

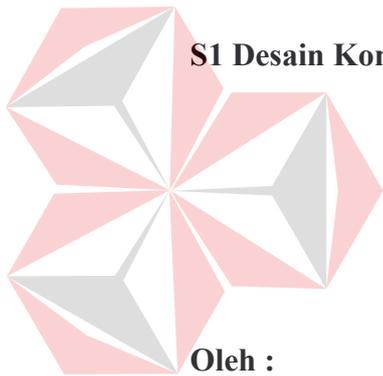


**PERANCANGAN GAMBAR ILUSTRASI UNTUK PLATFORM BELAJAR  
BAHASA STUDYCLE KIDS DI PT. STADIKEL EDUKASI TEKNOLOGI**

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

**Program Studi**

**S1 Desain Komunikasi Visual**



**Oleh :**

**Krissanti Anggi Utami**

**21420100033**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

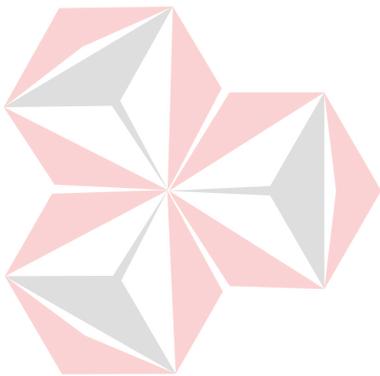
**2024**

**PERANCANGAN GAMBAR ILUSTRASI UNTUK PLATFORM  
BELAJAR BAHASA STUDYCLE KIDS DI PT. STADIKEL EDUKASI  
TEKNOLOGI**

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan**

**Mata Kuliah Kerja Praktik**



**Oleh :**

**Nama : KRISANTI ANGGI UTAMI**

**NIM : 21420100033**

**Program : S1 (Strata Satu)**

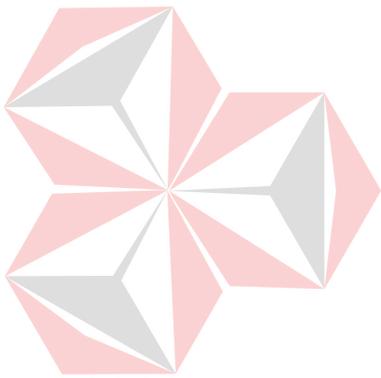
**Jurusan : Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2024**

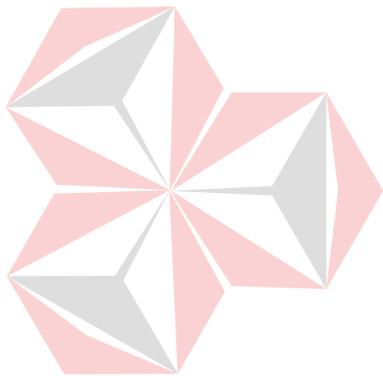
**LEMBAR MOTTO**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**“Hiduplah Seperti Engkau Mati Besok”**

## LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Laporan kerja praktek ini penulis persembahkan untuk  
teman – teman serta orang terdekat yang telah  
memberikan dukungan dan semangat.**

*Terima Kasih*

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PERANCANGAN GAMBAR ILUSTRASI UNTUK PLATFORM**  
**BELAJAR BAHASA STUDYCLE KIDS DI PT. STADIKEL EDUKASI**  
**TEKNOLOGI**

Laporan Kerja Praktek Oleh

**Krissanti Anggi Utami**

**Universitas : Dinamika**

**NIM : 21420100033**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 15 Juli 2024

Dosen Pembimbing,

Penyelia

Digitally signed  
by Fenty  
Fahminnansih

Date:

2024.07.30  
19:02:30 +07'00'

**Fenty Fahminnansih, S.T, M.MT.**

**NIDN. 0706028502**

Penanggung Jawab MSIB

**Annisa Purbasari**

**Mengetahui, Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual**

Digitally  
signed by  
Dhika Yuan  
Yurisma,  
M.Ds

**Dhika Yuan Yurisma, M.Ds.,ACA**

**NIDN. 0720028701**

## LEMBAR PERNYATAAN

### PERNYATAAN

#### PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Krissanti Anggi Utami**

NIM : **21420100033**

Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**

Fakultas : **Desain dan Industri Kreatif**

Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**

Judul Karya : **PERANCANGAN GAMBAR ILUSTRASI UNTUK PLATFORM BELAJAR BAHASA STUDYCLE KIDS DI PT. STADIKEL EDUKASI TEKNOLOGI**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 02 Juli 2024



**Krissanti Anggi Utami**  
NIM : 21420100033

## ABSTRAK

Di era Industri 4.0 dan Society 5.0, Kecerdasan Buatan (AI) telah menjelma menjadi kekuatan transformatif yang mendobrak batasan pembelajaran tradisional. Dikenal sebagai gabungan program komputer, pembelajaran mesin, perangkat keras, dan perangkat lunak, AI meniru pola pikir manusia untuk menghadirkan solusi inovatif di berbagai bidang, termasuk pendidikan. *Artificial Intelligence In learning (AIL)* atau Kecerdasan Buatan dalam Pendidikan adalah bidang yang berkembang pesat saat ini dimana AI memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan proses belajar mengajar. AIL menawarkan berbagai aplikasi inovatif untuk mengoptimalkan proses belajar, seperti sistem tutorial cerdas, penilaian otomatis, perangkat pembelajaran adaptif, chatbots edukasi, dan analisis data pembelajaran.

Ilustrasi merupakan elemen visual yang memainkan peran penting dalam dunia edukasi. Kegunaannya untuk menyajikan informasi secara ringkas, menarik, dan mudah dipahami menjadikan ilustrasi sebagai alat bantu yang efektif dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran bahasa merupakan proses yang bermanfaat dan penting guna meningkatkan kemampuan individu dalam berkomunikasi, memperluas wawasan, dan membuka berbagai peluang. Di era digital, platform e-learning pembelajaran bahasa berbasis AI menjadi alternatif belajar yang populer. Ilustrasi berperan penting dalam platform ini untuk membantu pengguna memahami materi. Manfaat utama penggunaan ilustrasi dalam edukasi adalah untuk meningkatkan pemahaman terhadap suatu informasi, serta ilustrasi dapat membantu memvisualisasikan konsep abstrak, membuat informasi lebih mudah diingat dan diaplikasikan. Selain itu, ilustrasi juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar, membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif.

**Kata Kunci :** *AI (Artificial Intelligence)*, edukasi, ilustrasi, pembelajaran bahasa

## KATA PENGANTAR

Pertama – tama saya panjatkan puja dan puji syukur atas rahmat dan ridho Allah SWT, karena tanpa rahmat dan ridho-Nya, saya tidak dapat melaksanakan dan menyelesaikan laporan kerja praktik ini dengan baik dengan judul “Perancangan Gambar Ilustrasi Untuk Platform Belajar Bahasa Studycle Kids Di PT. Stadikel Edukasi Teknologi”.

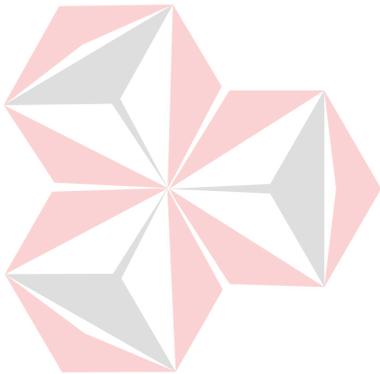
Dalam penulisan laporan kerja praktik ini saya ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada berbagai pihak yang telah mendukung dan membantu saya dalam penulisan laporan kerja praktik ini terutama kepada :

1. Orang tua dan teman dekat yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat disetiap langkah dan aktivitas penulis.
2. Bapak Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika yang telah membantu dalam memberikan izin kepada penulis untuk melakukan kerja praktik.
3. Bapak Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan kerja praktik.
4. Ibu Fenty Fahminnansih, S.T., M.MT. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing serta memberikan arahan dalam penyusunan Laporan Kerja Praktik dari awal hingga selesai.
5. Bapak Wigananda Firdaus Putra Aditya, S.Kom selaku PIC MSIB Universitas Dinamika yang telah membantu dan membimbing penulis dalam berjalannya kegiatan MSIB dari awal hingga akhir.
6. Kak Isabella Halim selaku Direktur Operasional PT Stadikel Edukasi Teknologi yang telah menerima dan memberikan kesempatan saya untuk bisa melakukan magang di studycle.
7. Kak Annisa Purbasari selaku, selaku penanggung jawab MBKM PT. Stadikel Edukasi Teknologi Indonesia yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam proses kegiatan maupun pelaporan.
8. Kak Elpan Dellahanthy selaku mentor yang telah memberikan semangat, bimbingan, dan motivasi, selama proses kegiatan.

9. Teman-teman serta rekan-rekan seperjuangan yang telah memberikan dukungan selama ini dari awal magang sampai penyusunan laporan magang.

10. Pihak – pihak yang tidak dapat saya sebutkan yang sudah membantu dan memberi dukungan.

Saya berterima kasih dan berdoa semoga Allah SWT memberikan imbalan yang setimpal kepada mereka yang telah membantu dan mendukung saya dalam mengerjakan laporan ini. Saya selaku penulis menyadari dengan masih adanya kekurangan juga keterbatasan dalam membuat laporan ini. Oleh karena itu, saya mengharapkan segala bentuk saran serta masukan maupun kritik yang membangun dari berbagai pihak.



UNIVERSITAS  
**Dinanmika**

Surabaya, 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Anggik', written over a faint grid pattern.

**Penulis**

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR MOTTO .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang Masalah .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	<b>3</b>
<b>1.3 Batasan Masalah .....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 Tujuan .....</b>	<b>3</b>
<b>1.5 Manfaat .....</b>	<b>4</b>
<b>1.6 Pelaksanaan .....</b>	<b>4</b>
<b>1.7. Sistematika Penulisan .....</b>	<b>5</b>
<b>BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI .....</b>	<b>7</b>
<b>2.1 Sejarah Perusahaan .....</b>	<b>7</b>
<b>2.2 Profil Perusahaan.....</b>	<b>7</b>
<b>2.3 Visi dan Misi .....</b>	<b>8</b>
<b>2.4 Logo Perusahaan.....</b>	<b>8</b>
<b>2.5 Struktur Perusahaan .....</b>	<b>9</b>
<b>2.6 Lokasi PT. Stadikel Edukasi Teknologi.....</b>	<b>9</b>
<b>2.7 Jadwal Kerja .....</b>	<b>10</b>

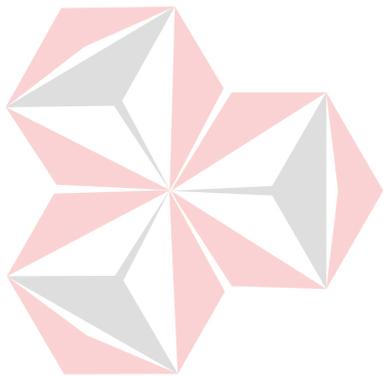
<b>BAB III LANDASAN TEORI.....</b>	<b>11</b>
<b>3.1 Ilustrasi Digital.....</b>	<b>11</b>
<b>3.2 LMS (<i>Learning Management System</i>).....</b>	<b>12</b>
<b>3.3 Artificial Intelligence .....</b>	<b>14</b>
<b>3.4 Desain .....</b>	<b>15</b>
<b>3.5 Unsur Desain.....</b>	<b>15</b>
<b>3.6 Prinsip Desain.....</b>	<b>17</b>
<b>3.7 Layout .....</b>	<b>19</b>
<b>3.8 Perspektif .....</b>	<b>19</b>
<b>BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....</b>	<b>20</b>
<b>4.1 Penjelasan Pekerjaan.....</b>	<b>20</b>
<b>4.2 Posisi dalam Pekerjaan.....</b>	<b>20</b>
<b>4.3 Mentoring .....</b>	<b>21</b>
<b>4.4 <i>Software</i> dan aplikasi yang digunakan.....</b>	<b>21</b>
<b>4.5 Proses Pengerjaan .....</b>	<b>24</b>
<b>A. Ilustrasi.....</b>	<b>24</b>
<b>B. Storyboard .....</b>	<b>33</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>36</b>
<b>5.1 Kesimpulan .....</b>	<b>36</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>36</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>37</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>39</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1 Gambar Suasana Kantor .....</b>	<b>7</b>
<b>Gambar 2. 2 Logo PT. Stadikel Edukasi Teknologi .....</b>	<b>8</b>
<b>Gambar 2. 3 Struktur Perusahaan PT. Stadikel Edukasi Teknologi.....</b>	<b>9</b>
<b>Gambar 2. 4 Lokasi PT. Stadikel Edukasi Teknologi .....</b>	<b>9</b>
<b>Gambar 2. 5 Logo Adobe Photoshop.....</b>	<b>21</b>
<b>Gambar 2. 6 Logo Software Ilustrasi .....</b>	<b>22</b>
<b>Gambar 2. 7 Logo Monday .....</b>	<b>22</b>
<b>Gambar 2. 8 Tampilan Platform Monday.....</b>	<b>23</b>
<b>Gambar 2. 9 Logo Slack .....</b>	<b>23</b>
<b>Gambar 2. 10 Tampilan platform slack .....</b>	<b>23</b>
<b>Gambar 2. 11 Tampilan Platform Slack.....</b>	<b>23</b>
<b>Gambar 2. 12 Tampilan brief AISG .....</b>	<b>25</b>
<b>Gambar 2. 13 Tampilan brief STAR.....</b>	<b>26</b>
<b>Gambar 2. 14 Tampilan brief AISG - L .....</b>	<b>27</b>
<b>Gambar 2. 15 Tampilan sketsa digital.....</b>	<b>29</b>
<b>Gambar 2. 16 Tampilan base color .....</b>	<b>30</b>
<b>Gambar 2. 17 Tampilan Shading, Lighting and Detailing .....</b>	<b>30</b>
<b>Gambar 2. 18 Tampilan Google drive .....</b>	<b>31</b>
<b>Gambar 2. 19 Tampilan Caption di platform Monday.....</b>	<b>31</b>
<b>Gambar 2. 20 Contoh hasil ilustrasi penulis.....</b>	<b>32</b>
<b>Gambar 2. 21 Tampilan platform Youtube Studycle Kids .....</b>	<b>33</b>
<b>Gambar 2. 22 Contoh brief storyboard.....</b>	<b>34</b>
<b>Gambar 2. 23 Contoh hasil storyboard penulis.....</b>	<b>35</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1. Surat penerimaan oleh mitra.....</b>	<b>39</b>
<b>Lampiran 2. Form KP-3 Nilai Hardskill.....</b>	<b>40</b>
<b>Lampiran 3. Form KP-4 Nilai Softskill.....</b>	<b>40</b>
<b>Lampiran 4. Form KP- 5 Log Activity Platform MBKM .....</b>	<b>41</b>
<b>Lampiran 5. Form Bimbingan KP .....</b>	<b>46</b>
<b>Lampiran 6. Biodata Penulis.....</b>	<b>47</b>



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) merupakan Program bagian dari Kampus Merdeka yang digagas oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek). PT Stadikel Edukasi Teknologi merupakan salah satu mitra dari program Magang dan Studi Independen Bersertifikat yang sudah bergabung dengan Kampus Merdeka sejak MSIB batch 5 dan 6, PT. Stadikel Edukasi Teknologi ingin mengembangkan AI sebagai salah satu inovasi dalam mengembangkan platform E-learning Studycle Kids.

Berkembangnya teknologi informasi saat ini merambah pada seluruh bidang kehidupan masyarakat, termasuk bidang pendidikan. Pada era revolusi industri 4.0 diperlukan tiga literasi yaitu literasi data, literasi manusia, dan literasi teknologi. Pembelajaran di era revolusi 4.0 dapat menerapkan hybrid/blended learning dan Case-base Learning (Faulinda, 2019)

Di era digital saat ini, teknologi *Artificial Intelligence* sudah sangat marak dan berkembang secara pesat, banyak digunakan di berbagai instansi maupun institusi. Tidak hanya itu AI juga merambah di bidang pendidikan dan edukasi yang disebut dengan istilah AIL (*Artificial Intelligence Learning*).

*Artificial Intelligence Learning* sendiri merupakan terobosan baru di dunia pendidikan, dimana AI berperan sebagai alat yang digunakan dalam penyelesaian suatu hal yang berhubungan dengan topik atau ide yang kita inginkan dengan bantuan AI. AIL saat ini masih dalam tahap pengembangan, namun memiliki potensi besar untuk mengubah pendidikan.

Salah satu penerapan AIL yang menarik dan semakin populer adalah pada *platform E-learning* pembelajaran bahasa. *Platform E-learning* ini menawarkan berbagai fitur inovatif untuk membantu pengguna dalam belajar bahasa secara mandiri, salah satunya adalah dengan menggunakan ilustrasi sebagai media pelengkap. Pembelajaran bahasa merupakan komponen penting dalam pendidikan anak. Dengan menggunakan metode pembelajaran

yang tepat dan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang tersedia, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan bahasa mereka secara optimal.

Ilustrasi berasal dari kata latin *illustrare* yang berarti menerangi atau memurnikan. Dalam kamus *The American Heritage of The English Language*, *illustrate* mempunyai arti memperjelas atau memberi kejelasan melalui contoh, analogi atau perbandingan, mendekorasi. Menurut museum Ilustrasi nasional di Rhode Island, USA, bahwa ilustrasi adalah penggabungan ekspresi personal dengan representasi visual untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan.

Ilustrasi sendiri memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa dalam sebuah *platform E-Learning*, karena ilustrasi dapat membantu pengguna menjadi lebih memahami konsep dan kosakata baru dengan lebih mudah. Ilustrasi yang menarik dan informatif juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar pengguna, serta membantu mereka untuk lebih fokus dan berkonsentrasi dalam proses belajar. Penggunaan ilustrasi berguna untuk mendukung latihan mendeskripsikan gambar. Solusi AI ini bertujuan untuk membantu pelajar usia muda dalam meningkatkan kemampuan lisan dalam keterampilan berbahasa (*language oracy*) dengan cara memproduksi deskripsi gambar secara otomatis agar mereka dapat berlatih dengan "latihan mendeskripsikan gambar" secara mandiri.

Sebagai upaya melatih dan menyempurnakan sistem kecerdasan buatan yang dikembangkan, PT. Stadikel Edukasi Teknologi membutuhkan tenaga para pemegang untuk membuat kumpulan data latih untuk sistem berupa beragam koleksi ilustrasi. Hal ini diperlukan untuk melatih kecerdasan buatan untuk mengenal dan memahami berbagai skenario, objek, dan individu yang digambarkan dalam adegan-adegan dalam ilustrasi tersebut, sehingga sistem dapat menuliskan deskripsi secara mandiri. Untuk memastikan model kecerdasan buatan yang dilatih dapat menangani berbagai gaya ilustrasi dan beragam skenario, kumpulan data gambar harus terdiri dari ilustrasi yang diproduksi oleh berbagai ilustrator/desainer. Dalam perancangan gambar ilustrasi juga perlu mempertimbangkan beberapa faktor, seperti tujuan pembelajaran, target pengguna, dan karakteristik bahasa yang diajarkan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang timbul dalam laporan ini adalah:

“Bagaimana merancang ilustrasi untuk platform pembelajaran bahasa studycle kids?”

## 1.3 Batasan Masalah

Agar jelas dan terarah, terdapat batasan masalah yang akan dirancang dalam penjelasan Laporan Kerja Praktik ini, yakni :

1. Perancangan Ilustrasi untuk melatih AI dalam menyempurnakan sistem.

## 1.4 Tujuan

Tujuan pelaksanaan Kerja Praktik PT. Stadikel Edukasi Teknologi adalah sebagai berikut :

1. Agar mahasiswa mengetahui sistem kerja dalam membantu penyempurnaan AI.
2. Agar mahasiswa memahami kriteria dalam perancangan ilustrasi dalam pembuatan suatu platform pembelajaran berbasis AI.
3. Agar mahasiswa mendapat pengalaman dan bayangan akan pekerjaan didunia nyata.

Tujuan penulisan Laporan Kerja Praktik ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah kerja praktik yang diwajibkan pada seluruh mahasiswa program studi S1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika Surabaya.
2. Sebagai penjabaran mengenai profil perusahaan, bagaimana sebuah perusahaan memperoleh proyek dan tindak lanjutnya, serta bagaimana keterlibatan penulis dalam proyek yang diberikan oleh perusahaan.
3. Menjelaskan dan menjabarkan kepada para pembaca mengenai proses pelaksanaan kerja praktik dan lingkup penulisan laporan.

## 1.5 Manfaat

Dalam melakukan kegiatan kerja praktik di PT. Stadikel Edukasi Teknologi, manfaat yang dapat diperoleh antara lain :

### 1.5.1 Bagi Mahasiswa

1. Menerapkan dan mengembangkan ilmu pembuatan ilustrasi digital yang telah diajarkan dalam perkuliahan.
2. Menambah wawasan serta pengalaman untuk mempersiapkan diri dalam dunia kerja.
3. Menambah jaringan relasi.
4. Memahami lebih dalam mengenai pembuatan ilustrasi digital.

### 1.5.2 Bagi Instansi/ Perusahaan

1. Menguntungkan Perusahaan dalam memaksimalkan dalam pencarian bibit baru yang bisa direkrut untuk perusahaan tersebut.
2. Perusahaan menjadi lebih menghemat pengeluaran.
3. Sebagai bentuk kerjasama antar instansi dengan universitas dalam mengembangkan program dan peningkatan sumber daya manusia.

### 1.5.3 Bagi Akademik

1. Dapat mengaplikasikan ilmu pembuatan ilustrasi digital pada PT. Stadikel Edukasi Teknologi.
2. Perguruan Tinggi akan dikenali dan memiliki citra baik di dunia kerja.
3. Hasil kerja praktik dapat dijadikan sebagai *portfolio* dalam dunia kerja nantinya.

## 1.6 Pelaksanaan

### a. Detail Perusahaan

Nama Perusahaan : PT. Stadikel Edukasi Teknologi  
Alamat : Jl. Watugede No.58, Wonorejo, Sariharjo,  
Kec. Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah  
Istimewa Yogyakarta 55581

Telepon : +62 816 4246 780  
Instagram : @studycle.kids, @studycle.id  
Website : <https://www.studycle.com/>

b. Periode

Tanggal Pelaksanaan : 16 Februari 2024 – 30 Juni 2024  
Waktu : 08.00 – 17.00 (Senin – Jumat)

### 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berikut bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam memahami pembahasan pada laporan kerja praktik ini, berikut sistematika penulisan antara lain :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini membahas tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, pelaksanaan (kerja praktik), dan sistematika penulisan laporan kerja praktik.

#### **BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI**

Dalam bab ini membahas tentang profil instansi yang ditempati dalam pelaksanaan kerja praktik di PT. Stadikel Edukasi Teknologi, yang berisikan mengenai profil, logo, visi dan misi, struktur organisasi, dan jadwal kerja.

#### **BAB III LANDASAN TEORI**

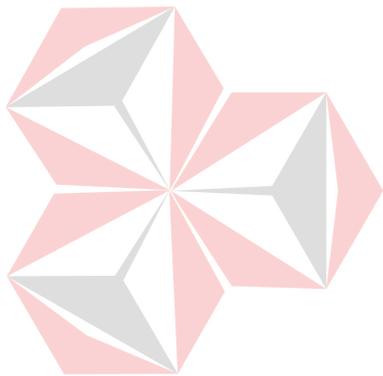
Dalam bab ini membahas tentang berbagai teori yang relevan dan cocok dengan judul laporan kerja praktik ini guna menunjang penulisan laporan kerja praktik.

#### **BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN**

Dalam bab ini membahas secara detail tentang pekerjaan yang telah dilaksanakan pada saat kerja praktik di PT. Stadikel edukasi Teknologi yang diangkat dalam Laporan Kerja Praktik ini.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran terkait pembahasan pada laporan kerja praktik. Kesimpulan berisi ringkasan keseluruhan laporan kerja praktik ini, sementara saran berisi masukan untuk permasalahan yang diangkat dalam laporan kerja praktik ini.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB II

### GAMBARAN UMUM INSTANSI

#### 2.1 Sejarah Perusahaan

PT. Stadikel Edukasi Teknologi atau lebih dikenal dengan nama Studycle adalah perusahaan multinasional yang berfokus pada riset dan pengembangan solusi teknologi edukasi.

Studycle telah menjalankan aktivitas bisnisnya sejak tahun 2017 di Singapura, Taiwan, dan Indonesia sebagai salah satu penyedia 13 produk dan jasa teknologi edukasi. Studycle memiliki tujuan untuk menyediakan roses belajar menarik, menyenangkan, dan terjangkau bagi setiap orang, perusahaan berupaya untuk menunjang proses belajar efektif dengan pemanfaatan intelegensia buatan.

Saat ini, produk yang tersedia di Studycle berupa program belajar interaktif dengan konten pembelajaran digital seperti animasi, ilustrasi, dan media interaktif. Perusahaan juga bekerja sama dengan berbagai institusi dan lembaga pendidikan seperti Ministry of Education Singapore, Nanyang Technological University, National Institute of Education untuk menyediakan produk teknologi yang menunjang edukasi.

#### 2.2 Profil Perusahaan



**Gambar 2. 1 Gambar Suasana Kantor**

(Sumber : Berkas penulis, 2024)

Beberapa informasi mengenai PT. Stadikel Edukasi Teknologi yaitu sebagai berikut :

- a. Nama Perusahaan : PT. Stadikel Edukasi Teknologi
- b. Alamat : Jl. Watugede No.58, Wonorejo, Sariharjo, Kec. Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55581
- c. Telepon : +62 816 4246 780
- d. Email : [mbkm@studycle.com](mailto:mbkm@studycle.com)
- e. Website : <https://www.studycle.com/>

### 2.3 Visi dan Misi

#### a) Visi

***“ To cultivate curiosity to learn “***

PT. Stadikel Edukasi Teknologi memiliki visi yang mendalam tentang pengembangan rasa ingin tahu untuk belajar.

#### b) Misi

***“ Providing enjoyable and accessible learning for everyone”***

PT. Stadikel Edukasi Teknologi memiliki misi yakni menyediakan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah diakses bagi semua orang.

### 2.4 Logo Perusahaan



Gambar 2. 2 Logo PT. Stadikel Edukasi Teknologi

(Sumber : Studycle.com)

## 2.5 Struktur Perusahaan

Bagan struktur organisasi dari PT Stadikel Edukasi Teknologi dapat dilihat pada Gambar 2.3 Struktur Perusahaan.



Gambar 2.3 Struktur Perusahaan PT. Stadikel Edukasi Teknologi

(Sumber : Dokumen Studyycle)

## 2.6 Lokasi PT. Stadikel Edukasi Teknologi



Gambar 2.4 Lokasi PT. Stadikel Edukasi Teknologi

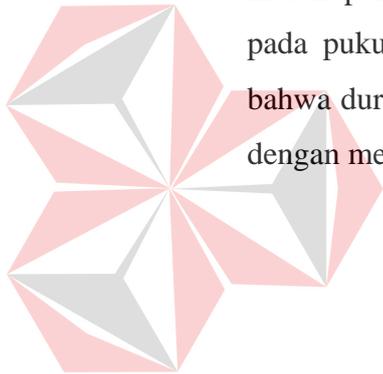
(Sumber : Google maps)

Jl. Watugede No.58, Wonorejo, Sariharjo, Kec. Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55581

## 2.7 Jadwal Kerja

Pada 2 minggu awal pelaksanaan kerja praktik di PT. Stadikel Edukasi Teknologi , diadakan *On Boarding* bagi peserta seperti penyambutan serta pemberitahuan larangan dan apa yang harus dilakukan ketika magang nantinya berlangsung. Bentuk *On Boarding* yang dilakukan berupa presentasi dari PIC MSIB. Setelah *On Boarding* dilakukan pembekalan terkait *software* dan aplikasi apa yang akan digunakan selama melakukan magang.

Setelah pelaksanaan *On Boarding* dan pembekalan hari berikutnya dilakukan pengerjaan proyek dari tanggal 16 Februari hingga 30 Juni 2023, jadwal kegiatan kerja praktik di PT. Stadikel Edukasi Teknologi mengikuti jam kerja perusahaan yaitu setiap hari senin hingga jumat dengan waktu masuk pukul 08.00 hingga pukul 17.00 WIB dan 1 jam waktu istirahat siang pada pukul 12.00 hingga pukul 13.00 WIB. Dengan begitu dapat dihitung bahwa durasi kerja adalah 8 jam sehari dan total 40 jam seminggu dilakukan dengan metode *Work From Office* (WFO).



UNIVERSITAS  
Dinamika

## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### 3.1 Ilustrasi Digital

Ilustrasi berasal dari kata latin *illustrare* yang berarti menerangi atau memurnikan. Dalam kamus *The American Heritage of The English Language*, *illustrate* mempunyai arti memperjelas atau memberi kejelasan melalui contoh, analogi atau perbandingan, mendekorasi. Menurut museum Ilustrasi nasional di Rhode Island, USA, bahwa ilustrasi adalah penggabungan ekspresi personal dengan representasi visual untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan.

Ilustrasi sendiri sudah banyak digunakan dalam dunia Pendidikan, dan bahkan sangat mendukung pembelajaran khususnya bagi anak – anak Sekolah Dasar karena di usia 6 hingga 12 tahun dikarenakan pada usia ini, anak-anak masih dalam tahap perkembangan kognitif di mana mereka belajar melalui visual dan pengalaman konkret. Ilustrasi dapat membantu mereka memvisualisasikan konsep abstrak, ide kompleks, dan informasi yang sulit dipahami dengan kata-kata saja. Adapun manfaat lebih lanjut dari ilustrasi dalam dunia Pendidikan diantaranya :

1. Meningkatkan pemahaman: Ilustrasi dapat membantu siswa untuk lebih memahami konsep dan informasi yang abstrak. Gambar dan visual yang menarik dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengingat informasi dalam jangka waktu yang panjang.
2. Meningkatkan keterlibatan: Ilustrasi dapat membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Siswa lebih cenderung terlibat dalam kegiatan belajar jika mereka disajikan dengan gambar dan visual yang menarik.
3. Meningkatkan kreativitas: Ilustrasi dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan imajinatif. Saat siswa melihat ilustrasi, mereka dapat menggunakan imajinasi mereka untuk membuat cerita

4. Meningkatkan motivasi: Ilustrasi dapat membantu memotivasi siswa untuk lebih giat belajar.
5. Mempermudah komunikasi: Ilustrasi dapat membantu untuk menjelaskan informasi yang kompleks dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami.
6. Meningkatkan aksesibilitas: Ilustrasi dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar dengan teks. Gambar dan visual dapat membantu siswa untuk memahami informasi yang mereka baca dan dengar.

Dari poin penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa ilustrasi sangat berperan penting dalam bidang pendidikan khususnya bagi anak yang masih berada di tahap perkembangan kognitif.

### 3.2 LMS (*Learning Management System*)

LMS merupakan suatu aplikasi atau software yang digunakan untuk me-manage atau mengelola pembelajaran secara daring, dengan meliputi beberapa aspek didalamnya seperti materi, pengelolaan, dan penilaian.

LMS memberikan bidang Pendidikan inovasi yang lebih modern, dimana dahulu pembelajaran hanya bisa dilaksanakan secara luring sekarang karena teknologi semakin maju terdapat inovasi baru yang membuat pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan smartphone, laptop, maupun alat komunikasi lainnya. Adapun manfaat LMS dalam pendidikan khususnya pembelajaran bahasa yakni :

#### 1. Akses Mudah dan Fleksibel:

- LMS menyediakan akses mudah ke materi pembelajaran bahasa kapan saja dan di mana saja. Anak-anak dapat belajar di rumah, di sekolah, atau di mana pun mereka memiliki koneksi internet.

- Fleksibilitas ini memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan sesuai dengan jadwal mereka, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka.

## 2. Konten Pembelajaran yang Interaktif dan Menarik:

- LMS sering kali dilengkapi dengan konten pembelajaran bahasa yang interaktif dan menarik, seperti permainan, video, lagu, dan aktivitas yang menyenangkan.
- Konten interaktif ini dapat membantu anak-anak untuk tetap fokus dan terlibat dalam proses belajar, membuat pembelajaran bahasa lebih menyenangkan dan efektif.

## 3. Personalisasi:

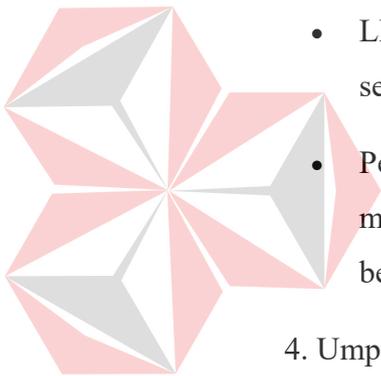
- LMS dapat dipersonalisasi untuk memenuhi kebutuhan individu setiap anak.
- Personalisasi ini dapat membantu memastikan bahwa setiap anak menerima pengalaman belajar yang optimal dan mencapai tujuan belajar mereka.

## 4. Umpan Balik dan Dukungan:

- LMS dapat memberikan umpan balik dan dukungan kepada anak-anak saat mereka belajar.
- Anak-anak juga dapat terhubung dengan guru atau tutor online untuk mendapatkan bantuan dan dukungan tambahan.

## 5. Peluang untuk Berinteraksi dan Berkolaborasi:

- Mereka dapat berpartisipasi dalam forum diskusi, obrolan online, dan proyek kolaboratif.
- Interaksi sosial ini dapat membantu anak-anak untuk meningkatkan keterampilan komunikasi mereka, membangun kepercayaan diri, dan mengembangkan pemahaman budaya yang lebih luas.



## 6. Pemantauan Kemajuan:

- LMS memungkinkan orang tua dan guru untuk memantau kemajuan anak-anak dalam belajar bahasa.
- Mereka dapat melihat data tentang kinerja anak, area yang perlu ditingkatkan, dan pencapaian mereka secara keseluruhan.
- Pemantauan ini dapat membantu orang tua dan guru untuk mendukung anak-anak dengan lebih efektif dan memastikan bahwa mereka mencapai tujuan belajar mereka.

Dari poin dan penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa LMS sangat berperan penting dan praktis dalam pembelajaran bagi anak, serta memberikan mereka pengalaman yang seru serta menarik karena tidak hanya belajar tetapi bisa mengembangkan cara anak dalam berkomunikasi.

### 3.3 Artificial Intelligence

AI (*Artificial Intelligence*) merupakan suatu inovasi baru yang bergerak di bidang ilmu komputer dimana mesin memiliki keahlian hampir menyerupai manusia, mesin ini bisa berpikir layaknya manusia dan memberikan informasi yang sesuai dengan cara kerja otak manusia.

*Artificial Intelligence* (AI) adalah istilah dari Industrial Society 4.0 dan Society 5.0 yang merupakan sebuah "program komputer, pembelajaran mesin, perangkat keras dan perangkat lunak". Ilmu yang digunakan untuk membangun kecerdasan menggunakan solusi perangkat keras dan perangkat lunak yang terinspirasi oleh rekayasa terbalik dari pola neutron yang bekerja di otak manusia. Produk Industri 4.0 ini banyak digunakan di berbagai industri, termasuk pendidikan, untuk pengembangannya dan aplikasi kehidupan sehari-hari. (Batubara, 2020).

### 3.4 Desain

Desain adalah proses kreatif yang melibatkan perencanaan, pembuatan, dan penyampaian ide melalui elemen visual dan non-visual.

Adapun pengertian desain menurut ahli pada tahun 60-an, yang merupakan desain bersifat rasional, sebagai mana terungkap pada berbagai pengertian yang diutarakan sebagai berikut :

1. Menurut Acher (1965), Desain merupakan pemecahan masalah dengan satu target yang jelas.
2. Menurut Alexander (1963), Desain merupakan temuan unsur fisik yang paling obyektif.
3. Sedangkan menurut Jones (1970), Desain adalah tindakan dan inisiatif untuk mengubah karya manusia.

### 3.5 Unsur Desain

Dalam dunia desain pastinya terdapat acuan dan unsur bagi para desainer, ilustrator, dan pekerja kreatif lainnya dalam membuat suatu karya agar karya tersebut sesuai dan memenuhi kaidah desain, unsur desain meliputi:

- Titik

Titik adalah elemen desain terkecil dan tidak memiliki Panjang lebar serta dimensi.

- Garis

Garis merupakan hasil dari tarikan dari satu titik ke titik yang lain membentuk suatu bidang. Garis memiliki berbagai macam jenis seperti vertical, horizontal, zig – zag, lengkung, dll.

- Bidang

Bidang ialah area yang dibatasi oleh garis, membentuk kesan ruang dan kedalaman.

- Bentuk

Bentuk adalah gabungan dari garis dan bidang yang memiliki dimensi panjang dan lebar.

- **Tekstur**

Tekstur merupakan rasa dari suatu permukaan benda ataupun makhluk hidup, yang dapat dilihat maupun diraba.

- **Warna**

Beberapa ahli mengemukakan pengertian tentang warna.

1. Prawira menjelaskan bahwa: “Warna adalah salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur-unsur visual lainnya.”
2. Sanyoto mendefinisikan, “Warna adalah secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan.”
3. Nugraha mengatakan bahwa “Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenalnya.”
4. Laksono mengemukakan bahwa “Warna yang kita lihat merupakan bagian dari cahaya yang diteruskan atau dipantulkan.”

- **Ruang**

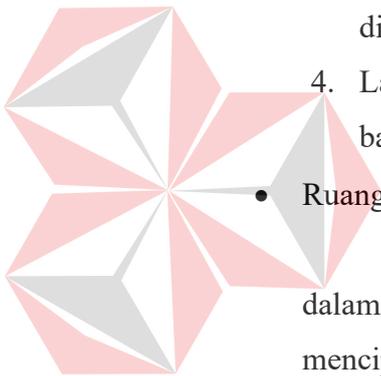
Ruang adalah area kosong di sekitar dan di antara elemen visual dalam sebuah komposisi. Ini adalah elemen krusial yang berperan dalam menciptakan keseimbangan, keselarasan, dan daya tarik visual dalam sebuah desain.

- **Tipografi**

Tipografi menurut Menurut Roy Brewer (1971) dapat memiliki pengertian yang luas, yang meliputi penataan dan pola halaman, atau setiap barang cetak, atau dalam pengertian lebih sempit hanya meliputi pemilihan, penataan, dan berbagai hal bertalian pengaturan baris- baris susun huruf (typeset).

- **Ilustrasi**

Ilustrasi adalah gambar yang dibuat secara manual maupun digital untuk mewakili suatu konsep, ide, atau cerita.



### 3.6 Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan pedoman fundamental yang digunakan para desainer untuk menciptakan karya visual yang efektif, komunikatif, dan estetis. Prinsip-prinsip ini membantu desainer dalam mengatur dan mengkomposisikan elemen-elemen desain dengan cara yang harmonis dan seimbang. Berikut adalah beberapa prinsip desain beserta penjelasannya:

#### 1. Kesatuan (Unity)

Kesatuan mengacu pada bagaimana semua elemen dalam desain saling terhubung dan bekerja sama untuk menciptakan keseluruhan yang koheren. Elemen-elemen desain harus memiliki kesamaan dalam gaya, warna, bentuk, atau tekstur agar tercipta rasa kesatuan dan harmoni.

#### 2. Keseimbangan (Balance)

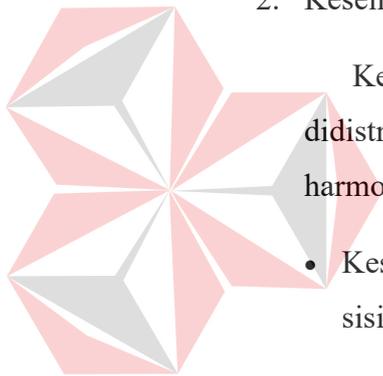
Keseimbangan mengacu pada bagaimana elemen-elemen dalam desain didistribusikan secara visual untuk menciptakan rasa stabilitas dan harmoni. Ada tiga jenis keseimbangan utama:

- Keseimbangan Simetris: Elemen-elemen ditata secara sama di kedua sisi sumbu pusat.
- Keseimbangan Asimetris: Elemen-elemen tidak ditata secara sama di kedua sisi sumbu pusat, tetapi masih menciptakan rasa stabilitas dan harmoni.
- Keseimbangan Radial: Elemen-elemen ditata di sekitar titik pusat.

#### 3. Kontras (Contrast)

Kontras mengacu pada perbedaan yang jelas antara elemen-elemen dalam desain. Kontras membantu menarik perhatian, membuat elemen tertentu lebih menonjol, dan menciptakan hierarki visual.

#### 4. Penekanan (Emphasis)



Penekanan mengacu pada bagaimana elemen tertentu dalam desain dibuat lebih menonjol untuk menarik perhatian dan menyampaikan pesan utama.

#### 5. Hierarki (Hierarchy)

Hierarki adalah urutan kepentingan elemen-elemen desain. Elemen-elemen yang lebih penting harus lebih menonjol dan mudah dilihat dibandingkan elemen-elemen yang kurang penting. Hierarki dapat dicapai melalui penggunaan ukuran, warna, kontras, dan penempatan.

#### 6. Proporsi (Proportion)

Proporsi adalah hubungan ukuran dan skala antara elemen-elemen desain. Elemen-elemen desain harus memiliki proporsi yang tepat agar terlihat seimbang dan harmonis. Proporsi dapat dicapai dengan menggunakan aturan seperti rasio emas (golden ratio).

#### 7. Irama (Rhythm)

Irama adalah pengulangan elemen-elemen desain secara teratur. Irama dapat menciptakan rasa gerakan dan dinamisme dalam sebuah desain. Irama dapat dicapai melalui pengulangan warna, bentuk, tekstur, atau pola.

#### 8. Gerakan (Movement)

Gerakan adalah arah atau aliran visual dalam sebuah desain. Gerakan dapat menciptakan rasa kegembiraan dan energi. Gerakan dapat dicapai melalui penggunaan garis, bentuk, arah, dan kontras.

#### 9. Ruang (Space)

Ruang adalah area kosong di sekitar dan di antara elemen-elemen desain. Ruang yang cukup penting untuk menciptakan keseimbangan, harmoni, dan memberikan ruang bernapas bagi elemen desain.

## 10. Kejelasan (Clarity)

Kejelasan adalah kemampuan desain untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan jelas dan mudah dipahami oleh audiens. Desain yang jelas menggunakan elemen-elemen visual yang sederhana, mudah dibaca, dan terorganisir dengan baik.

### 3.7 Layout

Penataan dan pengaturan elemen-elemen visual dalam sebuah komposisi, seperti halaman, situs web, atau grafis.

### 3.8 Perspektif

Perspektif adalah teknik untuk merepresentasikan objek tiga dimensi pada permukaan dua dimensi, seperti kertas, kanvas, atau layar digital. Teknik ini menciptakan ilusi kedalaman dan ruang, memungkinkan desainer untuk menggambarkan dunia nyata dengan lebih realistis dan menarik.

Jenis-jenis Perspektif dalam Desain :

1. **Perspektif Satu Titik (One-Point Perspective):** Memiliki satu titik hilang di cakrawala, di mana semua garis paralel tampak bertemu. Cocok untuk menggambarkan bangunan, jalan, atau objek yang memanjang ke satu arah.
2. **Perspektif Dua Titik (Two-Point Perspective):** Memiliki dua titik hilang di cakrawala, satu di setiap sisi. Cocok untuk menggambarkan ruangan, interior, atau objek yang memanjang ke dua arah.
3. **Perspektif Tiga Titik (Three-Point Perspective):** Memiliki tiga titik hilang, satu di cakrawala dan dua lainnya di atas dan bawah. Cocok untuk menggambarkan bangunan tinggi, menara, atau objek yang dilihat dari bawah.

## BAB IV

### DESKRIPSI PEKERJAAN

#### 4.1 Penjelasan Pekerjaan

Penulis melaksanakan kerja praktik melalui program MSIB di perusahaan PT. Stadikel Edukasi Teknologi sebagai *2D Illustrator*, yang dimana selaras dengan mata kuliah ilustrasi digital yang ada di program studi Desain Komunikasi Visual. Pada perusahaan ini penulis mengerjakan *project* Ilustrasi untuk PT. Stadikel Edukasi Teknologi. Namun, disini penulis tidak berhak menyebarkan dokumen yang bersifat rahasia PT. Stadikel Edukasi Teknologi dalam bentuk apa pun. Hal ini tercantum pada dokumen perjanjian magang yang telah disetujui dan ditandatangani oleh penulis.

#### 4.2 Posisi dalam Pekerjaan

Dalam pelaksanaan Magang Kampus Merdeka di PT. Stadikel Edukasi Teknologi mitra menawarkan 4 divisi yakni :

1. Divisi *2D Illustrator/Graphic Design* divisi ini bekerja pada pembuatan ilustrasi yang nantinya akan digunakan sebagai penunjang pada kecerdasan buatan.
2. Divisi *Project Manager* divisi ini bekerja untuk membuat perencanaan brief yang nantinya akan diberikan kepada divisi *2D illustrator/graphic designer*.
3. Divisi *Copywriter* divisi ini bekerja untuk membuat brief dan juga caption yang nantinya akan digunakan pada ilustrasi.
4. Divisi *Talent Acquisition* divisi ini bekerja untuk membantu perusahaan dalam mengidentifikasi faktor kinerja utama, membangun sourcing pool, dan menetapkan kriteria karyawan.

Posisi magang yang ditempati oleh penulis selama melaksanakan kegiatan di PT. Stadikel Edukasi Teknologi adalah sebagai anggota divisi *2D Illustrator*: penulis ditugaskan sebagai *2D Illustrator* yang memiliki tugas yakni membuat ilustrasi digital sesuai dengan brief yang telah dirancang oleh divisi

*writer* sesuai dengan ketentuan brief yang telah didiskusikan bersama mentor dan perusahaan. *2D Illustrator* disini bekerja secara individu dan *output* ilustrasi dikumpulkan dalam drive masing – masing individu.

### 4.3 Mentoring

Aktivitas mentoring yang dilakukan saat penulis mengerjakan project di PT. Stadikel Edukasi Teknologi yaitu melalui 2 tahapan yakni :

1. Konsultasi mentor, disini aktivitas mentoring dilakukan oleh mentor dari masing – masing kelompok yang telah dibagi, aktivitas ini berupa asistensi sketsa gambar dan coloring setiap kali penulis menyelesaikan 1 ilustrasi, dan kegiatan tersebut akan berulang setiap kali mengerjakan ilustrasi baru.
2. *Monitoring* Pusat, disini aktivitas mentoring dilakukan dari pihak Perusahaan langsung, setelah beberapa ilustrasi dari masing – masing individu telah memenuhi target selanjutnya ilustrasi akan dikirimkan kepada pusat untuk di cek apakah sesuai dengan kriteria yang telah diuji, apabila belum sesuai nantinya akan terdapat data *revision* yang berisikan ilustrasi yang harus direvisi. Data revisi akan dikirimkan oleh *project manager* ke masing – masing personal chat melalui aplikasi slack tiap *illustrator*.

### 4.4 Software dan aplikasi yang digunakan

*Software* dan aplikasi yang digunakan selama penulis melaksanakan magang,

#### 4.4.1 Adobe Photoshop



Gambar 2. 5 Logo Adobe Photoshop

(Sumber : adobe.com)

Adobe Photoshop merupakan *software* yang direkomendasikan oleh mitra khususnya untuk divisi *illustrator* karena Adobe Photoshop dinilai

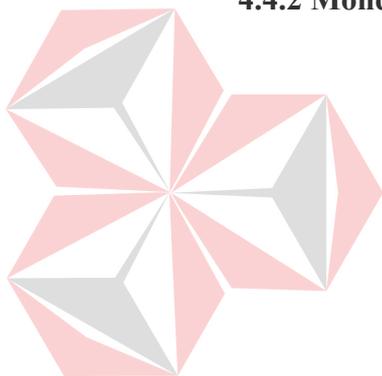
sangat fleksibel serta *professional*. Namun mitra juga memberikan kebebasan kepada *illustrator* dalam pengerjaannya yang terpenting adalah *output* ilustrasi yang diupload dalam Google Drive harus file dengan format png dan psd. Adapun beberapa *software* yang banyak dipakai oleh *illustrator* seperti Clip Studio Paint, Krita, IbisPaint, dan Procreate.



Gambar 2. 6 Logo Software Ilustrasi

(Sumber : Google.com)

#### 4.4.2 Monday

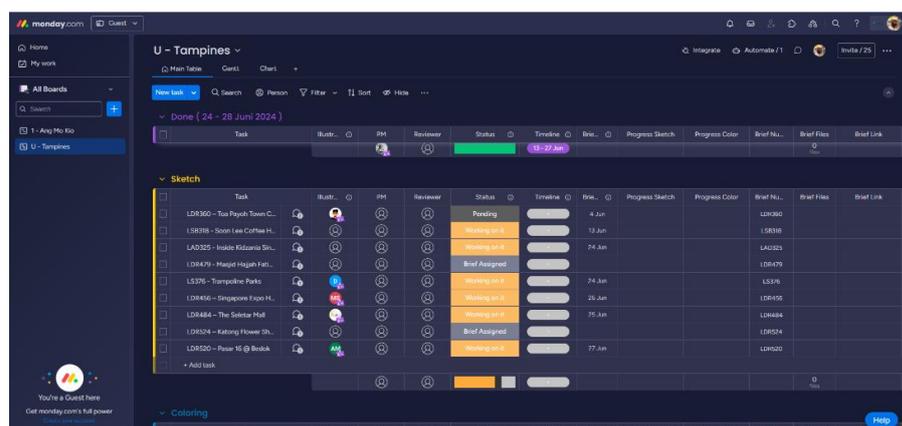


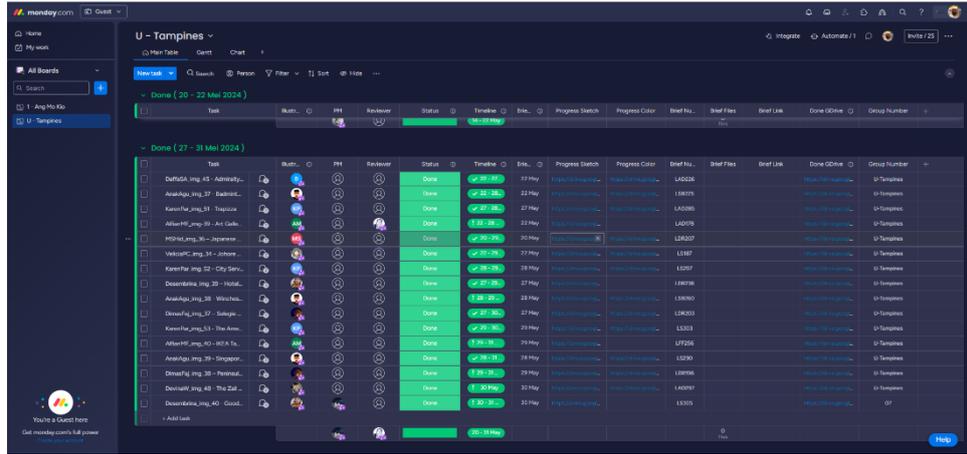
Gambar 2. 7 Logo Monday

(Sumber : Monday.com)

Monday.com adalah *platform* berbasis cloud yang memungkinkan pengguna membuat aplikasi dan perangkat lunak manajemen proyek mereka sendiri. *Platform* ini dikenal sebagai *total working operating system* (Work OS) dan dapat dikustomisasi sesuai dengan kebutuhan tim.

Monday disini berfungsi untuk me – manage brief ilustrasi dan pengumpulan link drive hasil jadi ilustrasi.

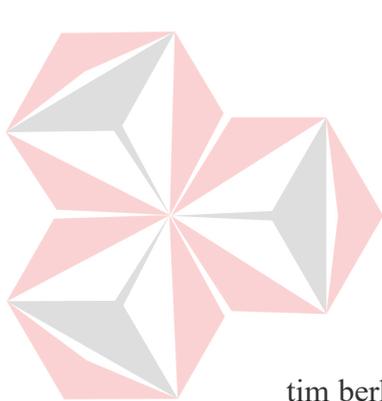




Gambar 2. 8 Tampilan Platform Monday

(Sumber : Berkas penulis, 2024)

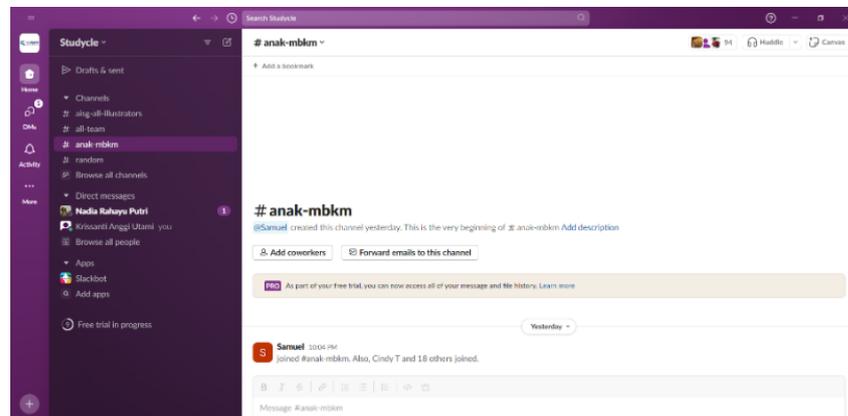
### 4.4.3 Slack



Gambar 2. 9 Logo Slack

(Sumber : Slack.com)

Slack adalah aplikasi kolaborasi tim berbasis cloud yang membantu tim berkomunikasi dan bekerja bersama secara efisien. Slack menyediakan ruang terpusat untuk pertukaran pesan, berbagi file, dan integrasi dengan berbagai tool dan layanan eksternal. Dengan kemudahan ini, perusahaan dapat mengatur alur kerja mereka dalam channel yang disesuaikan berdasarkan proyek, topik, maupun tim.

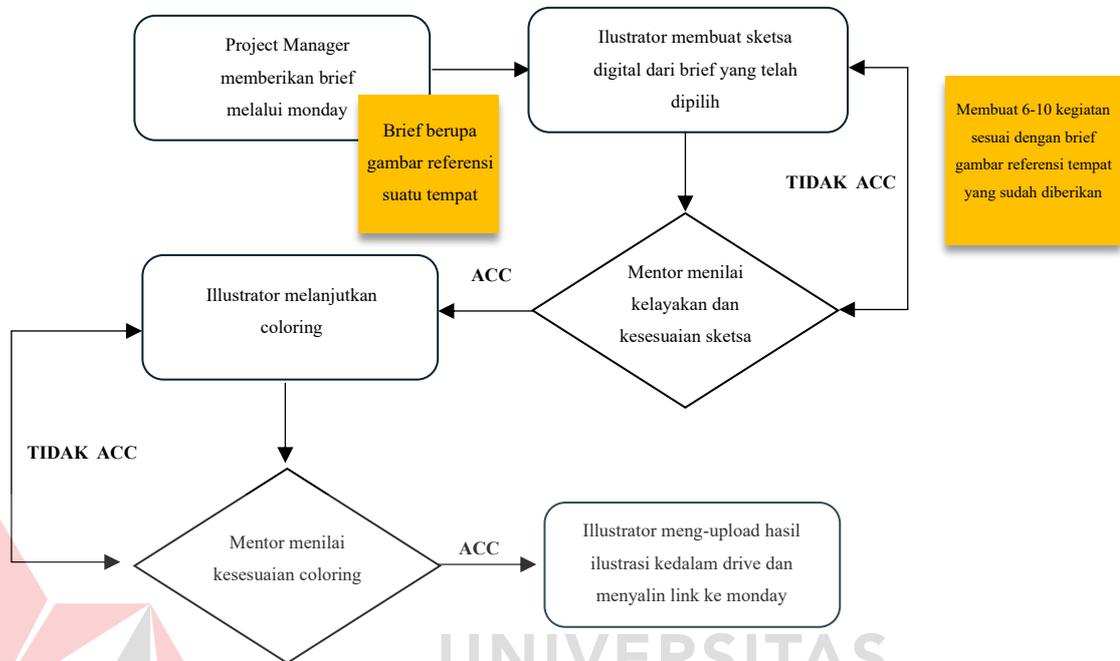


Gambar 2. 10 Tampilan platform slack

(Sumber : berkas penulis, 2024)

## 4.5 Proses Pengerjaan

Alur sistem pengerjaan ilustrasi yang ada di PT. Stadikel Edukasi Teknologi yakni seperti bagan dibawah ini.



Sesuai bagan yang terdapat diatas proses pengerjaan *illustrator* dalam menghasilkan 1 ilustrasi akan selalu berulang seperti bagan diatas. Terdapat 4 tahapan yakni :

### A. Ilustrasi

#### 1. Briefing

Pada tahap *briefing* ini semua brief untuk *illustrator* ditampung dalam *platform* Monday, disini *illustrator* dibebaskan memilih brief mana yang ingin digambarkan. Sebelum memilih *illustrator* juga diharuskan untuk membaca dan memahami dari brief yang ada, Setelah memilih brief *illustrator* harus mengkonfirmasi kepada *project manager*, jika ingin mengganti karena merasa brief kurang sesuai dengan keinginan wajib dikomunikasikan kepada *project manager* dan mentor.

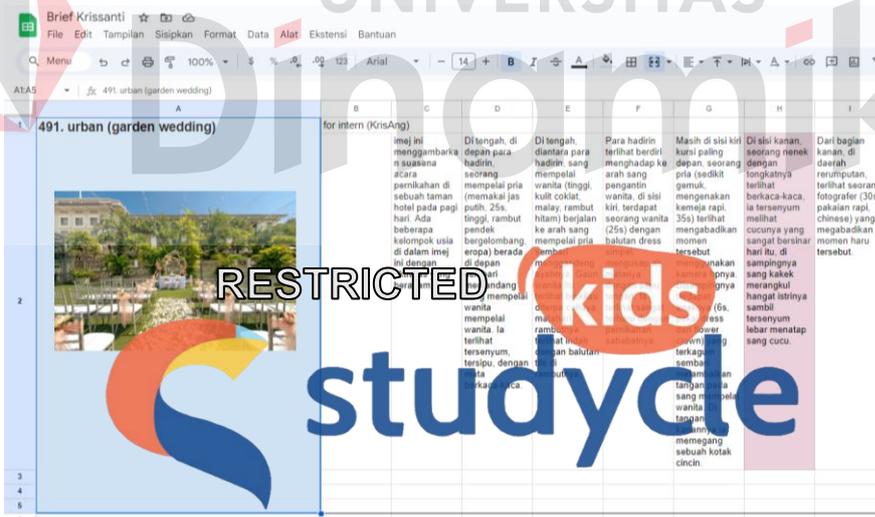


Gambar 2. 11 Tampilan brief di Monday

(Sumber : berkas penulis, 2024)

Selama mengerjakan ilustrasi terdapat 3 macam brief yaitu brief AISG, STAR, dan AISG-L. Letak perbedaan dari brief tersebut yaitu pada bagian deskripsi briefnya.

a. Brief AISG



Gambar 2. 12 Tampilan brief AISG

(Sumber : Berkas penulis, 2024)

Brief AISG ini merupakan brief yang diberikan ketika awal magang berjalan, brief tergolong sangat rinci dimana berisikan foto latar suasana tempat beserta rincian dari aktivitas beserta posisinya yang harus

digambar. Brief ini dibuat oleh divisi *copywriter* sesuai dengan persetujuan mentor.

Pada pengerjaan brief umum terdapat ketentuan untuk ilustrasi yang dikerjakan yaitu :

- Canvas size 1080 x 1920 pixel
- Resolusi images 300 dpi
- Format pengumpulan file PNG/tiff dan file asli
- *Multiculture mix of characters* : 50% general, 20% Chinese, 15% Malay, 10% Tamil.

## b. Brief STAR



Gambar 2. 13 Tampilan brief STAR

(Sumber : Berkas penulis, 2024)

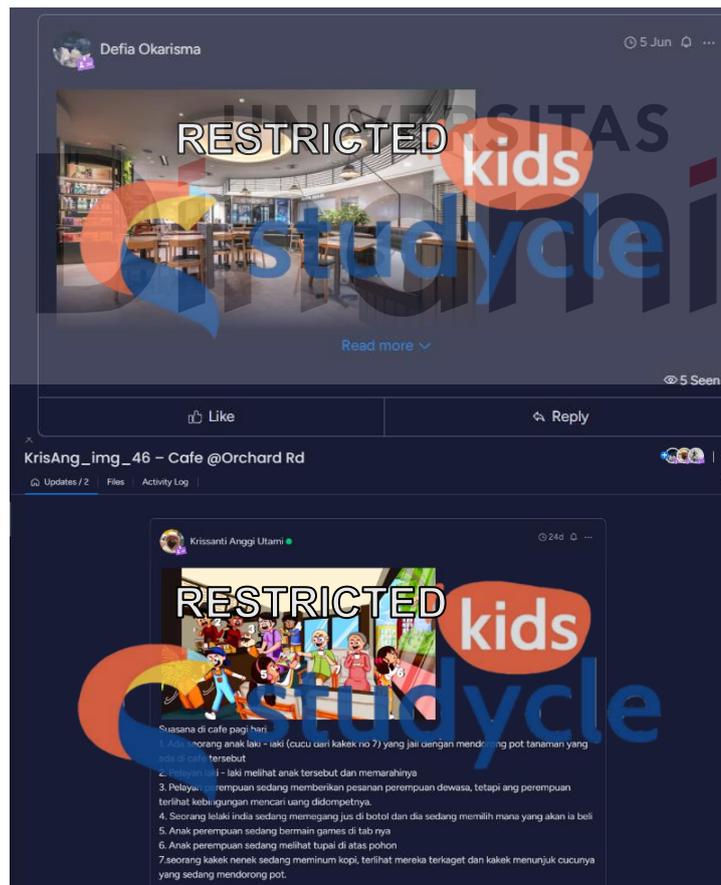
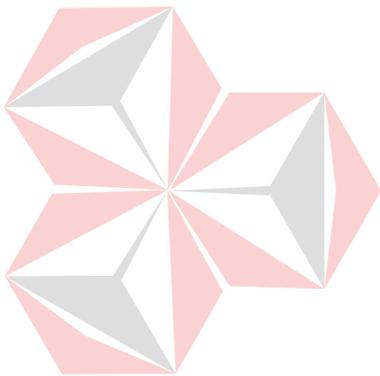
Brief STAR ini merupakan brief yang diberikan ketika pertengahan magang berjalan, brief ini tergolong tidak terlalu rinci dimana hanya berisikan latar suasana tempat tanpa ada foto referensi jadi *illustrator* harus mencari foto referensi sendiri, untuk rincian aktivitas biasanya hanya terdapat 4 aktivitas, tetapi karena dalam ketentuan harus minimal 6-10 aktivitas maka *illustrator* harus menambahkan aktivitas lain yang sesuai dengan latar tempat dan

suasana. Brief ini dibuat oleh divisi *copywriter* sesuai dengan persetujuan mentor.

Ketentuan brief STAR :

- Canvas size 1080 x 1920 pixel
- Resolusi images 600 dpi
- Fomat pengumpulan file PNG/tiff dan file asli
- *Multiculture mix of characters* : 50% general, 20% Chinese, 15% Malay, 10% Tamil
- 6-10 aktivitas

c. Brief AISG - L



Gambar 2. 14 Tampilan brief AISG - L

(Sumber : Berkas penulis, 2024)

Pada brief AISG - L ini hanya terdapat referensi foto saja tanpa ada deskripsi aktivitasnya, sehingga *illustrator* harus membuat semua aktivitasnya sesuai dengan imajinasi masing - masing tetapi harus minimal 6 – 10 aktivitas dalam setiap ilustrasi yang dibuat. Dan *illustrator* juga harus memberikan deskripsi tambahan sesuai dengan ilustrasi yang telah dibuat. Brief ini digunakan dalam pertengahan hingga akhir magang.

Pada pengerjaan brief umum terdapat ketentuan untuk ilustrasi yang dikerjakan yaitu :

- Canvas size 1080 x 1920 pixel
- Resolusi images 300 dpi
- Format pengumpulan file PNG/tiff dan file asli
- *Multiculture mix of characters* : 50% general, 20% Chinese, 15% Malay, 10% Tamil.

## 2. Sketsa

Setelah memilih brief *illustrator* bisa langsung mengerjakan sketsa gambar secara digital sesuai dengan ketentuan dari setiap brief. Sketsa adalah tahap awal dalam pembuatan ilustrasi yakni berupa gambaran kasar ataupun *clean lineart* yang menunjukkan keseluruhan gambar. Setelah sketsa digital selesai wajib diasistensikan kepada mentor, asistensi dilakukan secara *face to face* kepada mentor saat WFO, namun ketika WFA asistensi dilakukan melalui platform Slack. Pada tahap sketsa apabila referensi foto dirasa kurang, *illustrator* bisa mencari referensi foto lainnya asalkan masih berlokasi di Singapore. Dalam pengerjaan sketsa penulis menggunakan software Adobe Photoshop. Karena ilustrasi dikhususkan untuk anak – anak maka harus memperhatikan berbagai hal seperti tidak mengandung unsur kekerasan, mengandung hal yang bisa dijadikan pembelajaran, dan proporsi anatomi harus disesuaikan dan ramah untuk anak – anak.



Gambar 2. 15 Tampilan sketsa digital

(Sumber : Berkas penulis, 2024)

### 3. Coloring

Pada tahap coloring *illustrator* melanjutkan ke tahap pewarnaan setelah sketsa di ACC oleh mentor. Hal yang perlu diperhatikan dalam tahap *coloring* adalah kita harus menyesuaikan dengan sensor motorik anak – anak seperti warna yang harus digunakan ialah warna yang tergolong cerah agar menarik bagi anak - anak dan *ambience* yang ceria. Pada proses *coloring* ini penulis ada 3 tahapan yaitu *base color*, *shading*, *lighting and detailing*, dan *Upload*.

#### 1. *Base color*

Pada tahap ini penulis melakukan *base color* atau warna dasar untuk *background* dan tiap karakter. *Base color* merupakan tahapan kedua setelah sketsa dalam pembuatan suatu ilustrasi dimana warna dasar ini ditentukan sesuai dengan latar suasana serta emosi tiap karakter ilustrasi tersebut.



Gambar 2. 16 Tampilan base color

(Sumber : Berkas penulis, 2024)

## 2. *Shading, Lighting and Detailing*

Pada tahap ini penulis melakukan *shading, lighting and detailing* untuk keseluruhan ilustrasi setelah di *base color*. Pada tahapan ini diharuskan untuk tidak terlalu kompleks dalam *shading, lighting and detailing* dikarenakan jika terlalu kompleks ditakutkan anak – anak susah untuk fokus terhadap aktivitas yang dilakukan oleh tiap karakter.

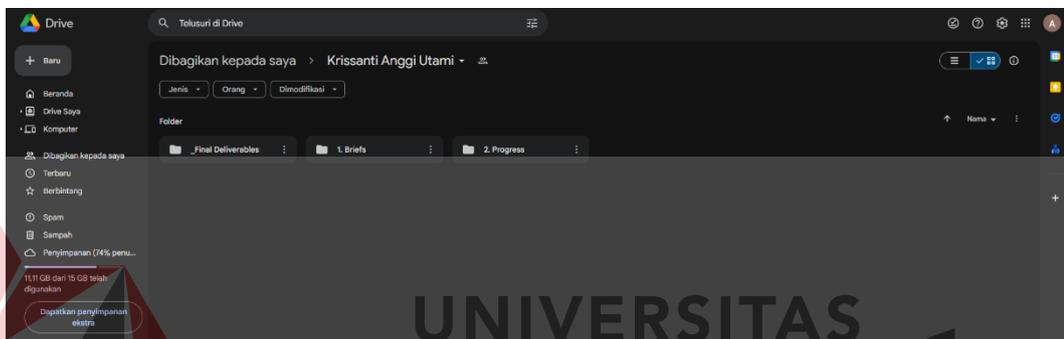


Gambar 2. 17 Tampilan *Shading, Lighting and Detailing*

(Sumber : Berkas penulis, 2024)

### 3. Upload

Pada tahap ini setelah *sketch* dan *coloring* di ACC oleh mentor maka selanjutnya *illustrator* harus mengunggah file png dan psd kedalam Google drive yang telah disediakan. Kemudian link masing – masing file harus dimasukkan kedalam platform Monday agar *project manager* bisa memantau hasil akhir dari setiap tahapan dalam pembuatan ilustrasi. Link drive yang perlu dicantumkan yakni *progress sketch*, *progress coloring*, dan *done gdrive*. *Illustrator* juga diwajibkan menulis *caption* atau penjelasan terkait aktivitas apa saja yang ada di ilustrasi tersebut, *caption* dituliskan melalui platform Monday.



Gambar 2. 18 Tampilan Google drive

(Sumber : Berkas penulis, 2024)



Gambar 2. 19 Tampilan Caption di platform Monday

(Sumber : Berkas penulis, 2024)



Gambar 2. 20 Contoh hasil ilustrasi penulis

(Sumber : Berkas penulis, 2024)

## B. Storyboard

Pada magang ini penulis tidak hanya mengerjakan ilustrasi tetapi juga mendapatkan *jobdesc* untuk membuat storyboard untuk produksi animasi. Storyboard adalah sketsa dari potongan adegan (*scene*) yang akan dianimasikan oleh *animator* nantinya, tujuannya agar mempermudah saat meng-animasikan. Tidak hanya itu fungsi storyboard juga memudahkan anak *illustrator* dalam membua aset setiap *scene*-nya. Animasi yang diproduksi akan diunggah melalui Youtube Studycle Kids.



Gambar 2. 21 Tampilan platform Youtube Studycle Kids

(Sumber : Youtube Studycle Kids, 2024)

Pada pembuatan storyboard juga terdapat brief yang didalamnya menjelaskan setiap *scene* yang harus digambarkan. Dan untuk brief ini dibuat oleh *writer* bersama *project manager* dan mentor.

Storyboard/ Concept Proof for Media Object Development

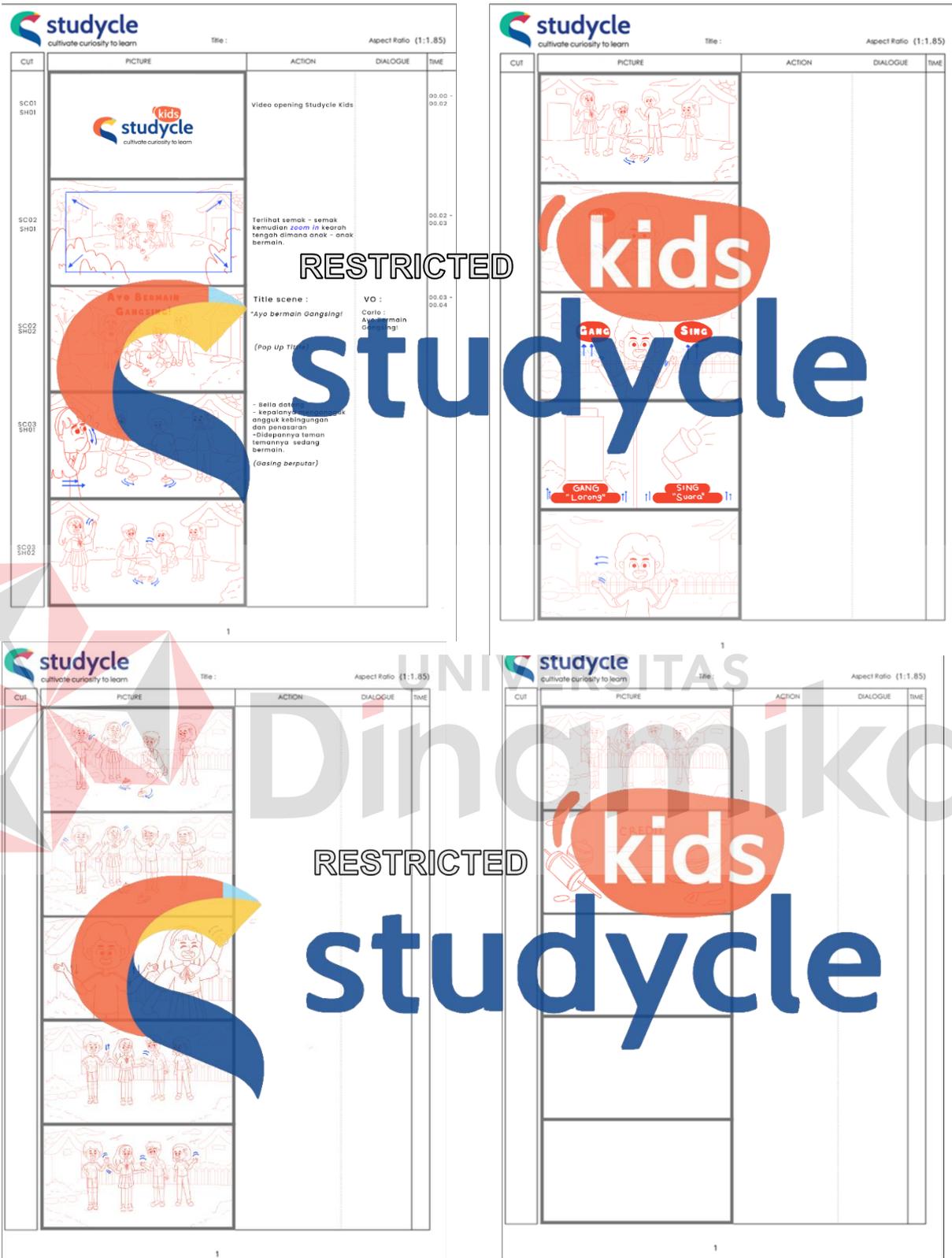
Module / Topic	Permainan Tradisional Anak Indonesia	Title of Media Object	Ayo Bermain Gasing   Permainan Tradisional Anak Indonesia   Video Edukasi   Kartun Anak
Target Audience	Primary 6-12	Lesson Package / Activity Tab	Permainan
Type of Media Object	Video Animasi	Learning Objective for Media Object	Target audience dapat mengetahui informasi tentang permainan gasing Target audience dapat mengetahui cara bermain gasing
Owner and Contact Email	Felisia Inggita Andalu Putri felisiainggita@gmail.com	Total Approximate Duration	3 menit
Checked By	Widya adawiyahputri18@gmail.com	Remarks	<a href="https://regional.kompas.com/read/2022/07/28/144200578/permainan-tradisional-gasing-sejarah-cara-memainkan-dan-bentuk?page=all">https://regional.kompas.com/read/2022/07/28/144200578/permainan-tradisional-gasing-sejarah-cara-memainkan-dan-bentuk?page=all</a> <a href="https://surakarta.go.id/?p=28580">https://surakarta.go.id/?p=28580</a> <a href="https://www.scribd.com/document/511692685/Jenis-Gasing-Yang-Ada-Di-Indonesia">https://www.scribd.com/document/511692685/Jenis-Gasing-Yang-Ada-Di-Indonesia</a>

Segmen/Frame (Approximate Duration)	Stills/Visuals	Description	Remarks	Narration/VO Description
1 2s		Video opening StudyCicle Kids		
2 4s		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menampilkan judul: Ayo Bermain Gasing!</li> <li>Ada sekelompok anak-anak (Carlo dan teman-temannya) yang sedang bermain gasing dan penontonnya (anak2 juga) bersorak kegirangan di pekarangan rumah yang berpasir.</li> </ul>		Carlo: Ayo Bermain Gasing!
3 15s		<ul style="list-style-type: none"> <li>Scene ini menampilkan Carlo, Alex dan teman-temannya yang sedang berbicara di pekarangan rumah yang berpasir.</li> <li>Bela datang dengan ekspresi penasarannya.</li> <li>Scene selanjutnya, menampilkan ke Carlo saja. Dia menjelaskan tentang gasing. Backgroundnya pekarangan rumah dengan pasir.</li> </ul>	<p>Referensi main video: <a href="https://regional.kompas.com/read/2022/07/28/144200578/permainan-tradisional-gasing-sejarah-cara-memainkan-dan-bentuk?page=all">https://regional.kompas.com/read/2022/07/28/144200578/permainan-tradisional-gasing-sejarah-cara-memainkan-dan-bentuk?page=all</a></p> <p><a href="https://surakarta.go.id/?p=28580">https://surakarta.go.id/?p=28580</a></p> <p><a href="https://www.scribd.com/document/511692685/Jenis-Gasing-Yang-Ada-Di-Indonesia">https://www.scribd.com/document/511692685/Jenis-Gasing-Yang-Ada-Di-Indonesia</a></p>	Carlo: Kapan-kapan Kalian sedang bermain, apa? Bela: Oh iya, sedang bermain gasing. Carlo: Sekali permainannya? Bela: Sama kami, Bela tidak tahu apa itu gasing.
4 25s		<ul style="list-style-type: none"> <li>Scene ini berfokus pada Carlo di tengah pekarangan rumah yang berpasir.</li> <li>Carlo menjelaskan tentang gasing.</li> <li>Tulisan yang dan sing menghilang, lalu move ke pengertian gasing secara keseluruhan (dialog 3) di bawah.</li> <li>Scene selanjutnya pekarangan rumah yang kosong</li> </ul>		Carlo: Nah, hari ini, aku akan menunjukkan untuk kalian salah satu permainan tradisional anak Indonesia bernama gasing! 2. Carlo: Permainan yang menggunakan suku kata teman-temannya. 3. Carlo: Gasing artinya korong, dan sing artinya suara. 4. Carlo: Jadi, gasing adalah permainan berputar yang dimainkan di tempat kosong dan bisa mengeluarkan bunyi.
5 15s		<ul style="list-style-type: none"> <li>Scene ini tidak ada Carlo, namun VO-nya saja.</li> <li>Saat dialog 2, muncul anak-anak bermain gasing di sekitar dan muncul juga orang-orang dewasa yang bermain gasing.</li> <li>Ekspres mereka bahagia dan bersorak-sorak.</li> <li>Scene selanjutnya tanah datar.</li> </ul>		(Pekarangan rumah masih kosong) 1. Carlo: Biasanya, permainan gasing dilakukan di pekarangan rumah yang kondisinya keras dan datar. 2. Carlo: Permainan gasing, dapat dilakukan secara perorangan maupun berkelompok dengan jumlah pemain yang bervariasi. (Pekarangan rumah di kiri muncul anak-anak bermain, lalu di kanan orang sekelompok dewasa bermain gasing)
6 40s		<ul style="list-style-type: none"> <li>Scene ini memiliki background tanah keras dan datar (negative space)</li> <li>Macam-macam bentuk gasing dimunculkan dengan morph transition (gasing dalam posisi berputar tapi stay di tempat) saat masing-masing dialog diucapkan satu per satu.</li> <li>Di bawah gasing-gasing, ditulis nama-namanya.</li> <li>Scene selanjutnya ada Bela di kiri dan</li> </ul>	Referensi transisi: <a href="https://youtu.be/1c5n-PuE9Q?si=2V2S-4WV_8X5S2EU">https://youtu.be/1c5n-PuE9Q?si=2V2S-4WV_8X5S2EU</a>	1. Carlo: Oh iya, ternyata gasing memiliki banyak bentuk permainan. 2. Carlo: Yang pertama ada gasing kayu. (Muncul gasing kayu yang berputar) 3. Carlo: Gasing kayu memiliki bentuk seperti buah bengkuang. 4. Carlo: Yang kedua, ada gasing buah parah. (Muncul gasing buah parah yang memutar) 5. Carlo: Gasing ini terbuat dari biji karet atau buah parah oleh

Gambar 2. 22 Contoh brief storyboard

(Sumber : Youtube StudyCicle Kids, 2024)

Pada pembuatan storyboard hal yang perlu diperhatikan yakni tabel bagian deskripsi dan narasi, karena dalam penggambaran setiap scene harus bisa memperlihatkan secara detail bagaimana pergerakan dari satu scene ke scene selanjutnya. Setiap scene juga harus sesuai dengan referensi yang telah dicantumkan. Pemberian *line movement* juga diwajibkan agar *animator* memahami efek atau transisi apa yang dimaksudkan.



Gambar 2. 23 Contoh hasil storyboard penulis

(Sumber : Youtube Studycle Kids, 2024)

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Pada laporan kerja praktik yang berjudul “Perancangan Ilustrasi Untuk Platform Pembelajaran Bahasa Studycle Kids Berbasis Ai Guna Meningkatkan Efektivitas Belajar Anak” maka dari itu dapat disimpulkan berikut:

1. Ilustrasi sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan khususnya dalam melengkapi dan memberikan unsur dalam mendukung suatu ide ataupun materi dalam pembelajaran.
2. Dalam perancangan suatu sistem seperti AI suatu instansi juga memerlukan tahap uji coba sebelum meluncurkan suatu aplikasi agar ketika sudah diluncurkan aplikasi tersebut tidak mendapat banyak kendala.
3. *Illustrator* harus bisa membuat ilustrasi sesuai dengan target market dari suatu instansi agar pesan dapat tersampaikan dengan tepat.

#### 5.2 Saran

Selama mengikuti kegiatan MBKM Magang MSIB di PT. Stadikel Edukasi Teknologi, penulis memiliki beberapa saran yang memungkinkan untuk diterapkan pada pelaksanaan magang selanjutnya :

1. Penulis merasa PT. Stadikel terlalu cepat dalam memberikan keputusan untuk menyeleksi para pendaftar di awal program MSIB, karena penulis melihat dari mitra lain yang masih pada tahap seleksi berkas namun mitra langsung memberikan *offering*.
2. Mitra tidak terlalu transparan dalam memberikan informasi tentang *company profile*. Hendaknya mitra memberikan materi mengenai *company profile* secara jelas diawal *onboarding*.

## DAFTAR PUSTAKA

(Kampus Merdeka, 2024)

Abimanto, Dhanan, and Iwan Mahendro. "Efektivitas Penggunaan Teknologi AI Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 2.2 (2023): 256-266.

Fitriani, Yuni. "Analisa pemanfaatan learning management system (LMS) sebagai media pembelajaran online selama pandemi covid-19." *JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing)* 4.2 (2020): 1-8.

Hutasuhut, Dedek Indra Gunawan, et al. "E-Learning Pembelajaran Ilustrasi Menggunakan Metode Iconix Process." *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)* 5.1 (2021): 29-38.

Murphy, M. Lynne. "The American Heritage® dictionary of the English language." *Dictionaries: Journal of the Dictionary Society of North America* 22.1 (2001): 181-199.

Nastiti, Faulinda Ely, and Aghni Rizqi Ni'mal'Abdu. "Kesiapan pendidikan Indonesia menghadapi era society 5.0." *Jurnal kajian teknologi pendidikan* 5.1 (2020): 61-66.

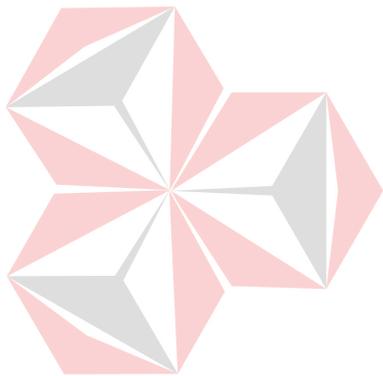
Prasetyo, Eko Budi. "Peran ilustrasi visual dalam pembelajaran." *Majalah Ilmiah Pembelajaran* 2.2 (2006).

Sachari, Agus, and Yan Yan Sunarya. "Tinjauan Desain." *Penerbit Institut Teknologi Bandung*. (2000).

Supriadi, Salsabila Rheinata Rhamadani Putri, Sulistiyani Usman Haedi, and Muhammad Minan Chusni. "Inovasi pembelajaran berbasis teknologi Artificial Intelligence dalam Pendidikan di era industry 4.0 dan society 5.0." *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)* 2.2 (2022): 192-198.

Witabora, Joneta. "Peran dan perkembangan ilustrasi." *Humaniora* 3.2 (2012): 659-667.

Zahara, Sofi Liza, Zahira Ula Azkia, and Muhammad Minan Chusni. "Implementasi Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Bidang Pendidikan." *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)* 3.1 (2023): 15-20.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**