

BAB III

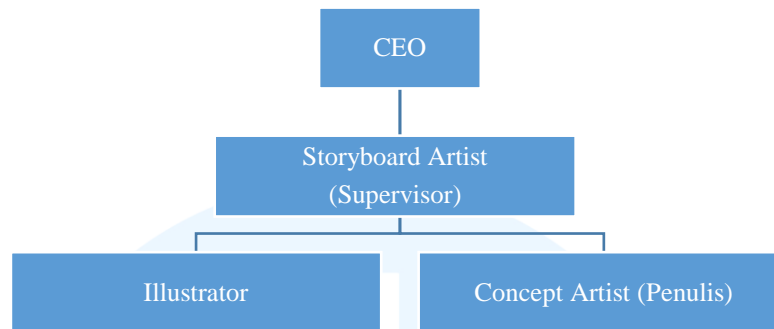
PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Penulis ditempatkan di bagian *Illustrator*, posisi ini dipecah menjadi dua yakni *Junior Illustrator* dan *Senior Illustrator*. Penulis diberi kedudukan sebagai *Junior Illustrator* serta sebagai *Concept Artist* dengan tanggung jawab membuat asset ilustratif mencakup konsep utama animasi Tambo yang mencakup konsep bentuk pulau, vegetasi pulau Rote, dan tempat tinggal karakter Tambo. Selain itu penulis juga ditanggung jawabkan untuk membuat ilustrasi vektor untuk klien eksternal, ilustrasi background, serta desain karakter. Proses koordinasi pekerjaan di Ruanglampu Studio dimulai dari pemberian *brief* tugas harian atau mingguan dari pihak *Supervisor* atau pihak Direktur Utama, setelah itu penulis memberikan sketsa kasar kepada pihak *Supervisor* untuk dikoreksi sebelum dilanjut ke tahap coloring dan rendering, setelah melewati tahap revisi penulis diminta untuk mengumpulkan serta mengunggah hasil akhir berupa file PNG serta file PSD ke dalam Google Drive serta Google Slides dengan tujuan mempermudah pengecekan progress serta hasil akhir tugas harian.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Selama melaksanakan magang, penulis diberikan kedudukan *Junior Illustrator* serta sebagai *Concept Artist*, menempati posisi dibawah *Senior Illustrator* dan Direktur Utama. *Senior Illustrator* dan Direktur Utama menjalani peran sebagai *Supervisor* serta pembimbing kepada penulis selama melaksanakan magang. Pekerjaan yang ditugaskan ke penulis meliputi mengembangkan konsep seri animasi Tambo, membuat sketsa ilustrasi Kemendikdasmen, ilustrasi vektor Bunda PAUD, ilustrasi product packaging “SUPER MATCHA”, ilustrasi background animasi Tambo episode 2 dan ilustrasi product packaging “Roasted Milk Tea”.

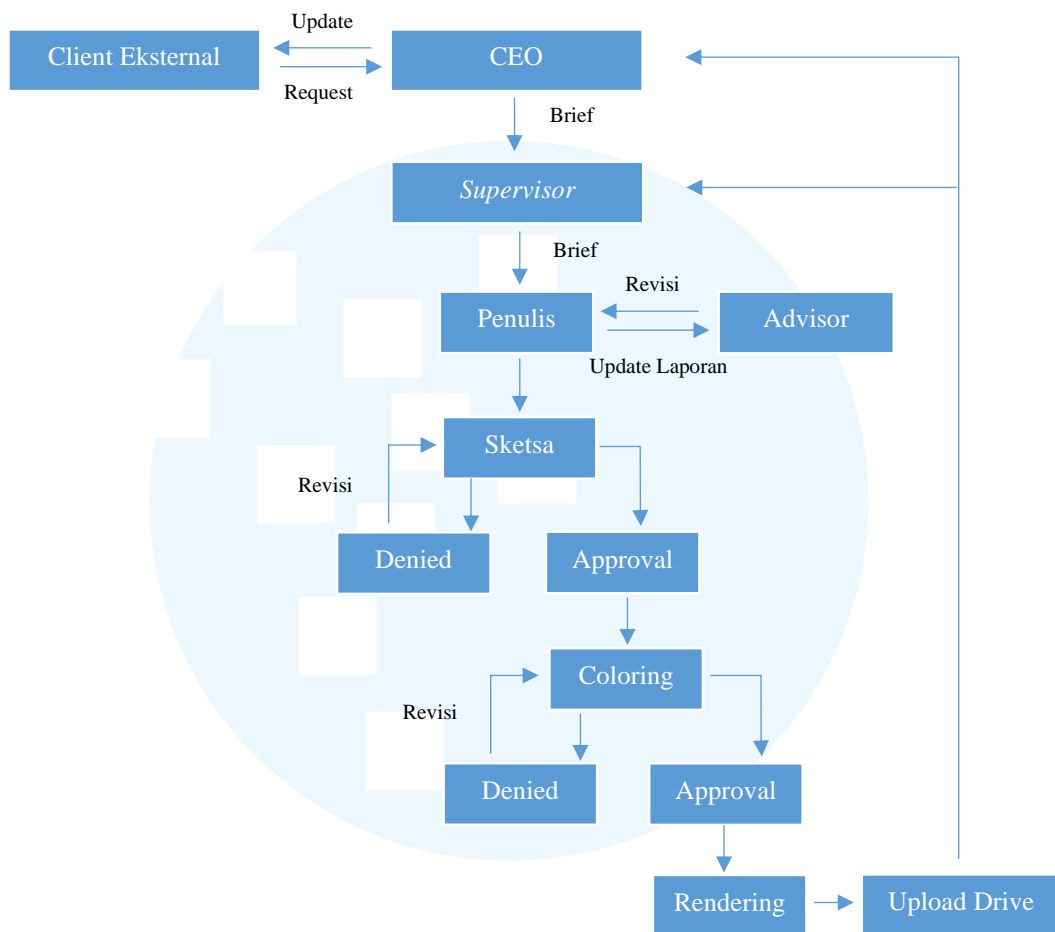


Gambar 3.1 Bagan kedudukan pelaksanaan kerja

Penulis diharuskan untuk berkoordinasi dengan pihak *Supervisor* beserta *CEO* selaku pembimbing selama magang berjalan. Untuk divisi yang sebelumnya disebutkan dalam bagan struktur perusahaan tidak diperlukan untuk berkoordinir dengan penulis karena memegang kewajiban yang berbeda. Tidak hanya *Supervisor* dan *CEO* sekaligus Direktur Utama, penulis juga sering berkomunikasi dengan teman magang yang berposisi sebagai *Illustrator*.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Penulis menerima penugasan dari pihak *Supervisor* untuk proyek internal seputar seri animasi Tambo dan menerima penugasan dari pihak Direktur Utama apabila ada proyek eksternal melalui aplikasi WhatsApp serta Discord. Kedua proses pelaksanaan kerja diawali dengan pemberian *brief* serta berdiskusi waktu penyelesaian proyek, setelah itu penulis mengajukan sketsa kasar berdasarkan penjelasan *brief* untuk dikoreksi. Apabila sketsa disetujui, penulis melanjutkan proses *coloring* dan *rendering*. Hasil akhir pekerjaan diunggah ke dalam Google Drive dan Google Slides yang telah disediakan.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Secara garis besar, penulis menerima penugasan bersifat internal seputar seri animasi Tambo dan menerima penugasan dari permintaan yang diterima tim RuangLampu oleh klien eksternal. *Brief* tugas internal disampaikan pihak *Supervisor* dan juga mengawasi progress pengerjaannya, untuk tugas eksternal *brief* disampaikan langsung dari Direktur Utama kepada penulis namun progress pengerjaan tetap diawasi oleh *Supervisor*. Penulis diminta untuk mengajukan sketsa untuk dikoreksi *Supervisor* sebelum dilanjutkan ke tahap pewarnaan, apabila sketsa ditolak penulis akan memperbaikinya sesuai dengan arahan yang diterima. Setelah sketsa diterima, penulis melanjutkan ke tahap pewarnaan, apabila ditolak penulis tentunya akan memperbaiki pemilihan warna sesuai arahan yang diterima

sebelum melanjutkannya ke tahap *rendering* dan diunggah ke Google Drive serta Google Slides yang disediakan.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama periode magang berjalan, penulis diberikan beberapa penugasan serta tanggung jawab dalam beberapa proyek ilustratif. Penugasan yang diterima mencakup pembuatan konsep animasi Tambo dari visual pulau Rote, konsep vegetasi pulau Rote, konsep visual keadaan lingkungan pantai dan perbatasan pantai antara hutan, dan membuat konsep desain karakter dalam animasi Tambo, menjadi tugas utama penulis selama menjalani magang di RuangLampu Studio. Beberapa tugas tambahan yang diterima penulis mencakup pembuatan sketsa ilustrasi Kemendikdasmen, ilustrasi vektor Bunda PAUD, ilustrasi product packaging “SUPER MATCHA”, ilustrasi background animasi Tambo episode 2 dan ilustrasi product packaging “Roasted Milk Tea”. Berikut detail keterangan pelaksanaan kerja setiap minggu yang penulis lalui:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	12—15 Agustus 2025	Pelatihan gaya visual Tambo	Penulis menerima <i>brief</i> dari <i>Supervisor</i> untuk melakukan pelatihan penyesuaian gaya visual Tambo dengan membuat sketsa hitam putih berdasarkan storyboard Episode 2-SH01. Selain itu, penulis melakukan latihan pribadi membuat sketsa karakter Tambo dan Albio.
		Konsep pulau Rote	Penulis menerima <i>brief</i> serta kumpulan referensi dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis membuat 9 sketsa alternatif pulau untuk dipilih oleh <i>Supervisor</i> , dilanjutkan dengan <i>coloring</i> dan <i>rendering</i> .
		Konsep rumah Tambo	Penulis menerima <i>brief</i> serta kumpulan referensi dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis membuat 3 sketsa alternatif untuk dipilih oleh <i>Supervisor</i> , dilanjutkan dengan <i>coloring</i> dan <i>rendering</i> .

2	19—22 Agustus 2025	Konsep Lingkungan Rumah Tambo	Penulis menerima <i>brief</i> serta kumpulan referensi dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis membuat 1 sketsa berwarna seputar lingkungan rumah Tambo beserta dekorasi vegetasi pulau Rote, dilanjutkan dengan <i>coloring</i> dan <i>rendering</i> .
		Konsep rumah Tambo	Penulis menerima masukan dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis membuat 2 sketsa rumah Tambo untuk dipilih oleh <i>Supervisor</i> dan Direktur Utama, dilanjutkan dengan <i>coloring</i> dan <i>rendering</i> .
		Konsep vegetasi pulau Rote	Penulis menerima <i>brief</i> serta kumpulan referensi dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis membuat 8 sketsa alternatif pepohonan dan 21 sketsa eksploratif semak-semak untuk dipilih oleh <i>Supervisor</i> dan Direktur Utama, dilanjutkan dengan <i>coloring</i> dan <i>rendering</i> .
3	25—29 Agustus 2025	Konsep rumah Tambo	Penulis menerima masukan dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis membuat 1 sketsa rumah Tambo untuk difinalisasikan, dilanjutkan dengan <i>coloring</i> dan <i>rendering</i> .
		Konsep pulau Rote	Penulis menerima <i>brief</i> serta kumpulan referensi untuk melanjutkan desain pulau Rote. Penulis memulai dari sketsa berwarna dan dilanjutkan ke <i>rendering</i> serta pembagian area pulau Rote bila dilihat dari atas.
		Konsep vegetasi pulau Rote	Penulis menerima masukan dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis memperbaiki konsep dengan membuat 8 sketsa eksploratif tanaman, 3 sketsa bentuk batu, 3 sketsa tunggul pohon, dan 5 sketsa eksploratif pepohonan, dilanjutkan dengan <i>coloring</i> dan <i>rendering</i> . Penulis menerima <i>brief</i> serta kumpulan referensi konsep yang disediakan dari

		<p>Sketsa ilustrasi Gebyar PNFI &Puncak HAI 2025</p> <p>Konsep environment rumah Tambo</p>	<p>pihak klien dan diteruskan oleh pihak <i>Supervisor</i> serta Direktur Utama. Penulis ditugaskan untuk membuat sketsa kasar hitam putih dan menentukan penempatan logo serta judul kegiatan.</p> <p>Penulis menerima masukan dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis memperbaiki konsep lingkungan rumah Tambo dengan membuat 1 sketsa eksploratif, dilanjutkan dengan <i>coloring</i> dan <i>rendering</i>.</p>
4	1—4 September 2025	<p>Finishing konsep environment rumah Tambo</p> <p>Studi mandiri tentang character design dari material artbook</p> <p>Percobaan character design ke karakter Lola</p>	<p>Penulis melanjutkan konsep environment rumah Tambo hingga selesai.</p> <p>Penulis melakukan studi mandiri mengenai karakter desain dari material artbook yang sudah dibagikan sebelumnya untuk mengisi waktu luang.</p> <p>Penulis melakukan studi mandiri mengenai karakter desain dari material artbook dan mengimplementasikan hasil studi ke sketsa eksploratif karakter Lola.</p>
5	8—14 September 2025	<p>Revisi konsep rumah Tambo</p> <p>Revisi dan penambahan konsep vegetasi pohon pulau Rote</p>	<p>Penulis menerima masukan dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis memperbaiki konsep dengan mengubah warna pohon.</p> <p>Penulis menerima masukan dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis memperbaiki konsep dengan membuat 12 sketsa eksploratif pepohonan, dilanjutkan dengan <i>coloring</i> dan <i>rendering</i>.</p>
6	15—19 September 2025	<p>Revisi dan penambahan konsep vegetasi pohon pulau Rote</p> <p>Revisi konsep environment rumah Tambo</p>	<p>Penulis menambahkan konsep pohon Tambo berdasarkan masukan yang diterima. Sebanyak 8 konsep pohon, dilanjutkan dengan <i>coloring</i> dan <i>rendering</i>.</p> <p>Penulis menerima masukan dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis memperbaiki konsep lingkungan rumah Tambo dengan membuat 1 sketsa</p>

		<p>Revisi sketsa ilustrasi Kemendikdasmen</p> <p>Product Packaging Super Matcha</p>	<p>yang akan difinalisasikan, dilanjutkan dengan <i>coloring</i> dan <i>rendering</i>.</p> <p>Penulis diminta oleh <i>Supervisor</i> untuk membantu memberikan koreksi anatomi diatas sketsa yang sudah dibuat oleh sesama peserta magang karena keterbatasan tenaga kerja dari pihak Ruanglampu Studio.</p> <p>Penulis menerima <i>brief</i> dari Direktur Utama mengenai ilustrasi bungkusan produk Super Matcha. Penulis membuat 1 sketsa kasar hitam putih dilanjutkan dengan <i>coloring</i> dan <i>rendering</i>.</p>
7	22—26 September 2025	<p>Background Illustration (Episode 1)</p> <p>Close Up pulau Rote</p> <p>Background Illustration (Episode 2-SH01, SH05)</p>	<p>Penulis menerima <i>brief</i> serta kumpulan referensi untuk membuat penggambaran ulang (<i>redraw</i>) dari salah satu scene dari episode 1 Tambo. Memulai dari sketsa hitam putih, dilanjutkan dengan <i>coloring</i> dan <i>rendering</i>.</p> <p>Penulis menerima <i>brief</i> dan memulai dari tahap sketsa hitam putih, dilanjutkan dengan <i>coloring</i> dan <i>rendering</i>.</p> <p>Penulis menerima <i>brief</i> serta kumpulan referensi dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis membuat 1 sketsa untuk setiap scene, dilanjutkan dengan <i>coloring</i> dan <i>rendering</i>.</p>
8	29 September 2025—2 Oktober 2025	<p>Background Illustration (Episode 2-SH20, SH21, SH18)</p> <p>Revisi Background Illustration (Episode 2-SH01, SH18)</p> <p>Draft Background Illustration (Episode 2-SH19)</p>	<p>Penulis menerima <i>brief</i> serta kumpulan referensi dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis membuat 1 sketsa untuk setiap scene, dilanjutkan dengan <i>coloring</i> dan <i>rendering</i>.</p> <p>Penulis menerima masukan dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis memperbaiki ilustrasi background sesuai arahan.</p> <p>Penulis menerima <i>brief</i> dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis membuat sketsa hitam putih untuk scene SH19.</p>

9	4—10 Oktober 2025	Draft Background Illustration (Episode 2-SH10, SH12, SH14, SH16, SH17, SH22, SH26, SH27, SH28) Ilustrasi BUNDA PAUD	Penulis menerima <i>brief</i> dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis membuat sketsa hitam putih untuk setiap scene. Penulis menerima <i>brief</i> dari pihak Direktur Utama. Penulis membuat sketsa hitam putih, dilanjutkan dengan <i>coloring</i> dan <i>rendering</i> .
10	13—17 Oktober 2025	Draft Background Illustration (Episode 2-SH24, SH29, SH30, SH37, SH50, SH51) Vektorisasi ilustrasi BUNDA PAUD Character Design Dr. Zaid	Penulis menerima <i>brief</i> dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis membuat sketsa hitam putih untuk setiap scene. Penulis menerima masukan dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis memperbaiki ilustrasi dengan varian warna baru dan dijadikan ilustrasi vektor. Penulis menerima <i>brief</i> dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis membuat 2 sketsa berwarna untuk pemanasan.
11	20—24 Oktober 2025	Character Design Dr. Zaid Finishing Background Illustration (Episode 2-SH02, SH03)	Penulis menerima <i>brief</i> dan masukan dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis membuat 3 sketsa ekploratif, dilanjutkan dengan <i>coloring</i> dan <i>rendering</i> . Penulis menerima <i>brief</i> dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis melanjutkan sketsa ke tahap dengan <i>coloring</i> dan <i>rendering</i> .
12	27, 30— 31 Oktober 2025	Finishing Background Illustration (Episode 2-SH09, SH10, SH12, SH14) Revisi Finishing Background Illustration (Episode 2-SH03, SH09)	Penulis menerima <i>brief</i> dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis melanjutkan sketsa SH09, SH10, SH12, SH14, ke tahap <i>coloring</i> dan <i>rendering</i> . Penulis menerima <i>brief</i> dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis memperbaiki ilustrasi background sesuai arahan.

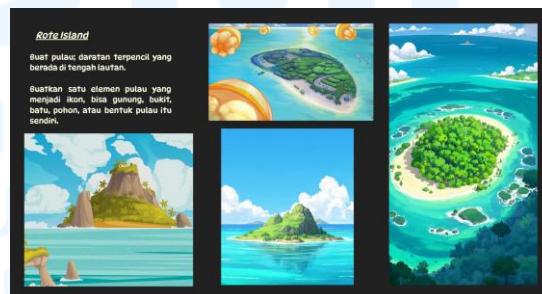
13	3—7 November 2025	Finishing Background Illustration (Episode 2-SH09, SH10, SH12, SH14, SH16, SH17, SH18, SH 20, SH21, SH 22, SH24, SH26, SH27, SH28, SH29, SH30)	Penulis menerima <i>brief</i> dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis melanjutkan sketsa ke tahap <i>coloring</i> dan <i>rendering</i> .
14	10—14 November 2025	Finishing Background Illustration (Episode 2-SH37, SH50, SH51) Revisi Background Illustration (Episode 2 -SH17, SH18, SH20, SH27)	Penulis menerima <i>brief</i> dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis melanjutkan sketsa SH37, SH50, SH51, dilanjutkan ke tahap <i>coloring</i> dan <i>rendering</i> . Penulis menerima <i>brief</i> dan masukan dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis memperbaiki ilustrasi background sesuai arahan.
15	17—21 November 2025	Pelatihan mandiri Ilustrasi Product Packaging “Roasted Milk Tea”	Penulis melakukan pelatihan mandiri mengenai komposisi ilustrasi sembari menunggu <i>brief</i> selanjutnya dari pihak <i>Supervisor</i> dan Direktur Utama. Penulis menerima <i>brief</i> dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis membuat sketsa dilanjutkan ke tahap <i>coloring</i> .
16	24—28 November 2025	Ilustrasi Product Packaging “Roasted Milk Tea” Ilustrasi Background FIXME Pelatihan mandiri	Penulis melanjutkan ilustrasi ke tahap <i>rendering</i> . Penulis menerima <i>brief</i> dari pihak <i>Supervisor</i> dan arahan Direktur Utama. Penulis membuat sketsa ilustrasi dan dilanjutkan ke tahap <i>coloring</i> dan <i>rendering</i> . Penulis melakukan pelatihan mandiri mengenai komposisi ilustrasi sembari menunggu <i>brief</i> selanjutnya dari pihak <i>Supervisor</i> dan Direktur Utama.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Selama menjalani magang di RuangLampu Studio, penulis diberikan kedudukan *Concept Artist* sekaligus *Illustrator*. *Concept Artist* memiliki kewajiban untuk membuat visualisasi karakter, lingkungan atau area tertentu serta mencakup elemen pendukung lainnya dalam sebuah proyek media (Carrot Academy, 2018). Sebagai *Concept Artist*, penulis diberikan tugas utama untuk membantu merancang konsep animasi Tambo dari segi visual mencakup konsep pulau, konsep vegetasi pulau Rote (pepohonan, semak belukar, bebatuan, tunggul pohon, dst), konsep lingkungan hutan secara menyeluruh, dan konsep karakter yang akan muncul dalam seri animasi Tambo. Metode perancangan yang digunakan tidak mengaplikasikan metode tertentu, setiap tugas yang diberikan melalui tahap sketsa, *coloring*, dan *rendering*. Pelaksanaan kerja magang dilakukan secara WFH (*Work From Home*) penyampaian *brief*, asistensi dan laporan progress dilakukan melalui aplikasi WhatsApp dan Discord.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Tugas utama yang diberikan selama magang adalah membuat konsep visual animasi Tambo mencakup konsep pulau, vegetasi pulau Rote, lingkungan, dan karakter. Penulis menerima *brief* untuk konsep pulau Rote beserta referensi utama dari pihak *Supervisor* dan penulis diminta untuk melakukan eksplorasi terhadap desain pulau Rote. Pemberian *brief* dilakukan melalui aplikasi Discord dan disampaikan dengan telepon.



Gambar 3.3 Brief konsep pulau Rote

Berdasarkan referensi yang diberikan, penulis membuat moodboard dan reference board pribadi sebagai acuan visual dan perkiraan hasil karya. Penulis membuat 9 sketsa eksplorasi berwarna hitam putih berskala kecil untuk menemukan komposisi serta ukuran pulau yang sesuai, dari sketsa tersebut penulis membuat 2 sketsa berwarna untuk diasistensikan ke pihak *Supervisor* dan meminta arahan dari Direktur Utama. Kedua sketsa dipertimbangkan oleh pihak *Supervisor* dan Direktur Utama sebelum dipilih untuk difinalisasikan.



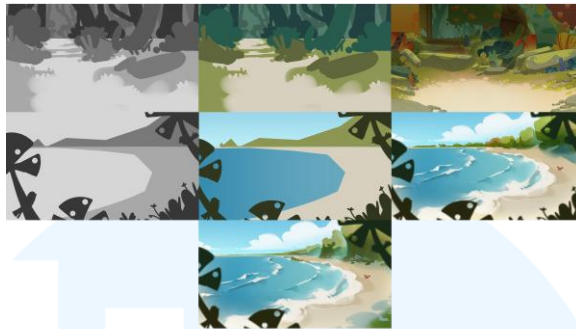
Gambar 3.4 Sketsa konsep pulau Rote

Sketsa yang terpilih diminta agar ditambahkan area sungai, jalur antara hutan, area pegunungan serta area pantai. Konsep pulau diminta untuk divisualisasikan dari *top angle* agar area-area tersebut terlihat jelas. Penulis mengajukan hasil akhir ke pihak *Supervisor* dan Direktur Utama untuk dikoreksi



Gambar 3.5 Konsep *top angle* pulau Rote

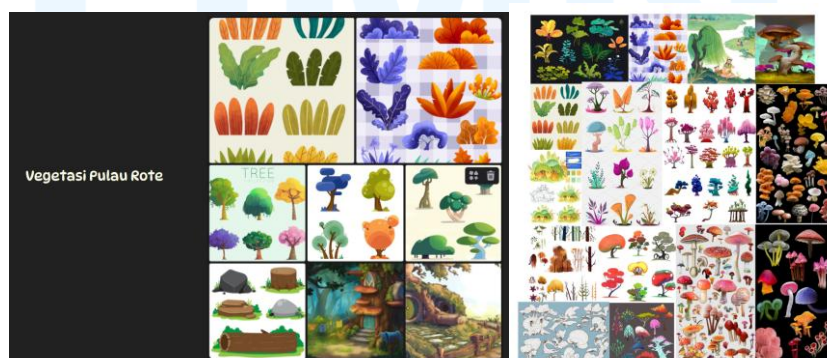
Setelah beberapa minggu, penulis menerima permintaan untuk membuat visualisasi keadaan lingkungan pantai dengan laut serta area pantai dengan area hutan. Bagian tugas ini bersifat eksploratif dan tidak membatasi ide yang dimiliki penulis dalam membuat keadaan visual di pulau Rote. Walaupun tidak dibatasi, penulis tetap menggunakan referensi utama dari yang pernah disampaikan.



Gambar 3.6 Konsep keadaan pulau Rote

Proses pembuatan ilustrasi melalui sketsa berwarna hitam putih, coloring, rendering serta detailing. Konsep vegetasi yang sebelumnya sudah dibuat mencakup semak belukar, pepohonan dan bebatuan menjadi elemen pendukung dari pembuatan konsep lingkungan pantai. Setiap hasil akhir diunggah ke dalam Google Drive serta Google Slides.

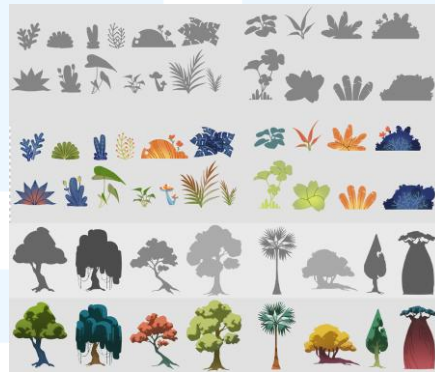
Selain konsep pulau Rote, penulis juga diminta untuk membuat vegetasi pulau Rote yang mencakup semak belukar, pepohonan, bebatuan, dan tunggul pohon. Penulis menerima *brief* dan referensi utama dari pihak *Supervisor*. Berdasarkan referensi utama yang diterima, penulis membuat reference board serta moodboard dari desain eksisting sebagai acuan visual pribadi dan perkiraan hasil akhir. Penyampaian *brief* dan referensi melalui aplikasi Discord dan telepon.



Gambar 3.7 Brief vegetasi pulau Rote

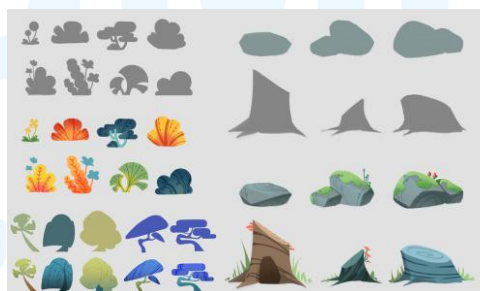
Penulis membuat sketsa hitam putih untuk desain semak dan pohon dengan referensi yang dimiliki. Setelah tahap sketsa, penulis melanjutkan ke

tahap *coloring* dan *rendering*. Hasil akhir diasistensikan ke pihak *Supervisor* dan Direktur Utama untuk mendapatkan masukan mengenai gaya visualisasi konsep. Penulis menerima masukan dari pihak *Supervisor* serta Direktur Utama bahwa gaya visualisasi konsep semak dan pohon terlalu realistik serta tidak sesuai dengan target yang dituju yaitu, anak-anak dengan umur 0-8 tahun.



Gambar 3.8 Konsep vegetasi semak dan pohon awal

Maka, penulis diminta untuk memperbaiki bentuk semak dan pohon menjadi lebih geometris dan minimalis, menambahkan variasi warna semak dan pohon dengan harapan warna tidak terlihat monoton atau terlalu umum. Hasil akhir diasistensikan ke pihak *Supervisor* dan Direktur Utama untuk mendapatkan masukan seputar hasil perbaikan konsep pertama. Setelah itu, penulis menambahkan konsep bentuk bebatuan serta tunggul pohon sebagai tambahan elemen vegetasi pulau Rote sembari menunggu masukan dari pihak *Supervisor* dan Direktur Utama.



Gambar 3.9 Perbaikan dan penambahan konsep vegetasi

Penulis pun menerima masukan mengenai konsep semak, pohon, bebatuan dan tunggul pohon bahwa konsep semak belukar, bebatuan serta

tunggul pohon sudah baik maka tidak perlu perbaikan lebih, konsep pohon menerima permintaan untuk dieksplorasi terutama dalam bentuk batang serta dedaunan dinilai masih realistis maka penulis diminta untuk menggunakan referensi utama dari pihak *Supervisor* sebagai acuan konsep pohon. Selain bentuk pohon, variasi warna perlu diperbaiki segera diakibatkan warna yang digunakan tetap terlihat monoton serta corak-corak pada pohon dinilai terlalu rumit maka diminta agar menjadi corak minimalis dan mudah untuk digambar. Pihak Direktur Utama memberi masukan untuk menambahkan siluet karakter Tambo sebagai perbandingan dan perkiraan besar kecilnya pohon yang sudah dibuat.



Gambar 3.10 Perbaikan variasi konsep pohon

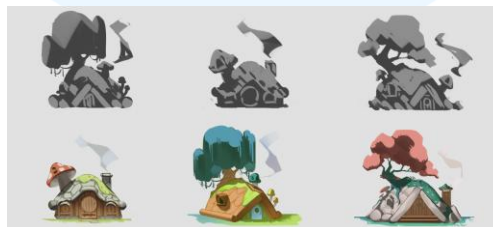
Penulis memperbaiki bentuk, ukuran dan warna konsep pepohonan sesuai dengan masukan yang diterima. Hasil akhir diasistensikan ke pihak *Supervisor* dan pihak Direktur Utama untuk menerima masukan lebih lanjut. Konsep pepohonan sudah baik dan tidak memerlukan perbaikan, konsep pepohonan diperbolehkan untuk diperbanyak kedepannya selama magang berlangsung. Setiap hasil akhir diunggah ke dalam Google Drive serta Google Slides.

Setelah penulis ditugaskan untuk membuat konsep pulau Rote dan vegetasi pulau Rote, penulis ditugaskan juga untuk membuat konsep tempat tinggal Tambo. Penulis menerima *brief* beserta referensi utama dari pihak *Supervisor*, penulis diminta untuk melakukan eksplorasi mandiri mengenai desain rumah Tambo. Penyampaian *brief* dan referensi melalui aplikasi Discord dan telepon.



Gambar 3.11 Brief konsep rumah Tambo

Berdasarkan referensi, penulis membuat 3 sketsa eksploratif dengan tujuan memberikan gambaran material pembangunan rumah Tambo, memasuki tahap coloring penulis memilih warna berdasarkan konsep pepohonan yang telah dibuat sebelumnya, setelah itu memasuki tahap rendering dan detailing pada atap serta area sekitar rumah. Penulis mengasistensikan hasil perbaikan ke pihak *Supervisor* dan Direktur Utama untuk mendapatkan masukan mengenai rumah Tambo.



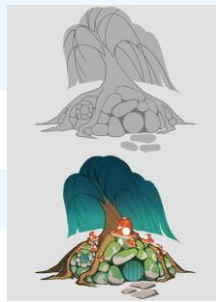
Gambar 3.12 Sketsa konsep rumah Tambo

Penulis menerima masukan dari pihak *Supervisor* dan Direktur Utama mengenai konsep rumah Tambo, secara struktural masing-masing rumah terlihat seakan-akan dibuat dengan bantuan manusia. Penulis menerima arahan untuk mengganti material utama menjadi bebatuan, menambah elemen jamur sebagai penanda bahwa Tambo tinggal di area lembab, menambahkan elemen pohon tua dengan akar menjalar ke beberapa sisi rumah Tambo untuk memberikan kesan kokoh serta alami. Penulis membuat 2 sketsa baru dengan kedua elemen terpisah pada setiap rumah dan mengasistensikan hasil perbaikan yang diterapkan ke pihak *Supervisor* dan Direktur Utama.



Gambar 3.13 Sketsa konsep rumah Tambo 2

Penulis menerima masukan dari pihak *Supervisor* dan Direktur Utama untuk menggabungkan kedua konsep menjadi 1 konsep visual saja. Tidak hanya itu, penulis diminta untuk menghilangkan jendela pada pintu depan rumah Tambo. Setelah kedua konsep digabung, penulis mencoba untuk menyatukan konsep rumah Tambo dengan lingkungan hutan sekitarnya.



Gambar 3.14 Sketsa konsep rumah Tambo 3

Penulis mengajukan hasil konsep rumah terbaru serta konsep visual peletakkan rumah Tambo dengan lingkungan sekitarnya ke pihak *Supervisor* dan Direktur Utama, penulis menerima masukan untuk mengubah bentuk batang pohon menjadi lebih tebal serta kokoh, mengubah warna dedaunan agar terlihat lebih unik dari pohon lainnya serta memperbaiki ukuran pohon agar tidak menghalangi area bukit.

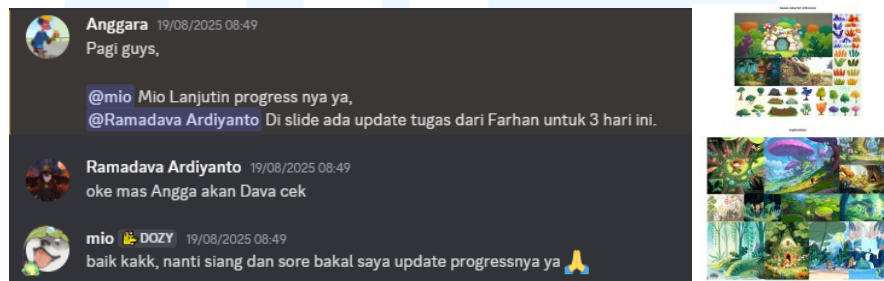


Gambar 3.15 Perbaikan konsep rumah Tambo 3

Penulis memperbaiki konsep rumah Tambo sebelumnya sesuai dengan arahan yang diterima. Warna pohon diganti menjadi orange-merah agar terlihat

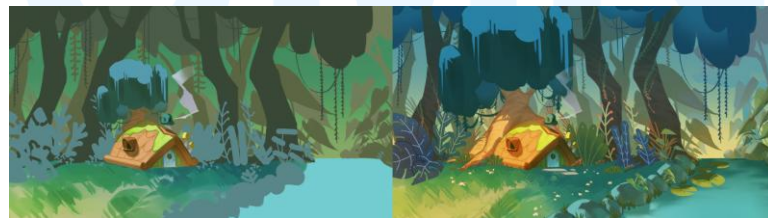
berbeda dari pohon sekitarnya dan memberikan opsi gradasi untuk dipilih pihak *Supervisor* dan Direktur Utama untuk digunakan. Hasil akhir diunggah ke dalam Google Drive serta Google Slides.

Setelah menerima penugasan konsep rumah Tambo, penulis menerima *brief* serta referensi terkait lingkungan rumah Tambo dari pihak *Supervisor* dan Direktur Utama. Penulis diminta untuk melakukan eksplorasi mandiri mengenai konsep ini maka penulis membuat reference board dan moodboard sebagai acuan visual pribadi. Penyampaian *brief* dan referensi melalui aplikasi Discord.



Gambar 3.16 Brief konsep lingkungan rumah Tambo

Berdasarkan referensi yang diberikan, penulis membuat sketsa lingkungan berwarna dengan rumah Tambo sebagai fokus serta referensi warna utama, kemudian dilanjutkan ke tahap *coloring* dan *rendering*. Pihak *Supervisor* memberikan kebebasan berkreasi dalam membuat sketsa eksploratif. Hasil sketsa berwarna diajukan ke pihak *Supervisor* dan Direktur Utama untuk dikoreksi.



Gambar 3.17 Proses konsep lingkungan rumah Tambo

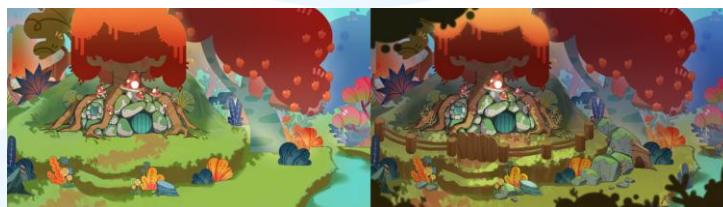
Penulis menerima masukan dari pihak *Supervisor* dan Direktur Utama mengenai pembagian area di sekitar rumah Tambo, penulis diminta untuk menambahkan elevasi permukaan tanah untuk mengurangi resiko kerusakan dari potensi meluapnya air sungai, selain itu penulis diminta untuk

menambahkan area bukit persis di area belakang rumah Tambo untuk menjaga privasi Tambo. Penulis memperbaiki ilustrasi dengan masukan yang diterima serta menggunakan aset rumah Tambo terbaru untuk melihat kecocokan desain dengan keadaan sekitarnya.



Gambar 3.18 Proses konsep lingkungan rumah Tambo 2

Penulis menerima masukan dari pihak *Supervisor* dan Direktur Utama mengenai ukuran dedaunan pada pohon Tambo menghalangi area bukit serta warna dedaunan pohon mainstream tidak memberikan keunikan dibandingkan dengan vegetasi sekitarnya. Bebatuan di sungai ternilai tidak natural seakan-akan ada campur tangan manusia maka diminta untuk dipindahkan atau dihilangkan serta area elevasi tanah pada ilustrasi belum terlihat dengan jelas.

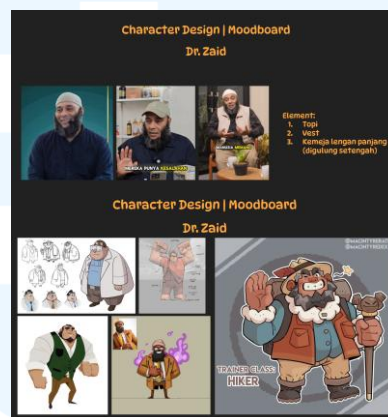


Gambar 3.19 Perbaikan konsep lingkungan rumah Tambo 3

Dengan masukan yang diterima penulis melakukan perbaikan dengan memindahkan bebatuan ke area elevasi tanah dengan tujuan untuk mengkokohkan permukaan tanah tinggi, menambah tangga kecil agar Tambo bisa mengakses area rumahnya sendiri, menambah pagar rendah dengan tujuan Tambo bisa merasa aman di area rumahnya sendiri serta menandai kepemilikan pediaman, mengubah warna pohon dan menambah variasi warna pada vegetasi sekitar dan menambah area tanah menandakan Tambo sering berpergian dan melewati jalan tertentu dari rumahnya. Aset vegetasi diambil dari konsep yang telah penulis buat sebelumnya dan digunakan untuk elemen pendukung dalam

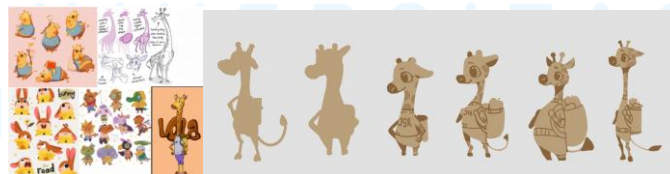
ilustrasi. Setiap hasil akhir diunggah ke dalam Google Drive serta Google Slides.

Setelah menerima penugasan konsep lingkungan rumah Tambo, penulis menerima *brief* serta referensi terkait karakter Lola dan Dr. Zaid dari pihak *Supervisor* dan Direktur Utama. Penulis diminta untuk melakukan eksplorasi mengenai karakter Dr. Zaid dari referensi yang diberikan. Penyampaian *brief* dan referensi melalui aplikasi Discord dan telepon.



Gambar 3.20 Brief desain karakter Dr. Zaid

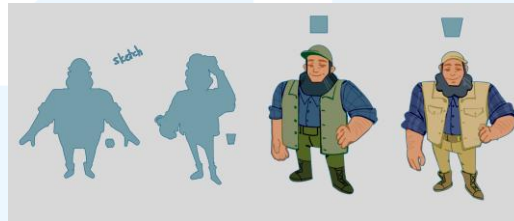
Desain karakter Lola dibuat penulis saat waktu senggang ketika belum mendapatkan *brief* baru dari pihak *Supervisor* dan Direktur Utama. Penulis membuat desain karakter melalui tahap sketsa berwarna berdasarkan referensi yang telah diunggah ke dalam Google Slides. Dari sketsa eksploratif yang penulis buat, salah satu sketsa dipilih untuk difinalisasikan kedepannya oleh pihak RuangLampu Studio.



Gambar 3.21 Sketsa desain karakter Lola

Untuk karakter Dr. Zaid, penulis membuat beberapa sketsa eksploratif dengan referensi desain baju serta proporsi tubuh yang diharapkan.

Dikarenakan penulis tidak terbiasa membuat desain karakter, penulis berlatih dengan membuat sketsa siluet karakter Dr. Zaid menggunakan warna flat bertujuan untuk melihat dimensi atau volume karakter dibandingkan detail. Sketsa dilanjutkan tahap *coloring* sebelum diasistensikan ke pihak *Supervisor* dan Direktur Utama untuk menerima masukan.



Gambar 3.22 Sketsa desain karakter Dr. Zaid

Penulis menerima masukan untuk memperbaiki proporsi tubuh serta desain baju dengan proporsi realistis dengan sisi kartun. Pihak *Supervisor* memberikan arahan visual penampilan Dr. Zaid dengan sebuah sketsa kasar yang dibagikan ke penulis. Sketsa melalui tahap *coloring* sebelum diasistensikan ke pihak *Supervisor* dan Direktur Utama untuk menerima masukan.



Gambar 3.23 Perbaikan sketsa desain karakter Dr. Zaid

Setelah menerima masukan dari pihak *Supervisor* dan Direktur Utama, penulis mendapatkan referensi proporsi tubuh baru yang diharapkan karena sketsa sebelumnya kurang memuaskan. Maka, penulis diminta untuk melakukan eksplorasi proporsi karakter menggunakan referensi awal *brief*. Penulis memberikan beberapa opsi sketsa desain karakter yang memiliki perbedaan pada volume tubuh, raut wajah serta desain baju.



Gambar 3.24 Perbaikan sketsa desain karakter Dr. Zaid 2

Pihak *Supervisor* memberikan referensi proporsi karakter Gru dari seri *Despicable Me* sebagai acuan eksplorasi penggambaran proporsi karakter Dr. Zaid. Dengan adanya referensi baru, penulis membuat beberapa sketsa karakter Dr. Zaid dan mengajukannya ke pihak *Supervisor* dan Direktur Utama untuk dilakukan pengecekan kesesuaian desain. Desain baju beserta fitur wajah disimplifikasikan karena akan menjadi aset animasi oleh pihak RuangLampu Studio.



Gambar 3.25 Perbaikan sketsa desain karakter Dr. Zaid 3

Penulis melakukan perbaikan karakter desain sesuai arahan yang diberikan. Penulis melakukan eksplorasi desain corak kemeja kotak-kotak, warna yang cocok dan memastikan proporsi tubuh sudah sesuai dengan yang diharapkan pihak RuangLampu Studio. Setiap hasil akhir diunggah ke dalam Google Drive serta Google Slides.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Penulis menerima beberapa tugas tambahan mencakup pembuatan sketsa ilustrasi untuk Kemendikdasmen, ilustrasi background Tambo episode 2, ilustrasi vektor untuk acara Bunda PAUD, dan ilustrasi *product packaging* SUPER MATCHA untuk SMP Al Azhar 55. Metode perancangan yang digunakan tidak mengaplikasikan metode tertentu, setiap tugas yang diberikan melalui tahap sketsa, *coloring* dan *rendering*. Bobot pekerjaan tugas tambahan mungkin tidak sepadan dengan tugas utama namun berguna untuk mengasah

skill penulis dalam mengatur efisiensi waktu dan melatih pengetahuan fungsi aplikasi yang digunakan untuk menyelesaikan tugas tambahan seperti Clip Studio Paint dan Adobe Illustrator.

3.3.2.1 Proyek Sketsa Ilustrasi Gebyar PNFI & Puncak HAI 2025 Kemendikdasmen

Penulis menerima *brief* dan referensi yang disediakan klien eksternal kepada Direktur Utama untuk dibagikan ke peserta magang termasuk penulis. Ide utama dari ilustrasi adalah untuk memberikan wawasan literasi teknologi serta finansial dengan 3 skenario komponen ilustratif dengan alur cerita berbeda dalam 1 kanvas digital berukuran 3840 x 2160 px (4K UHD). Tugas ini termasuk kategori ilustratif, penulis diminta untuk membuat sketsa kasar sebagai gambaran ilustrasi dimana sketsa akan diteruskan ke bagian ilustrator untuk diselesaikan. Sebelum memulai sketsa, penulis berdiskusi dengan ilustrator untuk menentukan gaya visual serta membangun *reference board* dari referensi utama yang dibagikan pihak klien eksternal.



Gambar 3.26 Brief dan referensi sketsa Ilustrasi Gebyar PNFI

Setelah menentukan dan menyetujui gaya visual beserta pemilihan warna, penulis membuat sketsa kasar untuk pihak ilustrator. Dengan referensi yang dikumpulkan, penulis membuat komposisi menyerupai *sequential illustration* untuk menyampaikan pesan dari acara Kemendikdasmen yaitu meningkatkan kemampuan dan kesadaran literasi digital dalam kehidupan sehari-hari untuk semua kelompok, dalam ide

utama sempat disebutkan subjek-subjek utama meliputi petani, pekerja buruh dan ibu rumah tangga. Hasil sketsa diajukan ke pihak *Supervisor* dan Direktur Utama untuk dikoreksi.

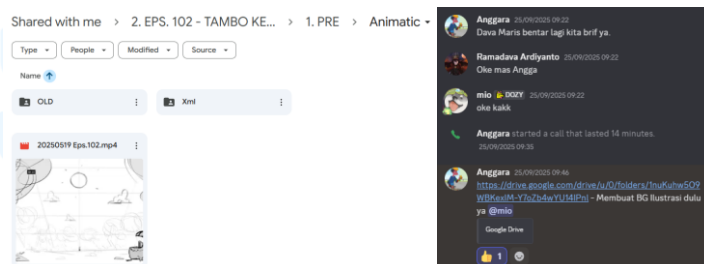


Gambar 3.27 Sketsa kasar dan bersih Ilustrasi Gebyar PNFI

Penulis menerima masukan dan melakukan perbaikan pada sketsa kasar sesuai arahan. Hasil sketsa diberikan kepada pihak ilustrator yang bertanggung jawab untuk menyelesaikan ilustrasi tersebut. Hasil akhir diunggah ke Google Drive serta Google Slides dengan format .PNG dan .PSD.

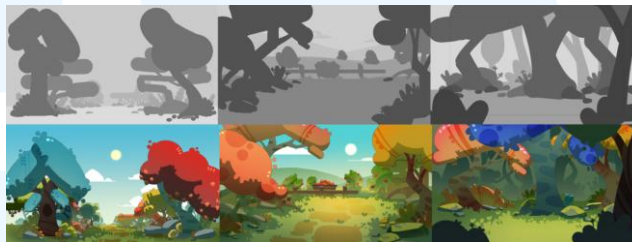
3.3.2.2 Proyek Ilustrasi Background Animasi Tambo Episode 2

Penulis menerima *brief* dan *scene preview* dari storyboard seri animasi Tambo Episode 2 yang disediakan pihak *Supervisor* melalui aplikasi Discord. Tugas ini termasuk kategori ilustratif, penulis diminta untuk membuat ilustrasi background setiap scene dalam storyboard untuk kepentingan launching seri Tambo secara resmi kedepannya, ukuran kanvas setiap scene disesuaikan dengan pergerakan kamera dalam storyboard. *Supervisor* membagikan daftar scene background yang akan digunakan secara berulang kepada penulis dengan tujuan meringankan bobot dari pembuatan background setiap scene storyboard.



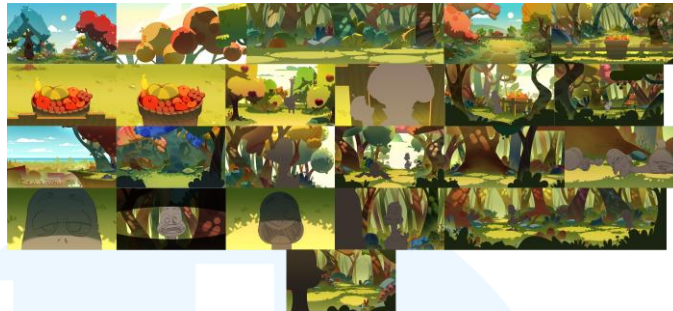
Gambar 3.28 Brief ilustrasi background

Dengan referensi dan pembagian daftar scene, penulis memulai dengan membuat ilustrasi scene storyboard SH01, SH05, dan SH21 dari tahap sketsa kemudian *coloring* dan *rendering*. Penggunaan warna menyesuaikan dengan suasana yang disampaikan melalui scene storyboard. Setiap scene diminta untuk dipisahkan ke kanvas yang berbeda agar file akhir tidak berukuran terlalu besar serta mudah untuk didata keberadaannya.



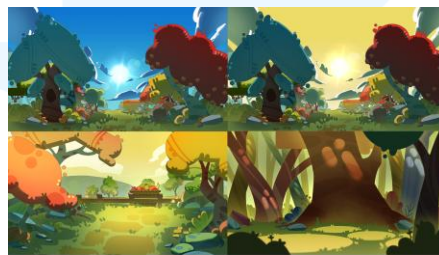
Gambar 3.29 Proses sketsa scene storyboard SH01, SH05, dan SH21

Namun ketika diajukan ke pihak *Supervisor* serta Direktur Utama, terlihat adanya ketidaksamaan dalam tone serta mood warna setiap scene, alias warna tidak beraturan. Warna langit pada scene SH01 dan SH05 seharusnya mencerminkan waktu siang namun dalam ilustrasi yang penulis buat terlihat seperti langit pagi dimana matahari baru muncul. Untuk warna di scene SH21, terlihat kotor atau *muddy* beserta warna pohon mencolok serta menyerupai dengan warna karakter Tambo yang akan muncul nantinya. Maka, penulis diminta untuk membuat sketsa atau *draft* setiap scene yang akan diajukan ke pihak *Supervisor* dan Direktur Utama untuk menerima koreksi dalam komposisi dan *layering* sebelum dilanjutkan ke tahap *coloring* dan *rendering*. Penulis menjalankan pembuatan sketsa setiap scene dan mengajukannya ketika sketsa sudah selesai ke pihak *Supervisor* dan Direktur Utama untuk dikoreksi.



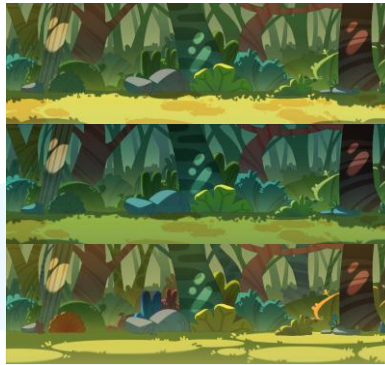
Gambar 3.32 Rendering keseluruhan scene storyboard

Dengan adanya *color palette* paten, penulis memperbaiki tone serta mood warna pada ilustrasi background (SH01, SH05, SH21) yang sebelumnya terlanjur dibuat, terdapat beberapa revisi bagian langit pada ilustrasi background SH01 dan SH05 akibat warna langit tidak mencerminkan siang hari terik, penulis memperbaiki warna langit dan mengajukannya ke pihak *Supervisor* dan Direktur Utama untuk menerima koreksi lanjutnya.



Gambar 3.33 Perbaikan scene SH01, SH05, dan SH21

Penulis menerima koreksi terkait banyaknya tone warna hijau memberikan kesan mainstream serta menerima koreksi pada bentuk cahaya pada permukaan rumput. *Supervisor* memberikan masukan untuk merubah bentuk cahaya sebelumnya menjadi cahaya berbintik (*dappled light*) pada setiap ilustrasi yang menampilkan permukaan rumput dan pihak Direktur Utama memberikan masukan untuk menambah varian warna pada vegetasi hutan agar tidak terlihat membosankan dan umum pada scene SH03.



Gambar 3.34 Perbaikan scene SH03

Penulis memperbaiki variasi warna pada subjek vegetasi meliputi pewarnaan batang pohon, vegetasi semak dan bebatuan. Cahaya diperbaiki menjadi cahaya bintik karena suasana ilustrasi menggambarkan keadaan dalam hutan lebat. Hasil akhir diunggah ke Google Drive serta Google Slides dengan format .PNG dan .PSD.

3.3.2.3 Proyek Ilustrasi Vektor Bunda PAUD 2025 Kemendikdasmen

Penulis menerima *brief* dan referensi utama dari pihak Direktur Utama yang disediakan oleh klien eksternal, ilustrasi bertema hubungan ibu dengan buah hati dalam menjalani proses edukasi mendasar. Penulis menerima file Google Slides berisi tujuan acara, tujuan penggunaan ilustrasi, referensi utama dan *color palette* yang diinginkan klien. Tugas ini termasuk kategori ilustratif, penulis diminta untuk membuat ilustrasi memuat 3 aktivitas pembelajaran anak didampingi dengan ibu masing-masing ke dalam 1 kanvas berukuran 3840 x 2160 px (4K UHD) dengan catatan hasil akhir menjadi karya vektor agar tidak ada kerusakan file saat dimodifikasi. Dengan keterbatasan referensi dari klien, penulis mencari referensi visual untuk setiap aktivitas dalam ilustrasi beserta referensi elemen pendukung lainnya.



Gambar 3.35 Brief dan referensi ilustrasi Bunda PAUD

Penulis membuat sketsa keseluruhan dari *brief* dan referensi yang dikumpulkan. Dalam sketsa keseluruhan, penulis memasukan ide utama yang diinginkan oleh pihak klien eksternal meliputi aktivitas ibu mendampingi anak dalam menerima pendidikan, memasukkan elemen pendukung seputar edukasi anak-anak, simbol tunas muda melambangi pertumbuhan subur, beserta latar belakang peta Indonesia. Sketsa diajukan ke pihak Direktur Utama untuk dikoreksi.



Gambar 3.36 Sketsa kasar dan bersih ilustrasi Bunda PAUD

Direktur Utama memberikan arahan perihal komposisi ilustrasi terutama dipenempatan subjek, ukuran subjek dan ukuran elemen tunas muda di belakang. Berdasarkan masukan yang diterima, penulis memperbaiki komposisi sketsa dan menambahkan elemen-elemen pendukung dengan hubungan edukasi anak-anak ke dalam ilustrasi. Penulis diminta untuk memperbesar ukuran elemen background dan diberi kebebasan untuk mengatur penempatan elemen lainnya agar terlihat harmonis dan menjadi satu kesatuan.



Gambar 3.37 Koreksi dan hasil perbaikan sketsa

Setelah itu, penulis melanjutkan sketsa ke tahap *coloring* dan *rendering* berdasarkan *color palette* yang disediakan klien. Penulis

melakukan pengajuan hasil pewarnaan sketsa keseluruhan ke pihak Direktur Utama untuk dikoreksi. Saat koreksi berlangsung, penulis menerima arahan untuk memperbaiki tone warna agar tidak terlalu kemerahan serta menyerupai warna kulit pada umumnya saja.



Gambar 3.38 Koreksi tone warna

Setelah mengajukan proses pewarnaan ke pihak Direktur Utama, penulis menerima arahan untuk mengubah *color palette* menyerupai warna logo Kemendikbud dengan biru, putih dan kuning. Maka penulis segera memperbaiki perubahan yang diminta, warna ilustrasi menjadi lebih variatif serta tidak terlalu monoton seperti *color palette* pertama. Hasil perbaikan warna diunggah ke dalam Google Drive agar mudah untuk diakses oleh pihak Direktur Utama.



Gambar 3.39 Koreksi tone warna 2

Setelah ilustrasi bitmap difinalisasikan dan diterima oleh pihak Direktur Utama, penulis memulai proses vektorisasi ilustrasi Bunda PAUD dengan aplikasi Adobe Illustrator. Penulis mengakui tidak terlalu mahir dalam penggunaan aplikasi tersebut maka sempat mengalami kendala teknis selama masa pengerjaannya. Walaupun dilanda masalah,

penulis berhasil menyelesaikan ilustrasi vektor dengan baik dan tepat waktu.

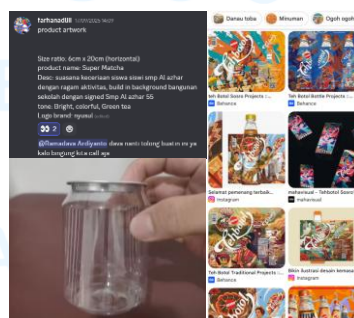


Gambar 3.40 Hasil vektorisasi ilustrasi Bunda PAUD

Penulis menggunakan sekelompok *tools* dalam aplikasi Adobe Illustrator agar hasil akhir terlihat rapih dan tidak jauh dari render bitmap. Proses vektor dimulai dari pembuatan lapisan background dahulu dan dilanjutkan ke subjek-subjek manusia. Hasil akhir dari perbaikan diunggah ke Google Drive dengan format .PNG dan .PSD sebelum disampaikan ke pihak Direktur Utama.

3.3.2.4 Proyek Ilustrasi Product Packaging SUPER MATCHA

Ilustrasi Product Packaging SUPER MATCHA merupakan proyek tambahan desain packaging botol berukuran 6 cm x 20 cm dengan ide utama siswa siswi SMP Islam Al Azhar 55 beraktivitas di lapangan terbuka dan berinteraksi dengan satu sama lain. Penulis menerima *brief* dan penjelasan ide utama desain packaging sebagai acuan pembuatan reference board, moodboard dan pembuatan sketsa dari ide yang dijabarkan sebelumnya melalui aplikasi Discord.



Gambar 3.41 Brief dan referensi Product Packaging SUPER MATCHA

Dari gambar diatas, proyek ini sebenarnya ditujukan kepada teman magang yang menjabat sebagai ilustrator namun karena adanya keperluan mendadak, proyek ini ditujukan kepada penulis untuk dikerjakan. Setelah mengumpulkan referensi, penulis membuat sketsa komprehensif dan mengajukannya ke pihak *Supervisor* dan Direktur Utama untuk menerima perbaikan. Sketsa berisi sekumpulan siswa siswi SMP Al Azhar 55 yang menjalani aktivitas bersama, dibelakang terdapat gedung sekolah itu sendiri dan suasana di pagi hari serta bertempat di lapangan terbuka.



Gambar 3.42 Sketsa Product Packaging SUPER MATCHA

Penulis menerima masukan untuk menambahkan ruang kosong dalam ilustrasi sebagai tempat letak nama brand SUPER MATCHA, kemudian penulis meletakkan nama brand di posisi berbeda untuk melihat kecocokan penempatan nama brand, opsi penempatan nama brand diajukan ke pihak Direktur Utama untuk dipilih. Penempatan nama brand sedikit ke arah kanan menjadi pilihan final.



Gambar 3.43 Opsi penempatan nama brand

Setelah menerima masukan, penulis melanjutkan proses ilustrasi dari sketsa ke tahap *coloring*. Warna yang digunakan tidak jauh dari warna teh hijau atau matcha, serta penulis ingin memberi kesan segar dan

aktif melalui warna yang dipakai dalam ilustrasi tersebut. Proses *rendering* dimulai dari area background, melakukan finalisasi pada bagian langit yang ditutupi awan dan finalisasi desain gedung SMP Al Azhar 55. Kemudian, penulis melakukan finalisasi pada bagian vegetasi dan subjek siswa siswi dalam ilustrasi.



Gambar 3.44 Proses ilustrasi SUPER MATCHA

Untuk finalisasi keseluruhan ilustrasi, penulis tidak lupa untuk menambahkan nama brand secara manual sesuai dengan penempatan nama brand yang dipilih Direktur Utama. Hasil akhir dari perbaikan diunggah ke Google Drive dengan format .PNG dan .PSD sebelum disampaikan ke pihak Direktur Utama.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Selama menjalani magang di RuangLampu Studio, penulis mengalami sejumlah kendala ketika mengerjakan tugas yang diberikan. Tentunya dari kendala-kendala tersebut penulis menemukan solusi untuk mengatasinya agar proses magang berjalan dengan lancar. Berikut merupakan beberapa kendala beserta solusi yang dialami penulis.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Kendala pelaksanaan kerja terjadi setelah pembagian *jobdesk* secara resmi oleh Direktur Utama. Hambatan yang dilalui penulis saat proses magang berlangsung adalah hambatan penyesuaian gaya visual akibat tidak melalui masa *probation* secara tuntas dan keterbatasan pengetahuan pembuatan komponen ilustrasi untuk keperluan media animasi. Penulis juga merasa

kesulitan untuk membagi waktu dan memperkirakan penyelesaian tugas sesuai *deadline* dalam interval waktu yang pendek.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Berdasarkan kendala-kendala yang dialami selama magang berlangsung, penulis menemukan solusi secara mandiri dengan bantuan *Supervisor* serta teman magang. Solusi untuk hambatan penyesuaian gaya visual dibantu oleh *Supervisor* dengan mendorong penulis untuk berlatih ketika belum menerima *brief* baru serta bertanya kepada teman magang tentang kesesuaian gaya visual dari tugas yang penulis buat, penulis mendapatkan arahan dari *Supervisor* mengenai pembagian *layer* untuk setiap ilustrasi yang menjadi bahan animasi. Untuk menangani jadwal yang padat, penulis belajar untuk membagikan waktu kerja besertakan waktu istirahat pendek agar tidak mengalami *burnout* ketika mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

