

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani magang, penulis berperan sebagai *Illustrator* dengan bimbingan langsung dari supervisor. Oleh karena itu, masukan dan pertimbangan dari berbagai pihak sangat diperlukan. Supervisor memberikan *briefing* berupa *file* PDF, gambar, atau deskripsi tertulis yang dikirimkan melalui WhatsApp. Hasil pekerjaan penulis kemudian diasistensikan melalui *platform* yang sama. Masukan dari supervisor disampaikan melalui pesan WhatsApp.

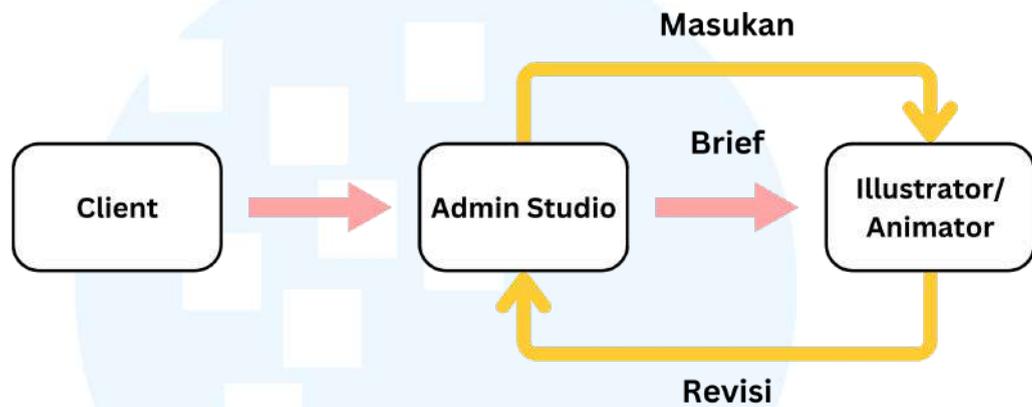
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Selama magang di Polaris Camp Creative, penulis bekerja sebagai *illustrator* dengan fokus pada sketsa desain karakter VTuber. Tugas utama penulis meliputi merancang elemen-elemen karakter seperti wajah, rambut, pakaian, sepatu, dan tema sesuai dengan *brief* pekerjaan serta panduan yang diberikan oleh supervisor. Berdasarkan *brief* dan panduan tersebut, penulis belajar beradaptasi, menyesuaikan desain, dan secara bertahap mampu mengikuti ritme kerja serta mencapai standar kualitas yang ditetapkan untuk setiap posisi. Peran ini memperkuat minat penulis dalam desain karakter, khususnya untuk pengembangan konsep VTuber, yang menjadi bidang yang sangat penulis nikmati.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Proses pembuatan *brief* pesanan diawali ketika klien menyampaikan konsep atau ide gambar yang ingin dipesan kepada admin. Admin kemudian berdiskusi lebih mendalam dengan klien untuk memahami kebutuhan spesifik, preferensi desain, serta persyaratan teknis seperti ukuran, resolusi, dan format *file*. Hasil diskusi ini dirangkum dalam bentuk *brief* yang terdiri dari deskripsi tertulis dan referensi visual pendukung. *Brief* dapat disajikan dalam berbagai format seperti dokumen PDF untuk keperluan formal,

kumpulan gambar atau *moodboard* untuk referensi visual, maupun foto beserta deskripsi singkat untuk komunikasi yang lebih praktis.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Setelah *brief* disusun, admin mendelegasikan pekerjaan kepada *Illustrator* atau *Animator* yang memiliki kompetensi sesuai dengan kebutuhan proyek. *Illustrator* atau *Animator* mengerjakan pesanan berdasarkan panduan yang telah disiapkan oleh admin, mengikuti arahan dengan cermat untuk menghasilkan karya yang sesuai dengan ekspektasi.

Setelah pekerjaan selesai, admin melakukan kontrol kualitas terhadap hasil karya untuk memastikan kesesuaian dengan *brief* dan standar yang telah ditetapkan. Hasil akhir kemudian dikirimkan kepada klien untuk ditinjau. Jika klien mengajukan revisi, admin kembali berkomunikasi dengan klien untuk memastikan bagian yang perlu diperbaiki teridentifikasi dengan jelas.

Rangkuman permintaan revisi dari klien selanjutnya disampaikan oleh admin kepada *Illustrator* atau *Animator*. Dengan panduan revisi yang spesifik, *Illustrator* atau *Animator* menyempurnakan karya hingga memenuhi kebutuhan klien. Proses ini dilakukan secara terstruktur untuk memastikan kualitas dan kepuasan klien terjaga.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama magang di Polaris Camp Creative sebagai *illustrator*, penulis terlibat dalam lima jenis proyek dengan variasi yang beragam. Setiap proyek memiliki panduan dan ketentuan yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing. Tabel berikut merangkum tugas-tugas yang penulis selesaikan selama magang.

Tabel 4.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	30 Januari - 1 Februari	Pelatihan	<p>Penulis dilatih untuk meningkatkan kecepatan dan kemampuan dalam merancang elemen-elemen desain karakter secara detail dan kreatif.</p> <ul style="list-style-type: none">- Mendapatkan <i>brief</i> untuk Mad Doctor dan Starry Girl, mencari referensi, membuat sketsa desain karakter Mad Doctor.- Melanjutkan sketsa Mad Doctor, membuat 3 <i>view</i> karakternya, revisi desain, membuat sketsa Starry Girl, dan memberi <i>base color</i> pada Starry Girl.- Mendapatkan <i>brief</i> Archaologist Girl dan Illusion Witch Girl, melanjutkan revisi Mad Doctor, menyelesaikan <i>lineart</i> Starry Girl.- Fokus pada desain karakter baru dan revisi desain yang sedang berjalan.
2	3 Februari - 8 Februari	Pelatihan	<p>Penulis dilatih untuk meningkatkan kecepatan dan kemampuan dalam merancang</p>

			<p>elemen-elemen desain karakter secara detail dan kreatif.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat sketsa kasar 3 <i>headshot</i> Illusion Witch Girl dan Archaeologist Girl. - <i>Refine line</i> sketsa Illusion Witch Girl dan Archaeologist Girl, mendapatkan <i>brief</i> karakter Swordmaster, membuat sketsa Swordmaster. - Revisi ekspresi <i>headshot</i> Swordmaster, revisi <i>side view</i> Illusion Witch Girl, dan Archaeologist Girl. - Mendapatkan <i>brief</i> Glass Wind Chime Girl dan Musician Man, membuat sketsa mereka masing-masing. - Revisi sketsa Illusion Witch Girl dan Swordmaster, membuat sketsa baru City Boy. - Membuat <i>character sheet</i> Traveler Girl dan Dollmaker Girl. - Revisi Coastal Streamer dan menambahkan detail pada <i>background</i>. - Minggu ini berisi kombinasi revisi mendetail dan pembuatan karakter baru.
3	10 Februari - 15 Februari	Pelatihan	<p>Penulis dilatih untuk meningkatkan kecepatan dan kemampuan dalam merancang elemen-elemen desain karakter secara detail dan kreatif.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coastal Streamer: Membuat ilustrasi sketsa untuk karakter ini dengan latar pantai, kemudian

			<p>merevisi tata letak dan elemen visual agar lebih menarik.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pirate Boy: Membuat sketsa karakter pria, menonjolkan tema bajak laut. - Storyteller: Mengembangkan desain lengkap (3 tampilan dan ekspresi), merepresentasikan tema pencerita. - Reading Time: Mengembangkan ilustrasi dengan elemen membaca, termasuk menambahkan karakter dan elemen interior. - Lady Knight: Membuat sketsa awal yang menunjukkan karakter seorang ksatria wanita.
4	17 Februari - 22 Februari	Pelatihan	<p>Penulis dilatih untuk meningkatkan kecepatan dan kemampuan dalam merancang elemen-elemen desain karakter secara detail dan kreatif.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reading Time: Revisi ilustrasi dengan fokus pada detail latar belakang dan elemen interior. Tujuannya untuk menciptakan suasana yang mendukung tema membaca, seperti pengaturan meja, kursi, atau pencahayaan yang hangat. - Male NMRC: Menerima <i>brief</i> untuk desain karakter. Membuat sketsa lengkap dengan tampilan depan, belakang, dan <i>close-up</i> ekspresi serta aksesoris. Karakter ini mungkin memiliki atribut khas seperti tema militer atau teknologi berdasarkan singkatan "NMRC." Selain itu juga melakukan revisi sketsa untuk memastikan proporsi

			<p>dan elemen desain sesuai dengan arahan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Steampunk Character: Menerima <i>brief</i> untuk ilustrasi karakter dengan tema steampunk. Membuat sketsa awal lengkap dengan latar belakang yang mencerminkan elemen khas steampunk seperti roda gigi, kacamata, dan pakaian era Victoria dengan sentuhan mekanis. - Maid Robot: Membuat sketsa karakter robot bertema pelayan (<i>maid</i>) dengan tiga tampilan (depan, samping, belakang) dan tiga ekspresi. Desain ini mungkin berfokus pada gabungan elemen mekanis dan tampilan pelayan yang klasik. Selain itu juga revisi desain, mengoptimalkan proporsi tubuh dan detail untuk konsistensi tema robot pelayan.
5	24 Februari - 28 Februari	Pelatihan	<p>Penulis dilatih untuk meningkatkan kecepatan dan kemampuan dalam merancang elemen-elemen desain karakter secara detail dan kreatif.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cyberpunk Illustration: Menerima <i>brief</i> untuk ilustrasi bertema cyberpunk yang dilengkapi dengan latar belakang. Membuat sketsa awal yang menonjolkan elemen khas seperti <i>neon lights</i>, lingkungan urban futuristik, dan pakaian teknologi. Selain itu juga melakukan revisi ilustrasi untuk memperbaiki komposisi dan elemen visual yang kurang sesuai. Lalu melanjutkan revisi dengan fokus pada latar

			<p>belakang, memastikan suasana futuristik yang sesuai tema.</p> <p>- Sandworm Adventurer: Menerima <i>brief</i> untuk karakter bertema petualang padang pasir (<i>sandworm</i>). Membuat <i>clean sketch</i> dengan tiga tampilan (depan, belakang, samping) dan ekspresi wajah. Termasuk revisi bagian kaki belakang untuk menyesuaikan proporsi dengan tema petualangan.</p>
6	1 Maret - 8 Maret	<i>Starlit Journeys</i>	<p>- Sandworm Adventurer - Detail: Menambahkan elemen detail seperti <i>close-up</i> mata dengan tambahan gigi tajam untuk ekspresi lebih dramatis. Memberikan <i>base color</i> awal pada desain karakter untuk menggambarkan suasana petualangan di gurun pasir. Selain itu juga revisi warna pada desain karakter. Fokus pada peningkatan saturasi dan harmoni warna untuk mencerminkan petualang gurun.</p> <p>- Jinzhou <i>Scene</i>: Menerima <i>brief</i> untuk ilustrasi karakter dengan kucing berlari melewati Jinzhou. Membuat sketsa awal, fokus pada latar belakang yang menggambarkan kota Jinzhou (mungkin dengan elemen tradisional Asia).</p> <p>- Dreamer Starry Sheep: Menerima <i>brief</i> untuk karakter Dreamer Starry Sheep. Membuat sketsa lengkap dengan tiga ekspresi. Fokus pada elemen mimpi dan bintang untuk menciptakan desain yang</p>

			<p>imajinatif dan menenangkan. Selain itu juga melakukan revisi posisi tanduk dan menambahkan elemen seperti perhiasan atau detail tambahan untuk melengkapi desain.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acerisson: Menerima <i>brief</i> untuk karakter bertema pria dengan sayap. Membuat sketsa tubuh penuh dan memberikan detail tambahan pada elemen visual seperti pakaian. - Doll Maker: Memberikan <i>lineart</i> pada desain karakter untuk persiapan tahap pewarnaan. - Clown Cloud: Menerima <i>brief</i> untuk karakter. Membuat sketsa awal dengan gaya desain yang khas seperti <i>clown</i> atau badut.
7	10 Maret - 15 Maret	<i>Mythic Visions</i>	<p>Minggu ini lebih banyak mengeksplorasi ilustrasi dengan tema olahraga, fantasi, dan karakterisasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>American Football Illustration</i>: Menerima <i>brief</i> untuk ilustrasi ini. Membuat sketsa awal dengan fokus pada postur atlet, detail seragam, dan dinamika permainan. - <i>Fox/Wolf Character</i>: Menerima <i>brief</i> untuk karakter ini. Membuat sketsa dengan empat ekspresi yang menggambarkan ciri khas rubah atau serigala, termasuk revisi pada bagian hidung untuk memperhalus proporsi. - <i>Bengal Girl</i>: Membuat sketsa awal karakter ini, menonjolkan elemen khas seperti pola harimau

			<p>Bengal. Menambahkan detail ekspresi dan revisi pada postur tubuh untuk konsistensi.</p> <ul style="list-style-type: none"> - DND Archer: Menerima <i>brief</i> untuk karakter ini. Membuat sketsa awal dengan fokus pada elemen pemanah dalam dunia fantasi, seperti busur, anak panah, dan pakaian khas fantasi. - Haruko Illustration: Menerima <i>brief</i> untuk ilustrasi Haruko. Membuat sketsa dengan tiga ekspresi, fokus pada kepribadian karakter dan latar yang relevan.
8	17 Maret - 22 Maret	<i>Echoes of the Past</i>	<p>Minggu ini fokus pada proyek dengan gaya visual yang unik, mulai dari desain peri yang lembut hingga tema punk yang penuh energi. Selain itu, ada penekanan pada elemen ilustrasi yang mendukung narasi cerita.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pixie-Chan: Menerima <i>brief</i> untuk karakter dengan tema <i>digital game girl</i>. Desain mencakup elemen seperti <i>arrow keys</i>, tas, <i>hoodie</i>, dan lain-lain. Sketsa juga mencakup ekspresi ceria, penasaran, serta nakal. - Banner Illustration: Membuat desain awal untuk <i>banner</i> karakter. Fokus pada komposisi visual yang mencerminkan kepribadian karakter, seperti tata letak elemen, warna, dan elemen cerita yang melengkapi ilustrasi. - Zombie Punk: Menerima <i>brief</i> untuk karakter bertema zombie dengan gaya punk. Sketsa awal mencerminkan karakteristik seperti kulit pucat, luka atau

			<p>jahitan, dan pakaian punk khas seperti jaket kulit dengan pin, rantai, dan sepatu bot berat. Karakter ini diberi pose dinamis untuk menunjukkan pemberontakan atau kepribadian yang kuat.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Twitch Panel Chibis: Membuat sketsa untuk lima karakter chibi yang dirancang untuk digunakan sebagai panel di Twitch. Karakter ini memiliki gaya lucu dan minimalis dengan tema yang unik, seperti ekspresi ceria, marah, atau santai yang sesuai dengan kebutuhan streamer. - <i>Background FallingFreak</i>: Revisi sketsa latar belakang untuk proyek FallingFreak yang temanya seperti <i>halloween</i>. Fokus pada tata letak elemen visual, memastikan perspektif yang benar, dan menambahkan detail kecil untuk menghidupkan suasana. Latar belakang mungkin mencakup elemen seperti bangunan tinggi, lampu neon, dan <i>Jack-o'-Lantern</i> untuk memperkuat tema dramatis. - Vtuber Bust-Up (3 Ekspresi): Menerima <i>brief</i> untuk ilustrasi Vtuber dengan tiga ekspresi wajah. Sketsa dirancang untuk menonjolkan kepribadian Vtuber, seperti senyuman ceria, tampilan serius, dan ekspresi malu. Detail wajah dan gaya rambut diberi perhatian lebih untuk memastikan daya tarik karakter di layar.
9	24 Maret -29 Maret	<i>Visionary Worlds</i>	Minggu ini menonjolkan variasi gaya dari ilustrasi produk yang

		<p>ceria hingga desain karakter yang lembut dan imut. Fokus pada revisi detail memastikan proyek mencerminkan tema yang kuat dan visual yang menarik.</p> <p>- <i>Tree/Druid Theme</i>: Membuat sketsa karakter bertema <i>druid</i> atau penjaga alam. Elemen desain mencakup pakaian yang terbuat dari daun dan kayu, aksesoris seperti tongkat bercabang, dan pola tubuh yang menyerupai akar pohon. Pose menggambarkan karakter sebagai pelindung alam yang tenang tetapi kuat.</p> <p>- <i>Lemon Soda Illustration</i>: Menerima <i>brief</i> untuk ilustrasi ini. Membuat sketsa awal dengan fokus pada suasana ceria. Elemen utama mencakup warna kuning-hijau yang mencerminkan minuman <i>lemon soda</i>. Selain itu juga melakukan revisi sketsa, menambahkan detail pada elemen seperti gelembung soda dan pencahayaan yang memberikan efek berkilau. Menambahkan <i>shading</i> dan detail pada elemen botol atau gelas yang menjadi pusat perhatian ilustrasi.</p> <p>- <i>Love in the Air</i>: Menerima <i>brief</i> untuk ilustrasi bertema romantis. Membuat sketsa awal dengan fokus pada suasana lembut, seperti latar belakang penuh balon hati melayang dan karakter yang memegang bunga.</p> <p>- <i>Chibi Neko Witch</i>: Membuat sketsa untuk dua karakter chibi bertema penyihir kucing. Desain</p>
--	--	---

			<p>ini berfokus pada elemen lucu seperti telinga kucing, topi penyihir, dan pose imut.</p> <p>- Doll Maker: Membuat sketsa ulang untuk karakter ini dalam pose tegak dengan tiga ekspresi tambahan, memastikan desain mencerminkan profesionalisme dan detail dunia boneka.</p>
10	5 April - 12 April	<i>Whispers of Lace</i>	<p>Minggu ini berisi kombinasi antara pembuatan karakter baru dengan tema unik dan revisi untuk memastikan elemen desain sesuai konsep awal.</p> <p>- Noct Guy: Menerima <i>brief</i> untuk karakter ini, yang mencakup tema gelap atau misterius. Membuat sketsa awal dengan detail seperti kacamata hitam yang dapat dilepas (<i>toggle</i>), jubah panjang, dan aksesoris lainnya yang mencerminkan suasana misteri.</p> <p>- Anguscharm <i>Banner</i>: Menerima <i>brief</i> untuk desain <i>banner</i> karakter Anguscharm yang akan digunakan untuk <i>platform</i> seperti YouTube atau Twitch. Membuat sketsa awal dengan komposisi yang menonjolkan elemen-elemen khas karakter, seperti tema warna dan pose dominan.</p> <p>- Ice Queen: Melakukan revisi pada rambut karakter ini. Fokus pada detail seperti kilauan es pada rambut dan menyesuaikan volume serta tekstur agar sesuai dengan tema ratu es.</p> <p>- Chibi Panda (<i>Juice</i>): Revisi sketsa untuk menambahkan bulu</p>

			<p>pada kepala dan menghapus detail yang tidak sesuai, seperti jahitan pada bagian tertentu.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Techware Guy: Revisi desain ini mencakup pose tubuh, kostum (membuka jaket), dan penyesuaian celana agar terlihat lebih longgar sesuai dengan gaya futuristik teknologi yang kasual tetapi keren.
11	14 April - 19 April	<i>Midnight Cast</i>	<p>Minggu ini penuh dengan revisi dan penyelesaian ilustrasi penting yang menonjolkan latar, ekspresi karakter, dan detail untuk meningkatkan kualitas proyek secara keseluruhan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Akemi Ao Dakimakura Illustration: Menerima <i>brief</i> untuk membuat desain dakimakura dari karakter Akemi Ao. Membuat dua sketsa ilustrasi yang menggambarkan karakter dengan pose berbeda, memastikan elemen seperti ekspresi wajah dan kostum sesuai dengan tema dan kepribadian karakter. Penekanan pada detail seperti lipatan kain dan interaksi pose dengan latar untuk menciptakan nuansa yang hidup. - Vampire Guy: Melakukan revisi pada sketsa karakter ini, dengan fokus pada rambut. Detail tambahan mungkin mencakup tekstur rambut dan penyesuaian panjang agar mencerminkan kepribadian aristokrat vampir yang anggun atau gelap. - Noct Guy (Revisi): Menyesuaikan desain karakter ini dengan versi kacamata yang dapat dilepas (<i>toggle</i>). Perhatian

			diberikan pada proporsi wajah saat memakai atau melepas kaca mata, memastikan kesan yang berbeda tetap harmonis.
12	21 April - 26 April	<i>Kickstarting Creative Narratives</i>	<p>Minggu ini diisi dengan revisi dan pengembangan proyek baru, memulai dari sketsa hingga penyempurnaan detail visual yang mencerminkan tema dan kepribadian masing-masing karakter.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anguscharm <i>Banner Illustration</i>: Melakukan revisi pada <i>banner</i> untuk YouTube dan Twitch karakter Anguscharm. Fokus utama adalah menyesuaikan komposisi elemen karakter. - Ghostchildx <i>Background Overlay</i>: Mendapatkan brief untuk membuat background overlay YouTube karakter Ghostchildx. Membuat sketsa awal yang menonjolkan suasana misterius dengan permainan warna gelap dan elemen visual seperti bayangan, kabut, serta pencahayaan. - Los Angeles Police Officer: <i>Brief</i> baru diterima untuk karakter polisi Los Angeles. Sketsa awal difokuskan pada pakaian seragam dengan detail seperti lencana, senjata, dan aksesoris khas polisi, memastikan proporsi anatomi terlihat realistis dan dinamis. - Bunny Girl Vtuber: Mendapatkan <i>brief</i> untuk karakter Vtuber dengan tema Bunny Girl.

			<p>Membuat sketsa awal dengan tema <i>vampire</i>, karena <i>half vampire</i>.</p> <p>- Noct Guy <i>Model Concept</i>: Mendapatkan <i>brief</i> untuk membuat konsep desain model Noct Guy. Membuat sketsa awal dengan fokus pada proporsi realistis, detail tekstur pakaian, dan elemen toggle kaca mata yang dapat dilepas untuk menambah variasi tampilan.</p>
13	28 April - 3 Mei	<i>Shaping Worlds of Imagination</i>	<p>Minggu ini menuntut kreativitas dalam mengembangkan desain baru dengan elemen fantasi, serta revisi untuk memastikan proyek memenuhi standar klien.</p> <p>- Sleepyprowler Vtuber: Mendapatkan <i>brief</i> untuk membuat desain model Vtuber Sleepyprowler. Membuat sketsa awal dengan 4 pose dan 4 ekspresi berbeda, menonjolkan tema santai karakter melalui postur tubuh dan detail seperti pakaian kasual serta aksesoris kecil.</p> <p>- Dragon Girl Vtuber: Mendapatkan <i>brief</i> untuk desain <i>half body</i> Dragon Girl. Sketsa awal menonjolkan elemen khas seperti sisik naga, tanduk, dan pakaian bertema fantasi. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan anatomi, memastikan setiap detail mendukung tema karakter.</p> <p>- Bard Aquatic Vtuber: <i>Brief</i> diterima untuk membuat desain <i>full body</i> Vtuber dengan tema <i>bard</i> aquatik. Membuat sketsa awal dengan 13 ekspresi, menonjolkan</p>

			<p>elemen seperti ornamen laut pada pakaian sebagai fokus utama.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Noct Guy <i>Hoodie</i>: Menambahkan aset berupa jaket hoodie pada desain karakter Noct Guy. - Menaga Chibi Vtuber: Membuat sketsa awal untuk desain chibi Menaga dengan 4 ekspresi, memastikan proporsi tubuh kecil yang imut, serta ekspresi wajah yang sesuai dengan tema humoris. - Anguscharm <i>Banner Illustration</i>: Membuat sketsa ulang untuk banner Twitch dan YouTube karakter Anguscharm, memperhatikan <i>feedback</i> sebelumnya terkait karakter.
14	5 Mei - 10 Mei	<i>Fantasy and Form Refinement</i>	<p>Minggu ini penuh dengan revisi mendalam, penyelesaian desain <i>full body</i>, dan eksplorasi latar untuk meningkatkan <i>storytelling</i> visual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - H Money <i>Full Body Illustration</i>: Mendapatkan <i>brief</i> untuk membuat desain Vtuber H Money dengan 7 ekspresi. Sketsa awal dibuat dengan fokus pada kepribadian ceria namun tetap elegan. Revisi dilakukan pada ekspresi "<i>angry</i>," dengan menyesuaikan detail telinga dan elemen wajah untuk menciptakan kesan marah yang tetap proporsional. - Anguscharm <i>Banner Illustration</i>: Melakukan revisi besar-besaran pada <i>banner</i> YouTube dan Twitch,

		<p>mencakup elemen rambut, mata, dan latar belakang.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elyo <i>Space Illustration</i>: Membuat sketsa <i>full body</i> Elyo dengan latar belakang bertema luar angkasa. Detail seperti aurora, bintang, dan tema pakaian untuk memperkuat kesan futuristik. Revisi dilakukan pada elemen seperti warna aurora dan arah bintang jatuh sesuai permintaan klien. - Kirk Kujaku <i>Jester Vtuber</i>: Mendapatkan <i>brief</i> untuk desain karakter Kirk Kujaku bertema <i>jester</i>. Sketsa awal berfokus pada elemen khas seperti topi dengan lonceng, pakaian warna-warni, dan aksesoris jester. Penyesuaian dilakukan pada proporsi untuk memastikan karakter tetap terlihat elegan. - Noct Guy Chibi: Membuat sketsa chibi Noct Guy dengan 3 ekspresi, seperti <i>surprise</i> dan <i>happy</i>. Revisi dilakukan pada proporsi wajah, telinga, dan detail kecil seperti pose untuk menciptakan keseimbangan visual. - Tony Dark Lord Chibi: Mendapatkan brief untuk membuat chibi Tony Dark Lord dengan 3 ekspresi. Sketsa awal menonjolkan elemen gelap dengan sentuhan imut, seperti jubah panjang dan aksesoris bertema <i>gothic</i>. - Dinosaur Wigglez Vtuber: Mendapatkan <i>brief</i> untuk membuat desain <i>full body</i>
--	--	---

			Dinosaur Wigglez bertema DND <i>vibes</i> . Membuat sketsa awal dengan detail seperti <i>magical runes</i> di pahanya, memiliki tanduk demon dan ekor naga.
15	13 Mei - 17 Mei	<i>Character Expansion & Sketch Sprint</i>	<p>Minggu ini dipenuhi dengan ledakan ide baru dan deretan <i>brief</i> yang menantang dari berbagai klien. Fokus utama tertuju pada pengembangan dan penyempurnaan desain karakter dalam beragam gaya dan atmosfer, mulai dari yang penuh fantasi gelap hingga gaya chibi yang ekspresif dan menggemaskan. Proses ini melibatkan banyak iterasi sketsa, diskusi intens dengan klien, serta eksplorasi bentuk dan ekspresi untuk menangkap keunikan setiap karakter.</p> <p>- Dinosaur Wigglez Vtuber: Melanjutkan tahap revisi desain untuk karakter vtuber bertema dinosaurus ini, dengan fokus pada penyempurnaan elemen visual kecil namun signifikan. Perubahan meliputi penambahan motif bintang kecil di bawah vest untuk memberi kesan <i>whimsical</i>, meruncingkan ujung rombi di bahu agar terlihat lebih dinamis, mengurangi jumlah <i>freckles</i> agar wajah tampak lebih bersih, serta menambahkan gigi runcing untuk memperkuat kesan <i>fierce</i> sekaligus magis. Setiap elemen dikaji ulang untuk memastikan kohesi visual.</p> <p>- Rabbit Girl Dress <i>Redesign</i>: Menerima revisi <i>brief</i> yang mengharuskan desain ulang dress</p>

		<p>utama karakter Rabbit Girl. Fokus utama adalah menciptakan siluet yang seimbang antara kelembutan dan kepribadian yang kuat. Desain pita dan bagian rok disesuaikan agar proporsional dengan tubuh karakter.</p> <p>- Flaming Skelly Vtuber: Mendapatkan <i>brief</i> baru untuk membuat karakter vtuber dengan konsep tengkorak yang terbakar api. Desain awal menonjolkan unsur <i>edgy</i> dan fantasi, dengan detail seperti tengkorak menyala, efek api hidup, dan <i>armor</i> bertekstur logam gelap. Tantangannya terletak pada menjaga kesan <i>fierce</i> namun tetap cocok sebagai vtuber, termasuk menciptakan tiga ekspresi wajah yang ekspresif meski karakter berwajah tengkorak.</p> <p>- Lune Aurelie: Mengerjakan sketsa awal untuk karakter gadis <i>unicorn</i> bertema magis dan lembut. Desain menggabungkan rambut panjang bergelombang, kostum dengan motif bintang, serta maskot <i>unicorn</i> kecil yang menambah elemen menggemaskan. Tujuannya adalah menangkap kesan <i>ethereal</i> dan menenangkan, sambil tetap menunjukkan karakter yang kuat melalui postur tubuh dan mata yang bercahaya lembut.</p> <p>- Hajile Vtuber: Menerima <i>brief</i> dengan permintaan desain <i>full body</i> dan lima ekspresi berbeda. Karakter ini memiliki telinga <i>fox</i> dengan gaya baju <i>casual</i> dengan</p>
--	--	---

		<p><i>coat</i> panjang beserta syal pada lehernya. Tantangan utama adalah menyeimbangkan desain teknikal dengan ekspresi wajah yang kuat dan mudah dikenali.</p> <p>- Roomsmith1984 Chibi: <i>Brief</i> mencakup desain karakter chibi bersenjata, lengkap dengan pose <i>toggle</i> saat mengarahkan pistol dan tiga ekspresi berbeda. Tantangan besar terletak pada penyampaian ekspresi intens (seperti marah atau serius) dalam gaya chibi yang cenderung lucu. Fokus utama adalah mempertahankan kesan karakter yang tegas tanpa kehilangan daya tarik visual khas chibi.</p> <p>- Troy Vtuber: Mengerjakan sketsa <i>bust-up</i> karakter vtuber bernama Troy. Fokus revisi terletak pada penyempurnaan postur tubuh dan desain <i>facial hair</i> agar karakter terlihat lebih dewasa dan karismatik. Ekspresi wajah dibuat dengan perbedaan halus untuk mencerminkan sisi bijaksana, serius, dan sedikit humoris dari karakter.</p> <p>- Banana Man Chibi: Mengerjakan <i>brief</i> untuk desain karakter chibi Banana Man dalam tampilan <i>full body</i> dan tiga ekspresi berbeda. Desain mengandalkan bentuk tubuh bulat yang lucu, dengan elemen khas seperti kulit pisang yang digunakan sebagai jubah. Tujuannya adalah menciptakan karakter yang instan dikenali,</p>
--	--	---

			<p>mengundang tawa, dan mudah diingat oleh audiens.</p> <p>- Kusodoji <i>Halfbody</i>:</p> <p>Mengerjakan sketsa <i>half body</i> karakter vtuber bertema gelap dan misterius. Desain menonjolkan permainan kontras cahaya dan bayangan pada wajah serta pakaian, menciptakan nuansa yang menegangkan namun menarik. Wajah karakter dirancang dengan bentuk tajam dan sorot mata dalam untuk memperkuat kesan <i>enigmatic</i> dan kuat secara visual.</p>
16	19 Mei - 24 Mei	Sketsa Lanjut & Visual Experimentation Week	<p>Minggu ini berjalan dengan intensitas tinggi, dipenuhi berbagai revisi lanjutan dari karakter-karakter sebelumnya serta deretan <i>brief</i> baru yang datang, mulai dari desain <i>overlay</i> dengan latar toilet Shrek hingga karakter PNGtuber bertelinga empat. Fokus utama adalah mempertajam <i>storytelling</i> visual dari tiap karakter lewat ekspresi, gestur, dan elemen-elemen kecil yang memperkaya kepribadian mereka. Setiap revisi bukan sekadar koreksi teknis, melainkan langkah strategis untuk menyempurnakan narasi visual yang unik dan berkesan. Komunikasi dengan klien berlangsung intens lewat supervisor, penuh pertukaran ide cepat dan eksplorasi desain tanpa henti.</p> <p>- Roomsmith1984 Chibi:</p> <p>Dilakukan revisi terhadap garis helm untuk memperbaiki proporsi serta menguatkan siluet karakter</p>

		<p>dalam format chibi. Perubahan difokuskan pada bentuk garis luar agar terlihat lebih stabil dan sesuai dengan bentuk kepala yang ekspresif.</p> <p>- Banana Man Chibi:</p> <p>Revisi dilakukan pada bagian kulit pisang yang berfungsi sebagai jubah utama karakter. Tujuan utama dari revisi ini adalah memperjelas identitas visual karakter agar dapat dikenali secara instan sekaligus mempertahankan kesan jenaka.</p> <p>- Kusodoji Vtuber:</p> <p>Ekspresi <i>shock</i> ditambahkan sebagai bentuk eksplorasi emosional karakter. Selain itu, elemen <i>hoodie</i> juga disisipkan guna memperkuat aura misterius dan tertutup. Perubahan ekspresi dan atribut dilakukan dengan mempertimbangkan arah pencahayaan dan proporsi wajah agar tetap konsisten dengan karakteristik desain sebelumnya.</p> <p>- <i>Overlay</i> Anguscharm (<i>Start, End, BRB</i>):</p> <p>Menerima <i>brief</i> baru untuk tiga <i>overlay</i> berbeda dengan konsep, yaitu karakter memegang <i>controller</i>, anjing memegang pedang, serta penggunaan latar kamar mandi Shrek. Sketsa awal dibuat dan kemudian direvisi dengan menghilangkan armor pada anjing dan menyesuaikan pose agar terlihat lebih natural. Karakter anjing juga diubah</p>
--	--	--

		<p>menjadi versi chibi untuk menambah kesan ringan dan lucu.</p> <p>- Troy Vtuber:</p> <p>Revisi dilakukan pada ekspresi wajah dan detil minor pada desain <i>facial hair</i> untuk menonjolkan kesan dewasa dan karismatik. Fokus utama adalah pada penyempurnaan postur dan sorot mata agar karakter dapat menyampaikan emosi secara subtil namun efektif, sesuai dengan citra yang diinginkan oleh klien.</p> <p>- Rdexpress <i>Bust-Up</i>:</p> <p>Dikerjakan sketsa <i>bust-up</i> beserta tiga ekspresi berbeda. Revisi tambahan dilakukan pada anatomi tubuh serta elemen tato untuk memperkuat kesan karakter yang energik dan penuh semangat. Setiap ekspresi diuji agar dapat terbaca jelas meskipun terdapat banyak elemen visual di wajah dan tubuh karakter.</p> <p>- Papaeskeleto <i>Fullbody</i>:</p> <p>Diterima <i>brief</i> baru untuk desain <i>fullbody</i> beserta empat ekspresi. Karakter dirancang dengan gaya flamboyan, menggabungkan unsur humor dan kematian dalam satu desain yang teatral. Fokus utama adalah pada penyusunan pose, ekspresi, dan busana agar tetap harmonis dalam kesan visual yang kuat.</p> <p>- Wolfyxx PNGtuber: Dikerjakan sketsa <i>halfbody</i> dengan dua ekspresi berbeda dan pose tangan memegang gelas. Karakter juga</p>
--	--	---

		<p>diminta memiliki total empat telinga untuk memperkuat kesan fantasy. Perubahan ini menuntut penyesuaian komposisi agar tetap seimbang, tidak terlalu padat namun tetap menarik secara visual dalam format PNGtuber.</p> <p>- Hajile Vtuber (PFP): Membuat sketsa potret untuk digunakan sebagai <i>profil picture</i>. Fokus utama adalah menyampaikan karakteristik tenang namun kuat hanya melalui framing kepala dan bahu. Desain <i>scarf</i>, telinga <i>fox</i>, dan ekspresi lembut digunakan untuk menyampaikan identitas karakter.</p> <p>- Bunny Girl Vtuber:</p> <p>Menerima <i>brief</i> baru untuk desain karakter vtuber bertema kelinci dengan pendekatan visual yang ceria dan imut. Sketsa awal difokuskan pada pose, ekspresi, serta pemilihan kostum yang sesuai dengan persona vtuber yang enerjik. Desain dibuat dengan pendekatan lembut namun tetap memiliki daya tarik.</p>
17	26 Mei - 28 Mei	<p>Minggu ini menuntut kreativitas dalam mengembangkan karakter desain dari <i>brief</i> yang klien beri.</p> <p>- Glimpmoore Vtuber:</p> <p>Mengerjakan desain karakter vtuber dengan konsep unik yaitu gadis ber-<i>hoodie</i> dengan kotak di kepalanya sebagai elemen utama. Rambut <i>medium length</i> untuk menambah kesan kasual dan santai. Klien meminta tiga ekspresi utama yaitu netral,</p>

		<p>senang, dan terkejut. Pada tahap eksplorasi, ekspresi diekspresikan secara <i>cartoony</i> melalui wajah di kotaknya untuk memberikan kesan yang lebih ekspresif. Pendekatan ini memungkinkan karakter tampil lebih dinamis tanpa kehilangan ciri khas desainnya. Selain itu juga merevisi bagian <i>box</i> nya yaitu menambahkan <i>QR code</i> dan juga lakban pada <i>box</i> di kepalanya.</p> <p>- Undead Man Vtuber:</p> <p>Mengembangkan sketsa <i>fullbody</i> karakter laki-laki dengan tema <i>undead</i>. Karakter ini memiliki ciri khas wajah dan leher yang dijahit, memberikan kesan menyeramkan namun ikonik. Ia mengenakan jas kulit dengan detail tengkorak yang menjadi <i>focal point</i> utama dari desainnya, dipadukan dengan kaus bermotif serupa untuk memperkuat identitas visualnya. Celana didesain dengan sobekan dan lubang-lubang besar, dilengkapi tekstur robekan agar tampak lebih realistis dan sesuai dengan tema karakter. Pendekatan desain ini bertujuan menonjolkan kesan "rusak tapi tetap <i>stylish</i>" khas karakter <i>undead</i>.</p> <p>- Lune Aurelie: Melanjutkan ke tahap <i>lineart</i> untuk karakter gadis <i>unicorn</i> bertema magis dan maskot <i>unicorn</i>-nya.</p>
--	--	--

Selama satu bulan pertama magang di Polaris Camp Creative, penulis menjalani rangkaian pelatihan yang menekankan pada kecepatan dan ketelitian dalam merancang desain karakter. *Brief* pertama yang diterima mencakup karakter

Mad Doctor dan Starry Girl, yang dikerjakan mulai dari pencarian referensi, pembuatan sketsa, hingga pengembangan tiga *view* dan pemberian *base color*. Minggu-minggu berikutnya berlanjut dengan proyek seperti Illusion Witch Girl, Archaeologist Girl, dan Swordmaster, di mana setiap karakter perlu dikembangkan dengan ekspresi wajah dan proporsi yang tepat. Penulis juga mulai mengerjakan *character sheet* lengkap serta ilustrasi dengan latar, seperti Coastal Streamer dan Reading Time, yang menuntut penataan komposisi visual yang mendukung tema cerita. Seiring berjalannya waktu, tugas yang diterima menjadi semakin beragam dan kompleks, mulai dari desain bertema *steampunk*, robot pelayan, hingga *cyberpunk* dengan latar futuristik yang semuanya mendorong penulis untuk berpikir cepat, adaptif, dan tetap konsisten dalam kualitas visual.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama melaksanakan proses kerja magang di Polaris Camp Creative, penulis terlibat dalam lima proyek utama. Tiga diantaranya merupakan proyek perancangan *character sheet*, satu proyek perancangan karakter VTuber, dan satu proyek ilustrasi karakter *full body*. Dari seluruh proyek tersebut, salah satu yang paling menonjol adalah perancangan desain karakter Sandworm Adventurer. Proyek ini menjadi proyek pertama yang dikerjakan oleh penulis di Polaris Camp Creative, sekaligus menjadi proyek terbesar karena melibatkan banyak diskusi serta masukan dari berbagai supervisor.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Salah satu proyek terbesar dan paling berkesan selama masa magang di Polaris Camp Creative adalah perancangan karakter berjudul Sandworm Adventurer, yang menjadi proyek desain karakter pertama sekaligus paling kompleks. Karakter ini merupakan bagian dari pengembangan identitas visual untuk persona VTuber, dan penulis diberi tanggung jawab penuh dalam merancang visual karakter secara menyeluruh, mulai dari eksplorasi bentuk tubuh, kostum, ekspresi wajah, hingga atribut pendukung seperti maskot dan elemen pendukung lainnya.

Pada awal proses perancangan karakter Sandworm Adventurer, penulis menerima dokumen *briefing* yang sangat rinci dari supervisor yang merupakan dokumen asli dari kliennya, yang menjelaskan bahwa karakter ini merupakan seorang petualang sekaligus ksatria dari bangsa serangga, tepatnya spesies *sandworm* yang berasal dari *insect kingdom* dalam dunia fiksi yang dibangun. Ia tergabung dalam ordo elit bernama The Order of Squiggle, kelompok ksatria dan pembunuh bayaran dari berbagai jenis serangga bertubuh lentur dan gesit. Karakter Sandworm Adventurer digambarkan memiliki latar belakang kelam dan kompleks, sedang mencari jati diri setelah dibesarkan sepenuhnya oleh ordo tersebut. Secara visual, Sandworm Adventurer mengenakan pakaian petualang yang memadukan elemen kulit, kain, dan logam ringan, dengan atribut seperti coattail, hood, dan dominasi warna hijau tua serta abu-abu sesuai preferensi klien. Ia juga ditemani oleh maskot bernama Tali, seekor *sandworm* kecil yang melilit tubuhnya dan berfungsi sebagai elemen kostum seperti sabuk atau ekor, dengan mulut yang mampu terbuka sangat lebar dan menampilkan gigi tajam, memperkuat kesan predator penyergap dari karakter utama yang tampak manusia, namun jelas bukan manusia sepenuhnya.

Reference Images



- Just a random sketch idea I had for an outfit
- Kinda like the "suit" aesthetic
 - Works with the more assassination-y vibe
- Love coattails
- Had an idea that the outer layer of clothes could be made of a type of metal and the inside would be a shimmering or magical green
 - [At reference I got when trying things](#)
 - [Another one](#)
- Tali is the worm on the side
 - This is the latest version of him that I have drawn

Gambar 3.3 Brief dari Klien

Penulis merancang *character sheet* yang terdiri dari tampak depan, belakang, dan samping, serta ekspresi wajah. Beberapa ekspresi yang

diusulkan antara lain ekspresi datar (*deadpan*), marah, sedih, sarkastik, dan *smirk* percaya diri. Ekspresi mata juga menjadi perhatian penting dalam proyek ini, di mana klien menginginkan mata dengan nuansa predator penyergap, menggunakan pupil vertikal yang tidak manusiawi namun tetap memiliki kesan cerdas dan tajam.

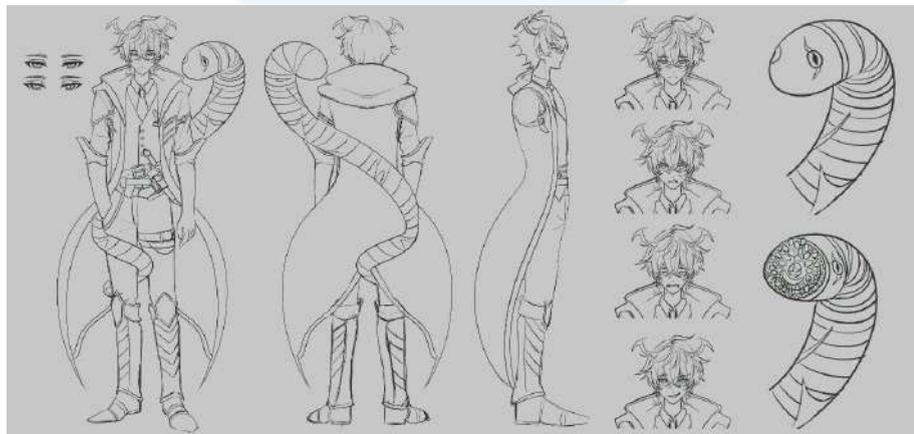
Berdasarkan teori arketipe Carl Jung (1959), *brief* karakter yang dibuat oleh klien memiliki beberapa arketipe klasik, seperti The Warrior/Adventurer yang mencerminkan perjalanan heroik ala *monomyth*, serta *The Seeker* dan *The Outcast* yang menggambarkan perjuangan dalam pencarian jati diri setelah mengalami pengasingan emosional di masa kecil (Jung, 1959, h.157). Kehadiran maskot kecil bernama Tali yang melilit tubuh Sandworm Adventurer semakin memperkaya simbolisme karakter. Tali, dengan mulut lebar dan gigi tajamnya, tidak hanya berfungsi sebagai elemen kostum seperti sabuk atau ekor, tetapi juga menjadi representasi visual dari dualitas *Shadow* dan *Trickster* (Jung, 1959, h.250), memperlihatkan sisi primal dan naluriah karakter melalui pendekatan visual hiperbolik (McCloud, 1993, h.168).



Gambar 3.4 Sketsa Awal Sandworm Adventurer

Penulis langsung mengembangkan desain karakter digital berdasarkan spesifikasi yang tercantum dalam *brief* klien, tanpa membuat

alternatif sketsa guna mengoptimalkan waktu pengerjaan. Desain pakaian dan karakter dikerjakan sesuai permintaan klien yang telah dirinci secara lengkap dalam dokumen *brief*. Setelah melalui proses asistensi internal, supervisor memberikan masukan untuk memperbaiki bagian kaki kanan pada tampak belakang karakter, khususnya pada bentuk betis yang dinilai masih kurang proporsional dan tampak kaku. Selain itu, revisi dari klien mencakup penegasan bahwa baik karakter utama maupun maskot bernama Tali memiliki gigi tajam, mengingat keduanya berasal dari spesies *sandworm*. Klien juga menyarankan agar ditambahkan gambar *close-up* mata Sandworm Adventurer yang menggambarkan karakteristik predator penyergap, meskipun tidak memberikan deskripsi visual yang spesifik, sehingga penulis diberi kebebasan untuk mengeksplorasi interpretasi visual dari konsep tersebut.



Gambar 3.5 Revisi Pertama Sandworm Adventurer

Penulis memulai proses revisi sketsa karakter berdasarkan masukan yang telah diberikan oleh supervisor dan klien. Revisi ini mencakup penyesuaian pada beberapa elemen desain, seperti proporsi, ekspresi, dan detail tambahan agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi klien. Setelah revisi selesai, penulis mengeksistensikan kembali hasil sketsa yang telah diperbaiki kepada supervisor untuk ditinjau ulang. Pada tahap ini, supervisor memberikan umpan balik positif dan menyampaikan bahwa sketsa yang direvisi telah berhasil memenuhi ekspektasi klien. Dengan

konfirmasi tersebut, penulis melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu pembuatan *lineart*. Dalam proses ini, penulis berfokus untuk menghasilkan garis yang bersih, tegas, dan sesuai dengan sketsa yang telah disetujui. Setelah *lineart* selesai, penulis melanjutkan dengan mengaplikasikan *base color*. Warna dasar ini dipilih berdasarkan arahan yang telah disepakati sebelumnya, sehingga karakter memiliki tampilan yang menarik dan sesuai dengan konsep awal. Selain itu, supervisor memberikan saran tambahan untuk menggunakan latar belakang berwarna putih pada tahap awal pewarnaan. Saran ini bertujuan untuk memastikan setiap elemen desain terlihat jelas dan mudah dievaluasi sebelum melangkah ke tahap rendering detail atau penambahan efek akhir. Penulis mengikuti arahan ini dengan cermat, memastikan bahwa semua proses berjalan sesuai dengan standar yang diinginkan oleh supervisor dan klien.



Gambar 3.6 *Lineart* dan *Base Color* Sandworm Adventurer

Setelah menyelesaikan tahap *lineart* dan *base color* untuk karakter Sandworm Adventurer, penulis kembali melakukan asistensi kepada supervisor guna memastikan bahwa pilihan pewarnaan yang digunakan sudah sesuai dengan preferensi klien. Pada tahap ini, penulis menggunakan palet warna yang telah dirancang, dengan warna kulit menggunakan #FFE9E9, rambut berwarna dasar #DCDCD7 dengan gradasi #9BBEAA, mata berwarna #B4AF96, jas utama berwarna #2D2837, aksen hijau pada jas menggunakan kombinasi #3CA078 dan #46B4A5, serta celana berwarna #553241. Sementara itu, maskot cacing bernama Tali didominasi oleh warna

pink dengan kode #D78CA0 dan #AA5F7D. Secara umum, klien memberikan tanggapan positif terhadap hasil pewarnaan tersebut, namun juga menyampaikan beberapa masukan revisi. Salah satu poin utama adalah perubahan warna tubuh Tali. Klien meminta agar warna *pink* yang semula digunakan diubah menjadi nuansa yang lebih selaras dengan lingkungan gurun, seperti cokelat, *beige*, *sage green*, atau variasi hijau yang lebih kusam dan alami. Perubahan ini bertujuan untuk memperkuat kesan *stealthy* serta mempertegas identitas Tali sebagai makhluk predator penyergap. Selain itu, klien juga menyarankan agar vest bagian dalam jaket diberi warna hijau yang lebih gelap, seperti *hunter green* atau *castleton green*, untuk menciptakan kedalaman warna yang lebih kuat dan memperkaya tekstur visual karakter. *Highlight* pada antena atau rambut kecil (*ahoge*) juga menjadi perhatian. Klien meminta agar *highlight* tersebut hanya muncul di bagian ujung rambut dan dibuat sedikit lebih gelap. Hal ini disebabkan karena warna hijau sebelumnya dianggap terlalu mirip dengan karakter Cecilia Immergreen dari Hololive EN, yang tidak diinginkan sebagai acuan langsung dalam desain ini. Di luar revisi tersebut, klien menyatakan apresiasi terhadap warna kulit dan mata yang telah dipilih, karena berhasil membangun kesan *inhuman* yang kuat, sesuai dengan konsep karakter. Klien juga menyukai dominasi palet warna hijau secara keseluruhan, yang dinilai berhasil menguatkan tema karakter sebagai petualang dari dunia serangga yang gesit dan penuh misteri.



Gambar 3.7 Revisi Kedua Sandworm Adventurer

Setelah melakukan revisi warna sesuai arahan sebelumnya, penulis kembali mengasistensikannya kembali kepada supervisor untuk diteruskan

kepada klien. Melalui supervisor, klien kemudian memberikan umpan balik tambahan terkait warna yang digunakan, khususnya pada bagian tertentu yang dinilai masih terlihat terlalu pucat. Klien menyarankan agar warnanya sedikit lebih gelap atau lebih kehijauan, sambil tetap mempertahankan nuansa hijau agar tetap terasa menyatu dengan identitas karakter. Sebagai referensi, klien mengusulkan warna seperti kode hex #566137 atau warna lain dalam rentang monokromatik hijau yang lebih *muted* dan membaur dengan lingkungan berpasir, agar karakter tetap memiliki kesan dapat berkamuflase sebagai predator penyergap.



Gambar 3.8 Revisi Ketiga Sandworm Adventurer

Setelah melakukan revisi warna sesuai arahan sebelumnya, penulis kembali mengasistensinya kepada supervisor untuk kemudian diteruskan kepada klien. Klien kemudian memberikan umpan balik tambahan berupa permintaan untuk kembali menggunakan warna maskot seperti pada revisi kedua. Setelah membandingkan ketiga versi secara berdampingan, klien menyampaikan bahwa warna pada revisi kedua paling sesuai dengan yang diinginkan karena mampu menghadirkan nuansa warna gurun yang tetap mempertahankan kesan kehijauan. Klien juga menyampaikan permohonan maaf atas ketidaknyamanan yang ditimbulkan akibat perubahan tersebut. Setelah melakukan revisi ulang sesuai dengan versi warna pada revisi kedua, penulis kemudian menyerahkan *file Clip Studio Paint (CSP)* kepada supervisor. *File* tersebut berisi *lineart* dan *base color* yang telah disesuaikan dengan arahan klien. Selanjutnya, pengerjaan tahap lanjutan akan diteruskan oleh senior ilustrator di Polaris Camp Creative.

Secara visual, desain Sandworm Adventurer berfokus pada penyampaian fisik yang unik dan berkarakter. Tubuhnya merupakan perpaduan antara anatomi humanoid dan ciri-ciri *sandworm*, dengan postur lentur yang memungkinkan gerakan gesit. Kostumnya menggabungkan bahan kulit dan kain, memperkuat identitasnya sebagai petualang, dengan tambahan *coattail* panjang dan *hood* untuk menciptakan siluet dinamis yang sejalan dengan tema *stealth*. Pilihan warna didasarkan pada prinsip *color semiotics* (Haller, 2019, h.78), menggunakan hijau tua (#2D2837) dan abu-abu (#DCDCD7) untuk mempertegas nuansa misterius, netralitas moral, serta kemampuan berbaur di lingkungan berbahaya. Material logam ringan yang digunakan pada beberapa bagian kostum menambah kesan protektif tanpa mengorbankan kelenturan gerakan karakter.

Perhatian khusus juga diberikan pada aspek ekspresi wajah, terutama pada mata. Klien menginginkan agar mata Sandworm Adventurer menampilkan nuansa predator penyergap tajam, cerdas, namun tetap tidak sepenuhnya manusiawi. Oleh karena itu, karakter ini dirancang dengan pupil vertikal yang menyerupai hewan berburu, memberikan kesan waspada dan berbahaya namun tetap intelektual. Penulis mengembangkan berbagai ekspresi wajah yang mencakup ekspresi datar (*deadpan*), marah, sedih, sarkastik, dan *smirk* percaya diri, untuk memperlihatkan kompleksitas emosional yang dimiliki karakter ini. Semua elemen tersebut dituangkan ke dalam *character sheet* yang terdiri dari tampak depan, belakang, dan samping, serta beberapa ekspresi *close-up* untuk mendukung konsistensi desain dalam berbagai situasi cerita. Dengan kombinasi antara latar belakang naratif, teori psikologi karakter, pendekatan desain visual, serta perhatian terhadap detail kecil seperti ekspresi dan warna, Sandworm Adventurer dibangun sebagai karakter multidimensional yang siap menempati dunia fiksi secara meyakinkan.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain membuat desain karakter Sandworm Adventurer, penulis juga melakukan empat tugas magang lain. Tugas tambahan yang akan dibahas adalah desain karakter Doll Maker, sketsa desain Vtuber Pixie-chan, sketsa desain ilustrasi karakter Fairy Guy, dan sketsa desain karakter Pirate. Selama mengerjakan tugas-tugas tersebut, penulis dibantu oleh supervisor seperti di proyek desain karakter Sandworm Adventurer.

3.3.2.1 Proyek Sketsa Desain Karakter Dollmaker Seamstress

Proyek ini merupakan salah satu bagian dari rangkaian pelatihan yang dilaksanakan selama bulan pertama program magang. Tujuan dari proyek ini adalah untuk mengembangkan kemampuan desain karakter dengan tingkat detail yang tinggi, sesuai dengan *brief* kreatif yang telah disediakan. Karakter yang dirancang, yaitu Dollmaker Seamstress, harus memenuhi sejumlah kriteria spesifik yang mencakup aspek visual, kepribadian, dan konsistensi tema. Desain ini memerlukan perhatian khusus pada berbagai elemen, mulai dari pose, bentuk wajah atau kepala, rambut, pakaian, aksesoris, hingga ekspresi *headshot* yang dipadukan dengan palet warna yang konsisten. Setiap elemen tersebut harus mencerminkan identitas karakter sebagai seorang pembuat boneka yang memiliki ciri khas unik dan daya tarik visual yang kuat. Untuk pose karakter, diarahkan untuk meniru pose yang telah ditentukan dalam referensi *brief*. Pose ini menjadi penting karena akan menonjolkan kepribadian dan fungsi karakter sebagai *dollmaker*. Bagian kepala dan wajah dirancang untuk memiliki bentuk yang unik, dengan ekspresi yang mampu menggambarkan karakteristik lembut namun penuh kreativitas, sesuai dengan tema *seamstress*. Rambut karakter juga harus dirancang sedemikian rupa agar menyatu dengan tema keseluruhan, memberikan kesan elegan sekaligus praktis.

Pakaian karakter memerlukan perpaduan elemen desain tertentu, seperti penggunaan topi baret untuk menambah sentuhan klasik, kaos

kaki berbeda antara kanan dan kiri sebagai elemen unik, serta motif garis atau kotak pada bagian pakaian untuk memberikan tekstur visual yang menarik. Selain itu, aksesoris karakter menjadi salah satu elemen penting, yang mencakup gunting di tangan kanan untuk pose depan, boneka kecil yang digantung di pinggang sebagai atribut khas pembuat boneka, hiasan berupa kancing baju, dan gulungan benang sebagai simbol profesinya. Terakhir, ekspresi *headshot* yang diminta terdiri dari tiga variasi yang mencerminkan berbagai emosi karakter, seperti bahagia, fokus, dan mungkin sedikit bingung atau malu, yang dapat menggambarkan spektrum emosi dalam kesehariannya. Setiap ekspresi ini harus didukung oleh palet warna yang konsisten, baik pada rambut, kulit, maupun pakaian, sehingga keseluruhan desain karakter terlihat harmonis dan sesuai dengan konsep yang diinginkan oleh pemberi *brief*.

BAJU (GABUNGGAN DESAIN INI, pakai topi baret, kaos kaki berbeda kanan kiri, bagian baju ada motif garis/kotak)



Gambar 3.9 Gambar *Brief* Dollmaker Seamstress

Setelah menerima *briefing* dari supervisor, penulis mulai memvisualisasikan ide dan konsep yang telah diberikan. Proses visualisasi dimulai dengan pembuatan sketsa awal yang mengikuti arahan *brief* secara langsung. Hal ini dilakukan sesuai instruksi supervisor untuk fokus pada satu konsep tanpa membuat alternatif desain. Pendekatan ini dipilih agar proses pengerjaan dapat berjalan

lebih cepat dan efisien. Dengan demikian, sketsa yang dihasilkan mencerminkan panduan yang telah disampaikan dalam *briefing* serta diperiksa dan dievaluasi kembali oleh supervisor untuk memastikan kesesuaiannya dengan tujuan proyek. Jika terdapat revisi, penulis segera melakukan penyesuaian agar hasil akhir dapat memenuhi ekspektasi yang telah ditetapkan.



Gambar 3.10 Sketsa awal Dollmaker Seamstress

Setelah menyelesaikan sketsa awal, penulis melakukan asistensi untuk mendiskusikan hasil desain dengan supervisor. Supervisor menyatakan bahwa desain tersebut sudah sesuai dan memberikan persetujuan untuk melanjutkan ke tahap berikutnya. Penulis kemudian diminta langsung melanjutkan proses pembuatan *lineart* tanpa perlu melakukan revisi tambahan. Tahapan ini dilakukan untuk menjaga efisiensi waktu sesuai arahan supervisor.



Gambar 3.11 *Lineart* Dollmaker Seamstress

Setelah asistensi *lineart* karakter Dollmaker Seamstress, supervisor memberikan masukan terkait desain, khususnya pada bagian

belakang kepala yang dinilai masih kurang proporsional. Supervisor meminta agar bagian tersebut direvisi untuk meningkatkan kesesuaian desain secara keseluruhan. Penulis kemudian melakukan penyesuaian sesuai dengan arahan yang diberikan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya dalam proses produksi. Revisi dilakukan dengan menyesuaikan bentuk dan proporsi kepala agar lebih seimbang secara visual. Hasil revisi kemudian dikonsultasikan kembali untuk memastikan bahwa perubahan sudah sesuai dengan ekspektasi supervisor.



Gambar 3.12 *Base Color* Dollmaker Seamstress

Setelah menyelesaikan revisi bentuk kepala sesuai dengan masukan supervisor, penulis melanjutkan proses pengerjaan ke tahap *base color*. Warna-warna acuan telah ditentukan dalam *brief*, yaitu ungu #69247C, *pink* #DA498D, kuning #FAC67A, dan putih kekuningan #F9E6CF, yang berfungsi sebagai panduan utama dalam menentukan skema warna desain. Namun, untuk memberikan sedikit kebebasan kreatif dan eksplorasi visual, penulis mencoba melakukan eksperimen dengan menggunakan warna alternatif yang mendekati acuan. Warna-warna yang digunakan adalah ungu #9F7BB6, *pink* #DD90A6, kuning #EFCDA7, dan putih kekuningan #ECE7E4. Setelah tahap pewarnaan selesai, penulis melakukan asistensi kepada supervisor untuk memastikan hasil kerja sesuai dengan harapan. Dalam sesi asistensi tersebut, supervisor memberikan umpan balik bahwa warna yang dipilih

masih terlihat agak *dull* atau kurang hidup. Beliau menyarankan agar skema warna dibuat lebih cerah untuk menciptakan kesan yang lebih menarik dan manis sesuai dengan karakter desain. Dengan masukan tersebut, penulis berencana untuk melakukan penyesuaian warna pada tahap revisi selanjutnya, dengan fokus pada peningkatan saturasi dan pemilihan kombinasi warna yang lebih dinamis agar hasil akhirnya lebih sesuai dengan konsep dan ekspektasi visual yang telah ditetapkan.



Gambar 3.12 Hasil Akhir Dollmaker Seamstress

Setelah mendapatkan masukan dari supervisor yang menyatakan bahwa skema warna pada karakter Dollmaker Seamstress terlihat terlalu *dull* atau kurang hidup, penulis segera melakukan revisi untuk memperbaiki kesan visual desain. Supervisor menginginkan warna yang lebih cerah dan mencerminkan karakter yang lebih manis dan menarik perhatian. Oleh karena itu, penulis mengubah skema warna sebelumnya dengan memilih kombinasi warna baru yang lebih cerah dan segar. Warna-warna yang digunakan setelah revisi adalah ungu #B4719A, pink #FBA0AE, kuning #FFCA7E, dan putih kekuningan #EAE1DC. Warna ungu yang lebih cerah memberikan nuansa feminin dan elegan pada karakter, sementara pink dengan intensitas tinggi menambahkan kesan manis dan *playful*. Warna kuning yang lebih cerah menghadirkan sentuhan hangat dan ceria, sedangkan putih kekuningan memberikan keseimbangan yang mendukung harmoni keseluruhan skema warna.

Setelah menyelesaikan revisi skema warna dan memastikan warna karakter Dollmaker Seamstress sesuai dengan arahan supervisor, penulis kembali melakukan asistensi untuk mendapatkan persetujuan akhir. Supervisor memberikan tanggapan positif dan menyatakan bahwa hasil revisi sudah sesuai dengan ekspektasi. Dengan demikian, tahap pewarnaan dasar dianggap selesai dan siap untuk dilanjutkan ke proses berikutnya. Selanjutnya, penulis diminta untuk menyerahkan *file* kerja dalam format Clip Studio Paint (CSP) kepada supervisor. *File* tersebut kemudian akan diteruskan kepada anggota tim *illustrator* lainnya untuk melanjutkan proses *shading*. Tahap ini bertujuan untuk menambahkan dimensi, detail, dan kedalaman pada desain agar karakter terlihat lebih hidup dan memiliki tampilan yang lebih kompleks. Kolaborasi dengan anggota tim lainnya memastikan hasil akhir memenuhi standar kualitas yang diharapkan.



Gambar 3.13 Tiga Ekspresi Dollmaker Seamstress

Setelah menyerahkan *file* Clip Studio Paint (CSP) kepada supervisor untuk dilanjutkan ke tahap *shading* oleh anggota tim ilustrator lainnya, supervisor menyampaikan permintaan tambahan. Supervisor meminta penulis untuk membuat sketsa versi VTuber dari karakter Dollmaker Seamstress untuk melengkapi *character sheet*. Penulis diminta untuk membuat sketsa dengan pose tegap yang memperlihatkan

tampilan karakter dari depan secara penuh. Ekspresi wajah diinstruksikan untuk tetap sama seperti versi *headshot* yang sudah ada sebelumnya, menjaga konsistensi ekspresi karakter. Permintaan ini bertujuan untuk memperkuat representasi visual karakter dalam format VTuber, yang nantinya dapat digunakan sebagai referensi atau pengembangan lebih lanjut.

Setelah menyelesaikan tiga sketsa ekspresi untuk versi VTuber dari karakter Dollmaker Seamstress, penulis melakukan asistensi untuk mendapatkan masukan lebih lanjut dari supervisor. Dalam asistensi tersebut, supervisor memberikan beberapa catatan untuk revisi agar hasilnya lebih sesuai dengan ekspektasi. Supervisor menyampaikan bahwa proporsi kaki masih terlihat kurang tepat dan perlu disesuaikan untuk mencapai hasil yang lebih proporsional. Selain itu, posisi tangan diminta untuk dibuat lebih rileks agar karakter terlihat lebih natural dalam posenya. Untuk sketsa dengan mulut terbuka, supervisor juga meminta agar ekspresi tersebut dibuat lebih berbeda dan unik dibandingkan sketsa lainnya, agar setiap ekspresi memiliki ciri khas tersendiri. Penulis kemudian mencatat semua masukan tersebut dan bersiap untuk melakukan revisi dengan mempertimbangkan arahan yang diberikan oleh supervisor.



Gambar 3.14 Revisi Tiga Ekspresi Dollmaker Seamstress

Penulis kemudian melakukan revisi sesuai dengan arahan supervisor untuk meningkatkan kualitas desain. Revisi mencakup

perbaiki proporsi kaki agar terlihat lebih seimbang dan proporsional, serta penyesuaian posisi tangan agar terlihat lebih rileks dan alami. Selain itu, ekspresi dengan mulut terbuka juga diperbaiki untuk memberikan perbedaan yang lebih jelas dibandingkan ekspresi lainnya, sehingga setiap ekspresi memiliki keunikan tersendiri. Setelah revisi selesai, hasilnya dikirim kepada supervisor dalam format PNG untuk ditinjau. Supervisor memberikan tanggapan positif dan menyatakan bahwa ketiga ekspresi yang direvisi telah sesuai dengan ekspektasi. Dengan demikian, tahap revisi ekspresi dinyatakan selesai dan siap digunakan dalam *character sheet*.

3.3.2.2 Proyek Sketsa Desain VTuber Pixie-chan

Proyek desain VTuber Pixie-chan merupakan permintaan dari klien yang memberikan arahan melalui *character sheet* lengkap, termasuk detail visual seperti gaya busana, nuansa warna, serta karakteristik kepribadian yang ingin ditonjolkan. *Character sheet* tersebut menjadi acuan utama dalam proses adaptasi desain ke dalam format VTuber, yang memiliki tuntutan visual dan teknis tersendiri dibandingkan ilustrasi karakter biasa. Supervisor kemudian memberikan tugas kepada penulis untuk membuat sketsa versi VTuber berdasarkan desain awal, namun dengan ruang untuk melakukan penyesuaian sesuai kebutuhan. Arahan tersebut mencakup penyesuaian proporsi tubuh agar lebih natural, pose frontal dengan posisi tegap untuk kebutuhan rigging, serta penggunaan ekspresi wajah yang mengacu pada *headshot* referensi. Selain itu, penulis diminta untuk mempertahankan konsistensi elemen seperti palet warna, aksesoris, dan gaya visual agar tetap sesuai dengan identitas karakter Pixie-chan. Supervisor juga mengingatkan pentingnya memperhatikan aspek teknis seperti posisi rambut, proporsi kepala, dan detail minor lain yang sebelumnya telah dikoreksi, guna memastikan kualitas sketsa awal lebih baik dan siap dilanjutkan ke tahap berikutnya.



Gambar 3.15 Brief Pixie-chan

Pada tahap selanjutnya, penulis mulai mengerjakan sketsa awal karakter berdasarkan *brief* yang telah diberikan. Setelah menyelesaikan sketsa, penulis mengirimkan hasil asistensi tersebut kepada supervisor untuk mendapatkan masukan dan konfirmasi. Namun, setelah dilakukan pengecekan oleh supervisor, ditemukan bahwa terjadi kesalahan dalam menginterpretasikan isi *brief*. Penulis secara tidak sengaja memahami bahwa karakter yang dimaksud harus digambarkan seperti *character sheet*, yaitu dengan tampilan *3/4 view* yang umum digunakan untuk menunjukkan detail karakter dari sudut pandang samping depan. Padahal, dalam *brief* disebutkan bahwa karakter ini akan digunakan untuk keperluan VTuber, yang berarti karakter seharusnya digambar dengan pose menghadap langsung ke depan (*front view*). Pose ini penting agar karakter dapat dengan optimal digunakan dalam pemodelan

VTuber, terutama dalam sinkronisasi dengan gerakan wajah dan pandangan pengguna. Kesalahan ini menyebabkan hasil sketsa awal tidak sesuai dengan kebutuhan teknis yang telah ditentukan sebelumnya.



Gambar 3.16 Sketsa Awal Pixie-chan

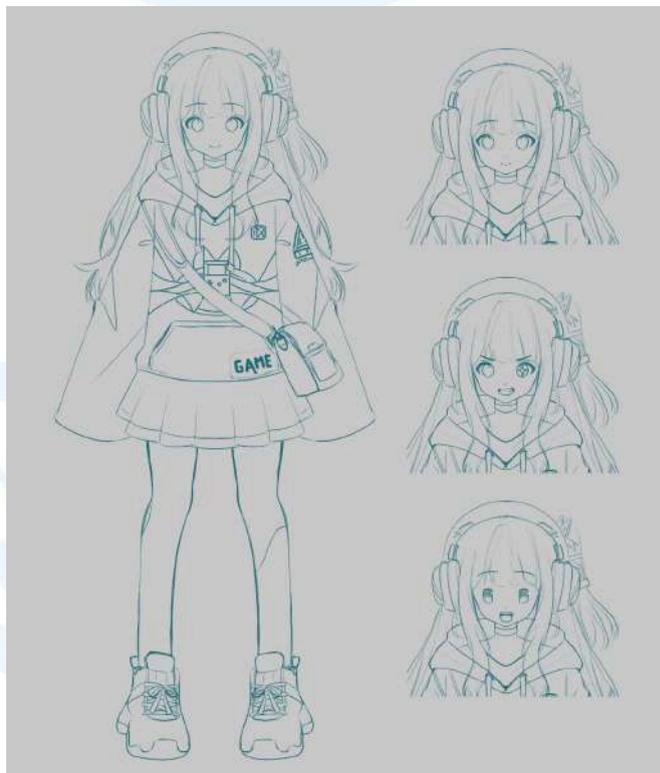
Setelah menyadari kesalahan tersebut melalui arahan dari supervisor, penulis kemudian melakukan revisi terhadap sketsa dengan mengubah sudut pandang karakter menjadi *front view*. Penyesuaian ini dilakukan agar hasil akhir sesuai dengan standar yang diperlukan untuk pengaplikasian sebagai karakter VTuber, serta untuk menghindari kesalahan serupa di tahap produksi berikutnya.



Gambar 3.17 Revisi Pertama Pixie-chan

Setelah menerima arahan terkait kesalahan pada sketsa sebelumnya, penulis segera melakukan revisi terhadap karakter

Pixie-chan. Revisi difokuskan pada perubahan pose karakter menjadi *front view*, sesuai dengan kebutuhan untuk penggunaan VTuber. Setelah revisi tersebut diselesaikan, penulis kembali mengirimkan hasil asistensinya kepada supervisor untuk mendapatkan tinjauan lebih lanjut. Dalam sesi asistensi berikutnya, supervisor menyampaikan bahwa masih terdapat beberapa revisi tambahan berdasarkan permintaan klien. Supervisor menginformasikan kepada penulis bahwa klien menginginkan perubahan pada proporsi tubuh karakter, dengan arahan agar karakter tampak seperti berusia sekitar 17–18 tahun. Selain itu, klien juga memberikan masukan terkait preferensi desain kostum, di mana mereka lebih menyukai versi karakter yang tidak menggunakan *hoodie*. Dengan adanya arahan baru ini, penulis perlu melakukan penyesuaian lanjutan terhadap desain karakter agar lebih sesuai dengan keinginan klien.



Gambar 3.18 Revisi Kedua Pixie-chan

Menindaklanjuti arahan dari supervisor dan permintaan klien, penulis kemudian merevisi desain karakter Pixie-chan dengan

menyesuaikan proporsi tubuh agar lebih menyerupai remaja berusia 17–18 tahun. Penyesuaian ini dilakukan dengan memperhatikan struktur tubuh yang lebih ramping, tinggi badan yang proporsional, serta ekspresi wajah yang merefleksikan karakter usia remaja. Selain itu, karena klien lebih menyukai versi karakter tanpa *hoodie*, penulis memutuskan untuk tidak melanjutkan atau menyertakan sketsa versi dengan *hoodie* pada revisi kali ini. Sebagai pelengkap, penulis juga menambahkan tiga sketsa ekspresi *headshot* untuk karakter Pixie-chan. Ekspresi tersebut dirancang untuk memperlihatkan variasi emosi yang bisa ditampilkan oleh karakter, seperti ekspresi netral, senang, dan sedih, guna memperkaya karakterisasi kepada klien terkait kepribadian karakter tersebut. Setelah seluruh revisi diselesaikan, penulis kembali mengirimkan hasil asistensi terbaru kepada supervisor untuk ditinjau.

Setelah mengirimkan hasil revisi kepada supervisor, penulis kembali menerima masukan lanjutan. Supervisor menyampaikan bahwa terdapat permintaan tambahan dari klien, khususnya terkait tampilan wajah karakter. Klien menginginkan agar wajah Pixie-chan, terutama bagian mata, dibuat tampak lebih dewasa atau sesuai dengan karakter remaja. Hal ini dimaksudkan agar karakter tidak terlihat terlalu *cute* atau kekanak-kanakan, sehingga dapat lebih merepresentasikan usia 17–18 tahun seperti yang telah diarahkan sebelumnya. Berdasarkan masukan tersebut, penulis perlu melakukan penyesuaian lebih lanjut pada fitur wajah, dengan fokus pada bentuk mata, proporsi wajah, dan ekspresi secara keseluruhan agar mencerminkan kesan remaja yang lebih matang namun tetap mempertahankan ciri khas karakter yang telah dirancang. Penulis menyadari bahwa bentuk mata memiliki pengaruh besar dalam menentukan kesan umur dan kedewasaan karakter, sehingga proses penyesuaian dilakukan secara hati-hati. Ukuran mata dikurangi secara proporsional, bentuk kelopak disederhanakan agar tidak terlalu bulat dan *child-like*, serta tambahan detail ekspresi halus diberikan agar tetap mempertahankan sisi ekspresif karakter tanpa terlihat terlalu imut atau

kekanak-kanakan. Selain itu, penulis juga melakukan penyesuaian minor pada bentuk wajah dan posisi fitur-fitur lainnya agar keseluruhan tampilan menjadi lebih seimbang dan sesuai dengan citra remaja yang diinginkan oleh klien. Setelah menyelesaikan revisi ini, penulis kembali mengirimkan hasil terbaru kepada supervisor untuk diasistensikan.



Gambar 3.19 Hasil Akhir Pixie-chan

Dalam waktu singkat, supervisor memberikan konfirmasi bahwa hasil revisi telah disetujui oleh klien. Supervisor menyampaikan bahwa tampilan terbaru dari Pixie-chan dinilai sudah sesuai dengan harapan, baik dari segi proporsi tubuh maupun ekspresi wajah. Perubahan pada bagian mata dinilai berhasil memperkuat kesan usia remaja tanpa menghilangkan karakteristik visual khas yang telah dibentuk sejak awal proses perancangan. Dengan persetujuan akhir dari klien, supervisor kemudian meminta penulis untuk menyerahkan *file* asli dalam format Clip Studio Paint (CSP) sebagai langkah akhir dari tahap pengerjaan yang dilakukan oleh penulis. *File* tersebut akan digunakan untuk

melanjutkan proses produksi oleh anggota tim *illustrator* lainnya, yang bertugas mengerjakan tahap pewarnaan dan finalisasi visual karakter. Penyerahan *file* CSP ini menandai berakhirnya tugas penulis dalam tahap desain awal karakter Pixie-chan, serta menjadi bagian penting dalam memastikan kelancaran proses kolaboratif tim dalam penyelesaian proyek secara keseluruhan.

3.3.2.3 Proyek Sketsa Desain Ilustrasi Karakter Fairy Guy

Proyek ini merupakan permintaan khusus dari seorang klien yang menginginkan ilustrasi karakter dengan gaya anime yang khas. Penulis ditugaskan untuk menggambar karakter *fullbody* dengan tambahan *background* sederhana serta sebuah *headshot* yang akan digunakan sebagai *profile picture* (PFP). Karakter yang diminta harus mencerminkan sosok pria berpenampilan elegan seperti seorang *pretty prince*, dengan usia tampak sekitar 26 tahun. Tampilan visual karakter sangat berfokus pada warna utama *pink*, baik dari segi rambut, pakaian, maupun elemen lainnya. Karakter ini digambarkan memiliki rambut panjang bergelombang berwarna *pink*, dilengkapi dengan jepit rambut berbentuk *raspberry*, serta mata *pink* yang memberi kesan lembut dan ekspresif. Untuk memperkuat nuansa boneka (*doll-like*), klien juga meminta agar karakter diberi makeup ringan di pipi dan hidung, namun tetap harus terlihat seperti dewasa muda dan tidak terlalu kekanak-kanakan. Karakter ini tetap digambarkan dengan telinga manusia biasa, tanpa unsur fantasi seperti *elf ears* atau *animal ears*.

Dari segi busana, klien menghendaki pakaian yang tidak harus mengikuti referensi gambar AI yang disertakan, melainkan desain pakaian baru yang tetap mempertahankan kesan elegan dan bernuansa *pink*. Pakaian tersebut dapat berupa setelan jas dengan tambahan ornamen seperti bordir *raspberry* sebagai aksen visual yang unik. Dasi kupu-kupu juga menjadi bagian dari detail penting yang diminta untuk menggantikan dasi biasa, guna memperkuat kesan formal sekaligus manis. Selain itu, klien juga menyebutkan keinginan adanya sayap

karakter yang terinspirasi dari kelopak bunga mawar, dengan detail lebih kaya dibandingkan referensi yang dilampirkan.



Face and hair : long pink hair (just like the AI pic is fine) plus undulated
Raspberry hair clip in the hair

Pink eyes, Normal human ears, A light makeup on cheeks and nose, just to make him doll-like

Clothes : Not really like the AI pic But still something elegant (You may draw them in different clothes if we work together for a while anyways 😊)

So like a suit is alright for him Always pink obviously
If possible adding raspberry as broderies in the suit
And a bow tie instead of a basic tie

Wings : wings looking like roses petals, flowers etc (not sure if it's needed but I added a pic haha) But it should be more detailed than the petals I send as a pic

Gambar 3.20 *Brief* Fairy Guy

Berdasarkan *brief* yang diterima, penulis kemudian mulai mengerjakan tahap awal dengan membuat sketsa untuk *profile picture* (PFP) karakter Fairy Guy. Pada tahap ini, ilustrasi difokuskan hanya pada bagian *bust up* atau setengah badan ke atas, sesuai dengan kebutuhan PFP yang memang hanya menampilkan area wajah hingga dada. Oleh karena itu, elemen yang digambar dalam sketsa ini mencakup wajah karakter, rambut panjang bergelombang, bagian atas pakaian seperti kerah jas dan *bow tie*, serta sebagian dari sayap yang hanya tampak di area sekitar bahu. Detail wajah dan ekspresi menjadi fokus utama, menyesuaikan dengan permintaan klien untuk menampilkan karakter yang berkesan elegan, dewasa, dan tetap mempertahankan nuansa manis dengan makeup ringan di pipi dan hidung. Sketsa ini menjadi dasar awal untuk memastikan bahwa karakter sudah sesuai dengan arah desain yang diinginkan sebelum dilanjutkan ke tahap

produksi lebih lanjut. Setelah itu, supervisor memberi arahan untuk lanjut membuat *fullbody* karakternya.



Gambar 3.21 Sketsa PFP Fairy Guy

Setelah menyelesaikan ilustrasi untuk *profil picture* (PFP) sebagai tahap awal dalam proyek ini, penulis melanjutkan pengerjaan dengan membuat sketsa *fullbody* karakter Fairy Guy, sesuai arahan lanjutan yang tercantum dalam *brief* dari klien. Sketsa ini dirancang untuk menampilkan keseluruhan tubuh karakter secara utuh, termasuk detail pada desain kostum, bentuk anatomi tubuh, serta elemen khas seperti sayap peri yang menjadi ciri utama karakter. Selain itu, penulis juga menambahkan latar belakang sederhana yang disesuaikan dengan nuansa dunia fantasi tempat karakter ini berasal, sehingga menciptakan suasana yang lebih imajinatif dan mendukung narasi visual. Komposisi sketsa disusun dengan mempertimbangkan keseimbangan visual, proporsi tubuh, serta arah pencahayaan agar hasil akhirnya dapat dengan mudah dikembangkan ke tahap *lineart* dan pewarnaan. Tujuan utama dari pembuatan sketsa *fullbody* ini adalah untuk memberikan gambaran menyeluruh kepada klien mengenai bentuk akhir karakter dalam konteks penuh, sehingga klien dapat memberikan umpan balik secara lebih

akurat sebelum proyek masuk ke tahap finalisasi desain dan *rendering* warna secara digital.



Gambar 3.22 Sketsa Awal *Fullbody Fairy Guy*

Setelah sketsa *fullbody* selesai, penulis mengirimkan hasilnya kepada supervisor untuk mendapatkan masukan. Dari hasil asistensi, supervisor memberikan beberapa arahan revisi berdasarkan penilaian terhadap sketsa awal. Pertama, sayap karakter diminta untuk diubah agar tampilannya lebih menyerupai sayap kupu-kupu, dengan bentuk dasar yang tetap terinspirasi dari kelopak bunga, seperti yang disebutkan dalam *brief*. Kedua, proporsi kaki karakter perlu disesuaikan agar sedikit lebih pendek untuk memberikan keseimbangan visual yang lebih baik pada keseluruhan tubuh. Selain itu, supervisor juga menyarankan agar latar belakang yang sebelumnya ditambahkan dihapus terlebih dahulu agar tidak membingungkan dan mempermudah proses peninjauan desain karakter secara fokus. Masukan ini kemudian menjadi dasar bagi penulis untuk melakukan revisi sketsa sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.



Gambar 3.23 Referensi Klien untuk Karakter Fairy Guy

Penulis kemudian menindaklanjuti umpan balik yang telah diberikan sebelumnya dengan melakukan revisi terhadap sketsa *fullbody* karakter Fairy Guy, sebagai bagian dari upaya penyempurnaan desain sebelum masuk ke tahap finalisasi. Fokus utama revisi terletak pada dua elemen penting, yaitu desain sayap dan latar belakang. Sesuai arahan dari supervisor dan pertimbangan masukan klien, bentuk sayap yang sebelumnya menyerupai kelopak bunga direvisi agar lebih menyerupai struktur sayap kupu-kupu, namun tetap mempertahankan nuansa floral sebagai bagian dari identitas visual karakter. Revisi ini melibatkan eksplorasi bentuk yang lebih organik dan dinamis, seperti lekukan alami yang mengalir, serta penambahan segmentasi halus di bagian dalam sayap untuk menambah kompleksitas visual. Penulis juga memperhatikan keseimbangan visual dengan menyelaraskan ukuran, sudut, dan posisi antara sisi kiri dan kanan, sehingga sayap terlihat simetris dan proporsional ketika dipasangkan dengan tubuh karakter secara keseluruhan. Selain itu, bagian latar belakang yang sebelumnya turut disertakan dalam sketsa awal dihapus sepenuhnya, mengikuti arahan dari supervisor yang menekankan pentingnya memusatkan perhatian visual pada desain karakter itu sendiri. Dengan menghilangkan latar belakang, karakter dapat ditampilkan secara lebih jelas dan menonjol, sehingga memudahkan proses evaluasi desain oleh klien tanpa distraksi tambahan. Revisi ini menjadi langkah penting dalam

memastikan bahwa desain tidak hanya memenuhi preferensi estetika, tetapi juga selaras dengan kebutuhan visual yang telah direncanakan.



Gambar 3.24 Revisi Pertama Fairy Guy

Setelah proses revisi selesai, penulis kembali mengirimkan hasil sketsa terbaru kepada supervisor untuk ditinjau ulang. Namun, dari hasil asistensi lanjutan, supervisor memberikan catatan tambahan bahwa bentuk sayap yang dibuat masih belum cukup baik dan belum sepenuhnya memenuhi ekspektasi klien. Meskipun perubahan bentuk telah dilakukan, supervisor menilai bahwa desain sayap masih dapat dikembangkan lebih jauh agar tampilannya lebih menarik dan sesuai dengan arah visual karakter yang diinginkan. Untuk membantu memperjelas ekspektasi, supervisor juga memberikan beberapa referensi visual tambahan yang menggambarkan bentuk sayap ideal sebagai acuan baru dalam revisi berikutnya. Referensi tersebut mencerminkan struktur sayap yang lebih kompleks dan dinamis, dengan garis-garis yang halus dan dekoratif, yang dapat memperkuat kesan elegan dari karakter Fairy Guy. Penulis diminta untuk mempelajari referensi yang diberikan dengan saksama dan menggunakannya sebagai pedoman utama dalam merancang ulang bentuk sayap pada tahap revisi selanjutnya.



Gambar 3.25 Referensi Detail Sayap Karakter Fairy Guy

Menindaklanjuti umpan balik terbaru dari supervisor, penulis melakukan revisi lanjutan yang difokuskan pada elemen visual karakter, khususnya pada desain sayap Fairy Guy. Perubahan ini dilakukan sebagai respons terhadap arahan untuk menghadirkan tampilan yang lebih sesuai dengan konsep awal, sekaligus memperhalus struktur visual agar lebih menyatu dengan karakteristik keseluruhan desain. Berdasarkan referensi tambahan yang diberikan, penulis merancang ulang bentuk sayap dengan mengadopsi struktur alami sayap kupu-kupu, sebagaimana yang diharapkan oleh supervisor. Proses revisi dimulai dengan pembuatan sketsa kasar yang mengedepankan lekukan organik, segmentasi yang halus, serta proporsi yang seimbang untuk menciptakan kesan ringan dan elegan. Sketsa tersebut kemudian dikembangkan lebih lanjut dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan estetika, termasuk arah gerak sayap serta harmoni visual terhadap tubuh karakter.

Untuk memperkaya makna visual dan menjaga konsistensi gaya, penulis menambahkan elemen dekoratif berupa motif kelopak bunga mawar pada bagian dalam sayap. Motif ini dipilih tidak hanya sebagai hiasan, tetapi juga sebagai simbol penguatan karakter, yang merepresentasikan sisi lembut dan penuh keanggunan dari sosok Fairy Guy. Kehadiran elemen tersebut diharapkan mampu memperkuat pesan emosional yang ingin disampaikan melalui visual karakter, sekaligus mempertahankan kesinambungan dengan inspirasi awal yang berakar pada keindahan bunga. Dengan penyesuaian ini, desain Fairy Guy

menjadi lebih selaras dengan konsep naratif yang diusung, dan mencerminkan perkembangan signifikan dari hasil evaluasi sebelumnya.



Gambar 3.26 Hasil Akhir *Fullbody Fairy Guy*

Setelah proses revisi sayap selesai dan sketsa telah diperbarui sesuai dengan referensi visual yang diberikan, penulis kembali mengasistensikan desain terbaru kepada supervisor untuk ditinjau. Pada tahap ini, penulis memastikan bahwa seluruh masukan sebelumnya telah diterapkan secara menyeluruh, termasuk bentuk sayap yang kini menyerupai struktur kupu-kupu dengan sentuhan kelopak bunga di dalamnya, serta harmoni visual dengan keseluruhan proporsi tubuh karakter. Hasil asistensi menunjukkan bahwa supervisor menyatakan sketsa tersebut telah memenuhi standar yang diharapkan dan menyampaikan bahwa desain tersebut telah diterima oleh klien tanpa permintaan revisi tambahan. Hal ini menandai bahwa tahap sketsa telah berhasil diselesaikan dengan baik, dan desain karakter Fairy Guy telah mencapai bentuk final sesuai dengan kebutuhan proyek.



Gambar 3.27 Hasil Akhir PFP Fairy Guy

Dengan selesainya proses persetujuan dari klien, supervisor kemudian memberikan arahan lanjutan kepada penulis untuk menyiapkan versi khusus dari karakter dalam bentuk *profile picture* (PFP). Versi ini merupakan bagian dari permintaan awal dalam *brief*, yaitu ilustrasi yang menampilkan bagian *bust up* dari karakter, difokuskan untuk kebutuhan tampilan profil seperti *avatar* atau ikon identitas visual. Penulis kemudian melakukan pemotongan gambar dari sketsa *fullbody* yang telah dibuat sebelumnya dan menyesuaikannya agar terlihat seimbang dan tetap mempertahankan proporsi visual yang menarik pada area wajah, rambut, dan bagian atas pakaian serta sayap. Proses ini dilakukan dengan mempertimbangkan komposisi visual yang tetap estetik meskipun ruang gambar terbatas.

Setelah versi PFP selesai dipersiapkan, supervisor juga meminta penyerahan *file* asli dari keseluruhan proyek dalam format Clip Studio Paint (CSP). *File* ini dibutuhkan agar proses pengerjaan dapat dilanjutkan oleh anggota tim *illustrator* lain yang bertugas menyelesaikan tahap pewarnaan dan finalisasi karakter.

3.3.2.4 Proyek Sketsa Desain Karakter Pirate Boy

Proyek ini merupakan salah satu bagian dari rangkaian pelatihan yang dilaksanakan selama bulan pertama program magang. Dalam proyek ini, penulis diminta untuk merancang sebuah karakter original bertema bajak laut, yang kemudian dijuluki sebagai Pirate Boy. *Brief* yang diberikan berupa *file* PDF bersifat ringkas namun cukup terbuka, memberikan ruang interpretasi bagi penulis untuk mengembangkan ide dan visual karakter secara mandiri. Beberapa arahan penting yang disampaikan dalam *brief* meliputi referensi wajah yang mengacu pada karakter Brant dari *game* Wuthering Waves, yang dikenal dengan tampilan tampan dan ekspresif. Selain itu, terdapat penekanan pada pentingnya gaya rambut sebagai bagian dari identitas karakter, meskipun bentuk spesifiknya tidak ditentukan. Inspirasi busana mengambil tema bajak laut, namun tidak dibatasi secara ketat, sehingga penulis dapat berkreasi bebas dalam merancang kostum yang sesuai dengan karakter namun tetap masuk akal secara visual. Aspek lain yang menjadi perhatian adalah ekspresi wajah dalam bentuk *headshot*, yang bertujuan menampilkan emosi dan kepribadian karakter.



Gambar 3.28 *Brief* Pirate Boy

Melalui arahan-arahan ini, penulis didorong untuk mengembangkan kreativitas secara maksimal, namun tetap dalam

koridor estetika yang selaras dengan referensi yang diberikan. *Brief* ini melatih kepekaan dalam menerjemahkan petunjuk visual yang terbatas menjadi desain karakter yang utuh dan memiliki narasi tersirat. Kebebasan dalam mengeksplorasi pose dan busana memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengekspresikan gaya ilustratif pribadi, sekaligus memperkuat aspek *storytelling* dari karakter yang diciptakan. Proyek ini tidak hanya berfungsi sebagai latihan teknis dalam menggambar karakter, tetapi juga sebagai latihan berpikir konseptual, di mana penulis dituntut untuk mengolah referensi, membangun identitas visual yang kuat, dan mengkomunikasikan karakter yang hidup kepada audiens melalui desain yang dibuat. Hasil akhir dari proyek ini diharapkan tidak hanya menunjukkan keterampilan menggambar, tetapi juga sensitivitas terhadap karakterisasi dan konsistensi visual dalam proses perancangan desain karakter.



Gambar 3.29 Sketsa Awal Pirate Boy

Setelah menerima pengarahan dari supervisor, penulis segera memulai proses visualisasi dari konsep karakter yang telah dijabarkan dalam *brief*. *Brief* tersebut memberikan arahan yang cukup spesifik terkait elemen-elemen utama desain, seperti pose, referensi wajah, serta struktur kostum yang bertema bajak laut. Tahapan awal pengerjaan dimulai dengan menyusun sketsa awal berdasarkan panduan yang telah ditetapkan. Dalam proses ini, penulis mengikuti instruksi supervisor

untuk fokus hanya pada satu konsep utama tanpa mengeksplorasi versi alternatif. Pendekatan ini diterapkan dengan tujuan untuk mempercepat proses kerja serta menjaga efisiensi, sekaligus memastikan bahwa desain yang dikembangkan tetap berada dalam jalur konsep yang telah disepakati sejak awal. Sketsa yang dihasilkan pada tahap ini ditujukan untuk menjadi dasar visual yang kuat dari ide karakter Pirate Boy.

Langkah pertama dalam pembuatan sketsa adalah menggambar tampak depan dari karakter, mengikuti pose tubuh yang telah ditentukan dalam *brief*. Penulis kemudian melanjutkan dengan menggambarkan bentuk rambut yang sesuai dengan referensi wajah yang diberikan, serta merancang jaket karakter sebagai elemen utama busana. Dalam proses ini, penulis melakukan sedikit modifikasi pada bagian strap penutup jas untuk memberikan sentuhan personal dan nilai tambah dari segi desain. Setelah bagian atas tubuh selesai, penulis melanjutkan ke desain celana dan sepatu, memastikan seluruh proporsi tubuh konsisten dan harmonis. Tidak hanya tampak depan, penulis juga membuat tiga sketsa ekspresi wajah karakter sesuai instruksi dalam *brief*, dengan tujuan memperlihatkan berbagai sisi emosional dari Pirate Boy dalam format *headshot*. Setelah keseluruhan sketsa awal selesai, penulis kemudian mulai mengerjakan tampak samping dan tampak belakang dari karakter.



Gambar 3.30 Revisi Pertama Pirate Boy

Setelah menyelesaikan rangkaian sketsa untuk *character sheet*, penulis melanjutkan tahap berikutnya yaitu melakukan asistensi dengan

supervisor. Dalam sesi ini, penulis mempresentasikan hasil visual berupa tampak depan, tampak samping, tampak belakang, serta ekspresi wajah dari karakter *Pirate Boy*. Supervisor kemudian memberikan beberapa masukan penting yang perlu diperhatikan untuk penyempurnaan desain. Salah satu catatan utama adalah mengenai proporsi tubuh karakter yang dinilai masih perlu disesuaikan agar lebih seimbang dan anatomis. Selain itu, supervisor juga menyarankan agar elemen aksesoris yang digunakan dapat lebih mencerminkan nuansa bajak laut secara lebih kuat dan khas, agar identitas karakter sebagai bajak laut muda dapat terlihat lebih jelas dan otentik.

Masukan lain yang diberikan adalah terkait dengan tampak samping dan tampak belakang karakter. Supervisor meminta agar kedua tampilan tersebut dibuat tanpa menggunakan jubah, untuk memperjelas bentuk tubuh dan detail kostum bagian dalam yang mungkin tertutup pada tampak depan. Hal ini bertujuan agar desain karakter dapat dibaca secara menyeluruh dan fungsional, terutama jika digunakan untuk keperluan produksi atau animasi. Berdasarkan saran-saran tersebut, penulis kemudian merencanakan revisi lanjutan dengan memperbaiki proporsi, memperkuat unsur aksesoris khas bajak laut, serta menyusun ulang tampilan samping dan belakang tanpa jubah, agar keseluruhan desain lebih konsisten dan sesuai dengan arah visual yang diharapkan.



Gambar 3.31 Revisi Kedua Pirate Boy

Berdasarkan masukan yang diterima dari asistensi sebelumnya, penulis kemudian melakukan revisi terhadap desain karakter sesuai

dengan arahan yang telah diberikan. Revisi difokuskan pada perbaikan proporsi tubuh agar lebih seimbang, serta penyempurnaan aksesori dengan menambahkan elemen-elemen yang lebih kuat mencerminkan tema bajak laut. Salah satu tambahan yang cukup signifikan adalah penyematan topi bajak laut sebagai atribut visual utama, untuk mempertegas identitas karakter sebagai seorang bajak laut muda. Topi ini dirancang agar selaras dengan keseluruhan kostum, tanpa mengganggu harmoni desain yang telah dibangun sebelumnya. Selain itu, tampilan samping dan belakang karakter juga disesuaikan dengan menghilangkan jubah, seperti yang diminta oleh supervisor, agar detail bagian dalam kostum dapat terlihat lebih jelas dan tidak tertutupi.

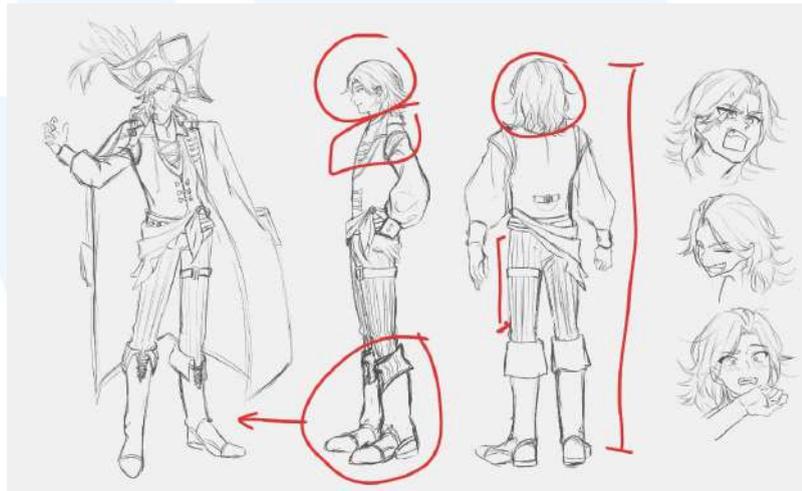
Setelah seluruh revisi diselesaikan, penulis kembali melakukan asistensi dengan supervisor untuk meninjau hasil terbaru dari desain karakter. Dalam asistensi lanjutan ini, supervisor memberikan apresiasi terhadap beberapa perbaikan yang telah dilakukan, namun tetap memberikan catatan tambahan yang perlu diperhatikan. Masukan terbaru berfokus pada bagian kaki, di mana ukuran kaki pada tampak samping serta bentuk kaki pada tampak belakang dinilai masih kurang sesuai. Supervisor meminta agar bagian tersebut diperbaiki kembali agar proporsinya lebih tepat dengan tampilan keseluruhan tubuh karakter.



Gambar 3.32 Revisi Ketiga Pirate Boy

Berdasarkan *feedback* sebelumnya yang berfokus pada perbaikan bentuk dan ukuran kaki, penulis kembali melakukan revisi pada desain karakter Pirate Boy. Revisi kali ini difokuskan pada penyesuaian

proporsi kaki, terutama pada tampilan samping dan belakang, agar lebih selaras dengan tampilan depan yang sudah dianggap cukup baik oleh supervisor. Proses revisi dilakukan dengan menyesuaikan bentuk dan ukuran kaki secara keseluruhan, mempertimbangkan konsistensi anatomi serta kesesuaian visual dari setiap sudut pandang karakter.



Gambar 3.33 Note Perbaikan Pirate Boy

Setelah menyelesaikan revisi sketsa tersebut, penulis kembali melakukan sesi asistensi dengan supervisor. Dalam sesi ini, supervisor memberikan tanggapan lanjutan sekaligus catatan visual berupa sketsa korektif untuk memperjelas bagian-bagian yang masih perlu diperbaiki. Supervisor menyampaikan bahwa tampilan depan karakter sudah baik dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut. Namun, tampilan samping dan belakang masih memerlukan penyesuaian signifikan, terutama dalam hal proporsi tubuh. Beberapa poin yang ditekankan antara lain adalah tinggi badan yang perlu ditambah, ukuran kepala yang perlu diperkecil agar lebih proporsional, serta bentuk sepatu tampilan samping yang diminta agar dimiripkan kembali dengan versi tampak depan karena saat ini terlihat terlalu besar. Selain itu, bagian leher hingga dada pada tampilan samping juga perlu diperbaiki agar lebih sesuai dengan anatomi tubuh yang benar. Dengan adanya arahan ini, penulis merencanakan revisi lanjutan dengan fokus pada penyempurnaan proporsi dan anatomi, agar

desain akhir karakter Pirate Boy dapat tampil lebih konsisten, proporsional, dan meyakinkan dari berbagai sudut pandang.



Gambar 3.34 Revisi Keempat Pirate Boy

Berdasarkan masukan beserta catatan visual yang diberikan pada asistensi sebelumnya, penulis kemudian melanjutkan proses revisi dengan memperbaiki bagian-bagian yang masih perlu disesuaikan pada sketsa karakter Pirate Boy. Fokus revisi kali ini adalah menyesuaikan proporsi tubuh, memperkecil ukuran kepala, dan menyamakan bentuk sepatu tampak samping dengan tampilan depan agar terlihat konsisten. Selain itu, bagian leher hingga dada pada tampilan samping juga diperbaiki agar lebih sesuai dengan struktur anatomi yang benar. Perbaikan ini dilakukan secara bertahap, dengan tetap mengacu pada arahan supervisor yang telah diberikan sebelumnya.

Setelah menyelesaikan seluruh revisi sketsa, penulis kembali melakukan asistensi kepada supervisor untuk mendapatkan evaluasi lanjutan. Dalam sesi ini, supervisor menyampaikan bahwa sketsa tampak samping telah mengalami peningkatan yang signifikan dan dinilai sudah lebih baik. Namun, terdapat beberapa catatan tambahan pada tampilan belakang yang masih perlu diperbaiki. Secara khusus, supervisor meminta agar lipatan atau kerah pada bagian belakang kostum disesuaikan kembali agar konsisten dengan tampilan lainnya. Selain itu,

sepatu *boots* pada tampilan belakang juga diminta untuk diperpendek agar lebih serasi dan proporsional dengan desain keseluruhan karakter. Dengan arahan ini, penulis kembali mempersiapkan revisi akhir untuk menyempurnakan bagian-bagian terakhir dari *character sheet*, agar hasil akhirnya dapat memenuhi standar visual dan teknis yang diharapkan.



Gambar 3.35 Hasil Akhir Sketsa Pirate Boy

Berdasarkan *feedback* yang telah diberikan pada asistensi sebelumnya, penulis kemudian melakukan revisi lanjutan terhadap desain karakter *Pirate Boy*. Revisi kali ini difokuskan pada penyesuaian bagian lipatan atau kerah pada tampilan belakang, serta pemendekan sepatu *boots* agar tampilan keseluruhan terlihat lebih proporsional dan konsisten dari berbagai sudut pandang. Penulis memastikan bahwa setiap detail yang dikoreksi mencerminkan arahan supervisor secara akurat, tanpa mengubah identitas visual utama dari karakter yang telah dibangun sejak awal. Proses perbaikan ini dilakukan secara cermat untuk menjaga keselarasan antar bagian sekaligus meningkatkan kualitas visual karakter secara keseluruhan.

Setelah menyelesaikan seluruh revisi, penulis kembali melakukan asistensi dengan supervisor untuk mendapatkan evaluasi akhir. Pada sesi ini, supervisor memberikan tanggapan positif atas hasil revisi yang telah dilakukan. Supervisor menyatakan bahwa desain yang diajukan telah

memenuhi ekspektasi dan tidak memerlukan perbaikan lebih lanjut. Umpan balik ini menandai bahwa tahapan revisi telah berhasil diselesaikan dengan baik, dan *character sheet* untuk Pirate Boy telah mencapai bentuk final yang siap untuk melanjut ke tahap berikutnya yaitu *lineart*. Penulis kemudian memberikan *file* CSP agar dapat dilanjutkan oleh anggota *illustrator* lainnya, sesuai arahan supervisor.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani magang di Polaris Camp Creative, penulis memperoleh banyak pengalaman dan pelajaran baru. Namun, dalam prosesnya, beberapa kendala tetap ditemui. Meskipun kendala tersebut tidak berdampak signifikan pada kelancaran magang, memperbaikinya tentu dapat membuat proses magang berjalan lebih optimal.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama magang di Polaris Camp Creative, penulis menghadapi berbagai kendala yang cukup menantang, terutama dalam memenuhi standar kualitas tinggi yang diterapkan. Proses penyempurnaan desain karakter seringkali membutuhkan revisi yang intens, dan terkadang beberapa revisi harus diselesaikan dalam satu hari, menuntut efisiensi dan kecepatan kerja yang tinggi. Selain itu, tekanan untuk memenuhi *timeline* proyek juga menjadi kendala, terutama ketika beban tugas kuliah bersamaan dengan tanggung jawab magang. Tantangan lainnya adalah beradaptasi dengan berbagai gaya seni yang digunakan dalam proyek, yang membutuhkan fleksibilitas dan kemampuan eksplorasi kreatif lebih lanjut. Di tengah tekanan tersebut, menyeimbangkan tanggung jawab pekerjaan dan kehidupan pribadi menjadi kesulitan tambahan yang seringkali mempengaruhi kesehatan fisik dan mental penulis selama periode magang ini.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Dari berbagai tantangan yang telah disebutkan, penulis menyadari bahwa kendala-kendala tersebut berasal dari berbagai aspek yang saling

berkaitan. Mengatasi setiap kendala tidaklah instan, melainkan membutuhkan waktu, usaha, dan langkah-langkah yang terstruktur. Dalam menghadapi keterbatasan waktu, penulis belajar bahwa efisiensi adalah kunci di industri yang bergerak cepat. Penulis mulai bekerja secara prosedural dengan memahami setiap tahap secara mendalam untuk mengidentifikasi aspek yang harus dimaksimalkan atau diminimalkan, sekaligus meningkatkan kemampuan menyelesaikan beberapa proyek dalam satu hari. Tantangan lainnya adalah memenuhi standar tinggi industri, yang pada awalnya terasa sulit karena keterampilan dasar penulis masih perlu ditingkatkan. Namun, melalui proses evaluasi hasil kerja, diskusi, dan arahan dari supervisor, penulis mulai memahami ekspektasi perusahaan dan berhasil menghasilkan karya yang sesuai dengan standar. Selain itu, menyeimbangkan fokus, waktu, dan kesehatan menjadi kendala tersendiri, terutama dengan tambahan tugas kuliah. Dengan membuat pengorbanan seperti mengurangi waktu luang atau menunda proyek pribadi, penulis berhasil mengembangkan keterampilan manajemen waktu dan prioritas yang tidak hanya membantu selama magang, tetapi juga berguna untuk masa depan.