

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

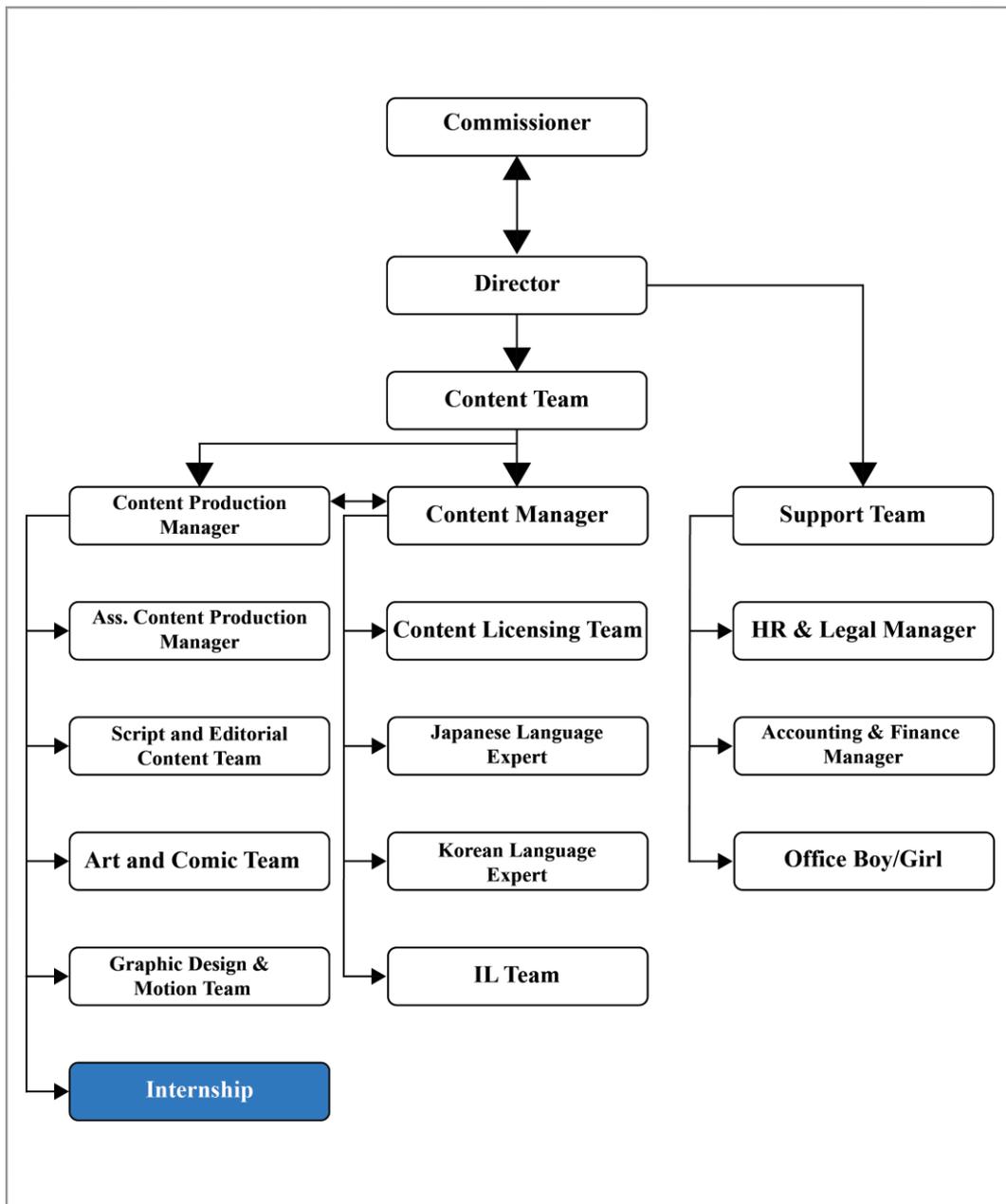
#### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Berikut merupakan penjabaran informasi mengenai posisi penulis dan alur koordinasi dengan pembimbing lapangan ketika praktik kerja magang berlangsung.

##### 1. Kedudukan

Kedudukan penulis di *King Production* selama melakukan praktik kerja magang adalah ilustrator di dalam divisi *content production*. Tugas-tugas penulis dalam kedudukan ini adalah melakukan beberapa hal seperti *coloring*, *lettering*, dan juga merancang *2D assets* untuk keperluan buku yang membutuhkan ilustrasi. Dan selama pelaksanaan berlangsung, penulis bekerja di bawah pengawasan *content production manager*. Tidak hanya itu saja, penulis juga bekerja sama dengan sejumlah ilustrator yang merupakan karyawan dalam *King Production*. Dan di antara semua ilustrator, terdapat satu di antara mereka yang bertanggung jawab untuk berkomunikasi dengan *client*.

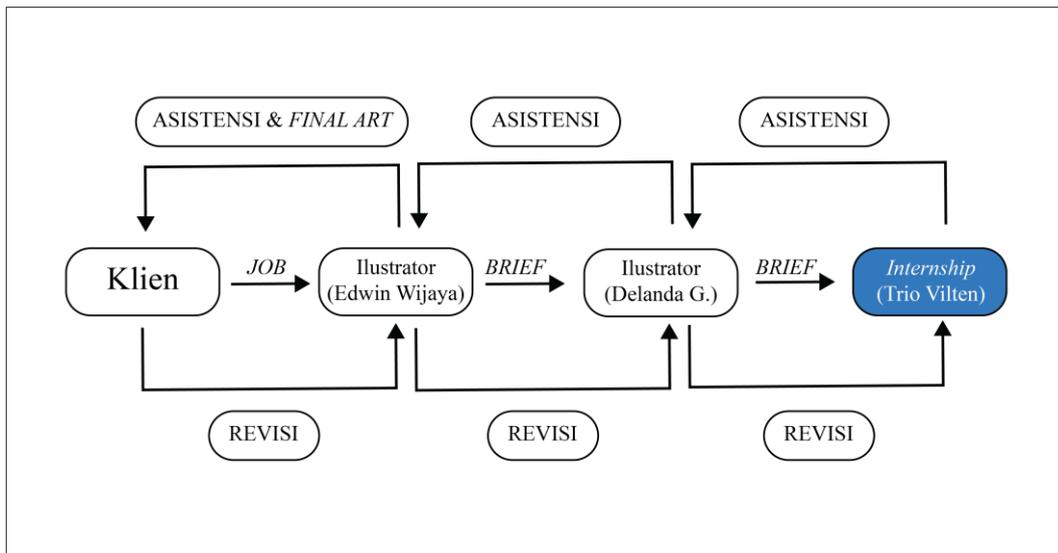
Berikut merupakan bagan yang menunjukkan kedudukan penulis dalam perusahaan ketika melakukan praktik kerja magang. Dalam bagan ini terdapat berbagai kedudukan, lengkap dari *director* hingga semua divisi yang ada di dalam perusahaan. Semua orang dalam setiap divisi bekerja sama untuk memberikan layanan jasa yang terbaik. Dalam bagan ini pula terlihat jelas bahwa penulis berada di bawah *content production manager*. Susunan bagan dengan penulis ditunjukkan lewat gambar berikut.



Gambar 3.1. Kedudukan di dalam *King Productions*

## 2. Koordinasi

Berikut merupakan bagan yang berisi sejumlah informasi mengenai alur koordinasi dalam pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama melaksanakan pekerjaan.



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi

Sesuai dengan informasi yang tertera di dalam bagan, ketika mendapatkan *job* dari *client*, salah satu ilustrator akan bertanggung jawab untuk berkomunikasi dengan *client* untuk membahas *brief* dalam *project*. Setelah selesai berdiskusi, ilustrator tersebut akan mengerjakan *sample* dari *project* dan melakukan asistensi kepada *client*. Dalam proses asistensi ini, ilustrator dan *client* akan membuat kesepakatan mengenai *color choice* dan *style* akan diterapkan dalam keseluruhan perancangan. Apabila belum mendapatkan persetujuan, *sample* tersebut akan direvisi hingga menghasilkan karya yang sesuai dengan kebutuhan *client*. Setelah titik kesepakatan tercapai, *brief* tersebut akan diberitahukan kepada ilustrator lain yang akan mengerjakan *project* yang sama.

Ketika penulis mendapatkan *brief* yang sudah diasistensi dan disepakati bersama *client*, penulis akan langsung mengerjakan *project* yang sudah ditetapkan. Dalam proses pengerjaan *project* tersebut, tentunya penulis mengikuti *style* dan *color choice* yang sudah ditetapkan sebelumnya. Setelah selesai, penulis akan melakukan asistensi pada salah satu ilustrator senior yang sekaligus merupakan pembimbing lapangan. Apabila terdapat kesalahan atau ketidaksesuaian dengan *brief*, penulis akan melakukan revisi hingga

menghasilkan karya yang akurat. Apabila sudah akurat, karya tersebut akan diterima oleh pembimbing lapangan untuk diserahkan kepada ilustrator yang bertugas untuk berkomunikasi kepada *client* sebagai *final art*.

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama melakukan praktik kerja magang, penulis melakukan tugas-tugas seperti mewarnai *webtoon*, *lettering* pada *webtoon* dari bahasa Indonesia ke bahasa Inggris, merancang konsep sampul novel, dan *2D assets*. Penjelasan secara rinci mengenai tugas-tugas tersebut adalah dalam tabel berikut.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	<i>Sugar Daddy</i>	Belajar mewarnai <i>webtoon</i> seperti pemberian <i>base colour</i> , <i>shading</i> , <i>lighting</i> , dan <i>finishing</i> .
		<i>Sooper Spooky</i>	Belajar melakukan <i>lettering</i> pada <i>webtoon</i> dari bahasa Indonesia menjadi bahasa Inggris.
		<i>Sayap Besi</i>	Merancang konsep sampul novel.
2.	2	<i>Sayap Besi</i>	Membuat alternatif lain dalam perancangan konsep sampul novel.
		<i>Menu MPASI</i>	Merancang 51 ilustrasi bahan makanan ( <i>2D assets</i> ) untuk ditaruh ke dalam buku resep masakan penunjang ASI.
3.	3	<i>Menu MPASI</i>	Merancang 3 ilustrasi tambahan untuk menunjang informasi dalam buku resep.
		<i>Anne Philadelphia</i>	Melakukan <i>coloring</i> pada 7 halaman ilustrasi. (Halaman 14, 21, 23, 22, 27, 44 dan 45)
4.	4	<i>Anne Philadelphia</i>	Melakukan <i>coloring</i> pada 8 halaman ilustrasi. (Halaman 46, 47, 55, 56, 57, 58, 66, dan 67)
5.	5	<i>Anne Philadelphia</i>	Melakukan <i>coloring</i> pada 12 halaman ilustrasi. (Halaman 72, 73, 74, 75, 78, 79, 85, 86, 94, 95, 100, dan 101)

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
6.	6	<i>Anne Philadelphia</i>	Melakukan <i>coloring</i> pada 10 halaman ilustrasi. (Halaman 109, 110, 116, 117, 126, 127, 130, 131, 140, dan 141)
7.	7	<i>Anne Philadelphia</i>	Melakukan <i>coloring</i> pada 8 halaman ilustrasi. (Halaman 142, 143, 162, 163, 166, 167, 178, 179)
8.	8	<i>Anne Philadelphia</i>	Melakukan <i>coloring</i> pada 10 halaman ilustrasi. (Halaman 184, 185, 193, 194, 199, 200, 201, 202, 214, dan 215)
9.	9	<i>Anne Philadelphia</i>	Melakukan <i>coloring</i> pada 7 halaman ilustrasi. (Halaman 228, 229, 230, 235, 236, 243, 244) Melakukan revisi pada 14 halaman ilustrasi. (Halaman 85, 86, 87, 92, 93, 95, 94, 97, 99, 102, 106, 109, 110, dan 113)
10.	10	<i>Anne Philadelphia</i>	Melakukan revisi pada 34 halaman ilustrasi. (Halaman 46, 48, 50, 51, 52, 53, 54, 64, 65, 66, 111, 112, 114, 115, 117, 120, 123, 160, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 176, dan 178)

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama melaksanakan praktik kerja magang, penulis mengerjakan beberapa tugas. Contoh dari tugas tersebut adalah melakukan *coloring* pada *webtoon* dengan judul *Sugar Daddy* dan *Anne Philadelphia*. Selain itu, penulis juga melakukan *lettering* untuk *webtoon* berjudul *Sooper Spooky* dari bahasa Indonesia menjadi bahasa Inggris. Tidak hanya itu saja, penulis juga merancang konsep pada sampul novel berjudul *Sayap Besi*. Selanjutnya, penulis juga merancang *2D assets* untuk *Menu MPASI*.

#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan Magang

Berikut ini merupakan penjabaran dari tugas-tugas yang telah dilakukan oleh penulis pada proses pelaksanaan magang.

### 3.3.1.1. *Sugar Daddy (Coloring)*

*Sugar Daddy* adalah sebuah *webtoon* yang merupakan karya asli dari *King Production* dan dikerjakan sendiri oleh pihak perusahaan lengkap dari penulisan cerita, perancangan karakter hingga *background* serta dialog-dialog di dalamnya. *Webtoon* ini dikerjakan dengan gaya *manga* dari Jepang dan ditargetkan untuk anak-anak remaja. Tugas penulis dalam *project* ini adalah melakukan *coloring* pada panel-panel yang telah ditetapkan. Dan sebelum melakukan itu semua, penulis telah diberi tutorial terlebih dahulu dari ilustrator senior dan juga informasi tentang ketentuan-ketentuan yang harus diikuti dalam proses pengerjaan. Berikut merupakan contoh *outline* dari *webtoon* yang dikerjakan oleh penulis.



Gambar 3.3. *Outline of Sugar Daddy*

Ketika *file* kerja diberikan kepada penulis, *outline* sudah tersedia dalam bentuk yang *clean* dan tidak berwujud sketsa kasar. *Outline* tersebut berwarna hitam dan selain *outline* berupa karakter, terdapat garis-garis lurus tertentu yang berfungsi untuk membentuk suatu bidang sehingga membuat *webtoon* terbagi menjadi panel-panel tertentu dalam menggambarkan *scene* yang berlangsung. Selain itu, di dalam *file* kerja

tersebut belum terdapat *speech balloon* yang menunjukkan dialog antar karakter. Berikut merupakan warna-warna tertentu yang memegang peranan penting dalam proses *coloring*.



Gambar 3.4. *Key Color of Sugar Daddy*

Proses *coloring* dimulai dengan penempatan *base color* seperti rambut, kulit, mata, dan juga pakaian. Untuk mendapatkan *base color*, penulis menggunakan *color picker* dari ilustrasi terdahulu yang sudah pernah dikerjakan. Dan untuk menghasilkan sebuah *unity* dengan ilustrasi lainnya, penulis menggunakan *key color* yang sudah dibagikan dari ilustrator senior sebelumnya ketika melakukan *shading*, *lighting*, dan juga *finishing*. Warna-warna seperti D89083, CE9993, dan 8D819D digunakan untuk melakukan *shading*, sedangkan warna-warna lain seperti FFBC99, 842222, 1E0E3B digunakan untuk *lighting* serta *finishing*. Tidak hanya itu saja, penulis juga melakukan imitasi *style* dari ilustrasi *webtoon* yang sebelumnya sudah dikerjakan sehingga menghasilkan *final art* seperti gambar berikut.



Gambar 3.5. *Final Art of Sugar Daddy*

### 3.3.1.2. *Sooper Spooky (Lettering)*

*Sooper Spooky* merupakan *webtoon* dari Indonesia yang mengangkat cerita mengenai kuntilanak dan santet. Meskipun memiliki hantu dalam jalannya cerita, *webtoon* ini juga mengandung unsur komedi dan fantasi di dalamnya sehingga bisa dinikmati oleh pembaca. *Webtoon* ini juga mengisahkan tentang kuntilanak yang diburu oleh sekelompok penjahat. Hal ini dikarenakan kuntilanak tersebut berusaha mengacaukan rencana mereka.

Tugas penulis dalam project ini adalah melakukan *lettering* pada *webtoon* dari bahasa Indonesia menjadi bahasa Inggris dengan menggunakan hasil terjemahan yang sudah disediakan. *Lettering* ini penting dilakukan untuk menata tulisan sehingga terlihat menjadi lebih rapi. Selain terlihat rapi, tulisan tersebut juga menjadi nyaman untuk dibaca sehingga *webtoon* dapat dinikmati dengan baik. Berikut merupakan sampel dari *webtoon* dalam bahasa Indonesia.



Gambar 3.6. *Sooper Spooky* dalam bahasa Indonesia

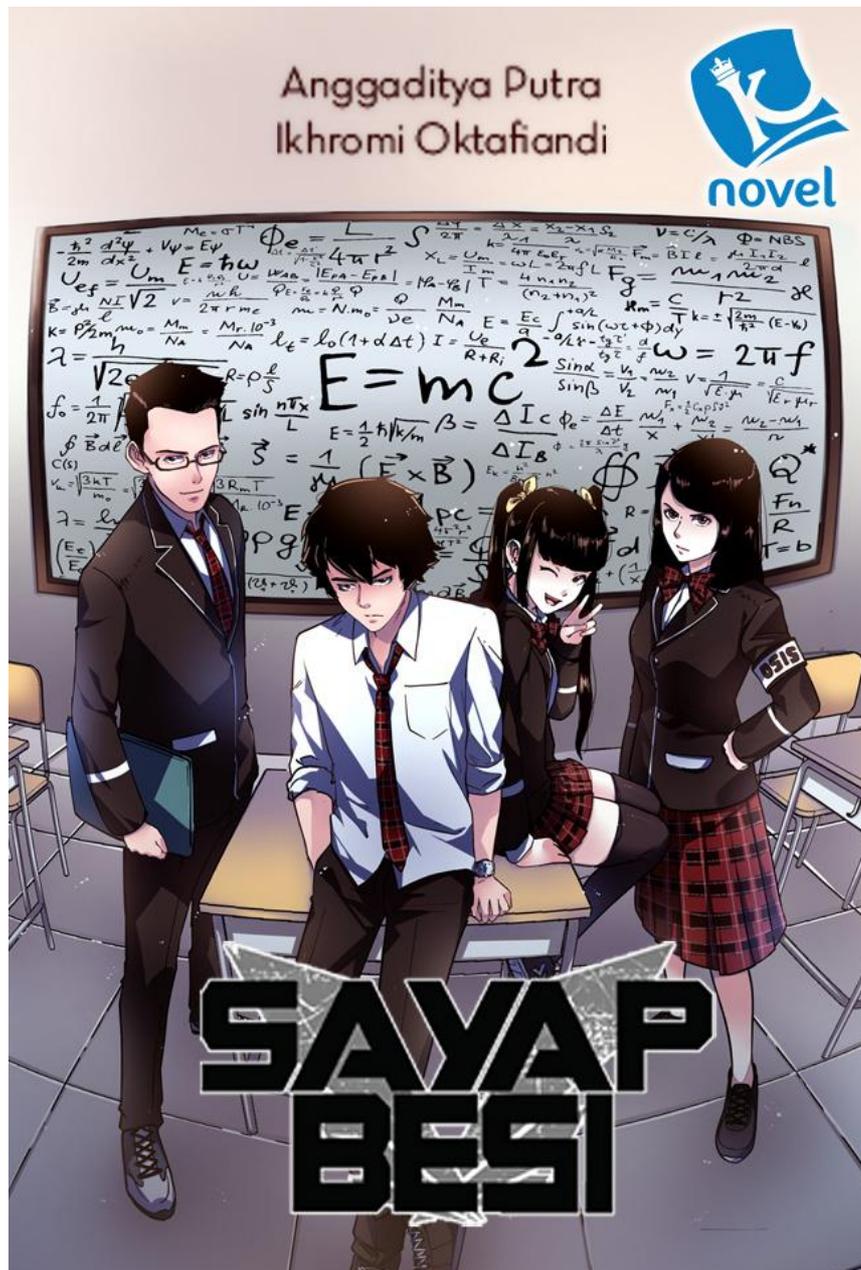
Proses *lettering* ini dilakukan oleh penulis dengan menggunakan *software* bernama *Adobe Photoshop*. *Typeface* yang digunakan adalah *DK Face Your Fears II* dan *Laffayette Comic Pro*. *DK Face Your Fears II* merupakan *typeface* yang mempunyai bentuk seperti percikan darah sehingga memberikan kesan seram dan cocok digunakan dalam perancangan *webtoon* yang mempunyai karakter hantu dalam jalannya cerita. Kemudian ada juga *Laffayette Comic Pro* yang mudah dibaca dan mempunyai kesan natural karena mirip dengan tulisan tangan sehingga cocok untuk digunakan dalam *speech balloon* untuk menunjukkan dialog antar karakter. Berikut merupakan sampel dari *webtoon* yang sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris.



Gambar 3.7. *Sooper Spooky* dalam bahasa Inggris

### 3.3.1.3. *Sayap Besi (Concept)*

*Sayap Besi* merupakan nama dari sebuah novel dari Indonesia dengan genre misteri yang ditulis oleh Anggaditya Putra dan Ikhromi Oktafiandi. Novel ini menceritakan kisah petualangan anak-anak sekolah menengah atas yang terdiri dari 2 laki-laki dan 2 perempuan dalam memecahkan misteri yang terjadi di lingkungan sekitar mereka. Tugas penulis dalam *project* ini adalah merancang konsep pada sampul novel. Sebelum merancang, penulis diberikan referensi mengenai sampul novel yang telah dirancang sebelumnya. Berikut merupakan sampul novel *Sayap Besi* yang telah dirancang sebelumnya.



Gambar 3.8. Sampul Lama pada Novel *Sayap Besi*

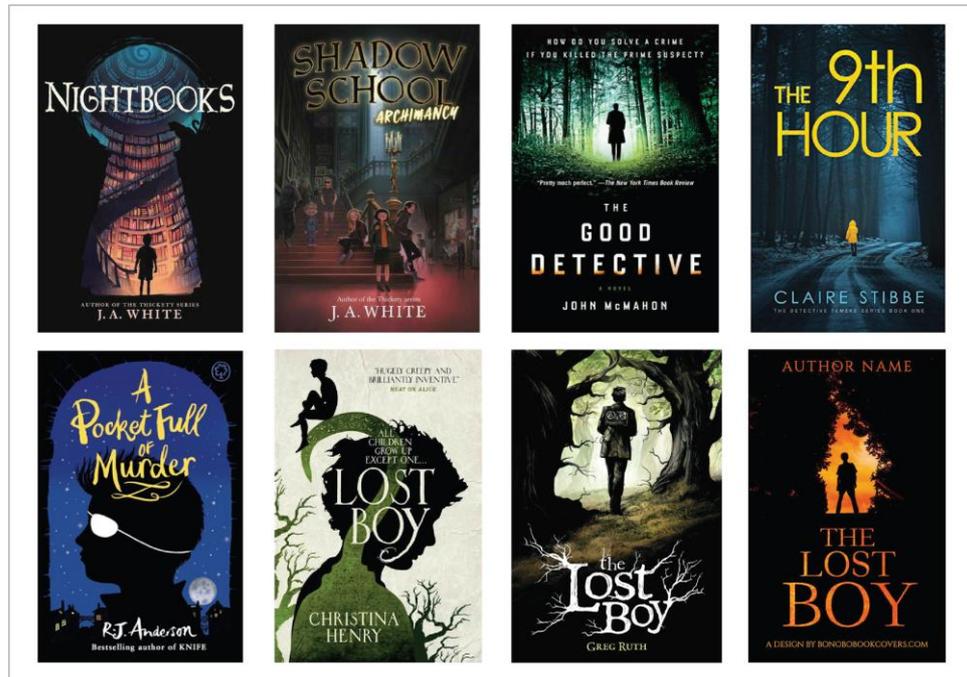
Perancangan konsep dilakukan oleh penulis dengan membuat sketsa terlebih dahulu. Dalam sketsa ini, penulis menggunakan gaya *anime* dari Jepang untuk menggambarkan karakter-karakter yang terlibat dalam jalan cerita novel. Desain karakter yang ada penulis adaptasi dari sampul novel lama yang sudah diberikan sebelumnya oleh pembimbing lapangan. Berikut merupakan hasil sketsa pertama yang dirancang oleh penulis.



Gambar 3.9. Sketsa Pertama *Sayap Besi*

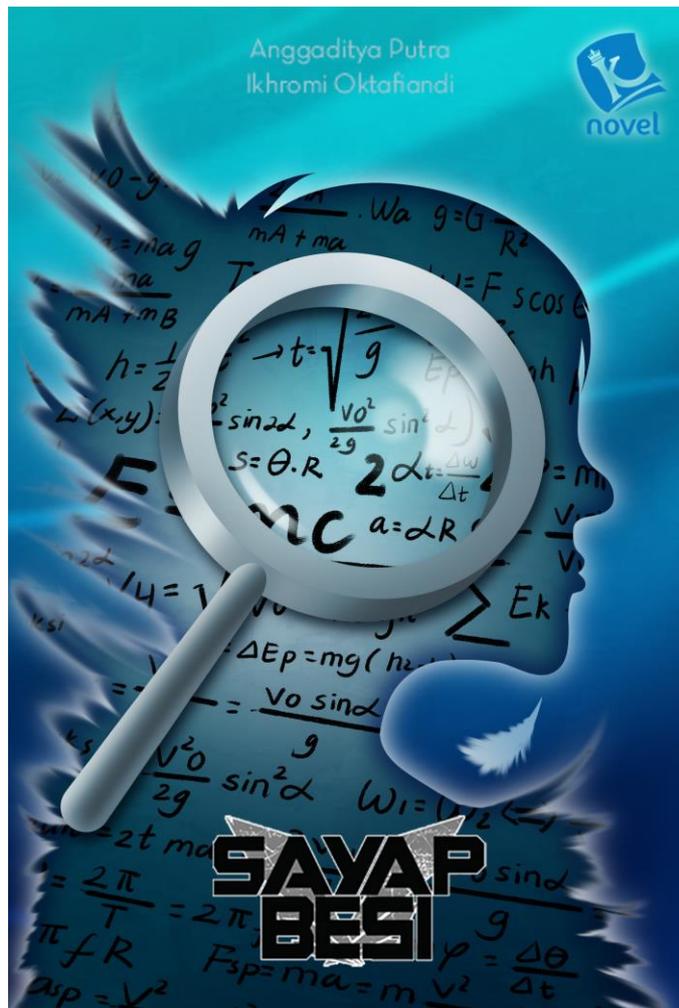
Setelah melakukan asistensi dengan pembimbing lapangan, penulis mendapatkan masukan agar perancangan sampul diiterasi menggunakan gaya selain *anime*. Maka dari itu, penulis mencari contoh-contoh sampul novel yang mempunyai genre misteri dan ditargetkan untuk anak-anak remaja. Contoh-contoh tersebut akan penulis jadikan sebagai referensi dalam pengembangan perancangan. Dari studi dari referensi yang telah dikumpulkan, penulis menemukan bahwa sampul untuk novel misteri cenderung memanfaatkan banyak warna gelap seperti hitam dan

memanfaatkan teknik siluet dalam menggambarkan karakter dalam cerita. Kumpulan referensi yang digunakan oleh penulis ada dalam gambar berikut.



Gambar 3.10. Referensi dalam *project Sayap Besi*

Setelah melakukan studi referensi, penulis membuat alternatif sampul yang baru berdasarkan *insight* baru yang telah didapatkan sebelumnya. Pada alternatif pertama, penulis memanfaatkan siluet anak laki-laki karena dalam alur cerita novel ini terdapat seorang tokoh utama berupa anak laki-laki yang mempunyai kemampuan jenius untuk memecahkan misteri dari kasus-kasus yang ia temukan. Tidak hanya itu, penulis juga menambahkan sebuah kaca pembesar untuk memberikan kesan mengenai misteri yang ingin dipecahkan. Dan berdasarkan masukan dari pembimbing lapangan, penulis tetap mempertahankan gambar rumus yang ada pada papan tulis dalam perancangan sebelumnya. Berikut merupakan hasil iterasi yang dilakukan oleh penulis.



Gambar 3.11. Iterasi konsep dalam *project Sayap Besi*

Untuk pengembangan konsep lebih lanjut, penulis membuat alternatif lain berdasarkan studi referensi yang sudah dilakukan. Pada alternatif kali ini, penulis membuat siluet laki-laki dan perempuan mengingat anak perempuan juga mempunyai peranan penting dalam jalannya cerita dalam novel *Sayap Besi*. Selain itu, penulis juga menambahkan siluet pohon kering yang sudah mati untuk menempati *space* kosong yang tersisa di dalam sampul. Pohon kering yang sudah mati ini terinspirasi dari sampul novel berjudul *Lost Boy* yang ada dalam studi referensi yang telah dilakukan sebelumnya. Alternatif lain yang telah dirancang oleh penulis ditunjukkan dalam gambar berikut.



Gambar 3.12. Alternatif iterasi konsep dalam *project Sayap Besi*

Setelah melakukan iterasi, penulis mendapatkan masukan dari pembimbing lapangan untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut dalam perancangan konsep sampul Novel *Sayap Besi*. Pada eksplorasi berikutnya, penulis mendapatkan arahan untuk membuat alternatif dengan menyusun 4 buah kaca pembesar dalam sebuah komposisi. Empat kaca pembesar tersebut merupakan representasi dari anak-anak sekolah menengah atas yang ada dalam cerita novel. Dengan memanfaatkan aset kaca pembesar yang sudah dirancang sebelumnya, penulis mencoba untuk melakukan iterasi sesuai dengan instruksi yang telah diberikan oleh pembimbing lapangan. Dua buah hasil iterasi dengan menggunakan kaca pembesar ditunjukkan melalui gambar berikut.



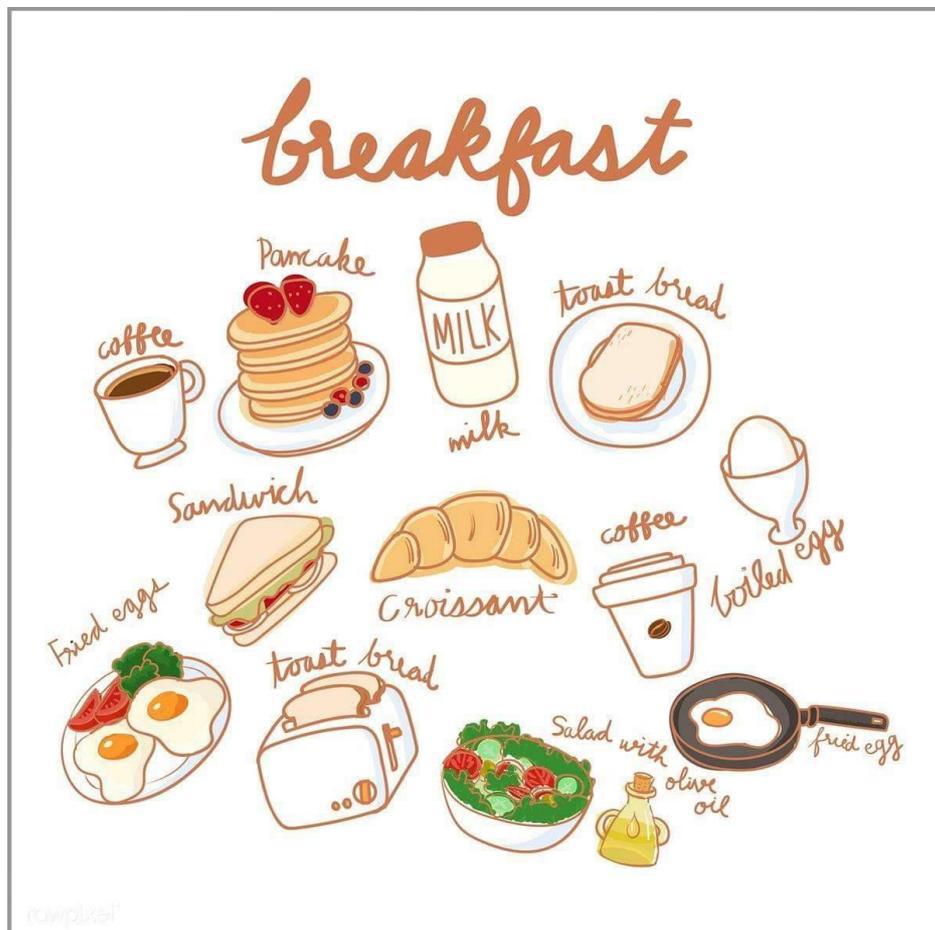
Gambar 3.13. Iterasi lanjutan dalam *project Sayap Besi*

#### 3.3.1.4. Menu MPASI (2D Assets)

*Menu MPASI* merupakan sebuah buku yang berisi resep masakan untuk menunjang ASI dengan dengan komposisi gizi yang terukur dengan sangat baik. Konten-konten dalam buku ini ditulis oleh Safira Devina, dr. Conny Tanjung Sp.A(K), dan dr. Titis Prawitasari Sp.A(K). Di dalam buku ini terdapat berbagai macam resep, contohnya sup krim jagung, bubur lodeh hati ayam, bubur ikan kuning, dan lain-lain. Setiap resep masakan diuraikan dengan rinci, dimulai dari bahan-bahan yang perlu disiapkan, bumbu halus, informasi nilai gizi, dan juga cara membuatnya.

Dalam *project* ini, penulis bertugas untuk merancang *2D assets* (ilustrasi) berupa bahan makanan untuk ditaruh ke dalam perancangan buku. Sebelum perancangan ilustrasi dimulai, penulis diberitahu oleh pembimbing lapangan terlebih dahulu mengenai ketentuan-ketentuan yang harus ditaati dalam perancangan. Berdasarkan kesepakatan yang telah

dilakukan dengan *client*, penulis mendapatkan *brief* bahwa ilustrasi-ilustrasi ini harus dirancang dengan *outline* yang tegas dan dilengkapi dengan warna-warna yang *flat* tanpa gradasi ketika proses *base color* dilakukan. Tidak hanya itu saja, terdapat ketentuan lain juga yang menyatakan bahwa *base colour* tersebut boleh ditempatkan dengan melewati *outline* dan dilengkapi dengan 1 layer yang bersifat *flat* untuk melakukan *shading*. Referensi *art style* dalam *project* ini ditunjukkan melalui gambar berikut.



Gambar 3.14. Referensi *art style* dalam *project Menu MPASI*

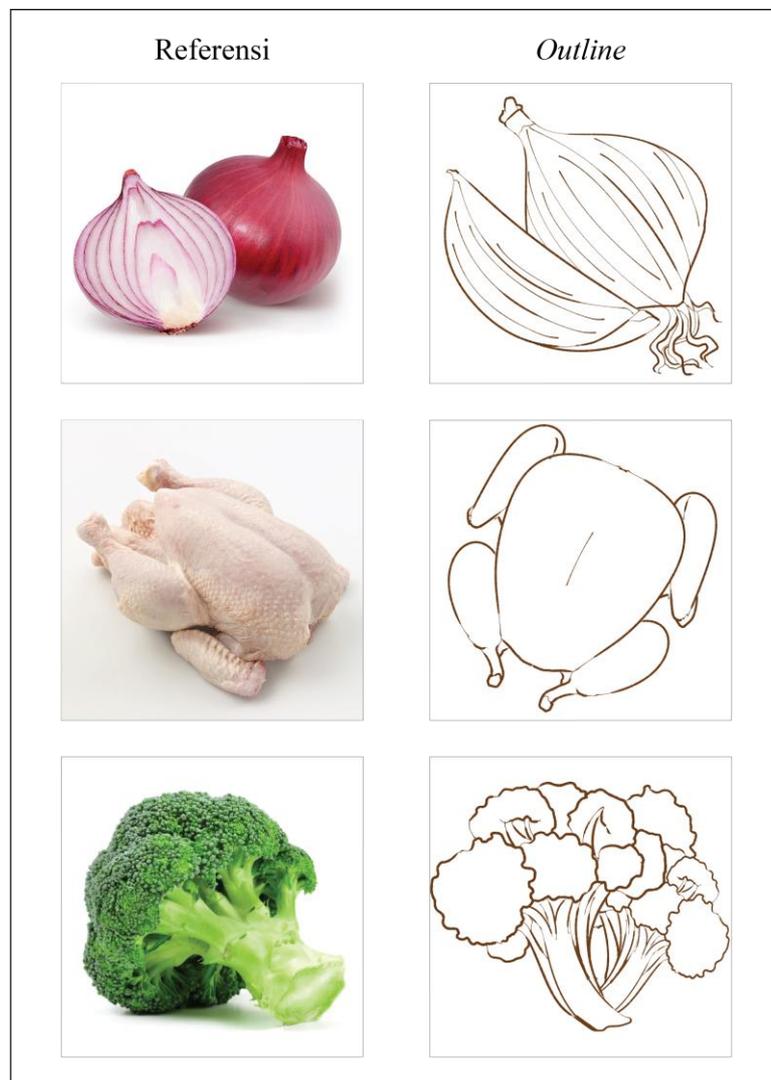
Setelah mendapatkan referensi dan informasi mengenai *art style* yang akan diterapkan dalam perancangan, penulis juga diberikan informasi oleh pembimbing lapangan mengenai *colour palette* yang akan digunakan. Warna-warna dalam *colour palette* yang digunakan dalam perancangan

ilustrasi ini didominasi oleh warna-warna pastel. Meskipun begitu, penulis diperbolehkan untuk mengubah *tine*, *tone*, maupun *shade* sesuai kebutuhan dari *hue* yang sudah ditetapkan sebelumnya. Warna-warna yang digunakan dalam perancangan ilustrasi ditunjukkan melalui gambar berikut.



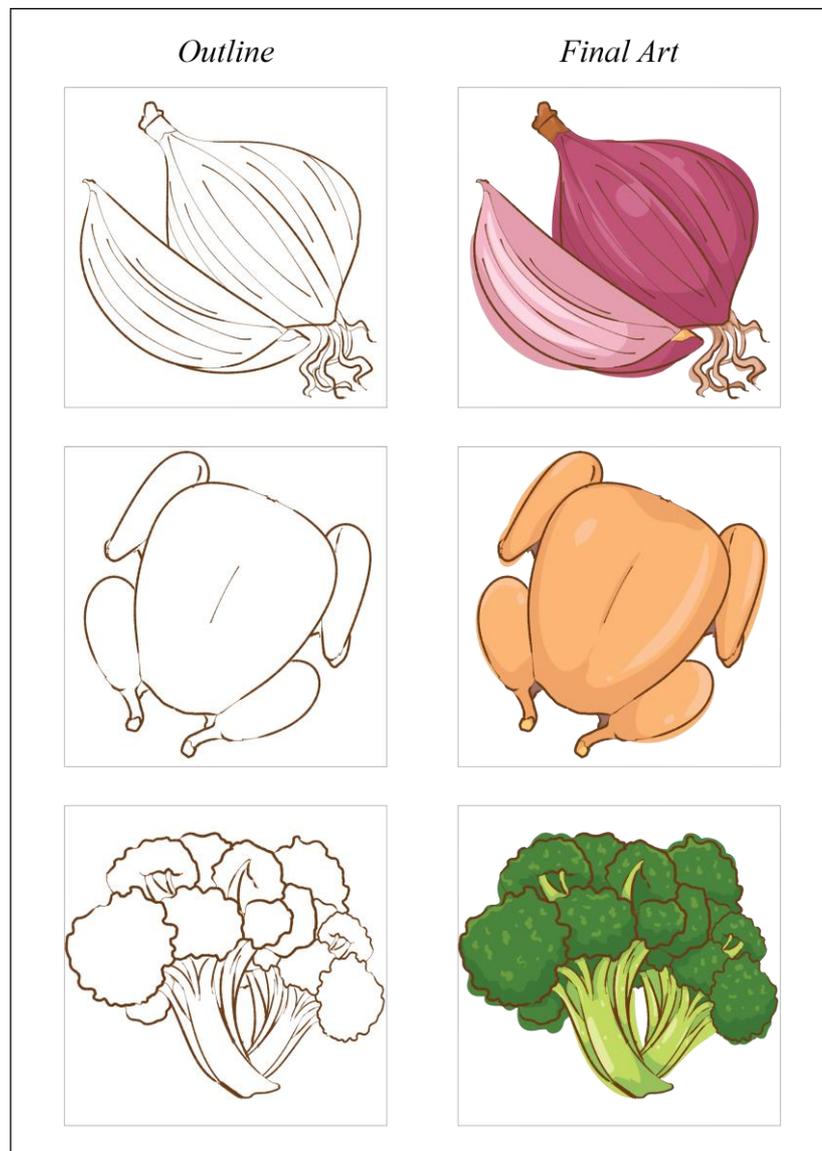
Gambar 3.15. Colour palette dalam project Menu MPASI

Perancangan ilustrasi dilakukan oleh penulis dengan membuat *outline* terlebih dahulu. Semua *outline* dalam perancangan ilustrasi ini dikerjakan oleh penulis tanpa menggunakan sketsa dengan mengandalkan garis spontan untuk mempercepat proses pembuatan *asset*. Berdasarkan *brief* yang diberikan, *outline* yang dibuat harus mempunyai sifat dinamis yang ditandai dengan ada tebal dan tipis serta terlihat sedikit kasar untuk membuat kesan bahwa ilustrasi dibuat secara manual. Dalam perancangan semua *asset*, penulis menggunakan referensi dari berbagai sumber untuk menghasilkan *asset* yang baik. Berikut merupakan contoh dari beberapa *outline* yang sudah dikerjakan.



Gambar 3.16. Referensi dan *outline* dalam *project Menu MPASI*

Setelah *outline* selesai dikerjakan, penulis mulai melakukan *coloring* pada *outline* tersebut. Proses *coloring* ini dilakukan dengan pemberian *base colour* terlebih dahulu pada objek-objek yang sudah digambar menggunakan *colour palette* yang sudah ditentukan sebelumnya. Sesuai dengan *brief* yang sudah disampaikan, *base colour* ini ditempatkan dengan melewati *outline* yang ada. Selanjutnya, penulis juga melakukan *shading* dengan *solid brush* dan memberi *highlight* pada bagian tertentu dalam perancangan *asset*. Contoh *asset* yang sudah diwarnai adalah sebagai berikut.



Gambar 3.17. Hasil *coloring* dalam *project Menu MPASI*

Semua 2D asset (ilustrasi) yang sudah dirancang oleh penulis berjumlah 54 buah. Setiap asset kemudian di-save ke dalam bentuk PNG dengan resolusi sebesar 1000×1000 pixel. Tidak lupa juga penulis menghapus background sehingga setiap asset memiliki transparent background. Keseluruhan asset ditunjukkan dalam gambar berikut.



Gambar 3.18. Final art dalam project Menu MPASI

### 3.3.1.5. *Anne Philadelphia* (Coloring)

*Anne Philadelphia* merupakan sebuah *graphic novel* yang menceritakan kisah tentang kehidupan seorang anak bernama Anne di tempat bernama Philadelphia. *Graphic novel* ini dirancang menyerupai komik dengan beberapa panel yang menggambarkan tokoh dan latar dalam jalannya cerita. Tugas penulis dalam *project* ini adalah melakukan *coloring* pada halaman-halaman dalam novel. Sebelum melakukan *coloring*, penulis mendapatkan *brief* melalui *video call* dan *colour palette* sebagai aturan serta ketentuan yang harus ditaati ketika proses pengerjaan berlangsung. Berikut merupakan *colour palette* yang didapatkan oleh penulis sebelum melakukan *coloring*.



Gambar 3.19. *Colour palette* dalam *project Anne Philadelphia*

Dalam *colour palette* tersebut terdapat warna-warna pokok yang harus digunakan dalam *file* ketika melakukan *coloring*. Contoh dari warna-warna pokok tersebut adalah bibir, gigi, lidah, bagian putih pada mata, dan lain-lain. Setelah menempatkan warna-warna pokok sebagai *base colour*, penulis harus menggunakan warna A87996 untuk melakukan proses *shading*. Tidak hanya itu, ada pula warna F4E3E6 yang akan digunakan sebagai warna *highlight* pada bibir karakter dalam cerita.

Selain *colour palette*, penulis juga mendapatkan *guide* yang berisi ketentuan mengenai *layer system* yang harus digunakan dalam *file* ketika melakukan *coloring*. Selanjutnya, informasi mengenai komposisi warna dasar dalam *background* juga dijelaskan seperti ada ketentuan untuk menurunkan saturasi warna pada objek yang letaknya jauh. Sesudah itu, ada pula aturan tambahan yang mengharuskan ilustrator untuk melakukan *blocking* pada setiap panel sehingga memudahkan pemberian *effect* dalam proses *coloring*. Dikarenakan telah menandatangani *non-disclosure agreement (NDA)*, penulis dilarang keras oleh pihak perusahaan untuk menunjukkan *guide* tersebut di dalam laporan. Hal ini dikarenakan *guide* tersebut berisi gambar-gambar yang berkaitan dengan *project* dan masih bersifat rahasia.

Selain *guide* pertama, ada pula *guide* kedua yang menjelaskan lebih lanjut mengenai ketentuan dalam *coloring*. Penjelasan dalam *guide* kedua lebih menitikberatkan pada informasi mengenai proses *finishing* ketika melakukan *coloring*. Dalam *guide* ini terdapat penjelasan mengenai cara melakukan *lighting* dan pemberian *effect* seperti kaca serta angin yaitu dengan menurunkan *opacity* warna putih dari 100% menjadi 50% pada layer yang bersangkutan. Tidak hanya itu saja, di dalam *guide* kedua ini juga terdapat aturan bahwa *outline* pada setiap ilustrasi harus diberi warna seperti violet dan juga merah muda sesuai dengan tingkat gelap serta terang suatu objek.



Gambar 3.20. *Colour palette* kedua dalam *project Anne Philadelphia*

*Colour palette* kedua yang mencantumkan warna lebih lanjut dalam proses *coloring*. Warna dalam *colour palette* kedua lebih menitikberatkan pada warna pokok dalam proses *finishing* ketika melakukan *coloring*. Dalam *colour palette* ini terdapat warna pokok ketika akan melakukan *lighting* dan pemberian *effect* dalam ilustrasi. Tidak hanya itu saja, di dalam *colour palette* kedua ini juga terdapat warna pokok yang akan digunakan pada *outline* ilustrasi sesuai dengan tingkat gelap serta terang suatu objek. Setelah mendapatkan informasi mengenai *coloring*, penulis diberi *outline* untuk diwarnai.

Setelah menerima *outline*, penulis melakukan proses *coloring* sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang berlaku. Pertama-tama, penulis memilih *base colour* dari *colour palette* yang sudah ditetapkan maupun dari ilustrasi terdahulu untuk mendapatkan beberapa warna seperti warna rambut, kulit, bibir, mata, gigi, dan lain-lain. Untuk bagian tertentu seperti pakaian, penulis harus melakukan asistensi terlebih dahulu pada pembimbing lapangan. Apabila sudah mendapatkan persetujuan, penulis melakukan tahap lanjutan seperti *shading* dan juga *lighting* lengkap dari karakter hingga *background*.

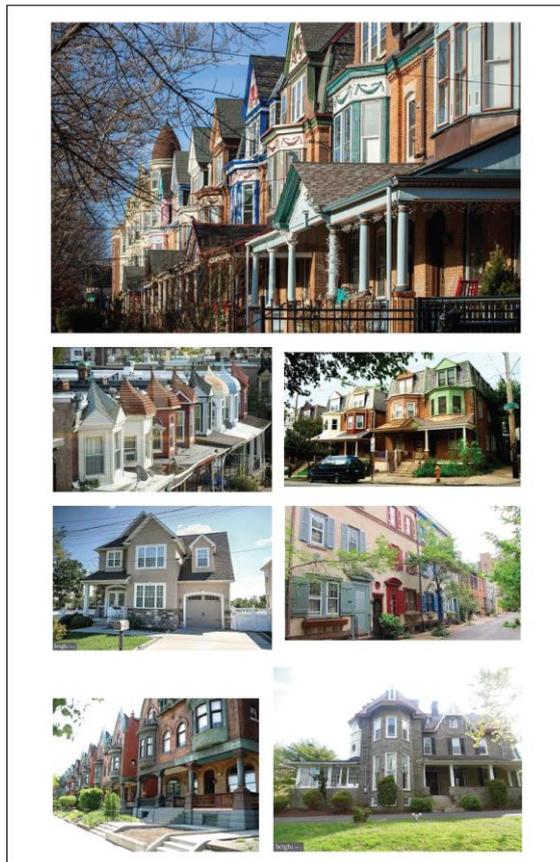
Setelah penulis dan ilustrator senior lain menyelesaikan *coloring* lebih dari 40 halaman, terdapat permintaan dari *client* untuk melakukan revisi. Hal ini menyebabkan perubahan sejumlah warna pokok dari *colour palette* yang sudah ditetapkan. Perubahan tersebut meliputi warna kulit, bibir, dan juga rambut pada karakter. Bibir pada karakter bernama Marilla yang tadinya berwarna oranye harus diganti menjadi warna coklat dan warna coklat juga digunakan pada bibir seorang karakter bernama Matthew. Berikut merupakan contoh *colour palette* baru mengenai mengenai perubahan warna yang didapatkan oleh penulis.



Gambar 3.21. *Colour palette* baru dalam *project Anne Philadelphia*

Selanjutnya, penulis mulai mengubah warna pada keseluruhan karakter seperti warna kulit milik Anne, Marilla, dan juga Matthew. Tidak hanya itu saja, penulis juga mengubah warna bibir karakter tertentu sesuai dengan *colour palette* yang sudah ditetapkan. Dari hasil revisi yang sudah dilakukan, warna kulit pada karakter bernama Matthew dan Marilla menjadi lebih terang. Kemudian, warna kulit pada karakter bernama Anne menjadi gelap dari sebelumnya.

Selain itu, penulis juga mendapatkan gambar berupa rumah-rumah dari pembimbing lapangan untuk dijadikan referensi ketika mewarnai ilustrasi yang mempunyai *scene* yang memperlihatkan eksterior rumah pada karakter yang bersangkutan. Rumah-rumah tersebut mempunyai warna yang cukup pastel dengan saturasi yang tidak terlalu tinggi. Warna-warna tersebut yang nantinya akan diadaptasikan ke dalam proses *coloring*. Berikut merupakan referensi yang didapatkan oleh penulis.



Gambar 3.22. Referensi rumah dalam *project Anne Philadelphia*

Setelah salah satu ilustrator senior selesai berdiskusi dengan *client*, penulis mendapatkan informasi bahwa warna eksterior pada rumah karakter utama sudah ditentukan. Maka dari itu, penulis perlu menyesuaikan warna antara ilustrasi yang dikerjakan dengan anggota ilustrator lainnya agar menghasilkan suatu rancangan yang memiliki *unity* dengan menggunakan *colour picker*. Setelah itu, penulis mulai melakukan *placing* untuk memetakan *base colour* pada saat mewarnai *outline* pada *background*. Sama seperti karakter, *background* pada ilustrasi juga dikerjakan dengan *shading* yang bersifat *flat* menggunakan *round brush*. Setelah selesai, penulis juga melakukan proses berupa pemberian *highlight* pada bagian tertentu yang terpapar cahaya.

Setelah penulis dan anggota ilustrator lain melakukan *coloring*, terdapat revisi tambahan dari *client* mengenai warna rumah yang terdapat dalam cerita. Berdasarkan *brief* terbaru, penulis mendapatkan informasi bahwa warna dinding eksterior rumah yang tadinya didominasi oleh warna kuning telah berganti menjadi hijau. Selain warna dinding, *brief* tersebut juga berisi informasi mengenai warna pintu, jendela, dan bendera serta objek lain yang terdapat dalam *background*. Perubahan warna-warna ini memicu dampak yang cukup signifikan pada ratusan halaman ilustrasi yang sudah diwarnai sebelumnya.

Selanjutnya, penulis melakukan revisi pada bangunan-bangunan rumah dalam ilustrasi sesuai dengan ketentuan baru yang berlaku. Dinding rumah diganti oleh penulis menjadi warna hijau dengan bingkai jendela berwarna putih sesuai dengan kesepakatan baru yang telah dibuat antara ilustrator senior dan juga *client*. Tidak hanya itu, penulis juga mengganti warna lantai dan tiang bangunan sesuai dengan warna terbaru. Hal-hal minor seperti warna bendera juga tidak lupa diganti oleh penulis agar menghasilkan suatu *unity* antara ilustrasi yang satu dengan ilustrasi lainnya.



Gambar 3.23. *Colour palette* rumah dalam *project Anne Philadelphia*

Selain melakukan revisi berupa perubahan warna, ada pula beberapa halaman yang perlu direvisi karena ada penambahan *outline*. Penambahan *outline* ini dilakukan karena ilustrasi dalam panel yang terlalu polos. Dengan penambahan objek pada *background*, komposisi menjadi lebih menarik karena *space* kosong mulai terisi. Ketika penambahan *asset* dilakukan, penulis mengulang proses *coloring* pada panel yang bersangkutan.

Penulis berhasil menyelesaikan *coloring* sebanyak 62 halaman dari 245 halaman ilustrasi yang ada. Selain itu, penulis juga melakukan revisi pada 34 halaman ilustrasi sesuai dengan permintaan *client*. Hingga laporan ini ditulis, *project Anne Philadelphia* belum selesai dikerjakan karena belum memperoleh *approval* dari pihak *client*. Tidak hanya itu, penulis tidak dapat menunjukkan *artwork* yang sudah dikerjakan karena telah menandatangani *non-disclosure agreement (NDA)*. Hal ini menandakan bahwa *project* masih bersifat rahasia.

### **3.3.2. Kendala yang Ditemukan**

Selama melaksanakan praktik kerja magang, penulis menemukan beberapa kendala. Salah satu kendala tersebut adalah adanya mispersepsi ketika berkomunikasi melalui *chat* di media sosial karena sistem *Work from Home (WFH)*. Selain itu, penulis juga mengalami gangguan teknik seperti adanya *blue screen* pada laptop karena *size* dari *file* yang dikerjakan cukup besar. Kemudian, ada juga kesulitan mengatur waktu karena kuantitas dari pekerjaan yang cukup banyak.

### **3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan**

Penulis menemukan solusi agar kendala-kendala yang ada dapat diatasi. Untuk mencegah terjadi mispersepsi, penulis selalu melakukan konfirmasi dan verifikasi informasi kepada pembimbing lapangan sebelum mengerjakan tugas yang diberikan. Tidak hanya itu saja, penulis juga mematikan semua perangkat yang tidak dibutuhkan dalam laptop dan hanya memfokuskan pada *software* yang hendak digunakan untuk mencegah munculnya *blue screen*. Agar semua pekerjaan selesai tepat waktu, penulis mencicil pekerjaan di luar jam kerja agar semua karya dapat diselesaikan secara tepat waktu.