

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis melakukan pengajuan magang ke Grid Network dan ditempatkan di anak perusahaan Majalah Bobo sebagai Graphic Designer. Selama menjalani program magang di Majalah Bobo, penulis mendapatkan tugas menggambar dan membuat ilustrasi lebih banyak dibandingkan *layouting* ataupun mengedit visual. Sehingga ditempatkan di bawah divisi Visual bersama *graphic designer* dan videografer yang berada di redaksi Bobo. Penulis bekerja di bawah arahan Visual Editor yang bertanggung jawab mengoordinasikan seluruh aspek visual baik dalam segi majalah maupun sosial media. Selama pelaksanaan tugas, penulis berkolaborasi dengan tim reporter dan graphic designer untuk menghasilkan ilustrasi yang sesuai, mulai dari pembuatan ilustrasi untuk edisi cetak hingga materi promosi untuk platform digital.

##### 3.1.1 Kedudukan

Berikut adalah Bagan Struktur Organisasi Perusahaan Grid Network tempat penulis bekerja magang.



Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Grid Network

Sumber: HRD Grid Network (2025)

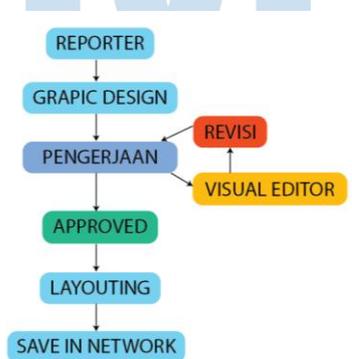
Berdasarkan dari Tabel 3.1, *Entertainment News Directorate* dari Grid Network sendiri dibagi menjadi empat divisi yaitu *Female Media Division*, *Male Media Division*, *Automotive Media Division*, dan *Sports*

*Media Division. Entertainment News Directorate* juga didukung oleh *Audience Analysis & Digital Services Department dan Community Sections* untuk masing-masing divisi. Dalam *Grid Network*, Divisi *Female and Kids* merupakan unit yang berfokus pada pengelolaan dan pengembangan brand majalah yang ditujukan bagi remaja wanita, pria, ibu, dan anak-anak. Majalah Bobo berada di bawah divisi ini tepatnya di *Children Media Department*.

Penulis ditempatkan sebagai Ilustrator di tim graphic design Majalah Bobo dengan Visual Editor sebagai Supervisornya. Peran ilustrator Peran ilustrator melibatkan pembuatan gambar yang meningkatkan pemahaman teks dengan memberikan representasi konkret, memastikan keselarasan semantik dengan teks, dan membantu pemahaman materi secara keseluruhan, sehingga memfasilitasi konstruksi gambaran mental dan pandangan holistik dari konten (Vezi, 1986). Penulis bekerja di bawah editor visual yang mengarahkan semua elemen visual untuk berbagai akun media sosial majalah Bobo, mulai dari majalahcetak, website hingga sosial media. Setiap gambar yang dirancang oleh penulis harus sesuai dengan tema dan karakter dari masing-masing artikel.

### 3.1.2 Koordinasi

Proses koordinasi pelaksanaan magang penulis selama melakukan praktik kerja magang secara lebih jelas dapat dilihat melalui bagan alur koordinasi sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Bagan Alur Koordinasi

Seperti yang tertera pada bagan 3.2, penulis ditempatkan di bagian tim desain grafis pada Majalah Bobo sebagai ilustrator magang. Penulis bekerja di bawah koordinasi Visual Editor yang bertanggung jawab atas pengarahan pembuatan konten visual untuk berbagai platform seperti Instagram dan halaman majalah. Selain itu, penulis juga berkoordinasi dengan Desainer Grafis, yang memberikan arahan terkait kebutuhan ilustrasi yang sesuai dengan konten majalah. Proses kerja dimulai dengan briefing yang dilakukan oleh Head Editor bersama Editor dan Visual Editor untuk menentukan arah konten Majalah Bobo. Selanjutnya, para Reporter menulis artikel yang akan dimuat kedalam Majalah Bobo. Setelah disetujui oleh Editor, Desainer Grafis memberikan brief kepada Ilustrator untuk menggambar asset yang dibutuhkan pada halaman tertentu. Setelah itu Ilustrator akan menggambar menggunakan aplikasi procreate, gambar tersebut kemudian akan di cek oleh Desainer Grafis, Editor, dan Editor. Apabila ada revisi penulis langsung memperbaiki desain sesuai masukan Visual Editor dan mengirimkannya kembali untuk disetujui. Setelah disetujui, gambar kemudian akan dilayout oleh Desainer Grafis.

### **3.2 Tugas yang Dilakukan**

Pada awal masa magang, penulis ditugaskan pada bagian desain grafis untuk membantu editor dalam hal-hal editing asset visual dalam majalah maupun social media. Seperti mendesain website, cover majalah, dan lain-lain. Namun setelah beberapa bulan berjalan penulis mulai ditugaskan untuk menggambar ilustrasi untuk visualisasi naskah pada Majalah Bobo.

Perubahan ini menunjukkan peningkatan kepercayaan perusahaan terhadap kemampuan penulis dalam menggambar ilustrasi. Dalam pembuatan desain, penulis harus mengikuti arahan dari Editor visual, Editor, dan Desainer Grafis agar hasil akhir sesuai dengan brand Majalah.

No.	Tanggal	Proyek	Keterangan
1.	3- 7 Februari 2025	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain dummy website untuk bobo.id.</li> <li>2. Membuat banner youtube Bona and friends.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dummy website akan digunakan sebagai bahan presentasi kepada tim IT Grid Network.</li> <li>2. Bobo berencana untuk memperbarui channel youtube Bona and friends sehingga dibutuhkan banner baru.</li> </ol>
2.	10- 14 Februari 2025	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ilustrasi pakaian adat suku Sumatra.</li> <li>2. Ilustrasi ‘Arena Bermain’ dan ‘Tak Disangka.’</li> <li>3. Ilustrasi manusia purba mengawetkan makanan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar akan dipakai untuk keperluan media social.</li> <li>2. Menggambar dari dua cerita kiriman pembaca yang akan dimuat.</li> <li>3. Ilustrasi akan digunakan di majalah pada halaman pengetahuan.</li> </ol>
3.	17-21 Februari 2025	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain Logo Ulang Tahun Bobo yang ke- 52.</li> <li>2. Ilustrasi pakaian tradisional suku Kalimantan.</li> <li>3. Desain sampul majalah Bobo kolaborasi Gojek</li> <li>4. Desain halaman ‘Arena Bermain’ dan ‘Tak Disangka.’</li> <li>5. Sketsa komposisi halaman spesial tim redaksi Bobo</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat Logo Ulang tahun Bobo yang ke-52</li> <li>2. Menggambar dari 2 tulisan kiriman pembaca yang akan dimuat.</li> <li>3. Ilustrasi akan dipakai untuk keperluan sosial media.</li> <li>4. Desain menggunakan ilustrasi yang dibuat ke halaman majalah.</li> <li>5. Mengatur dan menggambar sketsa tiap tim redaksi untuk dimuat di halaman.</li> </ol>

4.	24-28 Februari 2025	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ilustrasi gedung-gedung unik.</li> <li>2. Ilustrasi anak sedang menghadapi <i>panic attack</i></li> <li>3. Ilustrasi ‘Arena Bermain’ dan ‘Tak Disangka’</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ilustrasi akan digunakan di majalah pada halaman pengetahuan.</li> <li>2. Menggambar dari dua cerita kiriman pembaca yang akan dimuat.</li> </ol>
5.	3-7 Maret 2025	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain Halaman Film</li> <li>2. Desain Info Bobo</li> <li>3. Ilustrasi ‘Cemilan Khas Lebaran.’</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun tulisan dari redaksi menjadi desain yang konkret di majalah.</li> <li>2. Menyusun hasil liputan reporter ke majalah.</li> <li>3. Ilustrasi akan dipakai untuk halaman pengetahuan pada majalah.</li> </ol>
6.	10-14 Maret 2025	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain <i>greetings</i> di <i>social media</i></li> <li>2. Ilustrasi ‘Arena Bermain’ dan ‘Tak Disangka’</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat desain turut berduka cita di Instagram Bobo.</li> <li>2. Menggambar dari dua cerita kiriman pembaca yang akan dimuat.</li> </ol>
7.	17-21 Maret 2025	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ilustrasi ‘Proses Pembuatan Majalah Bobo.’</li> <li>2. Ilustrasi ‘Cerita Misteri.’</li> <li>3. Desain Halaman ‘film.’</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggambar proses pembuatan Majalah Bobo sesuai dengan text, untuk halaman pengetahuan.</li> <li>2. Menggambar cerita misteri bersambung.</li> <li>3. Menyusun Tulisan dari redaksi menjadi desain yang konkret di majalah</li> </ol>
8.	24-31 Maret 2025	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ilustrasi ‘Arena Bermain’ dan ‘Tak Disangka.’</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggambar dari dua cerita kiriman pembaca yang akan dimuat.</li> </ol>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Ilustrasi 'Ensiklopedia Bobo.'</li> <li>3. Ilustrasi Suku Sulawesi.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Menggambar sesuai dengan topik yang dimuat pada Ensiklopedia Bobo.</li> <li>3. Gambar akan digunakan untuk keperluan <i>social media</i>.</li> </ol>
9.	1-4 April 2025	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ilustrasi Suku Maluku</li> <li>2. Desain landing page untuk bobo.id</li> <li>3. Desain cover Bobo edisi 03/53</li> <li>4. Ilustrasi 'Siap Siaga Bencana.'</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ilustrasi akan digunakan untuk keperluan <i>social media</i>.</li> <li>2. Menyusun landingpage beserta <i>button</i>-nya untuk website bobo.id.</li> <li>3. Ilustrasi akan dipakai untuk halaman pengetahuan pada majalah.</li> </ol>
10.	14-18 April 2025	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ilustrasi 'Seberapa dekat dengan Kakak atau Adikmu.'</li> <li>2. Ilustrasi 'Cerita Misteri'</li> <li>3. Ilustrasi Suku Papua.</li> <li>4. Desain feed greetings.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ilustrasi akan dipakai untuk halaman pengetahuan pada majalah.</li> <li>2. Menggambar cerita misteri bersambung.</li> <li>3. Ilustrasi akan digunakan untuk keperluan <i>social media</i>.</li> <li>4. Membuat desain 'selamat hari kartini' di Instagram Bobo.</li> </ol>
11.	21-25 April 2025	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ilustrasi 'Palang Merah Indonesia'</li> <li>2. Gambar cerpen untuk lomba mewarnai</li> <li>3. Gambar kepala Bobo.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ilustrasi akan dipakai untuk halaman</li> </ol>

			<p>pengetahuan pada majalah.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Tracing gambar Pak Yoyok pada edisi koleksi.</li> <li>3. Ilustrasi akan digunakan untuk keperluan <i>merchandise</i>.</li> </ol>
12.	28 April-2 Mei 2025	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ilustrasi hewan bercangkang</li> <li>2. Ilustrasi AKTD</li> <li>3. Desain greetings Instagram</li> <li>4. Ilustrasi Ilustrasi Suku Maluku</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ilustrasi akan dipakai untuk halaman .pengetahuan pada majalah</li> <li>2. Menggambar dari dua cerita kiriman pembaca yang akan dimuat.</li> <li>3. Desain greetings waisak.</li> <li>4. Ilustrasi akan dipakai untuk keperluan <i>social media</i>.</li> </ol>
13.	5-9 Mei 2025	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggambar ilustrasi untuk pengetahuan.</li> <li>2. Editing Cover Majalah 07</li> <li>3. Touch up ilustrasi Pak Yoyok untuk Majalah edisi koleksi</li> <li>4. Menggambar CerDong Serebro si Kuda ajaib</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ilustrasi akan dipakai untuk halaman .pengetahuan pada majalah</li> <li>2. Touch up dan mengedit cover majalah Bobo Serba-Serbi Mimpi</li> <li>3. Ilustrasi dari dongeng</li> </ol>
14.	12-16 Mei 2025	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggambar false killer whale dan orca beserta tengkoraknya</li> <li>2. Menggambar dan layouting AKTD</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ilustrasi akan digunakan pada halaman fauna.</li> <li>2. Menggambar dari dua cerita kiriman pembaca yang akan dimuat.</li> </ol>

		3. Layouting halaman Film untuk majalah	
15.	19-23 Mei 2025	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengedit warna Cergam Bobo kolaborasi dengan Garuda</li> <li>2. Menggambar asset ilustrasi Susu Nabati</li> <li>3. Menggambar ilustrasi Cerita Mister Mini</li> <li>4. Desain halaman Film</li> <li>5. Menggambar Esiklopedia Bobo</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Warna dan bentuk cergam Bobo kurang sesuai perlu ditouchup.</li> <li>2. Ilustrasi akan dipakai untuk halaman .pengetahuan pada majalah</li> </ol>
17.	26-30 Mei 2025	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ilustrasi dan Layouting AKTD</li> <li>2. Ilustrasi cerita misteri mini</li> <li>3. Ilustrasi Pengetahuan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ilustrasi akan dipakai untuk halaman .pengetahuan pada majalah</li> <li>2. Ilustrasi dari naskah cerita misteri bersambung</li> <li>3. Menggambar dari dua cerita kiriman pembaca yang akan dimuat.</li> </ol>

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pada praktik kerja magang sebagai ilustrator di Majalah Bobo, penulis bertanggung jawab membuat gambar untuk keperluan visualisasi artikel pada majalah. Awalnya, penulis diminta untuk *layouting* desain-desain social media dan majalah. Namun, setelah hampir sebulan menjalani magang, tugas penulis dipercaya untuk menggambar yang nantinya akan diunggah ke majalah.



Gambar 3. 3 Bagan Alur Koordinasi

#### 1. Penulisan Naskah

Proses dimulai dengan penulisan naskah oleh para reporter dari Majalah Bobo. Naskah yang dibuat bisa berdasarkan liputan langsung ke lapangan atau dengan riset sekunder melalui internet dengan sumber-sumber yang terpercaya. Tema dan judul naskah ini sebelumnya sudah disepakati oleh Head editor dan editor melalui rapat redaksi. Tujuan dari rapat redaksi adalah untuk menentukan arah dan tema konten visual yang akan dibuat untuk Majalah Bobo, serta memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan editorial.

#### 2. Acc Editor

Setelah reporter selesai menulis naskah, Editor akan melakukan pengecekan naskahnya, mulai dari konten tulisan, EYD, dan kesesuaian dengan tema yang sudah dibahas pada rapat redaksi. Setelah itu Editor akan mengoper naskah kedalam google drive yang kemudian bisa diakses oleh desainer grafis.

#### 3. Tahap Desain

Setelah desainer grafis menerima naskah dari editor, ia akan menentukan gambar apa saja yang akan diperlukan pada majalah. Kemudian peran penulis selanjutnya adalah menerima brief dari desainer grafis dan bekerja sama untuk membuat tampilan halaman yang sesuai dengan naskah. Ilustrasi akan dibuat menggunakan perangkat lunak desain seperti Procreate atau Adobe Indesign.

#### 4. Tahap Review untuk Approval

Setelah gambar selesai, penulis mengirimkan desain kepada Visual Editor untuk direview. Visual Editor akan memberikan feedback atau persetujuan

terkait gambar tersebut. Jika gambar perlu direvisi, penulis melakukan perbaikan berdasarkan masukan yang diberikan.

#### 5. Tahap Revisi dan Finalisasi

Desain Jika gambar perlu direvisi, penulis segera memperbaiki gambar sesuai dengan masukan dari Visual Editor. Setelah revisi selesai, desain kembali dikirimkan untuk disetujui oleh Visual Editor. Selanjutnya penulis mengunggah gambar ke network PC dan google drive Majalah Bobo agar bisa diakses oleh desainer grafis untuk tahap layouting.

#### 3.3.1 Ilustrasi Dongeng ‘Serebro si Kuda Ajaib’

Dongeng ini merupakan dongeng yang akan dimuat pada Majalah Bobo volume 7 pada tahun 53. Dongeng pada majalah merupakan cerita fiksi yang ditulis oleh pada penulis dari Majalah Bobo. Cerita anak biasanya mengandung tema yang mendidik, alur sederhana, latar yang dekat dengan dunia anak, tokoh yang patut diteladani, bahasa yang mudah dipahami, sudut pandang yang sesuai, dan imajinasi yang masih bisa dicerna anak (Fitriana, 2013).

##### 1. *Brief*

Dongeng ini bercerita tentang Ivan yang suatu hari menangkap Serebro si kuda yang hendak mencuri gandum di ladang milik ayahnya. Namun, ternyata Serebro merupakan kuda ajaib dan ia memohon untuk dilepaskan oleh Ivan dengan balasan ia akan membantu Ivan ketika Ivan berada dalam kesulitan. Suatu hari diadakan sayembara oleh raja, siapapun yang berhasil menyelesaikannya bisa menikahi putri kerajaan Armenia. Ivanpun meminta bantuan Serebro dan ia berhasil memenangkan sayembara itu.

Penulis diminta untuk menggambar 2-3 ilustrasi jalan cerita dalam kurun waktu 2 hari. Style dari ilustrasi dibebaskan, namun ada baiknya jika tetap berhubungan dengan tema besar dan latar pada dongeng.



#### 4. Digitalisasi

Digitalisasi juga dilanjutkan di aplikasi procreate. Mulai dari penebalan *outline*, *base color*, *shading*, sampai *lighting*. Berikut adalah rangkaian proses *rendering* ilustrasi.



Gambar 3. 6 Proses Digitalisasi Proyek 1

#### 5. Asistensi dan revisi

Setelah semua proses digitalisasi selesai penulis berdiskusi dengan Desainer Grafis perihal hasil akhir saat dicetak ke majalah. Beliau menyarankan agar meskipun berlatar malam, gambar sebaiknya diterangkan. Tujuannya agar berjaga-jaga supaya gambar tidak semakin gelap di hasil final nanti. Berikut adalah gambar sebelum dan sesudah di revisi.



Gambar 3. 7 Revisi Gambar Proyek 1

#### 6. Finalisasi

Terakhir, penulis mengunggah gambar ke network PC Visual Editor, agar bisa diakses oleh para Desainer Grafis yang kemudian akan *dilayout* bersama dengan tulisan dari naskah dongeng menggunakan aplikasi Adobe Indesign



Gambar 3. 8 Hasil Final Proyek 1

### 3.3.2 Ilustrasi Cerita Misteri ‘Kelebat Hitam’

Ilustrasi ini dibuat untuk mendukung visualisasi cerita misteri yang akan diterbitkan pada Majalah Bobo volume 1-4 di edisi tahun 53. Cerita ini ditulis oleh reporter dari Majalah Bobo dan sepenuhnya fiksi. Cerita misteri pada edingnya biasanya dibiarkan menggantung karena para penulis tidak boleh secara eksplisit menyatakan kalau sosok misteri itu adalah hantu atau entitas lainnya dan supaya anak bisa bebas preferensi *ending* yang mereka minati.

#### 1. Brief

Cerita ini berjudul ‘Kelebat Hitam’ menceritakan tentang seorang anak bernama Addy yang baru saja pindah posisi kamarnya dan tiap malam ia melihat sosok kelebat hitam. Iapun bertanya-tanya siapa dan apakah itu. Ayahnya berkata kalau itu mungkin adalah Kakek Savio yang pergi ke ladang setiap paginya. Namun keesokan harinya Ibu Addy berencana untuk menjenguk Kakek Savio yang sedang dirawat di rumah sakit. Jadi, siapakah sosok kelebat hitam yang Addy lihat setiap pagi?

#### 2. Konsep

Cerita ini terpisah menjadi 4 bagian yang bersambung satu sama lain mulai dari volume 1 sampai 4 majalah Bobo di tahun 53. Ilustrasi rencananya akan tetap bertema misteri, namun penulis

memutuskan untuk tetap memasukan unsur-unsur kekanak-kanakan pada gambar. Tujuannya agar anak-anak tidak terlalu takut dan tertarik untuk membaca cerita misteri.

Penulis berencana untuk menggunakan color pallet yang menggambarkan latar malam yang dingin dan menyeramkan dan sebagai warna sekunder penulis menggunakan warna kuning dan orange sebagai warna komplementer.

Cerita Misteri akan dimuat dalam majalah sebesar setengah halaman saja dan gambar biasanya berada di pojok kiri halaman, jadi penulis harus mengatur komposisi gambar agar sesuai dengan banyaknya text dan judul cerita.



Gambar 3. 9 Color Pallette Proyek 2

Penulis mencoba untuk memvisualisasikan Kakek Savio sebagai sosok misterius dengan bayangan yang besar dan tegas, sehingga banyak menggunakan bentuk dasar persegi sebagai proporsi utamanya. Sedangkan tokoh Addy penulis ingin memberikan kesan yang lemah dan penakut sehingga menggunakan bentuk lingkaran dalam pembentuk proporsi tubuhnya.

### 3. Sketsa

Setelah mendiskusikan konsep bersama penulis dan editor, penulis mulai menggambar sketsa satu per satu menggunakan

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

aplikasi procreate. Berikut adalah sketsa-sketsa ilustrasi cerita misteri perbagian.



Gambar 3. 10 Sketsa Proyek 2

#### 4. Digitalisasi

Proses selanjutnya adalah Digitalisasi, proses ini juga dilanjutkan di aplikasi procreate. Mulai dari penebalan *outline*, *base color*, *shading*, sampai *lighting*. Berikut adalah rangkaian proses *rendering* ilustrasi.



Gambar 3. 11 Proses Digitalisasi Proyek 2

#### 5. Asistensi dan Revisi

Pada saat tahap ini penulis menerima feedback untuk menerangkan *brightness* gambar. Agar pada saat dicetak tidak menjadi semakin gelap. Berikut adalah sebelum dan sesudah ilustrasi direvisi.



Gambar 3. 12 Revisi Proyek 2

## 6. Finalisasi

Setelah semua proses selesai penulis mengunggah hasil final ilustrasi ke network PC dan Menyusun layout ilustrasi dan naskah cerita dengan menggunakan adobe indesign.



Gambar 3. 13 Ilustrasi Final Proyek 3

### 3.3.3 Ilustrasi AKTD

AKTD merupakan singkatan dari Arena Kecil dan Tak disangka. Arena Kecil berisi cerita atau pengalaman ketika melakukan suatu kegiatan sedangkan Tak Disangka adalah cerita unik, lucu, atau mengejutkan. Kedua tulisan ini ditulis oleh pembaca anak-anak yang merupakan pembaca Majalah Bobo.

Peran penulis disini adalah mengilustrasikan naskah kiriman anak-anak yang sudah diedit oleh editor. Dalam brief penulis juga diberi tahu gender pengirim agar tidak terjadi kesalahan dalam ilustrasinya.

#### 1. Memahami naskah

Naskah AKTD tiap minggunya berbeda-beda tergantung pengiriman dan sortiran dari editor. Seperti contoh pada volume 6 tahun 53, naskah AK tentang anak yang sedang bertamasya bersama keluarganya sedangkan naskah TD berisi tentang anak

yang tidak menyangka kalau jarak antar desa tidak begitu jauh hanya dibatasi oleh aspal jalanan.

## 2. *Layouting*

Setelah memahami naskah, penulis memulai menggambar sketsa berdasarkan naskah yang ada. Agar hasil ilustrasi bisa pas pada saat di layout nantinya, penulis akan layouting tulisan terlebih dahulu menggunakan Adobe Indesign. Biasanya pada majalah Bobo menggunakan 2column grid, jadi bisa dipisah 2 bagian Arena Kecil di kiri dan Tak disangka di sebelah Kanan.



Gambar 3. 14 Layouting Naskah Proyek 3

## 3. Sketsa

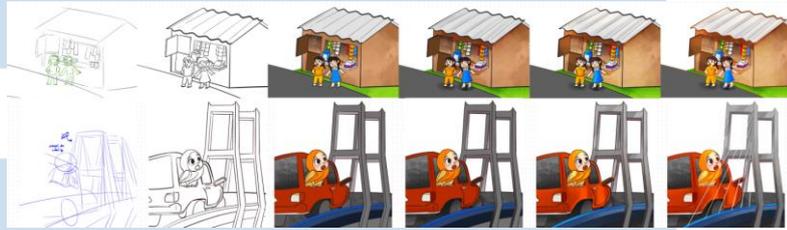
Setelah dirasa cocok kemudian penulis memulai menggambar sketsa dengan bagian kosong yang tersisa di halaman majalah. Berikut adalah sketsa yang menggunakan aplikasi procreate.



Gambar 3. 15 Sketsa Proyek 3

#### 4. Digitalisasi

Digitalisasi dilanjutkan di aplikasi procreate, mulai dari proses outline, shading, lighting sampai menambahkan detail lainnya. Berikut adalah proses langkah demi langkah digitalisasi ilustrasi AKTD.



Gambar 3. 16 Proses Digitalisasi Proyek 3

#### 5. Finishing

Selanjutnya adalah proses finishing. Pada tahap ini penulis hanya perlu menyusun ilustrasi ke halaman majalah yang sudah disediakan tempatnya pada tahap layouting sebelumnya. Pada tahap ini penulis juga terkadang harus mengedit ulang gambar seperti *cropping* atau ditambahkan *gradient fade*.



Gambar 3. 17 Finalisasi Proyek 3

### 3.3.4 Ilustrasi 'Perjalanan Panjang Pembuatan Majalah Bobo

Dalam rangka edisi spesial ulang tahun Majalah Bobo, pada bagian halaman pengetahuan akan diisi dengan info-info mengenai proses

pembuatan majalah Bobo, mulai dari rapat redaksi hingga pengiriman. Penulis diberi kepercayaan untuk mengilustrasikan proses produksi itu.

### 1. Brief

Pada naskah tertulis supaya penulis mengilustrasikan para anggota redaksi yang sedang melakukan berbagai kegiatan produksi majalah Bobo. Contohnya seperti redaksi yang sedang mengetik artikel, desainer grafis yang sedang mengedit layout, dan editor yang sedang memeriksa hasil final majalah.

### 2. Konsep

Meskipun pada naskah tidak tertulis harus mirip dengan anggota redaksi aslinya, penulis berencana untuk membuat desain karakter yang ada di ilustrasi sesuai dengan kenyataannya.



Gambar 3. 18 Konsep Proyek 4

### 3. Sketsa

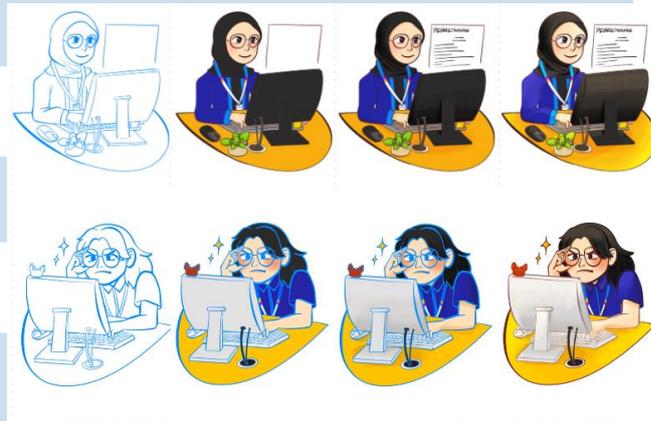
Proses selanjutnya adalah memulai sketsa, penulis melakukan sketsa secara digital di aplikasi procreate. Penulis berusaha menggambarkan semirip mungkin dengan kondisi kantor, jadi pada tahap ini pada sketsa juga di tambahkan beberapa hiasan pada meja para anggota redaksi.



Gambar 3. 19 Sketsa Proyek 4

#### 4. Digitalisasi

Sama seperti proyek-proyek sebelumnya, pada tahap ini digitalisasi meliputi penebalan *outline*, *shading*, *lighting*, dan penambahan beberapa detail pada gambar. Setelah 1 gambar selesai, kemudian dilanjut ke poin-poin selanjutnya.



Gambar 3. 20 Digitalisasi Proyek 4

#### 5. Finalisasi

Pada tahap ini, penulis mengunggah gambar ke network PC Visual Editor, agar bisa diakses oleh Desainer Grafis yang kemudian akan *dilayout* bersama dengan naskah dari naskah pengetahuan menggunakan aplikasi Adobe Indesign.



Gambar 3. 21 Finalisasi Proyek 4

### 3.3.5 Desain Film ‘The Legend of Ochi’

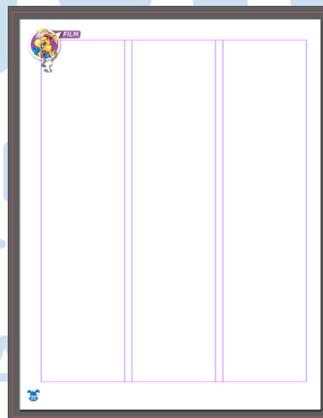
Selain ilustrasi penulis juga melakukan desain halaman pada Majalah Bobo, salah satunya adalah konten film yang terletak pada halaman 17. Disana memuat sebuah ulasan tentang film yang akan datang dan naskah sudah dipastikan tidak membocorkan *ending* dari film. Tugas penulis pada kesempatan ini adalah untuk Menyusun naskah dan menambahkan gambar menjadi desain yang konkrit pada majalah.

#### 1. Brief

Pada Majalah Bobo volume ganjil selalu ada halaman film didalamnya. Biasanya para reporter akan mengulas film yang baru akan tayang sebulan kemudian. Penulis mendapat brief untuk Menyusun asset visual berupa *image* dari *trailer* dan text ulasan dari reporter.

#### 2. Grid System

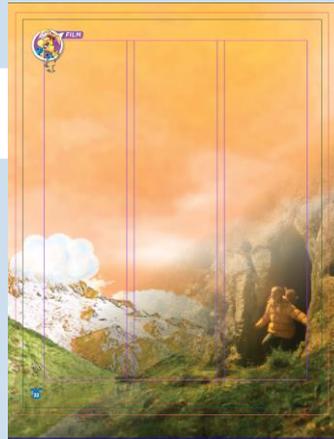
Penulis memulai tahap pertama dengan mengambil template grid system yang ada di network PC, disana sudah tersedia *runner*, dan nomor halaman. Majalah Bobo umumnya menggunakan 2 atau 3 *column grid*. Namun kali ini penulis memutuskan untuk menggunakan 3 *column grid* agar semua gambar bisa dimuat sesuai dengan komposisinya.



Gambar 3. 22 Grid Sistem Proyek 5

### 3. Proses Desain

Selanjutnya penulis memulai proses desain dengan menyusun background dari halaman menggunakan asset foto yang disediakan oleh reporter dan ditambahkan langitnya ke atas agar warnanya tersambung sampai keseluruhan 1 halaman.



Gambar 3. 23 Background Proyek 5

Lalu Penulis mulai nyusun text dan image yang disediakan dan harus sesuai dengan urutan yang diberikan mulai dari judul *opening*, isi, dan *closing*. Penulis juga berkreasi dngan menjadikan sebuah gambar menjadi cut-out agar bentuk gambar dalam halaman beranekaragam.



Gambar 3. 24 Penambahan Text Proyek 5

Dalam rangka menambahkan kontras antara text dan background, penulis menambahkan shape dengan warna hijau yang merupakan warna analogus dari background kuning agar tetap serasi.



Gambar 3. 25 Layouting Proyek 5

#### 4. Asistensi dan Revisi

Proses ini dilakukan setelah penulis menggugah hasil layout ke network PC. Revisi ini disarankan oleh desainer grafis majalah Bobo bahwa kontras antara isi dan background belum begitu terlihat. Jadi penulis menambahkan gradient hijau pada background.



Gambar 3. 26 Revisi Proyek 5

### **3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang**

Penulis sudah dapat beradaptasi dengan baik terhadap tugas dan alur kerja sebagai ilustrator selama menjalani magang di Majalah Bobo. Namun, terdapat beberapa kendala yang dihadapi penulis selama pelaksanaan magang. Kendala-kendala tersebut membuat penulis untuk menemukan solusi agar tetap dapat menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat waktu.

#### **3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang**

Berikut adalah beberapa kendala yang dialami oleh penulis selama jalannya praktik kerja magang di Majalah Bobo.

##### **1. Hasil percetakan yang tidak konsisten**

Sering ditemukan pada majalah warna percetakan yang sangat gelap, contohnya pada volume 01 tahun 53. Warna-warna hasil percetakan ini tidak memmentu kadang sangat gelap dan terkadang sesuai dengan warna file. Perihal percetakan ini sepenuhnya tidak bisa diintervensi oleh pihak redaksi. Hal ini sangat menjengkelkan bagi penulis dan tim redaksi karena warna yang dihasilkan tidak sesuai dengan harapan dan standar Majalah Bobo.

##### **2. Deadline yang dekat**

Terkadang brief yang diberikan oleh supervisor sangat dekat dengan deadline. Hal ini menyebabkan sedikitnya waktu untuk penulis memproses ilustrasi secara maksimal.

##### **3. Kesulitan mempelajari Aplikasi InDesign**

Selama proses perkuliahan, penulis lebih sering menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop. Penulis kurang terbiasa menggunakan Adobe Indesign sedangkan standard dan prosedur design di Majalah Bobo menggunakan Adobe Indesign.

#### **3.4.2 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Meskipun demikian penulis tetap berusaha mencari jalan keluar dari masalah-masalah yang terjadi pada praktik kerja magang.

1. Cari aman mentokin saturasi warna

Supervisor dan desainer grafis di Majalah Bobo menyarankan ke penulis agar menggunakan warna dengan saturasi dan kecerahan yang tinggi. Tujuannya agar mengantisipasi warna dari percetakan yang turun dari warna aslinya.

2. Atur waktu dan menyesuaikan *artstyle*

Solusi dari deadline yang dekat dari setiap tugas ilustrasi, penulis mengadaptasikan *artstyle*nya menjadi yang paling cepat dikerjakan sehingga membutuhkan lebih sedikit waktu untuk dikerjakan.

3. Belajar menggunakan Adobe Indesign

Pada saat proses pelaksanaan magang di Majalah Bobo, penulis mempelajari cara menggunakan Adobe Indesign dengan cara bertanya pada senior-senior desain grafis dan visual editor.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA