



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 organisasi

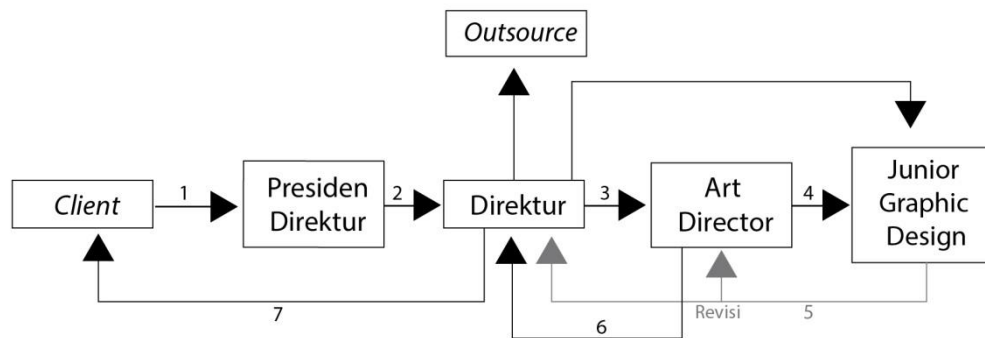
Penulis sebagai *graphic designer* di Bytco bertanggung jawab untuk mengerjakan desain untuk berbagai macam klien, dalam pengerjaan desain, penulis juga membuat beberapa alternatif desain yang dapat dipilih.

1. Kedudukan

Kedudukan penulis dalam perusahaan Bytco adalah sebagai *junior graphic designer*, penulis bertanggung jawab langsung kepada Direktur atau kepada *art director*, tergantung siapa yang memberikan tugas.

2. Koordinasi

Pekerjaan pertama kali masuk melalui Presiden Direktur, dan biasanya Presiden Direktur yang melakukan pertemuan dengan *client* di tempat yang sudah ditentukan, setelah itu Presiden Direktur melakukan *briefing* kepada Direktur, atau bersamaan Direktur dan *art director*, setelah diskusi selesai, maka Direktur memberikan pekerjaan tersebut kepada *art director* dan pekerjaan akan diselesaikan oleh *art director* sendiri, atau melakukan *briefing* kepada *junior graphic designer* dan memberikan pekerjaan tersebut kepada *junior graphic designer*, pekerjaan juga dapat datang langsung dari direktur apabila *art director* sedang tidak hadir atau sedang mengerjakan pekerjaan lain. Pekerjaan juga dapat diserahkan kepada pihak ke 3 atau *outsourc*e. Semua tugas yang dikerjakan oleh *graphic junior designer* ataupun *art director* akan diasistensi dengan Direktur, dan apabila pekerjaan dilakukan oleh *junior graphic designer*, maka revisi akan dilakukan oleh *art director* secara berkala, revisi juga dapat langsung dilakukan kepada Direktur apabila Direktur yang memberikan *briefing* pertama kali.



Gambar 3.1. Bagan alur koordinasi

3.2. Tugas yang dilakukan

Tabel 3.1. Daftar Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No	Tanggal	Proyek	Deskripsi
1	1-7, 12, 26 Maret 2017	Perancangan <i>motion graphic</i> cat value super emulsion untuk media sosial Asianpaints.	1. Melakukan riset infografis yang ada 2. Melakukan <i>brainstorming</i> . 3. Membuat sketsa awal 4. Melakukan tracing elemen visual dari infografis yang ada. 5. Merancang <i>motion graphic</i> 6. Melakukan asistensi, dan revisi 7. Menyerahkan data ke direktur
2	4 Maret 2017	Membantu proses fotografi untuk <i>annual report</i> .	Datang ke studio foto dan melakukan kegiatan sesuai yang diuraikan oleh tim di tempat.
3	6 Maret 2017	Melakukan cropping foto untuk <i>Annual report</i> .	Melakukan proses <i>cropping</i> untuk membersihkan bagian luar objek untuk mempermudah proses <i>digital imaging</i> .
4	22 Maret 2017	Membantu perancangan poster,	1. Melakukan <i>brainstorming</i>

		<i>banner</i> , dan <i>wobbler</i> , dan pengaplikasiannya (<i>mock-up</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 2. Mencari referensi dari internet 3. Membuat sketsa awal 4. Memvisualisasikan sketsa dan mengatur layout 5. Melakukan diskusi bersama <i>art director</i> 6. Melakukan asistensi, dan revisi 7. Mengaplikasikan desain ke tool dalam bentuk <i>mock up</i> 8. Menyerahkan data ke direktur
5	27 Maret, 4 April 2017	Melakukan <i>tracing</i> foto untuk <i>Annual report</i> .	Penulis diberikan foto oleh direktur foto tersebut harus di rubah ke dalam bentuk yang ilustratif dengan proses <i>tracing</i> .
6	29 Maret 2017	Merancang ulang <i>table top banner</i> untuk Asianpaints.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan studi visual desain yang sudah ada 2. Melakukan brainstorming 3. Membuat sketsa awal 4. Memvisualisasikan sketsa dan mengatur layout 5. Melakukan asistensi dan revisi dengan direktur 6. Menyerahkan data ke direktur
7	10 April 2017	Merancang <i>wall branding</i> untuk Asianpaints berdasarkan desain yang sudah ada sebelumnya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan studi visual desain yang sudah ada 2. Melakukan brainstorming 3. Membuat sketsa awal 4. Memvisualisasikan sketsa dan mengatur layout

			<p>5. Melakukan asistensi dan revisi</p> <p>6. Menyerahkan data ke direktur</p>
8	12 April 2017	Melakukan tracing foto untuk poster promosi event di media sosial	<p>Penulis diberikan foto oleh salah satu anggota desainer bytco, foto tersebut harus di rubah ke dalam bentuk yang ilustratif dengan proses <i>tracing</i>.</p>
9	20 April 2017	Merancang ulang desain <i>flyer</i> promosi cat Asianpaints.	<p>1. Melakukan studi visual desain <i>flyer</i> yang sudah ada</p> <p>2. Melakukan <i>brainstorming</i></p> <p>3. Membuat sketsa awal</p> <p>4. Memvisualisasikan sketsa dan mengatur <i>layout</i></p> <p>5. Melakukan asistensi dan revisi dengan <i>art director</i> dan direktur</p> <p>6. Menyerahkan data ke direktur</p>
10	25 April 2017	Melakukan <i>tracing</i> foto untuk <i>Annual report</i> .	<p>Penulis diberikan foto oleh direktur foto tersebut harus di rubah ke dalam bentuk yang ilustratif dengan proses <i>tracing</i>.</p>

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3. Uraian pelaksanaan kerja magang

Selama pelaksanaan program kerja magang di Bytco, penulis bertanggung jawab merancang desain untuk semua *client* bytco, seperti *flyer*, brosur, *wall branding* hingga *motion graphic*. Selama pelaksanaan kerja magang, penulis bertanggung jawab langsung kepada Direktur, atau *art director*, tergantung siapa yang memberikan pekerjaan atau *briefing* pertama kali.

3.4. Proses pelaksanaan

Pada saat pelaksanaan program kerja magang, penulis dipercayakan untuk merancang sejumlah desain, dalam bagian ini penulis akan menjelaskan tahap pengerjaan tugas yang dilakukan penulis selama proses kerja magang:

3.4.1. Perancangan *Motion graphic* untuk media sosial Asianpaints

Penulis diinstruksikan oleh Direktur untuk merancang sebuah infografis produk cat dengan media video, infografis tersebut sebelumnya sudah ada, namun hanya dalam bentuk *poster*, *client* meminta untuk membuat versi bergerak dari infografis tersebut, Direktur juga menginstruksikan penulis untuk menyelesaikan *motion graphic* tersebut dalam satu minggu.

Video *motion graphic* tersebut harus dibuat dalam format resolusi 1920x1080, atau 1080p, dan durasi video harus 1 menit. Juga harus mencantumkan semua kelebihan cat *value super emulsion* yang sudah tertera sebelumnya di infografis yang sudah ada. Setelah mendapatkan *brief* yang cukup singkat ini, penulis diminta oleh Direktur untuk mencoba untuk sementara, dan untuk membantu perancangan video, Direktur juga memberikan sejumlah video referensi yang sebelumnya sudah pernah dikerjakan oleh Bytco.

Penulis memulai perancangan dengan melakukan proses *tracing* semua elemen visual yang ada di infografis sebelumnya, dikarenakan semua elemen ini akan dianimasikan, proses *tracing* ini akan mempermudah penulis untuk menganimasikan ataupun merubah bentuk elemen tersebut, proses *tracing* semua elemen visual ini berlangsung sekitar 3 sampai 5 jam, dikarenakan jumlah dari

elemen visual yang cukup banyak. Setelah proses *tracing* selesai, penulis tidak melakukan asistensi, karena menurut penulis, *progress* sementara ini masih belum cukup banyak untuk di asistensi, namun *art director* datang untuk melakukan pengecekan berkala, dan proses ini pun disetujui oleh *art director*.

Setelah proses *tracing*, penulis mulai merancang *layout* dan *storyboard* dari video tersebut, tujuan dari perancangan *layout* dan *storyboard* ini adalah untuk mempermudah penulis dalam proses menganimasikan semua elemen visual, proses perancangan *layout* dan *storyboard* dilakukan penulis dengan cepat dikarenakan penulis ingin mengejar animasi supaya bisa di asistensi oleh direktur. Setelah proses sketsa selesai, penulis langsung mulai menganimasikan semua elemen yang ada sesuai dengan *storyboard* yang sudah dirancang, dan menyelesaikan bagian pertama dalam waktu 3 jam, setelah menyelesaikan bagian pertama, penulis langsung melakukan asistensi kepada Direktur, setelah disetujui oleh Direktur, pengerjaan bagian selanjutnya. Proses pengerjaan dua bagian tersebut juga sama dengan bagian sebelumnya, dan setelah disetujui oleh Direktur, video tersebut di-*render* dengan resolusi 1080p, dan diserahkan langsung kepada *client*.

Setelah menunggu sekitar satu hari, penulis langsung mendapatkan masukan revisi dari *client* yang cukup banyak dikarenakan *client* tersebut sebelumnya tidak memberi instruksi spesifik tentang bagaimana video tersebut harus dirancang. Setelah revisi pertama, penulis langsung mengetahui video tersebut harus dirancang seperti apa, dan harus bagaimana hasil akhirnya. *Client* berpendapat bahwa struktur video tersebut harus ditambahkan lagi di bagian kelebihannya, maka dari itu *client* memberikan elemen visual tambahan yang harus penulis *trace* lagi supaya dapat dianimasikan, setelah elemen visual di *trace* dan di gabung dengan video, penulis kembali melakukan asistensi dengan Direktur, namun Direktur berpendapat bahwa video tersebut masih belum dapat menunjukkan kelebihan dari produk *value super emulsion*. Maka dari itu, Direktur meminta penulis untuk merancang bagian depan video tersebut, yang menunjukkan cat lain, menggunakan warna hitam yang berlawanan dengan warna

video yang sudah dipakai seperti ungu, oranye, dan abu abu. Penulis kemudian langsung mulai mengerjakan yang diinstruksikan dengan merubah elemen yang sudah ada menjadi warna hitam, sekaligus merubah kata kata yang dipakai supaya menunjukkan kekurangan dari cat lain. Setelah proses merubah elemen selesai, penulis kembali menggabungkan elemen tersebut kedalam video, sehingga struktur video sekarang adalah kekurangan cat lain, lalu masuk ke bagian kelebihan *value super emulstion*. Setelah komposisi video disetujui oleh Direktur, data video tersebut diberikan langsung ke *client*, namun sehari kemudian *client* ternyata berpendapat bahwa elemen di depan video, kurang cocok dengan apa yang ingin disampaikan, namun *client* berpendapat bahwa beberapa elemen dari bagian tersebut dapat diaplikasikan kedalam bagian yang sudah ada. Setelah mendapat instruksi tersebut, penulis langsung memulai proses revisi dengan melakukan *pre compose* untuk semua elemen yang baru ditambahkan untuk mempermudah proses *edit*, dan memilah elemen elemen yang disetujui oleh *client* dan meng-*hide pre compose* tersebut, sehingga elemen visual tersebut tidak hilang, namun hanya tidak terlihat, maksud dan tujuan penulis adalah untuk menyimpan elemen tersebut, dengan kemungkinan *client* akan menggunakan kembali elemen visual tersebut. Setelah revisi selesai dilakukan dan disetujui oleh *client*, video tersebut diserahkan kepada *art director* untuk kemudian digabung dengan bagian lain yang sudah dirancang sebelumnya. Berikut merupakan hasil desain motion graphic yang sudah dirancang oleh penulis.

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 3.2. Beberapa *screenshot frame* akhir *motion graphic*

3.4.2. Perancangan *Table top Banner stand*

Penulis diinstruksikan oleh Direktur untuk merancang *Table top Banner* untuk Asianpaints, sebelumnya sudah ada desain untuk media ini, namun dikarenakan ada kesalahan secara visual, dimana logo “75 Tahun” tidak terlihat jelas dikarenakan terlalu menyatu dengan *background* dari *banner* tersebut. Penulis diinstruksikan untuk merancang ulang berdasarkan desain yang ada, namun dengan *layout* yang berbeda dari sebelumnya.

Setelah melakukan studi visual *banner* yang sudah ada, penulis langsung melakukan sketsa untuk menentukan *layout* dan *style* yang berbeda sambil mengatasi masalah yang sebelumnya ada, yaitu logo yang kurang nampak. Setelah sketsa, penulis langsung melakukan proses digitalisasi dengan merancang satu buah desain untuk di asistensi oleh Direktur, namun setelah melakukan asistensi desain tersebut ditolak dikarenakan warna yang digunakan terlalu banyak dan *style* yang sudah terlalu jauh perbedaannya dengan yang sudah dipakai oleh

perusahaan Asianpaints dalam desain yang sebelumnya telah dibuat, oleh karena itu, penulis merevisi ulang *banner* tersebut dengan lebih mengikuti *style* yang sebelumnya sudah ada, setelah menyerahkan data ke Direktur untuk di asistensi, Direktur berpendapat bahwa masih ada kesalahan minor seperti ukuran huruf, dan posisi elemen visual, desain tersebut penulis serahkan ke direktur, dan akan diserahkan langsung ke *client*.



Gambar 3.3. Desain akhir table top banner

3.4.3. Perancangan *Flyer*

Penulis diajak berdiskusi bersama dengan Direktur dan *art director* tentang *flyer* yang baru dibuat oleh Bytco, dengan menangkat permasalahan bahwa *flyer* yang sudah dibuat sebelumnya masih kurang bagus untuk *client*, namun setelah revisi berulang kali, *client* masih belum menyetujui desain yang diserahkan, oleh karena itu direktur memberikan instruksi kepada penulis, untuk membuat *flyer* yang lebih baik, namun tanpa instruksi yang cukup jelas mengenai desain seperti apa yang lebih baik, dikarenakan kemauan *client* yang juga masih kurang jelas. *Flyer* harus dirancang dengan kondisi tidak merubah jenis huruf, dan foto yang sudah

dipakai, namun penulis diperbolehkan untuk menambahkan elemen visual baru. Format ukuran dokumen juga tidak diperbolehkan untuk dirubah.

Setelah melakukan studi visual desain *flyer* di internet untuk referensi, penulis langsung merancang sketsa, dan mulai melakukan visualisasi berdasarkan sketsa tersebut, penulis juga merancang 2 buah alternatif yang dapat dipilih oleh *client*, setelah perancangan selesai, penulis melakukan proses asistensi dengan Direktur dan *art director*, karena Direktur dan *art director* masih kurang yakin tentang desain yang pasti diterima oleh *client*, maka data tersebut langsung diserahkan kepada *client* untuk dipilih.

Setelah *client* memilih satu desain, revisipun dilakukan hanya terhadap desain yang telah dipilih, selama revisi, *client* meminta untuk merubah elemen visual yang sebelumnya hanya berwarna putih, menjadi berbagai warna. Proses ini mengharuskan penulis harus melakukan proses *tracing* terhadap elemen visual tersebut, karena elemen visual yang ada berbentuk gambar dan bukan dokumen *illustrator* atau *vector* sehingga tidak dapat di rubah, ditambah dengan resolusi dari elemen visual tersebut yang sangat kecil sehingga elemen visual *blur* pada saat diperbesar di layar penulis, mempersulit proses *tracing*. Setelah elemen visual sudah di *trace* penulis kemudian mengaplikasikan beberapa jenis warna yang bersifat *vivid*, supaya cocok dengan produk cat yang ingin dipromosikan. Setelah melakukan asistensi kembali dengan Direktur dan *art director*, desain tersebut disetujui dan langsung diberikan kepada *client*, setelah desain tersebut juga diterima oleh *client*, dokumen kemudian di FA atau di *final art* supaya siap untuk di cetak.

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



Desain yang diterima

Gambar 3.4. Desain akhir flyer

3.5. Kendala yang ditemukan

Selama menjalani program magang di Bytco, penulis menemukan beberapa hal yang menjadi kendala yaitu:

1. Kendala Teknis

Kendala teknis yang dihadapi oleh penulis adalah: Laptop yang masih kurang kuat untuk *multitasking*, seperti menggunakan aplikasi *after effect*, dan *illustrator*, penggunaan secara bersamaan dapat memperlambat performa laptop dan meningkatkan panas sehingga berbahaya dan dapat menyebabkan *overheat*.

2. Kendala Non Teknis

Adapun kendala non teknis yang dihadapi oleh penulis adalah:

Seringkali *briefing* yang diberikan oleh Direktur dan *art director* terlalu singkat dan belum dapat memberikan info secara lengkap tentang hal yang dimaksud.

3.5.1. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Adapun solusi yang penulis dapatkan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan adalah

1. Solusi kendala Teknis

Dikarenakan kendala yang ditemukan terdapat di *hardware*, maka penulis mencoba untuk mengurangi penggunaan aplikasi supaya kedua aplikasi tersebut dapat tetap berjalan secara efektif dengan cara seperti:

- a. Mengurangi resolusi di *preview after effect* dari *full* menjadi *third* atau *quarter*, yang menyebabkan kualitas *preview* menurun, namun tidak akan merubah kualitas saat dokumen di *render*.
- b. Menutup dokumen di *illustrator* tanpa menutup aplikasi itu sendiri, sehingga apabila dokumen ingin dibuka lagi, tidak harus melewati fase *loading*, namun langsung membuka dokumen saja.

2. Solusi kendala Non Teknis

Dikarenakan kendala yang ada adalah minimnya *brief* yang sering diberikan oleh Direktur, maka penulis sering bertanya kepada Direktur atau *art director*, supaya penulis dapat lebih mengerti tentang tugas yang diberikan.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA