

PROSES PEWARNAAN ASSET CHARACTER PADA BOOKLET BERJUDUL “BULLIYING ITU NGGAK KEREN”

Luh Putu Diah Candra Paramita¹, I Gusti Ngurah Wirawan
S.Sn., M.Sn², dan Ni Ketut Rini Astuti S.Sn., M.Sn.³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Denpasar, Jalan Nusa Indah,
Kec.Denpasar Timur, Kota Denpasar, 80235, Indonesia

diahcandra28@gmail.com

Abstrak

Laporan magang ini membahas pengalaman penulis selama magang di Crab Studio, sebuah perusahaan yang bergerak di industri kreatif khususnya animasi, ilustrasi, dan 3D Interior. Magang yang berlangsung dari 2 September 2024 hingga 25 Januari 2025 ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman dan keterampilan praktis dalam Proses Pewarnaan Asset Pada Buku Cerita Anak. Proses Pewarnaan Asset mencakup beberapa tahap, yaitu sketsa, outline, dan pewarnaan, yang semuanya dilakukan menggunakan software Clip Studio Paint dan Adobe PhotoShop. Crab Studio, didirikan pada tahun 2015 oleh I.B Surya Wiradnyana Manuaba, S.Ds, menawarkan berbagai layanan kreatif termasuk animasi, Pembuatan Interior 3D dan Animasi 2D. Dalam magang ini, penulis terlibat langsung dalam proses pembuatan aset visual seperti karakter dan latar belakang, yang dirancang untuk Pembuatan Buku Cerita Anak dari Client. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan magang meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung di studio, wawancara dengan CEO dan tim, serta dokumentasi proses kerja sebagai bahan referensi. Hasil magang ini adalah berbagai aset visual yang digunakan Pewarnaan Buku Cerita Anak, yang melalui tahap evaluasi berkala untuk memastikan kualitas dan kesesuaian dengan branding studio. Pengalaman magang ini memberikan penulis wawasan dan keterampilan praktis yang signifikan dalam bidang desain komunikasi visual, khususnya dalam pembuatan aset animasi dan manajemen studio kreatif. Selain itu, magang ini juga memperkuat kerjasama antara akademisi dan industri kreatif, memberikan manfaat bagi mahasiswa, perguruan tinggi, dan mitra industri.

Abstrak

This internship report discusses the author's experience during an internship at Crab Studio, a company engaged in the creative industry, especially animation, illustration, and 3D Interior. The internship, which took place from September 2, 2024 to January 25, 2025, aimed to deepen understanding and practical skills in the Asset Coloring Process in Children's Story Books. The Asset Coloring Process includes several stages, namely sketches, outlines, and coloring, all of which are done using Clip Studio Paint and Adobe PhotoShop software. Crab Studio, founded in 2015 by I.B Surya Wiradnyana Manuaba, S.Ds, offers a variety of creative services including animation, 3D Interior Creation and 2D Animation. In this internship, the author was directly involved in the process of creating visual assets such as characters and backgrounds, which were designed for the Creation of Children's Story Books from the Client. The methods used in the implementation of the internship include observation, interviews, and documentation. Observations were carried out by direct observation in the studio, interviews with the CEO and team, and documentation of the work process as reference material. The result of this internship is various visual assets used by Pewarnaan Buku Cerita Anak, which go through a periodic evaluation stage to ensure quality and suitability with the studio's branding. This internship experience provides the author with significant insights and practical skills in the field of visual communication design, especially in the creation of animation assets and creative studio management. In addition, this internship also strengthens the collaboration between academia and the creative industry, providing benefits to students, universities, and industry partners.

KeyWord : asset creation, visual communication design, Crab Studio, animation, antibullying, bukuceritanak-anak.

PENDAHULUAN

Program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) merupakan kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja. Kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Melalui program MBKM ini, mahasiswa memiliki kesempatan untuk 1 (satu) semester atau setara dengan 20 (dua puluh) sks menempuh pembelajaran di luar program studi pada Perguruan tinggi yang sama; dan paling lama 2 (dua) semester atau setara dengan 40 (empat puluh) sks menempuh pembelajaran pada program studi yang sama di Perguruan Tinggi yang berbeda; dan/atau pembelajaran di luar Perguruan Tinggi (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2020:11). Institut Seni Indonesia Denpasar merupakan salah satu Perguruan Tinggi yang mendukung dan melaksanakan program MBKM tersebut. .

Asset Creation merupakan semua kebutuhan atau bahan-bahan yang akan digunakan dalam perancangan suatu aplikasi atau game berupa objek. Dengan kata lain, asset yaitu aspek dari sebuah aplikasi yang akan direferensikan oleh beberapa komponen itu sendiri sebagai penunjang kebutuhan pada suatu aplikasi. Penyediaan asset pada proyek akhir ini merupakan media informasi agar pengguna dapat lebih mengerti dengan visualisasi objek dan material yang dibuat. Asset Creation bukan hanya pembuatan asset untuk animasi 2D, asset creation juga mencakup 3D dan Game Development. Dalam animasi dan pembuatan Game maupun 3D asset berperan sangat penting untuk pembuatannya dan dasar awal sebelum berlanjut ke tahap selanjutnya seperti rigging, rendering, compositing, dan masih banyak lagi.

Crab Studio merupakan lembaga non-pemerintah/swasta yang dibentuk pada tahun 2013 yang bergerak dibidang animasi 2D interaktif anak-anak dan bergerak di bidang 3D. I.B Surya Wiradnyana Manuaba, S.Ds. sebagai pendiri dan juga CEO utama dari Crab Studio. pengembangannya di dunia digital, dikembangkan kembali pada tahun 2015. Crab Studio awalnya bernama Maen Studio yang bergerak di bidang game develop sebelum mereka memiliki studio sendiri Crab Studio awalnya bergabung dengan Balai Diklat Industri Denpasar, dan Dikukuhkan kembali dengan nama Crab Studio

pada Juli tahun 2021 hingga saat ini. Berkonsentrasi di bidang digital seperti animasi 2 dimensi dan ilustrasi digital. Crab Studio juga memiliki sinergi dengan pihak eksternal seperti menjalin hubungan kerja sama dengan berbagai pihak, baik di dalam maupun di luar negeri, membangun jejaring untuk memperluas wawasan dan pengetahuan tentang kreativitas, dan animasi 2D.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana Sistem Manajemen Kerja di Crab Studio?
2. Bagaimana Proses Pembuatan Asset Creation untuk Crab Studio?

Tujuan

Adapun tujuan dicapai dalam program Magang/Praktik Kerja MBKM berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah yaitu:

Tujuan Umum

Tujuan umum dari program MBKM ini yaitu untuk menambah wawasan tentang tahap proses perancangan/pembuatan Asset Creation di dunia kerja nyata dan juga memberikan pengalaman yang baik tentang dunia kerja di bidang industri kreatif sehingga penulis mampu mempraktikkan teori dan praktik yang didapat selama perkuliahan di bidang Desain Komunikasi Visual.

Tujuan Khusus

- a. untuk mengetahui dan memahami sistem manajemen dan koordinasi kerja di Crab Studio.
- b. untuk mengetahui dan memahami proses pembuatan Asset Creation di Crab Studio.

Manfaat :

1. Manfaat Akademis

Program MBKM melalui kegiatan magang/praktik kerja diharapkan mampu memberikan pengalaman dan wawasan kerja nyata dan penerapan teori perkuliahan pada mahasiswa sebagai persiapan untuk terjun ke dalam dunia kerja/industri, serta dapat menjadi sarana evaluasi dari kegiatan perkuliahan yang telah dilaksanakan.

2. Manfaat Praktis

Bagi Mahasiswa

Memberikan pengalaman langsung terkait dengan sistem dan manajemen di dunia kerja.

Mengasah dan mengembangkan soft skill dan hard skill dalam menghadapi pekerjaan baik secara individu maupun team.

Memperisapkan segala aspek yang diperlukan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja.

Bagi Perguruan Tinggi

Terjadinya hubungan kerja sama yang baik antara Perguruan Tinggi dengan perusahaan/mitra kampus.

Meningkatkan kualitas lulusan melalui pengalaman kerja magang perguruan tinggi lebih dikenal di dunia industri.

Bagi Mitra Kampus

Meningkatkan produktivitas mitra dalam menjalankan kegiatan usaha.

Menjadi salah satu sarana bagi mitra dalam merekrut talenta potensial dan kompeten bagi perusahaan.

Menjadi salah satu bentuk kontribusi perusahaan dalam pengembangan dan peningkatan sumber daya manusia yang memiliki daya saing di dunia kerja.

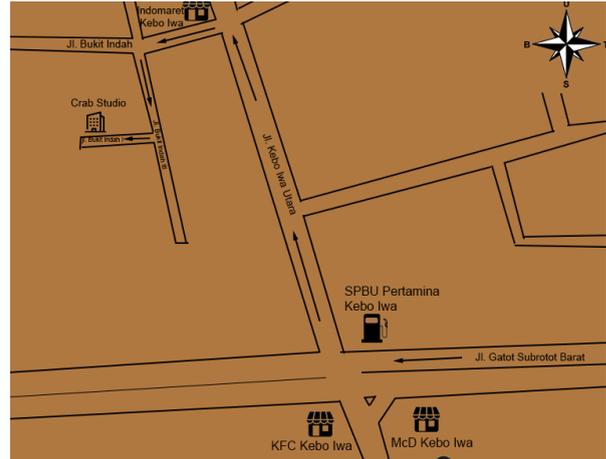
3. Manfaat Bagi Masyarakat

Memperoleh pengalaman dan menemukan potensi dalam masyarakat.

Sebagai sarana dalam upaya peningkatan dan Memperoleh pengalaman dan menemukan potensi dalam masyarakat.

- Sebagai sarana dalam upaya peningkatan dan pemerataan Sumber Daya Manusia unggul dalam masyarakat.
- Meningkatkan pemberdayaan masyarakat.

Crab Studio merupakan sebuah creative agency yang berdiri sejak 2013 yang berlokasi di Jalan Kebo Iwa Utara. Crab Studio menangani berbagai perancangan motion animasi 2D dan 3D yang dibutuhkan oleh perusahaan dan klien yang mengarah untuk media edukasi terhadap anak-anak. Crab Studio telah mengambil banyak project motion animation 2D anak anak yang ada di bali maupun di luar bali, mulai dari project membuat animasi lagu anak-anak, animasi edukasi dan lain sebagainya. Crab Studio membantu client dalam pembuatan animasi yang diinginkan oleh client menjadi unik dan menarik di mata audienc. Sebagai studio animasi yang bergerak dalam bidang animasi 2D anak-anak, Crab Studio mengutamakan visual dan keunikan dalam pembuatan animasi yang dapat menarik audience agar keinginan client terpenuhi sepuasnya.



Gambar 2.1 Peta Lokasi Crab Studio

(Sumber :

<https://www.google.com/maps/place/CRAB+Studio>)

Crab Studio merupakan Creative Class A&B yang bergerak dalam pembuatan animasi 2D anak-anak yang didirikan pada tahun 2013, letaknya ada di Jl. Bukit Indah I Jl. Kebo Iwa Utara No.6, Padang Sambiaan Kaja, Kec. Denpasar Barat. Crab Studio lebih berfokus ke dalam pembuatan animasi anak-anak menggunakan animasi motion graphic. Carb Studio dibentuk oleh kumpulan mahasiswa yang memiliki keinginan untuk membuat studi, nama CRAB sendiri itu merupakan kepanjangan dari Creative Class A&B, yang diambil dari kela A dan B mereka saat menempuh pendidikan di perguruan tinggi. Awalnya mereka mendirikan studio game namun dalam seiring waktu adanya permasalahan yang membuat mereka mengganti fokus utama dari game ke bidang animasi, dan sekarang CRAB Studio memiliki 6 pekerja tetap yang didalamnya terdiri CEO dan Manger.

Visi :

Menjadi perusahaan Multi Visual Ternama yang selalu berinovasi, kreatif, dan berakarakter.

Misi :

1. MembangunManajemenyanggrapih, tertata, aman, dan terlindungi.
2. MembangunRiset Teknologi, Bisnis, Konsumen, dan Edukasi.
3. Menjunjung Keramahan serta Memelihara Ekosistem Perusahaan dan Komunitas.

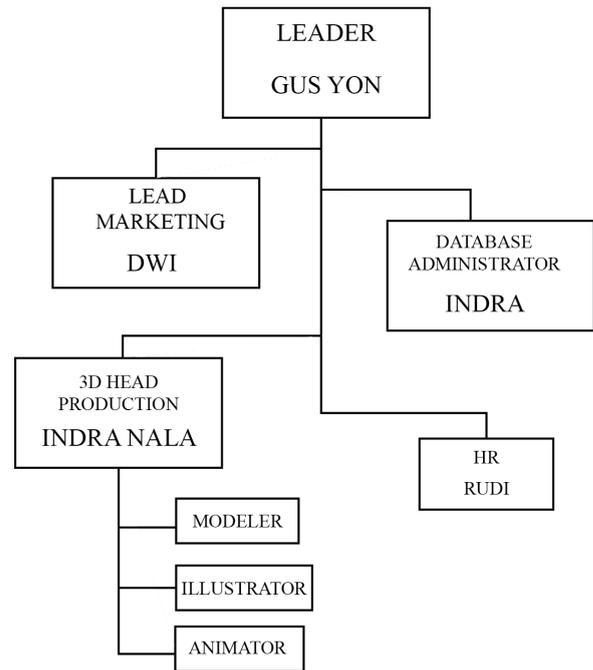
Logo :



Gambar 2.2 Logo CRAB Studio

(Sumber : Dokumen Pribadi dari Crab Studio)

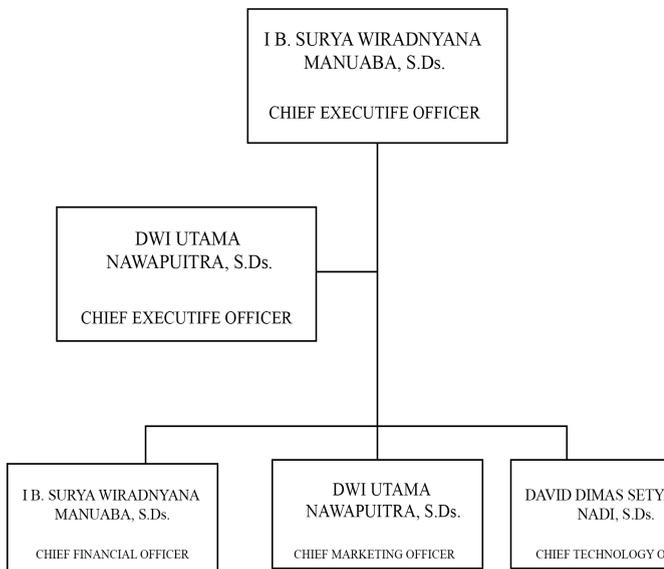
Struktur Jabatan Produksi CRAB 3D



Gambar 2.4 Struktur Jabatan Produksi 3D

(Sumber : Dokumen Pribadi Crab Studio)

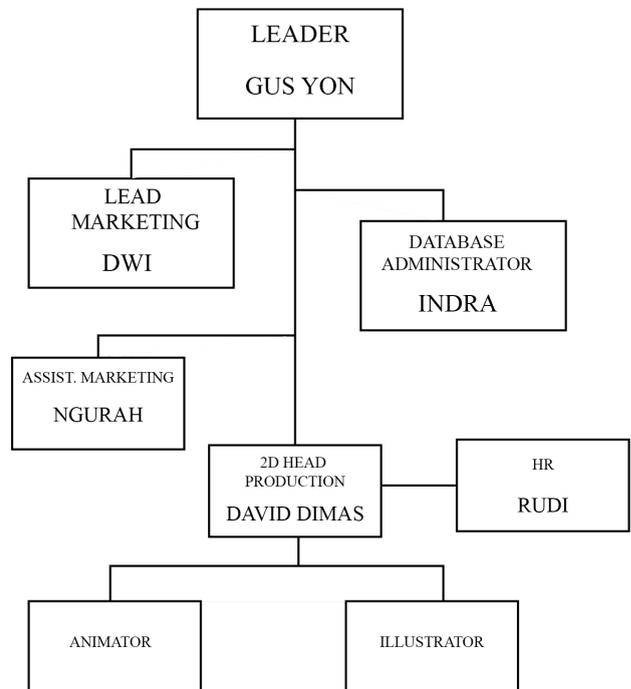
Struktur Organisasi



Gambar 2.3 Struktur Organisasi Crab Studio

(Sumber : Dokumen Pribadi Crab Studio)

Struktur Jabatan Produksi CRAB 2D



Gambar 2.5 Struktur organisasi Produksi Crab 2D

(Sumber : Dokumen Pribadi Crab Studio)

-wi-fi

Wi-fi merupakan salah satu aplikasi pengembangan wireless untuk komunikasi data. Crab Studio menyediakan akses internet untuk memudahkan komunikasi melalui media digital serta keperluan dalam pencarian informasi maupun ide-ide terkait dengan perencanaan proyek.



Gambar 2.6 Wifi

(Sumber : Gambar Pribadi)

-Laptop

Laptop yang kita bawa sendiri biasa digunakan untuk kebutuhan seperti menggambar sketsa , mencadangkan data proyek, menggunakan aplikasi olah grafis serta menghubungi client dan teman kantor.



Gambar 2.7 Laptop

(Sumber : Gambar Pribadi)

-Pen Tablet

Pen Tablet biasanya digunakan sebagai alat pembuatan asset asset yang akan digunakan untuk animasi, dan untuk membuat character .



Gambar 2.8 PenTablet

(Sumber : Gambar Pribadi)

Tinjauan Pustaka

Desain Komunikasi Visual

Seperti yang kita ketahui bahwa terdapat berbagai cara berkomunikasi/menyampaikan pesan, salah satunya adalah menyampaikan pesan melalui visual dimana hal ini sangat erat kaitannya dengan Desain Komunikasi Visual. Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia (2014:15) mengutarakan bahwa Desain Komunikasi Visual dapat didefinisikan sebagai seni dalam menyampaikan pesan melalui bahasa rupa/visual yang dituangkan dalam bentuk media desain. Selain untuk menyampaikan pesan/informasi, Desain Komunikasi Visual juga bertujuan untuk memengaruhi/mempersuasi hingga mengubah perilaku target audiens sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan. Proses desain pada umumnya mempertimbangkan aspek estetika, fungsi, dan aspek lainnya, yang biasanya datanya diperoleh dari riset, pemikiran, brainstorming, maupun mengacu pada desain yang telah dibuat sebelumnya.

Selain unsur-unsur desain yang termasuk dalam uraian sebelumnya, seorang desainer juga perlu memahami elemen-elemen Desain Komunikasi Visual. Dalam berkomunikasi secara visual, terdapat elemen-elemen yang harus diperhatikan untuk dapat menghasilkan karya desain yang efektif dan 16 informatif sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Adapun elemen elemen yang dimaksud terdiri atas ilustrasi, tipografi, teks, warna, dan layout.

A. Ilustrasi

Pengertian ilustrasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah gambar (foto, lukisan) untuk memperjelas paparan halaman, isi suatu buku atau karangan dan sebagainya.

Kata ilustrasi diambil dari bahasa Latin, yakni *illustrare* yang berarti menjelaskan atau menerangkan. Ada pula yang mengatakan bahwa ilustrasi berasal dari bahasa Belanda, yakni *illustratie* yang artinya hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas.

Ilustrasi merupakan elemen yang dirasakan paling penting sebagai daya tarik dalam perancangan buku. Ilustrasi akan membantu pembaca berimajinasi sewaktu membaca buku ini, sehingga diharapkan pembaca seperti tidak merasa sedang membaca sebuah buku yang bertemakan sekarang. Kata Ilustrasi bila dilihat dari bahasa Inggris *Illustration*, memiliki arti gambar, foto, ataupun lukisan. Gambar ilustrasi adalah gambar yang menceritakan atau memberikan penjelasan pada cerita atau naskah tertulis. Ilustrasi dalam perkembangan secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruangan kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukisan, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto (Soedarso, 2014:566).

Ilustrasi juga terbagi jadi beberapa jenis, yaitu seperti berikut :

1. Ilustrasi Hand Drawing

Ilustrasi gambar tangan dibuat secara keseluruhan menggunakan tangan, dengan memberikan ekspresi dan karakter tertentu untuk mendukung media komunikasi grafis yang dibuat, seperti iklan, poster, baliho dan sebagainya (Pujiriyanto, 2005: 48).



Gambar 2.6 Ilustrasi Hand Drawing

(Sumber : <https://www.idntimes.com>)

2. Ilustrasi Fotografi

Sudarma (2014:2) memberikan pengertian bahwa media foto adalah salah satu media komunikasi, yakni media yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan/ide kepada orang lain. Media foto atau istilah dengan fotografi merupakan sebuah media yang bisa digunakan untuk mendokumentasikan suatu momen atau peristiwa penting. Menurut Bull (2010:5) kata dari fotografi berasal dari dua istilah Yunani: *photo* dari *phos* (cahaya) dan *graphy* dari *graphe* (tulisan atau gambar). Maka makna harfiah fotografi adalah menulis atau menggambar dengan cahaya. Dengan ini maka identitas fotografi bisa digabungkan menjadi kombinasi dari sesuatu yang terjadi secara alamiah (cahaya) dengan kegiatan yang diciptakan oleh manusia dengan budaya (menulis dan menggambar/melukis). Sudjojo (2010), mengemukakan bahwa pada dasarnya fotografi adalah kegiatan merekam dan memanipulasi cahaya untuk mendapatkan hasil yang kita inginkan. Fotografi dapat dikategorikan sebagai teknik dan seni. Dalam bukunya *Jurnalistik Foto: Suatu Pengantar*, Gani & Kusumalestari (2014:4) mengutip dari Sudjojo (2010:vi) bahwa fotografi sebagai teknik adalah mengetahui cara-cara memotret dengan benar, mengetahui cara-cara mengatur pencahayaan, mengetahui cara-cara pengolahan gambar yang benar, dan semua yang berkaitan dengan fotografi sendiri. Sedangkan fotografi sebagai karya seni mengandung nilai estetika yang mencerminkan pikiran dan perasaan dari fotografer yang ingin menyampaikan pesannya melalui gambar/foto. Fotografi tidak bisa didasarkan pada berbagai teori tentang bagaimana memotret saja karena akan menghasilkan gambar

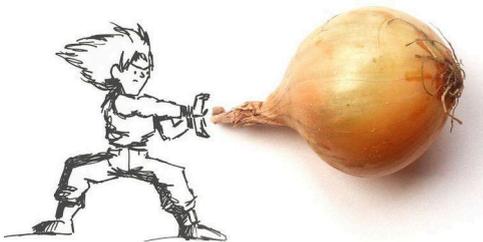
yang sangat kaku, membosankan dan tidak memiliki rasa. Fotografi harus disertai dengan seni.



Gambar 2.7 Ilustrasi Fotografi
(Sumber : <https://www.balipost.com/news>)

3. Ilustrasi Gabungan

Ilustrasi gabungan merupakan bentuk komunikasi dengan struktur visual atau rupa yang terwujud dari perpaduan antara teknik fotografi dengan hand drawing. Teknik ini dilakukan dengan bantuan komputer yang dikenal dengan istilah komputer grafis (Kusrianto Andi, 2007:157).



Gambar 2.8 Ilustrasi Gabungan
(Sumber : <https://hai.grid.id/read/07591907/10->)

4. Ilustrasi Digital

Ilustrasi digital adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mengeksplorasi kemampuan kreatif program komputer untuk membuat seni visual berupa ilustrasi dan 12 Universitas Pasundan memperbaiki ilustrasi. Sebelum mempelajari program aplikasi komputer ini, kita perlu mengenal jenis gambar digital yang akan diolah. Ada dua macam gambar dapat dihasilkan proses digital, yaitu gambar vektor dan gambar bitmap. Masing masing mempunyai karakteristik dan manfaat yang berbeda. Gambar jenis ini tidak akan mengalami perubahan pada saat dibesarkan atau dikecilkan. Gambar vektor merupakan hasil garis, kurva dan bidang. Setiap unsur memiliki fill dan stroke yang dapat diedit sesuai kreasi. Gambar bitmap adalah gambar yang dibentuk

oleh sekumpulan titik yang disebut pixel (picture element). Titik-titik akan terlihat sebagai sebuah gambar utuh bila kita melihatnya dari jauh. Bila kita melihat gambar tersebut dari dekat atau membesarkannya maka akan muncul sederetan kotak yang berhimpitan. Banyaknya titik akan berpengaruh pada tingkat kejelasan gambar yang sering disebut dengan resolusi.



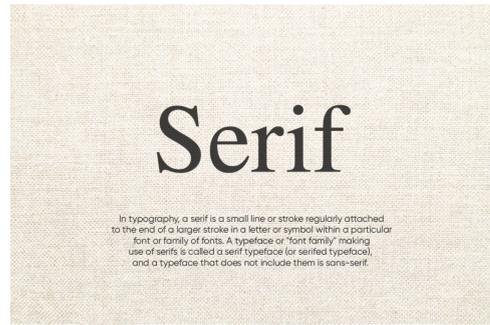
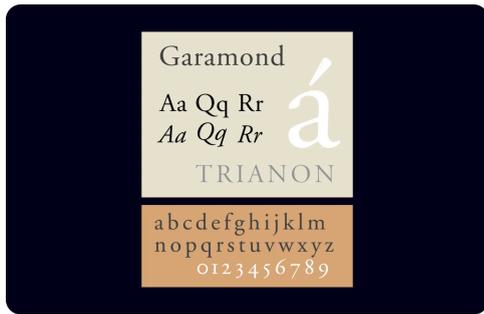
Gambar 2.9 Ilustrasi Digital
(Sumber :

<https://pixabay.com/id/illustrations/ilustrasi-digital-wanita-air-2770398/>)

a. Tipografi

Secara umum, tipografi dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang huruf atau ilmu susun huruf (Guruh Ramdani, 2019). Kusrianto (2010) menyatakan, Tipografi dalam pengertian yang lebih bersifat ilmiah adalah seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara dalam kaitannya untuk menyusun publikasi visual baik cetak maupun non cetak.





Serif Fonts

www.desainstudio.com

Jenis huruf Serif adalah huruf yang memiliki garis-garis kecil yang berdiri horizontal pada badan huruf. Garis-garis kecil ini biasa disebut juga counterstroke. Counterstroke adalah yang membuat jenis huruf serif lebih mudah dibaca karena garis tersebut membentuk, menahan mata pembaca membaca suatu garis teks. Sangat cocok digunakan untuk teks konvensional atau isi. Contoh font yang dapat dikelompokkan pada jenis huruf serif adalah: Times New Roman, Garamond, Book Antiqua, Palatino, Liberty, Bookman Old Style, Calisto MT, Dauch, Elvros Roman, Georgia, Puri Roman, Romanis, Souvenir, dan lain-lain.

Serif

Jenis huruf sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf seperti ini lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern. Contoh font yang digolongkan kepada sans serif adalah: Arial, Futura, Avant Garde, Elbfraem Vera Sans, Century Gothic, dan lain sebagainya.

Yup! meskipun demikian, perkembangan dunia typography sudah sangat jauh sehingga memunculkan banyak variasi baru dalam penciptaan huruf. Coba saja kunjungi beberapa situs yang membahas dan menyediakan informasi atau font untuk didownload, anda pasti akan menemukan banyak sekali kategori yang dipilah berdasarkan jenis font, dari mulai jenis handwriting (font bergaya tulisan tangan) sampai kepada font yang mengesankan budaya tertentu seperti jenis chinese, Russian dll.

Gambar 2.10 Huruf Sherif

(Sumber : <https://www.halo-lab.com/blog/best-serif-fonts>)

Dalam proses perancangan suatu desain, seorang desainer harus mempertimbangkan terlebih dahulu dalam pemilihan huruf yang sesuai dengan penyampaian pesan visual. Secara garis besar, jenis huruf dapat dikelompokkan ke dalam tiga jenis antara lain Serif, Sans Serif, dan Script. Jenis huruf Serif adalah huruf yang memiliki kait pada ujungnya. Sedangkan Sans Serif tidak memiliki kait di ujung huruf. Jenis Script cenderung memiliki karakter yang lebih luwes dan dinamis menyerupai tulisan tangan. Masing masing jenis huruf akan memberikan citra dan kesan yang berbeda-beda.



Gambar 2.11 Huruf Sans Serif

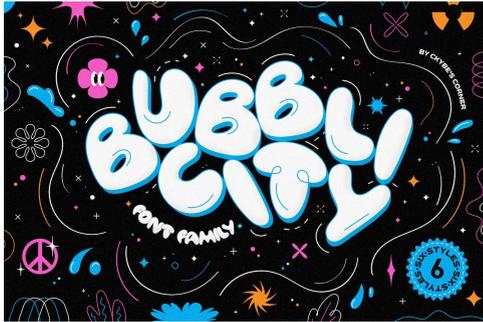
(Sumber :

<https://www.verzdesign.com/70-best-sans-serif-fonts>)



Gambar 2.12 Huruf Script

(Sumber : <https://sofontsy.com>)



Gambar 2.13 Huruf Dekoratif

(Sumber : <https://elements.envato.com>)



Gambar 2.14 Gambar Huruf Hand Writing

(Sumber : <https://wondermentpaper.com/blog/20-best-handwritten-fonts/>)

Warna

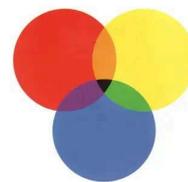
Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda sehingga membentuk corak warna seperti biru dan hijau. Warna adalah spektrum tertentu yang berada di dalam suatu cahaya putih sempurna. Identitas pada warna ini ditentukan oleh panjang gelombang cahaya.

Ada banyak warna yang terdapat di dunia ini, namun dasarnya yang kita kenal seperti warna hitam, putih, kuning, biru, merah, oranye, hijau, dan lain-lain. Ada beberapa macam warna seperti warna-warna umum, primer, tersier, dan sekunder. Warna ini dibutuhkan dalam beberapa hal termasuk untuk kebutuhan sebuah desain.

a. Warna Primer

Menurut Pundra Rengga Andhita dalam buku *Komunikasi Visual* (2021), warna primer merupakan warna dasar, utama, dan pokok yang tidak diturunkan dari jenis warna lainnya. Bisa dikatakan bahwa warna primer merupakan 'asal' bagi warna lainnya. Sebab warna ini dapat menurunkan atau menciptakan jenis warna lainnya.

Dikutip dari buku *Home Ideas Kreasi Warna Interior Rumah Tinggal* (2017) karya Dmaximus, Arch, oleh karena warna primer merupakan warna dasar, jenis warna ini tidak bisa dihasilkan dari jenis warna lain. Sebaliknya, warna primer yang menciptakan atau sebagai 'asal' dari jenis warna lainnya.



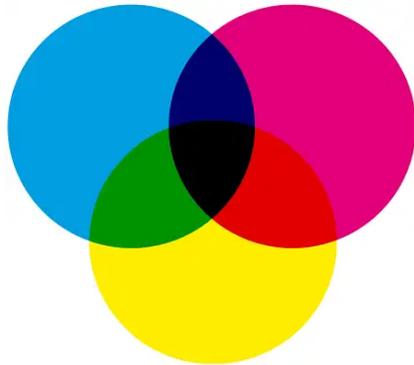
Gambar 2.15 Warna Primer

(Sumber : <https://akcdn.detik.net.id>)

b. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan hasil campuran dua warna primer dengan proporsi 1:1. Teori Blon (Sulasmis Darma Prawira, 1989: 18) membuktikan bahwa campuran warna-warna primer menghasilkan

warna-warna sekunder. Warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning. Warna hijau adalah campuran biru dan kuning. Warna ungu adalah campuran merah dan biru.



Gambar 2.16 Warna Sekunder

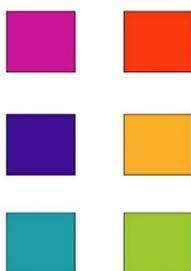
(Sumber :

<https://www.orami.co.id/magazine/warna-sekunder?>)

C. Warna Tersier

Warna tersier merupakan campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder. Contoh, warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna primer kuning dan warna sekunder jingga. Istilah warna tersier awalnya merujuk pada warna-warna netral yang dibuat dengan mencampur tiga warna primer dalam sebuah ruang warna. Pengertian tersebut masih umum dalam tulisan-tulisan teknis.

TERSIER



Gambar 2.17 Warna Tersier

(Sumber : <https://www.indrak.eu.org/2022/11/>)

Psikologi Warna

Menurut C.S Jones (2015), warna yang merupakan gambaran dari rasa emosi, setiap warna warna memiliki artian psikologi yang berbeda-beda. Penggunaan warna berkaitan dengan kondisi psikologis seseorang yang akan mempengaruhi

tubuh, pikiran, emosi dan keseimbangan dari ketiganya. Membayangkan warna akan menghasilkan getaran dengan frekuensi tertentu jika diarahkan ke pusat-pusat energi tubuh, hal ini dapat menghasilkan berbagai efek psikologis dan fisik.

Berikut beberapa warna dan pengaruhnya terhadap sifat dan psikologi manusia :

- Biru. Warna yang selalu dihubungkan dengan langit dan air seperti kehidupan dan kekuatan. Warna ini mempunyai sifat yang dingin, pasif dan tenang.
- Kuning. merupakan warna yang sangat positif, memiliki efek yang kuat dan dikaitkan dengan kecerdasan serta kepercayaan. Warna ini juga dapat mempengaruhi seseorang dalam mengeliminasi pemikiran negatif dan memberi semangat, sehingga sangat membantu dalam menghadapi rasa takut dan depresi.
- Merah. Warna merah mempunyai sifat sebagai pelambang keberanian dan kebahagiaan. Warna ini merupakan warna paling panas dan memiliki gelombang warna paling panjang sehingga cepat tertangkap mata. Itu sebabnya warna merah banyak disenangi anak-anak dan wanita.
- Oranye. Orange merupakan warna yang melambangkan persahabatan juga warna yang paling hangat karena memiliki dua energi warna yaitu merah yang panas dan kuning yang lembut. Pada otak manusia, warna ini juga mampu merangsang kreativitas dan daya cipta.
- Hijau. Warna yang langsung mengasosiasikan pengamatnya akan pemandangan alam. Warna ini mempunyai sifat yang menyejukkan, kesan segar, ringan, dan menyenangkan.
- Ungu. Warna yang karakternya berubah-ubah tergantung intensitas yang dimilikinya. Warna ungu tua berkarakter misterius, mistis dan angkuh. Sebaliknya, warna ungu muda pastel justru memiliki karakter yang lembut, ringan, dan menyenangkan.

Metode

Waktu dan Tempat

Praktek magang di Crab Studio dilaksanakan di Studio Crab yang beralamat di Jl. Bukit Indah I Jl. Kebo Iwa Utara No.6, Padang Sambaian Kaja, Kec. Denpasar Barat. Praktek Magang ini dilaksanakan pada tanggal 2 September 2024 hingga 25 Januari 2024 , dan pertemuan dilakukan sebanyak lima kali dalam setiap minggunya dan dilaksanakan dari jam 09.00 pagi sampai jam 17.00 sore setiap harinya.

Teknik Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang diterapkan di Crab Studio adalah dengan cara berpartisipasi langsung. Dengan ini penulis dapat memahami secara langsung manajemen dan kinerja yang digunakan pada Crab Studio. Bimbingan dan arahan dilakukan secara langsung oleh CEO dan Manajer Perusahaan. Bimbingan dan arahan dimulai dengan pengenalan lingkungan kerja/studio kerja, pengamatan langsung dan diskusi mengenai tugas-tugas dan proyek yang akan dibuat, hingga evaluasi setiap minggu untuk melihat hasil kerja yang sudah diberikan.

Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2010:338) pengumpulan data adalah mencari, mencatat, dan mengumpulkan semua secara objektif dan apa adanya sesuai dengan hasil observasi dan wawancara di lapangan yaitu pencatatan data dan berbagai bentuk data yang ada di lapangan.

Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan. Memasuki awal bulan September, mahasiswa melakukan observasi di Crab Studio.

Proses Observasi mahasiswa menggunakan sarana berupa kamera ponsel sebagai alat dokumentasi untuk mengabadikan gambar-gambar bangunan. Metode observasi sangat berperan penting dalam memperkuat data yang diperlukan. Melalui metode observasi ini, mahasiswa mendapatkan sejumlah data perihal informasi terkait alamat Crab Studio, Jam Operasional, serta kondisi dan suasana lingkungan sekitar.

Observasi Partisipan Yaitu suatu proses pengamatan bagian dalam dilakukan oleh observer dengan ikut mengambil bagian dalam kehidupan orang-orang yang akan diobservasi.

Wawancara

Wawancara menurut Lexy J Moleong menyatakan bahwa wawancara adalah percakapan dengan maksud-maksud tertentu. Pada metode ini peneliti dan responden berhadapan langsung (*face to face*) untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian. wawancara dilakukan secara langsung kepada pihak CEO di lokasi tempat magang untuk menggali informasi terkait sistem manajemen dan kerja di Carb Studio.

Hasil Wawancara mahasiswa dengan I.B Surya Wiradnyana Manuaba, S.Ds. selaku CEO di Crab Studio mendapatkan informasi seputar berdirinya Carb Studio, struktur organisasi, makna yang terkandung dalam logo, visi dan misi Crab Studio, serta logo Carb Studio, dalam membantu proses pembuatan laporan mahasiswa.

Studi Kepustakaan

Menurut Mestika Zed (2003), studi pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, mencatat, serta mengolah bahan penelitian.

Pada proses pengerjaan proyek yang diberikan, penulis banyak melakukan searching dalam membuat asset creation, seperti sketsa awal, memilih desain, gaya character, pallet warna.

Metode Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018:476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian

Dokumentasi yang dilakukan sebagai bukti kerja selama progres praktik kerja. Penulis mendokumentasikan beberapa foto sebagai bukti kerja dalam proses magang dan penulis menggunakan metode ini untuk mengumpulkan data referensi dari setiap pengerjaan proyek yang kita buat di Crab Studio.

PELAKSANAAN DAN HASIL

Alih Pengetahuan

Adapun beberapa ilmu yang diperoleh selama proses pembelajaran kognitif maupun praktik di perguruan tinggi dapat diklasifikasikan sesuai dengan mata kuliah yang termasuk ke dalam ruang lingkup desain komunikasi visual yang diuraikan sebagai berikut.

Proses Komunikasi

Menurut Rochmawati (2009), proses komunikasi adalah bagaimana komunikator menyampaikan pesan kepada komunikannya sehingga dapat menciptakan suatu persamaan makna antara komunikator dengan komunikatornya. Tujuan dari proses komunikasi itu sendiri tidak lain adalah untuk menciptakan komunikasi yang efektif. Tidak hanya didapatkan pada perkuliahan, ilmu proses komunikasi ini juga

merupakan salah satu ilmu yang sangat penting, dalam hal ini kaitannya dengan pelaksanaan program MBKM magang/praktik kerja dimana komunikasi akan berlangsung antara mahasiswa dengan pihak mitra magang yaitu Enyo Studio. Komunikasi yang efektif diperlukan untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman antara mahasiswa dan mitra dalam proses perancangan desain ilustrasi ini. Selain itu, ilmu komunikasi juga dapat memberikan mahasiswa kemampuan dalam memahami setiap brief serta diskusi baik yang terkait dengan revisi maupun masukan yang diberikan mitra.

Ilustrasi

Ilustrasi yang dimaksud dalam hal ini adalah ilustrasi yang dibuat dengan tangan atau ilustrasi non-photographic. Penulis diajarkan bagaimana membuat ilustrasi dengan berbagai teknik seperti teknik garis, blok, arsir, dst. hingga mempelajari dan memahami anatomi tubuh manusia. Dalam membuat sebuah 25 ilustrasi, hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah bagaimana kita menentukan daerah gelap dan terang pada objek sehingga mampu menimbulkan kesan berdimensi pada objek. Ilustrasi pada sebuah desain berfungsi untuk memperjelas pesan yang hendak disampaikan sehingga lebih mudah untuk dipahami audiens. Ilustrasi juga digunakan sebagai bentuk daya tarik sebuah produk, memperkuat judul, hingga menonjolkan suatu merk.

Komputer Desain

Komputer desain adalah komputer yang dirancang atau digunakan untuk kegiatan yang berkaitan dengan desain grafis, animasi, arsitektur, ilustrasi, pemodelan 3D, atau pekerjaan lain yang membutuhkan pemrosesan grafis tinggi dan kinerja perangkat keras yang kuat. Komputer ini biasanya dilengkapi dengan komponen yang mumpuni agar dapat menangani aplikasi atau software desain yang berat seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, AutoCAD, Blender, SketchUp, atau perangkat lunak 3D lainnya.

Alih Keterampilan

Penggunaan Media Kertas dan Digital

Crab Studio merupakan salah satu perusahaan yang memproduksi animasi. Pengaplikasian kertas dalam membuat sketsa untuk animasi tidak bisa diabaikan seperti yang telah didapatkan dalam dunia perkuliahan, hanya saja yang kita buat bukan lagi sketsa saja tapi sudah menjadi sketsa bersih atau hasil akhir.

Setelah sketsa jadi, sketsa lalu dibutuhkan untuk membuat story board untuk pembuatan animasi, setelah itu lalu diaplikasikan di media digital, lalu animasi digerakan hingga menjadi hasil akhir.

Alih Teknologi

Penggunaan SoftWare

Pemanfaatan teknologi di lingkungan kerja Crab Studio sangat dimaksimalkan, tidak hanya untuk membuat asset, desain character, melainkan juga untuk keperluan animasi, dan motion graphic.

Dalam proses pembuatan ilustrasi digital, penulis dominan menggunakan aplikasi Adobe PhotoShop di laptop dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan pada proses perkuliahan. Namun, dalam mengerjakan projek di tempat magang, penulis lebih sering menggunakan aplikasi Clip Studio Paint dan Adobe PhotoShop yang di instal di laptop dan tablet pribadi, aplikasi ini memiliki UI yang lebih sederhana dan mudah dipahami serta memberikan pengalaman yang lebih bagus sehingga dapat mempercepat proses pengerjaan dengan hasil maksimal.

Penggunaan Pen Tablet

Sebelum penulis yang terbiasa dengan proses menggambar secara tradisional/manual serta menggunakan laptop dengan bantuan pen tab kemudian beralih menggunakan Tablet. Penggunaan Tablet dapat dikatakan sangatlah memudahkan penulis dalam mengerjakan ilustrasi digital. Tersedinya Pencil yang menyerupai pensil konvensional memberikan pengalaman yang hampir sama dengan menggambar di atas kertas. Pelindung layar yang meniru texture kertas/paper like membuat goresan pensil terasa lebih nyata. Hal ini merupakan hal yang menguntungkan terutama bagi penulis yang lebih menguasai teknik menggambar secara manual.

Analisis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata analisis dapat didefinisikan sebagai penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antarbagian untuk memperoleh pengertian yang tepat serta pemahaman arti keseluruhan.

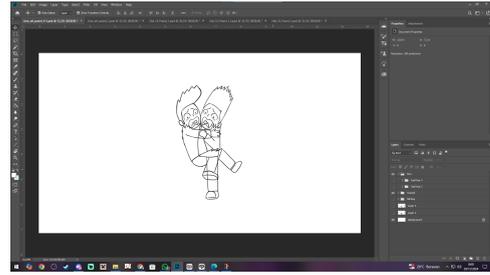
Projek yang diangkat oleh penulis dalam laporan ini adalah terkait asset creation untuk proses pembuatan asset pada animasi interaktif anak-anak yang bertemakan perlindungan pembullyan. Pemilihan judul tersebut sudah dibuat oleh client sebelumnya.

Pada prosesnya, penulis menggunakan aplikasi Clip Studio Paint dan Adobe PhotoShop untuk membuat ilustrasi dan proyek pembuatan asset. Background yang dibuat akan diaplikasikan di Buku Cerita anak-anak dan dibuat animasinya juga. Adapun proses perancangan proyek ini melalui beberapa tahapan dimulai dengan proses sketsa, pewarnaan, dan hasil jadinya nanti.

Perancangan Desain

a. Tahap Sketsa

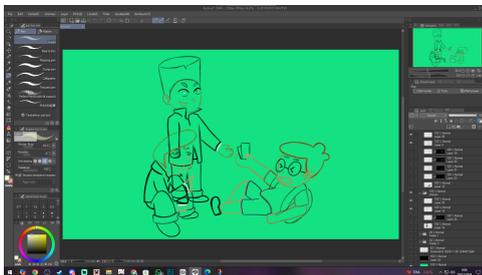
Tahap Sketsa dilakukan langsung dengan menggunakan Tablet menggunakan aplikasi Clip Studio Paint dan Adobe PhotoShop. Pembuatan sketsa dilakukan sembari melihat berbagai referensi terkait sehingga lebih mudah untuk merepresentasikan objek gambar. Referensi yang digunakan berupa foto yang didapatkan dari Pinterest dan diberikan referensi gambar dari studio. Sketsa dibuat secara kasar terlebih dahulu, namun tetap terlihat jelas. Jenis brush yang dipakai dalam pembuatan sketsa memiliki efek menyerupai pensil dengan nama Perfect Pencil.



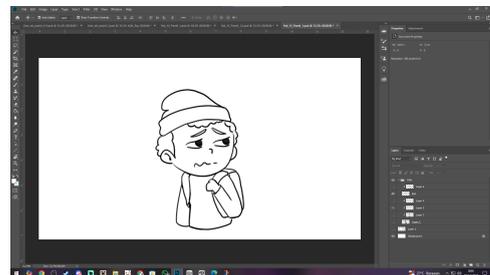
Gambar 4.3 Sketsa Panel 5 Halaman 9
(Sumber : Dokumen Pribadi)



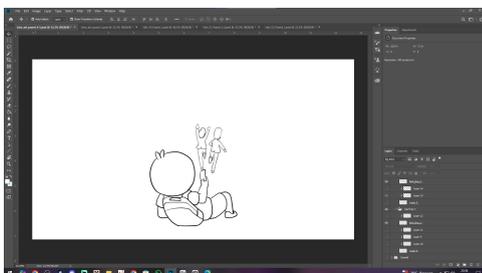
Gambar 4.4 Sketsa Panel 3 Halaman 10
(Sumber : Dokumen Pribadi)



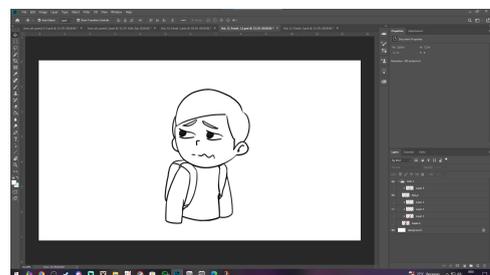
Gambar 4.1 Sketsa Panel 4 Halaman 8
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 4.5 Sketsa Panel 1 Halaman 13
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 4.2 Sketsa Panel 4 Halaman 9
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 4.6 Sketsa Panel 2 Halaman 12
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 4.7 Sketsa Panel 3 Halaman 15
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Membuat sketsa untuk character di project Booklet Anak-anak yang berjudul “ Bullying itu ngga keren” , pertama saya membuat sketsa sesuai arahan yang diberikan dari studio.

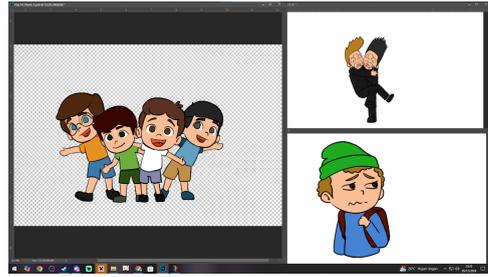
a.Tahap Pewarnaan

Objek gambar terlebih dahulu diwarnai dengan warna dasar pada setiap objeknya. Selanjutnya pada tahapan shading, teknik pewarnaan untuk ilustrasi ini mengadaptasi teknik ilustrasi blok dimana pewarnaan dilakukan dengan mengisi bagian warna gelap terang dengan warna solid tanpa diblending sehingga perbedaan warna masih terlihat. Dengan menerapkan teknik blok, penggunaan color pallet dibatasi.

Proses pewarnaan secara digital dilakukan pada aplikasi Clip Studio Paint dan Adobe Photoshop dengan menggunakan Costum Brush menggunakan fitur color fill sehingga warna dapat diaplikasikan dengan cepat. Pemilihan warna disesuaikan dengan refrensi awal yang sudah dibuat . Saat proses pewarnaan dan detail shading sudah selesai maka akan menghasilkan ilustrasi dengan kesan menarik.

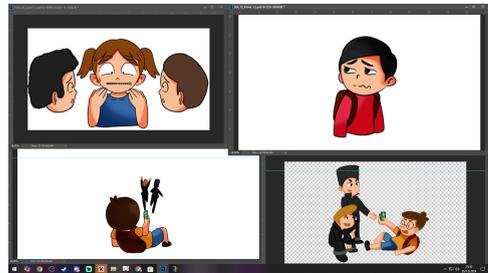


Gambar 4.8 Tahap Pewarnaan Dasar
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 4.9 Tahap Pewarnaan Dasar
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Sekarang kita melakukan ke tahap pewarnaan, terlebih dahulu saya memberikan warna untuk warna dasar terlebih dahulu , saya menentukan warna dari refrensi yang diberikan oleh pihak studio.

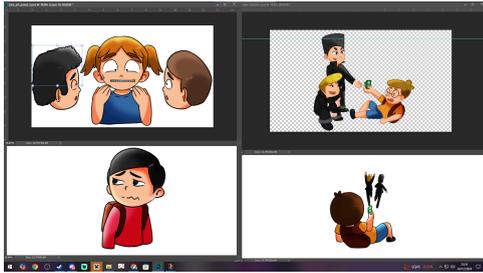


Gambar 4.10 Tahap Pemberian Multiply Layer
(Sumber : Dokumen Pribadi)

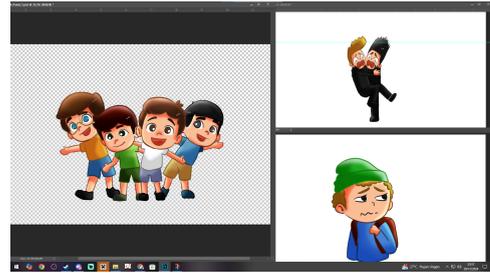


Gambar 4.11 Tahap Pemberian Multiply Layer
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Setelah memberikan warna dasar pada masing-masing character, saya membuat layer baru dan mengganti menjadi multiply layer, kegunaan multiply layer itu membuat warna yang gelap untuk membuat shadow yang gelap terhadap character dan menyesuaikan arah cahaya gelapnya dimana. Saya memberikan multiply layer di setiap character dan menyesuaikan arah gelap nya cahaya.

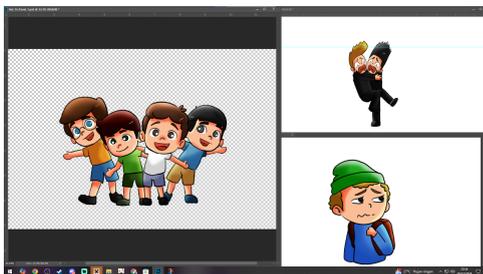


Gambar 4.12 Tahap Pemberian Line Dodger (Cahaya)
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 4.15 Tahap Pewarnaan Line Art
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Setelah semua character di masing-masing panel sudah di warnai, selanjutnya saya memberikan warna pada line art , dengan cara menambahkan layer



Gambar 4.13 Tahap Pemberian Line Dodger (Cahaya)
(Sumber : Dokumen Pribadi)

Setelah memberikan shadow gelap pada masing-masing character , saya juga memberikan cahaya terang pada masing-masing character, dengan cara membuat layer baru dan mengantikan layer nya menjadi line dodger untuk membuat kesan cahaya terangnya agar terlihat lebih hidup pada pencahayaannya.

Hasil Akhir

Setelah proses pewarnaan selesai, hasil yang sudah jadi diberikan ke studio untuk diberikan ke client untuk tahap selanjutnya yaitu di jadikan buku interaktif anak-anak.



Gambar 4.16 Hasil Jadi Booklet Online
(Sumber : Dokumen Pribadi Crab Studio)



Gambar 4.14 Tahap Pewarnaan Line Art
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 4.17 Hasil Jadi Booklet Online
(Sumber : Dokumen Pribadi Crab Studio)



Gambar 4.18 Hasil Jadi Booklet Online
(Sumber : Dokumen Pribadi Crab Studio)



Gambar 4.21 Hasil Jadi Booklet Online
(Sumber : Dokumen Pribadi Crab Studio)

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil magang, dapatlah disimpulkan bahwa magang adalah sebuah jembatan untuk mahasiswa dalam menerapkan segala teori yang telah diterima pada bangku perkuliahan ke dalam dunia kerja guna menambah ilmu pengetahuan serta pengalaman berkerja agar mahasiswa siap dalam menghadapi persaingan bebas yang ada di pasar kerja atau dunia kerja yang lapang. Ketika berkerja di suatu perusahaan, hakekatnya adalah mahasiswa harus memiliki profesionalitas kerja, kedisiplinan, mampu bekerja sama team, serta pemahaman sistem kerja pada unit kerja tersebut.

Selama menjalani praktek kerja, penulis mempelajari bahwa sistem manajemen memiliki peran yang penting dalam aspek operasional dan administratif perusahaan. Crab Studio sebagai sebuah perusahaan animasi independen memiliki beberapa aspek utama dalam sistem manajemen yang dijalankan. Pada sistem kerja dibagi menjadi tiga masa produksi yaitu pre-production, production, dan post production. Selanjutnya pada sistem manajemen keuangan cenderung bersifat sederhana dan berfokus pada kebutuhan sehari-hari. Begitu juga dengan struktur organisasi yang sederhana memungkinkan fleksibilitas dalam lingkup dan budaya kerja di Crab



Gambar 4.19 Hasil Jadi Booklet Online
(Sumber : Dokumen Pribadi Crab Studio)



Gambar 4.20 Hasil Jadi Booklet Online
(Sumber : Dokumen Pribadi Crab Studio)

Studio. Pengorganisasian manajemen proyek biasa menggunakan perangkat lunak sederhana dan memungkinkan kolaborasi dengan studio atau client lain. Pengawasan proyek dilakukan dengan asistensi berkala kepada direktur dan pengendalian eksternal untuk memastikan operasional berjalan baik.

Crab Studio Studio memiliki Client yang memiliki project Buku Cerita Anak-Anak bertemakan tentang pembullying, dalam project ini saya mendapatkan tugas pewarnaan pada character yang ada di beberapa halaman, saya tidak berkerja sendiri, melainkan bersama team crab Studio lainnya, pembuatan Buku Cerita anak-anak ini bertujuan untuk memberi edukasi terhadap anak-anak yang sering di-bully di sekolah maupun diluar sekolah, untuk berani membela diri dan bagi orang yang melihat pelaku pembullying diharapkan bisa membantu untuk berbicara dan melaporkan kejadian pembullying terhadap orang-orang yang layak dan yang kalian percaya untuk menyampaikan kasus pembullying tersebut.

Beberapa tahapan yang dilalui untuk menghasilkan asset di buku cerita anak-anak ini dengan tema yang berjudul "Bullying Itu Nggak Keren" ini adalah tahap pewarnaan yang dimulai dengan pewarnaan dasar pada masing-masing character, lalu dilanjutkan dengan penambahan multiply layer untuk membuat warnanya gelap, dan dilanjutkan dengan line dodger yaitu tahap pewarnaan untuk menambahkan kesan cahaya, dan terakhir pewarnaan pada line art.

Saran

Banyak sekali kekurangan selama pembuatan laporan ini, penulis banyak mengharapkan perubahan baik kedepannya walaupun tidak semuanya bisa berjalan dengan baik, dan semoga laporan ini bisa menjadi bahan pertimbangan pembaca dalam pembuatan tugas akhir atau jurnal dalam program MBKM Kampus Mengajari ini yang berlangsung selama Enam Bulan. Ada beberapa saran juga dari penulis untuk kegiatan magang kedepannya agar berkalan lebih baik lagi.

Berikut saran yang telah dirangkum oleh penulis dalam kegiatan magang ini ;

Bagi Mahasiswa

- A. Mahasiswa melakukan persiapan terhadap kerja profesi seperti surat pengajuan kepada perusahaan sehingga dapat mengantisipasi ketika mahasiswa tidak mendapatkan tempat magang.
- B. Mahasiswa harus mampu melakukan persiapan terhadap kerja profesi seperti surat pengajuan kepada perusahaan sehingga dapat mengantisipasi ketika mahasiswa tidak mendapatkan tempat magang.
- C. Mahasiswa mampu bertanggung jawab saat melakukan pekerjaan, serta mentaati peraturan yang berlaku di tempat magang.
- D. Mahasiswa lebih mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan magang.
- E. Mahasiswa harus memperhatikan keaktifan untuk memperoleh keterangan apa saja yang masih belum kita ketahui dengan bertanya kepada pembimbing.

Bagi Mitra/Perusahaan

- A. Bagi tempat magang / mitra perusahaan mungkin barang dan fasilitas di studio harus di perbaiki dan harus diupgrade lagi, karena kurangnya fasilitas dan kebersihan juga.

Bagi Kampus

- A. Sistem Management harus diperbaiki dan sistem informasi untuk mahasiswa/mahasiswi kurang karena pembagian info terkadang sangat meoet dengan tengat waktu stau terkadang tidak sesuai dengan kalender akademik.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, R. (2019, 17 Desember). *12 Ilustrasi Menohok Gambarkan Dunia Saat Ini Karya Burhani Annas*. Diakses pada 30 September 2024, Pada <https://www.idntimes.com/life/inspiration/regina-amalia/10-ilustrasi-oleh-burhani-annas-yang-menggambarkan-dunia-saat-ini-clc2>

Boyev, V. (2024, 5 Januari). *24 serif font examples to improve your branding and website design in 2024*. Diakses pada 27 September 2024, pada <https://www.halo-lab.com/blog/best-serif-fonts>

Instiki. (2022, 12 Juni). *Apa Bedanya RGB dengan CMYK?*. Diakses pada 13 Juni 2024, dari <https://instiki.ac.id/2022/06/12/apa-bedanya-rgb-dengan-cmyk/>

Kumparan. (2023, 19 Juni). *Pengertian Ilustrasi, Fungsi, dan Jenis-jenisnya*. Diakses pada 26 September 2024, pada <https://kumparan.com/pengertian-dan-istilah/pengertian-ilustrasi-fungsi-dan-jenis-jenisnya-20dBqgFKHZ3>

Nabila. (2021, 12 Desember). *Human Source Development: Pengertian Dan Tugasnya*. Diakses pada 24 September 2024, pada <https://www.clockster.com/id/human-resources-adalah>

Pandu, S. (2023, 17 Agustus). *JENIS TIPOGRAFI*. Diakses pada 16 Juni 2024, dari <https://medium.com/@pandu.mahendra2007/jenis-tipografi-9734a84236c6>

Vanya, K. M. P. (2022, 8 April). *Warna Primer: Pengertian dan Contohnya*. Diakses pada 14 Juni 2024, dari <https://www.kompas.com/skola/read/2022/04/08/093000069/warna-primer-pengertian-dan-contohnya>