

PERANCANGAN BUKU PANDUAN LATAR BELAKANG MENGUNAKAN MODEL 3D DAN 2D ASET DALAM NARASI *WEBTOON* DI KISAI ENTERTAINMENT, JAKARTA

Ainun Aini Galuh Pratiwi Darmawan¹, I Wayan Agus Eka Cahyadi², Ida Bagus Ketut Trinawindu³

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Denpasar (ISI DPS) Jalan Nusa Indah, Sumerta, Kota Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail: gonafidestudio.1@gmail.com

Abstrak

Kegiatan Magang/Praktik Kerja MBKM yang dilaksanakan di Kisai Entertainment berlangsung dengan total waktu 17 minggu dari 5 September hingga 3 Januari 2024. Kegiatan ini dilakukan guna menyusun Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan di semester 7. Di kegiatan ini, penulis mendapatkan wawasan mendalam tentang manajemen, proses produksi dan juga profesionalisme di Industri *Webtoon* melalui dukungan mentor, fasilitas dan tentunya suasana kerja yang kondusif. Sebagai proyek utama, penulis berkesempatan untuk merancang Buku Panduan mengenai Latar Belakang untuk *webtoon*. Panduan ini disusun menggunakan metode analisa dan juga observasi langsung yang dilakukan ketika proses produksi, diskusi dengan mentor serta analisis kebutuhan para *webtoonist* muda dengan cara melakukan tanya jawab dengan para *webtoonist* di sana. Selain itu, dilakukan juga studi kepustakaan berdasarkan jurnal dan juga artikel mengenai *webtoon* untuk memastikan materi yang disampaikan sesuai dengan tren dan juga perkembangan terkini di industri *webtoon*. Buku ini dirancang guna melatih *webtoonist* muda untuk memahami teknik dan fungsi latar belakang. Diharapkan, panduan ini akan mempercepat masa transisi mereka ke pembuatan latar belakang di PT. Kisai Entertainment Studio, Jakarta. Pengalaman ini juga memberikan pengetahuan dan keterampilan praktik yang relevan bagi penulis dan menjadi kontribusi yang bermanfaat untuk karier di industri kreatif, khususnya *webtoon*.

Kata Kunci: *Webtoon*, Latar Belakang, Buku Panduan, Kisai Entertainment.

Abstract

The MBKM Internship Program at PT. Kisai Entertainment Studio, Jakarta, took place over a total duration of 17 weeks, from September 5 to January 3, 2024. This activity was held as part of the requirements for the Final Project in the 7th semester. When this internship was held, the writer gained in-depth insight into the management, production process, and professionalism at work in the webtoon industry. This was of course, supported by mentors, facilities, and a conducive working environment. As the main project, the writer had the opportunity to design a Guidebook for Webtoon Backgrounds. The guidebook was developed using analysis methods and based on direct observation of the production process, discussion with mentors, and analysis of the needs of young webtoonist through interviews with the webtoonist at the studio. Additionally, a literature review based on journals and articles about webtoon was conducted to make sure that the content aligned with the current trends and developments in the webtoon industry. This guidebook is designed to train young webtoonist to understand the techniques and functions of background creation. It is expected that this guidebook will broaden their transition into background production at PT. Kisai Entertainment Studio, Jakarta. This Experience also provided valuable knowledge and practical skill for the writer and serves as a meaningful contribution to their career in the creative industry, especially in webtoons.

Keywords: *Webtoon*, Background, Guide Book, Kisai Entertainment.

PENDAHULUAN

Industri komik di Indonesia sudah dimulai sejak tahun 1930-an dengan komik strip di majalah Sin-Pao. Namun pada tahun 1970-an mulai meredup. Di tahun 2015 kebangkitan industri ini kembali naik dikarenakan akses internet yang mendorong peralihan dari buku fisik menjadi digital. Format *webtoon* ini dirancang memang untuk perangkat elektronik, menjadi inovasi terbaru di dunia *webtoon*. Pada 2020, popularitas *webtoon* melonjak selama pandemi COVID-19, jumlah pembaca aktif meningkat hingga 2 juta hanya dalam setahun.

Dalam produksi, *webtoon* menghadapi tantangan seperti jadwal mingguan ketat dan juga persaingan antar *webtoonist* yang tinggi. Latar belakang (*background*) menjadi elemen penting dalam storytelling untuk menyampaikan waktu, tempat, atau status sosial dari karakter. Karena itu penggunaan aset 2D (dua dimensi) dan juga 3D (tiga dimensi) adalah solusi untuk menjaga kualitas visual dan juga efisiensi tanpa mengorbankan narasi tambahan yang didapatkan dari *background*.

Kisai Entertainment adalah rumah produksi terbesar di Asia Tenggara, dikenal karena konsistensi kualitas produksi dan juga kolaborasinya dengan studio maupun *publisher* internasional. Mereka menggunakan teknologi 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi) secara optimal untuk mendukung produksi yang efisien sehingga menjadikan mereka pemimpin di Industri.

Penulis memilih untuk magang di Kisai Entertainment untuk mempelajari penerapan teknologi dalam produksi *webtoon*. Sebagai Colorist Intern, penulis memiliki tanggung jawab untuk mewarnai karakter dan juga *background rendering*. Hal ini, membuka peluang untuk melakukan riset mendalam terhadap efisiensi produksi *webtoon*.

Sebagai hasil magang dan juga tugas akhir, penulis akan menyusun Buku Panduan Latar Belakang berisi langkah praktis dan contoh pengaplikasian aset 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi) untuk *webtoon* mingguan. Panduan ini diharapkan dapat membantu kreator *webtoon* meningkatkan efisiensi tanpa mengurangi kualitas, sehingga lebih siap bersaing di kancah internasional.

Di Kisai Entertainment, Jakarta sistem produksi *webtoon* dilakukan secara mingguan.

Dikarenakan itu, dibutuhkan pengelolaan yang efektif agar setiap proses dari proyek dapat berjalan sesuai jadwal dan memenuhi tenggat waktu.

Dalam mendukung narasi *webtoon* mingguan, diperlukan langkah-langkah terstruktur dalam memanfaatkan aset dua dimensi (2D (dua dimensi)) dan tiga dimensi (3D (tiga dimensi)) yang nantinya disusun kedalam sebuah buku panduan. Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi sekaligus menjaga kualitas visual pada produksi *webtoon*.

METODE

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Magang/Praktik kerja di Kisai Entertainment adalah sebagai berikut:

1. Metode Analisa

Dalam proses perancangan laporan ini, penulis mendapatkan informasi dan juga solusi untuk permasalahan yang ada dengan menggunakan beberapa pendekatan yaitu, observasi, wawancara, dokumentasi dan juga studi pustaka. Metode yang digunakan penulis untuk menyelesaikan tugas dan menjadi sumber untuk penyusunan dalam laporan ini, akan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.

2. Metode Wawancara

Teknik pertama yang akan digunakan dalam melakukan kegiatan magang dan juga pembuatan tugas akhir perkuliahan di semester tujuh ini adalah menggunakan teknik wawancara.

Wawancara menurut Denzin (2020) adalah sebuah proses dimana dua pihak melakukan tanya jawab, pihak satu adalah informan dan pihak kedua adalah seseorang yang ingin menggali informasi dari orang tersebut. Berbasis dari metode ini, penulis adalah pihak kedua sebagai pihak yang ingin melakukan sesi bertanya kepada PT. Kisai Entertainment Studi, Jakarta sebagai informannya

Di kegiatan magang ini, penulis sering melakukan proses bertanya kepada para *webtoonist* dan juga pekerja yang ada di sana untuk mendapatkan data yang

spesifik tentang dunia *webtoon* di Indonesia, terutama tentang pembuatan latar belakang pada *webtoon*. Banyaknya kegiatan bertanya ini dilakukan dengan mentor *Coloring* di Kisai Entertainment, Jakarta yaitu Bu Aina, Bu Astrid dan juga Bu Caca.

3. Metode Observasi

Metode observasi yang akan digunakan oleh penulis adalah observasi partisipasi. Menurut Dr. Siwi (2021) observasi partisipasi berhubungan dengan bagaimana kita membina hubungan dengan orang-orang lokal ataupun kelompok masyarakat yang ada sebagai cara mempelajari suatu budaya. Mengamati dan juga melakukan suatu kegiatan sosial bersama suatu kelompok yang diteliti.

Dari pengertian diatas, dapat dikatakan bahwa penulis secara langsung melakukan kontak dengan kelompok masyarakat yang berada di Kisai Entertainment, Jakarta dengan melakukan kegiatan magang. Dari sini penulis dapat mengamati proses kerja, tahapan pembuatan *webtoon* yang secara tidak langsung dapat menjawab pertanyaan dan juga permasalahan yang dihadapi penulis, hingga akhirnya informasi tersebut dapat digunakan untuk perancangan “Buku Panduan Latar Belakang Model 3D (tiga dimensi) Dan Aset Dalam Narasi *Webtoon*”

Dengan melakukan hal ini, dapat dipastikan isi dari buku yang akan dibuat nantinya akan sesuai dengan yang ada di lapangan dan dapat menghasilkan panduan dan informasi yang bermanfaat dikalangan *webtoonist* dan masyarakat.

4. Metode Dokumentasi

Menurut Suharsini Arikunto (2007) metode dokumentasi adalah teknik mencari mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, agenda, dan sebagainya. Cara ini dilakukan untuk menghemat dan menghindari hilangnya data yang telah terkumpul, karena itu perlu

dilakukan pencatatan dan juga pengolahan data secara lengkap dan cepat.

Metode dokumentasi dilakukan di kantor untuk mendapatkan foto dan juga dokumen mengenai kegiatan yang ada di PT. Kisai Entertainment Studio, Jakarta. Hal ini juga dilakukan untuk keperluan absensi harian untuk Laporan Mingguan yang diperlukan untuk kampus.

5. Studi Kepustakaan

Menurut Nazir (2014) studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan analisis terhadap buku, literatur, catatan dan juga laporan yang pastinya berkaitan setelah menyelesaikan masalah.

Nazir juga adalah studi kepustakaan merupakan sebuah langkah penting bagi penulis untuk menetapkan topik penelitian, dari situ penulis harus melakukan kajian yang berkaitan dengan teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang di pilih, dalam kasus penulis adalah tentang latar belakang di *webtoon*.

Dengan menerapkan teknik ini, penulis dapat menyampaikan materi mengenai *webtoon*, pewarnaan dan penggunaan aset 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi) secara relevan dengan informasi yang sudah tersebar di masyarakat dan juga penelitian-penelitian yang sudah ada. Sehingga hasil akhir dari perancangan “Buku Panduan Latar Belakang Model 3D (tiga dimensi) Dan Aset Dalam Narasi *Webtoon* Di Pt. Kisai Entertainment Studio Jakarta” dapat menjadi pengetahuan bagi para pelajar dan juga pengamat seni.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses analisis biasanya dilakukan untuk merancang atau mengevaluasi ulang proyek yang sedang maupun sudah dibuat. Biasanya proses ini dilakukan agar proyek dapat membuahkan hasil yang memiliki manfaat.

Pada sub-bab ini, penulis akan menulis tentang proses perancangan “Buku Panduan Latar Belakang Model 3D (tiga dimensi) Dan Aset Dalam Narasi *Webtoon*” pada saat magang/praktik kerja Di Kisai Entertainment, Jakarta sebagai “Color Intern Artist.”

Di kesempatan ini, selain melakukan proses pewarnaan pada *webtoon*, penulis juga diikutkan dalam proses pembuatan sebuah peran baru di produksi yaitu, “*Background Artist Renderer*” sebuah proses pembuatan dan pemasangan *background* hingga proses pemberian *Ambience*, yang pada akhirnya menjadi bagian dari Buku Panduan tugas akhir penulis.

Di tahap ini, penulis mendapatkan banyak ilmu mengenai bagaimana cara efisien dalam pembuatan latar belakang di *webtoon* mengingat jadwal tayang yang sangat padat, yaitu satu *chapter* per minggu

1. Proses Perancangan Buku Panduan

Dibawah ini adalah proses dari perancangan “Buku Panduan Latar Belakang Model 3D (tiga dimensi) Dan Aset Dalam Narasi *Webtoon*” yang dikerjakan selama proses Magang/Praktik Kerja di PT. Kisai Entertainment, Jakarta.

a. Konsep

Awal dari perancangan sebuah karya dimulai dengan penentuan konsep dan ide. Untuk karya yang penulis buat, ide ini berawal dari sebuah pertanyaan: “Bagaimana para *webtoonist* dapat menghasilkan latar belakang yang detail dalam waktu yang terbatas, yaitu hanya satu minggu per *chapter*?”

b. Perancangan

Dalam perancangan materi buku panduan, mentor seringkali memberikan masukan secara langsung mengenai implementasi dan juga aset yang penulis buat untuk buku panduan. Dari situ, penulis mendapatkan ide tentang materi penting apa saja yang dapat di tulis di buku panduan.

Berikut ini adalah daftar materi yang nantinya akan disampaikan di buku;

Pada Bab 1, akan membahas secara singkat tentang apa itu esensi dan juga pentingnya membuat *background* di *webtoon*.

Kemudian, pada bab 2 dijelaskan lebih rinci tentang apa itu aset dan kenapa aset dibagi menjadi 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi). Apa kegunaan mereka, dan bagaimana pembuatannya.

Di bab 3, nanti akan membawa para pembaca untuk mempelajari teori dalam ilustrasi secara singkat. Diantaranya adalah, komposisi. Agar ilustrasi *background* terlihat enak dipandang secara penempatan. Diikuti dengan perspektif, warna dan *value*. Semua hal ini diringkas secara cepat dan juga diberikan contoh gambar agar dapat dengan mudah di mengerti.

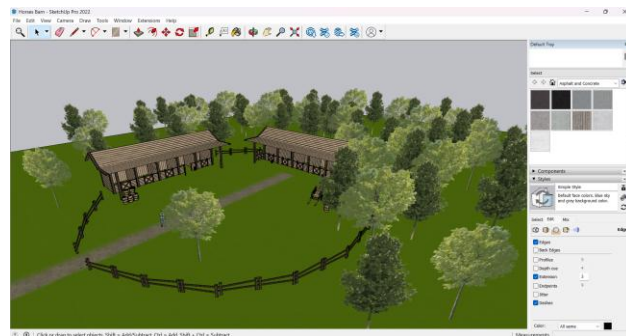
Bab terakhir, yaitu bab ke-4 membahas tentang bagian terakhir yaitu bagaimana cara menggabungkan aset tersebut dan juga teknik pewarnaannya. Serta diberikan contoh mengenai *indoor rendering* dan *outdoor rendering*. Di buku, nantinya teori dan proses pengaplikasiannya akan diberikan secara singkat.

c Proses Perancangan Aset

Dibawah ini, penulis akan menunjukkan salah satu proses pembuatan aset dan ilustrasi yang digunakan sebagai contoh di Buku Panduan Latar Belakang.

1.) Aset 3D (tiga dimensi)

Aset 3D (tiga dimensi) dibuat berdasarkan kebutuhan dari *webtoon* yang dibuat, namun untuk contoh praktik di pembahasan scene *outdoor*, penulis membuat sebuah kandang hewan yang berada di dekat hutan. Alasan dari pemilihan tempat ini adalah pembuatan berbagai macam *Ambience* sebagai contoh dapat dengan mudah dibuat di adegan seperti ini.



Gambar 4.1. Pembuatan 3D (tiga dimensi) Aset di Sketchup
Sumber : Ainun Aini Galuh Pratiwi Darmawan, 2025

2.) Export Aset

Setelah membuat aset 3D (tiga dimensi) dilanjutkan dengan proses *export* aset yang disesuaikan dengan peletakan layernya yaitu FG, MG & BG. Di proses kali ini penulis hanya membuat *export* untuk layer MG dan BG dikarenakan layer FG nantinya akan di isi dengan aset 2D (dua dimensi).



Gambar 4.2. Hasil *Export* Sketchup untuk bagian MG
 Sumber : Ainun Aini Galuh Pratiwi Darmawan, 2025

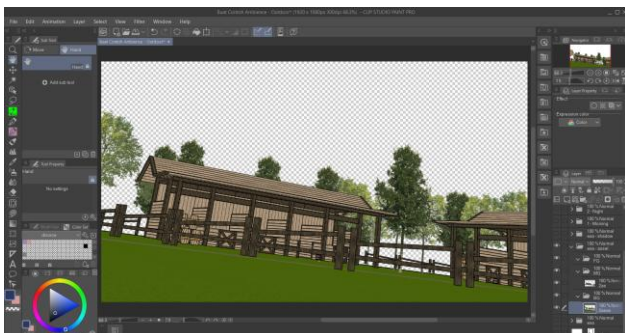


Gambar 4.3. Hasil *Export* Sketchup untuk bagian BG
 Sumber : Ainun Aini Galuh Pratiwi Darmawan, 2025

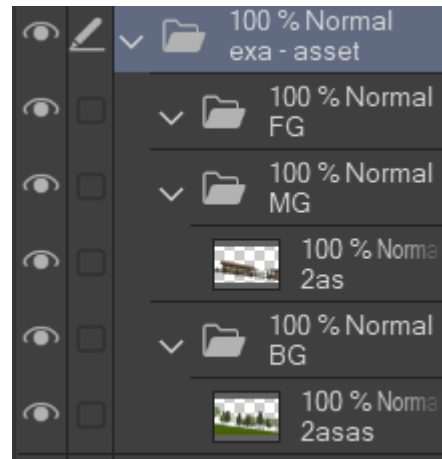
Diatas, adalah contoh dari hasil *export* latar belakang dari sketchup yang belum digabungkan.

3.) Pemberian Aset 2D (dua dimensi)

Setelah proses *export* aset digabungkan di software Clip Studio Paint namun tetap dipisahkan berdasarkan layer grup masing masing bagian. (Contoh, hasil *export* bagian MG dimasukkan kedalam layer grup MG.)



Gambar. 4.4 Hasil *Export* Sketchup untuk bagian BG
 Sumber : Ainun Aini Galuh Pratiwi Darmawan, 2025



Gambar 4.5. Group Layer FG, MG, BG
 Sumber : Ainun Aini Galuh Pratiwi Darmawan, 2025

Setelah proses ini dilakukan, kita harus menyiapkan aset 2D (dua dimensi) yang dibutuhkan, pada latar belakang kali ini aset yang dibutuhkan adalah pepohonan. Setelah menyiapkan aset yang dibutuhkan, dapat dilakukan step pemasangan aset tersebut.

Pemasangan Aset 2D (dua dimensi)



Gambar 4.6. Pemasangan Aset 2D (dua dimensi) untuk bagian FG
 FG

Sumber : Ainun Aini Galuh Pratiwi Darmawan, 2025



Gambar 4.7. Pemasangan Aset 2D (dua dimensi) untuk bagian MG

Sumber : Ainun Aini Galuh Pratiwi Darmawan, 2025



Gambar 4.8. Pemasangan Aset 2D (dua dimensi) untuk bagian MG

Sumber : Ainun Aini Galuh Pratiwi Darmawan, 2025



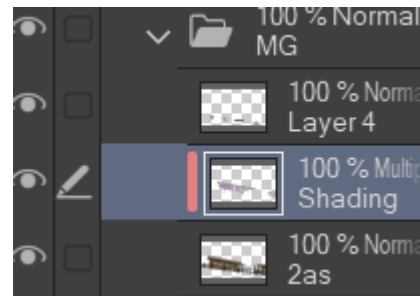
Gambar 4.9. Contoh Hasil Penyatuan Aset 2D (dua dimensi) & 3D (tiga dimensi)

Sumber : Ainun Aini Galuh Pratiwi Darmawan, 2025

Diatas, adalah hasil dari proses penyatuan Aset 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi) yang telah dibuat. Proses ini menghasilkan latar belakang yang lebih alami dan natural. Tidak ada lagi pohon yang hanya seperti tempelan kertas, sekarang pohon terlihat lebih natural dikarenakan akar tergambar dengan baik, dedaunan juga memiliki bentuk yang lebih seperti pohon di dunia nyata. Rerumputan yang awalnya hanya berwarna hijau sekarang juga lebih memiliki bentuk dan hasil yang alami seperti rerumputan yang biasa kita lihat.

4.) Pemberian Bayangan / *Shading*

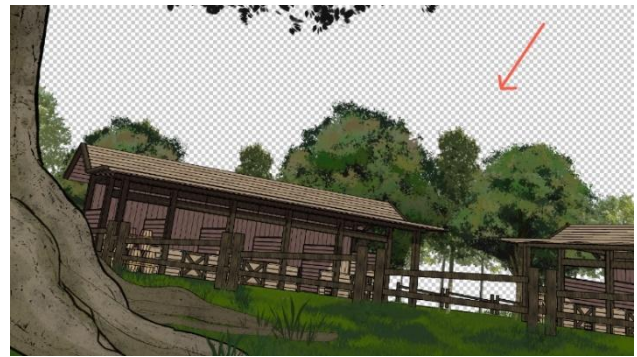
Setelah selesai menggabungkan aset 2D (dua dimensi) & 3D (tiga dimensi), proses selanjutnya adalah pemberian bayangan pada aset-aset tersebut, bagian ini juga tetap dipisahkan berdasarkan layer untuk memudahkan proses editing nantinya.



Gambar 4.10. Penambahan Bayangan

Sumber : Ainun Aini Galuh Pratiwi Darmawan, 2025

Proses ini dilakukan sesuai dari arah cahaya panel ini, saat ini penulis memberikan contoh paling mudah yaitu arah cahaya yang berasal dari matahari.



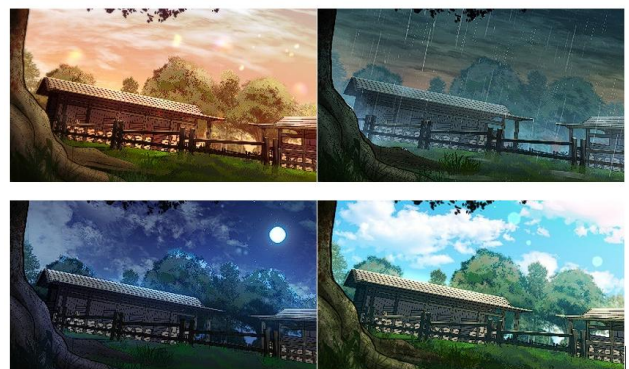
Gambar 4.11. Penambahan Bayangan

Sumber : Ainun Aini Galuh Pratiwi Darmawan, 2025

Bisa dilihat dari hasil diatas, penulis telah menambahkan bayangan berdasarkan arah cahaya, dengan melakukan ini latar belakang dapat terlihat lebih realistis dan memiliki volume

5.) Pemberian Efek

Setelah dilakukannya proses *shading*, sekarang saatnya menambahkan efek untuk menentukan suasana dari setiap gambar. Dibawah ini penulis sudah membuat beberapa contoh suasana yang sering digunakan di *webtoon*.



Gambar 4.12. Beberapa Hasil Akhir

Sumber : Ainun Aini Galuh Pratiwi Darmawan, 2025

d. Penataan Tata Letak / *Layout* Buku Panduan

Menurut Kasmir (2016), *layout* merupakan sebuah proses dalam penentuan bentuk dan penempatan objek yang dapat menentukan efisiensi operasi. Buku panduan memerlukan *layout*/tata letak naskah yang baik, hal ini penting dilakukan karena ini dapat memudahkan para pembaca untuk mengerti materi yang disampaikan oleh penulis, perlu juga dibuat menggunakan warna dan *layout* yang menarik agar pembaca serta pelajar tidak bosan ketika mempelajari buku panduan ini.

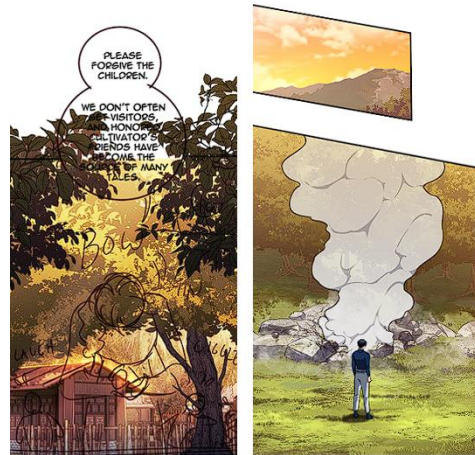


Gambar 4.13. *Layout* buku panduan secara lengkap
Sumber : Ainun Aini Galuh Pratiwi Darmawan, 2025

2. Implementasi Teori

Implementasi adalah kemampuan dalam merancang teori yang sudah ada kemudian dipraktikkan untuk menghasilkan sebuah karya yang nantinya dapat bermanfaat untuk sebuah golongan masyarakat, yang dimaksud sebagai golongan masyarakat di sini adalah para *webtoonist*

Para *webtoonist* dapat menggunakan teori ini untuk membuat latar belakang yang mampu menyampaikan sebuah narasi/cerita yang ingin disampaikan di *webtoon* yang mereka kerjakan. Berikut ini adalah hasil dari beberapa implementasi yang dilakukan penulis ketika Magang/Praktik Kerja di Kisai Entertainment, Jakarta.



Gambar 4.14. *Background Outdoor, Nature*
Sumber : Ainun Aini Galuh Pratiwi Darmawan, 2025



Gambar 4.15. *Background Outdoor* dengan Efek Lava
Sumber : Ainun Aini Galuh Pratiwi Darmawan, 2025



Gambar 4.17. *Background Outdoor, Gua*
Sumber : Ainun Aini Galuh Pratiwi Darmawan, 2025

KESIMPULAN

Kegiatan Magang/Praktik Kerja MBKM Kegiatan Magang/Praktik Kerja MBKM semester 7 di Kisai Entertainment, Jakarta berlangsung selama 17 minggu, dimulai pada 5 September 2024 hingga 31 Desember 2024. Jadwal kerja diatur dari Senin hingga Jumat, dengan jam kerja 8 jam per hari dan istirahat 1 jam, yaitu pukul 09.00 – 18.00 WIB.

Kegiatan ini memberikan banyak gambaran tentang mitra dan juga industri *webtoon* tentang management, proses pengerjaan, tatanan dan juga cara bekerja secara profesional dan efektif.

Hal ini dapat terjadi karena Kisai Entertainment, Jakarta memberikan fasilitas, mentor yang kompeten, dan suasana kerja yang mendukung seperti membuat acara *tri-sharing* membuat penulis merasa nyaman dan termotivasi untuk terus berkembang. Secara keseluruhan, magang ini

memberikan wawasan yang mendalam dan keterampilan praktis yang sangat berguna untuk karier penulis di masa depan.

Di kegiatan ini, selain membantu dalam proses *coloring webtoon* penulis memiliki proyek utama yaitu, pembuatan Buku Panduan Latar Belakang guna untuk posisi baru di proses produksi *webtoon*. Buku panduan ini harapannya dapat membantu transisi para *webtoonist* muda ke posisi ini menjadi lebih lancar dan efektif. Dengan melakukan ini penulis diberikan kesempatan untuk secara langsung terlibat di dalam alur produksi dan juga proses standarisasi produksi *webtoon* yang ada di Kisai Entertainment, Jakarta dan harapannya bermanfaat bagi industri *webtoon* di Indonesia.

Berdasarkan kegiatan magang ini, dapat disimpulkan bahwa produksi dari *background* di Kisai Entertainment, Jakarta mengutamakan efisiensi, estetika dan pastinya ketepatan waktu melalui pembagian tugas yang spesifik. Penggunaan dari perangkat lunak seperti Clip Studio Paint untuk proses pewarnaan dan penggambaran aset 2D (dua dimensi) yang juga didampingi penggunaan SketchUp untuk aset 3D (tiga dimensi) yang nantinya diintegrasikan pada proses *finishing*.

Dukungan mentor serta standarisasi produksi yang dilakukan oleh para editor memastikan setiap tim yang bekerja dapat menyelesaikan tugasnya sesuai jadwal mingguan berarti tepat waktu. Selain itu, Buku Panduan Latar Belakang dirancang melalui proses observasi langsung terhadap *workflow* produksi, diskusi dengan mentor dan studi pustaka teknik visual. Buku ini mencakup panduan implementasi aset 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi) yang digunakan untuk menunjang narasi *webtoon* dan memberikan solusi praktis untuk para *webtoonist* muda sehingga proses produksi lebih efektif.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak Kisai Entertainment, Jakarta karena telah memberikan kesempatan untuk bergabung sejenak dan mempelajari tentang produksi *webtoon*, khususnya dibidang pewarnaan dan latar belakang. Penulis berharap pengetahuan ini nantinya akan menunjang penulis berkembang di industri *webtoon* maupun bidang lain di masa depan.

Daftar Rujukan

- Apandi, I. (2020, October 23). Mengenal buku panduan/pedoman. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/idrisapandi/5f930415d541df356c63f602/mengenal-buku-panduan-pedoman>
- Ermaningtiastuti, Clara. (2020, Juni 20). Marketeers. "Mengintip Popularitas *Webtoon* Yang Terus Tumbuh." Marketeers.
- Hanson, T. (2017, September 25). Shop Talk: The Power of *Backgrounds* in Comics and Storytelling.... Bean.
- Jin, D. Y. (2019). Korean *webtoonist* Yoon Tae Ho: History, *webtoon* industry, and transmedia storytelling. *International Journal of Communication, 13,* 2216–2230.
- Kasmir. (2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia.* RajaGrafindo Persada.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2024). *Kamus Besar Bahasa Indonesia daring.* Diakses pada 6 Januari 2025, dari <https://kbbi.web.id/buku>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2024). *Kamus Besar Bahasa Indonesia daring.* Diakses pada 6 Januari 2025, dari <https://kbbi.web.id/panduan>
- Kisai Entertainment. (2024). Tentang Kami. Diakses pada 6 Januari 2025, dari <https://kisaient.com/about-us/>
- Linando, S. I. (2024, Mei 13). Kuliah Umum "Production House Cocoon: Industri Komik/*Webtoon*/2D (dua dimensi)." Universitas Bunda Mulia.
- Mirage, A. (2024, April 9). What is a production house? An in-depth exploration. SNXP Studio. <https://www.snxpstudio.com>
- Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian.* Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Paksi, Dedih Nur Fajar. (2021). *IMAJI: Warna dalam Dunia Visual.* Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta.
- Shofiani Devi, A., Hotimah, K., Sakha, R. A., Karimullah, A., & Anshori, M. I. (2024, May 30). Mewawancarai kandidat: Strategi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas. Universitas Trunojoyo Madura.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta. Bandung. p. 372.
- Toonsmag. (2024, Februari). The rise of *webtoons*: Understanding the popularity of vertical comics. Toonsmag.