang juga digunakan untuk film dokumenter. Terakhir adalah tugas perancangan desain karakter untuk film Lapah Pandora.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1 Tabel Tugas Mingguan Penulis

| Agustus | |
|----------------------------------|---|
| Tanggal | Tugas |
| Week 1 (11 – 16 Agustus 2025) | <ul style="list-style-type: none">- <i>Briefing</i> tentang batik peranakan di Pekalongan- Membuat <i>moodboard asset</i> batik |
| Week 2 (18 – 23 Agustus 2025) | <ul style="list-style-type: none">- Membuat sketsa <i>asset</i> batik- Membuat <i>lineart asset</i> batik- Mewarnai dan finalisasi <i>asset</i> batik |
| Week 3 (25 – 30 Agustus 2025) | <ul style="list-style-type: none">- Membuat <i>asset</i> ilustrasi- Membuat <i>asset photo frame</i> |

| September | |
|---|---|
| Week 4 (1 – 4, 6 September 2025) | <ul style="list-style-type: none"> - Membuat lis batik - Menggabungkan <i>frame</i> motif |
| Week 5 (8 – 13 September 2025) | <ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan alumni book |
| Week 6 (15 – 20 September 2025) | <ul style="list-style-type: none"> - Lanjut mengerjakan alumni book |
| Week 7 (22 – 27 September 2025) | <ul style="list-style-type: none"> - Lanjut mengerjakan alumni book |
| Week 8 (29 September – 4 Oktober 2025) | <ul style="list-style-type: none"> - Lanjut mengerjakan alumni book |
| Oktober | |
| Week 9 (6 – 11 Oktober 2025) | <ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan sketsa desain karakter |
| Week 10 (13 – 18 Oktober 2025) | <ul style="list-style-type: none"> - Lanjut mengerjakan sketsa desain karakter |
| Week 11 (20 – 25 Oktober 2025) | <ul style="list-style-type: none"> - Merevisi sketsa desain karakter |
| Week 12 (27 – 1 November 2025) | <ul style="list-style-type: none"> - Merevisi sketsa desain karakter |
| Week 13 (3 – 7 November 2025) | <ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan <i>lineart</i> desain karakter |
| Week 14 (10 – 15 November 2025) | <ul style="list-style-type: none"> - Mewarnai desain karakter |
| Week 15 (17 – 20 November 2025) | <ul style="list-style-type: none"> - Mewarnai desain karakter |

Sumber: Observasi Penulis 2025

3.2.2 Uraian Kerja Magang

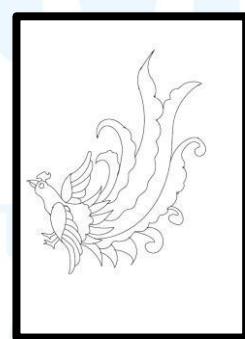
a. Pembuatan Asset Batik Peranakan di Pekalongan

Pertama-tama, penulis diberikan checklist di mana terdapat nama-nama flora dan fauna yang diinginkan dalam motif batik. Penulis mulai mencari referensi batik dengan contoh-contoh batik dari google, instagram, dan tokopedia, dengan menulis batik peranakan di Pekalongan serta flora atau fauna yang ingin dicari. Lalu penulis mengumpulkan contoh-contoh gambar menjadi satu sehingga bisa digunakan sebagai referensi. Contoh kerja yang digunakan adalah batik burung hong.



Gambar 3.2 Gambar Referensi Batik Burung Hong
Sumber: Google Image, 2025

Setelah referensi batik sudah disetujui, tahap selanjutnya adalah membuat sketsa untuk setiap flora dan fauna batik menggunakan adobe illustrator.



Gambar 3.3 Gambar Sketsa Batik Burung Hong
Sumber: Aset Perusahaan, 2025

Penulis membuat beberapa alternatif sketsa dan salah satu akan dipilih oleh supervisor untuk dilanjutkan menjadi *lineart*. Setelah *lineart* sudah selesai, supervisor memberikan revisi sebelum memasuki ke tahap selanjutnya sehingga tidak akan ada perubahan lagi setelahnya. Setelah *lineart* sudah dirapihi, setiap bagian-bagian *asset* dipisah per layer untuk digunakan dalam *motion graphic*



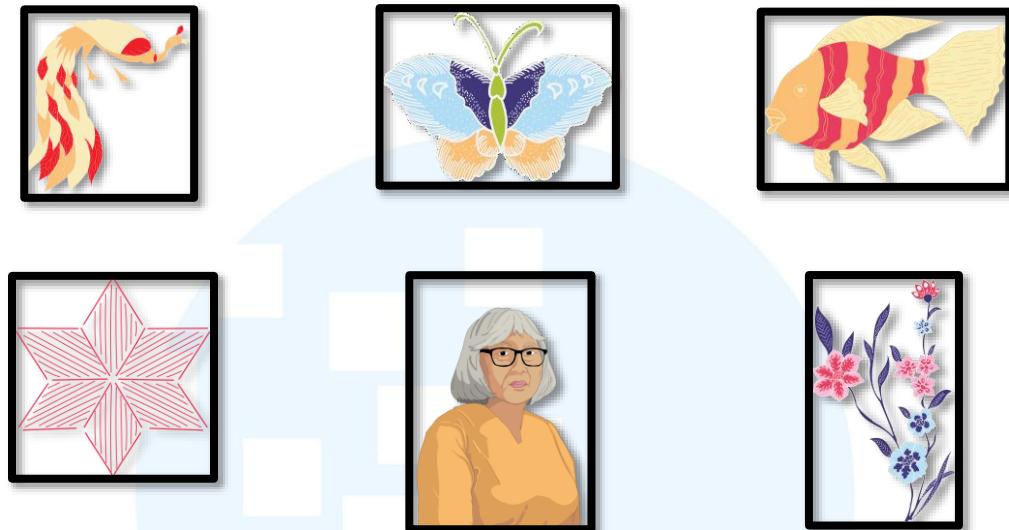
Gambar 3.4 Gambar Lineart Batik Burung Hong
Sumber: Aset Perusahaan, 2025

Lalu setiap *asset* diwarnai dengan *cel shading* dengan menggunakan referensi batik dan *color palette* yang diberikan supervisor sehingga setiap *asset* mempunyai warna serasi.



Gambar 3.5 Gambar Full Color Batik Burung Hong
Sumber: Aset Perusahaan, 2025

Setelah sudah diwarnai dan revisi lagi, penulis akan *export* file menjadi *png* dengan trasnparan *background*, dan menaruh file kepada link *google drive* yang diberikan oleh supervisor. Proses tersebut dilakukan untuk setiap *asset*, serta tambah *asset* batik Liem Ping Wie.

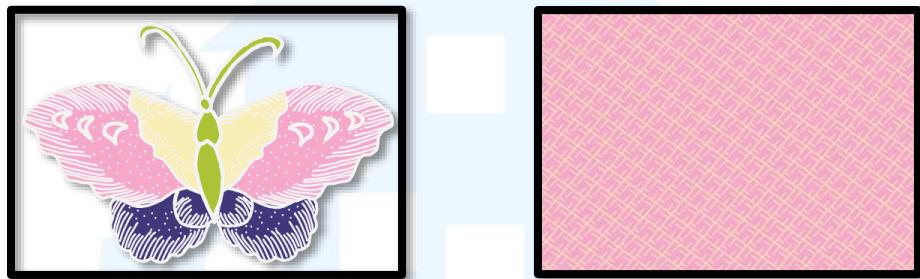


*Gambar 3.6 Kompilasi Gambar Full Color 2D Asset Batik
Sumber: Aset Perusahaan, 2025*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

b. Pembuatan Lis Batik

2D asset yang sudah dibuat oleh penulis dan rekan magang akan digabungkan untuk menjadi lis batik serasi dan rapi untuk digunakan.



Gambar 3.7 Gambar Full Color 2D Asset Batik
Sumber: Aset Perusahaan, 2025

Asset diatas merupakan asset buatan penulis yang digunakan dalam pembuatan lis batik. Asset dibawah adalah asset rekan magang penulis



Gambar 3.8 Gambar Full Color 2D Asset Batik Rekan Magang
Sumber: Aset Perusahaan, 2025

Semua asset dimasukkan ke dalam 1 file adobe illustrator, lalu penulis mengatur penempatan asset.

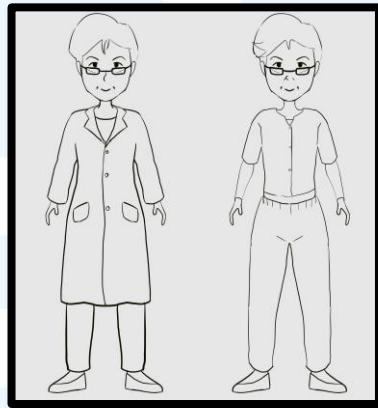


Gambar 3.9 Gambar Lis Batik
Sumber: Aset Perusahaan, 2025

c. Pembuatan Desain Karakter untuk film Lapah Pandora

Penulis mendapat tugas baru membuat desain karakter untuk film Lapah Pandora.

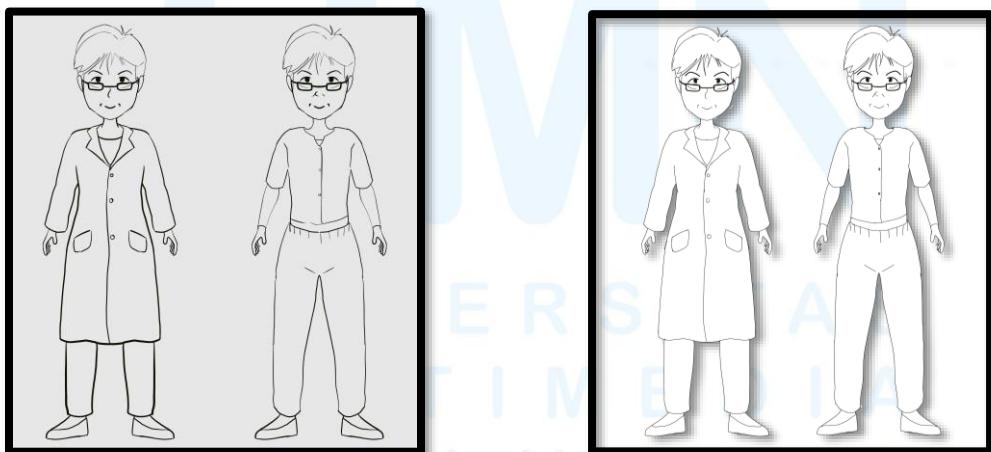
Penulis mendapat *briefing* dari supervisor menjelaskan tentang cerita, referensi, dan 3 dimensional karakter. Penulis mendesain dua sketsa karakter menggunakan clip studio paint untuk proses sketsa.



Gambar 3.10 Gambar Sketsa Desain Karakter

Sumber: Aset Perusahaan, 2025

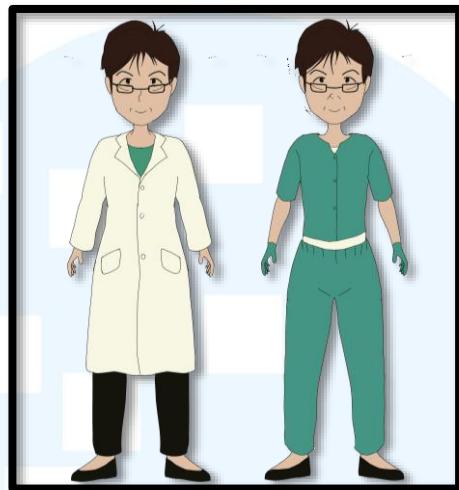
Gambar sebelah kiri merupakan sketsa pertama penulis, lalu setelah supervisor memberikan revisi, penulis mengganti rambut karakter. Setelah tidak ada masalah, penulis mulai membuat sketsa menjadi *lineart* dengan mengimport sketsa clip studio paint ke adobe illustrator



Gambar 3.11 Gambar Lineart Desain Karakter

Sumber: Aset Perusahaan, 2025

Terakhir, penulis mewarnai *lineart* karakter, lalu mengunggah ke google *drive* yang disediakan



*Gambar 3.12 Gambar Full Color Desain Karakter
Sumber: Aset Perusahaan, 2025*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Pada bab ini penulis memaparkan kendala yang dialami saat melaksanakan program kerja magang.:

- a. Tidak *familiar* dengan menggunakan adobe illustrator
- b. Pengetahuan tentang batik sedikit sehingga susah mencari referensi batik
- c. Aplikasi adobe illustrator merespon dengan lambat sehingga program menjadi tidak responsive atau lag karena file besar

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Pada bab ini penulis memaparkan solusi akan kendala yang dialami selama program kerja magang:

- a . Penulis menonton video YouTube tentang adobe illustrator sehingga dapat memakai aplikasi lebih baik
- b . Mendapat bantuan referensi jenis batik dari supervisor, sehingga dapat mencari lebih mudah dan sesuai
- c . membuat file baru, setelah file pertama sudah mulai lagging karena sudah besar ukuran file, sehingga kinerja program masih baik

