

## BAB III

### PELAKSANAAN MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

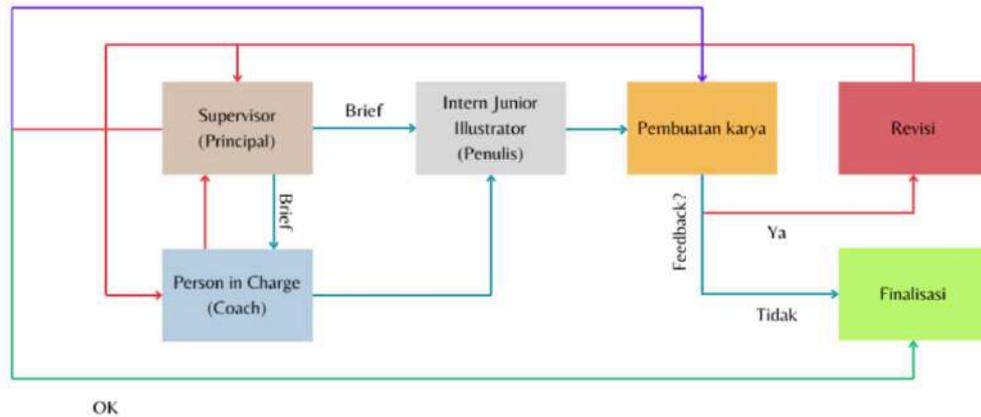
Kedudukan dan koordinasi pelaksanaan magang penulis selama kegiatan magang berlangsung adalah sebagai berikut:

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Posisi penulis selama masa pelaksanaan magang di Brush Studio adalah *Intern Junior Illustrator*. Penulis ditempatkan di bagian tim kreatif yang beranggotakan 7 *Coach* (6 *Coach* di bidang ilustrasi, 1 *Coach* di bidang animasi dan desain grafis), serta 4 *Intern Junior Illustrator* selain penulis. Selama magang, penulis diarahkan oleh *Supervisor* magang dalam melaksanakan tugas yang diberikan, baik secara lisan maupun tertulis.

##### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama masa pelaksanaan magang di Brush Studio, penulis mendapatkan *brief* mengenai setiap proyek dari *Supervisor* magang yang berkedudukan sebagai *Principal* di Brush Studio. Dalam situasi tertentu, *Coach* juga memberikan arahan untuk tugas yang perlu dilakukan, di mana *progress* dari tugas yang diberikan oleh *Coach* tetap dipantau oleh *Supervisor* magang. Dalam penerimaan *feedback*, penulis mendapatkan *feedback* dari *Supervisor*, kecuali bila diarahkan untuk menerima *feedback* dari *Coach* yang menjadi *Person in Charge* dari tugas tersebut. Proses penerimaan *feedback* ini diikuti dengan proses revisi yang dilakukan oleh penulis, dan dilakukan secara berulang hingga mendapatkan persetujuan dari *Supervisor* atau *Coach* yang menjadi *Person in Charge*. Apabila keputusan dari *Coach* selaku *Person in Charge* dari proyek tersebut berbeda dari keputusan *Supervisor*, maka yang perlu diprioritaskan oleh penulis adalah keputusan *Supervisor* selaku *Principal* Brush Studio. Adapula bagan alur koordinasi selama pelaksanaan magang adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama pelaksanaan magang di Brush Studio, tugas yang dilakukan penulis adalah membuat ilustrasi. Ilustrasi-ilustrasi tersebut dibuat untuk kepentingan promosi, materi belajar mengajar, maupun untuk memenuhi permintaan klien. Tugas yang dilakukan oleh penulis dijabarkan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	1 Juli 2024	Ilustrasi Hari Batik Nasional	Membuat ilustrasi hari batik nasional dengan maskot Brush Studio, Kara, sebagai subjek ilustrasi.
1-2	4 Juli - 11 Juli 2024	Ilustrasi <i>Fullbody &amp; Bust Up</i> untuk Poster Promosi Lomba	Membuat satu ilustrasi <i>bust up</i> dan 3 ilustrasi <i>fullbody</i> untuk keperluan poster promosi lomba <i>Back to School</i> .
2-3	10 Juli - 15 Juli 2024	Ilustrasi <i>Lineart Coloring Page</i> dan Contoh Pewarnaan untuk Lomba	Membuat 1 <i>lineart</i> untuk materi perlombaan mewarnai anak-anak dan 2 contoh pewarnaan.
2-9	12 Juli - 26 Agustus 2024	Ilustrasi <i>Merchandise Maskot Brush Studio (Raka)</i>	Membuat ilustrasi untuk <i>merchandise</i> dengan subjek maskot Brush Studio, Raka.
4	23 Juli - 26 Juli 2024	Ilustrasi Artikel Artrivia	Membuat ilustrasi editorial untuk artikel Artrivia bertema pencurian lukisan.

5	30 Juli - 6 Agustus 2024	Ilustrasi Materi Lomba Hari Kemerdekaan	Membuat 2 <i>template lineart</i> untuk perlombaan hari kemerdekaan serta membuat masing-masing 1 contoh pewarnaan.
4-6	2 Agustus - 16 Agustus 2024	Ilustrasi <i>Chibi</i> untuk Promosi Lomba Menggambar Poster	Membuat 2 buah ilustrasi <i>fullbody chibi</i> untuk keperluan elemen desain poster lomba hari kemerdekaan.
6	5 Agustus - 7 Agustus 2024	Komik 4-koma Kemerdekaan untuk Materi Pembelajaran	Membuat komik 4-koma untuk materi pembelajaran bertema kemerdekaan.
6	7 Agustus - 9 Agustus 2024	Ilustrasi Materi Pembelajaran bertema Hewan, Makanan dan <i>Landscape</i>	Membuat 10 ilustrasi sebagai <i>template</i> pewarnaan materi pembelajaran anak-anak dan membuat masing-masing 1 contoh pewarnaan.
7	12 Agustus 2024	Pewarnaan Template Mewarnai Mandala dan <i>Skull</i> Materi Pembelajaran	Mewarnai 8 <i>template lineart</i> sebagai contoh untuk pembelajaran warna analogus, komplementer, dan monokrom.
7	13 Agustus 2024	Ilustrasi untuk Materi Pembelajaran dengan Tema Hewan	Membuat 6 <i>template lineart</i> untuk materi pembelajaran anak-anak serta membuat masing-masing 1 contoh pewarnaan.
7	14 Agustus - 15 Agustus 2024	Pewarnaan Template Mewarnai untuk Materi Pembelajaran Tema Laut, Makanan, dan Rumah	Mewarnai <i>template lineart</i> untuk materi pembelajaran anak-anak
10	3 September - 5 September 2024	Desain Grafis untuk <i>Story Instagram Open House</i> Eduall Junior	Membuat desain grafis untuk <i>Story Instagram Brush Studio</i> mengenai <i>Open House</i> di Eduall Junior.
11-14	11 September - 4 Oktober 2024	<i>Editing</i> dan <i>Layout</i> Video untuk Promosi Instagram	Mendesain layout dan meng- <i>edit</i> video <i>Totobag Painting, Clay Art Workshop, Brush Studio Art Healing,</i> dan <i>Traditional Drawing Class</i> untuk promosi Instagram <i>Story</i> dan <i>reels</i> .
13-22	23 September - 30 November	Ilustrasi Materi Pembelajaran untuk Klien Brush Studio	Membuat 8 ilustrasi untuk materi pembelajaran klien Brush Studio.

14	4 Oktober	Ilustrasi Desain <i>Paperdoll</i> untuk Dekorasi <i>Halloween</i>	Membuat desain <i>paperdoll</i> yang akan dicetak untuk dekorasi <i>Halloween</i> di Brush Studio.
16	15 Oktober	Ilustrasi Desain <i>Cut-Out</i> untuk Aksesoris Bando <i>Halloween</i>	Membuat desain <i>paper cut-out</i> untuk dicetak sebagai aksesoris bando <i>Halloween</i> .
17	22 Oktober - 24 Oktober 2024	Ilustrasi untuk Poster Lomba <i>Winter Wonderland</i>	Membuat ilustrasi untuk poster promosi perlombaan <i>Winter Wonderland</i>
19-20	5 November - 11 November 2024	Pewarnaan Materi Pembelajaran Tema <i>Chinese Culture</i>	Mewarnai 2 <i>template lineart</i> bertema <i>Chinese culture</i> sebagai materi pembelajaran.
21-22	18 November - 30 November 2024	Ilustrasi untuk Materi Pembelajaran Tema Aksesoris Rumit	Membuat 16 ilustrasi aset aksesoris rumit sebagai materi pembelajaran beserta <i>template lineart</i> untuk diwarnai, serta membuat 4 contoh pengaplikasian dan <i>step-by step</i> .

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Bagian ini berupa penjelasan secara umum mengenai pekerjaan yang dilakukan penulis selama proses magang. Jumlah minimal proses yang dijabarkan adalah lima proyek/ karya, meliputi proses perancangan dari awal hingga akhir. Metode perancangan mengacu pada metode yang digunakan di perusahaan tempat magang. Usahakan lima proyek tersebut berbeda, jangan ketiganya *signage*, misalnya, tapi beda-beda. Kalau hanya mengerjakan *signage*, harus dari tiga klien berbeda. Bisa variatif, bisa juga spesifik, tergantung pekerjaan. Dari lima proyek tersebut, penulis menentukan satu tugas utama dan empat tugas tambahan. Paragraf minimal terdiri atas tiga kalimat.

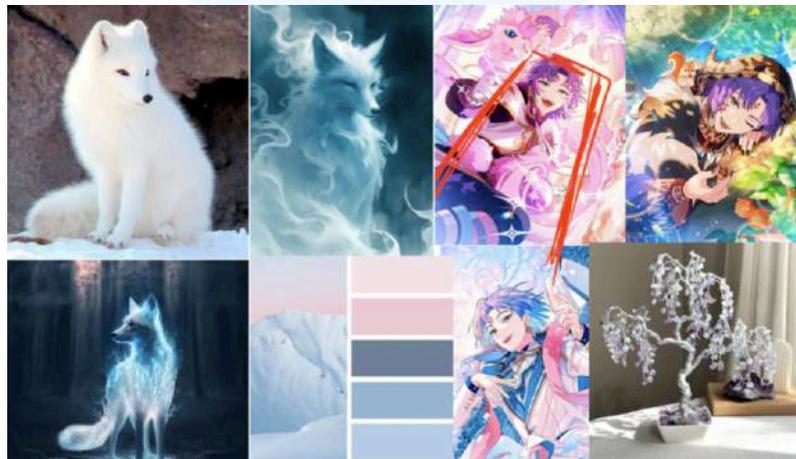
#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Ilustrasi ini dibuat untuk *event* lomba *digital illustration* “*Winter Wonderland*”, dan merupakan hasil kerja tim antara penulis dengan rekan kerja *intern* lain. Dalam pembuatan karya ilustrasi ini, penulis bertugas untuk membuat sketsa, ilustrasi karakter, serta *finishing touch*. Penulis membuat

ilustrasi dengan konsep yang sesuai dengan kegiatan lomba yang akan diadakan, yaitu nuansa musim dingin dengan elemen-elemen fantasi.

Pertama-tama, penulis mengumpulkan referensi untuk menentukan konsep dari karakter yang akan dibuat pada ilustrasi. Karena ilustrasi ini memiliki tema *Winter Wonderland*, maka penulis memilih karakter yang terinspirasi oleh rubah Arktik. Alasan rubah Arktik dipilih sebagai inspirasi adalah karena hewan ini identik dengan musim dingin. Lalu, untuk memperkuat unsur fantasi pada ilustrasi, penulis memilih untuk menambahkan rubah-rubah kecil yang memiliki wujud seperti *magical spirit*.

Setelah mengumpulkan referensi karakter, penulis mulai mengumpulkan referensi untuk komposisi dan latar ilustrasi. Penulis bertujuan untuk membuat ilustrasi yang memiliki warna lembut dan menarik untuk anak-anak dan remaja, juga sekaligus menggambarkan suasana musim dingin tanpa terlihat terlalu didominasi oleh warna dingin saja.



Gambar 3.2 Referensi Ilustrasi *Winter Wonderland*

Setelah mengumpulkan referensi, penulis membuat *rough sketch* yang terinspirasi dari referensi yang telah dikumpulkan. Penulis hanya membuat satu sketsa dikarenakan waktu pengerjaan yang terbatas. Kemudian, penulis dan rekan kerja *intern* penulis diminta untuk mengirimkan *rough sketch* ke *group chat WhatsApp* magang dan menunggu *Supervisor* magang memilih satu dari

kedua sketsa yang telah dikirimkan untuk dilanjutkan ke tahap pengerjaan selanjutnya. Lalu, karena *Supervisor* menginstruksikan untuk melanjutkan *rough sketch* yang dibuat oleh penulis ke tahap selanjutnya, maka penulis memulai pengerjaan *lineart* dan *base color*.

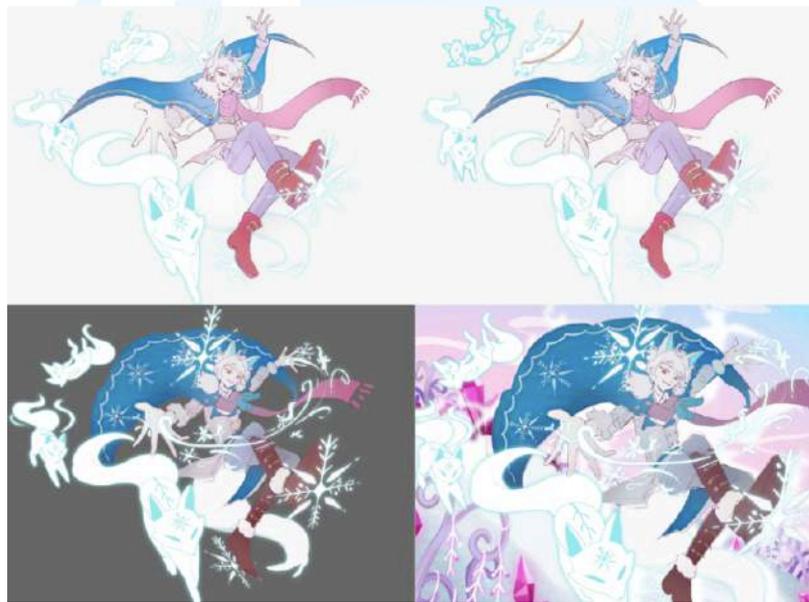


Gambar 3.3 *Rough Sketch* Ilustrasi *Winter Wonderland*

Karena proyek ini merupakan proyek kolaborasi antara penulis dan rekan kerja *intern* penulis, maka mulai dari tahap ini, penulis akan melanjutkan pengerjaan ilustrasi karakter dan *final touch* di akhir saja. Namun, karena *Supervisor* ingin melihat *progress* ilustrasi secara keseluruhan, maka setiap *progress* ilustrasi karakter yang dibuat oleh penulis digabungkan dengan ilustrasi *background* yang dibuat oleh rekan kerja *intern* penulis terlebih dahulu sebelum dikirimkan ke *group chat WhatsApp* magang.

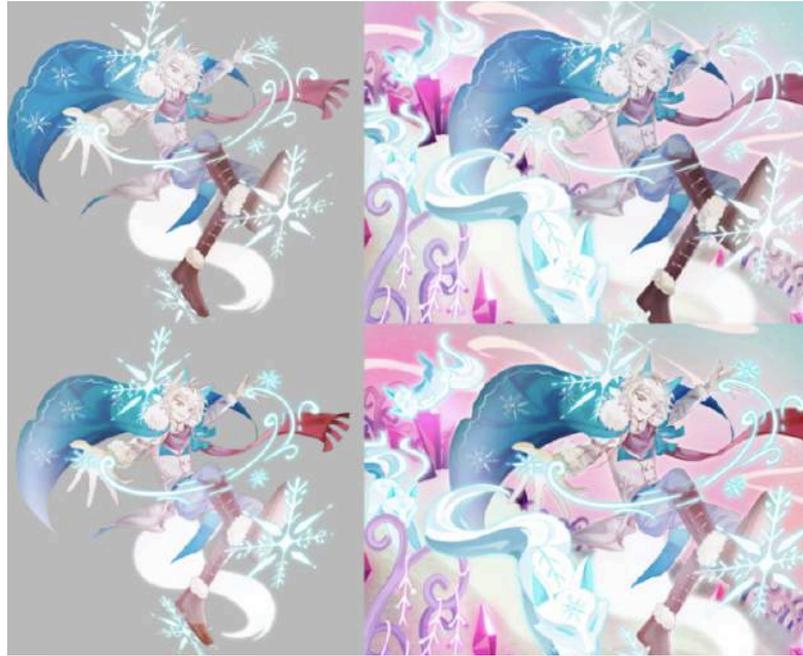
Setelah melanjutkan tahap *lineart* dan *base color* pada karakter, penulis mendapatkan *feedback* mengenai pose karakter dan penempatan rubah kecil pada ilustrasi. Pose rubah kecil di bagian paling belakang terlihat terlalu kaku dan seperti sedang terjatuh, sehingga perlu diperbaiki agar lebih terlihat seperti sedang melayang serta *playful*. Pose yang dilakukan oleh karakter tidak terlalu jelas, terutama pada bagian gestur tangan, sehingga perlu diperbaiki agar lebih

dapat dimengerti. Bagian jubah yang berkibar di belakang karakter juga memakan terlalu banyak tempat, maka penulis perlu melakukan perubahan pada bagian jubah. Di tahap ini, penulis juga inisiatif melakukan revisi terhadap desain baju karakter. Alasannya adalah karena penulis merasa beberapa bagian kurang menarik untuk dilihat, dan desain sepatu karakter perlu dibuat lebih memunculkan kesan *winter*.



Gambar 3.4 *Lineart & Base Color* sebelum Revisi dan Catatan Revisi (Atas), *Lineart & Base Color* setelah Revisi (Bawah)

Setelah melakukan revisi sesuai *feedback* yang diberikan oleh *Supervisor* di tahap *lineart* dan *base color*, penulis melanjutkan pengerjaan ilustrasi ke tahap *rendering* karakter. Pada tahap sebelumnya, penulis membuat *lineart* dan *base color* rubah-rubah kecil yang ada pada ilustrasi. Namun, pada tahap ini, *rendering* rubah-rubah kecil dilakukan oleh rekan kerja *intern* penulis. Pada tahap ini, *Supervisor* memberikan *feedback* bahwa warna karakter dengan *background* kurang harmonis, maka penulis melakukan perbaikan warna pada ilustrasi di tahap selanjutnya, yaitu *final touch*. Pada tahap *final touch*, penulis tidak hanya mengedit warna pada karakter, namun juga *background* yang sebelumnya dilanjutkan pengerjaannya oleh rekan kerja *intern* penulis.



Gambar 3.5 *Rendering* sebelum Revisi (Atas) dan *Rendering* setelah Revisi serta *Final Touch* (Bawah)

Setelah melakukan *final touch*, *Supervisor* menyetujui ilustrasi ini sebagai bentuk *final*, maka penulis mengirimkan *file final* melalui Google Drive, yang di mana *link*-nya dikirimkan melalui *group chat* WhatsApp. Setelah itu, Brush Studio mengaplikasikan ilustrasi yang telah dibuat oleh penulis di postingan Instagram. Postingan tersebut berupa poster promosi untuk lomba *Digital Illustration* yang bertemakan *Winter Wonderland*.

UIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

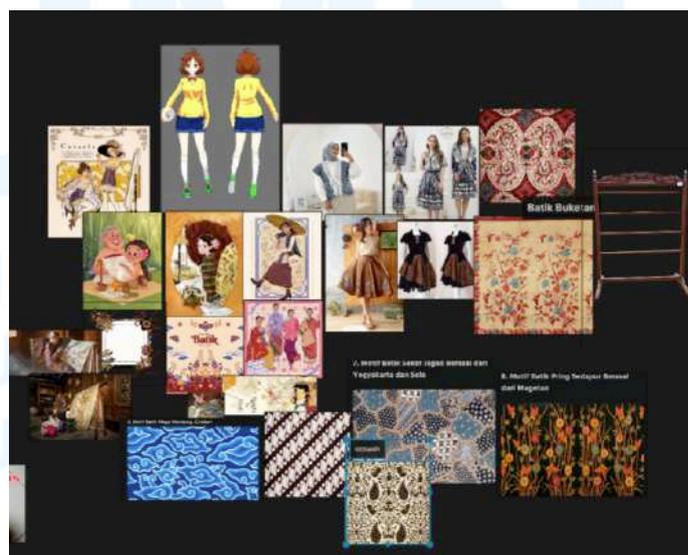


Gambar 3.6 Pengaplikasian Ilustrasi di Instagram

### 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

#### 3.3.2.1 Proyek Ilustrasi Hari Batik

Ilustrasi ini dibuat untuk peringatan Hari Batik Nasional. Pada Ilustrasi ini, penulis menggunakan maskot Brush Studio Kara sebagai subjek ilustrasi. Dalam proyek ini, hal pertama yang dilakukan oleh penulis adalah mengumpulkan referensi gaya ilustrasi, komposisi, desain baju, pose dan motif batik.



Gambar 3.7 Referensi Ilustrasi Hari Batik

Setelah mengumpulkan referensi, penulis membuat 4 buah rough sketch dengan komposisi yang berbeda. Rough sketch A dan B menampilkan Kara yang sedang beraktivitas membuat batik dengan canting. Rough sketch C dan D menonjolkan aspek fashion batik, di mana dalam konsep ini penulis menggabungkan desain fashion modern dengan motif batik tradisional.



Gambar 3.8 Alternatif *Rough Sketch* Ilustrasi Hari Batik

Penulis kemudian mengirimkan keempat rough sketch tersebut ke group chat WhatsApp untuk diberikan feedback oleh Supervisor. Kemudian, Supervisor mengarahkan untuk melanjutkan pengerjaan ilustrasi dari rough sketch B. Setelah sketsa dipilih oleh Supervisor, penulis melanjutkan pembuatan ilustrasi ke tahap selanjutnya, yaitu merapihkan sketsa dan memberikan rough color. Pada tahap ini, penulis membuat 4 alternatif warna dan background. Background pada alternatif A dan B berupa awan-awan yang terinspirasi dari bentuk batik Mega Mendung, sedangkan background pada alternatif C dan D berupa pepohonan dan awan natural. Penulis juga membuat alternatif A dan C berlatar pada malam hari, sedangkan alternatif B dan D berlatar pada siang hari.



Gambar 3.9 Alternatif Sketsa Rapi dan *Rough Color*

Setelah membuat keempat alternatif tersebut, penulis menerima *feedback* dari *Supervisor* untuk memperbaiki anatomi karakter Kara, perspektif pada gawangan, dan kontras warna pada sketsa alternatif A dan D. Pada tahap ini, penulis juga melanjutkan sebagian proses *rendering* karakter dan *background*.



Gambar 3.10 Alternatif Warna dan Pencahayaan

Setelah memperbaiki bagian yang mendapatkan *feedback* pada tahap sebelumnya, penulis kemudian diminta untuk mengubah ekspresi Kara dari cemberut menjadi tersenyum untuk menunjukkan bahwa ia

senang dengan aktivitas membatik. Selain itu, anatomi Kara juga diperbaiki, dan perspektif gawangan yang berada pada bagian belakang juga perlu diubah agar tidak terlalu *flat*. Pada tahap ini penulis juga melanjutkan tahap *rendering*.



Gambar 3.11 Poin Revisi *Supervisor* (Kiri) dan Ilustrasi setelah Revisi (Kanan)

Setelah tahap sebelumnya, penulis menerima *feedback* terakhir untuk ilustrasi ini, yaitu untuk menghilangkan gradiasi warna putih di belakang karakter Kara, karena membuat ilustrasi terlihat terlalu pudar. Setelah melakukan perbaikan tersebut, *Supervisor* menyetujui finalisasi ilustrasi ini, kemudian penulis mengirimkan *final file* ke Google Drive, kemudian mengirimkan *link-nya* ke *group chat* WhatsApp.



Gambar 3.12 Hasil Akhir Ilustrasi Hari Batik Nasional

### 3.3.2.2 Proyek *Merchandise Brush Studio*

Ilustrasi ini dibuat sebagai *merchandise T-Shirt Brush Studio* dan keperluan promosi lainnya, seperti *postcard* atau poster. Pada proyek ini, penulis dibebaskan untuk memilih konsep *merchandise* sesuai ide dari penulis. Untuk menentukan konsep yang paling menarik, pertama-tama penulis mengumpulkan referensi untuk membuat dua konsep awal. Konsep pertama adalah tema *Alice in Wonderland*, dan konsep kedua adalah *vintage train*. Alasan penulis memilih kedua tema ini adalah karena *Supervisor* meminta untuk membuat konsep ilustrasi *merchandise* yang sesuai dengan gaya ilustrasi penulis. Referensi yang dikumpulkan berupa referensi komposisi, referensi objek, dan referensi *fashion*. Subjek yang digambar pada ilustrasi ini adalah maskot *Brush Studio*, Raka dan Kara.



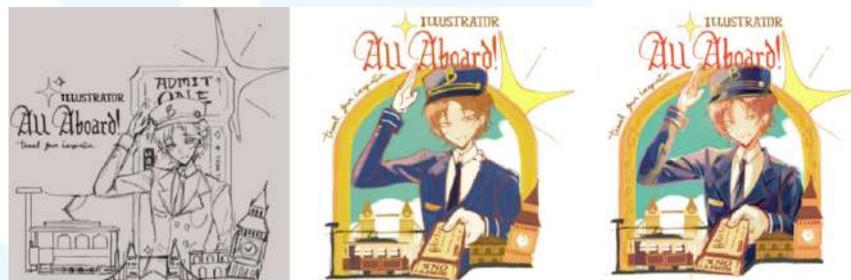
Gambar 3.13 Referensi Ilustrasi *Merchandise*

Setelah mengumpulkan referensi, penulis membuat 1 *rough sketch* bertema *Alice in Wonderland* dan 2 *rough sketch* bertema *vintage train*. Setelah mengirimkan ketiga *rough sketch* kepada *Supervisor*, konsep yang lebih menarik untuk difinalisasikan adalah sketsa yang bertemakan *vintage train*. Sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya, penulis diberikan *feedback* untuk mengubah komposisi dari ilustrasi, karena saat ini komposisinya belum menarik.



Gambar 3.14 Sketsa Awal Ilustrasi *Merchandise*

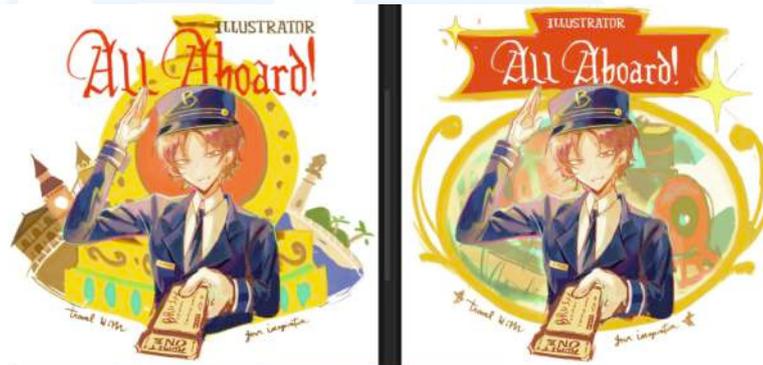
Penulis mendapatkan beberapa kali *feedback* mengenai komposisi ilustrasi. Pada revisi komposisi kedua, selain mengubah posisi elemen visual, mengubah pose karakter, dan mengubah gambar tiket di belakang karakter menjadi *border*, penulis juga menambahkan *base color* pada ilustrasi. Setelah revisi kedua, penulis melakukan *rendering* pada beberapa bagian ilustrasi dan meluruskan posisi menara jam. Penulis juga menambahkan *pattern* pada *frame* emas di belakang karakter.



Gambar 3.15 Sketsa setelah Revisi (Kiri) dan *Progress* Revisi (Kanan)

Namun, setelah diteliti lagi oleh *Supervisor*, komposisi ilustrasi masih dirasa kurang menarik. Maka, penulis membuat 2 komposisi baru dengan ilustrasi karakter yang sama dan *framing background* yang berbeda. Pada komposisi baru ini, penulis mengubah *frame* emas berbentuk *arch* menjadi bentuk kereta uap di alternatif komposisi pertama, dan menjadi bentuk yang identik dengan *vintage stamp* dengan gambar kereta uap di dalamnya di alternatif komposisi kedua. *Feedback* yang diberikan oleh *Supervisor* tentang kedua komposisi baru ini adalah komposisi pertama memiliki *background* yang menarik serta elemen gedung yang beragam, tetapi teks pada ilustrasi terlalu bertabrakan

dengan karakter dan gedung digambarkan miring. Untuk komposisi kedua, ilustrasi lebih terasa rapi dengan *border* dan dekorasi yang cantik, namun *background*-nya terlalu kecil sehingga tertutup oleh karakter. Sesuai dengan arahan *Supervisor*, penulis melanjutkan proses pembuatan komposisi alternatif baru yang pertama dengan perubahan sesuai *feedback* yang diberikan.



Gambar 3.16 Alternatif Revisi Komposisi Ilustrasi *Merchandise*

Di tahap selanjutnya, penulis mengembangkan komposisi dengan *frame* berbentuk *steam train* menjadi dua alternatif. Pada kedua alternatif, bentuk *frame* kereta diubah bentuknya agar terlihat lebih jelas, serta tulisan dipindahkan ke dalam *frame* pita di bagian atas. Pada alternatif pertama, gedung-gedung kecil di sekitar *frame* dihilangkan, sedangkan pada alternatif kedua, gedung-gedung kecil di sekitar *frame* dikecilkan ukurannya dan dibuat tidak miring. Alasannya adalah penempatan dan ukuran gedung-gedung tersebut pada versi sebelumnya terlalu mengganggu, membuat ilustrasi menjadi terlalu ramai.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.17 Pengembangan Komposisi Revisi dan Alternatifnya

Pada tahap selanjutnya, *Supervisor* mengarahkan untuk mengubah posisi tangan kanan karakter agar tidak terlalu menutupi tulisan, mengubah bagian bawah *frame* kereta agar lebih terlihat seperti *steam train*, dan memperbesar tulisan “*Illustrator*” di bagian atas ilustrasi. Setelah melakukan perbaikan berdasarkan *feedback* tersebut, penulis melanjutkan *rendering* pada karakter dan *frame* serta mengubah *font* pada ilustrasi. Setelah menambahkan *rendering*, penulis membuat *mock-up* ilustrasi pada *T-Shirt*.



Gambar 3.18 *Progress* Revisi dan *Mock-Up* pada *T-Shirt*

Kemudian, *Supervisor* memberikan *feedback* terakhir sebelum finalisasi, yaitu menghilangkan bagian paling atas pada bentuk *ribbon*,

memindahkan posisi tulisan, mengubah *font*, memperbaiki bentuk bulat pada *frame* kereta agar lebih simetris, menurunkan kecerahan pada wajah karakter agar lebih terlihat jelas, serta menambahkan border kuning pada bentuk *ribbon*. Setelah *Supervisor* menyetujui finalisasi ilustrasi, penulis meng-*upload* file yang sudah *final* di Google Drive, kemudian mengirimkan *link*-nya di *group chat* WhatsApp.



Gambar 3.19 Ilustrasi sebelum Revisi (Kiri) dan Hasil Akhir setelah Revisi (Kanan)

### 3.3.2.3 Proyek Ilustrasi Editorial Artrivia

Proyek ilustrasi ini dibuat sebagai ilustrasi editorial yang mendampingi naskah edukasi mengenai karya seni yang paling sering dicuri. Naskah ini merupakan bagian dari Artrivia, sebuah serial infografis yang diposting di Instagram Brush Studio. Penulis diminta untuk membuat sebuah ilustrasi yang dapat mendampingi naskah dan desain grafis yang telah disediakan oleh *graphic designer* Brush Studio. Langkah pertama yang penulis lakukan adalah mengumpulkan referensi komposisi dan latar belakang pada ilustrasi. Karena topik naskah berhubungan dengan lukisan klasik, maka penulis memutuskan untuk memilih museum sebagai latar tempat ilustrasi.



Gambar 3.20 Referensi Ilustrasi Editorial Artrivia

Setelah mengumpulkan referensi, penulis membuat 2 *rough sketch* berdasarkan referensi yang telah dikumpulkan. Di dalam *rough sketch* ini, penulis menggambarkan sosok pencuri yang sedang mengambil lukisan dari galeri museum. Pencuri identik dengan tutup mata, baju bergaris hitam putih, dan sorot lampu senter. Setelah berdiskusi dengan *Supervisor*, sketsa yang di kanan dipilih untuk dilanjutkan ke tahap pembuatan selanjutnya.



Gambar 3.21 Sketsa Awal Ilustrasi Artrivia

Pada tahap selanjutnya, penulis merapihkan sketsa yang dipilih dan menambahkan *base color*. Penulis juga menghilangkan jubah panjang yang sebelumnya dikenakan oleh karakter, karena tidak terlalu relevan dan membuat ilustrasi terlihat terlalu penuh. Di dalam *frame* lukisan pada

ilustrasi, penulis menggambarkan tiga ilustrasi klasik yang tertera pada naskah Artrivia, yaitu lukisan *The Scream* karya Edvard Munch, lukisan *The Storm on The Sea of Galilee* karya Rembrandt, dan *Mona Lisa* karya Leonardo Da Vinci. Menurut naskah, ketiga lukisan ini adalah lukisan-lukisan yang paling sering dicuri. Setelah itu, penulis diarahkan untuk melanjutkan ke tahap *rendering*. Dalam tahap *rendering*, penulis membuat dua alternatif warna pakaian karakter. Menurut *Supervisor*, warna merah pada karakter lebih cocok untuk digunakan.



Gambar 3.22 Alternatif Warna Ilustrasi Artrivia

Selanjutnya, penulis mendapatkan *feedback* mengenai bayangan pada ilustrasi, dan diarahkan untuk membuat bayangan karakter dan bayangan di sekitarnya lebih menyatu. Penulis juga memperbaiki bayangan pada beberapa bagian karakter seperti celana dan baju. Awalnya, penulis menggambarkan lukisan *Mona Lisa* pada *frame* lukisan yang sedang diambil oleh karakter pencuri. Namun, menurut *Supervisor*, warna lukisan *The Scream* lebih menarik karena memiliki warna yang lebih *vibrant*. Penulis juga menaikkan saturasi warna merah pada karakter, kemudian memberikan detail pada lukisan *The Scream*.

Setelah melakukan perbaikan sesuai dengan *feedback* yang diberikan, penulis mendapat persetujuan dari *Supervisor* untuk *upload* file ke Google Drive dan mengirimkan *link*-nya melalui *group chat* WhatsApp. Kemudian, Brush Studio menerapkan ilustrasi yang telah dibuat oleh penulis ke postingan Artrivia di Instagram.



Gambar 3.23 Ilustrasi sebelum Revisi (Kiri Atas), Hasil Akhir setelah Revisi (Kanan Atas) dan Pengaplikasian Ilustrasi di Instagram Brush Studio (Bawah)

### 3.3.2.4 Proyek Ilustrasi *Chibi* untuk Lomba Gambar Poster 17an

Dalam proyek ini, penulis diminta untuk membuat ilustrasi dengan gaya *chibi* sebagai ilustrasi yang akan menjadi elemen desain pada poster promosi Lomba Gambar Poster 17an yang diselenggarakan oleh Brush Studio. Ada dua kategori target audiens untuk perlombaan ini, yaitu kategori A dengan rentang usia 5-8 tahun dan kategori B dengan rentang usia 9-12 tahun. Maka dari itu, ilustrasi *chibi* yang akan dibuat oleh penulis harus terlihat *colorful* dan *cutesy* sehingga menarik di mata anak-anak. Pertama-tama, penulis mengumpulkan referensi gaya ilustrasi *chibi* serta referensi pose yang terlihat *cheerful*.



Gambar 3.24 Referensi Ilustrasi *Chibi*

Setelah mengumpulkan referensi pose dan gaya ilustrasi *chibi*, penulis membuat 3 alternatif sketsa dengan pose yang berbeda. Kesamaan pada 3 sketsa ini adalah karakternya merupakan anak SD yang sedang memegang bendera dan terlihat bersemangat. Hal ini bertujuan untuk mengundang anak-anak yang menjadi target audiens untuk bersemangat mengikuti Lomba Gambar Poster 17an dari Brush Studio. Setelah berdiskusi dengan *Supervisor*, sketsa yang dipilih untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya adalah sketsa nomor 3. Penulis juga mendapatkan *feedback* untuk mengubah rambut karakter agar tidak terlalu berantakan.



Gambar 3.25 Sketsa Awal Ilustrasi *Chibi*

Kemudian, tahap selanjutnya yang dilakukan oleh penulis setelah memperbaiki ilustrasi sesuai *feedback* yang diberikan sebelumnya adalah memberikan warna pada ilustrasi. Pada tahap ini, penulis mendapatkan *feedback* selanjutnya dari *Supervisor* untuk menambahkan *shading* kepada ilustrasi, karena saat ini terlihat kurang menarik dan *colorful* untuk target audiens anak-anak. Penulis mengikuti arahan *Supervisor* dan

menambahkan shading serta mewarnai *lineart* pada ilustrasi karakter agar tidak terlihat terlalu *flat*.



Gambar 3.26 *Lineart* (Kiri), Pewarnaan sebelum Revisi (Tengah), dan Pewarnaan setelah Revisi (Kanan)

Sebelum ilustrasi karakter *chibi* difinalisasikan, penulis menerima *feedback* terakhir dari *Supervisor* untuk menambahkan ketebalan garis pada ilustrasi karakter. Hal ini bertujuan agar ilustrasi karakter tidak terlalu menyatu dengan desain yang telah dibuat oleh *graphic designer* Brush Studio. Setelah melakukan perbaikan sesuai *feedback*, *Supervisor* menyetujui ilustrasi sebagai bentuk final, dan penulis meng-*upload final file* dengan *background* transparan ke Google Drive. Setelah itu, Brush Studio menerapkan ilustrasi *chibi* yang telah dibuat oleh penulis ke dalam desain poster promosi Lomba Gambar Poster 17an dan diposting di Instagram Brush Studio.



Gambar 3.27 Hasil Akhir Ilustrasi (Kiri) dan Pengaplikasian dalam Instagram Brush Studio (Kanan)

### 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

#### 3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama pelaksanaan magang berlangsung, kendala yang ditemukan oleh penulis adalah jarak antara tempat tinggal penulis dan kantor Brush Studio. Penulis harus beradaptasi dengan penggunaan transportasi umum untuk pergi dan pulang dari tempat kerja ke tempat tinggal penulis. Selain itu, kendala yang kerap terjadi selama pengerjaan tugas magang adalah perbedaan *brief* yang diterima oleh penulis dari *Supervisor* dan *Coach* yang menjadi *Person in Charge* dalam suatu proyek. Adakalanya *Supervisor* tidak mengetahui *brief* yang diberikan oleh *Coach* kepada penulis, atau *brief* yang diketahui oleh *Supervisor* berbeda dari yang diberikan oleh *Coach*. Kendala ini terjadi karena miskomunikasi antara penulis, *Supervisor*, dan *Coach* selaku *Person in Charge*. Selain kendala yang disebutkan sebelumnya, penulis merasa bahwa suasana dan lingkungan kerja magang di Brush Studio cukup nyaman dan sehat.

#### 3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Sebagai solusi atas kendala terkait miskomunikasi *Supervisor*, *Coach*, dan penulis, diadakan evaluasi bulanan setiap menjelang atau pada saat akhir bulan tersebut. Penulis dan rekan kerja *intern* penulis menyampaikan kendala yang dirasakan selama pelaksanaan magang kepada *Supervisor*. Penulis juga bertanya kepada *Supervisor* mengenai detail *brief* dan *feedback* untuk memastikan kedua hal tersebut tidak bertentangan dengan yang telah diberikan oleh *Coach* selaku *Person in Charge* dalam suatu proyek.