

## BAB III

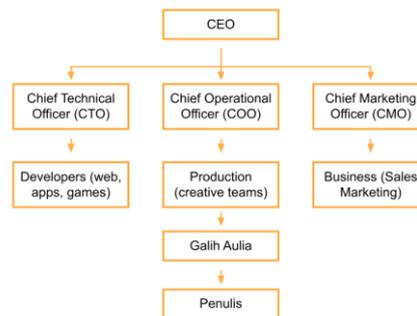
### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Berikut keterangan mengenai kedudukan dan alur koordinasi penulis pada saat pengerjaan proyek.

##### 1. Kedudukan

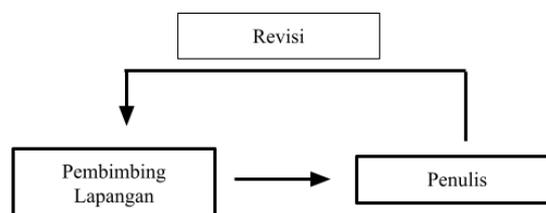
Kedudukan penulis di perusahaan tempat magang adalah sebagai ilustrator dalam divisi *art* dan *illustration*. Selama pengerjaan proyek, penulis berada di bawah arahan dari pembimbing lapangan sekaligus *lead illustrator*, yaitu Galih Aulia. Berikut di bawah ini bagan kedudukan.



Gambar 3.1. Bagan Kedudukan

##### 2. Koordinasi

Berikut adalah bagan alur koordinasi pekerjaan yang penulis lakukan di perusahaan magang.



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi

Selama proses pengerjaan magang, penulis berkoordinasi dengan pembimbing lapangan. Penulis mendapatkan tugas dari pembimbing lapangan lewat *platform* Gamelab. *Progress* pengerjaan di *upload* ke *platform* Gamelab. Kemudian dalam *platform* tersebut juga, pembimbing memberi masukan serta arahan revisi. File png dan raw corel draw lalu di *upload* ke folder Gdrive yang sudah disediakan perusahaan.

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah jabaran dari pekerjaan yang dilakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Pertama 8 Maret - 12 Maret 2021	Pelatihan	Mengerjakan modul pelatihan.
2	Kedua (15 Maret - 19 Maret 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelatihan</li> <li>• <i>Storybook</i> Kuda Pemalas (Waktu pengerjaan dari 18 Maret-13 April 2021)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyelesaikan <i>placement test</i>.</li> <li>• Membaca <i>brief</i> proyek <i>storybook</i> berjudul “Kuda Pemalas”.</li> <li>• Mulai mengerjakan proyek (membuat <i>moodboard</i>).</li> </ul>
3	Ketiga (22 Maret -	<i>Storybook</i> Kuda Pemalas (Waktu pengerjaan dari 18	Mengerjakan <i>scene</i> 1 sampai 4 (dari tahap <i>base colour</i> hingga tahap

	26 Maret 2021)	Maret-13 April 2021)	<p><i>polishing</i>).</p> <p>Tiap <i>progress</i> di <i>upload</i> ke bagian laporan harian pada <i>platform</i> Gamelab.</p>
4	Keempat (29 Maret - 2 April 2021)	<i>Storybook</i> Kuda Pemalas (Waktu pengerjaan dari 18 Maret -13 April 2021)	<p>Mengerjakan <i>scene</i> 5 sampai 8 (dari tahap <i>base colour</i> hingga tahap <i>polishing</i>)</p> <p>Tiap <i>progress</i> di <i>upload</i> ke bagian laporan harian pada <i>platform</i> Gamelab.</p>
5	Kelima (5 April - 9 April 2021)	<i>Storybook</i> Kuda Pemalas (Waktu pengerjaan dari 18 Maret -13 April 2021)	<p>Mengerjakan <i>scene</i> 9 sampai 12 (dari tahap <i>base colour</i> hingga tahap <i>polishing</i>)</p> <p>Mengerjakan <i>cover</i> depan, <i>cover</i> belakang, <i>cover</i> page, dan pesan moral (dari tahap sketsa hingga tahap <i>polishing</i>)</p> <p>Tiap <i>progress</i> di <i>upload</i> ke bagian laporan harian pada <i>platform</i> Gamelab. Setelah itu, mengupload file dalam format png dan raw (cdr) ke folder Gdrive yang disediakan perusahaan.</p>
6	Keenam (12 April - 16 April	<i>Storybook</i> Ketika Ibu Marah (Waktu pengerjaan dari 13 April - 19 Mei 2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca <i>brief</i> proyek baru berjudul “Ketika Ibu Marah”</li> <li>• Mulai mengerjakan proyek</li> </ul>

	2021)		(membuat moodboard).
7	Ketujuh (19 April - 23 April 2021)	<i>Storybook</i> Ketika Ibu Marah (Waktu pengerjaan dari 13 April - 19 Mei 2021)	Mengerjakan <i>scene</i> 1 sampai 6 (dari tahap <i>base colour</i> hingga tahap <i>polishing</i> ).  Tiap <i>progress</i> di <i>upload</i> ke bagian laporan harian pada <i>platform</i> Gamelab.
8	Kedelapan (26 April - 30 April 2021)	<i>Storybook</i> Ketika Ibu Marah (Waktu pengerjaan dari 13 April - 19 Mei 2021)	Mengerjakan <i>scene</i> 7 sampai 9 (dari tahap <i>base colour</i> hingga tahap <i>polishing</i> ).  Tiap <i>progress</i> di <i>upload</i> ke bagian laporan harian pada <i>platform</i> Gamelab.
9	Kesembilan (3 Mei – 7 Mei 2021)	<i>Storybook</i> Ketika Ibu Marah (Waktu pengerjaan dari 13 April - 19 Mei 2021)	Mengerjakan <i>scene</i> 10 sampai 12 (dari tahap <i>base colour</i> hingga tahap <i>polishing</i> ).  Membuat sketsa <i>cover</i> depan, <i>cover page</i> (2 alternatif). Menentukan font untuk judul. Membuat tampilan judul.  Tiap <i>progress</i> di <i>upload</i> ke bagian laporan harian pada <i>platform</i> Gamelab.
10	Kesepuluh (10 Mei – 11 Mei 2021)	<i>Storybook</i> Ketika Ibu Marah (Waktu pengerjaan dari 13 April - 19 Mei 2021)	Revisi Judul dan membuat alternatif <i>cover page</i> tahap warna dasar.  Tiap <i>progress</i> di <i>upload</i> ke bagian laporan harian pada <i>platform</i>

			Gamelab.
--	--	--	----------

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut penjelasan mengenai tugas yang dilakukan penulis selama proses magang.

#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

Setelah menyelesaikan dan lulus dari program pelatihan, penulis kemudian diberikan proyek untuk membuat ilustrasi *storybook* berjudul “Kuda Pemas” dan “Ketika Ibu Marah”. Seluruh ilustrasi dibuat menggunakan *software* Corel Draw. Dalam uraian proses pelaksanaan di bawah ini, penulis hanya akan menampilkan 2 halaman cerita untuk mewakili halaman cerita lain dengan proses pengerjaan yang sama. Untuk halaman yang didesain penulis, seperti pesan moral, *cover* depan, *cover page*, dan *cover* belakang, akan ditampilkan satu per satu.

##### 1. *Storybook* “Kuda Pemas”

Proyek dimulai tanggal 18 Maret 2021 dan memiliki *deadline* tanggal 13 April 2021. Penulis diberikan tugas untuk mengilustrasikan buku cerita digital berjudul “Kuda pemas” sesuai *brief* yang diberikan. *Storybook* ini terdiri dari beberapa bagian, meliputi halaman cerita yang terdiri dari 11 *scene*, halaman pesan moral, *cover* depan, *cover page*, dan *cover* belakang. Sketsa manual dan narasi untuk halaman cerita disediakan oleh Gamelab sehingga penulis tinggal mengikuti sketsa dan menaruh narasi yang ada. Bagian selain halaman cerita, yaitu halaman pesan moral, *cover* depan, *cover page*, dan *cover* belakang, didesain sendiri oleh penulis.

Briefing diberikan lewat *platform* gamelab dan kemudian penulis membuat *moodboard* untuk menentukan warna yang digunakan dalam buku cerita ini. Gaya ilustrasi disesuaikan dengan sketsa dan juga *brief*, yaitu ilustrasi tanpa *outline* dengan warna *soft* (pastel). Dengan pertimbangan contoh ilustrasi dalam *brief* dan melihat sketsa secara keseluruhan, penulis mencari beberapa ilustrasi yang dapat dijadikan referensi. Oleh karena cerita *storybook* ini terdapat banyak

*scene* dengan karakter hewan, padang rumput, dan sungai, maka penulis mencantumkan ilustrasi anak-anak dengan padang rumput dan perairan sebagai referensi. Warna dominan yang digunakan pada *background* pada *storybook* ini adalah warna biru dan hijau, sedangkan warna karakter akan lebih condong ke warna kuning dan coklat. Tujuannya adalah agar karakter dapat menonjol dan menjadi fokus dari *scene*. *Font* yang digunakan pada teks narasi adalah Delius. Pemilihan *font* didasari atas bentuk anatomi huruf yang cenderung bundar dan terkesan ramah.



Gambar 3.3. *Moodboard Storybook* Kuda Pemalas

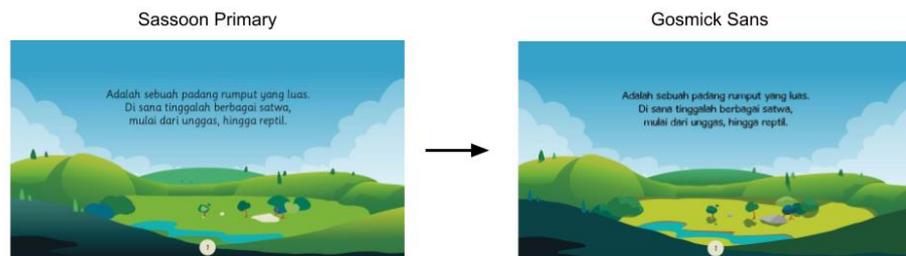
Setelah *moodboard* disetujui oleh pembimbing lapangan, penulis kemudian mulai membuat halaman cerita. Setelah menyelesaikan halaman cerita, baru kemudian penulis mendesain halaman pesan moral, *cover* depan, *cover page*, dan *cover* belakang. *Progress* pengerjaan di *upload* ke *platform* gamelab sebagai laporan harian untuk dicek pembimbing lapangan.

Berikut dibawah ini penjelasan proses pembuatan dari masing-masing bagian. Bagian yang akan dibahas terbagi menjadi halaman cerita, pesan moral, *cover* depan, *cover* belakang, dan *cover page*. Urutan penjelasan bagian sesuai alur pengerjaan.

a. Halaman Cerita

Terdapat 11 halaman cerita dengan proses pengerjaan yang sama, oleh karena itu, penulis hanya akan membahas 3 contoh halaman cerita sebagai perwakilan. Satu halaman cerita menampilkan proses pemilihan font, sedangkan 2 halaman lainnya menampilkan proses pengerjaan penulis berdasarkan sketsa perusahaan yang mencantumkan *background* dan sketsa yang tidak mencantumkan *background*.

Pembahasan pertama adalah pengerjaan *scene* 1. Pada halaman ini, penulis melakukan *tracing* sketsa dan memberi warna dasar pada tiap objek. Lalu, *shadow* dan *detail* ditambahkan pada *scene*, warna pada padang rumput yang sebelumnya sama dengan bukit diganti lebih cerah agar membedakan padang rumput dari sekitarnya. Pada waktu yang bersamaan, penulis menambahkan narasi yang sudah tertera dalam *brief* ke dalam *scene*. Pada awal pemilihan *font*, penulis memilih *font* yang beranatominya *rounded* seperti Sassoon Primary, namun *font* tersebut dirasa terlalu tipis. Oleh karena itu, penulis menggantinya dengan *font* Gosmick Sans yang *rounded* dan tebal.



Gambar 3.4. Proses Pemilihan *Font* Kuda Pemalas

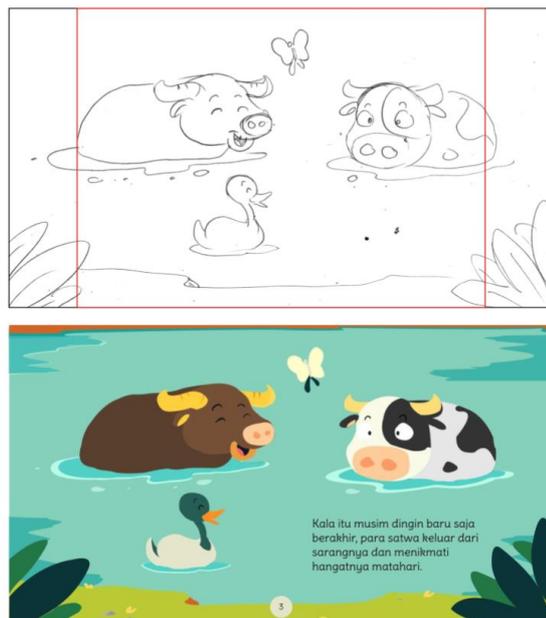
Setelah diberikan ke pembimbing lapangan untuk dicek, diberi masukan untuk membuat teks berwarna putih karena *background* langit berwarna biru gelap serta memberi masukan penggunaan *font* delius dengan ukuran 7 pt yang masih dapat terbaca pada ukuran *scene* 1024 x 768 pixel. Oleh karena itu, *font* yang digunakan pada narasi halaman ini dan halaman-halaman selanjutnya adalah Delius dengan ukuran 7 pt, *line*

*Spacing* 110 persen, dan *kerning range* 10 persen. Berikut tampilan final *scene* 1.



Gambar 3.5. Tampilan *Scene* 1 Kuda Pemalas

Penjelasan kedua adalah pengerjaan *scene* 3, dimana sketsa dari perusahaan lengkap dengan penggambaran *background*. Seperti yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini. Step pengerjaan mulai dari warna dasar kemudian dilanjutkan dengan penambahan *shadow*, *highlight* dan *detail*. Sketsa pada gambar di bawah ini bukan buatan penulis, melainkan disediakan oleh perusahaan.



Gambar 3.6. Proses Pengerjaan *Scene* 3 Kuda Pemalas

Pertama-tama, penulis melakukan *tracing* sketsa dan memberi warna dasar pada tiap objek. Penulis juga menambahkan *detail* tanah dan tanaman air di bagian atas *scene* agar *layer* air tidak terlalu datar serta juga membantu *framing scene*. Lalu setelah semua objek sudah diberi warna dasar, *layout* karakter disesuaikan lagi agar memberi ruang bagi narasi. Pengaturan *layout* karakter kurang lebih mengikuti sketsa, namun letak karakter dan narasi digeser lebih ketengah agar berada dalam zona aman dengan ukuran 1024 x 768 pixel dari ukuran *scene* secara keseluruhan, yaitu 1366 x 768 pixel.



Gambar 3.7. Tampilan Final *Scene* 3 Kuda Pemalas

Pada tahap warna *base*, pembimbing lapangan memberikan masukan untuk menambahkan kilauan pada air dan sinar matahari agar *scene* terlihat lebih segar. Penulis kemudian menambahkan *shadow* dan *highlight* pada *scene* serta menambahkan sinar matahari dan kilauan air sesuai masukan dari pembimbing lapangan. Setelah hasil *final* disetujui pembimbing, penulis lanjut membuat *scene* selanjutnya.

Beberapa sketsa *scene* hanya terdapat karakter dan tidak memiliki *background*. Dalam hal ini, penulis yang bertugas untuk membuat *background* dari *scene* tersebut. Seperti yang dapat dilihat pada gambar *scene* 10 di bawah ini.



Gambar 3.8. Proses Pengerjaan Scene 10 Kuda Pemalas

Sama seperti *scene* sebelumnya, langkah pertama dimulai dengan melakukan *tracing* karakter burung terlebih dahulu lalu menambahkan *background* dengan mengikuti ilustrasi *scene* sebelumnya. Tampilan *scene* dibuat mengikuti sudut pandang dari depan karakter burung. Lalu setelah semua objek sudah diberi warna dasar, karakter burung digeser sedikit ke kiri agar memberi ruang bagi narasi. Pengaturan *layout* tetap mengacu pada zona aman dengan ukuran 1024 x 768 pixel. *Font* yang digunakan pada narasi sama dengan halaman lain yaitu Delius dengan ukuran 7 pt, *line Spacing* 110 persen, dan *kerning range* 10 persen. Setelah *layout* sudah disetujui, penulis kemudian menambahkan *shadow* pada *scene* serta *layer* ungu transparan untuk menambah kesan malam. Kemudian pembimbing lapangan memberikan masukan untuk menghilangkan layer

ungu pada karakter agar karakter burung terlihat lebih jelas. Berikut di bawah ini tampilan sebelum dan setelah revisi.

Sebelum Revisi



Setelah Revisi



Gambar 3.9. Tampilan Revisi Scene 10 Kuda Pemalas

b. *Cover Page* dan Pesan Moral

Setelah menyelesaikan halaman cerita, penulis kemudian membuat sketsa untuk pesan moral, *cover page*, dan *cover* depan. Untuk bagian ini, penulis akan membahas pengerjaan *cover page* dan halaman pesan moral. Yang pertama adalah pengerjaan pesan moral, seperti yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.10. Sketsa Halaman Pesan Moral Kuda Pemalas

Berikut di atas adalah sketsa manual dari halaman pesan moral. Untuk bagian ini, saya ingin menambahkan ilustrasi dimana kuda meminta maaf kepada teman-teman hewan yang lain. Hal ini juga terinspirasi dari cerita dan pesan moral dimana aksi kuda berdampak pada hewan lain dan juga dirinya yang gatal-gatal. Posisi dan ukuran hewan akan disesuaikan saat proses digital. Dengan pertimbangan agar hewan dan teks yang menjadi fokus serta mengingat teks dan judul halaman yang cukup memakan tempat, maka *background* halaman pesan moral ini hanya akan berupa pohon pada masing pinggir *canvas*.



Gambar 3.11. Tampilan *Progress* Halaman Pesan Moral Kuda Pemalas

Berikut di atas adalah tahap *progress* dari halaman pesan moral. Hewan sudah diberi warna dasar. Karakter kuda masih dalam proses pemberian *shadow* dan efek keringat serta mata karakter kerbau masih

dalam proses. Pohon telah ditambahkan dari *scene* sebelumnya dan dimodifikasi. Ukuran hewan-hewan disesuaikan lagi karena bertabrakan dengan teks. Ukuran pohon kemudian dibuat lebih pendek agar sesuai dengan ukuran hewan. Pada tahap ini, penulis bereksperimen dengan *background*. Awalnya, penulis mencoba memberikan gradasi langit dan rumput sebagai *background*, namun terlihat tidak selaras sehingga penulis berencana untuk memakai warna *block*. Alasannya adalah agar tidak mengganggu teks dan juga mengemfasis siluet.



Gambar 3.12. Tampilan Final Halaman Pesan Moral Kuda Pemalas

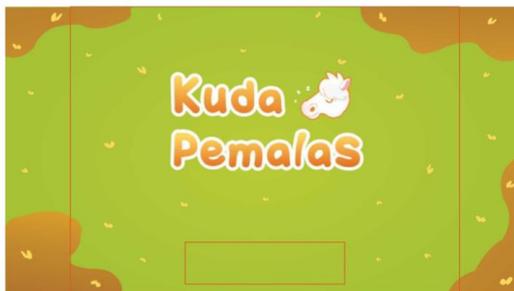
Berikut di atas ini adalah tampilan final dari halaman pesan moral. Warna background diganti menjadi warna block biru kehijauan yang pada bagian atas diberikan layer biru langit yang diberi *transparency*. Sebelumnya bagian samping *canvas* terlihat sepi sehingga saya menambahkan rumput kuning pada masing-masing sisi. Setelah hasil disetujui oleh pembimbing lapangan, penulis kemudian membuat *cover page* beserta dengan judul. Berikut dibawah ini sketsa dari *cover page*. Mengikuti *brief*, ilustrasi pada halaman ini dibuat simpel. Fokus halaman ini ada pada judul. *Background* akan berupa rumput dan tanah dari *angle* atas.



Gambar 3.13. Sketsa Halaman *Cover Page* Kuda Pemas

Berikut di bawah ini adalah progress *background* dan 2 alternatif judul. Kedua alternatif menggunakan *font* One Trick Pony yang anatominya cenderung bundar sehingga tidak terkesan kaku. Kemudian huruf “l” pada judul dibentuk sedikit melengkung agar lebih terkesan lebih *playful*. Huruf “K” pada kata “kuda” serta “P” dan “S” pada kata “pemas” juga dibuat lebih besar dari huruf lain untuk membantu framing judul. Ukuran judul pada kedua alternatif disesuaikan dengan contoh *guide cover page* yaitu sekitar 36 pt yang kemudian diperbesar secara manual agar sesuai dengan *space* kosong, lalu diatur lagi dengan mengganti *line spacing* menjadi 90 persen dan  *Kerning range* 10 persen. Pada gambar alternatif pertama, judul dibuat sederhana dan ditambahkan *gradient* dari kuning ke coklat dengan *contour* putih. Judul dirata kiri dan sebelah kanan teks ditambahkan logo kepala kuda dengan kombinasi warna *pink*, putih, dan coklat. Disamping logo kuda tersebut ditambahkan huruf z sebanyak 3 kali untuk mengindikasikan bahwa kuda sedang tertidur.

Alternatif Judul 1



Alternatif Judul 2



Gambar 3.14. Alternatif Judul Halaman *Cover Page* Kuda Pemalas

Pada gambar alternatif kedua, dekorasi ditambahkan langsung pada teks. Pada huruf “k” ditambahkan telapak kuda, sedangkan huruf “a” ditambahkan telinga dan rambut kuda. Tulisan “kuda” diberi gradien coklat dan tulisan “pemalas” diberi tekstur noda yang menandakan kuda yang kotor. Selain itu, juga mengganti warna *contour* menjadi coklat.

Kemudian setelah diperiksa pembimbing lapangan, alternatif yang dipilih adalah alternatif kedua. Penulis kemudian diminta untuk merevisi alternatif tersebut dengan mendekatkan jarak baris pada judul, menambahkan *opacity* pada noda teks “Pemalas”, dan menambahkan potongan gambar sungai pada background agar *scene* tidak *flat* hijau. Setelah merevisi bagian tersebut, penulis diminta untuk merevisi lagi bagian judul agar kedua teks judul dibuat menempel dan juga menambahkan *highlight* pada sungai. Berikut tampilan revisi pertama dan revisi kedua dari *cover page*.

Revisi 1



Revisi 2



Gambar 3.15. Revisi Halaman *Cover Page* Kuda Pemalas

c. *Cover* Depan dan *Cover* Belakang

Pada bagian ini, penulis akan membahas pengerjaan *cover depan* dan *cover* Belakang. Pertama adalah pengerjaan *cover* depan, seperti yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini. Gambar alternatif pertama menunjukkan tampilan *close up* dari kuda yang sedang tertidur dikelilingi rumput. Agar teks nama pengarang bersih dari ilustrasi, bagian muka kuda yang bersinggungan dengan teks disamarkan dengan *transparency tool* sehingga tidak mengganggu teks.

Sketsa Alternatif 1



Sketsa Alternatif 2



Gambar 3.16. Sketsa Alternatif *Cover* Depan Kuda Pemalas

Alternatif kedua adalah ilustrasi kuda yang sedang tidur, *angle* diambil dari atas tetapi sedikit miring (tidak 180 derajat di atas kuda). Alternatif ini lebih memperlihatkan *background* dari cerita. Alternatif yang kemudian dipilih oleh pembimbing lapangan adalah alternatif 1 dengan masukan untuk memperkecil ukuran kuda. Kemudian penulis membuat *cover* depan, pada tahap ini penulis fokus pada *layout* terlebih dahulu dan masih bersifat eksperimental. Pada tahap ini juga, judul masih belum ditentukan alternatif mana yang akan dipilih karena dikerjakan bersamaan dengan tahap pengerjaan *cover page*. Kemudian tahap *progress* ini dikirimkan ke pembimbing lapangan untuk dicek. Berikut tampilan tahap *progress cover* depan.



Gambar 3.17. Progress *Cover* Depan Kuda Pemalas

Pembimbing kemudian memberi beberapa masukan untuk mengecilkan lagi kepala kuda dan mengganti matanya menjadi mata sayu agar lebih terkesan malas. Selain itu juga diminta untuk menambahkan *detail* pada *background*. Berikut di bawah ini, tampilan hasil revisi dan tampilan final dari *cover* depan.



Gambar 3.18. Tampilan Final *Cover* Depan Kuda Pemalas

Kuda sudah dibuat lebih kecil lagi dan diganti matanya menjadi mata sayu. *Background* diganti menjadi pemandangan di pinggir sungai agar *scene* tidak terkesan sempit dan tercipta kesan kedalaman. Kemudian untuk ilustrasi *cover* belakang, penulis membuat lanjutan dari *scene cover* depan. Ilustrasi menunjukkan tampilan *cover* depan ketika di *zoom out* dari

atas. Pembuatan ilustrasi ini juga mengikuti *guide cover* belakang yang meminta agar area tengah bersih dari ilustrasi rumit. Berikut di bawah ini tampilan *cover* belakang.



Gambar 3.19. Tampilan *Cover* Belakang Kuda Pemalas

d. Tampilan *Preview* Storybook “Kuda Pemalas”

Seluruh *asset*/properti hasil dari pelaksanaan program kerja praktek merupakan hak milik dari perusahaan yaitu PT Educa Sisfomedia Indonesia. Sampai sejauh ini, *asset* dalam proyek ini belum dipublikasikan.



Gambar 3.20. *Preview* Halaman *Storybook* “Kuda Pemalas”

## 2. *Storybook* “Ketika Ibu Marah”

Proyek dimulai tanggal 13 April 2021 dan memiliki *deadline* tanggal 19 Mei 2021. Sama seperti *storybook* sebelumnya, tugas penulis adalah mengilustrasikan buku cerita ini sesuai *brief*. Namun, perbedaannya adalah cerita ini nantinya akan dianimasikan sehingga penulis harus mengatur dan memberikan *bone* pada objek agar nantinya mudah dianimasikan. *Storybook* ini terdiri dari beberapa bagian, meliputi halaman cerita yang terdiri dari 12 *scene*, *cover* depan, *cover page*, dan *cover* belakang. Sketsa untuk halaman cerita disediakan sehingga penulis tinggal mengikuti sketsa yang ada. Bagian selain halaman cerita, yaitu *cover* depan, *cover page*, dan *cover* belakang, harus didesain sendiri oleh penulis. Kemudian penulis membuat *moodboard* untuk menentukan warna yang digunakan dalam buku cerita ini. Gaya ilustrasi disesuaikan dengan sketsa dan juga *brief*, yaitu ilustrasi tanpa *outline* dengan warna *soft* (pastel). Dengan pertimbangan contoh ilustrasi dalam *brief* dan melihat sketsa secara keseluruhan, penulis mencari beberapa ilustrasi yang dapat dijadikan referensi. Oleh karena cerita *storybook* ini fokus pada cerita karakter Ira dengan boneka barbie nya, maka penulis mencantumkan ilustrasi anak-anak yang fokus ke karakter anak perempuan. Warna karakter yang digunakan pada *storybook* ini adalah kombinasi merah muda, kuning, coklat sedangkan warna background akan lebih condong ke warna biru. Tujuannya adalah agar karakter dapat menonjol dan menjadi fokus dari *scene*. *Font* yang digunakan pada teks narasi adalah Delius. Pemilihan *font* didasari atas bentuk anatomi huruf yang cenderung bundar dan terkesan ramah.



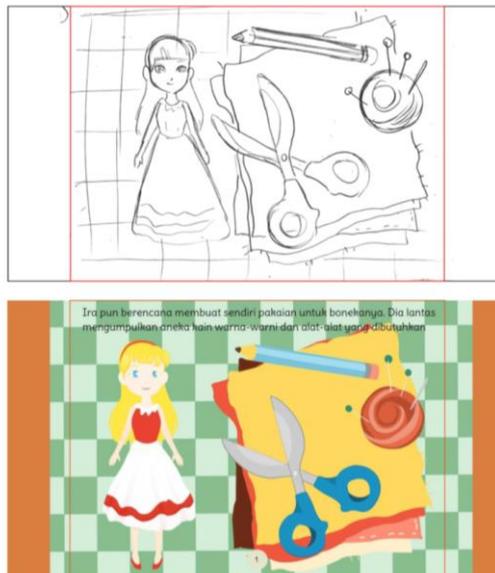
Gambar 3.21. *Moodboard Storybook* Ketika Ibu Marah

Setelah *moodboard* disetujui oleh pembimbing lapangan, penulis kemudian mulai membuat halaman cerita. Setelah menyelesaikan halaman cerita, baru kemudian penulis mendesain *cover* depan, *cover page*, dan *cover* belakang. *Progress* pengerjaan diupload ke *platform* gamelab sebagai laporan harian untuk dicek pembimbing lapangan.

Berikut di bawah ini penjelasan proses pembuatan dari masing-masing bagian. Bagian yang akan dibahas terbagi menjadi halaman cerita, *cover page*, *cover* belakang, dan *cover* depan.

#### a. Halaman Cerita

Terdapat 12 halaman cerita dengan proses pengerjaan yang sama, oleh karena itu, penulis hanya akan membahas 2 contoh halaman cerita sebagai perwakilan. Yang pertama adalah pengerjaan *scene* 4, seperti yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini. Sketsa pada gambar di bawah bukan buatan penulis, melainkan disediakan oleh perusahaan.



Gambar 3.22. Proses Pengerjaan *Scene* 4 Ketika Ibu Marah

Langkah pertama yang penulis lakukan adalah melakukan *tracing* sketsa dan memberi warna dasar pada tiap objek. Setelah dicek oleh pembimbing, diberi arahan bahwa *background* yang sebelumnya diduga

taplak adalah *cutting mat*. Kemudian, penulis mengganti *background* menjadi *cutting mat* mengikuti arahan. *Layout* dan ukuran objek disesuaikan lagi agar memberi ruang bagi narasi. *Font* yang digunakan pada narasi adalah Delius dengan ukuran 7 pt, *line Spacing* 110 persen, dan *kerning range* 10 persen mengikuti *storybook* “Kuda Pemas”. Penulis kemudian menambahkan *detail*, *shadow*, dan *highlight* pada tiap objek.



Gambar 3.23. Tampilan *Scene* 4 Ketika Ibu Marah

Setelah mengerjakan *scene* 7, terdapat kendala bahwa pemilihan warna kuning pada kain berpola bunga yang dijadikan baju barbie terlalu menyatu dengan warna rambut sehingga warna kain berpola bunga pada *scene* 4,5,6 direvisi menjadi warna merah muda. Berikut tampilan hasil sebelum dan setelah revisi untuk *scene* 4. Untuk *scene* ini yang direvisi hanya warna kain berpola bunga dari kuning ke merah muda. Setelah hasil *final* disetujui pembimbing, penulis lanjut membuat *scene* selanjutnya.

Sebelum Revisi



Setelah Revisi



Gambar 3.24. Tampilan Revisi *Scene 4* Ketika Ibu Marah

Sama seperti *storybook* “Kuda Pemalas”, beberapa sketsa *scene* hanya terdapat karakter dan tidak memiliki *background*. Dalam hal ini, penulis yang bertugas untuk membuat *background* dari *scene* tersebut. Seperti yang dapat dilihat pada gambar *scene 10* di bawah ini.



Gambar 3.25. Progress *Scene 10* Ketika Ibu Marah

Langkah pertama dimulai dengan melakukan *tracing* karakter Ira dan ibu terlebih dahulu dan menambahkan *detail*, *shadow*, dan *highlight* pada masing-masing karakter. Beberapa bagian tubuh karakter diambil dari *scene* lain kemudian diatur agar sesuai sketsa, tujuannya adalah untuk menghemat waktu. Mengingat bahwa dalam *scene* ini ibu masuk ke dalam rumah dan langsung memarahi Ira, maka penulis memilih ruang keluarga sebagai *background*. Lalu tiap objek seperti sofa, karpet, lemari, dan TV dibentuk berdasarkan referensi pada gambar di bawah ini. Referensi yang digunakan merupakan kumpulan ilustrasi ruang keluarga. Dapat dilihat dari referensi bahwa tiap ilustrasi ruang keluarga terdapat foto pada dinding, maka penulis menambahkan foto pada dinding *scene* untuk membantu memperjelas *background* ruang keluarga.



Gambar 3.26. Referensi Background *Scene* 10 Ketika Ibu Marah

Setelah semua objek sudah diberi warna dasar dan *layout* sudah disetujui, penulis kemudian menambahkan *detail*, *shadow*, *highlight* pada *scene*. Kemudian pembimbing lapangan memberikan masukan agar motif karpet dibuat lebih tipis karena terlalu ramai, oleh karena itu penulis mengganti warna motif menjadi warna yang lebih terang agar memberikan kesan samar. Berikut di bawah ini tampilan sebelum dan setelah revisi.



Gambar 3.27. Tampilan Revisi *Scene* 10 Ketika Ibu Marah

Objek pada tiap *scene* halaman cerita masing-masing digrup untuk persiapan untuk proses animasi, khususnya karakter yang menjadi fokus animasi. Bagian tubuh karakter dipisah menjadi beberapa bagian yang meliputi kepala, badan, lengan atas, lengan bawah, tangan, paha, dan kaki. Tiap bagian dibuat *bone* atau semacam poros agar saat digerakan kedua bagian tidak terpisah. Contohnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.28. Contoh tampilan persiapan objek untuk animasi

b. *Cover* Depan dan *Cover* Belakang

Setelah menyelesaikan halaman cerita, penulis kemudian membuat sketsa untuk *cover page* dan *cover* depan. Untuk bagian ini, penulis akan membahas

pengerjaan *cover* depan dan *cover* belakang. Yang pertama adalah pengerjaan *cover* depan, seperti yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.29. Sketsa *Cover* Depan Ketika Ibu Marah

Berikut di atas adalah sketsa manual dari *cover* depan. Ilustrasi pada *cover* depan terinspirasi dari judul, yaitu “Ketika Ibu Marah”. Ide untuk bagian ini adalah ibu membuka pintu depan rumah saat Ira sedang bermain di ruang keluarga, namun ilustrasi ibu hanya akan berupa bayangan dari depan pintu. Seolah-olah ibu adalah sosok yang mengerikan. Ekspresi wajah Ira menunjukkan ekspresi “kepergok”. Setelah di *upload* dan disetujui oleh pembimbing, penulis kemudian membuat sebatas tahap warna dasar untuk dicek tampilannya oleh pembimbing lapangan. Penulis kemudian membuat alternatif kombinasi *font* judul yang anatominya cenderung *rounded*. Yang pertama adalah kombinasi *font* Baloo dan Playtime with Hot Toddlies, yang kedua adalah kombinasi *font* One Trick Pony dan Playtime with Hot Toddlies, yang ketiga adalah kombinasi Playtime with Hot Toddlies dan One Trick Pony. Judul yang dipilih adalah alternatif ke 3, karena kombinasi terlihat seimbang dan lebih mengemphasis kata “Ibu Marah”. Ukuran kata “ketika” adalah 18 pt dan kata “Ibu Marah” adalah 24 pt. Judul kemudian diperbesar secara manual agar sesuai dengan contoh *guide cover page*. Lalu diatur lagi dengan mengganti *kerning range* menjadi 10 persen dan membuat kedua kata tersebut agar menempel. Huruf “i” pada kata “Ibu” dan “h” pada kata

“Marah” juga dibuat lebih besar dari huruf lain untuk membantu *framing* judul. Sedangkan kata “ketika” dibuat lebih kecil untuk membantu mengemfasis kata “Ibu Marah”. Kemudian masing-masing kata ditambahkan *contour* putih.



Gambar 3.30. Progress 1 *Cover Depan Ketika Ibu Marah*

Setelah diperiksa pembimbing lapangan, penulis diminta untuk merevisi *background* pada *cover* depan karena terkesan terlalu ramai dan fokus dari *scene* tersebut bukan ada pada karakter melainkan pada sofa dan boneka di belakang. Selain itu, penulis juga diminta untuk memperbesar ukuran karakter Ira. Oleh karena itu, penulis membuat 2 revisi alternatif *background* untuk diperiksa pembimbing. Tampilannya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.31. Alternatif *Background Cover* Depan Ketika Ibu Marah

Ukuran karakter Ira sudah diperbesar. Pada alternatif pertama, penulis menambahkan objek pada *foreground* dengan warna yang mencolok agar fokus pada *background* beralih ke *foreground*. Selain itu, mengganti objek *background* yang sebelumnya sofa berwarna merah muda menjadi lemari yang warnanya tidak secerah sofa. Kemudian penulis membuat alternatif kedua dengan *background* yang lebih sepi. Penulis mengurangi objek pada *background*. Selain itu, membuat letak karakter Ira lebih dekat ke tembok sehingga ketika objek *background* dikurangi *scene* tidak terasa kosong. Setelah diperiksa pembimbing lapangan, alternatif yang dipilih adalah alternatif *background* kedua karena lebih fokus pada karakter. Penulis kemudian diminta untuk merevisi warna siluet ibu dengan menggantinya menjadi warna abu-abu pada *shading* tembok dan menambahkan gantungan-gantungan kain pada lantai. Selain itu, membuat karakter Ira agar bagian yang ditampilkan hanya setengah badan. Kemudian setelah merevisi semua bagian yang diminta, penulis mengupload *progress* lagi dan mendapatkan tambahan revisi berupa menambahkan tumpukan kain sebagai *panel* judul dan

menggeser karakter Ira sedikit ke kiri. Penulis lalu membuat 2 alternatif untuk *panel* judul beserta dengan tampilan revisi yang diminta.

Alternatif Panel Judul 1



Alternatif Panel Judul 2



Gambar 3.32. Alternatif *Panel* judul Ketika Ibu Marah

Sesuai masukan, ukuran karakter Ira sudah diperbesar, badannya di *crop* menjadi setengah, dan digeser sedikit ke kiri. Warna siluet ibu sudah diganti dan gantungan-gantungan kain sudah ditambahkan pada lantai. *Panel* judul dibuat dari gantungan kain yang diatur ukurannya. Perbedaan kedua alternatif terletak pada susunan warna dan detail jahitan. *Detail* jahitan alternatif pertama hanya terdapat pada beberapa kain, sedangkan *detail* jahitan alternatif kedua ada pada tiap kain. Setelah diperiksa pembimbing lapangan, pembimbing merasa bahwa pemilihan warna *panel* terlalu ramai. Oleh karena itu, penulis mengubah warna *panel* menjadi satu warna saja, yaitu kuning. Kemudian penulis diminta untuk mengganti warna kata “ketika” menjadi ungu tua dan mengubah *font* judul agar menggunakan satu *font* saja. Penulis kemudian mengganti *font* pada kata “ketika” menjadi *font* One Trick Pony menyamakan dengan *font* pada kata “Ibu Marah” dan merevisi warna nya. Berikut tampilan hasil revisi.



Gambar 3.33. Hasil Revisi Judul Ketika Ibu Marah

Setelah pertimbangan agar *cover* belakang agar berkorelasi dengan *cover* depan dan *cover page*, yaitu sama-sama menunjukkan *background*, maka *scene cover* belakang berupa lanjutan dari *scene cover* depan. Ilustrasi menunjukkan tampilan *cover* depan ketika *scene* digeser ke kanan. Sama halnya dengan *storybook* sebelumnya, pembuatan ilustrasi ini juga mengikuti *guide cover* belakang yang meminta agar area tengah bersih dari ilustrasi rumit.

Oleh karena *scene* masih bertempat di ruang keluarga, maka objek yang ditambahkan pada *scene* tersebut adalah lemari ruang keluarga yang ada dalam *scene* halaman cerita. Selain itu, karena berupa lanjutan *cover* depan, *detail* guntingan-guntingan kain serta lanjutan bayangan ibu dan tanaman juga ditambahkan. Berikut di bawah ini tampilan *final cover* belakang dan tampilan ketika diletakan bersebelahan dengan *cover* depan.

Tampilan Final Cover Belakang



Tampilan cover depan dan cover belakang bersebelahan



Gambar 3.34. Tampilan *cover* belakang

c. *Cover Page*

Pada bagian ini, penulis membuat 2 sketsa alternatif *background*. Gambar alternatif pertama menunjukkan *background* taman depan rumah sedangkan alternatif kedua menunjukkan *background* kamar Ira. Setelah diberikan kepada pembimbing lapangan untuk dicek, penulis diberi arahan untuk coba mengeksekusi keduanya terlebih dahulu agar lebih tergambar dengan jelas. Berikut di bawah ini tampilan dari alternatif sketsa manual *cover page*.

Sketsa Alternatif 1 - Taman



Sketsa Alternatif 2 - Kamar Ira



Gambar 3.35. Sketsa Alternatif *Cover Page* Ketika Ibu Marah

Sesuai arahan, penulis kemudian membuat kedua alternatif *cover page* sampai tahap warna dasar untuk kemudian dicek oleh pembimbing lapangan. Pada tahap ini, tampilan judul masih belum pasti karena dikerjakan bersamaan dengan tahap pengerjaan *cover* depan.

Seperti yang dapat dilihat pada gambar tampilan alternatif *background cover page* di bawah ini. Ilustrasi alternatif pertama menggambarkan *scene* taman depan rumah, dimana objek-objek seperti semak-semak, rumput, dan tanah ditambahkan. *Scene cover page* ini

menggambarkan taman yang terdapat pada salah satu *scene* halaman cerita, namun dari sudut pandang yang menghadap ke depan rumah.



Gambar 3.36. Alternatif *Cover Page* Ketika Ibu Marah

Pada ilustrasi alternatif kedua menggambarkan *scene* kamar Ira, dimana objek-objek seperti tempat tidur, lemari pakaian, dan detail lain ditambahkan. *Scene* pada alternatif ini menggambarkan kamar Ira yang terdapat pada salah satu *scene* halaman cerita, namun dari sudut pandang yang di *zoom out*.

Alternatif yang kemudian terpilih adalah *background* taman karena dari segi tampilan perspektif lebih menarik dan dinamis dibandingkan dengan alternatif kamar Ira. Selain itu, mengingat bahwa sebagian besar *scene* cerita *storybook* berada dalam rumah sehingga jika *cover page* juga menampilkan *scene* dalam rumah akan terkesan monoton. Berikut di bawah ini tampilan final *cover page* yang telah diberikan di *polish*.



Gambar 3.37. Tampilan *Cover Page* Ketika Ibu Marah

d. Tampilan *Preview Storybook* “Ketika Ibu Marah”

Seluruh *asset*/properti hasil dari pelaksanaan program kerja praktek merupakan hak milik dari perusahaan yaitu PT Educa Sisfomedia Indonesia. Sampai sejauh ini, *asset* dalam proyek ini belum dipublikasikan.



3.38. *Preview Halaman Storybook* “Ketika Ibu Marah”

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

Kendala yang ditemukan cenderung pada awal proses magang. Dimana penulis butuh waktu untuk menyesuaikan diri dengan *software* yang belum pernah digunakan sebelumnya, yaitu *corel draw*. Terdapat beberapa rintangan dimana penulis sudah terbiasa dengan beberapa *tool* di *software* lain dan ketika pindah ke *corel draw* mulai kebingungan mencari pengaturan serupa sehingga memperlambat proses desain. Penulis juga awalnya butuh penyesuaian dalam membuat ilustrasi *vector* yang *lineless* karena sudah terbiasa membuat ilustrasi *pixel* dengan *lineart*.

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

Kendala mengenai penyesuaian *software* dapat diatasi dengan modul pelatihan yang diberikan oleh *trainer* dan juga dengan menonton *tutorial youtube*. Namun, untuk beberapa kendala yang berhubungan dengan *software* dan bersifat teknis, seperti tidak dapat menggunakan *perspective tool*, diakali dengan penyusunan secara manual. Solusi atas kendala penyesuaian jenis ilustrasi *vector* yang *lineless* adalah balik mengacu pada pelajaran dasar *design*, yaitu warna dan bentuk, karena ilustrasi *lineless* cenderung bergantung pada bentuk dan warna sebagai pembeda atau hal yang mendefinisikan suatu objek. Selain itu, program pelatihan pada awal proses magang memberikan waktu bagi penulis untuk bereksperimen dalam pembuatan ilustrasi. Dengan demikian, penulis dapat menyesuaikan gaya ilustrasi dalam waktu yang relatif singkat.

Secara garis besar, kendala yang dihadapi dalam proses pembuatan proyek tidak terlalu banyak karena dibantu dengan pembimbing lapangan yang mengecek laporan harian setiap hari kerja, sehingga ketika penulis bingung dalam membuat keputusan, pembimbing lapangan atau *trainer* siap memberikan *feedback* dan arahan.