

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

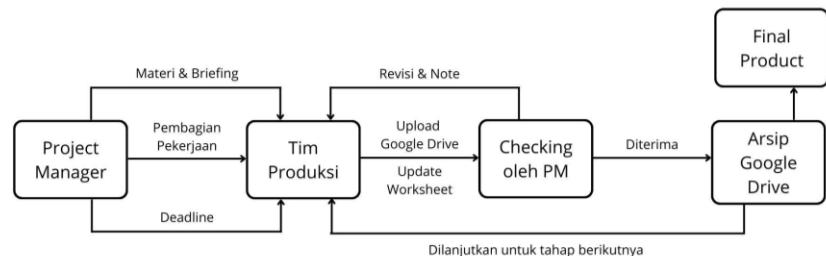
Selama melaksanakan kegiatan magang di Vertwo, penulis menempati posisi sebagai “*Base Colorist*” dengan fokus pada pewarnaan tahap awal pada komik *webtoon*. Posisi ini berada di bawah supervisi *Project Manager* yang memberikan arahan mengenai alur kerja, standar kualitas, dan target kecepatan produksi. Setiap progres pekerjaan dilaporkan secara rutin melalui *server* Discord dan *worksheet* Excel perusahaan, kemudian diperiksa oleh *Project Manager* sebelum hasilnya diteruskan kepada tim pewarnaan bagian *shading* dan *rendering*.

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Dalam tim produksi, struktur tim terdiri dari *Production Manager* yang bertanggung jawab untuk mengawasi keseluruhan proyek dan berkomunikasi dengan *Department Head*. Di bawah terdapat *Project Manager* yang mengawasi kinerja tim dan berkomunikasi langsung dengan anggota produksi. Tim produksi di bawah *Project Manager* terbagi ke dalam enam bagian utama, yaitu *Story*, *Storyboard*, *Background*, *Line Art*, *Color*, dan *Editing*.

Bagian *Story* ditugaskan pada penulisan dialog, konsep, dan alur cerita; *Storyboard* menyusun panel, komposisi, dan sketsa kasar untuk *mapping*; *Background* ditugaskan membuat lingkungan dan properti dalam format 2D atau 3D; *Line Art* ditugaskan untuk menggambar karakter sesuai desain, membuat garis rapi, dan efek visual jika dibutuhkan; *Color* ditugaskan dalam pewarnaan mulai dari *base color*, *shading*, hingga *rendering*; *Editing* melakukan penyesuaian dan menyusun teks, dialog, serta efek suara visual (SFX). Berdasarkan posisi dalam tim produksi tersebut, penulis ditempatkan pada posisi *helper* sebagai *Base Colorist Intern*.

### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Koordinasi pelaksanaan kerja di Vertwo, terutama di tim produksi terpusat pada *Project Manager* sebagai pihak yang memberikan arahan langsung kepada tim produksi. Informasi mengenai kebutuhan klien, *feedback*, serta materi produksi disampaikan oleh *Project Manager*, kemudian informasi diteruskan kepada anggota tim produksi melalui *server Discord* perusahaan.

Pembagian tugas, porsi pekerjaan, serta penjadwalan disampaikan oleh *Project Manager* melalui pengumuman setiap hari senin, kemudian didokumentasikan pada *worksheet* sebagai media untuk memantau progres kerja. Setiap anggota tim diwajibkan memperbarui perkembangan pekerjaan agar *Project Manager* dapat melakukan pengecekan. Hasil pekerjaan akan diperiksa terlebih dahulu oleh *Project Manager*, namun jika ditemukan bagian yang perlu disesuaikan, maka revisi disampaikan melalui Discord, sedangkan untuk catatan lebih lanjut mengenai revisi dicantumkan pada *comment section file* dalam folder Google Drive sesuai judul dan episode dari proyek. Setelah *base color* lolos pengecekan, maka *file* siap untuk dilanjutkan ke tahap shading. Tahap pengecekan oleh *Project Manager* akan selalu dilakukan untuk memastikan kualitas tetap terjaga hingga hasil akhir.

## 3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama kegiatan magang, penulis diwajibkan untuk mendata tugas yang diberikan secara rutin setiap hari kerja pada website PRO-STEP sebagai pendataan harian. Pekerjaan yang dilakukan mencakup bagian dari tahapan produksi, mulai

dari pelatihan mengenai fundamental dasar hingga masuk dalam proses produksi sebagai *base colorist*. Berikut ini merupakan rincian kegiatan harian selama kegiatan magang:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	11 Agustus 2025	<i>Introduction</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduction to Vertwo</li> <li>• Rules in Vertwo</li> <li>• Member Introduction</li> <li>• Sharing Thoughts and Interests</li> <li>• Exploring Artstyles and Artists</li> <li>• Task for Next Meeting (Find artstyles and artists you're interest in and inspire you, also explain how they impact you)</li> </ul>
1	12 Agustus 2025	<i>Study &amp; Task</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan presentasi mengenai: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Artstyle yang pertama kali menarik minat untuk menggambar.</li> <li>b. Artstyle yang saat ini digunakan.</li> <li>c. Artstyle target yang ingin dicapai di masa depan.</li> </ul> </li> <li>• Diberikan tugas untuk membuat gambar/ilustrasi menggunakan artstyle target yang telah dipilih (deadline 18 Agustus 2025)</li> <li>• Mempelajari anatomi kepala manusia dari berbagai sudut pandang, dengan fokus hari ini pada sudut 3/4. Materi mencakup teknik menggambar kepala dari angle tersebut menggunakan panduan garis dan bentuk.</li> <li>• Menerima penjelasan tentang perbedaan dan konsep saturation dan value warna dalam ilustrasi.</li> </ul>

1	13 Agustus 2025	Study & Task	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan review materi sebelumnya mengenai anatomi kepala dari sudut 3/4.</li> <li>• Latihan menggambar kepala 3/4 dari tiga angle: tengok atas, tengok tengah, dan tengok bawah, berdasarkan contoh yang diberikan oleh supervisor.</li> <li>• Menerima feedback dari supervisor terkait hasil gambar, mencakup penjelasan kekurangan, bentuk presisi yang tepat, serta teknik yang benar untuk mengeksekusi bentuk dengan baik.</li> <li>• Melakukan revisi pada gambar kepala 3/4 sesuai arahan dan feedback yang telah diberikan.</li> <li>• Menerima tugas baru untuk menggambar tiga kepala 3/4 dengan posisi lebih menyamping sebagai latihan untuk keesokan harinya.</li> </ul>
1	14 Agustus 2025	Study & Task	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan latihan dari hari sebelumnya bagi yang belum selesai. Bagi yang sudah, diarahkan untuk mengerjakan task baru kepala 3/4 atau artstyle study.</li> <li>• Saya mengerjakan artstyle study dengan fokus pada analisis garis, warna, anatomi, pencahayaan (lighting), serta pembagian foreground, middle ground, dan background. Sketsa telah diselesaikan dan siap untuk tahap eksekusi.</li> <li>• Pada satu jam terakhir, melakukan sesi review karya yang telah dikerjakan oleh para interns untuk mendapatkan feedback dan</li> </ul>

			<p>catatan perbaikan dari supervisor.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Supervisor mengingatkan untuk melanjutkan progres task yang ada agar dapat direview dan diperbaiki pada hari berikutnya.</li> </ul>
1	15 Agustus 2025	Study & Task	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menerima penjelasan mengenai kepala dari sudut front view dengan tiga angle: tengok atas, tengok tengah, dan tengok bawah. Penjelasan mencakup cara kerja bentuk dasar atau kerangka dari masing-masing angle serta pembedaannya.</li> <li>Mendapatkan task untuk membedah ketiga kepala berdasarkan referensi yang diberikan supervisor agar dapat direview dan diberikan feedback pada pertemuan selanjutnya.</li> <li>Menerima penjelasan tambahan mengenai proses di balik pembuatan webtoon pada tahap lineart, termasuk kesalahan umum pada angle, perspektif dan bentuk anatomi.</li> </ul>
2	18 Agustus 2025	Study & Task	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menerima penjelasan mengenai kepala side profile dengan tiga angle berbeda: hadap lurus, tilt serong atas, dan tilt serong bawah.</li> <li>Mendapatkan task untuk menggambar side profile berdasarkan referensi yang diberikan oleh supervisor.</li> <li>Pada jam terakhir, setiap intern melakukan presentasi hasil artstyle study yang telah dikerjakan beserta ilustrasi yang dibuat dari hasil studi tersebut.</li> </ul>

2	19 Agustus 2025	Study & Task	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menerima task berupa page trial webtoon berisi 8 panel untuk dikerjakan sebagai tolak ukur kemampuan lineart.</li> <li>• Hasil penggerjaan akan direview oleh supervisor pada pertemuan berikutnya.</li> </ul>
2	20 Agustus 2025	Study & Task	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan review hasil penggerjaan page trial webtoon (8 panel) bersama supervisor, kemudian merevisi sesuai feedback yang diberikan.</li> <li>• Mendapatkan task baru berupa gesture study dengan 1 panel berisi 2 pose sebagai latihan awal.</li> </ul>
2	21 Agustus 2025	Study & Task	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan review latihan gesture study dari pertemuan sebelumnya untuk mendapatkan feedback dari supervisor.</li> <li>• Menerima materi mengenai anatomi tubuh manusia sebagai pendalaman materi gesture study.</li> <li>• Mendapatkan task untuk menggambar 10 pose gesture study berdasarkan referensi yang diberikan oleh supervisor.</li> <li>• Menggerjakan terlebih dahulu 1 pose untuk direview pada hari ini, sementara sisanya menjadi tugas take home yang akan direview bersama pada pertemuan berikutnya.</li> </ul>
2	22 Agustus 2025	Study & Task	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan review tugas 10 gesture study sebelumnya, kemudian menerima feedback dan revisi dari supervisor.</li> <li>• Mendapatkan materi lanjutan mengenai gesture study dengan metode yang lebih</li> </ul>

			<p>advance: sebelumnya dari teknik bean &amp; simple study beralih ke teknik box method.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dijelaskan bagaimana penggunaan teknik box method melalui beberapa contoh angle.</li> <li>• Mendapatkan task take home untuk mengerjakan 10 pose gesture study dengan menggunakan box method.</li> </ul>
3	25 Agustus 2025	Study & Task	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Supervisor melakukan review tugas 10 gesture study dengan menggunakan box method, serta menerima feedback dan revisi dari supervisor.</li> <li>• Memasuki materi baru mengenai anatomi tangan, termasuk cara membagi bagian-bagian tangan menggunakan bentuk geometrikal.</li> <li>• Mendapatkan tugas untuk menggambar 10 gesture tangan berdasarkan referensi yang diberikan oleh supervisor untuk kemudian direview pada pertemuan selanjutnya.</li> </ul>
3	26 Agustus 2025	Study & Task	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan review tugas 10 hand gesture sebelumnya untuk mendapatkan feedback dan revisi dari supervisor.</li> <li>• Mendapatkan penjelasan mengenai cara mengaplikasikan referensi dari 3D/real life ke dalam 2D artstyle.</li> <li>• Mendapatkan tugas (opsional) untuk menggambar tangan dengan artstyle 2D, boleh menggunakan referensi 2D style yang dipilih, atau merevisi ulang gambar-</li> </ul>

			gambar tangan terdahulu untuk direview pada pertemuan selanjutnya.
3	27 Agustus 2025	Study & Task	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan review tugas opsional menggambar tangan dengan artstyle 2D dari pertemuan sebelumnya.</li> <li>• Mengikuti sesi free drawing, di mana setiap intern bebas menggambar dengan menerapkan teknik-teknik yang telah dipelajari sejauh ini.</li> </ul>
3	28 Agustus 2025	Study & Task	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan review hasil free drawing yang telah dikerjakan pada tugas sebelumnya.</li> <li>• Menerima feedback dari supervisor terkait hasil free drawing.</li> <li>• Mendapatkan Panel Trial sebagai latihan sebelum masuk ke tahap produksi.</li> <li>• Diberikan tugas untuk mengerjakan 1 halaman berisi 3 panel yang akan direview pada pertemuan selanjutnya.</li> </ul>
3	29 Agustus 2025	Study & Task	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan review tugas trial page sebelumnya untuk mengukur keterampilan.</li> <li>• Mengikuti tes penentuan kecocokan keterampilan yang akan digunakan dalam produksi.</li> <li>• Menerima referensi, guide, serta deadline (2 September 2025) untuk tes tersebut yang dikerjakan sebagai take home task.</li> </ul>
4	1 September 2025	Study & Task	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Supervisor melakukan review progres pengerjaan tes lineart</li> </ul>

			<p>untuk masuk ke tahap produksi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menerima feedback dan revisi dari supervisor terkait tes.</li> <li>• Melanjutkan pengerjaan tes hingga selesai sesuai dengan arahan feedback dan revisi yang diberikan, dengan deadline pada 2 September 2025.</li> </ul>
4	2 September 2025	Study & Task	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan review singkat mengenai materi kepala.</li> <li>• Menerima penjelasan dan contoh cara mentranslate kepala 3D/nyata ke dalam style 2D.</li> <li>• Mendapatkan tugas untuk menggambar 5 kepala berdasarkan referensi yang diberikan atau dipilih (dapat juga menggunakan referensi dari luar).</li> <li>• Menggambar 1 kepala terlebih dahulu pada saat meeting, kemudian direview oleh supervisor untuk mendapatkan feedback dan revisi.</li> <li>• Sisa 4 kepala dikerjakan sebagai take home task dan akan direview pada pertemuan selanjutnya.</li> </ul>
4	3 September 2025	Study & Task	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mereview tugas menggambar 5 kepala 3D/nyata ke 2D style yang sebelumnya untuk mendapatkan feedback dan revisi dari supervisor.</li> <li>• Diberikan penjelasan singkat mengenai anatomi telinga dan mata dari sudut angle yang berbeda.</li> <li>• Diberikan tugas untuk membuat head turn around dalam bentuk style 2D dan</li> </ul>

			menggunakan karakter yang bebas IP (deadline 2 minggu).
4	4 September 2025	Study & Task	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendapatkan penjelasan dari supervisor mengenai head turn around yang harus dikerjakan, termasuk alasan mengapa pada angle tertentu bentuk kepala terlihat lebih panjang atau pendek karena adanya dimensi 3D.</li> <li>• Memulai atau melanjutkan pengerjaan tugas head turn around, direkomendasikan untuk memulai dari angle paling mudah yaitu hadap depan, kemudian perlahan beralih ke hadap samping, dan dilanjutkan ke posisi dongak atas maupun bawah.</li> <li>• Tugas dikerjakan sebagai take home task dengan deadline pengerjaan selama 2 minggu.</li> </ul>
5	8 September 2025	Study & Task	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masuk materi mengenai elbow, penjelasan mengenai anatomi tulang dan otot pada lengan atas dan bawah, serta sambungan dan gerakan elbow.</li> <li>• Diberikan contoh oleh supervisor mengenai cara menggambar elbow menggunakan box method/robobin dari berbagai angle berdasarkan referensi.</li> <li>• Mendapatkan 3 referensi elbow untuk digambar sebagai exercise dan akan direview pada pertemuan selanjutnya.</li> </ul>
5	9 September 2025	Study & Task	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mereview tugas sebelumnya menggambar elbow berdasarkan referensi,</li> </ul>

			<p>sekaligus menerima revisi dan feedback dari supervisor.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diberikan materi singkat mengenai bagian otot-otot pada lengan atas, lengan bawah, dan dada.</li> <li>• Diberikan exercise berupa menggambar 4 referensi tubuh manusia dengan berbagai posture menggunakan box method/robobin. Tugas dikerjakan dan akan direview pada pertemuan selanjutnya.</li> </ul>
5	10 September 2025	Study & Task	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mereview tugas human drawing dari pertemuan sebelumnya, sekaligus menerima feedback dan revisi dari supervisor.</li> <li>• Masuk materi baru mengenai expression (contoh: marah, sedih, senang, dll.), dengan penjelasan perubahan bentuk alis, mata, mulut, dan dagu pada berbagai ekspresi.</li> <li>• Mendapatkan latihan untuk menggambar 6 atau lebih ekspresi berdasarkan referensi dan template yang diberikan. Tugas akan direview pada pertemuan selanjutnya.</li> </ul>
5	11 September 2025	Study & Task	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan review tugas expression dari pertemuan sebelumnya, serta menerima feedback dan revisi dari supervisor.</li> <li>• Melakukan review progres tugas head turn around, sekaligus mendapat feedback dan revisi dari supervisor.</li> <li>• Melanjutkan penggerjaan tugas head turn around untuk kemudian di review kembali pada pertemuan selanjutnya.</li> </ul>

5	12 September 2025	Study & Task	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempelajari referensi kepala artstyle 2D untuk eksplorasi berbagai tipe wajah dalam bentuk 2D.</li> <li>• Melakukan review progres tugas head turn around, serta menerima feedback dan revisi dari supervisor.</li> <li>• Melanjutkan tugas head turn around pada hari Jumat ini.</li> </ul>
6	15 September 2025	Study & Task	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membahas kasus adegan yang tidak umum dalam webtoon, seperti kondisi pakaian dan rambut basah, objek yang terbakar, serta efek asap dan angin.</li> <li>• Mempelajari cara menggambarkan adegan khusus tersebut ke dalam bentuk 2D dengan menggunakan referensi 3D/nyata atau dari ilustrasi yang sudah ada.</li> </ul>
6	16 September 2025	Project, Task and Study	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mulai masuk ke produksi komik webtoon “Wake Ari Hime” sebagai base colorist, progress mengerjakan 1 halaman berisi 8 panel.</li> <li>• Mendapatkan materi dari supervisor mengenai anatomi kaki, khususnya berfokus pada lutut.</li> <li>• Penjelasan mengenai bagian-bagian tulang dan otot pada kaki, termasuk sambungan antar otot dan tulang di kaki.</li> <li>• Supervisor memberikan contoh cara menggambar kaki dalam kondisi lurus dan ditekuk berdasarkan referensi.</li> </ul>
6	17 September 2025	Project, Task and Study	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan pengerjaan base color komik webtoon “Wake</li> </ul>

			<p>Ari Hime” dengan progress 1 halaman berisi 8 panel.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Supervisor memberikan materi mengenai otot bagian torso, terutama pada bahu, disertai penjelasan singkat tentang back muscles dan abs.</li> <li>• Diberikan exercise menggambar torso (minimal 1) menggunakan referensi yang sudah disediakan atau dari sumber lain dan akan direview pada pertemuan selanjutnya.</li> </ul>
6	18 September 2025	<i>Project, Task and Study</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan penggerjaan base color komik webtoon “Wake Ari Hime” pada page 3 dan 5 dengan total 8 panel.</li> <li>• Membahas materi mengenai kaki, khususnya dari lutut ke bawah sampai telapak kaki.</li> <li>• Penjelasan mengenai otot dan tulang kaki bagian bawah serta telapak kaki, termasuk gesture dan struktur pembagiannya.</li> <li>• Mengerjakan latihan menggambar minimal 1 pasang kaki berdasarkan referensi yang diberikan, kemudian direview oleh supervisor.</li> </ul>
6	19 September 2025	<i>Project &amp; Task</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan penggerjaan base color komik webtoon “Wake Ari Hime” pada page 7 dan 9 dengan total 17 panel.</li> <li>• Meneruskan progress tugas head turn around selama academy selama 2 jam.</li> <li>• Menyelesaikan 2 kepala baru, sekaligus melakukan revisi pada kepala yang sudah dibuat berdasarkan feedback dari supervisor.</li> </ul>

7	22 September 2025	<i>Project, Task and Study</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggerjaan komik webtoon “Wake Ari Hime” sedang di konsultasi dengan client, sehingga base colorist diminta untuk stand by dan mempelajari referensi benchmark shading untuk persiapan tahap selanjutnya.</li> <li>• Mulai minggu ini, jadwal akademik berubah menjadi setiap Senin, Rabu, dan Jumat.</li> <li>• Supervisor memberikan exercise menggambar half body sebanyak 3 gambar menggunakan metode robobin/box method yang sudah pernah dipelajari.</li> <li>• Minimal 1 gambar dikerjakan saat meeting, kemudian direview dan diberi feedback secara langsung.</li> <li>• Sisa gambar dikerjakan sebagai take home task dan akan direview pada pertemuan berikutnya.</li> </ul>
7	23 September 2025	<i>Stand By &amp; Task</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masih dalam posisi stand by untuk penggerjaan webtoon “Wake Ari Hime”, karena masih ada revisi yang harus dilakukan oleh atasan.</li> <li>• Melanjutkan tugas sebelumnya menggambar half body sebanyak 3 gambar, fokus menyelesaikan yang belum dikerjakan pada pertemuan lalu.</li> </ul>
7	24 September 2025	<i>Stand By, Study, &amp; Task</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masih stand by karena konsultasi dan revisi dengan client untuk webtoon “Wake Ari Hime” masih berjalan, disarankan untuk memantau perkembangan feedback dan revisi dari client.</li> <li>• Mendapatkan materi mengenai otot bagian dada</li> </ul>

			<p>dan perut, serta pembagian, sambungan, dan arah pergerakan otot.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diberikan 2 referensi pose fokus pada otot dada dan perut sebagai take home exercise, dikerjakan lalu direview pada pertemuan selanjutnya.</li> </ul>
7	25 September 2025	<i>Stand By &amp; Task</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masih dalam posisi stand by sambil melihat perkembangan kabar antara atasan dan client. Selagi menunggu, diarahkan untuk memantau proses revisi antara atasan dengan client sekaligus mempelajari kembali referensi benchmark yang digunakan.</li> <li>• Melanjutkan exercise menggambar otot dada dan otot perut sesuai tugas sebelumnya.</li> </ul>
7	26 September 2025	<i>Stand By, Task and Study</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masih dalam posisi stand by untuk judul "Wake Ari Hime".</li> <li>• Supervisor melakukan review exercise yang sebelumnya belum sempat diperiksa, termasuk karya yang dibuat di luar exercise, kemudian memberikan feedback serta revisi.</li> <li>• Melanjutkan tugas head turn around, menambahkan 2 kepala baru. Tersisa 4 kepala untuk mengisi bagian in between kepala hadap atas dan hadap bawah.</li> </ul>
8	29 September 2025	<i>Stand By, Task and Study</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk judul "Wake Ari Hime", masih dalam posisi stand by dikarenakan minggu ini belum ada materi untuk</li> </ul>

			<p>episode selanjutnya dari client.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Supervisor memberikan pengulangan materi tubuh bagian lower half (dari pinggang hingga kaki).</li> <li>• Diberikan 2 referensi exercise tubuh lower half untuk dikerjakan, hasilnya akan direview pada pertemuan selanjutnya.</li> </ul>
8	30 September 2025	<i>Stand By &amp; Task</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masih dalam posisi stand by untuk judul "Wake Ari Hime", menunggu kabar dari atasan sambil mempelajari benchmark lagi pada waktu senggang.</li> <li>• Melanjutkan exercise lower half berdasarkan 2 referensi yang telah diberikan.</li> </ul>
8	1 Oktober 2025	<i>Stand By, Task and Study</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masih dalam posisi stand by untuk webtoon komik "Wake Ari Hime".</li> <li>• Melanjutkan review tugas-tugas sebelumnya yang belum sempat diperiksa (tugas chest &amp; abs muscles, lower half, atau karya lain di luar tugas).</li> <li>• Supervisor mengingatkan untuk melanjutkan tugas head turn around sebelum deadline hari Jumat, 3 Oktober 2025.</li> <li>• Melanjutkan tugas head turn around, menambah 2 kepala in between dongak atas.</li> </ul>
8	2 Oktober 2025	<i>Stand By &amp; Task</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masih dalam posisi stand by untuk produksi komik webtoon "Wake Ari Hime".</li> <li>• Melanjutkan tugas head turn around hingga selesai, menambahkan 2 kepala in-between pada posisi dongak bawah.</li> </ul>
8	3 Oktober 2025	<i>Stand By &amp; Study</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karena komik webtoon "Wake Ari Hime" masih</li> </ul>

			<p>dalam posisi stand by, maka akan dipindahkan ke judul komik lain pada hari kerja berikutnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan diskusi mengenai kendala dan progress kerja pada masing-masing judul komik, terutama terkait penggunaan tool untuk base color di Clip Studio Paint (CSP) serta langkah-langkah yang dapat dipercepat untuk efisiensi waktu penggerjaan.</li> </ul>
9	6 Oktober 2025	<i>Project, Task and Study</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ditugaskan pada judul komik "Steal Second" sebagai base colorist, dengan assignment page 9-11 episode 35 berjumlah 26 panel.</li> <li>• Pada sesi academy meeting, supervisor memberikan contoh exercise gesture study dengan menggunakan timer, starter disarankan memulai dari 5 menit, sedangkan yang sudah lebih mahir dapat mencoba 2 menit per pose.</li> <li>• Intern yang sedang stand by dapat mengerjakan exercise tersebut untuk nantinya di review pada pertemuan selanjutnya, sedangkan intern yang sedang ditugaskan dalam produksi komik diarahkan untuk memprioritaskan tugasnya terlebih dahulu.</li> </ul>
9	7 Oktober 2025	<i>Project</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan tugas base color untuk pages 9-11 webtoon "Steal Second".</li> <li>• Melakukan revisi pada base color sesuai arahan Project Manager.</li> </ul>

9	8 Oktober 2025	<i>Project, Task and Study</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Testing shading 1 panel di page 5 episode 35 untuk judul komik "Steal Second"</li> <li>Akademi melakukan latihan gesture study menggunakan timer (5 menit, 2 menit, 1 menit)</li> <li>Waktu sisa akademi digunakan untuk gamabr bebas, membuat 1 gesture tanpa referensi</li> </ul>
9	9 Oktober 2025	<i>Project</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setelah revisi dan approval dari PM, lanjut shading 5 dari 8 panel page 5 episode 35 dari komik "Steal Second"</li> </ul>
9	10 Oktober 2025	<i>Project, Task and Study</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lanjut menyelesaikan shading 3 panel terakhir untuk page 5 episode 35 komik "Steal Second"</li> <li>Akademi lanjut gesture study menggunakan timer bagi yang belum dapat pada pertemuan sebelumnya.</li> <li>Diperkenalkan timer untuk memantau waktu kerja, guna mempercepat pace menggambar dan mencegah prokras.</li> </ul>
10	13 Oktober 2025	<i>Task &amp; Study</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Supervisor mengambil cuti dari tanggal 13 sampai 17 oktober 2025.</li> <li>Diberikan kebebasan untuk menggambar bebas atau study untuk daily exercise di waktu senggang dan dikumpulkan ke dalam folder academy.</li> <li>Menggambar 2 gesture baru tanpa melihat referensi (1 wanita dan 1 pria) sebagai pengganti academy.</li> </ul>
10	14 Oktober 2025	<i>Task &amp; Study</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Latihan menggambar 2 gesture baru tanpa melihat referensi pose (1 wanita dan 1</li> </ul>

			<p>pria) sebagai pengganti academy.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempelajari lagi proporsi tubuh pria dan wanita.</li> </ul>
10	15 Oktober 2025	<i>Task &amp; Study</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan menggambar 2 gesture baru tanpa melihat referensi pose (1 wanita dan 1 pria) sebagai pengganti academy.</li> <li>• Mempelajari lagi posisi dan pembagian otot kaki dan otot lengan.</li> </ul>
10	16 Oktober 2025	<i>Project</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerjakan base color untuk "Steal Second" eps 37 sebanyak 5 pages (total 36 panel)</li> </ul>
10	17 Oktober 2025	<i>Meeting &amp; Task</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meeting news dan pembagian job untuk komik webtoon "Marriage Plan", di assign sebagai base color minggu depan.</li> <li>• Menggambar 4 gesture baru tanpa melihat referensi pose (2 wanita dan 2 pria) sebagai pengganti academy.</li> </ul>
11	20 Oktober 2025	<i>Project</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diberikan tugas baru di komik webtoon "Marriage Plan".</li> <li>• Base color untuk eps 16 sebanyak 9 pages dengan total 34 panel.</li> </ul>
11	21 Oktober 2025	<i>Project &amp; Task</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merevisi base color 2 pages sebelumnya yang dikerjakan di komik webtoon "Marriage Plan".</li> <li>• Membuat gambar bebas pada waktu senggang.</li> </ul>
11	22 Oktober 2025	<i>Stand By, Study &amp; Task</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masih dalam posisi stand by, karena seluruh porsi tugas minggu ini telah dikerjakan dan sudah melalui tahap revisi.</li> <li>• Pada saat akademi, supervisor memberikan materi mengenai anatomi otot</li> </ul>

			<p>dada, meliputi sambungan, lipatan, dan proporsi ukuran.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendapat latihan menggambar tiga variasi otot dada berdasarkan referensi yang telah diberikan.</li> </ul>
11	23 Oktober 2025	<i>Stand By &amp; Task</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masih dalam posisi stand by sebagai base colorist.</li> <li>• Melanjutkan latihan menggambar otot dada berdasarkan referensi yang telah diberikan sebelumnya.</li> </ul>
11	24 Oktober 2025	<i>Stand By &amp; Study</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masih dalam posisi stand by sebagai base colorist.</li> <li>• Pada saat akademi, supervisor membahas materi mengenai effects, seperti action line, motion, serta gesture dari elemen atau kekuatan (power effects) dalam komik webtoon.</li> </ul>
12	27 Oktober 2025	<i>Stand By &amp; Study</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masih dalam posisi stand by sebagai base colorist, namun telah mendapatkan penugasan baru dari project manager untuk minggu ini dan sedang menunggu materi dari client.</li> <li>• Pada saat akademi, melakukan membahas mengenai proses pekerjaan dalam produksi, membahas kendala yang dihadapi serta berbagi tips untuk meningkatkan pace dan kualitas kerja.</li> </ul>
12	28 Oktober 2025	<i>Stand By &amp; Study</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masih dalam posisi stand by, menunggu materi dari client dengan estimasi pada hari Rabu.</li> <li>• Melakukan free drawing sebagai exercise untuk melatih keterampilan selama masa stand by.</li> </ul>
12	29 Oktober 2025	<i>Project &amp; Study</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Telah menerima materi produksi dari client dan mulai mengerjakan 11 halaman</li> </ul>

			<p>dengan total 43 panel, dengan deadline maksimal pada 31 Oktober 2025.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada saat akademi, supervisor membahas ulang anatomi otot torso, serta memberikan contoh tambahan bentuk tubuh dengan tipe extra weight dan wrestler build sebagai variasi studi anatomi.</li> </ul>
12	30 Oktober 2025	<i>Project</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan penggerjaan base color untuk judul komik webtoon "Marriage Plan", dengan target penyelesaian sebelum deadline tanggal 31 Oktober 2025.</li> </ul>
12	31 Oktober 2025	<i>Stand By, Study &amp; Task</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggerjaan base color untuk komik "Marriage Plan" telah diselesaikan, saat ini berada pada posisi stand by sambil menunggu penugasan berikutnya.</li> <li>• Pada sesi akademi, supervisor memberikan materi lanjutan mengenai back dan abs muscles, dengan fokus pada lapisan otot serta detail sambungannya.</li> </ul>
13	3 November 2025	<i>Stand By, Study &amp; Task</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masih dalam posisi stand by, karena materi selanjutnya belum diberikan oleh client.</li> <li>• Pada sesi akademi, supervisor mereview singkat mengenai back muscles, kemudian dilanjutkan dengan materi baru mengenai shoulder muscles yang lebih kompleks tentang lapisan otot dan sambungannya.</li> <li>• Mendapatkan exercise untuk menggambar back muscles berdasarkan tiga referensi yang telah diberikan, kemudian akan direview pada pertemuan berikutnya.</li> </ul>

13	4 November 2025	Stand By & Study	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masih dalam posisi stand by untuk judul komik "Marriage Plan".</li> <li>• Mempelajari kembali materi mengenai shoulder muscles dan back muscles yang lebih advance dari akademi.</li> </ul>
13	5 November 2025	Stand By & Study	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masih dalam posisi stand by untuk komik Marriage Plan.</li> <li>• Saat akademi, mendalami kembali shoulder muscles dan back muscles lebih advance, yang dibagi menjadi lower dan upper muscles.</li> </ul>
13	6 November 2025	Stand By & Study	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masih dalam posisi stand by untuk komik "Marriage Plan".</li> <li>• Mempelajari kembali materi advanced shoulder muscles dan advanced back muscles yang sudah dibahas sebelumnya.</li> </ul>
13	7 November 2025	Stand By & Study	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masih dalam posisi stand by untuk komik "Marriage Plan".</li> <li>• Pada saat akademi, mempelajari materi advanced arm muscles, dimulai dari shoulder, lalu turun ke upper arm, dan kemudian lower arm.</li> </ul>
14	10 November 2025	Stand By & Study	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masih dalam posisi stand by komik "Marriage Plan", namun pembagian dan jadwal tugas sudah diberikan, tinggal menunggu update materi dari klien.</li> <li>• Pada saat akademi, mempelajari kembali materi otot lengan serta gesture pada lengan.</li> </ul>
14	11 November 2025	Project & Study	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerjakan base color untuk komik Marriage Plan, sebanyak 10 halaman dengan</li> </ul>

			<p>total 37 panel, dengan deadline 13 November 2025.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada saat akademi, mempelajari ulang materi mengenai siku dan pinggul (perbedaan pinggul pria dan wanita), serta materi tambahan tentang cara menggambar lipatan celana.</li> </ul>
14	12 November 2025	<i>Project</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lanjut mengerjakan base color untuk komik "Marriage Plan".</li> </ul>
14	13 November 2025	<i>Project</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lanjut mengerjakan base color untuk komik "Marriage Plan" hingga selesai.</li> </ul>
14	14 November 2025	<i>Stand By &amp; Study</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berada pada posisi stand by setelah menyelesaikan tugas base color Marriage Plan untuk minggu ini.</li> <li>• Pada saat akademi, membahas mengernai pekerjaan, kendala, serta konsultasi mengenai free draw atau exercise yang telah dikerjakan.</li> </ul>
15	17 November 2025	<i>Stand By &amp; Study</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunggu materi komik "Marriage Plan" dari klien, sehingga berada dalam posisi stand by.</li> <li>• Pada saat akademi, mempelajari lipatan pada pakaian, baik pakaian baggy maupun ketat, serta flow dan lipatan dari pakaian berbahan ringan dan berat.</li> </ul>
15	18 November 2025	<i>Stand By &amp; Study</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masih berada pada posisi stand by untuk komik "Marriage Plan", menunggu materi dari klien.</li> <li>• Mempelajari kembali materi mengenai lipatan pakaian yang telah dibahas sebelumnya.</li> </ul>
15	19 November 2025	<i>Stand By &amp; Study</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masih dalam posisi stand by menunggu materi dari klien</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>untuk komik "Marriage Plan".</li> <li>Pada saat akademi, mempelajari materi mengenai rambut panjang dan pendek, rambut lurus dan bergelombang, serta cara menggambar rambut yang dikepang dan rambut yang tertiu angin.</li> </ul>
15	20 November 2025	<i>Project</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengerjakan base color untuk komik "Marriage Plan", sebanyak 9 halaman dengan total 35 panel, dengan deadline tanggal 24 November 2025.</li> </ul>
15	21 November 2025	<i>Project &amp; Study</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyelesaikan sisa halaman base color untuk komik "Marriage Plan".</li> <li>Saat sesi akademi, membahas materi mengenai animals, furry dan antropomorfik, termasuk mempelajari bagaimana cara membreakdown bentuk wajah dan tubuh hewan (contohnya: kuda dan serigala).</li> </ul>

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Dalam proses produksi *webtoon* di Vertwo, perusahaan menerapkan metode perancangan berbasis linear. Metode ini terdiri dari tahapan-tahapan yang saling berurutan, dimulai dari tahap *story*, dilanjutkan dengan *Storyboard* pada proses pra-produksi, kemudian masuk ke *background*, *line art*, serta *coloring* pada proses produksi dan diakhiri dengan *editing* pada tahap pasca-produksi. Secara umum, setiap tahap dikerjakan secara linear dimana satu tahap diselesaikan terlebih dahulu sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya, namun tahapan tersebut berupa standar sebagai patokan dan dapat berubah sewaktu proses produksi berjalan. Alur ini menjadi acuan utama dalam proses produksi dan telah ditetapkan sebagai standar kerja di Vertwo.

Tabel 3.2 *Production Flow* Vertwo

Production Flow					
Story	Storyboard	Background	Line Art	Color	Editing
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konsepsi cerita</li> <li>- Penulisan dialog</li> <li>- Pembagian adegan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Paneling</li> <li>- Arahant adegan</li> <li>- Komposisi adegan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat model 3D</li> <li>- Penempatan BG</li> <li>→ Lingkungan 2D-3D</li> <li>→ Interior</li> <li>→ Eksterior</li> <li>→ Properti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain karakter</li> <li>- Sketsa</li> <li>- <i>Line art</i></li> <li>- <i>Action lines</i></li> <li>- <i>Line FX</i></li> <li>- Poles BG</li> <li>- Pola dan aksesoris</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Base color</i></li> <li>- <i>Shading</i></li> <li>- <i>Finishing</i></li> <li>- Dekorasi</li> <li>- Pola dan aksesoris</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gelembung dialog</li> <li>- Dialog dan narasi teks</li> <li>- SFX</li> </ul>

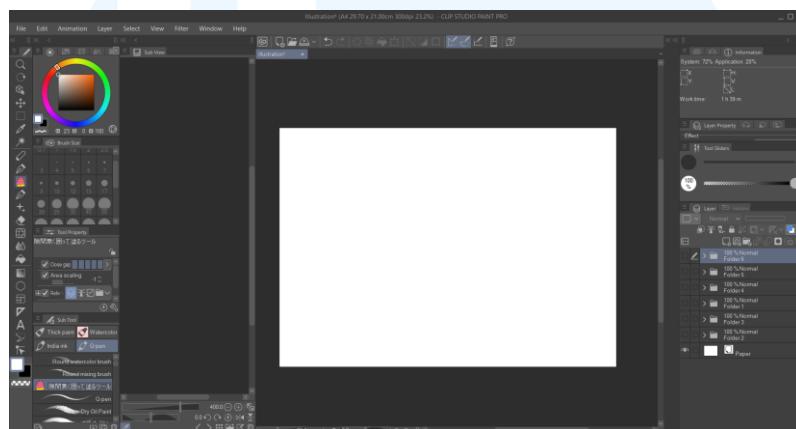
Berdasarkan pengamatan selama kegiatan magang berlangsung, pada kondisi tertentu tahapan produksi di Vertwo tidak selalu berjalan sepenuhnya secara linear meskipun alur kerja dasar telah ditetapkan oleh perusahaan. Pada proses produksi, metode linear yang digunakan dapat disesuaikan dengan fleksibilitas dan berjalan secara paralel pada proses produksi apabila terdapat hambatan atau kendala pada salah satu tahap saat akan lanjut ke tahap selanjutnya. Sebagai contohnya, setelah proses pra-produksi pada tahap *Storyboard* telah selesai, berdasarkan alur produksi secara umum proses akan dilanjutkan ke tahap *Background*. Namun, jika tim *Background* belum dapat mengerjakan pada episode tersebut, maka pengerajan dapat dialihkan terlebih dahulu kepada tim *Line Art* dan jika kondisi serupa terjadi setelah tim *Line Art* selesai, maka tim *Coloring* dapat memulai proses pewarnaan terlebih dahulu berdasarkan *Line Art* yang telah tersedia, hingga tim *Background* siap mengerjakan bagiannya. Dengan begitu, proses produksi dapat terus berjalan untuk mencegah terjadinya hambatan yang memperlambat keseluruhan alur kerja dalam proses kerja.



Gambar 3.2 "Clip Studio Paint"

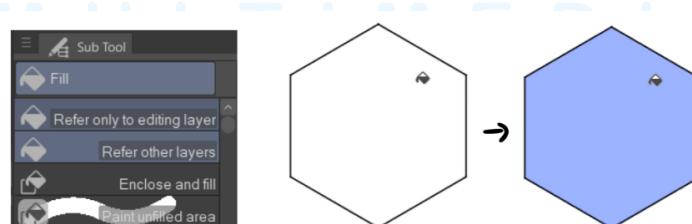
Dalam proses *production flow* tersebut, penggunaan *software* juga menjadi faktor berjalannya produksi. Clip Studio Paint (CSP) digunakan secara resmi oleh

seluruh tim produksi di Vertwo sebagai *software* utama dalam proses pembuatan komik *webtoon*. CSP sendiri telah menyediakan fitur yang dirancang khusus untuk ilustrator, mulai dari *brush*, aset 2D, 3D *background* hingga pembuatan komik seperti fitur *frame border* untuk panel dan *balloon tool* untuk percakapan dalam komik *webtoon*. Dengan begitu, CSP menjadi standar *software* yang digunakan perusahaan karena mampu mendukung proses produksi.



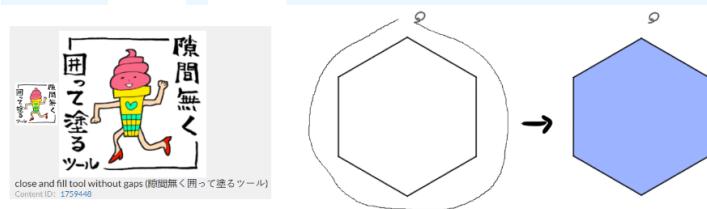
Gambar 3.3 “Workspace Clip Studio Paint”

Dalam proses penggeraan *base color*, ada bagian yang perlu diperhatikan dari *workspace* Clip Studio Paint untuk efisiensi kerja. Pertama, *section layer* dan folder pada sisi kanan bawah digunakan untuk mengatur struktur folder dan *layer* sesuai kebutuhan produksi. Pada bagian kiri bawah terdapat *section brush* untuk memilih *brush* yang digunakan, diikuti dengan *section Toolbar* yang digunakan untuk beralih antara, *brush* dan *Fill Tool* maupun *tools* pendukung lain yang bisa digunakan untuk membantu proses produksi. Selain itu, ada *section Color Wheel* yang berfungsi untuk pemilihan warna serta pengecekan *hex code* untuk proses *base color*. Penyesuaian lain seperti ukuran *brush* dan properti dari *brush* yang digunakan ada pada *section* diatas *section kumpulan set brush*.



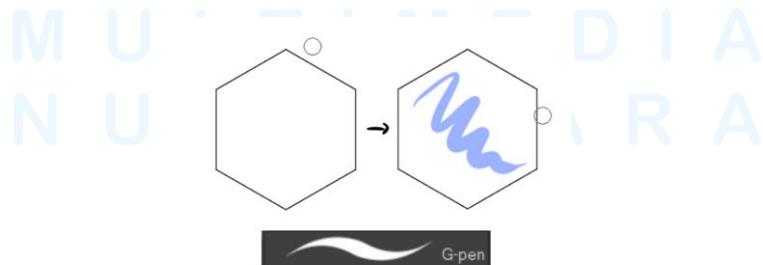
Gambar 3.4 “Fill Tool”

*Fill Tool* merupakan salah satu *tool* utama yang digunakan dalam proses *base coloring*. *Tool* ini berfungsi untuk memberikan warna pada area yang berukuran besar pada objek yang akan diberi warna. *Fill Tool* sendiri memiliki beberapa jenis, namun opsi yang digunakan untuk pewarnaan dasar adalah “*Refer only to editing layer*”, karena *Fill Tool* tipe ini akan membaca bagian garis dari objek dan akan mengisi warna pada area yang berada di dalam garis tersebut. Cara penggunaannya cukup arahkan kursor pada area yang ingin diwarnai, lalu klik sekali dan warna akan secara otomatis terisi. *Fill Tool* sendiri dapat ditemukan pada bagian *Toolbar* di sisi paling kiri *workspace* Clip Studio Paint.



Gambar 3.5 “*Close and Fill Tool*”

*Close and Fill Tool* merupakan *tool* sekunder yang digunakan sebagai pelengkap *Fill Tool*. *Tool* ini berfungsi untuk mengisi area kecil, celah sempit, atau sudut tajam yang tidak bisa terisi oleh *Fill Tool*. Cara penggunaannya mirip dengan *Lasso Tool*, yaitu *select* area yang ingin diwarnai dengan cara melingkari area atau objek tersebut secara manual. Area atau objek yang telah dilingkari akan secara otomatis terisi oleh warna. *Tool* ini memiliki fitur untuk membedakan area dalam yang perlu diwarnai dan area luar yang tidak termasuk bagian yang ingin diwarnai. *Tool* ini tidak tersedia secara *default* di Clip Studio Paint sehingga pengguna harus mengunduhnya terlebih dahulu melalui *Asset Store* CSP, lalu menambahkannya ke dalam bagian *section brush* sebelum bisa digunakan.

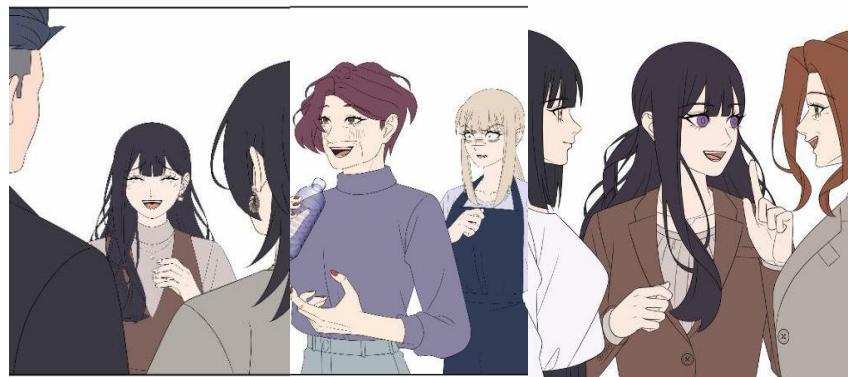


Gambar 3.6 “*G-pen*”

*G-pen* merupakan *tool* pilihan terakhir yang digunakan ketika *Fill Tool* dan *Close and Fill Tool* tidak dapat mengisi area tertentu, misalnya pada bagian yang dipenuhi oleh garis atau warna lain yang saling bertumpuk, sehingga kedua *tool* tersebut tidak dapat mendeteksi area yang perlu diberikan warna. Cara penggunaan *G-pen* sendiri sama seperti menggunakan pena pada umumnya, cukup goreskan pada area yang ingin diberikan warna. Ukuran pada *brush* dapat disesuaikan melalui pemilihan ukuran *brush* pada bagian kiri *workspace*. Untuk *pen pressure* sendiri, Clip Studio Paint sudah menerapkannya secara otomatis.

Untuk menggambarkan bagaimana pelaksanaan kerja, bagian berikut akan menjabarkan lima proyek yang dianggap paling berkesan selama kegiatan magang di Vertwo. Kelima proyek ini dipilih karena mewakili pekerjaan yang penulis kerjakan. Setiap proyek dijelaskan berdasarkan proses perancangan dan penggerjaan dari awal hingga akhir, mengacu pada alur kerja dan metode produksi yang diterapkan oleh perusahaan.

### 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja



Gambar 3.7 Contoh *Base Color* “Marriage Plan”

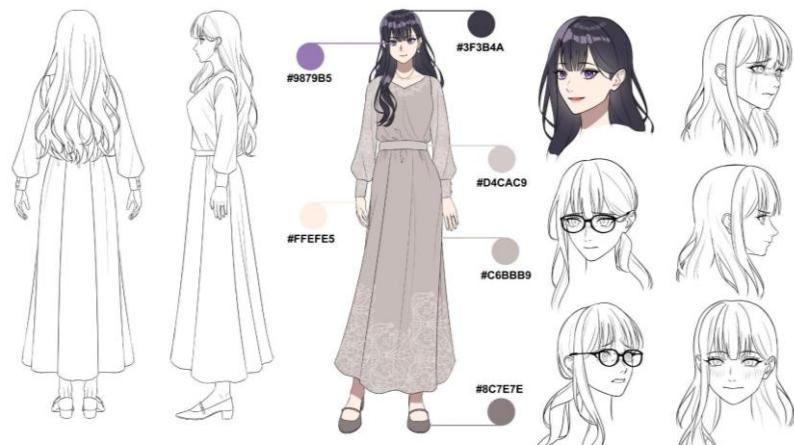
Proyek “Marriage Plan” dipilih sebagai tugas utama karena merupakan judul yang paling banyak dikerjakan oleh penulis selama masa magang, dengan total empat episode *webtoon* dan juga peran penulis sebagai *base colorist* lebih aktif dalam menentukan pewarnaan dalam adegan *webtoon*. Proyek ini merupakan komik *webtoon* bergenre *romance modern day* dari klien Minto, Inc. Pada proyek ini, penulis berperan sebagai *base*

*colorist* yang berfokus pada pemberian warna dasar hanya pada karakter dalam panel berdasarkan *reference sheet*.

Tabel 3.3 *Production Flow* “Marriage Plan”

Production Flow “Marriage Plan”					
Story	Storyboard	Line Art	Color	Background	Editing

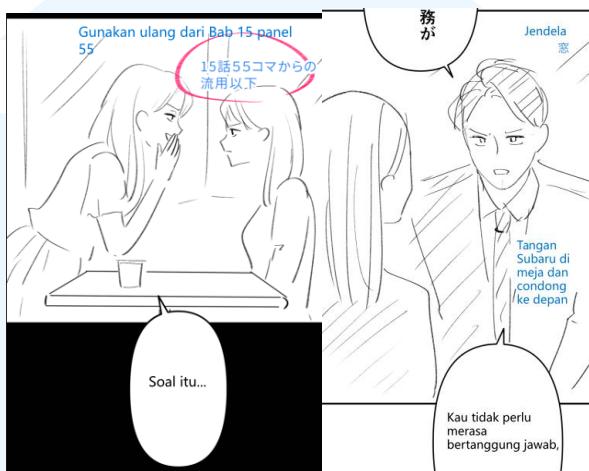
Pada proyek ini, *base colorist* mulai mengerjakan setelah tahap proses pra-produksi, mencakup pembuatan *story*, *Storyboard*, hingga *line art* telah diselesaikan oleh pihak klien. Dengan begitu, alur penggerjaan yang diterima oleh tim produksi Vertwo dimulai dari tahap *color* sebagai fokus utama pekerjaan *base colorist*. Setelah tahap *color* diselesaikan, proses dilanjutkan ke tahap *background*, dan diakhiri dengan tahap *editing*. Alur ini mengikuti metode perancangan linear yang digunakan di perusahaan, dimana proses akan berjalan secara lurus dari tahap awal hingga akhir.



Gambar 3.8 *Character Reference Sheet* “Marriage Plan”

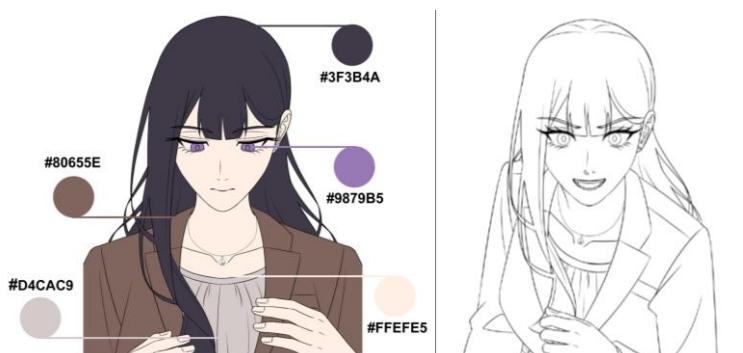
Dalam pemberian *base color*, *character reference sheet* menjadi acuan utama dalam menentukan warna dasar pada karakter. Sebagai contoh, pada salah satu *reference sheet* tersebut berisi palet warna dari karakter yang sudah ditetapkan oleh klien dan atasan, seperti warna kulit, rambut, mata, dan pakaian dari karakter secara detail. Berdasarkan *reference sheet* dan adegan yang dikerjakan warna yang akan selalu konsisten adalah warna kulit

(#FFEFE5), rambut (#3F3B4A) dan mata (#59459A). Untuk pakaian seperti warna utama pada gaun (#C6BBB9), warna sekunder gaun (#D4CAC9) dan warna sepatu (#8C7E7E) dapat berubah karena perubahan pakaian pada adegan.



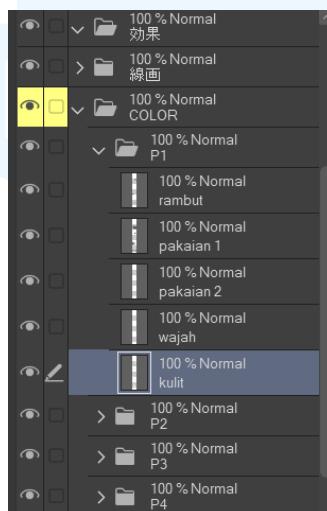
Gambar 3.9 Contoh Panel *Flashback* dan Panel Biasa pada *Storyboard* “Marriage Plan”

Selain menentukan warna berdasarkan *reference sheet*, *base colorist* juga perlu melakukan pengecekan ulang pada *storyboard* untuk memahami konteks dari adegan yang sedang dikerjakan. Pengecekan ini perlu dilakukan untuk mengidentifikasi apakah panel tersebut merupakan adegan *flashback* atau adegan yang terjadi pada masa kini. Jika panel tersebut merupakan panel *flashback*, maka warna yang digunakan harus konsisten sesuai dengan adegan pada catatan yang telah diberikan. Hal yang sama berlaku untuk adegan baru namun karakter menggunakan palet warna yang sama seperti pada adegan sebelumnya.



Gambar 3.10 Panel Adegan Lama dan Panel Adegan Baru pada “Marriage Plan”

Sebagai salah satu contoh panel pada adegan yang penulis kerjakan, karakter tidak menggunakan warna yang sama seperti dalam *reference sheet*. Sebagai contoh kasus pada karakter utama, pewarnaan dasar tidak bisa langsung diambil dari referensi yang telah diberikan. Dengan begitu penulis harus melakukan pengecekan pada *file* episode dan adegan sebelumnya yang sudah diarsip pada Google Drive perusahaan secara manual untuk menemukan adegan dimana karakter mengenakan pakaian yang sama pada adegan baru yang sedang dikerjakan. Seluruh warna kemudian dijabarkan kembali ke dalam bentuk *hex code*, seperti warna rambut (#3F3B4A), mata (#59459A), kulit (#FFEFE5), pakaian utama (#80655E) dan pakaian sekunder (#D4CAC9). Adegan lama tersebut dapat menjadi referensi utama bila pada adegan berikutnya memerlukan warna palet yang sama.



Gambar 3.11 Penyusunan Folder *Base Color* “Marriage Plan”

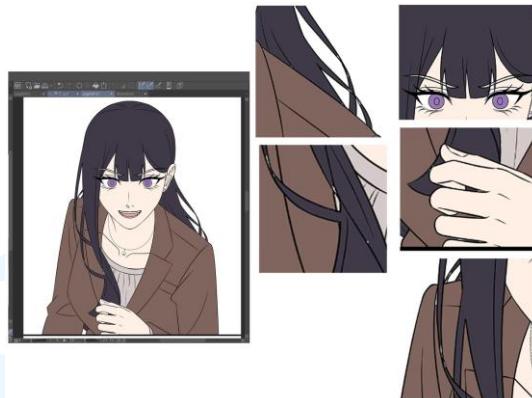
Penataan folder dilakukan karena dalam satu *file* atau halaman yang dikerjakan terdapat beberapa adegan di dalamnya. Susunan ini juga berfungsi untuk memudahkan tim *shading* menavigasi posisi dari panel dan karakter yang akan melakukan *shading* setelah *base colorist* menyelesaikan bagianya. Posisi folder untuk pewarnaan dasar akan selalu ditempatkan di bawah folder *line art*. Sistem folder ini sendiri tidak mutlak dan akan kembali lagi pada tim produksi untuk penyesuaian dan kesepakatan bersama.

Untuk struktur folder pada “Marriage Plan” sendiri terbagi menjadi tiga bagian. Pertama, ada folder utama “COLOR” yang berfungsi untuk menampung seluruh folder untuk setiap panel ataupun karakter. Kedua, di dalam folder utama “COLOR” terdapat folder khusus untuk pemisahan antara panel atau karakter. Pada proyek ini, pemisahan folder dilakukan berdasarkan jumlah karakter yang ada pada satu *file* atau halaman tersebut, seperti “P1”, “P2”, “P3” dan seterusnya sebagai penanda yang merujuk pada *person*. Ketiga, dalam setiap folder karakter terdapat susunan *layer* yang dipisahkan berdasarkan objek yang akan diwarna, seperti pada rambut, pakaian, kulit, wajah dan aksesoris pendukung. Pemisahan *layer* ini bertujuan agar objek yang diwarnai tidak *overlapping* satu sama lain.



Gambar 3.12 Urutan *Base Color* “Marriage Plan”

Setelah penyusunan folder dan menentukan warna dasar, barulah masuk ke tahap pewarnaan. Untuk proses pewarnaan sendiri memiliki urutan kerja; pertama dimulai dari rambut karena posisinya berada paling atas, kemudian pakaian yang letaknya ada di antara rambut dan kulit. Jika warna pakaian ada lebih dari satu warna bisa ditambahkan *layer* lagi di bawah warna utama pada pakaian. Setelah itu barulah pewarnaan pada kulit, lalu terakhir pada bagian wajah, seperti mata dan mulut. Secara keseluruhan tahap awal ini dikerjakan menggunakan *Fill Tool* untuk mengisi warna pada bidang yang luas sebelum masuk ke bagian lebih detail.



Gambar 3.13 Base Color Tahap *Fill Tool* “Marriage Plan”

Tahap selanjutnya, setelah menggunakan *Fill Tool* untuk mengisi bagian-bagian yang luas, masih terdapat area kecil yang tidak terdeteksi oleh *Fill Tool*. Bagian tersebut biasanya muncul pada area di sela-sela tipis seperti helai rambut, lipatan atau kerutan halus pada pakaian yang tidak terdeteksi oleh *Fill Tool*. Untuk mengisi area tersebut digunakanlah *tool* sekunder yaitu *Close and Fill Tool*, yang berfungsi untuk menutup bagian cela kecil yang terlewat.



Gambar 3.14 Base Color Tahap *Close and Fill Tool* “Marriage Plan”

Untuk penggunaan *tool* sekunder, yaitu *Close and Fill Tool* prosesnya lebih rumit karena *tool* tersebut hanya bisa membaca area yang akan diwarnai jika area di sekitarnya tidak ada warna lain. Oleh sebab itu, sebelum menggunakan *tool* tersebut, layer lain selain bagian yang ingin diberi warna perlu di-*hide* terlebih dahulu. Setelah tersisa satu *layer* yang aktif untuk diwarna, barulah *select* bagian kecil yang tidak terisi warna sebelumnya dengan cara melingkari bagian tersebut seperti menggunakan *Lasso Tool*, kemudian warna akan secara otomatis terisi pada area tersebut.



Gambar 3.15 *Base Color* Tahap *G-pen* “Marriage Plan”

Terakhir pada pewarnaan dasar adalah tahap pewarnaan pada bagian wajah. Proses pewarnaan pada bagian ini dilakukan secara manual menggunakan *G-pen*. Elemen pada wajah seperti mata dan mulut memiliki ukuran yang kecil serta posisinya berada berdekatan dengan area rambut dan kulit, sehingga dapat membingungkan tool seperti *Fill Tool* dan *Close and Fill Tool* karena tidak dapat mendeteksi batas bagian yang ingin diwarnai. Metode manual dengan menggunakan *G-pen* menjadi pilihan untuk memberikan warna detail pada wajah bagian mata dan mulut untuk memastikan kerapian.



Gambar 3.16 Sebelum dan Sesudah *Base Color* “Marriage Plan”

Secara keseluruhan, proses *base color* dimulai melalui tampilan *line art* tanpa warna. Barulah kemudian diberikan warna menggunakan *Fill Tool* untuk mengisi area terbesar secara cepat. Namun, hasil dari *Fill Tool* sering kali meninggalkan bagian celah kecil. Untuk itu, *Close and Fill Tool* digunakan sebagai tool pendukung untuk mengisi bagian yang tidak terdeteksi oleh *Fill Tool* dengan lebih rapi dan presisi. Setelah area besar dan sela-sela kecil terwarnai, masuklah ke tahap terakhir pada bagian wajah dengan menggunakan *G-pen* secara manual pada area tersebut. Proses

tahapan ini dilakukan dalam pengerjaan *base color* untuk memastikan pewarnaan dasar rapi hingga area terkecil.

Pada proyek “Marriage Plan” ini, pilar DKV yang paling dominan adalah informasi. Sebagai *base colorist*, peran utama penulis adalah memastikan pemilihan warna dapat menyampaikan informasi secara visual kepada pembaca. Mengingat komik ini bergenre *romance modern day*, pakaian setiap karakter akan berubah begitu juga warna pakaian yang digunakan mengikuti adegan, waktu, serta konteks cerita. Keputusan pemilihan warna dibuat dengan mempertimbangkan arahan dari *Project Manager*, namun tetap melakukan pengecekan warna dominan karakter pada *reference sheet* dan pada adegan pengulangan. Pemilihan warna yang tepat, memberi pembaca kemudahan dalam mengenali karakter, penyesuaian latar adegan dan mengikuti kelanjutan dari alur cerita.

### 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Selain mengerjakan proyek utama, penulis juga melaksanakan beberapa proyek berbeda yang diberikan selama masa magang. Proyek-proyek ini menjadi pembelajaran dan membantu penulis memahami variasi alur produksi yang berbeda dalam perusahaan. Bagian berikut menjabarkan empat proyek tambahan yang dikerjakan selama kegiatan magang.

#### 3.3.2.1 Proyek “Steal Second”



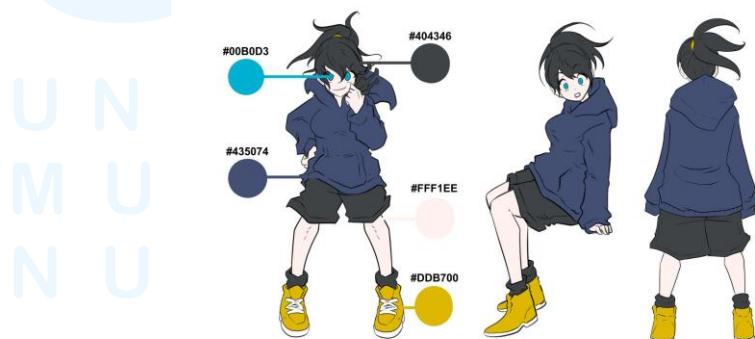
Gambar 3.17 Contoh *Base Color* “Steal Second”

Proyek "Steal Second" merupakan *webtoon* dengan genre *action modern day* dari klien Minto, Inc. Dimana komik *action* sendiri memiliki karakteristik dimana jumlah panel dan elemen yang jauh lebih banyak dibandingkan genre *romance* pada setiap halamannya. Ini berfungsi untuk menampilkan rangkaian adegan aksi secara jelas dan berurutan. Selama kegiatan magang, penulis terlibat dalam proses penggerjaan *base color* pada karakter sebanyak dua episode pada proyek ini.

Tabel 3.4 *Production Flow* "Steal Second"

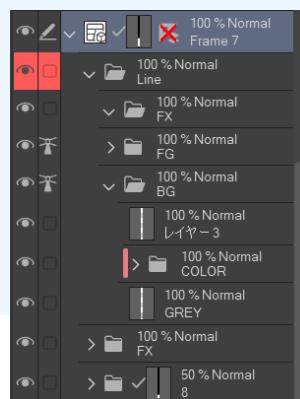
Production Flow "Steal Second"					
Story	Storyboard	Background	Line Art	Color	Editing

Untuk proyek "Steal Second", alur penggerjaan mengikuti *production flow* standar yang digunakan dalam perusahaan, namun pada proyek ini tahap pra-produksi seperti pada bagian *story* dan *Storyboard* tidak dikerjakan oleh tim internal Vertwo, melainkan materi tersebut telah disiapkan dan diberikan langsung oleh pihak klien. Dengan begitu, proses perancangan yang ditangani oleh tim produksi Vertwo pada proyek ini adalah tahap produksi seperti *background*, *line art*, *color*, dan pasca-produksi tahap *editing*.



Gambar 3.18 *Character Reference Sheet* "Steal Second"

Berikut merupakan *reference sheet* dari salah satu karakter dalam proyek “Steal Second”. Dalam penggerjaan *base color* pada proyek ini, proses *base color* sepenuhnya mengikuti *reference sheet* dari karakter yang telah tersedia, karena pada episode yang dikerjakan tidak mengalami perubahan pada desain maupun pakaian karakter. Berdasarkan *reference sheet* tersebut, dijabarkan *hex code* tersebut pada bagian seperti rambut (#404346), mata (#00B0D3), kulit (#FFF1EE), pakaian utama (#435074), pakaian pendukung (#404346) mengikuti warna rambut, dan warna sepatu (#DDB700) sebagai acuan penggerjaan *base color*.

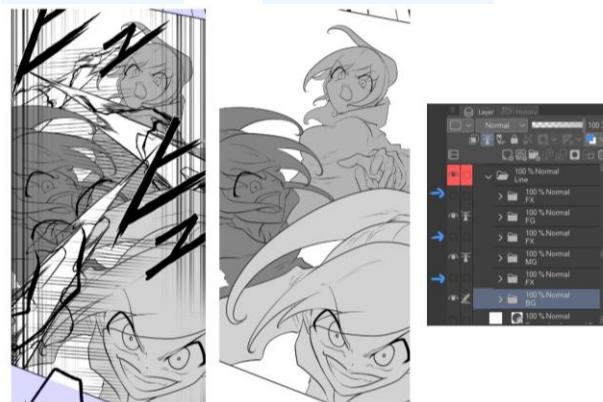


Gambar 3.19 Penyusunan Folder *Base Color* “Steal Second”

Proses penyusunan folder setelah penentuan warna dasar juga dilakukan sebelum tahap pewarnaan *base color*. Susunan folder pada *webtoon* ini perlu diperhatikan secara detail, karena jumlah pada elemen visual yang digunakan lebih banyak dibandingkan dengan genre lain. Selain folder untuk karakter, ada juga folder khusus untuk FX (*effect*) untuk efek visual dan BG (*background*), MG (*midground*), serta FG (*foreground*) yang berfungsi untuk memisahkan elemen pada latar bagian depan dan belakang.

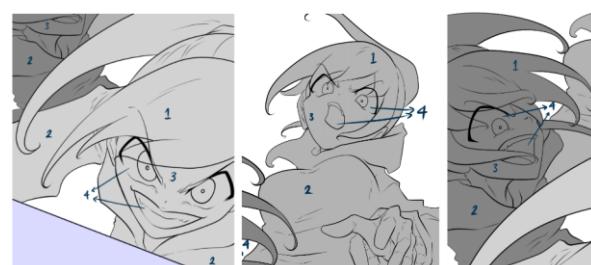
Untuk struktur foldernya sendiri posisinya telah ditetapkan oleh tim *line art* sebelumnya menggunakan *masking* berwarna abu-abu “GREY” pada area yang akan diwarnai. Tugas *base colorist* pada tahap ini adalah menavigasi posisi *layer* dari *masking* abu-abu

“GREY” menggunakan *Selection Tool* yang berada pada bagian *Toolbar* dengan cara klik pada area *masking*, kemudian akan langsung secara otomatis diarahkan ke *layer masking*. Disinilah folder pewarnaan dasar dibuat dan di-*clip* pada *layer masking* untuk memastikan pewarnaan tidak keluar dari area.



Gambar 3.20 Tahap *Hide Folder FX* “Steal Second”

Untuk menjelaskan proses pewarnaan, penulis mengambil contoh salah satu panel yang ada karakter dari *reference sheet* sebelumnya. Proses pewarnaan dasar perlu memastikan bidang yang ingin di warna terlihat jelas. Cara untuk *hide* elemen tersebut, pertama lihat folder pada bagian panel tersebut, kemudian carilah folder dengan nama “FX” yang berada di dalamnya. Untuk *hide* elemen tersebut, cukup tekan tombol ikon mata yang terletak pada sisi kiri folder. Barulah masuk ke dalam pembagian struktur folder sesuai dengan jumlah karakter yang ada pada *masking* abu-abu, bagi lagi dalam folder karakter ke beberapa elemen seperti rambut, pakaian, kulit, wajah, dan properti atau aksesoris.



Gambar 3.21 Urutan *Base Color* “Steal Second”

Urutan dalam proses pemberian warna juga dilakukan untuk menyesuaikan posisi objek di bawah dan objek di atas. Urutan tersebut akan selalu mulai pada bagian rambut, kemudian dilanjutkan pada bagian pakaian yang terletak di antara rambut dan kulit, dilanjutkan ke bagian pakaian dan masuk ke bagian kulit, terakhir properti. Untuk tahap ini dikerjakan menggunakan *Fill Tool* untuk mengisi pada area yang luas terlebih dahulu.



Gambar 3.22 Base Color Tahap *Fill Tool* “Steal Second”

Area pada bagian celah kecil atau sempit tidak terbaca oleh *Fill Tool* sehingga diperlukannya *tool* pembantu untuk melengkapi bagian yang tidak terisi. Akan tetapi, pada kondisi dimana ada masking abu-abu dibawah, penggunaan *Close and Fill Tool* tidak dapat diterapkan, karena tidak mampu mendeteksi batas area atau objek yang ingin diberikan warna. Dengan begitu, proses pewarnaan dilanjutkan menggunakan *G-pen* sebagai opsi terakhir.



Gambar 3.23 Base Color Tahap *G-pen* “Steal Second”

Pewarnaan kemudian dilakukan secara manual menggunakan *G-pen* pada bagian-bagian yang tidak dapat terisi oleh *Fill Tool* maupun *Close and Fill Tool*. Cara penggunaannya cukup dengan menggoreskan *brush* secara langsung pada area atau celah kecil yang belum terisi warna. Penyesuaian tekanan pen juga dilakukan untuk menjaga ukuran *brush* sesuai dengan luas bagian batas area yang akan diwarnai. Selain area atau celah kecil, bagian area wajah seperti mulut juga diberikan warna menggunakan *G-pen*, karena sekeliling area wajah terdapat elemen seperti rambut dan kulit sehingga opsi terbaik adalah mengisinya secara manual menggunakan *G-pen*.



Gambar 3.24 Sebelum dan Sesudah *Base Color* “Steal Second”

Secara keseluruhan, proses *base color* akan selalu mulai pada kondisi setelah tahap *line art* selesai, pertama dilakukan penentuan warna terlebih dahulu berdasarkan *reference sheet* dari karakter. Setelah warna ditentukan barulah masuk ke penyusunan folder dan *layer* untuk memudahkan tim produksi dalam menavigasi saat proses kerja. Awal pewarnaan dimulai dengan menggunakan *Fill Tool* untuk mengisi bagian atau area luas pada objek. Untuk bagian atau celah kecil yang tidak dapat terisi menggunakan *Fill Tool*, dapat langsung diisi menggunakan *tool* pendukung yaitu *G-pen*. *Close and Fill Tool* sendiri tidak digunakan pada proses produksi *webtoon* ini

karena terdapat *masking* abu-abu yang membuat tool tersebut tidak dapat mendeteksi area yang ingin diisi dengan warna.

### 3.3.2.2 Proyek “Wakeari Hime”



Gambar 3.25 Contoh *Base Color* “Wakeari Hime”

Proyek "Wakeari Hime" merupakan komik *webtoon* dengan genre *romance fantasy* dengan latar kerajaan dari klien Minto, Inc. *Webtoon* ini memiliki karakteristik dimana visual karakter dan latar memiliki mengikuti estetika gaya bangsawan kerajaan. Setiap karakter umumnya mengenakan pakaian mewah yang dilengkapi dengan detail elemen yang rumit dibandingkan dengan genre *modern day*, seperti aksesoris kepala, anting, kalung, gelang, hingga motif dan pola pada pakaian. Pada kasus tertentu, elemen tersebut perlu diberikan *base color* sesuai dengan referensi yang telah tersedia. Selama kegiatan magang, penulis terlibat dalam proses pengerjaan *base color* pada karakter sebanyak satu episode.

Tabel 3.5 Production Flow “Wakeari Hime”

Production Flow “Wakeari Hime”					
Story	Storyboard	Background	Line Art	Color	Editing

Pada proyek “Wakeari Hime”, tim produksi dari Vertwo menerima materi setelah tahapan pra-produksi pada *story* dan

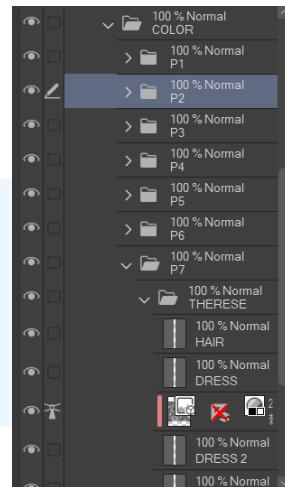
*storyboard*, tahapan produksi *background* dan *line art* telah diselesaikan terlebih dahulu oleh pihak klien. Sehingga tim produksi Vertwo difokuskan langsung kepada tahap *color* hingga *editing*. Proses perancangan tetap mengikuti alur *production flow* dan arahan visual yang telah diberikan berdasarkan referensi dari klien.



Gambar 3.26 *Character Reference Sheet* “Wakeari Hime”

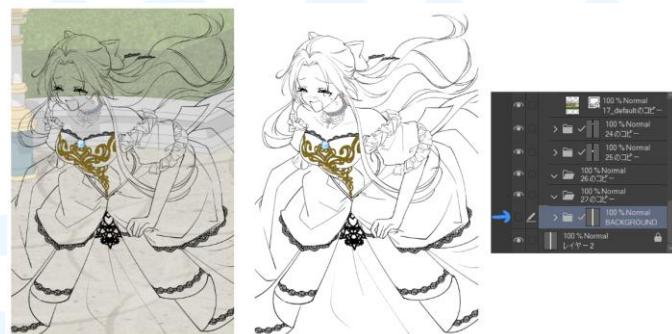
Berdasarkan *reference sheet* yang diambil sebagai contoh dari proses produksi, memuat informasi *base color* pada karakter. Informasi tersebut kemudian dijabarkan ke dalam bentuk *hex code* untuk setiap bagian karakter, meliputi rambut (#FDE4EA), mata (#CC8DE5), kulit (#FFF8F5), serta pakaian (#460113, #450213, #7A0027, #4D0014, #30050F). Perlu diperhatikan, untuk karakter bangsawan seperti pada contoh, jumlah warna pada pakaian akan lebih banyak karena banyaknya lapisan pada pakaian yang dikenakan oleh karakter bangsawan.

Selain *base color*, *reference sheet* karakter juga menampilkan aset untuk pola dan motif dari pakaian karakter. Aset pola dan motif ini akan disediakan oleh pihak klien atau tim dalam *file CSP* dari masing-masing dari *reference sheet* karakter. Aset tersebut sudah dirancang agar dapat disesuaikan ukurannya untuk keperluan pada adegan dan skala dari karakter dalam panel. Dalam proses *base color* ini, penulis sepenuhnya mengikuti referensi dan aset yang telah tersedia.



Gambar 3.27 Penyusunan Folder *Base Color* “Wakeari Hime”

Pada bagian penataan folder, dimulai dari folder utama untuk menampung seluruh folder dan *layer base color*. Dalam folder utama, dibagi lagi ke beberapa folder sesuai dengan jumlah panel pada *file* atau halaman. Pada folder pemisah panel, bagi lagi folder khusus untuk jumlah karakter yang ada dalam satu adegan panel. Setelah pembagian folder hingga folder karakter, barulah buat pembagian *layer* untuk *base color* dan dipisah berdasarkan jumlah objek yang akan diwarnai.



Gambar 3.28 Tahap *Hide* Folder *Background* “Wakeari Hime”

Adegan yang digunakan sebagai contoh panel menampilkan karakter dari *reference sheet*, namun sebelum memulai proses *base color*, *layer background* harus *di-hide* terlebih dahulu, ini dikarenakan *background* dapat mengganggu proses pewarnaan pada *tools*, seperti *Fill Tool* dan *Close and Fill Tool* yang akan nanti

digunakan untuk mengisi *base color* yang digunakan. *Background* sendiri umumnya akan terletak pada folder atau *layer* paling bawah. Selain mencarinya secara manual, *Selection Tool* dapat digunakan untuk menyeleksi area *background* dengan cara klik pada area *background* yang terlihat, maka akan secara langsung diarahkan ke posisi folder atau *layer* dari *background*. *Selection Tool* sendiri ada pada bagian sisi paling kiri pada *Toolbar*. Setelah menemukan posisi pada *background*, folder atau *layer* tersebut dapat di-*hide* sementara dengan cara menekan ikon mata di samping folder atau *layer*.



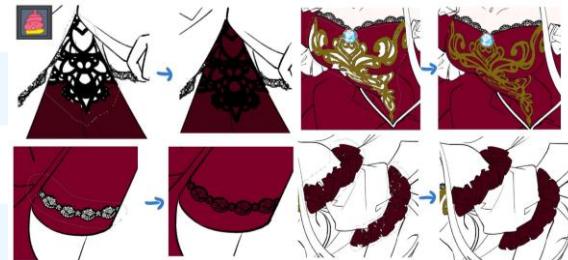
Gambar 3.29 Urutan *Base Color* “Wakeari Hime”

Saat proses pewarnaan, pembagian urutan proses warna akan selalu mulai pada bagian rambut, dilanjutkan pada pakaian, kulit dan wajah. Pada karakter yang mengenakan pakaian yang berlapis diusahakan untuk membagi *layer* untuk warna pakaian lebih banyak sesuai dengan kebutuhan. Pewarnaan pada tahap ini menggunakan *Fill Tool* guna mengisi bagian atau area terbesar terlebih dahulu.



Gambar 3.30 *Base Color* Tahap *Fill Tool* “Wakeari Hime”

Setelah area atau bagian berukuran besar terisi menggunakan *Fill Tool*, masih menyisakan area atau celah yang tidak dapat terisi oleh *Fill Tool* secara keseluruhan. Bagian yang tidak terisi ini muncul karena banyaknya detail seperti rumbai, lipatan dan motif dekorasi pada pakaian sehingga area sulit terdeteksi oleh *Fill Tool*. Sehingga penggunaan *tool* sekunder yaitu *Close and Fill Tool* untuk mengisi bagian atau area kecil yang tidak terisi menggunakan *Fill Tool*.



Gambar 3.31 *Base Color* Tahap *Close and Fill Tool* “Wakeari Hime”

*Close and Fill Tool* digunakan pada tahap ini untuk mengisi area atau celah kecil, terutama pada bagian rumbai pakaian dan area sekitar motif atau pola yang bentuk dan ukurannya tidak beraturan. Cara penggunaannya dengan melingkari area sekitar yang ingin diberikan warna. Namun sebelum memberikan warna seluruh *layer* warna sekitar area perlu di-*hide* terlebih dahulu agar *Close and Fill Tool* dapat mendeteksi area yang akan diwarnai dengan lebih akurat.



Gambar 3.32 *Base Color* Tahap *Clipping* Pola atau Motif “Wakeari Hime”

Setelah proses pengisian area kecil, terdapat langkah tambahan dalam proses *base color* khusus untuk karakter yang menggunakan aset pola atau motif pada pakaian mereka. Aset pola dan motif ini sudah tersedia dalam *file reference sheet* masing-masing karakter. Proses pengerjaannya dilakukan dengan cara *copy layer* pola atau motif dari *file reference sheet*, lalu *paste* ke dalam *file* atau halaman yang sedang dikerjakan. Selanjutnya, tempatkan *layer* pola atau motif di atas *layer base color* pada pakaian, lalu lakukan *clipping* agar pola atau motif hanya muncul pada area pakaian yang diinginkan. Setelah itu ukuran disesuaikan dengan skala karakter pada panel dan terakhir atur *opacity* hingga tampilan pola mendekati tampilan dalam referensi.



Gambar 3.33 Sebelum dan Sesudah *Base Color* “Wakeari Hime”

Secara keseluruhan proses *base color* pada proyek “Wakeari Hime”, tahap awal dimulai dengan menentukan *base color* berdasarkan *reference sheet* karakter yang sudah tersedia oleh pihak klien. Setelah warna ditentukan, masuk untuk penyusunan folder dan *layer* agar pekerjaan lebih terstruktur serta mempermudah navigasi posisi folder dan *layer*. Proses pewarnaan *base color* sendiri memiliki urutan yang perlu diikuti untuk memisahkan yang berapa elemen pada posisi atas dan posisi bawah sebelum masuk memberikan warna menggunakan *Fill Tool* pada area atau bagian yang luas pada objek. Untuk bagian-bagian detail, pewarnaan dilakukan menggunakan *Close and Fill Tool*. Selain itu, tahap tambahan berupa penerapan aset motif atau pola pada pakaian

karakter, serta melakukan penyesuaian ukuran dan *opacity* pada motif dan pola hingga menyerupai tampilan dari referensi.

### 3.3.2.3 Artstyle Study



Gambar 3.34 Hasil Ilustrasi dan Analisa Artstyle Study

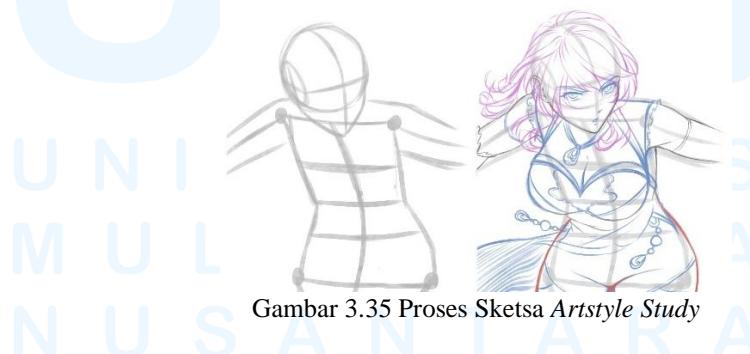
Tugas *Artstyle Study* dipilih karena merupakan salah satu tugas awal yang diberikan oleh *Supervisor* sebelum penulis masuk ke dalam tim produksi. Tujuan dari tugas ini adalah untuk menilai sejauh mana kemampuan penulis dalam menganalisa sebuah gaya visual, sekaligus untuk melatih kemampuan memahami perbedaan *style* yang dimiliki oleh setiap masing-masing proyek *webtoon* yang dikerjakan nantinya. Kemampuan ini menjadi penting, setiap judul *webtoon* memiliki identitas visual masing-masing, sehingga setiap anggota tim produksi harus dapat menyesuaikan standar kualitas pekerjaannya agar tetap konsisten dengan *style* yang sudah ditetapkan pada sebuah proyek.

Pada tugas ini, pemilihan gaya visual dibebaskan oleh *supervisor* dalam cakupan *anime*, *webtoon*, *manga*, dan *game*. Penulis disini memilih gaya visual dari *game* “*Granblue Fantasy*” sebagai objek yang analisa. Gaya visual tersebut dipilih karena memiliki identitas visual yang kuat dan mudah dikenali dari ciri-ciri warna, garis, dan bentuk yang digunakan pada ilustrasinya. Proses analisis dilakukan dengan mengambil beberapa contoh ilustrasi karakter, kemudian melakukan *crop* pada bagian-bagian tertentu

untuk diamati secara lebih detail pada penggunaan warna, karakter garis, proporsi bentuk, hingga tekstur dan *shading*.

Berdasarkan hasil analisa yang dilakukan, penulis mendapatkan temuan visual pada gaya ilustrasi. Dari segi *line art*, ilustrasi yang dipilih tidak menggunakan garis bersih, melainkan menggunakan *line* berupa sketsa dengan menggunakan *brush* bertekstur yang mirip dengan *brush pencil* atau *watercolor*. Penggunaan garis seperti ini juga tidak hanya digunakan dalam pembuatan bentuk saja, namun juga digunakan untuk memberikan *depth* pada bagian objek. Visual juga secara keseluruhan menggunakan tekstur tambahan seperti tekstur kertas, cat kering, atau kanvas.

Untuk bagian pewarnaan, warna yang digunakan lebih diturunkan saturasinya sehingga hasilnya terlihat lebih redup. Pengaturan penggunaan cahaya yang jatuh pada bagian objek *foreground* menggunakan warna *warm* seperti kuning dan oranye, diselingi dengan warna *cold* seperti ungu dan biru pada bagian *midground*. Sementara untuk objek yang semakin jauh, jatuhnya ke bagian *background* maka akan diberikan efek pudar dengan menggunakan warna abu-abu.



Gambar 3.35 Proses Sketsa *Artstyle Study*

Proses selanjutnya merupakan proses pembuatan sketsa, dimana terlebih dahulu menentukan pose dari karakter dengan membuat sketsa kasar berupa lingkaran pada kepala dan arah hadap

kepala. Setelah itu, tarik garis *gesture* dari tengah tubuh sebagai acuan utama, barulah buat titik pada persendian pada bahu dan pinggul. Berdasarkan hasil sketsa pose tersebut, barulah kemudian mulai menggambar bentuk keseluruhan karakter dengan membaginya ke beberapa *layer*, seperti pada bagian rambut, wajah, dan pakaian.



Gambar 3.36 Proses *Line Art Artstyle Study*

Tahap berikutnya pada proses *line art* dikerjakan menggunakan *brush* dengan tekstur yang menyerupai pensil ataupun *watercolor* untuk menghasilkan garis yang menyerupai ilustrasi dari analisa. Pada proses *line art* ini, penulis menggunakan *Round Watercolor Brush* sebagai *brush* utama untuk mengerjakan *line art*. *Brush* tersebut tidak tersedia secara *default* dan harus mengunduhnya terlebih dahulu dari *Asset Store* CSP sebelum menggunakan.



Gambar 3.37 Proses *Base Color Artstyle Study*

Proses dilanjutkan ke tahap *base color*, dimana pada proses ini pewarnaan dasar dilakukan secara manual menggunakan *G-pen*. *Brush* ini merupakan *brush default* CSP yang bisa di temukan pada bagian teratas *section* kumpulan brush. *Brush* ini digunakan karena memiliki goresan yang padat, sehingga cocok untuk mengisi keseluruhan area atau objek.



Gambar 3.38 Proses *Shading Artstyle Study*

Setelah penerapan *base color*, proses dilanjutkan ke tahap *shading*. Untuk tahap ini, *brush* yang digunakan ada *Dry Oil Painting* sebagai *brush* utama memberikan bayangan, tekstur, dan memberikan *depth* berupa garis-garis seperti pada hasil analisa. Ujung dan tepian pada *shading* menggunakan *brush* *Dry Oil Painting* kemudian diperhalus atau *blending* menggunakan *Round Mixing Brush* agar transisi warna terlihat lebih halus. Kedua *brush* tersebut tersedia secara *default* pada CSP, posisinya berada pada bagian bawah dalam *section* kumpulan *brush*.



Gambar 3.39 Proses *Finishing Artstyle Study*

Dilanjutkan pada tahap terakhir, yaitu *finishing* untuk keseluruhan ilustrasi. Penambahan efek cahaya antara area terang dan gelap diterapkan menggunakan *Airbrush Soft* untuk bagian permukaan yang luas. Area yang terkena sumber cahaya diberikan warna kuning terang dengan pengaturan *layer* pada *mode overlay*, sementara untuk bagian gelap diperkuat efeknya menggunakan warna biru keabuan dengan pengaturan *layer* pada *mode multiply*. Terakhir, *Round Mixing Brush* digunakan untuk memperhalus dan mempertegas detail pada area yang terkena cahaya lebih intens.



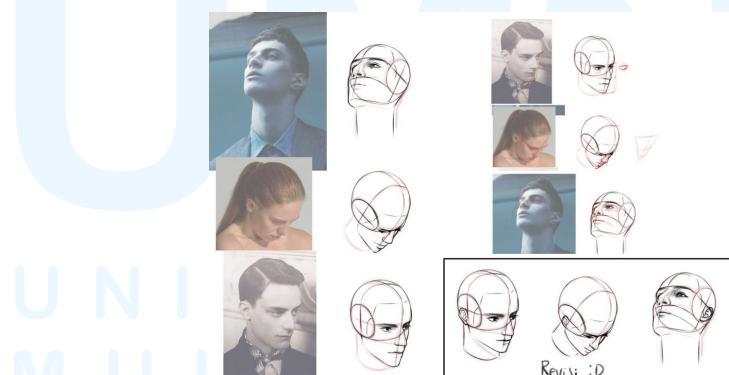
Gambar 3.40 Tampilan Awal hingga Hasil Akhir *Artstyle Study*

Keseluruhan tahapan penggerjaan ilustrasi dimulai setelah proses analisa visual ilustrasi dengan membuat kerangka sketsa untuk menentukan pose dan arah gerak dari karakter. Dilanjutkan pada tahap pengembangan sketsa secara keseluruhan hingga desain dan bentuk dari karakter terlihat dengan jelas. Setelah sketsa sudah dianggap *final*, proses dilanjutkan ke tahap *line art* untuk merapikan garis dari sketsa hingga bersih, barulah kemudian diberikan *base color* secara menyeluruh pada karakter. Proses *shading* dikerjakan setelah *base color* menggunakan *brush* bertekstur untuk memberikan kedalaman, area gelap, dan menyesuaikan nuansa dengan visual dari hasil analisis. Sentuhan terakhir pada *finishing* dengan menambahkan efek pantulan dan jatuhnya cahaya, serta bayangan pada keseluruhan area.

### 3.3.2.4 Academy Exercise

Tugas pendukung terakhir yang penulis pilih adalah *Academy Exercise* yaitu latihan harian yang selalu diberikan tiap hari kerja sebelum penulis masuk ke dalam tim produksi. Latihan menjadi fondasi dasar dalam menggambar manusia, terutama anatomi kepala, tangan, dan *gesture* pada manusia. Tujuan utama dari latihan ini adalah membiasakan tangan dan mata untuk lebih memahami bentuk dasar anatomi secara realistik terlebih dahulu sebelum menyederhanakannya ke bentuk *artstyle* 2D yang diterapkan dalam produksi *webtoon*.

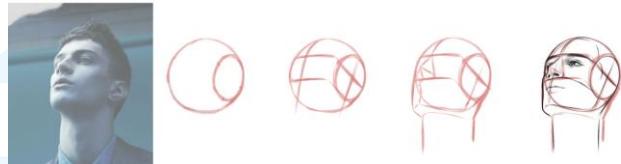
Pada proses produksi *webtoon*, karakter manusia selalu muncul pada setiap panel. Karena itu, pemahaman anatomi yang baik dan benar sangatlah penting agar karakter dapat digambar secara proporsional layaknya manusia asli. Latihan ini juga membantu kemampuan observasi, sehingga ketika masuk produksi, meskipun posisi penulis sebagai *base colorist*, penulis tetap dapat memberi masukan terkait proporsi atau *gesture* apabila terdapat adegan yang dirasa kurang natural.



Gambar 3.41 Contoh Latihan Harian Kepala

Kepala merupakan bagian yang paling sering diperhatikan oleh pembaca dan menjadi pusat perhatian dari karakter dalam *webtoon*. Selama akademi, pelatihan secara rutin dengan menggambar kepala dari sudut depan, tiga per empat, dan samping,

hingga *angle* yang lebih ekstrim seperti *high angle* dan *low angle*. Latihan ini membantu memahami struktur dasar kepala manusia, struktur wajah dan bagaimana proporsi berubah saat *angle* berubah.



Gambar 3.42 Tahapan Menggambar Kepala

Untuk latihan menggambar kepala, gambar referensi kepala ditempatkan di samping area kanvas dengan rasio 1:1 untuk menjaga proporsi dan lebih mudah dibandingkan secara langsung. Tahap pertama dimulai dengan membuat bentuk dasar berupa lingkaran yang merepresentasikan volume dari kepala dan ukuran disesuaikan rasio pada referensi. Tambahkan satu bentuk oval dengan patokan pada ujung mata hingga bagian belakang telinga untuk merepresentasikan bagian bidang datar pada samping kepala. Buat juga garis bantu horizontal untuk posisi alis dengan berpatokan pada tinggi telinga dan garis bantu untuk posisi bawah hidung sejajar dengan bawah telinga. Setelah arah dan posisi kerangka sudah sesuai dengan referensi disamping, lanjut membuat bentuk *outline* kepala dan wajah secara keseluruhan, dilanjutkan terakhir dengan mempertegas garis dan menambahkan bagian detail seperti pada mata, hidung, mulut.



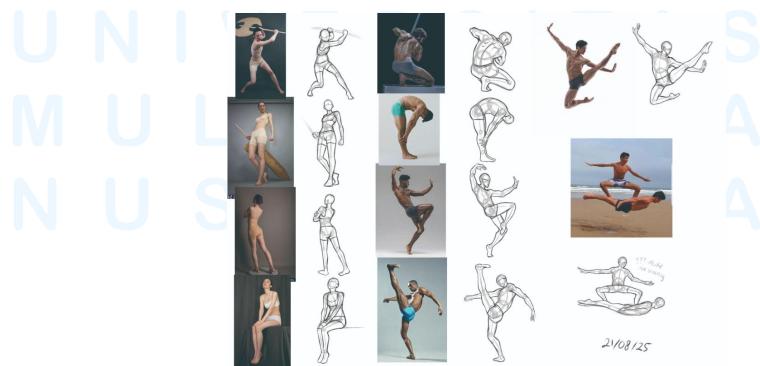
Gambar 3.43 Contoh Latihan Harian Tangan

Tangan menjadi bagian tubuh yang dapat mendukung penyampaian aktivitas dan emosi dari karakter. Gerakan seperti menggenggam, menunjuk, atau menyentuh objek dapat memberi pesan kepada para pembaca. Karena strukturnya yang kompleks, tangan menjadi salah satu bagian tubuh yang menantang untuk digambar. Latihan berulang dilakukan untuk melatih visual dalam memahami bentuk dasar tangan, anatomi, *gesture* tangan, hingga pose yang lebih rumit.



Gambar 3.44 Tahapan Menggambar Tangan

Untuk latihan menggambar tangan, pertama, gambar referensi diletakkan di samping area kanvas dengan ukuran rasio 1:1. Langkah pertama adalah menggambar objek yang dipegang oleh tangan sebagai acuan posisi dan arah genggam. Lakukan pengelompokan pada area buku jari dengan membuat satu garis mengikuti arah susunan buku jari. Berdasarkan garis dari pengelompokan, bentuk geometris dibuat menyesuaikan panjang dan ketebalan dari tangan. Dilanjutkan dengan menambah lingkaran pada bagian atas area dimana munculnya jari, sementara jari dibentuk menggunakan bentuk silinder. Terakhir, setelah kerangka dari tangan terbentuk, lanjut menggambar tangan secara utuh menyesuaikan pada referensi.



Gambar 3.45 Contoh Latihan Harian *Gesture*

Latihan *gesture* yang penulis lakukan berfokus pada pose seluruh tubuh. Tujuan dari *gesture* disini adalah menyampaikan gerakan, arah posisi tubuh, dan emosi tubuh. *Gesture* penting terutama untuk adegan interaksi pada sehari-hari maupun adegan *action* yang penuh dengan pose dinamis. Dalam *webtoon* bergenre *action*, *gesture* digunakan untuk menggambarkan gerakan seperti berlari, melompat, menghindar, atau bertarung. Latihan ini dilakukan dengan menyederhanakan tubuh ke bentuk dasar seperti garis alur pada tubuh, bentuk siluet, dan proporsi keseluruhan agar dapat terbaca dan bercerita kepada pembaca.



Gambar 3.46 Tahapan Menggambar *Gesture*

Pada latihan menggambar *gesture*, tahapannya secara umum digunakan untuk membedah struktur tubuh utama dan garis alur gerak pada tubuh. Langkah pertama, tempatkan referensi *gesture* di samping kanvas dengan raio 1:1 untuk menjaga proporsi. Kemudian, buatlah sketsa kerangka kepala terlebih dahulu dengan menyesuaikan ukurannya dari referensi. Selanjutnya, tarik garis alur tubuh mengikuti arah dari tulang belakang untuk menentukan jatuhnya arah tubuh.

Untuk membentuk tubuh bagian utama, gunakan dua bentuk menyerupai kacang atau *bean shape* dan disesuaikan dengan arah garis alur tubuh, masing-masing *bean* merepresentasikan tulang rusuk dan tulang panggul. Setelah tubuh utama terbentuk, buat garis menyesuaikan posisi arah tangan dan kaki. Setelah kerangka dasar selesai, lanjutkan dengan menggambar siluet luar dengan

memperhatikan detail garis tubuh pada referensi untuk mendapatkan hasil yang lebih rapi.

Latihan harian rutin dilakukan pada bulan pertama masa magang sebelum bergabung ke dalam tim produksi. Kegiatan ini dijadwalkan setiap hari Senin sampai Jumat, pukul 13.00–15.00 WIB dan menjadi rutinitas wajib sebagai tahap persiapan sekaligus mengasah fundamental menggambar. Setelah terlibat langsung dalam produksi *webtoon*, jadwal latihan diubah menjadi tiga kali seminggu, yaitu setiap Senin, Rabu, dan Jumat. Perubahan ini dilakukan untuk menyeimbangkan beban kerja dari proyek dan latihan yang dikerjakan. Pada tahap ini, latihan tidak lagi bersifat wajib, namun *Supervisor* menganjurkan untuk tetap melakukan latihan atau bisa juga dengan *free drawing* agar keterampilan menggambar tetap terasah.

### **3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja**

Selama kegiatan magang berlangsung, penulis juga mengalami kendala terkait dengan pekerjaan dan komunikasi dalam perusahaan. Kendala tersebut memerlukan penyesuaian agar terhindar dari hambatan yang dapat mempengaruhi proses produksi maupun komunikasi. Bagian ini menguraikan kendala-kendala tersebut serta solusi yang diterapkan selama masa magang.

#### **3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja**

Selama kegiatan magang, kendala utama yang penulis berada pada proses komunikasi internal karena seluruh kegiatan kerja berlangsung secara *Work From Home* (WFH), sehingga sistem komunikasi yang tidak berlangsung secara tatap muka membuat koordinasi menjadi tidak selalu bersifat *real-time*. Informasi, klarifikasi, atau konfirmasi jadi membutuhkan waktu lebih lama untuk mendapatkan respon dari pihak terkait, terutama saat pesan tenggelam di antara banyaknya chat yang masuk atau bertepatan dengan hari sibuk.

Kendala ini dapat terjadi saat berkomunikasi dengan *Supervisor*, *Project Manager*, maupun HRD. Mengingat semua karyawan bekerja secara WFH, respon tertunda menjadi hal yang umum, sehingga penulis harus menunggu balasan konfirmasi terlebih dahulu. Kendala ini mengakibatkan proses produksi terhenti sementara karena penulis membutuhkan persetujuan atau instruksi lanjutan dari pihak terkait.

### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja**

Untuk mengatasi kendala yang terjadi, perusahaan menerapkan budaya komunikasi berupa *reminder* atau *tag* kepada pihak yang dituju apabila belum memberikan respons. Penulis menyesuaikan diri dengan kebiasaan ini dengan memberikan pesan *follow-up* secara sopan dan berkala jika pesan sebelumnya belum dibalas pada jangka waktu tertentu. Cara ini dilakukan untuk memastikan pesan terbaca dan memperlancar proses kerja.

