

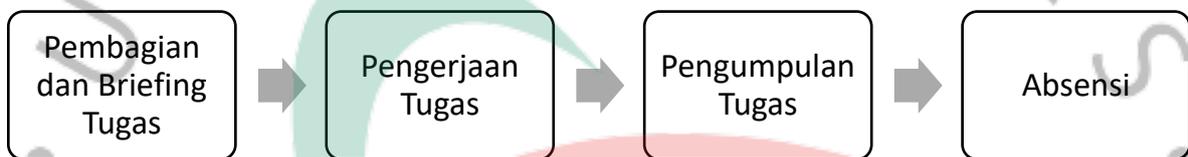
## BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI

### 3.1 Bidang Kerja

Dalam pelaksanaan kegiatan Kerja Profesi di Papillon Studio, mahasiswa sudah ditempatkan ke dalam suatu divisi sebagai ilustrator sebagaimana divisi yang telah dipilih sendiri oleh mahasiswa. Pengerjaan tugas yang diberikan oleh *project officer* merupakan salah satu kewajiban ilustrator. Ilustrator juga mengerjakan berbagai macam proyek, seperti mengerjakan aset komik sampai ke ilustrasi karakter. Tahap pengerjaan tugas di Papillon Studio yaitu *draft* (sketsa), *ink/lineart*, *flat/base coloring*, dan tahap terakhir yaitu *shading*. Akan adanya ilustrator yang mengerjakan tugas yang diberikan pada setiap tahapnya. Contohnya seperti *project officer* akan memberikan tugas kepada seorang ilustrator untuk melakukan tahap *draft* atau sketsa, kemudian setelah dikumpulkan kembali ke *project officer*, lalu diberikannya tugas tersebut kepada ilustrator lain untuk melanjutkan tahap penugasan lainnya dan dalam hal ini, yaitu *inking/lineart*. Tujuan dari pembagian tugas ini dilakukan dengan maksud agar pekerjaan akan lebih efisien dan cepat selesai.

### 3.2 Pelaksanaan Kerja

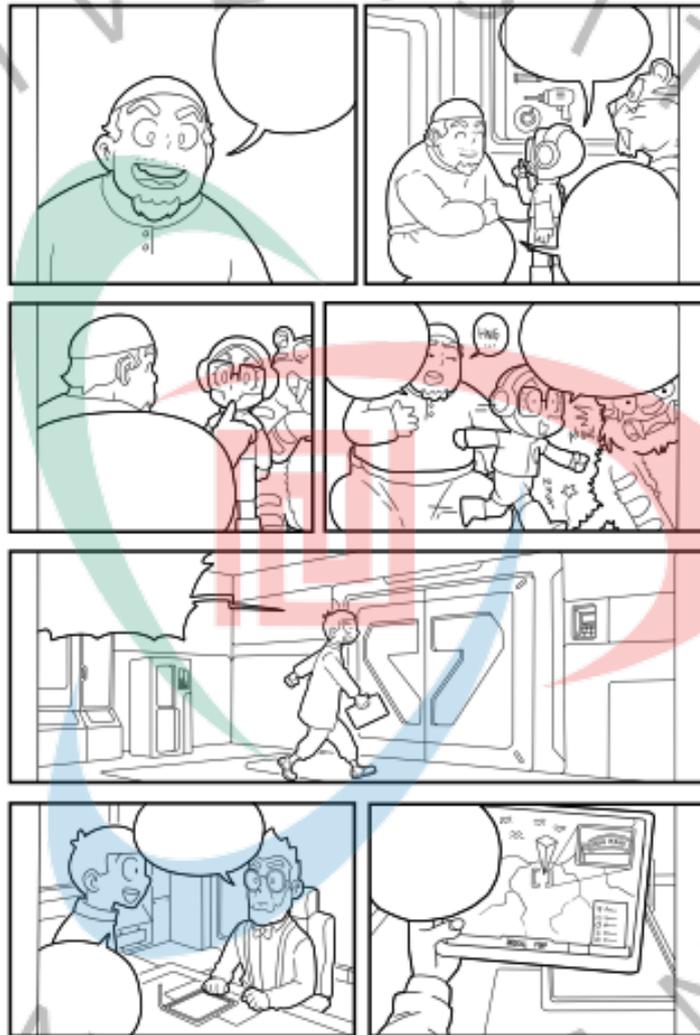
Dalam pelaksanaan kerja di Papillon Studio, Praktikan sebagai ilustrator bertanggung jawab akan tugas dengan divisi ilustrasi dan komik yang diberikan melalui Google Drive oleh project officer untuk kemudahan akses tugas untuk para staf yang bekerja. Pembagian tugas setiap harinya tidak menentu dan akan diberikan secara acak karena adanya *quality control* dalam tahap pengerjaan yang diadakan oleh perusahaan kepada Praktikan untuk melihat *skill* dan kebiasaan masing–masing agar mendapatkan hasil yang maksimal.



Bagan 3.1 Proses Pelaksanaan Kerja di Papillon Studio

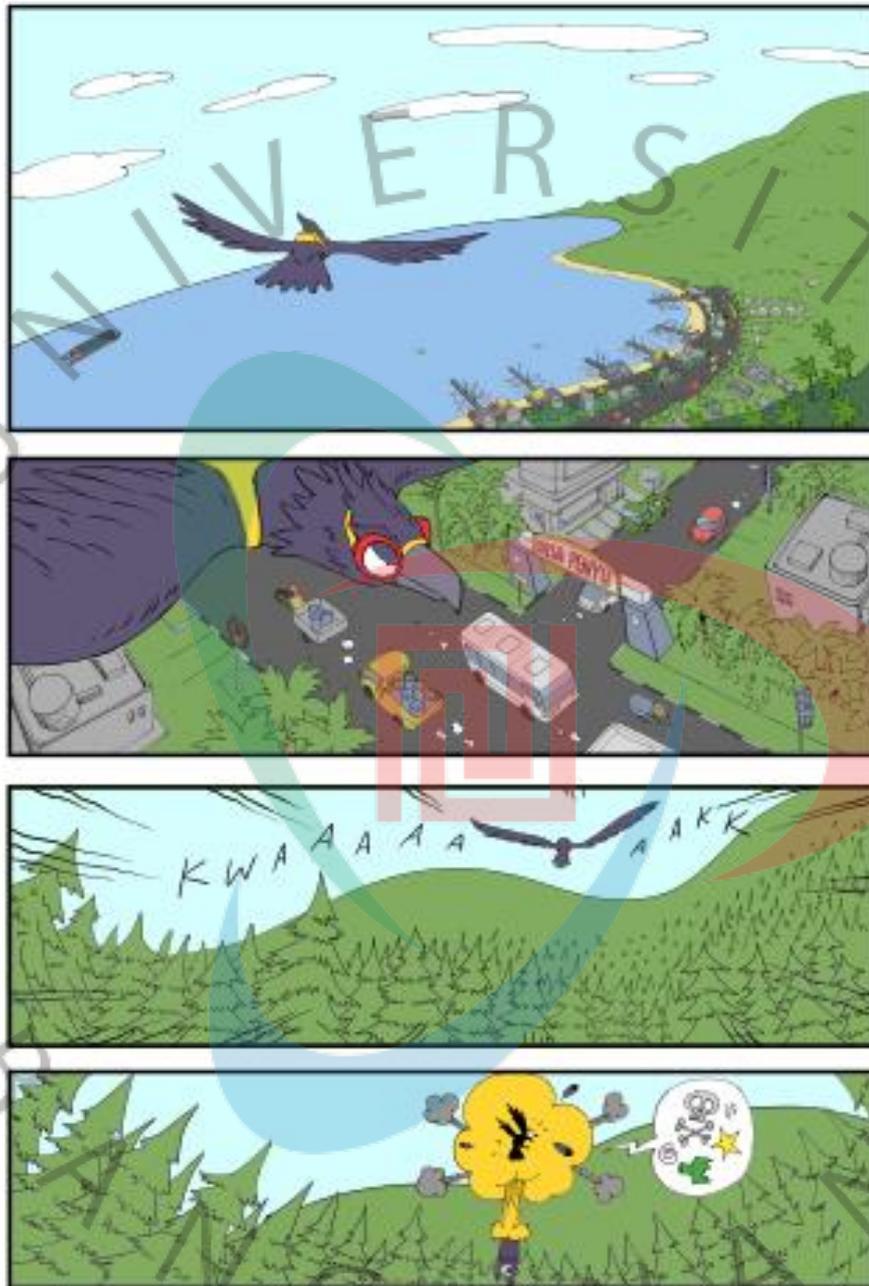
### 3.2.1 Bulan Pertama

Beberapa hari pertama dalam satu bulan melaksanakan kerja profesi, praktikan ditempatkan di bagian pengerjaan aset komik dan diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan tahap *inking* dan *flat coloring*.



Gambar 3.1 Tugas *Inking* dari komik berjudul Aisha Tomodachi

Tugas awal yang diberikan yaitu mengerjakan *inking* atau *lineart* pada salah satu Halaman komik Aisha Tomodachi. Praktikan diberikan sketsa gambar dari satu lembar panel untuk diberikan *lineart* agar garis dalam panel komik terlihat lebih jelas dan lebih mudah untuk diwarnai nantinya.



Gambar 3.2 Tugas *Flat Coloring* dari komik berjudul Aisha Tomodachi

*Flat coloring* ini merupakan salah satu tugas yang diberikan untuk salah satu panel di komik Aisha Tomodachi. Teknik *coloring* yang dilakukan yaitu dengan menggunakan *magic wand tool* dan *bucket tool* dengan pengaturan *expand* di antara 2 – 5 agar tidak memberikan celah atau ruang di antara garis hitam.



Gambar 3.3 Tugas *Inking* dari komik berjudul MaGer

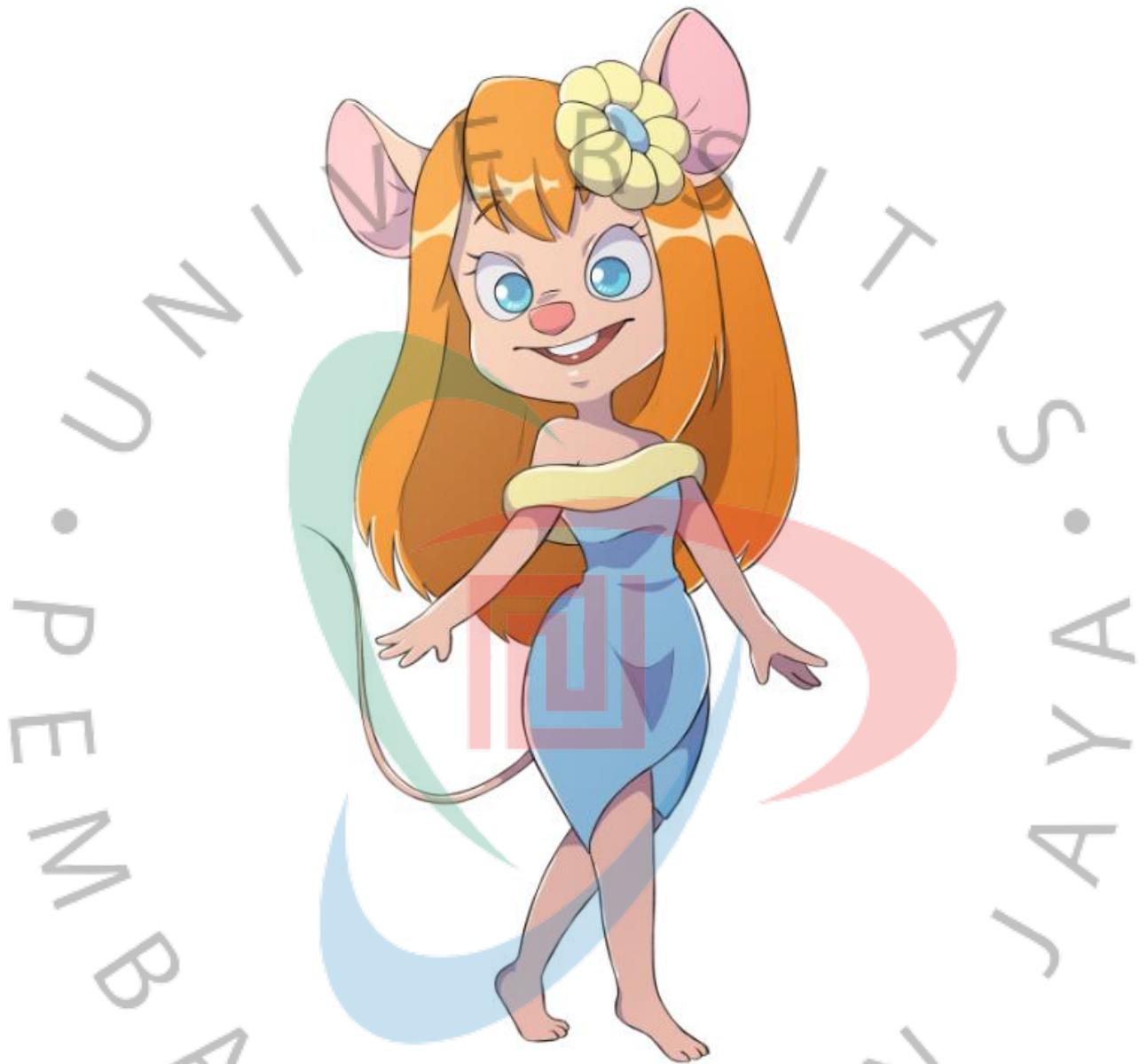
Berikut salah satu tugas *inking* yang diberikan dari salah satu panel komik yang berjudul MaGer. Praktikan hanya diberikan instruksi untuk melakukan *inking* hanya pada bagian karakternya saja dari sketsa panel komik yang diberikan.



Gambar 3.4 Tugas *Flat Coloring* dari komik berjudul MaGer

*Flat coloring* juga diberikan untuk pengerjaan salah satu panel komik yang berjudul MaGer. Dalam pengerjaan panel ini, Praktikan diberikan referensi warna dan bentuk karakter sebagai file yang berbeda dan harus memilih warna di *color picker* yang tepat untuk masing-masing karakter di panel komik ini.





Gambar 3.6 Tugas *Cell Shading* karakter yang Bernama Gadget Hackwrench

Pengerjaan tugas *cellshading* karakter mulai diberikan juga selain pengerjaan *inking*. File yang diberikan yaitu berupa PSD (*Photoshop Document*) berupa karakter yang sudah di *lineart* dan *flat color* sehingga praktikan hanya harus mewarnai dengan menggunakan *layer* baru dan melakukan pengaturan *multiply transparency* agar warna yang diberikan akan menjadi lebih gelap dari warna aslinya. *Cellshading* membutuhkan beberapa layer untuk *shade* (warna gelap) dan untuk *highlight* (warna terang).



Gambar 3.7 Tugas *Inking* karakter yang Bernama Honibelle

Salah satu contoh pengerjaan *inking* dari sebuah karakter. Kali ini praktikkan diminta untuk mengerjakan *line art* dengan menggunakan teknik garis yang halus dan tipis agar nantinya setelah selesai *flat coloring* dan *cellshading* warna dari karya tersebut akan terlihat lebih mencolok dan garis yang dibuat tidak terlalu terlihat atau dominan.



Gambar 3.8 Pengerjaan *Flat Coloring* karakter yang Bernama Demon Saiyan Kurayami

Praktikan diberikan tugas *flat coloring* pada suatu karakter. Karakter ini yang bernama Demon Saiyan Kurayami merupakan salah satu pekerjaan komisi yang telah di *inking* oleh peserta magang lainnya dan diberikan kepada praktikan untuk di *flat coloring*.

### 3.2.3 Bulan Ketiga

Praktikan diberikan tugas pengerjaan ilustrasi karakter secara konsisten oleh *Project Officer* pada bulan ketiga. Pengerjaan *cell shading* dan *inking* lebih banyak diberikan dibandingkan dengan pengerjaan *flat shading* dan *draft/rough sketching*.



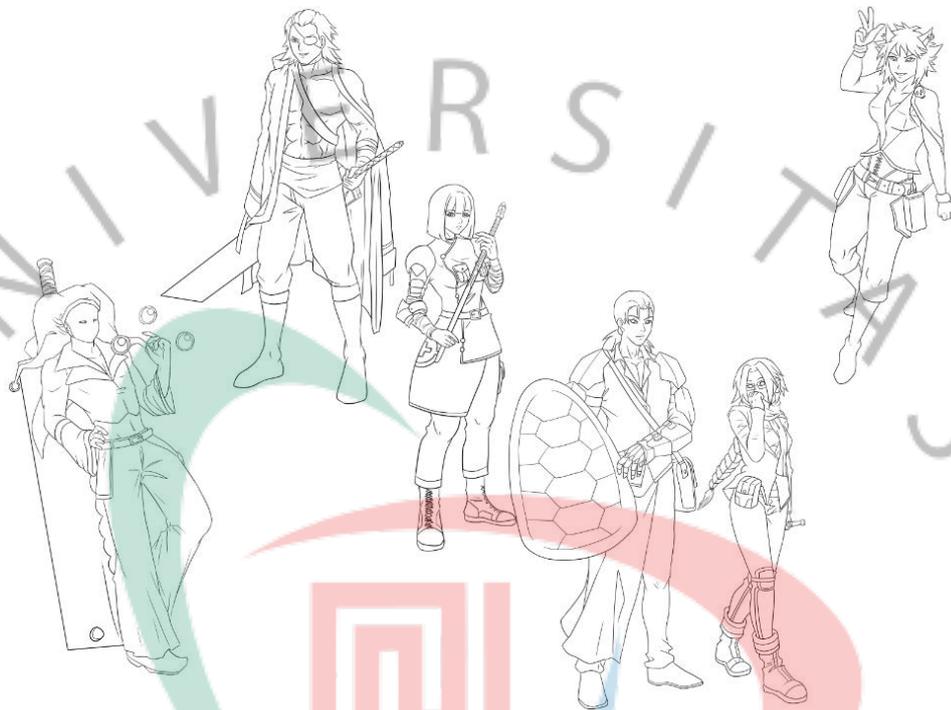
Gambar 3.9 Tugas *Inking* karakter yang Bernama *Arificier and Ranger*

Tugas awal bulan ketiga salah satunya yaitu *inking* beberapa karakter yang telah di sketsa oleh peserta magang lainnya dan diberikan kepada praktikan untuk diberikan *line art*. Praktikan menggunakan *pencil brush* yang berukuran 7pt dengan menggunakan *pencil tablet*.



Gambar 3.10 Pengerjaan *Cell Shading* karakter yang Bernama Draquet, Esmeralda dan Yaopoca

Tugas yang lebih dominan diberikan kepada praktikan pada bulan ini salah satunya yaitu pengerjaan *cell shading* para beberapa karakter. Praktikan membutuhkan beberapa hari untuk mengerjakan *cell shading* pada ketiga karakter di atas dikarenakan banyaknya detail terhadap setiap karakter. Adanya beberapa revisi persoalan pencahayaan dan area gelap namun semuanya berjalan dengan baik.



Gambar 3.11 Tugas *Inking* 6 ilustrasi karakter

Salah satu tugas terakhir yang diberikan kepada praktikan yaitu tugas *inking* karakter. Di sini praktikan diberikan tugas untuk memberikan *lineart* kepada gambar yang sudah di sketsa oleh peserta magang lain. Karena banyaknya karakter, praktikan memisahkan *layer* untuk setiap *lineart* karakter agar mudah di edit dan tidak berantakan nantinya pada saat proses *flat coloring*.

### 3.3 Kendala Yang Dihadapi

Salah satu kendala yang dialami oleh Praktikan selama pelaksanaan kegiatan Kerja Profesi yaitu terdapat adanya kesalahan cara menggambar dan mewarnai sehingga hasilnya tidak sesuai dengan ekspektasi perusahaan. Papillon Studio memiliki teknik tersendiri dalam gaya gambar dan mewarnai sehingga menjadi sebuah kesulitan bagi Praktikan untuk beradaptasi akan hal tersebut.

### 3.4 Cara Mengatasi Kendala

Beberapa cara yang dilakukan Praktikan untuk mengatasi kendala yang dialami selama pelaksanaan kegiatan Kerja Profesi. Salah satunya yaitu dengan bertanya kepada *project officer* untuk melakukan *briefing* dan mencantumkan contoh referensi tugas yang sudah selesai agar lebih jelas bagi Praktikan dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Cara lainnya yaitu dengan bertanya dengan pembimbing kerja tentang berbagai macam teknik mewarnai yang biasa digunakan oleh ilustrator Papillon Studio agar praktikan mendapatkan ilmu dan sedikit referensi untuk mengikuti gaya gambar dan mewarnai sesuai dengan ekspektasi perusahaan.

Alternatifnya, Praktikan dapat melakukan *research* dalam berbagai macam teknik menggambar dan bereksplorasi berbagai macam tutorial yang bersumber dari internet seperti YouTube, Instagram dan *website* lainnya yang menyediakan tutorial menggambar.

### 3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Selama berjalannya kegiatan Kerja Profesi di Papillon Studio, terdapat banyak hal yang dipelajari oleh Praktikan dalam bekerja sebagai ilustrator di lingkungan yang profesional. Sebagai mahasiswa, bekerja dalam lingkungan kerja dan industri merupakan hal yang baru bagi Praktikan dan merupakan suatu motivasi untuk beradaptasi dan belajar bertanggung jawab atas pekerjaan yang diberikan dan juga bekerja dengan rekan peserta magang lainnya sebagai satu tim. Dengan ini, Praktikan berharap pengalaman magang di Papillon Studio dapat menjadi suatu referensi bagi Praktikan dalam dunia kerja setelah kelulusan dari Universitas Pembangunan Jaya.