

BAB III

PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

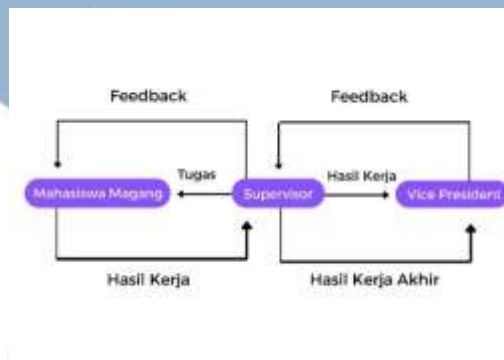
Selama masa magang di Bumilangit Entertainment, penulis menempati posisi yang berhubungan langsung dengan proses produksi karya visual pada divisi kreatif perusahaan. Dalam pelaksanaan tugasnya, penulis berada di bawah arahan dan pengawasan pembimbing lapangan yang memberikan bimbingan teknis serta evaluasi terhadap setiap hasil pekerjaan. Koordinasi dilakukan secara rutin melalui pertemuan dan komunikasi internal guna memastikan setiap tahap pengerjaan proyek berjalan sesuai dengan arahan kreatif perusahaan dan target waktu yang telah ditetapkan. Melalui koordinasi ini, penulis mampu memahami alur kerja secara profesional di lingkungan industri kreatif serta menyesuaikan diri dengan standar produksi yang berlaku.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan magang dimulai dengan kedudukan penulis sebagai ilustrator di Bumilangit Entertainment. Pada tahap awal, penulis bertugas sebagai ilustrator untuk proyek komik strip Si Buta dari Gua Hantu yang diunggah melalui platform media sosial resmi perusahaan. Dalam proses pengerjaannya, penulis terlibat secara langsung dalam tahapan produksi komik, meliputi pembuatan sketsa awal, rendering, lining, pewarnaan, hingga penambahan teks sesuai arahan naskah yang telah ditetapkan. Melalui posisi ini, penulis berperan dalam mendukung proses kreatif dan produksi visual yang menjadi bagian dari strategi komunikasi digital perusahaan. Selain itu, penulis juga mendapatkan pekerjaan tambahan berupa membantu proses pewarnaan karakter-karakter Bumilangit berdasarkan hasil gambar yang dibuat oleh supervisor. Tugas ini memberikan pengalaman langsung dalam memahami standar visual perusahaan serta memperluas keterampilan teknis penulis dalam proses produksi ilustrasi profesional.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Koordinasi pelaksanaan kerja selama magang di *Bumilangit Entertainment* dilakukan secara langsung antara penulis dan supervisor divisi kreatif. Dalam proses kerja, supervisor memberikan ide atau *pitch* cerita untuk komik strip, serta dapat menyerahkan bahan gambar yang belum melalui tahap pewarnaan kepada penulis untuk diselesaikan. Setelah menerima arahan, penulis mengerjakan ilustrasi sesuai panduan visual dan instruksi gaya yang telah ditentukan. Setiap hasil pekerjaan kemudian melalui tahap bimbingan dan pengecekan oleh supervisor untuk memastikan kualitas karya sesuai dengan standar perusahaan. Apabila ditemukan kekurangan atau ketidaksesuaian, supervisor memberikan masukan perbaikan hingga hasil akhir dianggap sempurna dan siap untuk dipublikasikan melalui media resmi Bumilangit.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama magang di Bumilangit Entertainment, penulis bertugas di bawah bimbingan supervisor divisi kreatif dan terlibat langsung dalam produksi visual, khususnya komik strip dan desain karakter. Kegiatan berfokus pada proses pembuatan ilustrasi mulai dari sketsa, lining, rendering, pewarnaan digital, hingga penambahan teks. Setiap pekerjaan dilakukan sesuai arahan proyek aktif dan melalui tahap pengecekan rutin agar hasil sesuai dengan standar visual perusahaan.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	9 – 13 Juli 2025	Si Buta dari Gua Hantu	Perancangan awal komik strip, meliputi pembuatan sketsa, rendering, dan penentuan gaya visual.
2	14-19 Juli	Si Buta dari Gua Hantu	Penyelesaian komik strip pertama dan awal pengerjaan komik strip kedua. Termasuk membantu pewarnaan karakter Si Buta, Pangeran Mlarr, serta proses sketsa kasar.
3	21 – 27 Juli 2025	Komik strip Si Buta dari gua hantu ke 2,	Melanjutkan serta menyelesaikan komik strip Si Buta dari Gua Hantu 2, mulai dari pewarnaan hingga penambahan teks.
4	28 Juli – 3 Agustus 2025	<i>Kliwon Outfit of The Day</i>	Perancangan komik strip Kliwon: Outfit of The Day dimulai dari sketsa hingga pewarnaan dan perbaikan visual.
5	4-10 Agustus 2025	<i>Kliwon Outfit of The Day</i>	Finalisasi Kliwon Outfit of The Day, termasuk penempatan logo, koreksi visual, dan revisi warna.
6	11-17 Agustus 2025	Si Bulan Koki Super	Melanjutkan ilustrasi latar belakang, aset desain, karakter, serta pewarnaan panel Kliwon vs Barda vs Lugai.
7	18-24 Agustus 2025	Si Bulan Koki Super	Melanjutkan latar belakang Si Bulan Koki Super dan penyelesain Komik strip Si Buta 3.
8	25-28 Agustus 2025	Si Bulan Koki Super	Pengembangan gameplay Buku Si Bulan serta pewarnaan ilustrasi Gundala vs Godam
9	1-7 September 2025	<i>Style Guide New Patriot</i>	Mendesain Karakter Nusantara, Gundala, dan Aquanus dalam style guide New Patriot.
10	15-21 September 2025	<i>Style Guide New Patriot</i>	Desain karakter Godam dan Sri Asih

11	22-28 September 2025	Si Bulan Koki Super	Penyempurnaan Buku Aktivitas Si Bulan dan ikut berpartisipasi menjaga booth Bumilangit di acara publik.
12	29 September – 5 Oktober 2025	<i>Style Guide New Patriot</i>	Pewarnaan dan perancangan pose Godam, Gundala, dan Sri Asih
13	6-12 Oktober 2025	<i>Style Guide New Patriot</i>	Pewarnaan dan pose Godam dan Gundala
14	13-19 Oktober 2025	<i>Style Guide New Patriot</i>	Merancang pose dan pewarnaan Nusantara serta perbaikan <i>style guide</i> Tira dan Aquanus
15	20-26 Oktober 2025	<i>Style Guide New Patriot</i>	Menyelesaikan pose Tira, merancang ulang desain Sri Asih, serta ikut menjaga booth di <i>Comic Con 2025</i>
16	27 Oktober – 2 November 2025	<i>Style Guide New Patriot</i>	Revisi proporsi dan pewarnaan Sri Asih, pembuatan desain kaos Gundala dan Godam
17	3-9 November 2025	<i>Style Guide New Patriot</i>	Menyusun buku <i>Style Guide New Patriot</i> , membantu pewarnaan <i>Gundala Movie</i> , dan perancangan kaos Nusantara, Tira, dan Aquanus.
16	10- 13 November	<i>Style Guide New Patriot</i>	Meraup semua hasil aset desain dan desain ke dalam buku <i>style guide</i>

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Selama pelaksanaan magang di Bumilangit Entertainment, penulis berpartisipasi dalam berbagai proyek ilustrasi yang mencakup tahap perancangan hingga hasil akhir siap tayang. Seluruh pekerjaan dilakukan mengikuti metode kerja internal perusahaan yang menekankan proses kreatif terstruktur, mulai dari pembuatan sketsa, rendering, lining, pewarnaan digital, hingga penambahan teks dan elemen pendukung lainnya. Dari keseluruhan proyek yang dikerjakan, penulis mengidentifikasi lima karya utama yang merepresentasikan proses kerja selama magang, terdiri atas satu tugas utama dan empat tugas tambahan.

Tugas utama adalah perancangan *Style Guide New Patriot*, yang mencakup desain karakter dan pose ilustratif dari tokoh-tokoh utama Jagat Bumilangit seperti Gundala, Godam, Sri Asih, Tira, Aquanus dan Nusantara. Proyek ini bertujuan menghasilkan panduan visual resmi yang menjadi acuan desain untuk berbagai kebutuhan promosi, lisensi komersial, serta pengembangan produk turunan perusahaan. Adapun empat tugas tambahan meliputi pembuatan komik strip Si Buta dari Gua Hantu, perancangan Buku Aktivitas Si Bulang Koki Super, serta pewarnaan poster Gundala vs Godam, Patriot Prahara, dan Si Buta dari Gua Hantu: Banjir Darah Pantai Sanur. Selain itu, penulis juga terlibat dalam proyek pewarnaan karakter Gundala untuk aset desain komersial pada kemasan produk Sosis Champ, serta pewarnaan karakter Patriot Cilik (Gundala dan Aquanus) untuk kemasan Mie Sedaap. Seluruh proyek ini memberikan pengalaman menyeluruh kepada penulis mengenai penerapan ilustrasi profesional dalam konteks industri kreatif dan komersial, sekaligus memperkuat pemahaman terhadap standar visual yang diterapkan di Bumilangit Entertainment.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Tugas utama yang dilakukan penulis selama magang di Bumilangit Entertainment adalah perancangan *style guide* Patriot dengan tema “*New Patriot*”, yang mulai dikerjakan pada tanggal 26 September 2025. Proyek ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali jajaran tokoh utama Jagat Bumilangit melalui gaya visual dan desain karakter yang lebih relevan dengan kebutuhan industri kreatif saat ini. Pada awal proses, penulis mendapatkan arahan langsung dari supervisor untuk mengembangkan *style guide* yang dapat digunakan sebagai aset desain komersil, sehingga setiap karakter harus dirancang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga aplikatif untuk berbagai media seperti merchandise, promosi, dan materi pemasaran. Dalam pelaksanaannya, penulis memperoleh kepercayaan untuk merancang ulang enam karakter utama, yaitu Gundala, Godam, Sri Asih, Tira, Aquanus, dan Nusantara, dengan kebebasan konseptual yang dikembangkan secara mandiri di bawah supervisi divisi kreatif perusahaan.

Proses perancangan didasarkan pada metode konseptual dan eksploratif visual, yang berfokus pada pencarian gagasan, eksplorasi bentuk, dan pengujian komposisi visual sesuai dengan karakter dan identitas merek. Tema besar “*New Patriot*” bertujuan untuk menghadirkan kembali pahlawan-pahlawan Nusantara melalui proses *Hero Resurface*, sebuah upaya membangkitkan figur-figur legendaris dengan pendekatan desain dan narasi yang baru. Pembaruan ini berfungsi sebagai bentuk penghormatan terhadap fondasi utama setiap karakter Patriot, sekaligus menegaskan kesiapan mereka untuk menyongsong masa depan. Konsep “*New Patriot*” dirangkum dalam tiga kunci utama: *Past*, *Present*, *Future*, yang merepresentasikan kesinambungan antara warisan, eksistensi, dan evolusi para pahlawan dalam konteks zaman yang terus berkembang.



Gambar 3.2 Grup Supehero Patriot
Sumber : https://www.bumilangit.com/_next/image?url...

Menurut Wibowo (2024), seorang perancang desain karakter harus memahami secara mendalam apa yang sedang dikerjakan serta mengumpulkan informasi seluas-luasnya mengenai konteks yang melatarbelakangi proses desain, agar tercipta karakter yang autentik dan bermakna. Berangkat dari prinsip tersebut, penulis melakukan riset terhadap karakter-karakter Patriot sebagai dasar perancangan visual. Secara historis, Patriot beranggotakan tiga tokoh utama, Gundala, Godam, dan Sri Asih yang menjadi fondasi sekaligus representasi nilai-nilai kepahlawanan Nusantara. Ketiganya dapat dianalogikan sebagai padanan dari *Batman*, *Superman*, dan *Wonder Woman* dalam grup *superhero: Justice League* dari semesta *DC Comics*.



Gambar 3.3 Gundala, Godam, Sri Asih
Sumber : <https://news.detik.com/x/detail/intermeso/20161223/...>

Namun, berbeda dari *Justice League*, ketiga pahlawan Patriot merepresentasikan nilai-nilai khas Indonesia: pencarian makna dan jati diri sebagaimana tercermin pada Gundala, ikatan sumpah dan tanggung jawab moral yang diemban oleh Godam, serta keberanian dan kekuatan kaum perempuan Indonesia yang diwujudkan melalui sosok Sri Asih. Kemudian anggota Patriot bertambah dengan hadirnya karakter-karakter baru seperti Tira, Nusantara, dan Aquanus. Masing-masing membawa nilai simbolik yang memperkaya identitas tim. Tira merepresentasi hak independensi perempuan Indonesia serta kecerdasan dan ketangguhan kaum wanita Indonesia dalam menghadapi tantangan zaman. Nusantara menjadi simbol cita-cita besar bangsa Indonesia: semangat eksplorasi, kebebasan, dan harapan kolektif rakyat Indonesia terhadap masa depan yang lebih maju. Sementara itu, Aquanus melambangkan kekayaan sumber daya alam Indonesia, khususnya potensi maritim yang menjadi tulang punggung identitas geografis dan ekonomi bangsa.

Memahami nilai dan makna yang terkandung dalam setiap karakter tersebut, penulis kemudian memulai proses perancangan dengan membuat desain karakter awal sebagai pola dasar pengembangan visual. Tahap ini berfungsi untuk menetapkan pola bentuk, proporsi, dan bahasa visual yang konsisten di antara seluruh anggota Patriot, serta memastikan bahwa pembaruan yang dilakukan tidak menghilangkan elemen-elemen dasar yang telah melekat pada masing-masing karakter.



Gambar 3.4 Desain Pola Kostum Nusantara, Gundala, dan Aquanus

Sebagai tahap awal sebelum memasuki proses penyusunan *style guide* Patriot, penulis terlebih dahulu mengembangkan serangkaian desain karakter dasar yang berfungsi sebagai acuan visual utama. Desain-desain ini mengatur konsistensi proporsi anatomi, stuktur kostum, garis besar bentuk tubuh, hingga pola pewarnaan yang akan melekat pada seluruh karakter. Penyusunan acuan awal ini menjadi fondasi penting dalam menjaga keselarasan identitas visual antar tokoh, sekaligus memastikan bahwa pendekatan gaya yang digunakan tetap dalam araham divisi kreatif.



Gambar 3.5 Desain pola kostum Godam, Tira, dan Sri Asih

Selain itu, rangkaian desain awal ini berfungsi sebagai patokan teknis yang digunakan dalam setiap tahap iterasi, berikutnya baik untuk kebutuhan

internal maupun aset komersial. Elemen-elemen seperti detail tekstur kostum, bentuk siluet, hingga karakteristik pose dijaga agar tetap relevan dan konsisten ketika diaplikasikan pada medium berbeda, termasuk ilustrasi produk, materi pemasaran, dan aplikasi desain lainnya. Melalui proses yang sistematis ini, penulis mampu menghasilkan representasi visual karakter yang tidak hanya sesuai dengan arah kreatif perusahaan, tetapi juga fleksibel untuk diadaptasi ke berbagai kebutuhan produksi dalam proyek *style guide* Patriot.



Gambar 3.6 Nusantara

Sumber : <https://static.wikia.nocookie.net/bumilangit...>

Proses desain karakter diawali dengan tokoh Nusantara. Menurut Bumilangit (2025), Nusantara, karya Mater, merupakan manusia bernama Nelson yang terpilih menjadi pendekar antar-galaksi melalui teknologi dari planet *Alpha Century*. Dengan bantuan Tsazabo, Nelson diubah menjadi manusia super bernama Nusantara dan ditugaskan untuk menangkap Vorkil, penjahat yang melarikan diri dari planet tersebut. Dalam kisah lainnya, Nusantara juga digambarkan memiliki kemampuan silat tingkat tinggi dan pernah menjadi Panglima Pembantai Naga, yang menegaskan perpaduan antara kekuatan futuristik dan semangat kepahlawanan khas Indonesia.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.7 Moodbaord Nusantara

Proses desain karakter Nusantara diawali dengan pembuatan *moodboard* yang berisi referensi visual bertema futuristik dan heroik. Salah satu inspirasi utama berasal dari desain helm emas ikonik milik duo musik elektronik Daft Punk, yang merepresentasikan kemajuan teknologi serta kesan misterius dari sosok pahlawan antar galaksi. Inspirasi ini dipadukan dengan konsep astronot modern, yang menegaskan karakterisasi karakter Nusantara.



Gambar 3.8 Sketsa Nusantara

Dalam proses pengembangan visualnya, penulis mengeksplorasi bentuk kostum dan proporsi baju zirah yang lebih *streamlined*, yaitu bentuk proporsi tubuh yang lebih ringkas, rapat mengikuti anatomi, tidak bertumpuk secara berlebihan, dan memiliki garis alur yang mengalir dari kepala hingga kaki. Pendekatan ini bertujuan menampilkan sosok pahlawan yang lincah,

efisien, dan modern, sekaligus memastikan desain tetap mudah diterapkan ke berbagai aset komersial. Panel-panel *armor* dibuat seilah menyatu dengan lekuk tubuh sehingga menciptakan siluet yang aerodinamis, bukan *bulky*, dengan pembagian bidang yang bersih dan bersifat fungsional.



Gambar 3.9 Lining Nusantara

Setelah siluet final disetujui, proses lining dilakukan menggunakan garis yang bersih dan presisi untuk menegaskan bentuk helm, panel armor, dan detail teknologi pada tubuh Nusantara. Pada tahap ini, penulis juga menambahkan area hitam pekat sebagai aksen bayangan di beberapa bagian armor, terutama pada lipatan panel dan ruang negatif di antara struktur mekanis. Teknik lineart mengutamakan ketegasan bentuk dengan garis tebal pada struktur utama dan garis tipis pada detail kecil, sehingga karakter tetap terbaca jelas saat digunakan pada berbagai ukuran media, termasuk aset komersial dan materi promosi.

Proses berikutnya adalah tahap pewarnaan dasar (*base color*) dengan menetapkan palet futuristik yang mendukung citra pahlawan luar angkasa. Warna utama menggunakan putih metalik dan abu muda untuk menegaskan

material armor berteknologi tinggi, dipadukan dengan aksen emas pada area helm dan panel tertentu sebagai penanda identitas heroik dan kemewahan visual. Pada tahap ini, penulis juga menambahkan warna ungu sebagai palet khas karakter Nusantara, ditempatkan sebagai aksen cahaya pada panel *armor*, garis energi, dan beberapa elemen *trim*, sehingga menghadirkan kesan kosmik dan membedakannya dari karakter Patriot lainnya. Selain itu, efek *glow* diterapkan pada area mata dan beberapa bagian luar tubuh untuk menandai keberadaan *force field* yang melindungi Nusantara saat berada di luar angkasa. Cahaya ini diproses dengan gradasi lembut dan *outer glow* berwarna ungu kebiruan, memberikan tampilan energi aktif yang memperkuat identitas futuristik dan kemampuan luar angkasanya.



Gambar 3.10 *Redesign* Nusantara

Warna dominan dalam desain karakter ini adalah ungu nebula dapat menciptakan kesan galaksi dan misteri dan menjadi warna dasar karakter Nusantara, biru gelap melambangkan ketenangan dan kedalaman ruang angkasa dan warna jubah milik nusantara, sementara warna kuning emas memberikan kesan kemuliaan dan semangat patriotik. Dengan latar awan nebula berwarna ungu turut menegaskan atmosfer ruang angkasa yang luas

dan megah, sekaligus memperkuat kesan epik pada karakter. Untuk menyesuaikan dengan fungsinya sebagai pendekar antar galaksi, dirancang baju tempur berteknologi tinggi dengan struktur armor ringan yang memungkinkan mobilitas tinggi. Desain ini menampilkan bentuk geometris tajam dan lekukan dinamis untuk menonjolkan kecepatan dan kekuatan. Sebagai pelengkap, ditambahkan jubah hologram yang berfungsi sebagai perwujudan teknologi canggih yang berpadu dengan kepahlawanan bangsa.



Gambar 3.11 Gundala

Sumber : <https://www.kakuchopurei.com/wp-content/uploads/2019/11/Gundala-bumper-min.png>

Proses perancangan berlanjut pada karakter Gundala, sang Putra Petir. Menurut Bumilangit (2025), Gundala diciptakan oleh Harya Suraminata (Hasmi). Sancaka merupakan identitas asli Gundala, seorang ilmuwan kimia brilian yang memperoleh anugerah kekuatan dari Kaisar Crons dan Maharaja Taifun, yang kemudian ia gunakan untuk membasmi kejahatan. Proses desain karakter Gundala diarahkan pada pembaruan visual yang memadukan nuansa modern dan futuristik tanpa menghilangkan esensi klasiknya. Pendekatan ini berupaya menonjolkan dualitas karakter Sancaka, antara sosok ilmuwan rasional dan pahlawan gagah, berjiwa rakyat, dan teguh memperjuangkan kebenaran.



Gambar 3.12 Moodbaord Gundala

Secara visual, Gundala dirancang dengan baju tempur berlapis yang menegaskan ketangguhan fisiknya, terinspirasi sebagian dari desain *Kamen Rider Zero-Two*, terutama pada struktur tubuh yang ramping, aerodinamis, namun tetap menampilkan kekuatan dan kelincahan. Elemen tersebut dipadukan dengan pelat dada futuristik sebagai pusat tenaga listrik yang menjadi simbol kekuatannya. Warna dasar biru gelap berpadu dengan desain merah neon menyala terinspirasi dari *Tron Ares*, menandakan aktivasi energi petir di tubuhnya.

Detail reflektif pada bagian pundak diadaptasi dari desain jaket modern dari film Gundala (2019) untuk menghadirkan kesan dinamis tanpa meninggalkan identitas klasik Gundala. Palet warna terdiri atas perpaduan biru gelap, abu metalik, dan merah neon, yang mampu menciptakan kesan futuristik yang tetap sejalan dengan identitas heroik Gundala. Konsep visual ini telah diajukan, didiskusikan, dan disetujui oleh supervisor, sehingga menjadi dasar desain yang digunakan dalam pengembangan *styleguide* karakter.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.13 Sketsa Gundala

Pada tahap perancangan Gundala, penulis memulai dengan sketsa awal yang berfokus pada siluet tubuh, rancangan helm, serta bahasa bentuk yang menegaskan karakter sebagai sosok cepat dan dinamis. Sketsa tersebut menunjukkan eksperimen pada struktur anatomi, proporsi tubuh, dan bentuk garis petir yang menjadi identitas visualnya. Eksplorasi dilakukan secara bertahap menentukan struktur kostum dan *armor* yang proporsional dengan tubuh yang bergerak lincah, sehingga setiap bidang, garis panel, dan lapisan pelindung tetap terlihat fungsional tanpa menghambat kesan kecepatan. Pendekatan ini diarahkan agar desain baru memiliki tampilan yang lebih modern namun tetap mudah dikenali sebagai pahlawan ikonik. Penulis mempertimbangkan faktor aplikasi desain komersial, sehingga bentuk helm, kostum, dan elemen motif petir dirancang dengan tegas, bersih, dan mudah direplikasi ke berbagai media seperti *merchandise*, ilustrasi promosi, maupun kebutuhan visual internal perusahaan.



Gambar 3.14 *Lining Gundala*

Proses dilanjutkan dengan penyusunan *lineart* yang menegaskan struktur armor serta membentuk pemisahan panel kostum secara lebih presisi. Tahap ini dilakukan untuk memastikan bahwa desain Gundala memiliki konstruksi visual yang jelas, terutama pada bagian dada, bahu, lengan, dan kaki yang memuat elemen pelindung berlapis. Garis-garis penegas ditata agar tetap selaras dengan arah gerak tubuh, sehingga memberikan kesan bahwa kostum mengikuti dinamika langkah, bukan sekadar menempel sebagai ornamen. Penulis juga melakukan penyesuaian bentuk helm agar proporsinya seimbang dengan tubuh dan tetap mempertahankan identitas klasik, yakni *visor* tajam dan tonjolan telinga, namun disederhanakan dengan gaya futuristik yang sudah dirancang pada *Style Guide "New Patriot"*.



Gambar 3.15 *Coloring* Gundala

Tahap berikutnya adalah pewarnaan, yang dimulai dari penentuan palet dasar biru gelap, abu metalik, dan merah neon sebagai warna aktivasi energi. Untuk memperkuat kesan kedalaman dan ketegasana bentuk armor, ditambahkan area bayangan hitam pada lekukan tubuh dan celah antar panel. Aksan merah terang hadir pada area bahu, dada bagian samping, hingga sisi lengan, berfungsi sebagai pemecah bidang sekaligus identitas visual karakter. Elemen metalik pada helm dan pelindung telinga menggunakan warna abu-abu perak, yang dirender dengan highlight dingin mengikuti sumber cahaya utama dari petir. Efek petir yang keluar dari tangan tampil dalam biru listrik yang jauh lebih terang dibanding warna kostumnya, menciptakan kontras kuat. Cahaya dari petir tersebut memantul ke permukaan kostum sehingga muncul *rim light* kebiruan di bagian lengan, dada dan pinggul.



Gambar 3.16 *Redesign Gundala*

Secara visual, Gundala dirancang dengan baju tempur berlapis yang menegaskan ketangguhan fisiknya, terinspirasi sebagian dari desain *Kamen Rider Zero-Two*, terutama pada struktur tubuh yang ramping, aerodinamis, namun tetap menampilkan kekuatan dan kelincahan. Elemen tersebut dipadukan dengan pelat dada futuristik sebagai pusat tenaga listrik yang menjadi simbol kekuatannya. Warna dasar biru gelap berpadu dengan desain merah neon menyala terinspirasi dari *Tron Ares*, menandakan aktivasi energi petir di tubuhnya. Detail reflektif pada bagian pundak diadaptasi dari desain jaket modern dari film Gundala (2019) untuk menghadirkan kesan dinamis tanpa meninggalkan identitas klasik Gundala. Palet warna terdiri atas perpaduan biru gelap, abu metalik, dan merah neon, yang mampu menciptakan kesan futuristik yang tetap sejalan dengan identitas heroik Gundala.



Gambar 3.17 Gundala dengan Motor Halilintar

Proses desain Gundala ditambah dengan elemen visual berupa pose baru diatas motor sport yang terinspirasi dari adegan terakhir film Gundala (2019), ketika sang pahlawan menaiki motor. Dalam versi reimajinasinya, Gundala kini memiliki motor pribadi berdesain futuristik, berfungsi sebagai alat transportasi sekaligus pelengkap identitas visualnya sebagai pahlawan modern.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.18 Aquanus

Sumber : <https://static.wikia.nocookie.net/bumilangit...>

Proses desain berlanjut pada karakter Aquanus, sang pahlawan maritim. Menurut Bumilangit (2025), Dhanus dilahirkan di planet Zyba, sebuah planet yang dihuni bangsa amfibi. Dhanus kemudian dibesarkan di bumi dan menjadi seorang superhero, Aquanus. Kemudian Aquanus, Pulau Berhala, sering menjadi tempat berkumpul rekan-rekan superhero-nya. Aquanus juga memiliki sebuah kapal selam berteknologi canggih. Kutipan tersebut menjadi dasar dalam memahami identitas karakter yang berakar pada lautan dan daratan, sehingga pendekatan desainnya menekankan harmoni antara biologis dan teknologi.



Gambar 3.19 Moodboard Aquanus

Desain karakter Aquanus dikembangkan melalui moodboard yang menampilkan elemen visual laut seperti pemandangan terumbu karang, warna

biru laut, serta material armor logam bertekstur sisik menyerupai kulit mahluk akuatik. Palet warnanya terdiri atas gradasi biru-hijau dan abu-abu metalik untuk menghadirkan kesan kedalaman laut, ketenangan, dan kekuatan alam laut. Inspirasi visual juga berasal dari rancangan baju tempur bergaya fantasi dan *wetsuit* penyelam modern untuk menonjolkan kesan dinamis dan fungsional.



Gambar 3.20 Sketsa awal Aquanus

Perancangan perancangan visual ini diawali dengan pembuatan sketsa yang berfokus pada karakter Aquanus berpose dinamis, yaitu saat ia sedang meluncur dengan kecepatan tinggi di bawah permukaan air. Representasi visual ini merupakan aspek fundamental yang harus diwujudkan untuk merefleksikan kemampuan dan elemen utama dari karakter Aquanus. Setiap detail, mulai dari postur tubuh yang atletis, ekspresi wajah, hingga penempatan anggota gerak, diperhitungkan secara cermat untuk menciptakan kesan momentum dan aliran yang meyakinkan dalam medium air.

Selanjutnya, pada tahap awal pengujian konsep visual, sketsa yang dihasilkan wajib melalui proses tinjauan dan evaluasi yang dilakukan oleh pihak *supervisor* yang berwenang. Tinjauan ini merupakan langkah penting untuk menjamin bahwa sketsa telah selaras dengan arahan artistik dan standar

kualitas yang ditetapkan dalam proyek. Alasan utama dilakukannya revisi berfokus pada dua aspek krusial, proporsi anatomi karakter dan bentuk gestur yang dinilai kurang alami atau tidak proporsional. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, proporsi dan gestur meluncur Aquanus memerlukan penyesuaian yang tepat dan presisi, sehingga sketsa awal direvisi untuk mencapai representatif karakter yang optimal dan memenuhi kriteria visual yang disepakati.



Gambar 3.21 *Draft Supervisor Pose Aquanus*

Menanggapi hasil evaluasi tersebut, pihak *supervisor* kemudian mengambil langkah inisiatif untuk membuat *draft* pose yang telah disempurnakan sebagai acuan akhir. Perbaikan ini tidak hanya mencakup koreksi proporsi dan gestur yang lebih meyakinkan, tetapi juga dilanjutkan dengan pengaplikasian serta finalisasi pola detail pada desain kostum Aquanus. Penentuan pola dilakukan untuk mendefinisikan tekstur visual, perlengkapan karakter, dan memastikan bahwa desain kostum dapat terintegrasi secara harmonis dengan pose yang dinamis.



Gambar 3.22 Sketsa pose Aquanus yang dilanjutkan

Setelah proses sketsa dan detail kostum telah disetujui, tahap berikutnya adalah penegasan garis (*lining*). Proses ini dilakukan dengan memperhatikan garis-garis sketsa kasar menjadi garis luar yang rapih, bersih, dan definitif. Proses ini memperjelas batas-batas anatomi, elemen kostum, dan detail lainnya, sehingga menyiapkan gambar untuk proses pewarnaan tanpa kehilangan kualitas dinamis yang telah dicapai pada tahap perancangan pose.



Gambar 3.23 Proses *Lining* Aquanus

Tahap final dalam pengembangan visual karakter dengan proses pewarnaan. Dalam tahap ini, pemilihan palet warna dilakukan sesuai dengan panduan identitas visual karakter, yaitu dengan mengaplikasikan warna biru kehijauan yang dominan sebagai warna identitas karakter Aquanus serta aksen abu-abu keperakan. Penggunaan *shading* dan *highlight* diterapkan secara strategis untuk memberikan dimensi kedalaman dan volume pada anatomi tubuh Aquanus, serta mempertegas tekstur kostum. Efek pencahayaan diaplikasikan untuk mensimulasikan kondisi di bawah air, sehingga keseluruhan gambar memiliki kedalaman atmosfer yang mendukung pose meluncur, serta menghasilkan ilustrasi yang utuh.



Gambar 3.24 *Redesign* Aquanus

Berdasarkan desain asli Aquanus, helm dirancang menyerupai sirip dorsal sebagai penanda identitasnya sebagai pahlawan laut, dengan *visor* kehijauan yang memperkuat karakteristik amfibi. Desain ini mempertahankan elemen utama dari versi klasik, namun disederhanakan melalui bentuk yang lebih ramping dan fungsional untuk menunjang gerak di dalam air. Warna biru metalik dan toska dari palet warna utama dipertahankan untuk menggambarkan kesejukan laut dan kedalaman samudra dan

dipadukan dengan aksesoris perak untuk menegaskan kesan armor pelindung yang kuat. Pose Aquanous digambarkan sedang menyelam dengan cepat, dengan posisi tubuh merunduk ke depan dan satu tangan menjulur, menciptakan kesan gerak dinamis layaknya torpedo yang meluncur di kedalaman laut. Gaya ini menegaskan kemampuannya sebagai makhluk amfibi yang lincah dan kuat di bawah air. Arah gerakan yang tegas serta bentuk tubuh yang aerodinamis memperkuat kesan kecepatan dan ketangguhan fisiknya, selaras dengan citra pahlawan laut yang mampu bermanuver bebas di tekanan tinggi.



Gambar 3.25 Godam

Sumber : <https://hypeabis.id/assets/content/20221122130239000000godamm.jpeg>

Desain berikutnya berfokus pada Godam, sang Laskar Besi. Menurut Bumilangit (2025), Godam berasal dari planet Godam dan merupakan putra dari panglima perang yang terpaksa melarikan diri akibat upaya kudeta yang gagal. Bayi itu kemudian ditemukan dan dibesarkan oleh sekelompok penjahat hingga tumbuh menjadi seorang petualang tangguh. Dalam perjalanannya, ia memperoleh baju zirah, jubah sakti, dan cincin ajaib yang menjadi sumber kekuatannya. Namun, pelanggaran terhadap sumpah suci membuatnya dihukum dengan terperangkap di dalam cincin tersebut. Cincin itu akhirnya diwariskan kepada Awang, seorang manusia bumi berhati tulus yang mampu berubah menjadi Godam, pewaris kekuatan dan tanggung jawab besar sang Laskar Besi.



Gambar 3.26 *Moodboard* Godam

Proses desain karakter Godam, sang Laskar Besi, diawali dengan penyusunan moodboard yang menegaskan perpaduan anatar kekuatan klasik dan semangat modern. Tampilan rambut bergaya *Taper Fade* dipilih untuk menghadirkan kesan modern dan rapih, dengan tambahan rambut sedikit panjang dibagian depan untuk memperkuat citra heroik dan gagah. Pendekatan ini dimaksudkan untuk menampilkan Godam sebagai sosok pahlawan abadi yang tetap relevan dengan perkembangan zaman tanpa kehilangan identitas dasarnya. Desain baju zirah difokuskan pada aspek fungsional dan simbolik dengan menampilkan detail struktur yang kokoh. Elemen pelindung bahu diperbesar guna mempertegas proporsi tubuh bagian atas dan menonjolkan kekuatan fisik yang bersifat dominan. Tekstur logam dirancang dengan perpaduan warna emas dan perak, yang melambangkan kehormatan dan keteguhan dalam menegakkan kebenaran.



Gambar 3.27 Sketsa Eksploratif Godam

Proses awal pengembangan visual karakter Godam dimulai dengan perancangan serangkaian sketsa eksploratif yang bertujuan untuk menangkap berbagai pose dinamis saat karakter ini sedang terbang, mengingat kemampuan terbangnya adalah aspek esensial yang harus divisualisasikan secara meyakinkan. Setelah melakukan eksplorasi, salah satu ide pose utamanya adalah gerakan melayang ke depan dengan kepala tangan, yang dipilih sebagai representasi visual yang ideal untuk menampilkan aksi, kecepatan, dan kekuatan Godam. Pose ini menampilkan aksi, kecepatan, dan kekuatan Godam. Pose ini dirancang untuk menampilkan ekspresi wajah yang kuat dan penggunaan jubah yang dramatis, dengan harapan dapat mengukuhkan kesan kekuatan super di angkasa.



Gambar 3.28 Sketsa Pertama Pose Godam

Meskipun ide dasarnya menjanjikan, eksekusi visual pose menunjukkan beberapa isu krusial yang memerlukan peninjauan ulang. Isu kritis yang teridentifikasi pasca eksekusi sketsa adalah proporsi anatomi karakter yang terlalu besar, yang berdampak pada kesan kelincahan dan kecepatan yang seharusnya dimiliki seorang Laskar Besi. Selain itu, desain pose tersebut dianggap terlalu menyerupai referensi pahlawan super barat, yaitu Superman, khususnya dalam postur tangan terkepal dan posisi

terbangnya. Ketidaksesuaian ini berpotensi menghilangkan keunikan identitas Godam sebagai Pahlawan Super Nusantara, sehingga diperlukan revisi pose yang signifikan.



Gambar 3.29 Sketsa Kedua Pose Godam

Menyikapi permasalahan pada pose awal, proses revisi kemudian dilakukan secara menyeluruh dengan fokus utama pada peningkatan proporsi dan dinamika gerakan. Pose terbang yang disempurnakan ini terinspirasi oleh pose Godam dalam komik Godam : Putih Hitam karya Erfan Fajar dan Tanfidz Tamamuddin, yang dijadikan referensi untuk mempertahankan karakter visual aslinya. Melalui serangkaian penyesuaian yang cermat, pose Godam berhasil direkonstruksi untuk menampilkan kesan yang lebih gagah, sigap, dan adaptif. Perbaikan signifikan mencakup pengurangan dimensi tubuh agar tidak terlihat terlalu masif, sekaligus modifikasi gestur yang baik untuk menegaskan orisinalitas visualnya.

Setelah pose Godam mencapai finalisasi yang memusakan dan telah mendapatkan persetujuan, tahap berikutnya adalah proses penegasan garis atau lining. Tahap ini dilakukan untuk mengubah goresan sketsa yang kasar dan eksploratif menjadi garis-garis yang presisi, rapih, dan definitif. Penempatan aksent hitam dilakukan secara selektif pada bagian-bagian yang bersifat metalik pada elemen baju zirah Godam, yang bertujuan mempertegas materialitas dan dimensi perlindungan karakter.



Gambar 3.30 Proses *Lining* Pose Godam

Tahap final dalam pengembangan visual karakter Godam adalah proses pewarnaan yang dilakukan dengan cermat untuk menghidupkan karakter. Palet warna yang dipilih mengacu pada identitas visual Godam, dengan dominasi warna biru gelap pada jubah dan bagian utama kostum, serta aksent emas dan oranye keemasan pada beberapa bagian pelindung dan detail. Pengaplikasian shading dan highlight dilakukan dengan cermat untuk

memberikan kedalaman, volume, dan tekstur pada setiap elemen, mulai dari kulit, rambut, kostum, hingga jubah.



Gambar 3.31 *Redesign Godam*

Desain akhir Godam menampilkan pose terbang yang menggambarkan kekuatan dan semangat luhur sebagai laskar besi. Dengan latar cahaya pagi yang hangat, menambah suasana heroik dan berwibawa. Kostum berzirah dan jubah panjang juga menegaskan identitasnya sebagai ksatria modern yang berpegang pada sumpah suci dan kebangkitan bangsa.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.32 Tira

Sumber : https://www.bumilangit.com/_next/image?url=...

Desain berikutnya adalah Tira. Menurut Bumilangit (2025), Tira merupakan tokoh ciptaan Nono GM dengan nama asli Susie, seorang mahasiswi yang memiliki kemampuan bela diri luar biasa. Dengan memanfaatkan kostum berteknologi tinggi, Susie menjelma menjadi Tira, seorang pahlawan yang bersumpah untuk menegak keadilan dan melawan kejahatan. Sejak peristiwa Sembilan Pintu Naga, Tira ditemani oleh sembilan siluman naga dan memiliki kemampuan untuk memanggil mereka dalam wujud raksasa sebagai kekuatan utama dalam perjuangannya.



Gambar 3.33 Moodboard Tira

Moodboard Tira menampilkan konsep visual yang merepresentasikan sosok perempuan tangguh, mandiri, dan penuh gaya. Pendekatan desain menggabungkan elemen independensi seorang pembalap motor dengan

nuansa *high fashion* bergaya *Vogue*, menonjolkan karakter yang kuat namun tetap elegan. Referensi visual seperti motor *sport* dan busana kulit berpotongan tegas menegaskan sisi modern dan praktis dari Tira sebagai pahlawan *urban*. Desain jaket menjadi elemen utama, dengan struktur yang menutupi bahu dan tangan, menampilkan kesan protektif dan berwibawa, sekaligus mendukung mobilitas dalam aksi. Material berkilau serta siluet ramping menambah kesan futuristik dan dinamis. Palet warna terdiri dari merah marun, putih, dan abu keunguan yang membangun atmosfer berani, modis, dan berkarakter. Keseluruhan *moodboard* ini mencerminkan Tira sebagai ikon pahlawan perempuan modern yang memadukan kekuatan fisik, kecerdasan, serta keanggunan visual dalam satu identitas desain yang utuh.



Gambar 3.34 Sketsa Pose Tira

Proses awal pengembangan visual karakter Tira dimulai dengan perancangan sketsa yang berfokus pada pose dinamis di atas kendaraan. Secara spesifik, sketsa ini bertujuan untuk menangkap Tira dalam posisi siap siaga di atas sepeda motor *sport*. Representasi pose ini dipilih untuk menonjolkan aspek kecepatan, keberanian, dan karakter Tira yang gesit. Eksplorasi pose ini melibatkan penyesuaian anatomi tubuh agar selaras dengan dimensi dan lekukan motor, serta menampilkan gestur tangan yang

memegang setang motor dengan cengkraman yang kuat, mengisyaratkan bahwa karakter tersebut siap bergerak atau menghadapi bahaya.



Gambar 3.35 Proses *Lining Tira*

Setelah proses eksplorasi dan finalisasi pose awal, Sketsa Tira menaiki sepeda motor kemudian diajukan untuk ditinjau oleh pihak *supervisor*. Sketsa tersebut berhasil mendapatkan persetujuan, yang menandakan bahwa komposisi, dinamika, dan detail pose telah sesuai dengan arahan artistik yang ditetapkan. Proses pengembangan selanjutnya adalah penegasan garis. Tahap ini dilakukan untuk mengubah garis-garis sketsa yang masih kasar menjadi garis luar yang bersih, presisi, dan definitif. Proses ini berfungsi untuk memperjelas kontur Tira, detail pakaian, serta bentuk sepeda motor.

Setelah tahap penegasan garis selesai, proses selanjutnya adalah pewarnaan yang bertujuan untuk memberikan kehidupan pada ilustrasi Tira. Palet warna yang diaplikasikan pada karakter ini didominasi oleh warna merah marun gelap untuk kostum utamanya, dengan aksen hitam pada beberapa bagian yang menekankan tekstur dan kontur tubuh. Sementara itu, sepeda motor diwarnai dengan perpaduan merah muda cerah pada bagian *fairing* dan *body* utama, dikombinasikan dengan abu-abu gelap atau hitam

pada rangka dan ban. Penggunaan shading dan *highlight* dilakukan secara strategis untuk menciptakan ilusi volume dan kedalaman, baik pada figur Tira maupun detail teknis sepeda motor. Penerapan efek pencahayaan juga berkontribusi untuk menonjolkan ekspresi Tira yang sigap dan memberikan dimensi yang tepat pada pose secara keseluruhan.



Gambar 3.36 *Redesign Tira*

Desain akhir Tira menampilkan citra pahlawan perempuan modern yang kuat dan mandiri. Dengan pose mengendarai motor sport, Tira merepresentasikan kecepatan, ketanggungan, keberanian, serta kemandirian dalam menghadapi bahaya. Kostum merah marun dengan hitam berpadu dengan pencahayaan ungu neon yang memperkuat kesan futuristik dan *urban hero*. Elemen jaket berpotongan tegas serta siluet ramping mencerminkan gaya modis dan fungsional, sejalan dengan karakter Tira yang berani namun tetap anggun.



Gambar 3.37 Sri Asih

Sumber : <https://www.greenscene.co.id/wp-content...>

Proses desain selanjutnya berfokus pada karakter Sri Asih, salah satu ikon pahlawan perempuan dalam jagat Bumilangit. Menurut Bumilangit (2025), Sri Asih merupakan ciptaan R.A. Kosasih, dengan nama asli Nani Wijaya, yang berasal dari keluarga terpandang. Dalam kesehariannya, Nani bekerja sebagai penyelidik independen yang memerangi jaringan kejahatan global dengan kekuatan spiritual leluhurnya. Karakter ini kemudian diteruskan Rengganis (Ganis), seorang aktivitas sosial dan pencipta lingkungan yang dianggap layak mewarisi kekuatan Sri Asih karena idealisme dan tekadnya memperjuangkan kemanusiaan. Versi modern-nya hadir melalui Alana, gadis yang dapat melihat makhluk halus dan akhirnya menerima panggilan dari Dewi Asih untuk menjadi Sri Asih baru, penjaga keseimbangan antara dunia manusia dan alam spiritual.



Gambar 3.38 Moodboard Sri Asih

Moodboard Sri Asih ini memadukan elemen modern dan tradisional yang mencerminkan transformasi sosok pahlawan perempuan Nusanatra ke dalam konteks kontemporer. Inspirasi kostum diambil dari tiga sumber utama, yaitu konsep desain *Ms. Marvel* yang menampilkan busana fungsional dengan garis-garis dinamis, adaptasi film Sri Asih yang menonjolkan kekuatan fisik dan identitas nasional, serta sentuhan tradisi dari rok kebaya yang menghadirkan nuansa elegan dan simbol feminitas Indonesia.

Warna dominan merah marun, emas, dan hitam memperkuat kesan berani serta agung, selaras dengan figur celestial goddess dalam versi komik aslinya. *Moodboard* ini menegaskan keseimbangan antara warisan budaya dan kekuatan modern. Menghadirkan Sri Asih sebagai simbol heroisme perempuan yang anggun sekaligus tangguh.



Gambar 3.39 Sketsa Sri Asih

Proses awal pengembangan visual karakter Sri Asih dimulai dengan perancangan sketsa yang difokuskan pada pose dinamis saat karakter Sri Asih sedang melayang di udara. Pose yang dipilih secara spesifik bertujuan menggambarkan Sri Asih yang bersiap untuk melindungi umat manusia dan menegakkan keadilan. Gerakan tubuhnya dirancang untuk merepresentasikan keseimbangan harmonis antara kekuatan fisik dan ketenangan batin.



Gambar 3.40 *Lining* Sri Asih

Setelah pose dinamis Sri Asih disetujui oleh pihak *supervisor*, tahap pengembangan selanjutnya adalah penegasan garis atau lining. Proses ini dilakukan dengan teliti untuk mengubah garis-garis sketsa awal yang bersifat eksploratif menjadi garis luar bersih, presisi, dan definitif. Proses ini mendefinisikan kontur antaomi, detail kostum, dan memberikan dimensi visual pada elemen bergerak seperti rambut dan selendang di bagian belakang.

Tahap Final dalam pengembangan visual Sri Asih adalah pewarnaan. Palet warna yang diaplikasikan berfokus pada perpaduan warna hitam dan abu-abu gelap untuk *body suit* utama, aksen keemasan untuk ornamen, serta warna coklat tembaga untuk warna rok. Yang paling menonjol adalah warna selendang saktinya yang diwarnai dengan gradasi merah dan oranye cerah, memberikan kontras dinamis dan efek visual energi.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.41 *Redesign Sri Asih*

Desain akhir karakter Sri Asih menampilkan sosok pahlawan perempuan yang berwibawa dan berakar pada nilai-nilai luhur Nusantara. Kostum dirancang dengan nuansa emas dan hitam untuk menggambarkan kekuatan, keanggunan, serta identitas spiritual seorang titisan dewi. Elemen rok berlapis dan sabuk berornamen khas memberikan sentuhan tradisional bercampur dengan harmonis dengan gaya futuristik. Pose yang digunakan menggambarkan momen Sri Asih saat melayang di udara, dengan kedua tangan terbuka dengan sorot mata tegas menandakan kesiapan untuk melindungi dan menegakkan keadilan. Gerakan tubuhnya yang dinamis merepresentasikan keseimbangan antara kekuatan fisik dan ketenangan batin.

Tahapan selanjutnya berfokus pada proses aplikasi aset desain ke dalam produk akhir, yaitu media kaos. Seluruh elemen visual yang telah dikembangkan sebelumnya, meliputi karakter, warna, serta identitas visual pendukung, akan diadaptasikan secara konsisten agar membentuk keastuan gaya yang selaras dengan konsep utama perancangan. Pada tahap ini,

penyusunan style guide berperan penting sebagai acuan dalam menjaga keseragaman desain, baik dari segi komposisi, penempatan elemen, maupun pemilihan warna.



Gambar 3.42 Desain Kaos New Patriot

Dalam tahap ini, penulis menyusun *template* desain untuk menjaga konsistensi visual sesuai dengan *keyword* dan tema besar dalam *style guide*. Setiap desain menempatkan aset karakter sebagai elemen utama yang menjadi fokus utama komposisi. Latar belakang dirancang menggunakan potongan gambar dari komik klasik dan versi modern masing-masing karakter, sehingga membangun kesinambungan antara warisan visual lama dan interpretasi kontemporer.



Gambar 3.43 Mockup Kaos New Patriot

Pendekatan ini tidak hanya memperkuat identitas setiap tokoh, tetapi juga menciptakan identitas setiap tokoh, tetapi juga menciptakan nuansa nostalgia yang berpadu dengan estetika modern, menjadikan keseluruhan desain harmonis, dinamis, dan mudah dikenali sebagai bagian dari satu kesatuan gaya visual.

Dalam proyek utama ini, penulis merasa sangat tercerahkan karena memperoleh pemahaman yang lebih luas baik dari sisi ide maupun aspek teknis dalam proses perancangan karakter. Melalui keterlibatan langsung dalam tahap pengembangan konsep visual, penyusunan siluet, eksplorasi agaya, hingga penyempurnaan detail melalui *lining*, pewarnaan, dan penambahan efek, penulis mendapatkan gambaran komprehensif mengenai alur produksi karakter yang sistematis dan terukur. Selain itu, pengalaman ini memberikan wawasan penting mengenai penggunaan aset desain untuk kebutuhan komersial, termasuk bagaimana setiap elemen visual harus dirancang agar adaptif, konsisten, dan siap diterapkan pada media publikasi.

Proses kolaborasi juga memperkuat pemahaman penulis mengenai pentingnya koordinasi yang baik dengan *supervisor*, terutama dalam memastikan keselarasan antara arahan kreatif, standar kualitas, dan identitas visual yang ditetapkan perusahaan. Melalui diskusi, revisi, serta peninjauan berkala, penulis menyadari bahwa komunikasi yang efektif merupakan kunci untuk menjaga efisiensi kerja sekaligus menghasilkan karya yang memenuhi ekspektasi profesional.

Lebih jauh, penulis memperoleh perspektif baru tentang kekuatan dan nilai strategis *Intellectual Property* (IP) milik Bumilangit Entertainment. Melihat bagaimana karakter-karakter yang sudah mapan diperlakukan dengan kehati-hatian, serta bagaimana desain baru harus tetap menghormati kontinuitas dunia naratif yang ada, memberikan pemahaman mendalam mengenai tanggung jawab kreator dalam menjaga identitas dan kualitas sebuah IP. Dengan demikian, pengalaman ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis dan kreativitas penulis, tetapi juga memperkaya

pemahaman mengenai peran desain dalam industri kreatif yang berorientasi komersil dan berbasis IP.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Tugas tambahan yang diberikan selama masa magang merupakan rangkaian pekerjaan kreatif yang didasarkan pada *brief* langsung dari *supervisor* divisi kreatif. Dalam beberapa periode produksi, *supervisor* menjelaskan bahwa terdapat sejumlah proyek yang membutuhkan kontribusi dari para peserta magang untuk mendukung percepatan alur kerja dan pemenuhan kebutuhan konten perusahaan. Bentuk kontribusi tersebut mencakup pembuatan komik strip Si Buta dari Gua Hantu, pewarnaan poster ilustrasi, serta perancangan aset permainan untuk Buku Aktivitas Si Bulan Koki Super. Setiap tugas diberikan beserta arahan teknis, standar visual, serta target waktu yang harus dipenuhi, sehingga penulis memiliki tanggung jawab untuk mengeksekusi pekerjaan sesuai kebutuhan proyek dan hasil akhir yang selaras dengan identitas visual Bumilangit.

3.3.2.1 Komik Strip Si Buta dari Gua Hantu

Proyek komik strip Si Buta dari Gua Hantu merupakan tugas pertama yang diberikan kepada penulis pada awal masa magang sebagai sarana untuk mengasah kemampuan *storytelling* visual melalui media komik strip.

a. *Barda Hair Day*

Pada tahap awal pelaksanaan magang, penulis mendapat tugas untuk mengerjakan komik strip berjudul “*Barda Hair Day*”, sebuah cerita pendek yang ditulis oleh *supervisor*. Komik ini menampilkan interaksi domestik antara Barda (Si Buta dari Gua Hantu) dan Marni, yang digambarkan sebagai pasangan yang saling peduli. Cerita berfokus pada kepedulian Marni ketika melihat rambut Barda yang berantakan dan lusuh akibat aktivitasnya sebagai pengembara. Melalui tindakan sederhana

namun penuh makna, Marni berinisiatif merapikan rambut Barda, dan sebagai tanda kesetiannya, ia juga memotong rambutnya sendiri agar tampilan mereka serasi.

Proses pengerjaan dimulai dari tahap sketsa dan *lining*, yang dikerjakan secara bertahap untuk memastikan struktur komposisi setiap panel selaras dengan karakterisasi dalam naskah. Tahap sketsa difokuskan pada penentuan gestur, ekspresi, dan komposisi cerita. Setelah komposisi disetujui, proses berlanjut ke *lining* untuk mempertegas bentuk ilustrasi melalui garis yang rapi, stabil dan konsisten. Penyesuaian dilakukan untuk memastikan anatomi, proporsi, dan kontinuitas panel tetap terjaga sehingga narasi visual berjalan dengan baik.



Gambar 3.44 Komik strip *Barda Hair Day*

Tahap berikutnya adalah pewarnaan dan penambahan teks.

Pada proses pewarnaan, penulis menerapkan teknik *cel shading* sederhana agar karakter tampil bersih dan mudah dibaca dalam format komik strip. Palet warna dipilih untuk mendukung suasana cerita yang hangat dan intim, sesuai arahan *supervisor*.

Selanjutnya, penambahan teks dilakukan dengan memperhatikan tata letak dialog, bentuk balon teks, serta ritme

baca. Penulis memastikan bahwa teks tidak menghalangi elemen visual penting dan tetap mendukung alur cerita.

b. Vvangi yang Mevvah

Tugas kedua adalah kelanjutan dari proyek pertama tentang komik strip Si Buta dari Gua Hantu. Kisah bertajuk Vvangi yang Mevvah ini menampilkan Barda, Marni, dan monyet peliharaannya, Kliwon, dalam suasana santai di tengah hutan. Cerita berfokus pada keinginan Marni yang terpicat oleh aroma segar air hujan dan berharap dapat menjadikannya sebagai wangi parfum. Menanggapi hal tersebut, Barda dan Kliwon berinisiatif untuk menciptakan parfum terbaik bagi Marni dengan caranya masing-masing. Barda meramu dedaunan serta rerumputan basah untuk meniru aroma hujan, sementara Kliwon dengan cara yang lebih unik mencampurkan buah-buahan seperti pisang, apel, dan mangga untuk menghasilkan wangi yang berbeda.

Dalam kelanjutan ceritanya, Marni mencoba parfum yang dibawa Kliwon dan langsung terkesan aromanya. Ia mengira bahwa parfum tersebut merupakan hasil buatan Barda, sehingga memujinya. Barda yang awalnya hendak memberikan parfum buatannya sendiri justru dibuat bingung oleh situasi tersebut. Momen ini menghadirkan nuansa humor ringan sekaligus memperlihatkan sisi lembut dan tulus hubungan antara keduanya, diakhiri dengan ekspresi bangga Kliwon yang tanpa disadari menjadi pemenang kecil dalam kompetisi sederhana itu.

c. Kliwon Outfit of The Day

Tugas ini merupakan kelanjutan dari proyek komik strip Si Buta dari Gua Hantu. Bercerita tentang Kliwon yang mengagumi Si Buta dari Gua Hantu yang tampil gagah. Maka Kliwon membuat baju yang mirip seperti Barda dari batok kelapa. Maka dia panjat pohon kelapa untuk mendapatkan kelapa, lalu mengupas kulit kelapa seperti monyet umumnya (digigit dan ditarik), menjadi benang untuk menghubungkan batok kelapa dengan batok kelapa lainnya, lalu dijadikan baju dengan rumput laut jadi rambut panjang seperti barda dan pohon kelapa kecil sebagai stalaknit milik barda.

Pendekatan visual dalam komik strip ini dibuat lebih dinamis dengan menetapkan pantai sebagai lokasi utama, memanfaatkan elemen ruang terbuka, langit cerah, dan pepohonan kelapa untuk menonjolkan suasana ringan dan komikal. Pada panel pembuka, Kliwon digambarkan berdiri di samping sosok Si Buta dari Gua Hantu yang tampil gagah, menciptakan kontras lucu antara idolanya yang karismatik dan dirinya yang penasaran.

Pendekatan visual dalam komik strip ini dibuat lebih dinamis dengan menetapkan pantai sebagai lokasi utama, memanfaatkan elemen ruang terbuka, langit cerah, dan pepohonan kelapa untuk menonjolkan suasana ringan dan komikal. Pada panel pembuka, Kliwon digambarkan berdiri di samping sosok Si Buta dari Gua Hantu yang tampil gagah, menciptakan kontras lucu antara idolanya yang karismatik dan dirinya yang penasaran.



Gambar 3.46 Komik strip *Kliwon Outfit of The Day*

Transisi menuju panel aksi memperlihatkan Kliwon memanjat pohon kelapa untuk mendapatkan kelapa. Pada panel memanjat, pendekatan visual dibuat lebih dinamis dengan memanfaatkan komposisi sekuensial dalam satu frame. Tiga gestur Kliwon ditampilkan sekaligus dalam satu panel untuk menggambarkan rangkaian gerakan memanjat pohon kelapa, mulai dari posisi awal memanjat pohon, mendorong tubuh ke atas, hingga melompat sambil melepaskan buah kelapa. Teknik ini menciptakan ilusi pergerakan kontinu tanpa memecah adegan menjadi beberapa kotak panel terpisah. Garis aksi melengkung dan jejak gerak (motion arcs) yang mengikuti lompatan Kliwon memperkuat ritme visual, menjadikan adegan terasa hidup dan energik. Penempatan tubuh yang berubah-ubah dalam satu panel juga menegaskan kelincahan karakter, sekaligus menambah unsur slapstick yang sesuai dengan tone komik. Dengan memadukan pose ekstrem, sudut pandang yang sedikit ditinggikan, serta pencahayaan cerah yang menonjolkan volume tubuh, panel ini berhasil

menggambarkan momen memanjat secara ringkas namun ekspresif, sesuai dengan gaya komikal yang menjadi ciri seri ini.

d. *Kliwon Vs Barda Vs Lugai*

Komik strip berikutnya mengangkat tema romansa bernuansa komedik melalui dinamika yang pada dasarnya membentuk cinta segitiga antara Barda, Lugai, dan Marni, namun secara cerita berkembang menjadi seakan-akan cinta segi empat akibat hadirnya Kliwon sebagai elemen humor yang mengubah arah perhatian. Barda ditampilkan sebagai sosok romantis yang konsisten menunjukkan kepedulian kepada Marni, sementara Lugai hadir sebagai pesaing yang menghadirkan tensi ringan melalui gestur heroik dan percaya diri. Namun, alur komedik memuncak ketika Kliwon, seekor monyet yang tidak memiliki kepentingan romantis justru memperoleh respon paling positif setelah memberikan ikan bakar kepada Marni. Penyajian adegan ini membangun punchline yang menegaskan kontras antara usaha besar para rival dan ketulusan sederhana yang menghasilkan perhatian paling tulus.



Gambar 3.47 Komik strip *Kliwon vs Barda vs Lugai*

Dari sisi produksi, komik strip ini dikerjakan melalui kolaborasi dua orang dalam satu divisi: proses sketsa hingga *lining* dikerjakan oleh rekan magang, sedangkan penulis berperan dalam tahap pewarnaan serta penysusnan teks efek untuk memperkuat ekspresi visual. Pendekatan kerja ini memastikan konsistensi gaya gambar sekaligus optimalisasi kualitas visual sesuai standar divisi kreatif.

e. New Jawara Unlocked

Komik strip berikutnya berjudul *New Jawara Unlocked* menghadirkan cerita tentang Kliwon yang berusaha meniru dua gaya bertarung yang berbeda: milik Barda (Si Buta dari Gua Hantu) dan milik Lugai, yang memiliki julukan Sapujagat. Cerita dibuka dengan adegan Barda berlatih silat di bawah air terjun, menghadirkan karakteristik bertarung yang tenang, stabil, dan berfokus pada kontrol tubuh. Melihat hal tersebut, Kliwon terinspirasi dan kembali mengambil pakaian buatan dirinya dari komik strip sebelumnya. Panel-panel awal digarap secara sekuensial, terutama pada adegan Kliwon berlari mendekat, ditandai repetisi tap tap tap, sehingga dinamika gerakannya terasa ringan dan komikal.

Saat melanjutkan pengamatannya, Kliwon melihat Lugai, sang pendekar berjuluk Sapujagat, yang mempertontonkan gaya bertarung agresif dan eksplosif. Gaya ini divisualisasikan melalui putaran cepat gada berantai yang digambarkan dengan motion lines melingkar dan efek suara Wuusshh untuk menegaskan kecepatan dan intensitas serangannya. Setelah memastikan situasi aman, Kliwon mengambil pakaian cadangan Lugai dan mulai memadukan dua karakteristik bertarung tersebut. Bagian penutup menampilkan Kliwon yang mempraktikkan versi barunya, menggabungkan ketenangan Barda dengan agresivitas Sapujagat,

ditandai dengan ayunan senjata improvisasi dari akar dan batu sebagai simbol lahirnya New Jawara versinya sendiri.



Gambar 3.48 Komik strip *New Jawara Unlocked*

Proses pengerjaan komik strip ini dilakukan oleh dua orang dalam satu divisi. Penulis bertanggung jawab pada tahap konseptual dan teknis awal, meliputi pembuatan sketsa, penentuan komposisi panel, hingga lining untuk memastikan alur gerak serta ekspresi karakter tersampaikan dengan jelas. Tahap pewarnaan kemudian dikerjakan oleh rekan magang dalam divisi yang sama, yang berfokus pada penerapan palet warna, penambahan shading, serta penyusunan efek tipografi seperti sound effects dan teks ekspresif. Kolaborasi ini menghasilkan visual yang lebih matang dan harmonis, serta memastikan bahwa kualitas akhir komik strip selaras dengan standar internal Bumilangit Entertainment.

3.3.2.2 Perancangan Buku Aktivitas Si Bulan Koki Super

Proyek ini dimulai dengan tugas awal untuk merancang aset desain karakter Si Bulan sebagai materi utama dalam buku aktivitas. Tahap awal berfokus pada penyesuaian gaya visual karakter agar konsisten dengan identitas Si Bulan Koki Super. Sesuai instruksi *supervisor*, penulis merujuk pada berbagai gestur dari serial animasinya untuk menjaga kesesuaian ekspresi dan

kepribadian. Gestur tersebut kemudian digambar ulang sehingga sesuai dengan format ilustrasi buku aktivitas. Pada tahap ini, dihasilkan sembilan ilustrasi lining karakter Si Bulan dan sembilan ilustrasi final berwarna sebagai aset dasar yang akan digunakan dalam perancangan halaman buku.

Tahap berikutnya dilakukan dengan tetap mengikuti arahan supervisor mengenai kebutuhan visual pendukung. Penulis mengembangkan ilustrasi latar yang relevan dengan dunia Si Bulan, antara lain dapur lengkap dengan peralatan masak, area taman, dan taman bermain. Setiap latar digambar ulang dengan gaya yang ramah anak, berbentuk, berwarna, dan kesederhanaan bentuk. Aset-aset ini nantinya menjadi elemen penting yang mendukung aktivitas memasak dalam buku, khususnya ketika anak diminta mengenali peralatan dapur satu per satu.

Dalam pengembangan background, penulis merancang beberapa latar lokasi utama yang sering muncul dalam serial, yaitu area halaman rumah dengan pagar bambu dan pohon rindang, serta taman bermain yang dilengkapi perosotan, ayunan, dan playhouse sederhana. Seluruh latar mengikuti palet warna cerah dan line art yang tegas untuk memastikan keterbacaan visual yang baik bagi anak usia dini. Arah pencahayaan dan gaya pewarnaannya dibuat konsisten dengan gaya animasi, sehingga transisi antara karakter dan latar belakang terlihat menyatu ketika digunakan di halaman buku aktivitas.

3.3.2.3 Pewarnaan Aset Desain Komersial

Penulis menerima berbagai proyek pewarnaan aset desain yang ditujukan untuk kebutuhan komersial perusahaan. Dalam proses produksi visual di Bumilangit, *supervisor* bertanggung jawab membuat gambar aset desain, sementara penulis berperan dalam proses pewarnaan agar setiap aset memiliki tampilan yang

konsisten dan sesuai standar identitas karakter. Penugasan ini menjadi bagian penting dalam mendukung kebutuhan lisensi dan promosi perusahaan.

a. Si Buta dari Gua Hantu dan Pangeran Mlaar

Pada tahap ini, penulis menerima tugas oleh *supervisor* untuk melakukan pewarnaan aset desain yang menampilkan karakter Si Buta dari Gua Hantu dan Pangeran Mlar. Seluruh proses pewarnaan dilakukan berdasarkan arahan langsung dari supervisor, yang menyediakan acuan gaya, palet warna, serta contoh rendering untuk memastikan hasil akhir tetap konsisten dengan identitas visual IP Bumilangit.



Gambar 3.49 Gambar Awal Barda dan Pangeran Mlaar

Supervisor juga memberikan panduan berupa warna pada karakter Maza, yakni contoh pewarnaan terapan yang berfungsi sebagai standar internal agar penulis dapat mengikuti ritme gradasi, intensitas warna, dan pola pencahayaan yang sesuai dengan gaya kartun heroik yang digunakan dalam franchise tersebut.



Gambar 3.50 Proses pewarnaan Barda dan Pangeran Mlaar

Dalam proses ini, penulis diarahkan untuk meniru pendekatan pewarnaan ala Patrick Brown sebagai rujukan utama. Patrick Brown merupakan ilustrator profesional yang dikenal luas melalui kontribusinya dalam pembuatan ilustrasi karakter untuk kebutuhan komersial, termasuk sejumlah proyek berlisensi Marvel dan berbagai materi promosi digital. Gaya pewarnaannya dicirikan oleh penggunaan highlight yang tegas, kontras cahaya-bayangan yang kuat, serta rim light yang membantu memisahkan karakter dari latar. Kombinasi ini membuat figur tampak lebih hidup, berenergi, dan mudah dikenali meskipun tampil dalam adegan yang penuh gerakan.



Gambar 3.51 Pewarnaan Si Buta dari Gua Hantu dan Pangeran Mlar

Ilustrasi akhir menunjukkan ketiga karakter dengan pendekatan warna yang menekankan kontras tinggi, highlight tegas, serta penggunaan rim light untuk memperkuat kesan dramatik. Pada karakter Si Buta dari Gua Hantu, warna kulit hangat, elemen coklat-keemasan, dan tekstur seperti bebatuan pada kain pinggang diterapkan untuk menegaskan citra seorang pendekar hutan. Nuansa hijau bersisik digunakan untuk memvisualkan identitas yang dekat dengan alam dan kelincahan, diperkuat dengan keberadaan Kliwon sebagai pendamping dan bagian dari karakternya. Sementara itu, Pangeran Mlar digarap dengan palet merah-biru yang cerah serta aksen emas, menghasilkan ekspresi yang lebih dinamis dan bergaya heroik. Seluruh keputusan warna mengikuti arahan supervisor dan pola pewarnaan ala Patrick Brown, sehingga aset desain yang dihasilkan menjadi selaras dengan standar artistik Bumilangit Entertainment sekaligus memenuhi kualitas ilustrasi komersial yang kompetitif.

b. Gundala Movie

Pada tahap ini, *supervisor* menyiapkan aset desain karakter Gundala versi film untuk kebutuhan kolaborasi komersial dengan produk Sosis Champ. Karena aset tersebut akan digunakan dalam materi promosi dan kemasan, diperlukan tampilan visual yang konsisten, kuat, dan mudah diaplikasikan pada berbagai media komersial. Seperti pada proyek pewarnaan sebelumnya, *supervisor* menyediakan seluruh ilustrasi dasar, sementara penulis bertanggung jawab pada proses pewarnaan agar hasil akhir sesuai dengan standar visual perusahaan.



Gambar 3.52 *Lineart Gundala*

Sebelum proses pewarnaan dimulai, supervisor terlebih dahulu menyiapkan rangkaian aset desain Gundala dalam bentuk line-art final yang telah melalui tahap kurasi internal. Proses penggambaran ini dilakukan secara bertahap karena setiap karakter membutuhkan perincian detail anatomi, tekstur material, dan akurasi kostum, sehingga satu ilustrasi umumnya baru dapat diselesaikan dalam rentang dua hingga tiga minggu. Setelah ilustrasi dasar selesai, seluruh aset kemudian diserahkan kepada penulis untuk diwarnai sesuai kebutuhan produksi, memungkinkan penulis berfokus pada penerapan gaya visual yang telah ditetapkan. Pendekatan kerja ini memudahkan proses pewarnaan karena struktur pencahayaan, proporsi, serta pembagian bidang bayangan sudah ditentukan sejak awal, sehingga implementasi warna dapat diarahkan secara lebih efektif, konsisten, dan sesuai standar visual perusahaan.



Gambar 3.53 Proses Pewarnaan *Gundala Movie*

Arahan pewarnaan untuk aset desain *Gundala Movie* pada tahap ini berfokus pada penerapan gaya pewarnaan yang merujuk pada pendekatan Scott Johnson, seorang *colorist* profesional yang banyak terlibat dalam produksi licensing karakter Marvel untuk kebutuhan komersial. Gaya pewarnaannya dikenal dengan kombinasi *hard shading* yang tegas, gradient lembut pada area material mengkilap, serta penggunaan *rim light* yang memaksimalkan kedinamisan pose karakter. Prinsip ini kemudian dijadikan acuan utama dalam membangun tampilan Gundala versi film agar memiliki identitas visual yang kuat namun tetap mudah diterapkan pada berbagai kebutuhan aset.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.54 Hasil Akhir *Gundala Movie*

Pola pewarnaan untuk seluruh aset desain Gundala versi film ini diterapkan secara konsisten dengan menetapkan palet utama yang terdiri atas warna merah, abu-abu metalik, dan coklat sebagai identitas visual karakter. Seluruh proses rendering berfokus pada pencahayaan yang dramatik untuk memperkuat kesan gerak dan ketegasan pose, terutama melalui penempatan highlight pada bagian armor serta bayangan keras yang mengikuti struktur anatomi. Refleksi cahaya metalik digunakan secara strategis untuk menonjolkan sifat material pelindung tubuh Gundala, sementara bagian kostum berbahan kain dirender dengan gradasi lembut agar perbedaan material terlihat jelas. Pendekatan ini tidak hanya menghasilkan tampilan realistis dan bertenaga, tetapi juga menjadi fondasi dalam menjaga konsistensi visual di seluruh aset Gundala yang dikerjakan pada tahap-tahap berikutnya.



Gambar 3.55 *Lineart dan Flat Color Gundala Anime*

Pada versi *anime* Gundala, supervisor terlebih dahulu menyediakan gambar line art beserta warna dasar sebagai acuan utama. Penulis kemudian mendapat tugas untuk melakukan proses rendering dengan mengikuti pola pewarnaan yang telah diterapkan pada aset Gundala versi realistis sebelumnya, khususnya dalam penggunaan hard shading, rim light, serta penegasan material armor dan kain.



Gambar 3.56 *Proses Pewarnaan Gundala Anime*

Meskipun gaya visual anime memiliki penyederhanaan bentuk, arahan supervisor menekankan bahwa hasil akhir harus tetap menunjukkan konsistensi identitas visual Gundala film. Oleh karena itu, penulis memaksimalkan simplifikasi bayangan

dan gradasi, sehingga shading dibuat lebih bersih, dengan transisi warna yang lebih ringkas namun tetap mempertahankan arah cahaya yang sama. Hal ini penting agar meskipun gaya visual berubah, identitas warna Gundala tetap seragam ketika diaplikasikan pada berbagai kebutuhan promosi. Proses ini juga diselesaikan dalam waktu relatif cepat, sehingga menuntut ketelitian, efisiensi, dan pemahaman teknis yang baik terhadap alur pewarnaan karakter yang telah ditetapkan sebelumnya.



Gambar 3.57 Hasil Akhir *Gundala Anime*

Pada akhirnya, seluruh proses pewarnaan diarahkan agar tampilan karakter menjadi lebih terang, bersih, dan komunikatif sesuai kebutuhan promersial. Warna-warna diperkuat, sorotan diperjelas, dan keseluruhan karakter didesain untuk tampil menonjol di berbagai platform pemasaran. Pendekatan ini memastikan Gundala tetap memiliki daya tarik kuat sekaligus memenuhi standar visibilitas tinggi yang dibutuhkan untuk produk licensing.

c. Patriot Cilik

Pada proyek ini, penulis menerima tugas pewarnaan aset desain *Patriot Cilik* yang dipersiapkan untuk kebutuhan kolaborasi resmi antara Bumilangit Entertainment dan Mie Sedaap. Seluruh ilustrasi dasar disediakan oleh *supervisor*, yang merancang gambar karakter sesuai kebutuhan visual komersial produk makanan. Penulis kemudian bertanggung jawab menyelesaikan proses pewarnaan sehingga aset dapat digunakan secara optimal pada berbagai media promosi dan kemasan produk. Mengingat sifatnya sebagai materi *licensing*, setiap keputusan warna harus mengikuti standar konsistensi dan keterbacaan yang ditetapkan perusahaan.



Gambar 3.58 *Lineart* Patriot Cilik

Proses pewarnaan aset desain Patriot Cilik dilakukan dengan mengikuti pendekatan visual yang telah diterapkan pada proyek pewarnaan Gundala sebelumnya, yaitu gaya pewarnaan terang, bersih, serta mudah dibaca untuk kebutuhan komersial. *Supervisor* juga menyediakan *color guide* resmi untuk setiap karakter, termasuk penempatan warna pada kostum, proporsi nilai warna, serta zona cahaya dan bayangan, sehingga penulis dapat menerapkan warna secara akurat dan tidak keluar dari

identitas visual yang distandarisasi. Selain itu, arahan kerja menekankan pentingnya penggunaan sorotan terang, kontras lembut, dan palet warna energik agar aset tampil konsisten di seluruh lini promosi.



Gambar 3.59 Proses Pewarnaan Patriot Cilik

Dalam pengerjaannya, penulis diminta menerapkan pewarnaan cerah pada karakter Aquanus dan Gundala untuk mendukung kebutuhan kolaborasi komersial. Karakter Gundala diarahkan menjadi aset visual pada kemasan *Mie Sedaap Korean Spicy Chicken*, sehingga warna biru gelap, merah, dan sorotan energinya dibuat lebih kuat dan mengilap agar menonjol ketika dicetak pada kemasan berwarna gelap. Sementara itu, Aquanus digunakan untuk *Mie Sedaap rasa Bakso Spesial*, sehingga pewarnaan hijau toska, serta efek kilau pada elemen besi dibuat lebih cerah agar memiliki daya tarik bagi anak-anak dan tetap mudah dikenali sebagai karakter yang berkaitan dengan elemen air.



Gambar 3.60 Hasil Akhir Patriot Cilik

Melalui proses ini, penulis tidak hanya melanjutkan penerapan teknik pewarnaan komersial, tetapi juga memperoleh pemahaman mendalam mengenai kebutuhan visual dalam industri kreatif. Aset desain harus komunikatif, cerah, dan mampu menarik perhatian dalam hitungan detik, terutama ketika ditempatkan pada rak produk. Pengalaman ini menjadi penting dalam meningkatkan ketelitian teknis sekaligus kepekaan terhadap kebutuhan pasar.

d. Aset Desain Godam

Pewarnaan aset desain Godam merupakan proyek tambahan produksi, di mana penulis berperan sebagai asisten pewarna untuk mendukung pengembangan visual karakter dalam *Patriot Universe*. Tugas ini diberikan setelah lineart final diselesaikan oleh supervisor, sehingga ruang lingkup pengerjaan berfokus pada tahap rendering warna, penyesuaian value, serta penerapan atmosfer visual yang konsisten dengan arah gaya *Patriot Universe*.



Gambar 3.61 *Lineart* Godam

Dalam pelaksanaannya, proses pewarnaan mengikuti standar estetika yang diterapkan pada karakter-karakter Patriot lainnya, terutama pendektana semi-realistis dengan kontras tinggi. Teknik layering digunakan untuk membangun volume tubuh karakter, disertai pemetaan bayangan yang presisi untuk memperkuat kesan kekuatan fisik Godam. Penambahan highlight dilakukan secara selektif untuk menegaskan tekstur metalik pada elemen kostum yang bersifat reflektif.



Gambar 3.62 Proses Pewarnaan Aset Desain Godam

Pemilihan palet warna juga disesuaikan dengan identitas visual resmi Godam, sembari memastikan kesinambungannya saat digabung dengan karakter Patriot lainnya dalam satu komposisi. Pendekatan ini memungkinkan Godam tampil menonjol namun tetap harmonis dalam keseluruhan eksositem visual yang telah ditetapkan oleh tim kreatif.



Gambar 3.63 Hasil Akhir Aset Desain Godam

Secara keseluruhan, kontribusi penulis pada proyek ini berada pada tahap pewarnaan final karakter Godam tanpa mencakup pengerjaan anatomi atau desain karakter lain. Aset ini diproyeksikan sebagai bagian dari ilustrasi grup Patriot, namun pada waktu pengerjaan berlangsung hanya Godam yang tersedia dalam bentuk line art final.

e. Si Buta dari Gua Hantu

Aset desain karakter Si Buta dari Gua Hantu pada proyek ini merupakan ilustrasi yang sepenuhnya disiapkan oleh supervisor, dengan rancangan visual yang mengacu pada interpretasi karakter dalam gim The Blind Warrior. Pada tahap pelaksanaan, penulis berperan dalam proses pewarnaan dengan mengikuti standar estetika yang telah ditetapkan serta arahan teknis yang diberikan secara berkelanjutan selama proses pengerjaan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.64 *Lineart* Si Buta dari Gua Hantu

Pada aset desain ini, tahap awal difokuskan pada penguasaan teknik dasar pewarnaan digital, khususnya dalam menerjemahkan tekstur kostum bersisik yang menjadi ciri khas Si Buta dari Gua Hantu. Supervisor menekankan bahwa tekstur sisik bukan hanya sekadar pola berulang, tetapi struktur visual yang harus memiliki kedalaman, volume, dan ritme cahaya yang konsisten agar tampil meyakinkan. Oleh karena itu, proses pewarnaan dengan pembangunan volume melalui beberapa lapisan warna dasar (base layering) yang menentukan area terang, tengah, dan gelap. Setelah fondasi nilai warna terbentuk, penulis diarahkan untuk menempatkan bayangan secara presisi mengikuti arah lipatan kain, lengkung otot, serta penumpukan material pada bagian bahu, lengan, dan dada. Tahap ini membutuhkan ketelitian karena

kesalahan kecil padan arah bayangan dapat membuat pola sosok terlihat datar atau tidak serasi dengan bentuk tubuh karakter.



Gambar 3.65 Proses Pewarnaan Si Buta dari Gua Hantu

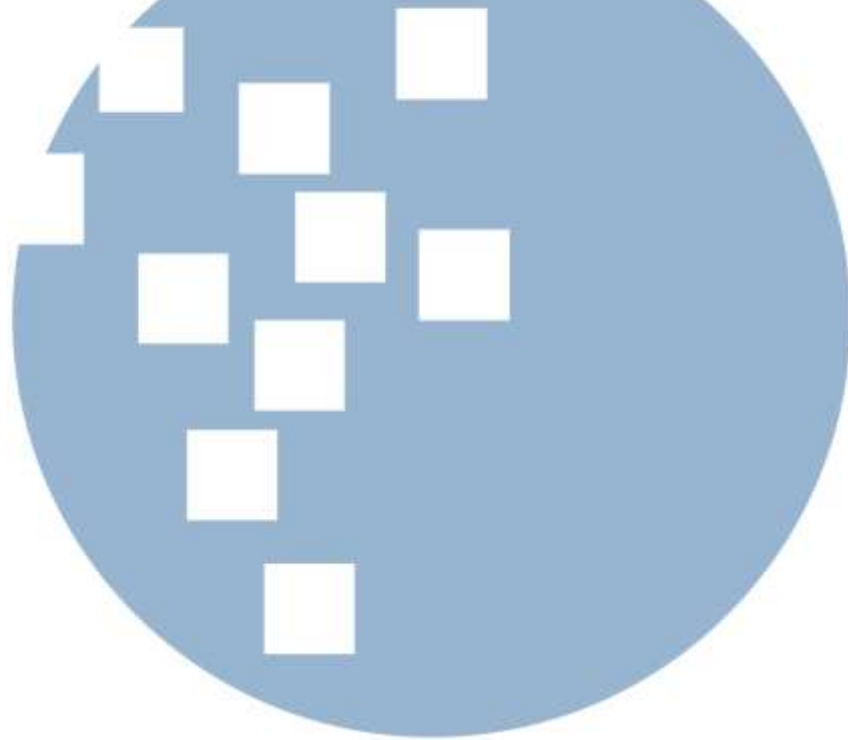
Setelah prinsip dasar tersebut dikuasai, supervisor kemudian mengarahkan penggunaan teknik *soft brush* pada pewarnaan kulit, rambut, dan elemen organik lainnya. Pendekatan ini bertujuan menghasilkan transisi warna yang lebih halus, tampilkan karakter yang lebih realistis, serta penyempurnaan gradasi cahaya dan bayangan agar keseluruhan ilustrasi tampak lebih lembut dan natural. Proses ini menekankan pemisahan yang jelas antara *base color*, *shadow*, dan *highlight* untuk menciptakan bentuk yang lebih tegas dan dramatik. Pada kostum bersisik yang memiliki pola kompleks, penulis dilatih untuk menjaga konsistensi nilai gelap-terang agar ritme visual tidak terganggu. Sementara itu, elemen pendukung seperti Kliwon yang menyertai Si Buta diwarnai dengan tone yang netral agar tidak mengalihkan fokus dan figur utama.



Gambar 3.66 Hasil Akhir Si Buta dari Gua Hantu

Pendekatan ini memberikan pemahaman penting mengenai pewarnaan karakter heroik bergaya komik, mulai dari pengolahan tekstur, pengendalian ritme cahaya, hingga penempatan bayangan yang mendukung keterbacaan bentuk. Selain meningkatkan kemampuan teknis, proses ini juga melatih sensitivitas visual terhadap perbedaan material dan bagaimana masing-masing permukaan perlu diperlakukan secara berbeda agar karakter tampil meyakinkan. Penulis turut memahami bahwa pewarnaan tidak hanya berfungsi memperindah ilustrasi, tetapi juga berperan dalam membangun hierarki visual yang menuntun perhatian penonton pada elemen utama dalam komposisi. Melalui pengalaman ini, penulis memperoleh wawasan yang lebih matang mengenai standar produksi ilustrasi profesional di lingkungan

industri kreatif, serta pentingnya konsistensi, ketelitian, dan penguasaan prinsip dasar pencahayaan untuk mencapai hasil akhir yang memenuhi kebutuhan perusahaan.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.2.4 Pewarnaan Poster

Penulis memperoleh serangkaian tugas pewarnaan poster yang seluruh ilustrasinya disiapkan langsung oleh supervisor dan ditujukan untuk kebutuhan publikasi internal maupun aset promosi. Setiap poster memiliki karakteristik visual, atmosfer, serta tingkat kompleksitas berbeda, sehingga proses pewarnaan menuntut fleksibilitas teknis dan kemampuan menyesuaikan gaya dengan arahan perusahaan. Penulis bertanggung jawab menerapkan pewarnaan yang konsisten dengan identitas visual masing-masing karakter sekaligus memastikan bahwa pencahayaan, kontras, dan pengolahan material sesuai dengan kebutuhan naratif ilustrasi.

a. Gundala vs Godam

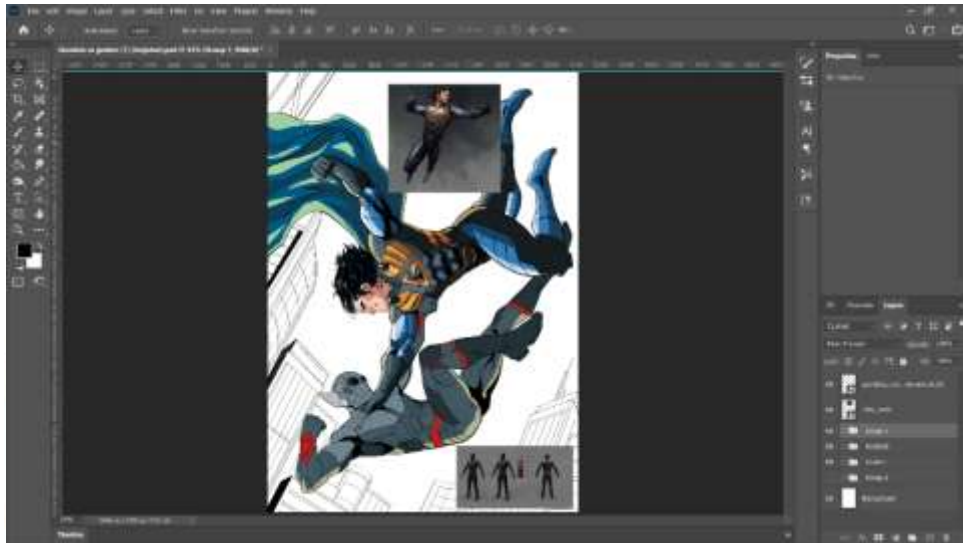
Pada proyek ini, ilustrasi poster Gundala vs Godam sepenuhnya disiapkan oleh supervisor dalam bentuk lineart final dan komposisi adegan yang sudah ditetapkan. Penulis kemudian diberi tanggung jawab untuk melanjutkan proses pewarnaan sesuai kebutuhan produksi, dengan fokus pada ketelitian dalam mengikuti standar visual yang telah ditentukan. Pendekatan ini merupakan bagian dari alur kerja divisi kreatif, di mana supervisor menangani perancangan gambar sementara penulis mendukung tahap penyelesaian warna untuk memastikan hasil akhir konsisten dengan identitas sinematik masing-masing karakter.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.67 *Line-art* final Gundala vs Godam

Penulis bertanggung jawab untuk melakukan proses pewarnaan *base color* pada poster Gundala vs Godam, dengan seluruh materi dasar yang telah disiapkan oleh *supervisor*. Tahap pewarnaan ini menuntut ketelitian tinggi karena harus warna resmi dari desain kostum kedua karakter versi film, yaitu kostum *armor* Gundala dari film *Gundala* (2019) dan rancangan kostum Godam yang dipersiapkan untuk film berikutnya yang akan datang. Pewarnaan dasar dilakukan dengan memastikan bahwa setiap warna diletakkan pada area material yang tepat, menjaga akurasi antara bagian metalik, kain, kulit, maupun aksesoris visual lain yang menjadi ciri khas masing-masing karakter. Penulis juga diarahkan untuk menjaga keterbacaan bentuk melalui penempatan nilai warna yang bersih dan konsisten, sehingga struktur kostum tetap jelas meskipun baru berada pada tahap *base color*.



Gambar 3.68 Proses Pewarnaan Gundala vs Godam

Setiap elemen, seperti tekstur material, panel armor, aksesoris warna, dan intensitas cahaya, kemudian diolah selaras dengan identitas sinematik yang telah ditentukan. Supervisor memberikan instruksi detail mengenai arah cahaya utama, tingkat kontras, serta kebutuhan penempatan *highlight* untuk mendukung atmosfer adegan pertarungan di udara. Arahan tersebut membantu memastikan bahwa komposisi akhir memiliki kesan dramatis, energik, dan memiliki kedalaman ruang yang kuat, meskipun proses rendering penuh masih dikerjakan secara terpisah.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.69 Hasil Akhir Gundala vs Godam

Fokus utama pekerjaan terletak pada ketepatan pemilihan palet warna serta kebersihan pembagian area, seperti pemisahan panel armor, aksen merah atau emas, bagian kain, hingga material logam. Warna biru-akhir khas Gundala dalam warna kelabu merah pada Godam ditempatkan sesuai komposisi kostum film tanpa penyesuaian tambahan. Dengan demikian, hasil akhir berupa dasar pewarnaan yang bersih dan akurat, siap untuk diproses lebih lanjut oleh tim kreatif Bumilangit Entertainment pada tahap rendering dan penyelesaian poster berikutnya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

b. Patriot Prahara

Proyek ini merupakan tugas pewarnaan ilustrasi poster *Patriot Prahara*, sebuah materi visual yang dirancang sebagai bagian dari pengembangan proyek film lanjutan dalam Jagat Sinema Bumilangit. Seluruh *lineart* disediakan oleh supervisor, sementara penulis bertugas menerapkan proses pewarnaan berdasarkan arahan visual yang sudah ditetapkan. Poster ini diadaptasi dari sinopsis resmi dari Bumilangit (2025), yang menggambarkan kekacauan ibu kota akibat pertarungan antara dua manusia super: Godam, Sang Laskar Besi, dan Sri Asih, Sang Mahadewi. Konflik ini memunculkan ketegangan moral mengenai batas-batas kepahlawanan ketika dua pelindung rakyat justru berhadapan satu sama lain. Komposisi ilustrasi juga menampilkan Godam, Gundala, Tira, dan Virgo dengan masing-masing menggunakan kostum adaptasi film yang tampak kewalahan menghadapi amukan Sri Asih di tengah reruntuhan kota.



Gambar 3.70 *Lineart* Poster Patriot Prahara

Tahapan pengerjaan dimulai dengan penempatan *base color* yang mengacu langsung pada palet warna resmi versi film untuk menjaga konsistensi identitas visual tiap karakter. Detail seperti warna armor Godam, tekstur armor Gundala dari film *Gundala 2019*, rona magenta khas Virgo dari film *Virgo and the Sparklings* agar warna mereka menyatu dengan suasana destruktif yang melingkupi adegan. Pada tahap akhir, rim light merah dan fill light lembut ditambahkan untuk menguatkan fokus visual dan menjaga keterbacaan pada area gelap dan penuh asap.



Gambar 3.71 Proses Pewarnaan Poster Patriot Prahara

Pada tahap berikutnya, penulis diarahkan untuk memperkuat atmosfer dramatik adegan melalui pewarnaan lingkungan langit dibuat berwarna merah badai dengan tekstur awan turbulen serta kilatan petir merah untuk menegaskan eskalasi konflik. Reruntuhan bangunan diberi efek debu, percikan api, dan potongan material yang melayang untuk menciptakan kesan kota yang luluh lantak. Pantulan cahaya merah lingkungan kemudian diaplikasikan ke seluruh karakter, Gundala, Godam, Tira, dan Virgo, agar warna mereka menyatu dengan suasana destruktif yang melingkupi adegan. Pada tahap akhir, rim light merah dan fill light lembut ditambahkan untuk menguatkan fokus visual dan menjaga keterbacaan pada area gelap dan penuh asap.



Gambar 3.72 Hasil Akhir Poster Patriot Prahara

Sri Asih diberi perlakuan visual berbeda untuk menegaskan perannya dalam narasi poster. Ia direpresentasikan sebagai figur siluet yang melayang, dengan tubuh nyaris seluruhnya tenggelam dalam cahaya merah badai. Satu-satunya elemen yang dicari cahaya intens adalah gelang emasnya, yang dipertegas menyala sebagai simbol kekuatan yang luar biasa yang saat itu tidak terkendali. Pendekatan ini menghasilkan kontras yang kuat: Sri Asih yang tampil sebagai sumber ancaman utama, sementara empat pahlawan lainnya digambarkan berada dalam posisi terdesak. Teknik ini tidak hanya memperkuat penyampaian cerita, tetapi juga mendukung arah visual yang diperlukan untuk materi promosi Jagat Sinema Bumilangit.

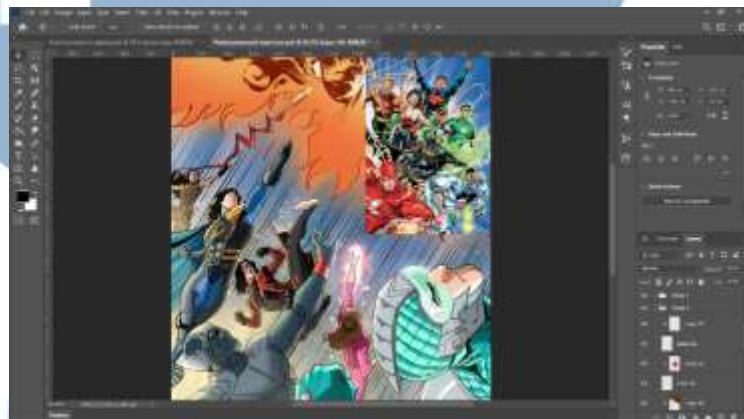
c. Patriot Pemusnah Bumi

Poster kedua dalam rangkaian proyek Patriot ini kembali dikerjakan sebagai bagian dari kebutuhan visual Jagat Sinema Bumilangit. Seluruh garis gambar (final lineart) telah disiapkan oleh *supervisor*, sementara penulis bertugas melakukan pewarnaan sesuai arahan gaya yang berlaku pada lini poster sinematik Bumilangit. Proses pekerjaan ini menempatkan penulis pada tanggung jawab untuk menafsirkan dinamika adegan melalui warna, memastikan setiap karakter tampil konsisten dengan desain resmi layar lebar sambil tetap mendukung intensitas naratif yang direncanakan untuk proyek film yang akan datang.



Gambar 3.73 Lineart Final Poster Patriot Pemusnah Bumi

Ilustrasi menampilkan seluruh anggota Patriot. Gundala, Godam, Sri Asih, Virgo, Tira dan Aquanus, yang digambarkan melompat serempak ke arah Dewi Api, Sosok antagonis besar yang mendominasi langit. Komposisi tersebut menghadirkan kesan epik dan penuh gerak, mengingatkan pada atmosfer sampul *Justice League New 52 Vol.1: Origin* karya Geoff Johns dan Jim Lee, terutama dari segi penataan karakter yang bergerak dalam satu arah menuju pusat ancaman. Referensi visual ini menjadi acuan penting bagi penulis untuk memahami bagaimana poster tim heroik biasanya mengatur ritme visual, arah gerak, serta fokus sorotan cahaya.



Gambar 3.74 Proses Pewarnaan Poster Patriot Pemusnah Bumi

Kesamaan nuansa tersebut membuat penulis mengambil inisiatif untuk mempelajari dan mencoba meniru pola pewarnaan yang digunakan pada sampul komik tersebut, khususnya dalam hal pemosisian cahaya dan gradasi warna yang menonjolkan sifat heroik tim. Dengan dasar itu, pendekatan pewarnaan poster kedua diarahkan menjadi lebih terang dan optimis. Langit diberi gradasi biru ke kuning untuk menghadirkan atmosfer heroik, sementara setiap anggota Patriot menerima pencahayaan utama berwarna kuning sebagai *key light* guna menegaskan kesan keberanian dan kohesi tim, tetapi juga meningkatkan keterbacaan pose masing-masing karakter dalam komposisi yang padat.



Gambar 3.75 Hasil Akhir Poster Patriot Pemusnah Bumi

Sebagai kontras utama, Dewi Api diberikan palet merah menyala dengan efek ledakan intens yang memusatkan perhatian penonton ke arah sumber ancaman. *Penerapan rim light* kuning pada karakter Patriot dan cahaya merah dari Dewi Api menciptakan interaksi warna yang dramatis, sekaligus memperkuat hierarki fokus visual antara pahlawan dan ancaman. Melalui pengerjaan poster ini, penulis memperoleh pemahaman lebih dalam mengenai pola pewarnaan poster sinematik, terutama dalam pengolahan cahaya dramatis, pemetaan atmosfer, serta konsistensi visual antar karakter dalam proyek lintas-media.

d. Gundala : Bernafas dalam Lumpur 1

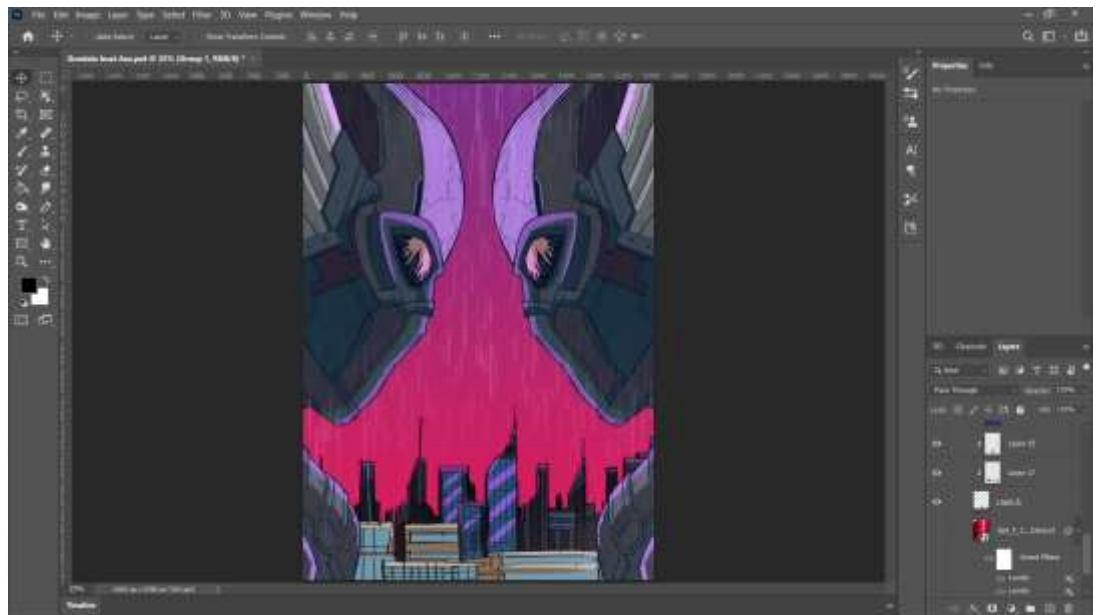
Pada proyek ini, *Supervisor* kembali menyediakan ilustrasi dalam bentuk *final lineart* yang telah melalui tahap penyusunan komposisi dan penggambaran detail. Penulis kemudian diberi tanggung jawab untuk mengerjakan seluruh proses pewarnaan, termasuk penentuan suasana cahaya, pemilihan palet, hingga penyelesaian akhir. Sebagai bagian dari rangkaian poster Gundala: Bernafas Dalam Lumpur, proyek ini menjadi kesempatan bagi penulis untuk menerapkan pendekatan visual yang lebih atmosferik dan dramatis sesuai kebutuhan naratif.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.76 *Lineart* Poster Gundala

Secara naratif, poster ini menampilkan dua sosok Gundala yang saling berhadapan dalam komposisi *close-up*, yang menggambarkan ketegangan identitas antara Gundala asli dan versi tiruannya. Berdasarkan sinopsis resmi Bumilangit (2025), konflik ini bermula dari rencana Pengkor yang menciptakan Gundala Palsu untuk mencemarkan reputasi Gundala. Rekan-rekan sesama jagoan bahkan sempat mengejar Gundala yang asli akibat manipulasi tersebut, sebelum akhirnya ia berhasil membuktikan kebenaran dan menundukkan sang tiruan. Tema dualitas ini menjadi fondasi utama arah pewarnaan.



Gambar 3.77 Pewarnaan Poster Gundala versi pertama

Pendekatan visual diarahkan untuk memperkuat ketegangan tersebut melalui kontras warna dan atmosfer. Latar langit merah keunguan dengan petir putih mencerminkan nuansa intens dan penuh tekanan, sekaligus menjadi sumber cahaya utama pada komposisi. Dua helm Gundala ditempatkan simetris mengapit skyline kota, menghasilkan kesan seolah kedua figur saling mengunci pandangan. Detail pantulan kota pada visor helm kemudian dipilih sebagai fokus dramatis untuk menegaskan ancaman terhadap ruang urban yang menjadi medan konflik.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.78 Hasil Akhir Poster Gundala versi pertama

Proses pewarnaan dikerjakan melalui tahapan berlapis. Base color diterapkan dengan mempertahankan nilai warna kostum film Gundala (2019), namun seluruh adegan sengaja dibangun dalam satu ambience warna yang sama, yakni campuran merah-ungu. Pendekatan ini dilakukan agar kedua figur tampil sama-sama tenggelam dalam atmosfer yang seragam, sehingga memberikan kesan ambigu dan sulit dibedakan secara instan. Efek hujan, rim light ungu, dan refleksi petir ditambahkan untuk menciptakan permukaan armor yang basah dan berat, sementara gradasi atmosferik pada latar memperdalam ruang dan memperkuat dramatisasi. Melalui proses ini, penulis memperoleh pengalaman penting dalam membangun mood ilustrasi naratif yang menuntut keseimbangan antara keterbacaan bentuk dan kontrol suasana visual.

e. Gundala : Bernafas dalam Lumpur 2

Pada proses pengerjaan poster ini, supervisor memberikan lineart final yang kemudian menjadi dasar bagi penulis untuk melakukan tahap pewarnaan. Ilustrasi menampilkan dua figur Gundala yang saling berhadapan secara close-up, menciptakan representasi visual dari konflik identitas antara Gundala asli dan Gundala palsu dalam cerita. Komposisi yang simetris dan atmosfer kota yang gelap memperkuat tema pertentangan, sehingga pewarnaan memiliki peran penting dalam menegaskan ketegangan tersebut.



Gambar 3.79 Proses Pewarnaan Poster Gundala versi Kedua

Supervisor kemudian memberikan arahan bahwa pendekatan warna awal yang terlalu seragam kurang efektif dalam mendukung kebutuhan naratif. Ditekankan bahwa poster ini harus mampu membedakan secara jelas mana Gundala yang asli dan mana yang palsu, tanpa menghilangkan faktor ambiguitas yang menjadi daya tarik utama adegannya. Berdasarkan masukan tersebut, penulis melakukan penyesuaian dengan membangun sistem pencahayaan yang lebih terarah agar kedua figur memiliki karakter visual yang kontras namun tetap berada dalam satu kesatuan suasana.



Gambar 3.80 Hasil Akhir Poster Gundala versi Kedua

Revisi pewarnaan selanjutnya menghadirkan perbedaan warna cahaya yang lebih tegas: sisi kiri ilustrasi diberikan nuansa cahaya biru untuk menciptakan kesan tenang, rasional, dan terkontrol, sedangkan sisi kanan diterangi cahaya merah yang menggambarkan sifat agresif, berbahaya, dan manipulatif. Kontras warna ini bukan hanya berfungsi sebagai identifikasi visual, tetapi juga sebagai simbolisasi perbedaan moral yang menjadi inti konflik antara kedua Gundala. Kilatan petir putih yang membelah komposisi dipertahankan sebagai pemisah dramatis sekaligus penegas ketegangan antar kedua figur.

f. Si Buta dari Gua Hantu : Banjir Darah di Pantai Sanur.

Proyek ini merupakan bagian dari materi pitching untuk pengembangan film Si Buta dari Gua Hantu, di mana supervisor menyediakan lineart final dan penulis bertugas melakukan proses pewarnaan. Arah pengerjaan difokuskan pada penciptaan atmosfer epik khas petualangan Nusantara, sehingga warna, pencahayaan, serta hierarki visual harus tampil kuat, tegas, dan mudah dibaca dalam konteks presentasi konsep film.



Gambar 3.81 *Line art* Banjir Darah Pantai Sanur.

Menurut Bumilangit (2025), Kisah Pemandian Darah di Pantai Sanur merupakan buku ketiga dalam seri klasik karya Ganes TH (1968). Cerita ini mengikuti perjalanan Barda ke Bali setelah menerima panggilan dari Made Ngura, yang kemudian membawanya bertemu para sekutu baru dalam upaya menumpas bajak laut ganas I Gusti I Banda Puraray. Narasi tersebut menjadi dasar visual untuk poster, sehingga komposisi dan pewarnaan diarahkan agar menggambarkan ketegasan,

solidaritas, serta ancaman besar yang membayangi para pendekar.



Gambar 3.82 Proses Pewarnaan Banjir Darah Pantai Sanur

Dalam proses pewarnaan, penulis mengadopsi pendekatan dramatik yang menonjolkan gradasi langit jingga-ke-merah sebagai latar senja yang intens, mengikuti pola warna pada referensi komik klasik namun dengan sentuhan modern. Setiap karakter diberi palet warna bersih dan kontras, dengan pembagian bayangan halus pada lipatan kain, sorotan hangat pada kulit, serta highlight tegas pada elemen metalik seperti gelang, pedang, atau aksesoris. Pada kostum bersisik Barda, tekstur diperkuat melalui layering gelap-terang agar pola skala lebih terlihat dimensional dan tidak tenggelam oleh dominasi warna latar.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.83 Poster Banjir Darah Pantai Sanur

Sementara itu, sosok antagonis Leak Hitam pada bagian atas komposisi diberi pewarnaan gelap intens dengan mata kuning menyala sebagai focal point ancaman. Teknik rendering pada wajah dan rambutnya dibuat lebih keras, dengan kontras tinggi untuk menekankan perbedaan atmosfer antara dunia manusia dan kekuatan gaib yang menaungi cerita.

Sebagai penutup rangkaian proyek tambahan, penulis memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai praktik penggambaran sekuensial dalam produksi komik profesional, mulai dari konstruksi panel, ritme visual, hingga konsistensi karakter di berbagai aset. Keterlibatan dalam proses ini juga memperluas wawasan penulis terhadap alur kerja produksi buku secara menyeluruh, termasuk bagaimana koordinasi antara penulis, penulis naskah, dan supervisor membentuk kesinambungan visual yang solid. Selain itu, pengerjaan aset pewarnaan dengan berbagai gaya, mulai dari pendekatan semi-realistis hingga warna terang untuk kebutuhan komersial dengan memberikan pengayaan teknis yang signifikan, terutama terkait

manajemen palet, pengolahan cahaya, teknik soft brush, dan pengendalian nilai gelap-terang agar karakter tampil lebih hidup. Melalui rangkaian proyek tersebut, penulis tidak hanya meningkatkan kemampuan artistik secara teknis, tetapi juga memperoleh pemahaman praktis tentang standar industri kreatif yang berlaku dalam produksi komik dan materi lisensi. Dengan demikian, keseluruhan pengalaman ini menjadi fondasi penting bagi penguatan kompetisi profesional penulis ke depannya.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Pada pelaksanaan kegiatan magang, penulis memperoleh kesempatan untuk memahami secara langsung alur kerja profesional di lingkungan produksi kreatif Bumilangit. Pengalaman ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai standar teknis, prosedur kerja, serta koordinasi lintas divisi yang diperlukan dalam industri komik dan ilustrasi. Seiring proses berlangsung, muncul beberapa kendala yang wajar ditemukan dalam tahap adaptasi terhadap ritme kerja yang dinamis, tenggat yang ketat, serta standar kualitas yang harus dipenuhi. Kendala-kendala inilah yang kemudian menjadi dasar untuk mengembangkan solusi kerja yang lebih efektif pada tahap berikutnya.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Kendala utama yang dihadapi penulis adalah penyesuaian terhadap deadline yang relatif cepat, terutama pada tahap-tahap awal amgaang. Beberapa proyek, seperti pewarnaan aset desain dan pengerjaan panel komik, menuntut penyelesaian dalam waktu yang lebih singkat daripada yang biasa dikerjakan penulis sebelumnya. Selain itu, penulis harus segera menyesuaikan diri dengan alur produksi komik yang berlangsung paralel antara sketsa, inking, pewarnaan, hingga finalisasi, sehingga proses kerja memerlukan koordinasi yang baik dengan *supervisor*. Ritme produksi yang padat tersebut membuat penulis perlu beradaptasi secara cepat terhadap standar kualitas dan konsistensi yang sudah ditetapkan oleh perusahaan.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Untuk mengatasi kendala tersebut, penulis menerapkan beberapa strategi adaptasi yang efektif selama proses magang. Langkah pertama adalah menyesuaikan metode kerja harian, termasuk membagi waktu pengerjaan menjadi beberapa tahapan yang lebih terstruktur agar dapat mengikuti ritme produksi perusahaan. Penulis juga berusaha meningkatkan efisiensi dalam tahapan produksi, mulai dari sketsa, line art, hingga pewarnaan, dapat diselesaikan dalam waktu yang efisien. Pendekatan ini sekaligus membantu penulis mengelola waktu secara lebih baik, terutama ketika menghadapi tenggat yang ketat.

Di samping itu, penulis meningkatkan fokus terhadap detail teknis dengan memperdalam penguasaan alat digital, seperti pengaturan brush, pengelolaan layer, serta teknik rendering warna agar eksekusi dapat berlangsung lebih cepat tanpa mengorbankan kualitas visual. Penulis juga banyak melakukan konsultasi kepada supervisor, baik terkait aspek teknis maupun pengembangan ide, sehingga proses kerja dapat berjalan selaras dengan standar artistik dan kebutuhan produksi perusahaan.

Melalui komunikasi aktif dan evaluasi berkelanjutan tersebut, penulis dapat memperbaiki kekurangan secara cepat dan memahami dengan lebih jelas ekspektasi perusahaan terhadap hasil pekerjaan. Kombinasi antara fokus yang meningkat, manajemen waktu yang lebih disiplin, serta intensitas konsultasi yang konsisten membuat penulis mampu beradaptasi dengan lingkungan kerja yang dinamis, sehingga setiap tugas berhasil diselesaikan secara optimal dan tepat waktu.