



### **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**

PT.OKAPI KREASI INDONESIA memiliki beberapa tahapan jalur kerja. Dalam proses pengerjaan, pekerjaan yang diberikan didapat dari klien, direktur utama dan atau direktur teknik yang membutuhkan suatu pekerjaan dikerjakan.

Selanjutnya dijelaskan kepada direktur teknik dan supervisor oleh direktur utama mengenai deskripsi pekerjaan dan ketentuan detail yang ingin dicapai oleh pemberi pekerjaan, yang nantinya kerjaan akan diberikan kepada senior tutor, tutor dan illustrator untuk dikerjakan. Namun dalam proses pengerjaan, harus ada komunikasi antara pihak yang mengerjakan dengan supervisor, direktur teknik, klien dan direktur utama agar kualitas yang diinginkan didapat dan jumlah revisi yang diperlukan tidak banyak.

#### **3.2 Tugas yang Dilakukan**

Tugas yang dilakukan oleh penulis dalam praktek kerja magang sebagai Illustrator adalah membuat ilustrasi x-banner, flyer, konsep desain robot dan aset video promosi lomba dengan jumlah tiga ilustrasi untuk x-banner dan flyer, dua ilustrasi konsep desain robot untuk 3D model dan tiga set ilustrasi aset untuk video promosi. Setiap ilustrasi diselesaikan dalam jangka waktu efektif dua hari yang didalamnya terdapat revisi dari klien dan supervisor.

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah penjelasan tentang proyek yang diberikan dan pelaksanaannya oleh penulis selama praktek kerja magang di PT.OKAPI KREASI INDONESIA.

#### 3.3.1. Proyek Kerja Magang

##### 1.) Ilustrasi ZWEI WELTEN

Zwei Welten merupakan tema lomba digital yang diadakan oleh PT.OKAPI KREASI INDONESIA. Proyek ini mengambil dua tema berbeda yang digabungkan yaitu tema *science fiction* dan fantasi. ZWEI WELTEN diambil dari bahasa Jerman, *zwei* berarti dua dan *welten* yang berarti dunia. Lomba digital *illustration* ini diperuntukkan untuk umum, namun ada beberapa kategori khusus seperti kategori *kids*, *teens* dan umum yang dimana pesertanya berlomba membuat sebuah ilustrasi bertema *science fiction* dan fantasi dengan menggunakan laptop dan grafik pen tablet selama dua jam.

Pada proyek ini penulis membuat beberapa karya ilustrasi untuk dijadikan sebagai media promosi dalam bentuk x-banner dan flyer. Karya ilustrasi yang dibuat harus bertema *science fiction* dan fantasi. Ilustrasi ini juga dijadikan sebagai media promosi dan *teaser* di dunia maya seperti akun *facebook* dan website OKAPI DIGITAL ART.



Gambar 3.1 Ilustrasi *ZWEI WELTEN* #1



Gambar 3.2 Ilustrasi *ZWEI WELTEN* #2



Gambar 3.3 Ilustrasi *ZWEI WELTEN* untuk Stiker dan Piala



Gambar 3.4 Ilustrasi *ZWEI WELTEN* untuk X-Banner



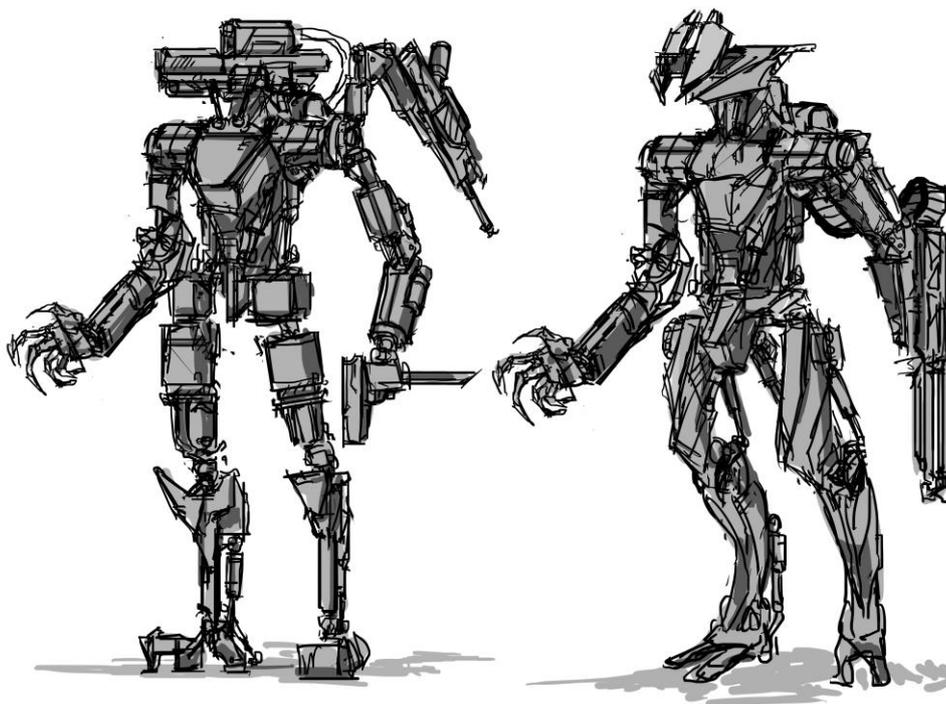
Gambar 3.5 Ilustrasi *ZWEI WELTEN* untuk Flyer dan Formulir Pendaftaran



Gambar 3.6 Ilustrasi *ZWEI WELTEN* untuk Teaser pada sosial media *Facebook*

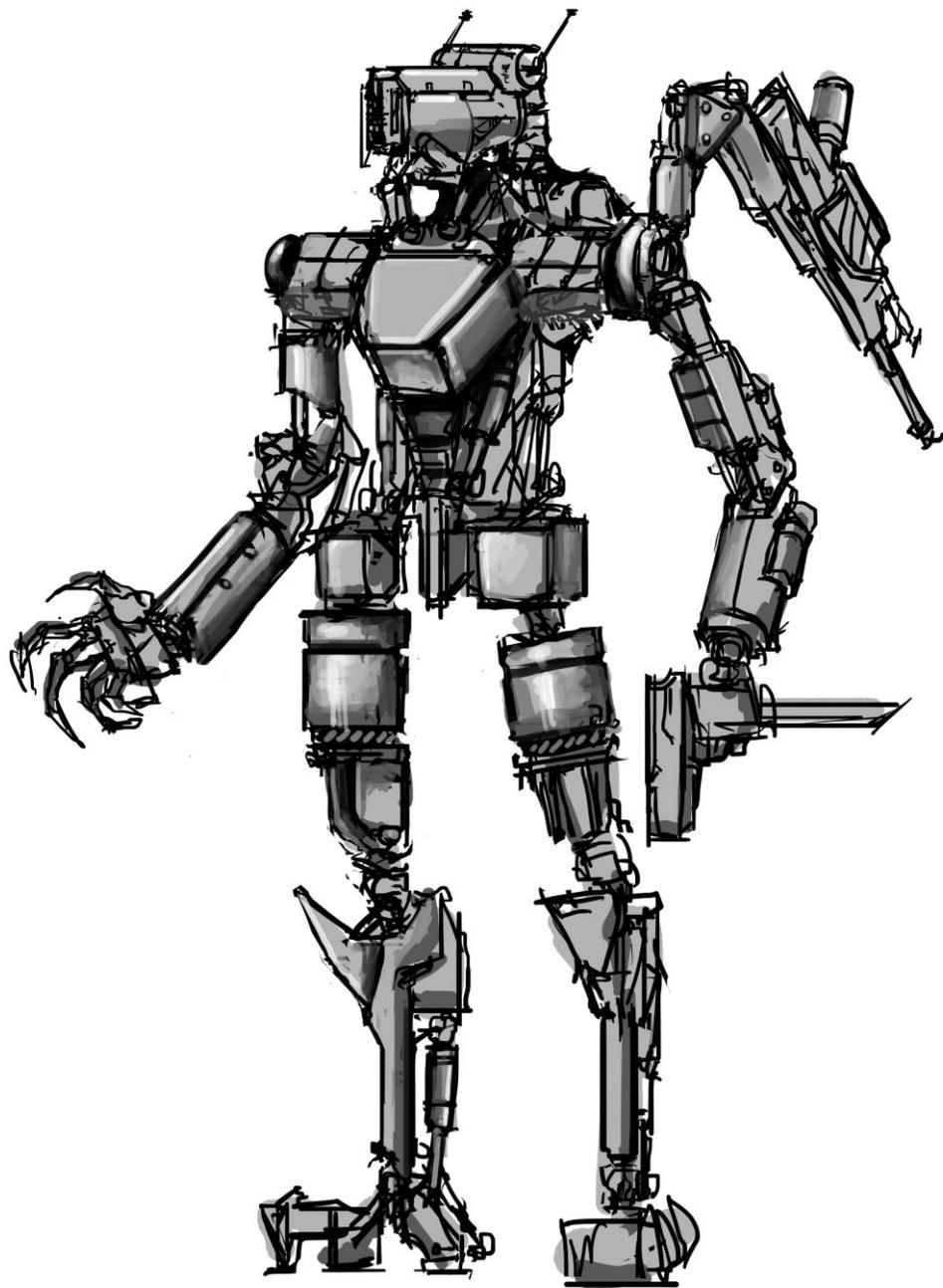
## 2.) Konsep Desain Robot

Konsep desain robot dibuat untuk pembuatan model 3D sebagai aset dalam video *company profile* PT.OKAPI KREASI INDONESIA. Konsep desain robot yang dibutuhkan adalah robot tipe militer dengan bentuk umum yang simpel namun dibebberapa bagian desain tubuh robot diharuskan detail untuk menunjukkan bentuk kompleks dalam 3D.



Gambar 3.7 Konsep Desain Robot #1 dan #2 untuk Model 3D

MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.8 Desain Konsep Robot #3 untuk Model 3D

### 3.) Ilustrasi Aset Video Promosi Lomba

Video promosi lomba ZWEI WELTEN adalah media promosi yang disebarakan lewat dunia maya seperti *facebook* dan *youtube*. Selain itu video ini ditayangkan di tempat lomba. Video ini bercerita tentang pertempuran tema *science fiction* dan tema fantasi.

Dalam proyek ini, penulis sebagai ilustrator membuat tiga set aset ilustrasi yaitu satu set kumpulan karakter robot dan kendaraan tempur yang siap bertempur, satu set *background* kota yang hancur dan satu set *secondary object* berupa gambar tangan yang dimaksudkan sebagai tangan seorang *artist* atau dalam acara lomba ini adalah gambar tangan peserta lomba ilustrasi digital yang membuat sebuah ilustrasi digital tentang pertempuran robot sebagai tema *science fiction* dengan ksatria dan penyihir sebagai tema fantasi yang dibuat oleh Dion Konstantin, Senior Tutor *OKAPI DIGITAL ART*.



Gambar 3.9 Set Aset Ilustrasi untuk Video Promosi Lomba *ZWEI WELTEN*, kolaborasi dengan Dion Konstantin, Senior Tutor

### **3.3.2. Proses Pelaksanaan**

Dalam proses pengerjaannya, setiap proyek memiliki tahapan kerja yang sama yaitu dari pemberian proyek, pembagian pekerjaan, pembuatan konsep, pembuatan sketsa, asistensi dan revisi, dan juga pembuatan karya hasil akhir.

#### **3.3.2.1. Menyampaikan Pekerjaan**

Pekerjaan yang diberikan disampaikan oleh Direktur Utama dan Direktur Teknik. Pada setiap proyek yang diberikan, dilakukan rapat untuk membahas deksripsi pekerjaan yang diberikan dan siapa saja yang akan menanganinya.

Selain membahas tentang deskripsi pekerjaan dan siapa yang akan menanganinya, dalam rapat, semua staff dikumpulkan untuk mendapatkan ide lain atau masukan mengenai proyek yang akan dimulai seperti apakah proyek yang diberikan terlihat sulit untuk dikerjakan, kualitasnya yang nantinya akan mempengaruhi tempat promosi.

#### **3.3.2.2. Membagi Pekerjaan**

Pekerjaan yang didapat, diberikan pada setiap orang yang masuk kedalam tim proyek tersebut sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Namun ketika ada yang memiliki kesulitan dalam pengerjaan pekerjaan yang diberikan, ilustrator yang memiliki kesulitan dapat dibantu oleh ilustrator dan tutor lain.

Namun dalam pembagian pekerjaan, kemampuan setiap orang dalam tim di evaluasi terlebih dahulu oleh Direktur Utama dan Direktur Teknik dalam rapat bersama ilustrator lainnya dan membahas apakah proyek yang diberikan terlalu mudah atau sulit sehingga membutuhkan orang yang sedikit atau banyak dalam proses pengerjaannya. Namun apabila

para ilustratornya memiliki kemampuan yang agak kurang dalam proyek tersebut yang contoh, proyek mudah, maka ilustrator yang dimasukkan dalam proyek tersebut banyak agar pembuatannya bisa dipermudah dengan cara saling membantu.

### **3.3.2.3. Proses Kreatif**

Proses kreatif setiap ilustrator dan tutor di PT.OKAPI KREASI INDONESIA berbeda-beda dan tergantung dari kenyamanan dalam pengerjaan suatu pekerjaan. Hal tersebut ditujukan agar pengerjaan setiap proyek bisa dikerjakan dengan jangka waktu yang sedikit dan nyaman untuk mempermudah dan mengurangi stress dalam pengerjaann.

Dalam proses kreatif yang penulis ambil, penulis menggunakan software *Adobe Photoshop CS5* dalam pengerjaan ilustrasi karena fitur yang diberikan banyak seperti fitur *editing* gambar yang beragam dan efek filter yang diberikan. Sedangkan proses kreatif yang diambil oleh ilustrator dan tutor OKAPI DIGITAL ART lainnya adalah penggunaan software *Paint Tool Sai*. Hal sama yang penulis, ilustrator dan tutor lainnya pakai adalah komputer dan pen tablet sebagai perangkat keras dalam pengerjaan ilustrasi digital. Adapun juga proses kreatif yang dilakukan oleh penulis.

#### **1.) *Brainstorming* Ide**

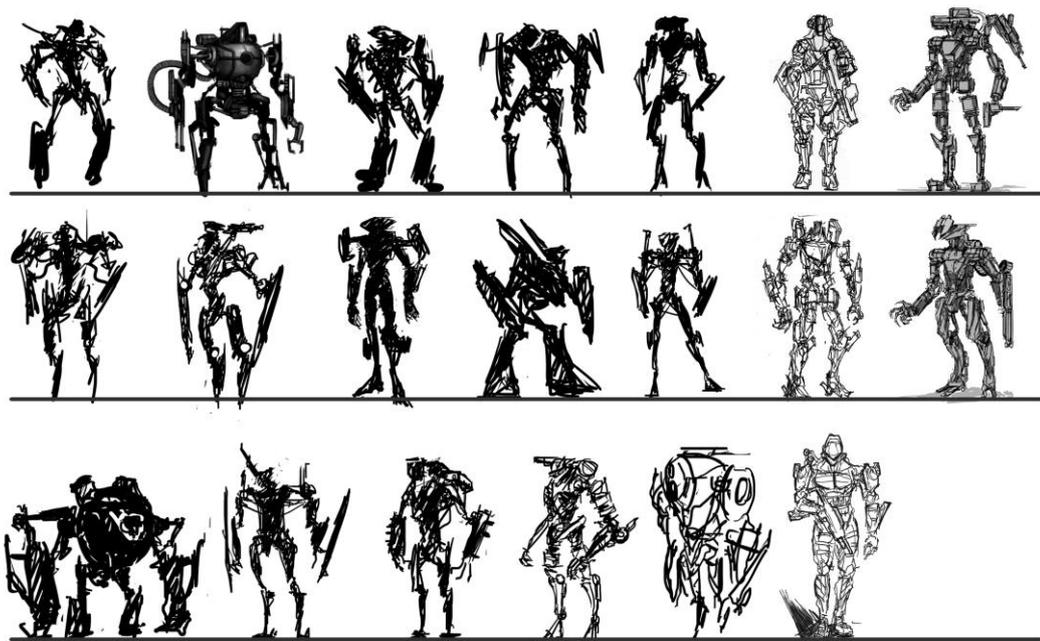
Pada tahapan ini penulis bersama ilustrator dan tutor lain yang tergabung dalam tim proyek ZWEI WELTEN berkumpul untuk membicarakan konsep apa yang akan dibuat dan bagaimana pengerjaannya. Tidak hanya bagian tim ilustrator saja, namun ikut berdiskusi juga Direktur Utama dan Direktur Teknik dalam pemberian

ide agar konsep ilustrasi yang dibuat kuat juga mengurangi jumlah revisi yang akan ada nanti.

## 2.) Pembuatan Sketsa

Setelah ide didapatkan, penulis pun membuat sketsa dengan banyak alternatif yang nantinya akan dipresentasikan kepada Direktur Utama, Direktur Teknik dan Supervisor serta mendapatkan revisi pada karya dan konsep yang dibuat.

Dalam proses ini, penulis berusaha membuat sebanyak mungkin alternatif desain seperti desain karakter dan *background*, pemilihan warna dan komposisi yang digunakan agar bisa mendapatkan salah satu bentuk yang pas dan atau mengambil beberapa bagian dari alternatif desain lain yang dimasukkan ke alternatif desain pilihan.



Gambar 3.1 Sketsa Alternatif Desain Robot

### 3.) Hasil Akhir Ilustrasi

Setelah konsep, sketsa, desain, komposisi dan pemilihan warna sudah mendapat banyak revisi dan mulai membentuk sebuah karya utuh yang hampir selesai, pembuatan hasil akhir karya ilustrasi pun bisa dikerjakan dengan cara merapikan ilustrasi yang sudah dibuat.

#### 3.3.3. Kendala yang Ditemukan

Dalam pengerjaan proyek ilustrasi ZWEI WELTEN, penulis menemukan kendala dalam penentuan desain dan komposisi ilustrasi yang akan diambil apakah sesuai dengan tema lomba yang diadakan karena peserta lomba tersebut umumnya adalah anak-anak SD sampai SMA. Dan juga objek ilustrasi yang dibuat agar tidak terlingkup hanya kedalam satu tema karena dalam tema ZWEI WELTEN, tema yang di ambil adalah gabungan tema *science fiction* dan tema fantasi.

Pada awal proses pengerjaan, penulis mendapatkan kesulitan dalam hal desain karakter untuk ilustrasi pada media promosi yaitu yang penulis buat, dijelaskan oleh direktur utama dan direktur teknik terlalu untuk dewasa dan agak sedikit kasar sedangkan yang ingin ditampilkan adalah ilustrasi yang bisa disaksikan oleh semua umur.

#### 3.3.4. Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dengan meneliti dari gaya gambar dan objek apa saja yang digambar oleh anak-anak yang kursus di OKAPI DIGITAL ART yang umumnya menggambar karakter-karakter anak-anak dan binatang dengan penggunaan warna yang sangat kontras, penulis mengambil kesimpulan objek yang dimasukkan kedalam ilustrasi promosi adalah ilustrasi robot dan naga karena dari dua objek tersebut tidak

membatasi bentuk sebuah desain dan bentuknya juga bisa sangat variatif dengan penggunaan warna yang beragam, seperti desain naga yang bisa berdasarkan elemennya seperti air adalah biru, api adalah merah, batu atau besi adalah abu-abu dan hutan adalah hijau.

Tidak hanya meneliti dari gaya gambar anak-anak yang kursus, penulis juga meminta masukan dari ilustrator dan tutor lain mengenai bagaimana membuat desain yang cocok untuk semua umur dan tidak terlalu menunjukkan kekerasan. Yang didapat dari masukan ilustrator dan tutor lain adalah membuat banyak alternatif tanpa melihat target yang dituju terlebih dahulu, kemudian dipresentasikan kepada direktur utama, direktur teknik dan supervisor mengenai alternatif desain yang dibuat, apabila ada yang cocok, maka dari hal tersebut dibentuklah sebuah batasan dalam pembuatan desain ilustrasi yang dibuat.

