

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

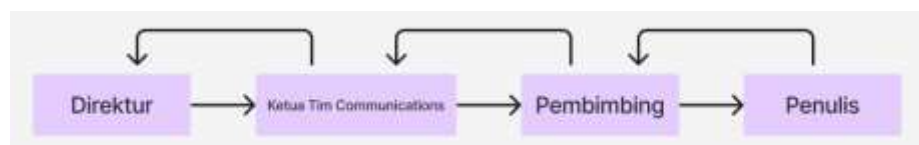
Kedudukan penulis selama bekerja di ITDP Indonesia adalah sebagai Design Intern. Penulis mendapat deskripsi tugas dari pembimbing lapangan atau senior dalam tim Communications dan membuat desain yang kemudian direvisi berdasarkan masukan dari anggota tim sampai menjadi karya final.

3.1.1 Kedudukan

Posisi penulis saat melaksanakan magang di ITDP Indonesia adalah sebagai Design Intern dalam tim Communications. Selama program magang berlangsung, penulis dibimbing oleh Annisa Dyah Lazuardini sebagai *Urban and Visual Design Associate*, namun juga berkoordinasi dengan anggota tim Communications lainnya berdasarkan kebutuhan dari setiap tugas yang diberikan.

3.1.2 Koordinasi

Alur koordinasi dimulai saat ketua tim Communications memberi proposal mengenai proyek baru kepada direktur. Proposal tersebut berisi rincian proyek seperti tujuan, pesan dan tema utama, format, referensi visual, anggaran dan sumber daya yang dibutuhkan. Setelah disetujui, ketua tim menentukan anggota tim mana, termasuk pekerja magang, yang akan mengerjakan berbagai komponen proyek.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Senior dalam tim Communications kemudian memberikan *brief* berisi spesifikasi atau konsep tugas kepada penulis. Untuk beberapa pekerjaan tertentu, materi video dan foto juga diberikan. Setelah mendapat *brief*, penulis membuat sketsa yang kemudian ditunjukkan ke anggota tim yang

mengirimkan *brief*. Jika sudah disetujui, penulis melanjutkan ke proses digitalisasi. Setelah proses digitalisasi, penulis menyerahkannya kepada supervisor untuk ditinjau. Supervisor kemudian memberikan umpan balik dan meminta revisi yang diperlukan.

Setelah melakukan revisi, penulis mengirimkan kembali karya untuk persetujuan akhir. Karya akhir akan disatukan ke dalam proyek keseluruhan. Karya akhir biasanya diunggah ke penyimpanan *cloud* ITDP.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis melaksanakan magang di ITDP selama 16 minggu. Magang dimulai pada tanggal 5 Februari 2024 sampai 24 Mei 2024. Berikut adalah tugas-tugas yang dikerjakan selama melaksanakan program magang di ITDP Indonesia:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 (5 Februari 2024 – 9 Februari 2024)	<ul style="list-style-type: none"> Desain ucapan hari raya 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat sketsa ilustrasi untuk memperingati hari wafatnya yesus kristus dengan format Instagram <i>story</i> Membuat sketsa ilustrasi untuk memperingati hari paskah dengan format Instagram <i>story</i>
2	2 (12 Februari 2024 – 16 Februari 2024)	<ul style="list-style-type: none"> Desain ucapan hari raya Menyunting Kota 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan digitalisasi ilustrasi untuk memperingati hari wafatnya yesus kristus dengan format Instagram <i>story</i> Melakukan <i>shoot test</i> untuk menyunting kota

3	3 (19 Februari 2024 – 23 Februari 2024)	<ul style="list-style-type: none"> • Ke Kantor Naik Apa? Part 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Edit video Ke Kantor Naik Apa? Part 2 untuk tiktok
4	4 (26 Februari 2024 – 1 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> • Menyunting Kota • ITDP Indonesia Goes to Taipei Part 6 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan shooting untuk video Menyunting Kota • Membuat sketsa logo untuk Menyunting Kota • Edit video ITDP Indonesia Goes to Taipei Part 6 untuk tiktok
5	5 (4 Maret 2024 – 8 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> • Menyunting Kota • SUDIUM • IWD 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan digitalisasi logo untuk Menyunting Kota • Edit video SUDIUM untuk tiktok • Edit video IWD untuk tiktok
6	6 (11 Maret 2024 – 15 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> • Menyunting Kota • GGGI Workshop 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan digitalisasi logo untuk Menyunting Kota • Dokumentasi GGGI Workshop
7	7 (18 Maret 2024 – 22 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> • Menyunting Kota • UTD 31 • Things That Make Sense: Parkir Sepeda 	<ul style="list-style-type: none"> • Menganimasi logo Menyunting Kota • Dokumentasi event UTD 31 • Edit video Things That Make Sense: Parkir Sepeda untuk tiktok
8	8 (25 Maret 2024 – 29 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> • Menyunting Kota 	<ul style="list-style-type: none"> • Menganimasi logo Menyunting Kota
9	9	<ul style="list-style-type: none"> • Menyunting Kota 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>bumper</i> logo Menyunting Kota • Membuat sketsa ilustrasi untuk memperingati Idulfitri

	(1 April 2024 – 5 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> • Desain ucapan hari raya 	dengan format Instagram <i>story</i>
10	10 (8 April 2024 – 12 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> • Menyunting Kota 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>bumper</i> logo Menyunting Kota
11	11 (15 April 2024 – 19 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> • Menyunting Kota 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>bumper</i> logo Menyunting Kota
12	12 (22 April 2024 – 26 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Merchandise</i> PPB 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat ilustrasi untuk <i>merchandise tote bag</i> PPB
13	13 (29 April 2024 – 3 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Merchandise</i> PPB • Desain ucapan hari raya 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat ilustrasi untuk <i>merchandise tote bag</i> PPB • Membuat sketsa ilustrasi untuk memperingati Hari Buruh dengan format Instagram <i>story</i>
14	14 (6 Mei 2024 – 10 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Merchandise</i> PPB • Desain ucapan hari raya 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat ilustrasi untuk <i>merchandise tote bag</i> PPB • Membuat sketsa ilustrasi untuk memperingati Hari Kenaikan Yesus Kristus dengan format Instagram <i>story</i>
15	15 (13 Mei 2024 – 17 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> • Menyunting Kota • Sustainable E-Mobility Event 2024 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>bumper</i> logo Menyunting Kota • Edit video <i>bumper</i> pembuka <i>event</i>

16	16 (20 Mei 2024 – 24 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> • Menyunting Kota • Sustainable E-Mobility Event 2024 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>bumper</i> logo Menyunting Kota • Edit video <i>bumper</i> pembuka <i>event</i>
----	-----------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama proses magang, penulis diberikan beberapa tugas oleh supervisor. Tugas-tugas tersebut bervariasi dari menggambar ilustrasi, mengedit video, hingga menganimasikan logo. Karya tersebut nantinya diunggah ke media sosial.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Pekerjaan yang dilakukan selama magang di ITDP berfokus pada pembuatan ilustrasi. Ilustrasi digambar secara digital untuk diunggah ke media sosial. Berikut adalah proses pelaksanaan beberapa pekerjaan yang dilakukan selama magang:

3.3.1.1 *Bumper* Logo Menyunting Kota

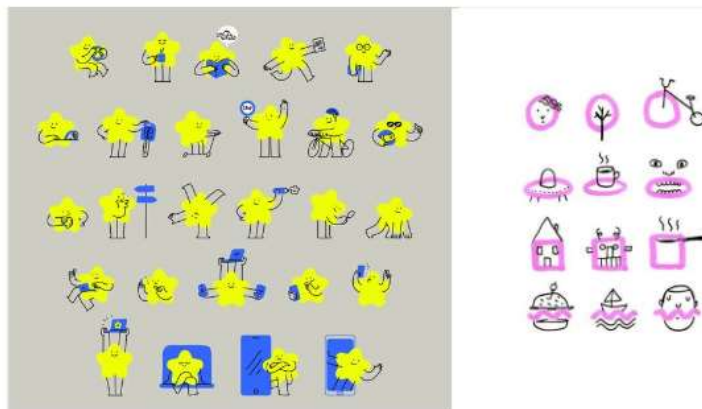
Menyunting Kota adalah video YouTube di mana 2-3 orang masyarakat umum merevisi poster atau gambar desain dari developer, pemerintah atau lembaga lain. Hasil revisi tersebut kemudian dikomentari oleh ahli dalam bidang transportasi. Seluruh tim Communications terlibat dalam proses *shooting* video tersebut. Setelah *shooting* dilakukan, supervisor memberikan tugas kepada penulis untuk membuat logo untuk Menyunting Kota. Logo tersebut akan ditampilkan pada awal video seperti yang biasa dilihat pada program televisi.



Gambar 3.2 Sketsa Kasar Logo

Sumber: Supervisor

Untuk konsep logo, penulis diberikan sketsa kasar oleh supervisor. Sketsa menggambarkan konsep “menyunting” dimana ada elemen-elemen perkotaan yang terlihat dicoret dan ditambahkan elemen lain. Menurut supervisor, visual logo perlu memiliki elemen grafis yang menggambarkan konsep acara itu sendiri.



Gambar 3.3 Referensi Gaya Ilustrasi

Sumber: Supervisor

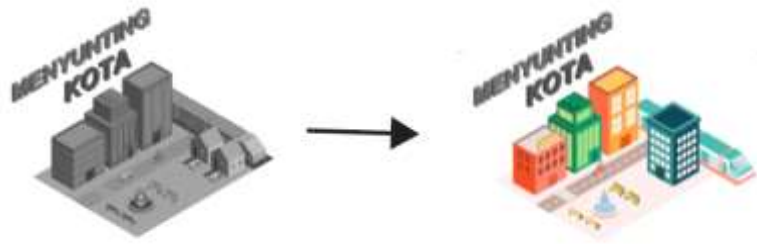
Supervisor juga memberikan beberapa referensi ilustrasi sebagai untuk memvisualisasikan gaya ilustrasi logo. Referensi

Penulis juga membuat *moodboard* berdasarkan sketsa kasar dan referensi yang diberikan. Sesuai dengan sketsa kasar, penulis memilih gambar dengan elemen perkotaan seperti bangunan, jalanan, dan transportasi.



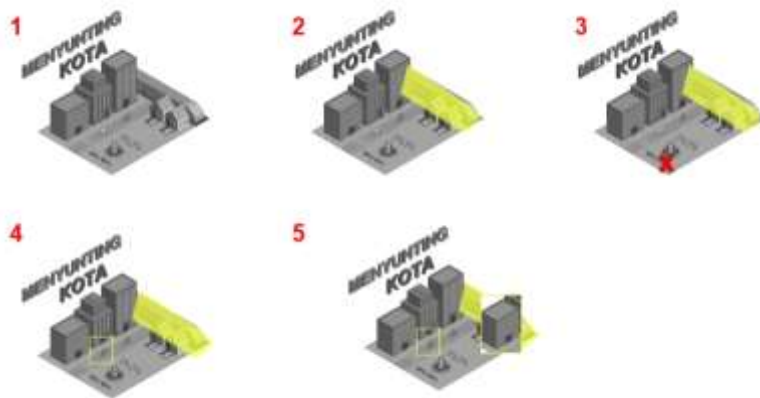
Gambar 3.6 Sketsa Alternatif Logo

Sketsa kasar dari supervisor digunakan sebagai referensi untuk membuat sketsa yang lebih komprehensif. Penulis memasukkan elemen-elemen perkotaan seperti gedung, mobil, dan pejalan kaki dan memakai warna merah yang kontras dan berbeda agar terlihat seperti direvisi. Penulis membuat tiga alternatif sketsa dan yang terpilih adalah sketsa dengan gaya isometrik, dengan tambahan dari supervisor untuk mengubah orientasi teks menjadi vertikal dan membuat huruf teks berbentuk tiga dimensi.



Gambar 3.7 Proses Digitalisasi Logo

Setelah sketsa dipilih, penulis melanjutkan ke proses digitalisasi menggunakan *software* Adobe Illustrator. Seluruh elemen ilustrasi dibuat dengan gaya isometrik sesuai sketsa. Ilustrasi menggambarkan perkotaan dengan bangunan komersial, jalanan, mobil, perumahan, taman, dan kereta. Ilustrasi kota berwarna-warni dengan saturasi warna tinggi untuk memberi kesan ramah dan menyenangkan.

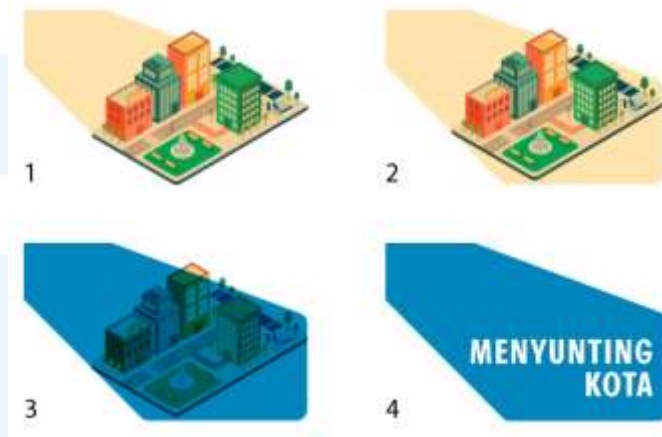


Gambar 3.8 *Storyboard* Animasi Logo

Sumber: Supervisor

Awalnya hasil digitalisasi logo masih berwarna monokrom namun tetap terlihat tiga dimensi. Ilustrasi monokrom tersebut ditunjukkan kepada supervisor yang kemudian membuat *storyboard* untuk animasi berdasarkan ilustrasi tersebut. *Storyboard* mengilustrasikan perubahan kota menjadi lebih sesuai dengan konsep *Transit Oriented Development (TOD)*, yang merupakan tema video. Pada *frame* pertama, ilustrasi masih berwarna abu-abu dan

tidak ada kereta. Kemudian di *frame* kedua, kereta masuk ke dalam kota dan pada *frame* ketiga, gambar mobil dicoret dengan tanda silang. *Frame* keempat menunjukkan mobil tersebut berubah menjadi gambar pesepeda. Pada *frame* kelima, rumah-rumah diganti menjadi satu bangunan.



Gambar 3.9 *Framework* Teks Judul Logo

Sumber: Supervisor

Setelah penulis memberikan ilustrasi yang sudah berwarna, supervisor memutuskan untuk mengubah gaya teks judul logo. Nama logo ditampilkan sesuai *framework* animasi yang diberikan oleh supervisor. Pertama, ilustrasi kota terlihat seperti disorot dengan grafis berwarna kuning. Ilustrasi kemudian menghilang, warna grafis berubah menjadi biru, lalu muncul judul acara Menyunting Kota. *Font* yang dipakai untuk teks adalah Agipo dengan efek *drop shadow*.



Gambar 3.10 Proses Animasi Logo di Adobe After Effects

Ilustrasi kemudian dianimasikan mengikuti *storyboard* yang diberikan dengan menggunakan *software* Adobe After Effects. Pada bagian pertama, muncul bangunan-bangunan, jalanan, taman, mobil, dan rumah-rumah yang masih berwarna hitam putih. Setelah mobil berjalan, muncul tanda silang berwarna merah dengan efek seperti sedang digambar. Mobil dan tanda silang kemudian hilang dan diganti dengan pesepeda. Setelah bagian ini, ilustrasi perlahan-lahan menjadi berwarna-warni. Selain mobil, rumah-rumah juga mengikuti proses yang sama dimana setelah dicoret dengan tanda silang, gambar dua rumah tersebut diganti dengan satu bangunan. Adegan selanjutnya menunjukkan laju kereta yang masuk dan diikuti dengan munculnya judul Menyunting Kota.

Setelah proses animasi selesai, penulis mengunggah video ke Google Drive untuk dilihat oleh supervisor dan anggota tim lainnya. *Feedback* yang didapat adalah untuk menambah *sound effect*, memperpanjang bagian akhir yang menampilkan tulisan Menyunting Kota, dan membuat versi dengan *background* transparan.

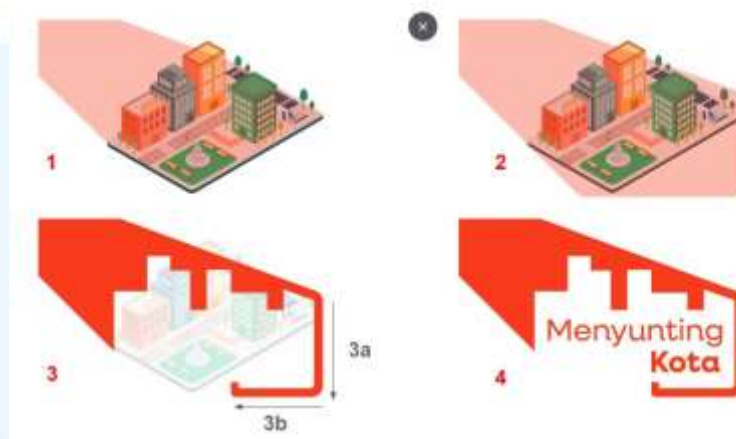


Gambar 3.11 Contoh Ilustrasi Area Active Frontage

Sumber: Supervisor

Setelah penulis merevisi animasi sesuai dengan *feedback* tersebut, supervisor menyarankan agar teks Menyunting Kota diganti dengan *font* yang terkesan lebih *playful*, tidak memakai huruf kapital seluruhnya, dan membuat alternatif warna untuk grafisnya. Selain itu,

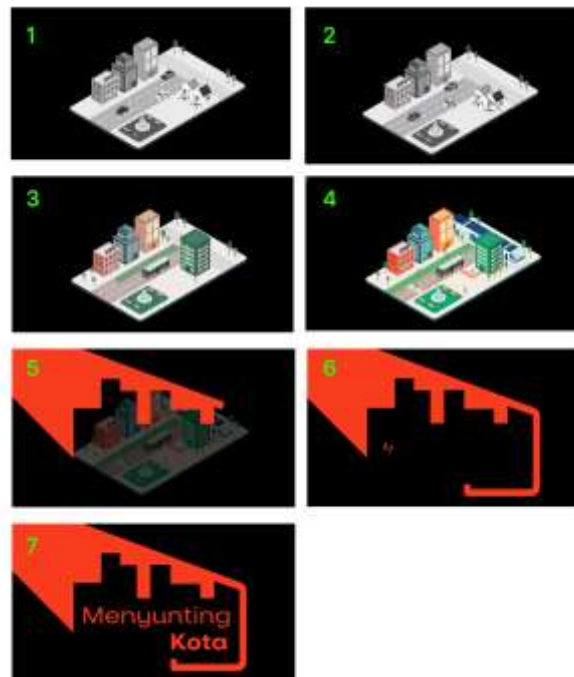
terdapat masukan juga untuk menambah ilustrasi bus, pejalan kaki, dan jalur sepeda, serta gedung-gedung yang ada dibuat *active frontage*, atau mengarah pada trotoar. Untuk bagian penambahan ilustrasi, penulis diberikan aset-aset Adobe Illustrator yang penulis gunakan sebagai referensi.



Gambar 3.12 *Framework* Teks Judul Logo Yang Direvisi

Sumber: Supervisor

Bagian akhir animasi yang menampilkan judul video juga memiliki perubahan yang dapat dilihat dalam *framework* yang diberikan oleh supervisor. Grafis menjadi hanya berwarna merah namun menurunkan *opacity* di bagian pertama dan memiliki siluet bangunan kota, sementara *font* diganti menjadi Neulis Neue.



Gambar 3.13 Hasil Final Animasi Logo

Pada hasil animasi akhir, pertama muncul gedung, rumah, dan mobil yang berwarna hitam putih. Kemudian mobil-mobil tersebut dicoret dengan tanda silang dan diganti dengan bus dan pesepeda, serta muncul jalur sepeda berwarna hijau dan jalur penyeberangan. Setelah adegan mobil disilang, warna ilustrasi perlahan berubah menjadi warna-warni. Rumah-rumah lalu juga dicoret, digantikan dengan satu bangunan serta muncul kereta dan pejalan kaki yang dianimasikan untuk berpindah posisi agar terlihat seperti sedang berjalan. Bagian akhir animasi mengikuti *framework* yang diberikan dimana grafis berwarna merah muncul dari arah kiri atas mengikuti garis bentuknya, ilustrasi kota perlahan menghilang, dan muncul tulisan Menyunting Kota.

Penulis mengalami kendala dalam proyek ini karena kurangnya pengalaman dalam menggunakan Adobe After Effects dan animasi secara umum terutama peletakkan *keyframe* dengan timing yang tepat. Namun, penulis menjadi mencoba hal baru dan

meningkatkan kemampuan desain seperti pembuatan logo dan animasi sederhana.

3.3.1.2 Instagram Story Hari Raya Idulfitri

Penulis mendapat tugas untuk membuat sebuah gambar bergerak untuk merayakan hari raya Idulfitri. Gambar tersebut akan diunggah dalam Instagram *story* dengan format gif yang terdiri atas sebuah ilustrasi dan variannya, dengan gaya ilustrasi dibebaskan. Penulisan yang dipakai adalah “Selamat Idulfitri 1445 H”. Logo dan media sosial ITDP juga perlu dimasukkan dalam gambar.



Gambar 3.14 *Mind Map* Idulfitri

Pertama, penulis membuat *mind map* untuk mendapat ide ilustrasi. *Mind map* dimulai dari kata Idulfitri yang terhubung dengan kata-kata lain yang berkaitan yaitu makna, tradisi, rumah, dan makanan. Cabang-cabang lain kemudian ditarik dari kata-kata tersebut sampai menemukan ide yang bisa membentuk sebuah konsep. Konsep untuk ilustrasi adalah cahaya yang menerangi kota saat Idulfitri.



Gambar 3.15 *Moodboard* Idulfitri

Setelah menentukan konsep, penulis mengumpulkan beberapa gambar ke dalam sebuah *moodboard*. Penulis memasukkan gambar dengan bulan, bintang, dan lampion yang bercahaya sebagai objek yang umum dikaitkan dengan perayaan Idulfitri.



Gambar 3.16 Sketsa Ilustrasi Idulfitri

Kemudian, penulis membuat sketsa ilustrasi dari konsep dan *moodboard* yang ada dengan *font* Courgette. Sketsa ditunjukkan kepada supervisor yang memberi *feedback* agar *font* dibuat tulis tangan sehingga terlihat lebih organik dan lampionnya dibuat menyala untuk ilustrasi bergerak.



Gambar 3.17 Proses Digitalisasi Ilustrasi Idulfitri

Sketsa kemudian didigitalisasikan menggunakan *software* Adobe Illustrator. Seluruh objek ilustrasi dibuat menggunakan *shape*, *pen*, dan *pencil tool* mengikuti sketsa yang telah dibuat. Setelah menyelesaikan ilustrasi, penulis membuat *copy* ilustrasi tersebut yang akan menjadi *frame* kedua gif. Pada ilustrasi kedua, ditambahkan efek *Gaussian Blur* di belakang objek seperti bulan, bintang, jendela, dan dalam lampion sehingga terlihat bercahaya. Setelah ilustrasi selesai ditambahkan teks “Selamat Idulfitri 1445 H” dengan *font* Caveat. Teks berwarna ungu tua agar kontras dengan *background* namun tetap selaras dengan warna lampion. Warna kota dalam lampion menggunakan warna-warna cerah sehingga menciptakan kontras dengan warna latar belakang yang lebih gelap.



Gambar 3.18 Proses Revisi Ilustrasi Idulfitri

Saat asistensi dengan supervisor, *font* diminta untuk diganti dengan yang lebih *calligraphic* dan menaikkan posisi teks sedikit atau dipindah ke samping kiri lampion. Peletakkan teks di sebelah kiri lampion membuat ilustrasi terlihat lebih seimbang secara keseluruhan. Penulis mengubah *font* menjadi Satisfy, namun setelah melalui proses revisi, *font* final yang digunakan adalah *font default* ITDP yaitu Agipo. Teks juga menambahkan kata “Hari Raya” dan diganti menjadi warna kuning. Warna kuning dipakai agar teks dapat lebih mudah terlihat dan terbaca.

Saat mengerjakan proyek ini, penulis mempelajari penggunaan *Gaussian Blur* untuk membuat efek bersinar pada bulan, bintang, dan lampion. Penulis juga mendapat pengetahuan tentang tipografi seperti pemilihan *font* yang sesuai dan peletakkan teks yang menyatu dengan ilustrasi.

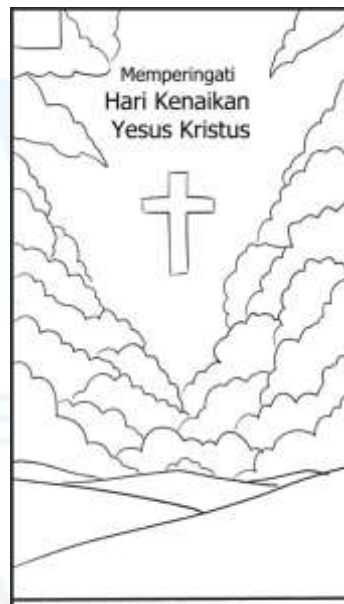
3.3.1.3 Instagram Story Hari Kenaikan Yesus Kristus

Pada tugas ini, penulis diminta membuat sebuah gambar bergerak untuk memperingati hari kenaikan Yesus Kristus. Gambar memiliki format gif dan akan digunakan untuk Instagram *story*. Gif perlu menunjukkan ucapan “Memperingati Hari Kenaikan Yesus Kristus” beserta logo dan media sosial ITDP.



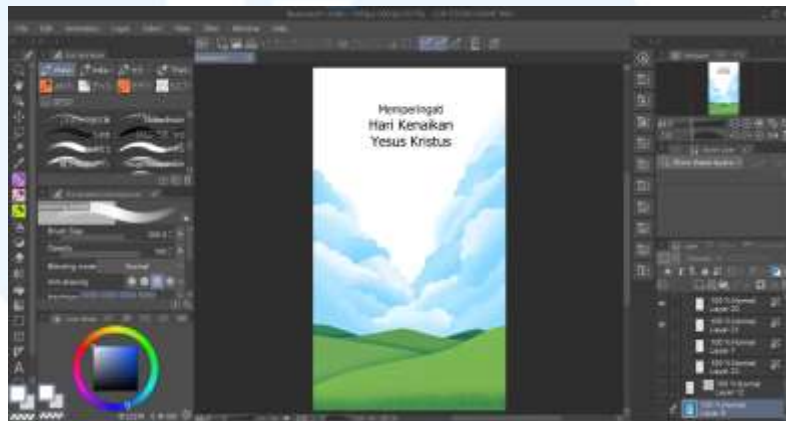
Gambar 3.19 Referensi Ilustrasi untuk Hari Kenaikan Yesus Kristus
Sumber: https://www.freepik.com/premium-vector/happy-ascension-day-lord-jesus-poster-design-with-cross-as-element_23835935.htm, n.d.

Supervisor memberikan gambar di atas untuk dijadikan konsep ilustrasi. Beberapa aspek dari gambar merupakan hal yang umum dikaitkan dengan hari kenaikan Yesus Kristus, seperti salib, langit, dan cahaya. Konsep ilustrasi berupa “Yesus Kristus yang naik ke surga”.



Gambar 3.20 Sketsa Ilustrasi Hari Kenaikan Yesus Kristus

Penulis menggunakan gambar yang diberikan sebagai referensi dalam menggambar sketsa. Ilustrasi memiliki bagian tanah dan bagian langit untuk menunjukkan kenaikan Yesus Kristus yang direpresentasikan sebagai salib. Salib berada di tengah komposisi sebagai objek utama dan menarik perhatian audiens. Gambar awan berada di sebelah kiri dan kanan salib sehingga terlihat seimbang dan simetris. Setelah melalui proses asistensi, supervisor ingin gif dibuat menyala dan gambar salib bergerak ke atas.



Gambar 3.21 Proses Digitalisasi Ilustrasi Kenaikan Yesus Kristus di Clip Studio Paint

Selanjutnya, penulis membuat aset ilustrasi awan dan bukit secara digital menggunakan *software* Clip Studio Paint. Pertama penulis mewarnai objek sesuai garis pada sketsa dan kemudian menggunakan *brush* untuk memberi efek *grain*, yaitu butiran-butiran kecil, pada seluruh objek.



Gambar 3.22 Proses Digitalisasi Ilustrasi Kenaikan Yesus Kristus di Adobe Illustrator

Proses pembuatan ilustrasi dilanjutkan di Adobe Illustrator dimana ditambahkan aset salib, latar belakang gradien, dan teks. Penulis juga menambahkan efek cahaya pada salib menggunakan *Gaussian Blur*, gradien, dan *blending mode screen*. Font yang digunakan adalah Lato dengan warna biru tua agar mudah dibaca saat diletakkan di depan latar belakang yang juga berwarna biru.



Gambar 3.23 Proses Revisi Ilustrasi Kenaikan Yesus Kristus

Penulis kemudian mendapat *feedback* dari supervisor untuk membuat empat *frame* dengan jeda 1 detik untuk gif tersebut agar arah pergerakan hanya terkesan naik saja dan mengganti *font* menjadi Agipo. Pada hasil akhir, gif memiliki empat *frame* dari awalnya hanya dua *frame* yang menunjukkan pergerakan salib perlahan naik dari

bukit sampai ke atas langit di antara awan dimana salib tersebut terlihat memancarkan cahaya.

Pada proyek ini, penulis mempelajari cara menggabungkan gradien dan *blending mode* untuk membuat sinar cahaya. Selain itu, penulis juga mencoba menggunakan tekstur pada ilustrasi.

3.3.1.4 Instagram Story Hari Buruh

Penulis mendapat tugas untuk membuat sebuah gambar bergerak untuk memperingati Hari Buruh. Gambar tersebut akan diunggah dalam Instagram *story* dengan format gif. Supervisor menyarankan untuk memasukkan ilustrasi pengendara bus perempuan, kurir sepeda perempuan, dan pekerja kantoran yang berjalan di trotoar. Penulisan yang dipakai adalah “Memperingati Hari Buruh Internasional 1 Mei”. Logo dan media sosial ITDP juga perlu dimasukkan dalam gambar.

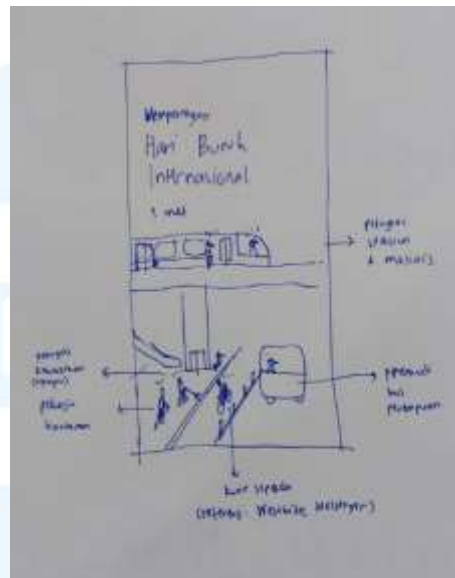


Gambar 3.24 Ilustrasi Tahun Baru

Sumber: Supervisor

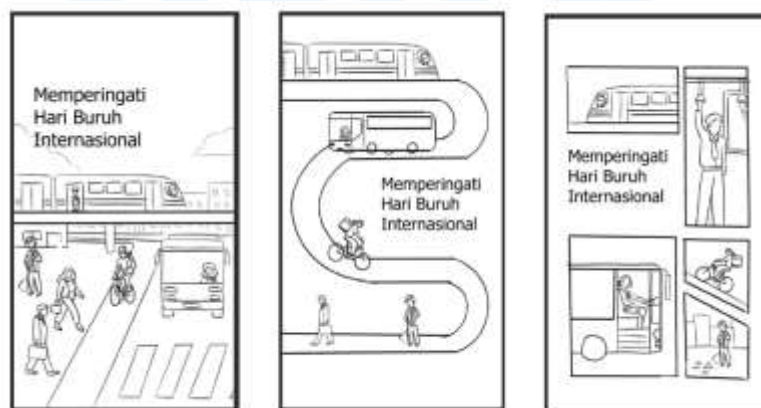
Supervisor juga memberikan ilustrasi yang digunakan untuk Tahun Baru sebagai referensi gaya ilustrasi. Gambar manusia dan

bangunan dapat terlihat dengan jelas karena warna garis yang putih kontras dengan warna latar belakang biru.



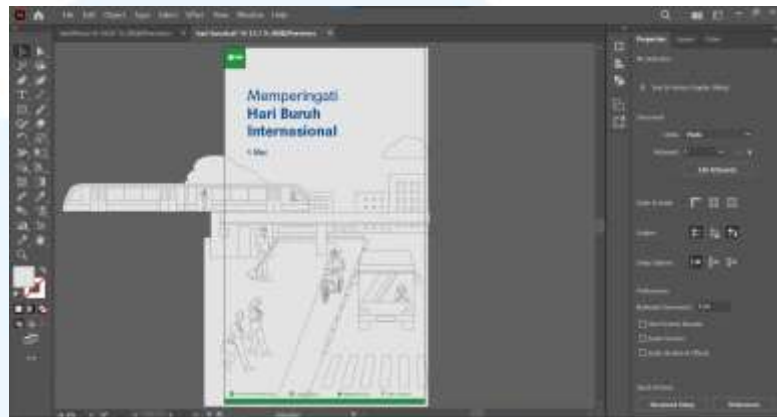
Gambar 3.25 Sketsa Hari Buruh
Sumber: Supervisor

Selain referensi, supervisor juga memberikan sketsa kasar yang menjelaskan elemen-elemen ilustrasi. Sketsa menunjukkan beragam jenis pekerja seperti petugas kebersihan, pekerja kantor, petugas stasiun dan masinis, kurir sepeda dan pengemudi bus perempuan. Supervisor juga menyarankan gif dapat memiliki efek cahaya berkelap-kelip atau hanya mewarnai pekerjaanya saja.



Gambar 3.26 Sketsa Ilustrasi Hari Buruh

Penulis kemudian membuat sketsa ilustrasi dari sketsa kasar yang diberikan. Ilustrasi memiliki konsep “pekerja transportasi di kota”. Sketsa yang terpilih adalah sketsa pertama yang mirip dengan sketsa kasar.



Gambar 3.27 Proses Digitalisasi Ilustrasi Hari Buruh

Software Adobe Illustrator digunakan untuk mendigitalisasikan sketsa menjadi vektor. Aset-aset ilustrasi dibuat dengan *shape*, *pen*, dan *pencil tool* sehingga membentuk *lineart* yang hanya terdiri atas garis dan tidak berwarna. Setelah *lineart* selesai, penulis menambahkan warna pada beberapa objek seperti manusia, alat transportasi, dan jalur sepeda. Penambahan warna tersebut dilakukan untuk menarik perhatian pada bagian utama ilustrasi yaitu para pekerja.



Gambar 3.28 Hasil Final Ilustrasi Hari Buruh

Karya akhir memiliki tiga *frame* yang menunjukkan laju kendaraan dan manusia sehingga terkesan seperti sedang berjalan/bergerak. Ilustrasi juga mulai berwarna dari *frame* kedua. Objek yang berwarna-warni seperti manusia dan transportasi terlihat kontras dengan latar belakang yang berwarna abu-abu untuk menonjolkan objek utama yaitu pekerja. Tulisan “Memperingati Hari Buruh Internasional 1 Mei” menggunakan *font default* ITDP yaitu Agipo dengan teks 1 Mei lebih kecil dari teks lainnya untuk menunjukkan hierarki visual.

Penulis mengalami kendala saat mengerjakan proyek ini karena tenggat waktu penyelesaian ilustrasi yang dekat. Namun, hal tersebut melatih penulis untuk mempercepat alur kerja.

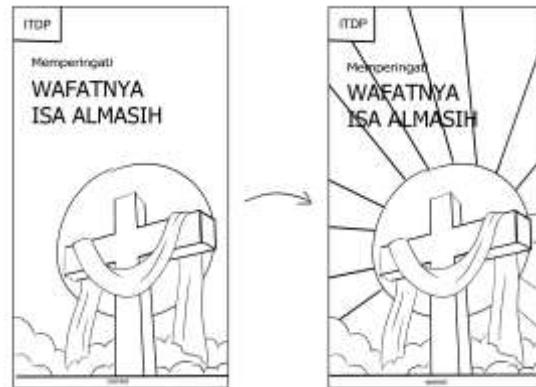
3.3.1.5 Instagram Story Hari Wafatnya Yesus Kristus

Penulis mendapat tugas untuk membuat sebuah gambar bergerak untuk memperingati hari wafatnya Yesus Kristus. Gambar tersebut akan diunggah dalam Instagram *story* dengan format *gif* yang terdiri atas sebuah ilustrasi dan variannya, dengan gaya ilustrasi dibebaskan. Hal yang wajib dimasukkan dalam gambar adalah logo dan media sosial ITDP.



Gambar 3.29 *Moodboard* Hari Wafatnya Yesus Kristus

Penulis mengumpulkan beberapa gambar ke dalam sebuah *moodboard*. Penulis memilih gambar dengan objek yang umum dikaitkan dengan wafatnya Yesus Kristus seperti salib dengan stola berwarna merah yang biasa digunakan pada Jumat Agung.



Gambar 3.30 Sketsa Ilustrasi Hari Wafatnya Yesus Kristus

Kemudian, penulis membuat sketsa ilustrasi dari konsep dan *moodboard* yang ada. Sketsa disetujui oleh supervisor dan dapat dilanjutkan ke proses digitalisasi.



Gambar 3.31 Proses Digitalisasi Ilustrasi Hari Wafatnya Yesus Kristus

Penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator untuk mengubah sketsa menjadi vektor. Aset salib dibuat menggunakan efek *extrude* sehingga terlihat tiga dimensi. Aset lainnya dibuat menggunakan *shape*, *pen*, dan *pencil tool* mengikuti sketsa yang telah dibuat. *Frame* pertama memiliki warna-warna dengan saturasi yang

rendah dan didominasi warna biru dan pink. Setelah menyelesaikan *frame* pertama, penulis membuat *frame* kedua yang memiliki warna yang berbeda. *Frame* kedua memiliki warna-warna yang lebih cerah seperti kuning dan jingga. Selain itu ditambahkan juga garis kuning di belakang salib. Garis-garis tersebut memiliki fungsi untuk mengarahkan mata audiens terhadap objek utama yaitu salib.



Gambar 3.32 Proses Revisi Ilustrasi Hari Wafatnya Yesus Kristus

Setelah melakukan asistensi, teks ucapan diganti menjadi “Memperingati Wafatnya Yesus Kristus” dan ditambahkan tanggal 29 Maret 2024. Teks “Wafatnya Yesus Kristus” memiliki ukuran yang lebih besar dari teks lain untuk menciptakan hirarki visual sebagai teks utama yang berisi nama hari raya. Ilustrasi final terdiri atas dua *frame* dimana *frame* pertama berwarna lebih gelap dan kemudian berganti menjadi *frame* kedua yang berwarna lebih cerah dengan garis-garis yang terlihat seperti sinar cahaya.

Proyek ini meningkatkan kemampuan penulis dalam mengoperasikan Adobe Illustrator. Penulis mempelajari cara menggunakan *extrude tool* untuk mengubah objek dua dimensi menjadi tiga dimensi dengan cepat.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan program magang, penulis mengalami beberapa kesulitan terkait pengerjaan tugas yang diberikan. Untuk salah satu proyek yang memerlukan animasi, penulis kurang menguasai *software* yang digunakan yaitu Adobe After Effects sehingga memperlambat pengerjaan karya. Salah satu kesulitan adalah peletakkan *keyframe* di waktu yang tepat agar animasi berjalan dengan mulus, terutama untuk aset yang bergerak lalu berhenti seperti mobil dan pejalan kaki.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang penulis temukan untuk mengatasi masalah kesulitan menggunakan *software* adalah dengan mengikuti tutorial yang ada di internet. Saat perlu menganimasikan gedung, penulis menonton tutorial dimana objek pertama dibuat sangat kecil sampai tidak terlihat terlebih dahulu dan kemudian dibuat membesar menjadi ukuran aslinya untuk memberi efek seperti gedung muncul secara tiba-tiba. Selain mengikuti tutorial, penulis juga mengerjakan proyek di luar jam kerja agar hasil karya bisa lebih maksimal.

