

BAB III

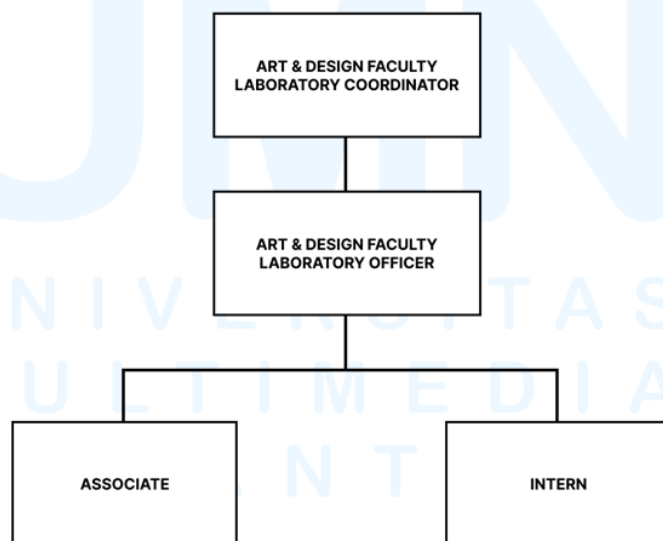
PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan kerja magang di Laboratorium FSD UMN, penulis berada pada posisi desainer dan *2D artist*. Penulis bertugas untuk membuat kebutuhan aset 2D dan tekstur dalam proyek animasi pendek serta mengerjakan *post* hari libur dan hari raya untuk Instagram Laboratorium FSD UMN. Selama pelaksanaan proyek, penulis selalu melakukan koordinasi dengan rekan kerja dan *supervisor* penulis untuk memastikan kelancaran pengerjaan proyek.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Penulis berada pada posisi desainer dan *2D artist intern* dalam pelaksanaan kerja magang ini, bersama dengan 3 rekan kerja *intern* dan 1 rekan kerja di posisi *associate*. Penulis dan rekan kerja penulis dibimbing oleh 3 orang *laboratory officer* yang bertugas sebagai *supervisor* dalam pelaksanaan kerja magang. Berikut ini adalah struktur organisasi di Laboratorium FSD UMN.



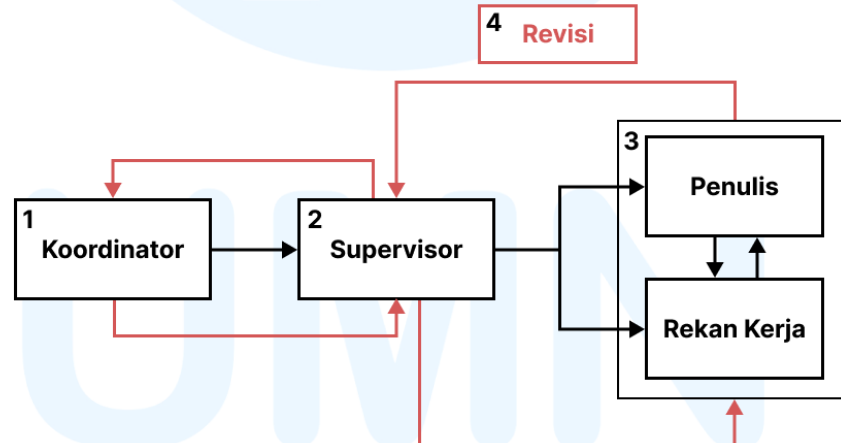
Gambar 3.1 Bagan Struktur Organisasi Laboratorium FSD UMN

Sumber: Dokumentasi Laboratorium FSD UMN (2025)

Selama melakukan kerja magang ini, penulis melakukan tugas yang berhubungan dengan ilustrasi dan desain. Daftar tugas dan peran penulis selama kerja magang ini adalah membuat desain karakter, desain aset 2D, membuat tekstur untuk digunakan pada aset-aset 3D, hingga membuat ilustrasi *art book* untuk proyek animasi pendek Laboratorium FSD UMN. Selain itu, penulis juga bertugas untuk membuat *post* hari-hari besar di Indonesia untuk diunggah pada Instagram Laboratorium FSD UMN.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Alur koordinasi selama melakukan kerja magang ini diawali dengan koordinator yang memberi tugas kepada para *supervisor*. Koordinator tidak terlibat langsung dalam pengerjaan proyek ini, sehingga *supervisor* yang akan mengarahkan para *intern* dalam menyelesaikan proyek. Alur koordinasi penulis selama melaksanakan kerja magang di Laboratorium FSD UMN dijabarkan sebagai berikut.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Untuk memastikan proyek animasi pendek berjalan lancar, *supervisor* menjabarkan ringkasan pekerjaan dan arahan, *timeline* sebagai panduan pekerjaan, serta membagi daftar tugas kepada penulis dan rekan kerja penulis sesuai dengan posisi masing-masing. Berdasarkan *brief* yang diberikan, penulis melaksanakan tugas sembari melakukan koordinasi dengan rekan kerja penulis untuk memastikan kelengkapan dan kesesuaian desain

dan aset 2D yang penulis buat. Penulis dan rekan kerja penulis juga melakukan evaluasi desain dengan *supervisor* untuk mendapatkan *approval* desain yang telah dibuat serta mendapatkan revisi bila masih ada desain yang kurang atau tidak sesuai.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Daftar tugas yang diberikan kepada penulis selama melaksanakan kerja magang mencakup pekerjaan penulis, yaitu membuat desain, ilustrasi, dan aset 2D dalam proyek film pendek, serta pekerjaan tambahan untuk membuat *reels* berisi tutorial serta *post* Instagram. Penulis juga mendapat pekerjaan yang mendadak, seperti membuat aset untuk kelas suplemen Photoshop, membuat poster untuk laboratorium Green Screen, serta menyusun buku kompilasi karya dari mata kuliah non-akademis Program Studi Film. Detail pekerjaan yang penulis lakukan dijabarkan dalam tabel berikut.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	3–7 Februari 2025	32 alternatif desain karakter	- Desain dan finalisasi karakter utama. - Alternatif sketsa komprehensif & warna dasar untuk karakter tambahan.
2	10–14 Februari 2025	Desain karakter tambahan & aset 2D	- <i>Base body</i> untuk karakter tambahan. - Finalisasi desain karakter tambahan. - Alternatif desain aset 2D.
3	17–21 Februari 2025	Desain alternatif & detail aset 2D, <i>reels</i> lab	- Desain alternatif & detail aset 2D. - Mengisi kelas suplemen (demo). - Membuat tekstur untuk digunakan pada aset 3D. - Membuat tutorial untuk <i>reels</i> lab.

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
4	24–28 Februari 2025	Detail & tekstur aset 2D	- Membuat detail aset 2D. - Revisi detail aset 2D. - Membuat tekstur untuk digunakan pada aset 3D.
5	3–7 Maret 2025	<i>Motion capture</i> , aset 2D, <i>key visual</i>	- Dokumentasi <i>motion capture</i>. - Membuat detail & tekstur aset 2D. - Membuat sketsa kasar <i>key visual</i>.
6	10–14 Maret 2025	<i>Key visual</i> , poster, revisi tekstur aset 2D	- Membuat sketsa komprehensif <i>key visual</i>. - Membuat poster untuk lab Green Screen. - Revisi tekstur untuk aset 3D.
7	17–22 Maret 2025	Revisi tekstur, <i>post</i> hari raya, <i>open house</i>	- Revisi tekstur untuk aset 3D. - Membuat <i>post</i> hari libur lebaran & hari raya Nyepi. - <i>Open house</i> UMN (menjelaskan seputar lab).
8	24–28 Maret 2025	<i>Key visual</i> , <i>reels</i> & <i>post</i> lab	- Melanjutkan sketsa komprehensif <i>key visual</i>. - Membuat tutorial untuk <i>reels</i> lab. - Membuat <i>post</i> untuk hari Kartini.
9	7–11 April 2025	Aset 2D <i>environment</i> , <i>post</i> lab, <i>key visual</i> , <i>layout</i> buku	- Membuat aset 2D untuk <i>environment</i> & <i>floorplan</i> untuk <i>environment</i> kedua. - Melanjutkan pewarnaan & finalisasi <i>post</i> hari Kartini. - Melanjutkan <i>base color key visual</i>. - <i>Layout</i> buku kompilasi tugas untuk kelas animasi.
10	14–17 April 2025	<i>Post</i> lab, <i>layout</i> buku, alternatif logo	- Membuat <i>post</i> Jumat Agung & hari Paskah. - Penambahan elemen & finalisasi <i>layout</i> buku kelas animasi. - Membuat alternatif logo untuk <i>production</i>.

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
11	21–25 April 2025	<i>Rendering key visual</i>	- Detail dan <i>render key visual</i>.
12	28 April–2 Mei 2025	Finalisasi & revisi <i>key visual</i> , <i>post lab</i> , aset 2D	- Finalisasi <i>key visual</i>. - Revisi <i>layout</i> karakter dalam <i>key visual</i>. - Membuat <i>post</i> hari buruh. - Penentuan & penyesuaian <i>font key visual</i>.
13	5–9 Mei 2025	Finalisasi <i>key visual</i> , penentuan <i>font</i> judul animasi, dokumentasi <i>motion capture</i> , <i>post lab</i>	- Finalisasi <i>key visual</i> sebagai <i>cover</i> untuk <i>art book</i>. - Penentuan dan penyesuaian <i>font</i> untuk judul animasi. - Revisi <i>font</i> untuk judul animasi. - Dokumentasi <i>motion capture</i>. - Revisi warna latar pada <i>key visual</i>. - Membuat <i>post</i> hari Waisak.
14	13–16 Mei 2025	Logo <i>production</i> , <i>layout art book</i> , ilustrasi <i>post credit</i>	- Membuat logo untuk <i>production</i>. - Menyusun <i>layout</i> awal untuk <i>art book</i>. - Sketsa kasar ilustrasi <i>post credit</i>.
15	19–23 Mei 2025	Ilustrasi <i>post credit</i>	- Alternatif sketsa ilustrasi <i>post credit</i>. - Membuat ilustrasi <i>post credit</i> 1, 2, dan 3. - Finalisasi ilustrasi <i>post credit</i> 1 dan 2.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan kerja magang ini, penulis mendapatkan tugas untuk membuat desain karakter, ilustrasi, serta kebutuhan aset 2D untuk proyek animasi pendek. Proyek animasi pendek tersebut merupakan proyek yang mencakup banyak pekerjaan, sehingga penulis membagi pekerjaan-pekerjaan tersebut menjadi empat bagian yang terdiri dari satu proyek utama dan tiga proyek tambahan. Proyek utama penulis adalah desain karakter, yang menjadi hal esensial dalam proyek animasi

pendek ini. Sedangkan proyek tambahan penulis meliputi membuat desain aset 2D, membuat tekstur untuk digunakan pada aset 3D, serta membuat ilustrasi *art book* mengenai animasi pendek tersebut. Selain itu, penulis juga bertugas untuk membuat *reels* berisi tutorial dan *post* Instagram mengenai hari-hari besar Indonesia, sehingga penulis menjadikan tugas ini sebagai proyek kelima.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Tugas utama dan pertama penulis selama melaksanakan kerja magang ini adalah membuat desain karakter. Desain karakter-karakter tersebut akan dibuat menjadi model 3D untuk animasi pendeknya. Berikut ini merupakan langkah-langkah yang penulis lewati dalam proses perancangan desain karakter untuk animasi pendek.

1. *Brief*

Sebelum mengerjakan tugas desain karakter ini, penulis mendapatkan *brief* dari *supervisor* berupa sinopsis dari animasi pendek yang dibuat. Proyek animasi pendek tersebut merupakan hasil produksi Laboratorium FSD UMN yang mengangkat sebuah cerita mengenai seorang anak laki-laki yang menjual dagangannya di stasiun kereta pada tahun 90-an. Penulis juga diberikan *moodboard* yang dijabarkan sebagai berikut oleh *supervisor*.



Gambar 3.3 *Moodboard* Animasi Pendek
Sumber: Proyek Laboratorium FSD UMN (2025)

Berdasarkan dari *moodboard* tersebut, penulis mendapati bentuk karakter yang *stylized*, pewarnaan karakter dengan warna yang cenderung hangat, serta aset-aset yang bertekstur. Terdapat

pula gambar anak-anak sebagai pedagang keliling dengan pakaian yang sederhana, dan para penumpang kereta api dengan warna pakaian yang tidak mencolok. *Environment* yang diciptakan dari *moodboard* tersebut memiliki *tone* warna yang dingin, sehingga tidak bertabrakan dengan warna karakter yang hangat.

Selain *moodboard*, penulis juga mendapatkan daftar karakter yang akan penulis buat. Daftar tersebut meliputi karakter utama, adik perempuan karakter utama, petugas kereta api yang akan membantu karakter utama, serta karakter-karakter pendukung yang akan lalu-lalang, misalnya seperti ibu-ibu, bapak-bapak, dan penjual keliling lain di sekitar stasiun kereta. Penulis harus membuat sebanyak 32 alternatif desain karakter untuk seluruh karakter dalam kurun waktu satu minggu.

2. Referensi

Setelah *brief* dijabarkan oleh *supervisor*, penulis langsung mencari referensi yang terasa sesuai untuk desain karakter utama dan desain karakter pendukung. Penulis mencari referensi desain karakter utama yang merupakan seorang anak laki-laki penjual keliling, referensi gaya ilustrasi yang digunakan, serta referensi dari warna yang penulis pakai dalam membuat desain karakter utama. Referensi tersebut penulis jabarkan sebagai berikut.



Gambar 3.4 Referensi Anak yang Berdagang Keliling

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=...>

Dari referensi yang dicantumkan, penulis mengambil gaya berpakaian dari anak laki-laki yang berdagang. Penulis juga mengambil warna pakaian anak-anak dalam referensi tersebut sebagai warna pakaian pada alternatif desain karakter. Selain itu, penulis juga menggabungkan referensi lain untuk membuat desain karakter utama. Dari referensi berikut, penulis juga mengambil gaya rambut, gaya berpakaian, serta warna-warna dari pakaian yang dikenakan oleh mereka.



Gambar 3.5 Referensi Pakaian Karakter Utama
Sumber: <https://www.google.com/url?sa=...>

Selain karakter utama, penulis juga mencari gambar dan foto yang berupa suasana kereta pada tahun 90-an untuk mendapati referensi seputar pakaian yang dikenakan para penumpang. Dari referensi tersebut, penulis juga akan mengambil skema warna pakaian dari para penumpang untuk diaplikasikan pada alternatif desain para karakter pendukung.



Gambar 3.6 Penumpang Kereta di Tahun 90-an
Sumber: <https://www.google.com/url?sa=...>

Selain dari gambar tersebut, penulis juga mencari gambar lainnya yang dapat penulis gunakan sebagai referensi tambahan dalam pembuatan alternatif desain karakter pendukung. Oleh karena itu, penulis juga menggunakan gambar berikut untuk menentukan gaya busana serta warna-warna pakaian yang dikenakan oleh para penumpang kereta di tahun 90-an.



Gambar 3.7 Penumpang Kereta di Tahun 90-an
Sumber: <https://www.google.com/url?sa=...>

Untuk gaya ilustrasi yang digunakan dalam animasi pendek ini, *supervisor* menginginkan gaya ilustrasi kartun agar lebih sesuai untuk anak-anak. Selain itu, *supervisor* juga menginginkan gaya ilustrasi yang memiliki tekstur seperti krayon. Referensi gaya ilustrasi kartun penulis cantumkan pada gambar berikut.



Gambar 3.8 Gaya Ilustrasi Animasi Pendek

Gaya ilustrasi tersebut memiliki ciri khas seperti bentuk anatomi karakter yang *stylized*, di mana kepala, telinga, tangan, dan kaki karakter berukuran lebih besar. Meski wajah karakter dibuat sederhana, penggunaan gaya ilustrasi ini masih dapat membuat raut wajah yang ekspresif. Selain itu, terdapat penggunaan tekstur seperti krayon dalam pewarnaan ilustrasi ini yang membuat ilustrasi menjadi lebih unik.

3. Eksplorasi

Setelah mendapatkan visualisasi secara garis besar, penulis mulai membuat beberapa alternatif desain untuk karakter utama yang merupakan seorang anak laki-laki penjual makanan ringan dan minuman. Penulis diminta untuk membuat lima alternatif desain beserta kombinasi warna dasar untuk karakternya. Berdasarkan referensi yang penulis kumpulkan, penulis membuat alternatif desain karakter sebagai berikut.



Gambar 3.9 Alternatif Desain Karakter Utama

Penulis membuat desain karakter utama dengan menggunakan pakaian sederhana dan kombinasi warna yang

seadanya namun tetap mengikuti suasana dan *vibes* di tahun 90-an. Penulis sengaja membuat karakter utama dengan pakaian yang lusuh untuk menggambarkan status ekonomi karakter tersebut. Warna pakaian yang tidak senada juga digunakan agar memperkuat status karakternya dan memberi kesan pedagang jalanan.

Dari alternatif yang disediakan, desain pertama merupakan desain yang dirasa sesuai untuk menjadi karakter utama dalam animasi pendek tersebut. Penulis kemudian diminta untuk membuat alternatif warna dan pengembangan desain dari desain yang terpilih. Pada tahap pengembangan alternatif desain karakter utama, penulis menggabungkan beberapa elemen dari alternatif desain yang sudah dibuat sebelumnya. Penulis juga memilih warna-warna yang lebih cerah namun tetap tidak senada untuk memberi kesan pedagang jalanan.



Gambar 3.10 Pengembangan Desain Karakter Utama

Pengembangan desain yang penulis lakukan menghasilkan empat alternatif untuk desain karakter utama. Dari alternatif tersebut, dipilih satu desain dan kombinasi warna yang paling sesuai untuk karakter utama. Desain yang terpilih menggambarkan anak laki-laki bertopi biru yang memegang kardus bekas sebagai tempat untuk meletakkan dagangannya. Kombinasi warna dari karakter utama cenderung mempunyai *tone* hangat serta memiliki skema warna *triadic*, meliputi warna merah, biru, dan kuning, agar tampak menonjol dan memberikan kontras dengan

karakter pendukung serta *environment* dalam animasi pendeknya. Penggunaan skema tiga warna yang berjarak sama tersebut juga memberi keseimbangan yang harmonis dan dinamis.



Gambar 3.11 Alternatif Desain Karakter Pendukung

Eksplorasi untuk alternatif desain karakter pendukung penulis buat juga berdasarkan referensi yang penulis temukan. Pada daftar karakter pendukung yang harus penulis buat, terdapat desain karakter seperti ibu-ibu, bapak-bapak, anak kecil, pekerja kantoran, dan juga pedagang keliling yang berada di sekitar stasiun. Karakter pendukung penulis buat dengan desain yang *simple* agar tidak mengungguli desain karakter utama. Kombinasi warna yang digunakan untuk karakter pendukung cenderung memiliki *tone* warna yang dingin dan memiliki saturasi yang rendah.

4. Asistensi

Setelah desain karakter utama dipilih, dilakukan beberapa revisi seperti menyesuaikan ukuran tangan dan kaki serta mengubah bentuk lutut karakter agar tidak terlalu besar. Terdapat pula penambahan huruf “A” pada pakaian karakter utama, yang berfungsi sebagai inisial nama dari karakter utama tersebut. Penambahan luka di kaki karakter dan sobekan pada celana karakter juga memperkuat status dan keadaan dari karakter utama.

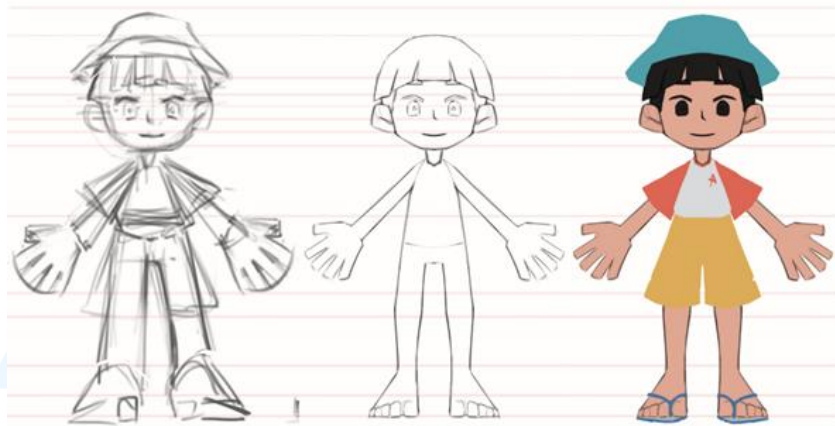


Gambar 3.12 Revisi Sketsa Desain Karakter

Untuk alternatif desain karakter pendukung, desain para karakter sudah disetujui sehingga tidak ada perubahan. Selain itu, dipilih juga desain karakter pendukung yang akan dibuat sebagai model 3D. Desain yang terpilih memiliki bentuk tubuh yang mirip agar mempermudah pembuatan *character sheet*.

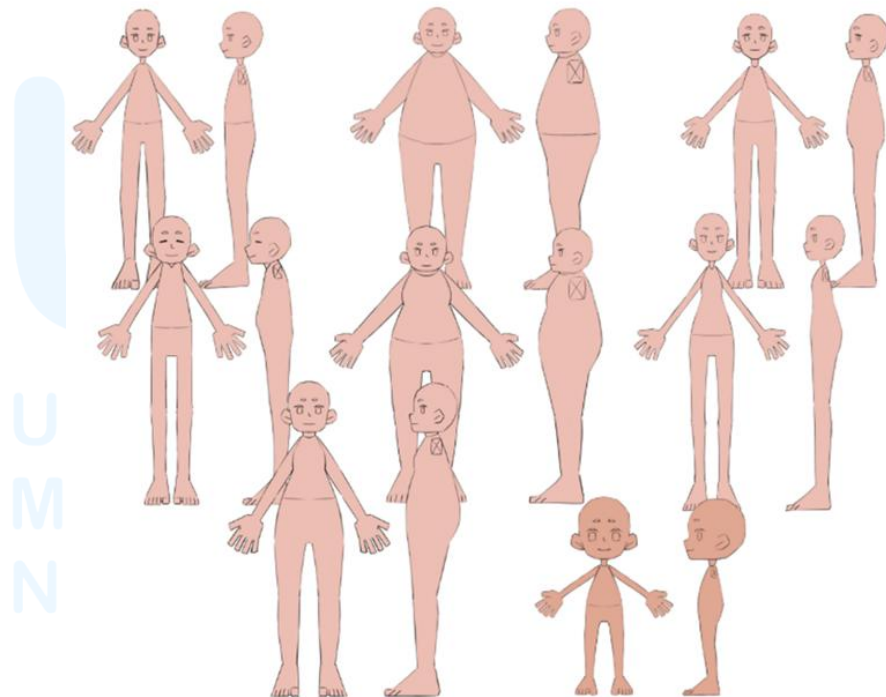
5. Perancangan Awal

Setelah desain dan kombinasi warna karakter utama disetujui, penulis melakukan tugas desain karakter dengan membuat *main character sheet*, yang terdiri dari bagian depan, samping, dan belakang karakter, serta detail warna yang digunakan. Pada proses perancangan awal, penulis membuat sketsa kasar, membuat *lineart*, dan memberi *base color*. Semua proses desain karakter ini penulis lakukan di aplikasi Procreate menggunakan *hard round brush*.



Gambar 3.13 Proses Perancangan Awal *Main Character Sheet*

Lineart yang dipakai pada perancangan ini juga menggunakan *hard round brush* yang merupakan *brush basic* pada Procreate. *Lineart* dibuat tidak terlalu rapi karena akan dikurangi *opacity*-nya karena gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya ilustrasi *painting*. Penggunaan warna pada karakter utama memakai warna-warna dengan *tone* hangat agar memberi kontras dengan karakter pendukung dan *environment*.



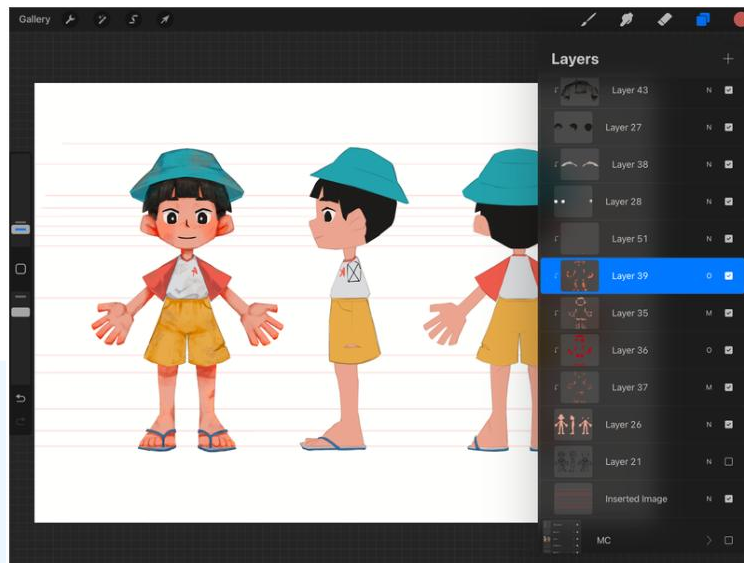
Gambar 3.14 *Base Body* Karakter Pendukung

Selain itu, penulis juga membuat *base body* untuk karakter pendukung. Pembuatan dari *base body* ini bertujuan untuk mempermudah pembuatan model karakter 3D karena terdapat beberapa desain karakter pendukung yang memiliki bentuk tubuh yang sama. Dengan pembuatan *base body* ini penulis juga dimudahkan dalam proses membuat *character sheet* khusus untuk karakter-karakter pendukung.

Proses membuat *base body* diawali dengan membuat sketsa, membuat *lineart*, hingga memberi *base color*. Sama seperti proses membuat *main character sheet*, sketsa, *lineart*, dan *base color* saat membuat *base body* juga menggunakan *hard round brush*. *Base body* ini hanya dibutuhkan bagian depan dan samping saja. *Base body* juga dibuat dengan bentuk sederhana dengan beberapa bagian tubuh, seperti tangan dan kaki yang mirip antara satu model dengan model yang lain agar memudahkan pembuatan karakter 3D.

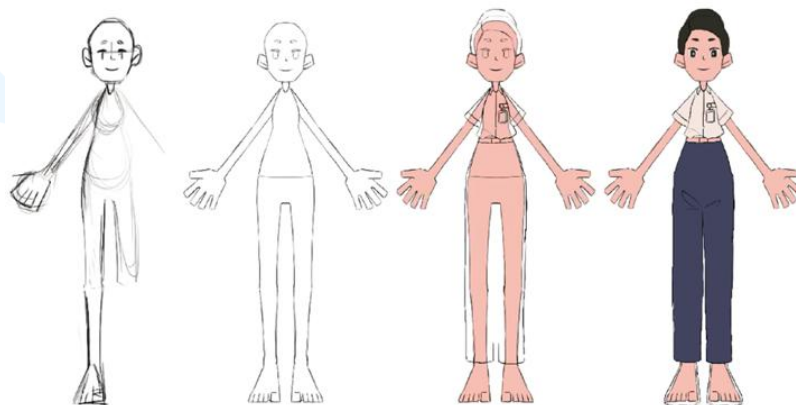
6. Finalisasi

Setelah memberikan *base color*, penulis melanjutkan perancangan desain karakter dengan memberi *shading*, efek pantulan cahaya, serta tekstur yang seperti krayon. Penulis menambahkan *shading* pada *character sheet* dengan menggunakan efek *layer multiply*. Sementara itu, efek pantulan cahaya dibuat dengan menggunakan *layer overlay*. Efek *layer overlay* ini penulis pakai agar memberi kesan yang hidup namun tetap *stylized*. Efek *layer add* ditambahkan di paling akhir untuk bagian yang memantulkan cahaya. Seluruh proses *rendering* menggunakan *brush* bertekstur yang menyerupai krayon agar membuat ilustrasi menjadi lebih unik. Seluruh *character sheet* juga dibuat dengan simetris untuk mempermudah pembuatan model karakter 3D.



Gambar 3.15 *Final Rendering Main Character Sheet*

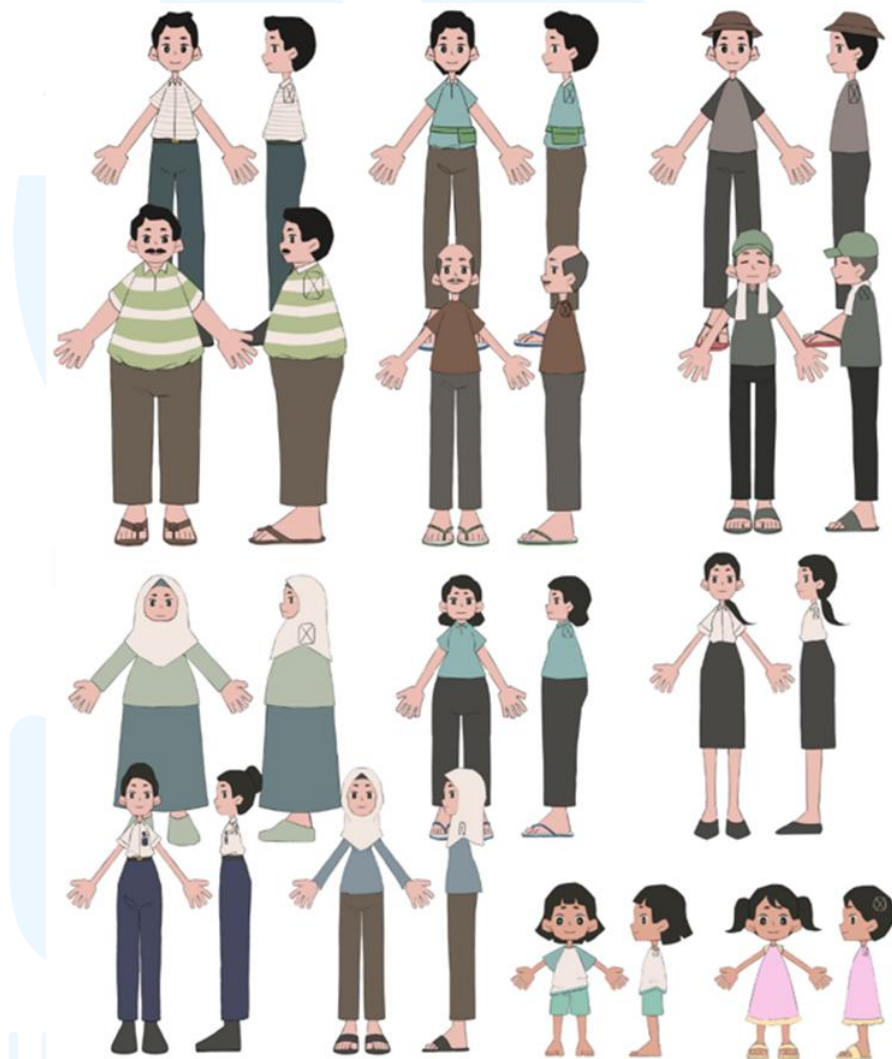
Selanjutnya, penulis membuat *character sheet* untuk para karakter pendukung dengan memanfaatkan *base body* yang sudah dibuat sebelumnya. Penulis menambahkan detail pakaian karakter, gaya rambut, serta *base color* sebagai finalisasi untuk *character sheet* milik para karakter pendukung. Jumlah *character sheet* milik karakter pendukung dibuat sedikit karena akan digunakan variasi warna pada 3D. Selain itu, hanya akan ada beberapa karakter yang mendapat *highlight*, seperti adik karakter utama, petugas kereta api, serta salah satu ibu dan anak perempuan.



Gambar 3.16 *Proses Character Sheet Karakter Pendukung*

Proses pembuatan *character sheet* milik karakter pendukung diawali dengan menggunakan *base body* yang telah

dibuat. Penulis kemudian melanjutkan proses ini dengan menambahkan *lineart* serta memberi *base color*, sesuai dengan warna yang sudah ditentukan pada tahap sebelumnya. Penulis menggunakan *hard round brush* untuk setiap tahap perancangan *character sheet* para karakter pendukung.



Gambar 3.17 *Character Sheet* Karakter Pendukung

Tekstur pada karakter pendukung akan mengikuti tekstur yang ada pada karakter utama. Pemberian tekstur untuk para karakter pendukung akan langsung diaplikasikan pada model 3D. Oleh karena itu, penulis membuat *character sheet* milik karakter-karakter pendukung hanya sampai *base color*.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain mendesain karakter, penulis juga memiliki beberapa pekerjaan yang penulis bagi menjadi empat proyek berbeda. Proyek-proyek ini meliputi desain aset-aset 2D, tekstur untuk aset 3D, membuat ilustrasi *art book*, serta membuat *post* Instagram untuk Laboratorium FSD UMN. Tiga dari empat proyek tersebut akan berkaitan dengan proyek utama Laboratorium FSD UMN, yaitu animasi pendek, sedangkan *post* Instagram merupakan tugas tambahan yang terlepas dari proyek utama Laboratorium FSD UMN. Seluruh tugas tambahan magang ini juga penulis kerjakan dengan menggunakan aplikasi Procreate.

3.3.2.1 Proyek Desain Aset 2D

Proyek selanjutnya yang diberikan kepada penulis adalah membuat desain untuk aset 2D. Desain aset-aset 2D untuk animasi pendek ini digunakan sebagai acuan ataupun tekstur untuk *props* 3D dan penyusunan *art book*. Berikut ini merupakan langkah-langkah penulis dalam membuat desain aset 2D.

1. *Brief*

Penulis diberikan tugas untuk membuat desain aset-aset 2D yang akan digunakan sebagai acuan ataupun tekstur untuk model *props* 3D dan penyusunan *art book*. Aset-aset 2D ini dapat berupa barang-barang yang dibawa oleh para karakter, barang dagangan, dan juga benda-benda yang berada di sekitar *environment*. Penulis juga diberikan daftar benda-benda yang harus penulis buat sebagai aset 2D.

2. *Referensi*

Aset-aset 2D ini dibuat berdasarkan benda-benda nyata seperti makanan ringan ataupun minuman kemasan tahun 90-an. Terdapat pula aset seperti koin, uang kertas, dan barang dagangan yang dibawa oleh

karakter utama. Aset-aset tambahan lainnya yang dibawa oleh karakter pendukung, seperti tas, jajanan, hingga kotak untuk menempatkan minuman.



Gambar 3.18 Jajanan Tahun 90-an

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=...>

Penulis mengambil desain kemasan dari makanan dan minuman di tahun 90-an. Penulis juga mengikuti warna-warna pada kemasan yang ada agar aset dapat dibuat semirip mungkin dengan kemasan asli. Untuk memberi beberapa perbedaan dengan kemasan aslinya, penulis menambah dan mengurangi beberapa elemen dari kemasan tersebut.



Gambar 3.19 Uang Tahun 90-an

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=...>

Penulis juga mengacu pada referensi di atas dalam membuat aset 2D yang berupa uang kertas dan koin. Penulis membuat gambar yang lebih sederhana serta hanya menuliskan nominal pada uang. Untuk warnanya, penulis mengikuti warna sesuai referensi, serta akan ditambahkan warna-warna lain untuk membuatnya terlihat *stylized*.



Gambar 3.20 Referensi Barang Bawaan Karakter

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=...>

Selain makanan ringan dan uang, penulis juga mencari referensi benda sehari-hari yang akan digunakan para karakter. Penulis mengacu kepada bentuk-bentuk benda asli yang kemudian penulis sederhanakan lagi. Untuk warna yang digunakan, penulis akan menyesuaikan warnanya dengan setiap karakter yang membawa benda-benda tersebut.

3. Eksplorasi

Penulis melakukan eksplorasi desain untuk aset seperti jajanan, uang, serta barang-barang lainnya. Penulis membuat alternatif desain barang-barang tersebut dengan membuat dua hingga tiga desain berbeda. Dalam membuat alternatif desain aset 2D ini, penulis mengacu kepada beberapa referensi yang sebelumnya penulis kumpulkan.



Gambar 3.21 Alternatif Desain Aset 2D

Aset seperti jajanan yang memiliki merek penulis ubah dengan mengganti salah satu huruf atau menghilangkan satu huruf. Beberapa aset mengikuti warna pada benda aslinya, namun aset-aset seperti tas yang dibawa oleh karakter pendukung akan mengikuti warna yang mirip dengan karakter pendukung tersebut.

4. Asistensi

Setelah alternatif desain dibuat, penulis melakukan revisi berdasarkan arahan dari *supervisor*. Revisi tersebut mencakup perubahan merek yang ada pada makanan dan minuman kemasan menjadi nama para anggota yang berkontribusi dalam produksi animasi pendek. Berikut ini merupakan aset-aset yang direvisi.



Sebelum Revisi

Setelah Revisi

Gambar 3.22 Revisi Merek Makanan dan Minuman

menambah, mengurangi, serta mengganti huruf dalam nama tiap anggota. Penggunaan ini berfungsi sebagai *easter egg* dalam animasi.

5. Perancangan Karya

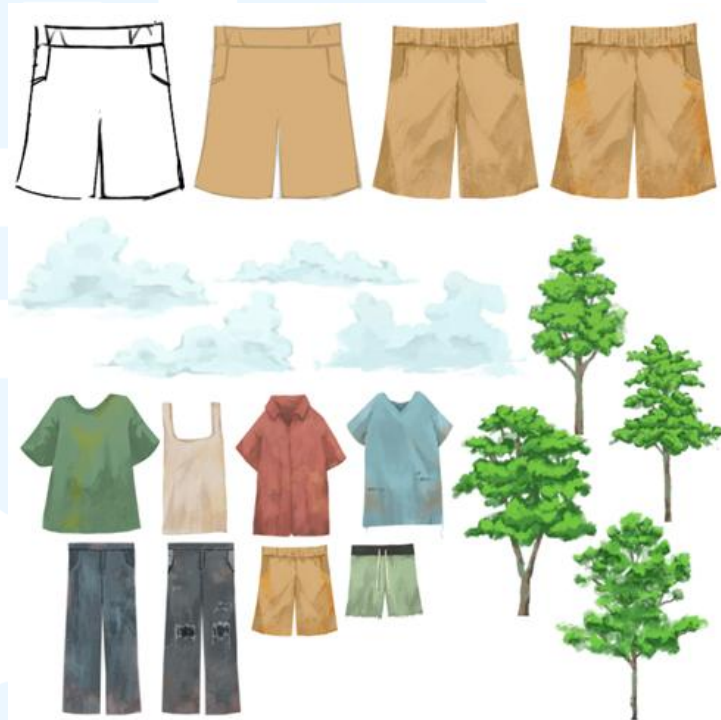
Setelah desain-desain aset selesai, dilanjutkan perancangan dengan membuat setiap aset-aset tersebut. Proses pembuatan diawali dengan membuat sketsa kasar, *color* menggunakan *hard round brush*, *se* menggunakan *brush* tekstur krayon. Tahap aset 2D meliputi penggunaan efek *layer mask*, *shade*, *overlay* untuk memberi kesan pan

5. Perancangan Karya



Gambar 3.23 Proses Perancangan Aset 2D

Ada pula aset-aset 2D yang digunakan sebagai *background* dalam animasi pendek. Aset 2D ini merupakan ilustrasi yang nantinya akan langsung dimasukkan ke dalam *environment* 3D dalam bentuk *plane*. Aset ini dibuat khusus untuk mengisi *environment* animasi pendek pada *scene* yang kedua.



Gambar 3.24 Proses dan Kumpulan Aset 2D Environment

Proses pembuatan aset ini diawali dengan menggambar bentuk aset dengan *base color*, kemudian diberikan *shading* dan *lighting*. Untuk menciptakan warna *shade* dan *light* yang sesuai, penulis memainkan *saturation* dan *brightness* dari *base color*. Aset 2D khusus *background* ini dibuat dengan sederhana untuk mengisi bagian dari *scene* yang terlihat kosong.

3.3.2.2 Proyek Tekstur Aset

Proyek lain yang diberikan kepada penulis adalah membuat tekstur *seamless* untuk model *props* 3D. Pembuatan tekstur *seamless* ini dilakukan untuk mempermudah pemberian

tekstur pada setiap *props* dan *environment* dalam animasi pendek. Berikut ini merupakan langkah-langkah penulis dalam membuat tekstur *props* yang *seamless*.

1. *Brief*

Penulis diberi tugas untuk membuat tekstur *props* 3D. Tekstur ini harus dibuat dengan *seamless* agar memudahkan penggunaan tekstur pada model *props* 3D yang memiliki luas berbeda-beda. Tekstur yang akan dibuat mengacu kepada tekstur benda-benda di kehidupan sehari-hari, dengan penambahan *brush* bertekstur krayon agar tetap menyatu dengan keseluruhan konsep animasi pendek.

2. Referensi

Untuk membuat tekstur *seamless* ini, penulis mulai mencari referensi tekstur pada benda-benda di kehidupan sehari-hari. Tekstur tersebut meliputi kaca, kayu, besi, hingga plastik dan kain. Berikut ini merupakan referensi yang penulis gunakan untuk membuat tekstur *seamless*.



Gambar 3.25 Referensi Tekstur

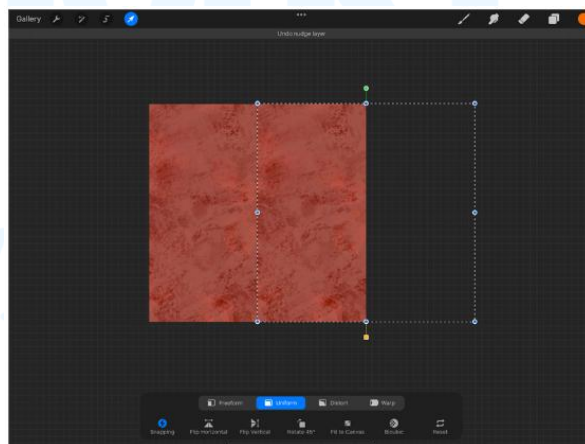
Sumber: <https://www.google.com/url?sa=...>

Berdasarkan referensi di atas, terdapat efek kaca yang mendekati tekstur dari gaya yang diinginkan. Oleh karena itu, penulis menggunakan referensi tersebut

untuk membuat keseluruhan tekstur yang diminta. Meski tekstur *seamless* yang harus dibuat memiliki banyak variasi, penulis tetap menggunakan *brush* tekstur krayon yang sama untuk tiap tekstur agar tidak berbeda dengan keseluruhan animasi pendek.

3. Perancangan Karya

Tekstur *seamless* ini dibuat dengan menyesuaikan material benda asli yang kemudian dibuat dengan gaya *stylized*. Dalam pembuatan setiap tekstur *seamless*, penulis memulainya dengan mewarnai seluruh kanvas berukuran 1:1 dengan *base color*. Setelah itu, penulis memberi tekstur pada *layer* baru dengan memakai *brush* bertekstur dan warna yang lebih gelap atau cerah dari *base color* tersebut. Penulis juga memakai efek *layer overlay* dan *multiply* untuk menambah *depth* pada tekstur. Penulis kemudian menduplikasi *base layer* dan memindahkan *layer* duplikat ke setiap sisi kanvas dan memperbaiki teksturnya untuk menciptakan tekstur yang *seamless* dari berbagai sisi.



Gambar 3.26 Proses Membuat Tekstur *Seamless*

Tekstur *seamless* yang penulis buat meliputi tekstur untuk kaca, kain, kayu, makanan, dan lainnya

yang langsung dibutuhkan sesuai arahan dari *supervisor*. Berikut ini merupakan kumpulan tekstur *seamless* yang sudah penulis buat.



Gambar 3.27 Kumpulan Tekstur *Seamless*

Terdapat beberapa *props* 3D yang harus memiliki tekstur terpisah untuk memperlihatkan detailnya. Oleh karena itu, penulis membuat tekstur untuk *props* tersebut berdasarkan *UV map* yang diberikan oleh rekan kerja penulis. Berikut ini merupakan tekstur *props* yang penulis buat dengan menggunakan *UV map* sebagai panduannya.



Gambar 3.28 Proses dan Kumpulan Tekstur *UV Map*

Tekstur yang dibuat diawali dengan pemberian *color-blocking*, pemberian *base color*, serta *rendering*. Tahap *rendering* tersebut meliputi penggunaan efek layer *multiply* untuk memberi *shade* pada *props* 3D serta *layer overlay* untuk menambah efek tekstur dan efek pantulan cahaya. *Brush* yang penulis gunakan untuk *color-blocking* serta *base color* adalah *hard round brush*, sementara untuk *render* penulis gunakan *brush* tekstur krayon.

3.3.2.3 Proyek Ilustrasi *Art Book*

Tugas selanjutnya yang diberikan kepada penulis adalah membuat ilustrasi untuk *cover art book*. Ilustrasi ini akan berperan sebagai *cover* untuk *art book* atau *pitch bible*, sekaligus *key visual* dari animasi pendek. Berikut ini merupakan langkah-langkah yang dilakukann dalam perancangan ilustrasi untuk *art book*.

1. *Brief*

Penulis diberikan tugas membuat ilustrasi yang akan digunakan sebagai *cover* untuk *art book*. Ilustrasi untuk *cover art book* ini dikembangkan dari salah satu *scene* dalam *storyboard*, yang di mana karakter utama berdiri di antara para karakter pendukung di stasiun kereta. Berikut ini merupakan *storyboard* yang dikembangkan sebagai ilustrasi *cover art book*.



Gambar 3.29 *Storyboard* yang Dikembangkan
Sumber: Proyek Laboratorium FSD UMN (2025)

Berdasarkan gambar pada *storyboard* yang didapatkan, dapat dilihat bahwa karakter utama berada di tengah-tengah antara karakter pendukung. Karakter utama sedang membawa barang dagangannya dan karakter pendukung berjalan di sekitarnya, melewati samping karakter utama.

2. Perancangan Awal

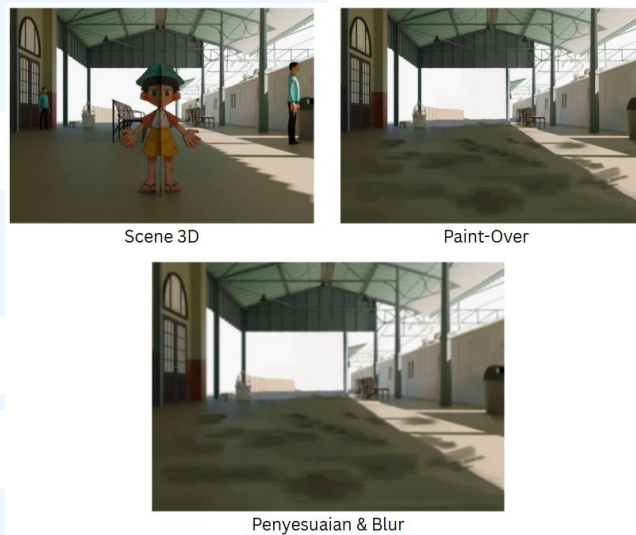
Perancangan awal ilustrasi ini dimulai dari membuat sketsa kasar, membuat sketsa komprehensif, *color-blocking*, mengedit *background*, pemberian *base color*, hingga penentuan dan penempatan teks judul. Seluruh proses pada perancangan awal ini menggunakan *hard round brush*. Berikut ini merupakan proses dari perancangan awal ilustrasi.



Gambar 3.30 Perancangan Awal Ilustrasi

Background yang digunakan pada ilustrasi ini merupakan salah satu *scene* yang dibuat secara 3D oleh rekan kerja penulis. Untuk menciptakan ilustrasi dengan *scene* yang menyerupai animasi pendeknya, penulis memutuskan untuk menggunakan *scene* 3D dari rekan kerja penulis sebagai *background* ilustrasi. Penulis juga

menyesuaikan beberapa bagian dari *scene* dengan melakukan *paint-over* pada karakter di 3D dan juga menggunakan efek *blur* agar terlihat memiliki kesatuan dengan keseluruhan ilustrasi.



Gambar 3.31 Proses Edit *Background*

Kemudian terdapat pula penambahan judul pada bagian tengah ilustrasi. Untuk memberi kesan zaman dulu, penulis memilih beberapa alternatif *font*, seperti Another Typewriter, Mayonice, Chalk, dan Fair Prosper. Dari empat alternatif tersebut, *font* yang dipilih untuk judul animasi pendek adalah Another Typewriter oleh Johan Holmdahl yang memberi kesan mesin tik pada zaman dulu.



Gambar 3.32 Penentuan dan Edit *Font*

Penulis lalu melakukan penyesuaian dengan memberi tekstur krayon pada *font*. Hal ini dilakukan agar *font* terlihat memiliki tekstur yang mirip dengan keseluruhan animasi pendeknya. Selain itu, penulis juga menggunakan efek seperti *drop shadow* agar judul terlihat lebih menonjol.

3. Asistensi

Pada proses pembuatan ilustrasi ini, terdapat revisi seperti mengubah *layout* karakter pendukung yang berada di sekitar karakter utama dan menghilangkan barang dagangan karakter utama yang terjatuh. *Layout* karakter pendukung diubah agar menjadi *leading line* bagi karakter utama. Setelah melakukan *revisi layout* karakter, penulis kembali menyesuaikan pewarnaan pada karakter pendukung serta *background* ilustrasi agar tetap terlihat sebagai satu kesatuan.



Gambar 3.33 Revisi *Layout* Karakter

Ada pula revisi yang dilakukan dalam penyesuaian *font* judul animasi berdasarkan arahan *supervisor*. Penulis mencoba beberapa alternatif gaya yang lain untuk menyesuaikan *font* dengan keseluruhan ilustrasi *cover art book*. Penulis juga menghilangkan tekstur yang digunakan pada *font* dan menambahkan efek *drop shadow* yang lebih tegas serta *outline* putih untuk membuat judul lebih menonjol.



Gambar 3.34 Revisi *Font* Judul

Setelah melakukan beberapa penyesuaian dengan *supervisor*, penulis menambahkan efek *layer multiply* pada karakter-karakter pendukung yang berada di sekitar karakter utama dan *background* dalam ilustrasinya. Hal ini dilakukan agar fokus pandangan langsung tertuju ke arah karakter utama. Berikut ini adalah hasil revisi yang penulis kerjakan berdasarkan arahan dari *supervisor*.



Gambar 3.35 Revisi Latar Ilustrasi

Penulis menggunakan warna yang terlihat dominan pada *background*, yaitu warna hijau tua, untuk penulis gunakan dalam *layer multiply*. Hal ini penulis lakukan agar membuat atmosfer yang tampak menyatu dengan keseluruhan ilustrasi. Selain itu, penulis juga

menyesuaikan *opacity layer multiply* dari karakter pendukung untuk memunculkan efek *depth*.

4. Finalisasi

Pada tahap finalisasi proyek ini, penulis memberikan *shading* dan *lighting*. Proses ini penulis lakukan untuk setiap karakter dalam ilustrasinya. Penulis juga memberikan efek *layer multiply*, *overlay*, dan *soft light*. Berikut ini merupakan proses finalisasi ilustrasi.



Gambar 3.36 Proses *Rendering* Ilustrasi

Aset-aset 2D yang sudah dibuat sebelumnya juga digunakan pada ilustrasi ini dan diberi *layer multiply* untuk menyesuaikan warna aset dengan keseluruhan ilustrasi. Penulis juga menambah *layer overlay* agar aset-aset 2D yang dipakai tidak terlihat kusam. Aset-aset tersebut digunakan pada barang dagangan karakter utama.



Gambar 3.37 Penyesuaian *Layer Multiply* di Latar

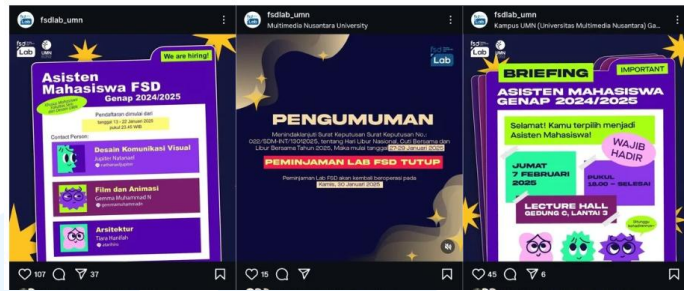
Penulis kemudian menambahkan efek *layer multiply* dengan menggunakan warna yang senada dengan *background* agar tetap terlihat sebagai satu kesatuan. Dengan penambahan efek *layer multiply*, teks judul animasi juga terlihat lebih menonjol. Selain itu, *supervisor* juga menyarankan untuk menghapus efek *multiply* di sekitar karakter utama agar terlihat seperti *spotlight* bagi karakter utama.

3.3.2.4 Proyek *Post* Instagram

Selain mengerjakan tugas ilustrasi dan desain aset untuk animasi pendek, penulis juga diberikan tugas untuk membuat *post* Instagram yang berisi hari-hari besar di Indonesia. Berikut ini merupakan langkah-langkah penulis dalam membuat *post* Instagram untuk Laboratorium FSD UMN.

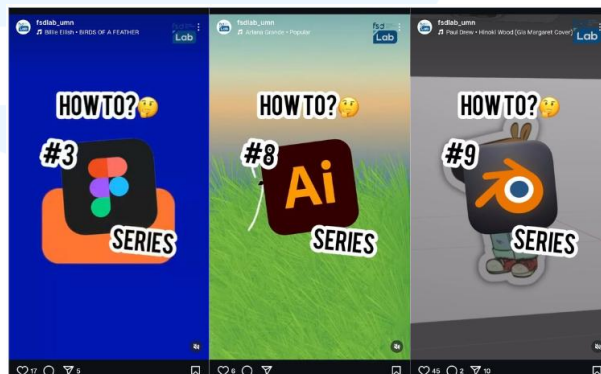
1. *Brief*

Supervisor memberi kebebasan kepada penulis dalam membuat *post* Instagram untuk Laboratorium FSD UMN. Penulis juga diberikan *color palette* yang dapat digunakan agar tiap *post* memiliki warna senada. *Post* Instagram yang perlu penulis buat adalah *post* untuk hari raya besar Indonesia, seperti Idul Fitri, Nyepi, Paskah, Waisak, hingga Hari Kartini dan Hari Buruh. Agar *post* tersebut lebih menarik, rekan kerja penulis menawarkan untuk membuat animasi dari ilustrasi yang penulis buat, sehingga *post* Instagram menjadi proyek kolaborasi penulis bersama dengan rekan kerja penulis.



Gambar 3.38 *Color Palette* Instagram Laboratorium FSD UMN
Sumber: Instagram Laboratorium FSD UMN (2024)

Color palette yang didapatkan berdasarkan dari *post* sebelumnya didominasi oleh warna ungu. Terdapat pula warna lainnya seperti kuning, merah muda, biru, dan hijau. Warna-warna tersebut dapat bergiliran digunakan sebagai warna yang dominan, sesuai dengan kebutuhan ilustrasi.



Gambar 3.39 *Reels* Instagram Laboratorium FSD UMN
Sumber: Instagram Laboratorium FSD UMN (2024)

Selain *post*, penulis juga diharuskan untuk membuat video tutorial. Video tutorial ini membahas mengenai aplikasi-aplikasi seni dan desain yang terkenal dan sering digunakan mahasiswa Fakultas Seni dan Desain. Materi dari video tutorial serta aplikasi edit video dibebaskan oleh *supervisor*.

2. Referensi

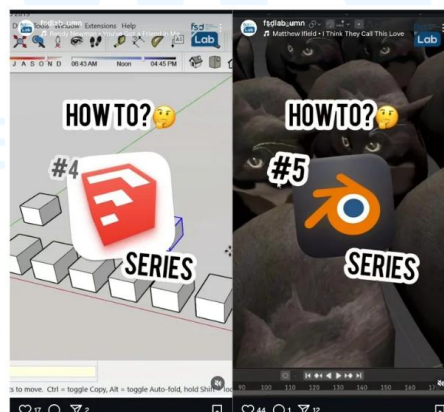
Untuk hari-hari besar di Indonesia, penulis mencari referensi berupa poster hari-hari besar tersebut.

Penulis merangkum elemen-elemen yang terdapat dalam poster referensi dan kemudian membuat poster dengan gaya penulis sendiri. Elemen yang penulis pakai untuk membuat post hari raya Idul Fitri misalnya bingkai yang melengkung, tali, serta bulan dan bintang. Penulis tidak mengambil warna dari referensi karena *color palette* sudah disediakan dari *supervisor*.



Gambar 3.40 Referensi Poster Idul Fitri
Sumber: <https://www.google.com/url?sa=...>

Sedangkan referensi yang penulis gunakan untuk membuat video tutorial adalah *reels* Instagram milik Laboratorium FSD UMN yang berisi tutorial. Penulis mengacu kepada *font* dan *layout* yang digunakan pada *reels* sebelumnya. Hal ini dilakukan agar keseluruhan *reels* Instagram milik Laboratorium FSD UMN tetap terlihat konsisten.

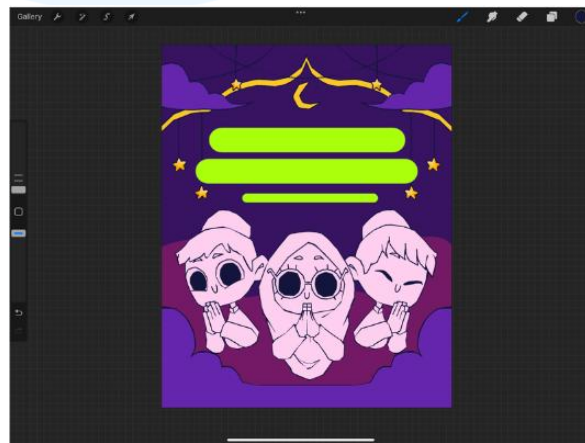


Gambar 3.41 Referensi Video Tutorial
Sumber: Instagram Laboratorium FSD UMN (2024)

Font yang digunakan dalam tiap *reels* tutorial ini menggunakan *font* sans serif. Terdapat pula logo Laboratorium FSD UMN di sebelah kanan atas *reels*. Penulis juga memperhatikan transisi dan animasi sederhana yang digunakan dalam tiap *reels* tutorial yang sudah diunggah sebelumnya.

3. Perancangan Awal

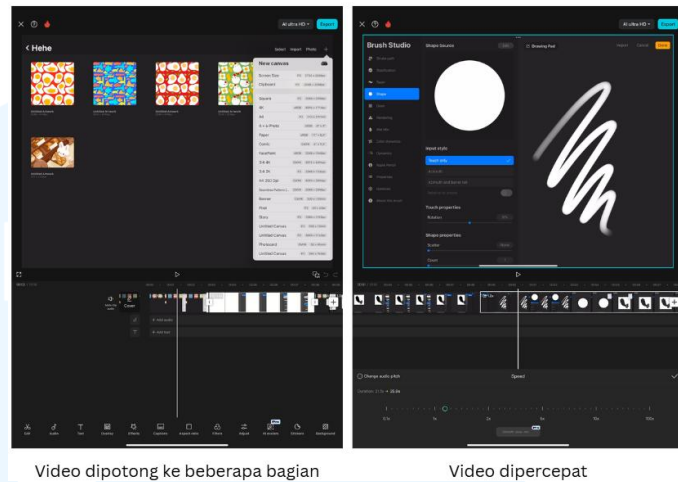
Dalam membuat ilustrasi *post* Instagram, penulis awali dengan membuat sketsa kasar, membuat *lineart*, dan memberi *base color* berdasarkan *color palette* yang disediakan. Penulis juga menentukan peletakkan teks secara garis besar pada poster. Saat membuat sketsa hingga memberi warna, penulis menggunakan satu *brush* yang sama, yaitu *hard round brush*. Berikut ini merupakan tahap perancangan awal dari ilustrasi untuk *post* Instagram.



Gambar 3.42 Proses Ilustrasi *Post* Instagram

Sementara itu, perancangan awal video tutorial ini dimulai dengan mengambil video dalam layar saat penulis membuat materi tutorial. Materi tutorial yang penulis buat berupa tutorial *seamless pattern* dan *stamp brush* dengan memakai aplikasi Procreate. Setelah

video mengenai materi diambil, penulis mengatur kecepatan waktu video tutorial di aplikasi CapCut.



Video dipotong ke beberapa bagian

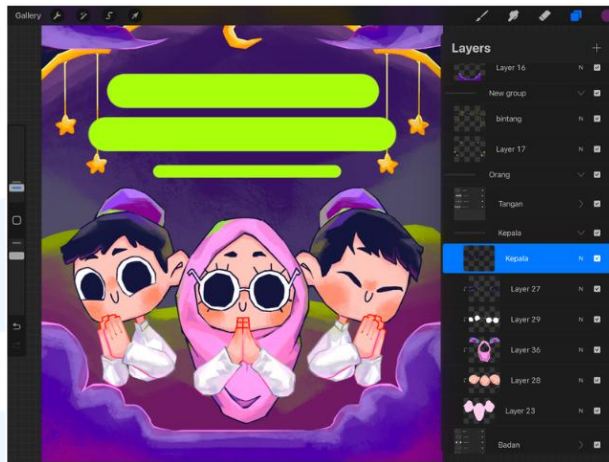
Video dipercepat

Gambar 3.43 Proses Awal Edit Video Tutorial

Setelah memotong video ke beberapa bagian, penulis mengatur kecepatan tiap bagian dari video tersebut dengan berbeda. Bagian-bagian yang lebih penting akan penulis atur kekecepatannya menjadi lebih lambat. Sementara untuk bagian yang lebih mudah diikuti, penulis atur kekecepatannya menjadi lebih cepat agar mencukupi waktu dua menit untuk *reels* Instagram.

4. Finalisasi

Proses perancangan *post* Instagram dilanjutkan ke tahap terakhir, yaitu tahap *rendering* yang meliputi pemberian *shade*, efek *layer overlay*, memberi warna pantulan dari *background*, dan menyesuaikan warna *lineart* agar tampak menyatu dengan warna *background*. Penulis juga menggunakan *brush* tekstur krayon dalam tahap finalisasi *post*. Pada proyek *post* Instagram ini, penulis membuat ilustrasi dan penempatan teks secara garis besar, sedangkan animasi, pemilihan *font*, serta penambahan logo Laboratorium FSD UMN dilakukan oleh rekan kerja penulis.



Gambar 3.44 Proses *Rendering* Post Instagram

Selain dari *post* hari raya Idul Fitri, penulis juga membuat *post* untuk hari-hari besar lainnya. Setiap perancangan *post* ini juga melalui tahapan yang sama. Berikut merupakan kumpulan *post* Instagram yang penulis buat selama melaksanakan kerja magang ini.



Gambar 3.45 Kumpulan Ilustrasi *Post* Instagram

Sementara itu, proses edit video *reels* Instagram penulis selesaikan di aplikasi Canva dengan menggunakan *preset* animasi yang tersedia. Penulis juga memilih *font* dan menyusun *layout* video semirip mungkin dengan video *reels* yang sebelumnya agar terlihat konsisten. *Font* yang penulis gunakan dalam video ini adalah Roboto.

karena terdapat beberapa pekerjaan tambahan di luar *timeline*, seperti membuat *post* Instagram hari raya yang ditambahkan, sehingga penulis berpindah-pindah dari satu proyek ke proyek lainnya.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Berdasarkan kendala pekerjaan yang dijabarkan, penulis menemukan beberapa solusi agar dapat menyelesaikan pekerjaan dengan baik. Solusi tersebut adalah mengerjakan proyek sesuai dengan kebutuhan yang paling *urgent*, di mana penulis mengutamakan proyek dengan *deadline* terdekat terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan proyek lainnya. Solusi lainnya adalah melakukan koordinasi dengan *supervisor* untuk memastikan ketepatan waktu dalam pengerjaan proyek dan kesesuaian tugas yang penulis kerjakan dengan *brief* yang diberikan.

