

BAB III

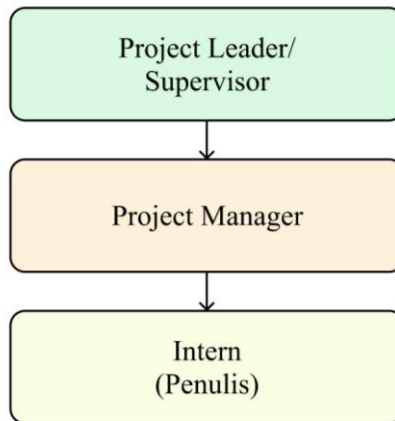
PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Selama pelaksanaan kegiatan magang di Nouverior, penulis berperan sebagai ilustrator *intern*, dimana penulis bertanggung jawab untuk membuat karya ilustrasi atau desain untuk bahan promosi maupun aset *game*. Selain itu, penulis juga diberikan tugas tambahan seperti, *concept art* dan *character design*. Penulis berkoordinasi dengan *project manager* dan *supervisor* magang. *Supervisor* magang bertugas untuk mengawasi penulis dalam pelaksanaan tugas, memberikan tugas baru, dan memperhatikan progres pengerjaan tugas oleh penulis yang dilaporkan. Berikut kedudukan dan koordinasi pelaksanaan kerja penulis selama melakukan kegiatan magang di Nouverior.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Selama pelaksanaan kegiatan magang di Nouverior, penulis memiliki kedudukan sebagai ilustrator *intern*. Selain penulis, terdapat lebih dari 20 *intern* yang magang di Nouverior, berasal dari berbagai universitas di Indonesia. Tim *intern* dibagi menjadi dua divisi, *3D Artist* dan *2D Artist*. Penulis termasuk dalam divisi *2D Artist*, dengan posisi sebagai ilustrator. Posisi lain *intern 2D Artist* termasuk, *character designer*, *environment designer*, *storyboard artist*, *concept artist*, dan lainnya. Tugas penulis sebagai ilustrator *intern* adalah membuat karya ilustrasi sesuai kebutuhan Nouverior, baik untuk bahan promosi maupun untuk aset *game*.

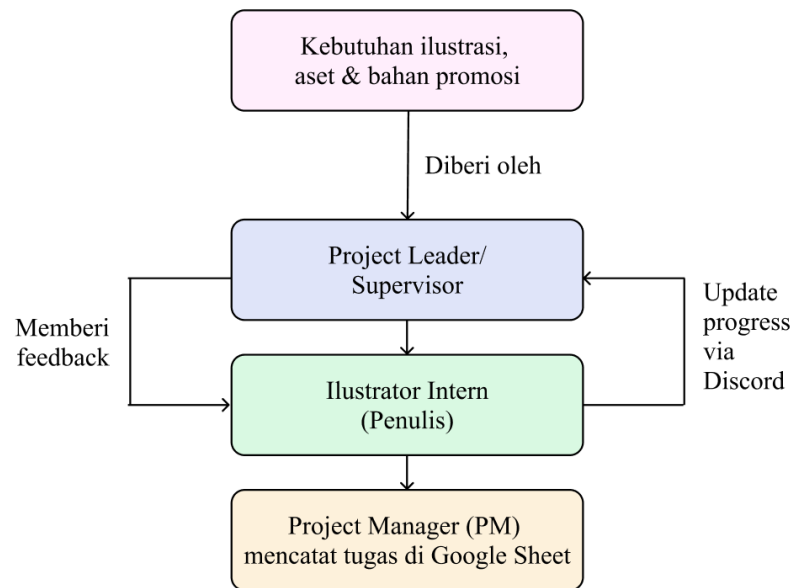


Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Pelaksanaan Kerja
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sebagai *intern*, pekerjaan penulis diawasi oleh *supervisor* yang menjabat sebagai *project lead* dan CEO Nouverior. Sebagai *project lead*, ia memiliki tanggung jawab utama terhadap proyek, memastikan proyek disampaikan pada tepat waktu, sesuai ruang lingkup, dan sesuai anggaran. Selain *project lead*, terdapat juga *project manager* yang bertanggung jawab untuk membantu *project lead* dengan merencanakan, mengorganisasikan, mengendalikan sumber daya dan tugas. *Intern* dapat menghubungi *project manager* jika ingin mengambil tugas baru atau jika *supervisor* tidak tersedia.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Koordinasi pemberian tugas dilaksanakan melalui aplikasi Discord sebagai pusat komunikasi pekerjaan, hal ini dikarenakan Nouverior melaksanakan kegiatan magang secara WFH (*Work from Home*). Sistem kerja magang di Nouverior bagi penulis dan para *intern* lainnya adalah kami diberikan daftar tugas yang dapat di akses melalui Google Sheets oleh *supervisor* magang selaku CEO dan *Project Lead*. Kami diperbolehkan untuk memilih tugas yang ingin dikerjakan sesuai dengan masing-masing peran. Terdapat juga kemungkinan dimana *supervisor* magang akan langsung meminta *intern* tertentu untuk mengerjakan sebuah proyek yang spesifik.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis biasanya akan diberikan *briefing* terlebih dahulu, lewat *voice call* di Discord, *briefing* ini biasanya dilakukan dengan *supervisor* magang bersama para peserta magang lainnya. *Briefing* tersebut membahas tema dan konsep karya, bentuk karya, serta tujuan kegunaan karya. Setelah memilih atau memperoleh tugas baru, penulis memberitahukan *project manager* tugas yang akan dikerjakan dan mereka akan mencatatnya di dalam Google Sheets. Kemudian, penulis mulai mengerjakan tugas tersebut dan melakukan asistensi dengan melaporkan progres kepada *supervisor* di *channel* Discord. *Supervisor* magang biasanya tidak menetapkan batas waktu untuk peserta magang dan membiarkan kami untuk mengerjakan tugas dengan kecepatan sendiri, ia juga menekankan untuk mengambil inisiatif untuk mengambil dan memilih tugas sendiri.

Proses pengerjaan karya penulis berawal dari mencari referensi dan membuat konsep dasar atau sketsa, konsep tersebut kemudian dikirim lewat pengiriman *screenshot* WIP kepada *supervisor* magang melalui *channel* Discord. Jika konsep dasar sudah disetujui, penulis melanjutkan ke tahap *line art* hingga *rendering*, dimana pada setiap tahap penulis akan mengirim

progres kepada *supervisor* untuk asistensi. Saat karya sudah jadi, penulis akan mengirim hasil karya ke *supervisor* untuk memperoleh *feedback* dan revisi bila ada. Setelah hasil akhir karya sudah disetujui, maka penulis mengirim karya tersebut ke dalam folder Google Drive yang telah disediakan oleh *supervisor* magang.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis melaksanakan kegiatan magang di Nouverior yang berlangsung selama 6 bulan, mulai dari 14 Juli 2025 hingga 13 Januari 2026. Selama kegiatan magang, penulis telah mengerjakan berbagai macam tugas, mayoritas tugas yang dikerjakan berupa karya ilustrasi sesuai dengan kebutuhan Nouverior. Penulis telah mendokumentasikan hal-hal yang dikerjakan selama magang melalui pengisian *daily task* pada halaman website PRO-STEP. Berikut adalah rincian tugas yang dikerjakan penulis selama kegiatan magang.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

| Minggu | Tanggal | Proyek | Keterangan |
|--------|------------------------------|--|---|
| 1-2 | 14 Juli - 22 Juli 2025 | <i>Environment Design: Boss Arena & Ship</i> | Membuat <i>concept art</i> untuk lingkungan <i>boss arena</i> , yang berada di tengah-tengah lautan. Beserta dengan kapalnya sebagai pangkalan. |
| 2-3 | 23 Juli – 1 Agustus 2025 | <i>Enivronment Design: Moon Night Clan</i> | Membuat <i>concept art</i> bangunan untuk Moon Night Clan, bagian dari bangunan utama selaku sebagai markas besar. |
| 4-6 | 4 Agustus – 22 Agustus 2025 | Ilustrasi: BANUARA Toy Design Artist | Membuat poster ilustrasi untuk Aujy, Neyo, dan Vilo, menggunakan salah satu <i>skin</i> mereka, Toy Design Artist. |
| 7-12 | 26 Agustus – 2 Oktober 2025 | Ilustrasi: BANUARA Banner | Membuat desain <i>banner</i> untuk menampilkan 5 macam <i>skin</i> yang tersedia untuk Aujy, Neyo, dan Vilo. Terdapat tampilan <i>landscape</i> dan <i>portrait</i> . |
| 13-16 | 13 Oktober – 3 November 2025 | Ilustrasi: BANUARA Toy Design DJ | Membuat poster ilustrasi untuk Aujy, Neyo, dan Vilo, menggunakan salah satu <i>skin</i> mereka, Toy Design DJ. |

| | | | |
|-------|--------------------------------|---|--|
| 16-19 | 3 November – 27 November 2025 | <i>Character Design:</i> LUCKIVE Avanink Cyborg | Membuat <i>character design sheet</i> Avanink Cyborg untuk proyek LUCKIVE. |
| 17 | 13 November – 15 November 2025 | Ilustrasi: BANUARA Lion Oni | Membuat ilustrasi <i>action pose</i> untuk Lion Oni. |

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Selama pelaksanaan kegiatan magang di Nouverior, penulis bertanggung jawab sebagai ilustrator terutama untuk menyediakan ilustrasi 2D sesuai dengan kebutuhan perusahaan, mulai dari aset *game* hingga bahan promosi. Meskipun ilustrasi menjadi bidang utama penulis, *supervisor* magang juga memberikan penulis tugas di bidang lain, seperti *concept art* dan *character design*, untuk proyek *game*. Selama pengerjaan tugas, penulis hanya menggunakan satu aplikasi gambar, yaitu Clip Studio Paint. Berikut penjabaran pelaksanaan tugas-tugas yang penulis lakukan selama periode magang di Nouverior.

3.3.1 Proses Perancangan Ilustrasi 2D Desain *Banner* BANUARA

Selama magang di Nouverior, penulis biasanya diperbolehkan untuk memilih tugas apa yang ingin dikerjakan. Namun, tugas ini merupakan tugas yang ditawarkan langsung oleh *supervisor* kepada penulis. *Supervisor* mempertanggungjawabkan penulis dengan memberikan tugas untuk membuat desain *banner* dalam format *landscape* dan *portrait* yang akan ditampilkan di situs web Nouverior serta untuk keperluan promosi lainnya. Metode yang digunakan penulis untuk perancangan ini adalah Design Thinking oleh IDEO, Brown (2008), yang memiliki tiga tahap utama, yaitu *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*. Penulis mulai mengerjakan tugas ini pada tanggal 26 Agustus 2025 dan menyelesaikannya pada tanggal 2 Oktober 2025, setara dengan 1 bulan lebih untuk pengerjaan tugas ini. Pengerjaan tugas ini memakan waktu lebih banyak karena memiliki banyak elemen yang perlu dimasukkan dalam satu kanvas yang berukuran luas.

A. *Brief* dan Referensi Perancangan

Pada tanggal 22 Agustus 2025, penulis menerima pesan di Discord dari *supervisor*, menawarkan penulis untuk desain *banner* berbentuk *portrait* dan *landscape*, ia tidak menjelaskannya secara rinci dan mengatakan akan memberikan *brief* yang lebih lengkap di hari lain. Keesokannya, pada tanggal 26 Agustus 2025, penulis dijadwalkan untuk menghadiri *briefing* melalui *voice call* di Discord pada pukul 11.30. Pada *briefing* tersebut, *supervisor* menjelaskan *brief* tugas secara lengkap mulai dari bentuk tugas, tema tugas, penggunaan tugas.

Karya yang diminta berupa *banner* dalam bentuk *portrait* dan *landscape*, dengan ukuran standar *banner*. Untuk tema dan konsep *banner*, *supervisor* penulis ingin menunjukkan berbagai macam *skin/outfit* dari tema Toy Design untuk karakter utama dari BANUARA, yaitu Aujoy, Neyo, dan Vilo. BANUARA merupakan sebuah *game* yang masih pada tahap perkembangan, pernah disebutkan akan menjadi *game* dengan genre *Action RPG*, namun secara pribadi penulis belum memiliki banyak informasi mengenai *game* ini sendiri, hanya secara gambaran besar. BANUARA mengikuti tiga makhluk bernama Aujoy, Neyo, dan Vilo (ANV) dalam sebuah petualangan yang menyenangkan.



Gambar 3.3 Aujoy, Neyo, dan Vilo
Sumber: Nouverior

Supervisor kemudian memilih 5 jenis *skin/outfit* bertema Toy Design yang akan ditampilkan pada *banner* tersebut, yaitu Sleeper, Resto, Holiday, Shopping, dan Hotel. Dengan adanya Auji, Neyo, dan Vilo, masing-masing memiliki *skin/outfit* pada setiap jenis tema, maka penulis perlu memenuhi *banner* dengan sejumlah 15 karakter. Setiap desain *skin/outfit* Auji, Neyo, dan Vilo dibuat oleh kelompok *intern* sebelumnya, yang menyediakan penulis *character sheet* yang jelas untuk membantu menggambar masing-masing *skin/outfit* dengan mudah. Lalu *supervisor* menyatakan kegunaan *banner* tersebut, yaitu digunakan untuk situs *website* Nouverior dan juga dicetak jika diperlukan untuk acara-acara tertentu. Tugas ini juga tidak memiliki batas waktu, maka penulis dapat mengerjakannya sesuai dengan kecepatan sendiri.



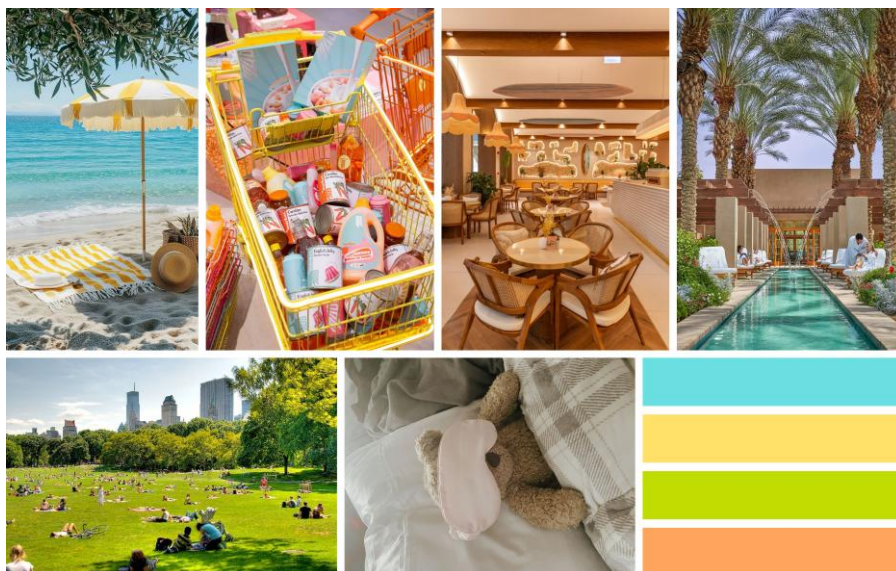
Gambar 3.4 Referensi Desain Banner
Sumber: Pinterest

Disini penulis masuk ke dalam tahap *Inspiration*, dimana *supervisor* memberikan beberapa referensi melalui Pinterest yang dapat digunakan sebagai panduan visual untuk gambaran desain *banner* secara keseluruhan, penulis juga menambahkan referensi sendiri. Ia menyatakan bahwa *banner* tersebut akan terlihat ramai dengan banyaknya karakter dalam satu kanvas,

maka ia memberikan catatan agar tidak membuat *banner* tidak terlalu penuh dan memberikan jarak antar karakter. Beberapa referensi yang diberikan menunjukkan semacam komik panel untuk memisahkan karakter atau skenario, hal ini mungkin dapat diimplementasikan di dalam desain *banner*.

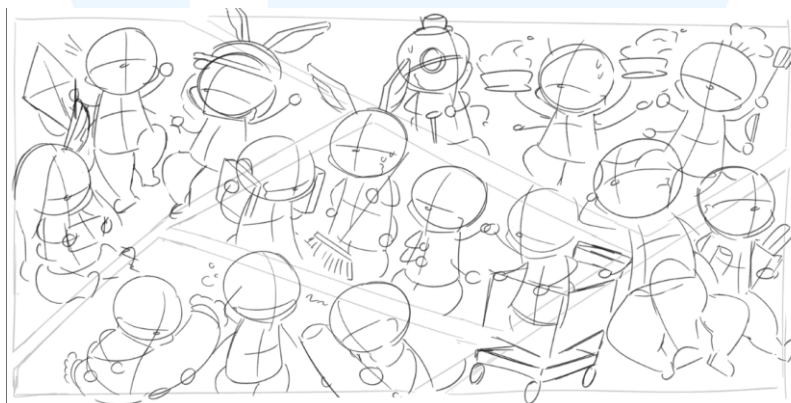
B. Konsep dan Sketsa Kasar Perancangan

Setelah mendiskusikan seluruh kelengkapan tugas dengan *supervisor*, kami mengakhiri panggilan dan penulis *brainstorming* untuk membuat *moodboard* agar dapat mendapat gambaran ide lebih baik. Disini penulis sudah masuk pada tahap *Ideation*, penulis mengumpulkan beberapa visual hingga warna yang menurut penulis cocok untuk desain *banner* ini. Melihat dari pilihan *skin/outfit*, terdapat sebuah kesamaan dari 5 tema tersebut, yaitu berhubungan dengan liburan dan waktu luang. Penulis mengambil beberapa gambar yang sesuai dengan suasana liburan untuk menunjukan seperti perasaan segar, santai, dan penuh dengan kesenangan. Untuk pemilihan warna, penulis memilih warna biru muda, kuning muda, hijau muda, dan jingga muda, keempat warna ini menghadirkan nuansa cerah dan ceria, tetapi juga membawa ketenangan.



Gambar 3.5 *Moodboard* Desain *Banner*
Sumber: Pinterest

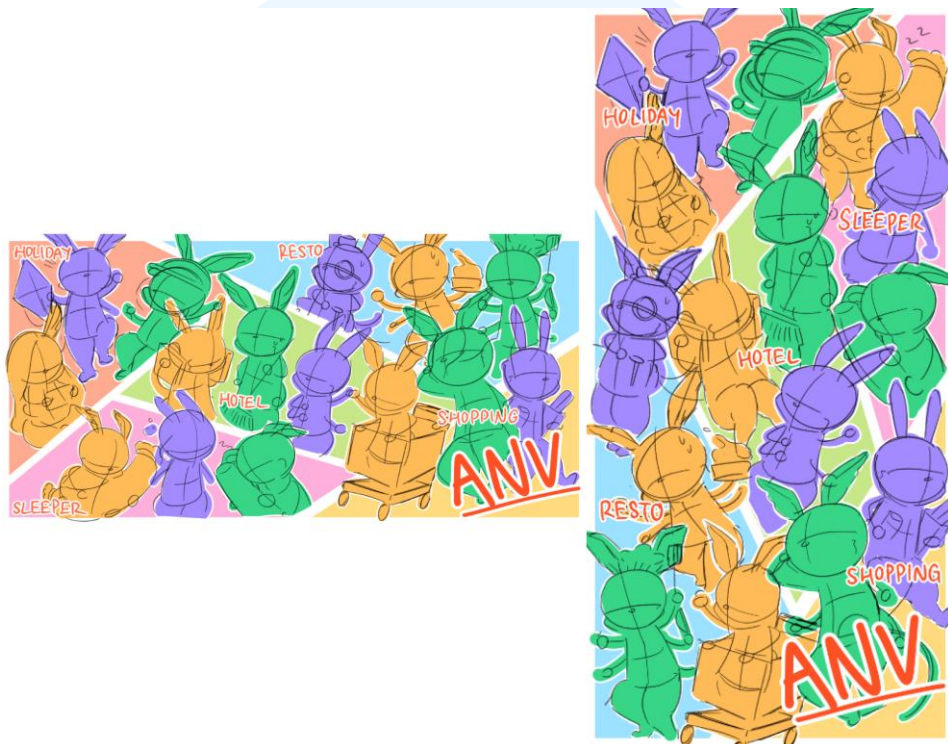
Dengan memiliki gambaran yang lebih luas, penulis langsung mencoba membuat sketsa kasar untuk desain *banner* tersebut, disinilah penulis masuk ke tahap *Implementation*. Karena *banner* dibutuhkan pada format *landscape* dan *portrait*, penulis memilih mengerjakan format *landscape* terlebih dahulu. Melihat dari referensi yang dikirimkan, penulis memutuskan untuk memberi *banner* tersebut semacam bingkai untuk memisahkan dan membedakan setiap *skin/outfit*. Mengambil dari referensi-referensi, penulis menggunakan bentuk panel komik atau pecahan kaca untuk menampilkan berbagai macam karakter atau skenario, ini membuatnya terlihat rapi meskipun memiliki banyak subyek dalam satu kanvas. Penulis membuat lima bentuk geometris yang dibagi secara tidak rata agar dapat memuat tiga karakter pada masing-masing bentuk.



Gambar 3.6 Sketsa Kasar *Banner* Format *Landscape*

Kemudian penulis membuat sketsa kasar Aujy, Neyo, dan Vilo di setiap bentuk, mengikuti tema *skin/outfit* masing-masing. Di sini penulis juga membuat sketsa pose mereka tanpa memikirkan detail-detailnya, hal ini dilakukan agar penulis dapat fokus pada layout dan komposisi karya terlebih dahulu. Kemudian, penulis memberikan sketsanya warna untuk memberikan petunjuk visual mengenai siapa karakternya dan memberikan warna berbeda-beda untuk *background* untuk memisahkan setiap tema *skin*. Untuk pewarnaan karakter, penulis menggunakan warna kulit masing-masing karakter sebagai petunjuk visual, dengan warna ungu untuk Vilo, warna kuning untuk Neyo, dan warna hijau untuk Aujy. Untuk pewarnaan

background, penulis menggunakan warna-warna yang serupa pada *moodboard* sehingga penulis memilih warna yang cerah dan pastel, seperti biru muda, kuning muda, hijau muda, merah muda, dan merah jingga muda agar terkesan seru dan cemerlang.



Gambar 3.7 Sketsa Kasar *Banner* dengan Warna

Supervisor juga meminta untuk memberikan tempat untuk logo pada *banner*, maka penulis memberikan tulisan “ANV” sebagai pengganti tempat logo akan berada. Penulis kemudian mengirim sketsa kasar ini kepada *supervisor* untuk meminta *feedback*. *Supervisor* menyetujui layoutnya, tetapi ingin melihat dalam format *portrait* juga. Penulis kemudian menyusun layout *portrait* dimulai dengan merancang kembali bentuk *background* namun tetap mempertahankan bentuknya agar sama dengan format *landscape*. Kemudian penulis menyusun kembali peletakan karakter-karakter, menyesuaikan dengan layout *background* agar tidak ada karakter yang saling bertabrakan. Peletakan logo tetap sama, yaitu di pojok bawah kanan kanvas. Setelah merancang format *portrait*, penulis mengirimnya

kepada *supervisor* untuk meminta *feedback*. *Supervisor* menyetujui hasilnya dan penulis dapat melanjutkan ke tahap sketsa komprehensif.

C. Sketsa Komprehensif Perancangan

Pada tahap sketsa komprehensif, penulis lebih fokus pada pembuatan karakter-karakter. Pada tahap ini penulis menggambar detail masing-masing karakter dan menyempurnakan pose mereka. Karena penulis hanya fokus pada karakter, penulis membuka kanvas baru agar dapat menggambarkan seluruh tubuh masing-masing karakter. Untuk membantu pengerjaan, penulis diberikan *character sheet outfit*, yang dibuat oleh divisi magang *character design*. Keseluruhan konsep desain *skin* diciptakan oleh divisi *character design*, maka penulis hanya perlu mengilustrasikan desain mereka, tetapi penulis tetap mencari referensi tambahan berdasarkan desain mereka untuk melengkapi pemahaman mengenai masing-masing desain *skin*. Dengan menggunakan *character sheet* tersebut, penulis memiliki patokan visual mengenai pakaian, aksesoris, dan *prop* yang dikenakan karakter-karakter tersebut.

Pengerjaan sketsa komprehensif dimulai dari tema Toy Design “Shopping”, dimana Auji, Neyo, dan Vilo mengenakan pakaian kasual modern dengan gaya khas masing-masing. Auji mengenakan kaus longgar kasual dengan syal, lengkap dengan topi dan kacamata hitam. Neyo mengenakan *hoodie* polos dan berada di dalam kereta belanja. Vilo mengenakan jaket *baseball* sambil membawa belanjaan dan kaleng soda. Seperti yang disebut sebelumnya, desain *skin* ini berdasarkan *character sheet* yang telah dibuat oleh divisi *character design*.



Gambar 3.8 *Character Sheet Outfit Shopping*
Sumber: Nouverior

Penulis mengumpulkan beberapa gambar referensi berdasarkan tema masing-masing desain *skin*. Untuk tema “Shopping” ini, penulis mencari berbagai macam gambar yang menangkap suasana tema berbelanja, hal ini dapat berupa belanja di *minimarket*, *supermarket*, dan *mall*. Dengan kumpulan referensi, penulis sekarang memiliki gambaran tema *skin* “Shopping” secara lebih luas.



Gambar 3.9 Referensi Tema *Outfit Shopping*
Sumber: Pinterest

Untuk pose mereka, penulis menggunakan sketsa kasar sebagai panduan, dengan menyesuaikan proporsi dan anatomi agar sesuai dengan referensi model 3D mereka. Untuk pose Aujy, penulis menggambarannya dengan pose dinamis seakan-akan mengambang di udara, sambil memegang

kacamata hitamnya. Penulis membuat pose Aujoy lebih mencolok dari Neyo dan Vilo karena Aujoy terletak di tengah-tengah antar mereka bertiga. Untuk pose Neyo, penulis menggambarannya sedang menaiki kereta belanja seperti yang ada di *character sheet*, sambil mengangkat tinjunya di udara. Lalu, untuk pose Vilo, penulis menggambarannya sedang membawa belanjannya berisi roti dan juga membawa kaleng soda.



Gambar 3.10 Sketsa Komprehensif *Outfit Shopping*

Selanjutnya penulis mengerjakan sketsa komprehensif untuk tema Toy Design “Sleeper”, dimana Aujoy, Neyo, dan Vilo mengenakan pakaian tidur dengan bantal dan guling dengan desain motif khas masing-masing. Aujoy mengenakan piyama polos dengan topi yang memiliki gambar botol kimia, ia juga mempunyai guling dengan motif segitiga. Neyo mengenakan piyama dan topi dengan motif polkadot, ia juga mempunyai guling dengan sarung polos. Vilo mengenakan piyama dengan motif huruf X dan topi dengan bentuk wajik di tengahnya. Pada tahap ini, penulis belum menggambarkan motif pada pakaian mereka dan akan melakukannya di tahap pewarnaan.



Gambar 3.11 *Character Sheet Outfit Sleeper*
Sumber: Nouverior

Kemudian penulis mengumpulkan berbagai gambar referensi berdasarkan tema desain *skin*. Untuk tema “Sleeper” ini, penulis mencari gambar yang menggambarkan suasana tidur atau beristirahat. Dengan menggunakan referensi-referensi tersebut, penulis memiliki gambaran tema *outfit* “Sleeper” secara lebih luas.



Gambar 3.12 Referensi Tema *Outfit Sleeper*
Sumber: Pinterest

Untuk pose, penulis menggambarkan mereka dengan ekspresi mengantuk sesuai dengan temanya. Auji digambarkan sedang memeluk gulingnya dengan ekspresi satu mata tertutup dan satu mata terbuka, seakan ia baru bangun tidur. Noyo digambarkan sedang tertidur pulas sambil

memeluk gulingnya. Lalu, Vilo digambarkan dengan ekspresi menguap dan meregangkan badan, seperti bersiap-siap untuk tidur.



Gambar 3.13 Sketsa Komprehensif *Outfit Sleeper*

Pengerjaan sketsa komprehensif selanjutnya dari tema Lifestyle “Hotel”, dimana Auji, Neco, dan Vilo masing-masing mengenakan seragam yang berhubungan dengan pelayanan hotel. Untuk Auji, ia berperan sebagai petugas kebersihan hotel, maka ia mengenakan seragam petugas kebersihan dan memiliki sapu. Neco berperan sebagai *bellboy*, ia mengenakan seragam bellboy dan bertugas membawa koper-koper tamu. Vilo berperan sebagai pelayan hotel, ia mengenakan setelan hitam dan putih dengan dasi kupu-kupu.



Gambar 3.14 *Character Sheet Outfit Hotel*
Sumber: Nouverior

Selanjutnya penulis menemukan beberapa gambar referensi berdasarkan tema desain *outfit*. Untuk tema “Hotel”, penulis mencari gambar-gambar yang memiliki suasana di sebuah hotel, hal ini dapat berupa fasilitas dan servis yang biasanya disediakan dalam sebuah hotel. Dengan kumpulan referensi-referensi ini, maka penulis memiliki gambaran tema *skin* “Hotel” secara lebih luas.



Gambar 3. 15 Referensi Tema *Outfit Hotel*
Sumber: Pinterest

Penulis membuat pose mereka sedang melakukan peran masing-masing, dengan menggunakan benda-benda untuk memperjelas peran apa yang mereka lakukan. Untuk Auji, penulis menggambarkaninya memegang sapu dengan sikap badan seperti sedang menyapu lantai. Untuk Neyo, penulis menggambarkaninya sedang mengangkat dua koper sambil menyapa tamu dengan ramah. Lalu untuk Vilo, penulis menggambarkaninya dengan ekspresi lembut menyapa tamu dan menggulurkan tangannya untuk menuntun tamu.



Gambar 3.16 Sketsa Komprehensif *Outfit Hotel*

Untuk pengerjaan selanjutnya penulis memilih tema Toy Design “Holiday”, dimana Auju, Noyo, dan Vilo mengenakan pakaian saat liburan, menikmati waktu luang mereka. Untuk Auju, ia mengenakan baju tanpa lengan, topi, dan juga *wristband*, seluruh penampilannya menunjukkan ia siap untuk aktivitas luar ruangan. Untuk Noyo, ia hanya memiliki selimut yang menutupi kepalanya menjuntai sampai kakinya, ia juga memegang konsol *game*-nya. Dan untuk Vilo, ia mengenakan kaos dengan topi pelindung dan memiliki layang-layang.



Gambar 3.17 *Character Sheet Outfit Holiday*
Sumber: Nouverior

Kemudian penulis mencari beberapa gambar referensi berdasarkan tema desain *skin*. Untuk tema *outfit* “Holiday” ini, penulis mengumpulkan gambar-gambar yang memiliki suasana liburan dan aktivitas di waktu luang, hal ini dapat diambil dari kegiatan-kegiatan di luar rumah maupun di dalam rumah. Dengan adanya referensi, maka penulis memiliki gambaran tema *skin* “Holiday” secara lebih luas.



Gambar 3.18 Referensi Tema *Outfit Holiday*
Sumber: Pinterest

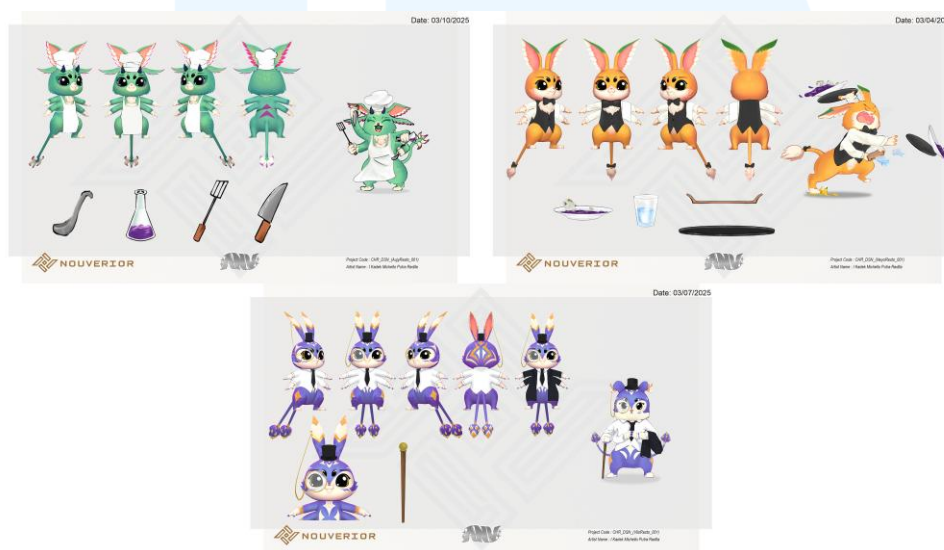
Pose untuk tema ini, penulis menggambarkan mereka sedang melakukan aktivitas di waktu luang mereka. Ketiganya melakukan hal-hal yang berbeda untuk menghabiskan waktu luang, menunjukkan kepribadian masing-masing. Auju berpose dengan satu tangan meraih ke udara dan tangan lainnya sedang mengepal, hal ini untuk menunjukkan ia sedang melakukan olahraga ringan dengan semangat. Neyo digambarkan sedang duduk bermain dengan konsol *game*-nya sambil berada di bawah selimutnya dengan ekspresi yang sangat serius. Dan Vilo digambarkan sangat gembira untuk menerbangkan layang-layangnya, ia berpose sambil mengangkat tinjunya ke udara.



Gambar 3.19 Sketsa Komprehensif *Outfit Holiday*

Terakhir, penulis melakukan pengerjaan tema Toy Design “Resto”, dimana Auju, Neyo, dan Vilo berperan sebagai pekerja dan pelanggan di restoran. Untuk Auju, ia berperan sebagai koki restoran, ia mengenakan

celemek masak lengkap dengan topi koki, ia memiliki berbagai macam peralatan dapur, seperti pisau dan spatula. Untuk Noyo, ia berperan sebagai pelayan restoran, ia mengenakan rompi dan dasi kupu-kupu yang diikatkan di ekornya. Dan untuk Vilo, ia berperan sebagai pelanggan restoran, ia mengenakan mantel dan kemeja dengan dasi, ia juga mengenakan topi tinggi, tongkat jalan, dan kacamata *monocle*. Terlihat dari pakaian Vilo dan Noyo, tampaknya mereka berada di restoran mewah.



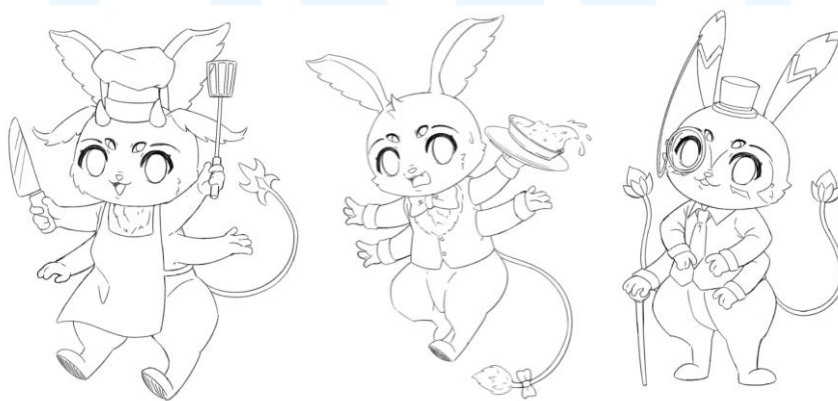
Gambar 3.20 *Character Sheet Outfit Resto*
Sumber: Nouverior

Setelah itu, penulis mengumpulkan berbagai macam gambar referensi berdasarkan tema desain *outfit*. Untuk tema *outfit* “Resto” ini, penulis mencari gambar-gambar yang memiliki suasana di sebuah restoran mewah, hal ini dapat berupa dari servis serta menu yang ditawarkan kepada tamunya. Dengan adanya referensi-referensi ini, maka penulis memiliki gambaran tema *outfit* “Resto” secara lebih luas.



Gambar 3. 21 Referensi Tema *Outfit Resto*
Sumber: Pinterest

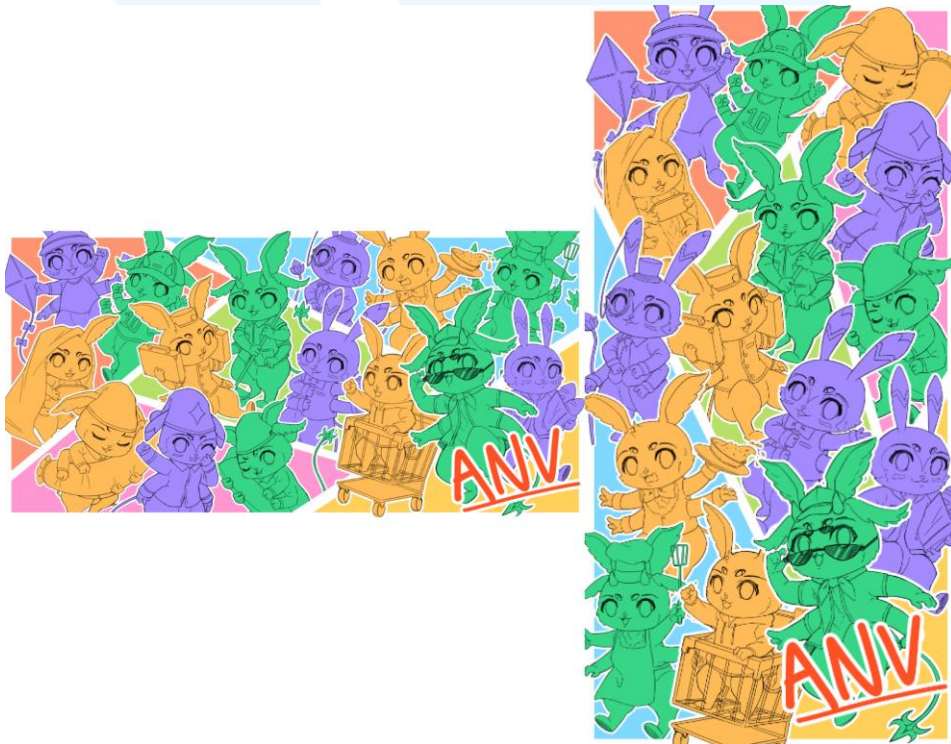
Penulis menggambarkan pose mereka sesuai dengan peran masing-masing dan juga sesuai dengan kepribadian mereka. Untuk Auji, dikarenakan ia berperan sebagai koki, maka penulis menggambarkan ia memegang pisau dan spatula dengan ekspresi yang semangat, siap untuk memasak untuk para pelanggan. Lalu Neyo, ia berperan sebagai pelayan, tetapi karena kepribadiannya yang sedikit ceroboh penulis menggambarkan ia tidak sengaja menumpahkan makanan yang sedang disajikan, ia memiliki ekspresi yang cemas. Dan terakhir untuk Vilo, ia seorang pelanggan yang tampak kaya dan mewah, penulis menggambarkan ia terlihat sopan.



Gambar 3.22 Sketsa Komprehensif *Outfit Resto*

Setelah seluruh tema selesai disketsakan, penulis kemudian menyusun sketsanya pada layout *banner* format *landscape* dan *portrait*, sesuai dengan peletakkan sketsa kasar sebelumnya. Penulis memberikan

masing-masing sketsa warna untuk petunjuk visual seperti pada tahap sebelumnya. Lalu penulis memindahkan masing-masing sketsa pada format *landscape* dahulu, dimana penulis memutar dan memposisikan ulang karakter sehingga akan menciptakan komposisi yang rapih dan memastikan tidak ada satu pun diantaranya menutupi bagian-bagian penting. Selanjutnya, penulis memindahkan sketsa pada format *portrait*, dimana penulis memindahkan sketsanya dan menyesuaikan peletakkan masing-masing karakter dengan layoutnya. Peletakkan karakter pada format *landscape* berbeda dengan format *portrait*, hal ini dilakukan agar komposisi kedua format tetap mudah dilihat, tampak rapi, dan memiliki sedikit variasi.



Gambar 3.23 Sketsa Komprehensif *Banner* dengan Warna

Dengan begitu, sketsa komprehensif *banner* format *landscape* dan *portrait* pun selesai. Selanjutnya penulis mengirim progres tersebut kepada *supervisor* melalui *channel* Discord untuk menerima *feedback*. *Supervisor* kemudian membalas dengan mengatakan bahwa karya sudah terlihat bagus dan lucu, sehingga penulis dapat melanjutkan ke tahap *line art*. Dengan

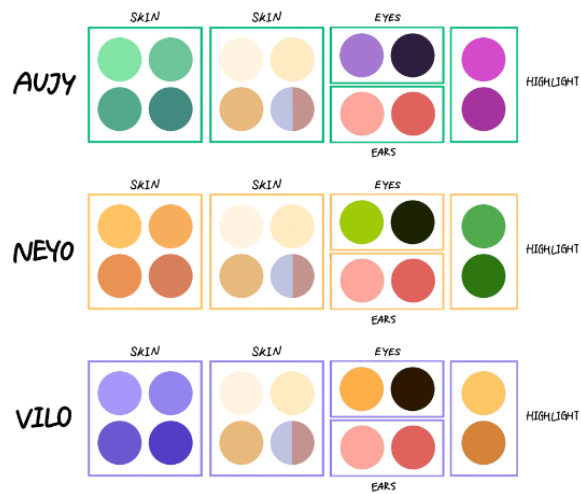
sketsa komprehensif sudah diasistensikan, penulis dapat lanjut ke tahap *line art* dan *base color*.

D. *Line Art*, *Base Color*, dan *Shading* Perancangan

Dengan sketsa komprehensif sudah disetujui oleh *supervisor*, penulis melanjutkan pengerjaan ke tahap *line art*. Pada tahap ini, penulis akan memberikan *line art* pada sketsa komprehensif dengan ketebalan yang bervariasi. Selain itu, penulis juga akan mengisi *line art* tersebut dengan *base color*, yaitu warna dasar dalam palet yang digunakan untuk menciptakan warna lain. Seperti tahap sebelumnya, penulis akan melakukan pengerjaan fokus pada satu karakter lalu maju ke karakter selanjutnya.

Pertama penulis akan melakukan proses *line art* untuk seluruh 15 karakter yang ada pada *banner*. Pada tahap ini penulis merapihkan lagi anatomi dan proporsi tubuh mereka agar terlihat sesuai dengan model 3D mereka, selain itu penulis juga menambahkan detail-detail yang tidak digambarkan pada sketsa komprehensif. Dengan mengubah kelebaran, ketebalan, dan tekstur pada *line art* dapat menambahkan dimensi, kedalaman, dan daya tarik visual pada karyanya. Untuk pengerjaan ini, penulis menggunakan *brush line art* yang bertekstur melainkan yang halus karena penulis ingin menggambarkannya dengan gaya yang *stylized* daripada *realism*.

Setelah tahap *line art*, penulis lanjut pada tahap *base color*, dimana penulis memberikan warna dasar sesuai dengan palet warna pada *character sheet* masing-masing karakter. Untuk mempermudah pengerjaan, penulis membuat palet warna khusus untuk Aujy, Neyo, dan Vilo dimulai dari warna kulit, corak kulit, mata, dan telinga. Dengan panduan ini, penulis dapat menggunakan alat *color picker* dan memberikan warna pada gambar dengan efisien. Penulis juga belum memberikan warna corak kulit pada tahap ini dan akan menambahkannya pada tahap *shading*.



Gambar 3.24 Palet Warna untuk Auji, Neyo, dan Vilo

Untuk warna utama Auji, ia menggunakan warna hijau, kemudian untuk Neyo warna utamanya adalah kuning jingga, dan untuk Vilo warna utamanya adalah ungu. Mereka juga memiliki warna untuk corak kulitnya seperti krem, merah muda, ungu, emas, dan lainnya. Pewarnaan pakaian, aksesoris, dan *prop* pada tahap ini mengikuti *character sheet* yang telah diberikan kepada penulis. Saat mengaplikasikan warna dasar, penulis memilih warna yang cenderung lebih muda dari aslinya, sehingga saat melakukan *shading*, penulis dapat memilih warna berkontras yang akan membuat ilustrasinya lebih menonjol.



Gambar 3.25 Line Art dan Base Color Banner Format Landscape

Kemudian penulis melakukan asistensi kepada *supervisor* melalui Discord mengenai progres dari *line art* dan *base color*. *Supervisor* kemudian

mengasistensi dan menyetujui hasil progresnya, maka penulis dapat melanjutkan ke tahap *shading*. Pada tahap *shading*, penulis akan menciptakan volume, kedalaman, dan dimensi pada warna dasar yang terlihat datar. Hal ini dapat dilakukan dengan memvariasikan tingkat gelap dan terang pada karya. Tahap ini penting untuk membuat gambar terlihat dinamis dan realistis melainkan datar.

Untuk pengerjaan *shading*, penulis menggunakan *brush* yang merangsang tekstur, transparansi, dan aliran cat tradisional. *Brush* tersebut membuat proses *shading* menjadi lebih cepat karena memiliki opasitas rendah pada setiap goresan sehingga mempunyai kemampuan untuk membaurkan warna secara kasar, seperti kuas yang sebenarnya. Dengan ini ilustrasi akan tampak lebih bertekstur dan memberikan tampilan lebih dinamis dan *stylized*. Teknik pewarnaan *shading* penulis cukup repetitif dan akan diimplementasikan pada seluruh 15 karakter.



Gambar 3.26 *Shading Outfit Shopping*

Seperti yang disebut sebelumnya, penulis akan menambahkan warna corak kulit pada Auji, Neyo, dan Vilo pada tahap ini terlebih dahulu. Masing-masing memiliki warna corak yang khas, tetapi juga ada warna yang digunakan oleh ketiganya. Warna krem diberikan pada muka, telinga, kaki, tangan, badan, dan ekor untuk ketiganya. Untuk Auji, ia memiliki corak berwarna ungu pada telinga dan ekor, Neyo memiliki corak berwarna hijau pada telinga, dan Vilo memiliki corak berwarna emas pada telinga, badan,

dan ekor. Disini penulis juga menggambarkan pola pada pakaian masing-masing tema sesuai dengan *character sheet*.



Gambar 3.27 *Shading Outfit Sleeper*

Kemudian, penulis mulai menambahkan bayangan inti pada warna dasar masing-masing karakter. Penulis tidak menentukan sumber cahaya untuk gambar-gambar ini, maka penulis mendasarkan bayangan terhadap area gelap secara umum. Menggunakan palet warna yang telah dibuat sebelumnya, penulis dapat mempercepat pemilihan warna untuk bayangan. Untuk membuat bayangan inti, penulis memilih kelompok warna yang bersebelahan pada roda warna, sering disebut dengan warna analog. Seperti untuk kulit Aujy yang berwarna hijau, melainkan menggunakan hijau tua, penulis menggunakan warna hijau kebiruan sebagai bayangan gelap.



Gambar 3.28 *Shading Outfit Hotel*

Selain bayangan inti, penulis juga melapisi *midtone* untuk memadukan bayangan inti dengan area terang, dengan cara ini bayangan tidak akan terlihat terlalu datar. Penulis menggunakan *blending tool* untuk memadukan bayangan hanya untuk area tertentu agar terlihat halus, seperti

pada kulit, tetapi pada area lebih gelap seperti bayangan di bawah pakaian mereka, penulis membuat bayangannya lebih kasar. Kemudian, penulis juga menambahkan *reflected light* diatas bayangan inti, hal ini untuk menambahkan kompleksitas pada ilustrasi. *Reflected light* dalam ilustrasi penulis menggunakan warna-warna dingin, seperti abu-abu atau biru.



Gambar 3.29 *Shading Outfit Holiday*

Bagian terakhir untuk tahap *shading* adalah *highlight*. Penambahan *highlight* pada ilustrasi dapat terlihat dari bagian mata, dimana penulis menambahkan cahaya yang terpantul mata. Selain itu, penulis juga menggunakan *airbrush* untuk menambahkan cahaya tipis di area dada atau pakaian, area telinga, dan area wajah untuk mencerahkan gambar. Dengan selesainya tahap *shading*, penulis merubahkan warna *line art* dari hitam menjadi warna yang lebih gelap dari warna dasar. Hal ini dilakukan untuk membuat *line art* dan *coloring* terlihat menyatu dan memberikannya tampilan yang halus.



Gambar 3.30 *Shading Outfit Resto*

Setelah seluruh *shading* karakter telah selesai, penulis memindahkannya kembali ke layout *banner* sebelumnya. Penulis menyusun ulang setiap karakter pada masing-masing bagian sesuai dengan tema *outfit* mereka, dimulai dari format *landscape*. Seperti tahap sebelumnya, penulis perlu memutar dan memindahkan posisi karakter sekali lagi untuk memastikan mereka tidak saling menutupi bagian-bagian penting pada karakter lainnya. Kemudian penulis melakukan hal yang sama pada format *portrait*. Dengan semua aset *banner* selesai, penulis akhirnya dapat melanjutkan ke tahap *rendering*.

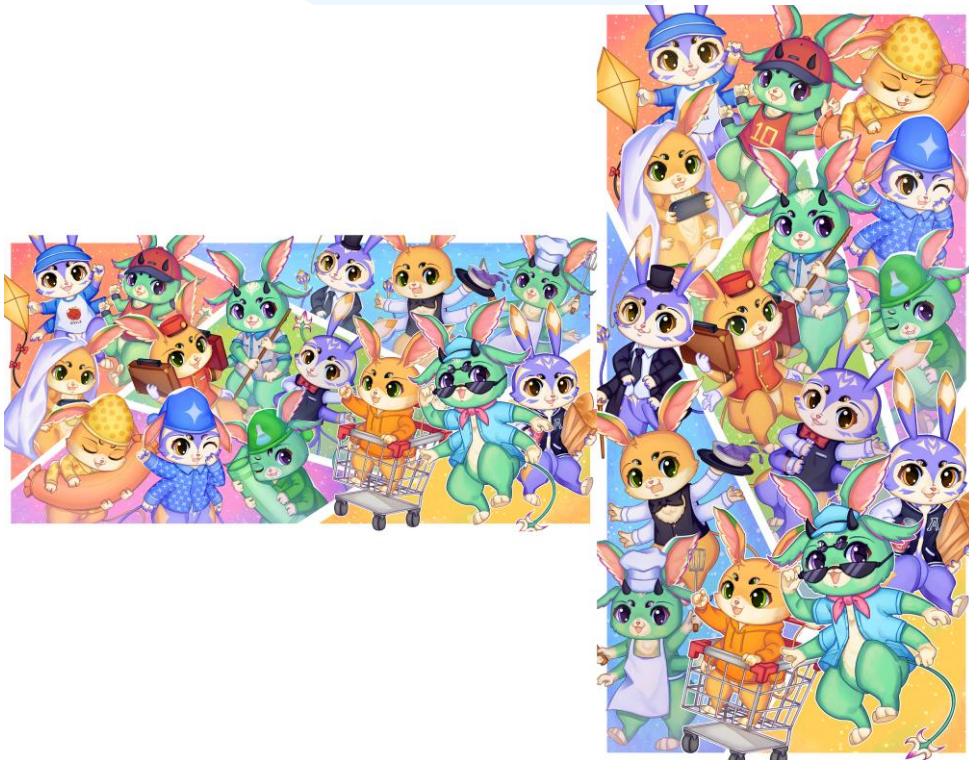
E. *Rendering* Perancangan

Tahap terakhir pada perancangan tugas ini merupakan *rendering*, pada tahap ini penulis akan memfinalisasikan seluruh elemen pada *banner* agar menjadi satu karya yang layak untuk digunakan. Mulai dari menyatukan aset ilustrasi karakter dengan desain layout *background*. Karena penulis menggambarkan seluruh tubuh karakter di kanvas lain, maka penulis perlu menghapuskan beberapa bagian sehingga semua karakter memuat di dalam batas bingkai dan tidak menutupi latar belakang. Tetapi penulis tidak menghapus semua bagian yang melewati batas bingkai dan meninggalkan beberapa bagian keluar, seakan sedang melompat keluar dari bingkai.



Gambar 3.31 *Banner* Format *Landscape* sebelum *Rendering*

Karena tetap terdapat banyak obyek yang bertabrakan, penulis menambahkan *highlight* putih pada setiap bagian yang saling menutupi untuk membuatnya lebih menonjol. Selain itu, penulis juga memberikan *highlight* putih agar obyek berkontras dengan latar belakang. Untuk tema Toy Design “Shopping”, penulis membuat mereka paling menonjol dari yang lain dengan memberikan *outline* putih di sekeliling mereka. Kemudian untuk *background*, penulis memutuskan untuk menambahkan gradien halus untuk setiap bentuk sehingga membuatnya lebih menarik dan tidak datar. Setelah itu, penulis lanjut menambahkan efek partikel kepada *background* untuk memberikannya tekstur dan mengisi ruang kosong yang ada pada *background*. Dan terakhir, menurut penulis keseluruhan *banner* masih terasa terlalu berlebihan karena semua obyek saling bertabrakan. Oleh karena itu, penulis menambahkan airbrush lembut untuk membuat bagian tertentu cahaya lebih terang atau lebih gelap untuk memisahkan setiap tema *outfit* satu dengan lainnya.



Gambar 3.32 Hasil Akhir *Banner*

Banner format *landscape* pun selesai, namun penulis tetap perlu menyelesaikan format *portrait* juga. Untuk *rendering* format *portrait*, penulis melakukan hal yang sama seperti pada format *landscape*, dimana penulis menambahkan *highlight* putih pada karakter, mengembangkan *background*, dan memberikan cahaya halus yang lebih terang atau lebih gelap. Setelah menyelesaikan kedua format, penulis mengirim hasil akhir kepada *supervisor* melalui Discord dan menunggu *feedback* atau saran. *Supervisor* tidak memberikan revisi lagi terhadap karya penulis dan menyuruh penulis untuk mengunggahnya di dalam folder Google Drive. Penulis mengunggah kedua *banner* dengan format *file* .psd dan .png transparan dari semua karakter yang telah dillustrasikan kepada folder tersebut. Pada akhirnya, penulis menyelesaikan tugas ini pada tanggal 2 Oktober 2025, yang memakan waktu sekitar 1 bulan lebih untuk melakukan proses perancangannya.

Penulis mengalami tantangan yang cukup berat saat melaksanakan tugas utama ini, dimana penulis harus menggambar sejumlah 15 karakter untuk memenuhi satu kanvas. Penulis tidak terbiasa mengerjakan ilustrasi dengan karakter sebanyak ini, maka penulis merasa bahwa tugas ini merupakan sebuah tantangan yang perlu dilewati. Mengerjakan ilustrasi untuk setiap karakter terasa repetitif dan membosankan, dengan setiap karakter memiliki karakteristik yang mirip satu sama lain. Namun, akibat proses yang repetitif, penulis mulai terbiasa dengan pengerjaannya sehingga dapat menyelesaikan satu karakter lebih cepat dari sebelumnya, hingga pada akhirnya seluruh 15 karakter selesai. Dari tugas ini, penulis belajar untuk menggambar sesuatu yang berada di luar zona nyaman penulis. Awalnya penulis merasa banyaknya jumlah karakter dalam satu kanvas sedikit menakutkan, tetapi ketika penulis coba mengerjakannya, ternyata prosesnya tidak seburuk yang dibayangkan.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Selama kegiatan magang di Nouverior, penulis memperoleh beberapa variasi tugas-tugas tambahan. Selain mengerjakan *jobdesk* utama, penulis juga mengerjakan tugas lainnya yang tidak berhubungan dengan ilustrasi, seperti merancang *character design*, membentuk *concept art*, dan membuat komik. Akan tetapi untuk penjabaran berikut, penulis akan tetap fokus pada tugas-tugas pada bidang ilustrasi agar sesuai dengan *jobdesk* utama penulis, dengan tambahan tugas *character design*. Berikut penjabaran mengenai tugas-tugas tambahan yang dikerjakan oleh penulis selama pelaksanaan kegiatan magang di Nouverior.

3.3.2.1 Proyek Ilustrasi BANUARA Toy Design Artist

Pada tugas ini, penulis memilih untuk membuat ilustrasi poster untuk salah satu tema *skin/outfit*, yaitu Toy Design “Artist”, untuk keperluan promosi. Ilustrasi ini dibuat pada kanvas berukuran 4000x4000px dan harus dapat di crop menjadi *portrait* maupun *landscape*. Pengerjaan tugas ini dimulai dari tanggal 4 Agustus hingga 22 Agustus 2025, memakan waktu selama 3 minggu. Seperti tugas utama, penulis menggunakan metode Design Thinking oleh IDEO selama perancangan tugas ini.

A. Brief dan Referensi Perancangan

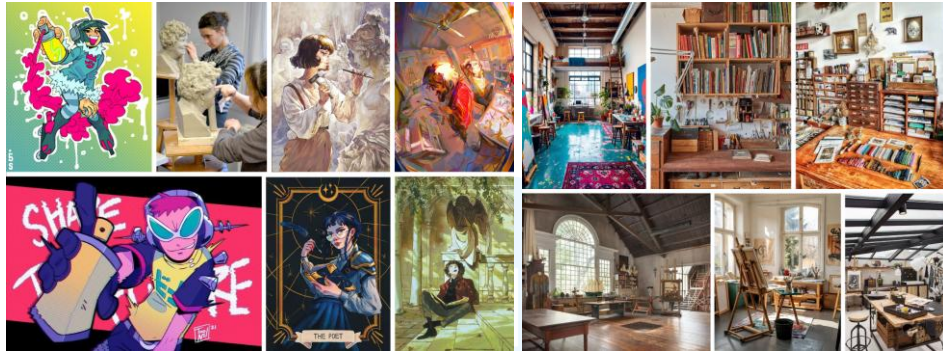
Tugas ini merupakan tugas ilustrasi pertama penulis karena sebelumnya penulis ditugaskan pada *concept art*, tetapi penulis merasa tidak sesuai dengan pekerjaannya karena awalnya penulis juga melamar sebagai ilustrator. Oleh karena itu, penulis berdiskusi dengan *supervisor* dan meminta untuk mengganti tugas selanjutnya di bidang ilustrasi, *supervisor* mengerti dan mengizinkan penulis untuk memilih tugas ilustrasi yang tercantum di Google Sheets. Penulis memutuskan untuk memilih ilustrasi Toy Design “Artist”, dimana Aujoy, Neyo, dan Vilo mengenakan pakaian seniman.

Penulis diberikan *brief* singkat mengenai tugas ini, untuk membuat ilustrasi berasio 1:1, menunjukkan Auji, Noyo, dan Vilo dengan *outfit* bertema Artist beserta dengan *background*. Desain *skin/outfit* mereka sudah dibuat oleh *intern* lain dan penulis mendapatkan *character sheet* untuk membantu pengerjaan. Tugas tidak memiliki batas waktu, maka penulis dapat mengerjakannya dengan kecepatan sendiri.



Gambar 3.33 *Character Sheet Outfit Artist*
Sumber: Nouverior

Dengan mengetahui brief tugas, penulis dapat mulai tahap *Inspiration*, yaitu mulai mencari visual sebagai referensi untuk perancangan ilustrasi ini. Penulis mencari referensi untuk kategori yang berbeda-beda, seperti untuk pose dan latar belakang melalui Pinterest. Karena tema *outfit* Artist berhubungan dengan seniman, penulis mencari visual yang sesuai dengan hal-hal yang berhubungan dengan tema.

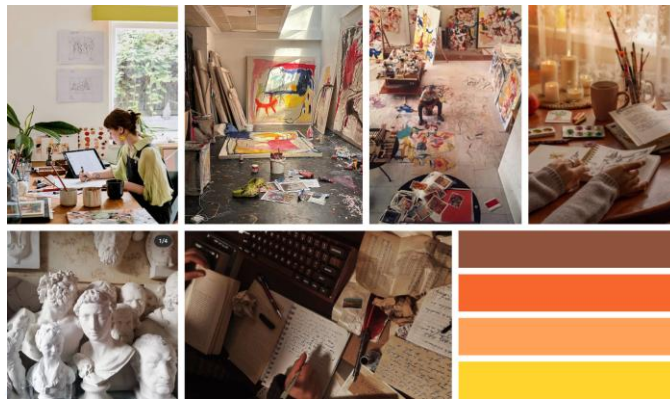


Gambar 3.34 Referensi Pose dan Latar Belakang
Sumber: Pinterest

Melihat *character sheet* Auji, Neyo, dan Vilo pada *outfit* ini, mereka berperan sebagai seniman dalam bidang berbeda. Auji berperan sebagai pematung, Neyo sebagai *graffiti artist*, dan Vilo sebagai penyair. Penulis mencari visual yang dapat menjadi inspirasi untuk pose sesuai dengan masing-masing peran mereka. Untuk latar belakang, penulis mencari beberapa gambar *art studio* sebagai tempat mereka berkumpul untuk berkarya. Menggabungkan referensi-referensi tersebut dapat memberikan penulis semacam gambaran besar bagaimana ilustrasinya akan terbentuk.

B. Konsep dan Sketsa Kasar Perancangan

Dengan adanya *brief* tugas dan referensi, penulis dapat coba memikirkan konsep untuk ilustrasi ini. Pada tahap ini, penulis masuk pada *Ideation*, dimana penulis melakukan *brainstorming* dengan membuat sebuah *moodboard* untuk membantu memberikan gambaran suasana yang ingin dicapai dalam ilustrasi ini. Penulis mengumpulkan beberapa visual dan warna yang menunjukkan suasana di sebuah *art studio* untuk menunjukkan kreativitas, artistik, dan estetik.



Gambar 3.35 *Moodboard* Ilustrasi

Setelah membuat *moodboard*, penulis mulai memiliki gambaran yang lebih luas mengenai konsep untuk ilustrasi ini. Penulis langsung mencoba untuk membuat sketsa kasar, masuk ke tahap *Implementation*. Agar Aujy, Neyo, dan Vilo terlihat jelas dalam satu kanvas, penulis menggunakan panduan komposisi *rule of thirds*, yaitu membagi gambar menggunakan *grid* kotak 3x3. Dengan panduan komposisi ini, penulis dapat mengatur peletakkan mereka agar komposisi terlihat lebih seimbang, dinamis, dan menarik.

Pertama penulis menggambarkan sketsa kasar karakter terlebih dahulu dengan menggunakan panduan komposisi, menempatkan titik fokus mereka di sepanjang garis. Karena penulis ingin ketiganya menjadi fokus utama ilustrasi, penulis menempatkannya seperti gambar di bawah ini untuk menciptakan tampilan yang seimbang dan menarik secara visual. Mengikuti *character sheet* yang sudah diberikan, penulis menggambarkan Aujy, Neyo, dan Vilo mengenakan pakaian sesuai peran masing-masing. Penulis juga menggunakan referensi pose untuk menggambarkan mereka sedang melakukan aktivitas sesuai dengan masing-masing peran.



Gambar 3.36 Sketsa Kasar Ilustrasi

Untuk penggambaran latar belakang, penulis menggunakan referensi sebagai panduan. Penulis ingin latar belakang memiliki elemen-elemen yang berhubungan dengan peran Auji, Neyo, dan Vilo, maka penulis menggambarkan meja, *pinboard*, lemari buku, serta prop seperti kaleng *spray paint*, kanvas, dan kertas-kertas. Latar belakang ini akan menambah aspek *storytelling* dalam masing-masing peran mereka dan memperkuat tema secara keseluruhan.

Kemudian penulis mengirim sketsa kasar tersebut kepada *supervisor* magang melalui Discord untuk meminta *feedback*. *Supervisor* memberi masukan untuk menambahkan topi toga pada patung Auji agar terlihat lebih lucu dan menunjukkan sifatnya yang narsistik. Penulis kemudian menambahkan revisi tersebut pada sketsa kasar dan dapat melanjutkannya ke tahap *line art*.

C. *Line Art, Base Color, dan Shading* Perancangan

Penulis selanjutnya fokus membuat *line art* untuk Auji, Neyo, dan Vilo terlebih dahulu. Memperhatikan variasi ketebalan dan ukuran pada *line art* dapat terlihat lebih dinamis, dimana garis yang lebih tebal dapat menunjukkan obyek lebih menonjol. Di tahap ini, penulis juga memperbaiki anatomi dan proporsi karakter agar

lebih sesuai dengan model 3D mereka. Setelah selesai *line art* karakter, penulis mengerjakan *line art* untuk latar belakang, Agar perspektif ruangan terlihat benar, penulis menggunakan bantuan dari aset Clip Studio Paint, yang berupa *grid* ruangan dalam bentuk 3D. Penulis menyesuaikan *grid* 3D dengan sudut ruangan yang penulis telah sketsa. Penulis mengikuti garis panduan *grid* tersebut untuk menggambarkan perabotan yang telah digambar pada sketsa kasar.



Gambar 3.37 *Line Art* Ilustrasi

Untuk *prop* kecil yang terdapat di latar belakang, seperti buku-buku, kaleng, dan kertas, secara pribadi penulis lebih menyukai mengerjakan detail-detail kecil pada tahap *rendering* karena penulis dapat membuat bentuknya secara langsung tanpa harus dibatasi oleh *line art*. Setelah membuat *line art*, penulis mengirim progres kepada *supervisor* melalui Discord untuk meminta tanggapannya. *Supervisor* tidak memberikan revisi apa pun dan penulis dapat melanjutkan mengerjakannya. Untuk tahap berikutnya, penulis akan mengisi *base color* pada *lineart* yang telah dibuat. Warna-warna yang digunakan diambil dari *character sheet outfit*, tetapi penulis membuat warnanya lebih terang untuk membuat bayangan lebih kontras di tahap *shading*. Pemilihan warna

tersebut juga digunakan pada *background*. Dari referensi latar belakang, penulis memutuskan untuk membuat lantai ruangan menjadi keramik dan tembok di cat warna krem, dengan perabotan yang terbuat dari kayu.



Gambar 3.38 *Base Color* Ilustrasi

Setelah mengisi *base color* pada ilustrasi, penulis dapat lanjut mengerjakan tahap *shading*. Untuk teknik *shading*, penulis akan menggunakan cara yang sama seperti tugas utama. Penulis menggunakan *brush* yang bertekstur dan sedikit transparan seperti kuas asli untuk mendapatkan gaya yang lebih *stylized*. Pertama, penulis akan fokus terlebih dahulu pada karakter dengan memberikan warna corak kulit serta pola pada pakaian. Kemudian penulis mulai memberikan bayangan inti pada area yang gelap pada karakter, seperti pada bentuk muka, mata, dan lipatan pada pakaian. Agar bayangan inti tidak terlihat terlalu kasar, penulis menggunakan *blending tool* atau warna *midtone* untuk membaurkan warna bayangan inti dengan warna dasar.



Gambar 3.39 *Shading* Ilustrasi

Setelah mengaplikasikan bayangan, penulis juga menambahkan *reflected light* pada bayangan inti agar terlihat realistis dan meningkatkan daya tarik visual. Selain *reflected light*, penulis juga mengadakan *highlight* pada mata, pakaian, dan *prop* mereka. Kedua hal ini menciptakan kontras untuk meningkatkan volume dan realisme. *Shading* pada karakter pun selesai dan selanjutnya penulis melakukan *shading* pada latar belakang. Sama seperti karakter, penulis memberikan bayangan pada area gelap dan memberikan tekstur untuk membuat materialnya lebih terlihat. Sebelum melanjutkan ke tahap *rendering*, penulis mengirim progresnya kepada *supervisor* dan ia tidak memberikan revisi apa pun, maka penulis dapat lanjut ke tahap *rendering*.

D. *Rendering* Perancangan

Dengan tahap *shading* selesai, penulis lanjut ke tahap terakhir yaitu, *rendering*. Pada tahap ini, penulis akan memfinalisasikan seluruh ilustrasi agar menjadi satu. Pertama, penulis fokus dengan melengkapi latar belakang dengan menggambarkan *prop* kecil, seperti buku-buku, kertas, dan kaleng. Seperti yang disebutkan sebelumnya, proses ini dilakukan tanpa *line*

art terlebih dahulu. Dengan teknik *blocking*, penulis menyederhanakan subyek menjadi bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran dan persegi untuk menetapkan proporsi dan penempatan. Setelah itu, penulis baru menambahkan detail-detailnya dengan mewarnai pada bentuknya.

Kemudian penulis menentukan sumber cahaya pada ilustrasi, penulis memutuskan untuk meletakkan sumber cahaya dari pojok kanan atas kanvas. Dengan ini penulis dapat menambahkan bayangan lagi pada latar belakang, *prop*, dan karakter sesuai dengan sumber cahaya. Penulis menciptakan bayangan gelap pada area yang tidak terkena cahaya dan menambahkan pancaran cahaya untuk menunjukkan dari mana sumber cahaya berasal di ruangan. Dengan melihat gambar referensi latar belakang, penulis memutuskan untuk memberikan keseluruhan gambar suasana hangat di siang hari, oleh karena itu penulis memilih warna kuning sebagai sumber cahaya, yang memberikan kesan hangat dan aman pada gambar. Penulis juga memberikan *air brush* cahaya lembut di sekeliling karakter, agar terlihat lebih menonjol. Berdasarkan preferensi pribadi, penulis pada tahap akhir menambahkan tekstur *noise grain* pada seluruh ilustrasi.



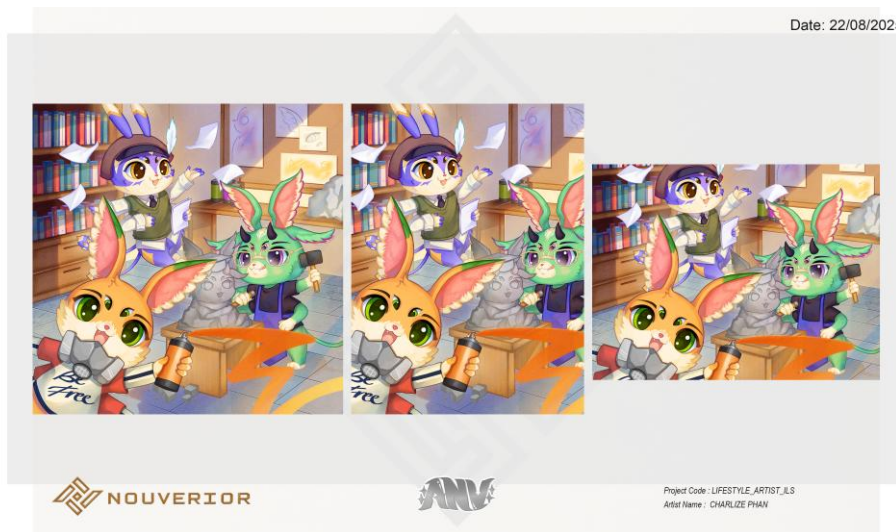
Gambar 3.40 *Rendering* Ilustrasi

Dengan tahap *rendering* selesai, penulis mengirim hasil progres tersebut kepada *supervisor* dan meminta kritik atau masukan. *Supervisor* mengatakan gambar sudah bagus dan mempertanyakan mengenai *cropping*. Karena miskomunikasi saat *briefing*, *supervisor* lupa menyebutkan bahwa ilustrasi harus dapat dipotong dalam mode *portrait* dan *landscape*, tanpa mengubah posisi atau tata letak karakter. Oleh karena itu, penulis perlu memperbaiki komposisi ilustrasi agar ketiga karakter dapat terlihat dengan jelas dan tidak terpotong saat *cropping*, baik dalam format *portrait* maupun *landscape*.



Gambar 3.41 Hasil Akhir Ilustrasi sebelum dan sesudah Revisi

Penulis memindahkan karakter lebih dekat ke tengah kanvas untuk memastikan tidak ada yang terpotong. Tindakan ini mengharuskan penulis menggambar, mewarnai, dan memberi bayangan pada bagian karakter yang tidak lengkap. Setelah banyak percobaan dan kesalahan, penulis berhasil memperbaiki masalah *cropping*, meskipun beberapa bagian masih terpotong dan komposisi untuk *landscape* dan *portrait* menjadi berantakan. Meskipun demikian, penulis berusaha untuk memperbaikinya dan akibat informasi yang terlambat mengenai *cropping*, *supervisor* penulis akhirnya menyetujui hasil akhir ilustrasi tersebut.



Gambar 3.42 Hasil Akhir Ilustrasi pada *Frame Template*

Hasil akhir ilustrasi kemudian diunggah pada Google Drive dengan format *file* .psd dan .png. Ilustrasi kotak, *landscape*, dan *portrait* pun harus diletakkan pada *frame template* Nouverior yang berisi informasi mengenai nama *artist* dan tanggal penyelesaian tugas. *Frame template* tersebut juga diunggah pada Google Drive. Pada akhirnya, penulis menyelesaikan tugas ini pada tanggal 22 Agustus 2025, yang memakan waktu selama 3 minggu.

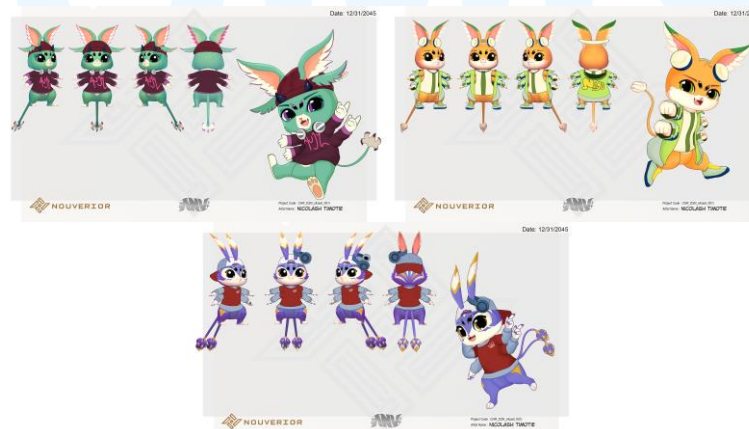
Pada tugas ini, penulis menghadapi sebuah kendala berupa miskomunikasi dengan *supervisor*. *Supervisor* penulis lupa menginformasikan bahwa karya tersebut harus dapat di crop dalam format *landscape* dan *portrait*. Namun, penulis sudah terlanjur menyelesaikan karya tersebut hingga tahap *rendering* sehingga penulis perlu menyusun ulang peletakan karakter dan *background*. Dari kendala ini, penulis belajar untuk berkomunikasi lagi dengan *supervisor* saat pemberian *brief* tugas agar penulis memiliki pemahaman lebih baik mengenai tugas yang sedang dikerjakan.

3.3.2.2 Proyek Ilustrasi BANUARA Toy Design DJ

Untuk tugas ini, penulis memilih untuk membuat ilustrasi poster untuk salah satu tema *skin/outfit*, yaitu Toy Design “DJ”, untuk keperluan promosi. Ilustrasi ini diciptakan pada kanvas berukuran 4000x4000px dan harus dapat di crop menjadi *portrait* maupun *landscape*. Pengerjaan tugas ini dimulai dari tanggal 13 Oktober hingga 3 November 2025, memakan waktu selama 3 minggu lebih. Seperti tugas utama, penulis menggunakan metode Design Thinking oleh IDEO selama perancangan tugas ini.

A. Brief dan Referensi Perancangan

Mengikuti prosedur kerja, peserta magang dapat memilih tugas yang mereka ingin kerjakan, sesuai dengan *jobdesk* masing-masing peserta. Penulis memutuskan untuk memilih ilustrasi Toy Design “DJ”, dimana Auji, Neyo, dan Vilo mengenakan pakaian DJ. Seperti tugas sebelumnya, penulis diberikan *brief* singkat mengenai tugas ini, untuk membuat ilustrasi berasio 1:1, menunjukkan Auji, Neyo, dan Vilo dengan *outfit* bertema DJ beserta dengan *background*. Intern lain telah membuat desain *skin/outfit* mereka, dan penulis mendapatkan *character sheet* untuk membantu pengerjaan. Tugas ini tidak memiliki tenggat waktu, sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan kecepatan sendiri.



Gambar 3.43 *Character Sheet Outfit DJ*
Sumber: Nouverior

Setelah mengetahui *brief* tugas, penulis dapat memulai tahap *Inspiration* dengan mencari berbagai kategori visual untuk digunakan sebagai referensi untuk perancangan ilustrasi ini. Penulis melakukan tahap ini dengan menggunakan Pinterest untuk mencari referensi terhadap berbagai kategori, seperti pose dan latar belakang. Penulis mencari visual yang relevan dengan tema *outfit*, yaitu DJ yang terkait dengan memainkan lagu di klub atau pesta.



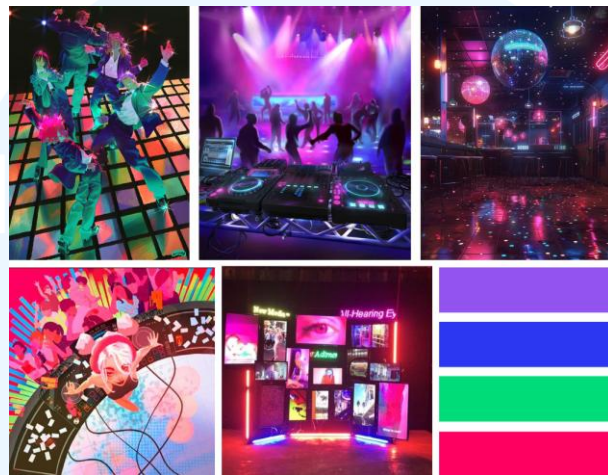
Gambar 3.44 Referensi Pose dan Latar Belakang
Sumber: Pinterest

Menurut *character sheet* Aujoy, Neyo, dan Vilo pada *outfit* ini, mereka semua berperan sebagai DJ dengan gaya pakaian yang berbeda-beda. Aujoy mengenakan pakaian DJ gaya modern, Neyo terlihat seperti *party animal*, dan Vilo bergaya lebih *old school* atau DJ kuno. Penulis mencari visual yang dapat memberi inspirasi untuk pose yang sesuai dengan peran mereka. Penulis juga mencari berbagai macam gambar klub sebagai latar belakang mereka untuk memutar lagu di sebuah panggung. Dengan menggabungkan referensi-referensi ini, penulis dapat mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana ilustrasi akan terbentuk.

B. Konsep dan Sketsa Kasar Perancangan

Penulis dapat mencoba memikirkan konsep untuk ilustrasi ini dengan adanya *brief* tugas dan referensi. Pada tahap ini, penulis masuk ke *Ideation*, di mana penulis mengumpulkan ide-ide dengan membuat *moodboard* untuk membantu menentukan suasana yang

ingin ditunjukkan dalam ilustrasi ini. Untuk menggambarkan kehidupan malam, menari, musik, dan bersenang-senang di sebuah klub, penulis mengumpulkan beberapa gambar dan warna yang menggambarkan suasana klub.

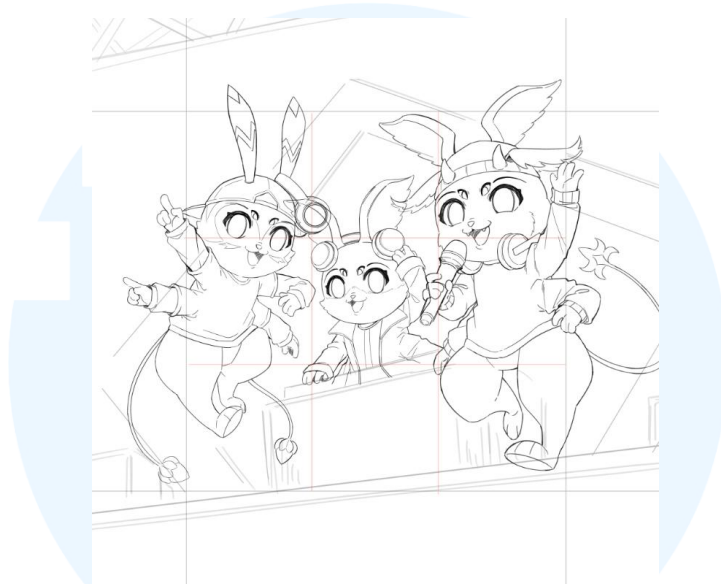


Gambar 3.45 *Moodboard* Ilustrasi

Setelah membuat *moodboard*, penulis mulai mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang ide untuk ilustrasi ini. Penulis langsung mencoba membuat sketsa kasar pada tahap *Implementation*. Penulis menggunakan *rule of thirds*, yaitu membagi gambar menggunakan grid kotak 3x3, agar Auji, Neyo, dan Vilo terlihat jelas dalam satu kanvas. Dengan menggunakan panduan komposisi ini, penulis dapat mengatur peletakkan gambar agar komposisi terlihat lebih seimbang, dinamis, dan menarik.

Pertama, penulis menggunakan panduan komposisi untuk menggambarkan sketsa kasar karakter, menempatkan fokus mereka di sepanjang garis. Untuk membuat tampilan yang seimbang dan menarik secara visual, penulis menempatkan mereka dari sudut pandang seorang penonton, maka penulis menggambarkan mereka dari sudut yang lebih rendah. Penulis menggambarkan Auji, Neyo, dan Vilo mengenakan pakaian yang sesuai dengan *character sheet* yang sudah diberikan. Selain itu, penulis menggunakan referensi

pose untuk menggambarkan mereka melakukan perannya, dengan Aujiy memegang mikrofon, Neyo di belakang *booth* DJ, dan Vilo menyemangati penonton.



Gambar 3.46 Sketsa Kasar Ilustrasi

Penulis menggunakan referensi sebagai panduan untuk menggambarkan latar belakang. Penulis menggambarkan panggung, lampu panggung, layar, dan booth DJ karena penulis ingin latar belakang memiliki elemen yang berkaitan dengan peran Aujiy, Neyo, dan Vilo. Latar belakang ini akan menambah elemen *storytelling* dalam peran mereka dan memperkuat tema secara keseluruhan. Kemudian penulis mengirim sketsa kasar tersebut kepada *supervisor* melalui Discord untuk meminta *feedback*. Namun karena jadwal *supervisor* yang padat pada saat itu, ia mengumumkan bahwa ia sedang sibuk mengerjakan hal lain dan tidak dapat asistensi progres untuk sementara waktu. Meskipun demikian, ia berpesan kepada para peserta magang untuk tetap melanjutkan masing-masing proyek. Dengan itu, penulis melanjutkan ke tahap *line art*.

C. *Line Art*, *Base Color*, dan *Shading* Perancangan

Penulis kemudian terlebih dahulu membuat *line art* untuk Auji, Noyo, dan Vilo. Dengan memperhatikan variasi ukuran dan ketebalan garis, garis yang lebih tebal dapat menunjukkan objek yang lebih menonjol. Pada tahap ini, penulis juga memperbaiki anatomi dan proporsi karakter agar lebih sesuai dengan model 3D mereka. Penulis tidak mengerjakan *line art* untuk latar belakang karena secara pribadi penulis lebih nyaman mengerjakannya pada tahap selanjutnya. Oleh karena itu, setelah mengerjakan *line art* pada karakter, penulis langsung masuk ke tahap *base color*.

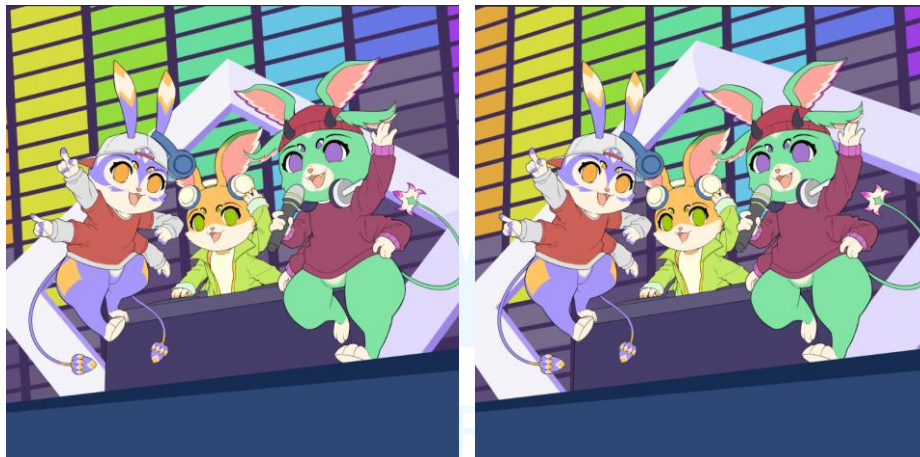


Gambar 3.47 *Line Art* Ilustrasi

Penulis kemudian akan memberikan *base color* pada *line art* yang telah dibuat. Walaupun warna-warna ini diambil dari *character sheet*, penulis membuat warnanya lebih terang agar membuat bayangan lebih kontras di tahap *shading*. Untuk pewarnaan latar belakang, penulis memilih warna-warna dingin seperti pada gambar referensi yang sudah dikumpulkan. Warna biru dan ungu membawa suasana klub malam, serta warna putih yang berkontras untuk *prop* di panggung dapat membawa perhatian kepada Auji, Noyo, dan Vilo yang berada di tengahnya. Terinspirasi oleh gambar-gambar

referensi, penulis ingin menambahkan layar besar di belakang mereka untuk meramaikan lingkungan klub.

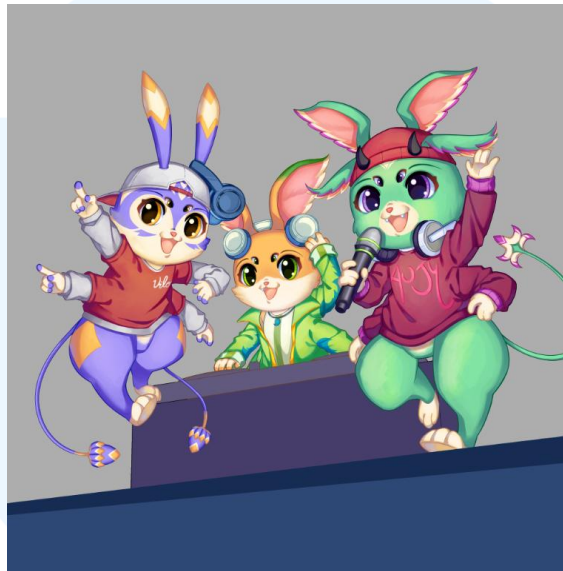
Untuk visual layarnya, penulis memikirkan visual gelombang suara akan cocok dengan keseluruhan suasana ilustrasi. Penulis memilih beberapa warna untuk membentuk sebuah gradasi, mulai dari jingga ke hijau hingga ungu, diambil dari warna utama Auji, Noyo, dan Vilo. Setelah memberi *base color*, penulis menyadari bahwa latar belakang tidak memiliki perspektif yang tepat. Penulis menggunakan *transform tool* untuk mengubah sudut latar belakang ke posisi yang benar. Pada langkah ini, penulis menggunakan teknik perspektif dua titik, di mana penulis menempatkan dua titik acuan pada garis horizontal untuk mendapatkan perspektif yang tepat. Setelah banyak penyesuaian, perspektifnya akhirnya terlihat benar dan penulis kemudian tetap mengirimkan hasil progres kemajuan kepada *supervisor*, meskipun *supervisor* tidak tersedia untuk asistensi pada saat itu.



Gambar 3.48 *Base Color* Ilustrasi sebelum dan sesudah Perbaikan

Penulis dapat melanjutkan ke tahap *shading* setelah mengisi *base color* pada ilustrasi. Penulis akan menggunakan teknik yang sama seperti yang digunakan dalam tugas utama untuk *shading*. Untuk mendapatkan gaya yang lebih *stylized*, penulis menggunakan *brush* yang bertekstur dan sedikit transparan seperti kuas asli.

Penulis akan memfokuskan karakter terlebih dahulu dengan memberikan warna corak kulit dan pola pada pakaian. Kemudian, penulis akan memberikan bayangan inti pada area yang gelap pada karakter, seperti bentuk muka, mata, dan lipatan pada pakaian.



Gambar 3.49 *Shading* Ilustrasi

Agar bayangan inti tidak terlihat terlalu kasar, penulis akan membaurkan warna bayangan inti dengan warna dasar dengan alat *blending* atau warna *midtone*. Setelah mengaplikasikan bayangan, penulis menambahkan *reflected light* pada bayangan inti untuk membuatnya lebih realistis dan meningkatkan daya tarik visual. Selain itu, penulis membuat *highlight* pada mata, pakaian, dan prop mereka untuk meningkatkan kontras dan volume. *Shading* pada karakter pun selesai dan untuk *background*, seperti pada tugas sebelumnya penulis akan mengerjakannya pada tahap selanjutnya, yaitu *rendering*.

D. *Rendering* Perancangan

Penulis melanjutkan ke tahap *rendering* setelah tahap *shading* selesai. Pada titik ini, penulis akan menggabungkan seluruh ilustrasi menjadi satu ilustrasi. Pertama, penulis fokus pada

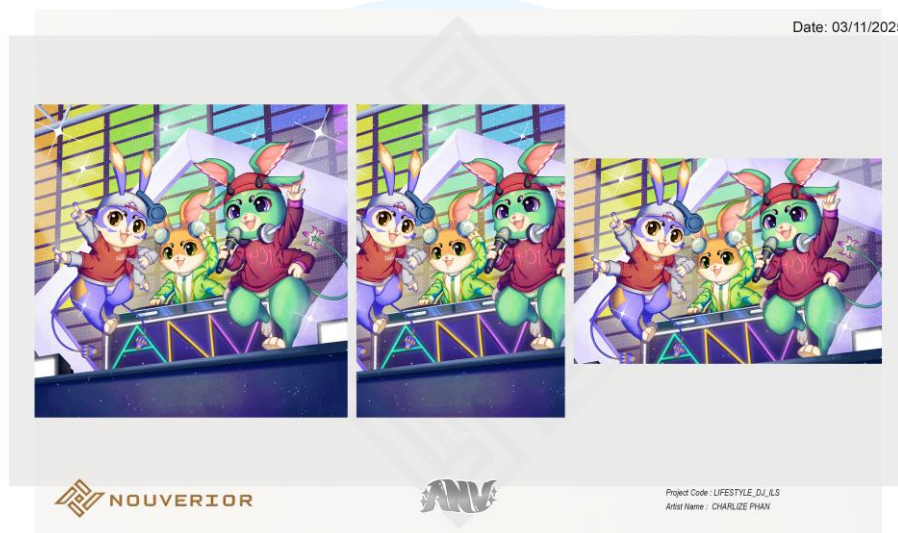
melengkapi latar belakang dengan menggambarkan *prop* panggung, lampu, layar, booth DJ, dan lainnya. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, prosedur ini dilakukan tanpa menggunakan *line art* terlebih dahulu. Untuk menentukan proporsi dan penempatan, penulis menyederhanakan subjek menjadi bentuk dasar seperti lingkaran dan persegi menggunakan teknik *blocking*. Penulis baru kemudian mewarnai di atas bentuk tersebut untuk menambahkan detail-detail.



Gambar 3.50 Proses *Rendering* Ilustrasi

Penulis kemudian menentukan sumber cahaya pada ilustrasi, penulis memilih untuk meletakkan sumber cahaya dari lampu panggung dari atas kanan, kiri, dan tengah. Dengan cara ini, penulis dapat menambahkan bayangan lagi pada latar belakang, *prop*, dan karakter yang sesuai dengan sumber cahaya. Penulis membuat bayangan gelap di area yang tidak terkena cahaya dan menambahkan pancaran cahaya untuk menunjukkan dari mana sumber cahaya berasal di ruangan. Penulis memilih warna biru tua sebagai bayangan untuk memberikan kesan pesta yang menyenangkan pada gambar setelah melihat gambar referensi latar belakang. Selain itu, penulis menambahkan cahaya lembut dengan *air brush* di sekitar karakter untuk meningkatkan gaya visual. Dengan cara ini, masing-masing karakter akan terlihat lebih menonjol, dan ilustrasinya akan terlihat

lebih cerah. Penulis juga memasukkan efek berkilau untuk menampilkan sinar. Penulis kemudian menambahkan tekstur *grain* ke seluruh ilustrasi berdasarkan preferensi pribadi.



Gambar 3.51 Hasil Akhir Ilustrasi pada *Frame Template*

Penulis kemudian *cropping* ilustrasi dalam format portait dan landscape sesuai dengan brief, dan kemudian mengirimkannya kepada *supervisor* melalui Discord, dimana *supervisor* akhirnya menyetujui karyanya. Kemudian gambar terakhir diunggah ke Google Drive dalam format *file* .psd dan .png. Selain itu, ilustrasi dimasukkan ke dalam *frame template* Nouverior yang berisi nama artis dan tanggal penyelesaian tugas. Penulis pada akhirnya menyelesaikan pekerjaan ini pada tanggal 3 November 2025, memakan waktu pengerjaan 3 minggu lebih.

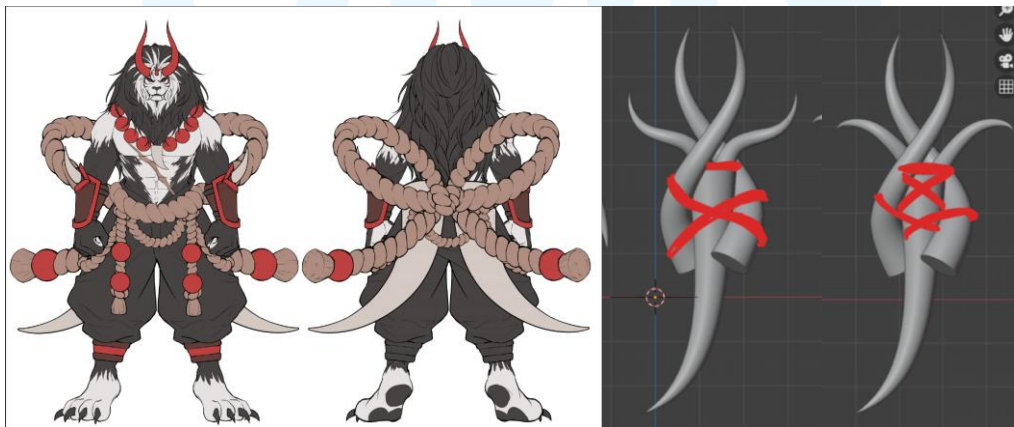
Untuk tugas ini, penulis mengalami tantangan dimana *supervisor* tidak tersedia untuk memberikan *feedback* terhadap progres pengerjaan tugas. Tidak menerima masukan sama sekali mengakibatkan penulis terlalu banyak berpikir apakah karya tersebut sudah bagus atau tidak. Namun, pada akhirnya *supervisor* menyetujui karyanya dan penulis belajar untuk tidak berpikir terlalu berlebihan dan lebih percaya diri pada kemampuan penulis.

3.3.2.3 Proyek Ilustrasi Action Pose Lion Oni

Tugas ini diberikan kepada penulis secara mendadak, maka penulis harus meninggalkan tugas lain untuk segera mengerjakan tugas ini. Penulis ditugaskan untuk membuat ilustrasi untuk karakter Lion Oni dalam tenggat waktu 3 hari karena ilustrasi ini akan digunakan sebagai aset untuk keperluan lomba dengan *deadline* yang sangat dekat. Pengerjaan tugas ini dimulai dari tanggal 13 November hingga 15 November 2025, memerlukan penulis bekerja pada hari libur.

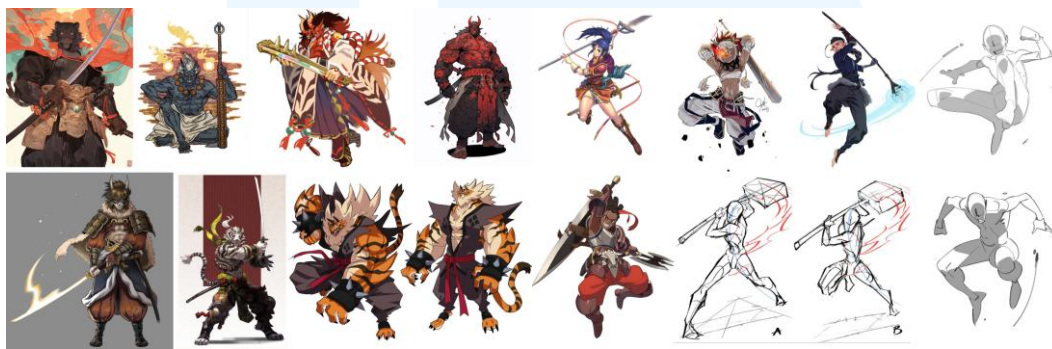
A. *Briefing* dan Referensi Perancangan

Pada tanggal 13 November 2025, penulis diminta menghadiri *briefing* untuk membahas tugas baru dengan beberapa peserta magang lainnya. Saat *briefing*, *supervisor* memberi tahu bahwa mereka akan mendaftar untuk kompetisi animasi EKRAF (Kementerian Ekonomi Kreatif/Badan Ekonomi Kreatif RI) dan mereka membutuhkan para peserta magang yang terpilih untuk membuat aset ilustrasi untuk poster. Kompetisi akan berakhir pada 16 November, maka *supervisor* meminta kami untuk menyelesaikan karya-karya paling lambat tanggal 15 November. Masing-masing *intern*, diberikan satu karakter untuk menciptakan ilustrasi *action pose*, penulis diberikan karakter Lion Oni.



Gambar 3.52 *Character Design* Lion Oni dan Senjatanya
Sumber: Nouverior

Penulis diberikan *brief* singkat mengenai tugas ini, untuk membuat ilustrasi karakter dengan pose beraksi tanpa *background*. Karena waktu pengerjaan hanya mempunyai 3 hari, *supervisor* mengatakan bahwa ilustrasi tidak perlu dirender sepenuhnya. Desain karakter untuk Lion Oni sudah diciptakan oleh *intern* lain, maka penulis hanya perlu membuat ilustrasinya. Penulis diberikan *character sheet* untuk membantu pengerjaan lebih cepat.



Gambar 3.53 Referensi Desain Karakter dan Pose
Sumber: Pinterest

Dengan adanya *character sheet*, penulis memiliki gambaran untuk pose Lion Oni. Pada tahap ini, penulis mengumpulkan berbagai macam gambar referensi yang sesuai untuk Lion Oni. Meskipun penulis telah diberikan *character sheet*, penulis tetap mencari referensi tambahan yang relevan terhadap desain karakternya. Dengan mengumpulkan beberapa referensi desain karakter yang berhubungan dengan Lion Oni, penulis memiliki gambaran lebih luas terhadap desain karakternya. *Supervisor* meminta agar Lion Oni terlihat sedang menyerang dengan senjatanya. Dengan itu, penulis mencari gambar-gambar pose dinamasi dan beraksi yang menunjukkan kekuatan Lion Oni. Dengan waktu yang minim, penulis harus menggambarkan pose yang tidak terlalu rumit tetapi tetap memperlihatkan betapa kuat dan perkasa Lion Oni ini.

B. Konsep & Sketsa Kasar Perancangan

Dengan gambar-gambar referensi, penulis dapat langsung masuk ke tahap sketsa kasar. Penulis memutuskan untuk menggambarkan Lion Oni sedang melompat di udara dan akan menghantamkan senjatanya kepada musuh. Mengikuti *character sheet* yang sudah diberikan, penulis menggambarkan Lion Oni mengenakan aksesoris-aksesoris nya dan juga senjatanya. Penulis mengalami sedikit masalah mengenai senjatanya, karena gambar referensinya tidak begitu jelas, penulis kurang yakin dengan ukuran senjatanya. Maka, setelah selesai dengan sketsa kasar, penulis langsung menanyakan *supervisor* mengenai senjatanya juga.



Gambar 3.54 Sketsa Kasar Ilustrasi

Supervisor kemudian melakukan asistensi hasil sketsa kasar penulis dan mengatakan posenya sudah bagus, tetapi senjatanya kurang besar dan lebar, serta dapat dipegang pada ujungnya dan berikan tali untuk *handle*-nya. Selain itu, bagian celana kurang mengembung dan rambutnya perlu diperbanyak lagi. Dengan revisi-revisi tersebut, penulis langsung memperbaiki sketsanya. Penulis

membuat senjata tersebut lebih besar dan lebih lebar, sesuai dengan revisinya. Setelah selesai, penulis mengirimkan hasil revisi tersebut kepada *supervisor* dan meminta pendapatnya tentang perubahannya. *Supervisor* akhirnya menyetujui hasilnya dan penulis dapat melanjutkan ke tahap *line art*.

C. *Line Art*, *Base Color*, dan *Shading* Perancangan

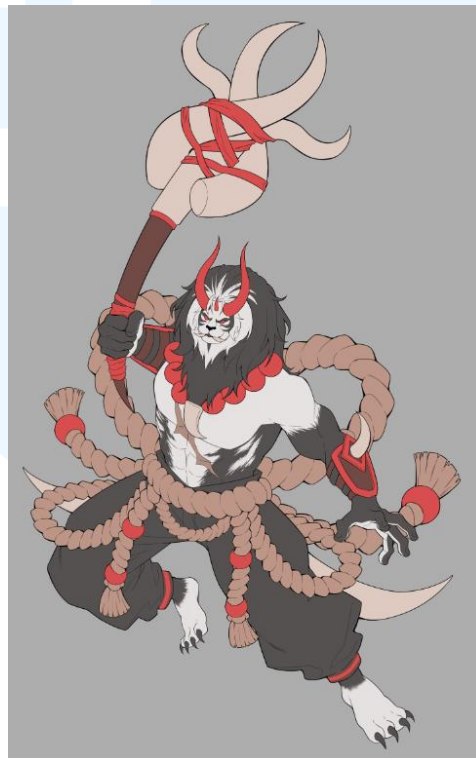
Penulis selanjutnya akan membuat *line art* untuk Lion Oni. Pada titik ini, penulis juga memperbaiki proporsi dan bentuk karakter agar lebih sesuai dengan referensi yang telah diberikan. Selain itu, penulis juga menambahkan detail-detail yang tertinggal saat tahap sketsa. Dengan memberikan variasi ukuran dan ketebalan garis, gambar akan terlihat lebih dinamis, bervolume, dan tidak datar. Dengan tahap *line art* selsai, penulis dapat melanjutkan ke tahap *base color*.



Gambar 3.55 *Line Art* Ilustrasi

Untuk tahap berikutnya, penulis akan mengisi *base color* pada *lineart* yang telah dibuat. Warna-warna yang digunakan diambil dari *character sheet* Lion Oni, tetapi penulis membuat

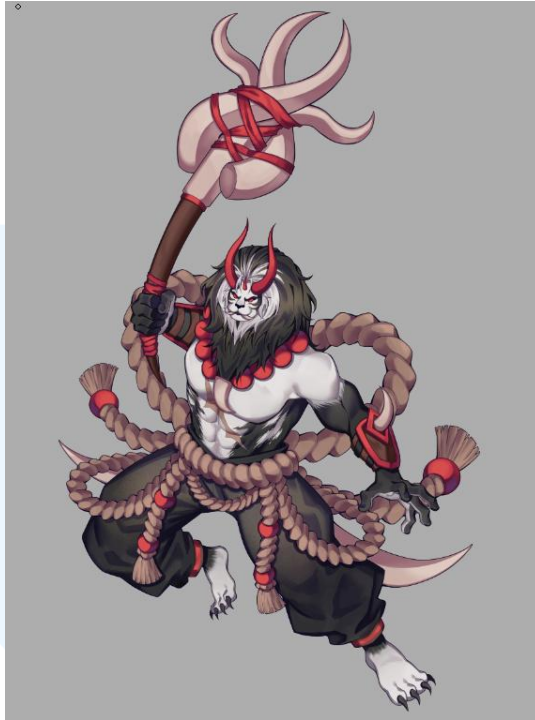
warnanya lebih terang untuk membuat bayangan lebih kontras di tahap *shading*. Lion Oni memiliki palet warna yang terdiri dari, merah, hitam, putih, dan coklat. Karena senjatanya belum memiliki warna pada referensi, penulis mengikuti palet warna Lion Oni dan memilih warna coklat untuk batangnya, krem untuk bagian atasnya, dan merah untuk talinya.



Gambar 3.56 *Base Color* Ilustrasi

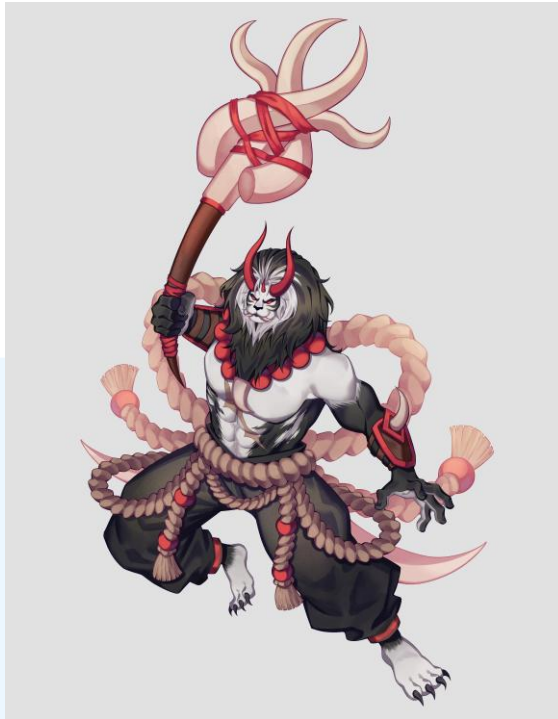
Kemudian, penulis memberikan hasil *line art* dan *base color* kepada *supervisor* dan ia pun menyutujuinya. Penulis lanjut ke tahap *shading* setelah mendapatkan persetujuan dari *supervisor*. Penulis akan menggunakan teknik *shading* yang sama seperti yang digunakan dalam tugas utama. Untuk mendapatkan gaya yang lebih stylized, penulis menggunakan *brush* yang bertekstur dan sedikit transparan. Penulis akan berfokus pada area yang gelap pada karakter, seperti bentuk muka, rambut, tubuh, aksesoris, dan senjata. Penulis membaurkan warna bayangan inti dengan warna dasar

menggunakan *blending tool* atau warna *midtone* agar bayangan inti tidak terlihat terlalu kasar.



Gambar 3.57 *Shading* Ilustrasi

Setelah menggunakan bayangan, penulis menambahkan cahaya reflektif pada bayangan inti untuk membuatnya lebih realistis dan meningkatkan daya tarik visual. Penulis juga menambahkan *highlight* pada mata, pakaian, dan aksesoris untuk mencerahkan ilustrasinya. Kedua hal ini meningkatkan kontras dan realisme. Penulis juga ingin membuat Lion Oni lebih menonjol daripada aksesoris tali-talinya yang berada di belakangnya karena secara sekilas, mereka terlihat membaur. Oleh karena itu, penulis memberikan warna lebih terang untuk bagian belakangnya untuk lebih memfokuskan perhatian pada Lion Oni.



Gambar 3.58 Hasil Akhir Ilustrasi

Untuk sentuhan akhir, penulis mengubah warna *line art* menjadi lebih gelap dari warna dasar. Penulis juga menambahkan *air brush* cahaya lembut agar gambar keseluruhan terlihat lebih cerah. Dengan ilustrasi selesai, penulis kemudian mengirim hasil akhirnya kepada *supervisor* untuk meminta *feedback*. *Supervisor* tidak memberikan revisi lebih lanjut dan mengatakan bahwa karya terlihat bagus. Selanjutnya, penulis dan *intern* lain diberikan Google Drive untuk mengunggah *file* karya. Penulis mengunggah *file* ilustrasi dalam .png dan .psd kepada folder Google Drive tersebut. Pada akhirnya, penulis menyelesaikan tugas ini pada tanggal 15 November 2025, yang memakan waktu 3 hari pengerjaan, penulis perlu bekerja lembur untuk menyelesaikan tugas ini.

Tantangan yang dihadapi saat pengerjaan tugas ini adalah tenggat waktu yang terlalu mepet, memerlukan penulis untuk lembur mengerjakan tugas ini. Penulis mengerti *deadline* pengerjaan tugas ini sangat mepet akibat dari tanggal diadakannya lomba sangat

mendadak. Penulis perlu mempercepat pengerjaan tugas ini agar dapat dikumpul tepat waktu dengan hasil yang memuaskan. Pada tugas ini, penulis belajar untuk membuat ilustrasi dalam waktu cepat dan efisien, serta menghasilkan karya yang layak digunakan.

3.3.2.4 Proyek Desain Karakter LUCKIVE Avanink Cyborg

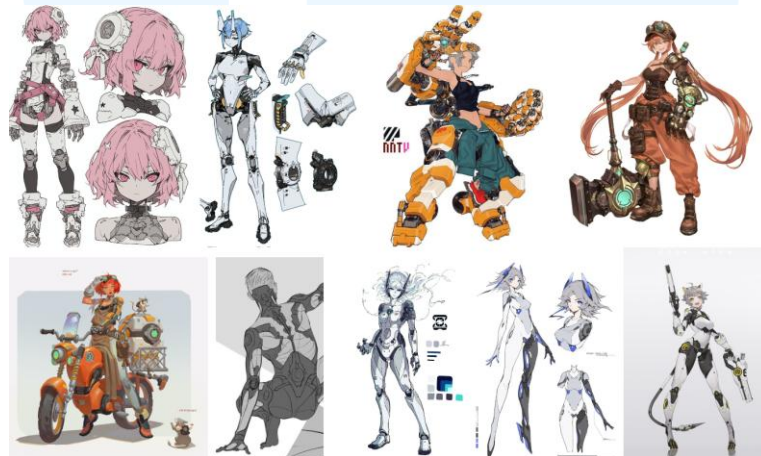
Selama kegiatan magang, penulis selalu mengambil dan menerima tugas berhubungan dengan ilustrasi karena sesuai dengan *jobdesk* penulis. Namun, *supervisor* penulis memberi dorongan untuk mencoba mengambil tugas *character design* untuk proyek *game* baru, LUCKIVE. Untuk tugas ini, penulis memilih untuk membuat *character design* untuk salah satu karakter, yaitu Avanink Cyborg. Tugas ini memerlukan pose *idle* dan juga *character sheet* untuk desain karakter. Pengerjaan tugas ini dimulai dari tanggal 3 Novermber hingga 27 November 2025, memakan waktu selama 3 minggu lebih. Seperti tugas utama, penulis menggunakan metode Design Thinking oleh IDEO selama perancangan tugas ini.

A. Briefing dan Referensi Perancangan

Penulis berkesempatan menghadiri pertemuan magang bersama *supervisor* dan rekan-rekan magang lainnya di Bintaro, Tangerang Selatan. Selain berinteraksi dengan peserta magang lainnya, kami juga berkesempatan untuk membahas tugas-tugas pekerjaan. Dalam percakapan tersebut, *supervisor* menyarankan penulis untuk mencoba mendesain karakter untuk proyek baru, yaitu LUCKIVE. Proyek LUCKIVE merupakan sebuah *game* yang akan dikembangkan di Roblox. Secara pribadi penulis tidak mempunyai banyak informasi seputar *game* ini, hanya diberikan *brief* tugas untuk *character design*.

Untuk tugas ini, penulis memilih untuk melakukan desain karakter terhadap Avanink Cyborg. Menurut *brief* tugas, penulis ditugaskan untuk menciptakan *idle pose* dan *character sheet*, berisi

penampakan 360° karakter. Penulis dibebaskan untuk mendesain karakternya bagaimanapun sesuai dengan imajinasi sendiri. Berhubungan dengan Cyborg, penulis memikirkan karakternya setengah manusia dan setengah mesin. Oleh karena itu, penulis pertama melakukan tahap *Inspiration* dengan mengumpulkan referensi-referensi visual yang dapat memberikan inspirasi untuk desain karakter Cyborg ini. Selama mencari referensi, penulis mendapat inspirasi untuk membuat Cyborg berprofesi sebagai mekanik. Penulis berpikir konsep Cyborg yang memperbaiki barang mekanis cukup menarik.

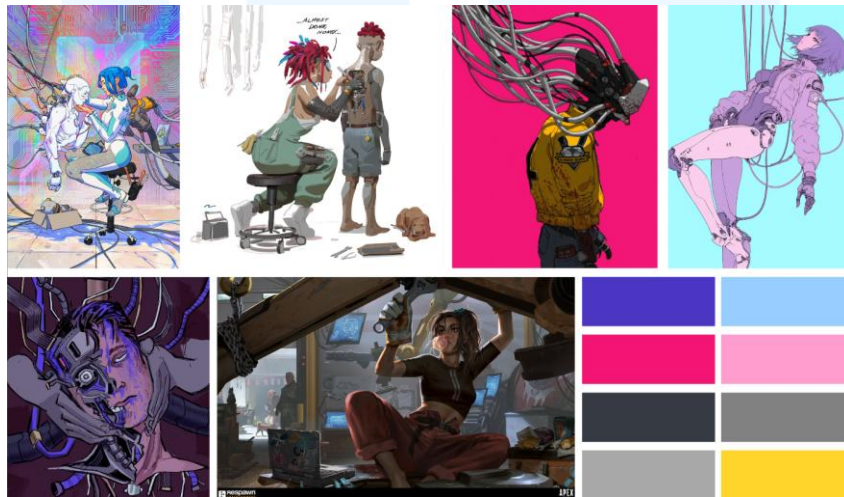


Gambar 3.59 Referensi Desain Karakter
Sumber: Pinterest

Dengan itu, penulis lanjut mengumpulkan berbagai macam gambar yang berhubungan dengan desain karakter. Setelah melihat gambar referensinya lagi, penulis akan menggambarkan Cyborg sebagai seorang wanita. Dengan semua ide ini digabungkan, penulis mulai memiliki gambaran kasar mengenai seperti apa karakternya akan terlihat. Untuk mendapat gambaran yang lebih mendalam mengenai desain karakter ini, penulis akan merancang sebuah *moodboard* pada tahap berikutnya.

B. Konsep & Idle Pose Perancangan

Pada tahap ini, penulis masuk pada *Ideation*, dimana penulis melakukan *brainstorming* dengan membuat sebuah *moodboard* untuk membantu memberikan gambaran suasana yang ingin dicapai dalam ilustrasi ini. Pada tahap ini penulis akan membuat *moodboard* untuk mendapatkan gambaran keseluruhan untuk desain karakter Cyborg. Disini penulis mengumpulkan gambar-gambar yang mungkin berhubungan dengan karakter Cyborg, mulai dari penampilannya, pekerjaannya, hingga palet warnanya.



Gambar 3.60 *Moodboard* Desain Karakter
Sumber: Pinterest

Setelah memiliki gambaran yang lebih luas mengenai desain karakter Cyborg, penulis akan masuk ke tahap *Implementation*, dimana penulis akan mulai menggambarkan desain karakter Aviank Cyborg sesuai dengan referensi dan *moodboard* yang telah dibuat. Dimulai dari muka dan rambut, untuk muka penulis ingin memberikannya mata dengan berbeda warna untuk menunjukkan ia tidak sepenuhnya manusia. Penulis memberikannya warna coklat tua pada mata kanan dan warna kuning pada mata kiri. Selanjutnya untuk rambut, karena ia seorang mekanik, penulis mengikat rambutnya agar tidak terhalang saat ia sedang bekerja. Untuk

warnanya, penulis memilih warna merah muda karena terlihat cocok dengan warna kulitnya yang coklat.

Karena karakter ini merupakan sebuah Cyborg, penulis perlu menunjukkan beberapa bagian tubuhnya yang terbuat dari mesin. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk membuat lengan dan kaki terbuat dari mesin. Bagian tubuh mesinnya memiliki aksen berwarna biru. Untuk pakaiannya, penulis menggambarannya mengenakan *sports bra* dengan jaket keselamatan yang diikat di pinggangnya. Selain itu, ia mengenakan celana *jeans* panjang yang menutupi bagian tubuhnya yang terbuat dari mesin bersama dengan sepatu bot dan kacamata pengaman di atas kepalanya untuk perlindungan. Pada bagian pinggang juga terdapat *thigh holster bag* yang digunakan untuk membawa peralatan. Penulis memberikan palet warna seperti pada gambar dibawah ini, warna-warna ini diambil dari *moodboard* yang telah dibuat.



Gambar 3.61 Idle Pose Karakter

Kemudian penulis mengirim hasil progres tersebut kepada *supervisor* melalui Discord dan menunggu *feedback* dan masukannya. Saat penulis menghadiri *briefing online*, *supervisor*

memberikan kritik mengenai karakter desain Cyborg. *Supervisor* sebelumnya tidak menyebutkan atau memberikan penulis gambar referensi untuk desain karakternya, tetapi ia ingin Cyborg tersebut memiliki 60-80% tubuh terbuat dari mesin, tidak sesuai dengan apa yang penulis ciptakan sebelumnya. Karena itu, penulis harus mendesain ulang beberapa bagian karakter sesuai dengan arahan *supervisor*. Dimulai dengan mengganti celana panjangnya menjadi celana pendek dan menghilangkan sepatu botnya, agar bisa lebih memperlihatkan bagian mesin pada kakinya. Penulis juga mendesain lebih banyak bagian mesin dari bahu, dada, hingga pinggangnya. Untuk palet warna, penulis menyesuaikan dengan palet warna yang sudah dipakai, maka rata-rata untuk bagian mesinnya berwarna putih.



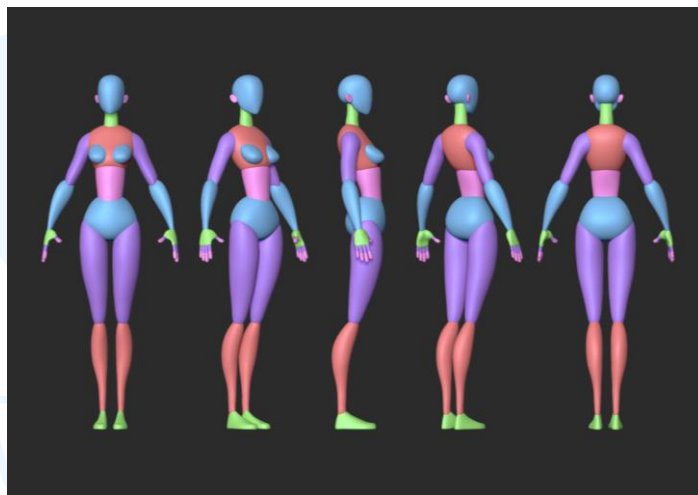
Gambar 3.62 Revisi Desain Karakter

Akan tetapi, setelah mendesain ulang desain karakter Cyborg, penulis merasa bahwa palet warnanya sekarang terlihat aneh dan kurang konsisten. Penulis mencoba mengubah warna tubuh mesinnya menjadi hitam melainkan putih. Karena ini, penulis juga mengubah warna atasannya menjadi abu-abu muda, agar kontras dengan tubuh mesinnya. Melainkan aksen berwarna biru, penulis

mengganti menjadi warna merah muda, cocok dengan rambut dan jaketnya. Menurut penulis perubahan palet warna ini lebih cocok padanya melainkan palet warna sebelumnya. Dengan ini, penulis mengirim hasil progres desain karakter Cyborg kepada *supervisor* dan meminta masukan untuk desainnya. Pada akhirnya *supervisor* menyetujui desainnya dan penulis dapat melanjutkan ke pengerjaan *character sheet*.

C. *Character Sheet* Perancangan

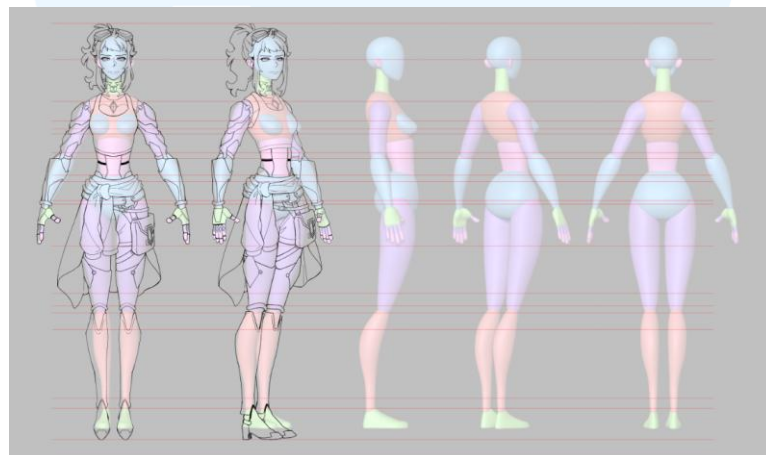
Untuk tahap *character sheet*, penulis harus membuat *turnaround* yang menunjukkan penampakan 360° karakter yang telah di desain. Penulis diberikan 3D *model base* oleh *supervisor* yang digunakan sebagai panduan untuk membuat *character sheet*. Terdapat banyak model yang bisa dipilih, mulai dari model dewasa, remaja, anak, dan *chibi*. Penulis memilih model wanita dewasa karena merasa paling cocok untuk desain karakter penulis. Dengan adanya panduan ini, penulis dapat menggambarkan penampakan 360° karakter dengan mudah.



Gambar 3.63 *Base 3D Model Character Turnaround*
Sumber: Nouverior

Character sheet ini memiliki tampak depan, tampak belakang, tampak samping $\frac{3}{4}$, dan tampak samping. Penulis mulai

menggambarkan desain karakternya pada tampak depan terlebih dahulu. Dengan bantuan *symmetry ruler*, penulis dapat menggambar kedua sisi secara identik dan menonaktifkan penggaris untuk menambahkan detail yang tidak simetris. Dengan tampak depan selesai, penulis membuat garis pembantu untuk men untuk meluruskan bagian-bagian tertentu dari desain karakter agar setiap tampilan memiliki panjang yang sama. Selanjutnya, penulis mengerjakan tampilan samping $\frac{3}{4}$ dari depan. Untuk tampilan ini, penulis tidak menggunakan *symmetry ruler* lagi, melainkan hanya menggambar di atas model 3D sesuai dengan desain yang penulis telah buat.



Gambar 3.64 Progres *Character Sheet*

Kemudian penulis mengerjakan ke tampak selanjutnya, yaitu tampak samping. Untuk tampak samping, penulis harus memikirkan kembali bagaimana tampilan samping bagian tangannya yang terbuat dari mesin akan terlihat. Selanjutnya, tampak samping $\frac{3}{4}$ dari belakang, penulis juga harus memikirkan bagaimana bagian mesin lengan dan kaki akan terlihat dari belakang. Desainnya perlu sesuai dengan tampak depan, jika tidak maka *3D modeler* atau ilustrator mungkin akan kesulitan dalam membuat desainnya. Terakhir untuk desain tampak belakang, penulis menggunakan *symmetry ruler* lagi untuk menggambarkan kedua sisi yang identik. Untuk tampak

belakang, aksesoris seperti sabuk dan *thigh holster bag* tidak terlihat karena ditutup oleh jaket yang diikat pada pinggang.



Gambar 3.65 Hasil Akhir *Character Sheet*

Dengan selesai menggambar *turnaround*, penulis kemudian memberikan warna berdasarkan palet warna yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah memberikan warna, *character sheet* Avanink Cyborg pun selesai. Terakhir, penulis meletakkan palet warna karakter di dalam *character sheet*. Penulis kemudian mengirim hasil akhirnya kepada *supervisor* melalui Discord untuk meminta kritik atau masukan. *Supervisor* tidak memiliki masukan lagi dan karya sudah bagus. Penulis akhirnya menyelesaikan tugas ini pada tanggal 27 November 2025, yang memakan waktu pengerjaan selama 3 minggu lebih.

Pada tugas ini, penulis menghadapi sebuah tantangan dalam mengerjakan tugas yang berada di luar *jobdesk* penulis. Tugas utama penulis sebagai ilustrator hanya memiliki peran untuk mengilustrasikan desain karakter, namun sebagai *character designer* penulis perlu memikirkan konsep ide dalam sebuah karakter. Tugas ini memberikan penulis pengalaman dan perspektif dari divisi *character design* untuk menciptakan sebuah karakter yang layak digunakan pada sebuah *game*.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Selama 6 bulan melaksanakan kegiatan magang di Nouverior, penulis telah mendapatkan pengalaman kerja yang bermanfaat untuk melanjutkan karir di dunia industri *game*. Sepanjang masa magang penulis menghadapi beberapa masalah dan kendala yang harus dihadapi. Hal ini dapat menjadi pembelajaran bagi penulis untuk meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah dan keterampilan *soft skill*.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Terdapat beberapa kendala yang dialami oleh penulis sepanjang kegiatan magang di Nouverior, berikut merupakan penjabaran kendala selama pelaksanaan kerja di Nouverior.

A. Tugas Tidak Diberikan *Deadline*

Supervisor tidak menentukan tenggat waktu untuk pengerjaan tugas, kecuali tugas tersebut *urgent* dan dibutuhkan segera untuk kebutuhan perusahaan. Hal ini dilakukan agar para peserta magang dapat mengerjakan tugas-tugasnya dengan kecepatan masing-masing tanpa ada tekanan waktu. Namun, karena tugas tidak diberikan *deadline*, secara pribadi penulis tidak merasakan dorongan besar untuk terus mengerjakan tugasnya. Penulis terkadang terasa malas, tidak termotivasi, dan tidak disiplin dalam melakukan tugasnya. Akibat tidak adanya urgensi dalam tugas, hal ini membuat penulis menyelesaikan tugas dalam jangka waktu yang lama, ketimbang jika penulis diberikan tenggat waktu, penulis dapat memiliki dorongan untuk menyelesaikannya sesuai dengan tenggat waktu.

B. Magang secara WFH (*Work from Home*)

Pelaksanaan magang di Nouverior dilaksanakan secara *online* atau WFH (*Work from Home*) dengan pusat komunikasi menggunakan Discord. Penulis merasa karena semua aktivitas magang dilakukan secara *online*, penulis tidak dapat fokus bekerja selama jam kerja magang. Terkadang penulis tidak disiplin dan melakukan hal lain selain mengerjakan tugas magang seperti, main *game* atau menonton. Pengerjaan tugas menjadi tidak efisien karena tidak

ada pengawasan, maka penulis terasa bebas selama jam kerja. Hal ini berdampak kepada penundaan progres tugas, memakan waktu lebih lama.

C. Pemberian *Brief* Tugas yang Kurang Lengkap

Pemberian *brief* tugas biasanya dilakukan lewat *voice call* di Discord bersama para peserta magang lainnya. *Supervisor* menyampaikan seluruh *brief* secara verbal tanpa catatan atau *slide* presentasi. *Brief* tugas yang diberikan seringkali cukup singkat dan tidak menjelaskan detail-detail yang spesifik, mengakibatkan penulis mengalami kebingungan saat mengerjakan tugas. *Supervisor* kemungkinan lupa untuk mengatakannya saat *briefing* dan kadang hal ini menyebabkan *supervisor* baru menginformasikan ketika karya sudah setengah selesai atau sudah selesai. Terdapat beberapa tugas dimana penulis perlu melakukan revisi besar akibat penulis sudah terlanjur membuat karya hingga tahap-tahap terakhirnya.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Meskipun penulis mengalami beberapa kendala saat melaksanakan magang di Nouverior, penulis tetap berusaha untuk mengatasi kendala yang dihadapi. Dengan ini, penulis dapat memperlancar dan mempermudah proses pengerjaan tugas. Berikut penjabaran solusi selama pelaksanaan program magang di Nouverior.

A. Memberikan *Deadline* untuk Diri Sendiri

Karena penulis tidak diberikan *deadline* untuk pengerjaan tugas, penulis biasanya memberikan *deadline* untuk diri sendiri. Dengan *jobdesk* utama penulis sebagai ilustrator, proses pengerjaan ilustrasi biasanya dapat memakan waktu selama 3 minggu bagi penulis sendiri. Penulis berusaha untuk membiasakan diri agar konsisten dengan waktu pengerjaan tugas supaya tidak terlalu lama untuk menyelesaikan satu tugas dan dapat langsung lanjut ke tugas selanjutnya. Namun, hal ini juga tergantung dengan seberapa besar tugas tersebut, jika suatu tugas memiliki elemen yang banyak, penulis dapat menghabiskan waktu selama 1 bulan lebih.

B. Menyingkirkan Gangguan dan Fokus pada Pekerjaan

Pelaksanaan magang dilakukan secara online, maka penulis tidak ada pengawasan dan terasa bebas bekerja di rumah. Terdapat banyak gangguan yang dapat menghalangi penulis dari mengerjakan tugas saat jam kerja. Salah satu cara yang penulis lakukan untuk tetap fokus pada pekerjaan adalah menyingkirkan hal-hal yang mengganggu fokus penulis. Seperti meletakkan HP di tempat jauh dari jangkauan penulis atau bekerja di *cafe* untuk mendapatkan lingkungan yang berbeda. Hal-hal ini membantu penulis lebih fokus pada pekerjaan dan dapat menyelesaikannya dengan lancar.

C. Mengajak Diskusi bersama *Supervisor*

Diberikan *brief* tugas yang tidak begitu lengkap dapat membuat penulis bingung saat proses pengerjaan tugasnya. Oleh karena itu, penulis berusaha untuk berdiskusi terlebih dahulu bersama *supervisor* mengenai detail-detail yang terlupakan untuk menambah pemahaman penulis terhadap tugas tertentu. Namun, terdapat situasi dimana *supervisor* baru memberikan revisi besar di tengah-tengah pengerjaan yang memerlukan penulis melakukan perbaikan yang cukup banyak. Dalam situasi ini, penulis hanya perlu mendengar *feedback* dari *supervisor* dan berusaha dengan sebaiknya untuk memperbaiki karya sesuai dengan permintaannya.