

## BAB III

### PELAKSANAAN MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Sebagai *Illustrator Intern* di Dreambox Marketing Consultant, penulis berada didalam divisi Visual bersama dengan Graphic Designer. Para pegawai yang berada dalam divisi visual dipimpin oleh seorang Art Director dan Junior Art Director. Selama melaksanakan magang, penulis melakukan diskusi dengan *supervisor* yang bertugas untuk membimbing penulis dalam mengerjakan *brief* yang diberikan oleh *client*. Sebagai bentuk bimbingan dan pengajaran tambahan, supervisor juga menugaskan dua PIC (*Person in Charge*) untuk ikut serta mengerjakan brief untuk proyek NFT bersama penulis. Hal ini dilakukan oleh *supervisor* karena sebelum penulis bergabung ke Dreambox sebagai intern, kedua PIC tersebut telah terlebih dahulu mengerjakan beberapa proyek NFT bersama *supervisor*. Sehingga, mereka telah memahami *workflow* dan kriteria yang diinginkan oleh *client*. Hal ini membuat penulis dapat beradaptasi dalam waktu yang singkat kedua PIC dapat membimbing penulis saat *supervisor* sedang melakukan diskusi dengan *client*.

Selama pelaksanaan magang, penulis dan PIC menerima *brief* yang diberikan oleh *supervisor* setelah melakukan diskusi dengan *client* tentang jenis karakter yang sedang diminati di pasar NFT. Setelah *client* mendapatkan kesimpulan dari berbagai situs tersebut, kesimpulan yang ditemukan akan didiskusikan dengan *supervisor*. Hasil diskusi tersebut akan disampaikan dalam bentuk sebuah *brief* untuk proyek NFT. Brief yang diberikan oleh *supervisor* akan berisi tentang jenis karakter yang perlu di desain dan berbagai aset visual yang diperlukan untuk karakter tersebut. Setelah penulis dan PIC menerima *brief*, segala hasil karya yang telah dikerjakan oleh penulis akan diberikan terlebih dahulu kepada PIC untuk menerima revisi dan *feedback*. Setelah melakukan proses asistensi dengan PIC, seluruh hasil karya akan diberikan kepada *supervisor*. Hasil karya yang telah difinalisasi akan dikumpulkan dan diorganisir kedalam *Google Drive Folder*.

### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Penulis mendapatkan peran sebagai *Illustrator* selama melakukan magang di Dreambox Marketing Consultant. Dalam struktur organisasi Dreambox, *Illustrator* berada dalam divisi visual bersama dengan *Graphic Designer*. Sebagai *Illustrator*, penulis memiliki tugas untuk membuat ilustrasi untuk berbagai aset visual yang diperlukan dalam setiap proyek NFT. Aset visual yang diperlukan dapat bervariasi untuk setiap proyek. Namun, aset visual yang biasanya diperlukan dalam proyek NFT antara lain *Key Visual*, *Banner*, *Profile Picture*, dan GIF. Beberapa aset tambahan yang diperlukan antara lain *Video* dan *Website*. *Video* dan *Website* merupakan aset tambahan karena memerlukan waktu dan tenaga yang lebih besar untuk diproduksi. Sementara, *trend* dan jenis peminatan dalam market NFT dapat berubah dengan cepat. Hal ini mengakibatkan tim untuk menyelesaikan setiap proyek dalam waktu sesingkat mungkin namun juga memperhatikan kualitas ilustrasi yang dihasilkan. Oleh sebab itu, tim lebih memprioritaskan untuk mengerjakan aset visual yang memakan waktu yang lebih sedikit, yaitu karya statis dan GIF dengan durasi singkat. Kuantitas dari setiap aset disesuaikan dengan waktu dan urgensi NFT yang akan *launching*.

Selama melakukan magang, penulis di bimbing oleh *Supervisor* yang bertugas untuk melakukan diskusi secara langsung dengan *client* dan menyampaikan hasil diskusi tersebut kepada tim dalam bentuk *brief*. *Brief* yang diberikan oleh supervisor akan berisi tentang jenis karakter yang ingin dirancang, *backstory* singkat tentang karakter tersebut, dan bagaimana karakter tersebut ingin diilustrasikan. Jenis karakter yang sekiranya sesuai dengan *trend* dan peminatan para konsumen dilihat oleh *client* berdasarkan hasil analisa yang dilakukan melalui berbagai situs penjualan NFT seperti Open Sea, Solana, dan DEX. *Client* akan melakukan analisa di beberapa situs tersebut untuk melihat NFT yang sedang memiliki nilai jual tinggi dan menganalisa kesamaan yang ada dalam setiap NFT. Kesimpulan tersebut akan didiskusikan oleh *client* bersama dengan *supervisor*.

Selain *Supervisor*, penulis juga bekerjasama dengan dua PIC yang ditugaskan oleh *supervisor* untuk juga membimbing penulis selama periode magang. Hal ini dilakukan karena, sebelum penulis bergabung dengan Dreambox untuk melaksanakan magang, kedua PIC telah terlebih dahulu mengerjakan beberapa proyek NFT bersama *supervisor*. Oleh sebab itu, kedua PIC bertugas untuk membimbing penulis untuk beradaptasi dengan *workflow* yang telah diterapkan. Hal ini dilakukan agar penulis masih mendapatkan bimbingan dan arahan yang komprehensif saat *supervisor* sedang melakukan diskusi dengan *client*. Kedua PIC juga mengerjakan *brief* yang telah diberikan oleh *supervisor* bersama dengan penulis dan memiliki tugas tambahan untuk melaporkan progres dan hasil aset visual yang telah dikerjakan kepada *supervisor*. Setelah melakukan finalisasi, PIC memiliki tugas untuk mengorganisir aset yang telah dikerjakan dalam bentuk *Google Drive folder*. Sebelum melakukan *launching*, PIC juga bertugas untuk melakukan *quality control* untuk memastikan konsistensi warna, typography, dan kelengkapan dari aset visual.

### **3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang**

Selama penulis melaksanakan magang di Dreambox, penulis berdiskusi secara langsung bersama *supervisor* dan dua PIC dalam mengerjakan *brief*. *Brief* yang didapatkan oleh penulis dan PIC merupakan hasil diskusi yang dilakukan oleh *supervisor* dengan *client*. *Client* akan memberikan informasi tentang jenis karakter yang sedang memiliki peminatan tinggi di pasar NFT kepada *supervisor*. Informasi tersebut didapatkan dengan menganalisa berbagai situs penjualan NFT dan menarik kesimpulan tentang trend dan peminatan pasar NFT. Beberapa hal yang mempengaruhi sebuah karakter NFT memiliki jumlah peminat yang tinggi adalah jika karakter tersebut memiliki nilai humoris, mengikuti trend sosial yang sedang marak dibicarakan, memiliki desain yang dapat meraih perhatian, dan mudah untuk diingat. Berdasarkan hasil analisa yang telah didapatkan, *client* akan melakukan diskusi dengan *supervisor* untuk

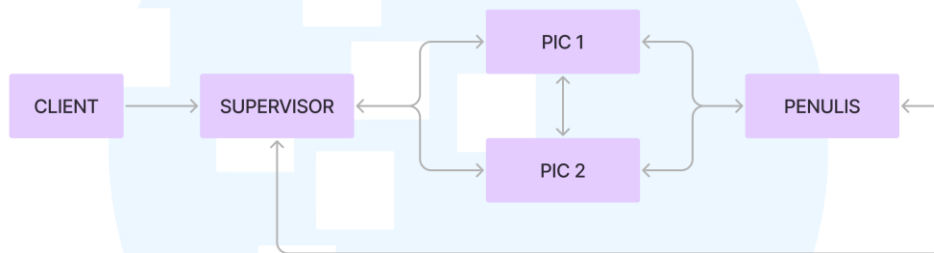
merancang karakter NFT yang sesuai dengan *market trend*. Diskusi juga dapat dilakukan bersama dengan tim ilustrasi. Namun, kesimpulan yang didapatkan dari diskusi tersebut tetap harus melalui proses kurasi dari pihak *Supervisor* sebelum tim ilustrasi melakukan eksekusi atas brief tersebut.

Hasil diskusi yang telah dilakukan oleh supervisor akan dijelaskan secara rinci kepada tim ilustrasi termasuk informasi tentang jenis karakter yang perlu dirancang dan berbagai aset visual yang diperlukan untuk karakter tersebut. Supervisor akan menjelaskan tentang ciri-ciri fisik dari karakter NFT yang akan dirancang dan bagaimana gaya ilustrasi yang sekiranya sesuai dengan karakter tersebut. Setelah itu, supervisor akan memberikan penjelasan singkat tentang latar belakang karakter tersebut. Informasi tersebut digunakan sebagai panduan untuk merancang aset visual yang diperlukan.

Setelah menerima brief, penulis mengerjakan brief tersebut bersama dengan PIC. Karya yang telah dikerjakan oleh penulis dilaporkan kepada PIC untuk menerima *feedback* dan revisi sebelum seluruh hasil karya yang telah dilakukan oleh penulis dan PIC diberikan kepada *supervisor*. Setelah supervisor menerima seluruh hasil karya yang telah dikerjakan, supervisor akan memberikannya kepada client dan menerima *feedback* dan masukan dari client. *Feedback* dan masukan tersebut akan diinformasikan kembali kepada tim untuk memperbaiki hasil karya yang telah diberikan sebelumnya.

Setiap proyek NFT memiliki durasi pengerjaan 2-5 hari, tergantung dari *complexity* dan *quantity* dari setiap proyek. Dalam periode pengerjaan tersebut, terdapat kemungkinan bahwa setiap anggota tim akan mengerjakan proyek NFT yang berbeda. Hal ini terjadi saat terdapat beberapa proyek yang akan launching dalam waktu yang dekat. Hal ini mengakibatkan penulis untuk melakukan proses revisi langsung kepada supervisor dan tidak melalui PIC yang sedang mengerjakan proyek yang berbeda dan tidak dapat memberikan *feedback* yang komprehensif. Oleh sebab itu, proses revisi langsung kepada supervisor merupakan solusi yang lebih efektif dan efisien.

Hal ini juga mengakibatkan berjalannya beberapa proyek yang berbeda dalam satu jangka waktu yang sama. Alur koordinasi antara client, supervisor, PIC, dan penulis dapat berubah karena beberapa hal, termasuk tingkat urgensi proyek, ketersediaan anggota tim, dan jenis proyek yang dikerjakan. Namun, alur koordinasi yang secara umum diterapkan selama periode magang telah divisualisasikan dalam bentuk tabel dibawah ini:



Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Sebagai *Illustrator Intern*, penulis memiliki tugas untuk merancang karakter dan aset visual yang diperlukan untuk karakter tersebut. Aset visual yang diperlukan dapat bervariasi untuk setiap proyek. Namun, aset visual yang biasanya diperlukan dalam setiap proyek NFT adalah *Key Visual*, *Banner*, *Profile Picture*, dan *GIF*. Beberapa aset tambahan yang diperlukan antara lain *Video* dan *Website*. Pembagian tugas untuk pengerjaan aset visual tersebut didiskusikan bersama PIC. Artinya, pembagian tugas akan dibagi rata antara PIC dan penulis, sehingga terjadi kemungkinan jobdesk penulis akan berbeda untuk setiap proyek NFT. Beberapa hasil karya yang telah dilakukan telah dijelaskan didalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	3 – 16 Juli 2024	PIMPIM	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang alternatif konsep karakter (8)</li> <li>- Merancang ilustrasi adegan untuk video (3)</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang alternatif halaman website (3)</li> <li>- Mengubah dan memotong video menjadi GIF (9)</li> <li>- Merancang alternatif banner untuk twitter (3)</li> <li>- Membuat GIF (5)</li> </ul>
2	9 – 24 Juli 2024	WOOFIE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang alternatif konsep karakter (3)</li> <li>- Merancang alternatif halaman website (3)</li> <li>- Merancang alternatif banner untuk twitter (3)</li> <li>- Merancang karakter pendukung (1)</li> <li>- Membuat GIF (7)</li> </ul>
3	17 – 1 Agustus 2024	SERPE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang alternatif konsep karakter (3)</li> <li>- Membuat GIF (15)</li> <li>- Membuat Profile Picture (2)</li> </ul>
4	4 – 8 Agustus 2024	JUNKIE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang alternatif karakter (2)</li> <li>- Menggambar Key Visual (2)</li> <li>- Merancang halaman website (1)</li> <li>- Merancang banner untuk twitter (1)</li> <li>- Menggambar adegan untuk video (4)</li> <li>- Merancang mock-up video (1)</li> <li>- Merancang GIF (3)</li> </ul>
5	8 – 9 Agustus 2024	GAMBUT	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang alternatif konsep karakter (2)</li> <li>- Merancang halaman website (1)</li> </ul>
6	17 – 26 Agustus 2024	BATBOY	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang konsep karakter (1)</li> <li>- Merancang storyboard untuk video (1)</li> <li>- Merancang asset untuk video</li> <li>- Membuat GIF (2)</li> <li>Membuat Key Visual (2)</li> </ul>

7	28 – 7 September 2024	LUBU	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang alternatif konsep karakter (6)</li> <li>- Merancang animated banner untuk twitter (1)</li> <li>- Membuat GIF (5)</li> <li>- Merancang asset untuk video (6)</li> <li>- Menggambar honorary (4)</li> <li>- Menggambar Key Visual (2)</li> <li>- Merancang logo (1)</li> <li>- Merancang latarbelakang untuk prototype game (1)</li> </ul>
8	20 – 23 Agustus 2024	CHLOE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang konsep karakter (1)</li> <li>- Merancang <i>character sheet</i> (1)</li> </ul>
9	25 – 27 Agustus 2024	CORGO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang alternatif banner (2)</li> <li>- Merancang sticker (3)</li> <li>- Merancang key visual (6)</li> </ul>
10	16 – 24 September 2024	GATCHA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang alternatif konsep karakter (9)</li> <li>- Membuat alternatif warna (4)</li> <li>- Merancang asset ekspresi (8)</li> <li>- Merancang Key Visual (2)</li> </ul>
11	16 – 18 Agustus 2024	CRANIMAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang video dalam bentuk vertical (2)</li> <li>- Merancang video dalam bentuk horizontal (2)</li> </ul>
12	21 – 28 September 2024	ROCKY CHEF	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang alternatif konsep karakter (7)</li> <li>- Merancang banner untuk twitter (2)</li> <li>- Merancang video singkat (1)</li> <li>- Merancang asset untuk video (6)</li> </ul>
13	28 – 30 September 2024	KUNGPE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang alternatif konsep karakter (3)</li> <li>- Merancang asset untuk video (7)</li> </ul>

14	25 - 8 Oktober 2024	CYBERTWINS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang alternatif konsep karakter (13)</li> <li>- Merancang finalisasi konsep karakter (1)</li> <li>- Membuat adegan untuk video (5)</li> <li>- Merancang logo protagonis</li> <li>- Merancang logo antagonis</li> <li>- Membuat voiceover (7)</li> </ul>
15	21 – 31 Oktober 2024	EGGY	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang alternatif konsep karakter (2)</li> <li>- Merancang desain monster (1)</li> <li>- Membuat Key Visual (3)</li> </ul>

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama menjalani masa magang, penulis terlibat dalam sejumlah proyek NFT dengan berbagai karakteristik. Setiap proyek NFT memiliki variasi, termasuk dalam jenis karakter yang harus dirancang, media yang diperlukan untuk promosi NFT tersebut, serta tingkat kepentingan dari NFT yang bersangkutan. Beberapa elemen utama ini mempengaruhi kualitas dan kuantitas karya NFT yang dihasilkan. Terdapat NFT yang lebih fokus pada aspek estetika serta world building dari karakter yang diciptakan. Sehingga, segala aset visual akan dibuat dengan lebih cermat dan profesional. Namun, terdapat juga NFT yang dibuat hanya untuk menampilkan unsur humor dan dirancang secara spontan berdasarkan tren serta isu sosial yang sedang hangat diperbincangkan di media sosial. Untuk menampilkan berbagai jenis NFT yang telah dibuat penulis selama magang di Dreambox, penulis memilih lima karya yang dianggap dapat memperlihatkan keberagaman tersebut. Kelima proyek itu adalah NFT dengan nama LUBU, GATCHA, SERPE, JUNKIE, dan EGGY.

#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Setelah *supervisor* melakukan diskusi dengan *client*, tim menerima arahan untuk membuat desain karakter NFT yang terinspirasi oleh pahlawan Asia. Hal ini didasarkan oleh penemuan dari *client* bahwa ada jumlah konsumen



yang tinggi di pasar NFT di Asia. Oleh karena itu, diharapkan karakter NFT yang dibuat bisa mencerminkan sebagian besar konsumen di pasar tersebut. Berdasarkan masukan dari *client*, *supervisor* juga menyatakan bahwa karakter NFT yang akan dirancang harus memiliki nuansa oriental serta berkesan mewah, berkelas, dan memiliki nilai tinggi. Dalam proyek NFT ini, *supervisor* menyarankan agar *client*, *supervisor*, dan tim ilustrasi saling berkomunikasi secara langsung.

Dari hasil perbincangan yang sudah dilakukan, tim sepakat untuk menciptakan sosok karakter yang terinspirasi oleh jenderal atau prajurit dari China. Keputusan ini diambil berdasarkan keberadaan berbagai jenis karya seni yang menampilkan prajurit-prajurit yang mengenakan perlengkapan perang dari besi, menunggang kuda, dan bertarung dengan pedang serta perisai. Elemen visual tersebut menciptakan nuansa yang selaras dengan ketentuan dalam *brief* yang diberikan oleh *client*, yaitu kesan mewah, berwibawa, dan memiliki nilai tinggi. Setelah mencapai kesepakatan tentang desain karakter, tim membagi tugas untuk masing-masing anggota untuk menghasilkan dua variasi karakter yang selanjutnya akan dikumpulkan terlebih dahulu kepada PIC sebelum diserahkan kepada *supervisor* untuk dipilih. Berdasarkan *brief* tersebut, penulis merancang *moodboard* yang memfokuskan pada jenderal atau prajurit China dan bagaimana mereka diinterpretasikan melalui berbagai karya seni.



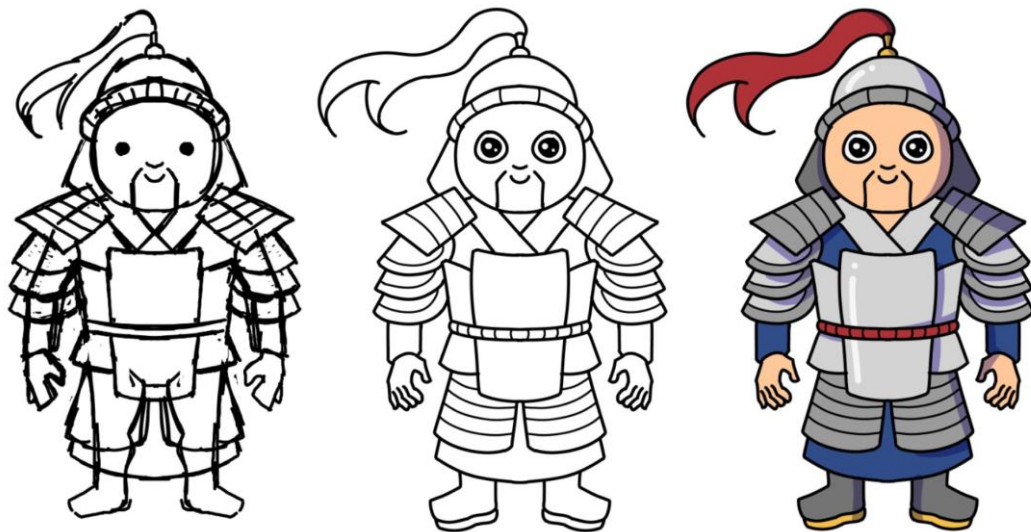
Gambar 3. 2 *Moodboard* karakter LUBU

Berdasarkan arahan yang telah diberikan, penulis diberi tugas untuk membuat dua variasi karakter yang dapat menunjukkan gambaran seorang jenderal China dengan citra yang mewah, berwibawa, dan bernilai tinggi. Namun, penulis harus memperhatikan batasan waktu yang diberikan, sehingga tidak mungkin untuk menggunakan gaya ilustrasi yang realistis atau semi-realistic. Selain itu, karakter NFT yang dibuat harus mampu menarik perhatian calon pembeli dengan memiliki tampilan yang mudah diingat. Ketentuan ini akan menjadi rumit jika menggunakan gaya ilustrasi yang menyerupai seni lukis pada zaman China kuno. Hal ini disebabkan karena gaya ilustrasi tersebut memerlukan waktu lebih dan detail yang banyak, yang dapat membuat ilustrasi terlihat rumit dan memiliki terlalu banyak elemen visual. Akibatnya, visual karakter akan menjadi sulit untuk dipahami oleh konsumen dalam waktu singkat dan mudah dilupakan. Berdasarkan tantangan desain tersebut, penulis mengumpulkan berbagai referensi yang memfokuskan pada gaya visual yang akan diterapkan untuk karakter LUBU. Penulis memutuskan untuk menggunakan gaya visual yang *simplistic* atau *cartoonist* dan menggunakan berbagai warna yang terang. Hal ini dilakukan untuk membuat karakter yang dapat menarik perhatian dan mudah untuk diingat oleh calon pembeli.



Gambar 3. 3 Referensi karakter LUBU

Berdasarkan *moodboard* dan referensi yang telah ditentukan, penulis memutuskan untuk merancang jenderal dengan pakaian dari periode dinasti dengan gaya ilustrasi kartun yang sederhana. Selain itu, penulis juga memfokuskan untuk melakukan *emphasis silhouette* karakter melalui bentuk sederhana. Hal ini dilakukan untuk menciptakan bentuk karakter yang menarik dan mudah diingat. Penulis menguatkan ide tersebut dengan mengumpulkan referensi yang berfokus pada atribut tentara China yang biasanya berasal dari era dinasti serta gaya ilustrasi kartun yang memiliki tingkat detail dan kompleksitas yang rendah. Dengan ide tersebut, penulis membuat dua jenis alternatif konsep karakter.



Gambar 3. 4 Proses perancangan alternatif pertama karakter LUBU

Sebagai alternatif desain pertama, penulis menggambarkan seorang jenderal dengan atribut baju perang, memiliki bentuk yang sederhana dan anatomi yang kartunis. Desain ini menggunakan bentuk-bentuk geometris untuk memberikan kesan yang minimalis. Kepala serta mata karakter digambarkan dengan bentuk lingkaran, yang membuatnya terlihat lebih imut. Kesan ini muncul dari bentuk bulat yang tidak memiliki sudut tajam, yang biasanya diasosiasikan dengan bahaya dan ancaman. Penulis memilih warna primer seperti merah, biru, dan kuning sebagai palet warna untuk memberikan tampilan mencolok pada desain karakter.



Gambar 3. 5 Finalisasi alternatif pertama karakter LUBU

Sebagai alternatif kedua untuk karakter tersebut, penulis menggunakan gaya ilustrasi yang serupa namun melakukan perubahan secara anatomi dan proporsi. Penulis menggambarkan karakter menggunakan bentuk yang lebih organik agar lebih mendekati proporsi dan anatomi tubuh pria pada umumnya. Menyesuaikan alternatif karakter yang terlihat lebih realistis dibandingkan dengan alternatif sebelumnya, penulis memberikan lebih juga memberikan lebih banyak detail pada baju perang yang digunakan oleh karakter tersebut. Setelah menyelesaikan kedua alternatif karakter, penulis mengirimkan kedua alternatif tersebut kepada PIC dalam bentuk format file PNG.



Gambar 3. 6 Proses perancangan alternatif kedua karakter LUBU

Setelah penulis mengirimkan kedua alternatif tersebut kepada PIC, PIC mengumpulkan seluruh hasil dari anggota tim lain dan melaporkan hasil yang diperoleh kepada *supervisor*. Terdapat total 8 pilihan karakter yang berhasil dikumpulkan oleh tim. Setelah PIC mengirimkan semua opsi tersebut, PIC memberikan instruksi untuk melanjutkan perancangan terhadap proyek lain sambil menunggu *feedback* dari *supervisor*. Pada hari itu, tim harus mengerjakan beberapa proyek secara bersamaan. Hal ini menyebabkan setiap anggota tim bekerja pada proyek yang berbeda. Dengan demikian, semua proyek yang dikerjakan dapat berlangsung tanpa mengganggu progres dari proyek lainnya. Dalam proyek LUBU, semua jenis revisi akan ditangani oleh salah satu PIC dalam tim. Hal ini terjadi karena *supervisor* memilih opsi karakter dari PIC tersebut. Sehingga PIC tersebut ditugaskan untuk melakukan pengembangan karakter yang telah dipilih oleh supervisor. Oleh karena itu, penulis memfokuskan diri untuk mengerjakan proyek lain.



Gambar 3. 7 Finalisasi alternatif kedua karakter LUBU

Namun, masalah timbul ketika PIC yang ditunjuk untuk mengerjakan revisi dalam proyek LUBU juga memiliki tanggung jawab dalam proyek lainnya. Ini menjadi masalah karena kedua jenis tugas yang dimiliki oleh PIC tersebut memiliki tingkat urgensi yang tinggi, tetapi tidak bisa diselesaikan dalam jangka waktu yang ada jika hanya dilakukan oleh satu orang. Oleh karena

itu, tim melakukan diskusi terlebih dahulu untuk menemukan solusi mengenai masalah ini. Dalam pembicaraan tersebut, tim sepakat bahwa jika ada anggota tim yang memiliki pekerjaan dengan tingkat urgensi yang lebih rendah, maka anggota tersebut akan menghentikan sementara tugas itu untuk membantu dalam pengembangan alternatif karakter LUBU.

Setelah berdiskusi, tim sepakat untuk menyerahkan pengembangan alternatif karakter kepada penulis. Hal ini dikarenakan penulis bertanggung jawab untuk membuat sketsa aset untuk proyek yang memiliki tingkat urgensi yang lebih longgar dibandingkan proyek LUBU. Oleh karena itu, penulis menghentikan pekerjaan pada proyek tersebut untuk fokus mengembangkan alternatif untuk karakter LUBU. Setelah keputusan ini diambil, PIC memberikan *file* ilustrasi yang berisi gambar karakter LUBU dalam format PSD sehingga penulis tidak perlu menggambar ulang dan dapat langsung melakukan pengeditan pada *file* tersebut. Setelah penulis menerima file tersebut, penulis diarahkan melakukan diskusi dengan supervisor dan client untuk melakukan pengembangan alternatif karakter LUBU. Selama melakukan diskusi dengan supervisor dan client, penulis mengetahui bahwa client yang di handle merupakan tipe client yang ingin melihat jenis pengembangan sebanyak mungkin. Hal ini dikarenakan karakter ingin melihat karakter yang telah dipilih dalam bentuk, warna, dan gaya ilustrasi yang berbeda. Berdasarkan informasi tersebut, penulis ditugaskan untuk melakukan beberapa perubahan terhadap alternatif karakter yang telah dipilih.

Pertama penulis diminta untuk menggambarkan kepala dari karakter LUBU sebagai hewan. Client ingin kepala hewan tersebut dapat merepresentasikan seorang jenderal yang pemberani dan tangguh. Berdasarkan masukan tersebut, client dan supervisor melakukan diskusi dengan penulis untuk menentukan jenis hewan yang sekiranya memiliki karakteristik tersebut. Setelah melakukan diskusi, kami menyepakati bahwa hewan yang memiliki karakteristik pemberani dan tangguh adalah serigala. Berdasarkan informasi tersebut, penulis membuat tiga alternatif kepala serigala untuk karakter LUBU.

Pada alternatif pertama, penulis membuat kepala yang sebagian besar memiliki fitur dari kepala manusia dan sedikit memiliki fitur seekor serigala. Hal ini dilakukan dengan cara menggambarkan hidung dengan bentuk segitiga yang terbalik dan menambahkan dua lengkungan dibawah segitiga tersebut untuk merepresentasikan bentuk mulut pada serigala. Telinga pada kepala karakter digambarkan dengan bentuk segitiga yang mengarah keatas. Hal ini dilakukan agar terlihat seperti telinga serigala yang runcing. Kesan bulu serigala digambarkan dengan memberikan detail berbentuk beberapa garis zigzag kecil di area telinga. Hal ini memberikan kesan bahwa terdapat beberapa kumpulan bulu yang menutupi bagian bawah telinga. Warna kulit pada kepala karakter tidak diubah dan tetap menggunakan warna kulit manusia dari file asli.



Gambar 3. 8 Alternatif pertama pengembangan karakter LUBU

Pada pilihan kedua, penulis mengubah bentuk kepala karakter agar terlihat lebih seperti serigala dengan memperpanjang hidungnya. Detail garis zig-zag di sekitar bagian bawah telinga juga ditonjolkan dengan digambarkan secara lebih besar. Metode penggambaran ini menciptakan efek bulu serigala yang lebih tebal. Warna kulit yang digunakan masih merupakan warna *cream* yang digunakan dari file yang asli untuk menggambarkan kulit manusia.



Gambar 3. 9 Alternatif kedua pengembangan karakter LUBU

Pada alternatif ketiga, penulis melakukan perubahan pada warna kulit karakter. Hal ini dilakukan untuk membuat wajah karakter lebih menyerupai serigala dibandingkan manusia. Penulis menggunakan warna abu-abu dan putih sebagai warna yang digunakan untuk wajah karakter. Kedua warna tersebut dipilih karena merupakan warna bulu serigala yang sering dilihat dan lebih familiar. Penulis menggunakan warna putih untuk mewarnai area disekitar mata dan moncong karakter. Sedangkan warna abu-abu digunakan disekitar area kepala dari karakter tersebut. Setelah penulis menyelesaikan ketiga alternatif tersebut, penulis memperlihatkannya kepada supervisor dan client untuk menerima feedback dan revisi.



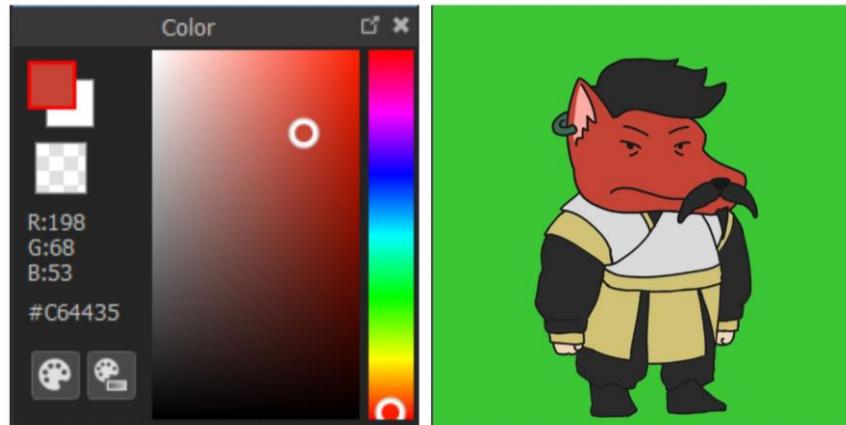
Gambar 3. 10 Alternatif ketiga pengembangan karakter LUBU





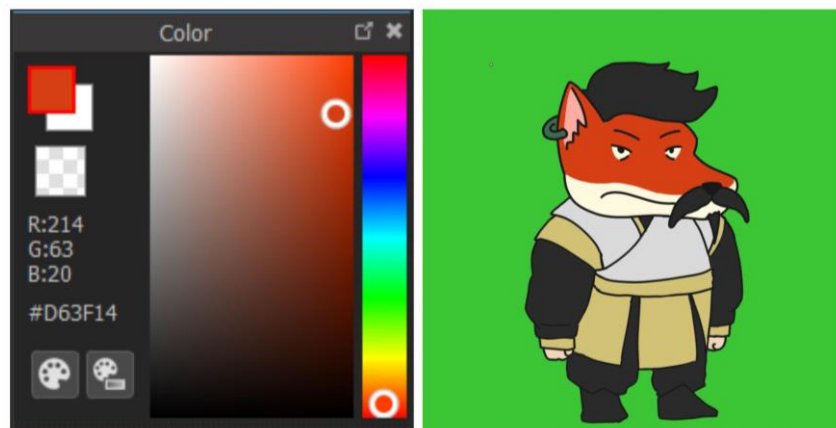
Gambar 3. 11 Revisi anatomi karakter LUBU

Setelah penulis menunjukkan tiga alternatif tersebut, *client* meminta penulis untuk mengubah proporsi tubuh masing-masing karakter menjadi lebih pendek. Permintaan ini disampaikan karena *client* ingin karakter LUBU memiliki bentuk tubuh yang lebih *chibi*. Berdasarkan masukan tersebut, penulis mengubah proporsi tubuh karakter dengan mengecilkan ukuran kaki dibandingkan dengan tubuhnya. Setelah penulis memodifikasi proporsi tubuh setiap karakter, penulis menunjukkannya kembali kepada *client* dan *supervisor*. Setelah pihak *supervisor* melihat alternatif tersebut, disarankan agar perubahan anatomi pada karakter dibuat lebih signifikan. Hal ini bertujuan agar perbedaan antara karakter sebelum dan setelah revisi menjadi lebih jelas terlihat dan untuk menciptakan nuansa yang lebih *chibi*. Mengikuti saran dari pengawas, penulis kembali melakukan penyesuaian pada anatomi tubuh ketiga karakter tersebut. Perbandingan antara tubuh dan kaki karakter dibuat lebih mencolok dibandingkan dengan revisi sebelumnya. Setelah itu, karakter-karakter yang menyerupai serigala diperlihatkan untuk dilakukan pengembangan lebih lanjut. *Client* ingin melihat bagaimana karakter tersebut terlihat bila menggunakan warna lain. menginginkan 2 jenis warna, yaitu warna merah tua dan warna orange yang lebih terang. Setelah menerima masukan dari *client*, penulis mulai melakukan pengembangan pada alternatif yang telah ditentukan. Penulis melakukan tiga jenis alternatif warna.



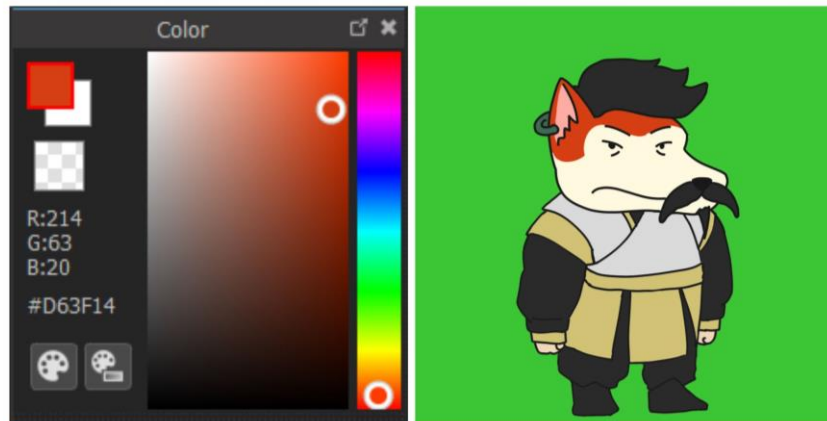
Gambar 3. 12 Alternatif warna pertama karakter LUBU

Pada alternatif pertama, penulis menggunakan warna merah tua dengan spektrum warna RGB (198, 68, 53) untuk mewarnai kembali kepala pada karakter. Warna tersebut digunakan untuk menutupi keseluruhan kepala karakter tersebut. Warna merah tua tersebut tidak digunakan untuk mengganti warna area tubuh lain dari karakter tersebut.



Gambar 3. 13 Alternatif warna kedua karakter LUBU

Pada alternatif kedua, penulis menggunakan warna lain yang diminta oleh client, yaitu warna orange terang dengan spektrum warna RGB (214, 63, 20). Setelah mewarnai kepala dengan warna tersebut, penulis memberikan variasi dengan menambahkan warna cream dengan spektrum warna RBG (225, 249, 223) pada bagian bawah mulut dan hidung. Hal ini dilakukan untuk merepresentasikan variasi warna bulu yang terdapat pada serigala.



Gambar 3. 14 Alternatif warna ketiga karakter LUBU

Variasi warna bulu juga diterapkan pada alternatif ketiga. Penulis menggunakan pola variasi warna bulu yang sama dengan alternatif sebelumnya yang telah dipilih dan menggantikannya dengan warna orange terang dengan spektrum warna RGB (214, 63, 20) dan cream dengan spektrum warna RBG (225, 249, 223). Warna cream diletakkan disekitar area mata, hidung, dan mulut pada karakter. Sementara, warna orange digunakan disekitar bagian atas kepala karakter. Setelah mengerjakan ketiga alternatif tersebut, penulis kembali memperlihatkannya kepada client dan supervisor.



Gambar 3. 15 Penambahan tokoh kuda pada karakter LUBU

Setelah client dan supervisor melihat ketiga alternatif yang telah penulis berikan, mereka memilih alternatif yang menggunakan warna orange dan cream, dan menggunakan pola penempatan bulu yang sama dengan alternatif sebelumnya. Setelah menentukan alternatif karakter, client meminta penulis untuk mencoba menggambarkan karakter tersebut saat menunggangi kuda. Setelah menerima brief tersebut, penulis menggambarkan karakter tersebut sedang mengendarai kuda. Penulis melakukan emphasis pada ekspresi wajah kuda dengan menggambarkan sepasang mata berbentuk lonjong. Hal ini memberikan penekanan unsur komedi pada ilustrasi, mengingat bahwa karakter LUBU merupakan karakter yang serius namun memiliki kuda yang selalu terlihat bingung.



Gambar 3. 16 Hasil Final untuk Karakter LUBU  
Sumber: PIC

Revisi tersebut merupakan revisi terakhir yang perlu dilakukan penulis. Keesokan harinya, penulis melanjutkan untuk fokus pada projek yang progressnya terpaksa penulis hentikan untuk melakukan pengembangan karakter LUBU. Oleh sebab itu, penulis tidak dapat melakukan pengembangan kembali atau revisi pada karakter LUBU. Namun, salah satu PIC penulis pada hari itu belum memiliki tugas yang urgent. Sehingga, pengembangan karakter LUBU dapat dilaksanakan pada hari itu. PIC tersebut ditugaskan untuk melakukan finalisasi sebelum karakter tersebut digunakan sebagai aset untuk

berbagai aset digital lain. Setelah PIC melakukan finalisasi terhadap karakter, tim ilustrasi ditugaskan oleh pihak *supervisor* untuk membuat beberapa jenis *honorary* untuk karakter LUBU.

Secara visual, *honorary* merupakan karakter NFT yang diilustrasikan dengan berbagai jenis pakaian atau pewarnaan yang unik. *Honorary* memiliki berbagai jenis fungsi, salah satunya untuk menarik minat pembeli untuk memiliki *honorary* dari suatu karakter, hingga rela membayar harga yang tinggi untuk memiliki *honorary* tersebut. Konsumen dapat memiliki *honorary* dengan cara *bidding*, atau saling menawarkan harga yang lebih tinggi dari pembeli lain, atau dihadiahkan oleh *publisher* dari NFT tersebut. Dengan karakter LUBU, pihak *client* menginginkan beberapa ilustrasi *honorary* yang sekiranya sesuai dengan karakter LUBU namun juga mengikuti dengan trend pasar NFT saat itu. Setelah *client* berdiskusi dengan *supervisor*, tim ilustrasi masing-masing ditugaskan untuk membuat tiga jenis *honorary* untuk karakter LUBU. Dari pihak *supervisor*, penulis ditugaskan untuk membuat *honorary* berdasarkan tiga konsep yang telah diberikan. Keempat konsep tersebut adalah tokoh Zhuge Liang, karakter *video game*, dan robot.



Gambar 3. 17 Honorary Zhuge Liang pada karakter LUBU

Zhuce Liang merupakan seorang ahli strategis yang hidup di China selama zaman Dinasti Han. Zhuce Liang merupakan tokoh yang dikenal melalui Kemahiran dan kepintarannya dalam menyusun strategi perang selama

menjabat di Kerajaan Shu Han. Zhuge Liang kerap kali divisualisasikan dengan menggunakan topi tinggi, membawa kipas, dan menggunakan pakaian bernuansa hijau, putih, dan emas. Berdasarkan beberapa karakteristik tersebut, penulis menggambarkan beberapa atribut tersebut untuk mengganti pakaian asli dari karakter LUBU. Penulis menggambarkan topi tinggi yang biasanya digunakan oleh Zhuge Liang, yaitu topi berbentuk kotak dengan nuansa warna putih, coklat, dan emas. Penulis juga menggambarkan ulang pakaian karakter LUBU. Pakaian LUBU yang awalnya berwarna merah dan memiliki warna jingga sebagai warna aksen, sekarang dipenuhi dengan atribut emas dan memiliki banyak lapisan pakaian. Terakhir, penulis menggambarkan kipas bulu yang biasanya diasosiasikan dengan tokoh Zhuge Liang. Setelah penulis menyelesaikan *honorary* tersebut, penulis tidak diberikan revisi oleh *supervisor* dan melanjutkan untuk mengerjakan *honorary* berikutnya.



Gambar 3. 18 Honorary Raiden pada Karakter LUBU

Berikutnya, penulis ditugaskan untuk menggambarkan *honorary* untuk karakter LUBU yang terinspirasi oleh karakter *video game*. Berdasarkan *client*, penambahan jenis *honorary* ini dapat dengan mudah menarik perhatian calon pembeli baik sebagai penggemar NFT maupun penggemar *video game* tersebut. Berdasarkan informasi tersebut, penulis memutuskan untuk menggambar *honorary* yang terinspirasi dari karakter Raiden dari *video game* Mortal Kombat. Penulis memilih karakter tersebut karena *video game* Mortal Kombat memfokuskan estetika pada campuran kebudayaan dari benua Asia. Oleh sebab

itu, karakter LUBU, yang juga memiliki latar belakang dari Asia, akan sesuai dengan atribut pakaian yang digunakan oleh tokoh Raiden. Tokoh Raiden terkenal dengan menggunakan topi jerami, memiliki tenaga berbasis listrik yang digambarkan melalui matanya yang berwarna putih, dan menggunakan baju berwarna putih dan biru. Dengan beberapa kriteria tersebut, penulis menerapkannya pada karakter LUBU. Penulis menggambarkan topi jerami pada kepala LUBU. Kemudian, penulis mengganti warna mata karakter LUBU menggunakan warna biru muda dan menggambarkan garis zig-zag disekitar area mata dan kepala karakter. Hal ini dilakukan untuk memberikan kesan bahwa karakter memiliki kekuatan yang berbasis petir. Terakhir, penulis menggambar ulang kembali baju karakter LUBU dan menggantikannya dengan pakaian yang biasanya digunakan oleh karakter Raiden. Setelah penulis menyelesaikan *honorary* tersebut, penulis mengerjakan *honorary robot*.



Gambar 3. 19 Honorary Robot pada karakter LUBU

Berikutnya, penulis diminta untuk menggambarkan *honorary* berdasarkan konsep robot. Berdasarkan pihak *supervisor*, penulis diberikan kebebasan untuk menginterpretasi karakter LUBU jika LUBU merupakan sebuah robot. Berdasarkan informasi tersebut, penulis memutuskan untuk memfokuskan perubahan pada cara penggambaran karakter LUBU. Penulis memfokuskan untuk menggambar karakter LUBU menggunakan garis lurus dan banyak menggunakan bentuk persegi dan persegi panjang. Hal ini dilakukan karena garis lurus memberikan kesan yang kaku. Sifat kaku ini juga

diasosiasikan dengan materi yang biasanya digunakan untuk membangun robot, yaitu menggunakan berbagai jenis lempengan besi. Selain menggunakan banyak garis lurus, penulis juga melakukan repetisi pada garis lurus tersebut. Hal ini dilakukan untuk memberikan kesan berlapis yang biasanya terlihat saat beberapa lempengan besi disatukan menjadi satu bidang. Selain itu, penulis merubah nuansa warna pada pakaian dan bagian wajah karakter LUBU yang ditutupi oleh lempengan besi. Penulis membuat warna pada bagian lempengan besi pada karakter LUBU dari warna biru menjadi abu-abu. Hal ini dilakukan untuk meniru warna besi pada umumnya dan memberikan kesan bahwa wajah karakter LUBU juga tertutupi oleh besi. Selain itu, warna pakaian LUBU juga dibuat menjadi lebih gelap untuk memberikan kesan bahwa besi tersebut dilapisi oleh cat warna merah dan bukan merupakan kain. Setelah penulis memberikan *honorary* tersebut kepada *supervisor*, penulis tidak menerima revisi dan seluruh *honorary* diserahkan kepada *client*.

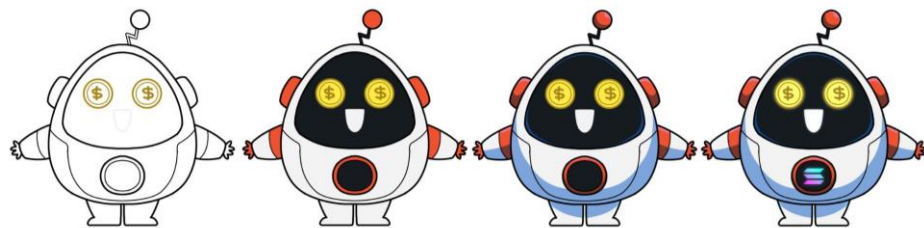
### **3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang**

Selain proyek LUBU, penulis mendapatkan berbagai proyek NFT lain yang dirancang selama penulis melaksanakan magang di Dreambox. Setiap proyek NFT yang dirancang memiliki kriteria dan keunikannya masing-masing. Setiap proyek NFT memiliki workflow yang serupa dengan bagan alur koordinasi, yaitu pihak supervisor melakukan diskusi dengan client yang nantinya dijadikan brief untuk tim ilustrasi. Dari seluruh proyek NFT yang telah dirancang oleh penulis, terdapat 4 proyek lain yang penulis anggap dapat merepresentasikan jenis pekerjaan dan standard yang diterapkan. Keempat proyek tersebut adalah proyek GATCHA, SERPE, JUNKIE, dan EGGY. Keempat proyek tersebut dipilih oleh penulis karena beberapa faktor, yaitu ketepatan penulis untuk mengeksekusi brief yang diberikan, jenis media yang dirancang, dan karakteristik proyek yang unik baik secara desain maupun cerita dibalik karakter tersebut.



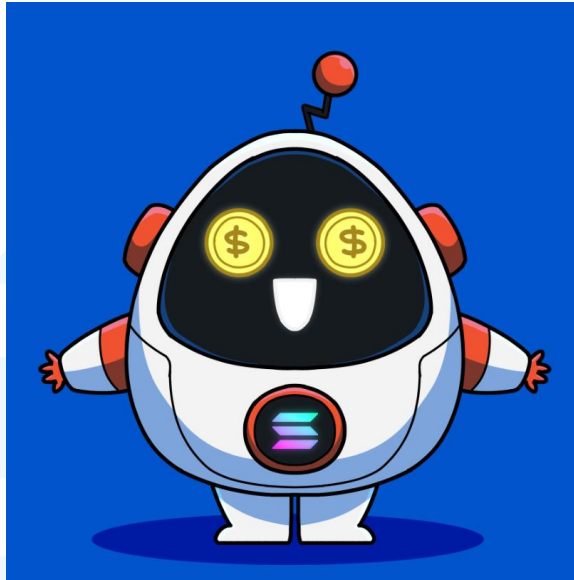
### 3.3.2.1 Proyek GATCHA

Dalam proyek NFT ini, supervisor telah melakukan diskusi terlebih dahulu dengan client untuk merancang sebuah karakter dengan tema *gambling*. Dalam brief yang diberikan oleh supervisor dijelaskan bahwa karakter tersebut memberikan peran sebagai pembawa keberuntungan kepada para pembeli yang membeli NFT tersebut agar selalu mendapatkan keuntungan dalam market NFT. Selain itu, supervisor menjelaskan bahwa karakter tersebut memiliki kepribadian yang *cheerful*, *excited*, dan *welcoming*. Kepribadian ini dipilih untuk memberikan kesan yang hangat dan bahagia kepada calon pembeli.



Gambar 3. 20 Proses Perancangan Karakter GATCHA

Setelah penulis menerima brief tersebut, penulis sempat menggambarkan beberapa alternatif konsep karakter bersama dengan anggota tim lain. Setelah penulis menyelesaikan beberapa alternatif konsep karakter, penulis mengumpulkannya kepada pihak PIC yang nantinya akan memberikan alternatif tersebut kepada pihak supervisor. Setelah mengirimkan beberapa alternatif, supervisor menyarankan untuk melakukan eksplorasi lebih jauh. Pada akhirnya, penulis menggambar salah satu alternatif karakter GATCHA dengan menggambar robot berbentuk bulat dan menggunakan putih sebagai warna utama karakter tersebut. Penulis menggambarkan mata karakter serupa dengan koin dengan cara menggambarkan lingkaran dengan logo “\$”. Alternatif tersebut merupakan alternatif karakter yang dipilih oleh supervisor. Setelah pihak supervisor telah memilih karakter yang ingin digunakan, terdapat beberapa revisi yang diminta.



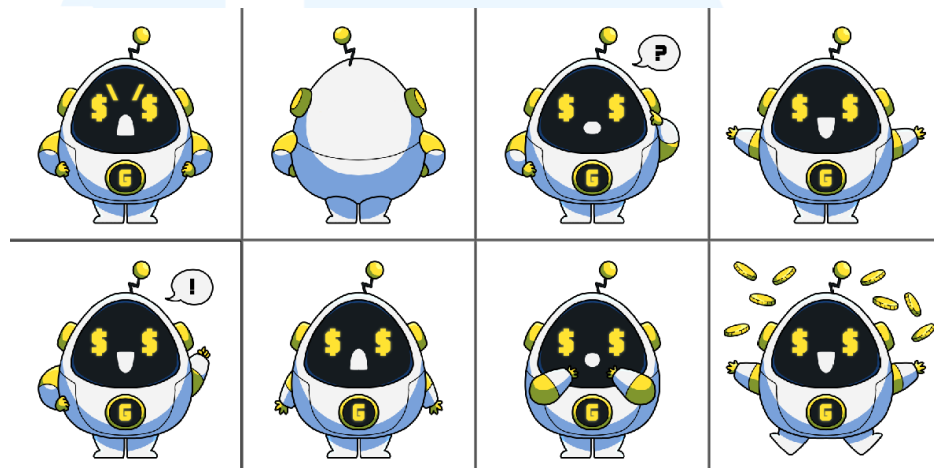
Gambar 3. 21 Konsep Karakter GATCHA

Pertama, supervisor meminta agar mata yang digambarkan dalam bentuk dolar diganti menggunakan suatu jenis font. Kemudian pihak supervisor juga meminta untuk diberikan beberapa alternatif warna untuk karakter GATCHA. Berdasarkan masukan tersebut, penulis kemudian memperbaiki karakter GATCHA dan memberikan beberapa alternatif warna yang penulis lakukan menggunakan software Adobe Illustrator.



Gambar 3. 22 Alternatif warna dan revisi karakter GATCHA

Setelah penulis memberikan alternatif warna dan revisi tersebut, penulis memberikannya kepada pihak supervisor. Supervisor akhirnya memilih opsi warna kuning terang. Setelah menerima masukan dari supervisor, penulis diminta untuk membuat beberapa aset ekspresi yang nantinya akan digunakan oleh tim yang merancang website. Aset ekspresi tersebut akan digunakan sebagai aset visual yang akan digunakan kedalam website yang akan digunakan untuk mempromosikan karakter GATCHA.



Gambar 3. 23 Aset Ekspresi karakter GATCHA

### 3.3.2.2 Proyek SERPE

Serpe merupakan karakter NFT yang memiliki perwujudan ular yang memiliki ekspresi yang datar bahkan cenderung murung. Karakter SERPE memiliki kepribadian yang jarang merasa bahagia memiliki kesan yang kaku dan dingin. Walaupun demikian, client tetap ingin karakter SERPE dapat membuat calon pembeli tertawa dengan kepribadiannya. Berdasarkan brief tersebut, penulis dan tim ilustrasi lain mulai merancang alternatif karakter tersebut. Proyek ini menjadi tantangan tersendiri bagi penulis karena kepribadian dari karakter SERPE yang terkesan tidak dapat bersenang-senang, namun harus dapat membuat calon pembeli tertawa. Dari tantangan ini, penulis memikirkan untuk menggambarkan karakter SERPE dalam format meme. Hal ini dilakukan agar unsur humoris tidak hanya dari ekspresi karakter, namun juga dari konteks meme itu sendiri.



Gambar 3. 24 Proses Perancangan Karakter SERPE

Penulis memutuskan untuk menggambar karakter SERPE menggunakan warna ungu gelap untuk menambahkan kesan yang kusam dan gelap. Kemudian, penulis memutuskan untuk memunculkan unsur parodi melalui cara berbicara karakter SERPE yang memiliki penekanan pada huruf “S”. Hal ini dilakukan karena penggambaran karakter SERPE yang merupakan seekor ular. Terakhir, penulis menggambar karakter SERPE berdasarkan adegan dari karakter Professor Snape dari seri Harry Potter. Penulis memilih karakter tersebut karena kepribadian mereka yang serupa. Setelah penulis mengumpulkan alternatif tersebut, supervisor memilih alternatif yang dikerjakan oleh penulis untuk dikembangkan.



Gambar 3. 25 Konsep Karakter SERPE

### 3.3.2.3 Proyek JUNKIE

Karakter JUNKIE terinspirasi dari pasar NFT yang sedang tidak layak untuk menjual NFT. Hal ini dikarenakan setiap NFT yang sedang ada di pasar mengalami penurunan nilai. Sehingga lebih efektif jika seseorang ingin membeli NFT karena nilainya sedang murah. Dengan

kondisi yang sedang ada, client ingin membuat NFT yang seakan-akan merupakan bentuk protes bahwa pasar sedang turun harga. Client meminta sebuah karakter yang memiliki latar belakang sebagai penjual NFT namun sekarang sedang mengalami rugi besar. Karena karakter tersebut mengalami kerugian yang besar, karakter tersebut akhirnya terpaksa menjalani kehidupan dijalan sambil melakukan protes agar pasar NFT kembali membaik.



Gambar 3. 26 Proses Perancangan Karakter JUNKIE

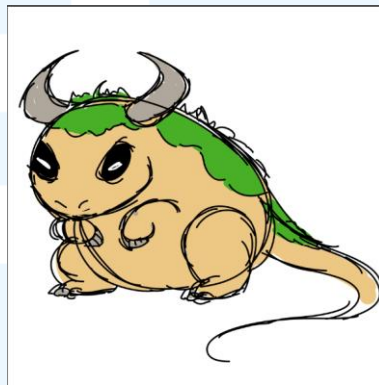
Berdasarkan brief tersebut, penulis memutuskan untuk menggambar seseorang yang terlihat sedang berada dalam kondisi yang kurang waras karena stress dengan kondisi pasar NFT. Penulis menggambarkan karakter tersebut sedang berteriak dan matanya tidak dapat fokus. Penulis juga memutuskan untuk menggambar karakter tersebut hanya menggunakan celana untuk menunjukkan kondisi finansial karakter yang sangat buruk bahkan tidak dapat membeli baju yang layak.



Gambar 3. 27 Konsep Karakter JUNKIE

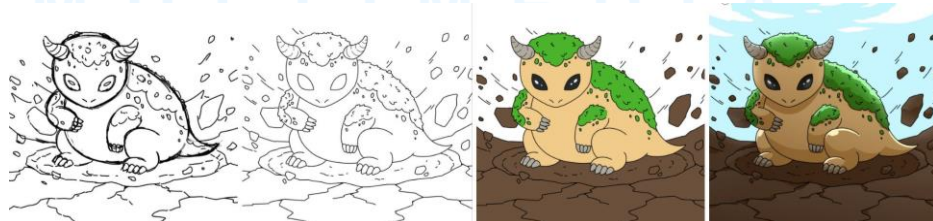
### 3.3.2.4 Proyek EGGY

Dengan maraknya mobile game, client menginginkan sebuah karakter NFT yang terlihat seperti karakter yang selayaknya dapat dijadikan sebagai karakter dalam mobile game secara estetika. Setelah melakukan diskusi dengan supervisor, client menginginkan sekumpulan karakter yang merupakan monster yang merepresentasikan kelima elemen utama yaitu api, tanah, angin, air, dan cahaya. Setelah melakukan diskusi, penulis mendapat tugas untuk menggambarkan monster tanah.

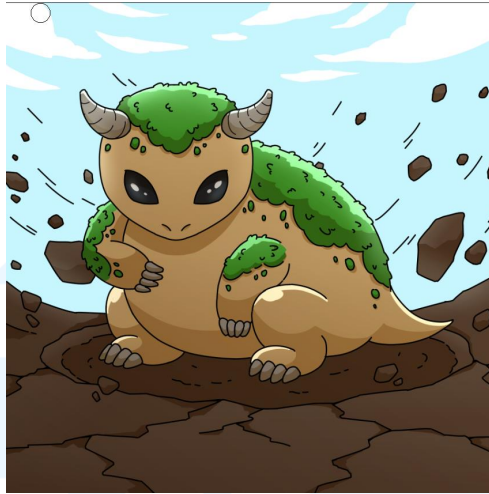


Gambar 3. 28 Sketsa Konsep Karakter EGGY

Penulis melakukan sketsa terlebih dahulu untuk diberikan kepada pihak PIC sebelum melakukan finalisasi. Setelah memberikan sketsa tersebut, PIC memberikan saran untuk membuat ekor monster menjadi lebih pendek dan mengecilkan ukuran tanduk. Berdasarkan masukan tersebut, penulis melakukan finalisasi karakter dalam bentuk Key Visual untuk monster tanah tersebut. Penulis menggambarkan monster disekitari oleh elemennya, yaitu tanah. Monster tanah terlihat sedang menghentakkan kakinya dengan kencang, mengakibatkan tanah dibawahnya retak dan terlempar jauh.



Gambar 3. 29 Proses Perancangan Karakter EGGY



Gambar 3. 30 Key Visual karakter monster EGGY

### **3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang**

Pengalaman penulis selama menjalani magang di Dreambox Marketing Consultang tentunya jauh dari sempurna. Mengingat bahwa pengalaman magang ini merupakan pengalaman pertama penulis melaksanakan magang, terdapat banyak proses adaptasi dan pembelajaran yang perlu dilakukan oleh penulis. Tidak hanya itu, penulis juga harus menyesuaikan workflow dengan market NFT yang cenderung sulit ditebak dan dapat dipengaruhi oleh trend dari berbagai dunia. Namun, penulis telah dibimbing oleh supervisor dan PIC selama melakukan magang. Sehingga proses adaptasi penulis menjadi lebih lancar.

#### **3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang**

Kendala yang dialami oleh penulis selama melaksanakan magang berkaitan dengan pasar NFT yang cenderung tidak memiliki perhitungan yang konsisten dan bersifat jangka pendek. Hal ini dikarenakan pasar NFT sering kali dipengaruhi oleh trend atau isu sosial yang sedang terjadi di berbagai negara. Beberapa contoh yang telah penulis alami selama melaksanakan magang adalah saat masa pemilihan presiden dan menteri yang sedang terjadi di Amerika. Seketika pasar NFT dipenuhi oleh NFT yang memiliki tema politik dan tidak sedikit NFT yang digunakan sebagai media untuk seseorang menunjukkan dukungan mereka terhadap suatu pihak. Namun saat terdapat

trend lain yang sedang populer, NFT yang digemari seketika berubah. Perubahan yang signifikan dalam waktu yang cepat membuat tim ilustrasi terkadang perlu bekerja diluar jam kerja, bahkan saat hari libur. Hal ini dilakukan agar tim dapat menyesuaikan momentum di pasar NFT dan memaksimalkan penjualan setiap proyek NFT.

### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang**

Pasar NFT yang cenderung tidak dapat ditebak juga berarti pasar dapat mengalami penurunan pada hari apa saja. Saat nilai NFT sedang mengalami penurunan, akan menjadi kurang efektif jika tim menjual NFT. Hal ini dikarenakan tim hanya dapat menjual NFT dengan nominal yang murah. Oleh sebab itu, tim ilustrasi disarankan untuk beristirahat saat pasar NFT sedang turun. Bahkan saat hari kerja efektif, tim ilustrasi disarankan untuk beristirahat jika pasar NFT sedang turun. Hal ini dilakukan sebagai bentuk kompensasi saat tim harus bekerja diluar jam efektif bekerja dan dapat digunakan sebagai waktu untuk mencari inspirasi dan berdiskusi dengan tim.

