



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Bidang kerja dan susunan kerja di PT. Gramedia Digital Nusantara dijelaskan sebagai berikut:

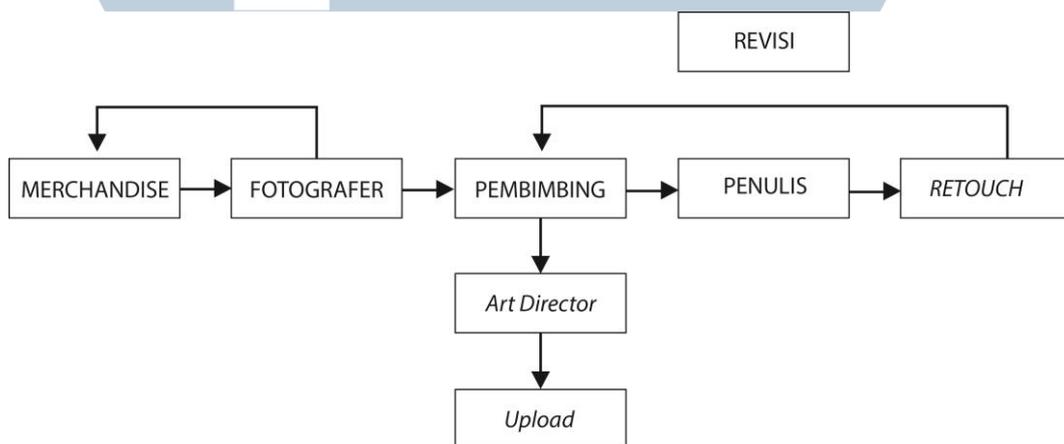
1. Kedudukan

Pada perusahaan PT. Gramedia Digital Nusantara penulis ditempatkan sebagai Desain Grafis tepatnya di bagian divisi *Digital Imaging* dan fotografer. Pada divisi desain grafis dipimpin oleh Maria S. Putri selaku *Art Director*. Penulis selama kerja magang dibantu oleh Nandang Alan Gunawan (*Junior Graphic Design*) selaku mentor dan pembimbing lapangan yang bertanggung jawab atas semua pekerjaan yang dilakukan penulis di bagian *retouch*. Penulis juga ditempatkan di Gramedia Matraman sebagai *Stylist*, dan fotografer. Penulis mendapatkan dua pembimbing lapangan pada saat kerja praktik magang di Gramedia Matraman yang bernama Reynaldo Pratama (*Staff Photo Studio*) dan Rizki Ramadhan (*Junior Imaging Analyst*). Apabila ada briefing pekerjaan, *Art Director* akan menyampaikannya kepada pembimbing lapangan, dan pembimbing lapangan akan memberikan kepada penulis.

2. Koordinasi

Susunan alur koordinasi pekerjaan yang penulis terima adalah sebagai berikut: Produk yang akan di foto oleh fotografer diambil oleh tim *merchandise* dari Toko Gramedia yang terletak di Gramedia Matraman, Studio yang terletak di lantai 5 Gramedia Matraman sebagai tempat untuk memfoto produk yang akan dijadikan dalam bentuk digital. Produk yang telah difoto dikirim ke kantor Gramedia.com oleh Reynaldo Pratama (*Staff Photo Studio*). Pembimbing yang berada di Gramedia.com membagikan hasil foto tersebut kepada penulis untuk di *retouching* dalam bentuk *RAW*. Foto produk yang sudah dibagikan ke penulis kemudian di edit dengan *software Adobe Lightroom*, dan *Adobe Photoshop* agar produk terlihat lebih baik, dan mengganti warna background foto sesuai dengan

standarisasi template yang sudah disediakan. Setelah produk terlihat rapih dan bersih, selanjutnya foto tersebut di ubah ukurannya sesuai dengan grid yang sudah ditentukan, kemudian hal terakhir yang dilakukan adalah melakukan asistensi untuk di revisi hasil kerja penulis, jika hasilnya sudah memenuhi syarat pengumpulan, hasil file akan dijadikan bentuk JPEG, jika hasilnya kurang memuaskan maka pembimbing akan melakukan revisi kembali hasil *retouch* tersebut kepada penulis untuk diperbaiki. Setelah diterima oleh pembimbing lapangan, foto yang telah di *retouch* diberikan kepada art director untuk diolah dan dimasukkan ke template web untuk diberikan kepada bagian *IT* untuk di *upload* ke web Gramedia.com. Bagan di bawah ini menjelaskan alur koordinasi pekerjaan yang penulis lakukan.



Gambar 3.1. Bagan Susunan Alur Koordinasi Penulis.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama magang:

No.	Minggu Ke-	Proyek	Keterangan
1	21 Juli - 22 Juli 2016	<i>Retouch</i> Foto produk (13 foto)	- <i>Retouch</i> mainan - <i>Retouch</i> peralatan alat tulis
2	25 Juli – 29 Juli 2016	<i>Retouch</i> Foto produk (37 foto)	- <i>Retouch</i> mainan - <i>Retouch</i> peralatan alat tulis

3	01 Agustus – 05 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Retouch</i> foto produk (60 foto) - <i>Asistant Photographer</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Retouch</i> alat tulis - <i>Retouch</i> mainan - <i>Retouch</i> mode tas
4	08 Agustus – 12 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Retouch</i> foto produk (70 foto) - <i>Briefing</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Retouch</i> mainan, dan aksesoris - <i>Retouch</i> mode tas - <i>Retouch</i> alat tulis
5	15 Agustus – 16 Agustus 2016	<i>Retouch</i> foto produk (20 foto)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Retouch</i> mode aksesoris - <i>Retouch</i> Mainan - <i>Retouch</i> alat tulis
6	22 Agustus – 26 Agustus 2016	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Retouch</i> foto produk (18 foto) - Fotografer produk (10 produk) 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Retouch</i> alat tulis - <i>Retouch</i> mainan - Mode Tas
7	29 Agustus – 02 September 2016	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Stylist</i> - <i>Archiving</i> - Fotografer (50 produk) 	<ul style="list-style-type: none"> - Fotografer Mode Tas - Fotografer Mode Aksesoris
8	05 September – 09 September 2016	<ul style="list-style-type: none"> - Fotografer produk (80 produk) - <i>Archiving</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Fotografer Mainan - Fotografer Mode Aksesoris - Fotografer Mode tas

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

9	13 September – 16 September 2016	- Fotografer produk (30 produk) - <i>Archiving</i>	- Fotografer Mode tas - <i>Archiving</i> Peralatan Kantor
10	19 September – 23 September 2016	- <i>Archiving</i> - <i>Stylist</i>	- <i>Archiving</i> Mode Tas - <i>Stylist</i> Peralatan Kantor
11	26 September – 30 September 2016	- <i>Archiving</i> - <i>Stylist</i>	- <i>Archiving</i> Peralatan Kantor - <i>Stylist</i> Alat tulis

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama penulis magang di Gramedia.com, pekerjaan yang penulis lakukan sebagai desain grafis adalah *retouch* foto, fotografer, asisten fotografer, *stylist* dan membuat *Archiving*. Dari berbagai pekerjaan tersebut, pekerjaan pokok penulis lakukan adalah me-*retouch* foto dan mem-foto produk-produk yang ada di Gramedia Matraman untuk dimasukkan ke website gramedia.com sebagai *e-commerce*. *Retouch* sebuah istilah yang terdapat di ilmu fotografi yang berarti mengubah, sifatnya memperbaiki atau menambah warna sehingga menghasilkan gambar yang baik.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Penulis paling banyak melakukan pekerjaan pokok lakukan adalah *retouch* foto dan fotografer berbagai macam produk yang nantinya akan dimasukan ke dalam website gramedia.com. Penulis akan menguraikan proses pelaksanaan tersebut secara rinci:

1. *Re-touching* foto

a. *Briefing*

Sebelum bekerja penulis mendapatkan *briefing* untuk membahas target foto yang harus *Re-touching* di Gramedia.com. Penulis selaku divisi *Digital*

Imaging mendapatkan target untuk me-*retouch* sepuluh foto produk yang terdapat satu foto produk berisi empat foto dari angel yang berbeda setiap harinya. Setelah sepuluh produk yang sudah di *retouch* tersebut, akan di lakukan prosedur *revisi* oleh Nandang Alan Gunawan selaku pembimbing lapangan di PT. Gramedia Digital Nusantara. Untuk tahap selanjutnya diberikan kepada Maria S. Putri selaku *Art Director* yang bertanggung jawab untuk menyerahkan hasil *retouch* tim *Digital Imaging* kepada tim Teknik Informatika (TI) untuk dimasukan kedalam web Gramedia.com. perusahaan ini akan melakukan *launching* web berupa *e-commerce* dengan tampilan yang baru dan lebih lengkap pada 31 Oktober 2016.

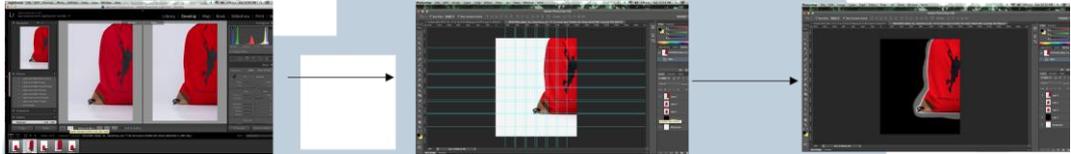
b. Produksi

Software Adobe Lightroom adalah salah satu *software* yang di gunakan oleh penulis saat melakukan tahap *editing* foto produk. *Software* ini sangat membantu penulis untuk mengubah pencahayaan dan warna (*tone*) yang ada di foto produk agar warna produk tersebut terlihat dan tajam. Namun tidak berubah jauh dari warna aslinya. Setelah melakukan *editing* pada warna, dan pencahayaannya. Selanjutnya penulis menggunakan *Adobe Photoshop* untuk menghilangkan butiran kotoran, memperbaiki foto produk bila mengalami kecacatan dan untuk *background* yang terdapat pada foto diganti menggunakan *background Standarisasi* dari PT. Gramedia Digital Nusantara. Ukuran produk yang terdapat didalam foto kemudian disesuaikan dengan *grids* yang telah diberikan oleh pembimbing lapangan sebagai tamplate dasar dari Gramedia.com.

c. *Revisi*

Pada bagian *revisi* tim bagian praktik kerja magang PT. Gramedia Digital Nusantara menyetepakati bahwa untuk bagian *revisi* dilakukan setiap pukul 16.00 WIB oleh Nandang Alan Gunawan selaku pembimbing lapangan di perusahaan ini. Sehingga pembimbing lapangan dapat mengarahkan jika ada kesalahan, dan kekurangan dalam tahap *editing* maupun ukuran *grids* yang tidak sesuai. Selesai melakukan *revisi* penulis segera melakukan kembali

editing ulang untuk bagian yang di *revisi* baik kesalahan kecil maupun besar agar target 10 produk dalam 1 hari dapat tercapai, sehingga tidak membebani penulis dalam melakukan *editing* foto produk di keesokan harinya.



Gambar 3.2. Contoh Proses *Retouch* Foto Produk

2. Fotografi Produk

a. *Briefing*

Sebelum penulis diminta melakukan foto untuk produk yang berada di toko buku Gramedia di Matraman, pembimbing lapangan untuk foto produk bernama Reynaldo Pratama (*Staff Photography*) memberikan briefing arahan untuk langkah-langkah pengambilan foto dalam satu produk. Penulis diminta mengambil empat angle dari setiap produk yang tersedia yaitu: tampak depan, belakang, samping, detail pada produk, untuk *target* foto produk di Gramedia Matraman ialah 30 produk setiap harinya. Ada juga kriteria dalam pengambilan foto produk yaitu: pengaturan *lighting* harus di perhatikan agar bayangan yang dihasilkan dari *lighting* terlihat lebih *natural*.

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



Gambar 3.3. Gambar Suasana Studio Gramedia Matraman.

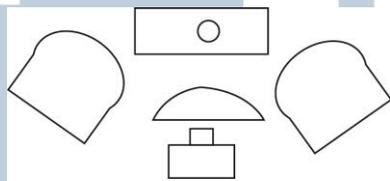
b. *Merchandise*

Untuk memulai proses foto produk karyawan di bagian *Merchandise* dari Gramedia.com yang akan bekerja mengambil beberapa produk di Gramedia Matraman untuk di foto, produk yang diambil adalah peralatan kantor, Alat tulis, Tas, Mainan, Aksesori. Produk tersebut di data terlebih dahulu oleh tim Merchandise, lalu produk tersebut di serahkan ke penulis untuk melakukan proses foto produk.

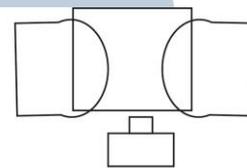
c. *Produksi*

Saat pengambilan foto produk, penulis melakukan foto dengan menggunakan camera Canon 7D Mark III yang disediakan oleh pihak Gramedia.com, dan menggunakan *reflector* sehingga memudahkan fotografer sebagai pantulan cahaya. *Lightning* yang digunakan

berjumlah 3 buah yang diletakkan di bagian atas, kanan, dan kiri dengan speed 1/125. Terdapat dua studio di Gramedia Matraman yaitu: studio makro dan mikro. Untuk studio makro sendiri biasanya lebih fokus ke foto produk yang memiliki ukuran besar, sedangkan studio mikro sendiri biasanya hanya untuk foto produk yang ukurannya kecil. Berikut gambaran sketch studio foto yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3.4. Sketch Foto Studio Makro



Gambar 3.5. Sketch Foto Studio Mikro

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

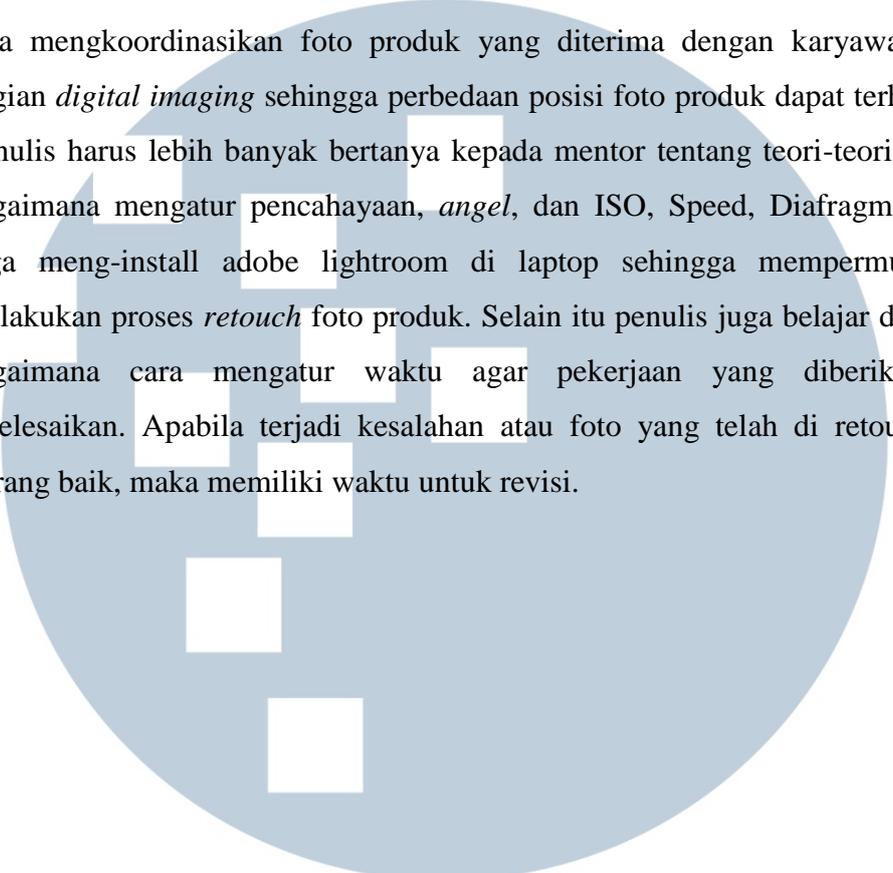
Penulis menemukan beberapa kendala selama magang:

1. Penulis dikejar target untuk mempersiapkan produk-produk yang cukup banyak dengan renggang waktu yang cukup singkat.
2. Penulis dipindah tugaskan ke studio Gramedia Matraman untuk foto produk sebagai fotografer maupun *stylist* yang lokasinya cukup jauh dan berhadapan dengan kemacetan yang cukup panjang.
3. Terkadang terjadi perbedaan posisi foto dalam suatu produk antara penulis dengan karyawan lain di bagian *digital imaging* yang mendapatkan tema foto yang sama, sehingga foto yang sudah selesai di *retouch* terkadang harus di *revisi* agar posisinya menjadi serasi.
4. Jarak yang ditempuh oleh penulis dari rumah yang berlokasi di Cipondoh Makmur menuju lokasi kerja magang di Palmerah Barat dan Matraman cukup jauh, dan waktu yang dibutuhkan untuk sampai dari rumah sampai tempat kerja praktik magang kira-kira satu jam, tiga puluh menit sampai 2 jam jika tidak terkena macet di perjalanan.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi dari Kendala-kendala di atas dapat ditangani oleh penulis atas bantuan koordinasi yang baik dari pembimbing lapangan dan *Art Director*. Penulis harus

bisa mengkoordinasikan foto produk yang diterima dengan karyawan lain di bagian *digital imaging* sehingga perbedaan posisi foto produk dapat dihindarkan. Penulis harus lebih banyak bertanya kepada mentor tentang teori-teori fotografi, bagaimana mengatur pencahayaan, *angel*, dan ISO, Speed, Diafragma. Penulis juga meng-install adobe lightroom di laptop sehingga mempermudah saat melakukan proses *retouch* foto produk. Selain itu penulis juga belajar disiplin lagi bagaimana cara mengatur waktu agar pekerjaan yang diberikan dapat diselesaikan. Apabila terjadi kesalahan atau foto yang telah di *retouch* masih kurang baik, maka memiliki waktu untuk revisi.

A large, light blue circular watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMN) is centered in the background of the page. The logo consists of a circle with a stylized 'U' shape inside, formed by several white rectangular blocks of varying sizes.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA