



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

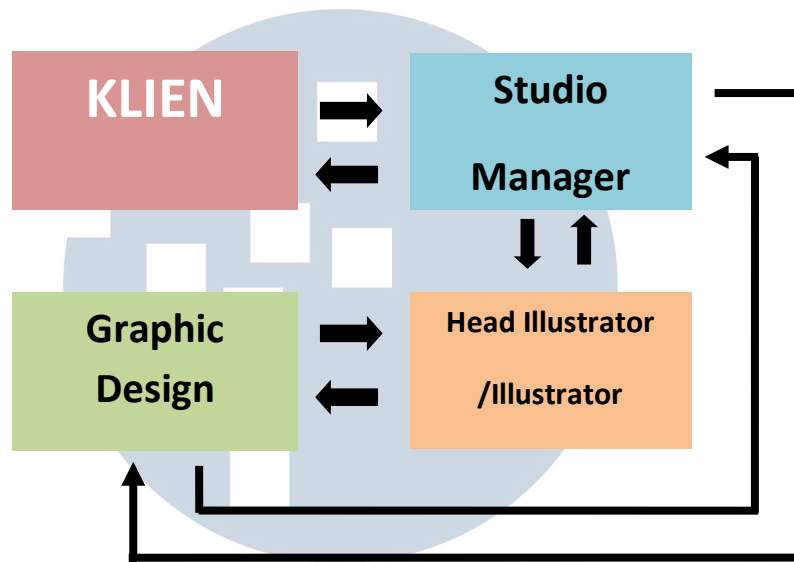
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Dalam pelaksanaan praktek magang ini, penulis ditempatkan sebagai ilustrator, yang langsung mendapat bimbingan dari semua staf. Namun yang bertanggung jawab tetap satu orang, yaitu Dwie Judha Satria selaku ilustrator senior pada kancata. Adapun beberapa arahan serta masukan dari beberapa staff senior seperti, memberikan beberapa refrensi ilustrasi, memberikan tehnik ilustrasi, memberikan suatu ilmu pengetahuan umum serta isu sosial diluar ilustrasi, karena pengetahuan umum serta isu sosial itu cukup penting dalam kaitannya dengan ilustrasi. Terdapat dua ilustrator senior dalam KANCATA, sehingga banyak ilmu yang saya peroleh mengenai bidang ilustrasi, yang berguna dalam menggarap tugas-tugas yang diberikan oleh semua staff KANCATA

3.1.1. Struktur Organisasi KANCATA

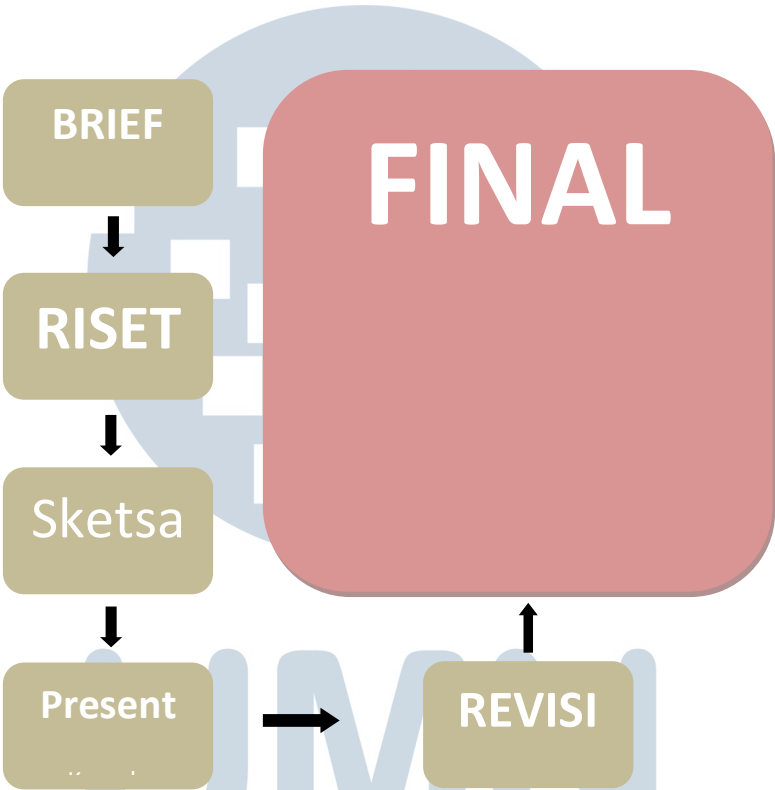
Dalam struktur organisasi KANCATA terdapat Pemimpin (Direktur), dua Ilustrator senior, Graphic Designer , serta saya sendiri yang berposisi sebagai ilustrator.



Bagan 3.1.Hirarki pembagian kerja KANCATA

1. Studio Manager : Suprpto
2. Head Illustrator : Dicky Saputra & Dwie Judha Satria
3. Graphic Design : Arthur Paath
4. Illustrator : Syams Riadio

3.1.2. Mekanisme dan Alur Kerja Magang



Bagan 3. 2. Mekanisme dan Alur Kerja Magang

U
M
N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Mekanisme dan alur kerja magang yang dilakukan oleh penulis selama melaksanakan praktek kerja magang di KANCATA dimulai dari *brainstorming* untuk memecahkan masalah dan mendapatkan tema serta benang merah dari suatu pekerjaan. Tidak hanya mendapat pengarahan dan menunggu perintah apa yang harus dikerjakan oleh penulis, penulis juga harus mampu melakukan *brainstorming* secara bersama-sama dan mampu menyampaikan gagasan, pendapat dalam suasana *brainstorming* tersebut. Ketika akhir dari *brainstorming* maka didapatkan kata kunci dalam mengerjakan suatu pekerjaan yang di minta oleh klien. Salah satunya dalam pembuatan buku ilustrasi untuk anak-anak yang berjudul “Islam Agamaku”. Beberapa detail tugas penulis sebagai ilustrator seperti, membuat ilustrasi, mencari referensi, sketsa, *coloring* serta finishing yang berhubungan dengan tema dan kata kunci yang didapat setelah proses *brainstorming*.

Penulis yang berposisi sebagai ilustrator memulai dengan membuat sketsa ilustrasi, lalu menunjukkannya ke salah satu dari ilustrator senior untuk diasistensi, namun sering juga penulis melakukan asistensi kepada semua staff KANCATA. Lalu berlanjut ke tahap digital dan *coloring*, disini penanggung jawab lapangan yaitu Dwie Judha Satria berperan untuk memberikan arahan, seperti memberitahukan pengambilan warna yang cocok dan menyempurnakan bentuk bentuk visual ilustrasi yang dirasa kurang pas. Kemudian *finishing* dilakukan oleh penulis dengan memberikan efek ilustrasi bergaya *children*. Setelah semua selesai maka seluruh staff melakukan koreksi terhadap ilustrasi yang dibuat oleh penulis. Apabila disetujui maka tugas ilustrasi penulis diserahkan ke bagian *graphic design* untuk tata letak *layout* dalam buku ilustrasi yang akan digarap.

1. Rapat Kerja

Mekanisme kerja dimulai dengan *brainstorming* dalam ruang rapat. Disini semua staff dilibatkan termasuk penulis. *Brainstorming* ini dilakukan agar seluruh staff tau batasan serta acuan dalam melaksanakan tugas yang diberikan oleh klien. Dalam suasana rapat kerja ini, semua diminta mengeluarkan ide, gagasan dan pendapat. Ketika semua gagasan diterima maka dipersempit lalu dicari benang merahnya yang akan diterapkan pada tugas dari klien.

2. Bagi Tugas

Setelah ide/gagasan sudah disepakati lalu proses pembagian kerja dilakukan. Pada struktur pembagian kerja yang sebenarnya yaitu penulis sebagai ilustrator diminta untuk mencarikan referensi, lalu proses pembuatan sketsa dikerjakan oleh Dwie Judha Satria. Lalu proses digital dilakukan oleh senior ilustrator lainnya yaitu Dicky Saputra, lalu proses *coloring* dikerjakan oleh para ilustrator termasuk penulis. Kemudian Arthur Paath sebagai *graphic design* serta Suprpto sebagai studio manager KANCATA melakukan koreksi. Setelah itu *finishing* tahap awal dikerjakan oleh semua ilustrator termasuk penulis. Proses selanjutnya digarap oleh Arthur Paath dalam mentata *layout* desain dan ilustrasi dalam sebuah buku. Untuk menunjukkan progres kerja kepada klien, Suprpto yang melakukannya. Dan akhirnya bila disetujui oleh pihak klien para ilustrator melakukan *finishing* tahap akhir dan kemudian dimatangkan tata letak *layoutnya* oleh Arthur Paath. Lalu diserahkan sepenuhnya oleh Ato Suprpto kepada si klien dalam bentuk softcopy.

3. Tugas yang dilakukan

Penulis ditempatkan sebagai ilustrator sehingga tugas yang dilakukan oleh penulis secara umum membuat sebuah ilustrasi dalam kepentingan pekerjaan. Diluar dalam membuat ilustrasi penulis juga diberikan ilmu mengenai sejarah, tehnik, ilmu pengetahuan umum dan isu-isu sosial yang berkaitan tentang ilustrasi. Beberapa tugas yang sering dilakukan penulis antara lain membuat sketsa ilustrasi yang dimana sketsa itu merupakan pondasi atau *blueprint* dari sebuah ilustrasi yang akan dikerjakan nantinya. Lalu *coloring* dalam media manual maupun digital di sebuah ilustrasi. Adapun penulis dilatih untuk peka dalam hal merespon isu-isu yang biasa terjadi dalam kehidupan sosial untuk dituangkan dalam sebuah ilustrasi. Pernah juga penulis mendapatkan perintah untuk membuat karikatur sekitar 45 wajah orang. Suatu waktu juga penulis diminta membuat ilustrasi bersih dari tahap awal hingga tahap akhir untuk sebuah cover web KANCATA itu sendiri, yang sebelumnya diberikan kata kunci atau tema yang bersangkutan. Untuk menambah *skill* dalam berilustrasi setiap harinya penulis diminta untuk membuat satu karya ilustrasi untuk dimuat dalam sebuah jejaring sosial.

Berikut merupakan rincian pekerjaan yang telah dilakukan penulis selama 9 minggu:

- a. Minggu pertama (4 Februari 2013 s/d 7 Februari 2013)
 - Membuat infografis salah satu halaman Buku ISLAM AGAMAKU
 - Memperkenalkan pakem ilustrasi yang dipakai KANCATA
 - Melakukan finishing dari suatu halaman Buku ISLAM AGAMAKU
- b. Minggu kedua (11 Februari 2013 s/d 14 Februari 2013)

- Membuat Ilustrasi beberapa halaman Buku ISLAM AGAMAKU
 - Melakukan *finishing* beberapa halaman Buku ISLAM AGAMAKU
- c. Minggu ketiga (18 Februari 2013 s/d 21 Februari 2013)
- Membuat karikatur 45 wajah orang
 - Membuat satu ilustrasi dari semua karikatur yang penulis buat
 - *Coloring* ilustrasi karikatur yang penulis buat
- d. Minggu keempat (25 Februari 2013 s/d 28 Februari 2013)
- Mencari referensi untuk membuat backdrop sebuah perusahaan
 - Dilanjutkan dengan membuat sketsanya
 - Membuat karya ilustrasi harian untuk diposting dalam jejaring sosial KANCATA
- e. Minggu kelima (4 Maret 2013 s/d 7 Maret 2013)
- Mencari referensi data tentang poster propaganda
 - Mencari referensi data tentang tokoh perubahan
 - Membuat ilustrasi harian
- f. Minggu keenam (11 Maret 2013 s/d 14 Maret 2013)
- Melanjutkan proyek buku ilustrasi ISLAM AGAMAKU volume 2
 - Membuat ilustrasi untuk header web KANCATA
- g. Minggu ketujuh (18 Maret 2013 s/d 21 Maret 2013)
- Membuat sebuah ilustrasi untuk cover website KANCATA
 - Mengkoreksi serta mematangkan ilustrasi dalam Buku ISLAM AGAMAKU volume 2.

h. Minggu kedelapan (25Maret 2013 s/d 28Maret 2013)

- Mendapatkan pelajaran tentang tehnik dalam menggunakan media cat air
- Membuat ilustrasi harian
- Sharing serta bertukar pengalaman dalam format obrolan santai

i. Minggu kesembilan (1 April 2013 s/d 4 April 2013)

- Membuat ilustrasi dengan cat air yang sudah diajarkan
- Membuat ilustrasi hewan dengan mendekati bentuk kartun dan diaplikasikan ke *skinphone*, untuk dijual di media internet
- Acara *farewell* pelepasan penulis yang disponsori oleh penulis sendiri

3.2. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

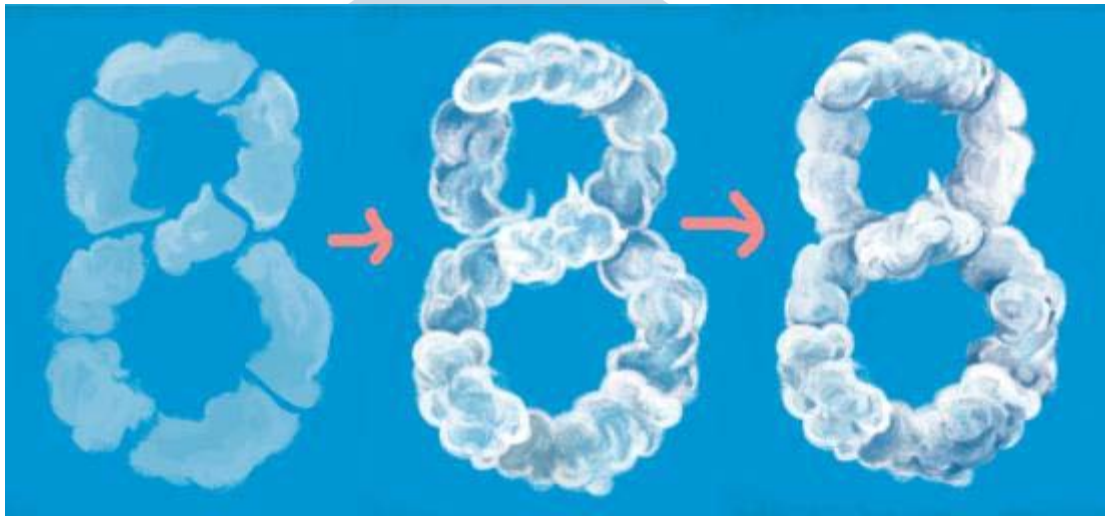
Selama melaksanakan kerja magang di KANCATA, penulis mendapatkan pengalaman dan pengetahuan kerja menjadi ilustrator. Penulis mendapatkan tugas yang sama dengan ilustrator KANCATA lainnya yang berkerja *full-time*. Sehingga pengalaman praktek magang ini merupakan pengalaman yang berharga bagi penulis. Penulis sebagai ilustrator melakukan tugas-tugas antara lain adalah membuat ilustrasi buku, poster, menerapkan ilustrasi dalam berbagai media dan membuat ilustrasi dalam *style* yang bermacam-macam. Berikut merupakan uraian beberapa tugas kerja yang dikerjakan oleh penulis.

3.2.1. Proses Pelaksanaan

A. Ilustrasi Buku ISLAM AGAMAKU

Dalam proyek kali ini penulis memainkan peran sebagai ilustrator buku tersebut. Ketika penulis memulai pertama kali memulai kerja magang, ternyata proyek ini

sedang berlangsung ditengah jalan. Namun pihak KANCATA memperlibatkan penulis dalam peroyek ini. *Tools* yang sering digunakan oleh penulis yaitu *Photoshop*, karena posisi penulis berada di tengah proyek maka porsi pekerjaan yang di berikan oleh pihak KANCATA yaitu hanya sebatas melakukan *finishing*.



Gambar 3.3. Proses *finishing* pada buku ISLAM AGAMAKU 2013

Finishing yang di maksud yaitu memberikan efek pada sebuah ilustrasi yang masih mentah untuk memberikan kesan ilustrasi bergaya anak-anak. Visualnya seperti gambar anak-anak yang menggunakan media pensil warna dan crayon. Lebih detailnya yaitu pada sebuah aplikasi *Photoshop* penulis diberikan *setting* sapuan kuas oleh KANCATA yang mendekati efek sapuan crayon.



Gambar 3.4. Halaman 33-34 yang mengalami revisi 2013

Gambar diatas merupakan salah satu ilustrasi yang dikerjakan oleh penulis. Ilustrasi tersebut mengalami revisi dan perubahan bentuk tanpa merubah konsep.

Setelah proyek buku ISLAM AGAMAKU selesai pihak klien yaitu Republika melanjutkan proyek buku ISLAM AGAMAKU volume 2. Disini penulis terlihat jelas kiprahnya sebagai ilustrator. Mulai menentukan ide, konsep visual serta pembuatan sketsa. Prosesnya yaitu membuat sketsa lalu mematangkan didalam digital, mewarnai secara *flat* kemudian melakukan asistensi kepada seluruh staff KANCATA. Ketika disetujui langkah berikutnya melakukan *finishing* untuk selanjutnya diserahkan kepada bagian *graphic design* yang akan diolah kedalam bentuk sebuah *layout* buku.



Gambar 3.5. Ilustrasi di halaman 27-28 buku ISLAM AGAMAKU Vol. 2 2013

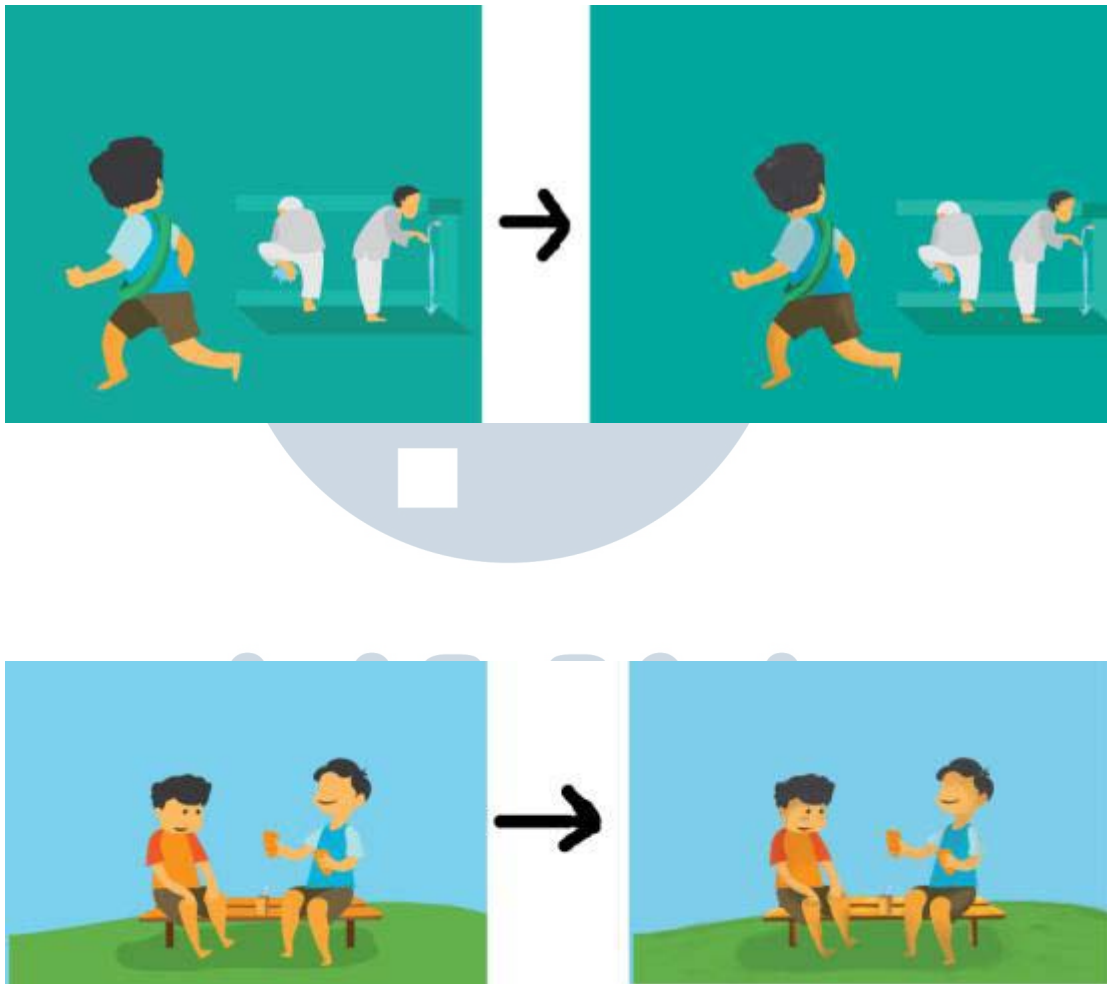


Gambar 3.6. Ilustrasi di halaman 35-36 buku ISLAM AGAMAKU Vol.2 2013

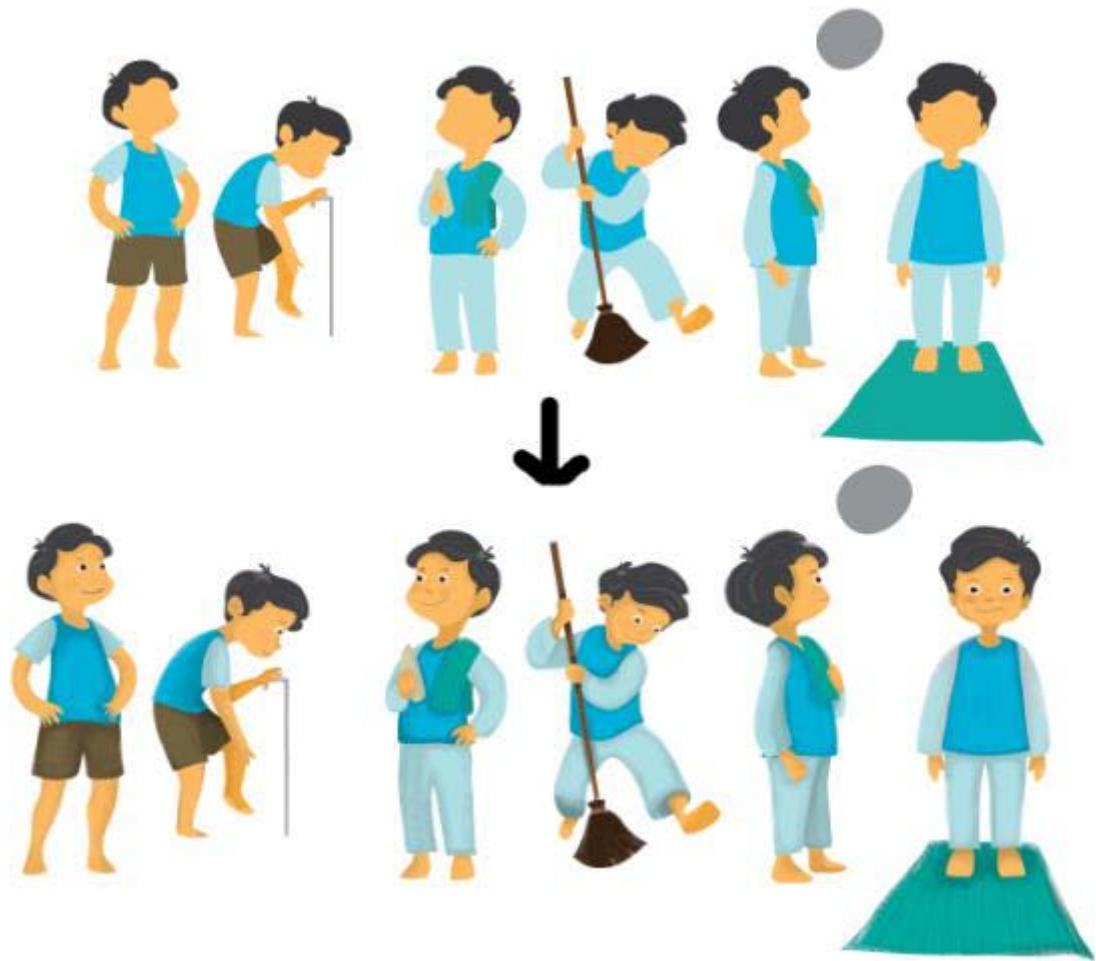


Gambar 3.7. Ilustrasi di halaman 37-38 buku ISLAM AGAMAKU Vol.2 2013

Berikut beberapa contoh ilustrasi yang dikerjakan oleh penulis. Ada beberapa ilustrasi yang penulis garap pada tingkatan *finishing*.



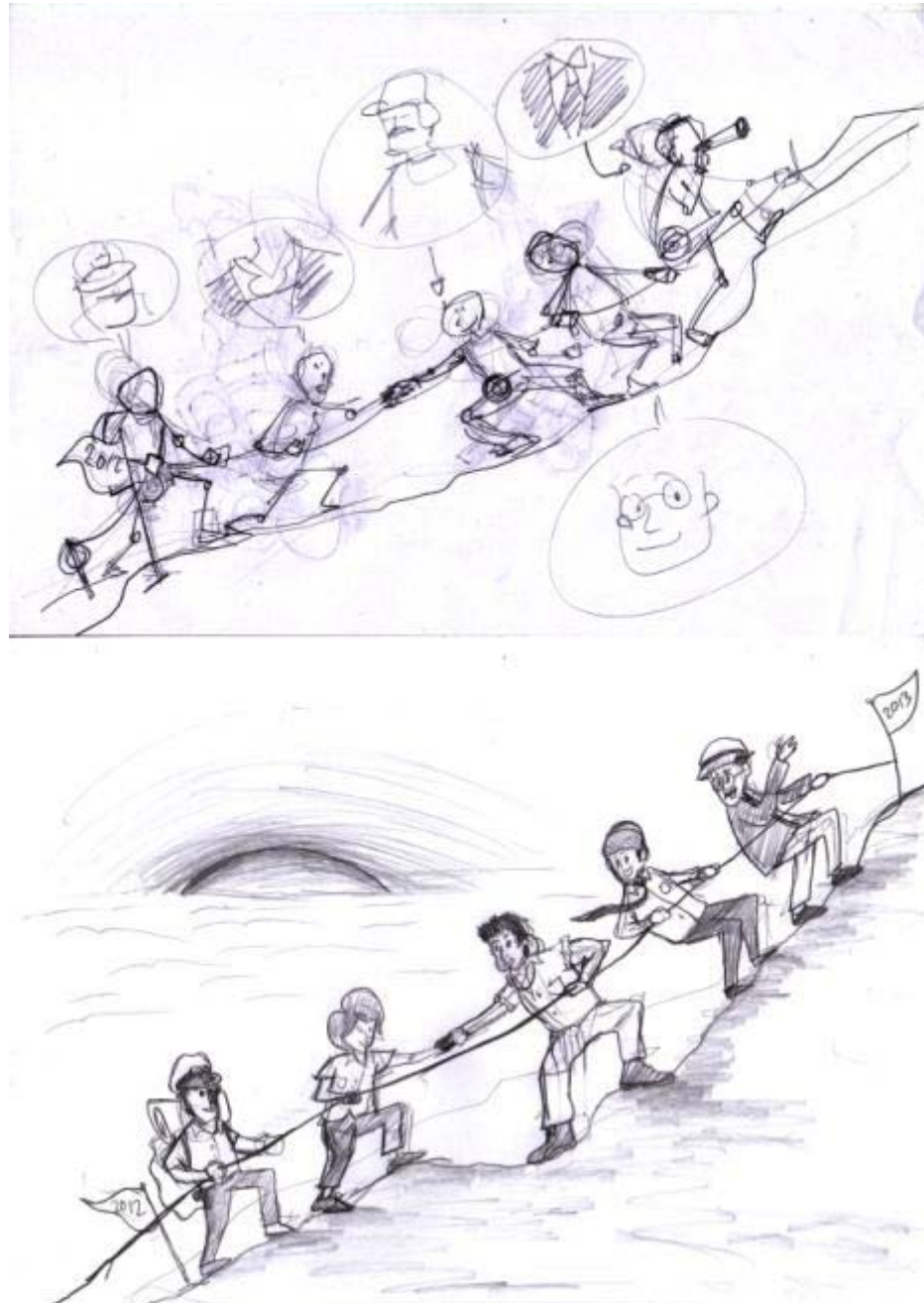
Gambar 3.8. Proses *finishing* 2013



Gambar 3.9. Proses *finishing* 2013

U
NIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

B. Sketsa Backdrop



Gambar 3.10. Sketsa *Backdrop* 2013

Selain mengerjakan proyek buku ilustrasi tentang ISLAM AGAMAKU, penulis juga diberikan tugas untuk membuat *backdrop* oleh Sampoerna. *Backdrop* ini nantinya akan digunakan dalam sebuah seminar dari perusahaan tersebut. Disini penulis diberikan perintah bahwa untuk membuat *backdrop* ukuran dalam bidang kerja di *Photoshop* maupun *Illustrator* harus besar, karena nantinya hasil outputnya akan dicetak sesuai ukuran *backdrop* pada umumnya.

Pada pembuatan *backdrop* ini perusahaan Sampoerna mengusung tema tentang kekuatan *teamwork* dari segala jabatan. Lalu penulis dengan staff KANCATA melakukan *brainstorming* untuk menemukan kunci dari sketsa ilustrasi yang akan dibuat. Akhirnya dengan kesepakatan bersama gambaran visual yang didapat yaitu tentang sekelompok orang yang sedang melakukan pendakian gunung. Disini terlihat bahwa aktivitas pendakian gunung memerlukan kerjasama yang kuat dan solid. Analogi tersebut dapat dikaitkan dengan *brief* yang diberikan oleh perusahaan Sampoerna. Untuk menandakan sebuah tolak ukur jabatan, penulis mengilustrasikan figur-figur orang yang ada didalam ilustrasi tersebut dengan memberikan penampilan yang menggambarkan sesuai posisi yang dijabat dalam perusahaan tersebut.



C. Karikatur Untuk Acara Perpisahan



Gambar 3.11. Karikatur dari berbagai wajah karyawan Sampoerna 2013

Penulis membuat sebuah ilustrasi karikatur untuk sebuah acara perpisahan seorang staff karyawan pada perusahaan Sampoerna. Karikatur yang dibuat ada sekitar 45 wajah manusia. Seluruhnya melalui proses asistensi kepada klien dan mendapatkan beberapa revisi. Seperti ada beberapa individu yang tidak mirip ketika dibuatkan karikaturnya. Lalu ketika semuanya sudah selesai langkah selanjutnya mengilustrasikan sebuah kejadian seorang figur yang sedang menaiki mobil dan disambut oleh semua rakyat di tengah kota dari semua karikatur tersebut. Tahap *coloring* mulai dikerjakan oleh si penulis dengan bantuan dari pembimbing lapangan

untuk hal pemilihan warna. Ketika sudah cocok maka tugas dilanjutkan oleh ilustrator senior untuk tahap *finishing*.



Gambar 3.12. Tahap *coloring* pada ilustrasi karikatur 2013

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

D. Ilustrasi Pada Sebuah Mug Untuk Republika



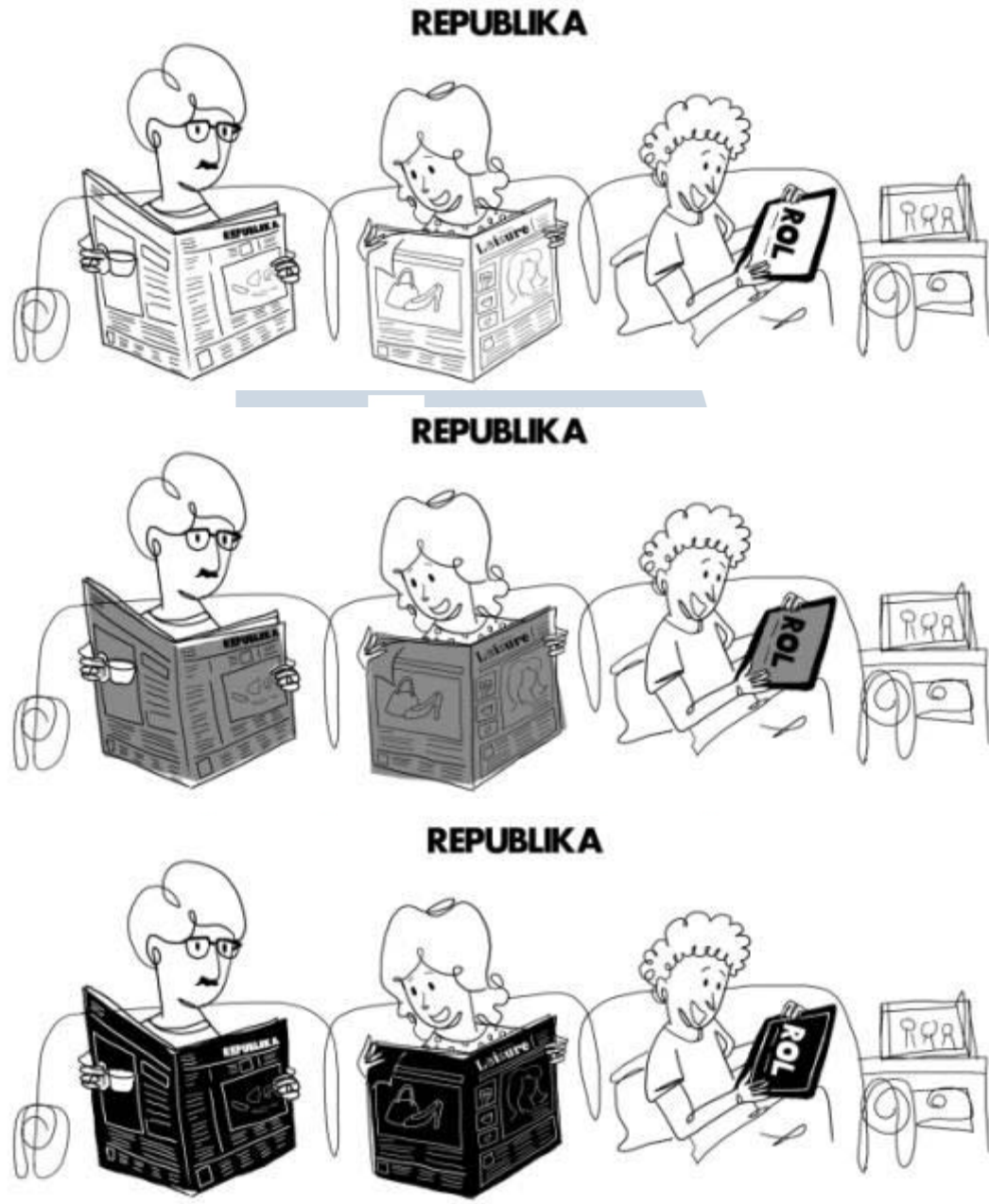
Gambar 3.13. Sketsa untuk ilustrasi di mug 2013

Pada tugas kali ini penulis diminta mengerjakan ilustrasi bersih oleh para staff KANCATA untuk membuat ilustrasi yang akan diaplikasikan pada sebuah mug. Republika sebagai klien ingin visual yang menceritakan suasana keluarga yang sedang mengakses informasi produk dari Republika seperti membaca koran yang berbentuk fisik serta online. Dengan *brief* yang diminta seperti itu, penulis memvisualkannya

dengan ilustrasi satu keluarga yang sedang berada di sebuah ruang keluarga dengan mengakses informasi dari Republika. Seperti si ayah sedang membaca koran Republika, ibu membaca rubrik khusus wanita yang bernama Leisure dan si anak yang sedang mengakses informasi Republika dari sebuah media online. Tahapan kerja ini mulai dari membuat sketsa sampai finalisasi dengan pendekatan tehnik *black and white* atau *greyscale*. Ilustrasi yang penulis buat juga mengalami beberapa revisi serta masukan dari pihak KANCATA maupun pihak klien.



Gambar 3.14. Beberapa visual dari ilustrasi yang dibuat 2013



Gambar 3.15. Hasil akhir ilustrasi 2013

E. Ilustrasi Website KANCATA



Gambar 3.16. Ilustrasi untuk website KANCATA, 2013

KANCATA ingin memberikan tantangan kepada penulis dalam *skill* ilustrasinya. Penulis diminta untuk membuat sebuah ilustrasi yang bertema “*preparation*”. *Preparation* itu sendiri mempunyai makna sebagai sebuah persiapan. KANCATA ingin membuat sebuah web, namun mereka ingin meletakkan sebuah ilustrasi *teaser* pada halaman muka website tersebut. Penulis seperti biasa memulai pekerjaan dengan membuat sketsa dan dilanjutkan dengan tahap-tahap selanjutnya. Pekerjaan ini juga melalui banyak revisi dari pihak KANCATA yang penulis anggap sebagai kliennya.

F. *Livesketch* Di Waktu Senggang



Gambar 3.17. Ilustrasi *livesketch* versi manual, 2013



Gambar 3.18. Ilustrasi *livesketch* versi digital, 2013

Pernah satu waktu penulis telah menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh KANCATA dan bisa dibilang sedang pada fase tidak ada kerjaan atau menganggur. Akhirnya penulis dengan inisiatif sendiri dengan didorong semangat oleh KANCATA, penulis membuat ilustrasi yang menggambarkan kantor KANCATA pada saat itu dengan pendekatan *livesketch*. Hasil *livesketch* yang dihasilkan oleh penulis ada dua versi, yaitu versi manual dan versi yang sudah diolah kedalam digital. KANCATA memberikan apresiasi dengan memajang karya penulis pada *header page* di facebook KANCATA.

G. Ilustrasi Harian



Gambar 3.19. Beberapa ilustrasi harian yang dikerjakan penulis, 2013

Sekitar minggu ke 4 KANCATA mempunyai proyek yang bisa dibilang sebagai proyek yang bersifat internal. Yaitu sebuah proyek ilustrasi harian, dimana setiap hari para staff KANCATA harus menghasilkan satu karya berupa ilustrasi atau yang lainnya dengan tema bebas. Ini melatih daya kepekaan serta melatih dalam hal

mengeksplor suatu bentuk visual dan tehnik. Hasil-hasil karya tersebut kemudian dipublikasikan di jejaring sosial yaitu Tumblr milik KANCATA.

H. Ilustrasi Untuk *Society 6*



Gambar 3.20. Ilustrasi untuk *Society 6* 2013

Penulis sempat diberikan pembelajaran ilustrasi yang membahas tentang ciri khas, *style* dan media dalam berilustrasi. Ada beberapa yang diberikan oleh pembimbing

lapangan seperti *style* kartun, *drawing*, *blocking*, *character*, *digital painting* dan *detailing line*. Hasil dari pembelajaran tersebut, karya penulis yang menggunakan *style character* dan kartun menurut KANCATA menarik. Lalu KANCATA menawarkan kepada si penulis untuk diaplikasikan karyanya ke *skinphone*, *t-shirt* dan bantal untuk dijual di website *Society 6*.

Selain itu penulis mendapatkan sedikit workshop tentang penggunaan media cat air dalam berilustrasi dari pembimbing lapangan. Ini merupakan suatu ilmu yang menurut penulis berguna nantinya.



Gambar 3.21. Ilustrasi dengan tehnik media cat air 2013

3.2.2. Kendala yang Ditemukan

Ketika penulis melakukan praktek kerja magang di KANCATA sudah menjadi hal umum bahwa penulis banyak sekali mengalami kendala. Ada beberapa kendala yang penulis hadapi yaitu ketika awal permulaan penulis memulai praktek kerja magang, penulis harus menyesuaikan ciri khas atau gaya ilustrasi KANCATA. Karena sebelumnya ilustrasi penulis itu beda dengan pakem-pakem ilustrasi KANCATA. Dari hal tersebut penulis sering berkali-kali mengalami revisi dalam hal visual ilustrasi yang kurang sesuai dengan tema yang diusung.

Lalu kendala berikut yang penulis alami adalah jam kerja yang belum bersahabat dengan penulis dan penulis harus setiap waktu berada didepan layar monitor. Itu membuat penulis agak sedikit *drop* secara fisik. Jarak tempuh lokasi tempat magang juga menjadi suatu kendala yang dialami penulis. Pernah satu waktu penulis tidak masuk 1 hari karena mengalami kebosanan dan juga lelah dalam menghadapi dunia kerja di tempat penulis melakukan praktek kerja magang.

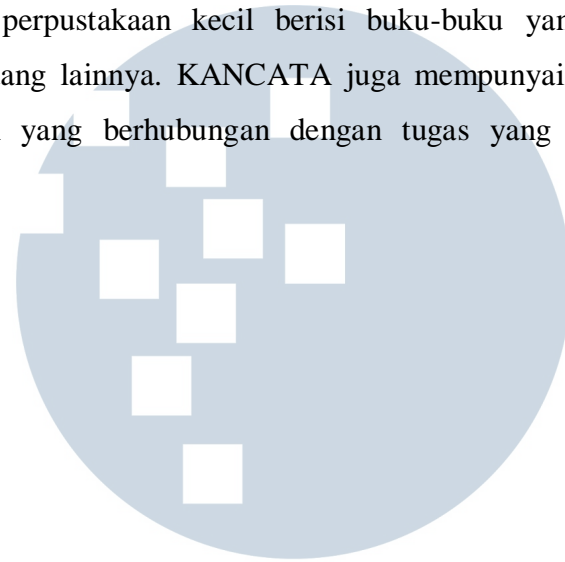
Diluar semua itu tidak ada kendala yang dialami penulis karena penulis mulai terbiasa dengan suasana, tekanan, tugas dan yang lainnya seiring berjalannya waktu. Penulis akhirnya dapat menjalani semua dengan rileks dan *fun*. Itu semua karena suasana tempat praktek magang penulis yang bersifat kekeluargaan.

3.2.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi kendala yang dialami penulis, penulis mencoba menyesuaikannya atau beradaptasi dalam segala hal. KANCATA juga memberikan masukan serta dorongan kepada penulis. KANCATA sebelumnya memberikan pelatihan tentang sebuah ilustrasi yang *related* dengan pakem-pakem gaya ilustrasi KANCATA. Lalu penulis diberikan *setting brush Photoshop* untuk menggarap tugas buku ISLAM

AGAMAKU. Dari semua hal tersebut penulis melakukannya dengan serius, karena menurut penulis hal tersebut itu juga berguna bagi penulis.

Untuk beberapa tugas lainnya penulis mengalami kendala dengan literatur visual. Dari hal tersebut KANCATA menyediakan referensi literatur visual dalam bentuk sebuah perpustakaan kecil berisi buku-buku yang berhubungan dengan ilustrasi dan bidang lainnya. KANCATA juga mempunyai sumber-sumber referensi tentang ilustrasi yang berhubungan dengan tugas yang sedang dijalankan oleh penulis.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA