

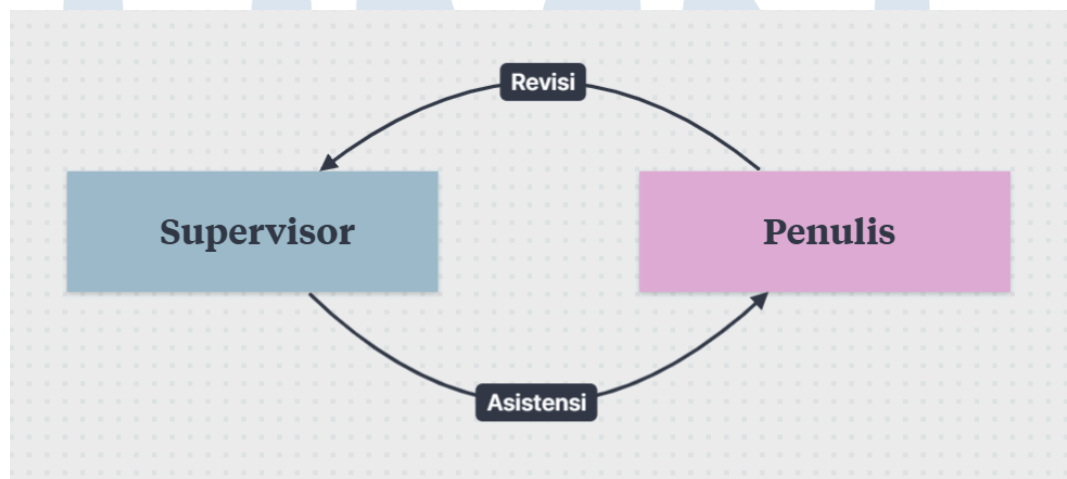
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Penulis terlibat dalam proyek FRD dalam masa *pre-production* bagian *concept art* yang berlangsung selama dua bulan. Saat mengerjakan proyek FRD, penulis menghubungi Ibu Nita Yunita melalui server Discord di *channel* yang dikhususkan untuk asistensi *concept art* proyek tersebut. Pemberian tugas *concept art* sesuai yang dibutuhkan pada saat itu, dan penulis menerimanya langsung dari supervisor melalui Discord juga. Semua *concept art* dikerjakan menggunakan Adobe Photoshop di komputer kantor MDN.

Di Virtuosity, penulis berkoordinasi dengan Bapak Yohanes Merci Widiastomo melalui WhatsApp untuk asistensi tugas komik yang penulis kerjakan. Penugasan komik dapat dilihat semua mahasiswa magang di *comic tracker* yang dibuat oleh koordinator di Google Sheets, sehingga mudah diedit oleh semua yang memiliki akses. Pengerjaan komik penulis lakukan menggunakan program *Clip Studio Paint* dan setelah disetujui oleh supervisor, penulis menunggu hasil akhir komik tersebut ke *Green Server* Virtuosity.



Gambar 3.1. Alur kerja Magang Virtuosity
Sumber: Observasi Penulis (2025).

3.2. Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis bekerja sebagai 2D *concept artist* di proyek FRD bersama MDN, dimana penulis mengerjakan *concept art* beserta aset-aset yang akan digunakan di dalam produksi. Kemudian, sebagai 2D *Generalist*, penulis bertugas membuat komik untuk Virtuosity. Penulis melaksanakan program magang dari 21 Juli 2025 hingga 14 November 2025.

3.2.1. Tugas yang Dilakukan

Tabel berikut merupakan rincian semua tugas yang dikerjakan oleh penulis selama melaksanakan program magang di Virtuosity.

Tabel 3.1. Tabel Tugas Penulis.

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	21 – 25 Juli 2025	FRD	<ul style="list-style-type: none">- Mengerjakan aset tekstur 1- Mengerjakan aset 2D 1- Mengerjakan aset 2D 2- Mengerjakan konsep <i>prop</i> 1- Mengerjakan aset 2D 3
2	28 Juli – 1 Agustus 2025	FRD	<ul style="list-style-type: none">- Mengerjakan konsep <i>prop</i> 2- Mengerjakan konsep logo- Sketsa konsep <i>environment</i> 1- Sketsa konsep <i>environment</i> 2
3	4 – 8 Agustus 2025	FRD	<ul style="list-style-type: none">- Merapikan konsep <i>environment</i> 1- <i>Coloring</i> konsep <i>environment</i> 2- Mengerjakan konsep <i>prop</i> 3- Mengerjakan aset 2D 4 untuk <i>prop</i> 3

			<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan aset 2D 5
4	11 – 15 Agustus 2025	FRD	<ul style="list-style-type: none"> - Sketsa & <i>moodboard</i> untuk konsep <i>environment 3</i> - Sketsa & <i>moodboard</i> untuk konsep <i>environment 4</i> - Mengerjakan sketsa konsep karakter - Sketsa & <i>moodboard</i> untuk konsep <i>environment 3</i> - Sketsa & <i>moodboard</i> untuk konsep <i>environment 4</i> - Revisi konsep <i>enviroment 4</i> - Mengerjakan aset 2D 6
5	18 – 22 Agustus 2025	FRD	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi aset 2D 6 - Mengerjakan konsep <i>environment 5</i> - Membuat 3D <i>guide</i> untuk konsep <i>environment 6</i> - Sketsa + <i>moodboard</i> konsep <i>environment 6</i>
6	25 – 29 Agustus 2025	FRD	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan aset ilustrasi 1 - Membuat 3D <i>guide</i> untuk konsep <i>environment 7</i> dan 8
8	8 – 12 September 2025	FRD	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan konsep <i>environment 7</i> - Mengerjakan aset ilustrasi 2
9	15 – 19 September 2025	FRD	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan konsep prop 4 - Mengerjakan aset 2D 7
10	22 – 26	FRD	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan komik Halloween UMN

	September 2025		Pictures
11	29 September – 3 Oktober 2025	Virtuosity	- Masa transisi + pengenalan Virtuosity
12	6 – 10 Oktober 2025	Virtuosity	- Sketsa Munkomik “Streaming” - Asistensi Munkomik “Streaming”
13	13 – 17 Oktober 2025	Virtuosity	- Mengerjakan laporan magang
14	20 – 24 Oktober 2025	Virtuosity	- <i>Lineart</i> Munkomik “Streaming”
15	3 – 7 November 2025	Virtuosity	- <i>Color</i> Munkomik “Streaming”
16	10 – 14 November 2025	Virtuosity	- Mengerjakan laporan magang

Sumber: Dokumentasi pribadi

3.2.2. Uraian Kerja Magang

Berikut merupakan uraian spesifik tugas yang penulis lakukan selama bekerja untuk proyek MDN serta Virtuosity. Namun, dikarenakan NDA yang tersangkut pada proyek FRD, penulis tidak dapat menunjukkan hasil karya “Konsep Prop 2,” sehingga gambar yang terlampirkan merupakan *mock-up* dari tugas tersebut.

1. Konsep Prop 2

a. Pemberian Tugas

Karya ini ditugaskan pada penulis oleh supervisor secara lisan, yaitu membuat desain konsep bentuk sebuah prop yang nantinya akan digunakan sebagai *guideline* membuat model aset 3D.

b. Referensi & Sketsa Kasar

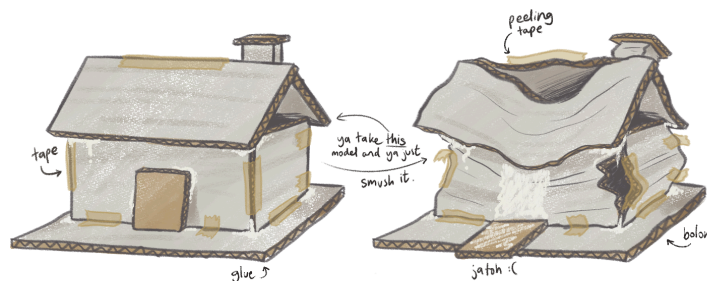
Penulis diberikan referensi oleh supervisor, dan juga melakukan riset referensi mandiri sebelum memulai sketsa. Sketsa yang penulis buat bersifat sangat kasar namun mengilustrasikan ide dan konsep secara jelas.



Gambar 3.2. Sketsa Mock-Up Konsep Prop 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

c. Masukan & Finalisasi

Setelah menyelesaikan sketsa, penulis mengirimkan hasil progres ke *channel* Discord untuk diasistensi oleh supervisor, serta pihak lain yang terlibat. Penulis diberi masukan untuk membuat *breakdown* struktur agar dapat memudahkan proses *3D modelling*. Setelah melakukan hal tersebut, penulis merapikan karya serta mewarnai secara sederhana sebelum dikirim hasilnya lagi ke Discord hingga di-*approve*. Beberapa hari setelahnya, penulis dapat melihat *concept art* tersebut sebagai benda 3D di aplikasi Blender.



Gambar 3.3. Clean Sketch Mock-Up Konsep Prop 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

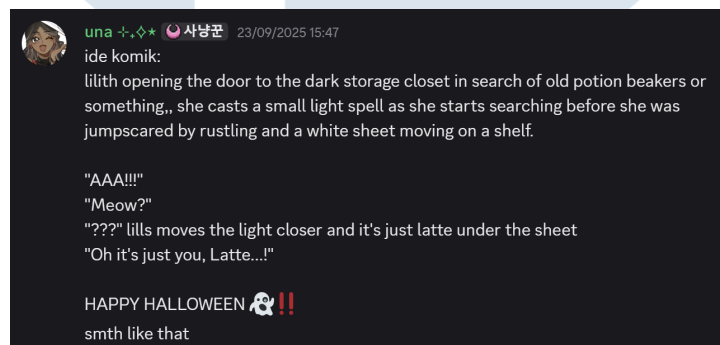
2. Komik Halloween UMN Pictures

a. Pemberian Tugas

Tugas ini merupakan tugas terakhir penulis di kantor MDN, sebelumnya ingin dibuat untuk diunggah ke akun Instagram UMN Pictures untuk merayakan *Halloween*. Karena karakter yang digunakan untuk komik tersebut, Lilith dan Latte, tidak termasuk dalam proyek FRD, sehingga tidak berada di dalam NDA. Tugas komik ini diberikan oleh supervisor untuk penulis berkolaborasi dengan rekan *concept art*, Gisela C. Mileta, dipanggil Milie, untuk membuat komik ini dari nol.

b. Ide Alur + *Thumbnailing*

Penulis melakukan *brainstorming* bersama Milie melalui *chat* Discord, mencari beberapa inspirasi alur dari sekitar internet, namun mereka menetap pada konsep berikut:



Gambar 3.4. Ide Komik Halloween UMN Pictures
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

Supervisor kemudian meminta penulis untuk dibuat sketsa alur, atau disebut juga *thumbnails*. Tahap ini juga dibagi dengan Milie, dan awalnya penulis ingin hanya 6 panel, namun pada akhirnya 10 panel karena dibutuhkan penambahan shot agar alur cerita jelas dan terbayang. Hasil sebagai berikut;



Gambar 3.5. Thumbnail Komik Halloween UMN Pictures
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

c. Clean Sketch

Penulis ditugaskan untuk merapikan sketsa dalam bentuk *on-model* karakter Lilith sebelum diberikan kepada Milie untuk dia melakukan *lineart* dan *coloring*. Hasilnya sebagai berikut:



Gambar 3.6. Clean Sketch Komik Halloween UMN Pictures
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

d. Coloring

Penulis membantu Milie dalam proses *coloring* 5 panel terakhir setelah dia melakukan *lineart*. Hasilnya:



*Gambar 3.7. Coloring Komik Halloween UMN Pictures
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).*

3. Munkomik “Streaming”

a. Prompt Cerita

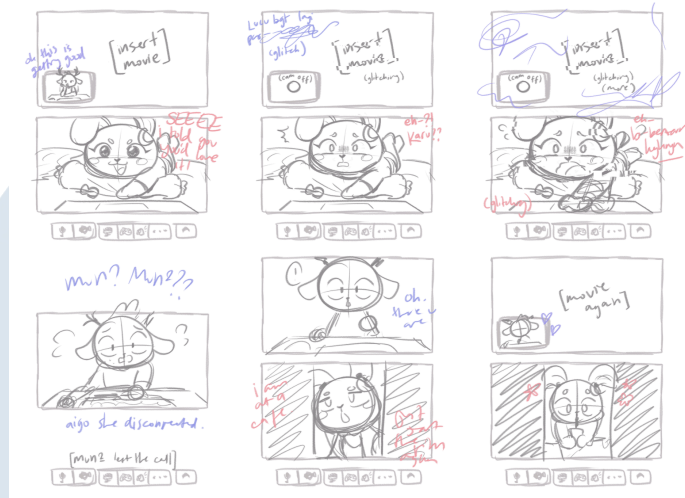
Penugasan Munkomik dilakukan dengan cara “nge-tag” di *comic tracker* Muniverse pada aplikasi *Google Sheets*. Anggota magang *comic artist* Virtuosiy bebeas memilih untuk mengerjakan komik manapun yang belum diambil oleh orang lain berdasarkan sinopsis yang tertulis di *Google Sheets*. Penulis memilih komik “Streaming” yang memiliki sinopsis sebagai berikut:

“Karu and Mun-mun are video chatting and sharing screen to watch together but the stream is lagging. Karu's face also disappears on the screen and sometimes his voice is also gone. Mun-mun then goes to a cafe nearby just to do more streaming together”

b. Sketsa

Untuk Munkomik ini, penulis mengerjakannya di program gambar *Clip Studio Paint*. Hasilnya sebagai berikut:

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

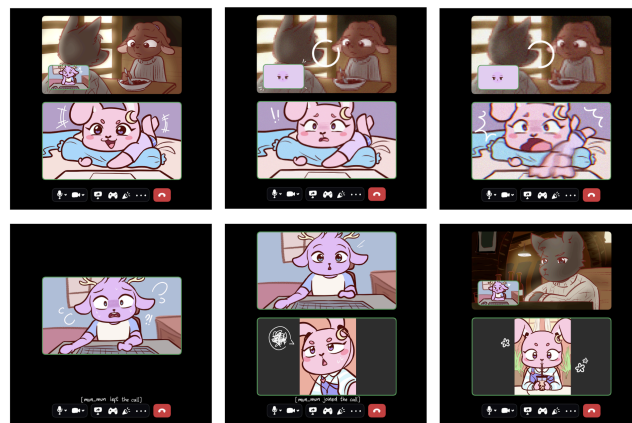


Gambar 3.8. Sketsa Munkomik “Streaming”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

Penulis memutuskan untuk menggambarkan cerita pendek ini seperti sebuah *video call* di aplikasi Discord, untuk membuat komposisi yang unik.

c. Lineart & Color

Setelah sketsa di-approve oleh supervisor, penulis lanjut menyelesaikan komik dengan *lineart & color*. Hasilnya sebagai berikut:



Gambar 3.9. Finalisasi Munkomik “Streaming”
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

3.2.3. Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani program magang sebagai *2D Concept* dan *Generalist* di proyek FRD dan Virtuosity, penulis mengalami kendala::

1. Virtuosity belum memiliki *timeline* yang padat maupun tegas. Sebetulnya ada sisi positifnya, penulis dan peserta magang lain dapat bekerja dengan *pace* mereka masing-masing. Namun, penulis merasa bahwa hal tersebut justru menyebabkan kurangnya disiplin serta latihan tekanan untuk mengerjakan suatu tugas dibawah *deadline* saat bekerja di industri, selain itu juga dapat mengurangi motivasi untuk bekerja.
2. Komunikasi di internal Virtuosity sangat terbatas dan tidak konsisten. Penulis mengerti bahwa para *supervisor* Virtuosity sangat sibuk dikarenakan mereka semua dosen, tetapi penulis seringkali tidak mengerjakan progres dalam suatu hari karena *supervisor* komik sangat lambat dalam memberikan asistensi. Selain dari itu, *Discord server* Virtuosity sangat tidak rapi dan tidak semua *supervisor* aktif disana, melainkan kurang lebih semua supervisor memiliki preferensi aplikasi komunikasi yang berbeda.

3.2.4. Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut adalah solusi penulis dari kendala yang dialami dalam bab 3.2.3. beserta hasilnya:

1. Solusi kendala pertama adalah untuk memiliki *deadline* yang tegas untuk setiap penugasan. Mungkin dengan merapikan *timeline* dan mengawasi progress setiap anggota dengan baik. Untungnya, para anggota juga bisa saling memotivasi satu sama lain untuk menyelesaikan penugasan mereka.
2. Untuk kendala kedua baiknya semua *supervisor* bersetuju untuk menggunakan satu aplikasi komunikasi saja agar tidak membingungkan anggota. Menurut penulis, aplikasi yang paling baik adalah *Discord*, walaupun sekarang pun

masih sangat kurang dimanfaatkan. *Discord* itu sangat bermanfaat dikarenakan adanya *channel* dan *channel category* yang memudahkan organisasi topik dan tugas. Untuk sekarang, *Discord server* Virtuosity yang dibagi dalam *channel-channel* per-semester kerja, tetapi mungkin akan lebih baik jika dapat dibagi juga per-departemen agar setiap bagian memiliki *channel* asistensi dan aset masing-masing. Bisa juga mempergunakan fitur *roles* yang dapat memudahkan pemanggilan anggota serta mengirimkan notifikasi pengumuman.

