

BAB III

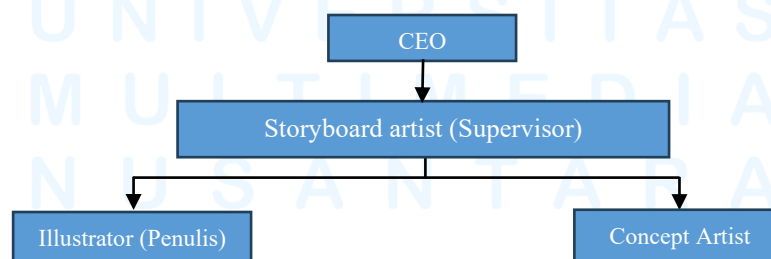
PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Selama bekerja di Ruanglampu Studio, tentunya penulis memiliki kedudukan tersendiri di dalam perusahaan, dalam perusahaan ini penulis berposisi sebagai *Intern Illustrator* sehingga sesuai dengan jurusan penulis yaitu Desain Komunikasi Visual. Dalam setiap pelaksanaan kerja dan penugasan yang diberikan, terdapat koordinasi dimana penulis melakukan asistensi kepada *supervisor* yang akan dilanjutkan ke tim kreatif dan CEO. Apabila hasil yang sudah penulis kerjakan mengalami revisi, maka akan dikembalikan ke *supervisor* dan diserahkan kembali kepada penulis. Tanggung jawab penulis dalam pekerjaan ini adalah membuat aset baik untuk animasi *shorts* Instagram atau animasi episode, dan ada juga beberapa penugasan lainnya yang berkaitan dengan ilustrasi, seperti membuat poster, *character expression sheets*, hingga *E-flyer*.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Penulis berposisi sebagai *illustrator* sebagai bagian dari tim kreatif IP Animasi Tambo, dalam setiap pekerjaan penulis bertanggung jawab memenuhi *brief* yang diberikan oleh *storyboard artist* yang berperan sebagai *supervisor* dari penulis dan CEO. Pekerjaan yang dilakukan penulis antara lain meliputi ilustrasi aset 2D untuk animasi episode, aset konten Instagram *reels*, *E-flyer*, dan permintaan klien. Dalam pekerjaannya, penulis dibawah bimbingan langsung CEO dan *Supervisor* seperti penggambaran berikut.

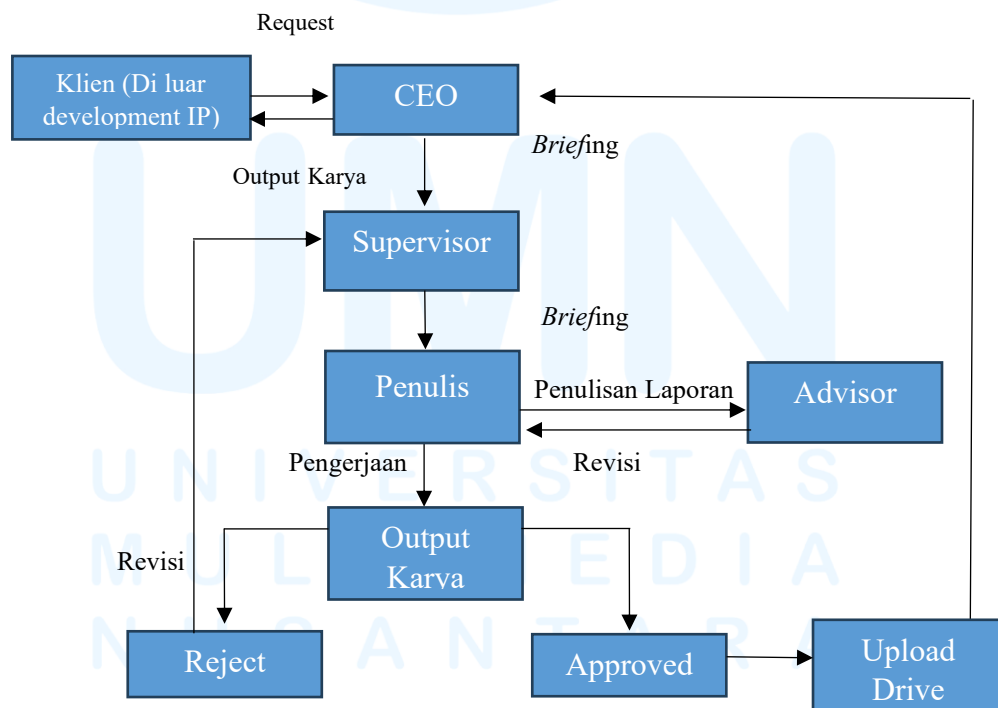


Gambar 3.1 Bagan kedudukan pelaksanaan kerja

Segala kritik, saran, dan masukan selama penulis melaksanakan magang disampaikan melalui 2 sumber yaitu CEO dan *Supervisor*, sehingga dalam pelaksanaan kerja, penulis tidak perlu berkoordinasi dengan divisi lainnya. Dalam pengerjaan penugasan juga penulis dibantu oleh *supervisor* dan rekan penulis yang berposisi sebagai *concept artist*.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Selama periode magang, penulis melakukan setiap penugasan melalui sejumlah koordinasi yang dilakukan secara *online* melalui grup Whatsapp dan Discord. Hal ini bertujuan untuk memastikan agar setiap penugasan yang diberikan sudah sesuai dengan *brief* yang tercantum atau sudah memenuhi kriteria yang diberikan oleh klien. Dalam setiap penugasan, penulis diwajibkan untuk berkoordinasi dengan *supervisor* sebelum akhirnya diserahkan kepada CEO atau klien melalui Google Drive yang sudah disediakan dan melaporkan setiap pekerjaan ke *advisor* melalui website Prostep.umn.ac.id seperti yang terlampir dalam bagan berikut.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Secara rinci, apabila ada klien dan tim inti Ruanglampu membutuhkan *illustrator* maka CEO akan memberikan tugas diluar pembuatan IP animasi Tambo kepada penulis, apabila tidak ada maka semua penugasan akan di *briefing* oleh CEO melalui *supervisor*. CEO kemudian menyerahkan penugasan untuk diawasi oleh *supervisor*, penulis kemudian mengerjakan tugas yang akan menghasilkan *output* berupa ilustrasi atau desain yang diasistensikan kepada *supervisor*, setelah itu *supervisor* akan berdiskusi dengan CEO, apabila sudah *approve* maka *supervisor* akan meminta agar karya di *upload* ke Google Drive.

Namun, apabila masih ada revisi maka *supervisor* akan mengembalikannya kepada penulis dengan detail rincian apa yang perlu diperbaiki. Setelah *upload* ke Google Drive penulis menyerahkan karya ke CEO untuk diteruskan kepada klien atau langsung digunakan untuk animasi IP “Tambo” milik Ruanglampu Studio, apabila ada revisi dari klien maka akan dikembalikan kepada CEO yang kemudian akan memberikan rincian apa saja yang perlu di revisi kepada *supervisor* sehingga penulis bisa segera melakukan revisi kembali.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Dimulai dari 4 Agustus 2025 penulis diterima di Ruanglampu Studio untuk melaksanakan magang Career Acceleration Program, yang dimana terdapat beberapa periode penugasan yang sudah dilalui. Periode minggu pertama hingga minggu kedua penulis melalui masa *probation* atau pelatihan selama magang, selama masa *Probation* penulis diperkenalkan dengan *artstyle*, karakter, pewarnaan, hingga perspektif yang digunakan untuk IP animasi “Tambo”. Dan setelah masa *probation* berakhir, penulis diberikan serangkaian tugas yang meliputi ilustrasi aset 2D untuk animasi episode, ilustrasi aset konten Instagram *reels*, *layouting e-flyer*, ilustrasi untuk poster atau *banner*, pewarnaan aset, *character expression sheet*, hingga pembuatan stiker Whatsapp, adapun rincian lengkapnya sebagai berikut.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	4—8 Agustus 2025	<i>Probation</i> tahap 1	<ul style="list-style-type: none"> • Perkenalan ruanglampu studio. • Pengujian kemampuan penulis mengenai pemahaman <i>depth</i> dan <i>color theory</i> dalam <i>background</i>. • Mempelajari karakter Tambo dan Albio secara proporsi dan penokohan. • Latihan pembuatan aset untuk konten “Tambo shorts” episode “Langit tanpa tiang”
2	11—15 Agustus 2025	<i>Probation</i> tahap 2	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan <i>coloring</i> untuk <i>background</i>. • Latihan konsistensi <i>artstyle</i> Tambo. • Pembagian tim untuk penugasan <i>developing</i> IP “Tambo” • Latihan perspektif dalam pembuatan <i>background</i>. • Penugasan resmi pertama Instagram <i>short reels</i> bertajuk “Hikmah Hujan”
3	19—22 Agustus 2025	Kelas Kisah JSR dan <i>Expression sheets</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan <i>E-Flayer</i> kelas kisah bertajuk “Perisai tak terlihat: hadiah Allah untuk bumi” • Pembuatan <i>expression sheets</i> karakter Tambo. • Pembuatan <i>expression sheets</i> karakter Albio.
4	25—29 Agustus 2025	Kelas Kisah JSR dan <i>Expression sheets</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>expression sheets</i> Tambo. • Revisi <i>expression sheets</i> Albio. • Penugasan <i>E-Flayer</i> kelas kisah baru bertajuk “Hewan

			<p>hingga tumbuhan semua ciptaan Allah”</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Briefing</i> penugasan <i>key visual</i> untuk klien Kemendikdasmen.
5	1—4 September 2025	<i>Key visual</i> “Hari Literasi Internasional” Kemendikdasmen	<ul style="list-style-type: none"> • Penyelesaian <i>key visual</i> dari <i>brief</i> sebelumnya. • Latihan menggambar gestur karakter. • Penugasan <i>expression sheets</i> maskot moli untuk klien. • Pembuatan <i>E-Flayer</i> bertajuk “Rahasia Dalam Laut: Ciptaan Allah Yang Menakutkan”
6	8—12 September 2025	Stiker Whatsapp Tambo dan revisi <i>Key Visual</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan dan pewarnaan stiker whatsapp untuk karakter Tambo. • Revisi <i>key visual</i> dari klien kemendikdasmen. • Pembuatan <i>E-Flayer</i> bertajuk “Tubuhku, hadiah hebat dari Allah” • Revisi <i>E-Flayer</i> sebelumnya • Pembuatan Stiker whatsapp Albio.
7	15—19 September 2025	Stiker Whatsapp Tambo dan revisi <i>Key Visual</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Finalisasi pengerjaan stiker • Penugasan <i>E-Flayer</i>. • Perbaikan revisi gestur dan ekspresi untuk stiker Whatsapp Tambo dan Albio.
8	22—26 September 2025	Tambo Shorts	<ul style="list-style-type: none"> • Finalisasi revisi Stiker Whatsapp “Tambo”. • Pembuatan sketsa dan <i>rendering background</i> “Tambo Shorts” • Finishing <i>background</i> aset “Tambo”
9	29 September—3 Oktober 2025	Desain kemasan Kripik Kaca	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain ilustrasi kemasan untuk produk makanan kripik kaca

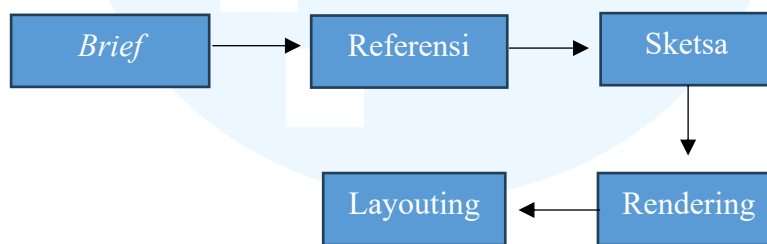
10	6—7 Oktober 2025	Stiker Whatsapp Albio V2	<ul style="list-style-type: none"> • Proyek stiker whatsapp baru untuk karakter Albio. • <i>Redesign</i> karakter Albio.
11	14—17 Oktober 2025	Stiker Whatsapp Albio V2	<ul style="list-style-type: none"> • Eksplorasi kembali gestur dan karakter Albio. • Desain ulang stiker Albio. • Pewarnaan stiker Albio.
12	20—24 Oktober 2025	Stiker Whatsapp Albio V2	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi pewarnaan Stiker Albio V2. • <i>Brief</i> Stiker Tambo V2.
13	27—31 Oktober 2025	<i>Company visit</i> dan <i>briefing</i> agenda ke depan	<ul style="list-style-type: none"> • Rapat agenda <i>Development</i> IP “Tambo” ke depannya. • <i>Briefing</i> konten baru komik • Input dan Revisi keseluruhan penugasan
14	3—7 November 2025	Finalisasi Whatsapp Tambo V2	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi stiker Albio. • Finalisasi stiker Albio. • Pembuatan stiker Tambo V2. • Pewarnaan stiker Tambo V2.
15	10—14 November 2025	<i>Carousel</i> Instagram “5 Tips bernapas lega by Tambo”	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan stiker Tambo dan Albio V2. • <i>Brief</i> penugasan baru <i>carousel</i> Instagram. • Pengerjaan sketsa.
16	17—21 November 2025	<i>Carousel</i> Instagram “5 Tips bernapas lega by Tambo”	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi sketsa <i>carousel</i>. • Menyelesaikan <i>carousel slide</i> 1—6. • Latihan menggambar sambil menunggu <i>brief</i>.
17	24—28 November 2025	<i>Character Sheets</i> Dr.Zaid	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi warna Tambo yang sebelumnya salah. • Membuat <i>character sheets</i> Dr.Zaid. • Revisi karakter Dr.Zaid.

Sejauh ini penulis sudah menyelesaikan 17 minggu dari Internship di Ruanglampu Studio atau sekitar 3 bulan setengah, dan telah melalui berbagai

proyek, beberapa diantaranya adalah proyek besar/proyek utama yaitu pembuatan aset dan *background* untuk animasi pendek di Instagram @Tambosikurakura IP Ruanglampu Studio. Adapun proyek sampingan yang meliputi klien Kemendikdasmen untuk pembuatan *Key Visual* dan juga berbagai proyek kecil seperti pembuatan stiker dan *expression sheets*, serta ilustrasi kemasan dan *carousel* Instagram. Tugas sisanya penulis akan membantu Ruanglampu Studio dalam menyelesaikan IP “Tambo” yang *launching* di bulan Desember awal.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Dalam pelaksanaan *internship* Career Acceleration Program terdapat sejumlah prosedur pelaksanaan kerja yang dijalankan. Tahapan yang dilakukan antara lain meliputi *brief*, referensi, sketsa, dan *rendering*. Tahapan yang dilakukan juga dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.3 Uraian Proses Kerja

Brief diberikan secara langsung oleh CEO melalui perantara *supervisor* atau langsung dari CEO melalui Discord maupun Whatsapp, *brief* berupa lisan melalui Discord *call* atau teks yang diberikan dalam format Google Slide. Selain itu, *brief* juga bisa berupa *storyboard* untuk pengerjaan proyek animasi. Pada tahapan referensi, penulis melakukan riset atau pencarian referensi yang dilakukan melalui Pinterest, Artstation, atau Pixiv. Referensi digunakan untuk membuat aset maupun ilustrasi dalam setiap pekerjaan yang akan dilakukan. Tahapan berikutnya adalah sketsa, sketsa bertujuan untuk memberikan gambaran kepada *supervisor* tentang gagasan atau ide yang penulis miliki. Dalam tahapan ini, sketsa yang diterima perusahaan berupa sketsa komprehensif atau sketsa yang sudah bisa terbaca jelas. Sketsa juga bisa diberikan oleh *supervisor* sehingga penulis hanya perlu melakukan *clean up*/merapikan saja. Tahapan selanjutnya yaitu *rendering*, pada tahapan ini

penulis merapikan garis dan memberi warna pada ilustrasi secara digital. Seluruh tahapan ini berlaku untuk hampir keseluruhan penugasan *internship* penulis di Ruanglampu Studio. Tahapan terakhir *layouting*, *layouting* digunakan apabila ada tugas yang bersifat desain grafis, tahapan ini jarang digunakan oleh penulis saat mengerjakan pekerjaan di Ruanglampu studio. *Layouting* merupakan tahapan dimana penulis menyusun serangkaian elemen grafis agar menjadi karya utuh.

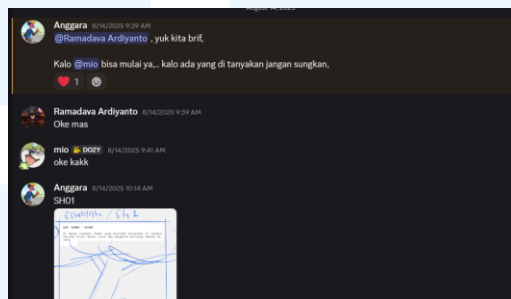
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

“Tambo” merupakan IP animasi kartun 2D milik Ruanglampu Studio yang bekerjasama dengan PT. JSR Indonesia Sehat milik Dr. Zaidul Akbar, Kartun ini mengajarkan anak anak cara menjaga kesehatan dari sudut pandang Islam, “Tambo” memiliki Instagram resmi yang digunakan untuk mempromosikan animasi tersebut. Proyek atau tugas utama yang dikerjakan oleh penulis adalah pembuatan aset 2D untuk animasi pendek di Instagram @tambosikurakura.

Proyek ini merupakan proyek yang paling mengasah *skill* dan yang paling utama diberikan kepada penulis, karena dalam proyek ini penulis harus bisa mengolah kembali skenario dari sketsa kasar yang diberikan oleh *Storyboard Artist* untuk kemudian menjadi ilustrasi *file* PSD utuh yang didalamnya terdapat berbagai *layer* yang terpisah. *Layer-layer* tersebut dibagi menjadi 4 yang terdiri dari *background*, *middleground*, Karakter, dan *foreground*. *Background* biasanya terdiri dari objek yang terlihat atau tampak jauh di belakang seperti pepohonan, awan, dan benda langit lainnya. *Middleground* terdiri dari objek yang biasanya berinteraksi langsung dengan karakter. Misalnya rumah, kursi duduk, buah buahan dan objek lainnya. Untuk karakter terdiri dari karakter itu sendiri yang sudah dipisah bagian tubuhnya agar bisa digerakan seperti wayang atau boneka gerak. Dan yang terakhir *foreground* biasanya digunakan untuk menarik minat penonton agar fokus ke skenario yang sedang terjadi biasanya berupa *framing* atau bingkai.

Dalam proses pelaksanaan kerja, Ruanglampu studio tidak menggunakan metode Design Process maupun Human Centered Design. Mereka menggunakan metode spesifik yang sebelumnya juga sudah diajarkan di DKV. Meskipun begitu, para pekerja dibebaskan untuk mengadaptasi metode apapun yang diperlukan dalam pengerjaan tugas yang diberikan. Dalam penugasan ini penulis diberikan naskah dan *storyboard* beserta *brief* yang telah dibuat oleh *storyboard artist*. *Brief* biasanya berupa lisan verbal melalui Discord *call* maupun Discord *chat* seperti berikut.

3.3.1.1 Brief



Gambar 3.4 *Brief* pekerjaan Utama

Brief diberikan melalui Discord *call*, *brief* berisi tentang permintaan untuk penulis membuatkan sketsa dan *render* untuk animasi pendek Instagram berjudul “Hikmah Hujan” dengan format *potrait* berukuran 9:16 dan di *export* dalam bentuk PSD. Setelah diberikan *brief* melalui *call* oleh *storyboard artist* (*supervisor*) penulis diberikan serangkaian *storyboard* yang berupa gambaran kasar tentang skenario animasi yang berlangsung beserta naskahnya. Untuk naskahnya berupa file Google Docs, yang diberikan melalui *link* Google Slide dan sudah dibuat beserta *storyboard*nya dalam bentuk sudah di pecah menjadi beberapa skenario, *frame*, serta durasi. Contoh *storyboard* beserta naskah yang diberikan bisa dilihat sebagai berikut.



Gambar 3.5 Naskah Dan *Storyboard*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Dari naskah dan *storyboard* yang telah diberikan, penulis diminta untuk membuat versi sendiri sketsa dengan mengadaptasi dari *storyboard*. Sketsa tidak perlu mengikuti persis seperti *Storyboard* tapi bisa diimprovisasi, sehingga bisa berbeda hasilnya dari acuan *storyboard*. Sketsa yang dilaporkan untuk asistensi harus berupa sketsa komprehensif yang sudah berupa *lineart* dan bisa terbaca dengan jelas. Selain naskah dan *storyboard*, *supervisor* juga menyediakan *character sheets* dan *color pallete* dari karakter untuk membantu penulis sebagai acuan referensi guna menyelesaikan penugasan yang telah diberikan.

3.3.1.2 Referensi



Gambar 3.6 *Character Sheets*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Referensi *Character sheets* yang disediakan merupakan karakter utama dari series “Tambo” atau karakter yang muncul dalam cerita ini. Karakter kura kura hijau adalah Tambo sedangkan karakter bebek yang berwarna merah muda adalah Albio. Tambo menggunakan warna alam hijau dan kuning, Tambo menggunakan *sweater turtleneck* kuning yang menggambarkan bahwa Tambo memiliki karakteristik yang ceria dan aktif. Albio menggunakan *tone*

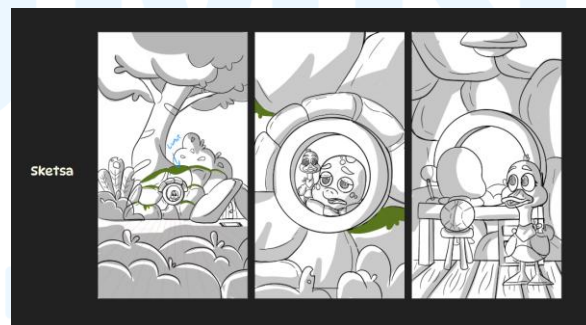
warna merah muda dan ungu, warna merah muda menggambarkan karakteristik Albio yang centil sedangkan syal ungu yang dikenakan menggambarkan sifat Albio yang eksentrik. Selain itu sifat mereka juga bisa dilihat dari ekspresi wajah mereka.

3.3.1.3 Sketsa



Gambar 3.7 Sketsa *Reject* Karakter dan Perspektif

Setelah memahami *brief* dan *character sheets*, penulis mulai mengerjakan sketsa, pada saat sketsa penulis mengalami banyak *reject*/penolakan dari mulai karakter yang *off model* hingga perspektif yang salah. Maka penulis mulai *breakdown* karakter menggunakan *basic shape* untuk mendapatkan karakter yang nyaris *on model* atau bahkan bisa *on model*. Sementara untuk mengatasi perspektif yang masih salah, penulis belajar menggunakan *perspective grid*. Sebuah *tools* yang mempermudah penulis dalam memahami perspektif gambar.



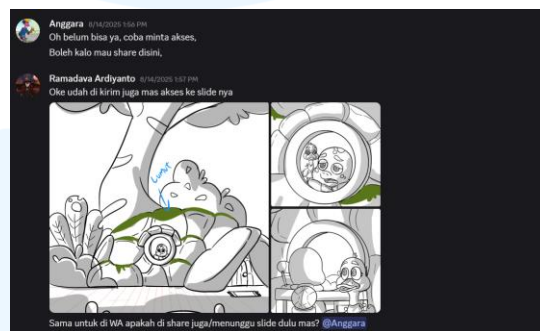
Gambar 3.8 Sketsa Komprehensif “Tambo Hikmah Hujan”

Dari kendala sebelumnya sketsa pun akhirnya jadi. sketsa yang sudah jadi merupakan *breakdown* dari yang sebelumnya ada 8 panel *storyboard* hanya menjadi sisa 3 panel saja. Hal ini terjadi

dikarenakan dalam 8 panel tersebut hanya terdapat 3 latar yang berbeda saja sehingga tidak perlu membuat 8 panel ilustrasi yang repetitif. Dalam panel 1 menggambarkan rumah Tambo dari jarak jauh yang dimana kamera akan bergerak *zoom in* mendekat ke arah Tambo yang sedang murung menatap keluar jendela karena kondisi cuaca yang sedang hujan.

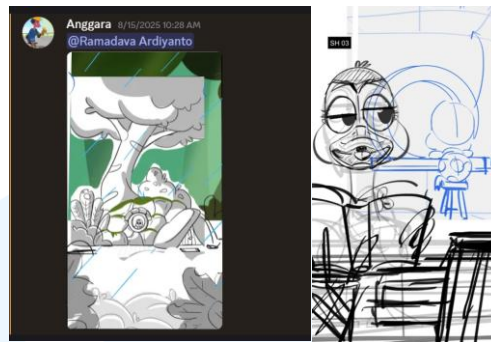
Untuk panel 2 menggambarkan Tambo yang sedang melihat keluar jendela dengan perasaan sedih karena di luar hujan sehingga dia tidak bisa bermain di luar bersama Albio. Dan yang terakhir yaitu panel 3 menggambarkan suasana interior rumah Tambo yang didalamnya terdapat Albio yang sedang menghibur Tambo yang tidak bisa main di luar karena hujan. Di skenario ini ia menjelaskan kalau hujan adalah rahmat anugerah dari Allah, sehingga saat hujan merupakan saat yang tepat untuk berdoa menurut agama Islam.

3.3.1.4 Revisi



Gambar 3.9 Asistensi melalui Discord

Setelah sketsa selesai dibuat, penulis menyerahkan sketsa ini untuk diasistensikan kepada *supervisor* dan CEO Ruanglampu Studio untuk mendapatkan *feedback*. Dari sketsa ini penulis mendapat berbagai *feedback* yang harus dilakukan pada saat proses pewarnaan akhir atau *rendering*. Beberapa diantaranya seperti perubahan *layout* dan skenario.

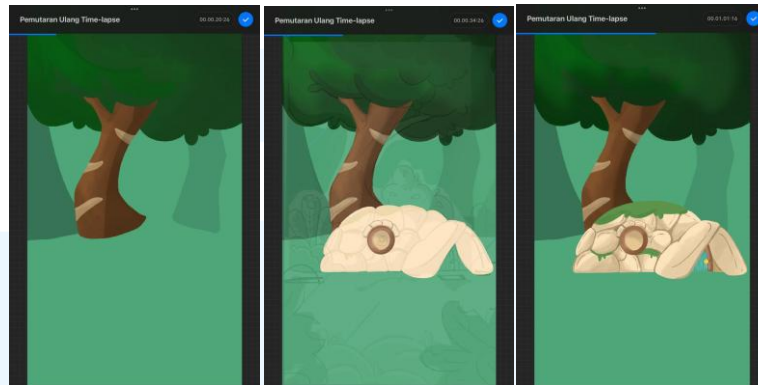


Gambar 3.10 Sketsa Revisi
Sumber: *Supervisor*

Perubahan skenario yang terjadi adalah awalnya ada karakter yang bernama dr, Zaid yang akan masuk namun digantikan oleh Albio, hal ini karena karakter Dr. Zaid masih dalam proses *developing*. Dan perubahan *layout* awalnya posisi Albio ada di sebelah Tambo menjadi saling membelakangi, tetapi secara makna skenario tetap sama seperti naskah dan *storyboard*. Sketsa revisi dibuat oleh *supervisor* dan diberikan kepada penulis untuk dilakukan *clean up* dan pewarnaan secara langsung tanpa harus membuat sketsa baru lagi.

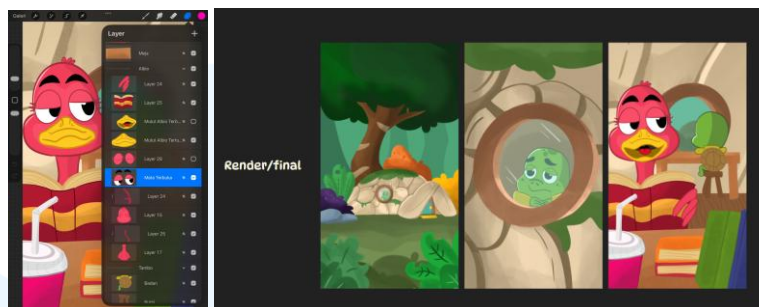
Hal ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi produksi sehingga penulis bisa langsung melakukan *finishing*. Dalam proses *finishing* penulis melakukan berbagai tahapan yaitu pembagian *layer* dan juga pewarnaan. Dalam penugasan ini penulis menggunakan *software* Procreate, sebuah aplikasi menggambar digital yang disediakan khusus untuk *device* milik Apple Company yang menggunakan *operating system* IOS. *Device* yang penulis gunakan dalam penugasan ini adalah Ipad mini 6.

3.3.1.5 Pewarnaan



Gambar 3.11 Proses Pewarnaan Animasi Pendek “Hikmah Hujan”

Proses pewarnaan yang dilakukan oleh penulis adalah objek per objek yang kemudian langsung di *render*. Selain itu setiap objek juga diberi nama, hal ini dikarenakan seluruh objek harus terpisah sehingga animator bisa dengan mudah menganimasikan seluruh skenario dan alur cerita. Proses pewarnaan seperti ini cenderung lebih cepat karena dalam 1 minggu penulis diharuskan membuat 2 konten animasi bila memungkinkan.

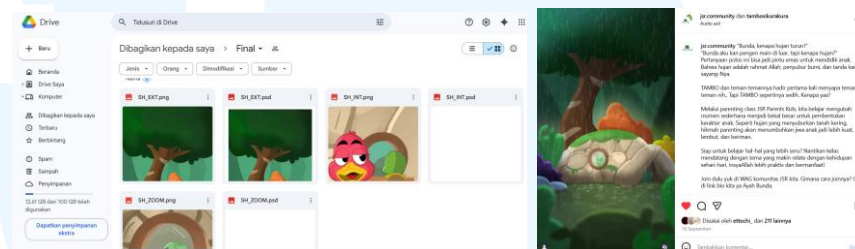


Gambar 3.12 Pembagian *layer* dan Hasil *Final*

Untuk ukuran kanvas yang digunakan oleh penulis dalam pengerjaan animasi pendek ini adalah 2160 x 3840 pixel, dimana normalnya ukuran instagram *reels* adalah 1080 x 1920. Hal ini bertujuan agar kamera bisa lebih leluasa bergerak dan memberikan ilusi bahwa tempat latarnya luas. Untuk *frame* animasinya sendiri penulis membaginya menjadi 3 jenis yaitu *shot* eksterior untuk *frame* 1 dan 8, *shot* interior untuk *frame* 3-6, dan *close up* untuk *frame* 2

dan 7 Sedangkan untuk gaya *render* atau pewarnaan animasi Tambo sendiri, hanya karakter yang menggunakan *outline* sedangkan *background* cukup dengan *blocking* warna dan gradasi. Setelah seluruh aset animasi selesai tahap berikutnya adalah *upload* aset dalam bentuk *file* PSD ke Google Drive dan animasi siap diserahkan ke *supervisor* untuk dilanjutkan oleh *animator*.

3.3.1.6 Hasil Akhir



Gambar 3.13 *Upload Drive dan Upload Sosial Media*
Sumber: Instagram @tambosikurakura

Setelah diserahkan ke *supervisor*, *animator* akan mengurus sisanya untuk menggerakkan aset yang telah dibuat. *Animator* akan mengkomposisikan ulang seluruh aset yang telah dibuat penulis. Setelah *animator* selesai membuat animasi maka animasi akan di upload ke Instagram @tambosikurakura.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

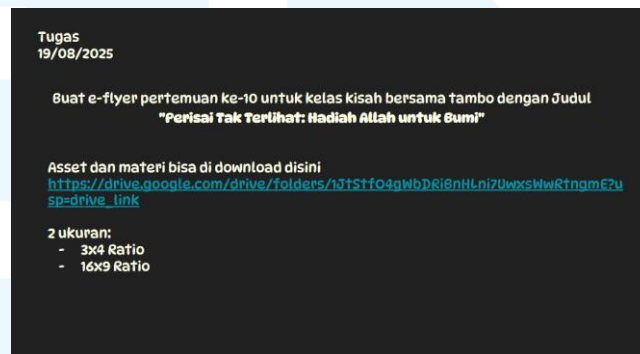
Selain tugas utama, tentunya penulis juga diberikan proyek sampingan lainnya selama melaksanakan *internship* di Ruanglampu Studio. Proyek sampingan yang diberikan memiliki bobot kerja dan skala yang lebih kecil dibandingkan tugas utama. Biasanya bersifat tidak menentu seperti halnya dalam episode yang sudah ada jadwal penayangannya kapan. Hal ini dikarenakan tugas ini berasal dari klien yang tidak selalu ada setiap minggunya atau tugas ini bersifat *impromptu*.

3.3.2.1 Proyek *E-Flayer* Kelas Kisah

Kelas kisah merupakan proyek kelas daring dari JSR. Dalam proyek pembuatan *E-Flayer* Kelas Kisah, penulis diharuskan menggabungkan dua keahlian yaitu keahlian desain grafis dan

keahlian ilustrasi. Keahlian ilustrasi digunakan untuk membuat *background E-Flayer*. Sedangkan keahlian desain grafis digunakan untuk *layouting* menggunakan aplikasi pengolah grafis seperti Adobe Photoshop.

1, *Brief*



Gambar 3.14 *Brief E-Flayer*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Brief yang diberikan untuk penugasan ini melalui Google Slide lengkap dengan *template* dan aset yang sudah disediakan yang langsung diberikan oleh CEO. Jadi penulis hanya perlu membuat *background* dan mengubah *layer* sedikit. Selain tu penulis juga harus melakukan riset terlebih dahulu untuk memahami *brief* yang diberikan melalui teks.

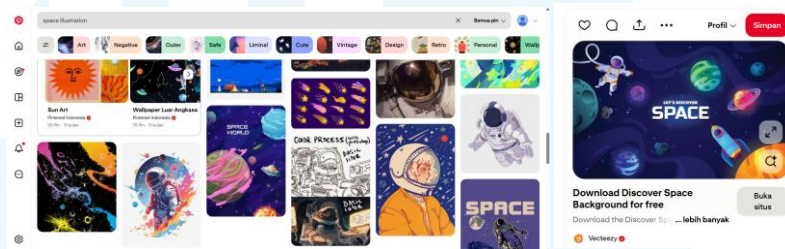


Gambar 3.15 Referensi dan *Template E-Flyer*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Sebelum lanjut memulai tugas, tentunya ada ekspektasi tersendiri dari CEO mengenai hasil yang layak atau sesuai dengan kriterianya. Hal ini bisa dilihat dari referensi yang diberikan yaitu

seluruhnya *layout* rata tengah dan setiap logo penempatannya tidak boleh berubah agar konsisten dengan *E-Flayer* sebelum sebelumnya yang sudah dibuat oleh tim dari Ruanglampu Studio. Selain itu melalui analisis yang didapat, harapan CEO adalah di belakangnya terdapat *background full* ilustrasi

2. Referensi



Gambar 3.16 Pencarian *Referensi E-Flayer*

Pencarian referensi dilakukan melalui Pinterest di Google. *Keyword* yang digunakan dalam pencarian referensi adalah “*space illustration*” dan “*space vector illustration*” sehingga ditemukan referensi yang cocok untuk menjadi *guide* penulis dalam membuat ilustrasi. Setelah mencari ditemukanlah ilustrasi vektor yang *simple* dan cocok untuk dijadikan referensi bagi penulis untuk mulai membuat *background*.

3. Pewarnaan

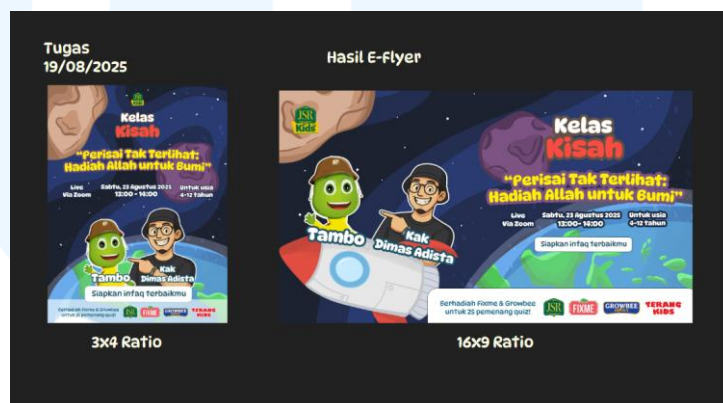


Gambar 3.17 Proses *Layouting* melalui Photoshop

Proses pembuatan *background* dan *layouting* dilakukan di 2 aplikasi yang berbeda. Untuk pewarnaan dilakukan melalui aplikasi Procreate sedangkan untuk proses *layouting* dilakukan melalui aplikasi Adobe Photoshop. Untuk *layouting* penulis tidak melakukan perubahan sama sekali karena sudah berdasarkan *template*. Hierarki

teks juga mengikuti *template*, dimana yang pertama kali disampaikan adalah logo program kelas kisah, dan judul materi. Untuk penentuan font, penulis menggunakan *font* Dynapuff sesuai arahan dari CEO, karena kesan dari *font* ini sudah cocok yaitu sesuai untuk target anak usia 4 tahun. Dalam penugasan kali ini penulis tidak mendapatkan revisi apapun. Sehingga penulis hanya perlu *upload* ke Google Drive karya yang sudah *final*. Hasil akhirnya merupakan 2 *E-Flayer* dengan ukuran yang berbeda.

4. Hasil Akhir



Gambar 3.18 Hasil *Final E-Flayer* Kelas Kisah

Ukuran yang pertama yaitu rasio 3x4 digunakan untuk Instagram *Story* JSR Community. Ukuran yang kedua dengan rasio 16 x 9 digunakan untuk *banner* Kelas Kisah yang diadakan melalui Google Meet. Untuk pengadaan tugas *E-Flayer* ini sendiri diadakan mengikuti jadwal kelas kisah yang biasanya seminggu sekali setiap hari Sabtu.

3.3.2.2 Proyek Stiker Whatsapp Tambo

IP “Tambo” memiliki proyek lainnya yaitu membuat stiker Whatsapp. Stiker ini dibuat menggunakan *expression sheet* karakter Tambo yang juga ditugaskan bersamaan. Dari 13 ekspresi yang ditugaskan dipilihkan beberapa ekspresi yang akan dijadikan stiker oleh CEO dan *supervisor*. Pemilihan dilakukan berdasarkan intensitas penggunaan ekspresi dalam obrolan sehari-hari, yang

ditinjau dari keseharian tim Ruanglampu Studio dalam menggunakan stiker saat berkomunikasi.

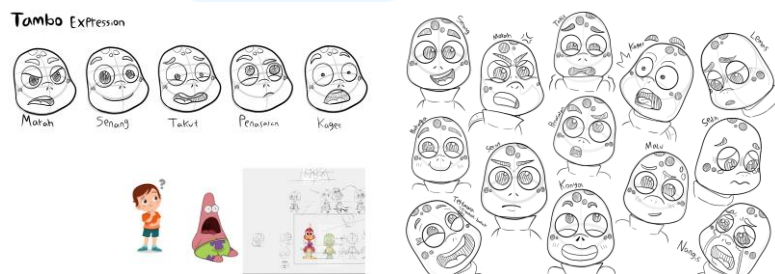
1. Brief



Gambar 3.19 Brief dan Pertanyaan *Expression Sheets* Tambo

Brief seperti tugas *E-Flayer*, diberikan melalui Google Slide dalam format teks. Penulis diminta membuat 13 ekspresi. Namun, karena penulis kurang memahami *brief* akhirnya penulis bertanya kepada CEO tentang bagaimana sebaiknya ekspresi karakter dibuat

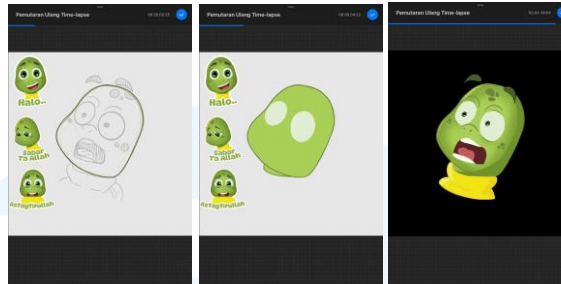
2. Sketsa



Gambar 3.19 Sketsa Ekspresi Tambo Kiri (*before*) Kanan (*after*)

Sketsa *expression sheets* awalnya akan menggunakan kepala depan saja/*flat*, namun setelah bertanya kepada CEO akhirnya dihasilkan sketsa yang lebih dinamis. Sketsa yang lebih dinamis ini menggunakan berbagai *angle* tergantung ekspresi si karakter Tambo. Setelah sketsa Tambo telah disetujui maka langkah selanjutnya adalah pewarnaan.

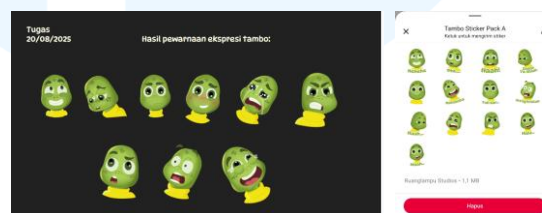
3. Pewarnaan



Gambar 3.20 Proses Pewarnaan Stiker Tambo

Untuk proses pewarnaan penulis memulainya dengan *tracing* ulang sketsa dengan warna *outline* dari karakter Tambo. Kemudian penulis melanjutkannya dengan memberikan warna dasar dan kemudian diberi *shading* dan pencahayaan. Untuk *style* stiker secara keseluruhan penulis sudah mendapat contoh dari CEO. Sehingga, penulis hanya perlu melanjutkan sisanya.

4. Hasil Akhir



Gambar 3.21 *Final* Pewarnaan Ekspresi dan Pembuatan Stiker Tambo

Setelah pewarnaan di *approve* maka langkah selanjutnya adalah pembuatan stiker whatsapp. Dari 13 ekspresi terpilih 11 ekspresi yang dijadikan stiker final dan ditambahkan teks. *Upload* stiker Whatsapp dilakukan oleh CEO Ruanglampu Studio dan menunggu *approval* oleh pihak Whatsapp Indonesia.

3.3.2.3 Proyek Mewarnai *Key Visual* Kemendikdasmen

Proyek selanjutnya adalah *key visual* oleh kemendikdasmen (Kementrian Pendidikan Dasar Menengah). Sebagai konteks, kemendikdasmen akan mengadakan gebyar PNFI dan hari literasi internasional yang pada saat itu di adakan di tanggal 26 September 2025. Penulis di minta bekerjasama dengan concept artist dalam

pengerjaan key visual ini. Dari hasil diskusi penulis mendapat bagian untuk mewarnai keseluruhan key visual.

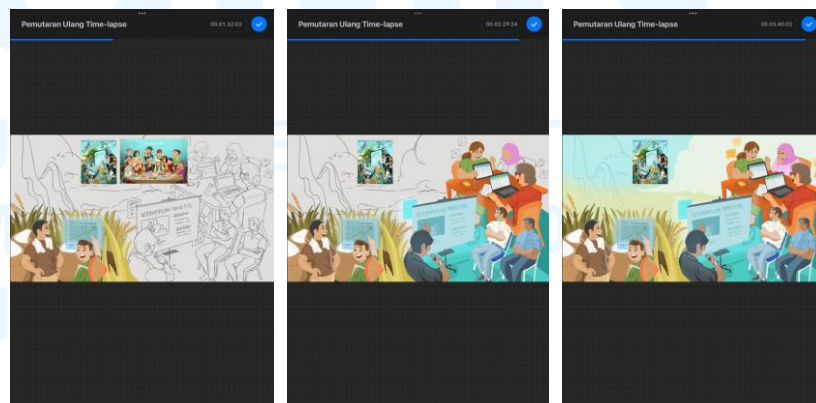
1. Brief



Gambar 3.22 Brief Referensi Pewarnaan Key Visual

Setelah diberikan *brief* referensi visual untuk tone warna, penulis kemudian menunggu hasil sketsa dari concept artist. Namun, sambil menunggu penulis juga perlu melakukan penyesuaian palet warna agar tidak terlalu mirip dengan referensi sesuai dari anjuran CEO, Penulis akhirnya memutuskan untuk menggabungkan warna alam dan warna dari teknologi yaitu gabungan dari skema warna hijau dan skema warna biru yang menggambarkan teknologi. Setelah jadi concept artist melakukan pengecekan bersama CEO dan *supervisor*. Setelah menunggu akhirnya dilakukan *approval* untuk sketsa sehingga penulis bisa langsung melakukan pewarnaan.

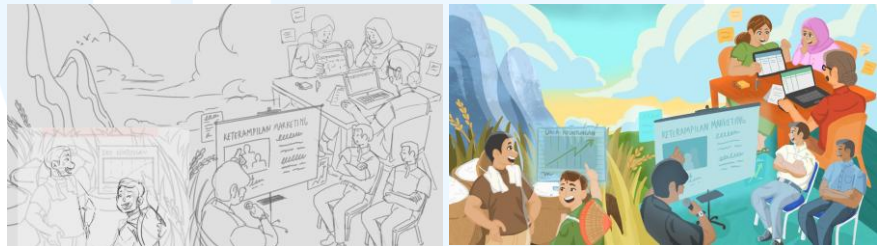
2. Pewarnaan



Gambar 3.23 Proses pewarnaan

Untuk proses pewarnaan, penulis langsung mewarnai dengan melakukan overlay langsung di bawah sketsa dari *file* yang diberikan oleh *concept artist*. Setiap pewarnaan dilakukan per aset seperti sebelumnya agar proses lebih cepat selesai dan efektif dalam pengerjaannya. Pewarnaan dilakukan per aset tujuannya agar penulis bisa *melayout* ulang sketsa apabila terjadi revisi dari *supervisor* maupun klien. Sehingga penulis juga bisa menghemat waktu dengan tidak melakukan pewarnaan ulang posisi karakter atau objek dalam *key visual*.

3. Hasil Akhir



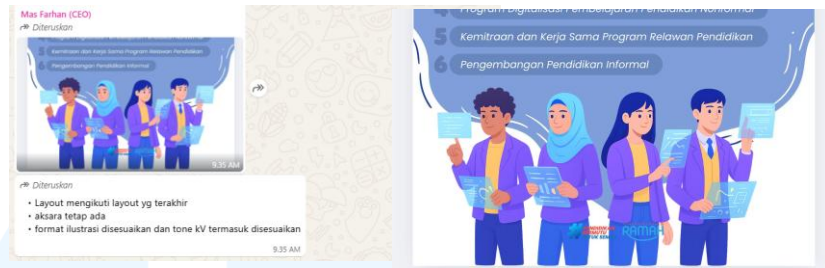
Gambar 3.24 Sketsa dan Hasil Pewarnaan
Sumber: *Concept Artist*

Hasil *key visual* bisa dilihat pada gambar di atas, dimana *key visual* ini sesuai dengan tema yaitu kesalehan literasi digital, membangun peradaban. Di ilustrasi menggambarkan petani, pekerja kantor, dan ibu rumah tangga yang tengah menggunakan teknologi dengan mantap dari hasil literasi digital. Warna yang digunakan adalah dominan biru karena merupakan warna teknologi dan pengetahuan,

3.3.2.4 Proyek aset ilustrasi gebyar PNFI Kemendikdasmen

Masih dalam satu proyek besar yang sama namun dalam ranah tugas yang berbeda, penulis diminta kembali untuk membuat aset ilustrasi untuk keperluan desain acara gebyar PNFI Kemendikdasmen. Dari tim desainer kemendikdasmen telah menyepakati *key visual* baru dengan tema *Sci-Fi*. Penulis mendapat tugas untuk membuat aset berdasarkan *key visual* tersebut.

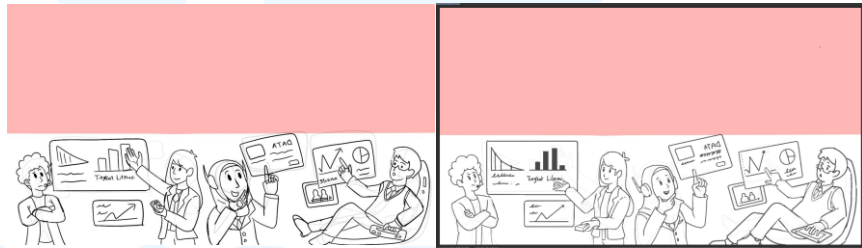
1. Brief



Gambar 3.25 Brief dan Key Visual Baru Gebyar PNFI

Dalam penugasan ini penulis kembali bekerjasama dengan *concept artist* untuk membuat aset ilustrasi. Aset ilustrasi diminta sesuai dengan *key visual* yang terbaru. Penulis ditugaskan untuk membuat sketsa dan mewarnai sedangkan *concept artist* bertugas merapikan sketsa yang sudah dibuat oleh penulis.

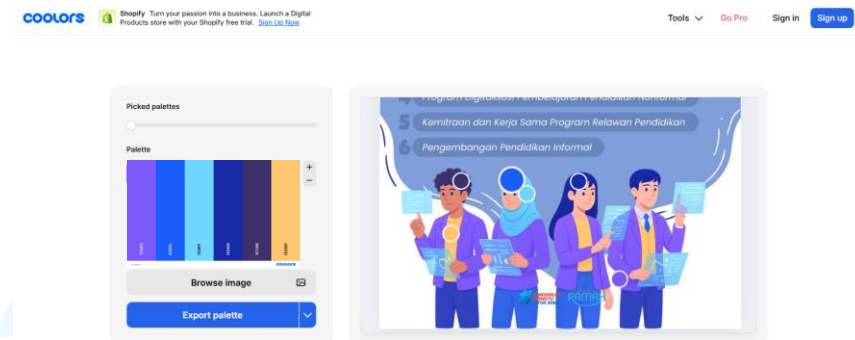
2. Sketsa



Gambar 3.26 Sketsa Penulis (kiri) dan Sketsa Concept Artist (kanan)

Dari hasil sketsa yang sudah dirapikan, penulis diminta untuk melakukan eksplorasi warna. Eksplorasi warna tetap mengikuti *guide* dari *key visual* milik Kemendikdasmen yaitu *tone* biru dan ungu. Namun, penulis diperbolehkan menggunakan warna lainnya apabila diperlukan. Untuk *tone* warna dan *looks* sudah disediakan secara langsung dari tim gebyar PNFI Kemendikdasmen.

3. Referensi



Gambar 3.27 Analisis Palet Warna *Key Visual*

Dikarenakan tidak ada *guide* resmi tentang palet warna dari *key visual* yang sudah disediakan oleh tim Kemendikdasmen, penulis melakukan analisis palet warna sendiri. Yaitu dengan menggunakan bantuan *website* coolers, selain itu penulis juga mencoba eksplorasi warna sendiri. Untuk memastikan warna akurat, penulis melakukan drop warna secara langsung dari ilustrasi untuk memastikan bahwa warna sudah akurat.

4. Pewarnaan



Gambar 3.28 *Before* (kiri) dan *After* (kanan) Aset Ilustrasi

Dalam proses eksplorasi warna, terjadi juga banyak perubahan pada warna dan ilustrasi karakter, terutama pada gestur si tokoh. Yang awalnya terdapat warna tambahan diluar *key visual* akhirnya disepakati untuk membuang warna tersebut. Penulis awalnya memiliki ide untuk memberikan warna yang lebih *colorful* agar tampak seperti lampu RGB pada *keyboard* komputer maupun laptop. Selain itu, terjadi perubahan gestur dan atribut untuk anak laki-laki berambut keriting dan anak perempuan berhijab. Anak laki laki berambut keriting awalnya menggunakan *intercom* di telinga sambil menyilangkan tangan dan anak perempuan berhijab

awalnya menggunakan *headset*. Akhirnya kedua ide tersebut dibuang dan dibuat sangat mengikuti *key visual*.

5. Hasil Akhir



Gambar 3.29 Hasil Akhir Aset Gebyar PNFI

Setelah selesai revisi akhirnya ilustrasi disetujui oleh CEO dan klien kemendikdasmen untuk digunakan pada acara Gebyar PNFI pada tanggal 25 hingga 26 September 2025. Ilustrasi digunakan untuk berbagai keperluan seperti *banner* cetak, poster digital, hingga *E-Flayer*. Selain itu aset ini juga digunakan dalam video conference oleh para anggota Dinas Kementrian Pendidikan Dasar dan Menengah.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Dalam pelaksanaan kerja penulis, tentunya terdapat berbagai kendala dan dilema yang dialami. Dalam setiap pekerjaan tidak dapat selalu berjalan mulus sesuai dengan apa yang diinginkan. Maka dari itu penulis menuliskan berbagai kendala dalam pelaksanaan kerja yang dialami oleh penulis beserta solusi pelaksanaan kerja untuk mengatasi kendala tersebut.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Kendala selama masa pelaksanaan kerja penulis banyak terjadi baik di masa probation maupun masa periode *internship* berlangsung. Kendala yang sering dialami oleh penulis beragam yaitu dari kendala komunikasi maupun kendala pekerjaan. Beberapa kendala tersebut antara lain yaitu tidak memahami cara menggambar perspektif dengan baik, perspektif yang

dihasilkan masih sering berantakan dan tampak aneh, kemudian penulis juga mengalami masalah yaitu kendala memahami *brief* dimana sering sekali terjadi miskomunikasi antara penulis dan *supervisor*, selain itu karakter yang digambar sering melenceng dari *character sheets* yang sudah diberikan oleh *supervisor*.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Untuk mengatasi kendala yang dialami tentunya penulis telah melalui berbagai metode. Metode dilakukan hingga akhirnya kendala tersebut diatasi antara lain yang pertama belajar kembali cara menggambar perspektif dari tutorial Youtube dan menggunakan bantuan *grid* perspektif yang merupakan *tools* bawaan dari aplikasi procreate. Yang kedua penulis mulai membiasakan untuk bertanya tentang setiap *brief* yang diberikan agar lebih jelas dan sesuai keinginan *supervisor* maupun CEO. Dan untuk yang terakhir penulis mulai membiasakan diri untuk membedah karakter dengan mengembalikan karakter tersebut ke bentuk semula yaitu *basic shapes*, sehingga penulis bisa menggambar karakter yang jauh lebih sesuai dengan referensi yang telah diberikan.

