

## BAB III

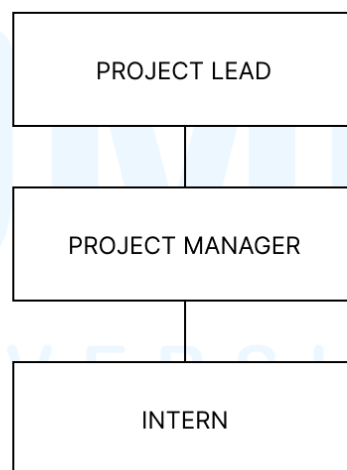
### PELAKSANAAN KERJA

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Pada tahap ini, penulis akan menjelaskan kedudukan penulis dan proses koordinasi penulis sebagai *2D Artist / Character Design* selama bekerja di Nouverior. Tugas yang diberikan kepada penulis biasanya langsung dapat dipilih oleh penulis di sheet, dimana penulis mencari tugas yang belum diambil. Tugas juga bisa langsung diterima dari *supervisor* sendiri. Penulis mendapatkan *feedback* untuk progress dalam via Discord, mengenai konsep, proporsi, warna, dan *feedback* secara general.

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Selama magang di Nouverior, penulis bekerja sebagai *2D Artist / Character Design*. Sebagai *2D Artist* penulis dibebaskan untuk mengambil tugas yang diinginkan di dalam sheet yang sudah disediakan oleh supervisor, dan terdapat brief yang diadakan sekali seminggu oleh supervisor untuk membahaskan projek dan juga terkadang asistensi.

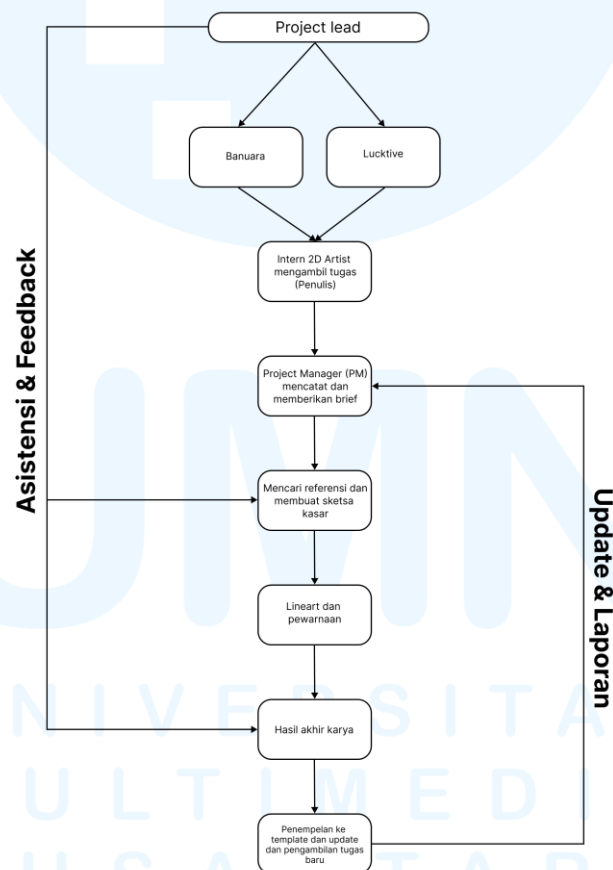


Gambar 3. 1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Berikut merupakan tabel kedudukan pelaksanaan kerja di Nouverior. Untuk semua hasil karya / *progress* karya yang di buat intern langsung dikirim melalui server discord dan menunggu mendapatkan *feedback*.

### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Semua tugas dimulai dari proyek besar Nouverior, Nouverior sekarang memiliki 2 proyek besar disebut Banuara dan Lucktive. Banuara merupakan proyek *game* yang akan dibuat berupa *genre Action rpg*, dimana tokoh utama berupa Auju, Neyo, dan Vilo yang terjebak disebuah dunia karena eksperimen Auju gagal dan membuka sebuah portal yang menarik mereka kedunia dimana adanya konflik antar dua clan hewan air dan hewan darat, dimana misi utamanya Auju, Neyo, dan Vilo mencari jalan pulang dan menghentikan konflik. Untuk proyek kedua berupa Luckive dimana proyek tersebut mengenai pembuatan avatar Roblox dan juga musuh – musuhnya.



Gambar 3. 2 Bagan Alur Koordinasi

Alur kinerja penulis pertama, penulis bisa mengambil tugas dari 3 proyek tersebut dan melaporkan tugasnya yang diambil kepada *Project Manager*. Tugas yang diambil akan diberikan brief singkat dari *Project Manager*, setelah brief penulis dapat memulai mengerjakan tugas yang diambil. Penulis saat mendapatkan pekerjaan, penulis memulai mencari referensi yang dapat membantu dalam pekerjaan dan juga memulai sketsa kasar / draft pada karakter yang mau dibuat. Sebelum melanjutkan penulis melakukan asistensi via discord untuk menunjukan update dan supaya mendapatkan *feedback* yang bisa membantu sesuai dengan yang diinginkan. Supervisor dapat memberikan *feedback* dalam warna, bentuk, dan *feedback* general lainnya. Setelah mendapatkan *feedback*, penulis memperbaiki revisi yang diberikan dan melanjutkan ke tahap selanjutnya sampai penyelesaian karya. Pada hasil akhir karya penulis melakukan asistensi terakhir sebelum di submit ke google drive yang disediakan dan menempelkan karya pada template, setelah selesai upload penulis melaporkan ke *Project Manager* dan mengambil tugas baru lagi dan melaporkan ke *Project Manager*.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut berupa tugas Character Design yang dilakukan penulis selama proses magang berlangsung di Nouverior. Tugas yang dikerjakan biasanya dipilih melalui sheet yang sudah disediakan oleh supervisor melalui *chat* Discord.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	14 — 18 Juli 2025	ANV, Banuara	Menggambarkan skin yang bertema DJ untuk <i>game</i> customization Banuara
2	21 – 25 Juli 2025	ANV, Banuara	Menyelesaikan pengerjaan tugas <i>Toy Theme</i> desain DJ dan melakukan tugas baru berupa <i>Theme</i> desain <i>Snowboard game</i> customization Banuara

3	28 Juli — 1 Agustus 2025	ANV, Banuara	Melanjutkan pengerjaan tugas <i>Theme</i> desain <i>Snowboard game</i> bagian <i>pose character</i> untuk customization Banuara
4	4 – 8 Agustus 2025	ANV, Banuara	Menyelesaikan pengerjaan tugas <i>Toy Theme</i> desain dan memulai pengerjaan tugas, <i>Toy Theme</i> design <i>Skateboard</i> dari mencari referensi dan sketsa pakaian
5	11 — 15 Agustus 2025	ANV, Banuara	Penyelesaian tugas pada tugas <i>Toy Theme</i> design <i>Skateboard</i> , dari <i>action pose</i> dan juga <i>render</i>
6	19 – 22 Agustus 2025	ANV, Banuara	Memulai pengerjaan pada tugas <i>Toy Theme</i> desain <i>Motocross</i> dari pencarian referensi, dan memulai sketsa pakaian
7	25 – 29 Agustus 2025	ANV, Banuara	Melanjutkan dalam pengerjaan <i>Toy Theme</i> desain <i>Motocross</i> , melakukan pengerjaan pada kendaraan ANV dan 360 <i>pose</i>
8	1 — 4 September 2025	ANV, Banuara	Melanjutkan dalam pengerjaan <i>Toy Theme</i> desain <i>Motocross</i> , melakukan pengerjaan pada kendaraan <i>render</i> karakter dan kendaraan
9	8 — 12 September 2025	ANV, Banuara	Menyelesaikan dalam pengerjaan <i>Toy Theme</i> desain <i>Motocross</i> , dan memulai pada pengerjaan <i>tuxedo cats</i> dari <i>tuxedo cats</i> yang pertama, melakukan pencarian referensi

10	15 — 19 September 2025	ANV, Banuara	Melanjutkan pada pengerjaan <i>tuxedo cats</i> yang pertama, melakukan pencarian referensi dan memulai sketsa kasar
11	22 – 26 September 2025	ANV, Banuara	Melanjutkan pada pengerjaan <i>tuxedo cats</i> yang pertama, melakukan memulai sketsa dan membuat tiga alternatif
12	29 September – 3 Oktober 2025	ANV, Banuara	Melanjutkan pada pengerjaan <i>tuxedo cats</i> yang pertama, Melakukan revisi dan melanjutkan pada <i>pose</i> karakter <i>tuxedo cats</i>
13	13 – 17 Oktober 2025	ANV, Banuara	Menyelesaikan pada pengerjaan <i>tuxedo cats</i> yang pertama, melanjutkan ke <i>tuxedo cats</i> kedua dan melakukan sketsa
14	20 – 24 Oktober 2025	ANV, Banuara	Melanjutkan pengerjaan pada <i>tuxedo cats</i> yang kedua, melakukan pengerjaan pada <i>pose – pose</i>
15	27 – 31 Oktober 2025	ANV, Banuara	Menyelesaikan <i>render</i> pengerjaan <i>tuxedo cats</i> kedua dan melakukan pengerjaan <i>tuxedo cats</i> ketiga pencarian referensi
16	3 – 7 November 2025	ANV, Banuara	Menyelesaikan <i>render</i> pengerjaan <i>tuxedo cats</i> ketiga dan melanjutkan keempat dari referensi dan sketsa
17	10 – 14 November	ANV, Banuara	Menyelesaikan <i>render</i> pada <i>tuxedo cats</i> keempat dan juga melakukan penyelesaian pengerjaan pada <i>tuxedo cats</i> kelima
18	17 November – ongoing	ANV, Banuara	Pengambilan tugas baru berupa <i>Toy Theme design Swordsman</i>

			Menggambarkan skin yang bertema Swordman untuk <i>game</i> customization Banuara
--	--	--	--

Proses pembuatan karya akan diberikan *feedback* untuk revisi dan setelah sudah diselesaikan revisinya, hasil karya tersebut akan melakukan asistensi *final* lalu dikumpulkan lewat Gdrive yang sudah disediakan oleh supervisor.

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Pada bagian berikut merupakan penjelasan secara umum mengenai tugas utama dan juga tugas tambahan, dikerjakan penulis selama proses magang berjalan. Proses pengerjaan dimulai dari mencari beberapa ide dan referensi dan melakukan asistensi pada sketsa karya. Setelah tahap satu selesai penulis akan mendapatkan *feedback* hingga melakukan revisi sampai hasil karya selesai dan sudah sesuai.

#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan Character Design Banuara

Tugas utama yang di ambil oleh penulis selama pelaksanaan magang di Nouverior merupakan desain karakter dari antagonis NPC (*Non-Playable Character*) atau *mob enemy* yang artinya makhluk musuh umum, terutama yang ada hanya untuk dikalahkan oleh para pemain. Karakter tersebut akan digunakan sebagai aset *game Action RPG* bernama Banuara. Di dalam tugas ini penulis telah membuat lima karakter antagonis NPC yang terdiri dari 2 karakter laki – laki dan 3 karakter perempuan. Semua karakter antagonis NPC tersebut berupa kucing yang memiliki pola bulu hitam dan putih yang menyerupai pakaian formal yang disebut *tuxedo* sehingga disebut *tuxedo cats*. Antagonis NPC ini berupa karakter mafia/yakuza yang artinya organisasi sindikat yang criminal disebut *moon clan*, karena nama *clan* tersebut semua anggota dalam *clan* tersebut berupa hewan hewan yang kuliatnya berpola hitam dan putih dimana pemimpin mereka berupa sapi atau *lady cow*. Setiap karakter kucing yang di buat penulis memiliki pola yang berbeda dan tubuh yang berbeda dari kucing yang lain namun warna yang sama. Keterlibatan penulis dalam proyek ini adalah penulis melakukan

explorasi dengan cara melakukan riset seputar kucing secara general, pola pola kucing *tuxedo*, model pakaian yang sering dilihat mafia atau yakuza, pose yang cocok dan dapat menggambarkan kepribadian khusus untuk masing masing kucing yang sesuai dengan brief yang telah diberikan tentang karakter. Oleh karena itu, penulis akan membahas tugas-tugas tersebut secara satu persatu.

#### **3.3.1.1 Perancangan Karakter *Tuxedo cats***

Pada proyek Banuara tugas ini merupakan tugas utama penulis dan merupakan tugas individu yang diambil pada tanggal 9 September 2025. Sebelum tugas dikerjakan penulis mendapatkan brief singkat mengenai desain karakter yang ingin dibuat dan keinginan supervisor ingin seperti apa hasil desain karakter tersebut. Setelah brief telah disampaikan, penulis bisa memulai langsung mengerjakan dimana sebelum sketsa penulis mengumpulkan beberapa gambar referensi dan melakukan berbagai brainstorming untuk merangkum sebuah ide yang akan dibuat menjadi sketsa lalu di *render*. Berikut merupakan cara penulis membuat desain karakter *tuxedo cats* yang pertama.

##### **A. Referensi dan Ideasi Pada Desain Karakter**

Pada tahap pertama penulis menggunakan metode inspiration dimana saat penulis mendapatkan brief langsung dari supervisor mengenai karakter desain *tuxedo cats* bernuansa mafia atau yakuza sebanyak 5 karakter, 3 perempuan dan 2 laki – laki dengan style yang lucu dan berdiri dengan dua kaki. Penulis langsung mencari banyak referensi atau *brainstorming*, mengenai karakteristik yang di inginkan supaya dapat membantu menggambarkan karakter desain yang cocok dengan keinginan *supervisor* berupa mafia atau yakuza *tuxedo cats* yang lucu dan berdiri dengan dua kaki.

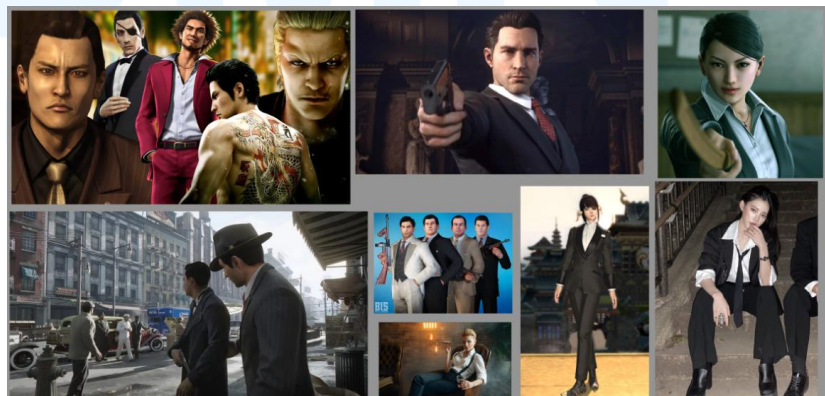


Sehingga penulis membuat kotak referensi supaya dapat membantu penulis untuk dapat menggambarkan sketsa yang masih berhubungan dengan tema yang di inginkan. Berikut berupa kotak referensi yang dibuat oleh penulis mengenai kucing – kucing *tuxedo cats*.



Gambar 3. 3 Referensi Kucing Tuxedo  
Sumber: Pinterest

Pertama penulis membuat kotak referensi mengenai *tuxedo cats* untuk mengetahui struktur tubuh mereka seperti rambut, pola, dan bentuk anatomi, supaya penulis dapat membuat karakter kucing yang sesuai. Penulis mencari referensi melalui Pinterest. Setelah itu Penulis tidak hanya membuat kotak referensi mengenai kucing, tetapi juga menyusun kotak referensi yang berfokus pada tema mafia atau yakuza.



Gambar 3. 4 Referensi Tema Karakter Desain *Tuxedo cats*  
Sumber: Pinterest



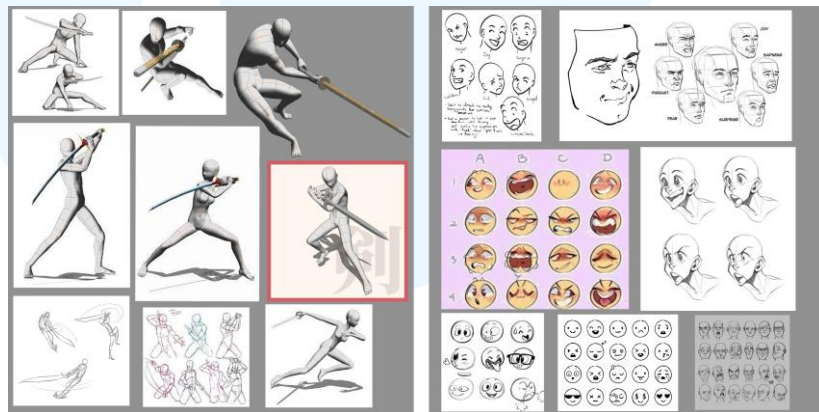
Tujuan pembuatan kotak referensi ini supaya penulis dapat memahami lebih baik dalam aspek dan karakteristik orang-orang yang disebut mafia atau yakuza di dalam sebuah *game* maupun di dunia nyata. Dalam kotak referensi tersebut, penulis dapat mempelajari gaya berpakaianya, pose tubuh mereka, dan warna – warna pakaiannya, serta *vibe* karakter yang biasanya ditampilkan oleh mafia dan yakuza. Selain itu, penulis juga mencari referensi suasana yang dibawa yang sering muncul dalam kelompok gang yakuza ataupun mafia tersebut. Korak



Gambar 3. 5 Referensi Art Style  
Sumber: Pinterest

referensi ini membantu penulis menciptakan desain karakter yang sesuai dengan tema yang ditentukan oleh supervisor dan juga membantu penulis untuk membuat karakter yang lebih ikonik dari karakter – karakter lainnya. Penulis juga diminta untuk membuat art style dengan *vibe* yang lucu, sehingga penulis melakukan pencarian referensi dan membuat kotak referensi yang berisi berbagai contoh gaya ilustrasi lucu dari berbagai sumber. Sebelum membuat kotak referensi, penulis sempat mengalami kebingungan mengenai *vibe* lucu yang dimaksud oleh supervisor, sehingga penulis memikirkan lucu

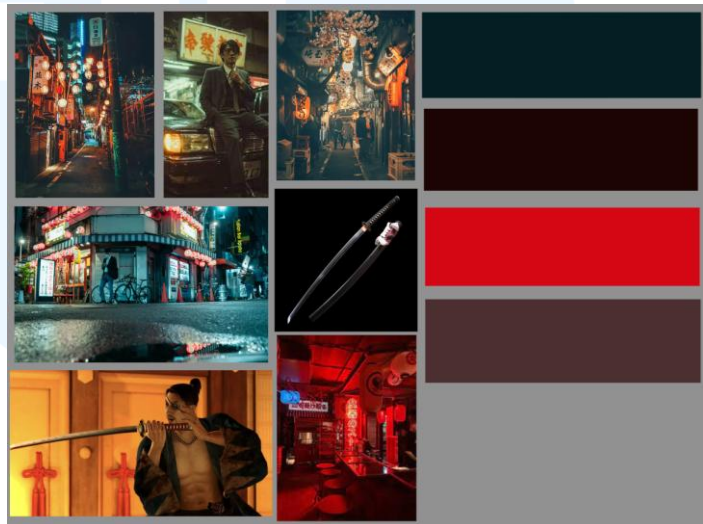
dalam komedi atau lucu dalam arti imut atau menggemaskan. Sehingga penulis memasuki dua art style tersebut kedalam kotak referensi. Penulis juga diminta untuk membuat *Action pose* untuk desain semua *tuxedo cats*, sehingga penulis membuat kotak referensi yang menunjukkan *pose – pose* yang berelasi dengan mafia atau yakuza. Pose yang dicari penulis pose yang berdinamis, kelihatan mau menyerang. Penulis juga dimintakan untuk membuat ekspresi pada karakter *tuxedo cats*, Sehingga penulis membuat dua kotak referensi yang dapat membantu penulis membuat karakter desain *tuxedo cats*.



Gambar 3. 6 Referensi *Pose* dan Ekspresif  
Sumber: Pinterest

Setelah penulis mendapatkan gambaran besar mengenai apa yang digambarkan penulis mendapatkan ide untuk apa yang mau digambar sehingga penulis menggunakan tahap ideation dimana saat penulis mendapatkan ide, penulis akan menggabungkan visual visual yang cocok dijadikan sebagai sketsa. Untuk mempermudah penulis, penulis membuat sebuah *moodboard* untuk desain pertama *tuxedo cats*.

Pada *moodboard* terdapat visual yang menggambarkan tema utama berupa *night city*, kehidupan yakuza dan senjata tradisional yakuza. *Mood* yang ingin diberikan berupa ketegangan dikarenakan suasana kriminal di malam hari yang dibantu dengan cahaya neon dari lampu – lampu tulisan toko. Warna yang digunakan berupa biru gelap memberikan kesan dingin dan misterius, merah yang menggambarkan bahaya dan juga kekuasaan.

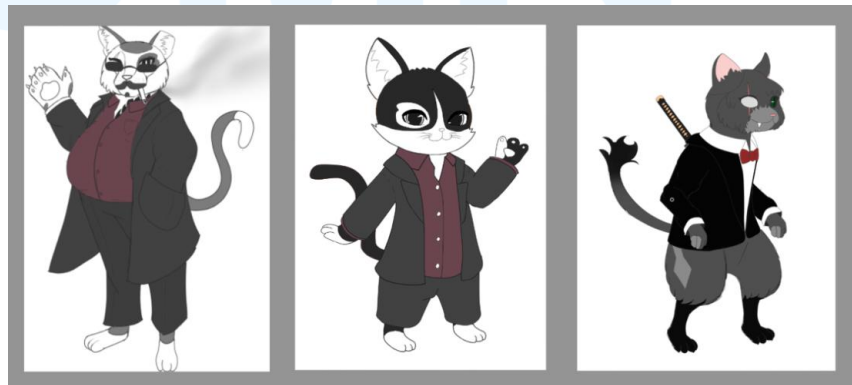


Gambar 3. 7 Moodboard Desain Karakter *Tuxedo cats*  
Sumber: Pinterest

Setelah penulis selesai dalam pembuatan *moodboard* dan sudah matang ide yang dipikirkannya, maka penulis dapat lanjut kedalam pembuatan sketsa sebanyak tiga sketsa, satu sketsa utama dan dua sketsa alternatif, penulis menggunakan base pose yang dapat menggambarkan sifat karakter *tuxedo cats* untuk menunjukan tipe karakter.

## B. Sketsa pada Desain Karakter

Setelah tahap *Ideation* penulis memasuki tahap *Implementation* dimana penulis memulai meimplementasikan ide yang sudah dimatangkan menjadi sebuah sketsa. Pada tahap ini penulis membuat base pose terlebih dahulu untuk menunjukkan keseluruhan tubuh karakter supaya tidak ada yang tertutupi. Pertama penulis membuat sketsa base pose dimana karakter pertama berpose berdiri dengan dua kaki, tangan kanan diangkat seperti melambai dan tangan kiri kedalam kantong, karakter pertama digambarkan seperti manusia namun memiliki anatomi kucing dari kepala sampai kaki. Alternatif kedua berupa kucing biasa memiliki anatomi menyerupai gaya karakter jepang *chibi* atau disebut orang kecil dimana pose menyerupai sketsa pertama namun salah satu tangannya tidak dimasukan ke dalam kantong. Alternatif ketiga berupa kucing *full* diaman tekukan tangannya sama seperti seekor kucing namun perbedaannya mereka berdiri saja sambil kedua tangan melayang. Untuk sketsa semua diberikan warna dikarenakan keinginan supervisor supaya lebih mudah di amati oleh supervisor. Oleh karena itu penulis melakukan sketsa dengan *art style* sendiri atau gaya sendiri dan penulis juga mengikuti kotak referensi yang dibuat.



Gambar 3. 8 Sketsa Karakter Desain *Tuxedo cats*

Sketsa tersebut memiliki alternatif dikarenakan penulis kurang mengetahui art style yang di inginkan sehingga menciptakan tiga alternatif untuk supervisor memilih yang lebih cocok pada *game asset* Banuara. Setelah sketsa selesai penulis menaruhkan sketsa via *chat* Discord untuk melakukan asistensi dan untuk mendapatkan *feedback* dari tiga sketsa yang diberikan supaya bisa melanjutkan ke progress selanjutnya.

### C. Asistensi, Feedback, Revisi Desain Karakter

Sketsa yang diberikan diminta oleh supervisor untuk dikembangkan dimana supervisor mempersetujui sketsa kedua namun supervisor meminta penulis untuk mencoba menggabungkan sketsa kedua dengan sketsa ketiga, supervisor juga memberikan tambahan brief mengenai warna primary dimana supervisor ingin semua pakaian pada karakter lebih primary ke warna hitam dan putih. Penulis juga diberikan kebebasan untuk memilih jenis bentuk pakaiannya, berikut hasil setelah feedback dari supervisor yang dibuat penulis.



Gambar 3. 9 Revisi Sketsa Karakter Desain *Tuxedo cats*

Perubahan yang dilakukan berupa pada pakaian dimana sekarang desain *tuxedo cats* pertama memiliki formal yazuka attire yang berfokus warna hitam putih dan memiliki pita bewarna merah untuk nilai ikonik, karakter juga diberikan gigi lancip satu yang keluar yang membantu menambahkan kelucuan, senjata pada desain ketiga juga dimasukkan supaya masih ada unsur yakuza. Revisi yang telah dibuat segera dilakukan asistensi lagi sampai mendapatkan final *feedback*.

#### **D. 360, Action Pose, Ekspresi Desain Karakter**

Setelah revisi desain karakter mendapatkan *feedback* terakhir dan *approval* penulis membuat *Action pose*, dan *360 pose*, dan juga ekspresi karakter, hal tersebut merupakan regulasi saat membuat desain karakter di Nouverior dimana setiap desain harus mencangkupi hal tersebut dan *Action pose* harus di *render* atau di *shading*. Penulis bermulai dari *Action pose* dimana penulis menggunakan kotak referensi *pose*. *Action pose* yang akan digambarkan oleh penulis dimana karakter sedang ingin menyerang dimana posisi pedang ada dibelakang sambil dipegang tangan kanan dan tangan kiri sedang membantu karakter menjaga keseimbangan dan kedua kaki sedang berdiri berjinjit yang siap untuk menyerang kedepan. Untuk *360 pose* penulis menggunakan pengetahuannya dalam pembuatan prespektif 360. Berikut berupa hasil karya penulis dalam pembuatan 360, *action pose*, ekspresi desain karakter





Gambar 3. 10 Gambar 360 Pose, Action Pose, Ekspresi Desain *Tuxedo cats*

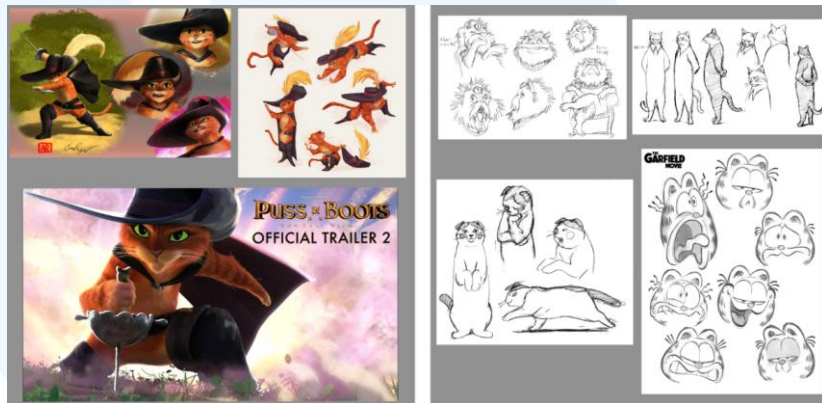
Untuk ekspresif penulis membuat empat ekspresif, dimana penulis membuat ekspresif senang, ekspresif ketawa, ekspresif bingung dan terakhir ekspresif serius. Gambar yang sudah dibuat akan disusun semua ke dalam *character sheet* yang akan di susunkan rapih sendiri oleh penulis. Setelah selesai menggambarkan *360 pose*, *action pose*, dan juga Ekspresi penulis melakukan asistensi lagi dengan cara mengirimkan gambar kedalam via *chat* Discord. Penulis melakukan hal tersebut untuk mendapatkan *feedback* dari supervisor supaya sesuai dengan keinginannya dan bisa melanjutkan ke dalam fase selanjutnya berupa *render*.

#### **E. Asistensi, Feedback, dan Revisi 360 Pose, Action Pose, dan Ekspresi**

Setelah dikirimkan hasil gambar, penulis mendapatkan *feedback* dari supervisor mengenai *360 Pose*, *Action Pose*, dan Ekspresi sehingga penulis belum bisa melanjutkan ke fase *render*. *Feedback* nya berupa karakter berasa kurang ekspresif sehingga diminta untuk menjadi lebih ekspresif pada bagian *Action pose* nya dan pada bagian ekspresinya penulis juga diminta untuk membuatnya lebih beda dan diminta untuk

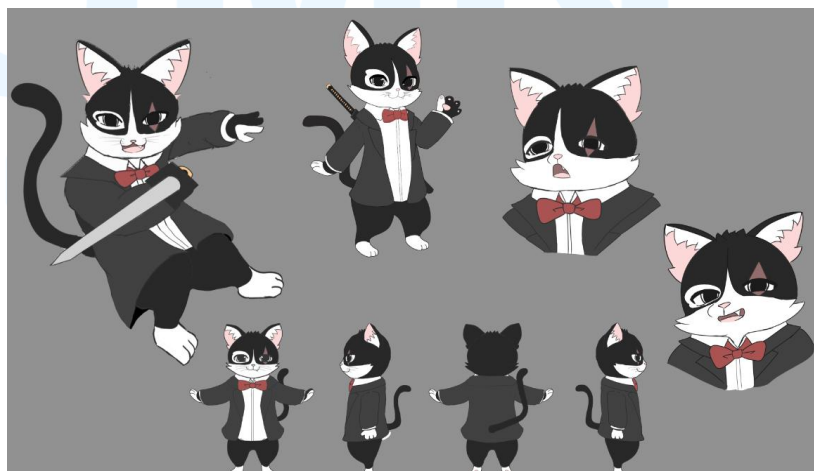


melihat *expression face sheet* di *internet* dan tidak usah banyak banyak. Penulis segera melakukan revisi pada pose dan juga ekspresi. Sehingga penulis membuat lagi kotak referensi mengenai *pose* dan *ekspresi*, penulis lebih mencari referensi menggunakan studi eksisting dari hasil karya animasi yang ditemukan di film atau *game*.



Gambar 3. 11 Referensi *Pose* dan Ekspresif terbaru  
Sumber: Pinterest

Pada revisi tersebut penulis mengubah total *Action pose* dan juga mengurangi ekspresi dan membuatnya baru dimana lebih konsisten, rapih, dan berbeda. *Action pose* yang dibuat penulis lebih terlihat dinamis dimana karakter lebih terlihat banyak *movement* atau gerakan.



Gambar 3. 12 Revisi 360 *Pose*, *Action Pose*, Ekspresi Desain *Tuxedo cats*

Karakter terlihat sedang mau menyerang balik sambil menghindari serangan, kaki nya bisa dilihat sedang melayang, tangan kiri sedang memegang katana atau pedang Jepang yang lagi ingin menusuk, lalu tangan kiri melayang untuk menyeimbangkan karakter dengan muka ekspresif yang percaya diri. Untuk ekspresi muka karakter penulis membuat dua dimana satu menggambarkan kepercayaan diri dan yang kedua menggambarkan terkejut luar biasa. Penulis menggambar kan karakter antagonis NPC ini sebagai karakter yang suka bercanda dan tidak pintar. Penulis juga mengubah layout *character sheet* yang dibuat.

Tahap terakhir penulis melakukan asistensi lagi untuk mendapatkan *final feedback* atau *approval*. supaya penulis dapat melanjutkan ke tahap *rendering* pada *Action pose* karakter. Saat melakukan asistensi penulis tidak mendapatkan revisi sehingga penulis bisa dapat melanjutkan ke tahap terakhir pada pembuatan *character sheet*.

## **F. Hasil Akhir, *Render*, dan *Review Action Pose* Desain Karakter**

Kemudian penulis melakukan proses *rendering*. Proses *rendering* terdiri dari pemberian detail seperti, pemberian cahaya, dan juga penambahan bayangan. Penulis menggunakan teknik *rendering style cartoon*. Penulis memfokuskan detail *rendering* pada karakter yang dapat membuat karya menjadi lebih lucu namun tetap terlihat keren dikarenakan tema karakter berupa yakuza yang terlihat serem. Penulis juga merapihkan line art pada *Action pose tuxedo cats* kedua supaya lebih refine.



Gambar 3. 13 Hasil Akhir Desain Tuxedo Cat

Penulis kemudian meminta *review* dan feedback dari supervisor supaya bisa melanjutkan ke karakter selanjutnya. Penulis tidak mendapatkan revisi pada *rendering* hasil akhir *Action pose* sehingga penulis dapat melanjutkan ke desain karakter *tuxedo cats* yang lainnya lalu dapat di *upload* kedalam *Google drive*. Karya yang dibuat ini dan di *upload* bertujuan supaya karya dapat dilihat oleh divisi *3D Modeling* dan digunakan sebagai bantuan supaya bisa dibuat kedalam *3D*.

### 3.3.1.2 Perancangan Karakter *Tuxedo cats* Kedua, Ketiga, Keempat, dan Kelima

Penulis melanjutkan kepada desain karakter *tuxedo cats* yang selanjutnya. Cara pembuatan karakter menyerupai dengan bagaimana penulis mengerjakan desain yang pertama dimana penulis menggunakan tahap *inspiration* untuk mencari referensi, tahap *ideation* penulis menggunakan *moodboard* yang sudah dibuat sebelumnya, tahap *implemantation* untuk menggambar ide dalam sketsa yang berupa *base pose*, *360*, *Action pose*, dan ekspresif. Untuk fase *rendering* penulis juga menggunakan teknik yang sama pada empat *tuxedo cats* ini. Lalu untuk *artstyle* mengikuti desain pada *tuxedo cats* yang pertama

### A. *Tuxedo cats* Kedua

*Tuxedo cats* yang kedua berupa karakter perempuan. Karakter digambarkan penulis sebagai karakter yang paling terlincih dari organisasi yakuza moon clan, memiliki kecepatan yang tinggi dan badan yang lentur. Karakter memiliki sikap yang suka khawatir terhadap kawan dan tidak pandai dalam sosialisasi dengan rekan – rekannya.



Gambar 3. 14 Hasil Desain Tuxedo Cat Kedua

Desain karakter yang dibuat menggunakan jas yang berwarna abu – abu, menggunakan dasi berwarna hitam dan kemeja berwarna merah maroon dan juga menggunakan rok kerja. Karakter juga memiliki ekor yang halus dan mengembang dan memiliki kuku yang tajam. Karakter juga memiliki corak di kaki yang berbentuk clover dan juga memiliki tangan yang hitam pekat di tangan kiri. Karakter juga menggunakan eye patch atau penutup mata di bagian kiri mata. Penulis membuat *Action pose* berupa karakter sedang ingin menyerang dimana posisi karakter sedang menyerang dari udara yang menggunakan kaki, kedua tangan karakter digunakan untuk menyeimbangkan karakter saat menyerang, tangan kirinya sedang memegang pisau untuk dibuat sebagai serangan kedua. Penulis membuat dua ekspresif, yang menggambarkan karakter, berupa ekspresif yang suka

jengkel dan ekspresif yang suka khawatir lalu gambar disusun dalam character sheet. Untuk penggambaran 360 dan fase *rendering*, penulis mengikuti teknik yang sama dengan desain pertama *tuxedo cats*.

### **B. *Tuxedo cats* Ketiga**

*Tuxedo cats* yang ketiga berupa karakter laki – laki yang kedua dan berupa karakter anggota yakuza yang kuat, terkenal karena badannya yang sangat kebal dan dapat menerima banyak serangan lalu karakter tersebut juga memiliki kemampuan dimana karakter tersebut menguasai silat. Karakter ini juga memiliki sikap yang sangat percaya diri dan sombong dengan kekuatannya sehingga suka meremehkan musuhnya. Proses pada pembuatan *tuxedo cats* ini menyerupai dengan desain *tuxedo cats* sebelumnya.



Gambar 3. 15 Hasil Desain Tuxedo Cat Ketiga

Desain karakter yang dibuat oleh penulis berpakaian kemeja berwarna putih, menggunakan dasi kupu – kupu berwarna abu – abu, menggunakan suspender berwarna abu – abu gelap dan juga celana panjang. Karakter memiliki ekor yang panjang dan mengembang dibagian akhir ekor, karakter juga memiliki badan yang besar dibandingkan desain tuxedo cat pertama dan kedua.

Karakter juga memiliki corak di muka yang berbentuk seperti awan dan berwarna hitam, karakter juga memiliki tangan berwarna hitam di bagian kanan dan kiri. Karakter juga memiliki corak seperti layang – layang di bagian jidat kepala sebagai nilai ikonik karakter, dan memiliki warna belang dibagian kakinya. *Action pose* yang akan digambarkan berada dalam posisi siap siaga atau dalam posisi kuda – kuda dalam seni bela diri silat. Karakter digambarkan dengan kaki yang dibuka lebar, kaki kanan ditarik ke depan dan kaki kiri ke belakang untuk menunjukkan karakter sedang menjaga keseimbangan dan memberikan kekuatan saat menyerang di tangan. Pada bagian tangan, tangan kanan berada dalam posisi siap menyerang, sedangkan tangan kiri dikepalkan dan diarahkan ke atas yang digambarkan untuk menunjukkan karakter sedang ingin mengajak berantam musuh.

### C. *Tuxedo cats* Keempat

*Tuxedo cats* yang keempat berupa karakter perempuan selanjutnya. Karakter berupa anggota yakuza yang brutal, terkenal karena kekerasannya dalam penggunaan senjata. Karakter ini berupa karakter yang terlihat lemah lembut namun memiliki sifat yang kasar. Berikut merupakan hasil akhir desain pada karakter *tuxedo cats* keempat yang dibuat penulis.



Gambar 3. 16 Hasil Desain Tuxedo Cat Keempat

Desain karakter yang dibuat menggunakan pakaian kemeja berwarna putih, menggunakan dasi panjang berwarna hitam, jas berwarna hitam, dan juga menggunakan celana panjang berwarna abu – abu pekat. Karakter memiliki ekor yang panjang, berbulu lebat dan mengembang seperti bunga dibagian akhir ekor, karakter juga memiliki badan yang sedikit lebih tebal dibandingkan desain tuxedo cat pertama dan kedua. Karakter juga memiliki kacamata di muka yang berwarna hitam. Karakter juga memiliki tangan berwarna putih di bagian kanan dan kiri. Karakter juga memiliki corak belang di bagian mukanya, setengah putih dan setengah hitam sebagai nilai ikonik karakter. *Action pose* yang digambarkan menampilkan karakter yang memegang senjatanya yang berupa tongkat pemukul bola dengan kedua tangan, karakter menegakan tubuhnya lalu membentuk postur siap mengayun untuk menunjukkan karakter yang memiliki gerakan yang agresif dan penuh tenaga. Untuk penggambaran 360 dan *rendering*, penulis menggunakan teknik yang sama dengan desain sebelumnya.

#### **D. *Tuxedo cats* Kelima**

*Tuxedo cats* yang Kelima berupa karakter perempuan. Karakter digambarkan penulis sebagai karakter anggota yakuza yang misterius namun terkenal karena kepintaran dan efisiensinya dalam pembuatan rencana. Karakter ini berupa karakter yang terlihat pendiam, namun memiliki sifat yang merendahkan orang sekitarnya. Berikut merupakan hasil akhir desain pada karakter.





Gambar 3. 17 Hasil Desain Tuxedo Cat Kelima

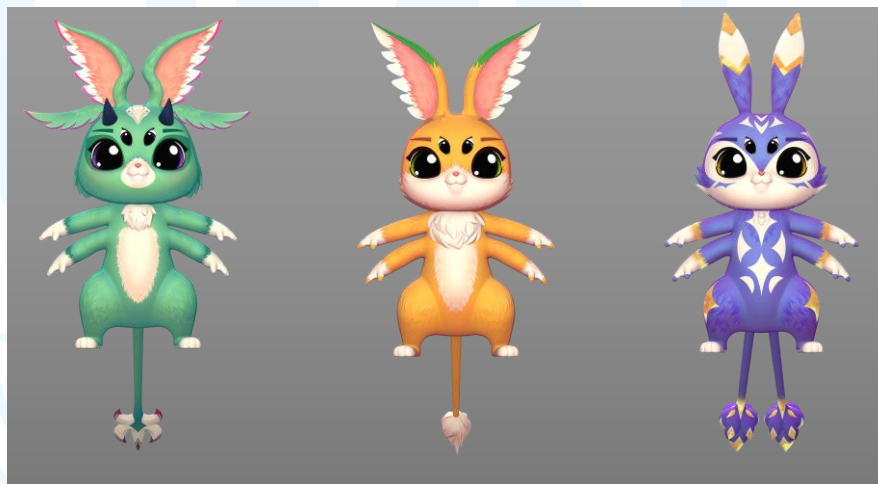
Penulis membuat hasil akhir desain karakter berpakaian kemeja berwarna putih, menggunakan dasi panjang berwarna hitam, jas berwarna hitam, dan juga menggunakan celana panjang berwarna hitam. Karakter memiliki ekor yang panjang, bulu tidak dibuat lebat dan tidak mengembang melainkan meruncing dibagian akhir ekor, karakter juga memiliki badan yang sama dengan desain *tuxedo cats* yang pertama dan kedua. Karakter juga memiliki warna mata yang berbeda berwarna hijau yang terang. Karakter juga memiliki corak yang menyerupai sebuah topeng putih di bagian mukanya sebagai nilai ikonik karakter yang menggambarkan sifat misteriusnya. *Action pose* yang akan digambarkan berada dalam posisi siap siaga sambil menodong pistol atau senjata api. Karakter digambarkan dengan kaki yang dibuka untuk menjaga keseimbangan. Pada bagian tangan, tangan kanan berupa tangan yang memegang pistol dan tangan kiri berupa tangan yang digunakan untuk menjaga keseimbangan. Pada bagian senjata penulis memberikan warna emas kekuningan sebagai nilai estetik. Untuk penggambaran 360 dan *rendering*, penulis menggunakan teknik yang sama dengan desain sebelumnya.

### 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Saat magang di Nouverior, penulis mengambil tugas tambahan. Tugas berikut merupakan tugas *character design Toy Theme* dari karakter ANV, yang berupa Auju, Noyo, Vilo. Pada tugas tambahan ini penulis menggambarkan *skin* atau kosmetik karakter yang akan digunakan pada *game* Banuara. Tema pada skin sudah ditentukan oleh supervisor didalam *sheet* sehingga penulis tinggal memilih untuk menggambarkan kosmetik yang di inginkna. Berikut merupakan penjelasan rinci mengenai empat tugas tambahan yang penulis kerjakana selama penulis magang di Nouverior.

#### 3.3.2.1 Proyek *Toy Theme Design DJ*

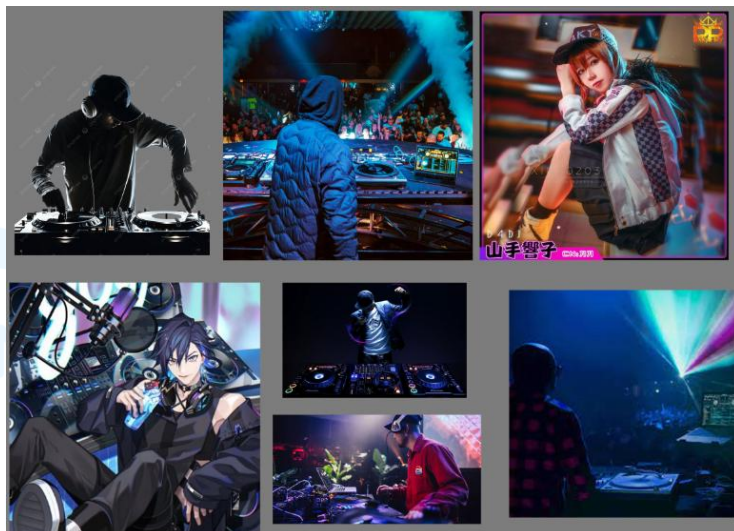
Proyek karakter desain pada *Toy Theme design dj* diambil pada tanggal 14 Juli 2025. Tugas dikerjakan penulis diambil dari *sheet* yang sudah diberikan oleh supervisor. Setelah itu penulis dapat mulai langsung mengerjakan dimana sebelum sketsa penulis mengumpulkan beberapa gambar referensi. Penulis melakukan brainstorming untuk merangkum tema yang ada di *sheet* yaitu berupa *DJ party*.



Gambar 3. 18 Referensi Artstyle 3D Model ANV

Penulis akan mendapatkan gambaran atau ide yang akan dibuat dan lalu dibuat menjadi sebuah sketsa dimana sketsa diminta untuk mengikuti *art style 3D model* yang sudah disediakan oleh *supervisor*, sehingga penulis melakukan sketsanya dengan mengikuti 3D modelnya. Berikut berupa 3D *model* Auji, Noyo, Vilo.

Hal pertama yang dilakukan penulis saat memulai tugas nya adalah tahap *inspiration*. Pada tahap ini, penulis melakukan pencarian referensi secara mendalam mengenai tema DJ dengan mengamati berbagai gaya visual yang berkaitan dengan tema DJ, terutama pada pakaian atau atribut yang sering digunakan saat sedang tampil atau juga alat – alat yang digunakan. Penulis juga memperhatikan detail seperti pakaian, warna, aksesoris, serta kesan visual yang ingin ditampilkan agar sesuai dengan karakter DJ yang modern dan energik. Seluruh referensi tersebut dikumpulkan melalui aplikasi Pinterest, kemudian disusun ke menjadi kotak referensi yang berfungsi sebagai bantuan. Berikut merupakan kotak referensi yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3. 19 Kotak Referensi Tema DJ  
Sumber: Pinterest

Dalam pengerjaan *Toy Theme DJ*, penulis diwajibkan untuk menggambarkan *Action pose* dan juga *360 viewpoint* atau turn around pada karakter ANV. Pada tahap ini, penulis kembali melakukan pencarian referensi tambahan yang poin utama nya berfokus pada berbagai *pose* dinamis yang sesuai dengan karakteristik DJ, seperti *pose* saat bermain disebut konser atau klub, mengangkat tangan, atau bergerak mengikuti musik. Pencarian referensi *pose* ini bertujuan agar penulis dapat lebih memahami cara pergerakan seorang DJ supaya bisa di implementasikan ke karakter ANV supaya tidak kaku, serta ekspresif supaya terlihat lebih hidup. Dengan adanya referensi tersebut, proses menggambar *Action pose* akan menjadi lebih mudah dan penulis akan dapat menjaga konsistensi pada pergerakan atau *Action pose* pada tiap karakter berupa ANV.



Gambar 3. 20 Kotak Referensi *Pose* Tema DJ  
Sumber: Pinterest

Dari seluruh referensi yang telah dicari dan dikumpulkan, penulis mulai mendapatkan gambaran atau ide yang lebih jelas dan juga mengenai konsep karakter yang akan digambarkan, sehingga penulis memasuki tahap *Ideation*. Pada tahap ini, penulis mulai menyusun *moodboard* supaya bisa mematangkan ide nya penulis

dan lalu bisa di sketsa. *moodboard* tersebut berisi kumpulan warna, suasana, serta elemen visual yang mendukung konsep karakter DJ. Penulis memilih warna-warna bernuansa cold sebagai warna utama karena warna tersebut mampu menunjukkan suasana yang senang, sejuk, modern, dan juga menunjukkan vibe pesta atau *party* yang energik. Selain itu, penulis juga mencari dan mengumpulkan referensi visual lain yang berkaitan dengan dunia *party night life*, seperti pencahayaan lampu *neon* dan suasana klub malam. *moodboard* digunakan untuk memperkuat konsep *outfit* supaya karakter ANV yang akan digambarkan memiliki identitas yang konsisten serta mampu menyampaikan suasana pesta DJ.



Gambar 3. 21 *Moodboard* Tema *Toy Theme* Desain DJ  
Sumber: Pinterest

Setelah penulis membuat *moodboard* dan sudah matang idenya, penulis bisa masuk kedalam tahap *implementation* dimana penulis lanjut membuat sketsa *outfit* karakter ANV dimana penulis membuat konsep yang berbeda pada tiap karakter dimana Auji berupa *modern*, Neko berupa *night party animal*, dan untuk Vilo berupa *old school*. Pada pakaian Neko menggunakan jaket hoodie kulit *style baggie* yang bermotif api di lengannya dan menggunakan kaos dalam dan *headset* di telinganya. Untuk Auji memiliki pakaian



*sweater*, menggunakan *beanie* di kepala dan menggunakan *headset* di lehernya. Terakhir Vilo menggunakan pakaian kaos dibagian luar dan dibagian dalam menggunakan *long sleeve shirt*, menggunakan *topi* dengan gaya terbalik, dan juga menggunakan headset di bagian telinga kirinya Vilo.



Gambar 3. 22 Sketsa Tema *Toy Theme* Desain DJ

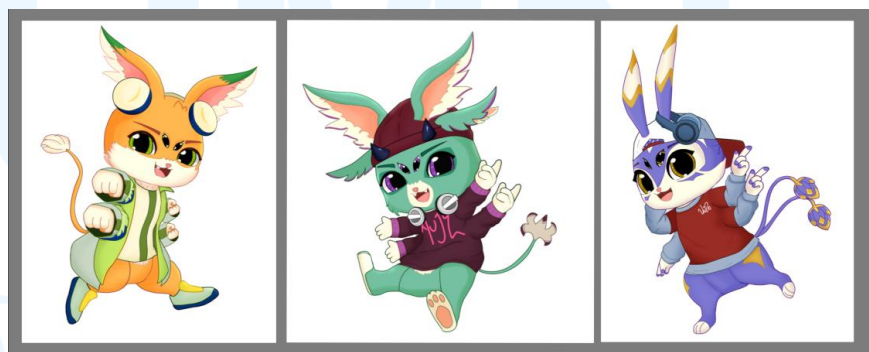
Setelah penulis selesai dengan sketsanya penulis melakukan asistensi ke supervisor untuk mendapatkan masukan, penulis mendapatkan masukan dan segera mengerjakan revisi dimana supervisor meminta penulis untuk lebih memiripkan proporsi badan ANV dengan model 3D nya. Penulis mulai dengan menggambarkan pakaiannya langsung dalam model 3D nya dan juga membuat pakaiannya dengan model 360. Penulis juga menggunakan pewarnaan yang sudah ditemukan di *moodboard*. Berikut berupa hasil *dress up* 360 viewpoint yang dilakukan penulis.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3. 23 360 Tema *Toy Theme* Desain DJ

Penulis melakukan asistensi untuk menunjukkan *progress* pengerjaan. Penulis tidak mendapatkan revisi dari supervisor karena itu penulis dapat mengerjakan hasil akhir tugas dimana penulis membuat *Action pose* lalu di *render*. Penulis membuat *pose* dan menggunakan kotak referensi yang sudah dibuat. Penulis langsung merapihkan garis sketsa *pose* dan melakukan asistensi. Setelah selesai penulis dapat melanjutkan ke dalam fase *rendering* dimana penulis memberikan cahaya dan bayangan pada kulit, pakaian dan juga pada bagian objek.

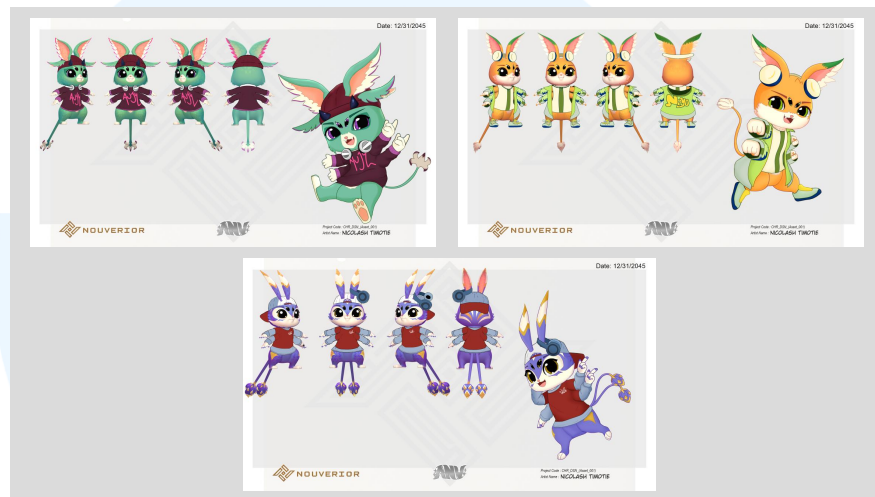


Gambar 3. 24 Render Tema *Toy Theme* Desain DJ

Penulis melakukan asistensi terakhir pada hasil akhir *Toy Theme* desain pada ANV kepada *Supervisor*. Penulis tidak mendapatkan revisi sehingga penulis dapat memasuki semua desain ANV ke dalam template yang sudah disediakan oleh *Project Manager*.



Setelah selesai penulis memasuki semua *file* tersebut ke dalam *Google Drive* yang sudah disediakan oleh *Project Manager*. Penulis melakukan konfirmasi terakhir pada *Project Manager*. Saat *Project Manager* memberikan konfirmasi *file* sudah diterima.



Gambar 3. 25 Template Tema *Toy Theme* Desain DJ

Penulis segera mengambil tugas baru dan melakukan konfirmasi lagi kepada *Project Manager* mengenai pengambilan tugas. Tujuan dari pembuatan tugas ini dan mengapa perlu melakukan *upload file* dan melakukan konfirmasi karena tugas yang dibuat penulis bertujuan untuk divisi *3D modeling*, dimana *file* akan digunakan sebagai panduan dalam pengerjaan pakaian 3D ANV.

### 3.3.2.2 Proyek *Toy Theme Design Snowboard*

Proyek karakter desain pada *Toy Theme design snowboard* dikerjakan oleh penulis, tugas diambil dari *sheet* yang sudah diberikan oleh *Supervisor*. Setelah itu penulis dapat mulai langsung mengerjakan, penulis menggunakan tahap *inspiration*, *ideation* dan *implementation* pada pengerjaannya.



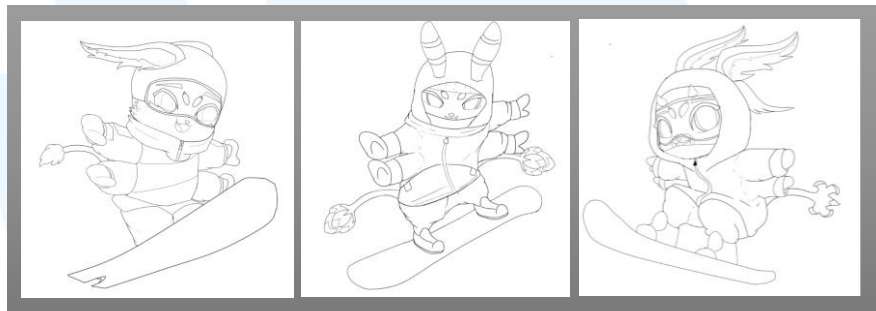
Gambar 3. 26 Desain Tema *Toy Theme Snowboard*

Proses pengerjaan menyerupai *Toy Theme desain dj* dimana penulis membuat kotak referensi mengenai tema *snowboard* atau pakaian *snowboard*, dan *pose* saat melakukan *snowboard*. Setelah itu penulis membuat *moodboard* saat sudah mau mendapatkan ide, jika sudah matang ide yang di buat penulis langsung membuat pakaian dimana penulis langsung *dress up* 3D model ANV dan langsung melakukan asistensi.



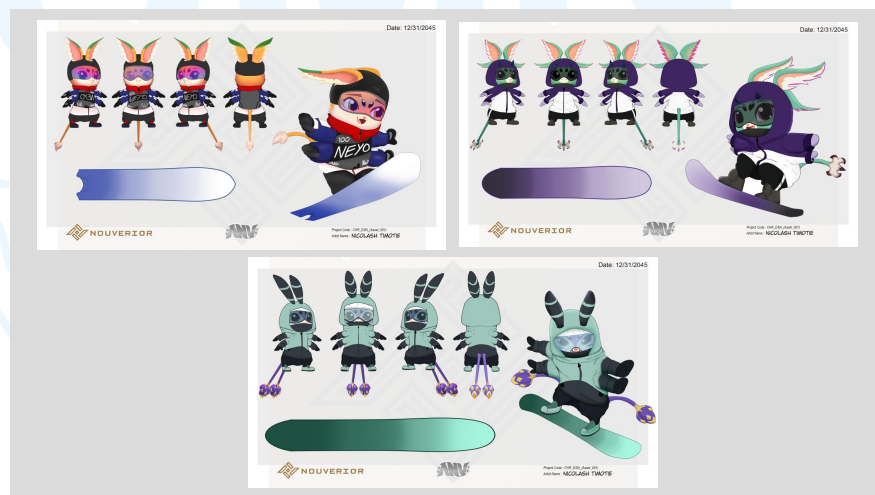
Gambar 3. 27 360 Viewpoint *Toy Theme Snowboard*

Setelah asistensi selesai dan tidak mendapatkan revisi, penulis langsung melanjutkan ke dalam pengerjaan 360 *viewpoint*. Pada bagian 360 *viewpoint* ini penulis hanya menyesuaikan 3D model saja dan mengatur pakaian sesuai perspektif. Setelah selesai dan asistensi penulis langsung memulai sketsa pada *Action pose*. *Pose* yang di gambarkan mengikuti referensi pada sebelumnya dan melakukan asistensi saat sudah selesai.



Gambar 3. 28 Sketsa *Action Pose* Tema *Toy Theme* Snowboard

Setelah asistensi penulis langsung memulai pada fase *rendering*. Pada fase ini penulis memberikan *shading* dan *lighting* pada pakaian, kulit, dan juga objeknya. Penulis melakukan asistensi akhir untuk mendapatkan feedback terakhir supaya bisa di taruh di Google Drive. Jika sudah penulis langsung menaruh semua gambarnya kedalam *template*. Berikut hasil akhir yang sudah di taruh di *template* dan di upload ke dalam *drive*.

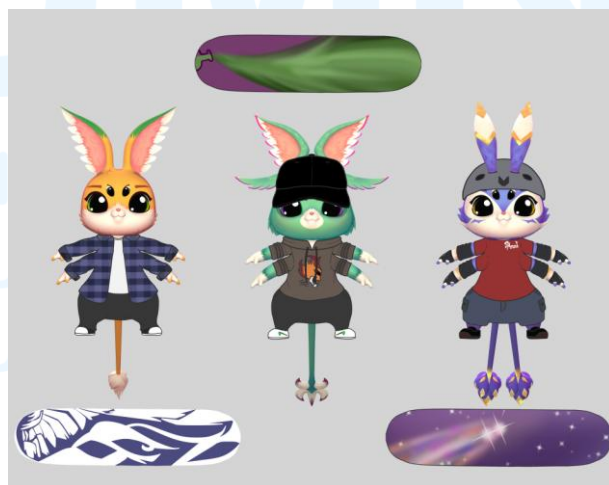


Gambar 3. 29 Template Tema *Toy Theme* Desain Snowboard

Setelah selesai di *upload* penulis melakukan finalisasi konfirmasi dengan *Project Manager*. Setelah di berikan persetujuan atas penerimaan *file*, penulis dapat langsung mengambil tugas baru dan konfirmasi lagi dengan *Project Manager*. Tujuan untuk pengerjaan tugas ini juga sama dengan sebelumnya supaya sebagai panduan divisi *3D modeling* dalam pengerjaan pakaian 3D ANV.

### 3.3.2.3 Proyek *Toy Theme Design Skateboard*

Proyek karakter desain pada *Toy Theme design skateboard* diambil oleh penulis dari sheet yang sudah diberikan oleh Supervisor. Tugas diambil pada tanggal 6 Agustus dan selesai sampai 15 Agustus. Saat pengerjaan tugas tersebut, penulis menggunakan tahap *inspiration*, *ideation* dan *implementation* pada pengerjaannya. Proses pengerjaan menyerupai dengan *Toy Theme* desain di mana penulis mengawasi pekerjaannya dengan membuat kotak referensi mengenai tema *skateboard*, dan pakaian orang – orang yang bermain *skateboard*. Setelah penulis mulai mendapatkan ide, penulis langsung membuat *moodboard* mengenai suasana visualnya, jika sudah matang ide yang di buat penulis langsung membuat pakaian mereka, Dimana prosesnya penulis langsung melakukan *dress up* ke model 3D ANV dan asistensi.



Gambar 3. 30 Pakaian Tema *Toy Theme Skateboard*

Setelah asistensi selesai dan tidak mendapatkan revisi, penulis langsung lanjut kedalam pengerjaan 360 *viewpoint*. Pada proses ini penulis hanya menyesuaikan 3D *model* saja dan mengatur pakaian sesuai perspektif nya. Saat selesai pengerjaan dalam penyesuaian pada 3D modelnya, penulis langsung melakukan asistensi supaya bisa lanjut ke proses selanjutnya. Berikut berupa hasil dari *dress up* 360 *viewpoint* ANV *model* yang sudah dibuat penulis dan hasil juga berhasil tidak mendapatkan revisi sehingga penulis dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya.



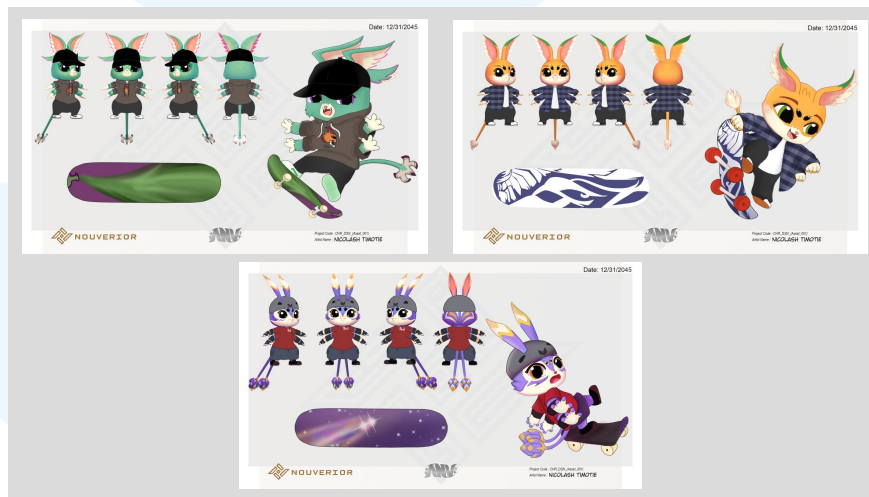
Gambar 3. 31 360 Viewpoint *Toy Theme Skateboard*

Setelah selesai pembuatan 360 mereka, penulis melanjutkan ke dalam proses selanjutnya berupa *Action pose*. Penulis akan menggunakan kotak referensi yang sudah dibuat sebelumnya sebagai bantuan dalam pembuatannya. Setelah selesai pembuatan pada sketsa tersebut penulis langsung melakukan asistensi *progressnya*. Berikut berupa hasil sketsa *Action pose*.



Gambar 3. 32 Sketsa *Action Pose* Tema *Toy Theme* Skateboard

Setelah asistensi tidak ada masalah penulis bisa langsung melanjutkan kedalam proses selanjutnya berupa fase *rendering*. Pada fase ini penulis memberikan *shading* dan *lighting* pada *Action pose* karakter. Proses terakhir, penulis melakukan asistensi akhir untuk mendapatkan feedback terakhir supaya bisa di taruh di *Drive file* perusahaan. Jika sudah penulis langsung menaruh semua gambarnya kedalam *template* yang sudah disediakan.



Gambar 3. 33 Template Tema *Toy Theme* Desain Skateboard

Penulis melakukan konfirmasi dengan *project manager*, Setelah di berikan persetujuan, penulis dapat langsung mengambil tugas baru dan konfirmasi lagi dengan *Project Manager*. Tujuan untuk pengerjaan tugas ini juga sama dengan sebelumnya supaya sebagai panduan divisi *3D modeling* dalam pengerjaan pakaian atau kosmetik *3D ANV* pada *game Banuara*.



#### 3.3.2.4 Proyek *Toy Theme Design Motocross*

Proyek karakter desain pada *Toy Theme design motocross* diambil oleh penulis dari sheet yang sudah diberikan oleh *Supervisor*, Tugas berikut diambil pada tanggal 19 Agustus dan selesai sampai 8 September. Saat pengerjaan tugas tersebut, penulis menggunakan tahap *inspiration*, *ideation* dan *implementation* pada pengerjaannya. Proses pengerjaan menyerupai dengan *Toy Theme* desain di mana penulis mengawasi pekerjaannya dengan membuat kotak referensi tema yang akan digambar.



Gambar 3. 34 Pakaian Tema *Toy Theme Motocross*

Setelah penulis mulai mendapatkan ide, penulis langsung membuat *moodboard* untuk panduan visual penulis, jika sudah matang ide yang di buat penulis langsung membuat pakaian mereka dan langsung *dress up* ke model 3D ANV nya dan langsung melakukan asistensi kepada supervisor. Setelah asistensi selesai dan tidak ada masalah dengan desain, proses selanjutnya penulis memulai dalam pengerjaan 360. Sebelum memulai proses selanjutnya penulis diminta dengan penggambaran kendaraan mereka, sehingga penulis memulai langsung dalam pekerjaan tersebut sambil menggunakan kotak referensi yang sama dan setelah selesai penulis melakukan asistensi.





Gambar 3. 35 Kendaraan Tema *Toy Theme* Motocross

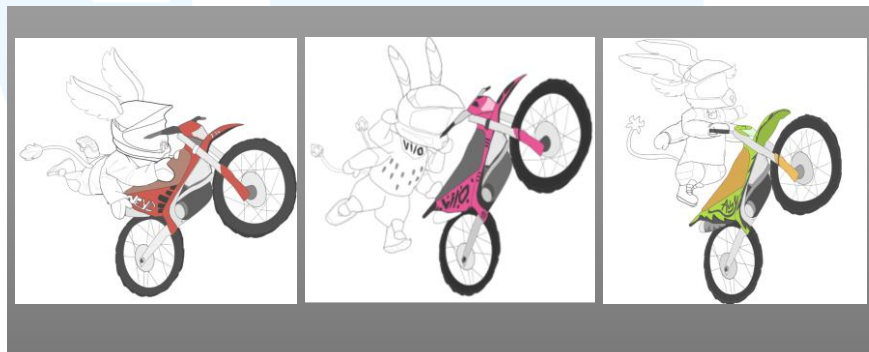
Penulis melakukan asistensi mengenai kendaraan mereka. Penulis saat selesai dan tidak mendapatkan revisi, penulis langsung lanjut dalam pengerjaan 360. Di proses ini penulis hanya menyesuaikan 3D model pada karakter ANV dan mengatur pakaian sesuai perspektif. Saat selesai menyesuaikan pada 3D modelnya, penulis langsung melakukan asistensi.



Gambar 3. 36 360 Viewpoint Tema *Toy Theme* Motocross

Setelah selesai melakukan pembuatan ANV 360 *viewpoint* karakter, penulis melanjutkan ke dalam tahap selanjutnya berupa *Action pose*. Pada tahap ini, penulis menggunakan kotak referensi

yang telah disusun sebelumnya sebagai panduan supaya *pose* yang dibuat sesuai dengan konsep dan tema *skin* atau kosmetik karakter dan supaya juga lebih terlihat dinamis dan ekspresif. Referensi yang digunakan akan membantu penulis dalam menentukan gerakan tubuh untuk tiap masing masing karakter dan juga akan membantu penulis supaya *pose* tidak ngasal, membuat karakter ANV dapat terlihat menjadi lebih hidup seakan sedang balapan *motocross dirtbike*. Setelah proses pembuatan *Action pose* selesai, penulis akan segera melakukan asistensi untuk menunjukkan progress pengerjaan skin tema *motocross* kepada supervisor.



Gambar 3. 37 Sketsa *Action Pose* Tema *Toy Theme Motocross*

Saat setelah melakukan asistensi dan tidak mendapatkan revisi atau mendapatkan feedback, maka penulis dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu melakukan *render* pada pose tersebut. Berikut merupakan hasil sketsa yang dibuat oleh penulis. Setelah asistensi penulis mendapatkan revisi dimana penulis diminta untuk memperhatikan lagi pada prespektif rodanya sehingga penulis memperbaikinya di fase *rendering*. Sebelum meberikan detail pencahayaan dan bayangan pada karakter penulis memperbaiki rodanya dengan cara melakukan fitur *transform* dalam aplikasi Medibang, *transform* sendiri berupa fitur dimana fitur ini dapat mengubah ukuran pada suatu gambar, dapat memutar pada suatu objek dan membuat objek menjadi lebih lengkung sehingga penulis menggunakan fitur ini untuk membuat roda terlihat lebih sesuai

dengan prespektif. Proses terakhir, setelah selesai dengan perbaikan roda paka kendaraan maka penulis melakukan asistensi terakhir untuk mendapatkan *feedback* terakhir supaya bisa di *upload* di *drive file* perusahaan. Penulis tidak mendapatkan revisi dengan hasil akhir *render Action pose* pada kosmetik *motocross* sehingga penulis langsung menaruh semua gambarnya kedalam template.



Gambar 3. 38 Template Tema *Toy Theme* Motocross

Setelah penulis selesai dengan *upload file* ke dalam *drive* perusahaan, penulis melakukan finalisasi konfirmasi dengan *Project Manager*. Setelah di berikan persetujuan, penulis dapat langsung mengambil tugas baru dan konfirmasi lagi tugas baru tersebut dengan *Project Manager*. Tujuan untuk pengerjaan tugas ini juga sama dengan tugas tambahan sebelumnya, tujuan dari tugas tambahan ini dibuat sebagai panduan divisi *3D modeling* dalam pengerjaan pakaian atau kosmetik *3D* karakter ANV pada *game* yang sedang dibuat bernama Banuara.

### **3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja**

Bagian ini berupa kendala atau kesulitan-kesulitan yang penulis temukan selama menjalani praktek kerja kerja di perusahaan. Dalam beberapa bulan yang sudah berjalan selama magang.

#### **3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja**

Berikut merupakan kendala yang dialami penulis saat melaksanakan tugas magang yaitu pertama pekerjaan di Nouverior berupa WFH (*Work From Home*) sehingga penulis pengerjaan tugasnya kurang efisien karena tidak adanya pengawasan sehingga penulis terlalu bebas saat bekerja atau terlalu *relax* dan mudah kedistraksi dengan hal – hal yang tidak berhubungan dengan kerja. Kedua tidak adanya deadline sehingga membuat penulis menjadi kurang memiliki rasa urgensi pada pengerjaan tugasnya. Terakhir, *brief* yang biasanya dilakukan terlalu singkat selesainya. Hal tersebut membuat penulis menjadi kurang bisa menggambarkan ide yang di inginkan atau kurang bisa mengetahui apa yang di inginkan oleh supervisor.

#### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja**

Solusi untuk pelaksanaan magang, pertama penulis mendisiplin kan dirinya sendiri supaya bisa terus fokus dalam pengerjaan tugas – tugasnya yang diambil dan tidak melakukan hal lain yang tidak berhubungan dengan kerjanya. Kedua, penulis membuat deadline untuk diri sendiri selama dua sampai empat minggu, supaya penulis dapat memiliki urgensi saat mengerjakan tugas sehingga penulis dapat mengambil banyak tugas. Terakhir, saat penulis merasa kurang *brief* penulis bertanya mengenai tugas saat sedang melakukan brief call sehingga penulis dapat lebih mengerti gambaran ide yang di inginkan.