BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

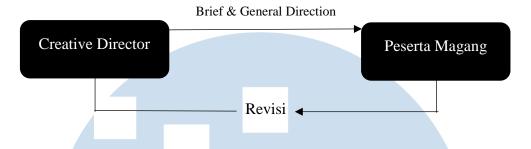
Koordinasi pelaksanaan tugas dimulai dari pembagian tugas oleh pembimbing lapangan ke peserta magang. Tugas dibagikan sesuai proyek yang ditentukan oleh pembimbing lapangan kepada peserta magang berdasarkan kemampuan dan spesialisasi peserta magang, dalam kasus ini yaitu pembuatan ilustrasi karakter. Sepanjang durasi magang, akan ada tiga proyek yang akan dikerjakan yaitu proyek M7, MD, dan Marchen Souls.

3.1.1 Kedudukan

Peserta magang memiliki kedudukan sebagai karyawan perusahaan dibawah pimpinan *Creative Director* dan *Lead 2D Artist*. Semua karya yang dibuat akan diberikan ke pembimbing lapangan (*Creative Director*) terlebih dahulu sebagai *quality control* agar memastikan hasil yang layak ditampilkan dalam produk akhir dari perusahaan serta tidak bertabrakan dengan gaya visual dari proyek atau *2D Artist* lainnya.

3.1.2 Koordinasi

Proses pengerjaan proyek memiliki alur spesifik yang berbeda untuk berbagai departemen. Karena peserta magang mendapat bagian kerja ilustrasi karakter, maka alur yang akan diikuti adalah alur *Character Concept*. *Creative director* akan memberikan *brief* serta arahan umum bagaimana hasil luaran yang diharapkan. Setelah itu, peserta magang akan membuat sketsa berdasarkan arahan tersebut dan mengajukan desain kembali ke *director* untuk melakukan *quality control*. Jika revisi dibutuhkan, *director* akan memberikan *feedback* untuk peserta magang lakukan hingga akhirnya sudah sesuai dengan keinginan *director*. Alur koordinasi dalam perusahaan dapat dijelaskan dengan bagan alur kerja seperti berikut:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Kerja magang dilaksanakan mulai dari tanggal 1 Agustus hingga 11 Desember 2023. Selama berjalannya kerja magang, terdapat berbagai proyek yang dikerjakan. Brief yang didapatkan untuk proyek-proyek tersebut juga bervariasi namun masih sekitar desain ilustrasi karakter. Pihak perusahaan memberi kebebasan dalam program apa yang akan digunakan oleh peserta magang untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan nanti.

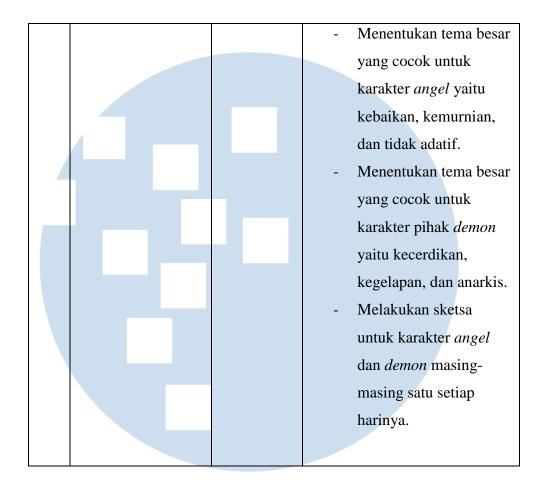
Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Tanggal	Proyek	Keterangan
1.	1 – 4 Agustus 2023	M7	- Melakukan
			brainstorming ide
			untuk desain dengan
			<i>mind map</i> dan
			moodboard.
			- Membuat sketsa
			karakter sebanyak 4
			desain.
			- Mendapatkan masukan
U	NIVE	EKS	dari director untuk
N/I	III T	1 1/1	menyesuaikan
IVI	OLI	I IVI	penggunaan warna
N	USA	N -	dengan gaya visual
)) /		perusahaan.

2 6 – 11 Agustus	M7	-	Membuat desain yang
2023			merujuk ke lokasi-
			lokasi dan penghuni
			seperti apa yang dapat
			menempatkan lokasi
			tersebut.
		-	Membuat sketsa
			karakter sebanyak 15
			desain.
		-	Tidak mendapatkan
			revisi dari director,
			hanya mendapat arahan
			untuk melanjutkan.
3 14 – 21 Agustus	M7	-	Melanjutkan membuat
2023			desain berdasarkan
			proses yang sama
			seperti minggu lalu.
		-	Membuat sketsa
			karakter sebanyak 10
			desain.
4. 22 – 25 Agustus	MD	-	Mendapatkan tugas
2023			baru membuat ilustrasi
			karakter untuk proyek
			MD.
		-	Desain akhir dari
			ilustrasi harus
	- 7		mendekati brief sebisa
MIIIT	I M	F	mungkin.
		_	Membuat sebanyak 3
N U S A	N '	Γ	sketsa ilustrasi.

		-	Melakukan coloring
			untuk 2 dari sketsa
			yang telah dibuat.
5 28 – 31 Agustus	MD	-	Mendapatkan revisi
2023			untuk kedua ilustrasi
4			yang telah dibuat
			sebelumnya. Masukan
			untuk harus melakukan
			penerapan ilmu
			perspektif yang benar
			dalam ilustrasi.
		-	Menyelesaikan revisi
			dan coloring untuk
			ketiga sketsa yang
			dibuat minggu lalu.
6. 1 – 29 September	MD	-	Menyelesaikan
2023			sebanyak 12 ilustrasi
			yang sesuai dengan
			brief berdasarkan
			lokasi-lokasi seperti
			Port, School, dan
			Residental Area.
		-	Meminta dan
			mendapatkan izin untuk
			membuat sketsa
11 81 1 1/ 0	ER S		background ilustrasi
			School 1.
7 2 – 22 Oktober	CMP	F	Membuat ilustrasi
2023			splash art untuk
NUSA	N		karakter proyek CMP.

			Mandanathan maaylyan
		-	Mendapatkan masukan
			untuk meningkatkan
			ilmu anatomi dan
			proporsi.
		-	Melakukan latihan 10
4			gesture drawing setiap
			hari.
		-	Mencari tutorial dan
			informasi yang dapat
			membantu peserta
			dalam pengertian
			anatomi dalam ilustrasi
			karakter.
8.1 – 6 November	Marchen	-	Mendapatkan brief
2023	Souls		serta penjelasan konsep
			untuk proyek Marchen
			Souls.
		-	Tugas yang akan
			dilakukan berupa
			membuat desain
			karakter unik dengan
			tema fantasi antara
			pihak <i>angel</i> dan <i>demon</i> .
		-	Melanjutkan latihan
			anatomi dan gestur.
9. 7 – 11 Desember	Marchen	1	Melakukan eksplorasi
2023	Souls		dan pengembangan
MUIT	I M	F	tema melalui penentuan
			arahan visual.



3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dari tabel detail pekerjaan diatas, terdapat tiga proyek utama yang dikerjakan oleh peserta magang. Ketiga proyek tersebut bernama proyek M7, dimana peserta magang membuat desain NPC (Non-playable character) yang sesuai dengan latar dari proyek, MD dimana peserta magang membuat sketsa dan ilustrasi karakter untuk skenario-skenario spesifik, dan Marchen Souls dimana peserta magang melakukan desain karakter dengan tema fantasi.

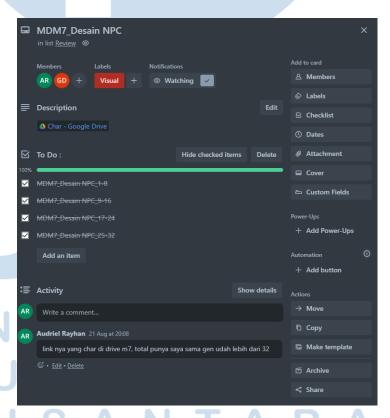
3.3.1 Proses Pelaksanaan

Proses pelaksanaan pembuatan ilustrasi selama kerja magang dilakukan dengan tahap-tahap dasar dalam desain seperti memahami *brief*, membuat *moodboard*, dan mengembangkan konsep yang didapatkan lebih lanjut. Khusus untuk proyek MD, proses pelaksanaan akan lebih sederhana dikarenakan tugas-tugas yang didapatkan sudah memiliki arahan spesifik dan

akan dilanjutkan oleh karyawan lain dalam perusahaan. Berikut merupakan proyek-proyek yang dikerjakan:

3.3.1.1 Desain karakter NPC proyek M7

M7 merupakan *game* bergenre visual novel yang masih ditahap awal pembuatan. Hal ini artinya peserta magang akan membuat desaindesain baru tanpa ada contoh hasil akhir milik perusahaan. Hasil luaran yang diharapkan oleh perusahaan akan berupa sketsa desain yang mencakupi palet warna dan desain pakaian. Koordinasi pengerjaan tugas untuk proyek M7 diawali dengan penggunaan website Trello, dimana *director* memberikan daftar tugas-tugas apa saja yang akan dilakukan, sedang dilakukan, dan siap untuk revisi. Kemudian, *director* akan menempatkan peserta magang ke tugas yang akan dilakukan dan peserta magang dapat memberi *update* untuk menginformasikan director jika tugas sudah siap untuk direvisi.



Gambar 3.2 Tampilan folder Trello M7

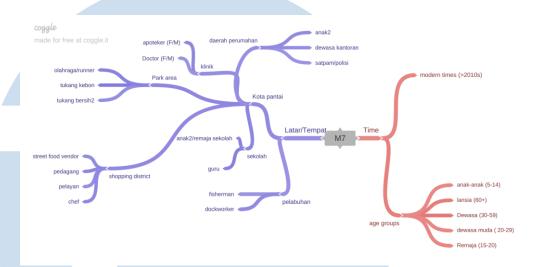
Tahap awal yang dilakukan peserta magang untuk membuat desain adalah dengan membuat moodboard yang akan dijadikan referensi untuk hasil luaran desain. Untuk proyek M7, hasil luaran yang diharapkan oleh director adalah karakter dengan pakaian yang kasual dan sederhana, seperti layaknya orang biasa yang tinggal di daerah perkotaan. Berikut adalah moodboard untuk desain karakter M7:



Gambar 3.3 Moodboard NPC M7

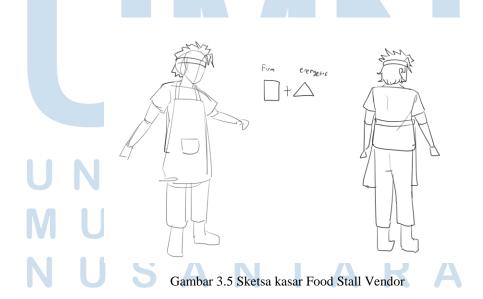
Dapat dilihat desain pakaian dari karakter merupakan pakaian biasa sehari-hari, dengan menggunakan warna yang tidak terlalu tersaturasi. Untuk membuat desain NPC yang cocok dengan proyek, pertama perlu ditentukan lokasi — lokasi dalam dunia *game* yang dapat digunakan sebagai basis dari desain. Contohnya, dalam *game* akan ada daerah *shopping district, park*, dan pelabuhan. Dari informasi tersebut, desain karakter dibuat bias berupa Fisherman untuk pelabuhan, Groundskeeper untuk *park*, dan Food Stall Vendor untuk shopping district. Hal ini dilakukan agar memberi kesan latar dunia

yang hidup diluar dari aktivitas pemain. Berikut adalah mindmap yang digunakan untuk eksplorasi desain berdasarkan latar tempat:

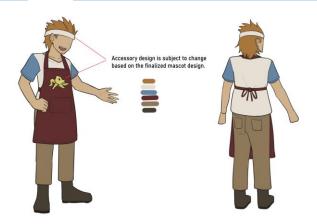


Gambar 3.4 Mind map ide M7

Berdasarkan mind map diatas, penyesuaian latar tempat dan macam karakter yang akan menempatinya telah ditentukan. Proses desain dilakukan sebanyak sepuluh desain setiap minggu. Selama periode ini, tidak ada revisi dari *director* dan proses pembuatan desain berlanjut hingga akhir berdasarkan moodboard dan mind map yang telah dibuat. Berikut merupakan beberapa sampel dari hasil proses desain yang dilakukan:



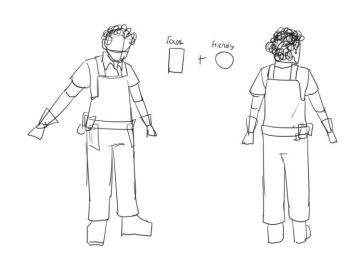
Pertama, dilakukan proses pembuatan sketsa untuk karakter Food Stall Vendor dimulai dengan penentuan bentuk utama apa yang akan merepresentasikan karakter. Dalam kasus ini, karakter tersebut akan menggunakan bentuk utama persegi untuk pakaian dan postur tubuh yang melambangkan sifat kokoh dari karakter dan penggunaan bentuk segitiga untuk rambut dan gestur tangan untuk membuat silhouette dari karakter lebih menarik. Setelah deliberasi dari sketsa, didapatkan hasil sketsa komprehensif sebagai berikut:



Gambar 3.6 Sketsa komprehensif Street Food Vendor

Karakter Food Stall Vendor adalah seorang lelaki muda yang menggunakan pakaian baju lengan pendek dengan warna aksen biru muda yang mendukung tema latar kota yang terletak dekat pantai serta celemek dengan logo gurita. Rambut karakter ditahan dengan ikatan kepala seperti layaknya penjual makanan jalanan agar rambut karakter tidak menggangu saat proses memasak serta menahan keringat. Warna oranye untuk rambut dan merah untuk celemek digunakan untuk menunjukan semangat dan energi optimisme (Olesen, 2013) yang biasanya dipancarkan oleh seorang penjual makanan jalan untuk menarik pelanggan.

Selanjutnya, dilakukan proses pembuatan desain karakter Groundskeeper. Sama seperti sebelumnya, tahap awal dalam desain adalah menentukan bentuk utama apa yang akan merepresentasikan sifat karakter melalui visual. Berikut adalah hasil sketsa sederhana untuk karakter Groundskeeper:



Gambar 3.7 Sketsa kasar Groundskeeper

Bentuk utama yang ditentukan untuk karakter Groundskeeper adalah persegi panjang untuk postur tubuh serta pakaian dan bentuk lingkaran untuk memberikan kesan yang lembut dan ramah. Untuk menambahkan variasi demografis karakter (seperti karakter berumur tua dan muda atau karakter pria dan wanita), karakter Groundskeeper akan dijadikan karakter yang berumur tua. Hal ini juga dilakukan untuk mendorong kesan bahwa karakter Groundskeeper hanyalah seorang pria tua yang hanya ingin menjaga lingkungan untuk membuat kota dimana ia tinggal menjadi lebih indah. Setelah deliberasi berbagai aspek dari sketsa, didapatkan hasil sketsa komprehensif sebagai berikut:

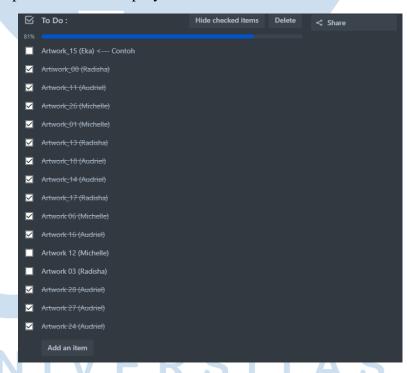


Gambar 3.8 Sketsa komprehensif Groundskeeper

Karakter Groundskeeper digambarkan sebagai orang berumur tua agar menambahkan variasi demografis dari karakter-karakter yang menempati lingkungan kota, menandakan bahwa kota tersebut sudah ada sejak lama. Dalam sketsa ini, karakter Groundskeeper digambarkan menggunakan pakaian kerja penjaga taman berwarna hijau dengan kemeja biru muda. Kedua warna tersebut digunakan untuk melambangkan harmoni dan ketengangan yang karakter Groundskeeper ingin capai dengan cara ia bekerja untuk pengabdian masyarakat. Gaya rambut karakter diubah dari yang sebelumnya keriting menjadi lebih botak untuk mendorong pesan visual dari bentuk lingkaran serta faktor umur karakter yang sudah lanjut usia. Karakter juga diberikan aksesoris yang sesuai dengan seorang penjaga taman seperti sarung tangan berwarna kuning dan sapu penggaruk daun. Kedua aksesori tersebut digunakan untuk memberikan kesan bahwa Groundskeeper merupakan orang yang pekerja keras, sehingga selalu membawa perlengkapan kerjanya dimanapun ia berada. Selain itu, postur karakter dijadikan agak bungkuk selagi memijakkan tangannya ke sapu penggaruk daun untuk menunjukkan pengalaman kerja sebagai penjaga taman yang lama serta menunjukkan umur karakter yang sudah mulai kesulitan untuk berdiri tegak.

3.3.1.2 Pembuatan ilustrasi Port 1 untuk proyek MD

Proyek MD merupakan *game* dengan genre 2.5D Platformer dengan aspek visual novel yang sudah amat dikembangkan, dengan halaman preview di platform *game* PC yaitu Steam. Proses koordinasi yang dilakukan selama pengerjaan tugas ini adalah dengan menggunakan website Trello sebagai pusat check list tugas-tugas yang diberikan dan dikerjakan layaknya proses pengerjaan proyek M7 sebelumnya. Setelah tugas dalam check list diselesaikan, peserta magang dapat melakukan upload file ilustrasi ke link Google Drive yang telah disediakan oleh perusahaan dan memulai tugas ilustrasi selanjutnya. Untuk proyek MD, tugas pembuatan ilustrasi akan dibagikan dengan peserta magang lainnya dalam perusahaan. Berikut merupakan tampilan Trello untuk proyek MD:



Gambar 3.9 Tampilan folder Trello MD

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

Ilustrasi yang dikerjakan akan digunakan untuk bagian visual novel untuk memperkuat suasana dan cerita dari *game*. Dikarenakan batasan desain karakter yang telah ditentukan oleh director, peserta magang akan membuat moodboard yang lebih focus ke penataan latar belakang dengan kegiatan karakter. Berikut merupakan moodboard yang digunakan dalam proses pembuatan ilustrasi:



Gambar 3.10 Moodboard ilustrasi Port 1

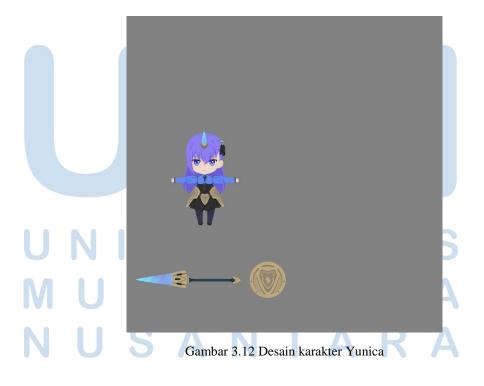
Untuk pembuatan ilustrasi ini, desain karakter yang berupa chibi dan latar sudah ditentukan oleh *creative director* dengan kebebasan dalam penataan karakter dan *background* yang akan dilanjutkan oleh illustrator lain. Karakter harus digambarkan sedang melakukan aktivitas di pelabuhan, dalam kasus ini memancing. Untuk karakter yang ditentukan director, terdapat 2 karakter yang berukuran chibi, layaknya sebuah mainan action figure. Berikut merupakan desain dari karakter yang telah ditentukan:

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



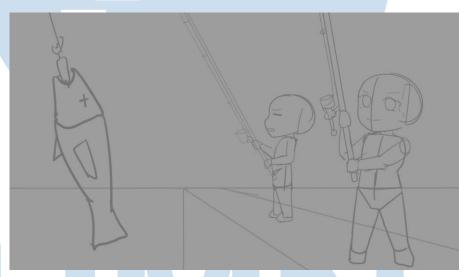
Gambar 3.11 Desain karakter Wyvernia

Pertama, gambar diatas adalah desain untuk karakter Wyvernia. Karakter tersebut memiliki sifat yang ramah, energetik, dan berperilaku tidak serius. Wyvernia digambarkan menggunakan pakaian jaket berwarna biru gelap dengan aksen biru muda serta rambut berwarna pink bertanduk merah.



Kemudian, karakter diatas adalah desain untuk karakter Yunica. Karakter tersebut memiliki sifat yang elegan, tenang, dan berperilaku serius disegala situasi untuk mengkontras sifat dari Wyvernia. Yunica digambarkan menggunakan pakaian blouse berwarna biru dengan rok panjang berwarna hitam. Ia juga memiliki aksesori tameng pada pinggang dan tanduk berwarna biru.

Kedua karakter tersebut merupakan bagian dari grup karakter utama untuk proyek MD. Untuk ilustrasi Port 1, akan dibuat kegiatan dengan latar pelabuhan yang menyangkut karakter Wyvernia dan Yunica. Berikut merupakan sketsa sederhana yang dibuat:



Gambar 3.13 Sketsa ilustrasi Port 1

Sketsa diatas menampilkan kegiatan dua karakter yang sedang memancing, karakter yang berada di depan berhasil mendapatkan ikan sedangkan karakter yang di belakang terlihat sedih karena tidak mendapat apapun. Karakter dibuat sedang memegang prop pancingan ikan kecil, seperti mainan miniatur yang sesuai dengan ukuran mereka. Selain itu, dibuat juga garis cakrawala untuk menjadi indikator ruang dalam ilustrasi yang nanti diharap dapat membantu background artist. Dari sketsa sederhana ini, revisi dilakukan berdasarkan masukan *creative director* dengan membuat skala

karakter terlihat lebih kecil, terutama dibandingkan dengan ukuran ikan serta posisi karakter dapat diubah untuk memberi kesan ruang tiga dimensi yang lebih baik. Selain itu, ikan yang ditangkap juga dapat diberi gerakan agar tidak terlihat kaku serta ukuran dari ikan dapat dibesarkan untuk menambahkan perbedaan ukuran antara karakter dengan lingkungan disekitarnya. Berikut merupakan hasil ilustrasi yang dibuat setelah melakukan revisi dan coloring:



Gambar 3.14 Ilustrasi Port 1

Karakter Yunica yang memiliki sifat yang kompeten dan kepala dingin digambarkan berhasil mendapatkan ikan sedangkan karakter Wyvernia tidak mendapatkan apapun saat memancing. Ekspersi dari kedua karakter juga menunjukkan reaksi yang sesuai dengan sifat karakter masing – masing. Untuk penggambaran background, hanya dibuat pijakan seperti tembok berwarna abu-abu lalu semua hal yang dibelakang karakter dibuat transparan agar memudahkan background artist dalam menentukan background yang sesuai dengan keinginan studio serta latar dari game tersebut. Proses pengerjaan ini dilaksanakan selama dua hari dengan hari pertama didedikasikan untuk membuat dan revisi sketsa yang paling cocok untuk situasi yang ditentukan dan hari kedua untuk melakukan coloring yang sesuai dengan gaya seni yang digunakan oleh studio.

3.3.1.3 Pembuatan ilustrasi School 1 untuk proyek MD

Sama seperti pembuatan ilustrasi sebelumnya, ilustrasi ini juga akan digunakan dalam proyek MD. Namun, untuk ilustrasi School 1 akan ditambahkan satu karakter selain Wyvernia dan Yunica sebelumnya yang akan menjadi bagian dari ilustrasi. Berikut merupakan desain dari karakter baru yang akan ditambahkan:



Gambar 3.15 Desain karakter Jack

Gambar diatas adalah desain untuk karakter Jack. Karakter tersebut memiliki sifat yang serius dan focus namun masih memiliki sisi lembut dan ramah. Karakter tersebut digambarkan menggunakan jas berwarna biru muda dengan vest putih. Ia juga menggunakan penutup mata dan sarung tangan sebagai aksesoris.

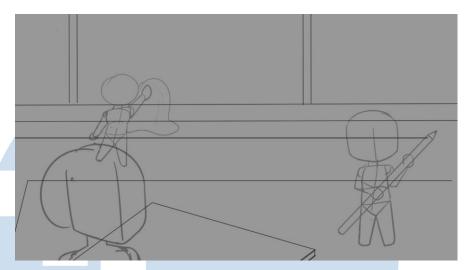
Ilustrasi School 1 akan bertema aktivitas karakter – karakter MD saat mereka membersihkan ruang kelas di sekolah. Untuk tugas ini, peserta magang juga diberikan sedikit kebebasan untuk menentukan sketsa background yang ditempati karakter. Berikut merupakan referensi yang digunakan untuk pembuatan ilustrasi School 1:



Gambar 3.16 Moodboard referensi ilustrasi School 1

Referensi yang digunakan berupa ruang kelas dari sekolah-sekolah Jepang karena penataan visual dari ruang kelas tersebut sudah sangat sering dilihat oleh target *audience* dari *game* ini dikarenakan gaya visual anime yang digunakan sebagai arahan utama. Kegiatan membersihkan kelas akan dilakukan sudah ditentukan oleh director akan dilakukan oleh tiga karakter chibi dalam cerita *game*. Khusus untuk tugas School 1, peserta magang diberikan kebebasan untuk menentukan sketsa dasar untuk *background*. Dikarenakan skala karakter chibi yang jauh lebih kecil dibandingkan manusia biasa, kegiatan yang mereka lakukan juga tidak bisa seberat kegiatan membersih seperti menyapu, mengepel lantai, atau memindahkan meja. Hal ini juga akan menyebabkan sketsa dari *background* harus mengikuti skala karakter yang berukuran kecil. Setelah background dan kegiatan karakter ditentukan, sketsa kasar dibuat sehingga menghasilkan gambar sebagai berikut:

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



Gambar 3.17 Sketsa ilustrasi School 1

Sketsa diatas menggambarkan kegiatan ketiga karakter chibi yang telah ditentukan. Dari sketsa sederhana ini, revisi yang diberi oleh creative director adalah untuk menambahkan lagi benda – benda yang berserakan untuk memberi kesan bahwa meja di kelas tersebut berantakan. Kegiatan bersih-bersih yang sesuai dengan ukuran karakter ditentukan menjadi mengelap jendela dan merapihkan meja belajar. Berikut merupakan hasil ilustrasi yang dibuat setelah melakukan revisi dan coloring:



Gambar 3.18 Ilustrasi School 1

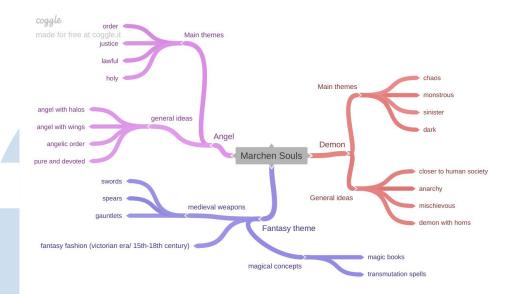
NUSANTARA

Ilustrasi ini menggambarkan ketiga karakter utama yang sedang membersihkan meja di ruang kelas. Sudut pandang di fokuskan untuk karakter - karakter daripada menggambarkan satu ruang kelas secara menyeluruh agar naratif yang ingin disampaikan dapat ditampilkan dengan lebih jelas. Setiap karakter diberikan ekspresi dan aktivitas yang sejalan dengan kepribadian mereka masing — masing seperti karakter Jack (karakter yang sedang membersihkan kaca jendela) dan Yunica yang memarahi Wyvernia karena ia terlihat ingin memainkan game console yang berada didekatnya. Game console ditentukan sebagai objek yang menggangu karakter dalam kegiatan membersihkan kelas ditentukan karena kecenderungan anak sekolah yang amat sering membawa gadget yang tidak dibolehkan oleh pihak sekolah sehingga menambah ke suasana kehidupan remaja.

3.3.1.4 Pembuatan Desain karakter *Angel Executioner* dan *Angel Jury* untuk proyek Marchen Souls

Proyek Marchen Souls merupakan proyek yang masih dalam tahap konsep kasar, sehingga belum memiliki gambaran produk akhir yang tetap. Namun, konsep dasar untuk latar dan tema karakter yang akan dibuat sudah ditentukan berupa *game* RPG fantasi tentang pihak malaikat dan iblis yang kerja sama untuk melawan ancaman naga – naga yang bahaya bagi kedua pihak. Untuk proyek ini, Trello tidak digunakan sebagai pusat koordinasi, melainkan koordinasi dilakukan secara langsung lewat *chat* WhatsApp dengan *director*. Proyek ini juga dikerjakan oleh peserta magang lainnya dalam rangka membuat desain karakter unik sebanyak mungkin. Berikut merupakan mind map yang dibuat untuk mengembangkan tema dan ide-ide untuk proyek Marchen Souls:

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

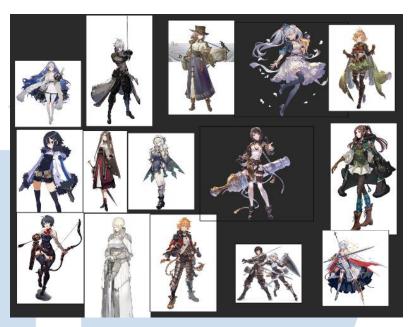


Gambar 3.19 Mind map tema Marchen Souls

Berdasarkan mind map diatas, peserta magang menentukan untuk membuat garis besar dalam proses perancangan desain akan sesuai dengan tema dan ide besar yang bersangkutan untuk sisi masingmasing. Untuk sisi Angel, desain akan lebih difokuskan ke sifat kemurinan dan keteraturan dari hierarki kekuasaan mereka dengan menggunakan senjata-senjata fantasi. Untuk sisi Demon, desain akan lebih difokuskan ke sifat mereka yang hidup lebih dekat dengan manusia sehingga mengadaptasikan beberapa konsep yang diterapkan oleh manusia. Aksesori seperti senjata juga akan condong lebih magis dan mistis untuk memberi kontras lebih lanjut antara kedua pihak.

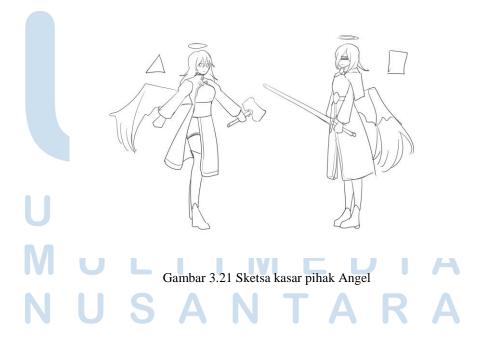
Director memberikan tugas untuk membuat desain-desain karakter yang sejalan dengan tema dan latar fantasi tersebut dengan hasil luaran yang diharapkan berupa sketsa kasar dengan warna-warna dasar yang mendukung sifat atau estetika tertentu dari karakter. Luaran yang diharapkan untuk tugas ini adalah sketsa desain karakter perempuan dengan warna dasar. Berikut merupakan moodboard yang dibuat untuk menjadi referensi dalam proses desain:

USANTARA



Gambar 3.20 Moodboard proyek Marchen Souls

Untuk konsep karakter – karakter pihak Angel, akan diberikan karakteristik yang lebih suci dengan sayap dikarenakan visual malaikat secara umum sering dikaitkan dengan kedua hal tersebut. Penggunaan aksesori atau perlengkapan senjata juga akan relatif terlihat lebih kuno dibandingkan pihak Demon nanti. Berikut adalah hasil sketsa yang dibuat:



Sketsa diatas menghasilkan dua desain karakter pihak Angel. Karakter yang berada di sisi kiri memiliki bentuk silhouette segitiga dengan sayap dan gestur yang sedang membawa senjata. Bentuk segitiga digunakan untuk gestur dan rambut karakter sebagai indikator sifat karakter yang lebih aktif. Sedangkan karakter yang berada di sisi kanan memiliki bentuk silhouette yang lebih mirip persegi panjang. Hal ini dilakukan untuk memberi kesan bahwa karakter memiliki sifat yang lebih pasif dan tenang. Kedua karakter memiliki ornament tambahan seperti sayap dan halo sebagai indikator utama yang menandakan bahwa mereka karakter dari pihak Angel. Revisi yang didapatkan dari director berupa untuk menambahkan detil-detil atau ornamen pada pakaian karakter untuk memperdalam estetika desain. Kemudian gestur dari karakter, terutama untuk lengan dan tangan, juga dapat diperbagus untuk tidak terlihat kaku. Berdasarkan deliberasi yang dilakukan, hasil akhir desain yang didapatkan adalah sebagai berikut:



Konsep besar yang akhirnya digunakan untuk desain ini adalah istilah *Judge, Jury, and Executioner*. Istilah tersebut sering digunakan di media popular untuk mendeskripsikan suatu karakter atau organisasi yang memiliki kemampuan untuk membentuk peraturan massa, menilai orang – orang yang tidak mematuhi peraturan tersebut, dan akhirnya mengeksekusi mereka yang dinilai bersalah. Dalam konteks desain ini, ketiga istilah tersebut dipisah menjadi karakter masing – masing. Untuk tokoh Judge, akan berupa sosok pemimpin dari pihak Angel yang tidak terlihat (seperti dewa) dikarenakan konsep dari malaikat yang biasanya dikaitkan dengan ordo dibawah perintah tuhan atau dewa tertentu.

Untuk tokoh Jury, akan berupa karakter yang terlihat lelah. Hal ini dikarenakan sebagai Jury, ia seakan – akan tidak boleh berkedip untuk menilai perilaku seseorang secara keseluruhan. Sifat kelelahan akan ditunjukkan dengan penggunaan warna – warna gelap bersamaan dengan warna emas yang melambangkan wibawa (Olesen, 2013) untuk menunjukkan status derajat karakter sebagai Jury dari para malaikat. Senjata untuk karakter Jury juga diubah dalam rangka membuat bentuk silhouette yang lebih menarik. Untuk karakter Executioner, diambil inspirasi dari simbol keadilan yaitu Lady Justice atau Justitia yang sering digambarkan sebagai wanita dengan toga berwarna putih dengan penutup mata. Hal ini melambangkan konsep keadilan yang bebas dari bias harta, status, atau aspek duniawi lainnya (McGill, 2020). Karakter Angel Executioner memiliki palet warna yang terang dengan warna mayoritas putih untuk melambangkan kesucian dan ketenangan, lalu penampilan elegan tersebut dikontras dengan aksesori pedang besar yang menunjukkan statusnya sebagai Executioner dari para malaikat.

3.3.1.5 Pembuatan desain karakter *Demon Noble* dan *Demon Retainer* untuk proyek *Marchen Souls*

Untuk desain karakter-karakter sisi Demon akan menggunakan moodboard dan mind map umum yang sama, namun tema dari pakaian akan sedikit berbeda. Untuk menunjukkan kontras antara kedua pihak, desain untuk karakter-karakter Demon akan lebih mendekati ke gaya pakaian era Victoria (sekitar abad ke-18) untuk mengimplikasikan bahwa pihak Demon memiliki hierarki kekuasaan versi mereka sendiri yang amat mendekati ke struktur masyarakat manusia. Berikut merupakan moodboard untuk tema pakaian karakter-karakter demon:



Gambar 3.23 Moodboard pakaian Demon

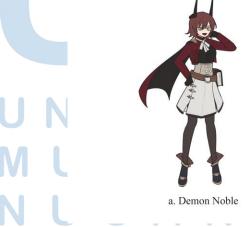
Konsep besar untuk desain ini adalah karakter dengan gelar bangsawan dan pembantu yang saling peduli antara sesama terlepas dari status atau kekayaan mereka. Konsep ini dibuat agar memberi karakter-karakter Demon sifat yang lebih manusiawi dibandingkan karakter-karakter Angel. Berikut merupakan hasil sketsa kasar untuk karakter sisi Demon:





Gambar 3. 24 Sketsa kasar pihak Demon

Dimulai dari karakter yang berada di sisi kiri gambar diatas, karakter akan memiliki bentuk *silhouette* segitiga untuk melambangkan sifat karakter yang bersifat tengik dan aktif. Kemudian untuk karakter yang di sisi kanan, karakter memiliki bentuk *silhouette* utama persegi panjang yang melambangkan sifat malu dan pendiam. Masukan yang didapatkan dari *director* adalah untuk menambah ornamen lagi dan juga untuk menunjukkan ciri khas karakter Demon secara lebih dalam. Setelah deliberasi dilakukan, berikut merupakan hasil akhir desain:





Gambar 3.25 Sketsa karakter Demon Noble dan Demon Retainer

Untuk karakter Demon Noble, desain karakter memiliki tanduk yang sangat panjang layaknya iblis yang sering didepiksi dalam media modern namun masih memiliki tampang muka dan tubuh manusia. Desain seperti ini sangat awam dalam *game* yang memiliki gaya visual anime sehingga dapat membuat karakter masih menarik selagi memberikan mereka karakteristik yang tidak seperti manusia. Karakter Demon Noble menggunakan mayoritas warna merah untuk menunjukkan sifat yang impulsif dengan gestur dan muka yang memberi impresi karakter bersifat tengik.

Pakaian karakter menggunakan kemeja dan jubah berlengan yang menunjukkan status karakter sebagai bangsawan. Jubah diberikan sedikit motif ornament untuk membuat desain lebih menarik, lalu warna dari kemeja berupa warna hitam untuk menandakan status kemewahan dari karakter sebagai bangsawan (Olesen, 2013) dengan rok berwarna putih sebagai warna pendukung yang cocok dengan hitam dan merah.

Untuk karakter Demon Retainer, diberikan penampilan yang terlihat lebih berantakan untuk mengkontras penampilan rapih dari Demon Noble. Karakter masih pakaian yang amat mirip seperti Demon Noble untuk menunjukkan mereka dari daerah yang sama, dengan mengunakkan jubah namun postur dari karakter menunjukkan sifat kurang percaya diri dikarenakan statusnya sebagai pelayan rendahan dan tangannya yang terlihat kasar seperti monster. Karakter Demon Retainer juga menggunakan warna-warna yang berlawanan dengan Demon Noble seperti hijau untuk rambut dan biru untuk rok yang tidak tersaturasi untuk memberi impresi sifat murung dan tenang dari karakter. Tidak terdapat banyak ornamen untuk desain karakter ini untuk mendorong lagi statusnya sebagai pelayan.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan dalam proses pelaksanaan kerja magang ini adalah koordinasi antara *director* dengan peserta magang. Terkadang, *director* memiliki banyak aktivitas memberi arahan kepada karyawan dalam kantor (secara fisik) selama hari kerja sehingga lupa untuk memberi masukan untuk desain atau sketsa yang sudah dibuat oleh peserta magang yang hanya berkomunikasi melalui grup WhatsApp. Selain itu, perbedaan penggunaan program antara anggota tim ilustrasi juga sedikit menghambat proses pelanjutan pekerjaan dikarenakan sifat dari beberapa tugas yang dikerjakan berupa langkah dalam proses satu ilustrasi yang lengkap. Contohnya, peserta magang membuat ilustrasi karakter untuk proyek MD kemudian file yang sama akan diberikan ke *background artist* untuk diselesaikan. Program yang digunakan oleh peserta magang adalah program ilustrasi CLIP STUDIO PAINT sedangkan beberapa karyawan perusahaan menggunakan program Adobe Photoshop sehingga penggunaan model warna CMYK dan RGB harus diatur sesuai dengan program yang digunakan.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang didapatkan untuk menyelesaikan kendala selama kerja magang adalah dengan selalu saling mengingatkan antara peserta magang dan director untuk melakukan review tugas-tugas yang telah dilakukan selama proses kerja magang dengan cara melakukan voice call yang dilanjutkan dengan pemberian tugas selanjutnya setelah dapat revisi director. Untuk kendala perbedaan program, dilakukan proses export ke format file yang sesuai dengan program dari ilustrator lain sebelum file tersebut dibagikan ke Google Drive perusahaan. Misal, program CLIP STUDIO PAINT dapat memilih export as PSD file agar file tersebut dapat digunakan oleh ilustrator yang menggunakan program Adobe Photoshop.

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