

BAB III

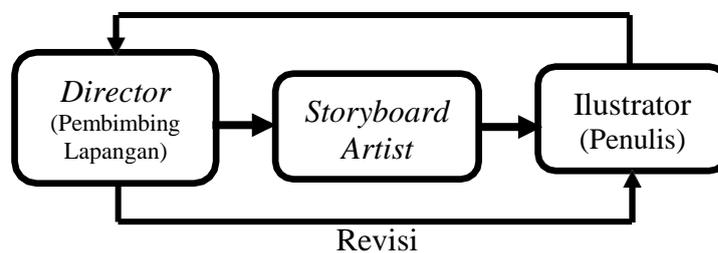
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

Penulis berkedudukan sebagai ilustrator selama menjalankan praktik kerja magang di Ayoo Kreasi. Pekerjaan kreatif yang dikerjakan oleh penulis termasuk dalam tahap produksi, khususnya produksi *animated storybook*. Proyek *animated storybook* merupakan hasil produksi dari proyek kekayaan intelektual (*intellectual property* atau IP) milik Ayoo Kreasi. Beberapa IP yang digunakan untuk kepentingan proyek *animated storybook* adalah seri “Little Lightman”, “Pariz & Coboz”, “Chiko, Ketti & Beri”, serta “Penjelajah Nusantara”. Proyek tersebut terdiri dari serangkaian animasi *motion graphic* yang menggunakan aset-aset berupa ilustrasi *cut-out*. Sebagai ilustrator, penulis menerima *storyboard* dari *storyboard artist*, merapkannya menjadi sebuah ilustrasi dengan *clean lineart*, memberikan *base color*, serta melakukan *finishing* dengan menambahkan *highlight*. Semua pekerjaan dilakukan di bawah pengawasan dari pembimbing lapangan sebelum diputuskan sebagai hasil akhir dan diberikan kepada *animator* untuk dianimasikan.

2. Koordinasi



Gambar 3.1. Bagan alur koordinasi
(Dokumentasi pribadi)

Bagan di atas menunjukkan alur koordinasi antara penulis dengan pihak Ayoo Kreasi. Pada tahap pertama, *Producer* Ayoo Kreasi (CEO Ayoo Kreasi)

memberikan arahan, seperti proyek apa yang selanjutnya dikerjakan, kepada *Director*. Setelah *Director* memperoleh koordinasi dari *Producer*, *Director* menyiapkan naskah cerita dan memberikannya kepada *Storyboard Artist* untuk dibuat menjadi *storyboard sketch*.

Kemudian, *sketch* tersebut diberikan kepada penulis sebagai *Illustrator* untuk dilanjutkan ke tahap *clean lineart*, *coloring*, dan *finishing*. Tahap *clean lineart* meliputi pembuatan *lineart* secara rapi menggunakan warna hitam dan dilakukan dalam *layer* terpisah per bagian, yaitu bagian kepala, mata, mulut, badan, lengan kiri dan kanan, serta kaki kiri dan kanan. Tahap *coloring* meliputi pewarnaan per bagian dengan warna dasar dan *highlight* putih berkonsentrasi 50%. Tahap *finishing* meliputi proses merapikan *layer* ke dalam beberapa grup agar mudah dianimasikan.

Lalu, hasil kerja penulis diberikan kepada pembimbing lapangan (*Director*) untuk diperiksa secara detil. Pembimbing lapangan sesekali meminta masukan dari *Storyboard Artist* dan *Animator* terkait hasil kerja penulis. Setelah mendengar masukan-masukan tersebut, pembimbing lapangan memberikan revisi secara langsung kepada penulis. Hasil yang telah direvisi kemudian diberikan kepada pembimbing lapangan.

Setelah *Director* menyetujui hasil kerja penulis, ilustrasi-ilustrasi tersebut diberikan kepada *Animator* untuk dilanjutkan ke tahap animasi. Proses animasi dibuat berdasarkan pada narasi (*voice over*) yang telah disiapkan. Selanjutnya, *Video Editor* melakukan *compositing* dan menambahkan *sound effects* (SFX) serta *background music* (BGM). Kemudian, hasil tersebut diperiksa oleh *Director* dan diberikan revisi. Setelah disetujui oleh *Director*, hasil karya siap untuk dipublikasikan melalui akun Youtube “Basuki Surodjo”.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tugas-tugas yang dilakukan penulis selama melakukan praktik kerja magang di Ayoo Kreasi sebagai ilustrator dipaparkan melalui tabel sebagai berikut.

Tabel 3.1. Detail pekerjaan yang dilakukan selama praktik kerja magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Ke-1 (4 Januari- 8 Januari)	Little Lightman Animated Storybook	Membuat aset <i>vector</i> dan <i>bitmap</i> untuk keperluan <i>storybook</i> berupa <i>cut-out turn around</i> tokoh Invisiboy (Willy), Nemesand (Nada), Aquora (Senja), dan Frost Ranger (Ken).
2	Ke-2 (11 Januari- 15 Januari)	Little Lightman Animated Storybook	Membuat aset <i>bitmap</i> untuk keperluan <i>storybook</i> berupa <i>cut-out turn around</i> tokoh Swirlord (Widodo), Sandcrow (Rex), Wild Ghost (Tiara), Dark Stinger (Bryan), Flame Blaster (Justin), Sound Shocker (Lisa), Rockzap (Diego), Pavo, dan Grus.
3	Ke-3 (18 Januari- 22 Januari)	Little Lightman Animated Storybook	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>storyboard</i> untuk <i>storybook</i> Little Lightman episode 3 • Menyelesaikan <i>lineart</i>, <i>coloring</i>, dan <i>finishing storybook</i> Little Lightman episode 3 sebanyak 4 halaman
4	Ke-4 (25 Januari- 29 Januari)	<ul style="list-style-type: none"> • Little Lightman Animated Storybook • Domar (Indomaret) 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan <i>lineart</i>, <i>coloring</i>, dan <i>finishing storybook</i> Little Lightman episode 3 sebanyak 8 halaman • Menyelesaikan <i>lineart</i>, <i>coloring</i>, dan <i>finishing</i> stiker tokoh Domar (maskot Indomaret)

5	Ke-5 (1 Februari- 5 Februari)	<ul style="list-style-type: none"> • Pariz & Coboz Animated Storybook • Ketti, Chiko & Beri 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan <i>lineart</i>, <i>coloring</i>, dan <i>finishing storybook</i> Pariz & Coboz episode 1 sebanyak 23 halaman • Menyelesaikan <i>lineart</i>, <i>coloring</i>, dan <i>finishing</i> tokoh Ketti, Chiko, dan Beri dalam kostum pelaut
6	Ke-6 (8 Februari- 12 Februari)	Pariz & Coboz Animated Storybook	Menyelesaikan <i>lineart</i> , <i>coloring</i> , dan <i>finishing storybook</i> Pariz & Coboz episode 2 sebanyak 23 halaman
7	Ke-7 (15 Februari- 19 Februari)	Little Lightman Animated Storybook	Menyelesaikan <i>lineart</i> , <i>coloring</i> , dan <i>finishing storybook</i> Little Lightman episode 9 sebanyak 26 halaman
8	Ke-8 (22 Februari- 26 Februari)	Pariz & Coboz Animated Storybook	Menyelesaikan <i>lineart</i> , <i>coloring</i> , dan <i>finishing storybook</i> Pariz & Coboz episode 4 sebanyak 18 halaman
9	Ke-9 (1 Maret- 5 Maret)	<ul style="list-style-type: none"> • Pariz & Coboz Animated Storybook • Little Lightman Animation Pilot 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan <i>lineart</i>, <i>coloring</i>, dan <i>finishing storybook</i> Pariz & Coboz episode 4 sebanyak 7 halaman • Menambahkan aset <i>bitmap</i> untuk keperluan <i>animation pilot</i> berupa <i>cut-out turn around</i> tokoh Lightman (Basuki), Invisiboy, Frost Ranger, dan Swirlord.
10	Ke-10 (8 Maret- 12 Maret)	Little Lightman Animation Pilot	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan tambahan aset <i>bitmap</i> untuk keperluan <i>animation pilot</i> berupa <i>cut-out turn around</i>

			<p>tokoh Lightman, Invisiboy, Frost Ranger, dan Swirlord.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyempurnakan <i>storyboard</i> Little Lightman <i>animation pilot</i>
11	Ke-11 (15 Maret- 19 Maret)	Pariz & Coboz Animated Storybook	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan <i>lineart</i>, <i>coloring</i>, dan <i>finishing storyboard</i> Pariz & Coboz episode 8 sebanyak 7 halaman • Menyelesaikan <i>lineart</i>, <i>coloring</i>, dan <i>finishing</i> poster Pariz & Coboz
12	Ke-12 (22 Maret- 26 Maret)	<ul style="list-style-type: none"> • Penjelajah Nusantara • Ilustrasi Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan <i>lineart</i>, <i>coloring</i>, dan <i>finishing</i> poster Penjelajah Nusantara • Menyelesaikan <i>lineart</i>, <i>coloring</i>, dan <i>finishing</i> ilustrasi anak-anak untuk kebutuhan visual dalam <i>powerpoint slides</i>
13	Ke-13 (29 Maret- 2 April)	Pariz & Coboz Animated Storybook	Menyelesaikan <i>lineart</i> , <i>coloring</i> , dan <i>finishing storyboard</i> Pariz & Coboz episode 8 sebanyak 19 halaman

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama melakukan praktik kerja magang di Ayoo Kreasi, penulis menyelesaikan tugas-tugas yang termasuk dalam proyek Ayoo Kreasi secara internal. Penulis ikut serta dalam proses praproduksi untuk sebagian proyek saja, dan produksi untuk seluruh proyek tersebut. Setiap proses dijelaskan sebagai berikut.

1. Praproduksi

Dalam proses praproduksi *animated storyboard*, penulis membuat aset-aset *vector* dan *bitmap* berupa *turn around* yang telah dipotong per bagian tubuh (*cut-out*) setiap tokoh. *Turn around* dibuat dalam 5 *angle* tokoh, yaitu tampak depan, $\frac{3}{4}$ depan, samping, $\frac{3}{4}$ belakang, dan belakang. Kemudian, aset-aset

tersebut diberikan kepada *Storyboard Artist* untuk dilanjutkan ke tahap pembuatan *storyboard*.

Khusus pada proses praproduksi *Little Lightman animation pilot*, penulis menyempurnakan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya untuk dilanjutkan ke tahap *animatic storyboard*. *Little Lightman animation pilot* menggunakan aset-aset yang sama dengan aset-aset *animated storybook*. Perbedaannya berada di pengolahan cerita, dialog, dan animasi tokoh.

2. Produksi

Setelah memperoleh *storyboard* dari *Storyboard Artist*, penulis menyelesaikan *lineart*, *coloring*, dan *finishing* pada setiap halaman dengan menggunakan teknik *cut-out*. Hasil pekerjaan penulis setiap episodenya akan dilanjutkan ke tahap animasi dan proses pascaproduksi, yaitu *compositing*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Proses pelaksanaan tugas-tugas yang dikerjakan penulis selama melakukan praktik kerja magang di Ayoo Kreasi sebagai ilustrator dijelaskan per seri proyek sebagai berikut.

3.3.1.1. Little Lightman Animated Storybook

Sebelum mengerjakan *animated storybook*, penulis terlebih dahulu mengerjakan *lineart*, *coloring*, dan *finishing* untuk *turn around* 14 tokoh dalam seri *Little Lightman*, yaitu *Lightman*, *Aquora*, *Frost Ranger*, *Invisiboy*, *Swirlord*, *Nemesand*, *Sandcrow*, *Wild Ghost*, *Flame Blaster*, *Dark Stinger*, *Sound Shocker*, *Rockzap*, *Pavo*, dan *Grus*.

A. Turn Around Tokoh

Turn around untuk masing-masing tokoh dari seri *Little Lightman* memiliki 3 *angle*, yaitu tampak depan, samping, dan belakang. Khusus untuk tokoh *Lightman*, *Frost Ranger*, *Invisiboy*, dan *Swirlord* dibuat menjadi 5 *angle*, yaitu tampak depan, 3/4 depan, samping, 3/4 belakang, dan belakang. Hal

ini karena *turn around* keempat tokoh tersebut akan digunakan sebagai aset dalam *pilot* animasi 2D Little Lightman.

Penulis memperoleh sketsa *turn around* tokoh-tokoh Little Lightman dari pembimbing lapangan. Kemudian, penulis membuat *lineart* ulang berdasarkan pada sketsa tersebut. *Clean lineart* dibuat dengan teknik *cut-out* dalam *layers* terpisah untuk bagian kepala dan rambut, badan, lengan kiri dan kanan, serta kaki kiri dan kanan. *Lineart* dibuat menggunakan warna hitam.



Gambar 3.2. Hasil akhir *turn around* tokoh Aquora

(Ayoo Kreasi, 2021)

Setelah itu, penulis melakukan *coloring* dengan mewarnai setiap bagian menggunakan *base color*. Terakhir, penulis merapikan *layers* dengan cara mengelompokkannya sesuai bagian *cut-out*. Masing-masing kelompok (grup) diberi nama bagian tubuhnya dalam bahasa Inggris, seperti "Body Part". Penulis mengeksport ilustrasi tersebut menjadi sebuah gambar berformat PNG untuk diperiksa oleh pembimbing lapangan. Setelah melalui proses revisi, *file* yang sudah siap untuk digunakan diunggah ke dalam folder Google Drive yang tersedia.

B. Animated Storybook

Animated storybook Little Lightman umumnya memiliki 25 halaman (*shots*) dalam 1 episodenya. Selama melakukan praktik kerja magang, penulis

mengerjakan 2 episode *animated storybook* Little Lightman, yaitu episode 3 dan 9.



Gambar 3.3. *Storyboard* salah satu halaman dari *animated storybook* Little Lightman episode 9 (Ayoo Kreasi, 2021)



Gambar 3.4. *Lineart* dengan teknik *cut-out* (Ayoo Kreasi, 2021)

Penulis memperoleh *storyboard* per episode dari *storyboard artist*. Kemudian, penulis membuat *lineart* ulang berdasarkan pada sketsa tersebut. *Clean lineart* dibuat dengan teknik *cut-out* dalam *layers* terpisah untuk bagian kepala dan rambut, badan, lengan kiri dan kanan, serta kaki kiri dan kanan. *Lineart* dibuat menggunakan warna hitam untuk tokoh dan warna lain yang sesuai dengan *base color* untuk objek maupun *background*.



Gambar 3.5. Penambahan *base color*
(Ayoo Kreasi, 2021)



Gambar 3.6. Penambahan *highlight*
(Ayoo Kreasi, 2021)

Setelah itu, penulis melakukan *coloring* dengan mewarnai setiap bagian menggunakan *base color*. Lalu, penulis menambahkan *highlight* menggunakan warna putih dengan *opacity* 50%. Terakhir, penulis merapikan *layers* dengan cara mengelompokkannya sesuai bagian *cut-out*. Masing-masing kelompok (grup) diberi nama singkatan tokoh dan bagian tubuhnya dalam bahasa Inggris, seperti "LM Head".

Penulis mengekspor ilustrasi tersebut menjadi sebuah gambar berformat JPG untuk diperiksa oleh pembimbing lapangan. Setelah melalui proses revisi, *file* yang sudah siap untuk dianimasikan dan *preview* berformat JPG diunggah ke dalam folder Google Drive yang tersedia.



Gambar 3.7. Hasil akhir setelah di-*compositing*
(Ayoo Kreasi, 2021)

3.3.1.2. Pariz & Coboz Animated Storybook

Dalam seri Pariz & Coboz, penulis mengerjakan *lineart*, *coloring*, dan *finishing* untuk *animated storybook* maupun poster promosinya.

A. *Animated storybook*

Animated storybook Pariz & Coboz umumnya memiliki 25 halaman (*shots*) dalam 1 episodenya. Selama melakukan praktik kerja magang, penulis mengerjakan 4 episode *animated storybook* Pariz & Coboz, yaitu episode 1, 2, 4, dan 8.



Gambar 3.8. *Storyboard* salah satu halaman dari *animated storybook* Pariz &
Coboz episode 1
(Ayoo Kreasi, 2021)



Gambar 3.9. *Lineart* dengan teknik *cut-out*

(Ayoo Kreasi, 2021)

Penulis memperoleh *storyboard* per episode dari *storyboard artist*. Kemudian, penulis membuat *lineart* ulang berdasarkan pada sketsa tersebut. *Clean lineart* dibuat dengan teknik *cut-out* dalam *layers* terpisah untuk bagian kepala, badan, lengan kiri dan kanan, serta kaki kiri dan kanan. *Lineart* dibuat menggunakan warna hitam untuk tokoh maupun objek dan *background*.



Gambar 3.10. Penambahan *base color*

(Ayoo Kreasi, 2021)



Gambar 3.11. Penambahan *highlight*

(Ayoo Kreasi, 2021)

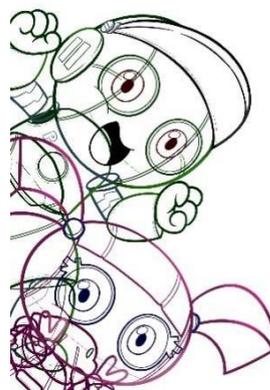
Setelah itu, penulis melakukan *coloring* dengan mewarnai setiap bagian menggunakan *base color*. Lalu, penulis menambahkan *highlight* menggunakan warna putih dengan *opacity* 50%. Terakhir, penulis merapikan *layers* dengan cara mengelompokkannya sesuai bagian *cut-out*. Masing-masing kelompok (grup) diberi nama singkatan tokoh dan bagian tubuhnya dalam bahasa Inggris, seperti "PZ Head".

Penulis mengekspor ilustrasi tersebut menjadi sebuah gambar berformat JPG untuk diperiksa oleh pembimbing lapangan. Setelah melalui proses revisi, *file* yang sudah siap untuk dianimasikan dan *preview* berformat JPG diunggah ke dalam folder Google Drive yang tersedia.



Gambar 3.12. Hasil akhir setelah di-*compositing*
(Ayoo Kreasi, 2021)

B. Poster



Gambar 3.13. *Lineart* poster Pariz & Coboz dengan teknik *cut-out*
(Ayoo Kreasi, 2021)

Penulis memperoleh sketsa poster Pariz & CoboZ dari *storyboard artist*. Kemudian, penulis membuat *lineart* ulang berdasarkan pada bentuk objek-objek poster tersebut. *Clean lineart* dibuat dengan teknik *cut-out* dalam *layers* terpisah untuk bagian kepala, badan, lengan kiri dan kanan, serta kaki kiri dan kanan. *Lineart* menggunakan warna yang lebih tua dari *base color* objeknya. Walaupun ilustrasi tersebut dibuat untuk kebutuhan poster, pembimbing lapangan meminta penulis membuat versi *cut-out* jika dibutuhkan untuk animasi di masa depan.



Gambar 3.14. Penambahan *base color*

(Ayoo Kreasi, 2021)



Gambar 3.15. Hasil akhir setelah ditambahkan *highlight* dan *background*

(Ayoo Kreasi, 2021)

Setelah itu, penulis melakukan *coloring* dengan mewarnai setiap bagian menggunakan *base color*. Lalu, penulis menambahkan *background*,

serta *shading* dan *highlight* sesuai kebutuhan. Terakhir, penulis merapikan *layers* dengan cara mengelompokkannya sesuai bagian *cut-out*. Masing-masing kelompok (grup) diberi nama singkatan tokoh dan bagian tubuhnya dalam bahasa Inggris, seperti "PZ Body". Penulis mengekspor ilustrasi tersebut menjadi sebuah gambar berformat JPG untuk diperiksa oleh pembimbing lapangan. Setelah melalui proses revisi, *file* yang sudah siap untuk digunakan diunggah ke dalam folder Google Drive yang tersedia.

3.3.1.3. Domar serta Chiko, Ketti & Beri

Penulis mengerjakan *lineart*, *coloring*, dan *finishing* untuk stiker Domar (maskot Indomaret) serta *turn around* dan stiker tokoh-tokoh dari seri Chiko, Ketti & Beri. Stiker Domar terdiri dari 4 pose menarik, sedangkan masing-masing tokoh dari seri Ketti, Chiko & Beri memiliki 3 pose untuk stikernya.

Penulis memperoleh sketsa pose Domar dari *storyboard artist*. Kemudian, penulis membuat *lineart* ulang berdasarkan pada sketsa tersebut. *Clean lineart* dibuat dengan teknik *cut-out* dalam *layers* terpisah untuk bagian kepala dan rambut, badan, lengan kiri dan kanan, serta kaki kiri dan kanan. *Lineart* dibuat menggunakan warna hitam. Walaupun ilustrasi tersebut dibuat untuk kebutuhan stiker, pembimbing lapangan meminta penulis membuat versi *cut-out* jika dibutuhkan untuk animasi di masa depan.

Setelah itu, penulis melakukan *coloring* dengan mewarnai setiap bagian menggunakan *base color*. Lalu, penulis menambahkan *highlight* menggunakan warna putih dengan *opacity* 50%. Terakhir, penulis merapikan *layers* dengan cara mengelompokkannya sesuai bagian *cut-out*. Masing-masing kelompok (grup) diberi nama bagian tubuhnya dalam bahasa Inggris, seperti "Head Part".

Penulis mengekspor ilustrasi tersebut menjadi sebuah gambar berformat PNG untuk diperiksa oleh pembimbing lapangan. Setelah melalui

proses revisi, *file* yang sudah siap untuk digunakan diunggah ke dalam folder Google Drive yang tersedia.

Turn around untuk masing-masing tokoh dari seri Chiko, Ketti & Beri memiliki 3 *angle*, yaitu tampak depan, samping, dan belakang. Penulis memperoleh sketsa *turn around* Chiko, Ketti & Beri dari *storyboard artist*. Kemudian, penulis membuat *lineart* ulang berdasarkan pada sketsa tersebut. *Clean lineart* dibuat dengan teknik *cut-out* dalam *layers* terpisah untuk bagian kepala, badan, lengan kiri dan kanan, serta kaki kiri dan kanan. *Lineart* dibuat menggunakan warna hitam.



Gambar 3.16. Hasil akhir setelah ditambahkan *base color*

(Ayoo Kreasi, 2021)

Setelah itu, penulis melakukan *coloring* dengan mewarnai setiap bagian menggunakan *base color*. Terakhir, penulis merapikan *layers* dengan cara mengelompokkannya sesuai bagian *cut-out*. Masing-masing kelompok (grup) diberi nama bagian tubuhnya dalam bahasa Inggris, seperti "Head Part". Penulis mengeksport ilustrasi tersebut menjadi sebuah gambar berformat PNG untuk diperiksa oleh pembimbing lapangan. Setelah melalui proses revisi, *file* yang sudah siap untuk digunakan diunggah ke dalam folder Google Drive yang tersedia.

Stiker untuk masing-masing tokoh dari seri Chiko, Ketti & Beri memiliki 3 pose. Penulis memperoleh sketsa pose Chiko, Ketti & Beri dari *storyboard artist*. Kemudian, penulis membuat *lineart* ulang berdasarkan pada sketsa tersebut. *Clean lineart* dibuat dengan teknik *cut-out* dalam

layers terpisah untuk bagian kepala, badan, lengan kiri dan kanan, serta kaki kiri dan kanan. *Lineart* dibuat menggunakan warna hitam.

Setelah itu, penulis melakukan *coloring* dengan mewarnai setiap bagian menggunakan *base color*. Lalu, penulis menambahkan *highlight* menggunakan warna putih dengan *opacity* 50%. Terakhir, penulis merapikan *layers* dengan cara mengelompokkannya sesuai bagian *cut-out*. Masing-masing kelompok (grup) diberi nama bagian tubuhnya dalam bahasa Inggris, seperti "Leg Part".

Penulis mengeksport ilustrasi tersebut menjadi sebuah gambar berformat PNG untuk diperiksa oleh pembimbing lapangan. Setelah melalui proses revisi, *file* yang sudah siap untuk digunakan diunggah ke dalam folder Google Drive yang tersedia.

3.3.1.4. Poster dan Ilustrasi

Penulis mengerjakan *lineart*, *coloring*, dan *finishing* untuk 1 buah poster Penjelajah Nusantara dan 5 buah ilustrasi untuk *powerpoint slides*.



Gambar 3.17. *Lineart* poster Penjelajah Nusantara dengan teknik *cut-out*
(Ayoo Kreasi, 2021)

Penulis memperoleh poster Penjelajah Nusantara versi lama dari pembimbing lapangan. Kemudian, penulis membuat *lineart* ulang

berdasarkan pada bentuk objek-objek poster tersebut. *Clean lineart* dibuat dengan teknik *cut-out* dalam *layers* terpisah untuk bagian kepala dan rambut, badan, lengan kiri dan kanan, serta kaki kiri dan kanan. Khusus poster dan ilustrasi, *lineart* menggunakan warna yang lebih tua dari *base color* objeknya. Walaupun ilustrasi tersebut dibuat untuk kebutuhan poster, pembimbing lapangan meminta penulis membuat versi *cut-out* jika dibutuhkan untuk animasi di masa depan.



Gambar 3.18. Penambahan *base color*
(Ayoo Kreasi, 2021)



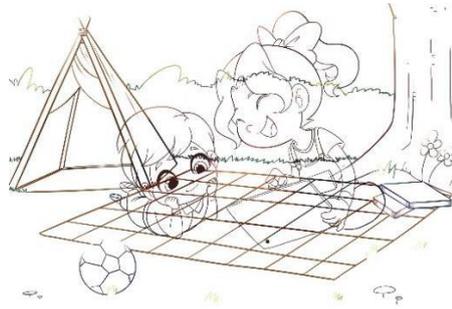
Gambar 3.19. Penambahan *shading* dan *highlight*
(Ayoo Kreasi, 2021)

Setelah itu, penulis melakukan *coloring* dengan mewarnai setiap bagian menggunakan *base color*. Lalu, penulis menambahkan *shading* dan *highlight* sesuai kebutuhan, efek serta *adjustment* menggunakan *filters* Adobe Photoshop.



Gambar 3.20. Hasil akhir setelah ditambahkan efek dan *adjustment*
(Ayoo Kreasi, 2021)

Terakhir, penulis merapikan *layers* dengan cara mengelompokkannya sesuai bagian *cut-out*. Masing-masing kelompok (grup) diberi nama singkatan tokoh dan bagian tubuhnya dalam bahasa Inggris, seperti "DV Head". Penulis mengekspor ilustrasi tersebut menjadi sebuah gambar berformat JPG untuk diperiksa oleh pembimbing lapangan. Setelah melalui proses revisi, *file* yang sudah siap untuk digunakan diunggah ke dalam folder Google Drive yang tersedia.



Gambar 3.21. *Lineart* ilustrasi dengan teknik *cut-out*
(Ayoo Kreasi, 2021)



Gambar 3.22. Penambahan *base color*
(Ayoo Kreasi, 2021)

Untuk ilustrasi *powerpoint slides*, penulis hanya mengerjakan *coloring* dan *finishing*. Penulis memperoleh *lineart* dari ilustrator lain. *Lineart* tersebut sudah dipisahkan antara tokoh dan *background*. Penulis melakukan *coloring* dengan mewarnai setiap objek menggunakan *base color*. Lalu, penulis menambahkan *shading* dan *highlight* sesuai kebutuhan, efek serta *adjustment* menggunakan *filters* Adobe Photoshop.



Gambar 3.23. Penambahan *shading* dan *highlight*
(Ayoo Kreasi, 2021)



Gambar 3.24. Hasil akhir setelah ditambahkan efek dan *adjustment*
(Ayoo Kreasi, 2021)

Kemudian, penulis mengekspor ilustrasi tersebut menjadi sebuah gambar berformat JPG untuk diperiksa oleh pembimbing lapangan. Setelah melalui proses revisi, *file* yang sudah siap untuk digunakan diunggah ke dalam folder Google Drive yang tersedia.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Beberapa kendala yang penulis temukan selama melakukan praktik kerja magang di Ayoo Kreasi diuraikan sebagai berikut.

1. Kurangnya kemampuan penulis dalam membuat ilustrasi berbasis *vector*, baik secara visual maupun program yang digunakan. Hal ini membuat proses pengerjaan aset berupa *vector* memakan waktu yang sangat lama dan membuahkan hasil yang kurang sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.
2. Penulis belum terlalu memahami batasan dari program desain yang digunakan sehingga proses pengerjaan memakan waktu yang lebih lama dari seharusnya. Hal ini dikarenakan penulis terpaksa mengerjakan tugas menggunakan dua program sekaligus. Sebagai contoh, penulis tidak mengetahui bahwa program Paint Tool SAI Version 1 memiliki batas maksimal *layers* sebanyak 256 buah.
3. Penulis belum terlalu memahami standar dalam melakukan *project management* untuk proyek *animated storybook*. Hal ini mengakibatkan

penamaan *layers* dan *file* milik penulis berbeda dengan yang lainnya, sehingga menyulitkan para *animator* untuk menganimasikan aset.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Beberapa solusi yang penulis temukan untuk mengatasi kendala-kendala selama melakukan praktik kerja magang di Ayoo Kreasi diuraikan sebagai berikut.

1. Diadakannya sesi *mentoring* bersama pekerja-pekerja yang ahli di bidang *vector illustration*. Sesi *mentoring* ini dihadiri oleh mentor, pembimbing lapangan, administrator, dan beberapa ilustrator (termasuk penulis). Penulis diajarkan tips dan trik bagaimana menggunakan *tools* secara efektif pada program Adobe Illustrator, serta komposisi elemen visual yang dapat menyempurnakan sebuah ilustrasi *vector*.
2. Setelah mengetahui bahwa Paint Tool SAI Version 1 memiliki batas maksimal *layers* sebanyak 256 buah, penulis mencari solusi untuk menambah batas maksimal *layers* di internet. Namun, karena takut merusak komputer, penulis memutuskan untuk mencari versi lain. Pada akhirnya, penulis mengunduh Paint Tool SAI Version 2 yang memiliki batas maksimal *layers* sebanyak 8.190 buah.
3. Penulis berdiskusi dengan *animator* untuk memperbaiki penamaan *layers* dan *file* milik penulis. Selain itu, penulis juga menganalisis *project management* milik ilustrator lain dan mengaplikasikannya pada proyek selanjutnya.