

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pelaksanaan magang yang efektif dapat tercapai melalui penataan kedudukan dan koordinasi yang terstruktur antara penulis dan pembimbing lapangan selama pelaksanaan proyek. Oleh karena itu, penting untuk memahami posisi dan jalur koordinasi yang diterapkan oleh *intern* dan *supervisor* dalam menyelesaikan suatu tugas proyek.

3.1.1 Kedudukan

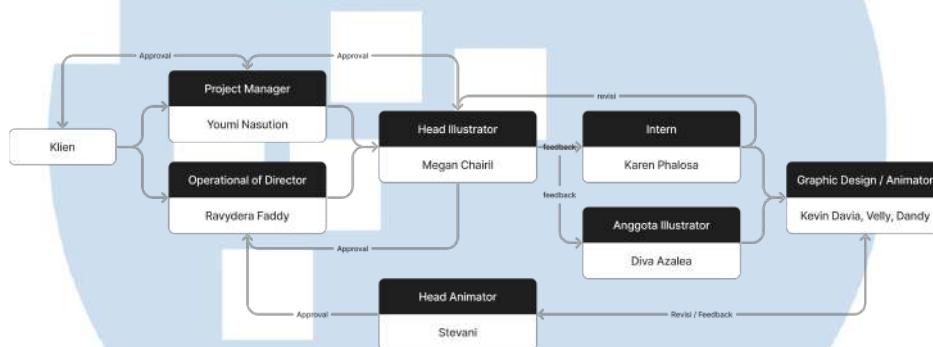
Kedudukan penulis selama periode magang adalah menjadi bagian dari *Illustrator* yang dibimbing langsung oleh 2 anggota *illustrator*, yaitu *Supervisor Illustrator*, Megan Chairil dan anggota, Diva Azalea. Selain tim ilustrasi, penulis juga saling berkoordinasi dengan tim *graphic design*, Kevin Davia dan Anna, dan tim animasi, yaitu Dandy dan Velly.

3.1.2 Koordinasi

Alur koordinasi dimulai dari Youmi Nasution, selaku *Project Manager* yang akan memberi brief kepada Megan Chairil sebelum brief diteruskan ke penulis bersama dengan tugas yang harus dikerjakan. Asistensi dan revisi pengerjaan dilakukan oleh Youmi Nasution (*Project Manager*), Megan Chairil (*Head Illustrator & Supervisor*), dan Faddy Ravydera (*Operational Director*). Sistem kerja dilakukan secara Work from Office (WFO) maupun Work from Home (WFH) sehingga proses komunikasi brief sampai hasil akhir final sebuah proyek dapat dilakukan secara langsung atau via grup WhatsApp dan Slack. Hasil akhir di-*share* melalui Google Drive ataupun WhatsApp dengan format *document*.

Setelah melakukan revisi bersama *project manager* dan *supervisor*, penulis akan memperlihatkan hasil perbaikan desain yang telah disesuaikan. Pada fase ini, revisi mencakup aspek seperti sketsa gambar, pilihan warna,

komposisi gambar, gerakan karakter, tekstur, dan pengeditan foto, di antara lain. Semua perbaikan dilakukan berdasarkan masukan dari *supervisor*, *project manager*, dan *operational director*. Setelah mendapatkan persetujuan terhadap hasil revisi, karya akhir akan disimpan dalam Google Drive yang telah disediakan, untuk kemudian disampaikan kepada klien atau diunggah ke platform seperti Instagram.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1 (27 Juli – 2 Agustus)	<ol style="list-style-type: none"> Tebet Eco Park Eraversary Beatblenders post Instagram 	<ul style="list-style-type: none"> Membantu membuat asset karakter untuk project portfolio Tebet Eco Park, pengambilan foto untuk portfolio Tebet Eco Park Bried project Erajaya, Membuat dan mengerjakan konsep /sketsa dari billboard Erajaya Anniversary Brief Beatblenders, mengerjakan sketsa post Instagram Beatblenders <i>Update Progress</i>
2	2 (3 Agus- 11 Agustus)	<ol style="list-style-type: none"> Eraversary Shinhan Mural Beatblenders post Instagram 	<ul style="list-style-type: none"> Merevisi konsep billboard Eraversary Membuat ide dan konsep mural shinhan, revisi & finalisasi ilustrasi mural Shinhan Menentukan ide konten Beatblenders, membuat sketsa, revisi, finalize. Memikirkan konten lainnya untuk

			<p>Beatblenders</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Update Progress</i>
3	3 (12 - 19 Agust)	1. Beatblenders post Instagram	<ul style="list-style-type: none"> ○ Mencari dan menemukan ide dan konsep untuk membuat komik 4 panel beranimasi dan berlagu ○ Update progress (mingguan – WFH)
4	4 (20-27 Agust)	1) Tebet Ecopark 2) Jasper Beauty Clinic 3) Easton Piktogram PIK 2	<ul style="list-style-type: none"> ○ Membantu pengambilan gambar dan color editing. ○ Membantu mendesain karakter, dengan memasukkan storyboard & Color blocking karakter ○ Membuat karya indoor dan outdoor Easton sebagai referensi awal ○ Membuat pictogram untuk ide dan konsep bridge PIK 2 ○ <i>Update Progress</i>
5	5 (28Agust - 5 Sept)	1) Easton	<ul style="list-style-type: none"> ○ Membuat desain karakter untuk Easton, Sketsa <i>environment indoor & outdoor</i> ○ Update progress
6	6 (6-13 Sept)	1. Beatblenders 2. Shinhan Mural	<ul style="list-style-type: none"> ○ Membuat post feeds Beatblenders & sticker GIF whatsapp ○ Membuat sketsa post Beatblenders “Mbah Surip” festival music ○ Revisi ilustrasi mural Shinhan ○ <i>Update Progress</i>
7	7 (14-21 Sept)	1. Darya Varia 2. Jasper Beauty Clinic 3. PIK 2	<ul style="list-style-type: none"> ○ Menerima brief pembuatan calendar interaktif, menemukan ide dan konsep, membuat sketsa calendar ○ Membuat T-Pose karakter Aisya, Bos Muda, dan Ihsan ○ Finalize pictogram PIK2
8	8 (22-29 Sept)	1. Darya Varia 2. Jasper Beauty Clinic 3. PIK 2	<ul style="list-style-type: none"> ○ Coloring sketsa calendar Darya Varia ○ Color blocking asset animasi Jasper ○ Membuat sketsa dan revisi hingga <i>finalize</i> Pictogram PIK2 ○ <i>Update Progress</i>
9	9 (2-9 Okt)	1. Jasper Beauty Clinic	<ul style="list-style-type: none"> ○ Color blocking dan pembuatan asset episode 4-5

			<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Update Progress</i>
10	10 (10- 17 Okt)	1. Easton	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Base coloring Easton (FASAD-office), Revisi perubahan warna pada furniture, bentuk, struktur perumahan</i> ○ <i>Base coloring Easton Bedroom2</i> ○ <i>Update Progress</i>
11	11 (18- 25 Okt)	1. Easton	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Base coloring Easton Kids Bedroom, Detailing, Revisi</i> ○ <i>Base coloring Easton Fasum,</i> ○ <i>Update Progress</i>
12	12 (26 – 3 Okt)	1. Easton	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Base coloring Easton, Detailing, Revisi</i> ○ <i>Update Progress</i>
13	13 (4-11 Okt)	1. Easton	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Base coloring Easton, Detailing, Revisi</i> ○ <i>Update Progress</i>
14	14 (12-19 Okt)	1. Easton	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Base coloring Easton, Detailing, Texturing, Revisi</i> ○ <i>Update Progress</i>
15	15 (20 – 27 Okt)	1. Easton	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Base coloring Easton, Detailing, Texturing, Revisi</i> ○ <i>Update Progress</i>
16	16 (30 Okt - 6 Sept)	1. Easton	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Base coloring Easton, Detailing, Texturing, Revisi</i> ○ <i>Update Progress</i>
17	17 (7 -13 Sept)	1. Easton	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Base coloring Easton, Detailing, Texturing, Revisi</i> ○ <i>Membuat gesture karakter</i> ○ <i>Coloring Axono</i> ○ <i>Update Progress</i>
18	18 (14 – 22 Sept)	1. Easton	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Base coloring Easton, Detailing, Texturing, Revisi</i> ○ <i>Coloring Axono</i> ○ <i>Update Progress</i>
19	19 (23-30 Sept)	1. Easton	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Base coloring Easton, Detailing, Texturing, Revisi</i> ○ <i>Revisi Story Illustration & Character Gesture</i> ○ <i>Update Progress</i>

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melaksanakan kerja magang selama bulan Juli 2023 hingga Januari 2024, dengan jadwal Work from office setiap hari Senin - Kamis dari pukul 10.00 hingga 18.00 dan Work from Home setiap Jumat dari pukul 10.00 hingga 18.00. Peran penulis sebagai ilustrator mencakup pembuatan konten untuk Instagram feeds, reels, membuat ilustrasi, pictogram, mural, dll. Penulis mendapatkan beberapa *project* lainnya, seperti membantu aset animasi dan membantu tim *graphic design* dalam pembuatan desain *billboard*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Proses pelaksanaan saat magang berlangsung di SUKA Studio, penulis memiliki pekerjaan untuk membuat beragam ilustrasi untuk keperluan pitching dan project. Berikut adalah detail dari beberapa proyek yang dirancang penulis dari proyek yang diterima oleh SUKA Studio:

3.3.1.1 Beatblenders Instagram Post

Menyusun rancangan untuk kebutuhan Intellectual Property SUKA STUDIO merupakan tugas rutin yang harus diselesaikan oleh tim ilustrator setiap minggu. Tugas ini dipertanggungjawabkan secara bergantian kepada anggota tim setiap minggu. Salah satu tugas yang menarik perhatian dalam pelaksanaannya adalah menciptakan konten terkait konser musik yang tengah berlangsung di Jakarta. Dalam perancangan tugas ini, materi konten dihadirkan dalam bentuk posting Instagram dengan tema musik yang disampaikan secara menghibur.

Sebelum memulai proses sketsa, ide dan konsep konten dibahas terlebih dahulu dalam diskusi langsung dengan *Head Illustrator* dan kemudian diajukan kembali kepada *Project Manager*. Setelah mendapatkan persetujuan, sketsa dikerjakan dan diajukan kembali sebelum akhirnya menerima masukan lebih lanjut dari Kepala Ilustrator. Sketsa dibuat dengan bantuan referensi gambar-gambar panggung konser yang sedang berlangsung pada bulan

tersebut. Berikut merupakan referensi gambar konser yang berlangsung di Jakarta.



<https://www.jpnn.com/news/pestapora-2023-masuk-hari-kedua-ini-daftar-para-penampil>

<https://www.kwikku.com/post/1679723>

<https://imusic.id/soundrenaline-2023-siap-digelar-lebih-penuh-inovasi/>

Gambar 3.1 Foto referensi panggung konser di Jakarta



Gambar 3.2 Karakter Beatblenders (kiri ke kanan: Lucky C, Jackson, Kinston, Rochelle)

Dalam proses pembuatan konten ini, *Head Illustrator* ikut berkontribusi dalam menciptakan satu ilustrasi untuk konser

Beatblenders. Berbagai sketsa konten terkait pertunjukan musik telah dihasilkan dengan metode tradisional, menggunakan referensi gambar, dan melibatkan masukan dari *Head Illustrator*. Masing-masing karakter Beatblenders memiliki nama yang unik, seperti karakter yang mewakili genre Hiphop bernama Lucky C, karakter Pop bernama Jackson, karakter Rock bernama Rochelle, dan karakter Reggae bernama Kinston.



Gambar 3.3 Sketsa konten Beatblenders bertemakan konser di Jakarta

Konsep dari ilustrasi diatas adalah 4 karakter yang mengikuti beberapa pesta music yang berlangsung dihari yang berurutan. Namun, karakter-karakter tersebut tidak ingin pulang dan beristirahat, melainkan melanjutkan konser dengan beristirahat di area tersebut. Untuk menutup komik 4 panel ini, tim ilustrasi kemudian memilih lagu “Bangun Tidur” oleh Mbah Surip untuk digunakan saat posting konten ini. Hal ini sesuai dengan konsep yang telah dicetuskan oleh penulis, dimana karakter tanpa henti mengikuti konser selama 3 hari berturut-turut dengan urutan gambar: karakter tidur-karakter pesta- karakter tidur-karakter pesta.

Hasil sketsa yang telah disetujui kemudian dikerjakan dengan aplikasi Adobe Photoshop sesuai dengan masukan yang diberikan *Head Illustrator*. Masukan yang diberikan berkaitan dengan komposisi karakter, warna, penggunaan lighting, pengerjaan sesuai guideline karakter dan referensi. Selama pengerjaan, hasil karya menerima revisi terkait pose karakter karena dirasa janggal dan ambigu. Salah satu karakter berdiri sambil menginjak lutut karakter lainnya untuk menunjukkan karakter yang bersenang-senang, namun gestur ini dirasa ambigu dan janggal karena tidak sesuai dengan ekspresi karakter yang seharusnya ditampilkan saat seseorang menikmati konser.



Gambar 3.4 Gestur karakter yang memerlukan perbaikan

Oleh karena itu, penulis dan *Head Illustrator* berdiskusi dan menyepakati bahwa gestur karakter dapat diganti dengan penggambaran gestur yang menyampaikan suasana lepas dan bebas, menggambarkan dua karakter yang tidak peduli akan pendapat orang lain dan menikmati musik dan suasana konser. Penulis kemudian mengubah pose menjadi salah satu karakter yang mengangkat temannya secara terpaksa dengan raut wajah yang kesulitan. Selain melakukan revisi. Penulis bersama *Head Illustrator* bekerja sama mengubah gaya pewarnaan dikarenakan warna masih dirasa belum terlihat *lively* dan berkesan sedikit membosankan. Oleh

karena itu, penulis dan *Head Illustrator* sepakat untuk memberikan hanya 1 warna pada bagian karakter yang tidak tersorot cahaya. Hal ini dapat menunjukkan gelap terang secara kontras dan mudah dipahami. Berikut merupakan 4 hasil finalisasi dari *post* Beatblenders



Gambar 3.5 Hasil akhir ilustrasi konten Beatblenders

Pada gambar pertama, karakter digambarkan sedang beristirahat di bagian area konser. Hal ini sejalan dengan konsep yang telah diusulkan dengan cerita 4 karakter yang berpesta di 3 konser yang tanpa pulang terlebih dahulu. Pada gambar ke-2, 2 karakter terlihat sedang bersenang-senang di konser Synchronize dengan hint artis JKT 48 melalui aksesoris yang digunakan berupa kipas dan pita. Pada gambar ke-3, terdapat 4 karakter dimana 2 terlihat sedang menyanyi dan bermain dan karakter yang lainnya sedang bernyanyi sendiri dan duduk dibelakang sembari makan

berondong jagung. Pada gambar ke-4, terlihat seluruh karakter sedang bernyanyi bersama dimana karakter Rochelle merupakan karakter yang disorot dengan kegiatan menyanyi dan diiringi sorakan dari Kinston dan Jackson dan karakter Lucky C menyanyi dibelakang panggung.

3.3.1.2 Kalendar Interaktif Darya Varia

Desain kalendar interaktif Darya-Varia pada bulan Agustus merupakan salah satu proyek yang dikerjakan tim yang digunakan sebagai pitching oleh SUKA Studio. Proyek kalendar ini dibuat oleh Darya-Varia selaku klien dari SUKA Studio dengan tujuan untuk meningkatkan rasa kepemilikan dalam perusahaan serta menyederhanakan proses penjadwalan dan membuat aktivitas manajemen waktu menjadi hal yang menyenangkan sekaligus dapat meningkatkan produktivitas. Kalendar dibuat dengan tema seputar pada kesehatan, kesejahteraan, dan perawatan diri, di mana setiap bulan menawarkan pengalaman holistik melalui ilustrasi dan informasi-inspiratif, dengan tujuan mempromosikan gaya hidup yang lebih sehat dan praktik peningkatan perawatan diri.





Gambar 3.6 Cuplikan dari brief proyek kalender Darya Varia 2024

Setelah menerima brief, tim ilustrator yang terdiri dari Megan Chairil sebagai *Head Illustrator*, Diva Azalea, dan Karen Phalosa sebagai anggota tim ilustrator, melakukan pencarian referensi ilustrasi untuk membantu merancang konsep kalender yang dapat diaplikasikan sebagai kalender interaktif dan informatif bagi pengguna. Tim ilustrator mengumpulkan berbagai gaya lukisan dan memilih gaya yang paling sesuai untuk menyajikan informasi kesehatan secara informatif sambil tetap mempertahankan kelembutan dan keceriaan.

Ide aktivitas interaktif yang diusulkan oleh tim ilustrator melibatkan kegiatan menempel stiker. Hal ini dipilih karena stiker dapat berfungsi sebagai pengingat atau catatan pencapaian, baik itu terkait apakah pengguna telah melaksanakan atau bahkan berhasil mengikuti kegiatan sesuai tema yang ditentukan untuk bulan tertentu (contohnya: menerapkan pola diet sehat). Tim ilustrator meyakini bahwa kegiatan menempel stiker dapat memberikan dampak positif dan meningkatkan antusiasme pengguna untuk melihat serta berpartisipasi dalam tantangan yang diberikan.



Gambar 3.7 Referensi ilustrasi dan treatment calendar yang dipilih untuk pembuatan karya pitching kepada klien

Setelah tim ilustrasi menentukan gaya yang cocok untuk kalender kesehatan yang interaktif dan membagikan tugas dimana masing-masing anggota membuat 2-3 ilustrasi. Tim ilustrator kemudian membuat 6 gambar sketsa sebagai ilustrasi utama dalam kalender. Ilustrasi dibuat berdasarkan tema yang diberikan dalam brief klien, yaitu *Healthy Diet* untuk ilustrasi pria dengan pola makan yang teratur, *Hypertension Day* dengan ilustrasi pria yang sedang mengecek darah, *Feel Young and keep Exercising* dengan ilustrasi lansia yang masih bekerja, *World Pharmacist Day* dengan ilustrasi karyawan Darya Varia, *How to Love Yourself and Those Around You* dengan ilustrasi sebuah keluarga, dan cover Kalender. Berikut sketsa yang telah dibuat oleh penulis dalam proyek kalender Darya Varia.



Gambar 3.8 Sketsa yang dibuat penulis untuk proyek kalender Darya Varia

Setelah menyusun sketsa, Ravydera Faddy selaku Direktur Operasional memberikan masukan terhadap beberapa sketsa yang telah dibuat. Masukan ini mencakup hal-hal berikut: dua sketsa lansia yang masih produktif dapat digabungkan dalam lingkungan hijau di kota untuk menciptakan suasana kota yang lebih hijau dan rindang; gambar wanita dalam sketsa keluarga memerlukan perbaikan dalam komposisinya karena terlihat tidak proporsional; sketsa pria yang membuat salad dapat ditingkatkan dengan menambahkan beberapa elemen makanan yang mengikuti prinsip 4

sehat 5 sempurna; dan sketsa pola makan teratur perlu perbaikan komposisi agar terlihat lebih terorganisir. Berikut hasil karya yang telah direvisi oleh penulis.



Gambar 3.9 Sketsa yang telah direvisi penulis

Setelah mendapat persetujuan untuk kembali melanjutkan menuju proses *coloring*, tim ilustrator kemudian merapikan dan mewarnai sketsa dengan *color palette* yang telah ditentukan

menggunakan Adobe Photoshop. Warna yang dipilih terkesan *toned-down*, tenang dan menggambarkan kenyamanan. Teknik pewarnaan sketsa disesuaikan dengan referensi yang telah dipilih, yaitu tidak penuh dan terlihat menyisakan warna putih dengan ketebalan outline yang berbeda-beda. Pada tahap ini, penulis membantu ilustrator lainnya untuk mewarnai sketsa lainnya.

3.3.1.3 Shinhan Wall-Branding

Shinhan *Wall-Branding* merupakan sebuah proyek yang diterima SUKA Studio pada bulan Agustus Shinhan Indo Finance adalah lembaga gabungan keuangan terkemuka asal Korea Selatan yang bergerak di berbagai sektor industri keuangan, termasuk perbankan, asuransi, manajemen aset, dan lainnya. Shinhan kemudian memiliki sebuah Gedung dan mereka membutuhkan lingkungan kerja yang baru dan segar bagi para pekerja agar dapat bekerja dengan nyaman. Oleh karena itu, PT. Shinhan Indo Finance menggunakan jasa dari SUKA Studio untuk membantu membuat ilustrasi mural yang akan digunakan dalam ruangan *meeting*. Berikut brief yang telah diberikan kepada tim Ilustrator.

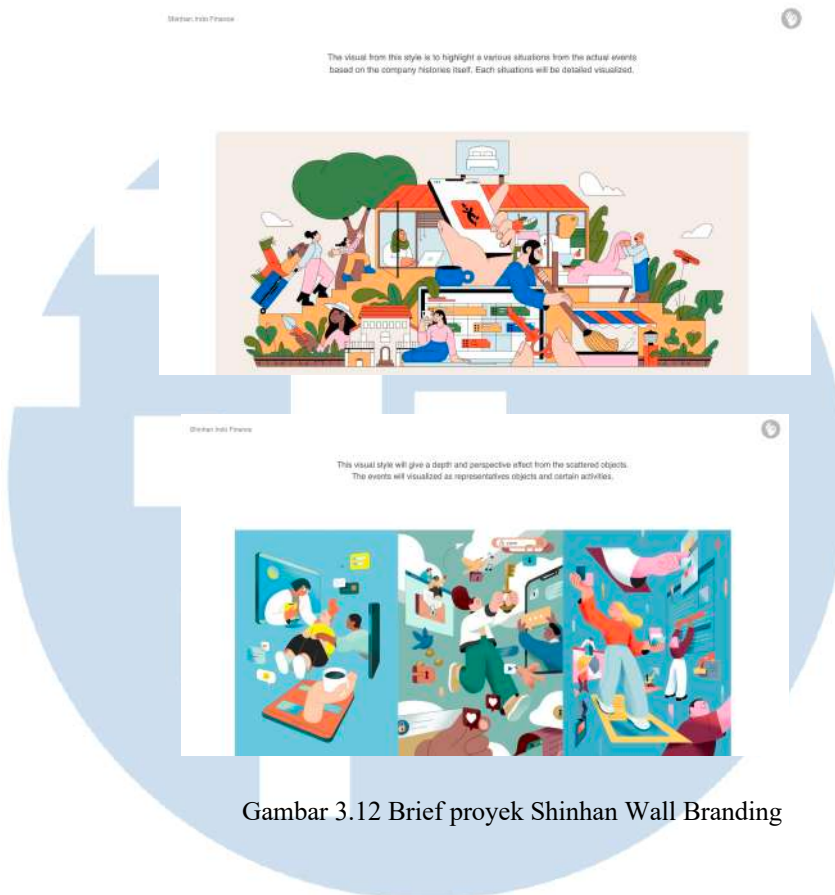
Memo
Kebutuhan: - Redecorate ruangan meeting (Wall Branding) - Tema sementara : karna dari team internal dan CEO nya belum ada inspirasi, mungkin coba dibuatkan aja dulu sejarah nya SHinhan berdiri atau cerita tentang motivasi target penjualan yg harus di raih - Luas ruangan : Lebar 516cm Panjang 880cm - Panjang dinding 726
This form is sign and approved by:
 Hardiantra Prihandono SUKA STUDIO



Gambar 3.11 Brief proyek Shinhan Wall Branding

Klien, PT Shinhan, mengharapkan mural yang menggambarkan sejarah berdirinya PT Shinhan Indo Finance. Oleh karena itu, tim ilustrasi melakukan *brainstorming* dengan mempertimbangkan ukuran dinding yang diberikan kepada kami. Mural dinding terbagi menjadi beberapa bagian, mencakup sejarah pendirian, penggabungan, nilai-nilai Shinhan terhadap masyarakat, dan dampak positif yang diberikan kepada masyarakat.

Sebelum membuat sketsa, tim ilustrasi berdiskusi untuk menentukan *moodboard* yang tepat guna menciptakan dinding yang memberikan suasana nyaman bagi pekerja. Kami menetapkan dua konsep yang akan diajukan pada klien, yaitu "*Neat yet Cozy*" dan "*Scattered Happiness*". Kedua referensi moodboard dipilih berdasarkan sejarah berdirinya PT Shinhan Indo Finance, yang merupakan hasil gabungan antara PT Indo Mobil dari Indonesia dan Shinhan Card Co. LTD dari Korea. Oleh karena itu, kami memilih ilustrasi dengan gaya khas Korea untuk menunjukkan semangat kerjasama antara dua perusahaan sebagai awal yang baru.



Gambar 3.12 Brief proyek Shinhan Wall Branding

Setelah menentukan referensi dan moodboard, tim ilustrasi mengajukan kedua konsep ini yang kemudian disetujui oleh *Operational Director*. Tim ilustrasi kemudian melanjutkan proyek dengan mulai membuat masing-masing 2 sketsa untuk setiap konsep yang dibawakan. Ilustrasi mural dibuat dengan memperhatikan brief yang telah diberikan, selain itu, gambar-gambar maskot juga disertakan sebagai salah satu request dari klien untuk menonjolkan karakter manis sebagai pentolan dari Shinhan Indo Finance. Berikut merupakan sketsa yang telah dibuat oleh penulis.





Gambar 3.13 Sketsa awal Shinhan Indo Finance Wall Branding

Salah satu sketsa yang telah dibuat kemudian diberikan masukan oleh *Operational Director*. Hal ini disebabkan ilustrasi Gedung yang terkesan berada dalam kotak kado yang terbuka dapat menyiratkan makna sebagai hadiah. Padahal, ilustrasi mural yang dibuat dimaksudkan sebagai penanda awal baru dengan berdirinya Gedung baru, penanda kerja sama antar 2 perusahaan. Oleh karena itu, ilustrasi sketsa kemudian diubah agak tidak memberikan makna yang bias. Berikut hasil revisi yang telah dikerjakan oleh penulis.



Gambar 3.14 Sketsa hasil revisi Shinhan Indo Finance Wall Branding

Sketsa ini kemudian mendapat persetujuan dari *Operational Director* dan dapat diproses untuk dimasukkan ke dalam *deck* yang akan disampaikan ke klien. Penggunaan gambar gunting dan pita dapat memaknai sebuah pembukaan usaha/tempat baru. Namun sayangnya, hingga saat ini tim SUKA Studio belum mendapatkan informasi dan *feedback* lebih lanjut dari klien Shinhan Indo Finance

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**Makan bijak dengan
"Tantangan Diet Sehat"**

Diet itu bukanlah tentang pembatasan makanan dengan ketat, akan tetapi mengepak kita untuk membangun hubungan positif dengan makanan. Agar perilaku diet dan tantangan diri Anda dengan nutrisi terbaik untuk kesehatan.



**Diriku adalah
sumber inspirasi**

Diri Anda adalah sumber inspirasi yang hebat. Dengan memusatkan konsentrasi dan pikiran Anda ke arah yang positif, Anda dapat memotivasi diri sendiri untuk mengatasi tantangan dengan semangat dan meraih impian dengan penuh keberhasilan diri.



**Unsilient Hypertensions:
Cegah ancaman tak terduga
(Silent Killer)**

Dengan menjalani pola makan sehat, gaya hidup aktif, dan tidur yang cukup, Anda dapat mencegah tekanan darah Anda terus meningkat dan mencegah ancaman "Silent Killer".
*Cegahlah hipertensi Anda dengan menjalani hidup yang lebih baik.



U
NIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



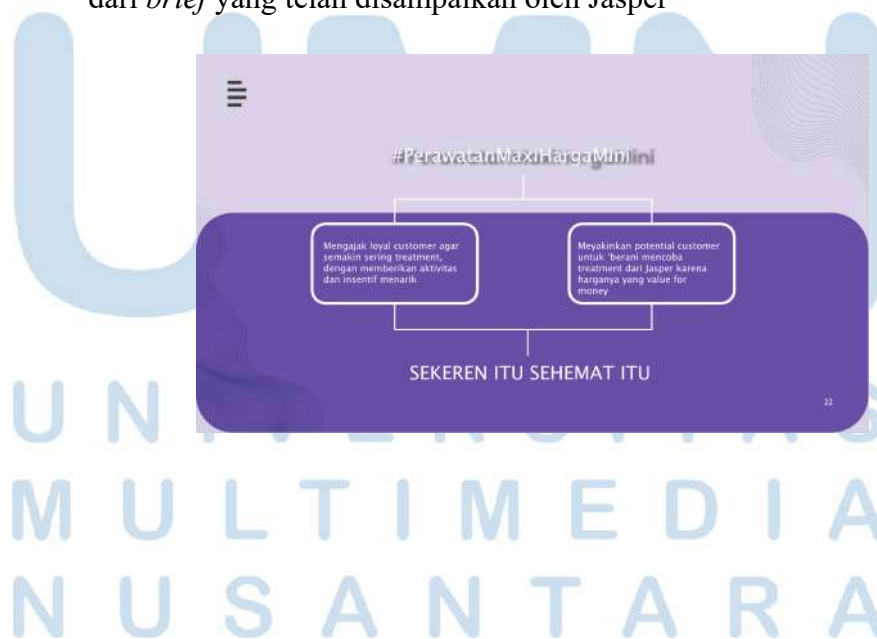
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

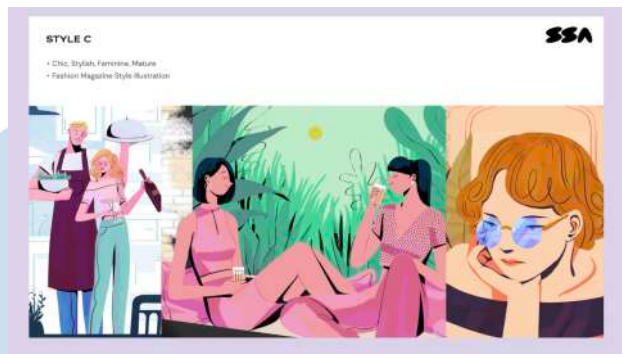
Gambar 3.10 Hasil ilustrasi dari proyek pitching kalender Darya Varia

Hasil karya diatas merupakan hasil akhir dari ilustrasi yang telah dibuat dimana masing-masing gambar telah menunjukkan tema dari Darya Varia yang perlu dicapai, yaitu *Healthy Diet, Beauty Routine, Hypertension Day, Feel Young and keep Excercising, World Parmacist Day, How to Love Yourself and Those Around You*

3.3.1.4 Jasper Skincare and Beauty Clinic Commercial Video

Jasper merupakan sebuah klinik kecantikan yang telah berdiri pada tahun 2009. Pada bulan Agustus, Jasper menggunakan jasa SUKA STUDIO untuk membuat sebuah video komersial dengan konsep 2D Animation yang dipadukan dengan real environment. Jasper membutuhkan 5 video animasi komersial yang diharapkan dapat menyampaikan pesan bahwa loyal customer akan mendapatkan benefit dengan mengambil perawatan yang harganya sangat terjangkau bagi customer. *Brief* ditekankan pada *value* Jasper yaitu kualitas maksimal dengan harga yang minimal. Selain itu, Jasper juga secara spesifik telah menunjukkan gaya ilustrasi yang diinginkan untuk video komersial tersebut. Berikut cuplikan gambar dari *brief* yang telah disampaikan oleh Jasper

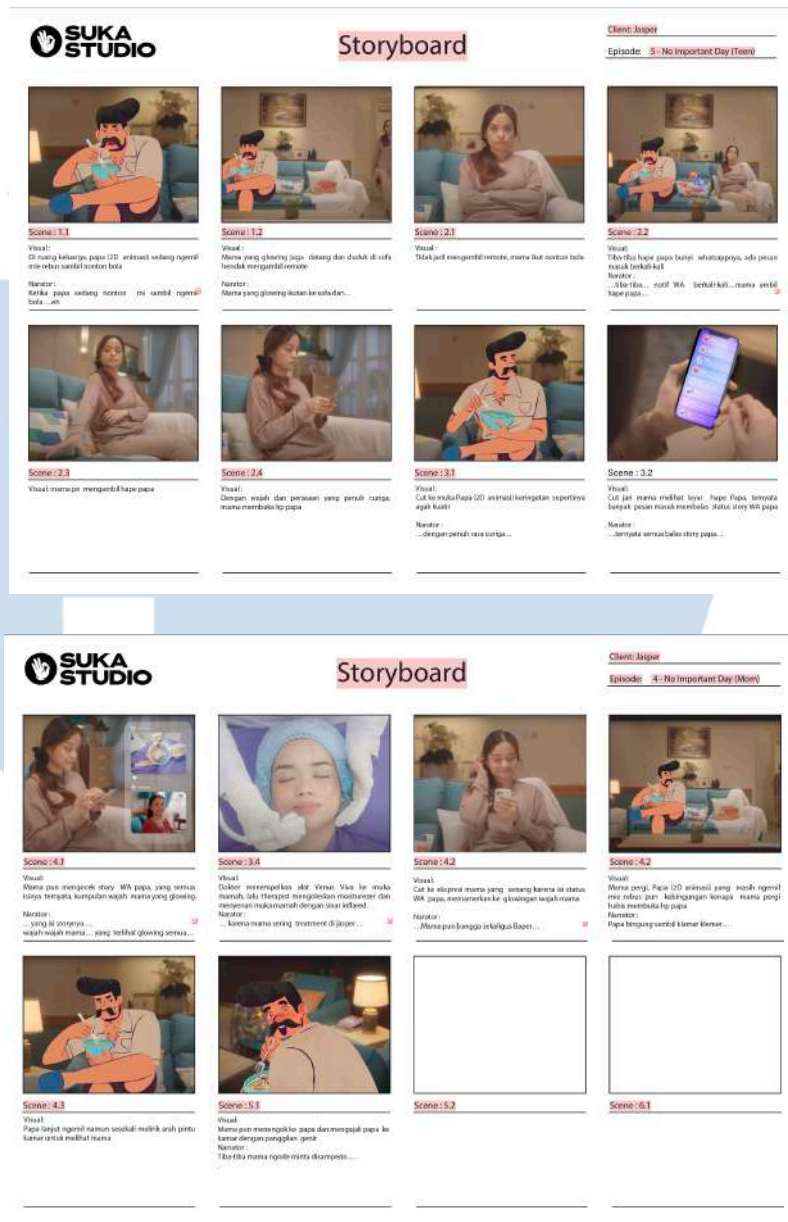




Gambar 3.15 Sketsa hasil revisi Shinhan Indo Finance Wall Branding

Dalam proyek ini, penulis tidak berperan sebagai animator, namun turut berpartisipasi membantu mengisi storyboard dan membuat *animation asset* disebabkan kurangnya tenaga kerja dengan waktu yang cukup singkat dan terbatas. Tiap *episode* yang dibuat tidak berkesinambungan sehingga jalan cerita video komersial yang satu dengan yang lainnya tidak akan membingungkan target audiens. Tim animasi mengawasi proyek ini dengan membuat sketsa dan memasukkannya kedalam *storyboard*. Dalam tahap ini, penulis turut mencocokkan dan membantu memasukkan *asset* animasi yang telah ditata ke dalam *storyboard* untuk memudahkan klien melihat dan memahami progress dari tim animasi SUKA Studio. Berikut merupakan potret sebagian *asset* video ke-5 yang telah dimasukkan ke dalam *storyboard* Jasper.

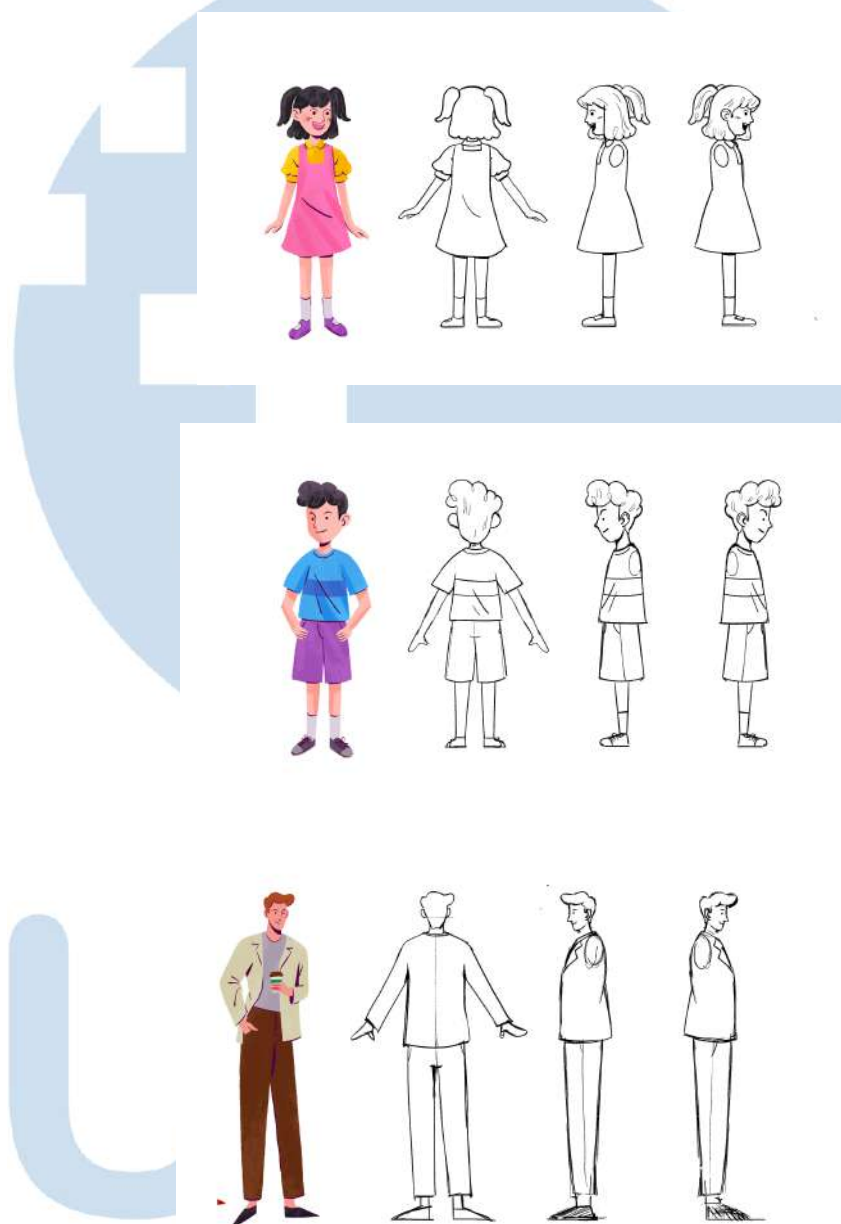
U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.16 Storyboard episode ke-5 Video Animasi Komersial Jasper

Setelah membantu memasukkan *asset* ke dalam *storyboard*, penulis diminta untuk membantu membuat T-pose dari beberapa karakter utama yang dibuat sebagai panduan untuk menjaga konsistensi sekaligus sebagai referensi yang akan diberikan kepada klien, menunjukkan bagaimana bentuk dari desain karakter yang

telah dibuat oleh SUKA Studio. Berikut merupakan T-pose karakter Bos Muda, Aisyah, dan Ilyas yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3.17 Gambar T-Pose karakter Aisyah, Ilyas dan Bos Muda dalam video animasi komersial Jasper

Setelah membantu membuat T-pose karakter, penulis kemudian membantu *color blocking* asset animasi untuk video lainnya. Sebelum memulai membuat asset animasi, penulis

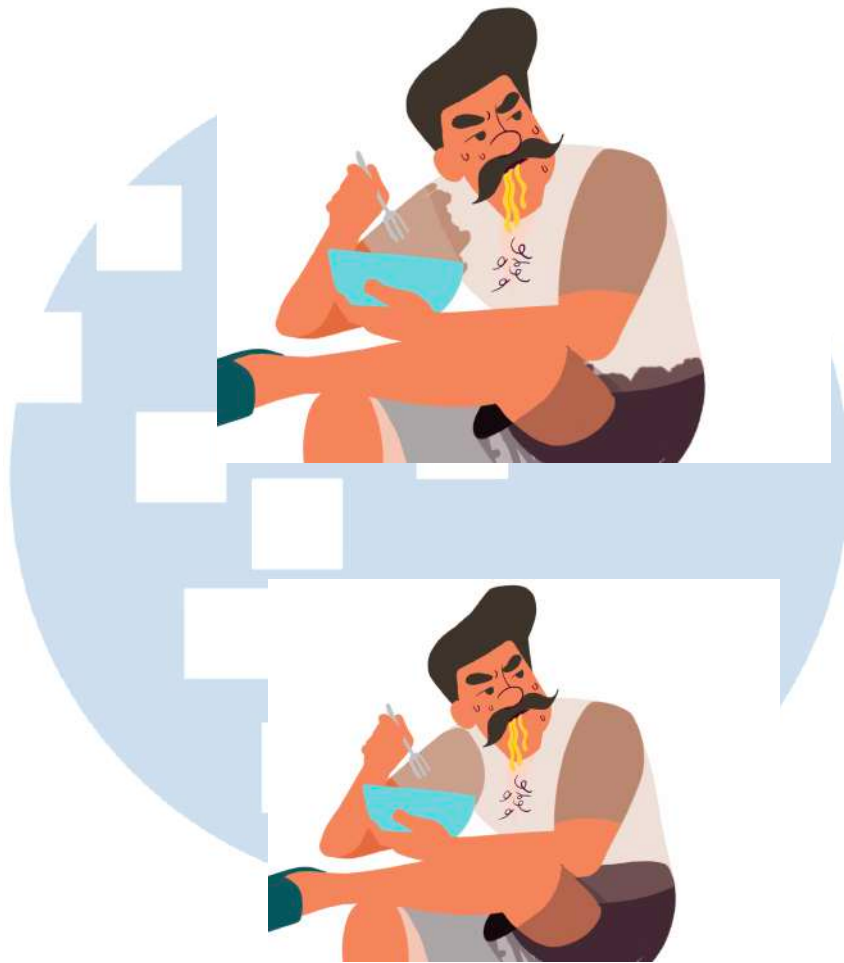
dibimbing oleh salah satu animator SUKA Studio, Velly Geraldine, agar dapat membuat asset animasi dengan benar. Velly kemudian membuat contoh dan guide bagaimana penulis dapat memisahkan setiap bagian tubuh agar dapat menjadi *asset* yang akan digerakkan dalam video.



Gambar 3.18 Guide yang diberikan kepada penulis sebagai panduan

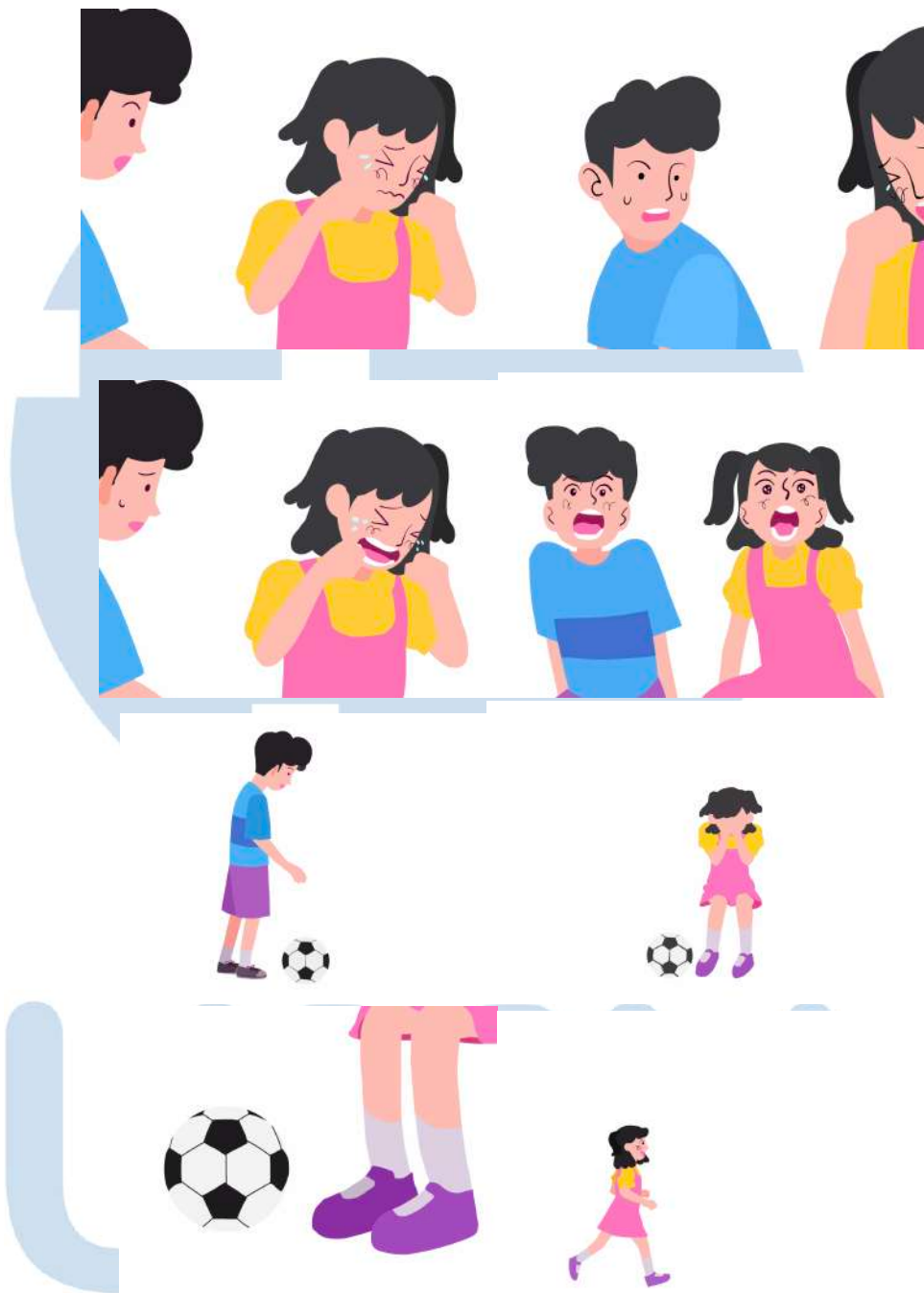
Selama pembuatan & *color blocking asset* animasi, penulis menerima banyak masukan dan telah mempelajari beberapa hal baru seperti diperlukan adanya kode nama untuk setiap layer untuk memudahkan animator dalam memilih *asset* animasi, memisahkan setiap *asset* termasuk hal-hal kecil (bola mata, kilat mata, alis, dan bagian bawah mata), *asset* yang terpisah dibuat dengan bentuk yang utuh dan tidak berantakan. Berikut merupakan *color blocking asset* animasi yang telah dibuat penulis sebelum dan setelah menerima masukan.

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



Gambar 3.19 Karya sebelum dan setelah menerima masukan

Dalam proses pembuatannya, penulis tidak menerima revisi disebabkan tidak ada kendala yang dirasa setelah penulis menerima masukan dari tim animasi SUKA Studio. Dikarenakan untuk penghematan waktu, penulis kemudian diarahkan untuk melakukan *color blocking* sekaligus menambahkan *outline* untuk menghemat waktu bagi anggota animasi. Berikut beberapa hasil karya yang dibuat oleh penulis selama membantu tim animasi SUKA Studio.

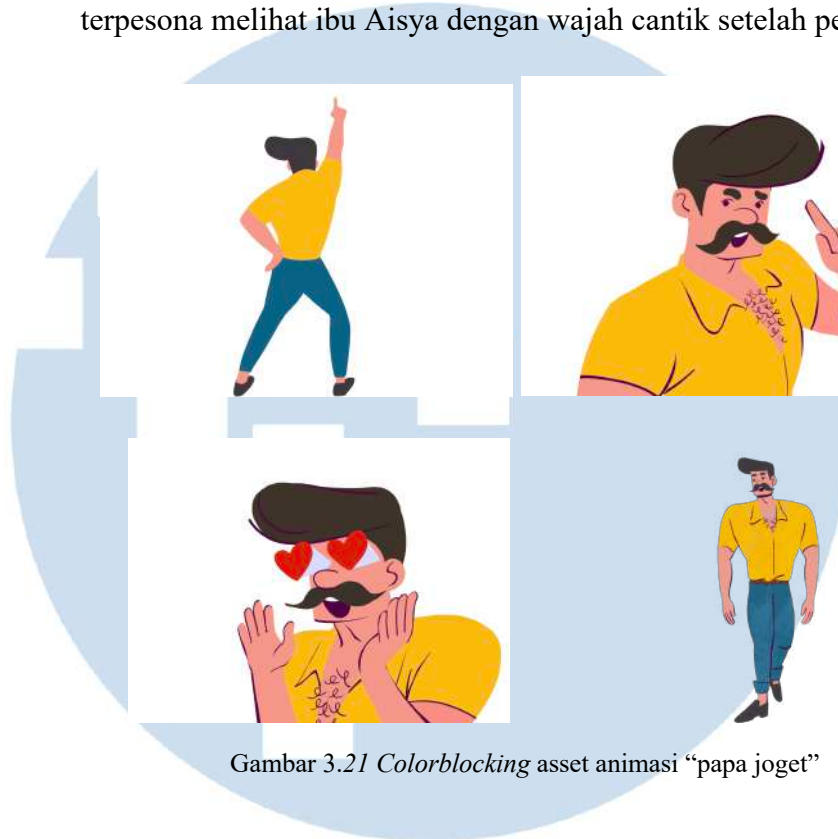


Gambar 3.20 Colorblocking asset animasi Jasper video 1

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Pada *scene* ini, Jasper ingin menceritakan tentang kekhawatiran Aisyah mengenai duit jajannya yang akan berkurang karena ibunya memutuskan untuk melakukan *treatment*. Karakter Aisyah menangis yang kemudian akan ditenangkan oleh karakter

Ilyas yang masih kebingungan. Namun, keduanya kemudian akan terpesona melihat ibu Aisya dengan wajah cantik setelah perawatan.



Gambar 3.21 Colorblocking asset animasi “papa joget”

Pada scene ini, Jasper ingin menampilkan karakter papa yang bersemangat menunggu istrinya yang sedang perawatan di Jasper *Beauty Clinic*. Hal ini disebabkan papa tidak perlu pusing akan biaya yang dikeluarkan dikarenakan tarifnya yang murah dengan kualitas perawatan yang baik. Karakter papa kemudian bernyanyi sambil menari yang kemudian akan senang dan terpesona oleh istri yang sudah selesai perawatan.



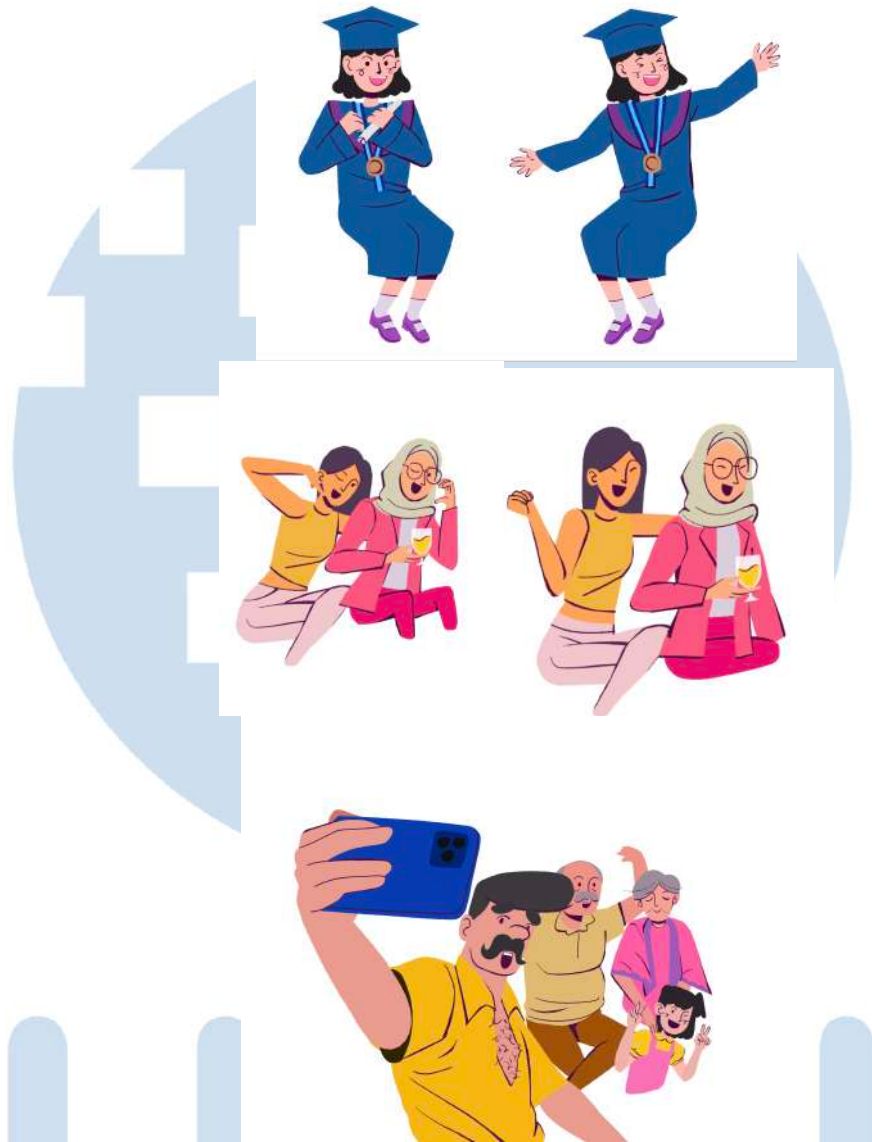


Gambar 3.22 *Colorblocking* asset animasi Jasper video 3

Pada scene ini, papa sedang menikmati menonton TV sambil makan, tetapi merasa cemas setelah melihat bahwa mama curiga karena terus mendengar notifikasi di HP papa. Kemudian, karakter mama mengecek HP papa dan tersenyum malu setelah mengetahui bahwa notifikasi tersebut membahas tentang kecantikan mama setelah perawatan. Mama kemudian pergi ke kamar tidur, berganti pakaian, dengan maksud menggoda Ayah.

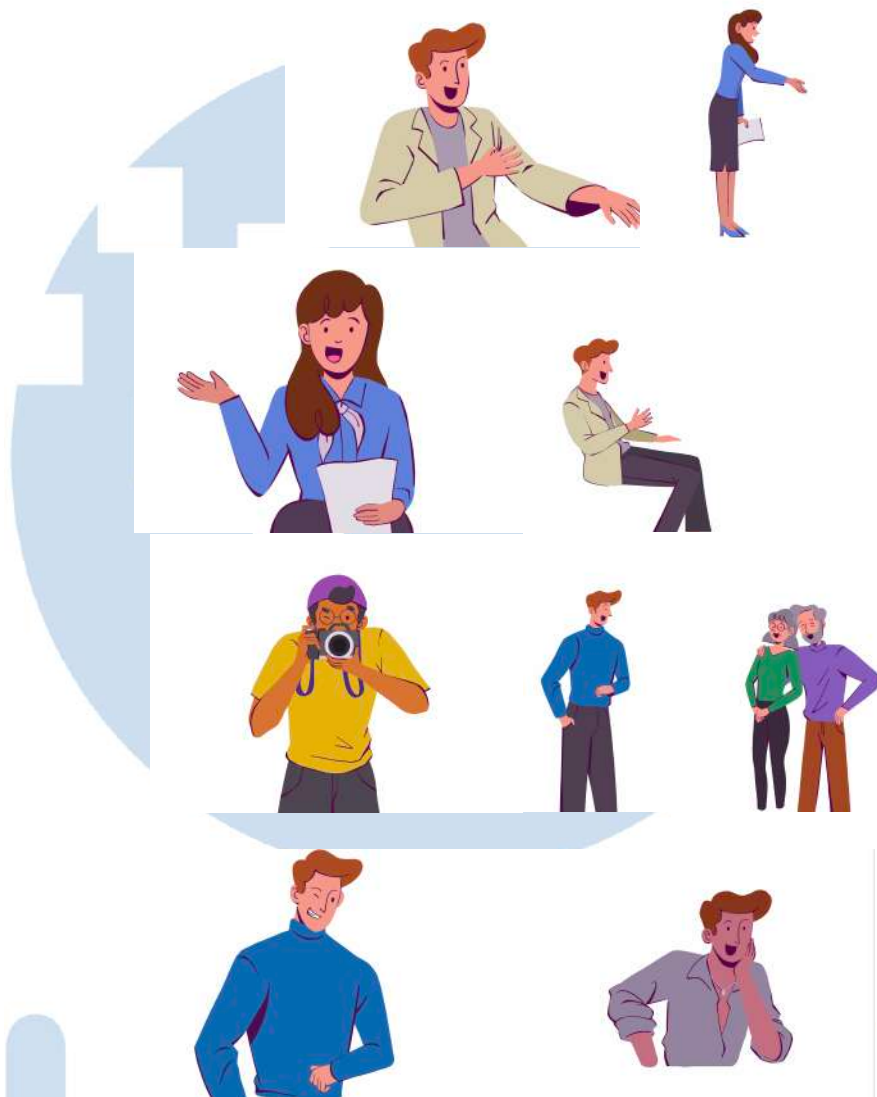


U N I
M U
N U S A N T A R A



Gambar 3.23 Colorblocking asset animasi Jasper Video 4

Pada scene episode ke-4, penulis kurang memahami jalan cerita animasi yang dibuat karena tidak diikutsertakan dalam meeting anggota animasi. Namun, beberapa karakter yang dibuat adalah karakter Aisyah lulus sekolah dasar, teman-teman gaul, dan karakter Papa dan Aisyah bersilaturahmi ke rumah kakek dan nenek. Scene Aisyah lulus akan disandingkan dengan pemeran Mama (manusia) yang akan berfoto sebagai bukti kelulusan karakter Aisyah.

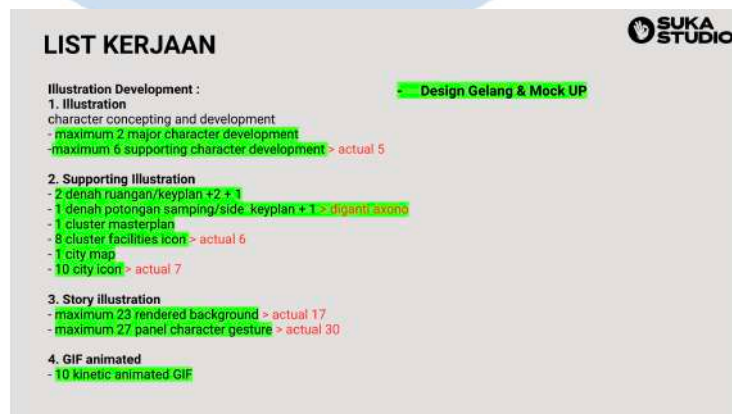


Gambar 3.24 Colorblocking asset animasi Jasper Video 5

Pada *scene episode* ke-5, terdapat beberapa karakter baru, yaitu Ibu Manager, Tukang Foto, Ayah Mertua, dan Ibu Mertua. Pada episode ini, Jasper menunjukkan keseharian Bos Muda yang bekerja di kantor, menghabiskan waktu bersama pasangannya yang diperankan dalam bentuk manusia, dan mengunjungi rumah Bapak dan Ibu Mertua. Pada *scene* ini, Bapak dan Ibu Mertua memuji pasangan pilihan Bos Muda yang terlihat cantik setelah perawatan.

3.2.1.1 Easton Provenance House *Illustration Booklet*

Easton merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam pengembangan bangunan dengan menyediakan layanan konsultasi dengan arsitek, insinyur dan kontraktor profesional. Pada bulan Oktober Easton Provenance House menggunakan jasa SUKA Studio untuk membuat sebuah *booklet* perumahan. Easton secara spesifik menginginkan *booklet* dengan jenis *storytelling* sehingga lebih menarik untuk dibaca oleh klien mereka. Oleh karena itu, Easton membutuhkan beberapa desain karakter yang akan dimasukkan dalam storyline yang mereka telah buat. Selain itu, dengan ilustrasi bergaya hangat, Easton membutuhkan ilustrasi dan GIF untuk menyampaikan gambar rumah, bentuk setiap ruangan, ikon-ikon, serta fasilitas umum di sekitar perumahan, Berikut cuplikan brief yang telah disampaikan kepada tim SUKA Studio mengenai jumlah kebutuhan aset ilustrasi.



LIST KERJAAN			SUKA STUDIO
Tambahkan diluar story			
8. Mezzanine (render 3)	11. Lounge Bar (render 4)	15. Living room 7x11 (render 2, 7x11)	
Dengan BG	Dengan BG	Dengan BG	
- 3 karakter utama	- 2 karakter utama (mama papa)	- 4 karakter utama (mama rara, rara, karin, mama karin)	
Tanpa BG	Tanpa BG	Tanpa BG	
- 3 karakter utama	- 2 karakter utama (rara karin)	- 2 karakter utama (karin, rara)	
9. Garden (render 9)	12. Master bedroom (render 5)	16. Penutup	
Dengan BG	Dengan BG	Tanpa BG	
- 2 karakter utama	- 3 karakter utama (mama, papa, rara)	- 2 karakter (rara, karin)	
- Kupu kupu	Dengan BG (bathroom) (render 8)		
Tanpa BG	- 1 karakter utama (mama)		
- 1 karakter utama	13. Master bedroom 2 (render 6)	Total 37 karakter utama	
10. Kids bedroom (render 3 0)	Dengan BG		
Dengan BG	- 3 karakter utama (mama, papa, rara)		
- 2 karakter utama	Dengan BG (bathroom) (render 8)		
Tanpa BG	- 1 karakter utama (mama)		
- 1 karakter utama	Tanpa BG		
	- 2 karakter utama		
	14. Office 7x11 (render 1, 7x11)		
	Dengan BG		
	- 1 karakter utama (mama karin)		
	Tanpa BG		
	- 2 karakter utama (rara, karin)		

Gambar 3.25 Gambar brief rekap jumlah asset yang dibutuhkan untuk ilustrasi *booklet* Easton

Sebelum tahap pengerjaan, Easton memberikan SUKA Studio beberapa gambar referensi gaya ilustrasi yang diinginkan. Secara spesifik, Easton menginginkan ilustrasi dengan nuansa hangat, cocok dengan keluarga harmonis, dan diharapkan dapat menunjukkan tekstur – tekstur pada setiap objek di dalam desain ruangan. Easton juga memberikan gambar hasil *render* desain ruangan *indoor* dan *outdoor* sebagai *base* ilustrasi yang akan dibuat. Berikut merupakan beberapa referensi yang digunakan sebagai acuan pembuatan *booklet* ilustrasi.

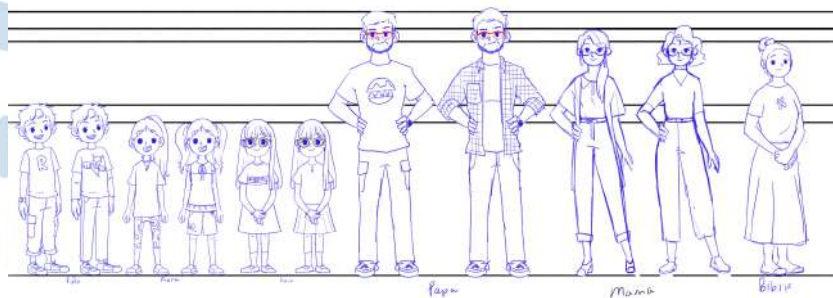


U
M
N
U
S
A
N
T
A
R
A



Gambar 3.26 Contoh gambar referensi gestur karakter dan ruangan dari tim Easton

Setelah semua asset yang dibutuhkan diterima, tim ilustrator, Megan Chairil dan Diva Azalea, kemudian membuat desain karakter yang akan digunakan sebagai asset ilustrasi. Desain karakter terdiri atas 5 karakter utama, yaitu Mama, Papa, Rara, Karin, Rafa, dan Bibi. Berikut merupakan sketsa dan perbandingan tinggi karakter.



Gambar 3.27 Desain karakter untuk *booklet* ilustrasi Easton

Karakter dalam cerita memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan alur cerita booklet Easton. Plot yang dijalin berkisah tentang kehidupan harmonis sebuah keluarga di Easton Provenance House, yang kemudian berinteraksi dengan seorang anak bernama Karin. Ketiga anak - Rara, Rafa, dan Karin - menjadi teman baik dan bersama-sama mengeksplorasi serta memanfaatkan fasilitas umum yang ada. Melalui hubungan dekat mereka, Karin memberikan gelang persahabatan kepada Rara, yang menjadi pemicu cerita dalam ilustrasi ini. Ketika sedang beraktivitas, Rara kehilangan gelangnya, dan booklet ini menceritakan perjalanan Rara dalam mencari gelangnya sambil menjelajahi setiap sudut rumah. Hal ini mencerminkan bagaimana Easton menggambarkan desain rumah dalam bentuk narasi yang manis.

Sebelum memulai proses pembuatan background Easton, penulis bersama dengan tim ilustrator lainnya menggunakan aset Easton dalam bentuk gambar desain rumah berbasis *render 3D*. Tugas tim ilustrasi adalah menciptakan ilustrasi yang berbeda dengan warna monokrom dari render, dengan hasil akhir berupa gambar yang memberikan kesan hangat dan manis. Langkah ini melibatkan pemilihan warna-warna hangat dan penggunaan *brush* bertekstur untuk menciptakan kesan ilustrasi yang kuat, yang akan dibuat dengan menggunakan Photoshop. Proses pembuatan ilustrasi latar belakang dilakukan secara kolaboratif, di mana pada tahap awal, penulis bertanggung jawab untuk melakukan *base-coloring* yang kemudian akan diberikan kepada tim ilustrator lainnya yang bertugas untuk melakukan *shading*, *texturing*, dan tahap finalisasi. Penting untuk menjalankan proses ini dengan cermat, memastikan bahwa setiap detail, termasuk garis-garis yang terlihat dalam render, tetap terjaga tanpa kehilangan keakuratan. Berikut merupakan

perbandingan hasil *render* dengan ilustrasi hasil akhir yang dihasilkan oleh penulis dengan tim ilustrasi lainnya.



Gambar 3.28 Gambar perbandingan hasil render dengan ilustrasi (atas):ilustrasi dari SUKA STUDIO, (bawah): hasil render 3D

Dalam proyek ini, penulis dan tim ilustrasi lainnya bertanggung jawab untuk menyelesaikan 16 gambar background, 16 gestur karakter, beberapa karakter tambahan, ikon, dan denah, 2 axono, serta 1 masterplan. Selama proses pengerjaan, penulis dan tim ilustrasi lainnya mengalami sejumlah revisi pada karya yang telah dibuat. Tim SUKA Studio berkomunikasi mengenai revisi dengan tim Easton melalui Google Sheets, di mana Easton dapat memberikan masukan langsung untuk ilustrasi yang telah dibuat oleh

SUKA Studio. Proses revisi memakan waktu cukup lama, dan penulis merasa bahwa hal ini tidak efisien, mengakibatkan peningkatan durasi pengerjaan dan keterlambatan pada *timeline* pengerjaan.



1. Warna kayu furniture terlihat gelap. Mungkin warnanya bisa tetap agak kuning jika karena tapi lebih kearah: mungkin referensi warnanya bisa dilihat dibawah ini. Lalu untuk warna kayu nya dikin lebih fokus lagi mungkin referensi warna kayu nya bisa dilihat dibawah
2. Warna tangganya masih terlihat gelap dan meny dengan warna furniture. Mungkin warnanya bisa lebih dibayangin sedikit dan tambahkan lebih ke arah putih / lebih kuning biar bisa dengan furniture. Hasilnya warna warna tangganya dgn warna tangga di render lain
3. Effect tanaman bedanya diaman dgn tekstur lampu
4. Ada garis air warna di area offwhite di Effect
5. Seandainya ya ke arah lebih dibayangin warna: ada di dibawah, mungkin hasil akhirnya bisa lebih dibayangin jika tanaman dibayangin
6. Kalaupun gambar dikin ke arah horizontal ya dan kalaupun dikin masih kelihatan warna lebih, mungkin warna tangganya. Hasilnya dikin bisa ya ke arah lebih putih
7. Cahaya dan pencahayaan lebih ke arah lebih, mungkin lebih smooth dan spotnya di hasil lagi
8. Cahaya dan warnanya lebih ke arah lebih, mungkin lebih smooth dan spotnya di hasil lagi
9. Warna dikin lebih ke arah lebih, mungkin warnanya lebih ke arah lebih
10. Sorenya beresnya dari lebih, jadi warnanya lebih ke arah lebih
11. Tanaman ya juga tetap lebih ke arah lebih, coba consider pada tanaman yang lebih ke arah lebih warna dikinnya jadi ada tanaman juga

Gambar 3.29 Hasil karya dan revisi awal yang diberikan dari tim Easton

Pada saat pengumpulan hasil pertama, tim Easton memberikan beberapa masukan mengenai warna furniture yang masih tidak sesuai, ukuran tekstur yang terlalu besar, pencahayaan yang tidak cocok, dan beberapa objek yang dianggap belum sesuai meskipun tim ilustrasi bersama penulis telah mengikuti arahan dan warna yang telah diberikan oleh Easton. Oleh karena itu, penulis melakukan penyesuaian warna dengan menggunakan saran warna kayu untuk menciptakan tampilan yang lebih kuning dan sedikit merah pada tangga. Penulis juga mengikuti arahan untuk mengganti jenis tumbuhan dan memperhalus beberapa pencahayaan agar perbedaan antara area gelap dan terang terlihat lebih alami. Berikut merupakan hasil revisi dari masukan yang diterima oleh penulis.



1. Lantai kayu tangga dibuatnya ungu kayunya nya jangan terlalu gelap, dibikin lebih terang aja. Lalu untuk warnanya masih begitu aja, warnanya tidak dibuang dengan referensi kayu, tapi di topper referensi aja
2. Ganti keramik, keramiknya dibikin lebih lebar dan soft lagi seperti corak gambar di bawah
3. Untuk dan warna kayu-pintu tangga dibuangnya karena sama dengan lantai warna kayu lantai tangga dan gantinya di 1000 x 1000 aja
4. Lantai tangganya warnanya lebih putih dari tidak konstanta karena berbeda-beda arah jadi bukannya di kayu bukannya di kayu bukannya di kayu
5. Warna sofa dibuat aja, harusnya orang seperti di render lebih soft
6. Lantai warna putih di harusnya lebih ke warna bukan itu, seperti lantai di bawah ini
7. Untuk sofa ini softnya lebih tinggi dan lebih, jadi dibikin lebih soft aja dan warnanya ga bikin lagi softnya. Dan semua warna biru di render tidak ganti aja jadi warna biru jernih di render
8. Bayangan dan objek ini harusnya lebih di topper aja karena, itu semua harusnya bayangannya harus dari ga sebayang ini banyak softnya
9. Untuk warna kayu furniture dibuatnya masih beda-beda dan semua warna kayu furniturenya coba kamin aja warna keramik di referensi ga live agar mereka semua warna kayunya di kayu render
10. Untuk keramik coba dibuangnya untuk warnanya seperti di render bawah
11. Karpet ini dibikin ada bukannya seperti gambar di bawah, dan warnanya lebih dibikin rona lagi



Gambar 3.30 Hasil akhir dan revisi selanjutnya yang diterima dari tim Easton

Tim Easton kemudian memberikan masukan tentang warna dan tekstur kayu yang belum optimal. Beberapa variasi warna kayu, yang disebabkan oleh sorotan pencahayaan, perlu dihilangkan untuk mencapai konsistensi warna kayu yang lebih baik. Beberapa objek juga mendapat masukan mengenai ketebalan dan ketajaman bantal, serta warna pada beberapa elemen. Selain itu, beberapa arah dan penempatan bayangan perlu diperbaiki agar hasilnya lebih akurat. Oleh karena itu, penulis berupaya mengurangi sedikit warna dan tekstur kayu, menyesuaikan dan menyempurnakan jatuhnya bayangan tanaman ke dinding, melunakkan garis pada lantai kayu, mengubah dan menambahkan tekstur pada karpet, serta memperbaiki beberapa aspek objek seperti bantal dan buku-buku. Berikut merupakan hasil dari revisi diatas beserta revisi yang diberikan selanjutnya.



Gambar 3.31 Hasil akhir dan revisi selanjutnya yang diterima dari tim Easton

Pada revisi ini, tim Easton mengalami beberapa perubahan pada struktur desain rumah dan berkeinginan untuk menghapus sebagian dinding. Selain itu, secara keseluruhan, Easton merasa bahwa gambar masih terlihat datar dan seperti sketsa 2D, terutama dalam hal bentuk bantal yang dirasa kurang pas. Oleh karena itu, penulis melakukan peningkatan dengan menambahkan pencahayaan untuk menciptakan suasana yang lebih hangat dan memberikan kesan yang lebih hidup. Bagian dinding taman yang berwarna hitam juga dihilangkan agar sesuai dengan perubahan desain rumah Easton. Penulis juga memperbaiki bentuk bantal dan menambahkan elemen "debu-debu" untuk menambahkan sentuhan ilustratif. Hasil akhir ini akan digunakan untuk menyertakan gambar karakter yang nantinya akan dijadikan GIF.



Gambar 3.32 Hasil akhir dari ilustrasi background dan penggunaan karakter dalam background

Selain membuat background, penulis juga berperan dalam pembuatan beberapa gestur karakter yang dibuat dalam bentuk PNG. Gestur yang dibuat berupa: gestur Ibu memasak, Rara berkenalan dengan Karin, Karin memberi gelang kepada Rara, Rara menunjukkan gelang kepada Papa dan Mama, Rara membaca buku, dan Anak-anak bermain berlarian. Dalam pembuatan gestur ini, penulis menerima beberapa masukan dan revisi kecil dan besar terkait hasil gestur yang telah dibuat.



Gambar 3.33 *Gestur Karin memberikan gelang pada Rara*

Pada pembuatan gestur Karin memberikan gelang kepada Rara, penulis menggambarkan kedua anak duduk sambil berbincang dimana Karin memberikan gelang kepada Rara sekaligus mengangkat tangannya untuk menunjukkan gelanganya yang sama dengan miliknya. Gambar ini dibuat sedikit berbeda dengan referensi yang diberikan dikarenakan penulis berusaha menghindari pose dan gestur berdiri yang repetitif. Namun, Project Manager SUKA Studio, Youmi Nasution, menyarankan untuk tetap mengikuti referensi yang telah diberikan oleh Easton. Oleh karena itu, penulis kemudian mengubah gestur duduk menjadi berdiri namun tetap dengan arah tubuh yang masih sama.



Gambar 3.34 Perbaikan gestur hasil feedback dari Project Manager

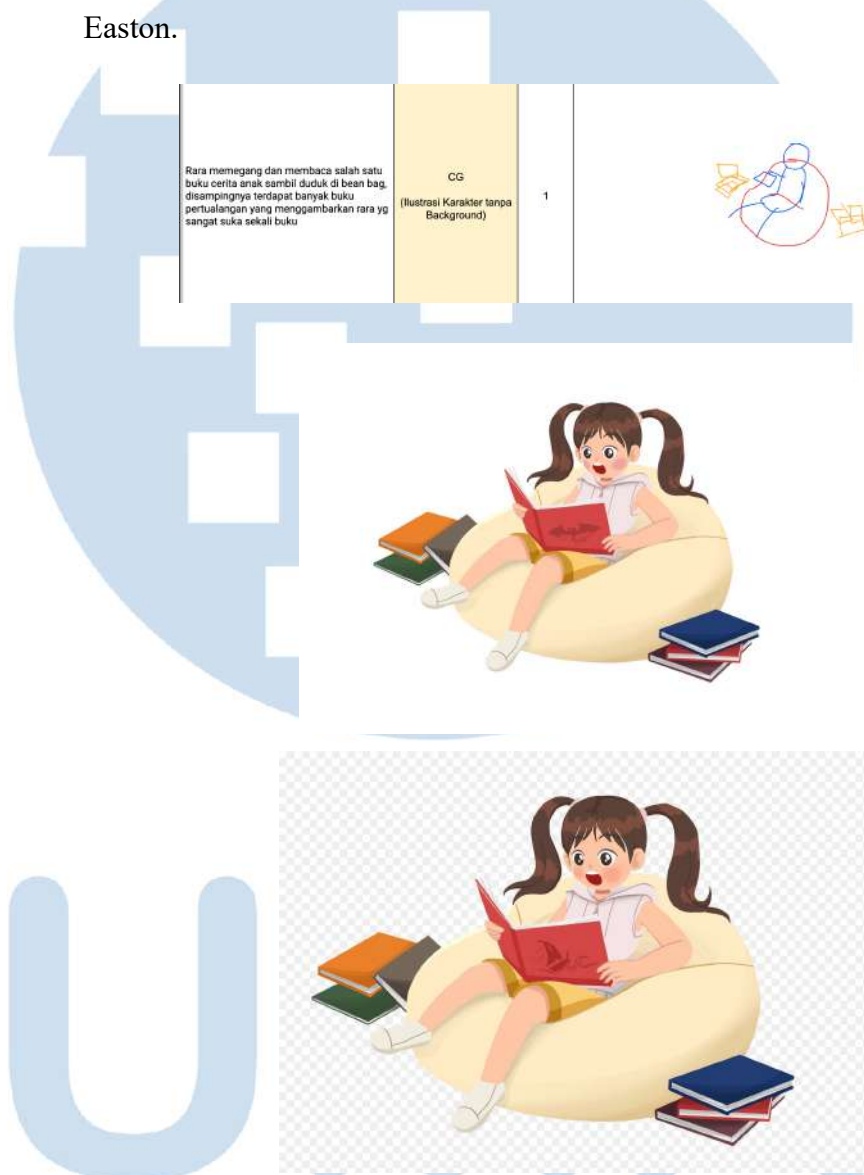
Gestur ini masih dirasa janggal oleh *Head of Operational*, Ravydera Faddy, dikarenakan kedua anak berkomunikasi namun badannya tidak saling menghadap. Oleh karena itu, penulis mengubah arah badan untuk menunjukkan komunikasi yang mutual dari Rara dan Karin. Pada tahap ini, penulis juga menyesuaikan kembali kode warna dari setiap karakter agar warna karakter pada gestur lain yang dibuat oleh tim ilustrasi lainnya tetap konsisten. Pada perbaikan ini, warna kulit dan rambut Karin yang semula terlihat agak merah diganti menjadi warna krem kulit dan cokelat. Hasil akhir ini kemudian di-*approved* oleh tim Easton dan tidak mengalami perubahan



Gambar 3.35 Hasil akhir perbaikan gestur hasil feedback dari *Head of Operational*

Gestur ini masih dirasa janggal oleh Head of Operational, Ravydera Faddy, dikarenakan kedua anak berkomunikasi namun badannya tidak saling menghadap. Oleh karena itu, penulis mengubah arah badan untuk menunjukkan komunikasi yang mutual dari Rara dan Karin. Pada tahap ini, penulis juga menyesuaikan kembali kode warna dari setiap karakter agar warna karakter pada gestur lain yang dibuat oleh tim ilustrasi lainnya tetap konsisten. Pada perbaikan ini, warna kulit dan rambut Karin yang semula terlihat agak merah diganti menjadi warna krem kulit dan cokelat.

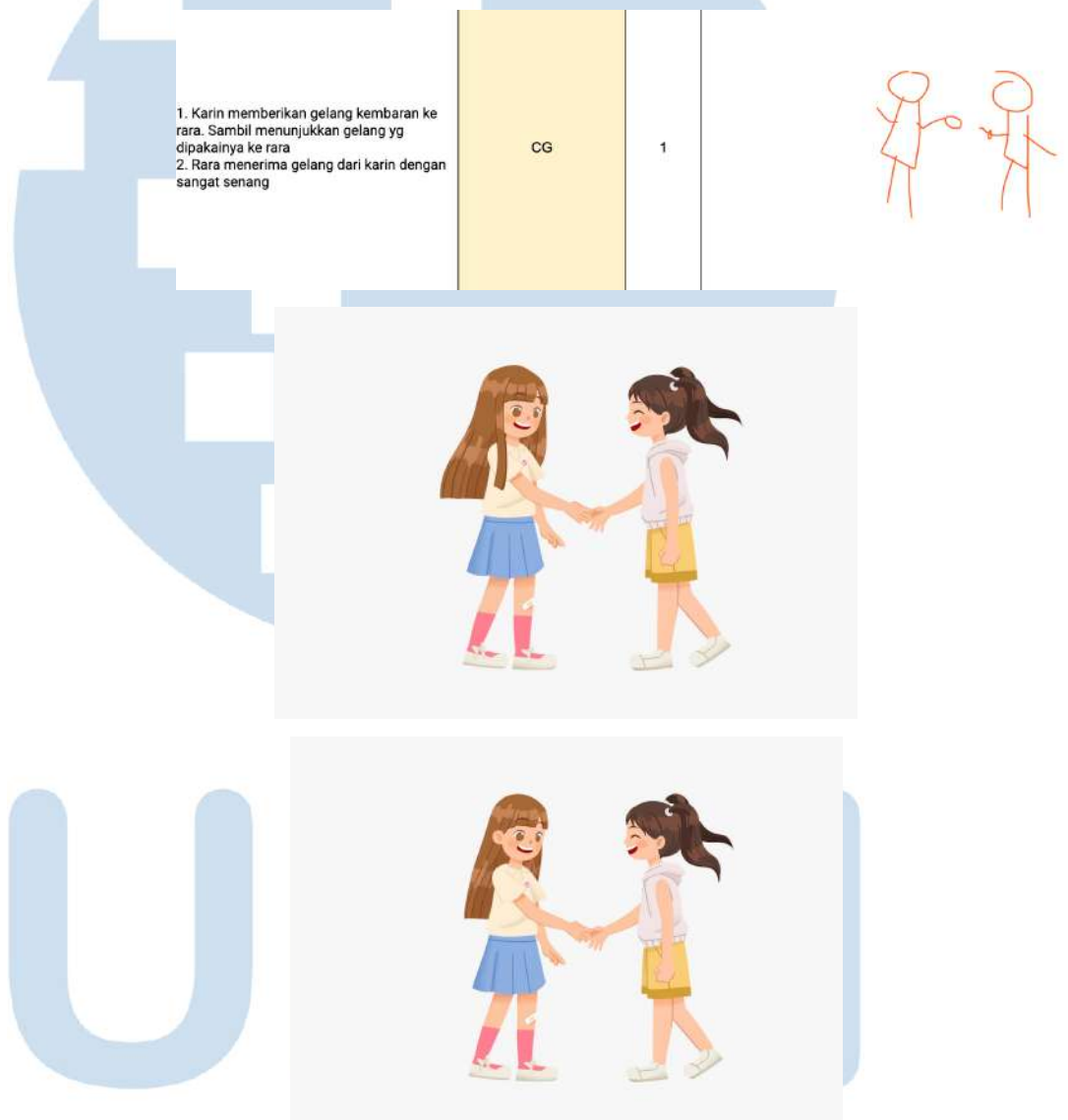
Hasil akhir ini kemudian di-*approved* oleh tim Easton dan tidak mengalami perubahan. Berikut merupakan gambar beberapa gestur lainnya yang dibuat oleh penulis dan menerima revisi minor dari tim Easton.



Gambar 3.36 Gambar gestur Rara membaca buku sebelum dan sesudah revisi

Gestur Rara membaca buku digambarkan dengan Rara duduk santai di atas *beanbag* sambil memegang buku yang menampilkan gambar perahu, mencirikan Rara sebagai karakter yang menikmati buku petualangan, sesuai dengan petunjuk yang diberikan oleh Easton. Ilustrasi ini diberi masukan oleh Project

Manager, Youmi Nasution, untuk mengganti gambar naga dengan gambar perahu sebagai simbol aktivitas petualangan alternatif. Setelah pengumpulan, tidak ada input tambahan dari pihak Easton terkait perubahan tersebut.



Gambar 3.37 Gambar gestur Rara berkenalan dengan Karin sebelum dan sesudah revisi

Gestur Karin dan Rara diilustrasikan dengan memperhatikan *guide* yang sudah diberikan. Dalam proses pengembangan gestur tersebut, penulis menerima saran dari *Head of*

Illustrator, Megan Chairil, untuk mengecilkan bagian belakang kepala dan menyesuaikan gaya rambut karakter Karin (sebelah kiri) agar sesuai dengan desain karakter yang telah ditetapkan. Penyesuaian rambut belakang dan penyelipan sebagian rambut Karin di belakang telinganya dilakukan untuk memperbaiki tampilan rambut Karin. Gestur ini kemudian langsung disetujui tanpa ada revisi tambahan oleh pihak Easton.



Gambar 3.38 Gambar gestur Rara berkenalan dengan Karin sebelum dan sesudah revisi

Gestur memasak oleh ibu diilustrasikan dengan sedikit variasi dari referensi yang diberikan. Penulis menciptakan gambar karakter Rara yang berada di belakang ibunya, menciptakan interaksi yang terlihat alami, di mana anak dengan antusias melihat ibunya memasak. Perubahan ini dilakukan berdasarkan masukan dari tim Easton, yang menyarankan agar ekspresi wajah Rara diubah untuk menghindari kesan repetitif muka bahagia. Oleh karena itu, ekspresi wajah Rara diubah menjadi mata tertutup seolah-olah mencium aroma yang lezat. Untuk mempertegas hal tersebut, ditambahkan tulisan "yummy" di atas kepala karakter Rara. Selain itu, Easton juga menginginkan rambut ibu yang terlihat bergelombang, permintaan ini segera diimplementasikan oleh penulis dan tidak ada masukan tambahan setelahnya.



1. Karakter rara mungkin bisa dibikin mukanya menghadap depan tapi ngelirik ke belakang karena kesannya mau lontra jadi tetap fokus lari depan. Tangannya juga dibikin pose lari lagi.
2. Karna pergolannya hylt kaperangan dan kakinya masih kurus, bisa bikin lebih bertali lagi. Untuk karni mungkin bisa sedikit dipendekin sedikit badannya, biar ga terlihat sama kayak rita.
3. Rara kakinya tipis lagi, nanti coba dibikin lebih gres lagi. Untuk rara mungkin bisa sedikit dipendekin sedikit badannya, biar ga terlihat sama kayak rita.





Gambar 3.39 Gambar gestur anak-anak berlarian sebelum dan setelah revisi

Dalam adegan anak-anak bermain, desain karakter Karin masih menggunakan versi sebelum direvisi, dengan ciri khas rambut berwarna merah, mengenakan baju merah muda, rok ungu, dan memakai kaca mata. Bagian ini kemudian menerima masukan untuk diperbaiki dengan menggunakan versi terbaru. Selain itu, penulis juga menerima masukan dari tim Easton untuk menyempurnakan proporsi tubuh, di mana beberapa bagian terlihat lebih panjang dan tidak proporsional. Untuk karakter Rafa, kepala dibuat menghadap ke kanan, mengingat bahwa ketiga karakter sedang berlomba dan berlari, sehingga masuk akal jika kepala menghadap ke depan. Terdapat juga penambahan kata-kata "*come on!*" untuk menunjukkan semangat karakter Rafa saat bermain kejar-kejaran.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani program magang di SUKA STUDIO, penulis tidak lepas dari adanya kendala. Salah satu kesulitan yang dialami penulis terkait dengan revisi dari klien Easton Urban Kapital yang disertai referensi yang kurang jelas dan tidak pasti. Selain itu, proses pengerjaan juga terkendala oleh perubahan struktur perumahan yang mempengaruhi *render 3D* yang terus berubah. Hal ini mengakibatkan penyesuaian *deadline* proyek, meskipun waktu yang dibutuhkan untuk membuat ilustrasi memakan waktu yang cukup lama. Hal ini menyebabkan kesulitan dalam mengatur waktu untuk menyelesaikan prancangan.

3.3.3. Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Namun, penulis berhasil mengatasi kendala-kendala tersebut dengan mengimplementasikan beberapa solusi. Penulis berupaya beradaptasi untuk menyelesaikan proyek sesuai *deadline*, meskipun harus mengurangi waktu tidur, yang kemudian diimbangi dengan mendapatkan 2 hari libur dari *Head Operational*, Faddy. Faddy kemudian juga menyadari kurangnya tenaga kerja, oleh karena itu, SUKA STUDIO kemudian menarik *freelancer* untuk membantu pembuatan ilustrasi proyek Easton Urban Kapital. Penulis juga berkomunikasi langsung dengan *Head of Operational*, Ravydera Faddy, dan *Business Development*, Devi Agustina, yang kemudian secara langsung berinteraksi dengan klien. Devi kemudian mengajukan pembatasan jumlah revisi yang diberikan oleh Easton untuk meningkatkan efisiensi dan hasil yang maksimal dalam proses pengerjaan. Dalam menghadapi jadwal yang padat, penulis merencanakan urutan pengerjaan berdasarkan urgensi dan tingkat kesulitan agar dapat menyelesaikan tugas tepat waktu.

