

BAB III

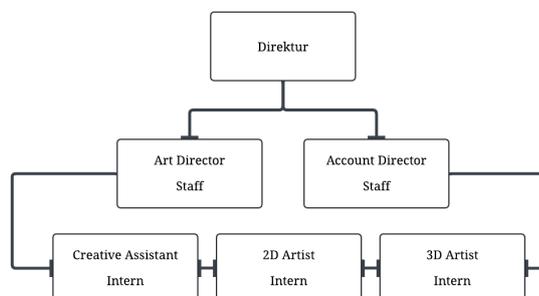
PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama pelaksanaan magang di Let's Start Production, penulis menempati posisi sebagai Creative Assistant di bawah Departemen Creative. Dalam struktur organisasi perusahaan, posisi Creative Assistant berada di bawah pengawasan langsung Art Director. Alur koordinasi kerja dilakukan secara hybrid, dimana penulis lebih banyak bekerja dari rumah (WFH) namun tetap melakukan koordinasi rutin dengan tim kreatif melalui berbagai platform komunikasi digital.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

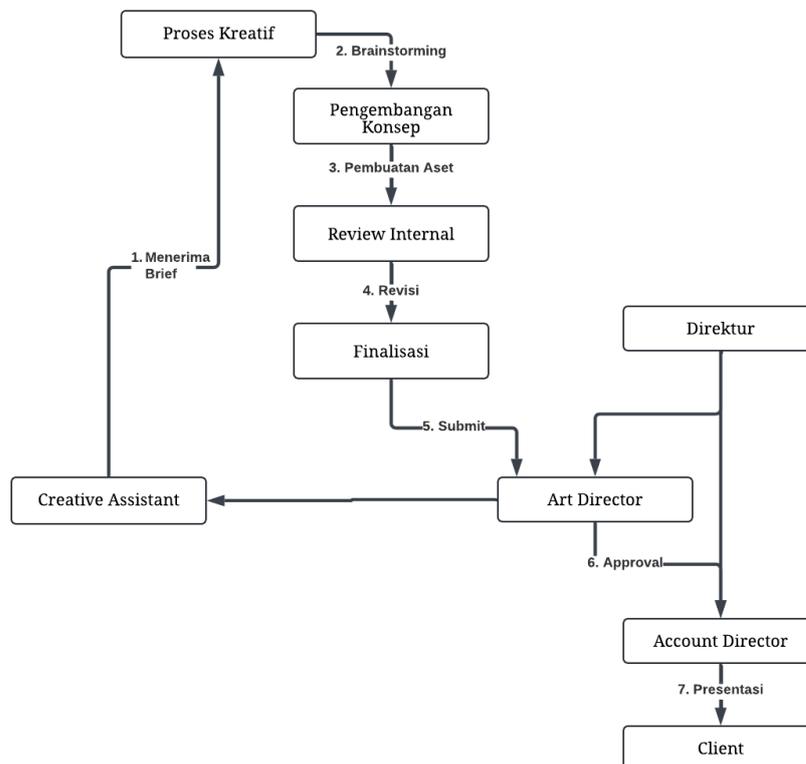
Sebagai Creative Assistant, penulis berperan penting dalam mendukung proses kreatif dan produksi konten di Let's Start Production. Posisi ini merupakan bagian integral dari Departemen Creative yang bertanggung jawab atas pengembangan konsep visual dan verbal untuk berbagai proyek perusahaan. Dalam kesehariannya, Creative Assistant dibimbing oleh *Art Director* terlibat aktif dalam proses brainstorming bersama tim kreatif, pembuatan deck presentasi, serta melakukan pengecekan kelengkapan aset untuk memastikan kualitas output yang optimal. Kedudukan ini memungkinkan penulis untuk berkolaborasi dengan berbagai divisi dalam perusahaan sambil tetap fokus pada pengembangan aspek kreatif dari setiap proyek.



Gambar 3. 1 Bagan Struktur Perusahaan

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Koordinasi pelaksanaan magang dilakukan melalui sistem kerja hybrid dengan lebih banyak aktivitas Work From Home (WFH). Alur koordinasi dimulai dari Art Director yang memberikan brief dan arahan proyek kepada Creative Assistant. Setelah menerima brief, penulis akan mengerjakan tugas yang mencakup brainstorming konsep, pembuatan deck presentasi, dan pengecekan kelengkapan aset. Hasil pekerjaan kemudian akan direview oleh Art Director sebelum dipresentasikan kepada Account Director atau klien. Seluruh proses koordinasi dan komunikasi dilakukan melalui platform digital untuk memastikan kelancaran workflow meskipun bekerja secara remote.



Gambar 3. 2 Bagan Alur Koordinasi

Bagan di atas menggambarkan alur koordinasi antara Creative Assistant dengan tim internal Let's Start Production. Garis vertikal menunjukkan hierarki organisasi, sementara alur horizontal menunjukkan proses kerja dalam penanganan proyek.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Sebagai seorang Creative Assistant Intern, penulis diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan beberapa pekerjaan yang berkaitan dengan proses pembuatan konten. Berikut adalah penjabaran setiap tugas yang dikerjakan selama pelaksanaan magang di Let's Start Production.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	15 - 19 Juli 2024	Perkenalan awal	- Perkenalan Perusahaan Perkenalan dengan Supervisor
		Animasi Lagu Anak "Wheel on the Bus"	- Membuat asset latar 2D "Scene 1" - Revisi bentuk rumah - Revisi bentuk rumput Revisi warna
2	22 - 26 Juli 2024	Animasi Lagu Anak "Wheel on the Bus"	- Membuat asset "bus" Mewarnai asset "bus"
3	29 - 31 Juli 2024	Animasi Lagu Anak "Wheel on the Bus"	- Membuat asset latar 2D "Scene 8" - Membuat bus tampak belakang membuat asset "halte"
	1 - 2 Agustus 2024	Animasi Lagu Anak "Wheel on the Bus"	- Membuat asset latar 2D "Scene 16" - Membuat bus tampak atas Membuat rumah perspektif tampak atas
4	5 - 9 Agustus 2024	Animasi Lagu Anak "Wheel on the Bus"	- Membuat asset latar 2D "Scene 1" - Membuat asset "bus" tampak atas Revisi bentuk rumah
		Anamorphic Billboard	- Brief Anamorphic billboard untuk JHL Group (Hotel Episode)

			Membuat sketsa <i>storyboard</i>
5	12 - 16 Agustus 2024	<i>Anamorphic Billboard</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Submit sketsa <i>storyboard</i> - Revisi 1 sketsa <i>storyboard</i>
6	19 - 23 Agustus 2024	<i>Anamorphic Billboard</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi 2 sketsa <i>storyboard</i>
7	26 - 30 Agustus 2024	<i>Anamorphic Billboard</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>mascot</i> untuk <i>storyboard</i> JHL Group - Revisi <i>mascot</i>
		<i>Recreate Mascot Hokben</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Brief <i>mascot</i> Hokben (membuat <i>mascot</i> hokben kedalam style anime) - Membuat sketsa karakter perempuan (Hanako)
8	3 - 6 September 2024	<i>Recreate Mascot Hokben</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat sketsa karakter laki-laki (Tori) - Revisi sketsa Tori
		<i>Key Visual Hokben</i>	Brief <i>Key visual</i> Hokben (ketentuan canvas, latar lokasi)
9	9 - 13 September 2024	<i>Key Visual Hokben</i>	Membuat <i>key visual</i> Hokben
10	17 - 20 September 2024	<i>Key Visual Hokben</i>	Revisi 1 <i>Key visual</i>
11	23 - 27 September 2024	<i>Key Visual Hokben</i>	Revisi 2 <i>Key visual</i>
12	2 - 4 Oktober 2024	<i>Key Visual Hokben</i>	Mewarnai <i>Key visual</i> Hokben yang sudah direvisi
13	7 - 11 Oktober 2024	<i>Key Visual Hokben</i>	Revisi warna <i>Key visual</i>
14	14 - 18 Oktober 2024	Proyek BUMA	Briefing untuk proyek dengan BUMA
		Sketsa Karakter	Membuat sketsa karakter untuk animasi 3D BUMA
15	21 - 25 Oktober 2024	Sketsa Karakter BUMA	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi sketsa karakter - Membuat sketsa karakter laki-laki
16	28 - 31 Oktober 2024	<i>Storyboard</i> BUMA	Mulai membuat <i>storyboard</i> untuk judul 1 “Safety Induction HO”

16	1 November 2024	<i>Storyboard</i> BUMA	Revisi 1 <i>storyboard</i> “ <i>Safety Induction HO</i> ”
17	4 - 8 November 2024	<i>Storyboard</i> BUMA	Revisi 1 <i>storyboard</i> “ <i>Safety Induction HO</i> ”
18	11 - 15 November 2024	<i>Meeting</i>	<i>Meeting offline</i> dengan Tim BUMA di Kantor BUMA
		<i>Storyboard</i> BUMA	Mulai membuat <i>storyboard</i> untuk judul 2 “ <i>Fatigue Management</i> ”
19	18 - 23 November 2024	<i>Storyboard</i> BUMA	Revisi <i>storyboard</i> “ <i>Fatigue Management</i> ”
20	25 - 29 November 2024	<i>Storyboard</i> BUMA	Membuat <i>storyboard</i> untuk judul 3 “ <i>Critical Risk Activity 1 - Introduction</i> ”
		Perpisahan	Perpisahan dengan tim Let’s Start karena kontrak magang telah selesai

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama magang di Let’s Start Production (PT. Karya Gaza Utama), penulis melaksanakan berbagai tugas sebagai Creative Assistant yang berfokus pada proses pembuatan konten kreatif. Penulis terlibat dalam lima proyek utama, yang mencakup pembuatan storyboard, animasi lagu anak, anamorphic billboard, dan visual branding. Proses pengerjaan proyek dilakukan dengan menggunakan metode perancangan sesuai prosedur perusahaan. Proyek yang dijelaskan berisi tugas utama dan empat tugas tambahan dengan rincian berikut:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Proses pengerjaan diawali oleh supervisor yang melakukan briefing dengan penulis. Kemudian penulis akan bertanggung jawab untuk mengerjakan tugas yang diberikan sesuai dengan brief yang diberikan. Jika penulis mendapatkan tugas, penulis akan dihubungi lewat grup *whatsapp* atau *server* Discord yang berisikan tim inti Let's Start dan anggota magang yang lain. Penulis akan diberikan brief desain dari supervisor untuk dipelajari dan dibahas kepada klien. Supervisor akan terus memantau progress desain yang penulis kerjakan sampai pada akhirnya diterima atau sesuai dengan brief yang diberikan.

Penulis memiliki tugas utama dalam mengerjakan proyek untuk PT. Bukit Makmur Mandiri Utama dimana penulis bertanggung jawab dalam pembuatan storyboard untuk berbagai judul animasi 3D yang diminta oleh klien BUMA, seperti *Safety Induction HO* dan *Fatigue Management*.



Gambar 3. 3 Brief Proyek Utama

Setelah menerima brief dari supervisor, penulis melakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan proyek dan mempelajari setiap detail yang disampaikan dalam brief tersebut. Dalam proses ini, penulis memperhatikan

dengan seksama urutan prioritas pengerjaan untuk setiap judul animasi yang diminta oleh klien BUMA. Pemahaman mendalam terhadap brief ini sangat penting karena menjadi fondasi awal dalam menentukan arah pengembangan visual dan alur cerita yang akan dibuat. Setelah memahami brief dengan baik, langkah selanjutnya adalah melakukan pencarian referensi desain yang sesuai dengan kebutuhan proyek. Referensi yang dikumpulkan tidak hanya terbatas pada aspek visual, tetapi juga mencakup cara penyampaian pesan dan teknik storytelling yang efektif untuk konten edukatif seperti yang diminta dalam proyek ini. Proses ini membantu penulis dalam membangun landasan kreatif yang kuat sebelum memulai tahap pengembangan visual



Gambar 3. 4 Referensi Model Karakter

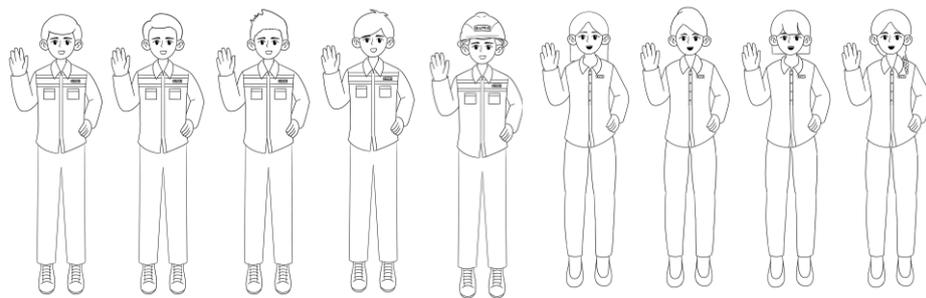
Setelah menerima brief, penulis melakukan analisis komprehensif terhadap kebutuhan proyek BUMA, khususnya untuk konten Safety Induction HO dan Fatigue Management. Tahap analisis ini mencakup pemahaman mendalam tentang tujuan pembelajaran, target audiens, dan gaya visual yang diinginkan klien. Penulis kemudian melakukan riset

ekstensif tentang praktik keselamatan kerja dan manajemen kelelahan untuk memastikan akurasi konten yang akan divisualisasikan.

Dalam tahap pengembangan visual, penulis memulai dengan menciptakan karakter yang akan menjadi penyampai pesan dalam animasi 3D. Proses ini melibatkan serangkaian sketsa yang mempertimbangkan aspek ergonomi dan standar keselamatan kerja BUMA. Setiap karakter dirancang dengan memperhatikan detail seragam kerja, alat pelindung diri (APD), dan postur yang sesuai dengan protokol keselamatan.



Gambar 3. 5 Sketsa Awal Karakter BUMA



Gambar 3. 6 Sketsa Akhir Karakter BUMA

Selanjutnya masuk kedalam tahap produksi, penulis melakukan pengembangan storyboard secara menyeluruh untuk setiap judul animasi. Proses ini dimulai dengan pembuatan sketsa kasar untuk menentukan komposisi dasar setiap *scene*. Penulis memperhatikan dengan detail bagaimana penempatan karakter, objek, dan elemen visual lainnya dalam frame untuk menciptakan keseimbangan visual yang optimal. Setiap panel storyboard tidak hanya menampilkan adegan statis, tetapi juga dilengkapi

dengan indikator pergerakan kamera seperti pan, zoom, dan tracking shot untuk memberikan dinamika pada animasi final.

Dalam pengembangan alur cerita visual, penulis berkolaborasi erat dengan tim kreatif untuk memastikan setiap transisi antar scene mengalir dengan natural dan logis. Untuk proyek "Safety Induction HO," misalnya, penulis merancang sequence yang dimulai dari establishing shot kantor BUMA, kemudian secara bertahap memperkenalkan berbagai area kerja dan prosedur keselamatan yang harus dipatuhi. Setiap adegan dirancang dengan mempertimbangkan durasi optimal untuk pemahaman penonton, dengan estimasi waktu yang dicantumkan pada setiap panel storyboard.

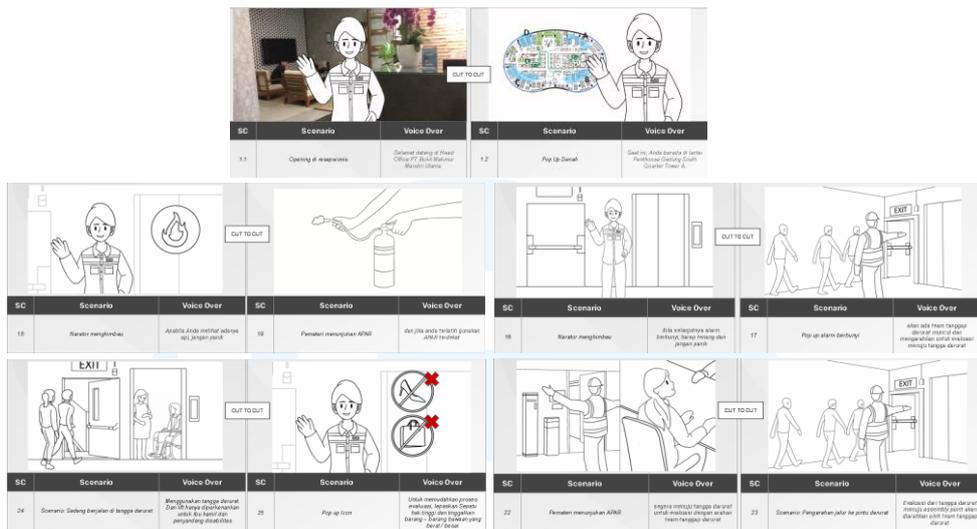
Proses revisi menjadi bagian terpenting dalam tahap produksi ini. Setelah presentasi awal kepada klien BUMA, penulis menerima berbagai masukan yang mencakup penyesuaian angle kamera, penambahan detail prosedur keselamatan, dan modifikasi blocking karakter. Revisi dilakukan secara sistematis dengan melacak setiap perubahan melalui sistem version control, memudahkan tim untuk memonitor perkembangan dan memastikan semua feedback klien terakomodasi dengan baik. Beberapa scene mengalami hingga tiga kali revisi untuk mencapai hasil yang memuaskan, terutama pada bagian-bagian kritis yang memerlukan kejelasan ekstra dalam visualisasi prosedur keselamatan.

Selama proses produksi, penulis juga memperhatikan aspek teknis yang akan mempengaruhi proses animasi 3D selanjutnya. Hal ini mencakup penentuan sudut pandang yang optimal untuk memperlihatkan detail penting, pengaturan lighting setup yang direkomendasikan, serta catatan khusus untuk efek visual yang diperlukan. Semua elemen ini didokumentasikan dengan cermat dalam panel storyboard untuk memudahkan komunikasi dengan tim animasi yang akan mengeksekusi tahap produksi selanjutnya.

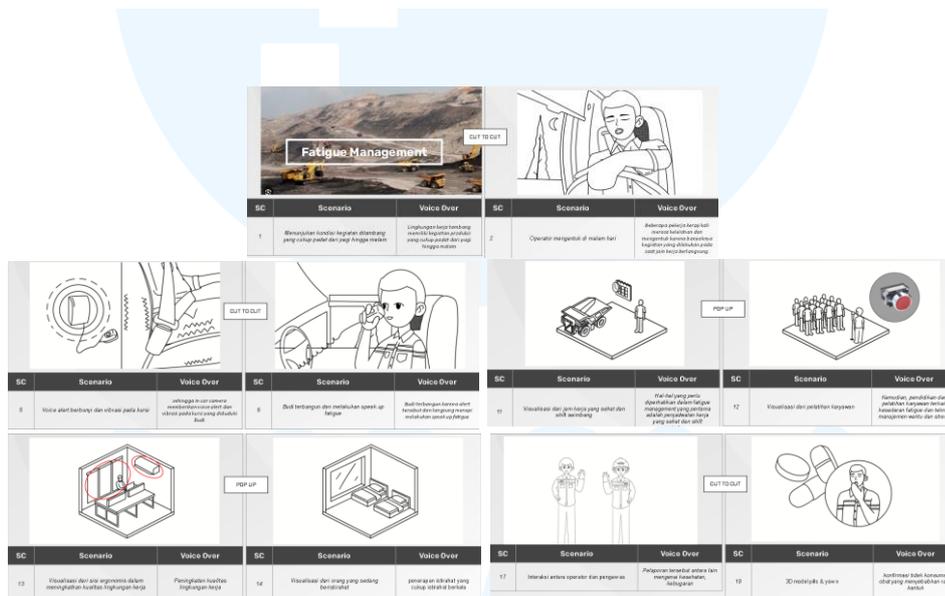
Tahap pengembangan storyboard untuk animasi 3D ini telah mencapai hasil akhir yang memuaskan. Storyboard yang dihasilkan menjadi panduan komprehensif bagi tim produksi dalam mengembangkan animasi 3D sesuai dengan spesifikasi dan kebutuhan klien. Dalam prosesnya, setiap adegan telah dirancang secara detail dengan mempertimbangkan aspek visual, timing, dan kontinuitas cerita. Tim produksi dapat menggunakan storyboard ini sebagai acuan untuk menentukan angle kamera, pergerakan karakter, efek visual, dan elemen-elemen penting lainnya dalam animasi.

Proyek ini memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam hal perencanaan visual dan manajemen produksi. Melalui proses pembuatan storyboard, tim belajar pentingnya komunikasi efektif antara departemen kreatif dan produksi, serta bagaimana mengoptimalkan alur kerja untuk mencapai hasil yang diinginkan. Pengalaman ini juga meningkatkan pemahaman tentang pentingnya detail dalam pre-produksi animasi 3D, di mana setiap elemen visual harus direncanakan dengan cermat untuk memastikan efisiensi dalam tahap produksi selanjutnya.

Selama pengembangan storyboard, tim juga mendapatkan wawasan mendalam tentang bagaimana menerjemahkan konsep dan ide menjadi panduan visual yang dapat dieksekusi. Proses ini melibatkan berbagai pertimbangan teknis seperti perspektif, komposisi, dan *continuity*, sambil tetap mempertahankan esensi kreatif dari konsep awal. Keberhasilan proyek ini tidak hanya terletak pada kualitas storyboard yang dihasilkan, tetapi juga pada pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dalam mengelola proyek animasi 3D secara profesional.



Gambar 3. 7 Hasil Storyboard Safety Induction HO



Gambar 3. 8 Hasil Akhir Storyboard Fatigue Management

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selama magang, penulis juga mengerjakan empat proyek tambahan yang memberikan pengalaman dalam berbagai aspek desain dan produksi konten. Proyek-proyek tersebut adalah Animasi Lagu Anak "Wheels on the Bus", Anamorphic Billboard untuk JHL Group, Recreate Maskot Hokben, dan Key Visual untuk Hokben. Setiap proyek memiliki tahapan kerja yang melibatkan perancangan awal, produksi, revisi, hingga hasil akhir. Penjelasan rinci setiap proyek dijabarkan sebagai berikut:

3.3.2.1 Proyek 1 Animasi Lagu Anak “Wheel on the Bus”

Proyek animasi lagu anak ini merupakan bagian dari pengembangan konten edukasi yang dirancang khusus untuk menarik minat dan meningkatkan pemahaman anak-anak. Sebagai anggota tim kreatif, penulis diberi tanggung jawab utama dalam pembuatan berbagai aset visual 2D yang mencakup latar belakang, kendaraan, dan berbagai elemen pendukung yang memperkaya tampilan animasi. Setiap aset dirancang dengan mempertimbangkan aspek edukatif sambil tetap mempertahankan daya tarik visual bagi target audience anak-anak.

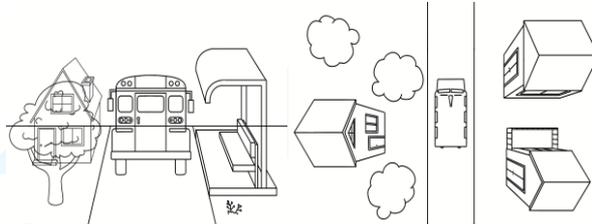
Proses pertama pada proyek ini adalah proses briefing, dimana penulis selaku Creative Assisstant diberikan brief melauai google meet oleh supervisor.



Gambar 3. 9 Briefing *Wheel on the Bus*

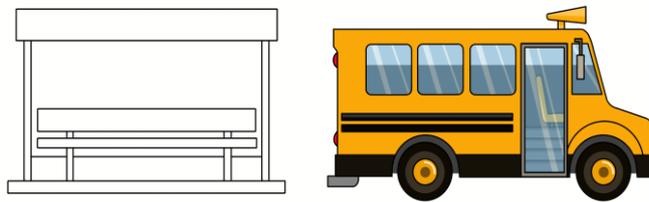
Proses pengembangan aset dimulai dengan tahap sketsa awal yang intensif, di mana penulis bekerja erat dengan supervisor untuk memastikan setiap desain sesuai dengan visi proyek. Sketsa ini mencakup berbagai alternatif desain untuk latar belakang yang menggambarkan berbagai setting cerita, desain kendaraan yang menarik dan mudah dikenali anak-anak, serta elemen-elemen tambahan yang memperkaya narasi visual. Setiap sketsa dibuat

dengan mempertimbangkan aspek pedagogis dan estetika yang sesuai untuk konten edukasi anak



Gambar 3. 10 Sketsa Scene 8 dan 16

Setelah mendapatkan persetujuan untuk sketsa dasar, proses berlanjut ke tahap pewarnaan digital menggunakan perangkat lunak



Gambar 3. 11 Sketsa Bus Stop dan Asset Bus

grafis. Dalam tahap ini, penulis memperhatikan pemilihan palet warna yang cerah dan menarik, namun tetap mempertimbangkan harmoni visual keseluruhan. Penggunaan perangkat lunak grafis memungkinkan eksplorasi berbagai teknik pewarnaan dan efek visual untuk menciptakan hasil akhir yang lebih dinamis dan menarik bagi audience muda.



Gambar 3. 12 Coloring Scene 1

Sepanjang proses pengembangan, beberapa revisi dilakukan untuk memastikan konsistensi gaya visual di seluruh aset. Revisi ini melibatkan penyesuaian warna, perbaikan detail, dan pengoptimalan elemen desain untuk memastikan setiap aset tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam mendukung tujuan edukasi.

Kolaborasi erat dengan tim animasi membantu memastikan bahwa setiap aset yang dibuat dapat diintegrasikan dengan baik ke dalam produk akhir. Hasil akhir dari proyek ini adalah serangkaian aset visual yang kohesif dan menarik, yang berhasil diimplementasikan dalam animasi lagu anak, menciptakan pengalaman pembelajaran yang menghibur dan efektif bagi target audiensnya.

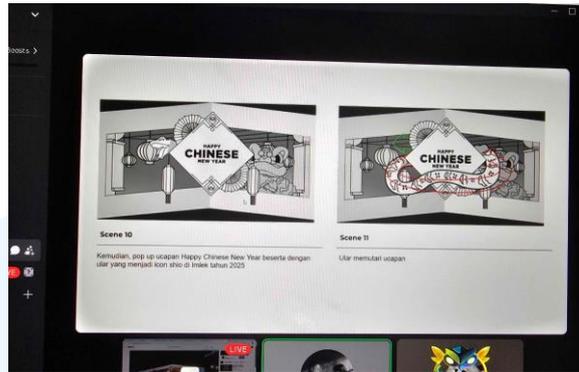


Gambar 3. 13 Revisi Warna (Langit) pada Scene 4

3.3.2.2 Proyek 2 Anamorphic Billboard untuk JHL Group

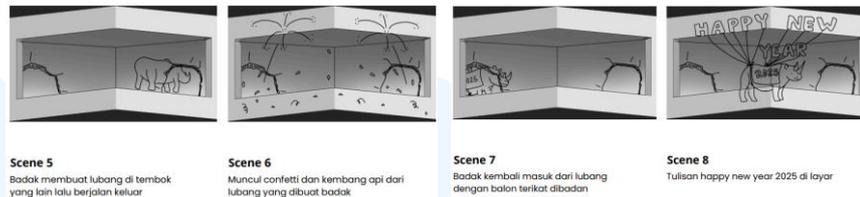
Proyek pembuatan storyboard untuk billboard anamorphic ini merupakan kolaborasi kreatif dengan JHL Group yang bertujuan menciptakan tampilan visual yang memukau untuk Hotel Episode. Fokus utama proyek adalah menghadirkan maskot hotel dalam format yang inovatif menggunakan teknik anamorphic yang menciptakan ilusi tiga dimensi yang menakjubkan pada media billboard. Penggunaan teknik ini dipilih untuk menciptakan pengalaman visual yang unik dan memorable bagi para pengamat.

Proses pengerjaan diawali dengan sesi briefing yang mendalam bersama klien dan tim kreatif. Dalam tahap ini, penulis menggali informasi detail tentang identitas visual Hotel Episode, karakteristik maskot yang ingin ditonjolkan, serta ekspektasi klien terhadap hasil akhir billboard. Diskusi juga mencakup aspek teknis seperti dimensi billboard, sudut pandang optimal pengamat, dan pertimbangan lokasi pemasangan yang akan mempengaruhi efektivitas ilusi visual yang dihasilkan.



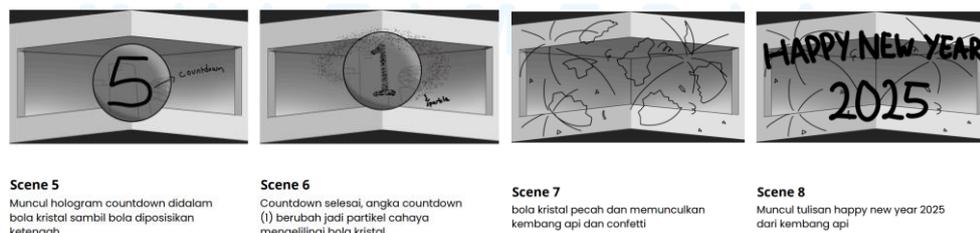
Gambar 3. 14 Briefing *Storyboard Anamorphic Billboard* Melalui Discord

Setelah mendapatkan pemahaman tentang kebutuhan proyek, penulis mulai mengembangkan serangkaian sketsa konseptual. Sketsa ini tidak hanya fokus pada penempatan maskot, tetapi juga mempertimbangkan prinsip-prinsip anamorphic art yang kompleks. Setiap sketsa dirancang dengan perhitungan perspektif yang cermat untuk menciptakan ilusi tiga dimensi yang meyakinkan ketika dilihat dari sudut pandang tertentu. Penulis mengeksplorasi berbagai kemungkinan komposisi dan angle untuk memaksimalkan dampak visual billboard.

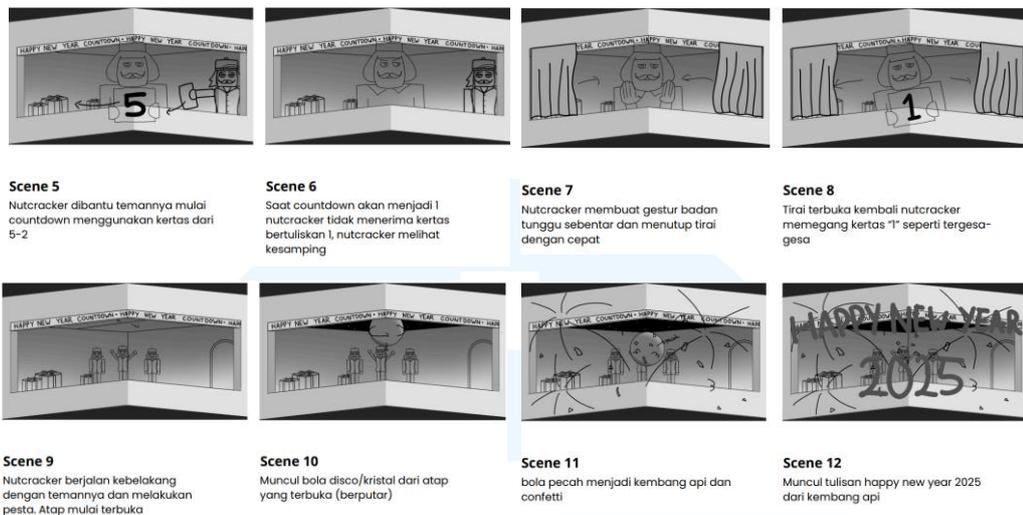


Gambar 3. 15 Sketsa Awal *Storyboard Anamorphic*

Proses pengembangan *storyboard* melibatkan beberapa putaran revisi yang intensif. Setiap revisi merupakan hasil diskusi konstruktif dengan supervisor dan klien, di mana masukan-



Gambar 3. 16 Revisi Awal *Storyboard Anamorphic*

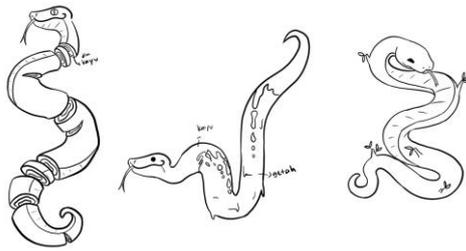


Gambar 3. 17 Hasil Akhir *Storyboard Anamorphic*

masukan spesifik diberikan untuk menyempurnakan konsep. Penyesuaian meliputi perubahan pada sudut perspektif, dan optimalisasi tata letak elemen visual untuk memastikan efek anamorphic dapat terlihat optimal. Setiap iterasi membawa proyek semakin dekat dengan visi yang diinginkan, sambil tetap mempertahankan kelayakan teknis dalam implementasinya

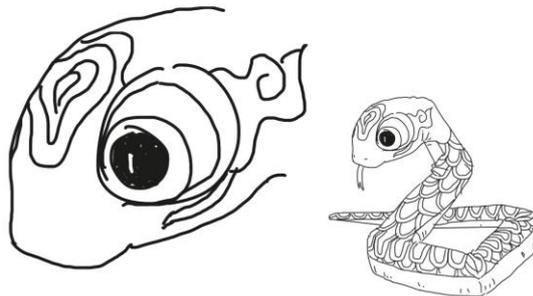
Tantangan utama dalam proyek ini adalah memastikan bahwa ilusi tiga dimensi dapat bekerja efektif dalam konteks ruang publik yang dinamis. Penulis harus mempertimbangkan berbagai faktor seperti jarak pandang optimal, pergerakan pengamat, dan kondisi pencahayaan yang dapat mempengaruhi persepsi visual. Melalui proses yang teliti dan berulang, *storyboard* akhir berhasil mencapai keseimbangan antara kreativitas artistik dan kepraktisan implementasi, memberikan blueprint yang solid untuk tahap produksi selanjutnya.

Dalam rangkaian pengembangan *storyboard* anamorphic untuk JHL Group, penulis juga ditugaskan untuk menciptakan karakter ular yang akan ditampilkan di billboard. Proses kreatif dimulai dengan sketsa konseptual karakter ular. Penulis mengeksplorasi berbagai pose dan gerakan ular.



Gambar 3. 18 Sketsa Awal *Mascot*

Serangkaian revisi dilakukan berdasarkan masukan dari supervisor untuk menyesuaikan kebutuhan klien. Penyesuaian meliputi perubahan pada bentuk ular, perubahan sketsa ular, dan perubahan pada warna. Setiap revisi membawa perbaikan signifikan pada bagaimana karakter ular akan terlihat dalam implementasi akhirnya.



Gambar 3. 19 Revisi *Mascot* Ular



Gambar 3. 20 *Coloring Mascot*



Gambar 3. 21 Revisi Warna pada *Mascot*

Tantangan teknis dalam proyek ini termasuk memastikan bahwa mascot yang dibuat harus sesuai dengan keinginan klien. Hasil akhir adalah sebuah desain karakter ular yang menarik secara visual yang mengesankan

3.3.2.3 Proyek 3 Recreate Maskot HokBen

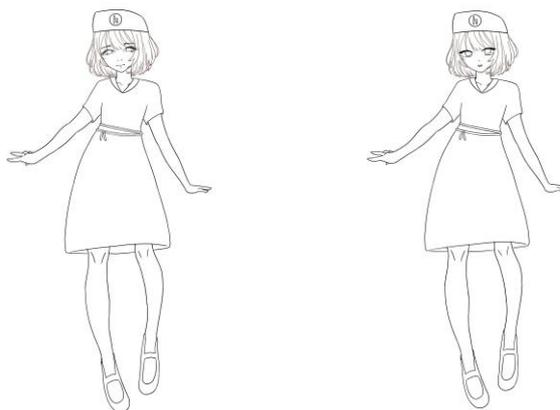
Proyek ini merupakan adaptasi maskot Hokben ini merupakan proyek yang menarik untuk memperbarui identitas visual brand dengan mengadopsi estetika anime yang populer. Tujuan utamanya adalah menciptakan dua karakter maskot Hanako dan Tori yang tidak hanya menarik bagi penggemar anime tetapi juga tetap merepresentasikan nilai dan identitas Hokben sebagai restoran Jepang yang telah dikenal luas di Indonesia. Pendekatan ini dipilih untuk menyegarkan citra brand sambil mempertahankan koneksi emosional dengan pelanggan setia.

Proses kreatif dimulai dengan pemberian brief oleh supervisor dan dilanjutkan dengan pengembangan konsep awal untuk kedua karakter. Hanako, karakter perempuan, dirancang dengan mempertimbangkan elemen-elemen feminin yang lembut namun tetap profesional, mencerminkan standar pelayanan Hokben. Sementara itu, Tori, karakter laki-laki, dikembangkan dengan memadukan unsur maskulin dan keramahan yang menjadi ciri khas brand.



Gambar 3. 22 Brief Mascot HokBen

Tahap sketsa melibatkan eksplorasi mendalam terhadap berbagai elemen desain anime kontemporer. Penulis melakukan studi terhadap berbagai gaya anime populer untuk memahami karakteristik kunci seperti proporsi wajah, ekspresi, dan pose yang menjadi trademark anime modern. Namun, tantangan utamanya adalah mengintegrasikan elemen-elemen ini dengan identitas visual Hokben yang sudah mapan. Setiap sketsa dibuat dengan mempertimbangkan keseimbangan antara inovasi gaya anime dan penanda visual Hokben yang sudah dikenal public



Gambar 3. 23 Sketsa Awal Hanako

Proses revisi dengan supervisor menjadi tahap krusial dalam memastikan keselarasan desain dengan visi brand. Feedback yang

diterima mencakup penyesuaian pada proporsi karakter, ekspresi wajah, dan detail kostum untuk memastikan kedua maskot tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional sebagai representasi brand. Supervisor memberikan masukan spesifik tentang bagaimana menyelaraskan gaya anime dengan guidelines brand Hokben, termasuk penggunaan warna, pose, dan elemen dekoratif yang menjadi ciri khas Perusahaan



Gambar 3. 24 Request Revisi Kepada Supervisor

Melalui proyek ini, penulis mendapatkan pengalaman berharga dalam mengembangkan kemampuan adaptasi gaya visual sambil tetap mempertahankan esensi brand. Tantangan utama terletak pada bagaimana menciptakan karakter yang terasa segar dan modern melalui pendekatan anime, namun tetap mudah dikenali sebagai bagian dari identitas Hokben. Hasil akhir dari proyek ini adalah sepasang maskot yang berhasil memadukan estetika anime kontemporer dengan nilai-nilai tradisional Hokben, menciptakan representasi visual yang relevan bagi audience modern namun tetap menghormati.



Gambar 3. 25 Hasil Akhir Sketsa *Mascot* HokBen

3.3.2.4 Proyek 4 Key Visual untuk Hokben

Proyek ini bertujuan untuk menciptakan serangkaian ilustrasi yang menampilkan maskot Hokben dalam latar yang diinginkan oleh klien yaitu Star City, Philipines. Key visual rancang tidak hanya untuk menarik perhatian secara visual, tetapi juga untuk mengkomunikasikan pesan promosi dengan efektif kepada target audiens.

Proses pengembangan dimulai dengan briefing yang diberikan oleh supervisor kepada penulis. Dalam tahap ini, supervisor memberikan arahan mengenai latar belakang, dan ukuran canvas yang diperlukan.



Gambar 3. 26 Sketsa Awal *Key Visual* HokBen

Setelah konsep dasar disetujui, penulis melakukan revisi sesuai arahan supervisor. Tahap ini melibatkan pengembangan sketsa yang mendetailkan komposisi, penempatan maskot, dan elemen-elemen pendukung dalam setiap scene. Perhatian khusus diberikan pada bagaimana maskot berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, memastikan bahwa setiap pose dan ekspresi maskot dapat memperkuat pesan promosi yang ingin disampaikan



Gambar 3. 27 Revisi Sketsa *Key Visual*

Proses pewarnaan menjadi tahap krusial dalam membangun mood dan atmosfer yang sesuai dengan tema masing-masing key visual. Penulis menggunakan palet warna yang selaras dengan identitas visual Hokben, sambil mengeksplorasi variasi tone dan shade untuk menciptakan kedalaman dan dimensi dalam setiap ilustrasi. Teknik pewarnaan digital diterapkan dengan teliti untuk menghasilkan visual yang menarik dan profesional.

Hasil akhir dari proyek ini adalah key visual yang berhasil memadukan estetika yang menarik dengan efektivitas komunikasi pemasaran. Setiap ilustrasi tidak hanya menampilkan maskot Hokben dengan cara yang menarik, tetapi juga berhasil menciptakan koneksi emosional dengan audiens melalui penggunaan *setting* yang

relatable dan eksekusi visual yang berkualitas tinggi. Key visual ini kemudian diimplementasikan dalam berbagai materi promosi Hokben, berkontribusi pada penguatan identitas visual brand dan efektivitas kampanye pemasaran.



Gambar 3. 27 Hasil Akhir *Key Visual* HokBen

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama magang, penulis menghadapi beberapa kendala yang memengaruhi proses kerja. Kendala pertama adalah memahami konsep proyek *storyboard* pada awal pengerjaan karena kompleksitas alur cerita yang harus divisualisasikan. Kendala kedua adalah waktu revisi yang singkat sehingga memerlukan manajemen waktu yang baik untuk menyelesaikan tugas tanpa mengurangi kualitas. Selain itu, koordinasi dengan tim secara hybrid kadang terhambat karena keterbatasan komunikasi jarak jauh.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Untuk mengatasi kendala tersebut, penulis menerapkan beberapa solusi. Untuk memahami konsep *storyboard*, penulis melakukan diskusi intensif dengan supervisor dan memanfaatkan referensi visual tambahan. Dalam hal manajemen waktu, penulis berfokus pada prioritas tugas dan mempercepat revisi berdasarkan masukan yang diterima. Terakhir, komunikasi tim diperkuat melalui penggunaan platform digital seperti zoom meeting untuk memastikan alur kerja tetap lancar meskipun dilakukan secara remote.

