

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dalam program MBKM Cluster Proyek Independen, penulis mendapatkan kesempatan untuk mengerjakan sebuah proyek pribadi sesuai pilihan penulis yang nantinya akan diikutsertakan ke dalam sebuah kompetisi. Kompetisi yang penulis pilih adalah The Golden Pinwheel Competition. Kompetisi ini memberikan kebebasan bagi para partisipan untuk memilih tema. Tema yang penulis pilih adalah “*love can heal*” dengan *big idea* yaitu *in the depth of despair, hold onto hope, for love will come*. Tema dan *big idea* tersebut penulis rangkum dalam 5 ilustrasi yang berjudul “*Franky the Cranky Mud*”.

Dalam pengerjaan ilustrasi tersebut, penulis menggunakan metode program kerja ilustrasi oleh Alan Male (2017) yang terdiri dari tahapan membuat *brief*, menjawab *brief*, proses konseptualisasi, riset, dan menggambar. Metode yang dibuat oleh Alan Male ini lebih fokus pada pembuatan konsep dan riset yang mendalam. Dalam proses konseptualisasinya, penulis membuat *mindmap* dan menentukan kata kunci yang akan dijadikan *big idea* dari ilustrasi. Penulis juga menentukan *moodboard* dan palet warna yang sesuai dengan nuansa cerita yang ingin penulis sampaikan. Setelah itu, penulis melakukan riset lebih mendalam mengenai beberapa hal yang akan menjadi unsur dari ilustrasi. Hal tersebut tokoh Franky, tokoh anak, simbolisme bunga, dan riset visual karakter lumpur, monster, dan anak.

Proses penggambaran penulis awali dengan membuat sketsa kasar dan *layout* dari 5 ilustrasi. Kemudian, sketsa kasar tersebut penulis kembangkan menjadi sketsa komprehensif. Sketsa yang sudah lebih rapi penulis warnai menggunakan warna-warna yang sudah penulis tetapkan pada palet warna. Kemudian, penulis melakukan *rendering* dengan menambahkan shading menggunakan brush

bertekstur. Finishing ilustrasi penulis lakukan dengan menambahkan tekstur *grain* pada ilustrasi agar ilustrasi terlihat lebih baik.

5.2 Saran

Setelah mengerjakan ilustrasi “*Franky the Cranky Mud*”, penulis memiliki beberapa saran untuk pembaca jika ingin mengikuti kompetisi ilustrasi. Pembaca sebaiknya menetapkan *timeline* yang jelas dan realistis sehingga bisa dikerjakan dengan baik. Dalam pengerjaan, pembaca juga perlu memberikan komitmen yang baik agar pengerjaan ilustrasi tetap sesuai dengan jadwal yang telah pembaca tetapkan sehingga pembaca memiliki waktu lebih untuk melakukan perubahan atau perbaikan agar karya ilustrasi pembaca bisa optimal.

