

## BAB III

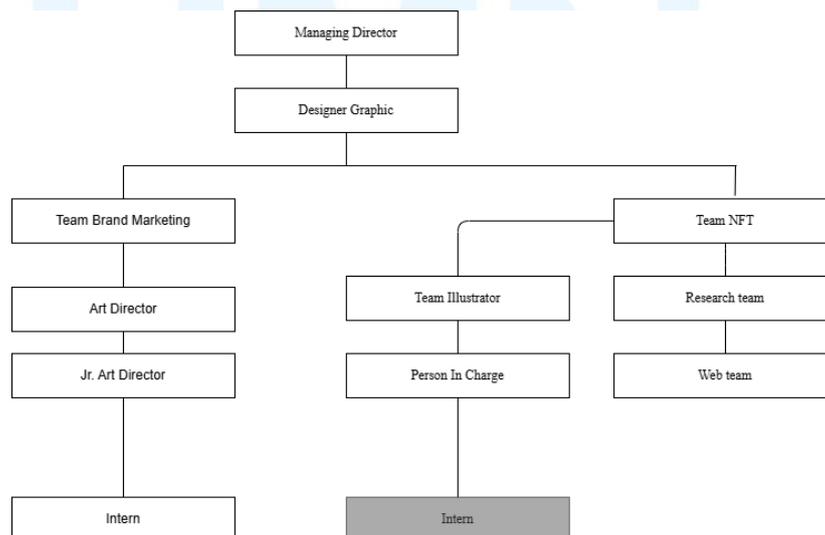
### PELAKSANAAN MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Penulis melaksanakan program magang di PT. Dreambox dengan menempati posisi desainer grafis di dalam divisi Ilustrasi. Dalam melaksanakan tugas, penulis berkoordinasi langsung dengan *Person In Charge*, yaitu Christopher Abiel Bintoro S.Ds. dan Aulia Humaira Muchsin, S.Ds. Proses koordinasi ini dilakukan melalui platform komunikasi daring, yaitu WhatsApp dan ZOOM untuk penyampaian tugas dalam bentuk *brief* selama periode magang berlangsung.

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Kedudukan penulis dalam PT. Dreambox berperan sebagai desainer grafis, dimana selama magang penulis ditempatkan dalam divisi ilustrasi. Dalam divisi ilustrasi penulis difokuskan kepada proyek *non-fungible token* (NFT).



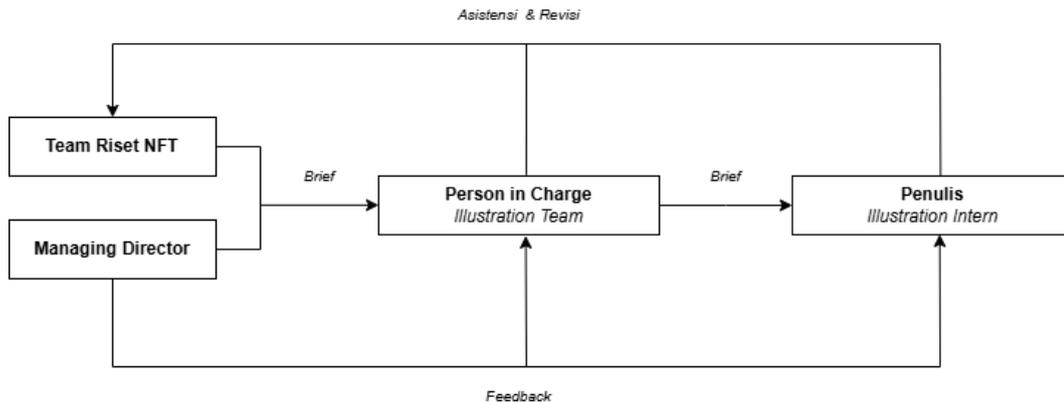
Gambar 3.1 Bagan struktur kedudukan divisi Brand & NFT dalam PT. Dreambox

Dalam Bagan struktur ini, terdapat *Managing Director* yang berada pada tingkat teratas dan memiliki pimpinan secara langsung terhadap divisi desainer grafis. Divisi ini mencakup dua sub-bagian, yaitu Brand Marketing dan NFT. Pada bagian Brand Marketing, terdiri dari tiga tingkatan posisi, posisi tersebut membentuk struktur kerja yang terorganisir, mulai dari *Art Director*, *Junior Art Director*, dan *Intern/Part-Timer*.

Dalam struktur kedudukan di PT. Dreambox, penulis ditempatkan di dalam Tim NFT lebih khususnya bagian Ilustrator. Dalam melaksanakan tugas, penulis bekerja dibawah arahan dari PIC (*Person in Charge*), yang mengkoordinasi tugas dan *brief* langsung dari intruksi yang diberikan oleh tim riset dan *Managing Director*.

### **3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang**

Selama pelaksanaan magang, penulis memulai kegiatan dengan berkoordinasi dengan tim NFT. Proses koordinasi diawali dengan briefing tugas yang diberikan oleh *Managing Director* ataupun tim riset melalui WhatsApp dan Zoom. Setelah menerima *briefing*, penulis kemudian mendiskusikan *brief* serta membagi tugas dengan PIC, sesuai dengan kebutuhan desain untuk projek yang diberikan. Komunikasi antar tim dilakukan melalui WhatsApp dikarenakan penerapan sistem kerja *work from home*. Desain yang dikerjakan dikirimkan ke grup WhatsApp untuk mendapatkan asistensi dan persetujuan dari tim riset dan *Managing Director*. Apabila diperlukannya asistensi terhadap desain yang telah dikerjakan, penulis akan segera mengerjakan perbaikan atau revisi sesuai dengan arahan yang diberikan. Desain yang telah dan dinyatakan final akan diunggah ke Google Drive dalam file folder yang sudah ditentukan.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama pelaksanaan masa magang, penulis mendapatkan *brief* tugas yang diberikan setiap harinya. Tabel minggu- minggu dibawah ini merekapkan rincian proyek yang penulis telah lakukan selama magang berlangsung. Guna rekap ini adalah untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai proses pengerjaan tugas dan kontribusi yang penulis telah lakukan.

Tabel 4.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	1-5 Juli 2024	NFT POTO	- Merancang Ilustrasi <i>static</i> (2) - Merancang Ilustrasi GIF (1)
		NFT PIM PIM	- Merancang Ilustrasi <i>static</i> (10) - Perancangan Aset <i>graph token</i> untuk website
2	9 - 13 Juli 2024	Alternative	- Merancang alternatif karakter desain untuk NFT WOOFIE
		NFT WOOFIE	- Merancang aset <i>Background</i> untuk video - Perancangan Aset <i>graph token</i> untuk website - Merancang desain <i>Banner</i> untuk twitter
		NFT PIM PIM	- Merancang Ilustrasi GIF (2)

3	15 - 19 Juli 2024	NFT WOOFIE	- Merancang Ilustrasi GIF (3)
		NFT PIM - PIM	- Merancang Ilustrasi GIF (3)
		Alternatif	- Merancang alternatif karakter desain untuk NFT SERPE, POPE, BUNNYBEE
		NFT SERPE	- Merancang Ilustrasi GIF (4)
4	22 - 26 Juli 2024	NFT WOOFIE	- Merancang aset karakter <i>background</i> untuk video (2) - Merancang Ilustrasi GIF (4)
		NFT SERPE	- Merancang Ilustrasi GIF (3)
		Alternatif	- Merancang alternatif karakter desain PEPE MUZAN - Merancang alternatif karakter desain HALF PEPE - Merancang alternatif karakter desain TROOPE
		NFT TROOPE	- Merancang Ilustrasi GIF (8) - Merancang Ilustrasi <i>static</i> (2)
5	30 Juli - 1 & 3 Agustus 2024	NFT SERPE	- Merancang Ilustrasi GIF (7)
		Alternative	- Merancang alternatif karakter desain PEPE PRAYING
6	5 - 9 Agustus 2024	NFT JUNKIE	- Merancang ilustrasi <i>static</i> (3) - Merancang ilustrasi <i>GIF</i> (4) - Merancang video animasi
		NFT GAMBUT	- Merancang alternatif karakter desain - Merancang asset video animasi - Merancang ilustrasi <i>GIF</i> (1)
7	12 - 17 Agustus 2024	NFT MEDOC	- Merancang alternatif karakter desain - Merancang ilustrasi <i>GIF</i> (2) - Merancang ilustrasi <i>static</i> (3)
		NFT PARRIS	- Merancang alternatif karakter desain - Merancang ilustrasi <i>GIF</i> (2) - Merancang ilustrasi KV <i>static</i> (2)

		Video NFT CORGO	- Perancangan video animasi
8	19 - 23 Agustus 2024	NFT CHLOE	- Sketsa NFT CHLOE KV (5)
		NFT TROPE	- Merancang edit memes (6)
		NFT JUSUN	- Merancang <i>edit memes static</i> (1) - Merancang <i>edit memes GIF</i> (1)
		NFT BATBOY	- Merancang ilustrasi <i>GIF</i> (3)
9	25 - 31 Agustus 2024	NFT CORGO	- Merancang desain banner untuk twitter (2)
		NFT BATBOY	- Merancang ilustrasi <i>GIF</i> (2) - Merancang ilustrasi <i>static</i> (2)
		NFT LUBU	- Merancang alternatif karakter desain LUBU - Merancang desain banner untuk twitter (1) - Merancang ilustrasi <i>GIF</i> (3)
10	2 - 7 September 2024	NFT LUBU	- Merancang aset visual untuk video (3) - Merancang ilustrasi aset <i>honorary</i> (3) - Merancang ilustrasi KV <i>static</i> (2) - Merancang <i>edit memes static</i> (5) - Merancang aset visual untuk animasi <i>idle/walk/run/attack</i> - Merancang desain logo
11	9 - 11 & 13 September 2024	Revisi	- Revisi warna untuk NFT
		NFT CHLOE	- Merancang lineart dan <i>base color</i> untuk KV
12	16 - 21 September 2024	Alternative	- Merancang alternatif karakter desain dan KV untuk LOFI BEAR
		NFT GATCHA	- Merancang alternatif karakter desain
		NFT LUBU	- Merancang aset visual untuk video animasi (5)

		NFT BONK	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang alternatif karakter desain</li> <li>- Merancang aset visual untuk video animasi (5)</li> </ul>
13	23 - 28 September 2024	NFT BONK	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang aset visual untuk video animasi (2)</li> <li>- Merakit <i>storyboard</i> untuk video promosi</li> </ul>
		NFT GATCHA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang ilustrasi <i>GIF</i> (1)</li> </ul>
		Alternative	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang alternatif karakter desain JUPE</li> <li>- Merancang alternatif karakter desain CHUTLU</li> <li>- Merancang alternatif karakter desain POSEIDON</li> </ul>
		Asset SUNGOKONG	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang aset visual untuk video (6)</li> </ul>
14	30 September - 5 Oktober 2024	NFT JUPE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang aset visual untuk video (7)</li> <li>- Merancang aset visual untuk musik video (2)</li> <li>- Merancang desain untuk banner twitter (<i>static</i>), welcome dan buy (<i>GIF</i>)</li> </ul>
		Asset video Landlord	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang karakter desain untuk Landlord</li> <li>- Merancang aset visual untuk video (9)</li> </ul>
		NFT SUPERPE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang alternatif karakter desain</li> </ul>
15	7 - 12 Oktober 2024	NFT SUPERPE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang KV dengan AI (8)</li> <li>- Merancang <i>scene</i> video dengan AI (3)</li> </ul>
16	14 - 19 Oktober 2024	NFT SUPERPE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang <i>scene looping lofi</i> video KV dengan AI (4)</li> </ul>
		NFT ARSE CAT	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang edit gif (1)</li> <li>- Merancang edit <i>static</i> (2)</li> </ul>

		NFT AUSTROCAT	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang alternatif karakter desain AUSTROCAT</li> <li>- Merancang edit <i>static</i> meme (3)</li> <li>- Merancang edit gif (1)</li> </ul>
		Alternatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang alternatif karakter desain CHILLKEY</li> <li>- Merancang alternatif karakter desain STONEKITTEN</li> </ul>
17	21 - 26 Oktober 2024	Alternative	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang alternatif karakter desain SNIFFBUTT</li> <li>- Merancang alternatif karakter desain BABYOIL</li> <li>- Merancang alternatif karakter desain PP GIRL</li> <li>- Merancang alternatif karakter desain ICE CUBE</li> </ul>
		NFT EGGO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visual revisi atas aset NFT</li> </ul>
		NFT MONKESHIT	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang aset visual untuk video (3)</li> </ul>
18	28 - 31 Oktober & 2 November 2024	NFT MONKESHIT	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perancangan layout dan website</li> </ul>
		NFT EGGO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang Set visual ilustrasi platform</li> <li>- Merancang logo untuk NFT</li> <li>- Merancang KV dengan AI untuk aset EGGO water</li> <li>- Merancang alternatif karakter desain monster EGGO</li> </ul>
19	4 - 8 November 2024	NFT ROCKDOOM	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang desain banner untuk twitter/dex (<i>Static</i>), Welcome (GIF)</li> </ul>
		NFT EGGO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang aset KV dengan AI (1)</li> </ul>
		NFT GIGAMUSK	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang aset edit <i>static</i></li> <li>- Merancang aset edit <i>GIF</i></li> <li>- Merancang desain banner untuk twitter</li> </ul>

		NFT PILLA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang desain banner untuk twitter (static), dan Buy (GIF)</li> <li>- Merancang aset KV dengan AI (2)</li> <li>- Merancang edit meme static/GIF (5)</li> </ul>
		Alternative	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang alternatif desain karakter BRUMP</li> <li>- Merancang alternatif desain karakter IYODA</li> </ul>
		NFT IYODA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang desain banner untuk twitter (<i>static</i>)</li> </ul>
20	10 - 16 November 2024	NFT IYODA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang aset visual untuk video (2)</li> </ul>
		NFT PILLA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang video <i>meme</i> edit (3)</li> </ul>
		NFT CATTO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang edit <i>static</i> (3)</li> <li>- Merancang edit gif (2)</li> <li>- Merancang desain banner BUY (GIF)</li> </ul>
		NFT TELLI	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang edit <i>static</i> (3)</li> </ul>
		NFT GIGAMUSK	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang edit <i>static</i> (3)</li> <li>- Merancang edit gif (1)</li> </ul>
		NFT SUPERPE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang KV scene dengan ai</li> <li>- Merancang animasi KV scene dengan ai</li> </ul>
		NFT PINGIN	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang karakter desain</li> <li>- Merancang ilustrasi aset <i>honorary</i> (2)</li> </ul>
		NFT IBILEN	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang edit gif (1)</li> <li>- Merancang edit <i>static</i> (3)</li> </ul>
21	18 - 22 November 2024	NFT SUPERPE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang visual collab dengan NFT lain (5)</li> <li>- Pembuatan komik scene dengan AI (2)</li> </ul>

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama penulis bekerja magang sebagai desain grafis di bagian ilustrator, Penulis ditugaskan untuk merancang aset visual NFT dan COIN. Penulis mendapatkan tugas berhubungan dengan promosi NFT yang akan di publishkan. Penulis memastikan untuk menghasilkan aset visual yang konsisten dengan identitas NFT. Hasil yang telah dikerjakan biasa akan dipublikasikan ke website Solana.

Desain yang biasa penulis rancang dalam bentuk Banner digital, Ilustrasi *static*, ilustrasi bergerak, pembuatan *GIF*, perancangan video dan aset visual. Penulis terlibat dalam proses *brief*, *brainstorming*, pembuatan aset dan bertanggung jawab dalam proses revisi, dan pengecekan kualitas.

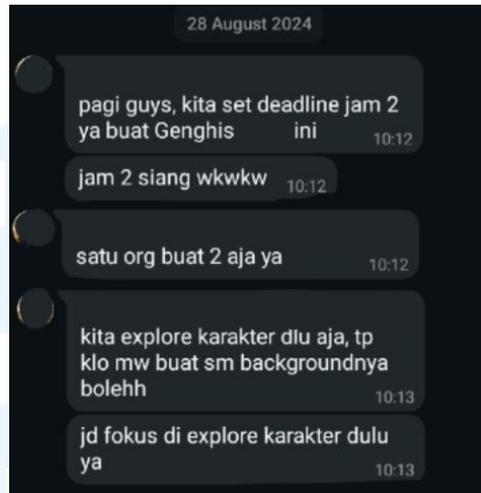
#### 3.3.1 Proses Perancangan Identitas aset visual NFT LUBU

Perancangan identitas aset visual ini difokuskan terhadap proyek NFT LUBU. Proyek ini difokuskan terhadap *storytelling* karakter LUBU untuk memberikan sifat dan watak yang berkesan terhadap audiens. NFT LUBU ini dirancang dengan detail yang mendalam, mulai dari karakter desain, latar belakang cerita, dan lingkungan cerita dari karakter LUBU. Hal ini dirancang untuk memberikan cerita yang kuat mengenai karakter LUBU sehingga memiliki gambaran yang jelas. Tahap perancangan identitas NFT LUBU dimulai dari tahap *briefing*, referensi, karakter desain, dan pembuatan aset visual. Berikut adalah proses perancangan identitas NFT LUBU :

1. Tahap *Briefing*

Pada tanggal 28 Agustus 2024, penulis mendapatkan brief tugas yang pertama kali diberikan melalui meeting zoom dengan *Managing Director*. Dalam meeting zoom tersebut *brief* yang diberitahukan berupa perancangan alternatif karakter desain untuk NFT LUBU. *Managing Director* memberikan brief singkat dengan

referensi untuk pengerjaan tugas. Setelah meeting *brief* lewat zoom selesai, penulis langsung berdiskusi dengan tim ilustrator untuk membagi tugas mengenai alternatif karakter desain.



Gambar 3.3 *Brief* untuk alternatif karakter desain NFT LUBU

Pada proses pembuatan alternatif desain karakter, penulis dibebaskan untuk menggunakan *artstyle* yang berbeda, penulis juga diarahkan untuk menggunakan referensi Genghis Khan sebagai panduan utama dalam merancang karakter LUBU. *Deadline* yang diberikan oleh PIC adalah jam 2 siang pada hari yang sama, sehingga penulis harus dapat menyelesaikan perancangan alternatif desain karakter dalam waktu yang telah ditentukan.

## 2. Tahap referensi dan *Moodboard*

Hal yang penulis lakukan berupa pengumpulan gambar referensi dan pembuatan *moodboard* dari karakter yang diberikan sebagai panduan, yaitu Genghis Khan dan Justin Sun. Penulis menggunakan referensi warna kemerahan yang melambangkan Kekuatan, otoritas, dan kegairahan dari karakter LUBU. Penulis juga menambahkan foto asli dari Justin sun, pengusaha *cryptocurrency* dan eksekutif bisnis.



Gambar 3.4 Perancangan referensi dan Moodboard NFT LUBU

### 3. Tahap Pembuatan Karakter Desain

Proses awal dimulai dengan perancangan alternatif desain karakter untuk NFT LUBU. Proses ini memerlukan beberapa referensi dari karakter panduan *Genghis Khan*, seperti gambar ilustrasi, film, dan ciri khas karakter tersebut. Alternatif karakter yang penulis rancang mencakupi warna dan tekstur yang identik dengan karakter tersebut. Penulis menggunakan berbagai ornamen untuk menciptakan karakter desain yang memiliki hubungan jelas dengan referensi awalnya. Penulis menggunakan *software* IbisPaint dengan *tools solid brush* untuk memberikan garis yang konsisten dan pewarnaan aset untuk menggambar ilustrasi untuk NFT LUBU.



Gambar 3.5 Perancangan alternatif karakter desain NFT LUBU

#### 4. Pembuatan Aset Visual

Setelah penulis menyelesaikan perancangan alternatif karakter desain, penulis mengirimkan hasil karya ke grup ilustrasi melalui WhatsApp. Setelah anggota dan PIC mengirimkan alternatif desain masing-masing karakter LUBU, PIC kemudian mengirimkan alternatif - alternatif tersebut ke grup NFT. Dalam grup NFT terdapat tim riset NFT dan *Managing Director* yang berdiskusi untuk memilih karakter desain yang tepat dan cocok untuk dijadikan NFT LUBU. Proses ini memakan waktu beberapa jam dikarenakan banyak revisi dan arahan lanjut yang diterima untuk tim ilustrator, termasuk penulis. Setelah karakter desain difinalisasikan, tim ilustrator membagi tugas yang berupa *Gif Banner Welcome & Buy*, *Banner Static*, *Web*, *PFP*, *Static*, dan *Gif*. Setelah berdiskusi dengan tim ilustrator, penulis dibagikan tugas untuk merancang banner *static*. Banner *static* ini akan digunakan untuk bahan promosi NFT LUBU melalui twitter/X. Penulis menggunakan warna yang mencangkupi karakter LUBU dan latar belakang karakter tersebut. Dalam tahap ini *tools* yang digunakan berupa *airbrush* untuk mewarnai gradasi dan garis yang lebih halus.



Gambar 3.6 Perancangan Desain banner static NFT LUBU

Penulis menggambarkan latar belakang yang berupa medan perang dikarenakan satu tema dengan sosok karakter LUBU. Penulis juga menggunakan warna kontras merah untuk melambangkan intensitas karakter sebagai persona. Banner ini dibuat dengan ukuran

1200 x 480 px untuk mencukupi ukuran banner Twitter/X. Selain banner, penulis ditugaskan untuk merancang *Key Visual* dan Ilustrasi *GIF* tambahan untuk karakter LUBU. *Key Visual* ini digunakan untuk memberikan identitas visual yang kuat sehingga menonjolkan karakteristik utama dari LUBU. Dalam tahap ini tools yang digunakan berupa *airbrush* untuk mewarnai gradasi dan garis yang lebih halus untuk latar belakang.



Gambar 3.7 Perancangan KeyVisual static NFT LUBU

Tugas lain yang diberikan seiring dengan *Key Visual* berupa perancangan ilustrasi GIF animasi untuk karakter LUBU. GIF ini dirancang untuk menambah daya tarik interaktif terhadap audiens, dimana dengan banyaknya GIF audiens dapat menggunakan aset tersebut sebagai bahan promosi dan reaksi. GIF yang dirancang biasa bersifat *meme* untuk kelucuan sehingga menarik perhatian audiens. GIF *meme* ini terinspirasi dari *social credit meme* yang bersifat humoris dan *satire*. Dalam perancangan GIF ini terlihat karakter LUBU menyetujui grafik hijau dan memberikan sosial kredit, dimana satunya karakter LUBU mentidak setujui menurunnya grafik merah sehingga berkuranglah sosial kredit.



Gambar 3.8 Referensi GIF NFT LUBU

Proses perancangan GIF ini melibatkan penulis untuk menggunakan software editing, seperti Adobe After Effect untuk menganimasikan aset visual yang telah dirancang. *Tools* yang digunakan berupa movement dimana aset visual digerakan keatas dan kebawah.



Gambar 3.9 Perancangan Ilustrasi GIF NFT LUBU

*Brief* yang diberikan di hari berikutnya berupa pembuatan aset visual untuk video animasi. Penulis diberikan tugas untuk membuat aset animasi video NFT LUBU, dimana tim ilustrator telah membagikan *scene- scene* yang berbeda sesuai dengan keperluan *storyboard* yang telah dirancang oleh PIC. Penulis mulai merancang aset visual animasi dengan menggambar latar belakang di *scene* tersebut, setelah itu penulis lanjut dengan mensketsa ulang *scene* untuk diberikan *lineart*. *lineart* ini kemudian menjadi panduan penulis untuk mewarnakan karakter LUBU dan *Background scene*. Setelah menyelesaikan ilustrasi untuk *scene* yang telah ditentukan,

penulis menghitung bagian- bagian ilustrasi seperti kepala, tangan, dan kaki untuk digerakan dan dianimasikan dalam video nanti. Penggunaan *tool* dalam bagian ini berupa *solid brush* sehingga mendapatkan garis dan pewarnaan yang jelas.



Gambar 3.10 Perancangan Aset visual animasi untuk video NFT LUBU

Setelah menyelesaikan perancangan aset visual untuk video, tim ilustrator diberikan *brief* baru dari tim NFT untuk merancang aset visual *Honorary* untuk karakter LUBU. NFT *honorary* ini memberikan penghormatan khusus terhadap karakter yang *significant* karena ini nilai NFT *honorary* bersifat tinggi dan langka. Penulis diberikan tanggungjawab untuk menciptakan 4 desain *honorary* untuk karakter LUBU. Penulis pun langsung mengerjakan tugas tersebut dalam batasan waktu yang ditentukan. Penulis mulai dari menggunakan *base* karakter LUBU untuk diberikan aksesoris-aksesoris dan baju yang memiliki nilai tinggi. Estetika NFT *honorary* juga bersifat lebih *supreme* dari NFT biasanya, itulah mengapa penulis menggunakan karakter- karakter yang terkenal dari komunitas NFT.



Gambar 3.11 Proses Aset visual NFT Honorary karakter LUBU

Penulis memutuskan untuk membuat NFT *honorary* yang terdasar dari *Chinese Warrior*, *Pepe The Frog*, *Cyberpunk Cyborg*, dan *Sun Gokong*. Dimana masing – masing karakter memiliki kemewahan dan spesialisitas yang unik. Penggunaan *tool* dalam bagian ini berupa *solid brush* sehingga mendapatkan garis dan pewarnaan yang jelas. Penulis menggunakan ukuran canvas 1600 x 1600 px dengan bandingan 1:1.



Gambar 3.12 Perancangan Aset visual NFT Honorary karakter LUBU

## 5. Revisi dan Pengumpulan

Setelah memberikan google drive *link* kepada tim NFT dan *Managing Director*, penulis mendapatkan beberapa feedback untuk aset visual yang telah dirancang, beberapa berupa mengenai ukuran *font* untuk judul LUBU, dan beberapa mengenai warna dari aset visual yang digunakan untuk video animasi. *Director Managing* memberikan penulis arahan dalam salah satu aset visual NFT honorary yang penulis telah rancang. Dimana *Managing Director* mengarahkan penulis untuk membuat NFT *honorary Sun Gokong* menjadi lebih megah dan mendetailkan aksesoris pada baju dan kepala. Penulis pun langsung memperbaiki bagian yang diarahkan sehingga dapat di kirim ke tim riset.



Gambar 3.13 Revisi NFT honorary Sun Gokong Karakter LUBU

Setelah mengirimkan kembali hasil revisi kepada tim riset dan *Managing Director*, alhasil rancangan visual untuk NFT Honorary SunGokong diterima dan difinalisasi. Penulis dan Tim illustrator kemudian melakukan *Quality Check* terhadap aset- aset yang telah dirancang.

### 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Berikut merupakan proses dari pelaksanaan tugas lainnya dimana Penulis diberi tanggung jawab untuk merancang animasi video, aset visual untuk video gim, desain banner, dan perancangan GIF. Tugas- tugas ini memiliki latar belakang tersendiri berhubungan dengan karakter NFT yang ditentukan. Penulis berkontribusi dalam brainstorming dan proses kreatif.

#### 3.3.2.1 Proyek Animasi Video NFT CORGO

Perancangan animasi Video NFT CORGO merupakan salah satu tahap awal dalam pengembangan karakter CORGO. Penulis bertanggung jawab dalam pembuatan karakter desain, *storyboard* dan perancangan animasi video dari sebuah internet audio untuk bahan promosi NFT CORGO.

##### 1. Tahap *Briefing*

Pada tanggal 17 Agustus 2024, Tim ilustrator mendapatkan *brief* yang berisikan tugas dari *Managing Director* untuk membuat video animasi pendek mengenai binatang anjing yang lucu tetapi berbahaya. Dalam *brief*, diberikan 4 list jenis binatang anjing yang berbeda- beda sebagai alternatif karakter.

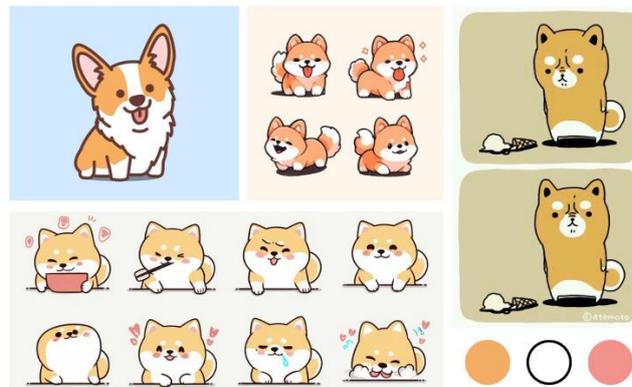


Gambar 3.14 Brief untuk animasi video NFT CORGO

Penulis memutuskan untuk memilih alternatif jenis anjing corgi sebagai karakter utama.

## 2. Tahap Referensi dan Moodboard

Dalam tahap ini, penulis menggunakan beberapa referensi kartun anjing corgi sebagai inspirasi untuk perancangan desain karakter CORGO. ilustrasi *style* yang penulis pilih merupakan kartun, dengan gaya style ini penulis dapat mendorong kelucuan dan keimutan dari karakter CORGO. Karakter anjing ini juga didasari pada popularitas karakteristik fisik, seperti tubuh anjing yang mungil, kaki pendek, dan ekspresi wajah yang imut.

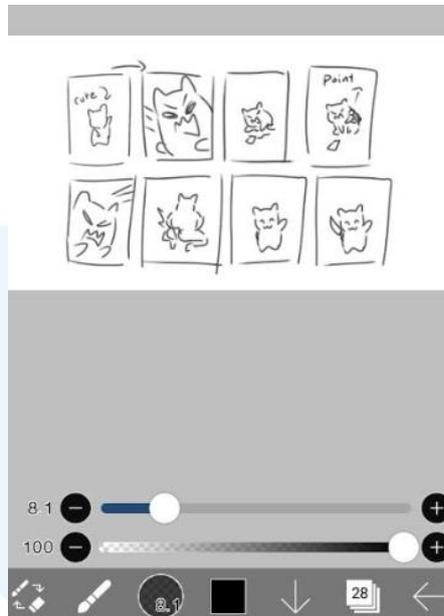


Gambar 3.15 Referensi Moodboard untuk NFT CORGO

## 3. Tahap Pembuatan *Storyboard*

Penulis pertama membuat alur *storyboard* untuk perancangan aset dan *scene- scene* yang akan dimasukkan ke dalam video animasi. Penulis memakai *software* IbisPaint untuk merancang storyboard yang mencakup adegan *scene* yang telah disamakan dengan internet audio yang akan digunakan dalam video animasi NFT CORGO. Penulis juga memutuskan untuk menggambarkan karakter tersebut dengan badan proporsional kartun, \

sehingga mendorong keimutan dan kelucuan dari karakter CORGO. Penulis juga menggambarkan sisi berbahaya CORGO dengan ekspresi dan badan proporsi yang berotot dan besar.



Gambar 3.16 Pembuatan Storyboard video animasi NFT CORGO

#### 4. Tahap Pembuatan Aset Visual

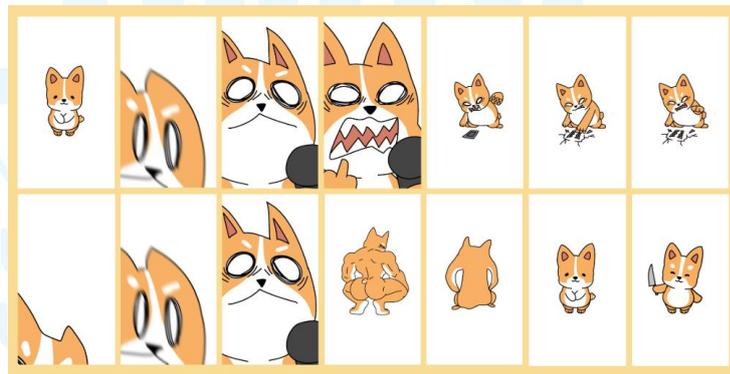
Penulis memulai pembuatan aset visual dengan panduan dari *storyboard* yang telah dirancang. Penulis mulai dari tahap sketsa tiap *scene* dengan tambahan *scene* untuk animasi, seperti pergerakan tangan dan mulut. Setelah jumlah sketsa dan *scene* sesuai dengan panduan dari *storyboard* penulis akhirnya dapat lanjut dengan tahap berikutnya. Besar kanvas ilustrasi yang penulis rancang berupa 1080 x 1920 px. Setelah penyelesaian sketsa, penulis lanjut dengan tahap lineart dan pewarnaan dasar menggunakan *solid brush* untuk mendapatkan garis yang jelas. Penulis menggunakan warna jingga yang merupai dengan anjing corgi di dunia nyata, dengan membuatnya memiliki sikap yang lucu dan centil. Setelah menyelesaikan aset visual *scene* untuk video NFT CORGO, penulis

menjabarkan *scene- scene* untuk dimasukan secara urut kedalam aplikasi video edit.



Gambar 3.17 Proses Perancangan aset visual animasi NFT CORGO

Proses perancangan dimulai dengan *lineart* sebagai dasar utama untuk membangun struktur visual karakter CORGO. Penulis menggambarkan karakter CORGO dengan *lineart* yang tebal dan konsisten sehingga membentuk sebuah proporsi yang kartunis dan lucu. Setelah melakukan tahap *lineart*, penulis melanjutkan perancangan dengan tahap pewarnaan, dimana tahap ini berguna untuk memberikan karakteristik dan nuansa dari karakter CORGO. Kombinasi warna yang penulis gunakan berupa warna jingga dan putih untuk merupai anjing korgi aslinya.

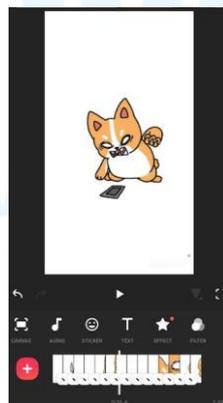


Gambar 3.18 Hasil Perancangan aset visual animasi NFT CORGO

Penulis mendapatkan 14 *scene* utama untuk perancangan video animasi singkat NFT CORGO. *Scene* ini telah disesuaikan dengan audio arahan dari *Managing Director* sehingga setiap *scene* mendukung narasi dan pesan dari audio yang digunakan. Setelah menyelesaikan aset visual *scene* untuk video NFT CORGO, penulis mengumpulkan dan menjabarkan *scene- scene* tersebut untuk dimasukkan secara urut kedalam aplikasi video edit.

#### 5. Tahap Edit Video dan Pengumpulan

Tahap selanjutnya yang penulis lakukan berupa menggabungkan *scene - scene* yang telah dirancang dikarenakan sifat video per *frame*. Video ini didampingi dengan audio internet sehingga adegan *scene* dan detik audio bersinkronisasi. Dengan presisi yang pas dan *scene* yang telah dirancang, penulis pun dapat mengekspor video NFT CORGO untuk dikirim ke tim riset NFT. Penulis mengirimkan video NFT CORGO ke grup WhatsApp yang nantinya akan di diskusikan dan dievaluasi oleh Tim riset dan *managing Director*. Setelah dievaluasi, Video NFT CORGO disetujui dan penuli meng-*upload* video ke dalam google drive yang telah ditentukan.



Gambar 3.19 Proses edit video animasi NFT CORGO

### 3.3.2.2 Proyek Key Visual NFT PIMPIM

Proyek ini memfokuskan penulis pada perancangan dan pengembangan *Key Visual* untuk karakter NFT PIMPIM. Proyek ini bertujuan untuk memberikan representasi visual yang kuat bagi karakter PIMPIM sehingga meningkatkan ke-ikonikan identitas karakter. Dengan adanya *Key Visual* yang solid, karakter NFT PIMPIM akan berkembang dengan representasi visual yang konsisten sehingga memperkuat identitas dan *brand* dari karakter PIMPIM tersebut.

#### 1. Tahap *Briefing*

*Briefing* ini diberikan melalui WhatsApp oleh PIC di tanggal 3 Juli 2024. Dalam *Brief* ini PIC memberikan gambar alternatif desain karakter untuk NFT PIMPIM yang telah dipilih. Pemilihan karakter desain ini dilakukan oleh Tim Riset dan *Managing Director* di hari sebelumnya. Dengan terpilihnya karakter desain untuk NFT PIMPIM, penulis dapat berlanjut ke tahap pengembangan *Key Visual* berdasarkan desain karakter yang telah difinalisasikan.



Gambar 3.20 Brief tugas Key Visual NFT PIMPIM

## 2. Tahap Revisi KV sebelumnya

Sebelum penulis mendapatkan brief tugas untuk pembuatan *Key Visual* atas karakter desain yang telah difinalisasi, penulis telah membuat *Key Visual* serta alternatif karakter desain untuk NFT PIMPIM. Dengan *Key Visual* yang telah dirancang, yang perlu penulis untuk revisikan merupakan desain karakter dari *Key Visual* tersebut. Penulis memulai dari menghapus gambar kepala dari karakter desain sebelumnya dan menggantikan kepala karakter tersebut dengan desain yang telah dipilih, penulis melakukan ini kepada tiga *Key Visual* yang telah dirancang sebelumnya. Setelah melakukan penggambaran ulang kepala karakter tersebut, penulis mewarnai ulang kulit karakter untuk menyamai warna karakter PIMPIM tersebut. Penulis menggunakan *software* IbisPaint dengan *tool solid brush* sehingga mendapatkan garis dan pewarnaan dan *airbrush* untuk warna gradasi yang lembut.



Gambar 3.21 Revisi Key Visual NFT PIMPIM sebelumnya

## 3. Tahap Perancangan KV baru

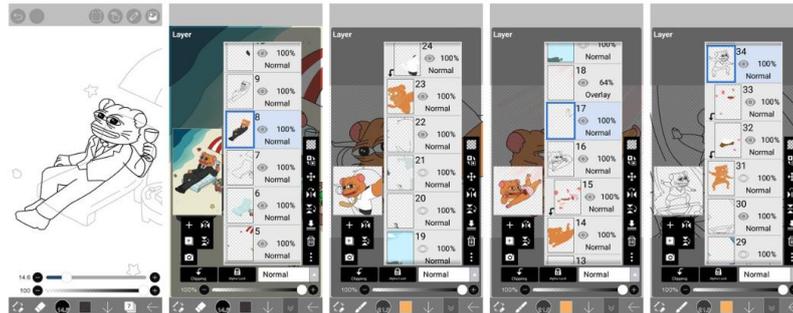
Setelah penulis melakukan revisi atas *Key Visual* yang telah dilakukan sebelumnya, penulis mulai merancang *Key Visual* baru sesuai dengan *brief* yang telah diterima di hari itu. Penulis

menggunakan *software* Ibispaint untuk menggambar key visual yang baru untuk karakter desain PIMPIM. Penulis memulakan tahap ini dari pembuatan sketsa dari karakter PIMPIM, penulis menggunakan beberapa inspirasi dari ide yang lucu sebagai bagian dari karakteristik PIMPIM.



Gambar 3.22 Referensi *Key Visual* NFT PIMPIM

Referensi Keyvisual yang penulis gunakan berupa gambar *meme* yang ikonik dan populer. Masing – masing referensi digunakan untuk mewakili kelucuan dan keunikan karakter PIMPIM. Mulai dari gestur dan ekspresi, penulis dapat merancang karakteristik PIMPIM yang ceria dan lucu. Dengan adanya referensi dari *meme* yang populer, komunitas NFT dapat mengenal dan terhubung dengan karakter PIMPIM dengan mudah. Setelah mengumpulkan referensi untuk perancangan *Key visual* penulis berlanjut pada tahap proses pembuatan *Key visual*. Tahap ini dimulai dengan pembuatan *lineart* untuk menggambar karakter PIMPIM serta latar belakang maupun properti tambahan. Setelah mendapatkan hasil yang memuaskan, penulis lanjut pada tahap berikutnya yang berupa pewarnaan karakter PIMPIM. Penulis menggunakan *tool eyedropper* untuk mengambil warna yang sama dan konsisten dengan karakter PIMPIM. Pewarnaan karakter yang konsisten penting bagi desain dikarenakan audiens dapat mengenal jelas dan lebih akrab dengan karakter tersebut.



Gambar 3.23 Proses perancangan *Key Visual* NFT PIMPIM

Penulis menggunakan warna yang vibrant untuk latar belakang sehingga mendorong karakteristik PIMPIM yang seru dan liar. Penulis juga menggunakan efek gambaran garis untuk meningkatkan intensitas dari aksi karakter PIMPIM tersebut. Setiap *Key visual* memberikan *storytelling* yang berbeda - beda namun tetap searah dengan karakteristik PIMPIM. Hasil kuantitas *Key visual* yang dirancang penulis berupa 8 buah gambar untuk membantu membangun identitas karakter NFT PIMPIM. *Key visual* ini juga berguna sebagai aset PNG untuk promosi NFT PIMPIM.



Gambar 3.24 *Key Visual* NFT PIMPIM

#### 4. Tahap Pengumpulan

Setelah penulis menyelesaikan rancangan atas *Key visual* dari karakter NFT PIMPIM. penulis mengirimkan hasil karya ke grup tim ilustrasi dimana hasil - hasil karya yang telah dirancang oleh anggota tim ilustrasi dapat dikumpul sebelum diserahkan

kepada tim riset dan *Managing Director*. Setelah semua anggota mengumpulkan hasil karya *Key Visual* untuk karakter PIMPIM, PIC kemudian mengirimkan semua hasil karya ke grup WhatsApp tim riset dan *Managing Director*, dimana dalam grup ini bagian mereka akan menerima dan meninjau semua karya hasil yang masuk. Setelah diterima dan di accept dari bagian tim riset dan *Managing Director*, Penulis meng-*upload* hasil *key visual* yang telah dirancang ke dalam folder google drive yang telah diberikan.

### **3.3.2.3 Proyek Pembuatan Aset NFT Game EGGO**

Proyek ini melingkupi pembuatan aset untuk game NFT EGGO. Penulis berperan sebagai ilustrator untuk merancang aset- aset seperti *in-game avatar* yang berupa telur. Selain merancang aset untuk game, penulis juga berperan dalam perancangan *Key Visual* untuk game EGGO. Game ini dibuat untuk mengintegrasikan konsep NFT ke dalam gamenya. Hal ini bertujuan untuk menciptakan media dan pengalaman yang lebih interaktif kedalam komunitas NFT.

#### **1. Tahap Brief**

Penulis mendapatkan *brief* ini saat *on-site* ke kantor Dreambox. Dalam *brief* ini diberikan informasi dan referensi ide dari game NFT EGGO. Penulis kemudian diberikan tugas untuk merancang aset visual untuk game tersebut. Dalam *brief* tugas, tim ilustrasi dibutuhkan untuk membuat masing - masing 1 aset telur yang berbeda elemen. Bagian yang penulis dapatkan berupa pembuatan aset telur elemen air, dari *brief* ini penulis dapat berlanjut ke tahap pembuatan aset.

#### **2. Tahap Referensi dan *Moodboard***

Penulis mengumpulkan beberapa gambar sebagai referensi untuk perancangan pembuatan aset EGGO. Referensi ini

digunakan sebagai panduan warna dan style ilustrasi yang diarahkan dari tim riset dan *Managing Director*. Penulis mengumpulkan gaya ilustrasi kartun dengan warna yang vibrant. Dengan ini *style* ilustrasi yang akan dirancang dapat bersifat konsisten dengan aset lainnya dan NFT EGGO memiliki identitas desain yang kuat.

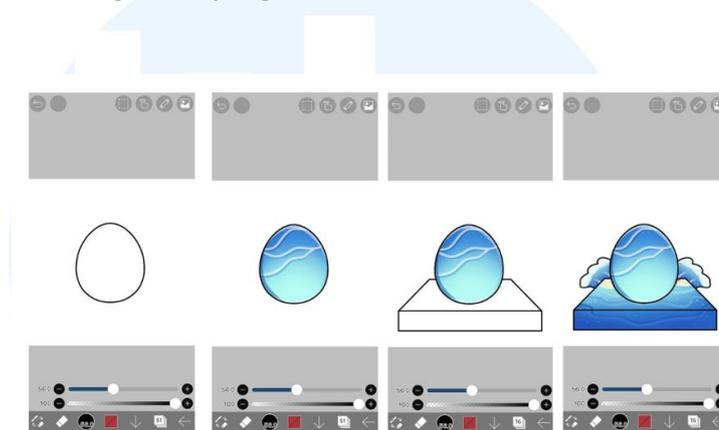


Gambar 3.25 Referensi gaya ilustrasi NFT EGGO

### 3. Tahap pembuatan aset

Dalam tahap ini penulis mulai dari mencari referensi untuk pembuatan aset visual telur elemen air. Setelah penulis mendapatkan beberapa referensi dan warna yang cocok untuk elemen air. Penulis mulai dari menggambar *outline* telur yang polos, dari base ini penulis menggunakan warna biru muda sebagai warna air. Dengan base warna ini penulis dapat menggunakan radiasi biru tua dibagian atas telur untuk menciptakan estetika yang menarik untuk dilihat. Penulis juga menggunakan pattern lengkukan seperti ombak air untuk lebih jauh mendorong elemen air kedalam aset telur tersebut. Setelah aset visual telur telah digambar, penulis lanjut dalam merancang platform untuk telur tersebut. Platform ini guna untuk dukungan lingkungan bagi tiap elemen telur yang digambar. Dalam kontek ini penulis

menggambarkan platform dengan tema pantai yang difokuskan kepada airnya. Hal ini bertujuan untuk memperkuat kesan alami dan menyatu dengan konsep elemen air pada telur tersebut. Penulis menggunakan *software* IbisPaint dengan *tool solid brush* sehingga mendapatkan garis dan pewarnaan dan *airbrush* untuk warna gradasi yang lembut.



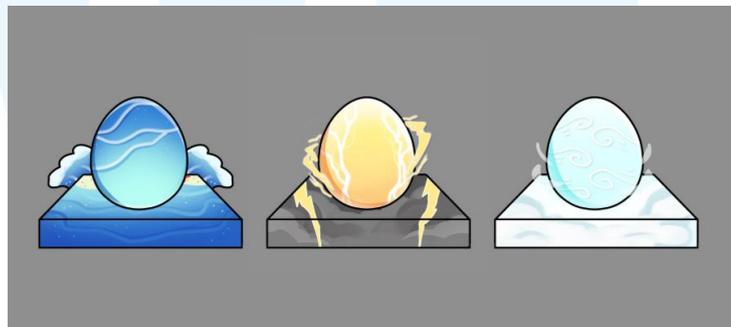
Gambar 3.26 Progress perancangan aset visual NFT EGGO

#### 4. Tahap Revisi

Dalam tahap ini, penulis telah mengirimkan hasil karya aset visual kepada tim NFT bersamaan dengan tim ilustrator. Dalam tahap ini, tim ilustrator mendapati beberapa revisi dimana alternatif aset visual telur yang dihasilkan oleh anggota lain kurang mendekati konsep yang diinginkan, penulis diberikan tugas untuk merevisikan alternatif hasil aset visual dari anggota sehingga sesuai dengan *style* yang telah diarahkan. Penulis ditugaskan untuk memperbaiki aset visual telur untuk elemen angin, dan listrik.

Di tahap ini, penulis melakukan analisis terhadap *artstyle* sebelumnya untuk mengidentifikasi bagian yang perlu diperbaiki. Penulis melakukan perbaikan pada detail seperti warna, visual, dan tekstur untuk mewakili elemen dari aset telur tersebut. Elemen pertama yang penulis revisikan berupa elemen listrik,

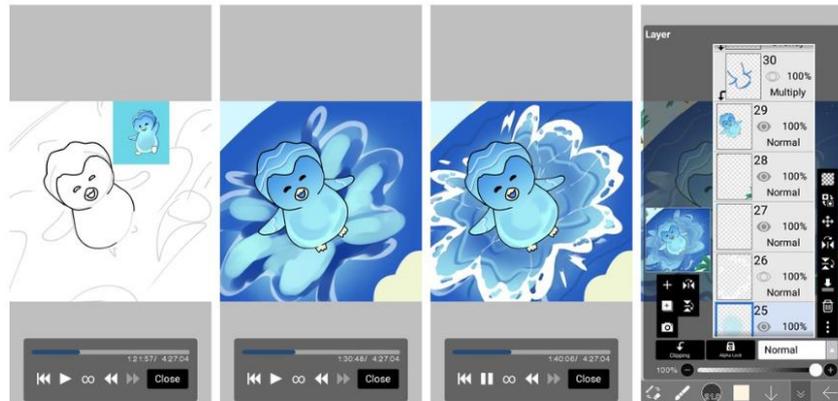
penulis menggunakan warna kuning untuk mewakili bentuk aliran petir dengan aksen warna putih sebagai cahayanya. Penulis juga melakukan perbaikan pada aset telur elemen angin dengan memberikan warna langit biru muda sebagai warna dasarnya. Penulis memilih warna ini untuk memberikan kesan yang sejuk yang mempresentasikan karakteristik angin. Visual ini ditambah dengan garis- garis meliuk yang melambangkan aliran angin. *tool* yang digunakan berupa *solid brush* sehingga mendapatkan garis dan pewarnaan dan *airbrush* untuk warna gradasi yang lembut.



Gambar 3.27 Revisi perancangan aset visual NFT EGGO

##### 5. Tahap Pembuatan Karakter desain dan *Key Visual*

Penulis selanjutnya ditugaskan untuk merancang desain karakter monster untuk mewakili telur elemen air. Dengan panduan referensi yang diberikan oleh *Managing Director*, penulis terinspirasi dari bentuk dan desain game series pokemon, dimana monster air yang dirancang menyerupai binatang pinguin dengan pewarnaan *pallette* yang berbeda. Penulis menggunakan warna biru muda dengan gradasi biru tua untuk mewakili warna air. Detail yang ditambahkan dalam karakter desain ini merupakan bagian kepala yang berombak, mewakili perairan pantai yang berupa lingkungan tinggal monster tersebut.



Gambar 3.28 Proses perancangan *Key Visual* Monster air

Setelah karakter desain untuk monster air ini difinalisasi penulis lalu lanjut membuat *Key Visual* untuk telur dan monster air. Dari arahan *Managing Director*, tim ilustrator menggunakan *tool AI Mid Journey* untuk membantu melengkapi latar belakang *Key Visual* untuk telur air. Penulis juga merancang *Key Visual* untuk monster dengan ilustrasi *full canvas* 1600 x 1600 px. Untuk perancangan monster air penulis melakukan tahap sketsa yang di lanjutkan dengan *lineart* hingga pewarnaan. Penulis menggunakan *software IbisPaint* dengan *tool solid brush* sehingga mendapatkan garis dan pewarnaan dan *airbrush* untuk warna gradasi yang lembut.



Gambar 3.29 Perancangan *Key Visual* untuk Telur air dan Monster air

## 6. Tahap Asistensi dan Pengumpulan

Di tahap ini, penulis mengirimkan hasil karya sesama dengan karya para anggota tim ilustrasi kepada tim riset dan *Managing Director*. Proses ini dilakukan di dalam grup WhatsApp untuk mendiskusikan dan mengevaluasi hasil karya. Tim riset dan *Managing Director* berdiskusi untuk memastikan hasil karya sudah sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan. Setelah mendapatkan persetujuan atas hasil karya yang telah dirancang, penulis meng-*upload* karya yang telah difinalisasi ke google drive yang telah ditentukan.

### 3.3.2.4 Proyek Perancangan Banner Twitter untuk NFT GATCHA

Proyek ini bertujuan untuk memberikan bahan pelengkap yang menarik dan representatif untuk NFT GATCHA. *Banner* Twitter/X ini digunakan untuk mencerminkan identitas dari NFT GATCHA memberikan NFT tersebut branding dan nama yang kuat.

#### 1. Tahap Briefing

Penulis ditugaskan untuk merancang banner NFT GATCHA untuk platform akun twitter. Akun twitter ini digunakan sebagai platform promosi dan interaksi terhadap audiens NFT. Penulis diarahkan untuk menggunakan warna visual yang sesuai dengan karakter NFT GATCHA.

#### 2. Tahap Referensi

Dengan arahan dari *Managing Director*, penulis mengumpulkan beberapa gambar sebagai inspirasi dan panduan dalam perancangan banner twitter untuk NFT GATCHA. Dalam tahap ini penulis menggunakan referensi dari desain retro *gacha*

sehingga menghasilkan identitas yang unik dan identik dengan karakter GATCHA. Penulis menggunakan referensi untuk menangkap *vibe* dari tema retro yang memiliki ciri khas warna vibrant dan atribut visual yang geometris. Warna *pallette* yang penulis pilih untuk NFT GATCHA berupa biru terang sebagai warna primer, dan kuning sebagai warna sekunder.

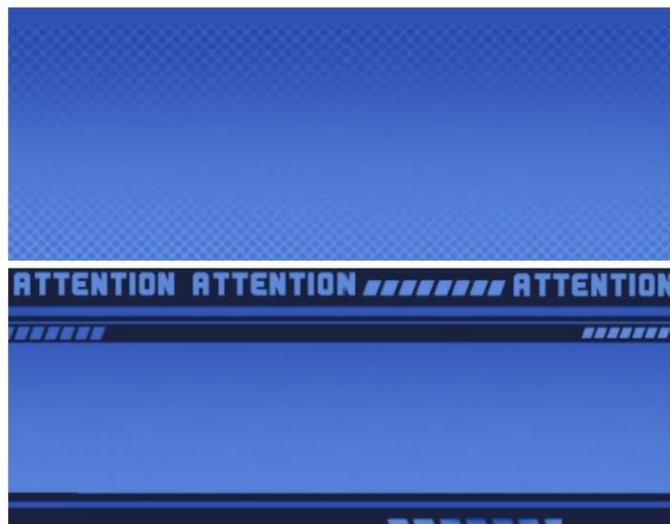


Gambar 3.30 Referensi untuk Banner Twitter NFT GATCHA

### 3. Tahap Pembuatan Aset

Di tahap ini penulis menggunakan canvas sebesar 1200 x 480 px untuk banner Twitter/X. Dimulai dari warna dasar biru terang yang ditambahkan gradasi biru tua di bagian atas. Gradasi ini memberikan transisi yang halus sehingga memperkuat estetika warna desain. Warna dasar ini kemudian ditambahkan dengan pattern titik sebagai tekstur dan penambahan gaya retro visual. Selanjutnya, penulis menambahkan visual garis biru tua sebagai elemen hiasan yang mempertegas *vibe* retro pada desain banner. Garis ini ditempatkan di bagian atas dan bawah banner seperti sebagainya border pada desain. Selain berguna sebagai border, garis biru tua ini digunakan untuk menempatkan kata “attention” sebagai hiasan retro sekunder. Kata tersebut juga membantu untuk

menarik perhatian audiens kepada konten yang diberikan. Visual tambahan yang digunakan pada border tersebut berupa bentuk jajargenjang yang berjejeran, membuat sebuah nuansa futuristik terhadap desain banner. Penulis menggunakan *software* IbisPaint dengan *tool solid brush* sehingga mendapatkan garis dan pewarnaan dan *airbrush* untuk warna gradasi latar yang lembut.



Gambar 3.31 Progress pengerjaan banner Twitter NFT GATCHA

Setelah penulis mendapatkan visual latar belakang yang searah dengan arahan desain, penulis berlanjut dengan menambahkan karakter GATCHA di sebelah kanan banner. Karakter ini telah dirancang sebagai NFT, dan membantu audiens mengenali identitas dari brand NFT GATCHA ini secara visual. Dengan penempatan karakter di bagian kanan, penulis dapat menggunakan bagian tengah banner untuk menambahkan logo GATCHA sebagai fokus utama perhatian para audiens. Penempatan ini memastikan logo GATCHA menjadi visual yang mudah terlihat dan memperkuat identitas visual untuk NFT GATCHA.



Gambar 3.32 Hasil pengerjaan banner Twitter NFT GATCHA

#### 4. Tahap Asistensi dan Pengumpulan

Setelah menyelesaikan hasil desain untuk banner twitter NFT GATCHA, penulis mengumpulkan karya ke grup tim ilustrasi untuk pengecekan kualitas dengan PIC. Setelah hasil disetujui oleh PIC, desain diarahkan kepada tim riset dan *Managing Director* untuk didiskusikan dan dievaluasikan. Karya hasil yang disetujui kemudian penulis upload ke dalam google drive folder yang telah ditentukan.

### 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Di bagian ini, penulis membahas mengenai kendala yang dihadapi selama pelaksanaan magang di PT. Dreambox. Masalah - masalah yang dihadapi ini menguji kemampuan penulis sebagai mahasiswa internship dalam beradaptasi di lingkungan baru. Selama penulis menghadapi masalah tersebut, penulis juga telah menemukan beberapa solusi yang dapat membantu alur proses pengerjaan dari awal hingga akhir.

#### 3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama pelaksanaan magang di PT. Dreambox, penulis menghadapi beberapa kendala selama proses pekerjaan magang berlangsung. kendala diantaranya berupa penyesuaian dengan alur kerja dan kecepatan kerja tim. Sebagai mahasiswa intern ilustrasi untuk proyek NFT, penulis mengalami

kendala dalam beradaptasi dengan alur kerja tim. Dengan cepatnya perubahan tren NFT, penulis harus dapat mengikuti alur perkembangan tren dan kebutuhan desain yang terus berubah. Minimnya wawasan penulis dalam dunia NFT juga membuat proses pengerjaan awal lebih lambat dan sulit. Dikarenakan cepatnya perubahan tren NFT, proyek yang diberikan setiap hari nya memiliki batas waktu yang ketat, maupun di hari biasa maupun hari libur.

Untuk tahap produksi aset, penulis menemui kesulitan dalam pembuatan video dimana kurangnya skill penulis dalam penggunaan fitur - fitur *editing software* secara optimal melambatkan proses produksi aset visual, alhasil beberapa tugas memakan waktu yang lebih lama dibandingkan tugas biasa. Penulis juga pertama kesulitan dalam membagi waktu dalam tanggung jawab dikarenakan *deadline* yang ketat.

### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang**

Selama pelaksanaan magang di PT. Dreambox, dimana penulis menghadapi kendala, penulis akan mencari solusi yang tepat untuk mengatasi kendala tersebut. Penulis berusaha untuk memantau kinerja PIC dan tim illustrator saat proses *brief, brainstorming*, dan pembuatan aset. Dengan pemantauan ini penulis dapat mencontohkan beberapa hal dan mengembangkan hal tersebut menjadi solusi untuk kendala yang penulis hadapi. Minimnya wawasan dalam dunia NFT menyadarkan penulis untuk mulai mencari informasi mengenai dunia NFT, mulai dari tren, style, dan keunikan dari setiap NFT besar. Informasi ini membantu penulis untuk menggambarkan brief proyek baru dengan ide gambaran yang baru namun searah dengan keinginan audiens sehingga hasil akhir dari proyek disukai oleh komunitas NFT. Dengan arahan *brief* proyek dari Managing Director, penulis dapat melengkapi karya sesuai dengan preferensi audiens target sehingga memenuhi standar tim dan selera komunitas NFT. Penulis juga sering kali harus beradaptasi terhadap lingkungan pekerjaan yang baru, dengan cepatnya perubahan tren NFT, penulis harus dapat menyesuaikan dan mengatur kembali

waktu yang digunakan untuk merancang aset visual dari brief yang diberikan. Dengan mengatur waktu lebih baik, penulis dapat mengerjakan tugas sesuai dengan arahan dan batasan waktu yang ditentukan.

Kendala kedua yang penulis hadapi berupa kurangnya skill dalam menggunakan *editing software* seperti Adobe After Effect, penulis merasa bahwa mempelajari *software* tersebut dapat melatih skill serta mempercepat proses pengerjaan. Banyak video tutorial yang penulis ikuti sehingga penulis dapat implementasikan ke dalam tugas proyek yang diberikan. Dengan skill baru ini, penulis juga dapat menggunakan ilmu tersebut untuk proyek kedepannya sehingga karya hasil bersifat maksimal. Penulis juga dapat mengatur tanggung jawab pekerjaan dengan waktu yang sesuai sehingga tugas dikerjakan dengan maksimal.

