



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Dalam pelaksanaan magang, penulis mengisi posisi sebagai Media Promosi pada bagian *Art*. Dalam pelaksanaannya, penulis dibimbing oleh Kimiaty Pancawati yang merupakan *Principal* dari Clara Education Centre. Beliau yang menentukan spesifikasi dari setiap media yang dibuat baik cetak maupun digital, mulai dari ukuran hingga tujuan dari pembuatan media tersebut.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama magang, penulis mengerjakan berbagai macam media, baik untuk cetak digital maupun *handmade crafting*. Dalam pembuatan gambar, penulis ditugaskan untuk menciptakan 6 karakter dengan gaya manga, 2 untuk media cetak besar dan 4 untuk media cetak yang lebih kecil. Selain itu penulis juga ditugaskan untuk membuat 7 ilustrasi penuh dengan detail 6 buah digunakan untuk media cetak ukuran A5 dan 1 ilustrasi penuh untuk media promo berbagai ukuran dengan ukuran terbesar di media cetak A3. Penulis juga ditugaskan untuk mengaplikasikan gambar-gambar tersebut ke berbagai macam media promosi dengan ukuran yang beragam hingga siap untuk dicetak. Tugas lain yang dipercayakan kepada penulis adalah menyiapkan media promosi untuk sebuah acara di Clara Education Centre yang pada intinya adalah mengaplikasikan gaya gambar manga ke berbagai produk jadi.

Minggu 1 (18 Maret – 22 Maret)

- 1.) Desain 4 karakter untuk keperluan cetak media kecil (*draft, inking, coloring, hingga finishing*)
- 2.) Desain 2 karakter untuk keperluan cetak media besar (*draft dan inking*)
- 3.) Mendesain media promosi 1

Minggu 2 (25 Maret – 28 Maret)

- 1.) Melanjutkan desain 2 karakter untuk keperluan cetak besar (*coloring dan revisi*)
- 2.) *Finishing* media promosi 1 untuk keperluan cetak
- 3.) Desain alternatif media promosi 2
- 4.) Desain media promosi 3

Minggu 3 (1 April – 5 April)

- 1.) Desain media promosi 4 sebanyak 3 buah
- 2.) Membuat akun dan *fanpage* perusahaan di media sosial untuk promosi secara *online*
- 3.) Membuat 3 media promosi digital untuk digunakan di akun tersebut
- 4.) Melanjutkan media promosi 1, 2, dan 3 setelah revisi
- 5.) *Draft* sketsa 6 gambar ilustrasi penuh untuk keperluan cetak media promosi dengan ukuran A5

Minggu 4 (8 April – 12 April)

- 1.) *Inking* ilustrasi penuh 1 dan 2
- 2.) *Coloring* ilustrasi penuh 1 dan 2
- 3.) *Finishing* media promosi 3 untuk cetak

Minggu 5 (15 April – 19 April)

- 1.) Menyelesaikan *coloring* ilustrasi penuh 2
- 2.) *Inking* ilustrasi penuh 3 dan 4
- 3.) *Coloring* ilustrasi penuh 3 dan 4

- 4.) Membuat media promosi 5
- 5.) Desain dan *finishing* media promosi 6

Minggu 6 (22 April – 26 April)

- 1.) Membuat media promosi 7 dengan ukuran A3
- 2.) Melanjutkan *coloring* ilustrasi penuh 4
- 3.) *Inking* ilustrasi penuh 5 dan 6
- 4.) *Coloring* ilustrasi penuh 5 dan 6
- 5.) *Finishing* media promosi 4 untuk cetak
- 6.) Membuat *seamless pattern* digital untuk keperluan promosi

Minggu 7 (29 April – 3 Mei)

- 1.) Revisi sketsa ilustrasi penuh 4
- 2.) *Inking* dan *coloring* kalender 4
- 3.) Membuat cover untuk media promosi A5 sebanyak 2 buah
- 4.) *Layout* tanggalan untuk keperluan cetak A5
- 5.) Tracing logo untuk keperluan cetak A5
- 6.) *Finishing* media promosi 2 untuk keperluan cetak

Minggu 8 (6 Mei – 10 Mei)

- 1.) Mendesain wadah untuk penempatan media promosi
- 2.) Sketsa ilustrasi penuh untuk keperluan promosi acara khusus
- 3.) *Inking* dan tes warna untuk media promosi acara khusus
- 4.) Membuat cerita dan desain karakter untuk diaplikasikan di *prototype* acara khusus
- 5.) Membuat *prototype* untuk digunakan pada acara tersebut

Minggu 9 (13 Mei – 17 Mei)

- 1.) Menyelesaikan *inking* dan *coloring* serta layout untuk media promosi acara khusus

- 2.) Media promosi besar untuk acara khusus
- 3.) Menyelesaikan *prototype* untuk acara khusus
- 4.) Membuat komik 1 halaman untuk acara tersebut

3.3. Uraian Pelaksanaan Magang

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan magang, penulis bekerja di lantai 1 kantor. Karena kantor tidak memiliki komputer dengan spesifikasi yang mencukupi untuk keperluan desain, maka penulis membawa laptop pribadi dan *pen tablet* untuk mendukung kinerja penulis dalam penyelesaian tugas-tugasnya. Penulis akan diberi tugas dan penjelasan singkat tentang media yang akan dibuat, dan karena kebanyakan digunakan untuk media cetak besar maka diputuskan proses pembuatan gambar dilakukan secara digital. Gambar yang dibuat untuk keperluan cetak pada dasarnya bergaya manga, karena salah satu program yang diutamakan adalah kursus manga dengan nama Manga School @ Clara.

3.3.1.1. Pembuatan Gambar

Dalam prosesnya, pembuatan gambar diawali dengan membuat sketsa secara tradisional. Sketsa yang sudah jadi harus diasistensi terlebih dahulu sebelum ditinta dan dipastikan tidak mengalami distorsi bila di balik secara horizontal. Hal ini perlu dilakukan karena nantinya gambar yang sudah jadi akan digunakan untuk beberapa keperluan atau media promosi yang berbeda, sehingga bila *layouting* mengharuskan gambar tersebut diputar maka distorsi tidak akan terjadi. Kemudian sketsa yang sudah disetujui dipindai dan kemudian dikoreksi secara digital bila memang koreksi atau revisi diperlukan. Keputusan ini diambil karena gambar yang dibuat nantinya akan digunakan sebagai media cetak yang besar (untuk media promosi berukuran lebih dari 1 meter). Hal ini dilakukan untuk menghindari hasil cetak yang menunjukkan hasil tinta manual yang tidak terlihat halus bila diperbesar.



Gambar 3.1 Gambar dengan tinta manual



Gambar 3.2 Gambar dengan tinta digital

Pengaplikasian tinta secara digital dilakukan dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop dan menggunakan *pen tablet* sebagai media pendukung. *Pen tablet* digunakan karena memiliki fitur yang menyerupai penggunaan pena atau alat gambar manual karena menyertakan kemampuan tebal tipis dan juga pengaturan tekanan, sedangkan mouse tidak memiliki fitur tersebut.

Keuntungan lain yang didapatkan dengan memanfaatkan penintaaan secara digital adalah kemudahan dalam mengganti warna *outline*. Dengan

menggunakan teknik digital, warna yang didapat akan lebih rata dan halus, sedangkan dengan menggunakan penintaan manual yang kemudian warnanya diubah secara digital akan menyebabkan warna yang kurang merata dan terkadang *outline* yang kurang solid.

Untuk media cetak kecil, tentu penintaan ini tidak akan terlalu bermasalah karena pada dasarnya gambar yang diperkecil akan mengurangi terlihatnya kecacatan tersebut. Karena itu kebanyakan gambar yang dibuat setidaknya berukuran dua sampai tiga kali ukuran cetak. Namun dalam beberapa kasus bila media tersebut harus dicetak untuk ukuran besar dan dapat dibaca pada jarak dekat (misalnya standing banner atau spanduk), maka teknik digital menjadi pilihan yang baik.



Gambar 3.3 Perubahan warna pada tinta manual



Gambar 3.4 Perubahan warna pada tinta digital

Setelah ditinta, maka yang dilakukan selanjutnya adalah pewarnaan. Karena mengusung gaya gambar manga, maka warna yang digunakan terdiri dari gradasi sederhana atau dapat juga menggunakan teknik gradasi blok. Pewarnaan dilakukan dengan memanfaatkan *layer* dan juga beberapa *color mode* untuk memastikan kerapihan dan kemudahan dalam memperbaiki kesalahan dalam hal pewarnaan.

1.) Pembuatan Gambar Karakter

Clara Education Centre telah memiliki karakter tetap sehingga untuk gaya gambar, ekspresi, atribut, hingga warna dari karakter tersebut telah ditentukan dari pihak perusahaan. Yang penulis lakukan pertama kali adalah membuat sketsa dari karakter ini kemudian menyerahkannya kepada pembimbing lapangan. Proses revisi ini memakan waktu sekitar 2 minggu hingga sketsa akhir disetujui. Sesuai permintaan, maka karakter yang dibuat dengan gaya manga biasa berjumlah 2 buah dan diaplikasikan untuk media cetak yang besar, dan sisanya mengusung gaya gambar manga chibi.



Gambar 3.5 Ilustrasi manga biasa dan konversinya ke ilustrasi manga chibi

Setelah sketsa selesai, maka proses selanjutnya adalah memindai gambar tersebut sehingga bisa dikoreksi secara digital. Tujuan koreksi di tahap ini adalah memastikan gambar sudah proporsional dan tidak mengalami distorsi. Setelah sketsa dasar ini disetujui maka penulis memasuki proses penintaan secara digital dan kemudian dilanjutkan dengan pewarnaan yang dilakukan dengan cara yang sama.

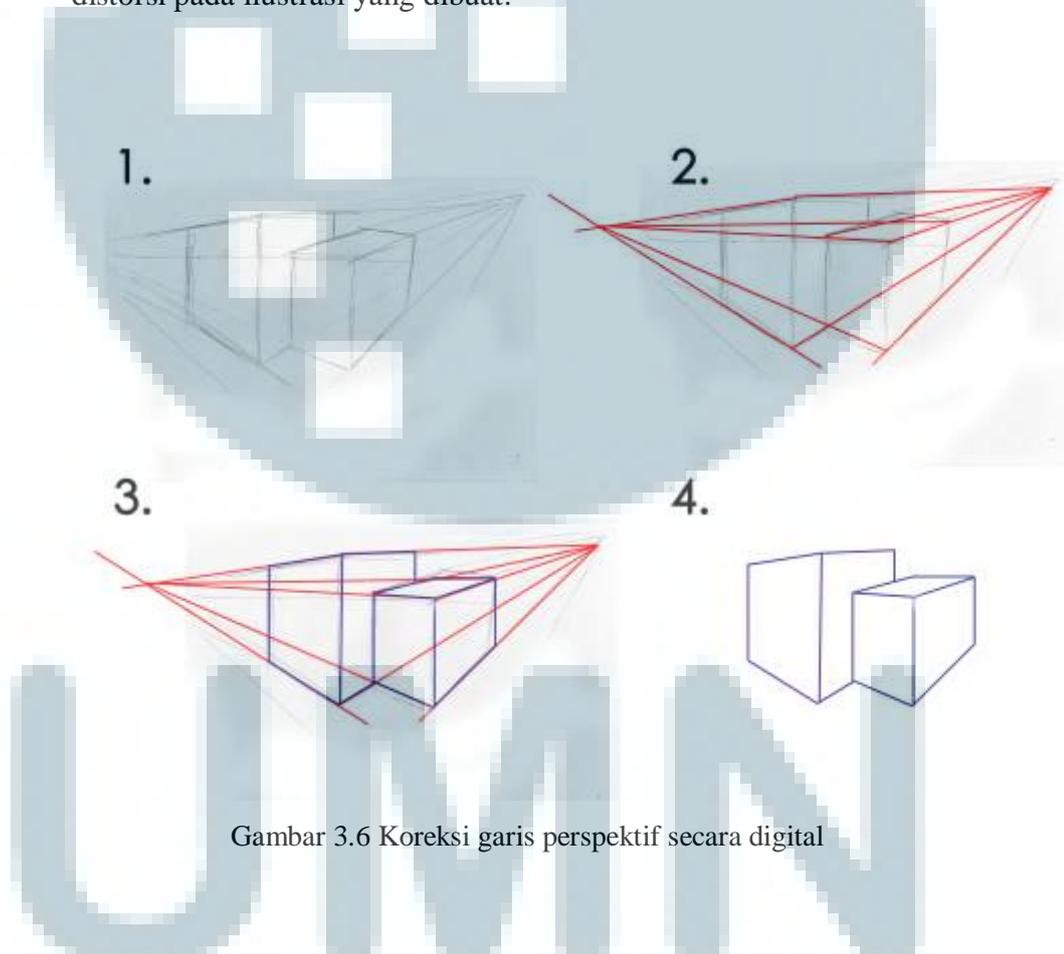
Pembuatan 6 buah gambar karakter ini nantinya ditujukan untuk digunakan dalam berbagai media promosi dengan ukuran yang bervariasi. Supaya gambar ini nantinya akan lebih mudah diaplikasikan ke media yang besar maupun kecil, maka ada baiknya bila gambar karakter ini dibuat dengan ukuran besar minimal A3.

2.) Pembuatan Gambar Ilustrasi Penuh

Gambar ilustrasi ini merupakan gambar berukuran cetak A5 yang ditujukan untuk promosi program yang ada di Clara Education Centre. Meskipun gambar yang dibuat menggunakan gaya ilustrasi manga, namun penerapan *technical drawing* terasa sangat bermanfaat disini. Untuk menghindari gambar yang terlalu datar maka penulis memanfaatkan perspektif untuk menciptakan ruang dan kedalaman. Setiap gambar dibuat dengan

pemanfaatan perspektif yang berbeda atau bervariasi supaya ilustrasi yang dibuat tidak membosankan atau terlalu repetitif. Ilustrasi yang dibuat merupakan penggambaran imajinatif dari program dan acara yang secara rutin maupun tidak rutin dilaksanakan oleh pihak Clara Education Centre.

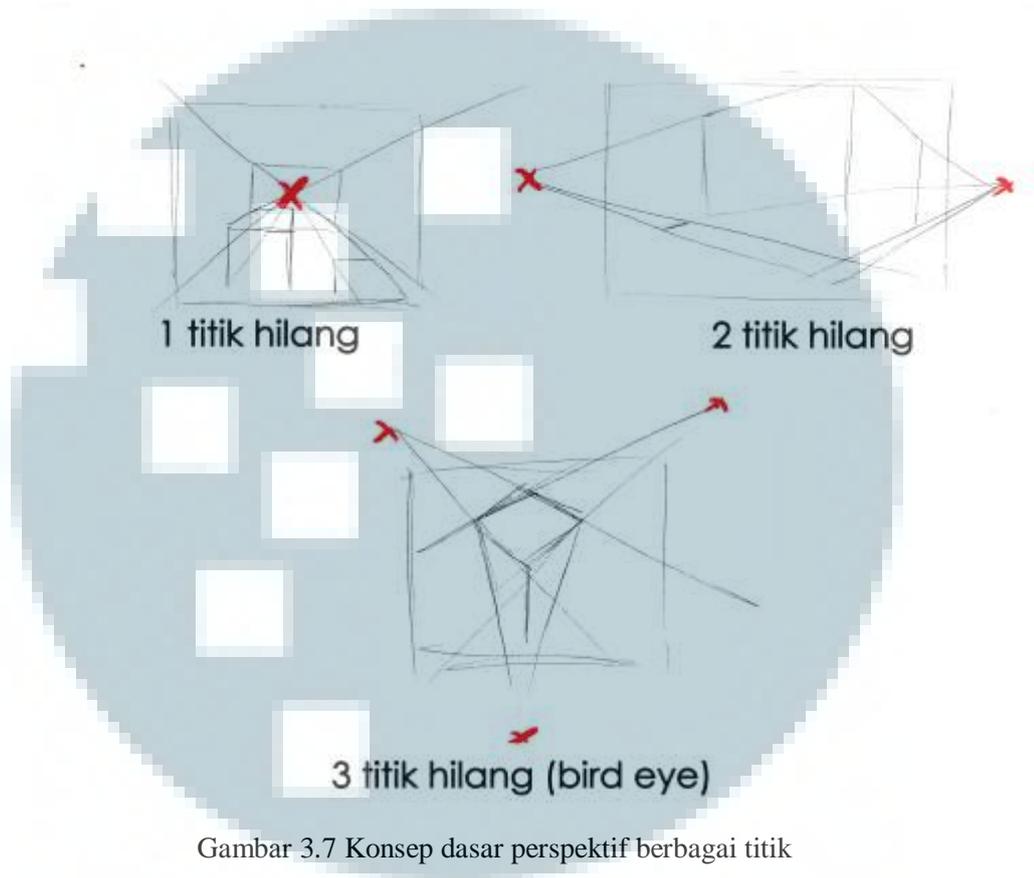
Gambar ilustrasi ini sendiri diawali dengan sketsa kasar secara tradisional tanpa menggunakan alat bantu seperti penggaris dan menggunakan titik khayal untuk penyelesaian ilustrasi. Setelah sketsa selesai dan telah disetujui oleh pembimbing lapangan, sketsa dipindai dan dikoreksi secara digital. Koreksian ini dimaksudkan untuk menghindari distorsi pada ilustrasi yang dibuat.



Gambar 3.6 Koreksi garis perspektif secara digital

Adapun perspektif yang digunakan disini adalah aplikasi 1 titik hilang, 2 titik hilang, dan perspektif *bird eye view*. Untuk *bird eye view* sendiri, penulis menggunakan 3 titik hilang sebagai acuan. Penggunaan 3 titik hilang

kadang bisa mengacu pada distorsi gambar, karena itu diperlukan ketelitian dan improvisasi untuk memperbaiki kekurangan tersebut.



Gambar 3.7 Konsep dasar perspektif berbagai titik

3.) Pembuatan Gambar Untuk Acara Khusus

Selain kegiatan kursus rutin, Clara Education Centre juga sering mengadakan acara khusus yang sekaligus menjadi ajang promosi. Untuk mempromosikan acara ini, maka penulis diberi tugas untuk membuat gambar ilustrasi penuh untuk keperluan cetak ukuran A3 dan juga untuk diaplikasikan pada media besar lainnya.

Dalam pembuatan ilustrasi ini, penulis membuat sketsa gabungan tradisional dan digital. Hal ini dikarenakan tenggat waktu yang cukup singkat ketimbang media promosi lainnya dan pengerjaan sketsa secara digital dapat membantu mengurangi konsumsi waktu di tahap sketsa.

Gambar dasar ini nantinya akan diaplikasikan untuk beberapa media dengan ukuran yang berbeda dan akan dicetak untuk media yang cukup besar. Karena itu perencanaan di tahap awal sangat penting mengingat gambar ini adalah ilustrasi penuh, penulis harus memastikan telah memberi ruang untuk penulisan informasi tentang program ini dan memastikan gambar ini dapat diaplikasikan pada media dengan ukuran yang berbeda.

3.3.1.2. *Layouting*

Setelah penulis menyelesaikan gambar yang dibutuhkan untuk media promosi, maka selanjutnya penulis memasuki tahap *layouting* untuk media promosi. Selain menitikberatkan pekerjaan ini pada posisi elemen-elemen seperti gambar, tulisan, bentuk dan lainnya, pemilihan warna juga berpengaruh besar pada hasil akhir karya tersebut. Keperluan cetak juga menjadi perhatian utama dari tugas ini.

Untuk keperluan Clara Education Centre, diharapkan media yang akan dicetak nantinya menonjolkan warna ceria dan merupakan gabungan dari warna oranye dan hijau (yang merupakan warna pilihan untuk promosi dari pihak perusahaan). Dengan acuan tersebut, maka kemudian dibuat perencanaan peletakan gambar karakter, tulisan, dan juga pemilihan warna untuk media promo tersebut.

Contoh kasus pertama adalah pembuatan media promosi utama. Tujuan dari pembuatan media promosi ini adalah untuk mempromosikan program kursus yang ada di Clara Education Centre dan nantinya akan digunakan sebagai media promosi luar ruangan. Karena itu sangatlah penting untuk memasukkan dan menonjolkan informasi penting dan dapat dibaca meski hanya dilihat sekilas. Selain itu, media tersebut harus cukup menarik perhatian, karenanya hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain:

- 1.) penggunaan karakter untuk diaplikasikan ke media harus cukup menarik perhatian. Peletakkannya juga harus diperhatikan supaya

potongannya tidak menjadi tanggung dan cocok untuk diaplikasikan untuk bidang tersebut,

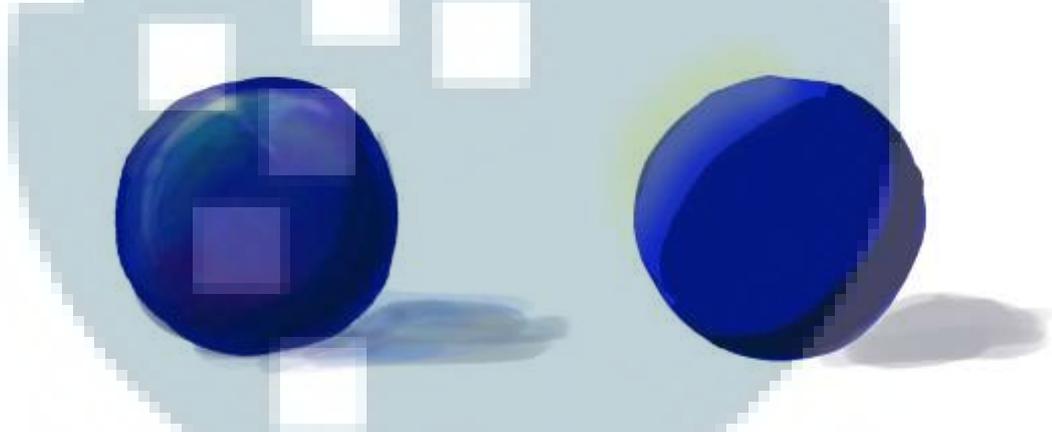
- 2.) penggunaan dan peletakkan karakter juga harus diperhatikan supaya tidak mendominasi pesan yang ingin disampaikan, seperti nama produk kursus atau nomor telepon,
- 3.) Sebisa mungkin warna yang digunakan mengandung setidaknya 1 warna kontras dari warna utama untuk menarik perhatian, dan
- 4.) menghindari penggunaan huruf kapital terlalu banyak karena cenderung sulit dibaca untuk waktu singkat dan menggunakan huruf kapital seperlunya untuk keseimbangan *layout*.

Dalam hal pembuatan *layout* juga perlu diperhatikan informasi apa saja yang perlu dimasukkan ke media tersebut. Misalnya pengaplikasian informasi penting seperti nomor telepon menjadi lebih penting untuk dicantumkan ketimbang alamat atau juga alamat website karena cenderung informasi yang terlalu panjang menjadi terlewatkan dan fokus utama pada informasi yang lebih singkat menjadi hilang.

Informasi yang lengkap, seperti pencantuman alamat atau situs perusahaan ada baiknya digunakan di media promosi kecil seperti misalnya untuk brosur, stiker, dan juga media promosi digital. Hal ini dikarenakan pembaca akan memiliki waktu yang cukup untuk membaca informasi yang ingin disampaikan karena media seperti brosur dapat dibawa dan dibaca kemudian. Untuk itu adalah sangat perlu memasukkan semua informasi utama di media ini, namun perlu diperhatikan karena media yang kecil dan informasi yang cukup banyak maka harus ada pembeda dari tiap elemen atau informasi yang dimasukkan. Elemen-elemen yang berpengaruh antara lain jenis tulisan, warna, dan juga bentuk atau simbol-simbol yang digunakan.

3.3.1.3. *Coloring*

Untuk pewarnaan pun perlu diperhatikan kebutuhan media yang nantinya akan dibuat. Sebagai contoh, untuk menonjolkan sebuah gambar maka warna outline yang digunakan adalah hitam dan teknik gradasi menggunakan gradasi blok. Untuk ilustrasi yang lebih kecil, maka bisa menggunakan outline dengan warna coklat untuk memberikan kesan yang lebih halus dan lebih menyatu dengan latar belakang. Gradasi yang digunakan bisa menggunakan gradasi bertahap dengan menggunakan dua hingga tiga tingkatan warna yang berbeda.



Gambar 3.8 Pengaplikasian gradasi untuk *digital painting* dan manga secara umum

Dalam pewarnaan juga perlu diperhatikan penggunaan warna dalam satu ilustrasi. Penulis menggunakan warna yang cukup kontras, namun tetap memperhatikan keharmonisan warna yang diciptakan dari penggabungan warna tersebut. Penggunaan warna juga perlu diperhatikan seperti misalnya penggunaan warna dasar pastel nantinya juga akan menggunakan warna dalam golongan pastel untuk gradasinya.

3.3.1.4. Komik

Untuk mempromosikan salah satu acara yang akan diadakan Clara Education Centre, maka penulis mendapat tugas untuk membuat contoh satu elemen yang harus ada adalah pembuatan komik. Untuk membuat komik tentunya diperlukan tahap perencanaan awal.

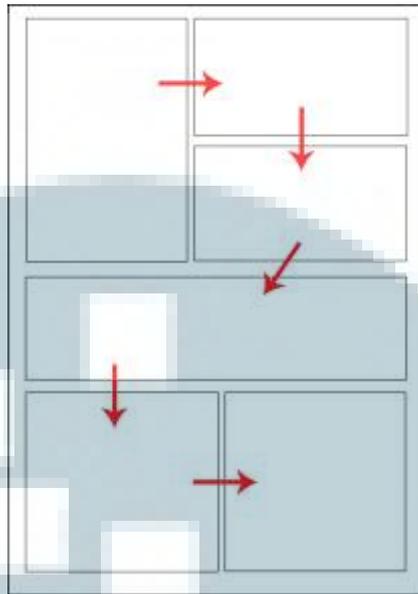
Ketika menyiapkan acara ini, maka penulis harus menentukan tema terlebih dahulu. Ketika tema sudah ditentukan dan disetujui, maka penulis menyusun jalan cerita awal dan inti dari cerita tersebut. Disini juga penulis harus menentukan genre dari cerita karena nantinya akan mempengaruhi pembentukan karakter dan juga gaya penggambaran komik.

Setelah cerita sudah terbentuk, maka yang perlu diciptakan selanjutnya adalah karakter yang terlibat untuk mendukung jalan cerita. Karakter yang diciptakan sebaiknya secukupnya, namun memiliki latar belakang atau ciri khusus yang cukup menonjol. Hal ini lebih baik ketimbang menciptakan karakter yang banyak namun tidak memiliki ciri khas yang kuat. Selain itu karakter yang diciptakan sebaiknya digambar dengan gaya yang sesuai dengan genre cerita yang sudah dibuat sebelumnya

Setelah cerita dan karakter telah rampung, maka kemudian komik dapat dibuat. Pada halaman komik sendiri ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk menjaga alur cerita itu sendiri. Elemen-elemen yang perlu diperhatikan antara lain:

1.) Peletakkan panel

Dalam pembuatan komik, peletakkan panel tidaklah sembarangan. Panel diletakkan seefisien mungkin sehingga tidak membingungkan pembaca untuk mengikuti alur cerita atau arah baca dari halaman komik tersebut. Jarak pada panel juga perlu diperhatikan supaya konsisten dan menghindari *overlapping* yang terlalu banyak.



Gambar 3.9 Contoh panel pada halaman komik

2.) Penggunaan efek suara

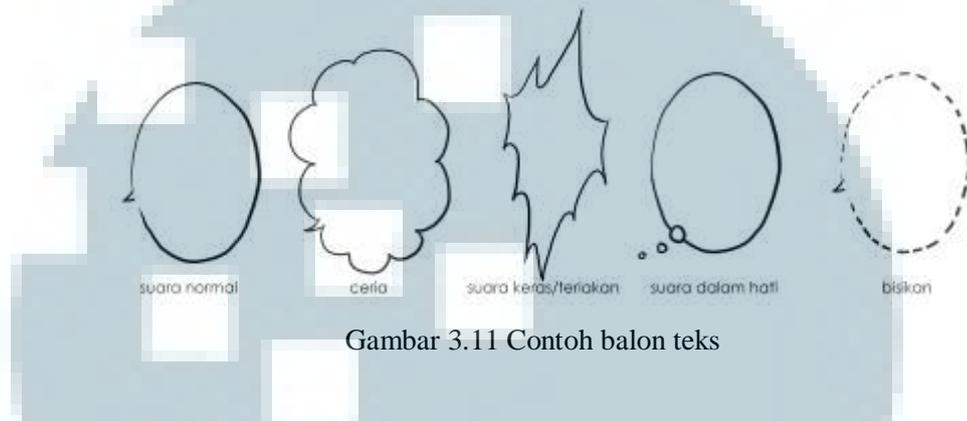
Penulisan efek suara sangat penting untuk membangun suasana dalam komik seperti halnya pada film. Penulisan efek suara ini dapat menggunakan jenis tulisan yang lebih bebas untuk mendukung suasana yang ingin dibentuk.



Gambar 3.10 Contoh penambahan efek suara

3.) Penggunaan balon teks

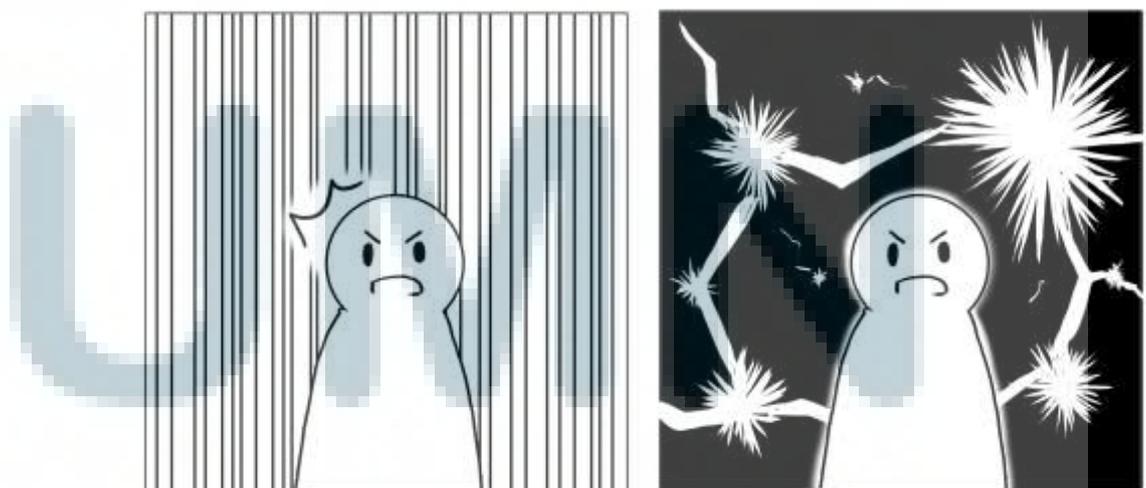
Penggunaan balon teks yang tepat pada akhirnya dapat membangun suasana dan penyampaian cerita dengan tepat. Balon teks nantinya dapat membantu memperkuat emosi dari karakter dan bagaimana karakter tersebut menyampaikan ucapannya. Balon teks juga dapat menunjukkan besar kecilnya suara sang karakter.



Gambar 3.11 Contoh balon teks

4.) Penggunaan efek suasana/emosi

Efek yang dimaksudkan adalah penggunaan garis, warna, atau arsiran untuk menciptakan atau memperkuat suasana yang akan dibangun. Misalnya untuk efek kecepatan menggunakan *speedline*, atau keterkejutan yang dalam dapat menggunakan warna hitam sebagai latar belakang.



Gambar 3.12 Contoh pemberian efek suasana

5.) Variasi sudut pandang atau *angle* gambar

Dalam pembuatan komik, ada baiknya di setiap panel menggunakan sudut pandang atau *angle* yang berbeda. Karakter yang dibuat pun sebaiknya digambar dengan pose yang beragam sehingga menghindari kebosanan dari gambar yang repetitif. Namun hal ini tak selalu harus diaplikasikan karena dalam beberapa kasus tertentu diperlukan adegan dengan sudut pandang yang sama untuk beberapa panel yang berurutan. Kadang hal ini juga bermanfaat untuk membantu mempermudah peletakan balon dialog dalam komik.

3.3.2. Kendala

Beberapa kendala yang dihadapi oleh penulis antara lain adalah *hardware* dan tenggat waktu yang diberikan untuk penulis. *Hardware* berupa *pen tablet* yang digunakan oleh penulis tidak *compatible* dengan OS (*Operating System*) *laptop* penulis (OS berupa Windows 8) sehingga tidak dapat digunakan berhubung *pen tablet* tersebut hanya bisa dioperasikan di OS Windows 7 atau sebelumnya.

Selain itu tenggat waktu yang diberikan kepada penulis cukup singkat dan terjadi beberapa timpang tindih dalam pengerjaan media promosi. Timpang tindih ini terjadi karena sempat terjadi pergeseran *timeline* diakibatkan proses revisi yang memakan waktu lebih dari yang diperkirakan.

Dalam pembuatan ilustrasi penuh, penulis juga menemukan beberapa kesulitan dalam menentukan titik perspektif yang baik untuk digunakan di setiap ilustrasi. Hal ini disebabkan bidang gambar A4 sedangkan ilustrasi tersebut nantinya akan dicetak untuk keperluan promosi berukuran A5, maka untuk memotong bidang gambar demi mendapatkan perspektif yang tepat bukanlah keputusan yang tepat.

Tenggat waktu menjadi kendala terbesar dalam pembuatan ilustrasi penuh. Hal ini disebabkan ilustrasi penuh membutuhkan banyak perhatian pada detail

gambar yang nantinya akan sangat berguna untuk membangun suasana, mendeskripsikan tempat, dan juga waktu.

Kendala yang ditemukan oleh penulis selanjutnya adalah menentukan warna dan memastikan warna yang telah diaplikasikan secara digital akan berubah terlalu jauh ketika dicetak. Perusahaan telah memberikan pilihan warna utama, sehingga menjadi sebuah kewajiban untuk memastikan warna yang telah ditentukan tersebut bisa didapatkan ketika nantinya media tersebut harus dicetak.

3.3.3. Solusi

Dalam era digital ini tidak berarti semua akan berjalan lancar tanpa masalah. Namun dengan adanya masalah tersebut, bukan berarti tidak ada jalan keluar atau alternatif yang dapat diterapkan. Untuk masalah *hardware* yang dialami oleh penulis, maka penulis menggunakan *software* VMWare atau aplikasi *virtual machine* yang memungkinkan penulis menjalankan Windows 7 diatas Windows 8. Meski kecepatan prosesor menjadi menurun, namun ini merupakan solusi yang cukup baik bagi pembaca yang mengalami kendala yang sama.

Dalam dunia desain, tenggat waktu merupakan sesuatu yang mutlak dan dalam dunia kerja nyata diperlukan usaha yang lebih dalam pencapaian tenggat waktu tersebut. Untuk itu, maka pekerja di dunia desain harus siap untuk lembur atau membawa pulang pekerjaannya untuk diselesaikan. Hal tersebut dipraktekkan oleh penulis untuk dapat menjawab kebutuhan permintaan. Selain itu bila terdapat pekerjaan yang tumpang tindih, perlu ditentukan skala prioritas media mana yang harus didahulukan untuk misalnya keperluan cetak atau sebagainya.

Untuk pembuatan gambar perspektif, maka yang bisa dilakukan adalah membuat titik khayal di luar bidang gambar. Titik tersebut dapat berupa tanda yang digambar di atas meja atau misalnya dengan menggunakan objek lainnya sebagai penanda letak titik khayal. Dari titik tersebut maka penulis dapat menarik garis perspektif untuk menciptakan ruang yang tepat tanpa harus memotong

bidang gambar. Latihan menggambar perspektif dari objek nyata juga cukup penting untuk dilakukan karena dapat mempercepat penggambaran perspektif tanpa bantuan titik hilang.

Namun bila solusi di atas ternyata tak dapat dilakukan, maka solusi lainnya adalah mengoreksi garis perspektif secara digital. Sketsa yang sudah dipindai dapat kemudian diperbesar atau dieperluas ukuran bidang kanvas sehingga nantinya dapat ditentukan titik khayal yang akan menjadi acuan pembuatan gambar perspektif.

Penggambaran ilustrasi penuh yang mendetail memang memakan banyak waktu. Yang dapat dilakukan untuk menghemat waktu adalah menyematkan objek yang tidak terlalu detail yang berhubungan dengan gambar utama. Objek ini dapat berupa manusia (atau siluet), pohon, gedung, dan lainnya yang ditempatkan di sisi gambar atau di tempat-tempat yang tidak menutupi titik fokus atau detail utama. Dengan demikian ilustrasi tersebut dapat diselesaikan dengan cepat dan detail-detail utama dapat dikerjakan dengan lebih serius.

Warna cetak yang kadang tidak sesuai dengan warna yang dibuat secara digital bisa disebabkan beberapa faktor antara lain *color mode* yang digunakan masih berada di RGB sedangkan warna cetak adalah CMYK. Hal lainnya yang mempengaruhi warna ini adalah kalibrasi dari layar komputer yang berbeda-beda. Hal ini dapat dihindari dengan menggunakan *color guide*. Namun buku panduan warna ini cukup mahal sehingga solusi kedua yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan *test print* terlebih dahulu. *Test print* ada baiknya dilakukan di perusahaan percetakan yang sama yang nantinya akan mencetak hasil gambar tersebut di media yang sudah ditentukan.