

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam menjalankan proses magang di Brush Studio, penulis mendapatkan posisi *Junior Illustrator*. Dalam rangka mempermudah proses pemberian proyek, tugas, dan revisi kepada *Junior Illustrator*. Brush Studio memiliki kedudukan dan koordinasi yakni sebagai berikut.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Dalam Brush Studio, penulis menempatkan posisi *Junior Illustrator* sehingga pada struktur organisasi Brush Studio, penulis termasuk dalam *Education Departement*. Hal ini dikarenakan para ilustrator yang bekerja dalam Brush Studio selain menghasilkan ilustrasi, juga memiliki tanggung jawab untuk menghasilkan materi pembelajaran dan terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Selama menjalankan tugasnya, penulis bersama rekan magang lainnya berada di bawah pengawasan *Supervisor* yang dibantu oleh para *Coach* Brush Studio. Sehingga untuk laporan tugas dan proyek disesuaikan oleh *Coach* yang memberi tugas atau proyek tersebut dan wajib setiap hari kepada *Supervisor*.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selain mengadakan kelas gambar, desain, dan animasi, hampir setiap bulannya, Brush Studio mendapatkan tawaran untuk mengadakan sebuah acara atau *event* dari klien luar. Oleh karena itu, Brush Studio sering memerlukan ilustrasi untuk konten promosi atau *template* untuk lomba atau materi kelas. *Brief* proyek diawali dengan penanggung jawab dari proyek, pihak penanggung jawab bisa merupakan *Supervisor* atau *Coach* Brush Studio. Karena ini, proses asistensi progres dilakukan dengan pihak yang menjadi PIC atau penanggung jawab proyek. Hal ini tidak menutup

kewajiban penulis untuk melaporkan tugas yang dikerjakan setiap harinya ke pada *Supervisor*. Pelaporan progres dan pengerjaan dilakukan menggunakan aplikasi *Whatsapp*.



Gambar 3.1 Koordinasi Pelaksanaan Magang Brush Studio

Proses pemberian proyek biasa dilakukan secara lisan atau menggunakan *Whatsapp* melalui grup magang 2024. Setelah menginformasikan proyek yang akan dikerjakan, penanggung jawab akan menentukan kebutuhan *junior illustrator* pada proyek tersebut lalu menjelaskan spesifikasi dari kebutuhan proyek tersebut. Apabila sudah jelas, penulis dapat langsung mengerjakan proyek dengan membuat beberapa konsep sketsa yang komprehensif lalu sketsa tersebut dilaporkan kepada penanggung jawab sebelum melanjutkan ke tahap perapian atau *line art*.

Sketsa akan diberikan revisi apabila penanggung jawab atau *Supervisor* merasa kurang tetapi apabila sketsa disetujui, penulis dapat langsung melanjutkan ke tahap selanjutnya. Pada setiap tahap atau progres, penulis diwajibkan untuk melaporkannya ke grup *Whatsapp* magang, baik pada tahap *line art*, *coloring*, *rendering*, atau *finishing*. Setelah selesai, penulis akan mengirimkan hasil akhir dalam bentuk JPEG atau PNG ke *Whatsapp* untuk mendapatkan feedback terakhir. Apabila penanggung jawab dan *Supervisor* setuju, ilustrasi akan dikirim dalam bentuk PSD dan PNG dalam *Google Drive* kepada *Graphic Designer* Brush Studio untuk diaplikasikan sesuai kebutuhan Brush Studio.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama enam bulan menjalankan magang di Brush Studio sebagai *Junior Illustrator*, penulis mendapatkan sekumpulan tugas dan proyek. Setiap proyek yang

diberikan berasal dari *Coach* yang berbeda serta memiliki *timeline* pengerjaan masing-masing. Tabel berikut merincikan setiap tugas dan proyek yang dikerjakan penulis dari awal hingga akhirnya masa magang di Brush Studio.

Tabel 1.2 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	15 Juli 2024	Ilustrasi <i>Back to School</i>	Mewarnai template lomba mewarnai dengan tema <i>Back to School</i> .
1-2	16 Juli 2024 – 25 Juli 2024	<i>Merchandise</i> Brush Studio	Membuat desain yang akan dicetak pada <i>merchandise</i> Brush Studio.
2	29 Juli 2024 – 2 Agustus 2024	Materi Blooms Homeschooling	Membuat sekumpulan materi yang digunakan untuk kelas <i>digital art</i> di Blooms Homeschooling.
3	1 Agustus 2024 – 2 Agustus 2024	Ilustrasi <i>Spy x Family Anya</i>	Mewarnai template ilustrasi untuk contoh karya kelas ekstrakurikuler Brush Studio.
3-5	5 Agustus 2024 – 14 Agustus 2024	Materi Digital Liburan	Membuat materi <i>step by step</i> digital untuk kelas <i>digital art</i> di Brush Studio.
4	10 Agustus 2024	Lukisan Gunung Fuji	Membuat lukisan Gunung Fuji sebagai aktivitas <i>workshop</i> Brush Studio
5	12 Agustus 2024	Materi <i>De Los Muertos</i>	Membuat materi tambahan untuk Bloom Homeschooling bertema budaya De Los Muertos.
6	20 Agustus 2024 – 23 Agustus 2024	Materi Kelas Tradisional Kucing	Membuat <i>template</i> materi untuk kelas tradisional tingkat SD bawah di Brush Studio.
7-10	28 Agustus 2024 – 21 September 2024	<i>Clayversary</i> Neo Soho 2024	Membuat desain clay/tanah liat buatan untuk acara <i>workshop</i> untuk merayakan 8 th Neo Soho.
7-9	29 Agustus 2024 – 12 September 2024	BKJ <i>Coffee House Core</i>	Membuat ilustrasi yang dijadikan contoh untuk lomba bulanan Brush Studio.
8	4 September 2024 – 5 September 2024	Materi Kelas Tradisional Pose	Membuat <i>template</i> materi untuk kelas tradisional tingkat SD atas.

7-10	17 September 2024 – 25 September 2024	Video Iklan <i>Traditional Painting Class</i>	Membuat video iklan yang digunakan untuk mempromosikan kelas <i>Traditional Painting Class</i> Brush Studio.
10-11	25 September 2024 – 2 Oktober 2024	Video Iklan <i>Art Healing Class</i>	Membuat video iklan yang digunakan untuk mempromosikan kelas <i>Art Healing</i> Brush Studio.
11-14	30 September 2024 – 30 November 2024	Materi Lukisan <i>Art Healing</i>	Membuat lukisan yang dijadikan materi untuk kelas <i>Art Healing</i> untuk bulan November
12	4 Oktober 2024	Video Iklan <i>Clay Art</i>	Mengikuti acara opening restoran untuk merekam kegiatan <i>clay art</i>
12-13	7 Oktober 2024 – 12 November 2024	Materi <i>Digital Chinese Culture</i>	Membuat materi digital bertema kultur Cina untuk kelas dewasa Brush Studio.
13	8 Oktober 2024	<i>Papercraft Halloween</i>	Membuat ilustrasi karya papercraft dengan tema Halloween.
12-13	10 Oktober 2024 – 14 November	Asset Pembelajaran Klien External	Membuat ilustrasi berdasarkan <i>brief</i> yang diberikan oleh klien Brush Studio.
14-16	5 November 2024 – 26 November 2024	<i>Christmas 2024 Illustration</i>	Membuat ilustrasi yang dapat digunakan untuk mengucapkan serta merayakan Natal 2024.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama enam bulan menjalankan magang di Brush Studio sebagai *Junior Illustrator*, penulis mendapatkan sekumpulan tugas dan proyek. Baik Proyek besar baik kecil, penulis membuat setiap proyek dengan sungguh-sungguh. Berikut merupakan proyek terbaik yang penulis jalankan selama magang.

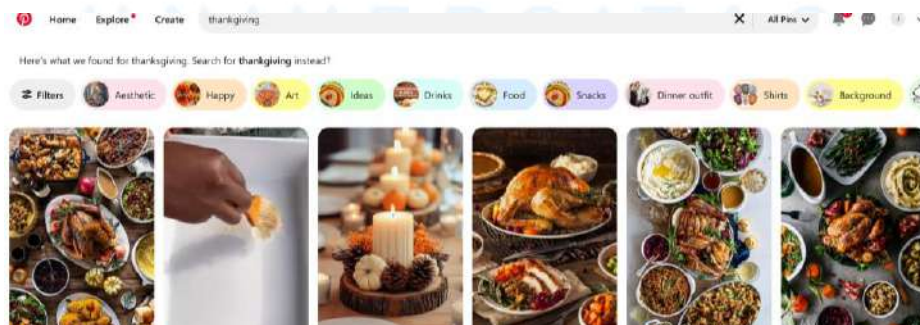
3.3.1 Proses Perancangan *Experimental Painting Art Healing*

Pada tanggal 25 September 2024, seluruh *junior illustrator* yang magang di Brush Studio mendapat *brief* untuk membuat sebuah video promosi mengenai kelas workshop terbaru Brush Studio. *Brief* awal yang diberikan hanya fokus pada timeline dan spesifikasi mengenai pembuatan

video promosi Art Healing. Setelah proses perekaman sudah selesai di tanggal 30 September 2024 dan diberikan kepada rekan magang yang bertugas sebagai *editor*, *Coach* yang bertanggung jawab berlanjut kepada *brief* baru yakni pembuatan materi untuk Art Healing.

Art Healing sebagai kelas baru merupakan workshop yang dibuat Brush Studio dengan konsep menghibur diri menggunakan seni. Menurut penjelasan *Coach*, Art Healing ditargetkan kepada audiens yang lebih tua, kalangan yang sudah memiliki pekerjaan. Secara jadwal, Art Healing direncanakan untuk diadakan setiap bulan sekali pada minggu terakhir bulan tersebut. Maka dari itu, *Coach* membutuhkan tiga *junior illustrator* untuk membuat materi lukisan yang akan menggunakan kanvas blacu berwarna putih dengan ukuran A4 dan cat akrilik sebagai media pewarnaan di hari Art Healing masing-masing. Materi yang dibuat adalah untuk tiga bulan kedepannya yakni bulan Oktober, November, dan Desember. Masing-masing bulan khususnya untuk Oktober dan Desember sudah memiliki temanya sedangkan untuk bulan November, siapa pun yang bertanggung jawab pada bulan tersebut dapat menentukan temanya sendiri.

Saat tiga *junior illustrator* termasuk penulis sudah terpilih, masing-masing menentukan bulan yang ingin dibuat. Penulis mendapatkan bulan November maka penulis mendapatkan kebebasan untuk memilih tema sendiri. Karena itu, penulis melakukan riset terhadap tema-tema yang seringkali diadakan di bulan November. Hasil riset menunjukkan sebuah hari libur yang tidak umum untuk dirayakan di Indonesia yakni *Thanksgiving*.



Gambar 3.2 Referensi Tema Thanksgiving

Thanksgiving merupakan sebuah hari raya yang berputar pada konsep berterimakasih serta kekeluargaan. *Thanksgiving* seringkali diasosiasikan dengan adanya variasi makanan yang hangat atau memberi kehangatan. Dengan ini, penulis mengambil inspirasi dari *thanksgiving* dan mengambil tema makanan. Sebelumnya, *Coach* juga memberikan catatan agar tingkat kesulitan dari materi tidak terlalu mudah untuk kalangan dewasa dan tidak terlalu susah untuk kalangan anak-anak. Dengan ini, penulis pun mulai mengumpulkan referensi ilustrasi makanan yang terkesan menarik dan cantik untuk dilihat oleh orang-orang dari semua kalangan.



Gambar 3.3 Referensi Ilustrasi Makanan

Setelah itu, penulis mencari satu referensi untuk dijadikan contoh nuansa *Thanksgiving*. Penulis pun langsung membuat sebuah ilustrasi kasar. Sketsa yang dibuat secara digital agar mempermudah proses pembuatan konsep. Pada tahap ini, penulis mengambil objek biskuit atau *cookie* karena *cookie* termasuk mudah untuk dilukis serta *cookie* seringkali diasosiasikan untuk memberi kehangatan bagi yang memakannya.

november painting
cozy and warm
thanksgiving: foods

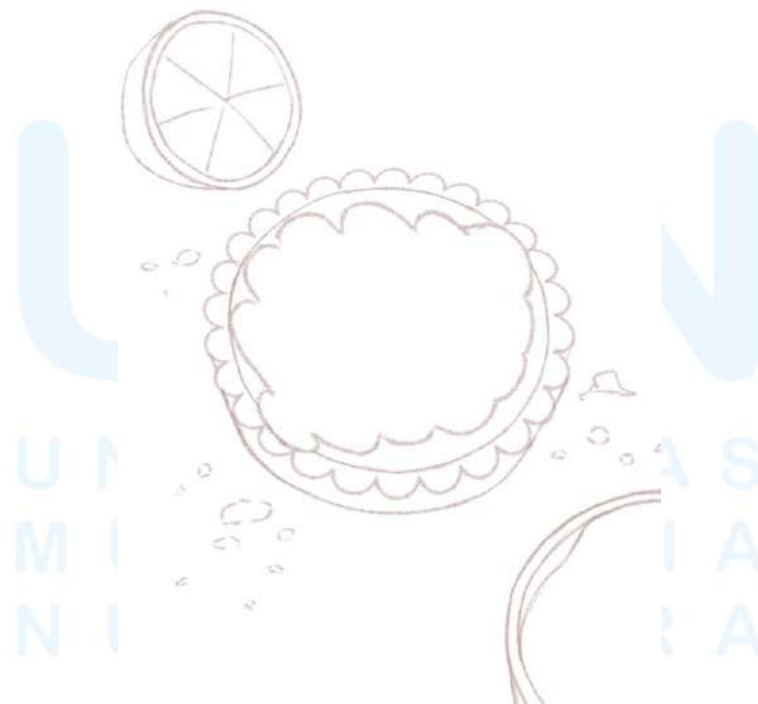


Sketsa

Gambar 3.4 Sketsa Kasar untuk Materi Art Healing

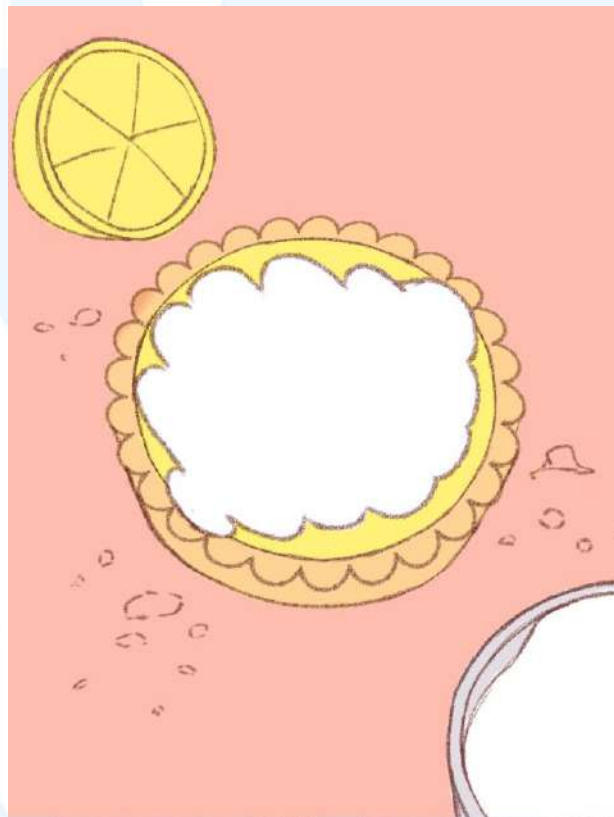
Keesokan harinya, penulis melakukan asistensi secara tatap muka mengenai konsep dan tema kepada *Coach* yang bertanggung jawab untuk mempertimbangkan ide penulis. *Coach* menyukai konsep *Thanksgiving* dan makanan akan tetapi sketsa yang dihasilkan oleh penulis kurang memuaskan. Menurut *Coach*, sketsa nya memberi kesan berantakan dan meja yang kotor sehingga menjadi kurang menarik, selain itu *cookie* yang digambar tidak memberi dorongan untuk ingin melukis. Sehingga *Coach* menyarankan untuk mengubah objek lukisnya menjadi hal lain yang mudah untuk dibuat, pada saat ini *Coach* menyebutkan kue tart.

Penulis segera mencari referensi kue tart yang memiliki desain yang mudah karena kue tart seringkali dijadikan sebagai kue dekoratif. Dengan itu penulis membuat sketsa yang tidak terlalu bermain dengan pencampuran warna dan tidak termasuk sulit tetapi juga tidak terlalu mudah. Pada tahap pertama, penulis pun melakukan *layouting* mengenai elemen-elemen yang akan digunakan dengan membuat sketsa tipis.



Gambar 3.5 Sketsa Awal Konsep Pertama Art Healing

Setelah merasa puas dengan tata letak kue dan elemen pendukung pada ilustrasi, penulis melanjutkan pada tahap penataan warna. Dikarenakan karya akan ditargetkan kepada kalangan muda dan dewasa penulis pun memilih warna yang tidak terlalu kekanak-kanakan tetapi masih nyaman untuk dilihat oleh semua kalangan. Maka penulis pun menggunakan warna kuning dan putih untuk warna objek-objek pada ilustrasi dengan menggunakan warna merah muda sebagai *background*.



Gambar 3.6 Base Color Konsep Pertama Art Healing

Melanjutkan proses pembuatan sketsa, penulis pun mulai melakukan *rendering* pada konsep kue tart. Pada proses ini, penulis juga dapat memvisualisasikan proses melukisnya apabila diaplikasikan pada kanvas. Khususnya pada teknik penerapan gelap terang dan pemberian dimensi pada kue agar terlihat lebih realistis. Hal ini juga membantu penulis untuk mempertimbangkan tingkat kesulitannya untuk kalangan muda dan dewasa.



Gambar 3.7 Tahap Rendering Konsep Pertama Art Healing

Tahap ini juga membantu penulis dalam pembuatan warna agar warna-warna yang digunakan dalam lukisan tidak memakan waktu yang lama untuk dicampur atau dihasilkan menggunakan cat akrilik. Sehingga penulis pun mencoba untuk membuat warna seminimalis mungkin untuk mempermudah proses pencampuran warna. Sehingga pada hasil ini, warna yang menjadi tantangan utama adalah warna untuk *crust* atau dasar kuenya dikarenakan untuk menghasilkan warna tersebut dibutuhkan warna kuning, oranye, merah, dan hijau.

Pada tahap finalisasi sketsa konsep kue tart, penulis pun melakukan detailing dengan memberikan *hard shadow* pada kue dan krim nya. Sebagai elemen penghias, penulis menambahkan butir-butir putih pada bagian krim yang terlihat terbakar agar terlihat mengkilau. Selain itu penulis juga menambahkan bayangan agar *background* atau latar tidak terlihat polos baik saat menggunakan pola atau tidak. Berikut merupakan hasil konsepnya.



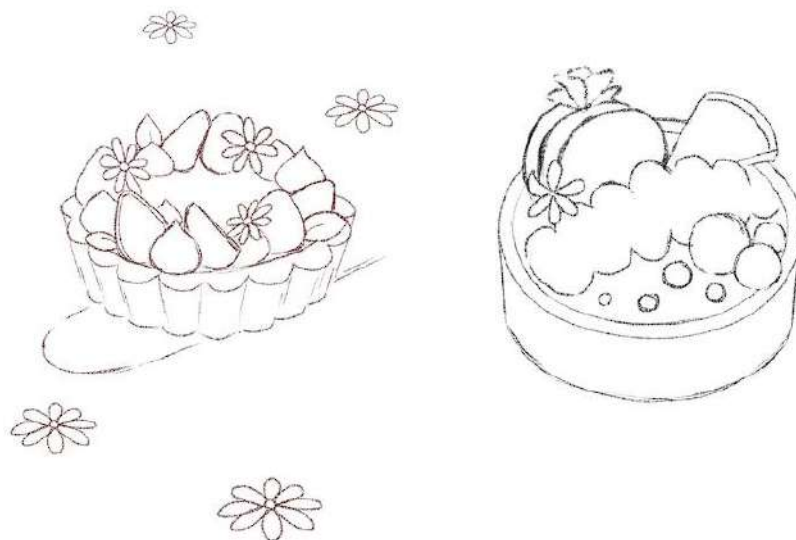
Gambar 3.8 Konsep Pertama Materi Art Healing

Setelah mengirimkan sketsa terbaru dari kue tart yang dihasilkan, penulis mendapatkan masukan dari *Supervisor* bahwa kue tart yang penulis gambar termasuk kurang cantik untuk dilihat dan tidak menggiurkan. Sehingga *Supervisor* menyarankan untuk menyari kue tart yang lebih dekoratif dan eksperimental pada bagian hiasannya. Dalam rangka membantu para *junior illustrator*, *Supervisor* mengumpulkan berbagai macam ilustrasi agar dapat memberi gambaran tipe ilustrasi yang diinginkan.



Gambar 3.9 Referensi Art Healing dari Supervisor

Melihat gambar-gambar yang diberikan, *Supervisor* dan para *junior illustrator* yang berkaitan dengan Art Healing melakukan diskusi untuk membahas materi Art Healing. Mendengar diskusi tersebut terdapat beberapa hal yang penulis dapatkan untuk pembuatan materi. Hal ini merupakan daya tarik dari sekali melihat, hal ini bisa dilakukan dengan permainan warna yang menarik atau motif yang unik. Sehingga, penulis segera mencari inspirasi dari kue-kue nyata yang memiliki kriteria yang diinginkan sehingga penulis pun menghasilkan dua sketsa alternatif dengan konsep dan dekorasi yang berbeda.



Gambar 3.10 Sketsa Awal Konsep Kedua Art Healing

Langkah pertama penulis membuat sketsa kasar secara digital. Pada konsep pertama, penulis mengambil konsep yang lebih dekoratif menggunakan buah-buahan seperti stroberi. Dengan elemen pendukung seperti bunga-bunga kecil dan krim yang minimal. Sedangkan untuk konsep kedua, penulis mencoba untuk lebih berkesperimental dengan penggunaan bentuk dan elemen hiasannya sehingga terdapat berbagai macam hiasan seperti krim, *macaroon*, potongan lemon, dan butir-butir penghias. Dikarenakan konsep kedua sudah memiliki dekorasi yang berat pada kuenya, penulis pun memutuskan untuk tidak menambah dekorasi apapun pada background sketsa tersebut.



Gambar 3.11 Base Color Konsep Kedua Art Healing

Melanjutkan proses pembuatan sketsa, penulis pun menata warna-warna yang akan digunakan. Sama seperti sketsa yang pertama, penulis mencoba untuk memainkan warna-warna yang menarik dan nyaman untuk dilihat oleh kalangan muda dan kalangan dewasa. Secara kombinasi warna, penulis bermain dengan warna analogus dengan tambahan warna komplementer seperti merah dengan hijau serta kuning dan ungu.



Gambar 3.12 Tahap Rendering Konsep Kedua Art Healing

Setelah puas dengan pemilihan warna, penulis pun melanjutkan ke proses rendering untuk menambah dimensi pada kedua konsep, khususnya pada kue dan elemen dekorasinya. Sehingga sebagai finalisasi sketsa, penulis menambahkan bayangan agar tidak terlalu polos.



Gambar 3.13 Konsep Kedua Materi Art Healing

Penulis pun langsung mengirimkan progres di grup *Whatsapp* agar dapat dilihat oleh *Coach* dan *Supervisor*. Tanpa diketahui, penanggung jawab utama Art Healing berubah dari *Coach* menjadi *Supervisor* sehingga proses asistensi desain dilakukan kepada *Supervisor*. Melihat kedua desain yang dikirim, *Supervisor*, secara lisan, mengucapkan bahwa kedua sketsa terlihat sangat cantik untuk kali ini akan tetapi terlihat sangat rumit. Sehingga penulis disarankan melakukan simplifikasi pada salah satu sketsa. Menurut opini *Supervisor*, beliau lebih menyukai konsep yang kedua dikarenakan memiliki permainan elemen yang unik serta warna yang digunakan terdapat campuran warna hangat dan dingin. Pada hari itu juga penulis melakukan revisi terhadap desain yang terpilih untuk disederhanakan. Penulis menghilangkan elemen yang menurut penulis kurang cocok dan tidak mudah untuk dilukis seperti *macaroon* dan buah lemon.



Gambar 3.14 Revisi dari Konsep yang Terpilih

Penulis pun langsung mengirimkan progres ke grup *Whatsapp* sebagai update harian. Dengan durasi yang tak lama, *Supervisor* memberikan persetujuan atas desain yang terbaru dengan catatan, membuat warnanya lebih seimbang antara warna dingin dan panas. Saran *Supervisor* adalah untuk bermain ukuran bunga-bunga yang berwarna ungu kebiruan agar dapat menyeimbangkan warna hangat yang mendominasi.

Penulis segera melakukan revisi pada hari itu juga dengan waktu yang tersisa pada jam kerja. Di akhir hari, penulis mengirimkan hasil yang paling baru dan desain yang dianggap materi final untuk Art Healing bulan November. Desain ini dihasilkan pada tanggal 3 Oktober 2024.



Gambar 3.15 Konsep Ketiga Materi Art Healing

Pada 26 Oktober 2024, minggu terakhir bulan Oktober, berlangsung workshop Art Healing untuk bulan Oktober dengan tema *Halloween*. Mengikuti saran dan masukan Supervisor, rekan magang yang bertanggung jawab pada saat itu menggunakan cat yang dapat bersinar atau menyala dibawah lampu UV. Respon dari peserta sangat bagus terhadap elemen eksperimental ini akan tetapi terdapat sebuah kendala.

Melihat peserta pada Art Healing Oktober, bisa disimpulkan bahwa peserta yang hadir tidak sesuai dengan target audiens yang direncanakan. Pada awalnya, target audiens Art Healing adalah kalangan yang cukup dewasa akan tetapi melihat hasil bulan Oktober yang dipenuhi oleh dua belas anak tingkat SD, terjadi perubahan secara mendadak. Oleh karena itu, desain materi untuk Art Healing November dan Desember pun kembali mendapatkan revisi.

Pada tanggal 2 November 2024, *Supervisor* kembali memberikan revisi terhadap desain materi Art Healing penulis untuk bulan November yang mendatang. Komentar *Supervisor* merujuk pada desain yang paling terakhir dimana beliau kembali mengucapkan bahwa desain terakhir yang dihasilkan penulis kurang cantik untuk dilihat. *Supervisor* juga menambahkan bahwa ia ingin adanya sisi eksperimental pada lukisan serupa dengan lukisan Art Healing bulan November. Permintaan *Supervisor* lebih menyinggung adanya elemen 3D pada lukisan.

Hal ini menjadi tantangan dimana semua revisi terjadi secara mendadak dikarenakan desain terakhir tersebut tidak mendapatkan komentar selama satu bulan sehingga penulis berasumsi desain tersebut sudah final. Penulis pun mulai mencari alternatif yang dapat menambah keunikan dari lukisan tersebut. Riset dilakukan dengan pencarian dalam internet khususnya YouTube dan Instagram.

Penulis mendapatkan ide untuk menggunakan sebuah campuran *clay* kental yang bisa menyerupai krim kue yakni *deco cream*. Bahan ini seringkali digunakan untuk menghias casing handphone dan cover buku. Tergantung situasi dan kondisi, *deco cream* memiliki waktu pengeringan yang cukup cepat sehingga penulis mengajukan ide ini kepada *Supervisor*. Mendengar ide penulis, *Supervisor* menyetujui dan mengucapkan bahwa ide tersebut lucu dan menarik. Tanpa menunggu lama, *Supervisor* pun menyuruh penulis untuk melakukan riset dan apabila sempat, melakukan revisi pada desain materinya lagi.

Penulis pun mulai mengumpulkan contoh-contoh kue yang memiliki krim sebagai hiasan atau topping agar bisa dijadikan referensi pada desain. Dikarenakan keinginan *Supervisor* untuk membuat kuenya cantik, penulis mengalami kebingungan sehingga memutuskan untuk berdiskusi lagi bersama *Supervisor*. Pada akhir diskusi singkat tersebut, *Supervisor* mengatakan bahwa semua materi dan desain dibebaskan kepada penulis dengan catatan bahwa materi yang dibuat mudah dan membawa hasil yang positif. Dengan

ini, penulis merombak untuk desain materi yang awal dan menghasilkan desain yang baru untuk tanggal 30 November nantinya. Sebagai langkah pertama penulis pun membuat bentuk dasar yang sama seperti desain-desain yang sebelumnya hanya saja bentuknya menjadi lebih besar.



Gambar 3.16 Sketsa Awal dan Base Color Konsep Keempat Art Healing

Setelah membuat line art, berbeda dengan proses lainnya, penulis memutuskan untuk segera mulai mewarnai dan *render* masing-masing elemen pada setiap tahap pembuatannya sehingga penulis memberikan *base color* pada *crust* kuenya menggunakan warna yang sama pada konsep sebelumnya.



Gambar 3.17 Alternatif Krim Konsep Keempat Art Healing

Karena ingin menjadi lebih melihat variasi bentuk *deco cream* yang dapat digunakan, penulis pun mencoba berbagai variasi bentuk krim yang

terdapat pada kue. Penulis melakukan ini dengan membuat *silhouette* krimnya terlebih dahulu sebelum lanjut pada proses rendering. Akan tetapi penulis pada akhirnya menggunakan konsep krim yang kedua untuk melakukan rendering karena konsep yang pertama terlihat terlalu kompleks apabila bentuknya diaplikasikan menggunakan *deco cream*.



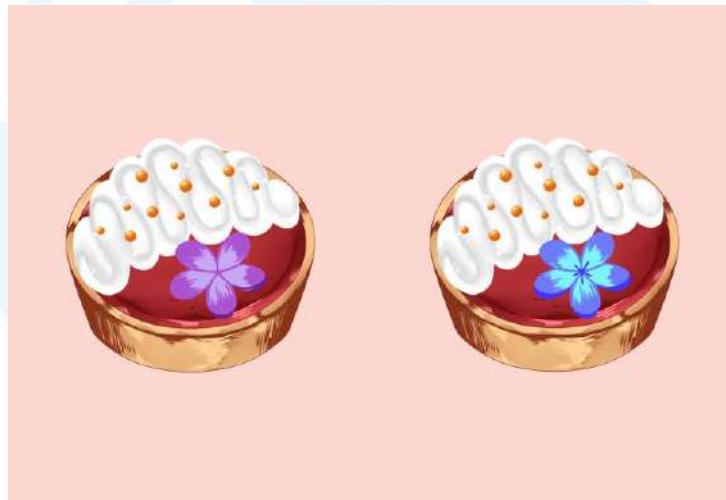
Gambar 3.18 Pewarnaan Filling Kue Konsep Keempat Art Healing

Melanjutkan proses penambahan elemen, penulis membuat isi dari kuenya menggunakan warna merah yang sama dengan konsep sebelumnya. Sehingga untuk menghemat waktu pembuatan konsep yang baru, penulis mengguna ulang asset. Penulis merapihkan bentuk dan pewarnaannya sehingga terlihat menyatu dengan elemen lainnya. Pada tahap ini penulis juga mengubah warna krimnya menjadi warna putih sebagai percobaan.



Gambar 3.19 Alternatif Dekor Pertama Konsep Keempat Art Healing

Setelah itu, penulis mulai membuat berbagai macam alternatif desain dekoratif pada kuenya. Dikarenakan desain ingin terlihat elegan dan cantik maka penulis tidak menghias kuenya seberat konsep-konsep sebelumnya. Penulis pun memainkan ukuran krim dan elemen-elemen lainnya yang bisa dilakukan dengan elemen 3D. Bunga warna-warni dibuat secara terpisah menggunakan clay sedangkan untuk butir-butir emas manik emas.



Gambar 3.20 Alternatif Dekor Kedua Konsep Keempat Art Healing

Pada alternatif lainnya, penulis pun membuat krim dengan hiasan bunga yang besar diatas isian berwarna merah. Bunga dibuat dengan warna dingin dengan harapan dapat menyeimbangkan penggunaan warna yang mayoritas merupakan warna hangat.



Gambar 3.21 Alternatif Dekor Ketiga Konsep Keempat Art Healing

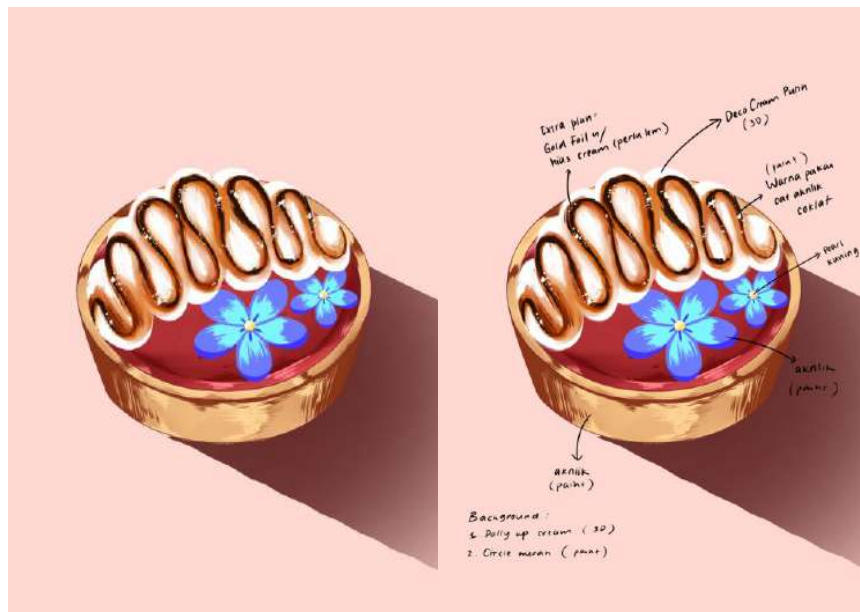
Penulis juga menghasilkan alternatif lainnya menggunakan konsep yang sama yakni krim dan bunga dimana kali ini penulis meletakkan bunga di atas krimnya. Sehingga agar tidak terlalu kosong, penulis membuat ukuran krim lebih besar dan merubah posisinya menjadi lebih di tengah.



Gambar 3.22 Alternatif Dekor Keempat Konsep Keempat Art Healing

Pada akhirnya penulis merasa warna biru lebih cocok dengan lukisan keseluruhannya dan menggunakan layout dimana bunga berada di atas isian kue berwarna merah. Dengan ini penulis mulai menambahkan dekorasi lainnya agar menjadi alternatif dalam proses penghiasan krim dan lukisannya. Salah satu alternatifnya adalah untuk menggunakan asset background pada konsep sebelumnya agar latar tidak terlihat polos, Akan tetapi setelah melakukan asistensi dengan *Supervisor*, penulis memutuskan untuk membuat desain menjadi simple sehingga penulis hanya fokus pada penggunaan deco cream dalam pembuatan lukisan dan mulai membuat perencanaan bahan dan teknik melukis pada desain yang ditetapkan.

Penjabaran dari rencana desain dilakukan dengan menulis ide penulis pada desain yang ditetapkan. Penulis mengutarakan berbagai macam ide dan alternatif apabila ide pertama dalam pelaksanaan Art Healing gagal. Sehingga penulis sudah menentukan beberapa alternatif agar mempermudah proses melukis tetapi juga membawa kesenangan dalam Art Healing.



Gambar 3.23 Konsep Keempat Materi Art Healing

Penulis dengan bantuan salah satu *Coach* yang bertugas sebagai admin, Brush Studio mulai memesan deco cream setelah desain sudah jadi dengan warna-warna yang dibutuhkan. Sebagai rencana awal, semua desain atau ilustrasi digital dibuat menggunakan *Ibis Paint X* pada kanvas digital A4 dengan ukuran 2039x2894 px. Pada tanggal 7 November 2024, penulis bersama rekan magang, masing-masing mulai melukis desain materi yang telah dibuat sebagai contoh karya. Pembuatan contoh karya penulis berlangsung selama dua hari sehingga lukisan dan cream selesai dibuat pada tanggal 8 November 2024. Dari hasil yang dibuat, penulis membuat catatan bahwa deco cream yang dibeli harus pada temperature yang cukup dingin agar saat pengaplikasian cream-nya tidak meleleh.

Melihat hasil lukisan penulis, keesokan harinya, *Supervisor* mengutarakan bahwa lukisan penulis termasuk sangat bagus dan detail sehingga disayangkan untuk cream yang berada di tengah terlihat meleleh. Akan tetapi, menurut *Supervisor*, hasil penulis terlalu *advance* bagi pemula di bidang melukis khususnya akibat peserta Art Healing bulan Oktober dipenuhi oleh anak-anak dan bukan target audiens yang direncanakan Sebagai masukan

untuk selanjutnya, penulis dianjurkan untuk menyederhanakan cara melukisnya.



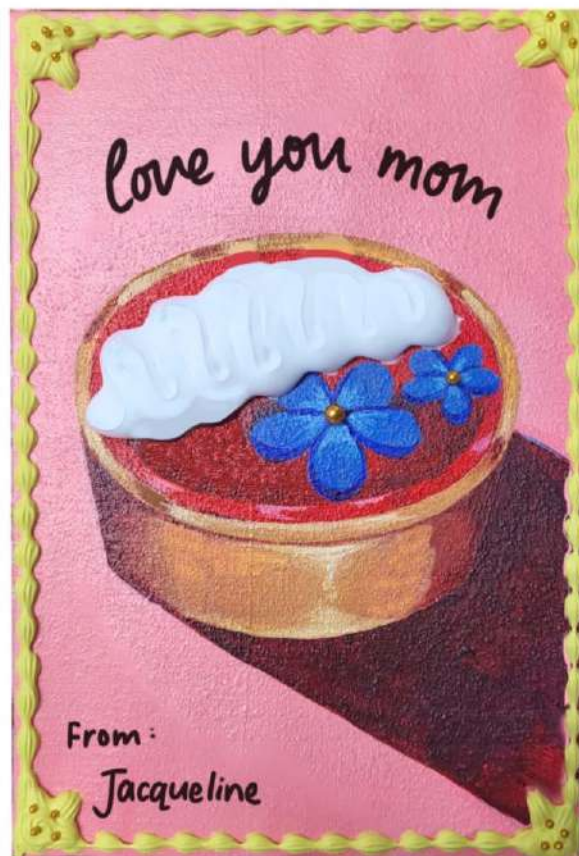
Gambar 3.24 Contoh Karya Art Healing

Lukisan dibuat dengan menggunakan kanvas blacu berukuran A4 dengan cat akrilik dengan warna sesuai pada hasil desain dan material *deco cream* dengan warna kuning pucat, putih, dan coklat. Hal ini disesuaikan dengan ketersediaan material pada Brush Studio serta biaya yang disediakan sebagai *budget* untuk acara Art Healing.

Lintas satu minggu dimana pada tanggal 12 November 2024, setelah meeting mingguan Brush Studio di hari Selasa, penulis diinformasikan bahwa akan terjadi perubahan jadwal yang mendadak. Rencana awalnya, materi yang penulis buat akan digunakan untuk Art Healing bulan November sehingga untuk bulan Desember akan menggunakan materi yang dibuat oleh rekan magang penulis. Berdasarkan hasil meeting, Direktur Brush Studio merasa bahwa materi yang penulis buat lebih cocok untuk digunakan pada bulan

Desember agar bisa merayakan Hari Ibu pada tanggal 14 Desember 2024. Akibat informasi yang terbaru, penulis diminta untuk menambahkan sesuatu yang dapat memsimbolisasi sebuah kegiatan anak dan ibu pada lukisan yang mereka hasilkan bersama.

Sebagai solusi, penulis pun menyarankan untuk menulis nama anak dan ibu pada lukisan untuk menunjukkan bahwa lukisan tersebut merupakan hasil dari keduanya. Hal ini disukai oleh para *Coach* dan segera meminta penulis untuk melakukan revisi dan penambahan elemen secara digital saja agar dapat digunakan dalam media promosi.

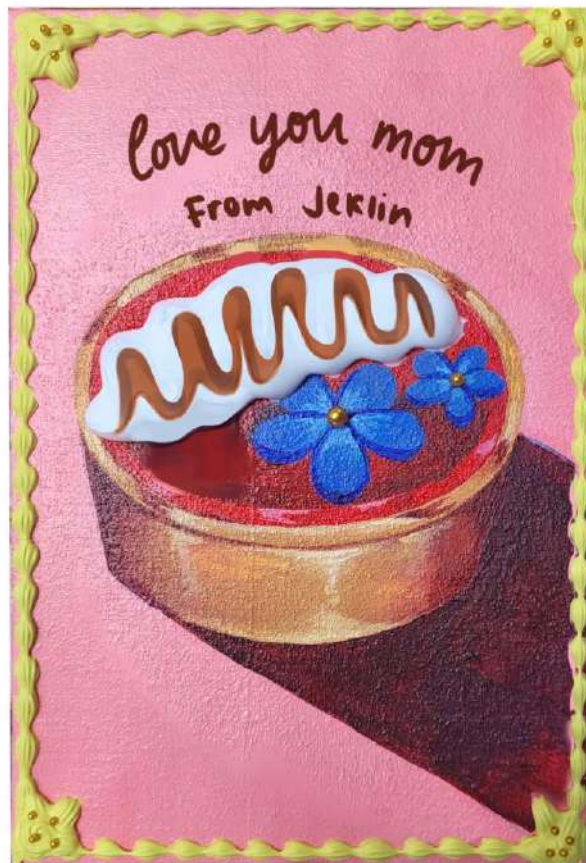


Gambar 3.25 Revisi Digital Materi Art Healing

Hasil digital ini mendapatkan *feedback* dari *Supervisor* dimana beliau merasa bahwa tulisan tersebut membuat lukisannya terlihat tidak seimbang. Sehingga disarankan kalau ukuran kue pada lukisan diperbesar dan

tulisannya digabung pada bagian atas kue saja. Penulis pun melakukan modifikasi lagi secara digital dan menghasilkan revisi sebagai berikut.

Revisi ini merupakan desain akhir yang digunakan pada media promosi Art Healing. Akan tetapi pada tanggal 19 November 2024, penulis diinformasikan kembali bahwa pergantian jadwal tersebut dibatalkan sehingga kembali ke jadwal pertama hanya saja Art Healing pada bulan Desember dibatalkan. Hal ini dikarenakan terjadi penabrakan jadwal dengan lomba yang diadakan pada tanggal 14 Desember 2024. Walaupun terjadi perubahan jadwal untuk kedua kalinya, rencana untuk menggunakan teks “*love you mom*” dipertahankan dengan konsep peserta yang mengikuti Art Healing menghasilkan lukisan tersebut sebagai hadiah kepada ibunya.



Gambar 3.26 Revisi Digital Kedua Materi Art Healing

Penulis mendapatkan informasi bahwa mayoritas peserta akan dipenuhi oleh anak kecil sehingga penulis harus segera menyederhanakan lukisan pertama. Penulis melakukan revisi lukisan menggunakan kanvas baru pada tanggal 22 November 2024.



Gambar 3.27 Contoh Karya Kedua Art Healing

Hasil penulis di-review pada *meeting* mingguan pada tanggal 26 November 2024. *Supervisor* yang awalnya meminta untuk menyederhanakan lukisan berubah pikiran untuk menambahkan detail pada kuenya agar tidak terlihat *flat*. Dengan ini, penulis kembali kepada lukisan pertama sebagai contoh dan membuat materi *step by step* untuk pelaksanaan *workshop*.



Gambar 3.28 Materi Step by Step Art Healing

Tanggal 30 November 2024 merupakan hari pelaksanaan *workshop* Art Healing dimana acara berjalan dengan lancar dan mendapatkan respon baik dari para peserta yang hadir. Penulis juga bangga melihat hasil karya yang dihasilkan oleh semua peserta serta kesenangan yang semua utarakan.

Walaupun acara berjalan dengan lancar, penulis juga mengalami beberapa kendala dalam perancangan proyek. Pertama adalah terjadinya perubahan target audiens untuk Art Healing. Rencana awalnya, Art Healing lebih ditujukan kepada kalangan dewasa yang sudah bekerja dengan tambahan kalangan anak-anak. Tetapi karena masalah pada Art Healing Oktober, rencana tersebut dibatalkan sehingga target audiens berubah menjadi anak-anak muda hingga remaja.

Selain perubahan target pasar, terjadi juga perubahan jadwal secara mendadak dimana Art Healing yang penulis rancang dijadwalkan untuk berjalan pada bulan November. Akan tetapi pertengahan November, jadwal ini ganti karena ingin menggunakan desain penulis untuk merayakan Hari Ibu di bulan Desember. Setelah melewati perubahan desain, penulis diinformasikan bahwa perubahan ini dibatalkan sehingga Art Healing tetapi dilaksanakan pada bulan November.

Dari kendala yang terjadi, solusi untuk perubahan target pasar dan jadwal adalah untuk mengikuti perubahan tersebut. Khususnya dengan mengubah desain agar sesuai dengan acara atau kemampuan target audiens acaranya. Selain itu, untuk mempermudah dan mempercepat proses revisi atau perubahan materi, penulis juga seringkali menggunakan asset gambar pada konsep sebelumnya sehingga menghindari proses penggambaran ulang pada setiap elemen yang serupa.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain pada tugas utama, penulis juga mengerjakan beberapa proyek yang diberikan oleh *Supervisor* dan *Coach* yang ada di Brush Studio. Melihat

acara dan kebutuhan yang diperlukan, berikut merupakan beberapa tugas dan proyek besar lainnya yang dikerjakan penulis selama pelaksanaan magang.

3.3.2.1 Proyek *Merchandise Brush Studio*

Sebagai tugas pertama yang diberikan kepada penulis, pada tanggal 16 Juli 2024, penulis mendapatkan tugas untuk menghasilkan sebuah desain yang akan dicetak pada *merchandise* di bawah nama Brush Studio. *Brief* proyek diberikan oleh *Supervisor* dengan catatan untuk menggunakan maskot Brush Studio, Kara dan/atau Raka serta memiliki *tagline* atau *quotes* yang berhubungan dengan mendorong kekreativitasan seni. Tema serta gaya gambar dibebaskan selama pengerjaan desain. Berikut merupakan *character sheet* untuk maskot Kara.



Gambar 3.29 Character Sheet Kara

Melihat rekan magang yang telah menghasilkan desainnya terlebih dahulu, penulis memutuskan untuk menggunakan gaya gambar yang berbeda yakni menggunakan model *chibi* dan gaya gambar yang menyerupai *anime* tahun 90an. Secara tema, penulis mengambil tema yang sedang mendunia yakni Y2K yang berarti *back to 2000s*. Sedangkan untuk konsep ilustrasi secara keseluruhan, penulis membuat desain seakan-akan pihak yang akan mengenakan *merchandise* tersebut hadir untuk menghasilkan sebuah karya, maka *tagline*-nya dibuat "*Here To Create*". Sebagai langkah pertama, penulis membuat sketsa kasar untuk memperkirakan *layout* ilustrasi apabila dicetak di baju.



Gambar 3.30 Sketsa Kasar Merchandise

Setelah membuat keduanya, penulis melakukan laporan kepada *Supervisor* dimana penulis mendapatkan masukan pada penggambaran karakternya kurang terlihat Y2K. Hal ini menimbulkan perbedaan persepsi mengenai konsep Y2K antara penulis dan *Supervisor*. Sehingga sebagai solusi, penulis membuat sebuah *moodboard* untuk menunjukkan serta meluruskan konsep yang ingin dicapai oleh penulis.



Gambar 3.31 Moodboard Merchandise

Penulis juga mendapatkan masukan dari penulisan *tagline* yang awalnya “*Here To Create*” yang menurut *Supervisor* lebih cocok apabila diganti menjadi “*Born To Create*” agar terdengar lebih personal kepada yang mengenakan *merchandise* tersebut. Pada akhirnya, penulis menggabungkan referensi dari gaya gambar anime-anime tahun 90an seperti Sailor Moon yang pada gaya gambarnya memiliki kecenderungan mempertajam lekukan sehingga terkesan kaku.

Terkadang juga memiliki garis-garis yang tegas atau terdapat permainan tekstur grafik seperti *half-tone* pada bagian *background* atau elemen pendukung. Selain itu, penulis juga mencoba untuk bereksperimen pada *typeface* yang digunakan untuk penulisan *tagline*. Penulis mencoba berbagai macam *typeface* dari *serif*, *san serif*, dan *script* yang bisa dikategorikan dalam gaya *typeface* retro. Sebagai pendukung, penulis menambahkan berbagai macam elemen yang terinspirasi dari *manga* atau komik Sailor Moon seperti bintang-bintang. Terakhir, penulis menambahkan elemen yang dapat menggambarkan bahwa Kara merupakan sebuah ilustrator. Contoh elemennya adalah sebuah buku gambar, cat air, kuas, dan tablet gambar.



Gambar 3.32 Sketsa Alternatif Desain Merchandise

Setelah mendapatkan masukan dari *Supervisor*, beliau memilih alternatif sketsa yang menggunakan *typeface serif* dengan *layout* yang datar. Tahap selanjutnya, penulis mulai merapikan *lineart* dari ilustrasi tersebut dan melanjutkan pada tahap *detailing*. *Detailing* dilakukan dengan menambahkan *hatching* minimal pada bagian ilustrasi yang terkena bayangan.



Gambar 3.33 Line Art Desain

Setelah melakukan perapian dan *detailing*, penulis lanjut ke tahap pewarnaan dimana penulis berusaha untuk menggunakan warna-warna yang sesuai dengan desain karakter Kara. Akan tetapi karena menggunakan gaya Y2K, penulis bermain dengan tingkat saturasi dari warna-warna tersebut agar terlihat lebih menyenangkan dan cerah. Maka penulis pun menggunakan warna pink dan hijau kebiruan untuk dijadikan bayangan atau *shadow* pada ilustrasi Kara. Pada saat ini, penulis mendapatkan kendala lagi dimana *typeface* yang terpilih oleh *Supervisor* terlihat sangat *flat* jika digabungkan dengan hasil ilustrasi yang sudah berwarna.



Gambar 3.34 Desain Alternatif untuk Typography

Sehingga, penulis menggunakan *typeface* lainnya di sketsa alternatif, hanya saja dengan menggunakan warna yang sesuai dengan ilustrasi yang sudah jadi. Hal ini dilakukan untuk mencari alternatif *typeface* yang lebih cocok digunakan. Penulis juga mencari referensi lagi untuk membantu proses perbaikan ini sehingga menghasilkan tiga alternatif berikut.



Gambar 3.35 Desain Alternatif Kedua untuk Typography

Tanpa menghilangkan pilihan *Supervisor*, penulis membuat desain dengan tiga *typeface* yang telah dihasilkan dari delapan desain alternatif yang pertama. Pemilihan *typography* juga merupakan pilihan yang menurut penulis paling cocok digunakan pada desain. Dengan tambahan permainan warna dan tekstur *half-tone*, penulis membuat tambahan untuk menjadi bahan pertimbangan desain akhir. Pada akhirnya *Supervisor* memilih desain dengan *typeface san serif* dengan catatan agar *half-tone* pada tulisan terlihat lebih jelas. Maka berikut merupakan desain final yang dihasilkan untuk *merchandise* Brush Studio.



Gambar 3.36 Final Desain Merchandise Y2K

Selama perancangan *merchandise*, penulis mengalami beberapa kendala secara desain. Dikarenakan konsep Y2K sekarang memiliki gaya visual yang cukup berkembang, penggunaan konsep Y2K ini menimbulkan perbedaan persepsi antara penulis dan *Supervisor*. Sehingga sebagai solusi penulis pun membuat *moodboard* sebagai referensi dan cara untuk meluruskan konsep yang penulis ingin gunakan dalam perancangan *merchandise*.

Selain itu, penulis mengalami kendala pada penggunaan *typography*. Pada sketsa yang di-*approve* oleh *Supervisor*, *typography* untuk *quote* menggunakan serif untuk menyerupai sisi tradisional dari Y2K akan tetapi ini menjadi kendala pada proses pewarnaan. Pada hasil pewarnaan, *serif* terlihat sangat polos jika gabungkan dengan hasil ilustrasi yang sudah *full color*. Maka sebagai solusi, penulis pun melakukan percobaan tambahan dengan *typography* yang lainnya untuk mencari desain yang cocok dengan ilustrasi yang final.

3.3.2.2 Proyek BKJ Coffee House Aesthetic

Pada tanggal 29 Agustus 2024, penulis bersama rekan magang di Brush Studio mendapatkan proyek untuk masing-masing menghasilkan sebuah ilustrasi untuk lomba bulanan yang diadakan oleh Brush Studio yakni BKJ atau Brush Kasih Jajan. Pada BKJ bulan September, salah satu *Coach* dari Brush Studio memilih tema *Coffee House Aesthetic*. *Coffee House Aesthetic* diartikan sebagai segala sesuatu baik barang, aktivitas, suasana yang bisa dilihat atau dirasakan dalam sebuah area cafe. Hasil akhir dari kumpulan ilustrasi akan digunakan sebagai contoh karya serta panduan untuk membantu peserta yang mengikuti lomba tersebut.

Setelah mendapatkan *brief* tersebut, *Coach* juga memberikan catatan agar sketsa dapat selesai di hari Jumat sehingga disarankan untuk mulai mengerjakannya secepat mungkin. Hal ini menjadi

kendala pertama penulis yang sedang mengerjakan proyek lainnya sehingga secara *timeline* jadwal bertabrakan. Maka dari itu, penulis mengumpulkan berbagai macam referensi yang dapat membantu pembangunan konsep ilustrasi.



Gambar 3.37 Referensi Coffe House Aesthetic

Pada akhirnya penulis berhasil membuat tiga sketsa. Pada sketsa pertama, penulis membuat karakter sedang melihat ke *display* keik yang ada di cafe-cafe dengan antusias. Pada sketsa kedua, penulis mengambil konsep yang general dimana dua karakter sedang menikmati waktunya di cafe sambil menatap ke arah kamera. Sedangkan untuk sketsa terakhir, penulis menjadi lebih eksperimental dan mengambil perspektif atas sehingga menunjukkan karakter yang sedang duduk di area jendela cafe.



Gambar 3.38 Sketsa Alternatif BKJ

Pada akhirnya, *Coach* memilih sketsa ketiga dengan revisi posisi kepala untuk diubah agar menjadi membaca buku yang ada di mejanya. Hal ini membuat fokus ilustrasinya adalah kegiatan membaca buku di cafe dan bukan melihat burung-burung di jendela. Setelah sketsa disetujui, penulis melanjutkan pada perbaikan agar menjadi lebih komprehensif.



Gambar 3.39 Sketsa Komprehensif BKJ

Setelah menghasilkan sketsa komprehensif tersebut, penulis mendapatkan revisi pada pembuatan perspektif ilustrasi dikarenakan penulis memilih untuk membuat ilustrasi dari perspektif atas. Hal ini menjadi faktor utama untuk beberapa revisi yang dilakukan penulis pada karya ini. Revisi yang didapatkan adalah posisi kuping yang terlalu tinggi, pipi yang terlalu kurus dan tajam untuk Kara, lebar bahu yang terlalu besar, serta motif pada *sweater* yang dikenakan tidak mengikuti perspektif serta kurang terlihat *oversize*. Maka dari itu, penulis melakukan revisi sesuai masukan yang diberikan lalu melanjutkan pada tahap pewarnaan.



Gambar 3.40 Base Color Ilustrasi BKJ

Setelah memberi warna dasar, penulis lanjut pada tahap *detailing* di berbagai macam elemen yang ada. Dimulai pada karakter Kara dikarenakan Kara merupakan fokus utama dari ilustrasi ini lalu dilanjutkan kepada elemen pendukung seperti *cover* buku, tekstur cairan pada teh, *detail* pada makanan serta motif-motif pada poci untuk menyerupai poci keramik yang bermotif elegan. Agar ilustrasi tidak terlihat kosong, penulis juga menambahkan motif di *background* untuk menyerupai keramik bermotif pada lantai. Terakhir, penulis menambahkan *framing* menggunakan sekumpulan daun agar terlihat sudut pandang kamera



Gambar 3.41 Detailing dan Rendering Tahap Satu Ilustrasi BKJ

Menuju proses *finishing* ilustrasi, penulis mengatur lagi motif lantai pada *background* agar lebih terlihat seperti motif pada lantai yang berjarak jauh dari Kara. Pada saat ini, penulis sudah melakukan pewarnaan yang menyeluruh dan telah menambahkan efek seperti *overlay*. Detail-detail kecil pada poci dan *tray* makanan juga penulis buat agar lebih seimbang dan tidak mengambil fokus dari Kara.



Gambar 3.42 Rendering Tahap Dua Ilustrasi BKJ

Sebelum finalisasi ilustrasi, penulis melakukan proses asistensi kepada *Coach* yang memberikan *brief* proyek akan tetapi *Coach* tersebut memutuskan agar proses asistensi proyek ini bisa diutarakan kepada *Supervisor*. Masukan yang berupa memperbesar *tray* makanan dan mengubah posisinya agar memenuhi posisinya agar mengisi kekosongan yang ada, menurunkan posisi tangan Kara yang memegang cangkir teh, poci teh yang berwarna putih diperbesar ukurannya dan hilangkan sebagian besar *framing* daun pada jendela agar elemen-elemen yang berdekatan tidak tertutup. Terkait pewarnaan, *Supervisor* memberi catatan untuk lebih mengontrol penggunaan warna-warna kontras pada ilustrasi.



Gambar 3.43 Proses Revisi Ilustrasi BKJ

Penulis pun segera melakukan revisi sesuai masukan yang diberikan pada faktor warna, penulis atur lagi dengan mengubah elemen *sweater* yang dikenakan Kara. Selain itu, *Supervisor* juga memberi masukan pada posisi mata Kara yang tidak mengikuti garis perspektif dan posisi kupingnya yang masih terlalu tinggi. Pada *background* pun diperlukan aset tambahan karena masih terlihat kosong dikarenakan *frame* daun yang sudah dihilangkan.



Gambar 3.44 Hasil Revisi Ilustrasi BKJ

Maka sebagai aset tambahan dan revisi, penulis menambahkan meja dan kursi pada *background* agar terlihat seperti sebuah cafe yang penuh dan ramai. Berhubung dengan waktu lomba

yang mendekat, *Supervisor* dan *Coach* mulai memberikan revisi terakhir sehingga penulis dan para rekan magang perlu menyelesaikan ilustrasinya secepat mungkin. Maka dari itu, untuk mempermudah proses revisi akhir, *Supervisor* mengedit semua ilustrasinya secara kasar agar penulis dapat mengubah dengan lebih rapi pada gawai masing-masing. Berikut merupakan hasil revisi kasar dari *Supervisor*.



Gambar 3.45 Hasil Revisi Kasar Supervisor

Pada akhirnya, penulis pun mengikuti revisi kasar dari *Supervisor* dan mengaplikasikan pada ilustrasi penulis. Berikut merupakan hasil akhir dari ilustrasi BKJ *Coffee House Core* setelah melakukan revisi dan finalisasi ilustrasi.



Gambar 3.46 Hasil Final Ilustrasi BKJ

Sesuai dengan tujuan utama, ilustrasi diaplikasikan pada *Instagram post*. Dalam proses implementasi, ilustrasi diberikan kepada desainer grafis Brush Studio yang bertugas untuk mengatur layout. Semua hasil ilustrasi diatur kembali tata letaknya pada template yang sudah dibuat. Pada akhirnya, ilustrasi penulis dijadikan *cover* untuk postingan tersebut.



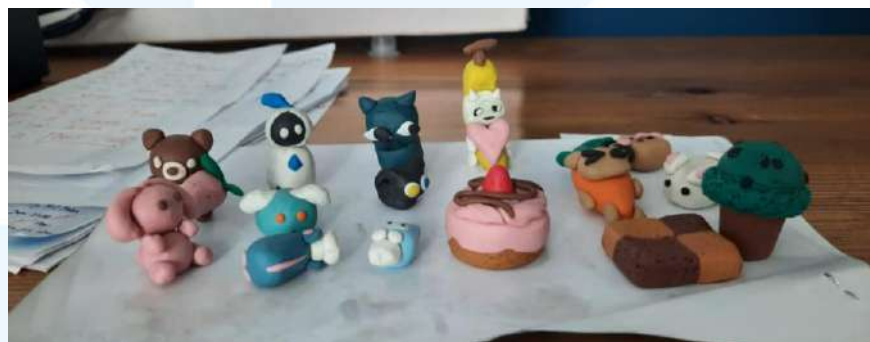
Gambar 3.47 Prototype Instagram Post BKJ

Kendala yang dihadapi oleh penulis dalam perancangan ilustrasi BKJ diawali dengan pemberian brief yang mendadak dan deadline sketsa yang cepat. Hal ini menjadi kendala karena penulis sedang mengerjakan proyek lainnya sehingga membuat *timeline* pengerjaan bertabrakan. Sehingga sebagai solusi, penulis mengumpulkan berbagai macam referensi pose dan desain interior café untuk mempermudah proses pembuatan konsep dan sketsa.

Selain itu adalah terjadi perubahan PIC proyek dari salah satu *Coach* yang memberikan proyek menjadi *Supervisor* dimana pada saat itu, *Supervisor* tidak mengetahui berjalannya proyek ini. Hal ini menjadi catatan dari para *junior illustrator intern* kepada *Supervisor* pada saat pelaksanaan evaluasi bulanan.

3.3.2.3 Proyek Clayversary Neo Soho 8th

Brush Studio memiliki jadwal mingguan yakni setiap hari Selasa, semua pekerja tetap Brush Studio akan mengikuti rapat untuk melakukan evaluasi dan melakukan perencanaan acara baru. Pada tanggal 27 Agustus 2024, di tengah-tengah menjalankan rapat bersama para *Coach*, *Supervisor* menginformasikan *brief* secara tidak lengkap bahwa Brush Studio mendapatkan tawaran untuk mengadakan sebuah acara yang berhubungan dengan pembuatan karya menggunakan media *clay*. Sebagai tahap percobaan, seluruh *junior illustrator* diajak untuk mencoba membuat beberapa karya kecil dengan memanfaatkan satu paket *clay* warna-warni. Dalam percobaan, semua dibebaskan untuk membuat apapun sesuai kemampuan masing-masing. Sehingga tanpa memboros waktu, penulis dengan rekan magang membuat karya *clay*.



Gambar 3.48 Hasil Percobaan Clay Junior Illustrator

Keesokan harinya di tanggal 28 Agustus 2024, *Supervisor* melihat hasil yang telah dibuat lalu memberikan *brief* lengkapnya. Pada acara yang terbaru, Brush Studio diundang untuk membuat sebuah acara *arts and crafts* dalam rangka merayakan *anniversary* Neo Soho yang kedelapan tahun. Agar menjadi lebih unik, Brush Studio menawarkan acara *clay making*. Sehingga setelah melihat hasil yang dibuat oleh para *junior illustrator*, *Supervisor* menetapkan penulis dan satu rekan magang lainnya sebagai

pengurus utama dalam pembuatan desain *clay* yang akan digunakan dalam acara *anniversary* tersebut.

Supervisor memberikan beberapa catatan terkait desain yang diinginkan yakni, desain harus bisa dilakukan oleh anak-anak berusia enam tahun, desain diusahakan berbentuk kue untuk menyerupai kue ulang tahun, dan secara warna dan desain harus terlihat *fun* dan menarik. *Supervisor* juga memberi sugesti berupa pembuatan karakter untuk diletakan di atas kue sebagai hiasan. Sehingga setelah selesai pemberian *brief*, penulis dengan rekan magangnya bekerja sama untuk membuat *prototype* desainnya langsung menggunakan *clay* karena dengan ini akan menjadi lebih mudah pembuatan desainnya. Pada percobaan pertama, penulis dan rekan menghasilkan sebuah desain yang menyerupai potongan kue dengan seekor beruang di atasnya, memegang buah ceri.



Gambar 3.49 Prototype Desain Pertama Clayversary

Melihat hasil yang dibuat, *Supervisor* memberi masukan bahwa ukuran kuenya terlalu kecil sehingga membuat kuenya lebih besar lagi dan warnanya lebih *fun* untuk dilihat. Tambahan lainnya berupa keinginan pihak Neo Soho untuk menambahkan angka delapan dalam desainnya untuk mengenang delapan tahun Neo Soho berdiri. Selain itu, *Supervisor* dan *Coach* meminta adanya tambahan

hiasan lainnya untuk mendukung tema ulang tahun dikarenakan untuk wadah yang akan digunakan, area desain masih sangat sepi.

Penulis dan rekan pun langsung mengubah bentuk kuenya agar menjadi lebih tinggi serta memasukkan elemen-elemen tambahan yang diinginkan seperti sebuah lilin dalam bentuk angka delapan dan kado ulang tahun untuk mengisi area kosong. Satu hal yang menjadi tantangan adalah keterbatasan warna *clay* membuat penulis dan rekan kesusahan dalam membuat warna kue terlihat lebih *fun*. Ini dikarenakan warna *clay* yang tersedia berupa warna-warna bersaturasi tinggi dan kumpulan warna gelap sehingga untuk menghasilkan warna yang lebih menarik atau terang dibutuhkan pencampuran warna yang sangat kompleks



Gambar 3.50 Prototype Desain Kedua Clayversary

Penulis dan rekan magang pun langsung mengirimkan progres kepada *Supervisor* dan *Coach* untuk memberikan tanggapan kepada desain yang terbaru. Dengan *Coach* yang memutuskan untuk lebih fokus pada kegiatan *marketing* acaranya, *Supervisor* pun menjadi penanggung jawab desainnya yang mana beliau ingin

melihat bentuk kue yang lebih menarik. Sebagai referensi, *Supervisor* pun memberikan gambaran desain kue yang diinginkan menggunakan *Pinterest board*.



Gambar 3.51 Pinterest Board Supervisor untuk Clayversary

Setelah mengirimkan *Pinterest board* tersebut, *Supervisor* meminta bahwa penulis dan rekan magang membuat sebuah gambaran desain secara digital untuk melakukan perencanaan bentuk dan warna. Secara lisan, *Supervisor* berkata bahwa ia menginginkan agar warna bisa menjadi lebih ceria untuk dilihat. Maka dari itu, penulis dan rekan magang menghasilkan beberapa desain digital sesuai permintaan *Supervisor*.



Gambar 3.52 Hasil Desain Digital Clayversary

Pada tahap ini, penulis dan rekan pun mengubah bentuk kue *clay* yang sudah jadi agar mempertimbangkan kemudahan membuat desain yang lebih eksperimental. Berdua memilih desain yang

menyerupai kue rol dengan beberapa lapisan warna dan hiasan yang serupa.



Gambar 3.53 Prototype Desain Ketiga Clayversary

Pengiriman progres pun dilakukan lagi agar *Supervisor* dapat melihat desain yang dihasilkan beserta *prototype*-nya. Pada akhirnya *Supervisor* memutuskan untuk kembali ke konsep pertama dengan kue yang bertumpuk karena dinilai cukup simpel tetapi tidak menutupi kreativitas anak-anak untuk menghias kuenya. Sehingga penulis bersama rekan lanjut ke tahap finalisasi desain.

Pada saat yang bersamaan, penulis dan rekan diminta untuk merekam video yang akan digunakan sebagai panduan kepada partisipan acara. Video tutorial ini direncanakan untuk main per tahap untuk memandu para partisipan dan panitia yang kurang mahir dalam pembuatan *clay*-nya. Perekaman video dilakukan pada 11 September 2024, menggunakan kamera kantor dan bantuan salah satu *Coach* dan tambahan rekan magang. Di saat yang bersamaan, penulis dan rekan menghasilkan contoh atau *prototype* baru.



Gambar 3.54 Proses Pembuatan dan Prototype Terakhir Clayversary

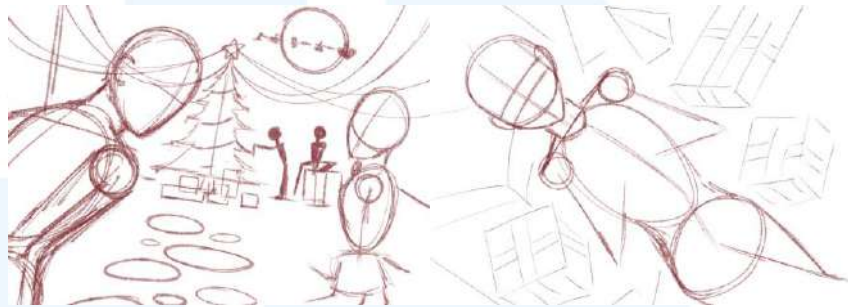
Acara berlangsung pada tanggal 21 September 2024 di Neo Soho pukul 14 WIB. Dibalik kendala berlangsung selama acara tersebut, partisipan, panitia, dan pihak Neo Soho merasa puas dan bahagia dengan hasil dan acaranya. Partisipan berhasil menyelesaikan kuenya masing-masing dan menghasilkan kue yang bisa dinilai di luar ekspektasi.



Gambar 3.55 Hasil Karya Peserta Clayversary

Berkat desain yang tidak terlalu kompleks, hal ini membawa banyak hal positif dalam pelaksanaan *workshop*. Pertama, peserta yang kurang mahir dalam penggunaan *clay*, dapat mengikuti arahan

Pada hari itu juga, penulis menghasilkan 2 sketsa kasar yang lebih difokuskan pada penggunaan karakter Brush Studio. Pada sketsa pertama menunjukkan dua karakter, sedangkan pada sketsa kedua hanya menggunakan Kara yang sedang bertiduran di atas tumpukan kado.



Gambar 3.57 Sketsa Alternatif Christmas Illustration

Pada akhirnya, sketsa yang menggunakan dua karakter terpilih dikarenakan secara konsep terkesan meriah dan kekeluargaan. Agar menghasilkan hubungan erat dengan Brush Studio melalui ilustrasi, penulis menggunakan kedua maskot, Kara dan Raka sebagai subjek utama ilustrasi tersebut. Sebagai tambahan sisi *storytelling*, penulis membuat ilustrasi tersebut agar terlihat seperti dari sudut pandang seseorang atau menggunakan *first person point of view*. Hal ini dilakukan dengan membuat Kara dan Raka bertatap langsung pada arah kamera dan tangan Kara yang sedang menawarkan tangannya untuk digenggam.



Gambar 3.58 Sketsa Pertama Christmas Illustration

Melihat hasil sketsa, penulis merasa kurang puas dengan *pose* karakter, khususnya pada Raka yang terlihat kaku sekali. Sehingga agar memberi kesan yang lebih ramah dan mengundang, penulis mengubah *pose*-nya. Pada awalnya, Raka diubah menjadi sama dengan Kara tetapi hal ini terkesan repetitif dan kurang menarik. Sehingga mengingat Natal memiliki hubungan dengan pertukaran kado, penulis membuat Raka ber-*pose* memberikan sebuah kotak kado pada subjek yang melihat. Tantangan pada ilustrasi ini adalah penggunaan teknik *fore-shortening* pada lengan Raka dan Kara karena penulis harus bermain perspektif.



Gambar 3.59 Sketsa Kedua Christmas Illustration

Setelah melakukan perapian *line art* dan penambahan detail pada karakter, penulis lanjut pada *blocking silhoutte* karakternya lalu mulai menambahkan *base colour*. Dengan Natal, warna yang menjadi ciri khas hari raya tersebut adalah warna merah dan hijau. Maka dari itu, penulis membuat Kara dan Raka mengenakan baju berwarna merah serta agar tidak bertabrakan, *background* ilustrasi memiliki warna yang didominasi warna hijau dan biru. Hal ini pun dilanjutkan dengan pemaparan sumber cahaya dan bayangan.



Gambar 3.60 Base Color Christmas Illustration

Penulis pun melanjutkan pada tahap *rendering* yang dimulai dari karakter Raka lalu Kara. Penulis mengikuti penataan warna yang sudah ditata dengan tambahan gaya gambar penulis.



Gambar 3.61 Rendering Tahap Satu Christmas Illustration

Pada tahap ini, penulis mendapatkan revisi dari *Supervisor* setelah penulis mengirimkan hasil progres ilustrasi di tahap awal *rendering*. *Supervisor* mengirimkan revisi kasar dengan memodifikasi progres penulis di Adobe Photoshop. .



Gambar 3.62 Hasil Revisi Kasar Supervisor pada Christmas Illustration

Penulis pun langsung melakukan revisi pada ilustrasi sesuai masukan *Supervisor* lalu dilanjutkan dengan proses *rendering* ilustrasi sebelum pada akhirnya diselesaikan dengan tahap finalisasi. Pada tahap finalisasi, penulis mulai mewarnai *background* dan menambahkan detail-detail kecil seperti sinar lampu, ornamen pohon natal, dan bintang-bintang di langit malam.



Gambar 3.63 Hasil Revisi Christmas Illustration

Setelah mengumpulkan progres akhir dari ilustrasi tersebut, Supervisor memberikan masukan kepada penulis bahwa beliau kurang suka dengan penggunaan warna dikarenakan penulis cenderung menggunakan warna-warna yang kontras. Selain itu, penulis dikomentari untuk mengontrol penggunaan *rendering* kasar dan halusnyanya agar tidak semua elemennya tegas di mata. Catatan lainnya berupa penggunaan warna *background* yang terlalu gelap dan suasana tempatnya yang kurang meriah.



Gambar 3.64 Dua Revisi Alternatif Christmas Illustration

Pada hasil revisi, penulis menambahkan *framing* samar pada kedua karakter dan menambahkan sinar cahaya yang mengenai tubuh mereka. Penulis juga mengubah latar pohon agar juga terdapat hiasan lampu seperti pada pohon utama. Penulis tidak menambahkan hiasan lainnya seperti ornamen pohon atau bintang dikarenakan hal tersebut bisa menyebabkan tabrakan dengan fokus pohon yang di tengah. Dalam rangka membuat suasana lebih meriah, penulis menerangkan latar agar terlihat lebih terang dan gembira. Begitu juga dengan bagian langit yang dibidang terlalu gelap, penulis memutuskan untuk kembali pada konsep awal yang terdapat bulan purnama di langit dan bayangan dari kereta *Santa Claus* sedang terbang serta sebagai pilihan lainnya, penulis membuat kembang api untuk lebih meriahkan suasana.

Setelah selesai melakukan revisi, penulis mengirimkan progres lagi menggunakan *Whatsapp* grup yang disediakan. *Supervisor* membalas dengan menyuruh penulis untuk memilih latar

yang lebih disukai. Agar menghindari pemilihan dengan keinginan yang terlalu subjektif, penulis pun meminta bantuan *voting* kepada rekan magang yang secara hasil menunjukkan semua lebih menyukai konsep bulan purnama.

Hal ini menjadi pendukung opini penulis, rekan-rekan magang merasa apabila menggunakan latar kembang api, elemen kembang api menjadi halangan atau bertabrakan dengan elemen rangkaian lampu yang menggantung. Sedangkan untuk konsep bulan purnama dengan *Santa* memberi kesan sebuah *easter egg* dimana Kara dan Raka sedang merayakan natal dengan Santa Claus beterbangan di atas tanpa mereka ketahui. Sehingga, setelah membaca balasan penulis, *Supervisor* memberikan catatan lagi terkait menyeimbangkan warna antara lampu dari pohon natal yang terlalu kuning dan warna langit yang sangat biru.

Penulis melakukan revisi agar warna pada ilustrasi menjadi lebih seimbang sehingga tidak terlalu kuning dengan tambahan bulan yang sangat biru. Bulan diatur kembali warnanya agar tidak terlihat seperti tempelan stiker dengan menyesuaikan warna dengan langitnya. Ukuran *Santa Claus* juga diatur kembali agar tidak terlalu besar dengan bulannya serta pengaturan gelap terang agar terlihat lebih natural dan menyatu dengan langit. Penulis pun juga membuat cahaya sekitar Kara dan Raka menjadi campuran dari cahaya biru dan kuning agar ilustrasi memiliki cahaya yang seimbang antara warna biru dan kuning. Sehingga pada akhirnya, penulis pun menghasilkan ilustrasi dengan judul *Christmas Illustration 2024*.



Gambar 3.65 Hasil Final Christmas Illustration 2024

Penulis dalam perancangan ilustrasi natal tidak mengalami kendala yang besar hanya saja, penulis merasa kurangnya komunikasi dalam pemberian revisi. Walaupun penulis sudah memberikan laporan progres dalam *Whatsapp*, penulis tidak mendapatkan revisi atau masukan dalam waktu yang lama. Penulis baru menerima revisi pada saat penulis melakukan finalisasi ilustrasi. Sehingga ini menjadi masukan pada evaluasi bulanan kepada *Supervisor* agar dapat memperbaiki komunikasi revisi.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan magang, penulis berhasil menjalankan dan menyelesaikan semua tugas dan proyek dengan baik. Walaupun pelaksanaan magang berjalan dengan lancar, hal ini tidak menutupi adanya kendala selama pelaksanaannya. Berikut merupakan beberapa kendala yang dialami oleh penulis beserta solusi untuk menghadapinya.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Sejak awal pelaksanaan magang, penulis sudah mengetahui bahwa jarak antara kantor Brush Studio dengan rumah penulis termasuk cukup jauh. Pada

waktu lancar, penulis dapat sampai di kantor dalam 30 menit. Apabila kondisi jalan raya sedang macet, penulis membutuhkan waktu satu jam lebih untuk sampai pada tujuan. Terdapat beberapa hari dimana penulis sampai dalam 30 menit dan pulang dengan waktu yang serupa akan tetapi juga ada waktu dimana penulis mengalami kemacetan parah khususnya saat perjalanan pulang.

Jika dalam kantor, kendala yang paling sering dialami adalah kendala koneksi jaringan nirkabel atau *wi-fi*. Hampir sehari sekali, jaringan tersebut akan terputus secara tiba-tiba. Penulis dan rekan magang akan mengetahui bahwa koneksi terputus saat mendengar lagu yang dimainkan menggunakan *YouTube* berhenti di tengah-tengah. Hal ini menjadi kendala dikarenakan hampir setiap harinya penulis dan rekan magang menggunakan jaringan *wi-fi* untuk melakukan proyek atau bahkan melakukan bimbingan secara *online* bersama *advisor* masing-masing.

Selain itu, kondisi pada kantor sering kali terasa sangat panas, khususnya pada bulan Agustus hingga Oktober. Hal ini juga dikarenakan struktur kantor yang memiliki jendela yang besar sehingga cahaya matahari mudah masuk dan menambah hawa panas dalam ruang magang.

Lalu, terdapat juga kendala yang sering kali dialami oleh penulis dalam pengerjaan proyek yakni kurangnya informasi mengenai *brief* proyek. Dalam beberapa proyek, *brief* terkadang diberikan secara mendadak dan di saat penulis sedang mengerjakan proyek lainnya yang belum selesai. Hal ini terjadi pada proyek *BKJ Coffee House Core* dan *Christmas Illustration* dimana *Coach* yang bertanggung jawab atas *brief* tersebut, secara mendadak memberikan *brief* kepada seluruh *Junior Illustrator* yang magang di Brush Studio.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Sebagai solusi untuk kendala jarak, penulis harus mempertimbangkan waktu perjalanannya agar tidak telat apabila terjadi kemacetan, Sehingga untuk mengantisipasi macet dalam perjalanan ke kantor, penulis setidaknya sudah berangkat dari rumah 1 jam setengah sebelum waktu masuk kantor. Hal lainnya

sebagai solusi adalah untuk menggunakan transportasi umum yang terkadang memiliki sopir yang cukup cepat.

Terkait kendala koneksi, kekuatan koneksi internet atau *wi-fi* merupakan sesuatu yang penulis tidak dapat perbaiki secara langsung. Maka dari itu, apabila sangat dibutuhkan koneksi internet, penulis dan rekan magang akan membantu dalam pemberian *mobile hotspot* pada gawai yang diperlukan. Selain itu penulis juga menjadi rutin untuk membawa kipas elektronik sebagai solusi di hari-hari panas. Begitu juga dengan kabel untuk mengisi baterai apabila kipas elektronik tersebut tidak menyala lagi.

Pada solusi untuk kendala *brief*, penulis dan rekan magang dapat melakukan evaluasi setiap bulannya bersama *Supervisor*. Evaluasi ini dilakukan untuk mengevaluasi kinerja para pekerja magang serta memberi masukan kepada Brush Studio. Dengan ini, penulis dan rekan magang mendapatkan wadah untuk mengutarakan kendala yang terjadi secara langsung kepada *Supervisor*. Sehingga *Supervisor* memberikan solusi dimana setiap *brief* dapat dikomunikasikan dulu kepada *Supervisor* sebelum dikerjakan. Selain itu, *Supervisor* mengomunikasikan kendala yang dialami kepada *Coach* yang bersangkutan agar tidak mengulangi lagi untuk kedepannya.