

BAB III

PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kerja magang yang dilakukan oleh penulis di YWMF dilaksanakan dalam kurun waktu enam bulan dengan sistem *Work From Office* (WFO). Selama menjalani program ini, penulis ditempatkan pada posisi *Graphic Designer Intern* di bawah Divisi *Creative Development*. Kedudukan ini menempatkan penulis sebagai bagian dari tim kreatif yang bertanggung jawab dalam proses perancangan dan pengembangan materi komunikasi visual untuk berbagai kebutuhan perusahaan maupun artis yang bernaung di bawah YWMF. Pelaksanaan kerja dilakukan dengan berkoordinasi langsung dengan supervisor dan anggota tim lain untuk memastikan seluruh proyek berjalan sesuai dengan arahan kreatif dan standar visual yang ditetapkan perusahaan.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Penulis menjalani program magang di YWMF sebagai *Graphic Designer Intern* yang tergabung dalam divisi *Creative Development*. Kedudukan penulis berada di bawah supervisi *Senior Graphic Designer* serta *Creative Development Senior Manager* yang berperan sebagai pembimbing lapangan. Dalam struktur organisasi, posisi ini termasuk dalam tim kreatif yang bertanggung jawab untuk menghasilkan berbagai kebutuhan desain visual yang berkaitan dengan proyek musik, artis, maupun aktivitas promosi perusahaan.

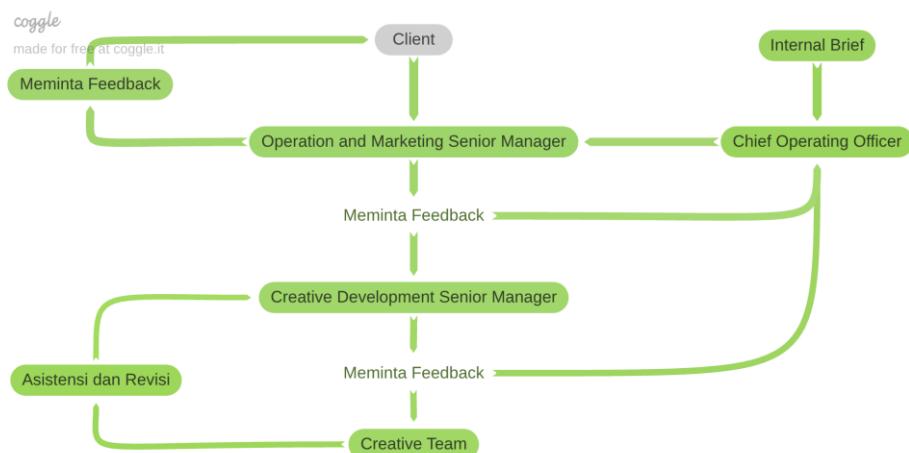
Sebagai *intern graphic designer*, penulis memiliki tanggung jawab untuk membantu dalam proses perancangan komunikasi visual, mulai dari tahap *concepting*, *layouting*, hingga *final artwork*. Setiap proyek yang diberikan umumnya melewati tahapan *briefing*, eksplorasi ide, dan revisi di bawah arahan senior atau supervisor. Hasil pekerjaan kemudian

dikonsultasikan kepada *Creative Manager* untuk memperoleh persetujuan akhir (*final approval*) sebelum dipublikasikan.

Kedudukan ini memberi kesempatan bagi penulis untuk memahami alur kerja profesional dalam industri kreatif, sekaligus belajar bekerja di bawah arahan langsung para desainer senior yang berpengalaman di bidang desain komunikasi visual dan industri musik Indonesia.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Dalam pelaksanaan magang, koordinasi kerja di YWMF bersifat kolaboratif dan terstruktur. Penulis menjadi bagian dari tim kreatif yang terdiri dari beberapa posisi, antara lain *Graphic Designer*, *Motion Designer*, *Videographer*, dan *Social Media Officer*. Setiap proyek yang dikerjakan berawal dari brief yang diterima oleh *Operation & Marketing Senior Manager*, kemudian diteruskan kepada *Creative Development Senior Manager* untuk dibagikan kepada tim kreatif sesuai bidang masing-masing.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Pengerjaan

Sumber: Dokumentasi Perusahaan YWMF

Untuk kebutuhan desain, brief akan diteruskan kepada *Senior Graphic Designer* yang kemudian memberikan arahan langsung kepada penulis. Setelah hasil desain selesai dikerjakan, karya akan melalui proses revisi, evaluasi, dan *feedback loop* antara penulis, *Senior Graphic Designer*, dan *Creative Development Senior Manager*. Jika telah disetujui, hasil akhir

akan diserahkan ke tim *Social Media* atau *Project Officer* untuk digunakan sesuai kebutuhan publikasi.

Sistem kerja yang terstruktur ini membantu memastikan bahwa setiap desain yang dihasilkan selaras dengan identitas visual perusahaan, pesan komunikasi, serta standar profesional yang berlaku di YWMF.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama menjalani program magang, penulis terlibat dalam berbagai kegiatan dan proyek desain yang berkaitan dengan kebutuhan visual perusahaan dan artis-artis di bawah naungan YWMF. Aktivitas kerja dilakukan secara *Work From Office* (WFO) selama lima hari dalam seminggu dengan jam kerja pukul 10.00 hingga 18.00 WIB.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	26 Augustus – 29 Augustus 2025	-Pengenalan lingkungan kantor -Analisa desain -Desain poster Yovie & Nuno -Membuat ilustrasi member KIM	-Mengenali lokasi, flow, dan lingkungan kantor bersama dengan pegawai lainnya -Mengerjakan deck presentasi terkait gaya desain yang bisa diterapkan dalam proyek-proyek YWMF -Mendesain poster yovie & nuno dalam gaya vintage retro -Membuat ilustrasi untuk anggota KIM, Gusti, dalam gaya retro lama.
2	01 September – 05 September 2025	-Membuat after event yovie & nuno -Membuat thumbnail youtube video Replay	-Membuat carousel after event yovie & nuno untuk event sekoria 78 -Membuat thumbnail untuk video replay dengan tamu

			undangan Lona Cindy
3	08 September – 12 September 2025	<ul style="list-style-type: none"> -Membuat after event yovie & nuno -Membuat post story anniversary musica studio -Membuat referensi desain untuk hari-hari raya di bulan september -Membuat post story <i>internation peace day</i> 	<ul style="list-style-type: none"> -Membuat carousel after event yovie & nuno untuk private event idemitsu -Membuat desain post story untuk <i>anniversary musica studio</i> yang ke 55 -Membuat referensi desain yang akan digunakan untuk post story hari hari raya di bulan september -Membuat desain post story untuk <i>international peace day</i>
4	15 September – 19 September 2025	<ul style="list-style-type: none"> -Membuat thumbnail untuk youtube channel Elma Dae -Membuat after event yovie & nuno 	<ul style="list-style-type: none"> -Membuat carousel after event yovie & nuno untuk event nizphoria -Membuat thumbnail youtube video untuk youtube channel Elma Dae
5	22 September – 26 September 2025	<ul style="list-style-type: none"> -Membuat after event yovie & nuno -Membuat potret ilustrasi salah satu anggota divisi desain grafis -Membuat after event Arsy Widianto 	<ul style="list-style-type: none"> -Membuat carousel after event yovie & nuno untuk event festival kuliner bandung -Membuat potret ilustrasi bergaya hitam putih untuk salah satu member divisi desain grafis -Membuat carousel after event untuk Arsy Widianto terkait acara konser miliaran cinta
6	29 September – 03 Oktober 2025	<ul style="list-style-type: none"> -Membuat template tribute Glenn Fredly -Membuat recap after event yovie and nuno 	<ul style="list-style-type: none"> -Membuat template post feeds untuk tribute Glenn Fredly -Membuat <i>carousel</i> after event yovie and nuno untuk

		<p>bulan september</p> <ul style="list-style-type: none"> -Membuat post story <i>international music day</i> -Membuat post story hari kesaktian pancasila -Membuat post story hari batik nasional 	<p>recap bulan september</p> <ul style="list-style-type: none"> -Membuat post story <i>international music day</i> untuk akun fiber creative -Membuat post story hari kesaktian pancasila untuk akun YWMF -Membuat post story untuk hari batik nasional untuk akun fibes creative
7	06 Oktober – 10 Oktober 2025	<ul style="list-style-type: none"> -Membuat after event untuk akun Yovie and His Friends -Membuat post feeds collab yovie & nuno dengan EA7 -Membuat thumbnail replay boiyan pesek -Membuat template spotify playlist untuk Hedy Yunus 	<ul style="list-style-type: none"> -Membuat <i>carousel</i> after event akun Yovie and His Friends untuk event <i>synchronize fest 2025</i> -Membuat desain post feeds yovie & nuno untuk <i>collab</i> bersama EA7 -Membuat thumbnail youtube video replay dengan tamu undangan Boiyan Pesek -Membuat template motion story spotify playlist untuk Hedy Yunus
8	13 Oktober – 17 Oktober 2025	<ul style="list-style-type: none"> -Membuat post feeds <i>AMI awards</i> -Membuat after event yovie & nuno 	<ul style="list-style-type: none"> -Membuat desain postingan terkait acara <i>AMI awards</i> untuk akun fibes dan YWMF -Membuat <i>carousel</i> after event yovie & nuno untuk event private event nathabumi
9	20 Oktober – 24 Oktober 2025	<ul style="list-style-type: none"> -Membuat cover reels untuk akun Adhyra -Membuat after event yovie & nuno 	<ul style="list-style-type: none"> -Membuat cover reels untuk akun Adhyra -Membuat <i>carousel</i> after event yovie & nuno untuk

		<ul style="list-style-type: none"> -Membuat thumbnail replay arafah rianti -Membuat visual <i>motion</i> bergaya city pop 	<ul style="list-style-type: none"> event Avassco X -Membuat thumbnail youtube video Replay dengan tamu undangan Arafah Rianti -Membuat visual <i>motion</i> bergaya <i>city pop</i> untuk video <i>visualizer</i> Yovie Widianto
10	27 Oktober – 31 Oktober 2025	<ul style="list-style-type: none"> -Membuat cover reels untuk akun Adhyra -Membuat post story hari sumpah pemuda -Membuat preview penerapan <i>guidelines</i> baru akun fibes creative -Membuat 2 after event yovie and nuno 	<ul style="list-style-type: none"> -Membuat cover reels untuk <i>short cover</i> Tak Memiliki oleh Adhyra -Membuat desain post story hari sumpah pemuda untuk akun fibes creative -Membuat preview penerapan <i>guidelines</i> baru untuk desain post akun fibes creative -Membuat <i>carousel</i> after event yovie & nuno untuk event bango tiga cup -Membuat <i>carousel</i> after event yovie & nuno untuk event citakara 2025
11	03 November – 07 November 2025	<ul style="list-style-type: none"> -Membuat isi recap bulanan Kahitna untuk september 2025 -Membuat post story hari pahlawan -Membuat after event Kahitna -Membuat after event untuk acara ulang tahun Adhyra 	<ul style="list-style-type: none"> -Membuat isi <i>recap</i> bulanan Kahitna untuk bulan September -Membuat desain post story hari pahlawan untuk akun fibes creative -Membuat <i>carousel</i> after event kahitna untuk event student nite -Membuat <i>carousel</i> after event acara ulang tahun

			Adhyra
12	10 November – 14 November 2025	<ul style="list-style-type: none"> -Membuat After Event Yovie & Nuno -Membuat After Event untuk event bukber bersama chico -Membuat greetings hari ayah nasional 	<ul style="list-style-type: none"> -Membuat carousel after event Yovie & Nuno untuk event Sanur Village Festival -Membuat carousel after event untuk event bukber bersama Chico -Membuat desain post story hari ayah nasional untuk akun YWMF

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

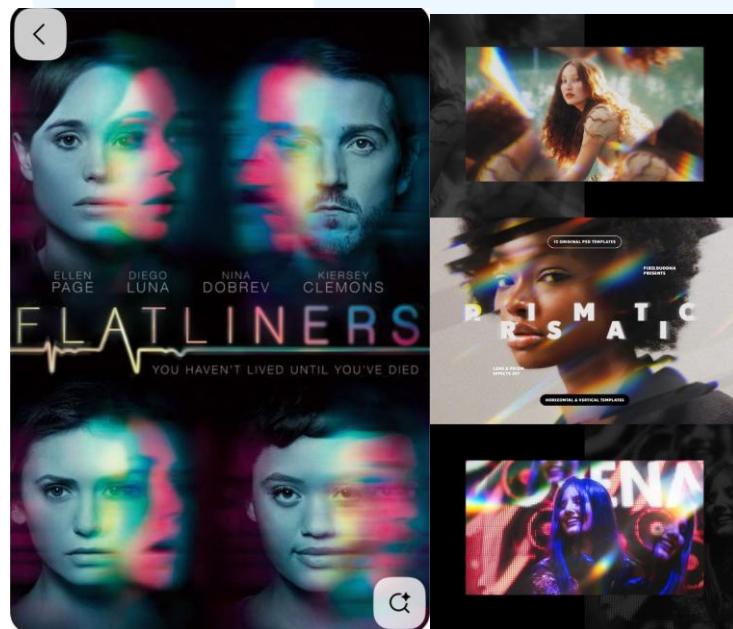
Pelaksanaan kegiatan magang di YWMF dilakukan selama enam bulan dengan sistem *Work From Office* (WFO). Penulis ditempatkan pada posisi *Graphic Designer Intern* di bawah *Divisi Creative Development* dan bekerja langsung di bawah arahan *Supervisor Creative Development*. Pada tahap awal pelaksanaan, penulis diperkenalkan dengan struktur organisasi, alur kerja, dan standar desain yang digunakan di YWMF. Selama masa magang, penulis terlibat dalam kegiatan perancangan konten visual untuk media sosial, pembuatan thumbnail video, serta desain publikasi untuk acara dan kolaborasi brand. Setiap pekerjaan dilakukan berdasarkan *brief* dari *supervisor*, kemudian dikembangkan menjadi konsep desain hingga tahap finalisasi. Menjelang akhir masa magang, penulis berfokus pada penyempurnaan hasil desain dan dokumentasi karya yang telah diproduksi. Melalui kegiatan ini, penulis memperoleh pengalaman profesional dalam proses desain komunikasi visual serta pemahaman terhadap mekanisme kerja tim kreatif di industri musik.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Pada tanggal 29 September 2025, penulis memperoleh sebuah *brief* secara langsung terkait penggerjaan *recap* bulanan Yovie & Nuno. *Recap* bulanan Yovie & Nuno, atau yang dinamai juga “Lebih Dekat Denganmu”,

adalah postingan feeds instagram bulanan yang dilakukan untuk merangkup keseluruhan event yang dilakukan pada bulan tersebut. Setiap *recap* bulanan terdiri atas gaya desain yang berbeda-beda tergantung pada arahan yang diberikan dari *Creative Manager*.

Brief yang diberikan oleh Creative Manager menekankan bahwa gaya visual yang digunakan harus memiliki karakter yang dramatis, dengan referensi utama berupa poster film *Flatliners* (2017). Referensi tersebut tidak hanya menentukan arah *mood* desain, tetapi juga berperan dalam menetapkan teknik khusus yang harus diterapkan, seperti efek *after-image* yang menjadi ciri khas visual utama di desain ini.



Gambar 3.2 Referensi Recap Bulanan

Tahap pertama yang penulis lakukan sebelum memulai proses teknis adalah memahami konteks visual dan konten yang harus ditampilkan. *Recap* Bulanan berfungsi sebagai rangkuman kegiatan Yovie & Nuno selama satu bulan, sehingga cover harus mampu mewakili keseluruhan identitas brand sekaligus memberikan kesan pertama yang kuat kepada audiens. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, penulis memilih pendekatan komposisi yang menonjolkan seluruh personil secara seimbang dalam satu frame. Keputusan

ini juga terkait dengan kebutuhan penyajian informasi, mengingat recap bulanan tidak hanya menonjolkan satu individu, melainkan keseluruhan grup.

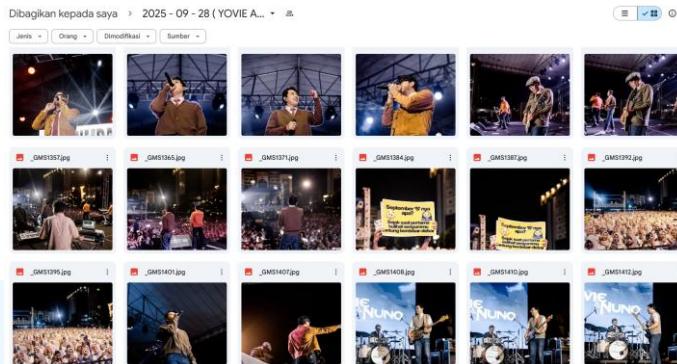
Setelah memahami arah konseptual, penulis melanjutkan ke tahap teknis dengan membuka dokumen baru pada Adobe Photoshop menggunakan ukuran standar Instagram *Portrait* 1080 x 1350 pixel dengan resolusi 300 ppi dan mode warna RGB. Penentuan spesifikasi ini penting agar desain dapat langsung dipublikasikan tanpa mengalami penurunan kualitas atau distorsi ketika diunggah ke media sosial. Pada tahap ini, penulis juga menentukan warna latar belakang menggunakan warna datar gelap. Pemilihan warna datar diputuskan setelah mempertimbangkan keberadaan efek *after-image* yang akan diterapkan di kemudian hari, karena latar yang sederhana akan memberikan kontras yang lebih kuat terhadap pergeseran warna pada subjek.



Gambar 3.3 Latar Belakang Cover Recap Bulanan

Tahap berikutnya adalah melakukan seleksi foto. Penulis menerima kumpulan dokumentasi foto personil Yovie & Nuno selama bulan September dan melakukan proses kurasi berdasarkan *angle*, ekspresi wajah, dan kesesuaian pencahayaan dengan *mood* dramatis yang ingin dicapai. Foto dengan bayangan dan highlight yang jelas lebih diprioritaskan karena lebih responsif terhadap manipulasi *channel* warna. Dari proses seleksi ini dipilih

empat foto utama yang kemudian disusun dalam format dua baris. Dua personil di bagian atas dan dua di bagian bawah agar komposisi terlihat simetris dan stabil secara visual.



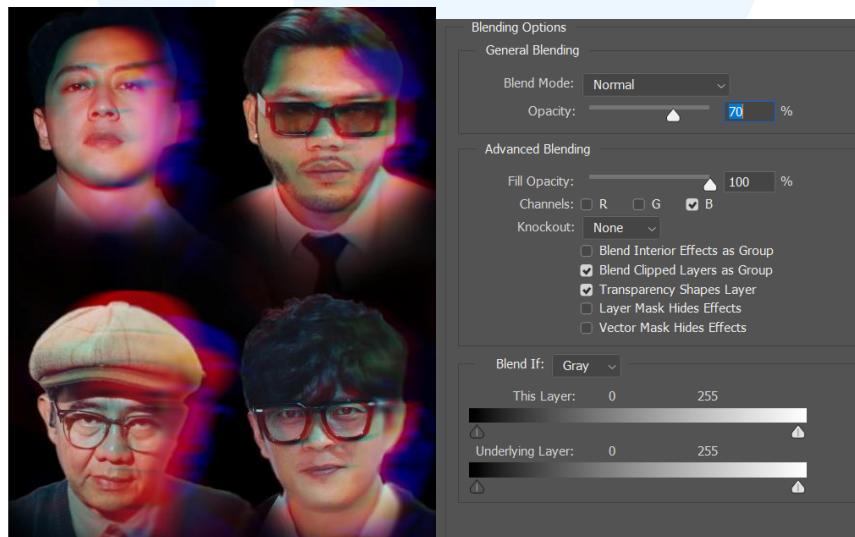
Gambar 3.4 File Foto Recap Bulanan

Setelah foto dipilih, penulis memulai tahap pemisahan subjek. Fitur *Select Subject* digunakan sebagai langkah awal untuk menghasilkan seleksi kasar secara otomatis. Hasil seleksi kemudian diperbaiki secara manual menggunakan *Lasso Tool* dan *brush* halus pada *Layer Mask* untuk memastikan tidak ada tepi bergerigi atau bagian rambut yang terpotong secara tidak natural. Pada beberapa bagian, penulis menerapkan teknik *field blur* untuk menciptakan kedalaman visual ringan yang membantu memisahkan subjek dari latar tanpa menambahkan elemen pencahayaan tambahan. Tahap ini penting agar subjek dapat menerima efek *after-image* dengan lebih rapi dan tidak menimbulkan garis-garis yang mengganggu.



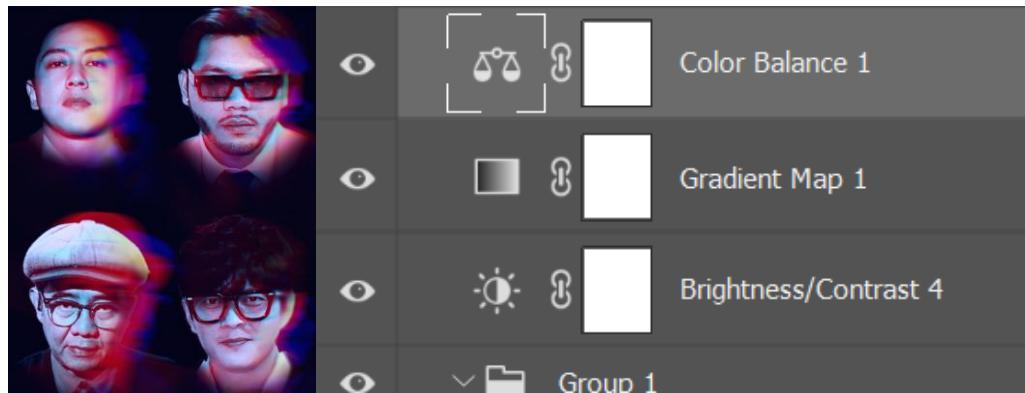
Gambar 3.5 Subject Masking Recap Bulanan

Tahap paling penting dalam proses perancangan cover adalah pembuatan efek *after-image* yang terinspirasi langsung dari poster Flatliners. Untuk mendapatkan tampilan tersebut, penulis menduplikasi layer foto dan melakukan manipulasi channel pada masing-masing duplikasi dengan cara mematikan atau menggeser channel tertentu. Misalnya, satu layer dipertahankan hanya pada *channel* merah, sementara layer lainnya mempertahankan *channel* biru atau hijau. Dengan menggeser layer sebanyak beberapa piksel menggunakan *Move Tool* dan mengatur *opacity*-nya, muncullah ilusi bayangan warna biru, merah, dan kuning yang menjadi identitas visual desain ini. Penulis juga menyesuaikan *blending mode* pada beberapa layer untuk memastikan bahwa efek tersebut berpadu secara halus dengan warna kulit dan pencahayaan foto asli.



Gambar 3.6 After Images Effect Untuk Cover

Setelah efek diterapkan, penulis melakukan *color grading* untuk menyatukan keseluruhan suasana visual. Penyesuaian dilakukan melalui *Curves* untuk memperkuat kontras, *Color Balance* untuk menggeser tone ke arah biru-ungu yang lebih dramatis, serta *Gradient Map* yang kontras untuk memperkuat atmosfer tanpa menghilangkan warna asli dari efek *after-image*. Penyesuaian ini disesuaikan secara hati-hati agar hasil akhir tetap konsisten dengan gaya YWMF yang modern namun tidak berlebihan.



Gambar 3.7 Penyesuaian Warna di Recap Bulanan

Tahap berikutnya adalah penempatan tipografi. Mengikuti standar internal YWMF, penulis menggunakan font Owners untuk judul “YOVIE & NUNO” dan Owners Narrow untuk subjudul “LEBIH DEKAT DENGANMU | SEP 2025”. Judul ditempatkan tepat di tengah antara dua baris personil sehingga menjadi titik fokus utama, sedangkan penulisan nama personil menggunakan Owners Narrow Light yang lebih halus untuk menghindari tabrakan visual dengan judul.



Gambar 3.8 Draft Pertama Desain Recap Bulanan

Setelah *draft* pertama selesai, dilakukan proses asistensi dengan Creative Manager. Revisi yang diterima penulis berkaitan dengan penggantian foto personil pada bagian kiri bawah, yaitu Diat, karena foto sebelumnya dinilai kurang ideal dari segi ekspresi dan *framing*. Penulis kemudian

mengganti foto tersebut, menerapkan kembali pemisahan subjek, menyesuaikan efek *after-image* pada *layer* baru, serta merekonstruksi *color grading* agar selaras dengan foto lainnya. Setelah revisi tersebut diterapkan, desain cover mendapat persetujuan tanpa revisi tambahan sehingga dapat dilanjutkan ke tahap finalisasi dan ekspor dalam format PNG untuk diserahkan kepada tim media sosial.



Gambar 3.9 Final Design Recap Bulanan

Dalam perancangan halaman personil pada *Recap* Bulanan Yovie & Nuno, penulis menerapkan proses desain yang konsisten untuk keempat anggota agar keseluruhan carousel memiliki identitas visual yang seragam. Setiap halaman personil bertujuan menampilkan masing-masing anggota secara individual, namun tetap berada dalam satu gaya dengan halaman cover maupun halaman isi. Oleh karena itu, setiap desain visual yang digunakan memperhatikan konsistensi dan estetika yang mendukung tema *recap* bulan September. Proses dimulai dengan melakukan pemilihan foto untuk masing-masing personil dari folder dokumentasi yang telah disediakan. Untuk halaman ini, foto yang dipilih harus mampu menunjukkan karakter personal dari masing-masing anggota melalui ekspresi, *gesture*, dan pencahayaan yang baik. Foto-foto yang memiliki pencahayaan jelas dan ruang negatif yang cukup. Setelah foto terpilih, penulis memulai tahap pemerosesan awal di

Adobe Photoshop dengan melakukan koreksi dasar seperti *brightness*, *contrast*, dan *exposure* untuk memastikan bahwa seluruh foto memiliki pencahayaan yang seragam sebelum memasuki tahap edit lanjutan.



Gambar 3.10 Foto Personil Recap Bulanan

Tahap berikutnya adalah pemisahan subjek dari latar. Sama seperti pada cover, penulis menggunakan fitur *Select Subject* sebagai proses awal sebelum melakukan *refinement* secara manual menggunakan *Layer Mask* dan *brush* halus. Pada halaman personil, teknik pemisahan ini dilakukan dengan lebih hati-hati karena bagian tubuh dan pakaian terlihat lebih besar dibandingkan pada cover, sehingga risiko tepi objek terlihat kasar lebih tinggi. Penulis memastikan agar setiap tepi, terutama pada area rambut dan ujung pakaian, tetap terlihat natural. Setelah pemisahan selesai, penulis melakukan penyesuaian tambahan seperti *sharpening* pada wajah untuk meningkatkan

fokus visual terhadap ekspresi personil dan juga memberikan *gradient map* dengan warna biru tua untuk latar belakangnya.



Gambar 3.11 Masking dan Gradient Mask di Halaman Personil

Berbeda dengan cover yang menonjolkan efek *after-image*, halaman personil menggunakan pendekatan visual yang lebih bersih dan modern dengan memanfaatkan elemen *light rays* sebagai aksen utama. Elemen ini diaplikasikan secara halus melalui penggunaan *gradient* berbentuk garis diagonal yang diberi efek Gaussian Blur dan *overlay* sehingga menghasilkan sinar tipis yang lembut. Penempatan *light rays* dilakukan secara selektif pada area yang tidak mengganggu wajah personil, biasanya pada bagian pinggir kanan dan kiri, dengan tujuan memberikan keunikan visual tanpa mengurangi keterbacaan teks nanti. Elemen ini juga membantu mengikat halaman personil dengan halaman isi, yang secara keseluruhan akan menggunakan pendekatan visual modern dengan efek cahaya sebagai gaya desain utama.



Gambar 3.12 Light Rays di Halaman Personil

Setelah elemen cahaya diterapkan, penulis menyusun komposisi visual dengan memastikan bahwa subjek berada pada posisi yang stabil dan proporsional di dalam frame. Pada umumnya, subjek diposisikan sedikit ke kiri atau kanan untuk menciptakan ruang bagi tipografi. Penulis kemudian menambahkan nama personil dalam ukuran besar menggunakan *font* Radhiumz, ditempatkan di bagian tengah gambar. Penataan huruf diperhatikan secara detail melalui pengaturan *tracking* dan keseimbangan margin kiri-kanan untuk menjaga komposisi.



Gambar 3.13 Desain Terakhir Halaman Personil

Selain itu, penulis menjaga konsistensi warna antara seluruh halaman personil dengan melakukan *color grading* tambahan. *Color grading* dilakukan menggunakan *Curves* dan *Color Balance* untuk menciptakan tampilan yang lebih lembut dan profesional. Setelah komposisi dan *color grading* dianggap seimbang, halaman diexport dan direview kembali oleh penulis untuk memastikan tidak terdapat gangguan visual atau elemen yang terlalu dominan. Berbeda dengan cover yang sempat mengalami revisi, halaman personil tidak melalui tahap revisi karena secara keseluruhan telah sesuai dengan arahan awal *Creative Manager* dan memenuhi standar visual YWMF. Setelah dinyatakan selesai, seluruh halaman personil diekspor dalam format PNG dan disusun ke dalam folder kerja dengan penamaan file yang jelas agar mudah diproses oleh tim media sosial.

Pada tahap perancangan halaman isi *Recap* Bulanan, penulis berfokus pada penyajian rangkuman setiap acara atau konser yang berlangsung selama bulan September dalam bentuk visual yang konsisten dan tetap selaras dengan

identitas gaya yang telah ditetapkan pada cover dan halaman personil. Halaman isi memiliki fungsi yang lebih naratif dibandingkan halaman lainnya, jadi komposisi visual harus mampu menampilkan dokumentasi kegiatan dengan jelas sambil mempertahankan gaya modern dan dramatis yang menjadi konsep utama recap bulan ini.

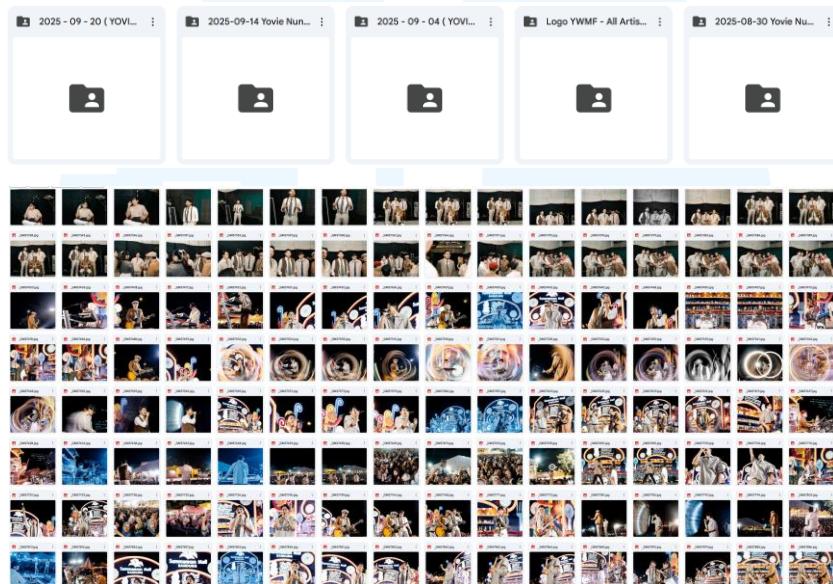
Penulis mulai desain dengan membangun komposisi visual dasar menggunakan bentuk-bentuk geometris sederhana sebelum menempatkan foto asli. Tahap awal ini dilakukan untuk menentukan struktur tata letak, keseimbangan visual, serta alur pandangan audiens tanpa distraksi dari konten foto. Penulis menyusun komposisi melalui penggunaan kotak-kotak abstrak dengan berbagai ukuran, posisi, dan proporsi untuk mensimulasikan kemungkinan penempatan foto di desain akhir. Teknik ini memungkinkan penulis untuk mencoba beberapa opsi komposisi secara cepat, seperti arah diagonal, susunan bertingkat, atau komposisi grid bebas, sehingga halaman dapat memiliki struktur visual yang menarik dan tidak monoton. Tahap eksplorasi ini juga membantu penulis memahami bagaimana urutan foto akan terbentuk, yaitu foto mana yang akan menjadi titik fokus utama dan mana yang berperan sebagai pendukung.



Gambar 3.14 Komposisi Letak Foto

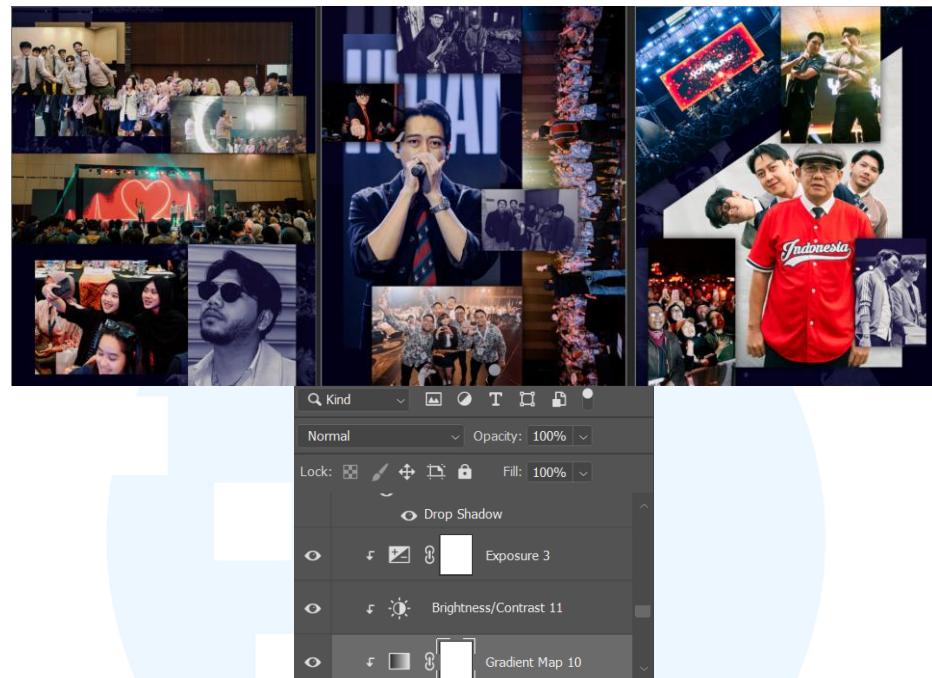
Setelah komposisi dasar menggunakan kotak terbentuk dan dirasa stabil secara visual, penulis melanjutkan ke tahap seleksi foto dari kumpulan dokumentasi *event* yang tersedia. Foto dipilih berdasarkan kualitas seperti pencahayaan, ketajaman, ekspresi, dan relevansi terhadap suasana acara. Pemilihan foto juga mengikuti struktur kotak yang telah disusun sebelumnya. Misalnya, kotak terbesar dipasangkan dengan foto yang paling representatif

untuk event tersebut, sementara kotak yang lebih kecil digunakan untuk momen tambahan seperti interaksi audiens atau detail suasana. Dengan mengikuti kerangka komposisi yang sudah ditetapkan sebelumnya, penulis dapat memastikan bahwa halaman isi memiliki fokus visual yang jelas dan alur cerita yang runtut.



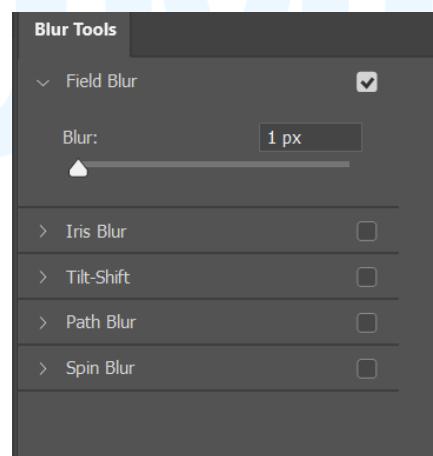
Gambar 3.15 Folder Dokumentasi Foto Recap Bulanan

Proses berikutnya adalah menempatkan foto ke dalam layout. Pada tahap ini, penulis melakukan penyesuaian proporsi dan *cropping* agar foto sesuai dengan rasio kotak yang telah disiapkan. Setiap foto kemudian mengalami koreksi warna untuk menyamakan pencahayaan dan warna antara foto satu dengan yang lain. Karena *event* membutuhkan penggambaran suasana secara autentik, penulis melakukan penyesuaian *exposure*, *color balance*, dan *clarity* agar keseluruhan halaman terlihat serasi tanpa menghilangkan karakter asli dokumentasi konser. Pada foto tertentu yang memiliki intensitas cahaya yang keras, penulis menggunakan *photo filter* untuk meredam *highlight* atau menaikkan *shadow* secara selektif sehingga detail tetap terlihat jelas. Hal ini dilakukan untuk setiap halaman isi.



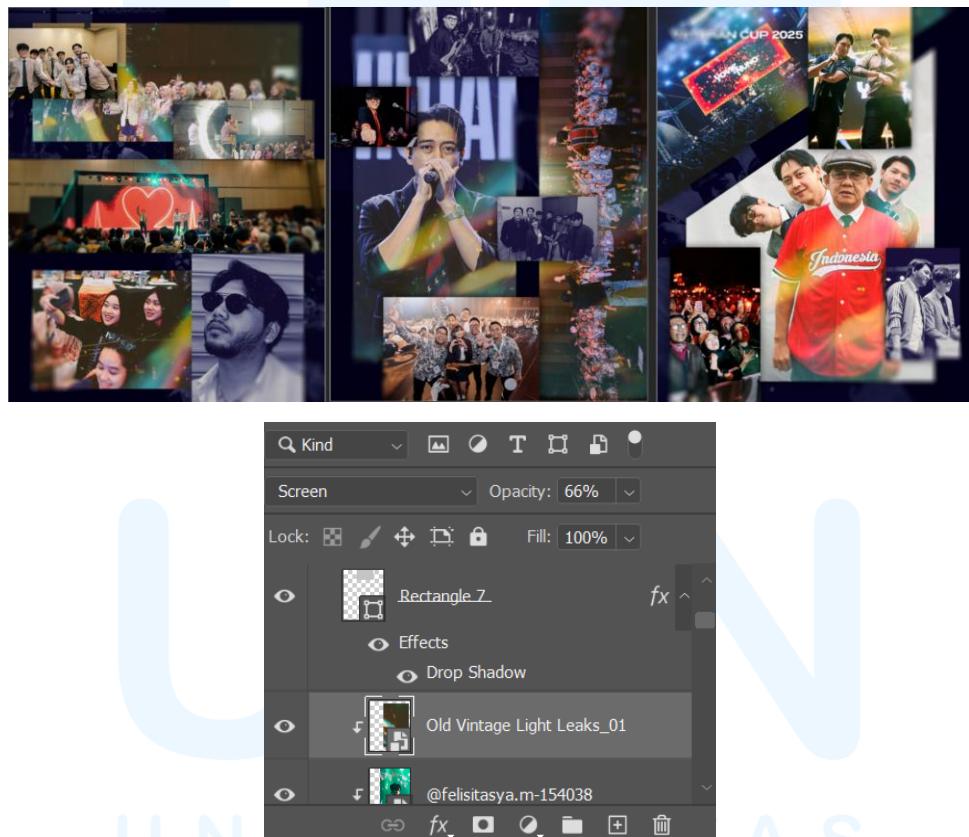
Gambar 3.16 Adjustment Foto di Recap Bulanan

Untuk menciptakan kedalaman visual dan mengarahkan perhatian audiens ke foto utama, penulis menerapkan beberapa jenis *blur*, seperti *Gaussian Blur* dan *Field Blur*, pada foto-foto pendukung. Teknik blur ini digunakan secara strategis agar latar belakang tidak terlihat terlalu ramai dan tidak mengganggu komposisi utama. Dengan demikian, halaman isi dapat menghadirkan dinamika visual yang kaya namun tetap terfokus.



Gambar 3.17 Field Blur

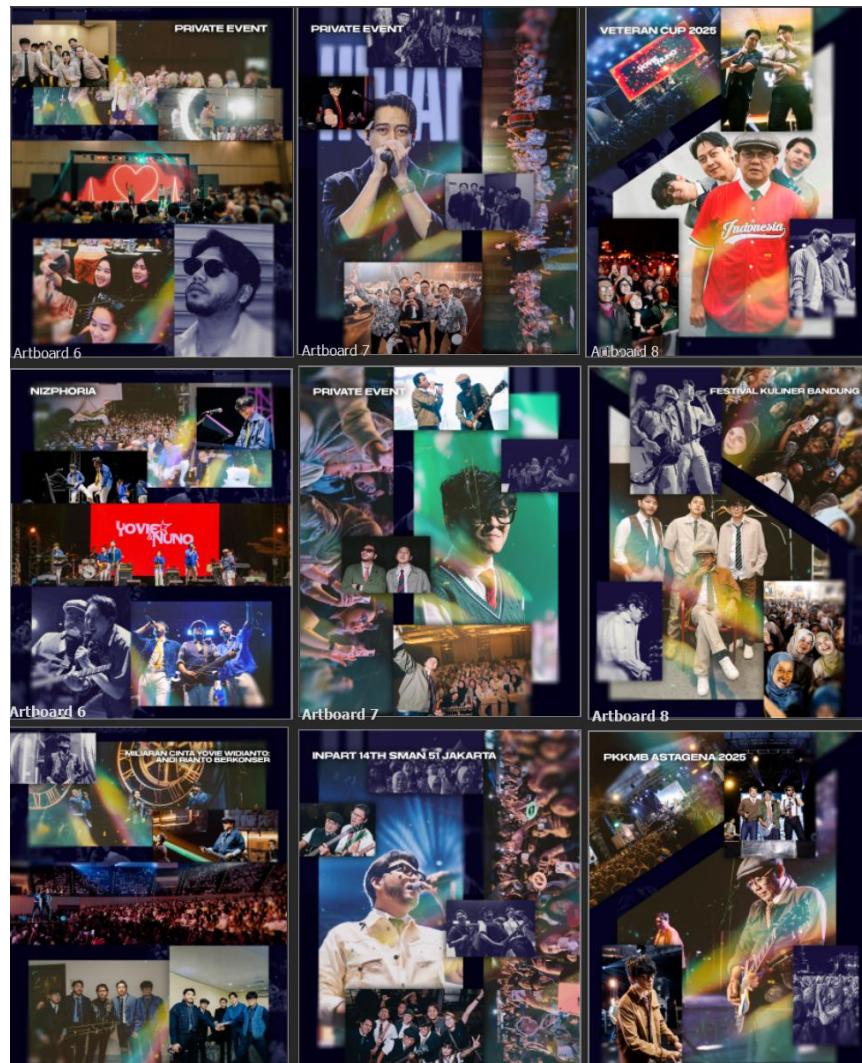
Setelah struktur foto terbentuk, penulis menambahkan elemen cahaya berupa *light rays* sebagai aksen visual. Elemen ini dihasilkan menggunakan *gradient* berbentuk garis diagonal dengan warna-warna cerah seperti kuning, biru, dan merah, kemudian diberikan efek *Screen* atau *Linear Dodge* agar terlihat seperti cahaya yang memantul dari panggung atau lampu konser. Penempatan *light rays* dilakukan dengan mempertimbangkan arah gerakan dalam foto sehingga cahaya terlihat lebih natural dengan suasana konser. Elemen cahaya ini memastikan konsistensi gaya dengan halaman personil, yang menggunakan elemen cahaya serupa.



Gambar 3.18 Penggunaan Light Rays di Halaman Isi Recap Bulanan

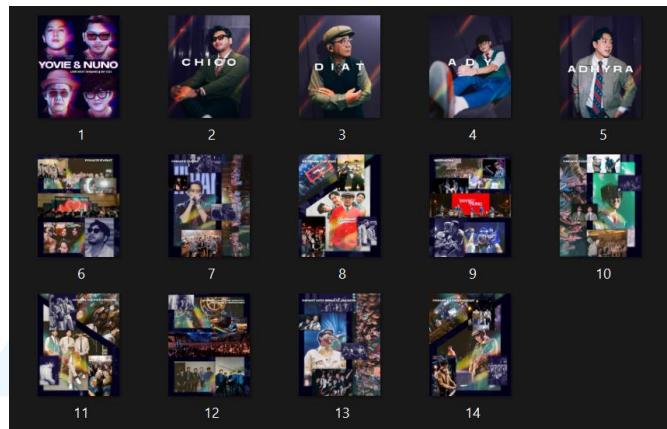
Di bagian atas halaman, penulis menempatkan judul event dengan menggunakan font Owners Narrow. Penempatan teks dilakukan secara minimalis agar judul tetap mudah dibaca serta tidak mengganggu komposisi foto yang berada di bawahnya. Penempatan ini bertujuan untuk menjaga

keseimbangan visual pada halaman, sehingga elemen tipografi berfungsi sebagai penanda informasi tanpa menganggu keseluruhan tampilan.



Gambar 3.19 Desain Terakhir Halaman Isi Recap Bulanan

Selama proses asistensi, halaman isi tidak mendapat revisi dari *Creative Manager* karena komposisi foto, penggunaan elemen cahaya, dan keseluruhan gaya visual telah memenuhi arahan yang diberikan sejak awal. Setelah seluruh komposisi dianggap stabil, penulis melakukan pengecekan akhir terhadap konsistensi warna, ketebalan cahaya, serta keselarasan antarhalaman. Semua halaman kemudian diekspor ke format PNG dan disusun secara sistematis untuk diserahkan kepada tim media sosial.



Gambar 3.20 Penamaan File Pekerjaan

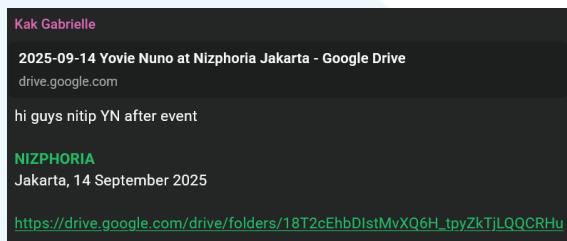
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Selain proyek utama yang dikerjakan selama magang, penulis juga menangani beberapa proyek tambahan yang diberikan oleh tim kreatif. Proyek-proyek ini memiliki cakupan dan output yang beragam, seperti pembuatan desain untuk kebutuhan media sosial, materi promosi, konten acara, serta aset visual yang diperlukan oleh unit lain di YWMF. Setiap proyek memiliki gaya visual dan arahan yang berbeda-beda sehingga penulis perlu menyesuaikan konsep, komposisi, dan teknik eksekusi sesuai kebutuhan masing-masing. Dalam prosesnya, penulis menggunakan Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan Canva untuk mengolah foto, menyusun layout, dan menghasilkan desain final yang siap dipublikasikan. Melalui penggerjaan proyek tambahan ini, penulis memperoleh kesempatan untuk menerapkan berbagai pendekatan desain, bekerja dengan tenggat waktu yang berbeda, serta beradaptasi dengan berbagai jenis permintaan visual dari tim kreatif maupun divisi terkait.

3.3.2.1 Proyek After Event Post Konser Yovie & Nuno

Dalam penggerjaan proyek tambahan berupa konten *After Event* Yovie & Nuno untuk acara Nizphoria, penulis menerapkan proses perancangan visual yang serupa dengan metode penggerjaan *recap* bulanan, namun dengan gaya desain yang lebih ringan dan fokus yang hanya fokus pada satu event. After Event berfungsi sebagai rangkuman

cepat dari satu pertunjukan, sehingga visual yang dihasilkan harus mampu menangkap suasana acara secara ringkas namun tetap estetis dan representatif. Proyek ini dimulai dengan penyerahan *brief* singkat dari tim media yang berisi file dokumentasi acara dan informasi *event*.



Gambar 3.21 Brief Pembuatan After Event

Tahap awal proses dimulai ketika penulis mengajukan beberapa referensi gaya desain kepada *Creative Manager*. Referensi yang disiapkan mencakup contoh desain dengan nuansa lembut, penggunaan palet warna pastel, serta elemen estetika seperti tekstur kertas, stiker, dan grafis dekoratif. Referensi ini diajukan untuk memberikan arah visual yang berbeda dari recap bulanan yang cenderung dramatis. Dari beberapa opsi tersebut, *Creative Manager* memilih satu referensi utama yang menonjolkan komposisi sederhana dengan elemen dekoratif minimalis dan warna-warna cerah yang memberi kesan hangat serta bersahabat. Terpilihnya referensi tersebut menjadi dasar penulis dalam mengembangkan seluruh elemen desain *After Event*.

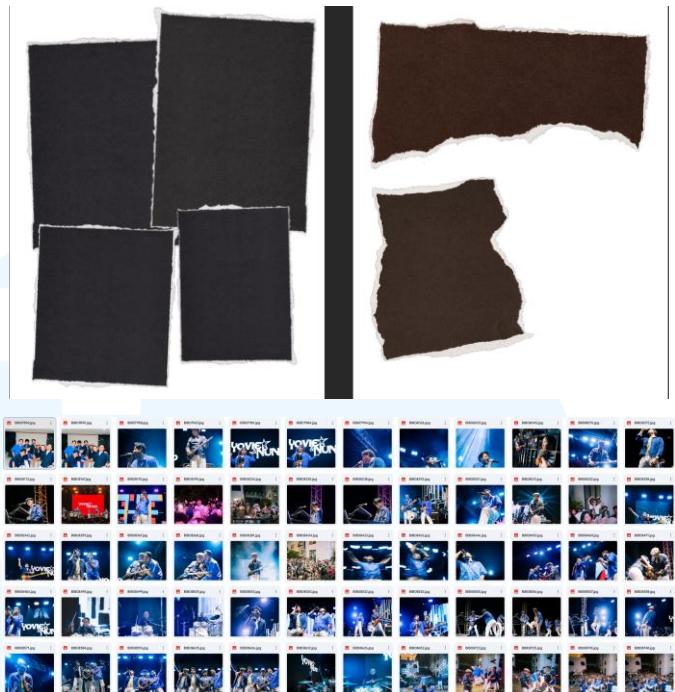


Gambar 3.22 Referensi Untuk After Event

Dalam proses perancangan desain ini, penulis mengembangkan satu set desain dengan gaya visual scrapbook modern yang terinspirasi dari referensi awal yang diberikan. Referensi tersebut menampilkan estetika kolase yang kaya dengan elemen-elemen stiker, sobekan kertas, tekstur cat tradisional, dan komposisi yang dinamis. Gaya referensi berupa penggunaan warna-warna hangat, ilustrasi kecil, dan tata letak foto yang disusun secara bebas, menjadi panduan bagi penulis dalam menentukan arah desain halaman *After Event*.

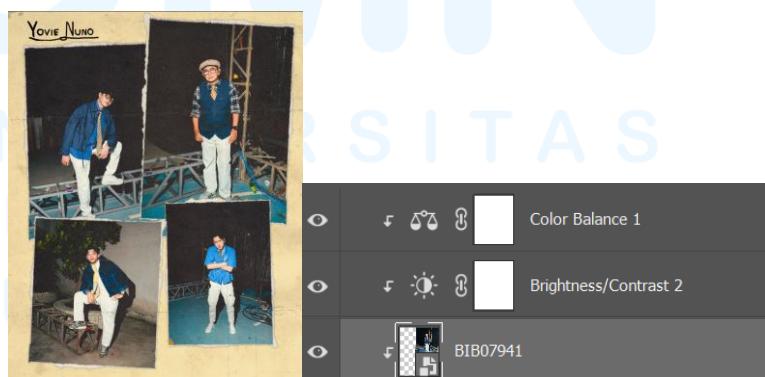
Tahap pertama yang dilakukan penulis adalah mengidentifikasi elemen utama dari referensi yang relevan untuk diterapkan pada konten Yovie & Nuno. Referensi memiliki gaya seni yang ekspresif dan kuat secara visual, penulis melakukan analisis untuk memetakan elemen mana yang dapat diadaptasi tanpa menghilangkan identitas profesional Yovie & Nuno sebagai musisi dewasa. Dari analisis tersebut, penulis memutuskan untuk mempertahankan struktur kolase, sobekan foto bergaya kertas, serta penggunaan dekorasi, tetapi dengan mengurangi jumlah ilustrasi agar tidak terlihat berlebihan atau terlalu berantakan.

Dengan arahan gaya yang telah ditentukan, penulis kemudian memulai tahap penyusunan komposisi awal. Penulis membuat layout kasar menggunakan *template* kertas dari envato yang mewakili posisi foto dan elemen dekoratif. Cara ini memungkinkan penulis menilai komposisi desain sejak awal, termasuk jumlah ruang negatif, arah pandangan foto, dan area yang pas untuk ditempati teks. Setelah komposisi terasa stabil, foto-foto hasil dokumentasi acara Nizphoria mulai dipilih dan ditempatkan pada struktur yang telah disiapkan. Foto yang dipilih mempertimbangkan ekspresi personil, pose panggung, dan juga momen interaksi dengan audiens untuk menangkap energi dan antusiasme acara secara representatif.



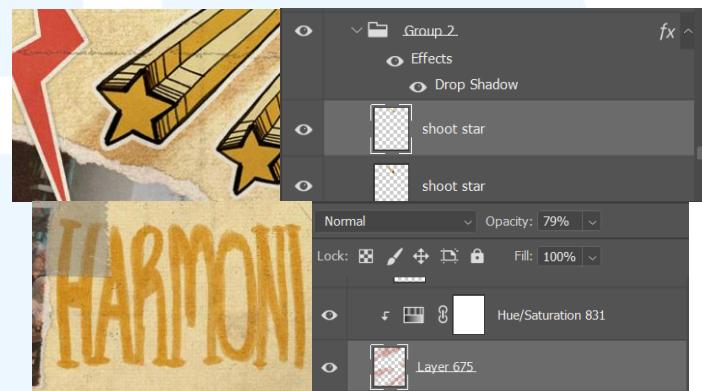
Gambar 3.23 Layout Awal dan Folder Dokumentasi Foto After Event

Pada tahap *color treatment*, penulis menggunakan *adjustment layers* seperti *Curves*, *Color Balance*, dan *Gradient Map* untuk menyamakan nuansa warna antar foto serta menyesuaikan *tone* agar sesuai dengan referensi visual. Tekstur kertas ringan juga ditambahkan pada beberapa elemen komposisi untuk memberikan kedalaman visual dan nuansa *scrapbook* modern. Penulis menjaga agar efek-efek ini tidak mendominasi foto utama sehingga fokus tetap berada pada dokumentasi acara.



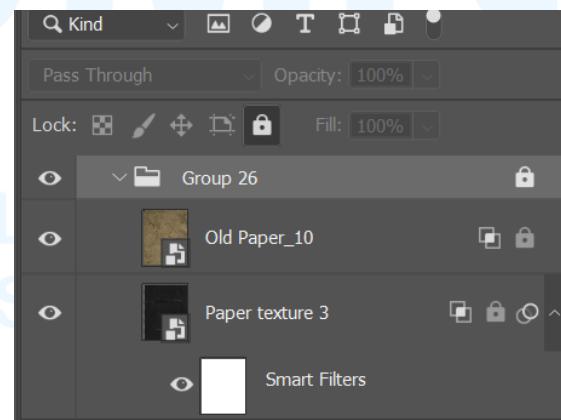
Gambar 3.24 Penempatan Foto dan Adjustment Awal

Untuk memperkaya tampilan, penulis juga menambahkan elemen dekoratif seperti stiker emoji, ikon musik, dan ornamen belakang lainnya yang dibuat melalui metode ilustrasi digital. pembuatan stiker pada tahap ini mengikuti referensi yang *playful* dan dilakukan dengan cara memberikan *outline* putih disekitar ilustrasi dan juga *drop shadow*. Sedangkan goresan kuas dicapai melalui penggunaan brush berkeksrur dengan *opacity* yang rendah.



Gambar 3.25 Stiker dan Kuas Dalam Desain After Event

Penulis juga menambahkan tekstur kertas pada seluruh halaman sebagai elemen pendukung visual. Penambahan tekstur ini bertujuan untuk memperkuat kesan analog yang menjadi ciri khas gaya scrapbook, sehingga tampilan halaman tidak terasa terlalu digital dan datar. Dengan adanya tekstur kertas, desain terlihat lebih organik dan selaras dengan konsep kolase yang ingin ditampilkan.



Gambar 3.26 Tekstur Kertas dan Grain Di Desain After Event

Dengan terkumpulnya seluruh elemen desain, penulis kemudian memasuki tahap penataan komposisi. Pada tahap ini, penulis menyusun seluruh elemen visual agar terlihat proporsional dan memiliki kontras visual yang seimbang. Penataan dilakukan dengan mempertimbangkan ukuran, posisi, dan hubungan antar elemen visual, sehingga desain akhir tidak hanya tertata rapi tetapi juga terasa dinamis dan menarik untuk dilihat.



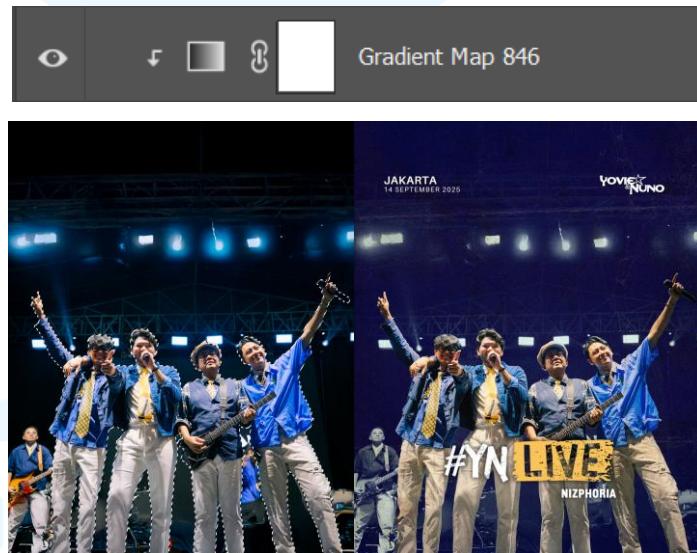
Gambar 3.27 Draft Pertama Desain Isi After Event

Namun, setelah melalui sesi asistensi dengan *Creative Manager*, penulis menerima masukan bahwa dekorasi pada draft awal terlalu ramai dan cenderung memberikan kesan kekanak-kanakan, sehingga kurang sesuai dengan gambaran Yovie & Nuno. Selain itu, elemen visual yang terlalu banyak berpotensi mengalihkan perhatian audiens dari foto utama yang seharusnya menjadi pusat visual. Berdasarkan masukan tersebut, penulis melakukan penyesuaian dengan menghilangkan elemen dekoratif dan menggantinya dengan ornamen yang lebih dewasa seperti goresan kuas sederhana, simbol musik minimalis, serta penataan ulang *layout* agar lebih bersih.



Gambar 3.28 Desain Terakhir Isi After Event

Setelah halaman isi disetujui, penulis melanjutkan proses penggerjaan halaman *cover After Event*. Berbeda dengan isi, cover dirancang lebih sederhana dengan teknik pemisahan subjek dari latar menggunakan *Select Subject*, lalu membersihkan tepi menggunakan masking. Latar belakang kemudian diwarnai ulang menjadi biru tua untuk menyesuaikan dengan *color pallet* Yovie & Nuno. Teknik minimalis ini digunakan untuk mengikuti template logo dan teks yang sudah disediakan di canva untuk langsung dapat digunakan.



Gambar 3.29 Masking dan Gradient Map Di Cover After Event

Setelah seluruh revisi diterapkan dan desain dinyatakan final, penulis melakukan proses ekspor file dalam format PNG untuk menjaga kualitas visual agar tetap optimal. Seluruh aset hasil desain kemudian disusun ke dalam folder kerja dengan penamaan file yang rapi dan

terstruktur. Tahap ini dilakukan untuk memudahkan proses koordinasi sebelum aset diserahkan kepada tim media sosial untuk dipublikasikan.



Gambar 3.30 Penamaan File After Event

3.3.2.2 Proyek Post Story Hari Batik Nasional

Pada proyek pembuatan konten Instagram Story untuk peringatan Hari Batik Nasional, penulis menerima arahan tugas secara langsung dari *Creative Manager*. Pada hari itu, tim Fibes Creative memerlukan sebuah konten peringatan Hari Batik Nasional yang dapat diunggah pada akun resmi perusahaan, dan penulis ditunjuk untuk mengerjakan desain tersebut dengan tenggat waktu yang relatif singkat. Brief disampaikan secara lisan dan berisi instruksi utama bahwa konten harus merepresentasikan unsur batik sebagai identitas budaya Indonesia, namun tetap mempertahankan gaya visual Fibes Creative yang modern, bersih, dan tidak terlalu rumit. Arahan tersebut menjadi dasar bagi penulis dalam mengembangkan konsep desain secara cepat namun tetap terstruktur.

Setelah menerima *brief*, penulis mulai mengumpulkan referensi visual yang relevan, khususnya motif batik yang telah diadaptasi ke dalam gaya kontemporer. Setelah beberapa referensi terkumpul, penulis mengajukan beberapa opsi kepada *Creative Manager* untuk menentukan arah visual yang paling sesuai.



Gambar 3.31 Referensi Untuk Desain Hari Batik Nasional

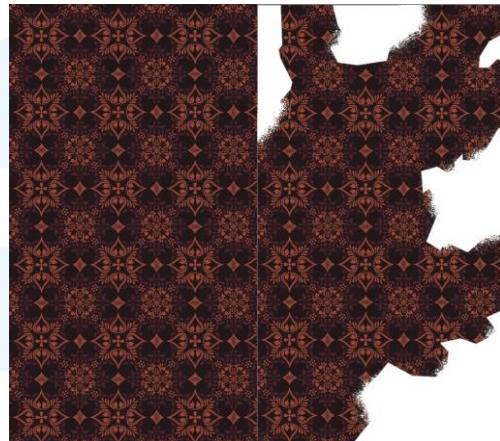
Tahap awal proses dimulai dengan pengumpulan referensi berupa motif batik serta contoh poster bertema budaya yang memadukan tekstur dengan tipografi modern. Untuk efisiensi waktu dan kualitas, penulis memperoleh motif batik digital dari platform Envato Elements. Motif yang dipilih memiliki detail yang kaya, pola geometris yang rapi, dan variasi warna yang sesuai dengan arah visual yang telah ditentukan. Walaupun menggunakan aset digital siap pakai, penulis tetap mengolah motif tersebut agar menyatu secara harmonis dengan keseluruhan desain.



Gambar 3.32 Motif Batik Pertama Dalam Desain

Dalam proses komposisi, penulis menggunakan pendekatan *layered composition* dengan memadukan beberapa motif batik melalui teknik *masking*. Teknik ini sama seperti yang digunakan pada proyek-proyek sebelumnya, yaitu dengan menerapkan *layer mask* dan menggunakan *brush* bertekstur kasar untuk menciptakan efek sobekan kertas yang natural. *Masking* tidak hanya berfungsi sebagai pemotong bentuk, tetapi juga sebagai elemen visual yang memberikan kesan manual dan organik. Dengan teknik ini, motif batik tampak seolah-olah

terkelupas atau bertumpuk antar-lapis, menciptakan kedalaman visual dan dinamika orientasi yang memperkaya tampilan akhir. Penulis juga melakukan beberapa *adjustment* pada warna.



Gambar 3.33 Masking dan Komposisi Awal

Tahap selanjutnya adalah penentuan palet warna dan penyelarasan tonal. Melalui *adjustment layers* seperti *Curves*, *Selective Color*, dan *Gradient Map*, penulis menyesuaikan motif agar tampil konsisten. Selain itu, penulis menambahkan *grain texture* dan *sand-like overlays* untuk memperkuat kesan material batik serta menambahkan tekstur lembut yang menyerupai kain atau permukaan kertas tua.



Gambar 3.34 Tekstur Kertas Dalam Desain

Pada tahap tipografi, penulis menggunakan jenis huruf Owners untuk judul “SELAMAT HARI BATIK NASIONAL” guna menciptakan tampilan yang tegas, modern, dan memiliki bobot visual yang kuat. Sementara itu, teks pendukung di bagian bawah halaman menggunakan Owners Narrow Light, yang lebih halus sehingga tidak bersaing dengan judul namun tetap mudah dibaca. Penempatan teks dilakukan secara terpusat untuk mempertahankan hierarki visual yang jelas.



Gambar 3.35 Penempatan Tipografi Dalam Desain

Tahap akhir adalah pemeriksaan seluruh elemen desain untuk memastikan motif batik, tekstur kertas, dan tipografi dapat menyatu dengan baik tanpa saling bertabrakan. Pada tahap ini, penulis menambahkan bayangan halus pada beberapa area masking untuk memberikan efek volume dan memisahkan desain dari latar belakang. Selain itu, penulis juga mengatur ulang beberapa layer agar elemen visual yang ada tidak mengganggu keterbacaan teks serta tetap menjaga keseimbangan komposisi secara keseluruhan.



Gambar 3.36 Pemberian Bayangan Pada Desain

Di bagian ini penulis memperoleh revisi terkait penggunaan motif batik, yaitu untuk menambah variasi motif batik agar desain tidak berkesan monoton. Terkait revisi ini penulis memperoleh beberapa motif batik lain melalui envato elemets yang kemudian penulis terapkan kedalam pola desain melalui teknik masking. Pola yang sudah dimasking diberikan tekstur melalui penggunaan brush bertekstur kasar agar terlihat lebih organik dan menyatu secara keseluruhan. Hasil desain akhir kemudian dikirimkan kepada tim media untuk diupload di akun resmi fibes creative.



Gambar 3.37 Penambahan Motif Batik Pada Desain

3.3.2.3 Proyek Post Story World Children's Day

Pada proyek perancangan konten *World Children's Day*, penulis menerima arahan tugas secara langsung dari Creative Manager untuk membuat sebuah desain Instagram Story yang memperingati Hari Anak Sedunia pada tanggal 20 November 2025. Brief disampaikan secara lisan dan menekankan bahwa visual harus memiliki suasana yang lembut, dan mencerminkan keceriaan anak-anak, namun tetap sesuai dengan identitas visual YWMF yang bersifat modern dan profesional.

Tahap awal proses dimulai dengan pengumpulan referensi gaya ilustratif yang menggunakan palet warna pastel, bentuk organik, dan karakter anak-anak yang digambar secara minimalis. Penulis kemudian mengajukan beberapa opsi referensi kepada *Creative Manager*, dan dipilihlah gaya dengan ilustrasi anak-anak dengan latar bertekstur lembut dan suasana yang memberikan simbolisme anak sebagai cahaya atau harapan dunia.



Gambar 3.38 Referensi World Children's Day

Dengan gaya visual yang telah ditetapkan, penulis mulai merancang latar menggunakan Adobe Photoshop. Latar berwarna biru tua. Penulis kemudian menambahkan elemen *spotlight* berbentuk kerucut cahaya untuk mengarahkan perhatian ke pusat komposisi, yaitu ilustrasi anak yang tampil sambil memainkan gitar.



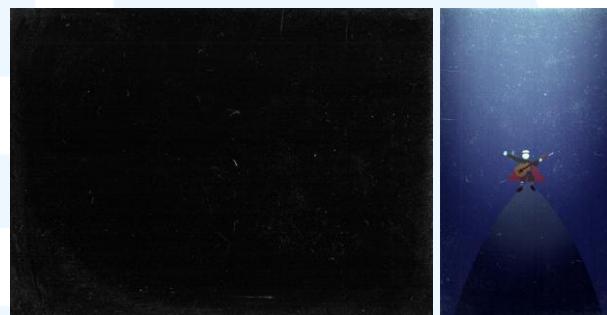
Gambar 3.39 Latar Belakang World Children's Day

Dari tahap ini, penulis mulai mengembangkan visual dengan menambahkan berbagai elemen desain pendukung. Elemen yang ditambahkan meliputi visual puncak sebagai elemen foreground serta ilustrasi anak yang sedang memainkan gitar sebagai fokus komposisi. Penambahan elemen-elemen tersebut bertujuan untuk memperkuat narasi visual serta menciptakan tampilan sesuai dengan referensi yang ingin diimitasi.



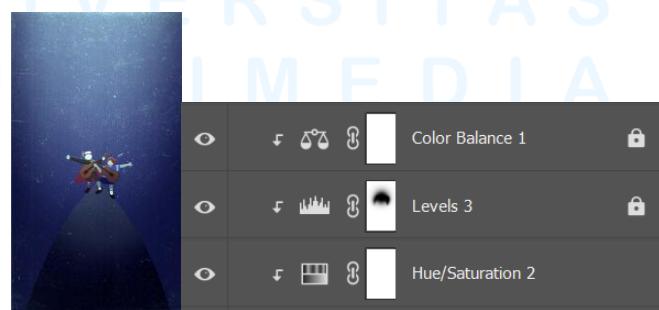
Gambar 3.40 Visual Dasar World Children's Day

Agar desain tidak berkesan datar atau monoton, penulis menambahkan tekstur kasar sebagai elemen pendukung visual. Tekstur ini digunakan untuk merepresentasikan lingkungan yang dingin serta merefleksikan kesan salju, sehingga suasana visual yang ditampilkan terasa lebih atmosferik. Penambahan tekstur tersebut juga membantu memperkaya tampilan latar tanpa mengganggu fokus utama pada elemen ilustrasi.



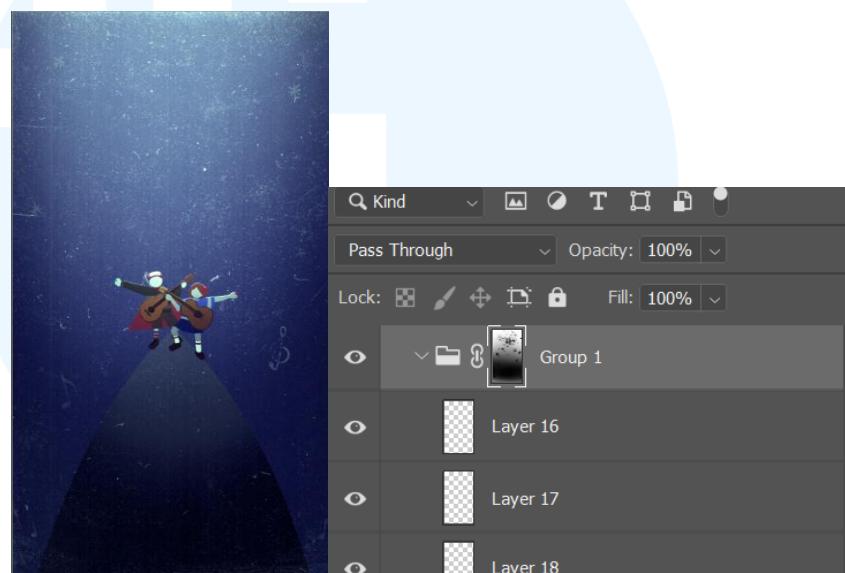
Gambar 3.41 Grain Texture

Pada tahap ilustrasi, penulis menggambar karakter anak laki-laki sebagai *draft* pertama. Namun, dari asistensi, Creative Manager memberikan revisi untuk menambahkan karakter perempuan agar visual lebih inklusif dan menggambarkan keberagaman anak-anak. Terkait revisi tersebut, penulis menggambar karakter perempuan dengan gaya dan proporsi yang sama dengan anak laki-laki, kemudian menempatkannya berdampingan dengan karakter pertama sehingga keduanya tampak tampil bersama dalam suasana ceria. Penyesuaian pencahayaan dan shadow halus diterapkan agar ilustrasi sejalan dengan arah spotlight.



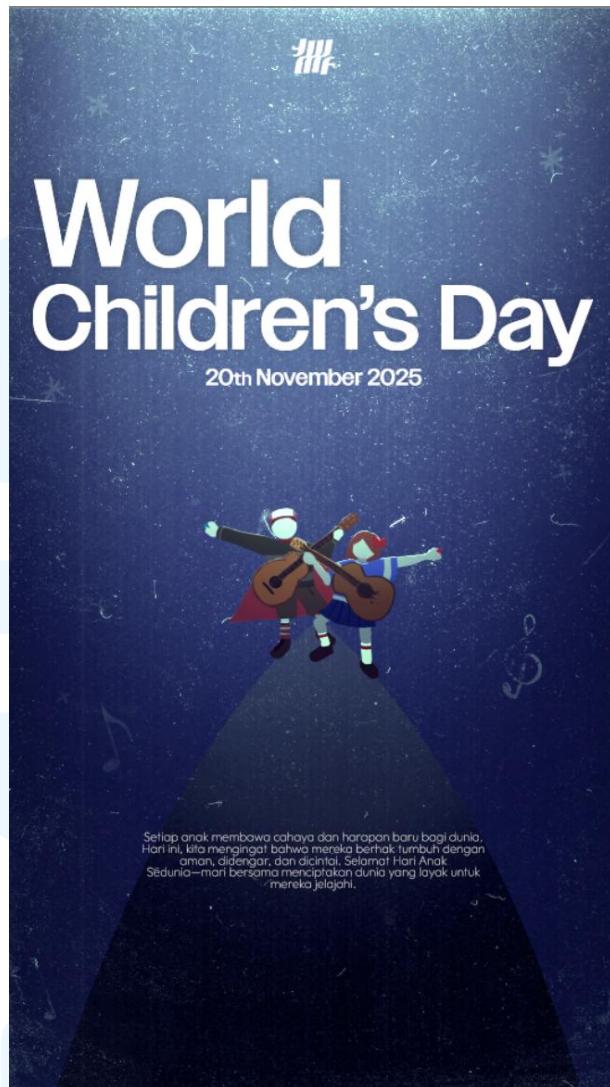
Gambar 3.42 Visual Terakhir & Penyesuaian Warna

Elemen dekoratif tambahan berupa not musik ditempatkan secara ringan pada latar belakang dengan opasitas rendah. Tujuannya adalah untuk memperkaya suasana tanpa mengganggu fokus visual utama. Penulis menggunakan teknik masking menggunakan *brush* kasar agar elemen-elemen tersebut menyatu lembut dengan tekstur latar yang sudah ada.



Gambar 3.43 Elemen Dekoratif Not Musik

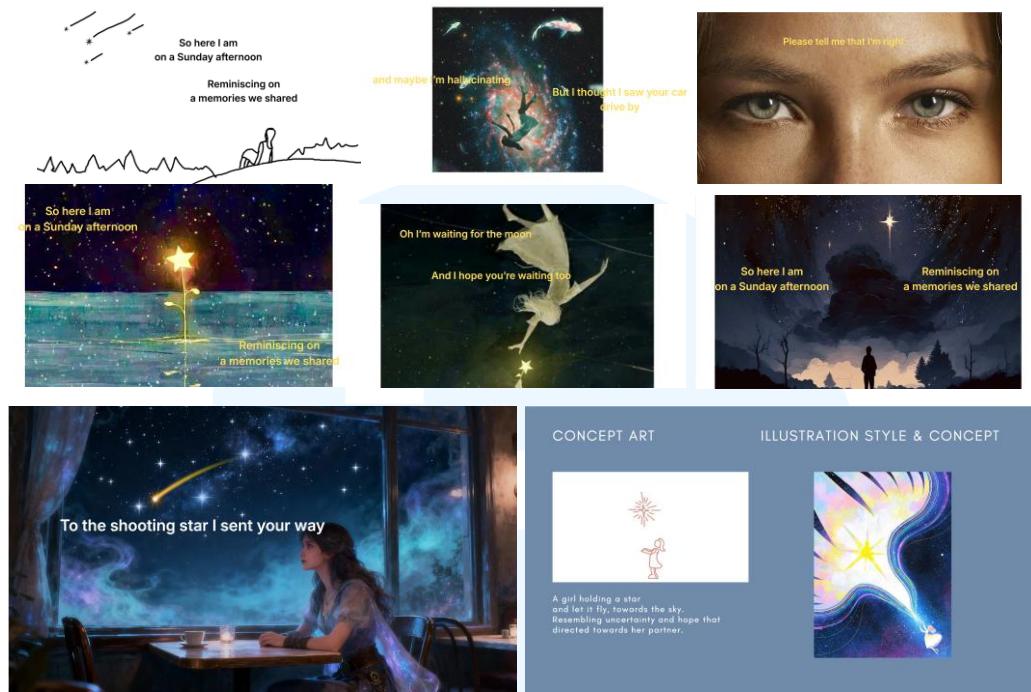
Pada tahap penataan tipografi, penulis menggunakan sistem huruf yang konsisten dengan identitas visual YWMF. Judul utama “*World Children’s Day*” menggunakan Owners, karena bentuknya tegas, modern, dan sangat terbaca dalam format besar. Teks tanggal “20th November 2025” juga menggunakan Owners, yang lebih halus sehingga menciptakan hierarki visual yang jelas tanpa mengalihkan perhatian dari judul utama. Sementara itu, paragraf naratif di bagian bawah halaman menggunakan Outfit, dipilih karena karakter bentuknya yang simpel dan mudah dibaca dalam ukuran kecil. Kombinasi ketiga jenis huruf ini menghasilkan komposisi tipografi yang sesuai dengan estetika keseluruhan desain. Setelah desain dinyatakan sesuai oleh *Creative Manager*, file diekspor dalam format PNG dan diunggah ke media sosial.



Gambar 3.44 Desain Terakhir World Children's Day

3.3.2.4 Proyek Lyric Video *Shooting Star*

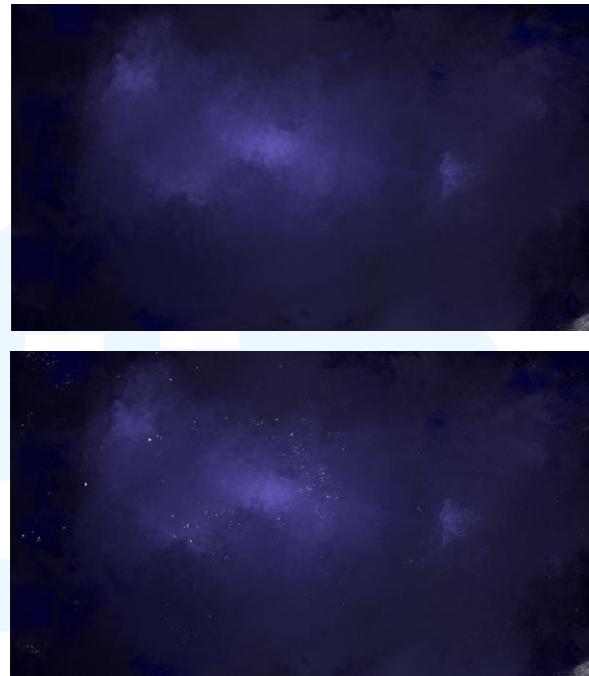
Pada proyek lyric video “*Shooting Star*” milik Eileen Pandjaitan, penulis mendapatkan tugas untuk membuat tujuh ilustrasi yang akan digunakan sebagai visual utama oleh *Motion Team* dalam proses animasi. Brief diberikan secara langsung oleh *senior graphic designer* dan penulis diminta membuat ilustrasi berdasarkan satu referensi visual dan *storyboard* yang telah disiapkan sebelumnya. Dengan demikian, fokus utama tugas ini bukan pada pembuatan konsep baru, tetapi pada bagaimana penulis menerjemahkan referensi dan storyboard ke dalam ilustrasi digital.



Gambar 3.45 Storyboard dan Referensi Desain Lyric Video

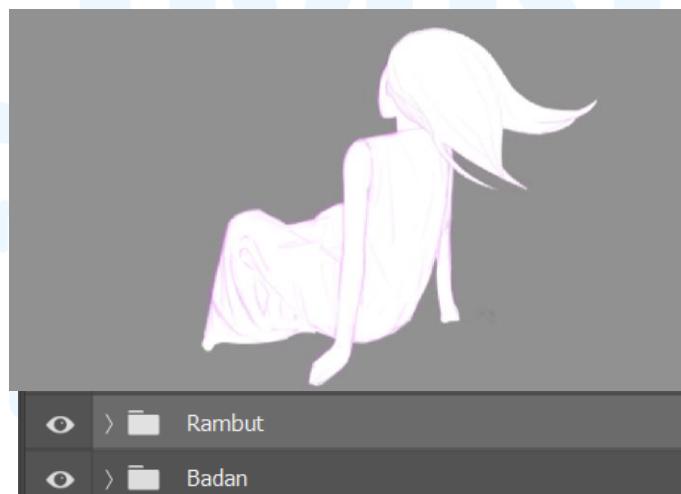
Referensi yang diberikan menampilkan gaya visual bertema galaksi dengan palet warna ungu dan biru yang lembut dengan suasana yang seperti mimpi. *Storyboard* melengkapi referensi dengan menentukan urutan adegan, pose karakter, dan arah komposisi. Tugas penulis adalah mengeksekusi seluruh ilustrasi tersebut di Adobe Photoshop sesuai dengan struktur storyboard 1920 x 1080, memastikan kualitas visualnya konsisten antar scene, serta menyiapkan elemen-elemen dalam bentuk layer terpisah agar dapat dianimasikan oleh *Motion Team*.

Enam scene pertama yang penulis kerjakan berada dalam dunia mimpi atau *dream sequence*, seluruhnya mengikuti pendekatan visual yang halus, melayang, dan penuh cahaya. Untuk setiap *scene*, penulis membuat latar belakang dengan gradasi ungu kebiruan, menambahkan tekstur cloud-like yang lembut, serta menempatkan partikel cahaya kecil untuk memperkuat suasana malam harinya.



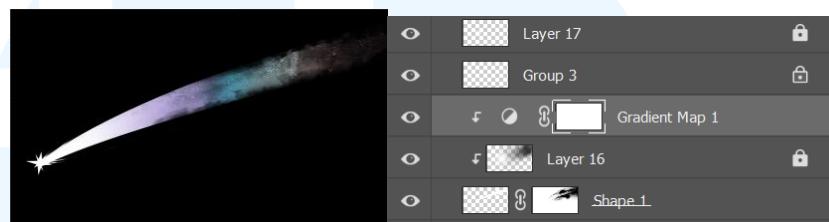
Gambar 3.46 Latar Belakang Scene Pertama

Karakter utama digambar dalam bentuk siluet putih yang sederhana agar mudah dianimasikan dan tetap serasi dengan gaya minimalis yang terdapat pada referensi visual. *Outline* karakter diberikan warna merah muda untuk memperjelas bentuk dan memperlembut penampilan siluet karakter. Selain itu, penataan layer dilakukan secara terpisah untuk setiap bagian karakter yang berpotensi dianimasikan, sehingga memudahkan proses lanjutan pada tahap animasi.



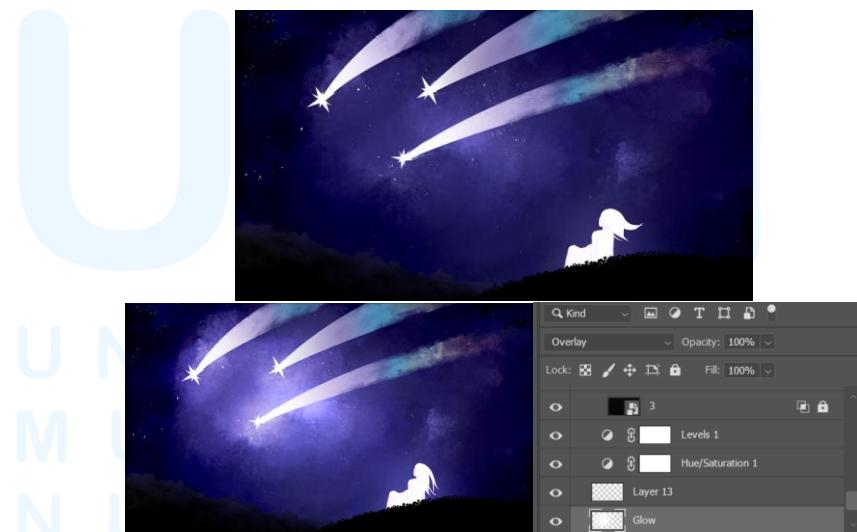
Gambar 3.47 Karakter Desain

Seluruh elemen visual seperti jalur cahaya, bintang kecil, dan highlight dibuat menggunakan kombinasi teknik gradient dan ilustrasi digital. Setelah itu, elemen-elemen tersebut diberikan efek glow ringan berwarna putih untuk menghasilkan tampilan cahaya yang lembut. Penerapan efek ini bertujuan untuk memperkuat kesan atmosferik serta memadukan elemen tersebut dengan sekitarnya.



Gambar 3.48 Desain Bintang

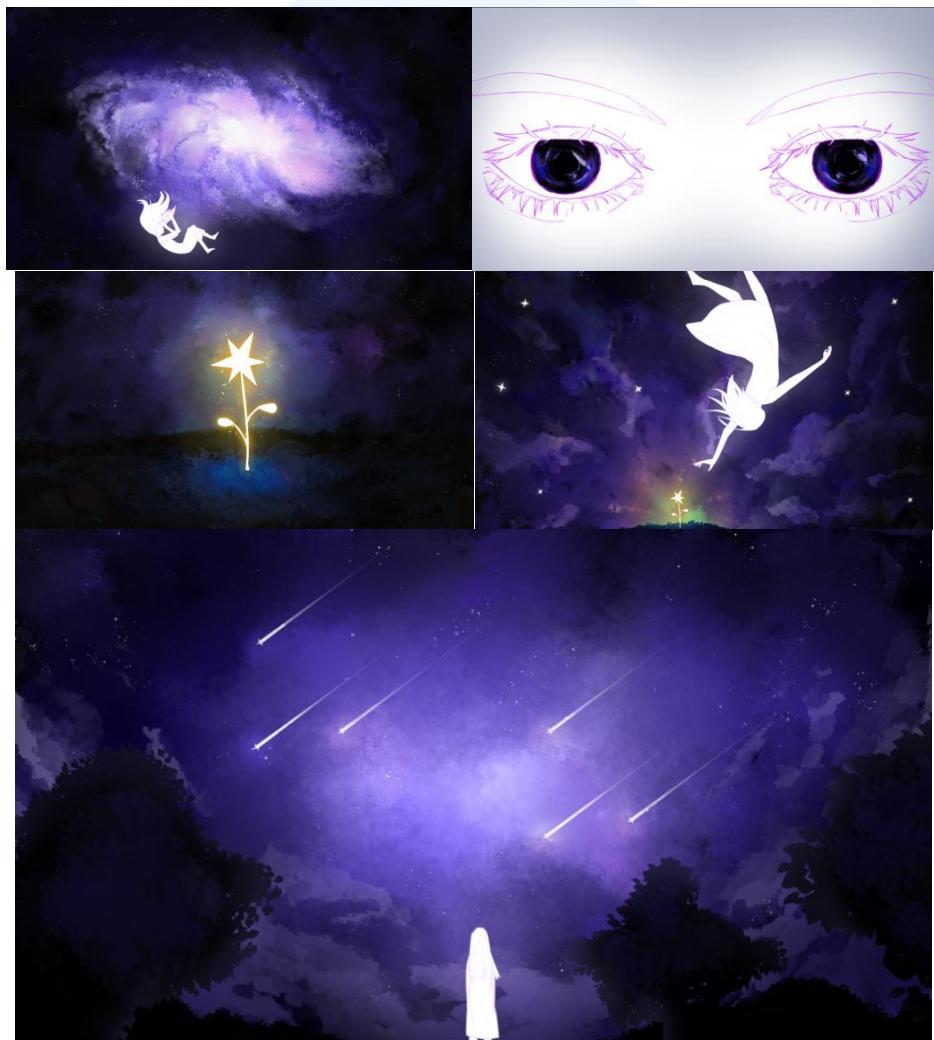
Agar keseluruhan gambar terlihat menyatu dan serasi, penulis menambahkan beberapa *adjustment layer* seperti *Hue/Saturation*, *brightness*, dan *levels*. Penyesuaian ini dilakukan untuk menyelaraskan warna, kontras, dan pencahayaan antar elemen visual. Selain itu, penulis juga menambahkan pencahayaan secara manual menggunakan soft brush dengan *blending mode overlay* untuk menciptakan cahaya menyeluruh yang membantu memperkuat atmosfer visual pada desain.



Gambar 3.49 Final Compositing Scene Pertama

Keenam *scene* pertama memiliki proses pengrajan yang sama dan tidak mengalami revisi. Hal ini dikarenakan hasil ilustrasi yang dibuat

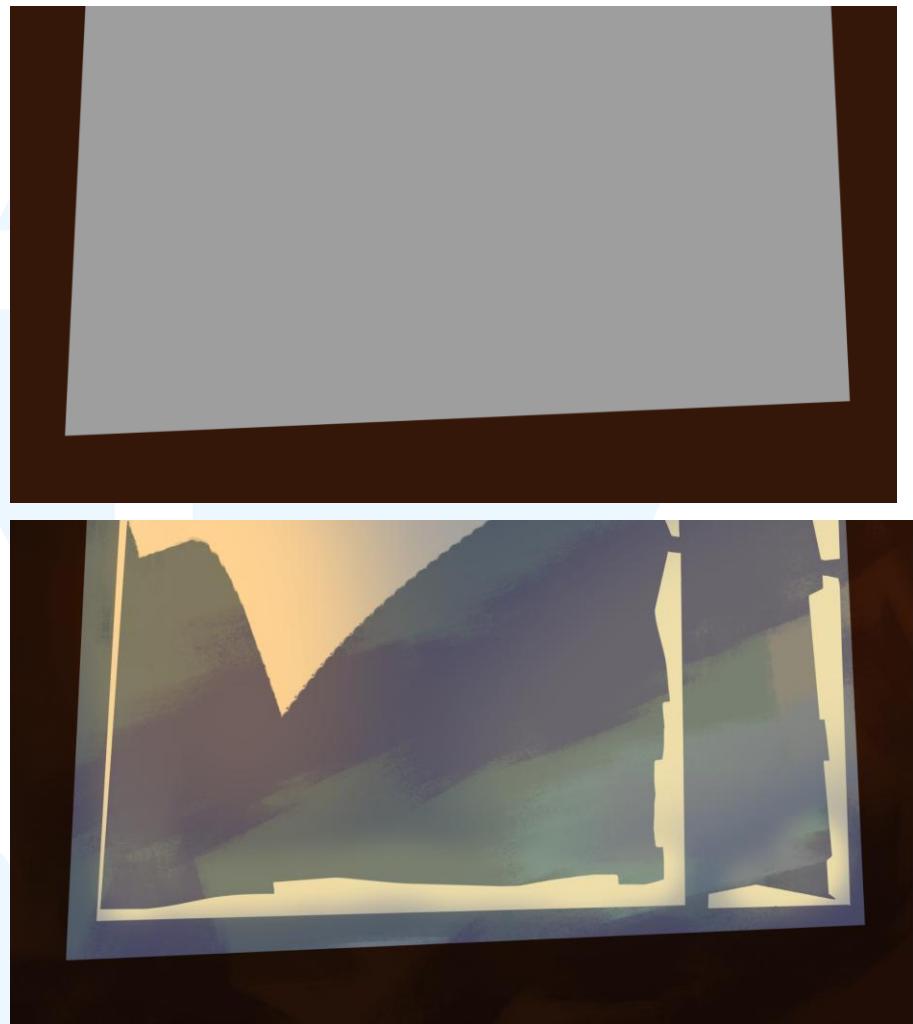
telah sesuai dengan arah storyboard serta referensi visual yang telah ditentukan sebelumnya. Dengan kesesuaian tersebut, seluruh scene dapat langsung dilanjutkan ke tahap berikutnya tanpa memerlukan penyesuaian tambahan.



Gambar 3.50 Desain Terakhir Enam Scene Pertama Yang Dikerjakan

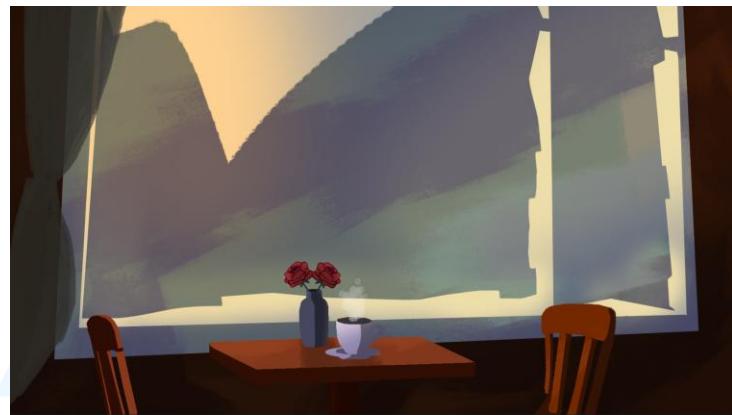
Scene ketujuh memiliki pendekatan visual yang berbeda karena menandai transisi dari dunia mimpi menuju dunia nyata. Pada scene terakhir ini, *Storyboard* mengarahkan penulis untuk menggambarkan suasana interior kafe pada waktu sore. Penulis mengganti palet warna menjadi lebih hangat, menggunakan kombinasi oranye, coklat, dan kuning sebagai elemen cahaya natural. Sama seperti *scene-scene* sebelumnya, penulis memulai desain dengan menentukan latar belakang

scene terlebih dahulu. Latar belakang ini kemudian diberikan pencahayaan menggunakan *brush* kasar dan *blending mode multiply* dan *overlay* untuk memberikan gambaran mood yang diinginkan.



Gambar 3.51 Latar Depan Scene Ketujuh

Detail visual seperti meja, kursi, serta alur cahaya yang masuk melalui jendela dibuat menggunakan metode ilustrasi dengan penggunaan tekstur yang lebih banyak dibandingkan scene sebelumnya. Pendekatan ini digunakan untuk menekankan kontras visual antara suasana dunia mimpi dan realita, sehingga peralihan suasana pada scene tersebut dapat terasa lebih jelas dan kuat secara visual.



Gambar 3.52 Interior Scene Ketujuh

Setelah bagian interior selesai, penulis melanjutkan proses perancangan ke bagian exterior dengan menggunakan masking. Bagian exterior ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu jalan dan latar belakang laut dan langit. Latar belakang ini penulis peroleh melalui cara yang sama dengan *scene-scene* sebelumnya, yaitu dengan menggunakan *brush* bertekstur yang kemudian penulis gambar secara manual ke dalam satu layer.



Gambar 3.53 Latar Belakang Exterior Scene Ketujuh

Bagian exterior dibuat oleh penulis dengan pendekatan yang relatif sama seperti elemen visual lainnya. Namun, terdapat pengecualian pada elemen jalan yang diciptakan menggunakan bentuk datar yang kemudian diberikan bayangan melalui penggunaan *blending mode Multiply*. Teknik ini diterapkan untuk memberikan kesan volume dan kedalaman pada permukaan jalan tanpa menambahkan detail yang berlebihan.



Gambar 3.54 Exterior Scene Ketujuh

Setelah keseluruhan latar belakang selesai dikerjakan, penulis kemudian memasuki tahap pembuatan ilustrasi karakter. Proses ini dilakukan secara sederhana dengan membuat lineart sebagai dasar ilustrasi, yang selanjutnya diberi warna serta pencahayaan secara manual menggunakan *brush* bertekstur. Metode ini digunakan agar karakter dapat menyatu dengan latar belakang sekaligus mempertahankan gaya visual yang selaras dengan sekelilingnya.



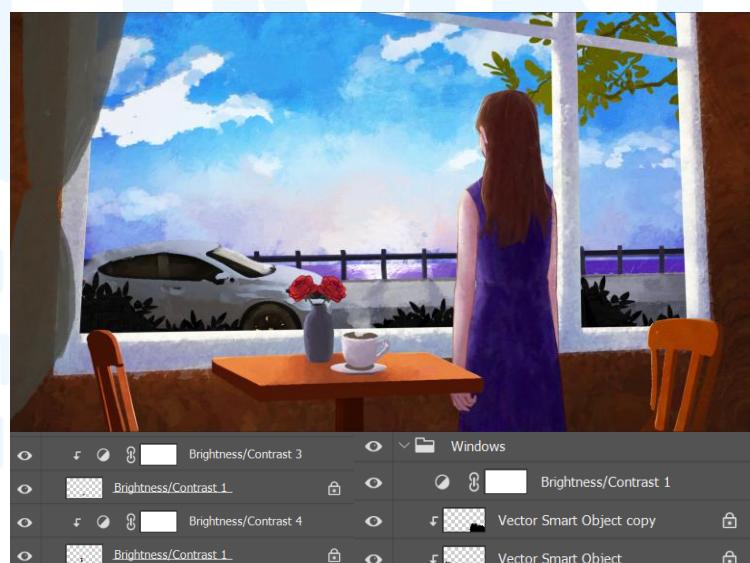
Gambar 3.55 Perancangan Karakter Scene Ketujuh

Dengan selesainya penerapan seluruh elemen visual tersebut, penulis menyelesaikan proses perancangan desain untuk *scene* ketujuh. Pada tahap ini, penulis juga memastikan bahwa pemisahan layer dilakukan secara rapi dan terstruktur, sehingga tidak berantakan dan mudah digunakan oleh tim *motion* pada tahap animasi selanjutnya.



Gambar 3.56 Desain Pertama Scene Ketujuh

Pada tahap asistensi, penulis menerima revisi agar gaya ilustrasi dibuat lebih impresionis dan memiliki goresan warna yang lebih tebal. Revisi ini diterapkan dengan menambahkan *brush* bertekstur kasar dan melukis ulang keseluruhan visual dengan membuat *layer* baru diatas *layer* yang lama. Digunakan juga *adusment layer* untuk menerangkan keseluruhan dan kontras gambar.



Gambar 3.57 Desain Terakhir Scene Ketujuh

Setelah seluruh scene selesai dan revisi diterapkan, penulis memeriksa ulang struktur layer agar setiap elemen mulai dari karakter, *background*, jalur cahaya, hingga asset pendukung siap digunakan dalam proses animasi. Penamaan layer di kelompokkan dan disusun secara sistematis untuk memudahkan *Motion Team* melakukan rigging dan efek gerak. Setelah disetujui oleh senior graphic designer, seluruh file diserahkan kepada *Motion Team* untuk tahap produksi berikutnya.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Selama menjalani program magang di YWMF, penulis sering menghadapi berbagai tantangan dalam proses penggerjaan proyek, baik yang bersifat teknis maupun non-teknis. Setiap kendala yang muncul menjadi bagian dari proses pembelajaran yang membantu penulis memahami alur kerja profesional serta alur kolaborasi di dalam tim kreatif. Pengalaman dalam menghadapi hambatan tersebut juga mendorong penulis untuk meningkatkan ketelitian, kemampuan berkomunikasi, serta efisiensi dalam menyelesaikan pekerjaan. Meskipun demikian, berbagai kendala yang ditemui dapat diatasi melalui problem solving yang tepat dan koordinasi yang baik dengan tim, sehingga setiap proyek tetap dapat diselesaikan sesuai arahan dan standar kualitas yang ditetapkan.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Selama pelaksanaan magang di YWMF, penulis menghadapi berbagai kendala yang muncul selama proses penggerjaan proyek. Salah satu kendala utama adalah penyesuaian terhadap arahan visual yang berbeda pada setiap proyek. Setiap konten memiliki gaya, tone, dan karakter visual yang telah ditentukan oleh *Creative Manager*, sehingga penulis perlu menyesuaikan teknik ilustrasi maupun komposisi agar selaras dengan identitas yang diinginkan.

Kendala berikutnya berkaitan dengan pengelolaan waktu, terutama saat penulis harus mengerjakan beberapa proyek secara bersamaan dengan *deadline* waktu yang berdekatan. Proses ini mengharuskan penulis untuk

mengatur prioritas secara tepat dan menjaga efisiensi kerja agar setiap proyek dapat selesai sesuai jadwal.

Selain itu, terdapat beberapa kendala teknis dalam memahami detail storyboard maupun referensi visual yang sudah ditentukan. Beberapa *scene* membutuhkan desain visual tambahan agar sesuai dengan alur cerita dan dapat diproses dengan baik oleh tim *motion*. Hal ini sering menuntut ketelitian ekstra untuk memastikan hasil desain tidak menyimpang dari arahan yang sudah ditetapkan.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, penulis melakukan asistensi rutin bersama senior graphic. Melalui komunikasi yang rutin, penulis dapat memastikan arah desain sudah sesuai sebelum melanjutkan ke tahap finalisasi, sehingga risiko revisi besar dapat diminimalkan. Dalam menghadapi kendala manajemen waktu, penulis mulai menyusun daftar pekerjaan harian serta mengelompokkan tugas berdasarkan tingkat urgensi. Dengan metode ini, penulis dapat mengelola beberapa proyek sekaligus dengan lebih terstruktur dan efisien. Sementara kendala teknis dalam memahami *storyboard* dan referensi diatasi dengan klarifikasi tambahan kepada *Creative Manager*. Dengan mendapatkan penjelasan lebih detail, penulis dapat menyesuaikan visual sesuai kebutuhan proyek dan memastikan kesesuaian desain dengan proses animasi tim *motion*. Melalui solusi-solusi tersebut, penulis berhasil menyelesaikan setiap tantangan yang muncul dan meningkatkan kemampuan adaptasi, komunikasi, dan juga *problem solving* selama masa magang.