

BAB III

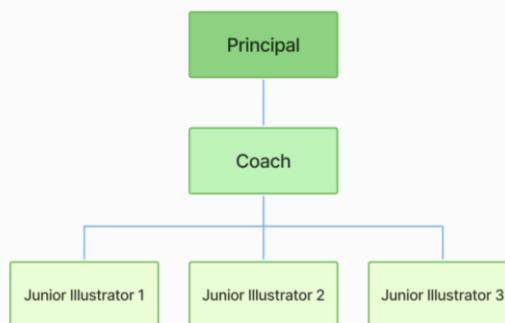
PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Posisi penulis selama masa pelaksanaan magang adalah Junior Illustrator yang merupakan nama jabatan bagi peserta magang di Brush Studio. Tanggung jawab penulis adalah membuat karya ilustrasi dan desain untuk kepentingan materi ajar siswa kursus, bahan promosi, maupun untuk klien eksternal Brush Studio. Penulis berkoordinasi dengan *supervisor* magang yang merupakan salah satu Coach di Brush Studio. *Supervisor* magang menjadi pengawas utama penulis dalam pelaksanaan tugasnya, menentukan *timeline* pengerjaan, mengatur *deadline*, dan memperhatikan progres pengerjaan tugas oleh penulis yang dilaporkan setiap hari.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Posisi penulis yaitu Junior Illustrator merupakan posisi intern ilustrator dalam struktur organisasi Brush Studio. Penulis mendapatkan tugas dari staf lain di Brush Studio, biasanya dari Coach dan Principal. Penulis akan diberikan *brief* secara lisan dari pemberi tugas dan kemudian memulai pengerjaan. Pada masa magang penulis di Brush Studio, ada 3 Junior Illustrator termasuk penulis sendiri.



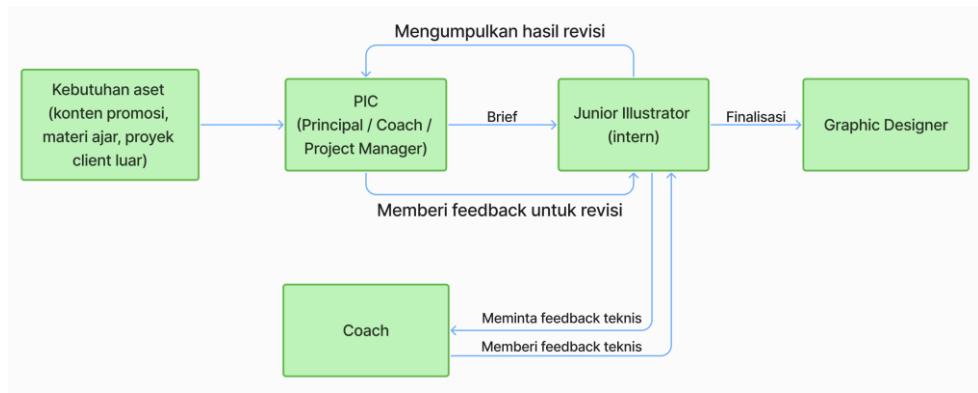
Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Pekerja

Supervisor yang juga merupakan salah satu Coach akan membuat *timeline* dan mengatur *deadline* pengerjaan. Kemudian untuk setiap tahap

pengerjaan karya, penulis akan melaporkan progres yang berupa *screenshot* WIP (*work-in-progress*) yang dikirimkan melalui grup WhatsApp magang Brush Studio. Dari situ penulis akan diberikan *feedback* dari Coach atau Principal dan kemudian melakukan revisi sesuai kebutuhan.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Sistem kerja magang di Brush Studio adalah penulis sebagai peserta magang diberikan tugas oleh staf lain dengan kedudukan lebih tinggi, biasanya Coach dan Principal. Peserta diberikan *brief* tugas yang meliputi bentuk karya yang dibutuhkan, tema dan konsep, kegunaan karya, serta untuk kapan karya diperlukan. Kemudian penulis memulai penggerjaan karya dengan mengikuti *timeline* penggerjaan yang sudah diatur oleh *supervisor* yang lengkap dengan tanggal *deadline* untuk setiap tahap penggerjaan hingga penyelesaian karya. Penggerjaan karya ilustrasi yang rumit seperti untuk bahan promosional di media sosial atau proyek dengan klien eksternal biasanya diberikan waktu penggerjaan 2 minggu, dengan penambahan apabila ada waktu kerja yang terpotong karena penulis berhalangan hadir atau mendadak diberikan tugas lain yang lebih *urgent* yang memakan banyak waktu. Waktu tambahan yang diberikan maksimal adalah 1 minggu, yang berarti waktu penggerjaan proyek paling lama diberikan adalah 3 minggu. Untuk tugas yang lebih simpel seperti pembuatan dekorasi untuk acara atau ilustrasi sederhana untuk materi biasanya diberikan waktu lebih singkat tergantung pada tingkat kesulitan tugas. Selama penggerjaan karya, penulis diwajibkan melaporkan setiap tahap penggerjaan lewat pengiriman *screenshot* WIP pada grup WhatsApp. Selain itu, penulis juga harus melaporkan progres penggerjaan tugas setiap hari pada akhir jam kerja di dalam grup WhatsApp.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Pengerjaan ilustrasi dibagi ke dalam beberapa tahap yaitu *thumbnails*, sketsa, *lineart*, *coloring*, dan *rendering*. Pada tahap *thumbnails* penulis mencari referensi untuk pembuatan karya dan kemudian membuat sketsa kasar untuk memberikan gambaran karya akhir. Pada tahap ini penulis membuat beberapa sketsa alternatif yang salah satunya kemudian dipilih oleh pemberi tugas atau Principal. *Thumbnail* yang dipilih kemudian dirapikan dan dikembangkan sesuai *feedback* yang didapatkan, lalu dengan persetujuan pemberi tugas atau Principal, penulis dapat maju ke tahap sketsa komprehensif dan tahap-tahap berikutnya hingga *rendering*. Asistensi karya penulis akan dilakukan oleh pemberi tugas, Coach, dan Principal. Untuk *feedback* yang bersifat teknis, Principal menentukan hanya satu Coach yang bisa dituju untuk pertanyaan dan permintaan *feedback* teknis oleh semua peserta magang untuk menghindari adanya miskomunikasi. Sedangkan untuk *feedback* yang bersifat tematik atau lebih menuju ke *art direction* biasanya dilakukan oleh pemberi tugas atau Principal yang umumnya bersifat sebagai pemberi persetujuan terakhir terhadap setiap karya. Karya ilustrasi akhirnya akan diserahkan kepada *Graphic Designer* sebagai aset untuk membuat desain akhir.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama periode magang penulis di Brush Studio yang dimulai dari 21 Juli 2025 hingga 31 Desember 2025, penulis telah mengerjakan berbagai macam tugas.

Tugas yang dikerjakan oleh penulis diberikan oleh staf lain di Brush Studio sehingga setiap tugas memiliki PIC yang berbeda. Berikut adalah rincian tugas yang dilakukan penulis selama melakukan kerja magang.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

| Minggu | Tanggal | Proyek | Keterangan |
|--------|---|--|--|
| 1 | 21 Juli 2025 | Ilustrasi Materi TK | Membuat 2 karya contoh untuk materi pembelajaran siswa TK. |
| 1-3 | 22 Juli – 5 Agustus 2025 | Ilustrasi Brushvaganza Warna Warni Indonesia | Membuat ilustrasi untuk <i>event</i> tahunan Brush Studio yaitu Kompetisi Ilustrasi Brushvaganza dengan tema Warna Warni Indonesia. Ilustrasi ini awalnya dimaksudkan untuk digunakan sebagai aset visual untuk <i>post</i> Instagram tapi akhirnya digunakan sebagai karya <i>reserve</i> . |
| 3-4 | 6 Agustus – 13 Agustus 2025 | Desain dan <i>mockup packaging</i> Lexus | Membuat desain dan <i>mockup packaging</i> untuk seri LC-500 Lexus. Aset visual utama berupa ilustrasi produk telah disediakan dari salah satu <i>Coach</i> . |
| 3-5 | 5 Agustus 2025, 9 Agustus 2025, 20 Agustus 2025 | Tampah 17 Agustus | Membuat sketsa desain <i>template</i> tampah dan membuat <i>sample</i> fisik tampah untuk aktivitas siswa Brush Studio dalam rangka 17 Agustusan. |
| 4-6 | 14 Agustus – 28 Agustus 2025 | Ilustrasi Hari Anak | Membuat ilustrasi Hari Anak yang akan digunakan untuk aset visual dalam proposal serta <i>post</i> Instagram. <i>Post</i> Instagram direncakan tayang pada tahun 2026. |
| 7-8 | 1 September – 12 September 2025 | Ilustrasi Brush Kasih Jajan (BKJ) Medieval Party | Membuat ilustrasi dengan tema <i>medieval</i> untuk <i>event</i> bulanan Brush Studio yaitu BKJ dengan tema Medieval Party. Karya digunakan untuk <i>post</i> Instagram. |
| 8 | 15 September – 17 September 2025 | Ilustrasi Materi Lighting | Melakukan <i>touch up</i> ilustrasi yang telah dibuat oleh rekan kerja sesama peserta magang dengan menambahkan <i>shadow</i> dan <i>lighting</i> untuk keperluan materi ajar siswa. |

| | | | |
|-------|----------------------------------|--|--|
| 8 | 20 September 2025 | Event Brushful Mind | Menjadi panitia yang membantu pelaksanaan acara Brushful Mind di Brush Studio yang diadakan dalam rangka World Wellness Weekend. Bertanggung jawab membantu dan mengakomodasi kebutuhan peserta sepanjang acara. |
| 8-10 | 18 September – 30 September 2025 | Ilustrasi BKJ Mysterious Beast | Membuat ilustrasi untuk <i>event</i> bulanan Brush Kasih Jajan (BKJ) bertema <i>Mysterious Beast</i> . Karya digunakan untuk <i>post</i> Instagram. |
| 10-11 | 2 Oktober – 8 Oktober 2025 | Ilustrasi Spooky House | Membuat ilustrasi pada <i>template papercraft</i> Spooky House yang merupakan aktivitas siswa Brush Studio dalam rangka Halloween. Penulis membuat 2 karya yang dicetak dan dibuat menjadi <i>papercraft</i> yang kemudian dipajang di selasar kantor. |
| 11-13 | 9 Oktober – 24 Oktober 2025 | Ilustrasi <i>Art Print</i> | Membuat ilustrasi untuk <i>merchandise</i> Brush Studio berupa <i>art print</i> . Karya ini akan dicetak dan diperjual belikan di berbagai <i>event</i> yang diikuti Brush Studio. |
| 13 | 25 Oktober 2025 | Event Happy Tradi Halloween | Menjadi panitia yang membantu pelaksanaan acara Happy Tradi di Brush Studio. Bertanggung jawab membantu dan mengakomodasi kebutuhan peserta sepanjang acara. |
| 13-14 | 24 Oktober – 30 Oktober 2025 | Desain Materi Pembelajaran Figma | Membuat 2 materi pembelajaran untuk ekskul Figma. Materi pertama yaitu pembuatan <i>icon</i> dengan tema <i>travel</i> dan materi kedua berupa desain kalender. |
| 14-15 | 31 Oktober – 4 November 2025 | Ilustrasi Materi <i>Angle</i> dan Anatomi Karakter | Membuat <i>character sheet</i> untuk karakter pria dan wanita menghadap 3 <i>angle</i> berbeda untuk materi pembelajaran siswa. |
| 15 | 3 November 2025 | Desain <i>Post Instagram</i> BKJ Medieval Party | Membuat desain <i>post</i> Instagram <i>observe and learn</i> untuk <i>event</i> BKJ Medieval Party pada bulan November 2025. |

| | | | |
|-------|--------------------------------|--|--|
| 15 | 4 November – 8 November 2025 | Desain untuk keperluan <i>event Colour the Season : Fun Painting Competition</i> | Membuat desain untuk sertifikat, <i>ID Card</i> , poster, dan plakat piala untuk <i>event Colour the Season : Fun Painting Competition</i> . |
| 16-17 | 10 November – 18 November 2025 | Ilustrasi editorial untuk artikel <i>website Brush Studio</i> | Membuat ilustrasi untuk <i>cover artikel di website Brush Studio</i> . |
| 17 | 19 November – 1 Desember 2025 | <i>Key Visual</i> untuk <i>event Illufest 2026</i> | Membuat <i>key visual</i> yang terdiri atas ilustrasi dan komponen desain untuk keperluan <i>event Illufest 2026</i> . |
| 18 | 29 November | <i>Event Colour the Season: Fun Painting Competition</i> | Menjadi panitia untuk <i>event Colour the Season: Fun Painting Competition</i> di Central Park 2 / Neo Soho. |

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Selama periode magang di Brush Studio, penulis sebagai Junior Illustrator menerima berbagai pekerjaan dari staf-staf Brush Studio yang berhubungan dengan pembuatan karya ilustrasi maupun desain. Karya-karya yang dibuat penulis menjadi bagian dari portofolio serta bahan promosional bagi Brush Studio. Berikut akan dijabarkan tugas-tugas yang penulis lakukan selama masa magang.

3.3.1 Proses Perancangan Ilustrasi Brush Kasih Jajan: Medieval Party

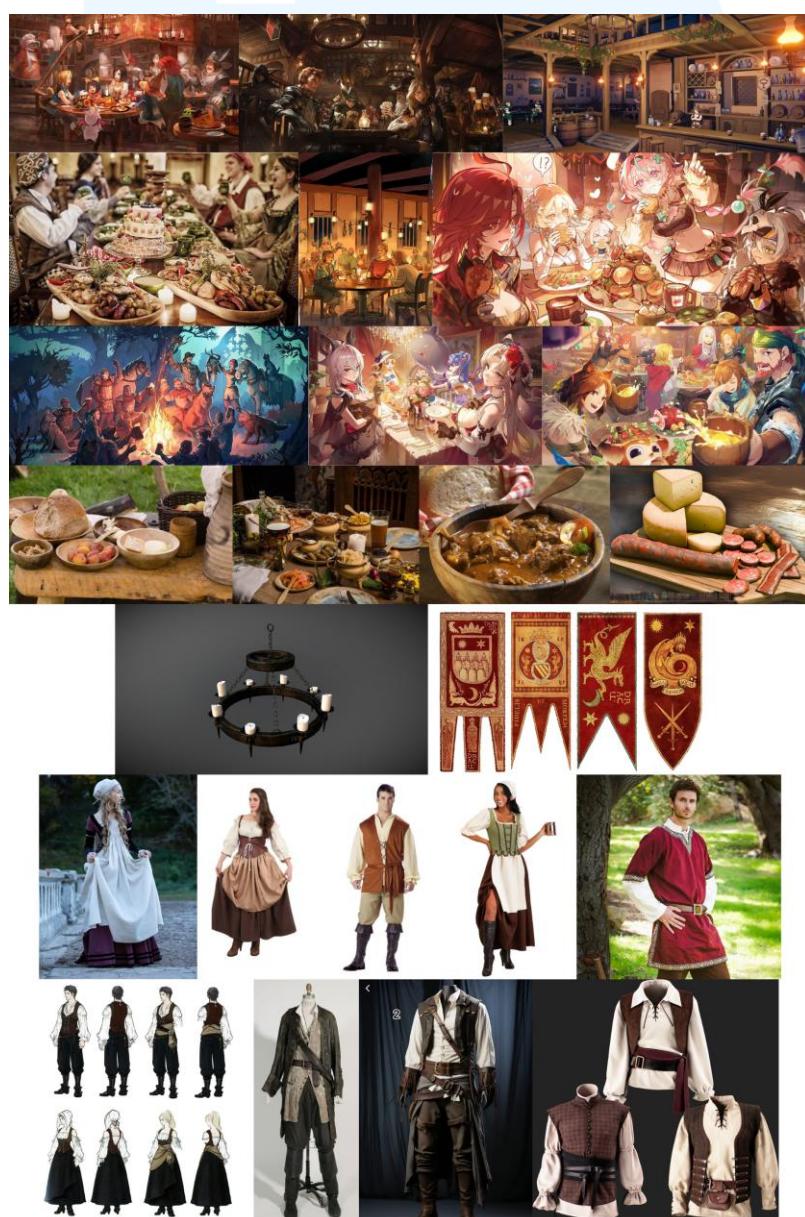
Proyek yang penulis pilih sebagai tugas utama merupakan ilustrasi yang digunakan untuk kebutuhan *event Brush Kasih Jajan: Medieval Party*. Pada tanggal 29 Agustus 2025, penulis diberikan *brief* tugas baru secara lisan oleh salah satu Coach Brush Studio. Penulis diminta membuat karya ilustrasi bertemakan suatu perayaan yang meriah dengan latar *medieval*. Karya yang diminta terdiri atas 1 ilustrasi *scene* yang menggambarkan suasana pesta dengan objek karakter dan *background* serta 1 ilustrasi karakter *full body* dengan posisi berdiri dan pose bebas. Ketentuan teknis yang diberikan untuk

ilustrasi adalah berkaitan dengan ukuran karya, penulis diminta membuat ilustrasi dengan rasio ukuran 3:4 atau sesuai dengan ukuran *post* Instagram, dengan resolusi minimal 300 *dpi*. Ilustrasi akan digunakan sebagai aset visual *post* Instagram Brush Studio. Tugas ini awalnya dimaksudkan untuk keperluan *event* lain, namun akhirnya diputuskan untuk digunakan untuk *event* Brush Kasih Jajan bulan November 2025. Karena setiap *event* Brush Kasih Jajan membutuhkan setidaknya 2 ilustrasi untuk pengumuman di awal lomba dan pengumuman pemenang di akhir lomba, tugas ini diberikan kepada 2 Junior Illustrator, salah satunya termasuk penulis sendiri.

Brush Kasih Jajan atau biasa disebut BKJ adalah *event* bulanan Brush Studio yang utamanya ditujukan untuk siswa serta komunitas Brush Studio, namun juga terbuka untuk masyarakat umum pegiat ilustrasi. Dalam *event* ini, Brush Studio memberikan *prompt* ilustrasi yang berbeda tiap bulannya dan mengajak para pegiat ilustrasi untuk membuat karya mengikuti *prompt* tersebut. Karya yang dibuat dan di-submit dalam rangka *event* ini akan memiliki kesempatan untuk memenangkan uang jajan sebesar 100 ribu Rupiah apabila terpilih oleh para juri dari Brush Studio sebagai karya terbaik. *Event* ini memiliki tujuan untuk memotivasi para kreatif untuk berkarya. Karya para peserta diharapkan dapat menjadi kesempatan bagi mereka untuk belajar serta memperkaya portofolio ilustrasi mereka. Pada bulan November 2025, *event* BKJ ini mengangkat tema *Medieval Party* di mana karya penulis digunakan untuk *post* Instagram *reminder* lomba.

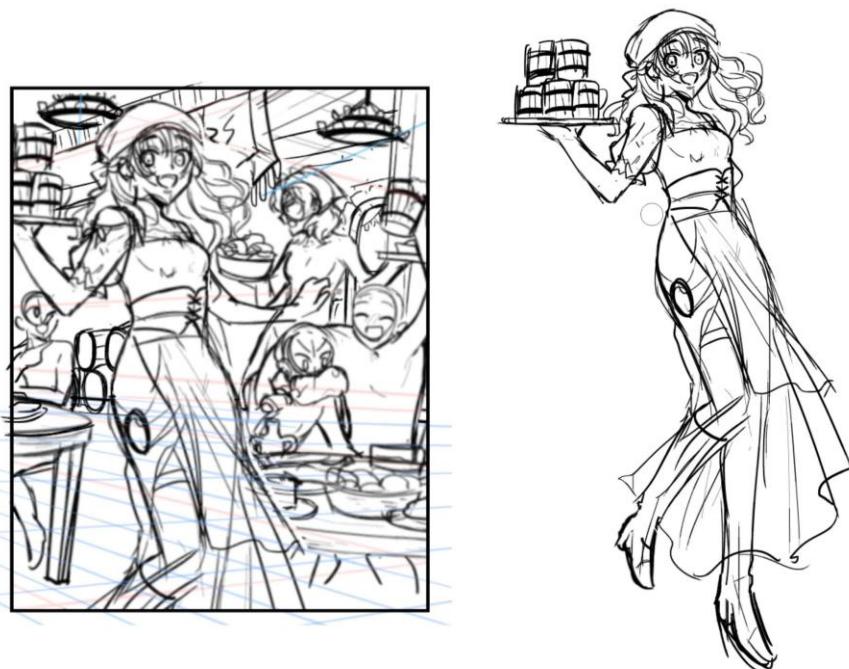
Karena penulis baru diberikan tugas ini setelah salah satu peserta magang lain, penulis diminta untuk membuat ilustrasi dengan latar tempat yang berbeda dari rekan kerja penulis. Rekan kerja penulis memilih latar *town square* sehingga penulis harus memilih latar lain yang masih berhubungan dengan tema *medieval*. Penulis mencari berbagai karya visual *environment medieval* untuk dijadikan referensi, dan penulis akhirnya memutuskan untuk menggambarkan suasana pesta di *pub* karena latar tersebut juga banyak dikaitkan dengan era *medieval* selain latar *town square*. Setelah itu, penulis

mencari referensi gaya pakaian era *medieval* dari gambar nyata dan desain karakter bernuansa *medieval fantasy*, referensi makanan dan peralatan makan era *medieval* karena *pub* merupakan tempat makan, dan referensi objek-objek terkait yang penulis rasa akan dibuat sebagai *props* pendukung di latar belakang seperti *chandelier* dan bendera. Selain referensi *medieval*, penulis juga mengumpulkan referensi ilustrasi suasana *feast*. Penulis mencari gambar referensi dari Pinterest dan Google Images.



Gambar 3.3 Referensi ilustrasi

Kemudian, penulis masuk ke tahap *thumbnailsing*, membuat sketsa kasar untuk menggambarkan keseluruhan konsep ilustrasi akhir. Penulis melakukan seluruh penggerjaan karya secara digital menggunakan *software* MediBang Paint Pro. Penulis memiliki ide awal menggambarkan beberapa *original character* penulis yang sedang berpesta di sebuah *pub*, dengan adanya *waitress* yang membawakan minuman dan beberapa orang yang sedang duduk dan makan. *Thumbnail* yang telah dibuat kemudian dikirimkan ke grup WhatsApp untuk mendapatkan *feedback* dari Coach pemberi tugas bersamaan dengan berbagai gambar yang dijadikan referensi utama karya.



Gambar 3.4 *Thumbnail* awal ilustrasi *full scene* dan sketsa *full body* karakter

Penulis awalnya berpikir untuk membuat karakter yang menjadi fokus utamanya merupakan *waitress* yang membawakan tumpukan minuman karena karakter *waitress* cukup jarang disorot sebagai tokoh utama dan penulis berpikir mungkin dapat menjadi suatu konsep yang unik dan menarik, tetapi ide ini kurang disukai oleh Coach pemberi tugas dan penulis diminta untuk membuat setiap karakter lebih terkesan seperti teman, bukan hanya *waitress* dan pelanggan, agar *feel* bersenang-senang dan keakraban lebih terasa. Coach juga

mengirimkan penulis beberapa referensi baru untuk dijadikan acuan dan menyarankan penulis untuk membuat karakter yang menjadi fokus utama ikut makan bersama karakter lainnya.



Gambar 3.5 Referensi tambahan yang diberikan oleh pemberi tugas

Penulis pun membuat alternatif sketsa lain yang lebih mengikuti referensi baru dari Coach dan menunjukkan seluruh karakter melakukan aktivitas makan bersama dengan *layout* yang berbeda. Tetapi karena *angle* dinilai kurang dinamis serta menurut *brief* awal karakter utama tidak boleh duduk, sketsa ini akhirnya tidak dipakai. Coach kemudian menunjuk 1 referensi spesifik dari berbagai referensi yang dikirim untuk penulis jadikan sebagai acuan. Karena komposisi referensi utama yang dipilih Coach sudah cukup mirip dengan komposisi di sketsa penulis yang sebelumnya, penulis memutuskan untuk kembali ke sketsa awal dengan membuat beberapa perubahan. Revisi pada *thumbnail* awal mengikuti masukan tentang penggambaran karakter serta masukan tambahan mengenai *layout* pada karya. Untuk *layout*, karya awal penulis dinilai terlalu penuh dan penulis diminta untuk menyediakan lebih banyak *negative space* pada karya agar Graphic Designer memiliki ruang untuk memasukkan unsur-unsur desain untuk keperluan *post* Instagram, khususnya di bagian atas karya karena akan diberikan tipografi judul *event*.



Gambar 3.6 *Thumbnail* alternatif (kiri) dan *thumbnail* awal yang sudah dimodifikasi (kanan)

Setelah revisi pertama *thumbnail* dikirimkan, penulis mendapatkan *feedback* baru dari Coach untuk mengubah beberapa hal dari karya. Hal-hal yang penulis diminta untuk mengubah adalah pose dan aktivitas karakter, anatomi karakter, serta penggambaran perspektif untuk *background* dan objek. Pose karakter utama dinilai kurang baik karena gestur tangan yang menyentuh wajah dinilai kurang mendukung *flow* karya sehingga Coach memberikan saran untuk membuat karakter utama meluruskan dan membuka tangannya seolah-olah menyambut audiens yang melihat karya. Aktivitas karakter lain juga awalnya terlihat kurang menyatu karena masing-masing terlihat sibuk sendiri sehingga penulis diminta untuk membuat lebih banyak karakter melihat ke arah depan karya. Penulis diminta untuk membuat *angle* ilustrasi menjadi lebih tegak agar perspektif terlihat lebih baik dan juga memperbaiki perspektif dan ukuran objek. Objek meja menjadi objek utama yang mengalami perbaikan karena proporsinya yang tidak natural dan terlalu pendek dibandingkan dengan ukuran karakter utama yang berdiri di paling depan.



Gambar 3.7 Hasil akhir *thumbnail* ilustrasi dan *rough sketch full body* karakter

Proses *thumbnail* memakan waktu lebih lama dari perkiraan karena adanya demo yang membuat penulis harus melaksanakan *work-from-home* dan membuat komunikasi dan asistensi progres terhambat. Oleh karena itu, penulis langsung memulai tahap *lineart* setelah *thumbnail* disetujui oleh Coach pemberi tugas. Setelah konsep sudah disetujui pada tahap *thumbnail*, penulis melakukan asistensi teknis ilustrasi yang sepenuhnya dilakukan dengan Coach lain yang telah ditentukan oleh Principal sebagai asisten yang bertugas membantu terkait teknis karya. Pada tahap *lineart*, penulis mendapatkan *feedback* yang berhubungan dengan anatomi karakter dan perspektif *background*. Perbaikan anatomi karakter diminta pada posisi tangan karakter utama dan *angle* kaki karakter pendukung yang dalam posisi duduk. Penulis pun merevisi karya mengikuti perbaikan yang diberikan Coach sehingga ilustrasi terlihat lebih natural, membuat *breakdown* untuk *background* dan anatomi tubuh karakter untuk membuat perbaikan yang tepat. Tahap *lineart* juga memakan cukup banyak waktu karena banyaknya objek dan detil pada karya penulis.



Gambar 3.8 Hasil *lineart* ilustrasi dan *full body* karakter

Setelah *lineart* diterima, tahap selanjutnya yaitu pewarnaan. Penulis pertama mewarnai *full body* karakter terlebih dahulu baru mewarnai karakter tambahan, objek, dan *background*. *Full body* karakter kemudian penulis masukkan ke dalam ilustrasi *full scene* dan penulis memberikan berbagai efek warna agar warna karakter utama lebih menyatu dengan *background*. Penulis mulai dengan memberikan *base color* sebelum memberikan *shading*. Di tahap *base color* ini penulis hanya memprioritaskan pemenuhan warna utama untuk seluruh objek besar, sedangkan detil akan ditambahkan pada tahap *shading* karena preferensi pribadi dan kebiasaan alur pembuatan karya penulis.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.9 Hasil *base color* ilustrasi dan *full body* karakter

Pada tahap pewarnaan ini, penulis mencoba berhati-hati dengan *background pub medieval* yang umumnya sangat gelap akibat minimnya pencahayaan karena hanya mengandalkan lilin. Ketika memulai *shading*, penulis pun mencoba membuat warna *pub* lebih terang dibandingkan dengan banyak gambar referensi yang dipakai penulis agar setiap objek dan karakter dapat terlihat dengan jelas. Untuk mendukung suasana *pub* yang lebih terang, penulis inisiatif menambahkan objek lampu di *background* untuk memperkuat pencahayaan *pub* bersama dengan lilin dari *chandelier* sekaligus untuk meramaikan *background*.

Pada tahap *shading*, penulis mendapatkan *feedback* bahwa *background* masih terasa terlalu *flat*, kurang berdimensi, dan kurang ramai. Coach pun memberikan perbaikan *background* berupa detil ruangan di belakang pilar-pilar kayu dan penyesuaian ukuran objek *chandelier*, kemudian penulis melanjutkan karya mengikuti arahan yang diberikan Coach. Penulis juga inisiatif menambahkan dekor bendera-bendera kecil warna-warni untuk menguatkan suasana pesta dan nuansa *medieval*. Untuk tahap *shading*, penulis mengambil inspirasi gaya visual dari *background anime* yang biasanya cukup detil untuk

menyeimbangkan dengan gaya visual karakter penulis yang juga memiliki banyak detil. Penulis melakukan *shading* tekstur kayu secara manual menggunakan *brush* bertekstur di *software* penulis serta mengambil gambar tekstur kayu dari internet dan melakukan penyesuaian agar menyatu dengan karya. Untuk *background* batu bata, penulis mengambil tekstur batu bata dari internet dan memodifikasi warna dan *angle* tekstur hingga mengikuti perspektif tembok pada karya. Penulis kemudian mengirimkan hasil jadi ilustrasi penulis ke grup Whatsapp.



Gambar 3.10 Hasil *shading* ilustrasi

Hasil awal *shading* ilustrasi penulis ternyata terlalu gelap ketika dilihat pada layar monitor lain. Coach menilai bahwa warna gelap yang digunakan terlalu gelap dan banyak menabrak satu sama lain sehingga banyak detil yang tidak terlihat sehingga penulis diminta untuk menaikkan *brightness* karya secara keseluruhan. Selain itu ilustrasi juga dinilai terlalu sepi dan kurang menggambarkan suasana pesta yang meriah, sehingga penulis diminta untuk membuat karya semakin ramai dengan memberikan penambahan objek pada karya. Penulis disarankan untuk membuat karakter tambahan yang sedang duduk di meja lain agar *pub* tidak berkesan terlalu kosong dan menambahkan

konfeti yang berterbangan untuk membuat suasana karya menjadi lebih ramai. Penulis awalnya membuat konfeti warna-warni, tetapi karena konfeti menjadi kurang terlihat penulis akhirnya menentukan hanya 1 warna untuk setiap konfeti yaitu warna kuning keemasan yang terlihat sangat kontras dibandingkan dengan *background* yang didominasi warna cokelat gelap.



Gambar 3.11 Hasil ilustrasi Brush Kasih Jajan: Medieval Party

Penulis mengirimkan hasil revisi ke grup WhatsApp dan akhirnya karya disetujui dan dianggap selesai pada tanggal 12 September 2025. Karya yang sudah selesai diunggah oleh penulis ke dalam *folder* Google Drive yang telah disediakan. *File* yang penulis kirimkan ada 2 variasi yaitu *file* 1 karakter utama *full body* dengan *background* transparan serta *file* ilustrasi *full scene* untuk *post* Instagram, keduanya dalam format *png* dan *psd*.

Namun pada tanggal 6 November 2025, penulis diberikan beberapa revisi tambahan untuk karya yaitu penambahan tinggi di bagian atas karya dan perbaikan *value* warna. Revisi dimensi karya diberikan oleh Graphic Designer karena setelah memproses karya untuk dimasukkan elemen desain, dirasa

bahwa ruang untuk memasukkan teks masih kurang banyak sehingga penulis diminta menambahkan ruang di bagian atas karya. Principal memberikan revisi warna karena merasa kontras warna antara karakter utama, karakter pendukung, serta latar belakang kurang terlihat.



Gambar 3.12 Hasil revisi final ilustrasi Brush Kasih Jajan: Medieval Party

Mengikuti masukan dari Principal dan Graphic Designer, penulis pun merevisi karya. Penulis menambahkan dimensi karya di bagian atas dan atas saran Graphic Designer, penulis menggunakan fitur *content aware fill* di Adobe Photoshop untuk mengisi bagian atas karya yang kosong dengan cepat, tetapi karena ilustrasi terlalu kompleks fitur ini tidak dapat mendukung karya dengan baik sehingga pada akhirnya penulis mengisi bagian atas ilustrasi secara manual. Penulis kemudian membuat *layer* tambahan berisi efek *overlay* dan *hard light* di atas *layer* karakter pendukung, *props*, dan *background* agar terlihat sedikit lebih gelap dan samar, menciptakan kontras yang semakin kuat dengan karakter utama. Setelah melakukan perbaikan, penulis mengirim hasil karya terakhir kepada Google Drive dan karya pun disetujui dan dianggap benar-benar selesai.



Gambar 3.13 Post Instagram lomba Brush Kasih Jajan: Medieval Party

Hasil karya akhir penulis kemudian segera diolah oleh Graphic Designer sebagai aset visual untuk membuat desain *post* Instagram yang dijadwalkan untuk diunggah dalam waktu dekat. *Post* Instagram menggunakan karya ilustrasi penulis telah tayang di akun @brushillustration pada tanggal 15 November 2025 sebagai *post reminder* partisipasi lomba Brush Kasih Jajan: Medieval Party.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Untuk tugas tambahan untuk melengkapi penjabaran mengenai tugas yang dilaksanakan selama magang, penulis memilih 4 proyek lain yaitu proyek ilustrasi Hari Anak 2026, proyek ilustrasi *post* Instagram *event* Brush Kasih Jajan: Mysterious Beast, proyek ilustrasi *merchandise art print*, dan proyek ilustrasi editorial untuk artikel *website* Brush Studio. Adapun alasan penulis memilih tugas-tugas tersebut adalah karena alur dan detil tugas yang cukup berbobot untuk dibahas lebih dalam. Berikut ini merupakan uraian untuk proyek tambahan yang telah penulis kerjakan.

3.3.2.1 Proyek Ilustrasi Hari Anak 2026

Penulis ditugaskan untuk membuat ilustrasi untuk kebutuhan *cover* proposal serta *post* Instagram Brush Studio dalam rangka Hari Anak 2026. *Brief* tugas ini diberikan kepada penulis oleh Project Manager pada tanggal 14 Agustus 2025. Untuk tugas ini, penulis diminta membuat 2 *outcome* karya. Karya pertama yang juga merupakan karya utama yaitu untuk keperluan *cover* proposal Brush Studio dengan format karya *landscape* dengan ukuran yang belum dispesifikasi dan resolusi minimal 300 *dpi*. Untuk karya ini, penulis diminta untuk memberikan ruang kosong pada karya agar dapat dimasukkan teks judul proposal serta memisahkan *layer* untuk semua aset visual yang terpisah seperti karakter, *props*, dan *background* agar dapat diubah *layout*-nya dengan mudah untuk karya kedua. Karya kedua yang diminta adalah untuk keperluan *post* Instagram Brush Studio, karya diminta memiliki rasio 3:4 dan merupakan hasil penataan ulang dari aset-aset visual di karya pertama. Setelah *briefing*, penulis langsung mencari berbagai gambar referensi untuk asistensi konsep dan gaya visual ilustrasi dengan Project Manager. Karena ilustrasi bertema Hari Anak, penulis mencari referensi dari ilustrasi dengan gaya visual yang kartunis, dengan warna-warna cerah dan bentuk yang simpel yang identik dengan media yang dikonsumsi anak-anak.



Gambar 3.14 Referensi ilustrasi

Setelah mengumpulkan dan mengirimkan kumpulan referensi ke grup WhatsApp, Project Manager meminta penulis untuk membuat karya dengan penggambaran yang mengacu pada gambar referensi kedua dari kiri atas, dan dengan gaya pewarnaan yang mengacu pada referensi ketiga dari kiri atas. Penulis pun mencoba membuat gaya visual dengan proporsi dan penggambaran karakter yang pendek dan menyerupai gaya *chibi*, dan gaya pewarnaan yang menggunakan warna cerah serta memiliki banyak tekstur dan pola. Penulis kemudian membuat sketsa kasar yang menggambarkan karakter anak-anak dalam ruang kelas *kindergarten* dengan berbagai objek mainan yang berceceran. Karya dibuat dengan sudut pandang dari atas sesuai referensi yang diminta Project Manager ditambah dengan bayangan *layout* teks. Dalam pembuatan karya, penulis mendapatkan ide untuk membuat ilustrasi dengan gaya isometri agar ilustrasi terlihat simpel dan rapi.



Gambar 3.15 Sketsa kasar ilustrasi

Sketsa pertama penulis diterima oleh Project Manager dan penulis diminta untuk melanjutkan dan merapikan sketsa, tetapi penulis diminta untuk menambahkan dimensi tinggi karya sehingga menjadi seukuran A4 *landscape*. Penulis pun menyesuaikan ukuran karya sesuai permintaan dan merapikan sketsa kasar sehingga aktivitas tiap karakter anak pada karya menjadi lebih terlihat jelas, dan juga membuat *tiles* lantai pada *background* menjadi berbentuk *puzzle* terinspirasi dari karpet susun warna-warni berbentuk *puzzle*. Pada tahap ini juga penulis menambahkan *grid isometri* pada sketsa agar perspektif isometri dalam karya tepat dan tidak terlihat janggal. Setelah mengirimkan sketsa yang sudah dirapikan, Project Manager meminta penulis untuk memperbaiki *props* pada karya. Penulis diminta memperbaiki tata letak, menambahkan lebih banyak *props* agar karya tidak terlalu kosong, dan mengganti beberapa *props* yang terlihat kurang pas untuk latar *indoor* yang digambarkan dalam karya penulis seperti sepeda dan *scooter*. Project Manager juga mengirimkan sejumlah referensi produk seni yang nyata untuk dijadikan *props* di sekitar anak yang menggambar seperti pensil warna, krayon, *sketchbook*, dan sejenisnya.



Gambar 3.16 Sketsa ilustrasi proposal (kiri) dan *post* Instagram (kanan)

Penulis pun membuat perbaikan sketsa dengan pengurangan serta pergantian objek *background* dan membuat tiap karakter lebih besar agar karya terlihat lebih ramai. Perbaikan sketsa kemudian diterima oleh Project Manager. Kemudian penulis diminta untuk membuat sketsa karya kedua yaitu penataan ulang dari karya pertama untuk *post* Instagram dan di tahap ini penulis melakukan diskusi dengan Graphic Designer. Penulis lalu membuat versi kedua karya untuk *post* Instagram dan sketsa disetujui oleh Graphic Designer.

Setelah itu, penulis diimbau untuk melanjutkan karya dan melakukan asistensi teknis ilustrasi dengan Coach. Penulis pun langsung melanjutkan karya ke tahap pewarnaan yaitu memasukkan *base color* karena penulis menggunakan gaya ilustrasi yang *lineless* atau tidak menggunakan *linear*. Pada pertengahan proses *base color*, penulis mendapatkan *feedback* dari Project Manager untuk menukar posisi karakter anak yang sedang bermain biola dengan anak yang sedang menggambar agar anak yang menggambar berada di tengah karya dan terlihat seperti fokus karya. Hal ini dikarenakan proposal yang akan dibuat utamanya menargetkan *brand-brand* produk seni sehingga Project Manager ingin karya lebih menyorot anak yang sedang melakukan aktivitas menggambar. Penulis pun melakukan revisi sesuai permintaan Project Manager lalu menyelesaikan *base color*. Atas

informasi tambahan dari Project Manager bahwa teks pada karya tidak hanya berupa judul tapi juga ada sedikit *body text*, penulis menyesuaikan kembali ukuran dan letak teks serta menambahkan *body text*.



Gambar 3.17 Hasil *base color* ilustrasi

Hasil *base color* penulis diberikan *feedback* dari Coach. Utamanya adalah tentang *value* warna yang masih kurang seimbang dengan beberapa objek yang warnanya terlalu gelap atau terlalu pucat. Penulis disarankan untuk sering-sering melakukan *greyscale* pada karya agar dapat lebih jelas melihat *value* warna, terutama karena gaya ilustrasi *lineless* yang penulis pilih ini sangat bergantung pada kontras warna karena tidak ada indikator dimensi objek menggunakan garis. Penulis pun melakukan perbaikan warna beberapa objek dan langsung maju ke tahap *shading*.

Di tahap *shading*, penulis menambahkan banyak detil terutama pada *background* yang merupakan karpet *puzzle*. Penulis kembali mengacu pada karya referensi pewarnaan yang ditunjuk Project

Manager pada awal proses pembuatan karya dan mencari beberapa *pattern* di Google Images untuk diaplikasikan pada beberapa *tile* secara acak. Pada tahap ini, Project Manager meminta penulis untuk menambahkan produk yang digunakan anak yang sedang menggambar karena ingin menunjukkan produk sebanyak mungkin, tapi juga meminta agar menyesuaikan jumlah dan penataan produk agar tidak terlalu menumpuk. Atas masukan tersebut, penulis pun menambahkan satu produk pensil warna untuk diletakkan di sebelah anak yang menggambar.



Gambar 3.18 Hasil *shading* ilustrasi

Hasil awal *shading* ilustrasi, penulis mendapatkan *feedback* dari Coach untuk menambahkan bayangan karakter dan objek pada karpet *puzzle* serta untuk mengubah warna teks karena kurang berkesan kuat dibandingkan keseluruhan karya. Selain itu, penulis juga diminta untuk memperbaiki ukuran objek *sketchbook* XL karena produk aslinya berukuran cukup besar sedangkan yang digambarkan dalam karya penulis terlalu kecil. Posisi *sketchbook* juga janggal bila dilihat dari segi isometri dan penulis disarankan untuk mengikuti *grid* isometri saja agar

terlihat lebih masuk akal. Penulis juga mendapatkan *feedback* mengenai objek buku untuk dibuat lebih meriah seperti *cover* buku asli agar tidak terlalu polos dan seirama dengan objek-objek lain.



Gambar 3.19 Hasil final ilustrasi

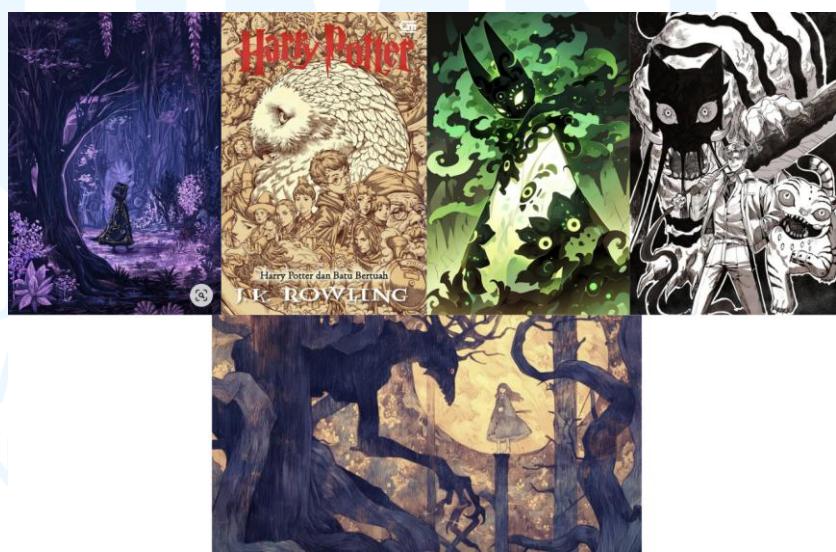
Penulis pun membuat perbaikan berdasarkan masukan dari Coach dan Project Manager. Hasil perbaikan *shading* dikirimkan ke grup WhatsApp dan akhirnya disetujui oleh Coach, Project Manager, dan Principal dan dianggap selesai pada tanggal 28 Agustus 2025. Karya diunggah oleh penulis ke dalam Google Drive dengan format *psd* dengan *layer* setiap objek dan karakter terpisah-pisah untuk kemudahan *editing* oleh Graphic Designer. Untuk *post* Instagram, *layout*-nya akan dibuat oleh Graphic Designer mengikuti sketsa yang sudah dibuat penulis dan penulis diimbau untuk langsung masuk ke tugas berikutnya.

3.3.2.2 Proyek Ilustrasi Brush Kasih Jajan: Mysterious Beast

Proyek berikutnya dibuat sebagai aset visual untuk kebutuhan *event* Brush Kasih Jajan bulan Oktober 2025 dengan tema *Mysterious Beast*. Tugas pembuatan ilustrasi ini diberikan secara individu kepada

2 Junior Illustrator termasuk penulis serta 1 Coach, untuk kebutuhan *post* Instagram pengumuman awal lomba, *reminder* lomba, serta pengumuman pemenang di akhir lomba. Penulis diberikan *brief* secara lisan oleh salah satu Coach mengenai detil tugas pada tanggal 18 September 2025.

Untuk *event* Brush Kasih Jajan kali ini ditetapkan tema yang berbau horor yaitu *Mysterious Beast*, karena *event* ini berbarengan dengan Halloween yang menjadi kekhasan bulan Oktober. Selain itu, penulis juga diminta untuk membuat ilustrasi monokrom dalam rangka Inktober yang merupakan sebuah *challenge* internet yang terkenal di kalangan komunitas seni di mana orang-orang membuat ilustrasi monokrom dengan menggunakan tinta (*ink*), yang diadakan setiap tahun pada bulan Oktober. Tetapi Coach meminta penulis untuk menentukan warna tertentu selain hitam dan putih untuk pewarnaan monokrom agar karya terlihat lebih menarik. *Mysterious Beast* menurut penjelasan dari Coach merujuk pada monster, makhluk non manusia yang memiliki bentuk tidak lazim, terlihat misterius dan mengundang pertanyaan. Bersamaan dengan *brief*, Coach mengirimkan beberapa ilustrasi untuk dijadikan referensi oleh penulis.



Gambar 3.20 Referensi dari Coach untuk tema *mysterious beast*

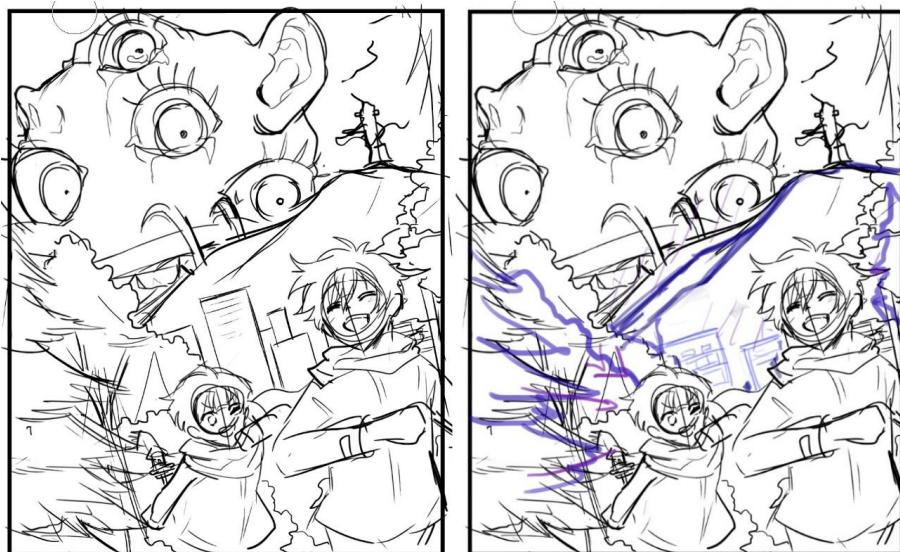
Setelah *brief* disampaikan, penulis memulai proses pembuatan karya dengan mencari referensi desain monster untuk menentukan objek *Mysterious Beast* yang akan dibuat. Penulis mendapatkan informasi tambahan dari Coach bahwa pembuatan *fanart* diperbolehkan untuk karya ini, sehingga penulis membuat beberapa alternatif *thumbnail* yang menggambarkan tokoh-tokoh dari beberapa serial *game* yang memiliki unsur monster yaitu dari serial *Uta no Prince-sama*, *Persona 3*, *Bokura*, dan *Omori*.



Gambar 3.21 Alternatif sketsa serta referensi

Dari keempat alternatif sketsa yang dikirimkan, Coach memilih sketsa ketiga yang merupakan *fanart* dari *game* *Bokura*. Adapun alasan pemilihan sketsa ini dibandingkan yang lainnya adalah karena karakter monster di sketsa ini dirasa paling unik dan paling menyeramkan, serta komposisinya paling menarik. Penulis kemudian diminta untuk memperbaiki sketsa dan menambahkan detail di *background*, terutama pada ruang kosong antara objek gunung dan karakter anak-anak.

Penulis pun melengkapi sketsa dan menambahkan objek berupa bangunan perkotaan.



Gambar 3.22 Perbaikan sketsa (kiri) dan perbaikan tambahan dari Coach (kanan)

Setelah memperbaiki sketsa, penulis diberikan panduan perbaikan tambahan oleh Coach. Berdasarkan *feedback* dari Coach, penulis diminta untuk memperbaiki perspektif, ukuran, dan penggambaran objek pohon, bangunan, dan gunung di *background*, serta perbaikan penggambaran dan komposisi monster. Coach menyarankan penulis untuk membuat objek bangunan di *background* lebih landai dan melebar seperti bangunan apartemen Jepang agar latar tempat karya lebih jelas. Untuk karakter monster, penulis disarankan untuk membuat lidah monster lebih terlihat jelas keluar dari mulutnya di bagian bawah serta menunjukkan kaki monster agar lebih terlihat seperti kaki, tetapi Coach tidak menambahkan hal ini dalam perbaikannya dan meminta penulis untuk mencoba dulu. Penulis kemudian diminta untuk langsung melanjutkan ke tahap *lineart* dan melakukan perbaikan-perbaikan yang diminta langsung pada tahap *lineart* untuk mempercepat proses pembuatan karya.



Gambar 3.23 Hasil *lineart*

Seiring melakukan *lineart*, penulis melakukan perbaikan sesuai panduan dari Coach dan merapikan bentuk semua objek dari *thumbnail* sehingga lebih jelas. Setelah proses *lineart* selesai, penulis melanjutkan karya ke tahap *base color*. *Base color* dilakukan dalam *greyscale* karena ketentuan karya yang harus monokrom. Proses *base color* tidak diberikan revisi sehingga penulis langsung melanjutkan ke tahap *shading*. Ketika melakukan *shading*, penulis menggabungkan teknik *cel shading* yaitu teknik blok warna yang lazim ditemukan di karya-karya animasi dan komik, serta teknik arsir untuk memberikan bayangan yang lebih halus serta menambahkan detil. Penulis juga menggunakan *brush* yang bertekstur untuk mengimitasi tekstur *halftone* dan memberikan *feel* ala komik Jepang.



Gambar 3.24 Hasil awal *shading*

Setelah *shading* selesai, penulis menyatukan seluruh *layer file* ilustrasi ke dalam 1 *folder* dan menambahkan beberapa *layer* efek warna di atasnya agar warna monokrom tidak benar-benar hitam putih, tetapi sedikit kecokelatan sesuai himbauan dari Coach pemberi tugas di awal. Hasil *shading* penulis diberikan beberapa catatan revisi oleh Coach. Perbaikan yang pertama diminta adalah penambahan detil bayangan pada baju karakter karena detil pada karakter lebih sedikit dibandingkan detil pada *background*, terutama detil pada *shading* pohon. Perbaikan kedua yang diminta adalah perbaikan *value* warna pada karya karena dirasa kurang *balance* dengan beberapa titik yang terlalu putih atau terlalu hitam, dan secara keseluruhan masih dapat ditingkatkan lagi.



Gambar 3.25 Hasil revisi pertama *shading*

Setelah perbaikan detil karakter dan *value* warna secara keseluruhan, penulis diberikan arahan dari Principal tentang bagaimana *value* warna yang diinginkan. Menurut masukan dari Principal, kedua karakter yang berada di paling depan karya harus lebih cerah dibandingkan elemen-elemen lain di latar belakang agar ada pemisahan jelas antara *foreground* dan *background*. Penulis juga kemudian diminta untuk melakukan *resize* terhadap karakter monster dan memperbaiki komposisi karya agar visual karya terlihat semakin seimbang, juga agar Graphic Designer memiliki lebih banyak ruang untuk memasukkan elemen-elemen desain. Penulis pun memodifikasi *value* warna, mengecilkan ukuran karakter monster, dan menggeser monster lebih ke arah kiri sehingga terdapat lebih banyak ruang kosong untuk desain sesuai dengan arahan yang diberikan.



Gambar 3.26 Hasil akhir ilustrasi untuk Brush Kasih Jajan: Mysterious Beast

Hasil karya setelah finalisasi akhirnya disetujui dan dianggap selesai pada tanggal 30 September 2025. Penulis mengunggah *file* ilustrasi dengan format *psd* ke dalam Google Drive untuk diproses oleh Graphic Designer sebagai aset visual untuk *post* Instagram. *Post* Instagram telah dipublikasikan di akun @brushillustration pada 3 Oktober 2025 sebagai *post* pengumuman awal *event* Brush Kasih Jajan: Mysterious Beast.



Gambar 3.27 *Post* Instagram untuk Brush Kasih Jajan: Mysterious Beast

Pada karya akhir penulis yang diunggah dalam *post* Instagram Brush Studio terdapat beberapa perubahan, yang paling menonjol adalah perubahan warna keseluruhan karya menjadi lebih merah. Perubahan-perubahan ini merupakan hasil rekayasa oleh Graphic Designer dalam proses desain yang dilakukan dengan persetujuan dari Principal. Adapun alasan rekayasa warna adalah untuk menyamakan *tone* warna ilustrasi dengan *tone* warna merah pada elemen desain.

3.3.2.3 Proyek Ilustrasi Merchandise Art Print

Pada tanggal 10 Oktober 2025, penulis diberikan *brief* secara lisan oleh Principal untuk tugas pembuatan ilustrasi baru. Tugas ini diberikan kepada 2 Junior Illustrator termasuk penulis sendiri serta 2 Coach. Pada tugas ini, penulis diminta untuk membuat ilustrasi dengan tema bebas sesuai preferensi pribadi penulis yang akan dijadikan *merchandise art print* Brush Studio untuk dipamerkan dan diperjual belikan di *event-event* luar yang diikuti oleh Brush Studio. Untuk asistensi tugas ini, Principal mengimbau penulis untuk berkoordinasi dengan para Coach yang juga mengerjakan proyek ini, sehingga *feedback* selama proses penggerjaan proyek ini datang dari Principal serta Coach.

Penulis pertama diminta untuk menentukan tema yang ingin dibuat serta membuat *moodboard*, kumpulan referensi, dan penjelasan singkat tema untuk dikumpulkan kepada Principal. Penulis memutuskan untuk membuat karya dengan tema *J-fashion* atau gaya mode Jepang, khususnya mode *Jirai Kei* yang sedang sangat populer di Jepang dan secara internasional di kalangan generasi muda pada waktu pembuatan karya.

Theme : Pretty, Cute, Edgy, J-Fashion
Dark feminine



Gambar 3.28 Konsep dan referensi karya

Setelah penulis mengumpulkan penjelasan konsep dan visual kepada Principal, konsep penulis diterima dengan catatan karya yang dibuat harus memiliki keunikan tersendiri karena estetika *Jirai Kei* bersifat sangat seragam sehingga terdapat resiko bahwa karya penulis akan terlihat sama saja dengan karya-karya yang sudah ada. Dengan memperhatikan catatan tersebut, penulis melanjutkan pembuatan karya dengan membuat 2 alternatif sketsa kasar. Sketsa pertama penulis lebih menunjukkan adanya cerita *double life* yang menunjukkan karakter siswa perempuan yang menggembari gaya *Jirai Kei* ketika ia sedang tidak di sekolah, sedangkan sketsa kedua lebih menunjukkan elemen-elemen dalam *Jirai Kei* melalui penggambaran 2 karakter yang mengenakan pakaian mode tersebut didukung dengan objek-objek berterbangan di sekitar karakter.



Gambar 3.29 Dua sketsa alternatif ilustrasi

Principal meminta penulis untuk melanjutkan karya dengan mengacu pada sketsa pertama karena unsur penceritaan dan konsep yang dirasa lebih kuat pada karya tersebut, dengan catatan bahwa sketsa pertama terlalu *zoom in* sehingga penulis diminta untuk membuat kedua karakter dalam karya lebih kecil agar karya tidak terlihat terlalu sempit. Setelah beberapa percobaan, penulis memutuskan untuk mengubah ukuran gambar menjadi lebih panjang secara vertikal. Karena tidak ada ketentuan khusus untuk ukuran gambar, penulis dapat leluasa mengubah ukurannya sesuai keperluan. Setelah perbaikan ukuran karya, Principal juga meminta penulis untuk membuat lebih banyak adanya persamaan antara kedua karakter pada karya agar semakin jelas bagi orang yang melihat karya bahwa keduanya sebenarnya adalah orang yang sama. Penulis pun membuat karakter di kiri memakai kacamata yang diletakkan di atas dahi dengan model yang sama dengan karakter di kanan, dan membuat kedua karakter menggunakan gantungan kunci yang sama di tas masing-masing.



Gambar 3.30 Sketsa komprehensif ilustrasi

Kemudian penulis memulai proses *lineart*. Di proses *lineart*, penulis memulai dari karakter lalu berlanjut ke objek-objek di *background*. Objek di *background* semuanya merupakan objek dari *brand* asli yang sering diasosiasikan dengan estetika *Jirai Kei*. Agar setiap barang terlihat akurat dan mudah dikenali, penulis menggambarkan setiap objek dengan teknik *tracing* atau menjiplak dari foto pribadi penulis maupun *screenshot* dari video di sosial media yang menampilkan objek tersebut dengan *angle* yang sesuai untuk kebutuhan ilustrasi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.31 Hasil *lineart* ilustrasi

Setelah *lineart* diterima, penulis langsung melanjutkan ilustrasi ke proses penambahan *base color* atas himbauan dari Coach. Penulis langsung melanjutkan ke tahap *shading* objek *background* setelah *base color* disetujui oleh Coach, tetapi di pertengahan proses *shading*, penulis diminta oleh Principal untuk merevisi *layout* karya. Penulis disarankan untuk membuat karya menjadi *landscape* agar objek-objek di *background* lebih mendapatkan banyak tempat dan tidak terlihat terlalu berdesakan. Penulis pun mengganti ukuran karya dan mengatur kembali posisi objek-objek. *Layout* baru karya mendapatkan persetujuan dari Principal dan penulis diminta untuk melanjutkan tahap *shading*.



Gambar 3.32 Revisi *layout* dan ukuran karya

Di tahap *shading*, penulis menggunakan warna-warna yang tidak terlalu cerah, dengan berfokus pada warna utama pink. Objek di *background* tidak diberikan *hue* warna yang bervariasi karena warna yang monokromatik identik dengan estetika *Jirai Kei*. Di pertengahan proses *shading*, penulis diberikan revisi oleh Coach untuk mengubah warna baju karakter di sebelah kanan menjadi lebih pink karena warna biru yang digunakan membuat keseimbangan karya menjadi berkurang karena kontras yang terlalu berat di bagian kanan. Penulis pun mengubah warna baju karakter mengikuti panduan dari Coach, kemudian menambahkan detil-detil kecil di pakaian karakter sebelah kiri. Terakhir, penulis melengkapi *background* dengan pemberian *pattern* garis dan elemen renda di bagian atas dan bawah lalu mengirimkan hasil *shading* ilustrasi ke grup WhatsApp.



Gambar 3.33 Hasil *shading* ilustrasi

Hasil *shading* pertama penulis diberikan revisi oleh Principal untuk bagian *background*. Warna serta pola garis-garis pada *background* dianggap terlalu polos, dan warna objek juga terlalu monokromatik. Penulis diminta untuk membuat warna lebih variatif agar karya terlihat lebih menonjol. Selain itu, penulis juga diminta untuk menghapus dan menata ulang beberapa objek *background* karena terlihat berantakan di bagian tertentu. Penulis pun mengubah *layout* dan warna objek serta membuat perbaikan *pattern* pada *background*, membuat garis-garis lebih besar dan merapikan renda-renda agar tidak bertumpukan. Penulis kemudian mengirimkan beberapa alternatif warna renda atas permintaan dari Principal.



Gambar 3.34 Hasil final ilustrasi

Setelah perbaikan *background* dinilai sudah cukup, karya penulis diunggah ke dalam Google Drive dalam format *psd* dan *png* dan dianggap selesai. Karya ini akan dicetak menjadi *art print* untuk kepentingan Brush Studio. Karya akan menjadi bagian dari portofolio Brush Studio serta dicetak untuk dipajang di kantor Brush Studio dan diperjual belikan di *event eksternal* yang diikuti Brush Studio.

3.3.2.4 Proyek Ilustrasi Artikel

Pada tanggal 10 November 2025, penulis diberikan *brief* dari Principal mengenai proyek ilustrasi baru. Penulis diminta untuk membuat ilustrasi untuk dijadikan *cover* artikel di *website* Brush Studio tentang cara-cara bagi orang tua untuk mendukung anak yang sedang belajar menggambar. Untuk teknis karya yang diminta adalah ukuran karya yang memiliki rasio 4:3 dengan bentuk *landscape*. Menurut

himbauan Principal, karena karya ini merupakan ilustrasi editorial yang merupakan ilustrasi yang bertujuan untuk mempertegas maksud suatu artikel, karya yang dibuat penulis tidak perlu terlalu rumit seperti tugas-tugas ilustrasi untuk keperluan *post* Instagram. Principal kemudian menunjukkan penulis beberapa karya ilustrasi editorial untuk penulis jadikan sebagai acuan untuk membuat karya. Sebagian besar karya yang Principal tunjukkan berupa ilustrasi artikel dari China Daily. Karena artikel berkaitan dengan anak, penulis diperbolehkan membuat gaya visual yang menyerupai kartun anak-anak. Tetapi karena pembacanya adalah orang dewasa, Principal meminta penulis untuk membuat karya yang memiliki simbolisme dan makna kiasan agar karya tidak terlalu kekanakan untuk target pembaca artikelnya.

Setelah menerima *briefing*, penulis langsung memulai proses penggeraan karya dengan mencari referensi yang memiliki kemiripan dengan karya-karya contoh yang telah diberikan Principal. Penulis mengumpulkan referensi dari beberapa ilustrasi editorial dan ilustrasi dengan gaya ala buku anak-anak yang simpel dan memiliki warna-warna cerah. Penulis menggunakan referensi yang terkumpul untuk inspirasi gaya visual dan warna.





Gambar 3.35 Referensi ilustrasi

Penulis kemudian membuat sketsa kasar yang menunjukkan seorang anak yang diangkat oleh sepasang tangan yang besar. Anak tersebut diangkat hingga lebih tinggi dari gunung dan mencapai bintang-bintang, dengan kertas-kertas berjatuhan di belakangnya. Sketsa ini memiliki simbolisme yaitu orang tua yang memberi dukungan kepada anaknya seolah mengangkat anak tersebut ke tempat yang lebih tinggi untuk menggapai mimpiya. Kertas-kertas melambangkan banyaknya kertas yang terpakai oleh anak untuk latihan menggambar. Setelah sketsa selesai dibuat, penulis mengirimkan hasilnya kepada grup WhatsApp magang untuk diberikan *feedback*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.36 Sketsa awal ilustrasi

Pada sketsa pertama penulis, Principal merasa sketsa terlalu simpel, kurang banyak penceritaan, serta belum memiliki unsur yang sesuai dengan pesan ‘mendukung’. Principal memberikan berbagai saran untuk dicoba diimplementasikan penulis ke dalam sketsa, beberapa di antaranya adalah pemberian unsur visual yang menunjukkan pesan ‘mendukung’ seperti *icon* hati dan *thumbs up*, atau penambahan karakter untuk menunjukkan gestur saling menolong. Penulis kemudian menawarkan kepada Principal untuk langsung mencoba mewarnai sketsa setelah diperbaiki sesuai *feedback* Principal agar Principal dapat melihat visi untuk karya akhir yang terbayangkan oleh penulis. Atas persetujuan Principal, penulis pun langsung membuat blok warna setelah perbaikan sketsa. Untuk perbaikan sketsa, penulis membuat tangan-tangan tertata seperti jembatan dan melayang tanpa tersambung dengan lengan sehingga memberikan kesan yang lebih fantasi. Kemudian penulis juga menambahkan beberapa karakter baru. Karakter-karakter tambahan dibuat berlari di atas tangan yang melayang menyimbolkan anak-anak yang mengejar mimpi mereka dengan bantuan dan dukungan dari orang tua mereka. Beberapa

karakter juga terlihat sedang saling membantu, sesuai permintaan Principal ketika pemberian revisi.



Gambar 3.37 Hasil revisi sketsa yang ditambahkan blok warna

Sketsa penulis yang diperbaiki diberikan persetujuan oleh Principal dan penulis diminta langsung maju ke tahap *lineart*. Di tahap *lineart*, penulis merapikan penggambaran segala objek di sketsa yang masih bersifat kasar. Pada tahap ini tidak banyak kendala yang penulis hadapi, tetapi penulis masih belum yakin akan gaya visual karya, terutama untuk tahap pewarnaan dan *finishing*, tetapi penulis memutuskan untuk memikirkan hal tersebut lebih lanjut setelah menyelesaikan *lineart* saja.

Saat masuk ke tahap pewarnaan, penulis diminta oleh Principal untuk mengikuti gaya lukisan Van Gogh dan memberikan banyak warna dan tekstur pada ilustrasi, khususnya di bagian *background*. Penulis pun memutuskan untuk menggabungkan gaya lukisan tersebut dengan gaya kartun yang menggunakan warna-warna cerah dan terlihat lebih *soft*. Tahap pemberian *base color* cukup simpel dengan penulis

mewarnai karya mengikuti warna yang sudah diberikan pada tahap sketsa. Untuk tahap *shading*, penulis menggunakan *brush* yang bertekstur seperti kuas dan menggunakan warna-warna cerah dengan saturasi tinggi. Penulis juga mewarnai *lineart* dengan warna terang untuk membuat karya terlihat semakin cerah dan berwarna, sedangkan untuk *background* penulis tidak menggunakan *lineart* dan membuat tekstur kuas terlihat lebih kuat.



Gambar 3.38 Hasil *shading* ilustrasi

Sesudah hasil *shading* dikirimkan oleh penulis ke dalam grup WhatsApp, penulis mendapatkan revisi dari Principal untuk bagian objek bintang serta pewarnaan *background*. Principal merasa bahwa bintang-bintang warna-warni yang dibuat penulis terlihat tidak memiliki fungsi selain untuk dekorasi, tetapi karena keberadaannya mendukung variasi warna dalam karya, Principal meminta penulis untuk mengecilkan ukuran objek bintang serta mendekatkannya dengan anak-anak agar terlihat seperti cahaya yang muncul dari anak-anak tersebut sehingga dapat dimaknai sebagai anak-anak yang bersinar bagi bintang. Untuk *background*, Principal merasa warna-warna yang

digunakan masih terlalu halus sehingga kontras warna dan tekstur kuas terasa lemah dan karya kurang terlihat seperti lukisan. Principal menunjukkan bahwa di karya Van Gogh, warna-warna yang digunakan lebih tegas, lebih kontras, dan lebih banyak variasi, serta tiap sapuan kuas terlihat lebih kuat dan tebal. Dari poin pengamatan tersebut, penulis pun lebih memahami bagian yang harus ditingkatkan lalu membuat modifikasi di bagian *background* sesuai masukan yang diterima.



Gambar 3.39 Hasil revisi *shading* ilustrasi

Penulis kemudian mengirimkan kembali hasil *shading* ilustrasi ke grup WhatsApp untuk dicek oleh Principal. Principal menilai bahwa karya sudah sesuai dengan tema lukisan yang diminta sehingga karya dianggap selesai pada tanggal 18 November 2025. Penulis kemudian mengirimkan file karya akhir dalam bentuk *png* dan *psd* ke dalam Google Drive yang sudah disediakan. Karya akan ditangani oleh staf lain untuk diunggah di website Brush Studio sebagai *cover* artikel.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Selama periode magang penulis sebagai Junior Illustrator di Brush Studio sepanjang 5 bulan, penulis telah memperkaya wawasan dan pengalamannya mengenai dunia profesional khususnya di bidang ilustrasi melalui segala tugas-tugas yang sudah dikerjakan. Namun dalam pengerjaan tugasnya, penulis menghadapi berbagai kendala yang mengganggu pelaksanaan magang. Penulis sadar bahwa kendala merupakan sesuatu yang lazim ditemui dalam segala proses dan pengalaman, sehingga dari kendala yang dihadapi pun penulis beserta tim Brush Studio bisa belajar agar semakin baik ke depannya.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Penulis menemui berbagai kendala selama proses menjalankan magang di Brush Studio. Kendala-kendala yang penulis alami antara lain adalah miskomunikasi, sulitnya mendapatkan *feedback*, dan perubahan *brief*. Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai setiap kendala penulis:

1. Miskomunikasi

Kendala utama yang penulis hadapi selama masa kerja magang di Brush Studio adalah miskomunikasi. Miskomunikasi dalam hal ini biasanya disebabkan minimnya komunikasi atau adanya kesalahpahaman. Pada awal masa magang penulis di Brush Studio, penulis beserta para peserta magang lain kurang diinformasikan secara jelas mengenai alur kerja dan asistensi tugas di Brush Studio sehingga sempat terjadi miskonsepsi tentang alur asistensi tugas. Ada kalanya penulis melakukan asistensi tentang teknis tugas dengan Principal di mana seharusnya penulis melakukan asistensi dengan Coach spesifik yang sudah ditugaskan Principal untuk menangani segala asistensi teknis pembuatan karya peserta magang. Alur asistensi resmi yang melibatkan Coach baru diinformasikan setelah sekitar satu bulan lebih penulis melaksanakan magang. Principal menunjuk 1 Coach tertentu sebagai sarana asistensi teknis karena merasa Coach tersebut dapat mengkomunikasikan segala perbaikan dengan lebih jelas dan terstruktur bagi peserta magang.

Tetapi untuk beberapa tugas pertama, penulis minim interaksi dengan Coach tersebut karena tidak mengetahui posisinya sebagai pemberi asistensi teknis sehingga penulis cukup banyak membuang waktu karena terhambat dengan teknis karya.

Miskomunikasi juga beberapa kali terjadi ketika pemberian *feedback*. Beberapa kali *feedback* yang penulis dapatkan bersifat terlalu samar dan tidak spesifik sehingga penulis menerka-nerka apa yang dimaksud dan seringkali revisi penulis berakhir kurang tepat dan kurang sesuai dengan ekspektasi pemberi tugas. Hal ini membuat *pace* kerja penulis terhambat dan membuat alur kerja penulis tidak efektif. Kasus ini terjadi pada saat pembuatan berbagai ilustrasi promosional.

Miskomunikasi terkait *feedback* yang lain adalah ketika penulis diminta untuk meminta *feedback* untuk suatu tugas ke lebih dari 1 orang. Kasus ini terjadi pada saat tugas pembuatan *merchandise art print*. Dalam tugas ini, penulis diminta untuk melakukan asistensi utamanya dengan Coach yang juga diberi tugas yang sama dan ditunjuk sebagai PIC tugas tersebut, Coach yang menangani asistensi teknis, dan apabila perlu dengan pemberi tugas. Penulis paling banyak berdiskusi dengan Coach PIC sesuai arahan pemberi tugas, tetapi dalam pelaksanaannya, beberapa kali pendapat Coach PIC berbeda dan tidak mewakilkan pandangan pemberi tugas sehingga penulis akhirnya harus menunggu dan membuat perubahan-perubahan ketika sudah berproses cukup jauh karena baru mendapat masukan dari pemberi tugas.

2. Penentuan konsep awal

Dalam hampir setiap tugas pembuatan karya, tahap yang paling sulit dan memakan waktu sepengalaman penulis adalah tahap awal yaitu memikirkan konsep dan membuat sketsa. Ide awal sangat penting bagi sebuah karya sehingga harus dipikirkan dengan matang-matang. Setiap karya yang penulis buat selama magang di Brush Studio selalu dituntut untuk memiliki kualitas, keunikan, dan makna yang jelas agar pesan dapat tersampaikan terhadap

audience yang melihat karya. Seringkali penulis mengalami kesulitan menemukan ide yang cukup baik untuk suatu *brief*, apalagi ketika penulis tidak familiar dengan tema *brief* seperti pada tugas Brush Kasih Jajan: Mysterious Beast.

3. Sulit mendapatkan *feedback*

Tidak jarang penulis mengalami kesulitan untuk mendapatkan *feedback* dari PIC tugas tertentu karena semuanya merupakan staf Brush Studio yang memiliki tanggung jawab dan tugas masing-masing yang terkadang sulit untuk diberikan jeda. Dalam kasus Coach, seringkali penulis perlu menunggu untuk mendapatkan *feedback* apabila Coach yang bersangkutan sedang sibuk mengajar murid hingga sesi ajar selesai atau ada celah untuk memberikan perbaikan untuk penulis. Untuk Principal, penulis juga harus menunggu apabila Principal sedang mengajar atau ada kesibukan lain yang di luar Brush Studio.

Satu kasus terkait sulitnya mendapatkan *feedback* yang sangat berdampak pada penggerjaan tugas penulis adalah pada saat penggerjaan tugas ilustrasi Brush Kasih Jajan: Medieval Party. Saat itu penulis sempat melakukan *Work From Home* (WFH) selama 1 hari. Selama WFH, penulis hanya dapat melakukan asistensi via *chat* WhatsApp dan menunggu *feedback* dari Coach dan PIC memakan sangat banyak waktu sehingga 1 hari itu menjadi kurang efektif. Hal ini menjadi sangat berdampak pada waktu penggerjaan penulis sehingga penulis merasa *deadline* untuk tugas tersebut lebih ketat dari tugas-tugas biasanya.

4. *Brief* yang berubah

Ada pula kasus di mana *brief* berubah, khususnya pada saat pembuatan ilustrasi editorial untuk artikel *website* Brush Studio. Pada awalnya, penulis diinformasikan oleh pemberi tugas bahwa akan ada 2 artikel yang akan membutuhkan ilustrasi untuk *cover*-nya, dan penulis diberikan teks masing-masing artikel untuk dibaca dan dipahami agar penulis bisa membuat sketsa-

sketsa alternatif yang sekiranya sesuai dengan isi artikel. Setelah penulis sudah membuat sketsa alternatif untuk masing-masing artikel, ternyata artikel yang diberikan keliru sehingga penulis pun diberikan artikel baru yang berbeda dari yang sebelumnya. Cukup banyak waktu terbuang untuk pembuatan sketsa alternatif yang tidak dapat dipakai.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Setiap kendala dapat diatasi dengan solusi yang tepat, seperti halnya kendala-kendala yang penulis alami selama perjalanan melaksanakan magangnya. Secara keseluruhan, tim Brush Studio memiliki kesadaran akan adanya kendala yang ditemui setiap tugas dan berinisiatif memberikan ruang bagi setiap peserta magang untuk menyampaikan segala kendala yang dihadapi setiap akhir bulan dalam sesi evaluasi dengan Principal dan *supervisor*. Peserta magang tidak dibatasi untuk hanya menyampaikan pendapat, saran, dan keluh kesah pada sesi evaluasi bulanan saja, tetapi sesi tersebutlah yang khusus dimanfaatkan untuk peserta magang berdialog langsung dengan Principal dan *supervisor* secara bersamaan agar segala masalah dapat diketahui dan solusinya dapat didiskusikan bersama. Sedangkan untuk solusi atas kasus-kasus yang spesifik, akan penulis jabarkan dalam poin-poin berikut ini:

1. Miskomunikasi

Penulis bersama dengan peserta magang lainnya diinformasikan tentang alur asistensi magang resmi di Brush Studio pada saat evaluasi bulanan dengan Principal dan *supervisor*. Miskonsepsi tentang alur asistensi sempat menghambat efektivitas kerja penulis tetapi hal ini tidak terlalu menjadi kendala karena tugas penulis sebelumnya tetap dapat terselesaikan dengan baik dan setiap asistensi penulis direspon dengan baik oleh Principal. Kemudian dengan pengetahuan akan alur asistensi yang benar, alur kerja penulis untuk tugas-tugas berikutnya menjadi lebih efektif.

Untuk masalah *feedback* yang kurang jelas, penulis se bisa mungkin bertanya dan menggali informasi sebanyak-banyaknya. Untuk mempermudah

komunikasi, penulis seringkali mendatangi langsung PIC tugas agar bisa mendapat penjelasan lebih tentang apa yang diinginkan dan meminimalisir kesalahpahaman lewat komunikasi verbal. Hal ini biasanya dilakukan penulis apabila penulis sudah berkali-kali diminta revisi untuk tahap yang sama karena ide penulis tidak sesuai dengan visi pemberi tugas, dan hanya dapat dilakukan ketika pemberi tugas sedang cukup luang untuk diajak berdiskusi.

Ketika penulis menghadapi adanya perbedaan pendapat antara Coach PIC dan pemberi tugas pada penggerjaan tugas ilustrasi *art print*, Coach PIC akhirnya membantu penulis untuk membuat alternatif modifikasi pada karya agar ketika assistensi dengan pemberi tugas, pilihan pemberi tugas akan lebih banyak sehingga hasil akhir karya dapat terbayangkan dengan lebih mudah. Bantuan dari Coach PIC membuat penulis dapat melakukan dan menyelesaikan revisi yang dibutuhkan dengan lebih cepat sehingga pekerjaan penulis tetap selesai tepat waktu walaupun terdapat revisi yang terjadi di tahap akhir karya.

2. Penentuan konsep awal

Setiap penentuan konsep penulis didukung oleh banyak referensi yang penulis cari dan kumpulkan dari Pinterest dan Google Images. Setelah beberapa waktu bekerja di Brush Studio, penulis jadi lebih bisa membayangkan karya seperti apa yang kira-kira diharapkan dari penulis, sehingga penulis dapat mencari karya-karya referensi yang lebih relevan dan membuat konsep yang lebih sesuai dengan ekspektasi pemberi tugas.

3. Sulit mendapatkan *feedback*

Setelah beberapa waktu melaksanakan magang di Brush Studio, penulis mulai mengenali jadwal kerja staf-staf Brush Studio dan melihat pola bahwa umumnya di pagi hingga siang hari, terutama pada hari kerja, belum banyak siswa kursus yang berdatangan sehingga waktu tersebut menjadi waktu optimal untuk penulis meminta *feedback*, terutama *feedback* konsep yang krusial di tahap-tahap awal pembuatan karya. Penulis pun berusaha untuk

mempercepat pengerjaan karya terutama di awal hari untuk membuat kemajuan sebanyak mungkin agar dapat segera asistensi sebelum PIC atau Coach terlalu sibuk mengajar. Apabila memungkinkan, seperti halnya ketika ada *brief* yang kurang jelas, penulis seringkali meminta *feedback* secara langsung ketika dirasa banyak yang perlu dibahas. Penulis juga membiasakan untuk melakukan *mention* di grup WhatsApp ketika menanyakan *feedback* lewat *chat* untuk memastikan orang yang dituju benar-benar melihat *update* dari penulis.

Untuk kasus-kasus di mana waktu pengerjaan tugas penulis terpotong cukup banyak karena *feedback* yang lambat, penulis mencoba melakukan manajemen waktu yang baik untuk mendukung produktivitas penulis ketika mengerjakan tugas hingga tugas dapat terselesaikan dengan lebih cepat. Ada pula kasus di mana penulis mencilil pekerjaan di rumah untuk memastikan tugas tetap selesai tepat waktu. Untuk beberapa pekerjaan, *supervisor* membuat kompromi dengan menganggap tugas penulis sudah selesai apabila karya sudah lengkap hingga tahap finalisasi dan tidak menghitung revisi-revisi tambahan ke dalam *timeline* pengerjaan.

4. *Brief* yang berubah

Ketika terjadi pergantian *brief* di tahap sketsa, untungnya salah satu sketsa alternatif penulis kebetulan dapat dikaitkan dengan artikel baru yang diberikan sehingga penulis tidak perlu benar-benar memulai dari awal lagi tetapi hanya perlu memodifikasi sketsa. Dari situ penulis meminta *feedback* kepada pemberi tugas terkait apa saja yang perlu dimodifikasi dari sketsa kemudian melakukan eksplorasi hingga karya disetujui. Untuk waktu yang sempat terbuang ketika *brainstorming* dan membuat sketsa alternatif, penulis mempercepat proses pewarnaan karya dengan cara memberikan gambaran warna di revisi sketsa sehingga pewarnaan dapat cepat diselesaikan dan disetujui. Kendala ini bersifat minor dan tidak terlalu mempengaruhi *timeline* pekerjaan karena penulis tetap dapat menyelesaikan pekerjaan sesuai waktu yang ditentukan oleh *supervisor*.