

PEMBUATAN ASSET CREATION UNTUK CONTENT INSTAGRAM PIXLI STUDIO

Luh Putu Diah Candra Paramita¹, I Gusti Ngurah Wirawan²,
Ni Ketut Rini Astuti³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut
Seni Indonesia Denpasar, Jalan Nusa Indah, Kec. Denpasar Timur,
Kota Denpasar, 80235, Indonesia

diahcandra28@gmail.com

Abstrak

Artikel ini membahas pengalaman penulis selama magang di Pixli Studio, sebuah perusahaan yang bergerak di industri kreatif khususnya animasi, ilustrasi, dan desain grafis. Magang yang berlangsung dari 19 Februari hingga 17 Juni 2024 ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman dan keterampilan praktis dalam pembuatan asset creation untuk konten Instagram. Proses pembuatan asset mencakup beberapa tahap, yaitu sketsa, outline, dan pewarnaan, yang semuanya dilakukan menggunakan software Clip Studio Paint. Pixli Studio, didirikan pada tahun 2021 oleh I Gede William Sedana Putra, menawarkan berbagai layanan kreatif termasuk animasi, story and visual development, dan graphic design. Dalam magang ini, penulis terlibat langsung dalam proses pembuatan aset visual seperti karakter dan latar belakang, yang dirancang untuk konten promosi di Instagram studio. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan magang meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung di studio, wawancara dengan CEO dan tim, serta dokumentasi proses kerja sebagai bahan referensi. Hasil magang ini adalah berbagai aset visual yang digunakan untuk konten promosi di Instagram Pixli Studio, yang melalui tahap evaluasi berkala untuk memastikan kualitas dan kesesuaian dengan branding studio. Pengalaman magang ini memberikan penulis wawasan dan keterampilan praktis yang signifikan dalam bidang desain komunikasi visual, khususnya dalam pembuatan aset animasi dan manajemen studio kreatif. Selain itu, magang ini juga memperkuat kerjasama antara akademisi dan industri kreatif, memberikan manfaat bagi mahasiswa, perguruan tinggi, dan mitra industri.

Kata Kunci: *magang, asset creation, desain komunikasi visual, Pixli Studio, animasi, industri kreatif*

Abstract

This article discusses the author's experience during an internship at Pixli Studio, a company in the creative industry specializing in animation, illustration, and graphic design. The internship, which took place from February 19 to June 17, 2024, aimed to deepen understanding and practical skills in asset creation for Instagram content. The asset creation process includes several stages: sketching, outlining, and coloring, all done using Clip Studio Paint software. Pixli Studio, founded in 2021 by I Gede William Sedana Putra, offers various creative services including animation, story and visual development, and graphic design. During the internship, the author was directly involved in the creation of visual assets such as characters and backgrounds, designed for promotional content on the studio's Instagram. The methods used in the internship included observation, interviews, and documentation. Observations were made through direct monitoring at the studio, interviews with the CEO and team, and documentation of the work process as reference material. The outcome of the internship was various visual assets used for promotional content on Pixli Studio's Instagram, which underwent periodic evaluation to ensure quality and alignment with the studio's branding. This internship experience provided the author with significant insights and practical skills in the field of visual communication design, particularly in asset creation and creative studio management. Additionally, the internship strengthened the collaboration between academia and the creative industry, benefiting students, universities, and industry partners.

Keywords: *internship, asset creation, visual communication design, Pixli Studio, animation, creative industry*

PENDAHULUAN

Judul "Pembuatan Asset Creation untuk Content Instagram Pixli Studio" dipilih karena secara langsung mencerminkan kegiatan utama yang dilakukan selama magang di Pixli Studio, di mana penulis terlibat dalam pembuatan berbagai aset visual untuk konten Instagram. Judul ini menyoroti aspek kreatif dan teknis dari pembuatan konten visual, menarik perhatian pembaca yang tertarik pada desain grafis, animasi, dan ilustrasi, serta mereka yang ingin mengetahui lebih dalam tentang proses kreatif di industri ini. Selain itu, judul ini memberikan gambaran yang jelas tentang isi artikel, menonjolkan brand Pixli Studio, dan menunjukkan hasil konkret dari magang. Dengan memfokuskan pada platform populer seperti Instagram, judul ini diharapkan menarik minat pembaca yang aktif menggunakan media sosial dan tertarik pada strategi konten digital, meningkatkan daya tariknya dengan menunjukkan relevansi dan hasil nyata dari penerapan keterampilan desain dalam konteks profesional.

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun beberapa rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana Manajemen Kerja di Pixli Studio?
2. Bagaimana Proses Pembuatan Asset Creation untuk Pixli Studio ?

Adapun tujuan mengapa artikel ini di buat berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah yaitu:

Tujuan umum dari pembuatan artikel ini yaitu untuk menambah wawasan tentang tahap proses perancangan/pembuatan Asset Creation di dunia kerja nyata dan juga memberikan pengalaman yang baik tentang dunia kerja di bidang industri kreatif sehingga penulis mampu mempraktikan teori dan praktik yang didapat selama perkuliahan di bidang Desain Komunikasi Visual.

Tujuan khusus:

untuk mengetahui dan memahami proses pembuatan Asset Creation di Pixli Studio.

untuk mengetahui dan memahami sistem manajemen dan koordinasi kerja di Pixli Studio.

Manfaat:

1. Manfaat Akademis

Memberikan pengalaman dan wawasan kerja nyata serta penerapan teori perkuliahan pada mahasiswa sebagai persiapan untuk terjun ke dunia kerja/industri. Menjadi sarana evaluasi dari kegiatan perkuliahan yang telah dilaksanakan.

2. Manfaat Praktis bagi Mahasiswa

Memberikan pengalaman langsung terkait dengan sistem

dan manajemen di dunia kerja. Mengasah dan mengembangkan soft skill dan hard skill dalam menghadapi pekerjaan baik secara individu maupun tim. Mempersiapkan segala aspek yang diperlukan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja.

3. Manfaat bagi Perguruan Tinggi

Terjadinya hubungan kerja sama yang baik antara perguruan tinggi dengan perusahaan/mitra kampus. Meningkatkan kualitas lulusan melalui pengalaman kerja magang sehingga perguruan tinggi lebih dikenal di dunia industri.

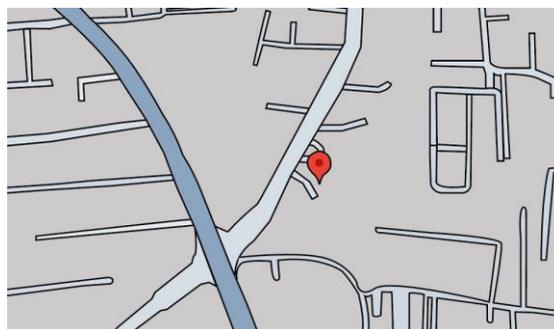
4. Manfaat bagi Mitra Kampus

Meningkatkan produktivitas mitra dalam menjalankan kegiatan usaha. Menjadi salah satu sarana bagi mitra dalam merekrut talenta potensial dan kompeten bagi perusahaan. Menjadi bentuk kontribusi perusahaan dalam pengembangan dan peningkatan sumber daya manusia yang memiliki daya saing di dunia kerja.

5. Manfaat bagi Masyarakat

Memperoleh pengalaman dan menemukan potensi dalam masyarakat. Sebagai sarana dalam upaya peningkatan dan pemerataan sumber daya manusia unggul dalam masyarakat. Meningkatkan pemberdayaan masyarakat.

Pixli Studio merupakan sebuah studio Kreatif yang menangani segala jenis Desain, khususnya animasi. Pixli Studio didirikan oleh I Gede William Sedana Putra Sejak Tahun 2021. Pixli Studio Berlokasi di Gang. Pipit Permai II/IIA, BatuBulan, Kec. Sukawati, Kabupaten Gianyar, Bali, Indonesia. Pixli Studio bukan hanya menyediakan jasa Animasi saja, tetapi Pixli Studio juga menyediakan jasa , Asset Creation , Story and Visual Development, dan Desain Grafis. Tetapi Pixli Studio Menyewa studio di BDID (Balai Diklat Industri Denpasar).



Gambar 2.1 Peta Lokasi Pixli Studio
(Sumber : <https://www.google.com/maps/> 2024)

Pixli Studio pertama didirikan oleh I Gede William Sedana Putra pada tahun 2021 lalu, sebagai studio animasi

yang pada akhirnya juga menjadi nilai untuk tugas akhir perguruan tingginya saat itu. Seiring waktu, yang awalnya hanya berfokus kepada animasi, Pixli Studio akhirnya juga terjun ke bidang industri kreatif lain seperti; ilustrasi (illustration), pengembangan cerita dan visual (story and visual development), desain grafis (graphic design), kreasi aset (asset creation).

Selain itu William juga mengikuti IP BOOTCAMP di Balai Diklat Industri Denpasar (BDID) secara luring pada 2 Mei sampai 9 Juni 2023, yang diselenggarakan oleh Kementerian Perindustrian. IP Bootcam merupakan program pelatihan intensif untuk pengembangan intellectual property (IP) dengan para pengajar berpengalaman. Kegiatan ini dilaksanakan untuk menumbuhkan pelaku industri di bidang animasi, digital content, dan industri internet of things (IIOT). Upaya ini adalah peran Balai Diklat Industri Denpasar, yang merupakan salah satu unit kerja di bawah Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Industri (BPSDM).

Setelah lolos pada tahap penyeleksian dan mengikuti berbagai rangkaian kegiatan program, Pixli Studio diarahkan untuk menggunakan fasilitas BDI Denpasar sebagai tenant. Dengan fasilitas yang ada, Pixli Studio akan lebih mudah memproduksi dan mempromosikan hasil karya animasinya secara terstruktur dan profesional.

Visi:

Pixli studio memiliki visi ingin “menjadi perusahaan Animasi yang besar di Indonesia dan dapat membawa nama Indonesia ke ranah internasional”. Karena saking banyaknya kompetitor Pixli studio ingin meningkatkan komitmen, inovasi mereka dan mampu bersaing, sehingga menjadi salah satu perusahaan animasi yang besar di Indonesia. Pixli Studio sebagai perusahaan yang bergerak di bidang animasi dan kreatif mereka akan terus berkontribusi pada setiap event dan kesempatan yang membawa nama Indonesia ke ranah internasional dengan karya-karya yang sangat berkualitas.

Misi:

Pixli Studio memiliki misi ingin menghasilkan karya-karya terbaik yang dapat menghibur audiens. Pixli studio berharap karya-karya yang di buat mereka akan membuat para penonton/audiens senang dan tertawa saat menonton animasi yang mereka buat, tidak hanya senang dan tertawa saat menonton animasi yang mereka buat Pixli Studio berharap bisa memberikan pengajaran yang positif saat menonton karya yang mereka buat.

Logo:

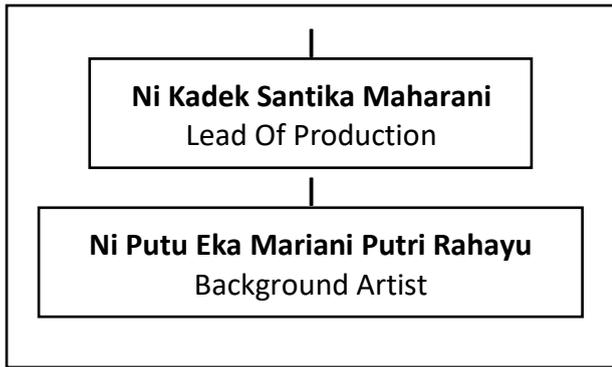


Gambar 2.1 Logo Pixli Studio (Sumber: Dokumen Dari Pixli Studio)

Asal mula nama Pixli Studio adalah dari dua kata, Pixel dan Liam, yang mana dari dua kata tersebut masing-masing diambil beberapa huruf depannya, (Pix)el dan (Li)am. Dua kata tersebut mengertikan sebuah ukuran pixel dan juga nama pendiri/pemilik perusahaan, yaitu William. Selain itu Pixli juga berasal dari kata Pixie yang memiliki arti peri. Diharapkan dari nama ini Pixli dapat mewujudkan imajinasi dan menghibur audience dengan karyanya. Sedangkan logo Pixli Studio dibuat dari menggabungkan nama Pixli Studio menjadi satu dan menambahkan wajah tersenyum didalamnya. Jika diperhatikan lagi, juga terdapat 2 wajah yang nampak tertawa. Dengan gaya logo yang rounded dan pemilihan warna retro memberikan kesan nostalgia, akrab, namun tetap terkesan modern. Logo ini diharapkan mampu menggambarkan kebahagiaan.

Struktur Organisasi





Gambar 2.2 Struktur Organisasi Pixli Studio(Sumber : Dokumen Pixli Studio)

Sarana Prasarana:

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Sarana didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dipakai untuk mencapai makna dan tujuan. Sedangkan prasarana berarti segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya suatu proses. Adapun sarana dan prasarana yang tersedia di Pixli Studio yaitu:

- Wi-fi

Wi-fi merupakan salah satu aplikasi pengembangan wireless untuk komunikasi data. Pixli Studio menyediakan akses internet untuk memudahkan komunikasi melalui media digital serta keperluan dalam pencarian informasi maupun ide-ide terkait dengan perancangan proyek.

- Laptop

Laptop yang kita bawa sendiri biasa digunakan untuk kebutuhan seperti menggambar sketsa , mencadangkan data proyek, menggunakan aplikasi olah grafis serta menghubungi client dan teman kantor.

- Tablet

Tablet merupakan alat yang cukup penting dalam memudahkan ilustrator merancang dan mengerjakan ilustrasi dengan menggunakan aplikasi yang tersedia.

- Pen tablet

Pen Tablet biasanya digunakan sebagai alat pembuatan ilustrasi asset creation, desain character, dan menggerakkan animasi.

Tinjauan Pustaka

Desain Komunikasi Visual

Seperti yang kita ketahui bahwa terdapat berbagai cara untuk berkomunikasi/menyampaikan pesan, salah satunya

adalah menyampaikan pesan melalui visual dimana hal ini sangat erat kaitannya dengan Desain Komunikasi Visual. Lia Angraini S. dan Kirana Nathalia (2014:15) mengutarakan bahwa Desain Komunikasi Visual dapat didefinisikan sebagai seni dalam menyampaikan pesan melalui bahasa rupa/visual yang dituangkan dalam bentuk media desain. Selain untuk menyampaikan pesan/informasi, Desain Komunikasi Visual juga bertujuan untuk memengaruhi/mempersuasi hingga mengubah perilaku target audiens sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan. Proses desain pada umumnya mempertimbangkan aspek estetika, fungsi, dan aspek lainnya, yang biasanya datanya diperoleh dari riset, pemikiran, brainstorming, maupun mengacu pada desain yang telah dibuat sebelumnya.

Selain unsur-unsur desain yang termasuk dalam uraian sebelumnya, seorang desainer juga perlu memahami elemen-elemen Desain Komunikasi Visual. Dalam berkomunikasi secara visual, terdapat elemen-elemen yang harus diperhatikan untuk dapat menghasilkan karya desain yang efektif dan 16 informatif sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Adapun elemen elemen yang dimaksud terdiri atas ilustrasi, tipografi, teks, warna, dan layout.

a. Ilustrasi

Ilustrasi dalam bahasa belanda (ilustratie) diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Rata-rata penggunaan ilustrasi dalam buku dalam bentuk gambar katun (Nurhadiat, Dedi, 2004:54). Dalam definisi lain disebutkan kata ilustrasi bersumber dari kata (illusion). Sebagai bentuk pengandaian yang terbentuk dalam pikiran manusia akibat banyak sebab. Ilustrasi dapat tumbuh sebagai suatu ekspektasi dari ketidakmungkinan dan tak berbeda jauh dengan angan-angan, bersifat maya atau virtual. Ilustrasi dapat hadir dalam berbagai diverikasi. Bisa melalui lewat tulisan, gambaran maupun bunyi (Fariz,2009:14).

Ilustrasi merupakan elemen yang dirasakan paling penting sebagai daya tarik dalam perancangan buku. Ilustrasi akan membantu pembaca berimakinasi sewaktu membaca buku ini, sehingga diharapkan pembaca seperti tidak merasa sedang membaca sebuah buku yang bertemakan sekarang. Kata Ilustrasi bila dilihat dari bahasa inggris Illustration, memiliki arti gambar, foto, ataupun lukisan. Gambar ilustrasi adalah gambar yang menceritakan atau memberikan penjelasan pada cerita atau naskah tertulis. Ilustrasi dalam perkembangan secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruangan kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukisan, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto (Soedarso,2014:566).

ilustrasi juga terbagi jadi beberapa jenis, yaitu seperti berikut :

1. Ilustrasi Hand Writing

Ilustrasi gambar tangan dibuat secara keseluruhan menggunakan tangan, dengan memberikan ekspresi dan karakter tertentu untuk mendukung media komunikasi grafis yang dibuat, seperti iklan, poster, baliho dan sebagainya (Pujiriyanto, 2005: 48).

2. Ilustrasi Fotografi

Fotografi merupakan serapan dari bahasa Inggris “photography” yang berarti “photos” cahaya dan “grafo” melukis atau menulis (asal kata Yunani kuno). Menurut Adams (2021:8), fotografi adalah sebuah seni yang lebih dari sekedar sarana ide atau gagasan dalam komunikasi faktual. Selain itu juga Ansel mengatakan bahwa fotografi merupakan suatu media yang digunakan untuk berekspresi dan berkomunikasi yang kuat, yang dapat menawarkan berbagai interpretasi, persepsi dan eksekusi yang tidak terbatas. Sedangkan menurut Adhitya (2022:7) fotografi berasal dari dua kata foto dan grafi yang dalam bahasa Yunani, foto berarti “cahaya” dan “grafi” berarti menulis atau melukis, sehingga fotografi dapat diartikan sebagai melukis dengan cahaya. Dalam fotografi, kehadiran cahaya adalah mutlak, karena mulai dari pemotretan hingga pencetakan film menjadi foto, keduanya membutuhkan cahaya. Baik cahaya yang tampak seperti pemotretan biasa atau dengan sinar merah. Alat yang paling populer untuk menangkap cahaya gambar adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat.

3. Ilustrasi Gabungan

Ilustrasi gabungan merupakan bentuk komunikasi dengan struktur visual atau rupa yang terwujud dari perpaduan antara teknik fotografi dengan hand drawing. Teknik ini dilakukan dengan bantuan komputer yang dikenal dengan istilah komputer grafis (Kusrianto Andi, 2007:157).

4. Ilustrasi Digital

Ilustrasi digital adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mengeksplorasi kemampuan kreatif program komputer untuk membuat seni visual berupa ilustrasi dan 12 Universitas Pasundan memperbaiki ilustrasi. Sebelum mempelajari program aplikasi komputer ini, kita perlu mengenal jenis gambar digital yang akan diolah. Ada dua macam gambar dapat dihasilkan proses digital, yaitu gambar vektor dan gambar bitmap. Masing masing mempunyai karakteristik dan manfaat yang berbeda. Gambar jenis ini tidak akan mengalami perubahan pada saat dibesarkan atau dkecilkan. Gambar vektor merupakan hasil garis, kurva dan bidang. Setiap unsur memiliki fill dan stroke yang dapat diedit sesuai kreasi. Gambar bitmap adalah gambar yang dibentuk oleh sekumpulan titik yang disebut pixel (picture element). Titik-titik akan terlihat sebagai sebuah gambar utuh bila kita melihatnya dari jauh. Bila kita melihat gambar tersebut dari dekat atau membesarkannya maka akan muncul sederetan kotak yang berhimpitan. Banyaknya titik akan berpengaruh pada

tingkat kejelasan gambar yang sering disebut dengan resolusi.

b. Tipografi

Secara umum, tipografi dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang huruf atau ilmu susun huruf (Guruh Ramdani, 2019). Kusrianto (2010) menyatakan, Tipografi dalam pengertian yang lebih bersifat ilmiah adalah seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara dalam kaitannya untuk menyusun publikasi visual baik cetak maupun non cetak.



Gambar 2.3 Huruf Sherif
(Sumber : www.desainstudio.com)

Dalam proses perancangan suatu desain, seorang desainer harus mempertimbangkan terlebih dahulu dalam pemilihan huruf yang sesuai dengan penyampaian pesan visual. Secara garis besar, jenis huruf dapat dikelompokkan ke dalam tiga jenis antara lain Serif, Sans Serif, dan Script. Jenis huruf Serif adalah huruf yang memiliki kait pada ujungnya. Sedangkan Sans Serif tidak memiliki kait di ujung huruf. Jenis Script cenderung memiliki karakter yang lebih luwes dan dinamis menyerupai tulisan tangan. Masing masing jenis huruf akan memberikan citra dan kesan yang berbeda-beda.



Gambar 2.4 Huruf Sans Serif
(Sumber : www.desainstudio.com)



Gambar 2.5 Huruf Script (Sumber : <https://medium.com>)



Gambar 2.6 Huruf Dekoratif (Sumber : <https://depositphotos.com/>)



Gambar 2.7 Huruf Hand Writing (Sumber : <https://medium.com/>)

Warna

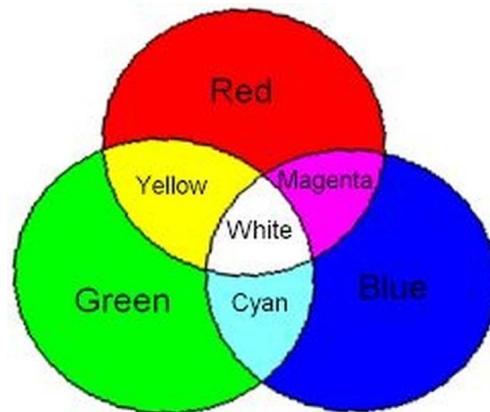
Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda sehingga membentuk corak warna seperti biru dan hijau. Warna adalah spektrum tertentu yang berada di dalam suatu cahaya putih sempurna. Identitas pada warna ini ditentukan oleh panjang gelombang cahaya.

Ada banyak warna yang terdapat di dunia ini, namun dasarnya yang kita kenal seperti warna hitam, putih, kuning, biru, merah, oranye, hijau, dan lain-lain. Ada beberapa macam warna seperti warna-warna umum, primer, tersier, dan sekunder. Warna ini dibutuhkan dalam beberapa hal termasuk untuk kebutuhan sebuah desain.

a. Warna Primer

Menurut Pundra Rengga Andhita dalam buku *Komunikasi Visual* (2021), warna primer merupakan warna dasar, utama, dan pokok yang tidak diturunkan dari jenis warna lainnya. Bisa dikatakan bahwa warna primer merupakan 'asal' bagi warna lainnya. Sebab warna ini dapat menurunkan atau menciptakan jenis warna lainnya.

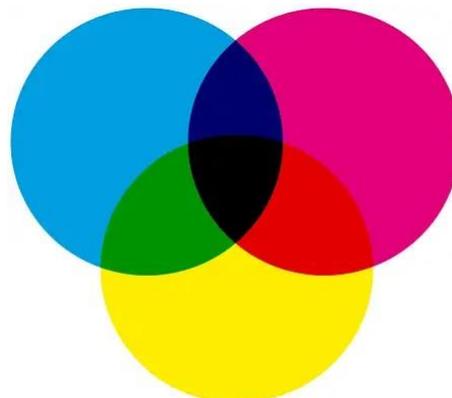
Dikutip dari buku *Home Ideas Kreasi Warna Interior Rumah Tinggal* (2017) karya Dmaximus, Arch, oleh karena warna primer merupakan warna dasar, jenis warna ini tidak bisa dihasilkan dari jenis warna lain. Sebaliknya, warna primer yang menciptakan atau sebagai 'asal' dari jenis warna lainnya.



Gambar 2.5 Warna Primer (Sumber : <https://akcdn.detik.net.id>)

b. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan hasil campuran dua warna primer dengan proporsi 1:1. Teori Blon (Sulamsi Darma Prawira, 1989: 18) membuktikan bahwa campuran warna-warna primer menghasilkan warna-warna sekunder. Warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning. Warna hijau adalah campuran biru dan kuning. Warna ungu adalah campuran merah dan biru.



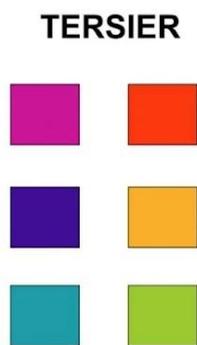
Gambar 2.6 Warna Sekunder

(Sumber:

<https://www.orami.co.id/magazine/warna-sekunder?>)

c. Warna Tersier

Warna tersier merupakan campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder. Contoh, warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna primer kuning dan warna sekunder jingga. Istilah warna tersier awalnya merujuk pada warna-warna netral yang dibuat dengan mencampur tiga warna primer dalam sebuah ruang warna. Pengertian tersebut masih umum dalam tulisan-tulisan teknis.



Gambar 2.7 Warna Tersier

(Sumber : <https://www.indrak.eu.org/2022/11/>)

Psikologi Warna

Menurut C.S Jones (2015), warna yang merupakan gambaran dari rasa emosi, setiap warna memiliki artian psikologi yang berbeda-beda. Penggunaan warna berkaitan dengan kondisi psikologis seseorang yang akan mempengaruhi tubuh, pikiran, emosi dan keseimbangan dari ketiganya. Membayangkan warna akan menghasilkan getaran dengan frekuensi tertentu jika diarahkan ke pusat-pusat energi tubuh, hal ini dapat menghasilkan berbagai efek psikologis dan fisik.

Berikut beberapa warna dan pengaruhnya terhadap sifat dan psikologi manusia :

- Biru. Warna yang selalu dihubungkan dengan langit dan air seperti kehidupan dan kekuatan. Warna ini mempunyai sifat yang dingin, pasif dan tenang.
- Kuning. merupakan warna yang sangat positif, memiliki efek yang kuat dan dikaitkan dengan kecerdasan serta kepercayaan. Warna ini juga dapat mempengaruhi seseorang dalam mengeliminasi pemikiran negatif dan memberi semangat, sehingga sangat membantu dalam menghadapi rasa takut dan depresi.
- Merah. Warna merah mempunyai sifat sebagai pelambang keberanian dan kebahagiaan. Warna ini merupakan warna paling panas dan memiliki

gelombang warna paling panjang sehingga cepat tertangkap mata. Itu sebabnya warna merah banyak disenangi anak-anak dan wanita.

- Oranye. Orange merupakan warna yang melambangkan persahabatan juga warna yang paling hangat karena memiliki dua energi warna yaitu merah yang panas dan kuning yang lembut. Pada otak manusia, warna ini juga mampu merangsang kreativitas dan daya cipta.
- Hijau. Warna yang langsung mengasosiasikan pengamatnya akan pemandangan alam. Warna ini mempunyai sifat yang menyejukkan, kesan segar, ringan, dan menyenangkan.
- Ungu. Warna yang karakternya berubah-ubah tergantung intensitas yang dimilikinya. Warna ungu tua berkarakter misterius, mistis dan angkuh. Sebaliknya, warna ungu muda pastel justru memiliki karakter yang lembut, ringan, dan menyenangkan.

METODE

Waktu dan Tempat

Praktek magang di Pixli Studio dilaksanakan di Balai Diklat Industri Denpasar, Bali di gedung Animation & Promotion. Praktek Magang ini dilaksanakan pada tanggal 19 Februari 2024 hingga 17 juni 2024 , dan pertemuan dilakukan sebanyak lima kali dalam setiap minggunya dan dilaksanakan dari jam 09.00 pagi sampai jam 17.00 sore setiap harinya.

Teknik Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang diterapkan di Pixli Studio adalah dengan cara berpartisipasi langsung. Dengan ini penulis dapat memahami secara langsung manajemen dan kinerja yang digunakan pada Pixli Studio. Bimbingan dan arahan dilakukan secara langsung oleh CEO dan Manajer Perusahaan. Bimbingan dan arahan dimuali dengan pengenalan lingkungan kerja/studio kerja, pengamatan langsung dan diskusi mengenai tugas-tugas dan proyek yang akan dibuat, hingga evaluasi setiap minggu untuk melihat hasil kerja yang sudah diberikan.

Pengumpulan data

Menurut Sugiyono (2010:338) pengumpulan data adalah mencari, mencatat, dan mengumpulkan semua secara objektif dan apa adanya sesuai dengan hasil observasi dan wawancara di lapangan yaitu pencatatan data dan berbagai bentuk data yang ada di lapangan.

Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan. Memasuki awal bulan Februari, mahasiswa melakukan observasi di Pixli Studio dengan melibatkan CEO Pixli Studio yaitu I Gede William Sedana Putra.

Proses Observasi mahasiswa menggunakan sarana berupa kamera ponsel sebagai alat dokumentasi untuk mengabadikan gambar-gambar bangunan. Metode

observasi sangat berperan penting dalam memperkuat data yang diperlukan. Melalui metode observasi ini, mahasiswa mendapatkan sejumlah data perihal informasi terkait alamat Pixli Studio, Jam Operasional, serta kondisi dan suasana lingkungan sekitar .

Wawancara

Wawancara menurut Lexy J Moleong menyatakan bahwa wawancara adalah percakapan dengan maksud-maksud tertentu. Pada metode ini peneliti dan responden berhadapan langsung (face to face) untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian. wawancara dilakukan secara langsung kepada pihak CEO di lokasi tempat magang untuk menggali informasi terkait sistem manajemen dan kerja di Pixli Studio.

Hasil Wawancara mahasiswa mendapatkan informasi seputar berdirinya Pixli Studio, struktur organisasi, makna yang terkandung dalam logo, visi dan misi Pixli Studio, serta logo Pixli Studio, dalam membantu proses pembuatan laporan mahasiswa.

Studi Kepustakaan

Menurut Mestika Zed (2003), studi pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat, serta mengolah bahan penelitian.

Pada proses pengerjaan proyek yang diberikan, penulis banyak melakukan searching dalam membuat asset creation, seperti sketsa awal, memilih desain, gaya character, pallet warna.

Metode Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018:476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian

Dokumentasi yang dilakukan sebagai bukti kerja selama progres praktik kerja. Penulis mendokumentasikan beberapa foto sebagai bukti kerja dalam proses magang dan penulis menggunakan metode ini untuk mengumpulkan data referensi dari setiap pengerjaan proyek yang kita buat di Pixli Studio.

PELAKSANAAN DAN HASIL

Ahli Pengetahuan

Adapun beberapa ilmu yang diperoleh selama proses pembelajaran kognitif maupun praktik di perguruan tinggi dapat diklasifikasikan sesuai dengan mata kuliah yang termasuk ke dalam ruang lingkup desain komunikasi visual yang diuraikan sebagai berikut.

Proses Komunikasi

Menurut Rochmawati (2009), proses komunikasi adalah

bagaimana komunikator menyampaikan pesan kepada komunikannya sehingga dapat menciptakan suatu persamaan makna antara komunikator dengan komunikatornya. Tujuan dari proses komunikasi itu sendiri tidak lain adalah untuk menciptakan komunikasi yang efektif. Tidak hanya didapatkan pada perkuliahan, ilmu proses komunikasi ini juga merupakan salah satu ilmu yang sangat penting, dalam hal ini kaitannya dengan pelaksanaan program MBKM magang/praktik kerja dimana komunikasi akan berlangsung antara mahasiswa dengan pihak mitra magang yaitu Enyo Studio. Komunikasi yang efektif diperlukan untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman antara mahasiswa dan mitra dalam proses perancangan desain ilustrasi ini. Selain itu, ilmu komunikasi juga dapat memberikan mahasiswa kemampuan dalam memahami setiap brief serta diskusi baik yang terkait dengan revisi maupun masukan yang diberikan mitra.

Ilustrasi

Ilustrasi yang dimaksud dalam hal ini adalah ilustrasi yang dibuat dengan tangan atau ilustrasi non-photographic. Penulis diajarkan bagaimana membuat ilustrasi dengan berbagai teknik seperti teknik garis, blok, arsir, dst. hingga mempelajari dan memahami anatomi tubuh manusia. Dalam membuat sebuah 25 ilustrasi, hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah bagaimana kita menentukan daerah gelap dan terang pada objek sehingga mampu menimbulkan kesan berdimensi pada objek. Ilustrasi pada sebuah desain berfungsi untuk memperjelas pesan yang hendak disampaikan sehingga lebih mudah untuk dipahami audiens. Ilustrasi juga digunakan sebagai bentuk daya tarik sebuah produk, memperkuat judul, hingga menojolkan suatu merk.

Nirmana

Nirmana adalah ilmu yang mempelajari berbagai hal yang berkaitan dengan hubungan persepsi, bentuk, warna, ruang, dan bahan berwujud dua dimensi maupun tiga dimensi. Kegiatan utama dari ilmu ini yakni mengembangkan kemahiran dalam mengolah dan mengomunikasikan bahas rupa dengan memanfaatkan bahan dan teknik tertentu. Ditinjau dari katanya, nirmana berasal dari kata “nir” yang artinya tidak atau tanpa, dan “mana” yang 24 artinya bentuk, arti, atau makna. Nirmana adalah pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang, dan tekstur sehingga menghasilkan satu-kesatuan yang harmonis. Dalam mewujudkan sebuah desain yang baik, ilmu nirmana yang telah didapatkan penulis pada perkuliahan ini tentunya memiliki keterkaitan dalam hal menggabungkan elemen-elemen desain misalnya bagaimana mengaplikasikan warna monokromatik, komplementer, maupun analog ke dalam sebuah ilustrasi maupun desain. Saat mengerjakan proyek dalam program magang, keharmonisan warna tidak hanya didapatkan dengan memperhatikan letak warna dalam colorwheel, namun juga dengan menyesuaikan value dari warna

sehingga tercipta kontras yang baik.

Ahli Keterampilan

Penggunaan Media Kertas dan Digital

Pixli Studio merupakan salah satu perusahaan yang memproduksi animasi. Pengaplikasian kertas dalam membuat sketsa untuk animasi tidak bisa dijauhkan seperti yang telah didapatkan dalam dunia perkuliahan, hanya saja yang kita buat bukan lagi sketsa saja tapi sudah menjadi sketsa bersih atau hasil akhir.

Setelah sketsa jadi, sketsa lalu di butuhkan untuk membuat story board untuk pembuatan animasi, setelah itu lalu diaplikasikan di media digital , lalu animasi digerakan hingga menjadi hasil akhir.

Ahli Teknologi

Penggunaan Software

Pemanfaatan teknologi di lingkungan kerja Pixli Studio sangat dimaksimalkan, tidak hanya untuk desain caracter , melainkan juga untuk keperluan animasi , asset creation dan motion graphic.



Gambar 4.1 Penggunaan Aplikasi Clip Studio (Sumber : Dokumentasi pribadi, 2024)

Dalam proses pembuatan ilustrasi digital, penulis dominan menggunakan aplikasi Adobe PhotoShop di laptop dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan pada proses perkuliahan. Namun, dalam mengerjakan projek di tempat magang, penulis lebih sering menggunakan aplikasi Clip Studio Paint yang di instal di laptop dan tablet pribadi, aplikasi ini memiliki UI yang lebih sederhana dan mudah dipahami serta memberikan pengalaman yang lebih bagus sehingga dapat mempercepat proses pengerjaan dengan hasil maksimal.

Penggunaan Tablet

Sebelum penulis yang terbiasa dengan proses menggambar secara tradisional/manual serta menggunakan laptop dengan bantuan pen tab kemudian

beralih menggunakan Tablet. Penggunaan Tablet dapat dikatakan sangatlah memudahkan penulis dalam mengerjakan ilustrasi digital. Tersedinya Pencil yang menyerupai pensil konvensional memberikan pengalaman yang hampir sama dengan menggambar di atas kertas. Pelindung layar yang meniru texture kertas/paper like membuat goresan pensil terasa lebih nyata. Hal ini merupakan hal yang menguntungkan terutama bagi penulis yang lebih menguasai teknik menggambar secara manual.

Analisis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata analisis dapat didefinisikan sebagai penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antarbagian untuk memperoleh pengertian yang tepat serta pemahaman arti keseluruhan. Projek yang diangkat oleh penulis dalam laporan ini adalah terkait asset creation untuk di upload di instagram Pixli Studio dalam tema Tarian dalam Hening yang dibuat untuk menambah portofolio studio. Pemilihan judul tersebut sudah di setuju oleh William selaku CEO Pixli Studio. Pada prosesnya, penulis menggunakan aplikasi Clip Studio Paint untuk merancang ilustrasi dari Projek Asset Creation. Desain Ilustrasi yang dibuat akan diaplikasikan di Instagram Pixli Studio untuk mempromosikan dan menunjukan pra-produksi di media sosial. Adapun proses perancangan projek ini melalui beberapa tahapan dimulai dengan proses sketsa, pewarnaan, dan hasil jadinya.

Perancangan Desain

a. Tahap Sketsa

Tahap Sketsa dilakukan langsung dengan menggunakan Tablet menggunakan aplikasi Clip Studio Paint. Pembuatan sketsa dilakukan sembari melihat berbagai referensi terkait sehingga lebih mudah untuk merepresentasikan objek gambar. Referensi yang digunakan berupa foto yang didapatkan dari Pintrest. Sketsa dibuat secara kasar terlebih dahulu, namun tetap terlihat jelas. Jenis brush yang dipakai dalam pembuatan sketsa memiliki efek menyerupai pensil dengan nama Perfect Pencil.



Gambar 4.5 Sketsa Ilustrasi Caracter Billy
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.6 Sketsa Ilustrasi Caracter Dayu
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.7 Sketsa Ilustrasi Carcter Bayu
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.8 Sketsa Ilustrasi Background Lorong Sekolah
(Sumber : Dokumentasi Pribadi,2024)

b. Tahap Outline

Setelah sketsa kasar selesai dilanjutkan dengan tahap outline, dimana garis yang dibuat harus sudah pasti dan siap untuk diwarnai. Pembuatan outline menggunakan jenis brush Perfect Pencil tapi berukuran 8 dengan warna hitam. Selain untuk memberi kesan tegas, warna outline juga menyesuaikan dengan warna yang diinginkan CEO. Untuk tebal dan tipisnya kontur dapat dikontrol dengan mengatur keras lemahnya tekanan pada pensil ke layar.



Gambar 4.9 Outline Ilustrasi Caracter Billy
(Sumber : Dokumentasi Pribadi,2024)



Gambar 4.10 Outline Ilustrasi Caracter Dayu
(Sumber : Dokumentasi Pribadi,2024)



Gambar 4.13 Ilustrasi Caracter Billy
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

Gambar 4.11 Outline Ilustrasi Caracter Billy
(Sumber : Dokumentasi Pribadi,2024)



Gambar 4.12 Outline Ilustrasi Lorong Sekolah
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.14 Ilustrasi Caracter Dayu
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

c. Tahap Pewarnaan

Setelah outline sudah dibuat, maka selanjutnya ilustrasi diwarnai. Objek gambar terlebih dahulu diwarnai dengan warna dasar pada setiap objeknya. Selanjutnya pada tahapan shading, teknik pewarnaan untuk ilustrasi ini mengadaptasi teknik ilustrasi blok dimana pewarnaan dilakukan dengan mengisi bagian warna gelap terang dengan warna solid tanpa diblending sehingga perbedaan warna masih terlihat. Dengan menerapkan teknik blok, penggunaan color pallet dibatasi.

Proses pewarnaan secara digital dilakukan pada aplikasi Clip Studio Paint dengan menggunakan brush Custom G Pen menggunakan fitur color fill sehingga warna dapat diaplikasikan dengan cepat. Pemilihan warna disesuaikan dengan refrensi awal yang sudah dibuat . Saat proses pewarnaan dan detail shading sudah selesai maka akan menghasilkan ilustrasi dengan kesan yang lucu.



Gambar 4.15 Ilustrasi Caracter Billy
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 4.16 Ilustrasi Lorong Sekolah
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024)

d. Hasil Akhir

Setelah proses pewarnaan selesai , hasil yang sudah jadi diberikan ke bagian content creator dan dimasukkan ke instagram pixli studio untuk tahap pra-produksi animasi sebelum animasinya dibuat dan dipublikasikan ke para audience dan penonton.



Gambar 4.7 Dokumentasi Instagram Pixli Studio
(Sumber : Instagram Pixli Studio)

KESIMPULAN

Artikel ini mengulas pengalaman magang penulis di Pixli Studio, sebuah perusahaan kreatif yang fokus pada animasi, ilustrasi, dan desain grafis. Magang yang berlangsung dari 19 Februari hingga 17 Juni 2024 ini bertujuan untuk memperdalam keterampilan dalam pembuatan aset untuk konten Instagram. Proses pembuatan aset melibatkan sketsa, outling, dan

pewarnaan menggunakan perangkat lunak Clip Studio Paint, dengan tablet sebagai alat gambar untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas.

Pixli Studio, didirikan oleh I Gede William Sedana Putra pada tahun 2021, menawarkan layanan seperti animasi dan desain grafis. Selama magang, penulis terlibat dalam pembuatan karakter dan latar belakang untuk promosi di Instagram. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi proses kerja, yang membantu memastikan kualitas dan kesesuaian dengan branding studio.

Hasil magang ini berupa aset visual untuk promosi di Instagram, dievaluasi secara berkala untuk memastikan kualitas. Pengalaman ini memberikan wawasan dan keterampilan praktis di bidang desain komunikasi visual dan manajemen studio kreatif. Kerjasama antara perguruan tinggi dan Pixli Studio memberikan manfaat signifikan, meningkatkan kualitas lulusan dan mengembangkan sumber daya manusia kompeten di industri kreatif. Proyek ini menunjukkan pentingnya kolaborasi, teknologi tepat, dan komunikasi efektif dalam mencapai keberhasilan proyek kreatif, serta kontribusi

positif bagi perusahaan dan pengembangan sumber daya manusia berdaya saing tinggi.

Daftar Rujukan

Hasibuan, M. S. P. (2011). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Edisi Revisi Jakarta: Bumi Aksara.

Made, I., Krisnawan, A., Bagus, I., Trinawindu, K., & Nuriarta, W. (n.d.). PERANCANGAN ANIMASI ANAK-ANAK TENTANG DRONE OLEH CRAB STUDIO DI KEBO IWA, DENPASAR (Vol. 4, Issue 2).

Nuriarta, W., Desain, J., Visual, K., Rupa, S., & Desain, D. (n.d.). KOMIK MAHABHARATA KARYA R.A KOSASIH SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI MASSA.

Lee, E., Dwita, I. A., Ari, K., Bayu, G., & Putra, S. (n.d.). PERANCANGAN KARAKTER FEMALE SCI-FI DENGAN MODEL VISUAL 3D DALAM GAME ECLIPSE OF THE UNDEAD DI PT. MIRACLE GRUP INDONESIA (Vol. 5, Issue 1).

<https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/diaks>