

BAB III

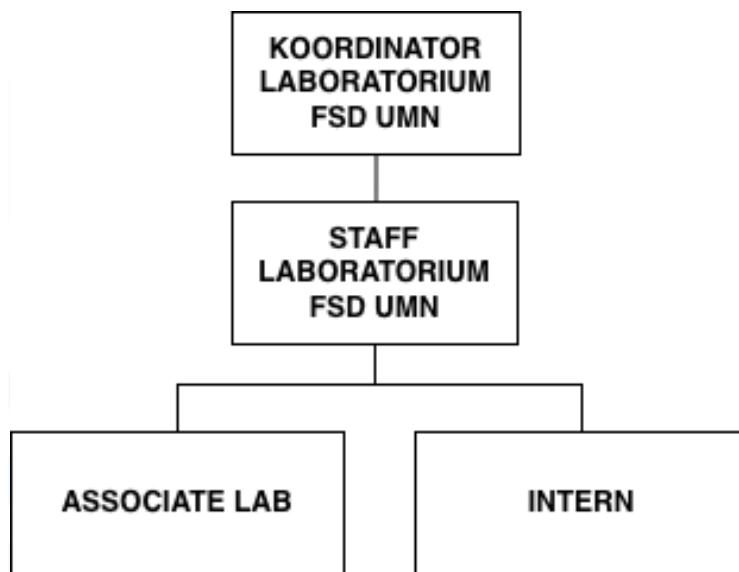
PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Penulis bekerja magang sebagai 2D *Artist* di Laboratorium FSD UMN. Sebagai 2D *Artist*, penulis memiliki peran untuk merancang berbagai aset visual 2D untuk proyek *immersive projection mapping*, mendesain karakter untuk proyek game *projection mapping Halloween*, konten untuk Instagram Laboratorium FSD UMN, dan desain untuk Laboratorium FSD UMN. Untuk memastikan proyek berjalan dengan lancar, penulis rutin berkoordinasi dan berdiskusi dengan rekan kerja dan supervisor penulis dalam proses penggerjaan proyek.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Dalam pelaksanaan kerja magang, penulis berada di posisi 2D *Artist Intern*, dengan 1 rekan kerja yang berada di posisi 3D *Artist Intern* dan 2 *associate lab*. Selama bekerja magang, penulis dibimbing oleh seorang *laboratory officer* yang bertugas sebagai supervisor. Berikut adalah struktur organisasi di Laboratorium FSD UMN.

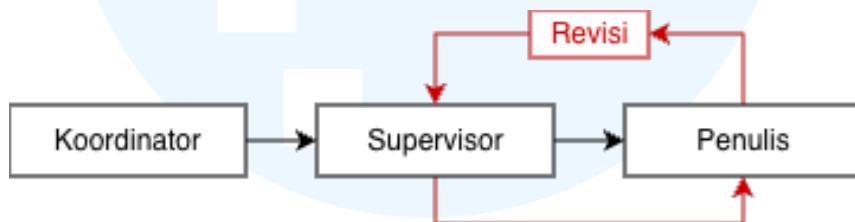


Gambar 3.1 Bagan Struktur Organisasi Laboratorium FSD UMN
Sumber: Dokumentasi Laboratorium FSD UMN (2025)

Selama pelaksanaan kerja magang di Laboratorium FSD UMN sebagai *2D Artist*, penulis mengerjakan tugas seputar pembuatan aset 2D dan ilustrasi. Penulis membuat aset ilustrasi untuk *immersive projection mapping*, efek tambahan film pendek, desain karakter proyek *Halloween*, konten untuk Instagram Laboratorium FSD UMN, dan desain Laboratorium FSD UMN.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Alur koordinasi dalam pelaksanaan kerja magang yang dilakukan oleh penulis diawali dengan instruksi dan tugas dari koordinator kepada supervisor. Dalam penggerjaan proyek, koordinator tidak terlibat langsung. *Supervisor* akan berperan untuk mengarahkan para *intern* untuk mengerjakan proyek. Berikut adalah alur koordinator penulis dalam melaksanakan kerja magang di Laboratorium FSD UMN.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Supervisor menjabarkan tentang proyek beserta tujuannya yang akan dikerjakan penulis di awal pelaksanaan kerja magang. Dalam penggerjaan tugas yang diberikan, penulis rutin melakukan koordinasi dengan *supervisor* untuk meminta pendapat, saran, dan persetujuan. Penulis juga berdiskusi dengan rekan kerja lainnya jika memerlukan pendapat tambahan lainnya, agar desain yang dibuat oleh penulis lebih maksimal.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Dalam pelaksanaan kerja magang, penulis diberikan sejumlah tugas terkait dengan pekerjaan penulis sebagai *2D Artist*. Tugas yang diberikan kepada penulis mencakup pembuatan ilustrasi, aset 2D tambahan dan penyusunan *art book* film pendek, konten Instagram, video tutorial aplikasi desain, dan eksplorasi desain karakter. Penulis juga sempat diminta untuk membantu persiapan penilaian

akreditasi dengan membuat beberapa desain untuk Laboratorium FSD UMN. Detail tugas yang dilakukan oleh penulis akan dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	11-15 Agustus 2025	- <i>Art Book Film Animasi Pendek "Penantian"</i>	- Membuat aset simbol <i>expression sign</i> - Menyusun layout dan aset <i>art book film pendek "Penantian"</i>
2	18-22 Agustus 2025	- <i>Art Book Film Animasi Pendek "Penantian"</i>	- Menyusun layout dan aset <i>art book film pendek "Penantian"</i> - Menggambar aset tambahan pelengkap untuk <i>art book film pendek "Penantian"</i>
3	25-29 Agustus 2025	- <i>Art Book Film Animasi Pendek "Penantian"</i>	- Menggambar ilustrasi <i>placeholder</i> untuk <i>art book film pendek "Penantian"</i> - Menggambar aset efek tambahan untuk <i>art book film pendek "Penantian"</i>
4	1-4 September 2025	- <i>Art Book Film Animasi Pendek "Penantian"</i>	- Menggambar aset efek tambahan untuk <i>art book film pendek "Penantian"</i> dan revisi ilustrasi background <i>art book film pendek "Penantian"</i> - Finalisasi ilustrasi background <i>art book film pendek "Penantian"</i> (Gubuk)
5	8-12 September 2025	- Konten Instagram Laboratorium FSD UMN	- Membuat dan mengedit video tutorial aplikasi di Clip Studio Paint (mengenalkan beberapa fitur dan tutorial menggambar croissant) - Membuat alternatif sketsa untuk post instagram ujian tengah semester - <i>Lineart</i> postingan ilustrasi ujian tengah semester - <i>Base color</i> postingan ilustrasi ujian tengah semester, render salah satu karakter

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
6	15-19 September 2025	- Konten Instagram Laboratorium FSD UMN	<ul style="list-style-type: none"> - Render postingan ilustrasi ujian tengah semester - Finalisasi postingan ilustrasi ujian tengah semester (menambah <i>background</i> dan <i>wording</i>) - Sketsa dan sketsa alternatif postingan ujian akhir semester - <i>Lineart</i> postingan ujian akhir semester dan sketsa karakter untuk postingan
7	20 September 2025		<ul style="list-style-type: none"> - <i>Open house</i> dan temu wicara orang tua mahasiswa baru
8	22-26 September 2025	- Instagram Laboratorium FSD UMN	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Lineart</i> postingan ujian akhir semester - <i>Base color</i> postingan ujian akhir semester - Membuat <i>background</i> postingan ujian akhir semester - Render postingan ujian akhir semester - Finalisasi postingan ujian akhir semester
9	29 September-3 Oktober 2025	- <i>Immersive Projection Mapping</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Brief tugas <i>immersive laboratory</i> makanan daerah dan sketsa makanan-makanan daerah - <i>Lineart</i> ilustrasi makanan soto betawi - <i>Base color</i> ilustrasi makanan soto betawi - <i>Shading</i> ilustrasi makanan soto betawi
10	6-10 Oktober 2025	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Immersive Projection Mapping</i> - Konten Instagram Laboratorium FSD UMN 	<ul style="list-style-type: none"> - Render ilustrasi makanan soto betawi (daging soto) - Menganimasikan ilustrasi postingan ujian tengah semester

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
11	13-17 Oktober 2025	- <i>Immersive Projection Mapping</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Render ilustrasi makanan soto betawi (kentang, tomat, daun bawang, bawang goreng, wadah saos, kecap, sambel) - <i>Lineart</i> ilustrasi sate bandeng - <i>Base color</i> ilustrasi sate bandeng
12	20-24 Oktober 2025	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Immersive Projection Mapping</i> - Game <i>Projection Mapping Halloween</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Shading</i> dan render ilustrasi sate bandeng (piring dan daun pisang) - Desain karakter dan alternatif protagonis jamur untuk proyek <i>Halloween</i> - Desain dan alternatif karakter <i>minions/troops</i> untuk proyek <i>Halloween</i> - Pemilihan warna dan pengembangan desain <i>minion/troops</i> - Render ilustrasi sate bandeng (selada, tomat, sambal)
13	27-31 Oktober 2025	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Immersive Projection Mapping</i> - Game <i>Projection Mapping Halloween</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Render ilustrasi sate bandeng - Membuat aset labu utuh dan labu pecah untuk proyek <i>Halloween</i> - Finalisasi ilustrasi sate bandeng - <i>Lineart</i> ilustrasi makanan asinan bogor
14	3-7 November 2025	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Immersive Projection Mapping</i> - Desain Laboratorium FSD UMN 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Base color</i> ilustrasi asinan Bogor - Sketsa dan <i>lineart</i> ilustrasi lumpia Semarang - <i>Base color</i> ilustrasi lumpia Semarang - Desain dan mengisi label inventaris (Persiapan ACQUIN) - Sketsa ilustrasi rawon - Desain plang “<i>for laboratorium staff only</i>” - <i>Lineart</i> ilustrasi rawon

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
15	10-14 November 2025	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Immersive Projection Mapping</i> - Desain Laboratorium FSD UMN 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Base color</i> ilustrasi rawon - Membuat desain dan daftar mata kuliah terkait ruangan lab dan menambahkan daftar <i>software</i> di daftar mata kuliah terkait ruangan lab (Persiapan ACQUIN) - Sketsa ilustrasi nasi gudeg - <i>Lineart</i> ilustrasi nasi gudeg - <i>Base color</i> ilustrasi nasi gudeg - <i>Shading</i> ilustrasi lumpia semarang - Render ilustrasi lumpia semarang
16	17-21 November 2025	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Immersive Projection Mapping</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Render ilustrasi lumpia semarang - Penilaian ACQUIN - Render ilustrasi lumpia semarang - Finalisasi ilustrasi lumpia semarang - <i>Shading</i> ilustrasi asinan bogor
17	24-28 November 2025	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Immersive Projection Mapping</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Render ilustrasi asinan bogor - Finalisasi ilustrasi asinan bogor - <i>Shading</i> ilustrasi rawon
18	29 November 2025		<ul style="list-style-type: none"> - <i>Open house</i> UMN
19	1-5 Desember 2025	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Immersive Projection Mapping</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Shading</i> ilustrasi rawon - <i>Shading</i> ilustrasi nasi gudeg

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Pada pelaksanaan kerja magang, penulis mendapatkan tugas untuk membuat ilustrasi untuk kebutuhan proyek *immersive projection mapping*. Proyek ini merupakan proyek yang menjadi proyek utama yang dilakukan penulis, dimana penulis bertugas untuk merancang aset visual serta ilustrasi makanan Indonesia yang kemudian akan dibuat menjadi *projection mapping*. Sedangkan untuk proyek

tambahan, penulis mengerjakan tugas lain yang memerlukan ilustrasi ataupun aset 2D. Proyek tambahan yang dikerjakan penulis diantaranya adalah membuat aset tambahan untuk proyek film animasi pendek “Penantian”, mendesain karakter untuk proyek game *Halloween*, membuat konten dan video tutorial untuk Instagram Laboratorium FSD UMN, dan beberapa desain untuk keperluan Laboratorium FSD UMN.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

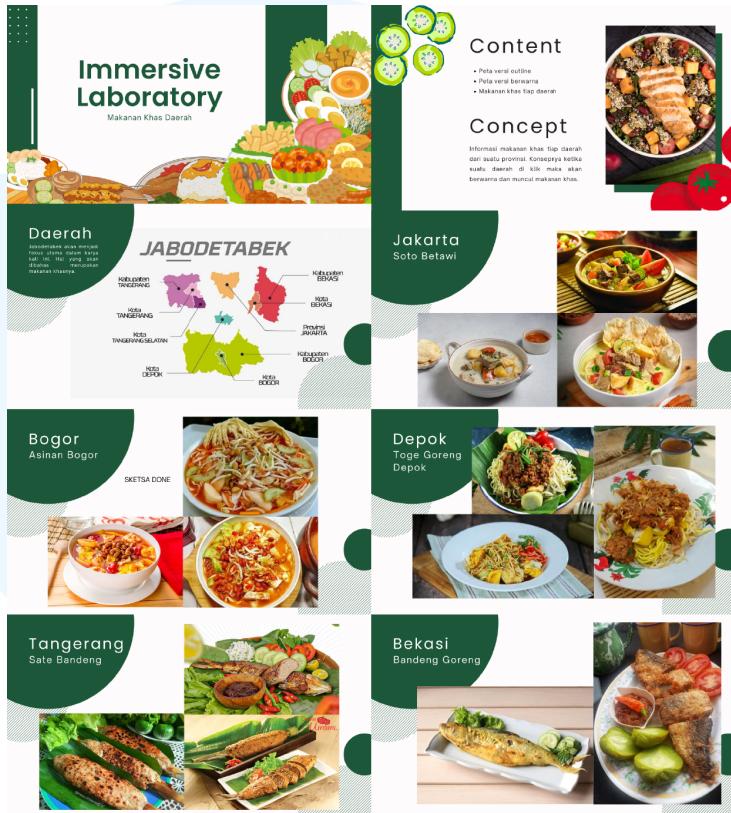
Tugas utama penulis selama menjalankan kerja magang adalah membuat ilustrasi makanan. Ilustrasi yang dibuat penulis akan dijadikan *projection mapping* kuliner khas 6 provinsi di Pulau Jawa. Berikut merupakan langkah-langkah yang dilewati penulis dalam proses pembuatan aset ilustrasi untuk proyek *immersive projection mapping*.

1. Brief

Proyek yang akan dikerjakan penulis akan digunakan untuk ruangan B603 Immersive Laboratory di Gedung B Universitas Multimedia Nusantara. *Supervisor* memberikan *brief* kepada penulis tentang proyek *immersive projection mapping* yang akan dikerjakan oleh penulis. *Projection mapping* adalah teknik menampilkan gambar atau video dengan proyektor dan mengikuti bentuk dari suatu bidang. Ketika *projection mapping* digabungkan dengan konsep *immersive*, maka gambar atau konten yang diproyeksikan akan dapat diinteraksikan oleh audiens, sehingga audiens dapat terlibat langsung.

Proyek *immersive projection mapping* ini akan mengambil tema kuliner Indonesia. Tujuan dari penggeraan proyek ini adalah memperkenalkan kuliner khas daerah di Indonesia dengan cara yang interaktif, yaitu lewat *projection mapping*. Tema kuliner Indonesia dipilih karena kuliner merupakan hal yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dan cocok untuk audiens dari berbagai kalangan, serta

memiliki nilai-nilai budaya dan tradisional yang melekat di dalamnya. Lewat *immersive projection mapping*, audiens akan dapat berinteraksi dengan konten kuliner Indonesia yang ditampilkan.



Gambar 3.3 Brief Isi Konten Proyek
Sumber: Dokumentasi Laboratorium FSD UMN (2025)

Konten yang akan dibuat adalah tentang kuliner khas daerah di Indonesia, terkhusus di area Jabodetabek, yaitu Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi. Terdapat 5 jenis makanan yang perlu dibuat oleh penulis, yaitu soto betawi, sate bandeng, toge goreng Depok, asinan Bogor, dan bandeng goreng. Dalam proses pengerjaan, terdapat penyesuaian isi konten yang akan dibuat dari *brief* awal yang diberikan. Konten yang akan dibuat penulis menjadi kuliner khas provinsi di Indonesia, terkhusus pada provinsi di pulau Jawa. Pemilihan pulau Jawa sebagai fokus utama pada proyek ini dikarenakan Jawa sebagai pulau dengan penduduk mayoritas di Indonesia. Dari sisi historis, kuliner Jawa memiliki keberagaman

dan kental dengan akulturasi budaya, dikarenakan Jawa sebagai pusat pemerintahan kolonial serta kerajaan-kerajaan besar di masa lampau. Penulis diminta membuat makanan dari provinsi DKI Jakarta, Banten, Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, dan DI Yogyakarta.

2. Referensi

Dalam *brief* yang diberikan oleh *supervisor*, penulis diberikan jenis dan referensi makanan yang perlu dikerjakan. Terdapat 6 jenis makanan khas daerah yang akan dibuat oleh penulis, yaitu soto betawi, sate bandeng, gudeg, asinan Bogor, lumpia Semarang, dan rawon.



Gambar 3.4 Daftar dan Referensi Makanan Khas
Sumber: Dokumentasi Laboratorium FSD UMN (2025)

Supervisor membebaskan penulis memilih gaya ilustrasi untuk proyek ini. Untuk mempelajari gaya ilustrasi yang akan digunakan, penulis melakukan pengamatan pada referensi karya ilustrasi makanan yang ada di internet. Penulis menggunakan karya ilustrasi makanan dari ilustrator Harousel dan Cocomeen sebagai referensi gaya ilustrasi. Karya dari kedua seniman tersebut menonjol pada detail yang tinggi dari setiap komponen pada makanan. Komposisi setiap bahan yang seimbang, membuat keharmonisan secara keseluruhan pada karya yang dihasilkan.



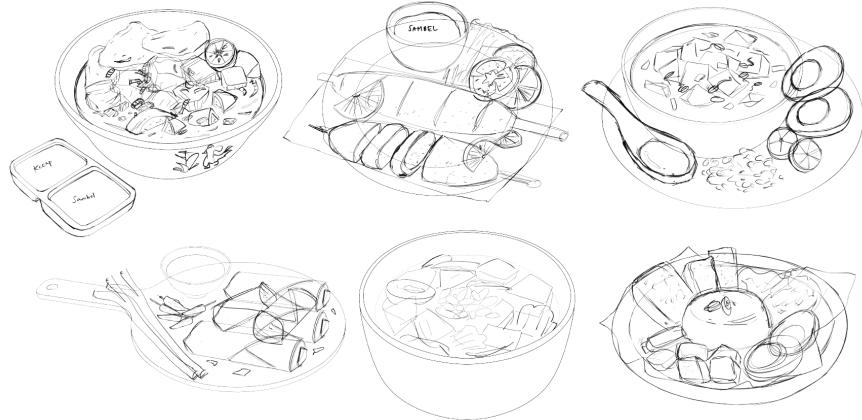
Gambar 3.5 Referensi Ilustrasi Makanan

Penulis memilih untuk menggunakan gaya ilustrasi semi realis agar dapat menonjolkan tekstur dan detail dari makanan yang digambar agar menjadi lebih menarik. Gaya ilustrasi ini dipilih untuk mempertahankan detail dari makanan yang akan digambar namun tetap memiliki ruang untuk berekspresi lewat eksplorasi warna dan detail yang dimiliki.

3. Perancangan Awal

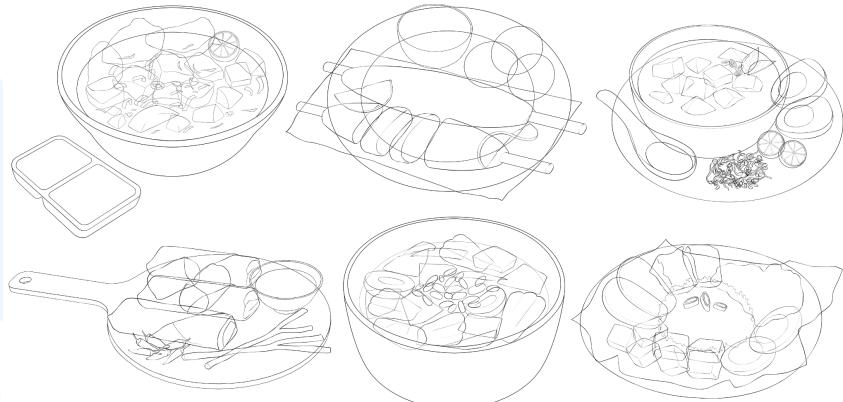
Penulis memulai tahapan produksi dengan melakukan sketsa komprehensif pada seluruh makanan yang perlu dibuat. Pada pembuatan ilustrasi di proyek ini, penulis menggunakan kanvas berukuran 3000 x 3000px dengan 300dpi untuk memastikan ilustrasi memiliki resolusi yang tinggi. Pada tahap sketsa, penulis sekaligus melakukan *layout* pada setiap komponen yang ada pada makanan tersebut. Sketsa makanan yang dibuat oleh penulis diambil dari *angle* 3/4 atas agar dapat menunjukkan setiap komponen makanannya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.6 Sketsa Ilustrasi Makanan

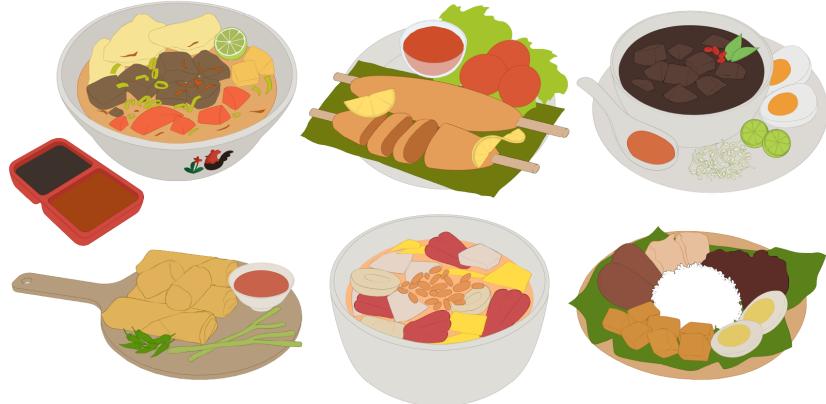
Setelah menyelesaikan tahap sketsa, penulis akan melanjutkan dengan tahap *lineart*. Penulis membuat *lineart* yang tipis untuk menyesuaikan dengan gaya ilustrasi yang dipilih, yaitu semi realis. Penulis menggunakan tipe brush berjenis *soft round brush* dengan ukuran 7px. Pada tahap *lineart*, penulis memisahkan *layer* setiap komponen agar mempermudah jika diperlukan untuk menyusun ulang setiap komponen makanannya.



Gambar 3.7 Lineart Ilustrasi Makanan

Tahap berikutnya dilanjutkan dengan pemberian warna dasar. Pemilihan warna untuk ilustrasi makanan pada proyek ini didasarkan pada warna-warna organik yang dominan di alam. Sehingga, penulis menggunakan palet warna hangat untuk mempertahankan kesan realistik serta dapat memberikan kesan

comfort food. Penulis memilih skema warna analogus hangat, yaitu warna merah, jingga, kuning, krem, cokelat, dan hijau sebagai palet warna utama yang digunakan.



Gambar 3.8 *Base Color* Ilustrasi Makanan

Tahapan *base color* mempermudah dalam memperhatikan layout dan komposisi dari setiap komponen pada ilustrasi makanan. Penulis menambahkan variasi dan detail kecil pada beberapa ilustrasi makanan, seperti detail mangkok ayam pada ilustrasi soto betawi. Dengan melakukan tahap *base color*, penulis juga dapat menyesuaikan setiap komponen agar harmonis satu sama lain dari segi ukuran dan proporsi sesuai dengan prinsip desain.

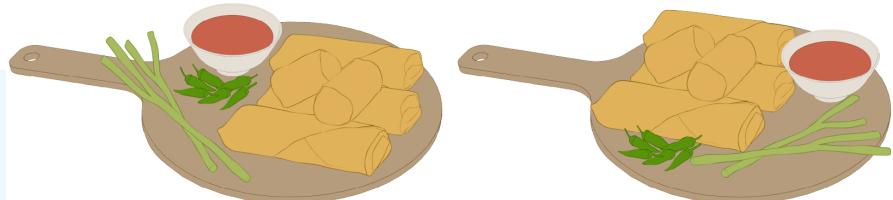
4. Asistensi

Setelah penulis menyelesaikan perancangan awal ilustrasi hingga tahap *base color*, penulis akan menanyakan masukan kepada *supervisor*. Penulis bertanya seputar komposisi ilustrasi, warna yang dipakai, dan komponen lainnya yang sekiranya perlu ditambahkan untuk melengkapi ilustrasi.



Gambar 3.9 Alternatif Warna Wadah Saus

Penulis membuat 3 variasi warna wadah saus untuk ilustrasi soto Betawi. Warna tersebut dipilih menyesuaikan dengan warna wadah saus yang umum dijual di pasaran, yaitu merah dan hijau untuk wadah saus berbahan plastik, dan krem untuk wadah saus berbahan keramik. *Supervisor* memilih opsi wadah berwarna merah, karena warna tersebut lebih harmoni dengan keseluruhan ilustrasi soto Betawi dibandingkan dengan warna lainnya. Warna hijau terasa terlalu mendominasi mata sehingga fokus menjadi lebih ke saus dibandingkan makanannya, sedangkan warna krem dirasa terlalu pucat.



Gambar 3.10 Penyusunan Ulang Komposisi Ilustrasi

Pada ilustrasi lumpia Semarang, terdapat revisi terkait komposisi elemen. *Supervisor* melihat fokus pada ilustrasi tersebut mengarah pada elemen sampingan yaitu sambal, cabai, dan daun bawang, dibandingkan pada lumpia sebagai objek utamanya. Penulis kemudian menyusun ulang setiap objek dan memindahkan posisi lumpia di tengah agar menjadi fokus utama pada ilustrasi.

Untuk ilustrasi makanan lainnya, desain, warna, dan komposisi telah disetujui oleh *supervisor* sehingga tidak ada

perubahan. Penulis kemudian melanjutkan proses ke tahap selanjutnya, yaitu finalisasi karya. Penyesuaian lanjutan dilakukan setelah menyelesaikan tahap finalisasi, seperti mengatur ulang warna.

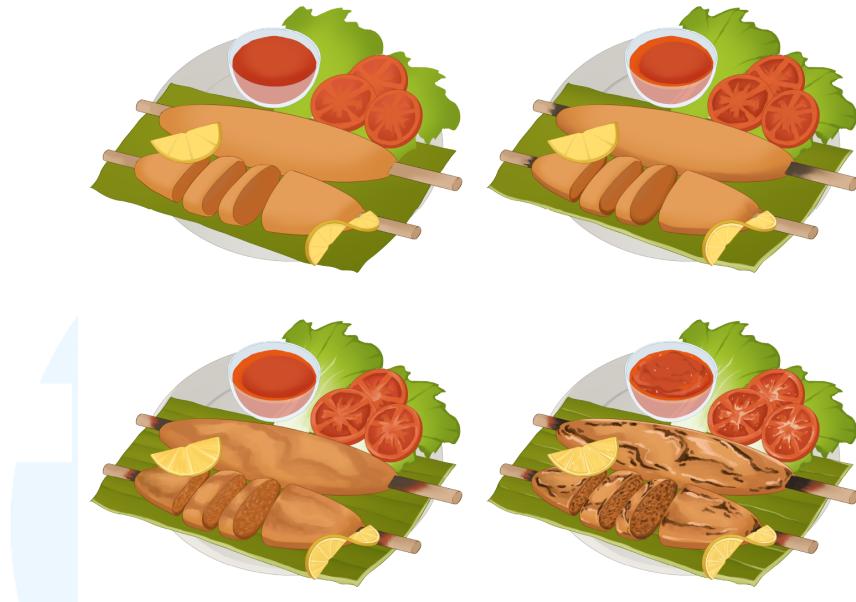
5. Finalisasi

Penulis melakukan finalisasi dan revisi kecil terhadap ilustrasi sesuai dengan masukan yang sudah *supervisor* berikan. Tahap dalam proses finalisasi ilustrasi meliputi *shading*, *render*, dan penyesuaian ulang warna. Pada proses *shading* ilustrasi makanan, penulis menggunakan warna yang lebih gelap dari warna dasar namun memiliki saturasi yang sedikit lebih tinggi untuk memberikan kedalaman pada objek serta kaya akan warna. Penulis menggunakan teknik *soft shading* pada pembuatan ilustrasi ini.



Gambar 3.11 *Shading* Ilustrasi Makanan

Setelah tahap *shading*, penulis akan melakukan *render* pada ilustrasi. *Render* merupakan tahap penyelesaian ilustrasi dengan penambahan detail, tekstur, bayangan dan *lighting*. Penulis melakukan tahap *render* pada salah satu objek terlebih dahulu hingga selesai, lalu mengulang tahap yang sama pada objek selanjutnya hingga semua bagian ilustrasi selesai difinalisasi. Berikut merupakan proses dalam finalisasi ilustrasi.



Gambar 3.12 Proses Render Ilustrasi Makanan

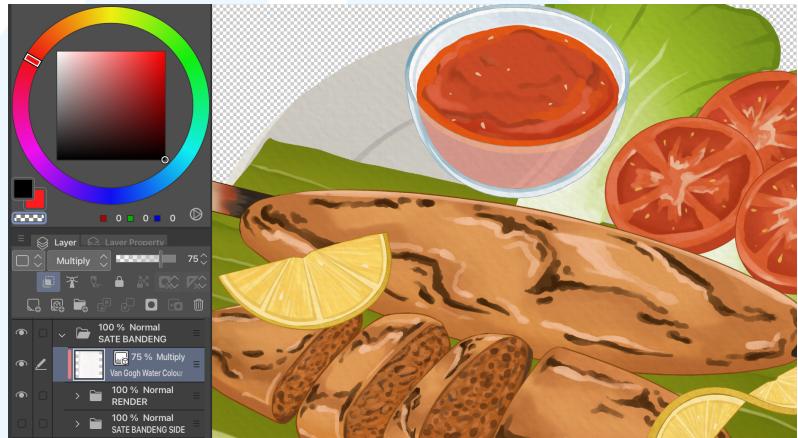
Pada ilustrasi lumpia Semarang, penulis perlu melakukan penyesuaian ulang pada warna ilustrasi yang telah selesai difinalisasi. Penyesuaian warna ini dilakukan karena warna yang dipakai pada ilustrasi tersebut dirasa terlalu gelap dan sedikit pucat jika dibandingkan dengan ilustrasi makanan lainnya. Penulis menggunakan fitur *tonal correction* untuk memperbaiki warna ilustrasi. Fitur ini dapat diterapkan pada *layer* objek yang dipilih atau perlu diperbaiki pewarnaannya dengan mengatur *hue*, *saturation*, dan/atau *luminosity*. Berikut perbaikan warna yang dilakukan penulis pada ilustrasi lumpia Semarang.



Gambar 3.13 Perbaikan Warna Ilustrasi Lumpia Semarang

Penulis melakukan perbaikan warna pada beberapa bagian saja, yaitu pada lumpia, daun bawang, dan saus. Pada objek lumpia,

penulis mengubah *saturation* menjadi +24 dan *luminosity* menjadi +3 dari warna awal. Sedangkan pada daun bawang, penulis mengubah *hue* menjadi +13 mengarah ke hijau dingin, dan *saturation* menjadi +1 dari warna awal. Lalu, pada objek saus, penulis mengubah *hue* menjadi +4 dan *saturation* menjadi +31.



Gambar 3.14 Penerapan Tekstur Kertas pada Ilustrasi Makanan

Terakhir, penulis menambahkan tekstur tambahan pada setiap ilustrasi makanan. Tekstur tersebut merupakan tekstur kertas cat air, yang penulis dapatkan dari *material catalog* pada aplikasi Clip Studio Paint. Aset tersebut merupakan aset gratis yang diunggah oleh akun milkat-sprout dengan *content ID* 2074731 “*Watercolor Paper Texture*”. Untuk menerapkan tekstur ini, penulis menaruh *layer* aset tersebut di atas *layer* ilustrasi dan mengubahnya menjadi mode *multiply* pada opasitas 75%. *Layer* tersebut kemudian penulis *clip* ke folder ilustrasi agar tekstur tersebut hanya berpengaruh ke ilustrasi yang dipilih.



Gambar 3.15 Karya Final Ilustrasi Makanan

Ilustrasi yang telah dikerjakan oleh penulis nantinya akan diimplementasikan menjadi *interactive projection mapping*. Penulis juga bertugas untuk merancang *layout* dan UI dari media interaktif tersebut. Lalu, rekan kerja penulis akan mengimplementasikan desain yang sudah dibuat menjadi interaktif menggunakan aplikasi Unity.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Selain membuat ilustrasi untuk proyek *immersive projection mapping*, penulis juga bertugas mengerjakan beberapa tugas lainnya yang dapat dibagi menjadi 4 proyek berbeda. Proyek lain yang dikerjakan oleh penulis, diantaranya adalah mendesain karakter untuk proyek game *Halloween*, pembuatan aset tambahan untuk film animasi pendek “Penantian”, konten untuk Instagram Laboratorium FSD UMN, dan desain Laboratorium FSD UMN. Proyek tambahan ini dikerjakan oleh penulis di masa penggerjaan proyek utama sebagai kebutuhan tambahan di proyek lainnya yang juga sedang dikerjakan.

3.3.2.1 Proyek Desain Aset Film Animasi Pendek “Penantian”

Proyek ini merupakan tugas pertama yang dikerjakan oleh penulis selama pelaksanaan magang. Penulis bertugas membuat aset-aset tambahan untuk film animasi pendek “Penantian”. Aset-aset yang dibuat

oleh penulis digunakan untuk *scene* di *post-credit* film dan *art book*. Selain membuat aset, penulis juga diminta melanjutkan mengisi dan *layout* dari *art book* tersebut.

1. Brief

Film animasi pendek “Penantian” adalah proyek dari periode magang Laboratorium FSD UMN pada semester genap 2024/2025. “Penantian” merupakan film animasi pendek 3D. Film animasi pendek ini menceritakan tentang seorang anak kecil pedagang asongan bernama Adi Wahyudi yang berjuang mencari nafkah dengan berjualan air mineral, roti, dan jajanan kecil di area stasiun kereta Pamantjar pada tahun 1990-an. Adi berjualan untuk memenuhi nafkah dirinya dan adiknya, Ayu, sejak kedua orangtua mereka meninggal dunia. Ketika Adi bekerja, Ayu akan menunggu di tempat tinggal mereka hingga sang kakak pulang. Pada suatu hari, Adi tidak sengaja tertabrak oleh kerumunan penumpang yang sedang bergegas, dimana kejadian tersebut secara tidak terduga akan mengubah harinya. Adi sebagai protagonis merupakan anak kecil berusia 12 tahun yang ceria dan pekerja keras, sedangkan adiknya, Ayu, adalah anak kecil berusia 6 tahun dan berambut pendek. Selain karakter Adi dan Ayu, terdapat pula karakter pendukung yaitu Siti Wulandari, seorang petugas kereta api yang berpatroli di Stasiun Pamantjar.

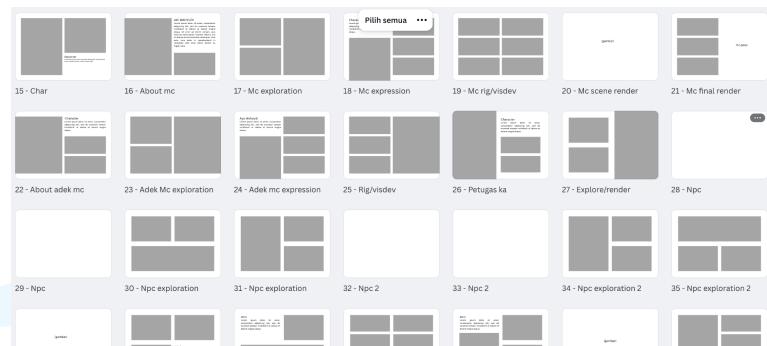
Supervisor menjelaskan tentang keperluan penggunaan efek *expression sign* untuk bagian adegan *post credit* di film animasi pendek “Penantian”. *Expression sign* umumnya digunakan pada film animasi untuk menyederhanakan emosi yang kompleks menjadi lebih menghibur. Aset ini akan digunakan sebagai pelengkap pada adegan *post credit*.



Gambar 3.16 Adegan Post-Credit Film Animasi Pendek “Penantian”

Sumber: Dokumentasi Laboratorium FSD UMN (2025)

Selain itu, penulis juga diminta untuk melanjutkan progres penyusunan *art book* dari film animasi pendek “Penantian”. *Intern* sebelumnya telah menyusun *grid* dan *layout* yang diinginkan serta konten apa saja yang perlu dimasukkan. Penulis juga diberikan data-data terkait aset dan penggerjaan proyek tersebut untuk disusun di dalam *art book* nantinya.



Gambar 3.17 Grid Layout Art Book Film Animasi Pendek “Penantian”

Sumber: Dokumentasi Laboratorium FSD UMN (2025)

Selain menyusun konten untuk *art book*, penulis diminta untuk membuat aset atau ilustrasi tambahan. Hal tersebut diperlukan sebagai ilustrasi tambahan seperti *background* atau efek yang dapat mendukung konten utama pada *art book*. Penulis akan mengikuti arahan yang sudah disediakan dalam penyusunan *art book* tersebut.

2. Referensi

Penulis mencari referensi berupa bentuk asset efek ekspresi yang umum digunakan di film animasi. Aset efek ekspresi biasanya berbentuk simpel dan sederhana, terdiri dari beberapa garis yang menyimbolkan perasaan atau emosi.



Gambar 3.18 Referensi Bentuk *Expression Sign*

Dalam pembuatan asset, penulis diminta menyesuaikan gaya ilustrasi asset dengan gaya pada film animasi pendek tersebut. Pada film animasi pendek “Penantian”, menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan tekstur seperti krayon.



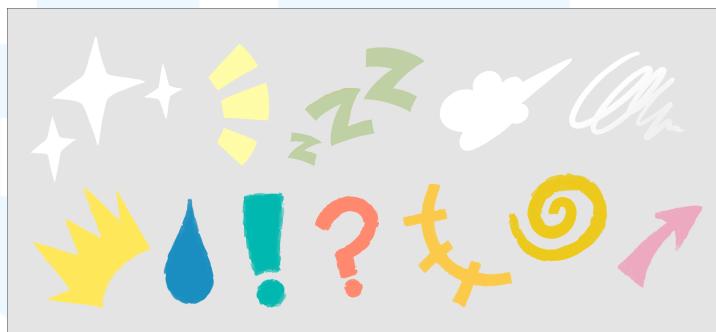
Gambar 3.19 Referensi Gaya Ilustrasi “Penantian”
Sumber: Dokumentasi Laboratorium FSD UMN (2025)

Gaya ilustrasi yang digunakan fokus pada tekstur yang kuat, warna yang variasi pada tiap goresannya, dan jenis ilustrasi tanpa *lineart*. Warna yang digunakan

cenderung berwarna-warni cerah dan lembut, memberikan kesan yang ramah dan ceria. Ilustrasi karakter bergaya kartun dengan gaya sedikit mengkotak dan tebal.

3. Produksi

Setelah mempelajari gaya visual dan jenis efek yang akan dibuat, penulis memulai dengan membuat sketsa sesuai dengan yang *brief* yang sudah disampaikan. Sketsa dibuat dengan bloking bentuk dengan warna, menyesuaikan dengan bentuk efek ekspresi yang akan dibuat.



Gambar 3.20 Bloking Bentuk Aset *Expression Sign*

Bloking bentuk mempermudah penulis dalam menyeimbangkan aset yang dibuat dengan keseluruhan ilustrasi. Penulis dapat mengubah, menambah, ataupun merevisi bentuk sebelum masuk pada tahap finalisasi. Teknik ini juga penulis lakukan untuk membuat ilustrasi *background* untuk *artbook*.



Gambar 3.21 Bloking Objek untuk Ilustrasi *Spread Art Book*

Penulis membuat ilustrasi untuk *background* salah satu bagian *art book*. Ilustrasi dibuat pada ukuran 2480 x 7016px karena akan digunakan sebagai *spread*, yaitu dua halaman memanjang. Ilustrasi mengambil latar yang dipakai dalam film animasi pendek “Penantian”, yaitu Stasiun Pamantjar, yang merupakan latar tempat utama, dan gubuk bawah jalan layang, yang merupakan tempat tinggal tokoh utama. Objek-objek yang dibloking pada ilustrasi menyesuaikan dengan *enviroment* pada animasi.

4. Asistensi

Setelah penulis menyelesaikan aset yang dibuat, penulis akan meminta masukan dan saran dari *supervisor*. *Supervisor* memberikan masukan berupa penambahan tekstur pada saat proses *render* agar lebih tampak dan pemilihan warna yang lebih sesuai dengan suasana dari ilustrasi.



Gambar 3.22 Revisi Tekstur dan Warna Aset Efek Ekspresi

Penyesuaian warna dilakukan penulis dengan fitur *tonal correction*. Penulis mengatur ulang *hue* dan *saturation* untuk menghasilkan warna asset yang lebih sesuai dengan tema. Untuk ilustrasi *spread*, bloking objek sudah disetujui sehingga tidak ada revisi dan perubahan.

5. Finalisasi

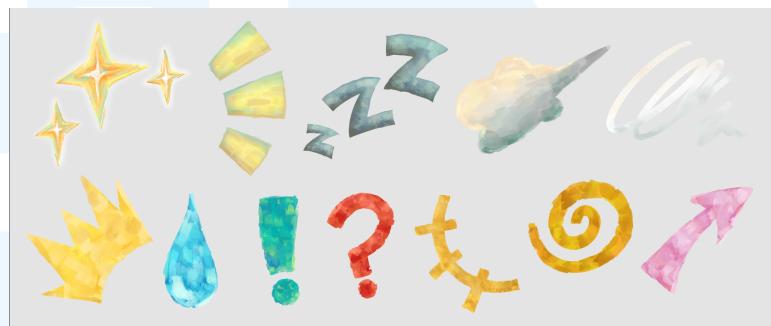
Penulis melakukan tahap finalisasi dengan *render* bloking yang sudah dibuat sebelumnya. Pada pembuatan asset dan ilustrasi di proyek ini, penulis menggunakan jenis *brush* bertekstur cat, yaitu *gouache*. *Brush* yang penulis pakai didapatkan dari *brush catalog* pada aplikasi Clip Studio Paint oleh pengguna nasukichan, dengan *content ID* 2184322 dengan nama “Gouache Nasuki (Nasuki)”. Penulis memilih *brush* ini karena dapat memberikan tekstur kasar dan *stroke* yang kuat sesuai dengan keperluan penulis dalam membuat ilustrasi.



Gambar 3.23 Proses *Render* Aset Tambahan *Art Book*

Render untuk asset *cooler box* dan kardus dilakukan dengan menambah bayangan dan *shading* terlebih dahulu

pada objek yang sudah diberi *base color*. Kemudian, penulis melanjutkan memberikan detail dan tekstur menggunakan jenis *brush* bertekstur. Penulis melakukan eksplorasi dengan *hue* dan *luminosity* dari warna untuk memperdalam tekstur dan memperkaya warna pada ilustrasi agar semakin terlihat seperti ilustrasi anak-anak dengan krayon.



Gambar 3.24 Aset Efek Expression Sign

Pada proses finalisasi aset efek ekspresi, penulis bereksplorasi dengan banyak warna untuk memperdalam tekstur dan kesan ilustrasi krayon. Selain itu, penulis juga menambahkan detail-detail kecil tambahan agar bentuk aset menjadi lebih organik. Penulis memberi efek *outer glow* pada aset bintang untuk memberikan kesan bersinar. Untuk aset lainnya, penulis memastikan agar garis terluar tidak beraturan dengan menambahkan *stroke*.



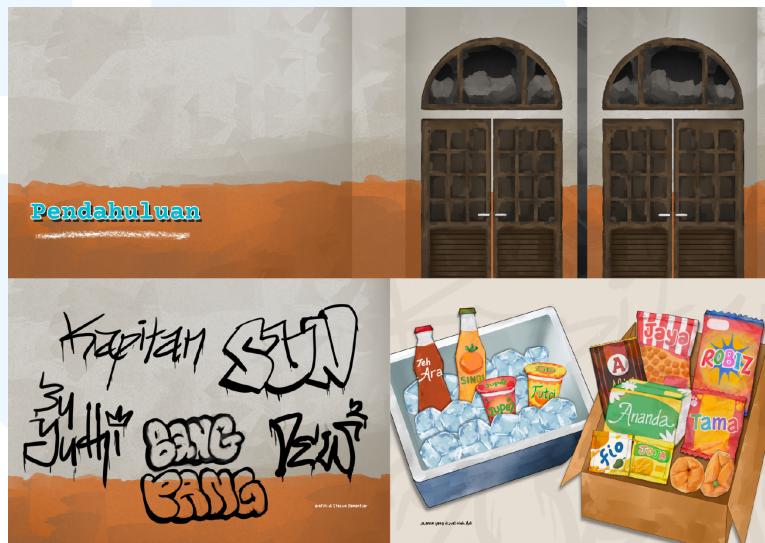
Gambar 3.25 Ilustrasi Background Stasiun Pamantjar

Dalam pembuatan ilustrasi Stasiun Pamantjar, penulis ingin menekankan kesan dinding di tempat yang umumnya ramai dengan cat yang terlihat berantakan dan terkesan kotor. Penulis memperkuat *stroke* dalam proses

render, namun tidak bereksplorasi dengan banyak warna untuk mempertahankan kesan natural.

6. Implementasi

Aset dan ilustrasi yang telah dibuat dimasukkan dalam *art book* film animasi pendek “Penantian”. Berikut merupakan *layout* dan penggunaan aset yang sudah dibuat pada *art book*.



Gambar 3.26 Implementasi Ilustrasi dan Aset

Ilustrasi yang dibuat penulis dipakai pada *art book* dipakai pada beberapa bagian. Ilustrasi latar Stasiun Pamantjar digunakan untuk bab pendahuluan dan *showcase* aset grafiti. Sedangkan untuk *cooler box* dan kardus digunakan untuk menunjukkan aset beragam jajanan yang dijual oleh tokoh utama.

3.3.2.2 Proyek Desain Karakter Game *Halloween*

Proyek lain yang dikerjakan oleh penulis adalah mendesain karakter untuk game *interactive projection mapping* dalam rangka hari *Halloween*. Berikut merupakan tahapan proses kreatif yang dilakukan oleh penulis dalam merancang desain karakter game *Halloween*.

1. Brief

Ide untuk proyek *Halloween* diinisiasi oleh *intern* dan *associate lab*, dibantu oleh para staff laboratorium lainnya. Setelah mendiskusikan ide dan konsep yang akan diambil, dipilih konsep game interaktif dengan *projection mapping* yang mengambil tema *Halloween*. Pada game ini, pemain harus menyerang musuh monster dengan cara berinteraksi dengan objek bermekanisme *Quick Time Event* (QTE) sebelum nyawa pemain habis. Saat pemain berhasil menyelesaikan QTE, akan muncul animasi protagonis yang menyerang musuh bos. Pembagian kerja untuk proyek ini dibagi untuk para *intern* dan *associate lab*, yaitu desain protagonis, desain *environment*, desain monster, dan *coding* game. Pada proyek ini, penulis diminta untuk mendesain protagonis.



Gambar 3.27 Konsep Protagonis

Protagonis merupakan makhluk kecil yang akan dimainkan oleh pemain dan menyerang bos ketika berhasil berinteraksi dengan QTE. Sejalan dengan penggerjaan proyek, terdapat perubahan konsep game. Game yang sebelumnya mengharuskan pemain berinteraksi dengan QTE agar protagonis menyerang bos, berubah menjadi pemain yang harus berinteraksi dengan QTE dan menyerang pasukan monster yang bermunculan agar nyawa bos habis. Protagonis akan dihilangkan dan penulis bertugas mendesain

karakter pasukan dari bos yang akan muncul dan menyerang pemain.

2. Referensi

Penulis melakukan diskusi untuk meriset dan memilih referensi desain karakter dan gaya visual bersama dengan rekan kerja penulis, yaitu *associate lab* dan *intern*, kemudian meminta persetujuan dari staff laboratorium. Melalui diskusi bersama rekan kerja, game yang dikerjakan akan mengambil tema dan konsep *Halloween* yang lucu dan dibanding menyeramkan. Dalam mencari referensi gaya visual, staff laboratorium menyarankan gaya visual yang terinspirasi dari game *Cult of The Lamb*. Game tersebut memiliki desain karakter yang lucu, kecil, dan menggemaskan. Pada game *Cult of The Lamb*, ilustrasi dibuat dengan style *chibi* dengan teknik render *cell shading*. Desain yang dibuat penulis akan mengacu pada gaya visual game tersebut.

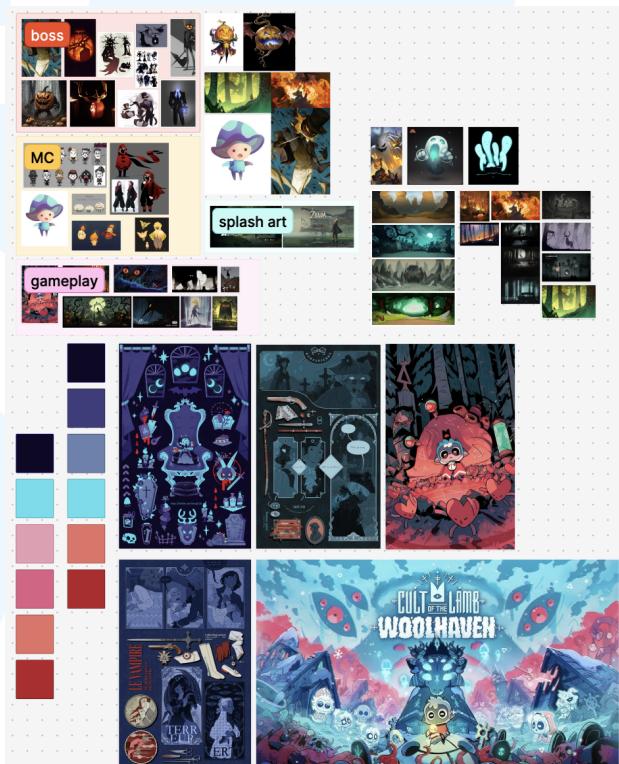


Gambar 3.28 Ilustrasi Game Cult of The Lamb

Sumber: <https://gamerant.com/cult-of-the-lamb-how-long-beat/>

Dalam melakukan riset terkait desain karakter yang akan dipilih, penulis bersama rekan kerja mengumpulkan berbagai ilustrasi karakter untuk dipilih dan didiskusikan bersama. Referensi yang perlu dicari meliputi desain monster utama, desain protagonis, dan desain *enviroment*. Penulis bersama dengan rekan kerja melakukan pencarian referensi di Pinterest. Pencarian referensi untuk desain

monster utama dilakukan dengan menggunakan kata kunci berupa *boss monster concept art*, *halloween monster character design*, dan *monster character design*. Sedangkan untuk mencari referensi desain protagonis, kata kunci yang digunakan adalah *halloween character design*, *video game character design*, dan *character design concept art*. Lalu, untuk mencari referensi *enviroment*, digunakan kata kunci berupa *creepy environment concept art* dan *halloween environment*. Setelah setiap referensi telah ditentukan, dilanjutkan dengan menyusun menjadi *mood* dan *reference board* untuk dijadikan acuan dalam penggerjaan proyek.



Gambar 3.29 Mood dan Reference Board Proyek *Halloween*
Sumber: Dokumentasi Laboratorium FSD UMN (2025)

Desain awal protagonis terinspirasi dari makhluk kecil yang merupakan penjaga hutan. Penjaga hutan tersebut adalah makhluk-makhluk jamur kecil yang memiliki kemampuan bertarung agar bisa melindungi tempat tinggalnya. Konsep karakter jamur dipilih agar terdapat

kontras dari karakter utama dengan monster. Penulis mencari referensi variasi jamur untuk melakukan eksplorasi desain karakter protagonis.



Gambar 3.30 Referensi Variasi Jamur
Sumber: <https://www.thekitchn.com/types-of-mushrooms-23695539>

Selain melakukan riset terkait jenis-jenis jamur untuk mengeksplorasi desain, penulis juga melakukan riset untuk desain pasukan monster. Pasukan monster didesain sebagai bawahan dari monster bos. Sehingga, pemilihan desain karakter akan selaras dan berhubungan dengan monster utama, yaitu makhluk bertema *Halloween*.



Gambar 3.31 Referensi Monster *Halloween*
Sumber: [https://mattylongillustration.blogspot.com/2013/10/...](https://mattylongillustration.blogspot.com/2013/10/)

Terdapat banyak makhluk dan objek yang diasosiasikan dengan hari *Halloween*. Beberapa karakter

tersebut didasarkan dari berbagai kepercayaan, seperti iblis dan penyihir, makhluk dari karya literatur horor, seperti zombie, drakula, mumi, dan *frankenstein*, hingga kelelawar yang merupakan makhluk nokturnal. Makhluk-makhluk tersebut diasosiasikan dengan hari *Halloween* karena pengaruh dari kepercayaan, takhayul, mitos, hingga media dan budaya pop yang sering mempopulerkannya. Pada proyek ini, konsep *Halloween* yang diambil adalah horor yang dikemas secara lucu dan menggemaskan.

3. Perancangan Awal

Penulis memulai tahap perancangan awal dengan membuat sketsa untuk eksplorasi desain karakter. Eksplorasi desain karakter dilakukan dengan membuat karakter berdasarkan variasi jamur yang berbeda. Penulis membuat 6 alternatif desain protagonis jamur.



Gambar 3.32 Eksplorasi Desain Protagonis Jamur

Desain awal makhluk jamur dibuat berdasarkan protagonis petarung dengan senjatanya untuk melawan musuh. Penulis membuat desain karakter berdasarkan beberapa jenis jamur, yaitu jamur shiitake, jamur tiram, jamur kancing, dan jamur kikik. Penulis juga membuat desain dari bentuk jamur secara umum, yaitu memiliki tudung yang berbentuk kerucut dengan tangkai di bawahnya.

Pada desain senjata yang dibawa oleh jamur, penulis memilih beberapa objek yang umumnya ditemukan di hutan, yaitu ranting dan batu. Beberapa desain senjata juga merupakan hasil modifikasi seadanya, seperti kapak dan tombak yang dibuat dari batu dan ranting, dan pisau dari limbah kaca.



Gambar 3.33 Eksplorasi Desain Pasukan Bos

Penulis membuat 5 alternatif desain untuk pasukan monster berdasarkan beberapa jenis makhluk *Halloween*. Monster utama yang dipilih adalah *jack-o'-lantern* atau labu, tengkorak, burung gagak, *frankenstein*, dan *slime*. Penulis melakukan modifikasi dengan menggabungkan beberapa elemen dari makhluk lainnya, seperti tengkorak dengan hantu, gagak dengan penyihir, dan *slime* dengan hantu.

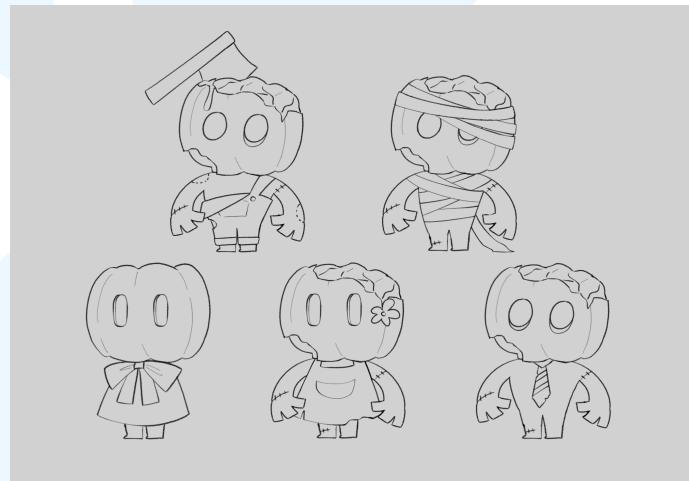
4. Asistensi

Setelah penulis desain karakter dibuat, penulis melakukan revisi dan pengembangan karakter lanjutan berdasarkan arahan dari *supervisor*. *Supervisor* memilih desain monster labu *jack-o'-lantern* untuk dikembangkan.



Gambar 3.34 Desain Alternatif Pilihan

Desain monster labu dipilih untuk menyesuaikan dengan desain musuh utama yang merupakan monster labu jahat. Berdasarkan pemilihan desain tersebut, penulis kemudian diminta untuk melakukan pengembangan dan alternatif desain untuk desain monster labu tersebut.



Gambar 3.35 Pengembangan Desain Pasukan Monster Labu

Penulis membuat 5 alternatif desain lain untuk desain monster labu, yang digabungkan dengan konsep *zombie*. Desain karakter divariasikan dari segi kostum dan objek tambahan. Terdapat zombie labu yang memakai gaun dan bunga, zombie labu dengan dasi, zombie labu penebang kayu dengan kapak di kepala dan zombie labu mumi.

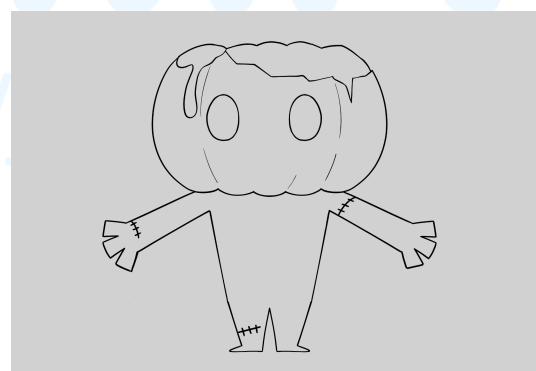
5. Finalisasi

Penulis menyelesaikan desain utama karakter dengan pemilihan warna untuk pasukan monster labu. Warna yang dipakai pada desain pasukan monster labu menyesuaikan dengan palet warna yang telah ditentukan dan dipakai dalam desain warna bos utama. Berikut merupakan hasil akhir dari desain para pasukan monster labu.



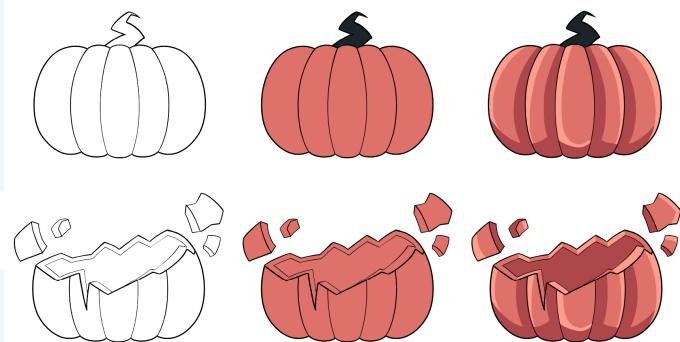
Gambar 3.36 Desain Final Pasukan Monster Labu

Dalam proyek ini, penulis hanya sebatas mendesain karakter untuk pasukan monster labu. Desain pasukan monster labu ini akan dibuat dalam bentuk 3D. Penulis membuat *base model* yang simetris untuk mempermudah proses pembuatan model karakter.



Gambar 3.37 *Base Model* Pasukan Monster Labu

Penulis juga diminta membuat asset labu untuk proyek ini. Labu akan dijadikan objek QTE yang akan diinteraksi pemain dalam melawan musuh dalam game nantinya. Terdapat dua variasi labu yang perlu dibuat oleh penulis, yaitu labu utuh dan labu pecah.



Gambar 3.38 Proses Penggeraan Ilustrasi Aset Labu

Pada proses pembuatan asset labu, penulis memulai dengan tahapan sketsa bersih. Sketsa tersebut juga penulis pakai menjadi *lineart*. Penulis menggunakan *brush* berjenis *hard round brush* untuk mempertahankan konsistensi ketebalan garis. Selanjutnya, pemberian *base color* sesuai dengan palet warna. Warna labu yang dipakai sama dengan warna pada bos dan pasukan monster labu. Tahapan terakhir dalam pembuatan ilustrasi ini merupakan render yang dilakukan dengan teknik *cell shading*.

6. Implementasi

Desain karakter yang telah dibuat oleh penulis kemudian dibuat menjadi model 3D. Pembuatan model 3D dan *texture painting* dikerjakan oleh rekan kerja penulis setelah penulis menyelesaikan *character sheet* dari desain pasukan monster labu.



Gambar 3.39 Model 3D Pasukan Monster Labu

Sumber: Dokumentasi Magang Laboratorium FSD UMN (2025)

Terdapat simplifikasi desain dari karakter pasukan labu, namun desain keseluruhan tetap mengikuti *character sheet* yang sudah dibuat penulis. Model 3D tetap mempertahankan kepala labu yang sedikit pecah dan memperlihatkan bagian dalam kepalanya yaitu otak. Kostum yang dipakai pada model 3D adalah versi pasukan monster labu yang memakai perban.



Gambar 3.40 Game Proyek *Halloween*

Sumber: Dokumentasi Magang Laboratorium FSD UMN (2025)

Hasil akhir proyek ini merupakan game pendek interaktif dengan *projection mapping*. Game ini memiliki 2 fase, yang akan aktif ketika nyawa bos telah berada di jumlah tertentu. Pada fase pertama ketika tombol mulai ditekan, pemain perlu berinteraksi dengan QTE labu yang akan pecah jika berhasil diinteraksi. Ketika nyawa bos telah berkurang hingga setengahnya, maka kesulitan akan bertambah dengan munculnya para pasukan monster labu yang akan mendekat dan menyerang pemain jika tidak diinteraksi. Jika pemain gagal berinteraksi dengan QTE atau pasukan monster labu, maka nyawa pemain yang totalnya 10 akan perlahan berkurang.

3.3.2.3 Proyek Konten Instagram

Proyek selanjutnya yang dikerjakan oleh penulis adalah membuat konten untuk Instagram Laboratorium FSD UMN. Selama pelaksanaan kerja magang, penulis membuat total 3 konten. 3 konten tersebut antara lain adalah 1 video tutorial penggunaan aplikasi Clip Studio Paint, 1 *post animasi* selamat menempuh ujian tengah semester, dan 1 *post animasi* selamat menempuh ujian akhir semester. Berikut merupakan tahapan proses kreatif yang dilakukan penulis untuk membuat konten Instagram Laboratorium FSD UMN.

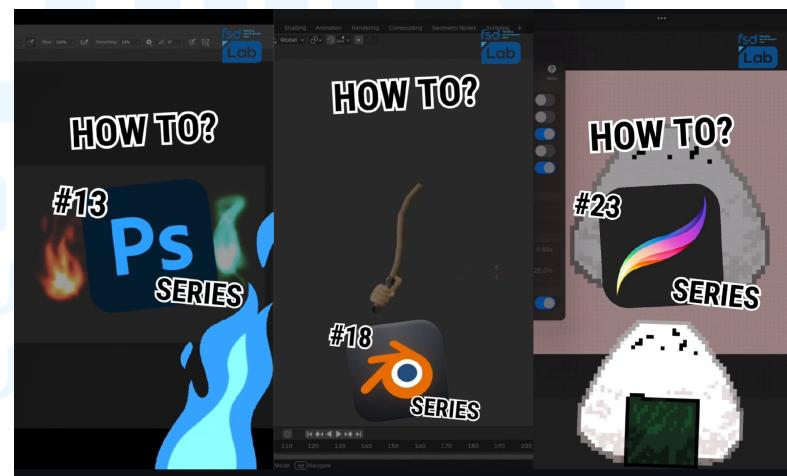
I. Brief

Supervisor meminta penulis membuat ilustrasi untuk menyambut ujian tengah semester dan ujian akhir semester. Ilustrasi tersebut akan dipakai sebagai konten Instagram. jenis konten ini merupakan konten rutin yang diunggah di akun Instagram Laboratorium FSD UMN setiap menjelang masa ujian.



Gambar 3.41 Konten Ujian
Sumber: Instagram Laboratorium FSD UMN (2025)

Perancangan konten ini bertujuan sebagai kebutuhan komunikasi rutin oleh Laboratorium FSD UMN kepada mahasiswa dalam rangka menyambut periode ujian, baik ujian tengah semester maupun ujian akhir semester. Dengan dibuatnya konten Instagram ini, diharapkan dapat menyemangati dan mengingatkan mahasiswa akan dimulainya masa ujian. Konten tersebut akan memuat *headline* berisi sambutan ujian dan menunjukkan elemen-elemen yang merepresentasikan seni dan desain. Agar konten lebih menarik, ilustrasi juga akan dianimasikan dengan teknik *motion graphic*.



Gambar 3.42 Reels Konten Tutorial Aplikasi
Sumber: Instagram Laboratorium FSD UMN (2025)

Selain itu, penulis juga diminta untuk membuat konten video tutorial. Video tutorial tersebut merupakan konten yang membahas atau memperkenalkan aplikasi seni dan desain yang umum digunakan mahasiswa Fakultas Seni dan Desain. *Supervisor* membebaskan penulis untuk memilih aplikasi apa yang akan dijelaskan, dimana *supervisor* menyarankan untuk memilih aplikasi yang dikuasai oleh penulis.

2. Referensi

Penulis melakukan pengamatan pada konten yang sudah pernah dibuat dan diunggah di Instagram Laboratorium FSD UMN. *Supervisor* meminta penulis untuk mempelajari visual dan gaya ilustrasi dari unggahan Instagram dalam beberapa bulan terakhir.



Gambar 3.43 Gaya Ilustrasi Konten Instagram

Laboratorium FSD UMN

Sumber: Instagram Laboratorium FSD UMN (2025)

Konten Instagram Laboratorium FSD UMN memiliki gaya visual ilustrasi yang *chibi* dengan tekstur krayon. Gaya ilustrasi ini memberikan kesan ramah dan *approachable* bagi mahasiswa. Palet warna yang digunakan adalah warna-warna cerah dengan saturasi tinggi, yang didominasi dengan warna ungu dan kuning. Palet warna tersebut kemudian dikombinasikan dengan warna-warna lainnya sesuai dengan tema dan kebutuhan.

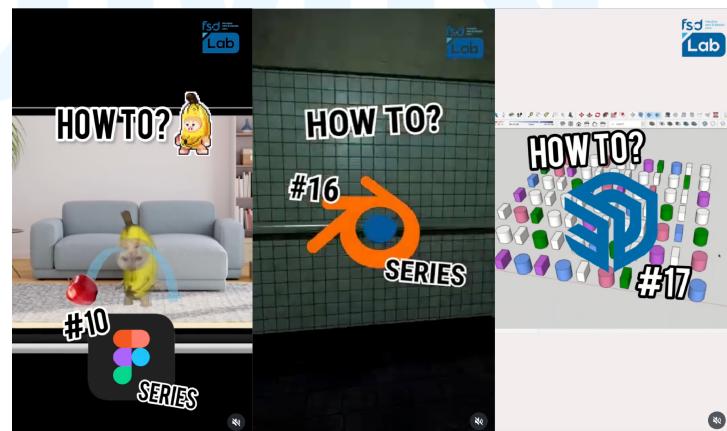
Penulis juga mencari referensi dan suasana untuk karakter yang akan digunakan di ilustrasi. *Supervisor* membebaskan penulis untuk memilih pose yang akan dijadikan referensi. Penulis ingin menggambarkan aktivitas dan situasi mahasiswa yang tengah mengerjakan ujian mereka.



Gambar 3.44 Referensi Pose dan Suasana

Sumber: https://x.com/usagisan_friend

Sedangkan untuk konten video tutorial aplikasi, penulis merujuk pada konten tutorial terdahulu yang sudah pernah diunggah. Konten tersebut berupa *reels* tutorial. Untuk mempertahankan konsistensi pada konten Instagram, penulis akan mengacu kepada jenis *font* dan *layout* dari konten sebelumnya.



Gambar 3.45 Referensi Video Tutorial
Sumber: Instagram Laboratorium FSD UMN (2024)

Pada konten yang sudah diunggah sebelumnya, terdapat logo Laboratorium FSD UMN di pojok kanan atas. Font yang digunakan untuk bagian *thumbnail* dan isi berjenis *sans serif*. Setiap konten berdurasi sekitar 1-2 menit yang didekor dengan transisi dan animasi sederhana, dan diakhiri dengan video tetap yang menunjukkan logo Laboratorium FSD UMN.

3. Perancangan Awal

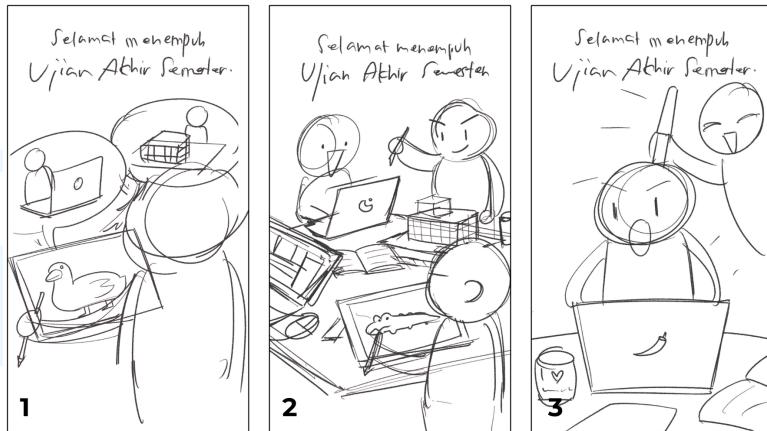
Penulis membuat beberapa alternatif sketsa konten menyambut ujian untuk diasistensikan pada *supervisor*. Sketsa dibuat untuk konten *reels* Instagram, yaitu berdimensi 9:16 di ukuran kanvas 1080 x 1920px. Penulis membuat variasi dari segi suasana, aktivitas, dan komposisi. Untuk konten ujian tengah semester, penulis membuat 3 alternatif sketsa.



Gambar 3.46 Sketsa Alternatif Konten Instagram
Ujian Tengah Semester

Sketsa-sketsa yang dibuat oleh penulis menggambarkan situasi mahasiswa dalam menghadapi ujian. Melalui sketsa tersebut, penulis ingin menekankan perasaan mahasiswa ketika mengerjakan ujiannya, seperti panik dan terburu-buru karena ada banyak ujian yang perlu dikerjakan. Penulis menggambarkan perasaan tersebut

dengan potret seseorang yang mencoba *multitasking* dalam bekerja.

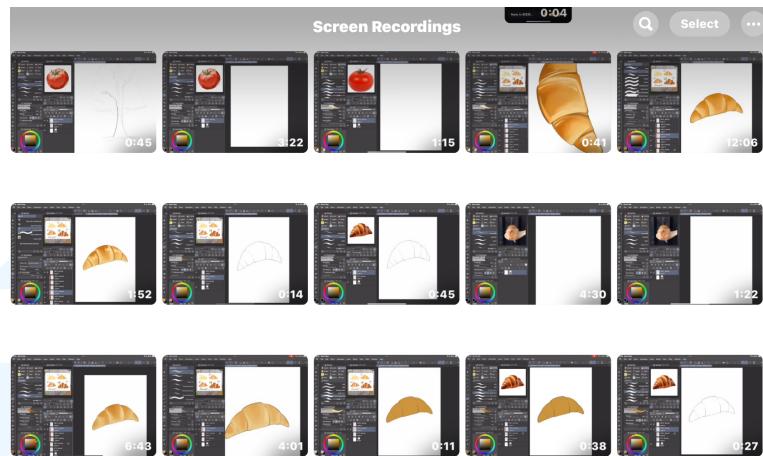


Gambar 3.47 Sketsa Alternatif Konten Instagram Ujian Akhir Semester

Dalam sketsa alternatif konten ujian akhir semester, penulis berfokus pada kesan kekeluargaan dan saling mendukung. Penulis menggambarkan kesan tersebut dengan potret mengerjakan ujian bersama-sama agar dapat saling mendukung dan membantu.

Pada produksi konten video tutorial, penulis memulai dengan memilih objek untuk diilustrasikan. Penulis memilih objek *croissant*. Dalam proses pengerjaan, penulis merekam layar sehingga dapat menunjukkan langkah demi langkah cara membuat ilustrasi. Materi yang penulis sampaikan berupa pengenalan fitur dan tips penggunaan aplikasi Clip Studio Paint.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.48 Klip Rekaman Video Tutorial

Klip dari video rekaman layar dipotong menjadi beberapa bagian yang penting. Durasi setiap klip juga dipercepat untuk menunjukkan proses *speed painting* dari keseluruhan pembuatan ilustrasi. Pada penjelasan fitur penting, penulis menyertakan detail *tools* yang dipakai dalam bentuk *screenshot* dan penjelasan teks.

4. Asistensi

Penulis melakukan asistensi pada *supervisor* terkait dengan sketsa ilustrasi yang perlu dilanjutkan. *Supervisor* memilih ilustrasi dengan konotasi yang lebih positif dan ceria, serta menunjukkan beragam jenis ujian yang sedang dikerjakan. Sehingga, untuk ilustrasi ujian tengah semester, dipilih sketsa ketiga yang menunjukkan orang-orang yang sedang mengerjakan aktivitas ujian yang berbeda. Sedangkan untuk ilustrasi ujian akhir semester, dipilih sketsa kedua dengan ilustrasi beberapa orang yang sedang mengerjakan ujiannya bersama dalam 1 meja.



Gambar 3.49 Sketsa Pilihan untuk Konten Instagram Ujian

Pada tugas pembuatan video tutorial, *supervisor* meminta penulis untuk memperpanjang durasi video. Beberapa teks yang dimasukkan tidak sempat dibaca karena durasi video yang terlalu singkat.

5. Produksi

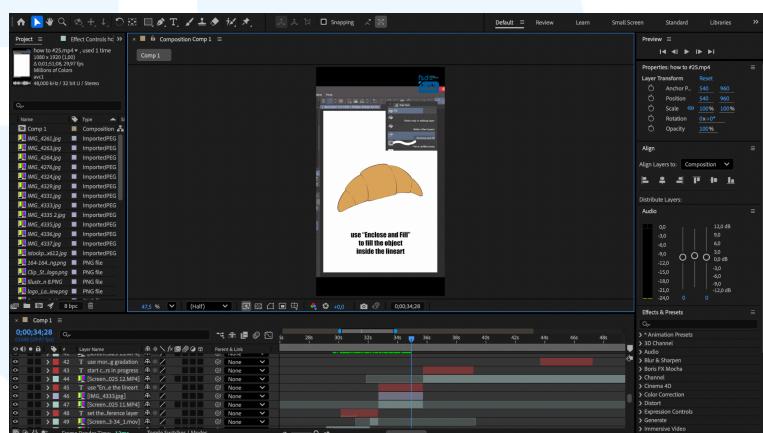
Proses produksi dilakukan dengan membersihkan sketsa dengan sketsa bersih. Penulis membuat sketsa bersih untuk mempermudah proses *lineart* pada pembuatan ilustrasi karakter. Untuk mempermudah proses animasi, penulis memisahkan *layer* dari semua objek agar dapat menganimasikan masing-masing objek.



Gambar 3.50 Proses *Render* Ilustrasi Konten Instagram

Setelah menulis membuat sketsa bersih, penulis akan melanjutkan dengan tahap *lineart*. Pada ilustrasi ini, penulis

menggunakan jenis *soft round brush* di ukuran 7px. Tahap selanjutnya adalah pemberian *base color* dan *render*. Teknik render yang digunakan adalah *texturize* menggunakan *brush* berjenis tekstur cat, yaitu *gouache*. Jenis *brush* ini menonjolkan tekstur, sehingga hasil ilustrasi dapat terlihat seperti goresan krayon atas cat lainnya. Perancangan ilustrasi diakhiri dengan pembuatan *background* yang mendukung dan sesuai dengan ilustrasi.



Gambar 3.51 Proses *Editing* Video Tutorial

Pada proses *editing* video tutorial, penulis menggunakan teks untuk menjelaskan fitur. Penulis juga menyertakan *screenshot* dari *tools* yang sedang dipakai ketika sedang demonstrasi penggunaan *tools*. Pada bagian yang penting, durasi klip akan diperpanjang sehingga informasi dapat dengan jelas tersampaikan dan tidak tergesa-gesa.

6. Finalisasi

Proses terakhir pada perancangan konten Instagram adalah menempatkan *headline*, penambahan logo, dan animasi. Setelah penulis menyelesaikan *render* ilustrasi, penulis memindahkan file tersebut ke Adobe Photoshop untuk ditambahkan teks dan logo Laboratorium FSD UMN. Penulis menggunakan 2 jenis *font*, yaitu Poppins Regular

berukuran 12pt untuk *subheadline* dan More Sugar di ukuran 36pt untuk *headline*.



Gambar 3.52 Proses Finalisasi Konten Instagram

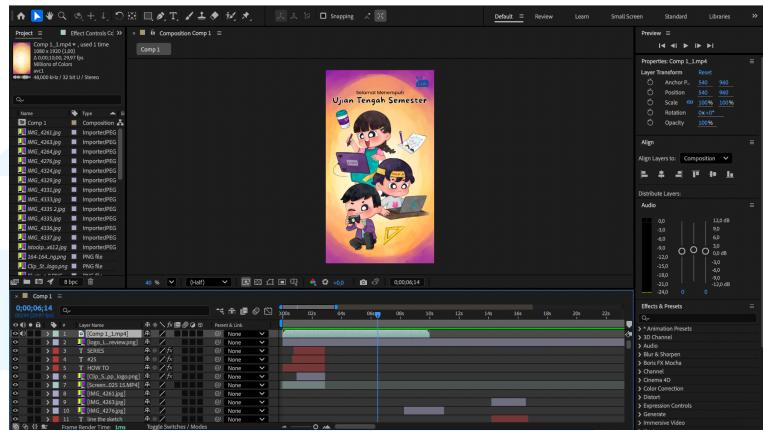
Jenis *font* ini dipilih untuk menyesuaikan dengan gaya ilustrasi yang berkesan *playful* dan *approachable*. Kedua *font* tersebut memiliki *legibility* yang baik sehingga mudah untuk dibaca. Teks dibuat berwarna hitam dengan *outline* putih untuk meningkatkan *readability*.



Gambar 3.53 Ilustrasi Konten Instagram Ujian

Setelah penulis menyelesaikan ilustrasi hingga menambahkan teks, penulis akan memulai tahap animasi.

Penulis membuat animasi *motion graphic* menggunakan Adobe After Effects.



Gambar 3.54 Proses Animasi Konten Instagram

Dalam proses menganimasi, penulis menganimasikan beberapa objek secara manual dan juga memanfaatkan beberapa preset yang sudah disediakan. Video berdurasi 10 detik, dengan 3 detik pertama merupakan animasi *pop-up* untuk memunculkan setiap objek dan *headline*, dan 7 detik adalah *idle* dengan animasi berulang pada objek di sekitar karakter.



Gambar 3.55 Thumbnail Konten Video Tutorial

Pada *thumbnail* video, penulis menyesuaikan dengan *layout* penempatan objek dan teks dari video-video sebelumnya. Penulis memberikan animasi *pop-up* pada objek dan teks yang ada di *thumbnail* untuk menarik perhatian. Animasi tersebut muncul berurutan bergantian, dimulai dari judul utama yaitu How To, diikuti dengan teks #25 dan *series*, dan terakhir logo Clip Studio Paint. Untuk transisi masuk ke konten, objek dan teks di awal diberi animasi *fade out*.

3.3.2.4 Proyek Desain Poster Laboratorium FSD UMN

Proyek tambahan selanjutnya yang dikerjakan penulis adalah desain untuk Laboratorium FSD UMN. Berikut merupakan tahapan yang dilakukan penulis dalam perancangan desain untuk Laboratorium FSD UMN.

1. Brief

Sebagai bagian dari Fakultas Seni dan Desain, Laboratorium FSD UMN terlibat dalam persiapan penilaian akreditasi oleh ACQUIN, lembaga akreditasi internasional dari Jerman. Dalam rangka tersebut, Laboratorium FSD UMN akan memperbarui beberapa desain poster lama dan menambah desain poster baru sesuai kebutuhan di laboratorium.

No	Nama - Ukuran	Posisi	Ruangan	Jumlah
1	Bagan PIC Ruangan - A1	landscape	mading	1
2	Welcom to Lab (form peminjaman) - A1	landscape	mading	1
3	Arah Ruangan (kiri kanan)- A1	landscape	mading	3
4	Poster Ruang Lab seluruh - A2	Potrait	dengan setiap ruangan	14
5	Dilarang menggunakan sepatu - A4	Potrait	B605, B607, B611,fotografi	4
6	Label kecil	landscape	B604, B605, B611	
7	staff only 61 x 19,4 cm	Potrait	B605	1
	Dilarang menggunakan Alat / fasilitas lab tanpa izin petugas Lab - A3	landscape	fotografi	1
9	Inventaris Peralatan di lemari - A4	Potrait	seluruh ruangan	11
10	poster drink station - A4	Potrait	acting room C909	1
11	poster bag station - A4	Potrait	acting room C909	1
12	Peminjaman Lab FSD english - A3	Potrait	B606	1
13	peminjaman ruangan english - A4	Potrait	seluruh ruangan	10
14	Aksimetri Ruangan Lab 59 x 90	Potrait	Lorong	3
15	Nama Karya - A2	landscape	illustrasi	1

Gambar 3.56 Daftar Keperluan Poster Laboratorium FSD UMN

Sumber : Dokumentasi Laboratorium FSD UMN (2025)

Penulis merancang desain untuk plang *staff only* yang dipasang di depan pintu ruang staff Laboratorium FSD UMN di ruang B606. Selain itu, penulis juga diminta membuat desain label inventaris barang-barang di laboratorium serta daftar mata kuliah terkait dan ketersediaan aplikasi untuk setiap laboratorium yang tersedia.

2. Referensi

Dalam perancangan ini, penulis menggunakan *template* desain Laboratorium FSD UMN yang sudah ada sebelumnya sebagai panduan dalam membuat desain. *Template* penulis dapatkan dari salah satu staff laboratorium yang digunakan pada poster *general rules* laboratorium.



Gambar 3.57 Referensi Desain Poster Laboratorium FSD UMN
Sumber : Dokumentasi Laboratorium FSD UMN (2025)

Penulis mengamati penggunaan *font* dan palet warna pada desain poster. Desain memiliki warna yang konsisten dengan kombinasi palet warna biru dan kuning sebagai warna utama. Jenis *font* yang digunakan berjenis *sans serif* yang memiliki *legibility* yang tinggi agar informasi yang tertera lebih mudah untuk dibaca. Desain poster dibuat menggunakan Bahasa Inggris pada bagian teks dan informasi, serta memiliki latar dengan *grid*.

3. Perancangan

Perancangan desain dilakukan penulis menggunakan Adobe Illustrator. Penulis melakukan *layout* untuk mendesain plang *staff only*. Pada desain plang, penulis menggunakan ulang aset dari *template* dan menyusunnya ulang. Berikut adalah desain yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3.58 Desain Plang *Staff Only*

Font yang digunakan pada desain plang berjenis *sans serif* yaitu Nexa. Palet warna utama yang digunakan pada

desain adalah kuning dengan kode hex #fbf071 dan biru dengan kode hex #002544 dan #0a6688. Desain untuk plang dibuat di ukuran 61 x 19,4 cm. Penulis juga mengatur warna file pada format CMYK agar warnanya akurat saat dicetak. Pada desain ini, penulis menggunakan *font* Nexa dengan ketebalan Heavy.



Gambar 3.59 Desain Label Inventaris

Desain untuk label inventaris dibuat minimalis. Label akan dipasang di lemari-lemari penyimpanan barang-barang laboratorium. Ukuran label yang dibutuhkan adalah 2 x 10 cm. Pada desain label ini, penulis menggunakan warna biru dengan kode hex #035693, yang merupakan warna biru pada logo Laboratorium FSD UMN. *Font* yang digunakan pada teks adalah Nexa pada ketebalan Heavy. Selain itu, penulis memasukkan logo Laboratorium FSD UMN sebagai *branding*. *Supervisor* penulis memberikan daftar benda yang memerlukan label.





Gambar 3.60 Desain Poster Mata Kuliah

Desain poster mata kuliah dimodifikasi dari desain *template* poster *general rules*. Penulis membuat tabel dari baris berwarna kuning dan putih bersudut *rounded* untuk menaruh kode mata kuliah dan nama mata kuliahnya. Penulis memisahkan mata berdasarkan program studinya dengan memberi jarak di antara keduanya. Pada desain poster ini, penulis menggunakan dua *font*, yaitu Nexa untuk *title* dan Nunito untuk *subheading*. Palet warna yang digunakan adalah perpaduan dari warna dominan biru dengan kode hex #002544 dan #0a6688, dan kuning dengan kode hex #fbf071.

4. Implementasi

Desain yang dibuat oleh penulis telah disetujui oleh *supervisor* dan staff laboratorium, sehingga penulis tidak melakukan proses revisi. Desain tersebut kemudian diserahkan pada staff laboratorium untuk dicetak. Penulis telah mengatur warna desain dalam format CMYK, tipe format warna untuk percetakan agar warna desain lebih akurat saat dicetak.



Gambar 3.61 Implementasi Desain Laboratorium FSD UMN

Desain plang dicetak di kertas albatros dan dipasang di depan pintu ruangan staff laboratorium. Sedangkan, untuk poster mata kuliah, dicetak pada ukuran A4 dengan bahan *art carton*, kemudian dipasangkan di ruangan-ruangan laboratorium terkait, seperti Green Screen Laboratory dan Cinema Room. Label yang telah dibuat penulis dicetak pada kertas HVS dan ditempelkan pada lemari-lemari dengan peralatan atau barang yang dimiliki oleh Laboratorium FSD UMN. Label ini dipakai untuk menandai jenis peralatan, seperti VR dan kotak perangkat pada ruangan Illustration and Publishing Laboratory, serta koleksi board game dan kaset konsol game di ruangan Game Design Laboratory.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Selama penulis menjalankan kerja magang, terdapat kendala yang menghambat penulis dalam pelaksanaan proyek. Adanya kendala menyebabkan penulis menjadi lebih lambat dalam penyelesaian proyek dan tugas yang diberikan. Akan tetapi, terdapat solusi yang tepat untuk menyelesaikan kendala tersebut selama pelaksanaan kerja magang. Penulis menerapkan solusi tersebut, sehingga penulis dapat kembali menyelesaikan tugas yang diberikan.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Kendala yang menghambat penulis dalam pelaksanaan kerja magang ini adalah kurang terstrukturnya *timeline* proyek. Pada awal pelaksanaan penggerjaan magang, penulis mengerjakan tugas dari proyek magang sebelumnya dan proyek tambahan lainnya di luar proyek utama, seperti konten Instagram. Penulis merasakan berkurangnya efisiensi waktu penggerjaan penulis dalam mengerjakan proyek utama. Selain itu, terdapat kendala pribadi penulis ketika mengerjakan ilustrasi makanan pada proyek utama. Penulis belum berpengalaman menggambar ilustrasi makanan, terlebih dengan gaya realis. Hal ini cukup menghambat penggerjaan penulis karena perlu membiasakan diri di awal dahulu.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Terkait dengan kendala yang telah dijabarkan, penulis menemukan solusi untuk mengatasi hambatan tersebut agar dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan lebih baik. Solusi yang penulis jalankan adalah menyelesaikan tugas yang sudah diberikan di awal sesegera mungkin. Dengan demikian, penulis dapat beralih ke tugas selanjutnya. Penulis menjadikan ilustrasi makanan pertama penulis sebagai *trial* dan *error* dalam mengeksplorasi teknik ilustrasi. Sehingga dalam penggerjaan ilustrasi berikutnya, penulis paham teknik yang tepat dan lebih efektif untuk membuat ilustrasi makanan bergaya realis dan tidak memakan waktu lebih lama.