



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

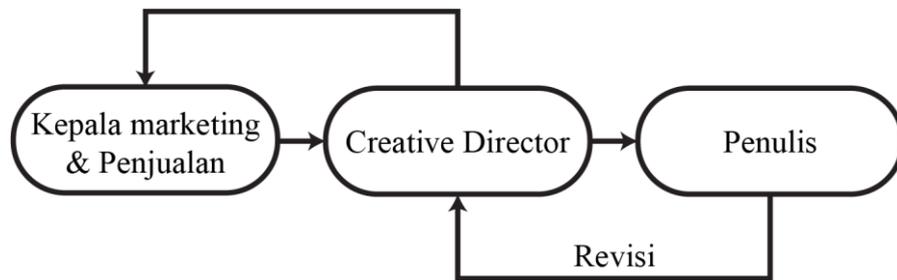
Pada praktik kerja magang penulis ditempatkan pada bagian *creative design* sebagai seorang desain grafis yang dibimbing langsung oleh Anastasia munedy selaku CEO CV. Indostocklots.

3.1.1. Kedudukan

Pada kesempatan magang ini penulis diposisikan sebagai seorang desain grafis yang di bombing langsung oleh Anastasia munedy selaku CEO CV. Indostocklots. Penulis dipercayai mengerjakan beberapa desain untuk mempromosikan perusahaan-perusahaan yang di bawahi CV. Indostocklots seperti Millenia, Amira Factoryoutlet dan lainnya. Pada kesempatan kali ini, penulis dipercayai untuk mengerjakan *company profile, bumper logo, photography, videography* dan media sosial.

3.1.2. Koordinasi

Pada alur pengerjaan, penulis diberitahu oleh Anastasia Munedy selaku CEO CV. Indostocklots, awalnya jika kepala marketing dan penjualan ingin mengeluarkan produk atau mengadakan suatu promo. Bagian tersebut akan memberikan sebuah catatan yang harus dikerjakan kepada *creative director* untuk dipilah tugas apa yang akan di berikan kepada penulis. Setelah *creative director* memilah, mereka lalu memberikan tugas tersebut kepada penulis. Lalu penulis membuat sketsa kasar dan selanjutnya melakukan asistensi kepada *creative director*. Jika sketsa kasar tersebut di setuju, maka penulis melakukan digitalisasi. Jika dgitalisasinya selesai, penulis mengirim desain tersebut kepada *creative director* untuk diperiksa. Jika sudah tidak ada revisi, mereka langsung mengirimkan hasil desain tersebut kepada kepala marketing.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	Millenia	Mengerjakan <i>static image</i> produk, Foto produk, desain <i>feeds</i> Instagram dan editing video.
		JnT Cp The Icon	Mengerjakan <i>feeds</i> Instagram.
2	2	Millenia	Mengerjakan <i>static image</i> , desain <i>feeds</i> Instagram, pemberian <i>briefing</i> untuk perancangan <i>bumper</i> Millenia lalu pencarian referensi dan sketsa awal.
3	3	Amira Fo	<i>Briefing</i> dan perancangan desain <i>feeds</i> Instagram Fo.
		Jnt CP The Icon	Perancangan <i>feeds</i> Instagram.
4	4	Amira Fo	Desain <i>feeds</i> Instagram, <i>instastory</i> dan editing video.
		Millenia	Mengerjakan <i>static image</i> produk
		Ninja Xpress BSD Juntion	Membuat label Ninja Xpress
5	5	Jnt CP The Icon	Perancangan <i>profile picture</i> , <i>instastory</i> dan <i>feeds</i> Instagram.

		Millenia	Perancangan <i>company profile</i> Millenia.
6	6	Millenia	-Melakukan pengambilan gambar dan video produk baru untuk kegunaan promosi. -Perancangan desain memperingati Isra Miraj (<i>feeds & instastory</i> Instagram) -Perancangan desain memperingati Nyepi (<i>feeds & instastory</i> Instagram)
		Amira Fo	-Perancangan Sembilan <i>feeds</i> Instagram dan membuat identitas yang baru (<i>feeds & instastory</i> Instagram) -Perancangan desain memperingati Isra Miraj (<i>feeds & instastory</i> Instagram) -Perancangan desain memperingati Nyepi (<i>feeds & instastory</i> Instagram)
		Jnt CP The Icon	-Perancangan desain memperingati Isra Miraj (<i>feeds & instastory</i> Instagram) -Perancangan desain memperingati Nyepi (<i>feeds & instastory</i> Instagram)
7	7	Brandedman	Perancangan <i>static image</i> .
8	8	Amira Fo	-Perancangan <i>feeds</i> Instagram dengan tema anak-anak. -Perancangan desain memperingati Jumat Agung (<i>feeds & instastory</i> Instagram)
9	9-10	Amira Fo	-Perancangan bumper logo Amir Fo -Editing video produk
10	11-12	Millenia	-Perancangan desain May Day (<i>feeds & instastory</i> Instagram) -Perancangan desain hari raya Waisak

			(<i>feeds & instastory</i> Instagram)
		Amira Fo	-Perancangan desain May Day (<i>feeds & instastory</i> Instagram) -Perancangan desain hari raya Waisak (<i>feeds & instastory</i> Instagram)
		JnT CP The Icon	-Perancangan desain May Day (<i>feeds & instastory</i> Instagram) -Perancangan desain hari raya Waisak (<i>feeds & instastory</i> Instagram)
11	13	Millenia	-Perancangan desain Kenaikan Isa Almasih (<i>feeds & instastory</i> Instagram) -Perancangan desain hari raya Idul Fitri (<i>feeds & instastory</i> Instagram) -Perancangan desain Hari lahir Pancasila (<i>feeds & instastory</i> Instagram)
		Amira Fo	-Perancangan desain Kenaikan Isa Almasih (<i>feeds & instastory</i> Instagram) -Perancangan desain hari raya Idul Fitri (<i>feeds & instastory</i> Instagram) -Perancangan desain Hari lahir Pancasila (<i>feeds & instastory</i> Instagram)
		JnT CP The Icon	-Perancangan desain Kenaikan Isa Almasih (<i>feeds & instastory</i> Instagram) -Perancangan desain hari raya Idul Fitri (<i>feeds & instastory</i> Instagram) -Perancangan desain Hari lahir Pancasila (<i>feeds & instastory</i> Instagram)

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pada kesempatan praktik magang, penulis dapat belajar tentang menjadi seorang desainer yang dapat mengerjakan sesuai dengan *briefing* yang telah diberikan. Penulis selalu memberikan desain terbaik. Dalam praktik kerja magang ini penulis diminta untuk membuat konten media sosial, *motion graphic* dan *company profile*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1.1. Perancangan Bumper Millenia

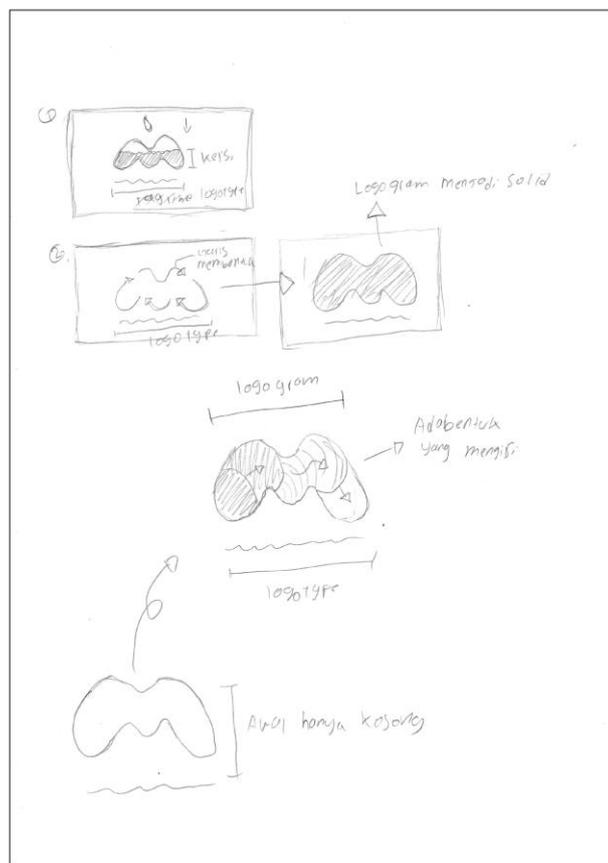
Penulis diberikan kesempatan untuk membuat sebuah *motion graphic* bumper untuk Millenia yang merupakan sebuah perusahaan bergerak dibidang fashion. Millenia memiliki visi sebagai penyediaan pakaian di segala kalangan dengan memberikan servis yang baik. Millenia memiliki *logotype* dan *logogram* pada *logogram* Millenia, hanya terdapat sebuah visual yang berbentuk M berwarna biru yang menggunakan huruf awal pada Millenia.

Pada perancangan tersebut *creative director* memberikan *brief* pada penulis untuk: membuat bumper Millenia dengan format 1920x1080. Dalam bumper tersebut berisi tentang identitas dari Millenia mulai dari *logogram*, *logotype* dan warna yang digunakan sesuai dengan warna yang telah ditentukan. Bumper tersebut harus menggambarkan Millenia, poin yang diambil berasal dari visi Millenia, yaitu sebagai wadah penyedia pakaian untuk segala kalangan. Logo bumper tersebut digunakan untuk kebutuhan promosi Millenia, diantaranya video *review* Shopee, produk baru dan promosi yang dilakukan oleh Millenia berupa video. Penulis awalnya mencari beberapa referensi yang sesuai dengan *brief* dari *creative director*.



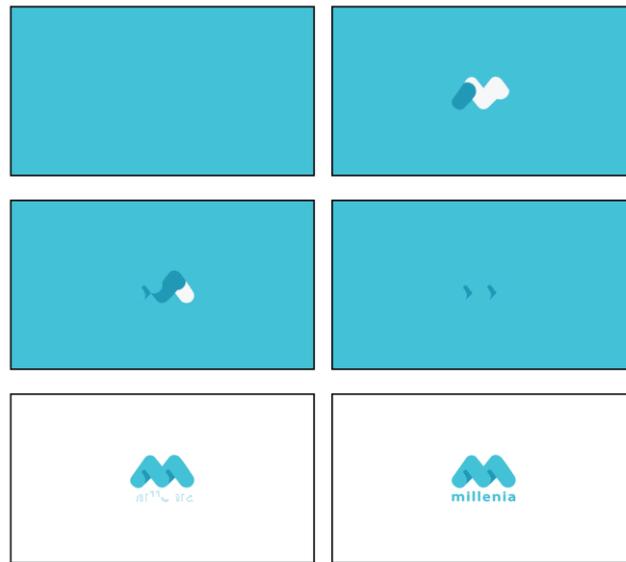
Gambar 3.1. Referensi

Setelah mendapatkan beberapa referensi, selanjutnya penulis melakukan beberapa sketsa agar penulis mendapatkan gambaran sebelum melakukan proses digital. Setelah mendapatkan sketsa dan beberapa alternative yang sesuai, penulis sudah dapat melakukan proses digitalisasi dan melakukan pergerakan.



Gambar 3.2. Sketsa dan beberapa alternatif

Penulis menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe After Effect dalam perancangan tersebut dengan format ukuran 1920px X 1080px dngan frame rate 29,97 per detik. Awalnya penulis membuat asset grafis pada Adobe Illustrator, setelah menyelesaikan pembbuatan asset tersebut, penulis memecah menjadi beberapa *layer* agar lebih memudahkan saat di *convert* ke Adobe After Effect. Penulis membuat bumper agar lebih fungsional saat digunakan untuk berbagai macam video dengan cara mentransparankan background pada akhir video.



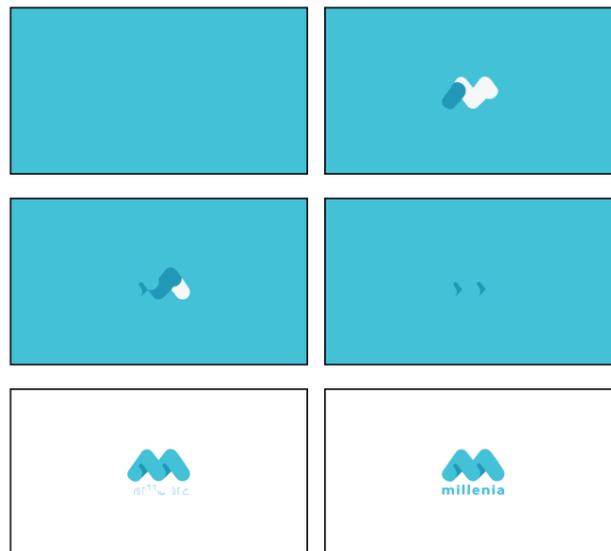
Gambar 3. 3. Hasil digitalisasi

Pada hasil bumper tersebut selanjutnya penulis melakukan asistensi kepada *creative director*, lalu bumper tersebut disetujui oleh *creative director* dan penulis menunjukan kepada kepala marketing dan bumper tersebut disetujui. Tapi beberapa hari kemudian, kepala marketing tersebut meminta agar *background* yang transparan tersebut disis dengan warna *solid*. Lalu penulis melakukan refisi tersebut dan langsung asistensi kepada kepala marketing. saat penulis melakukan asistensi, kepala marketing meminta agar ditambah elemen-elemen garis yang bergerak di belakangnya.

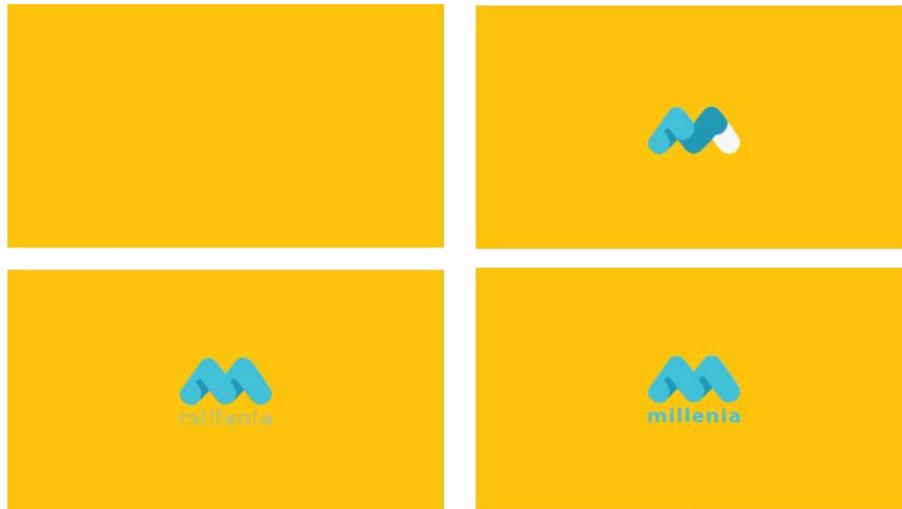


Gambar 3. 4. Penambahan yang diminta oleh kepala marketing

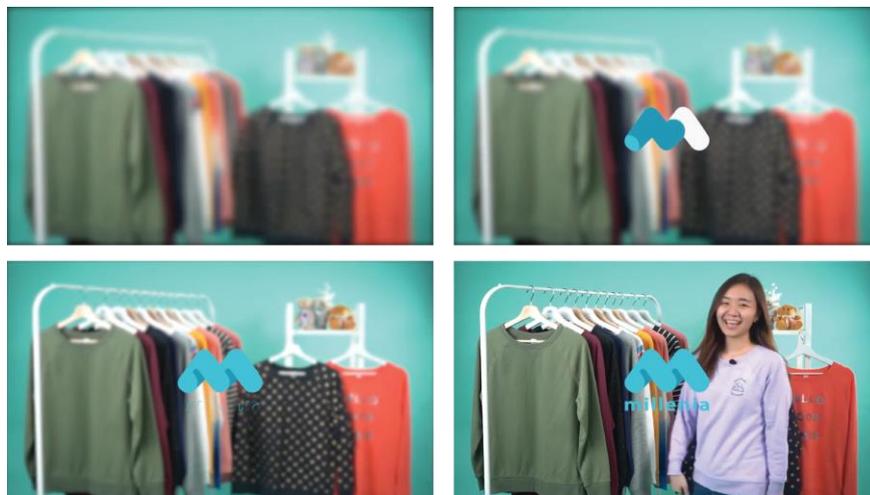
Setelah bumper tersebut selesai, penulis mengirimkan file tersebut *creative director* dan kepala marketing. Setelah mengaplikasikan bumper tersebut kepada beberapa video Millenia, *creative director* meminta saya untuk menggunakan *file* bumper yang saya buat pertama kali untuk digunakan pada *project* video kedepannya.



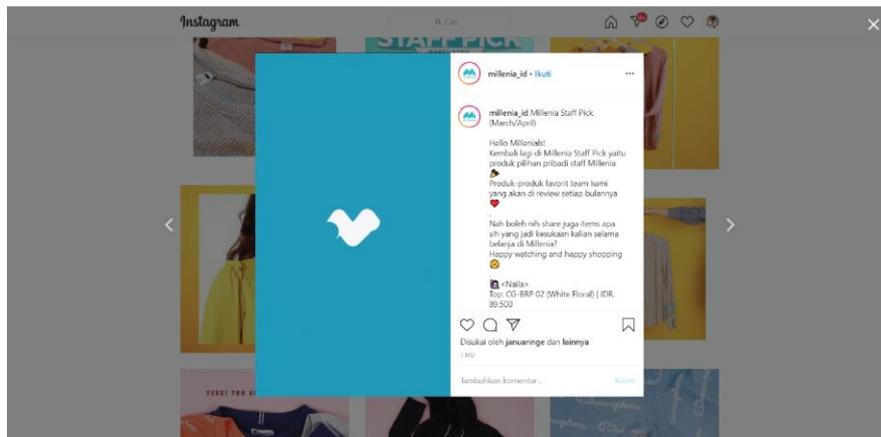
Gambar 3. 5. Hasil akhir bumper Millenia



Gambar 3. 6. Bumper aplikasi pada video



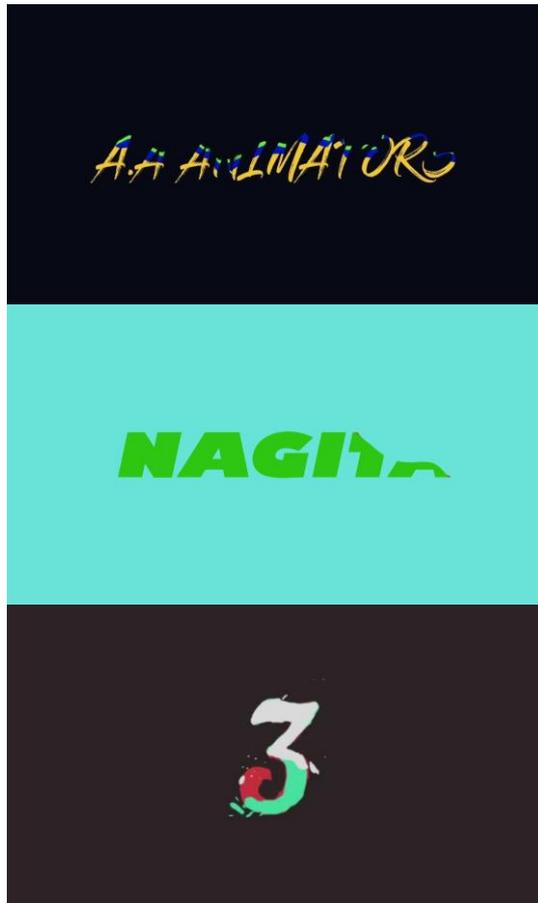
Gambar 3.7. Bumper aplikasi pada video



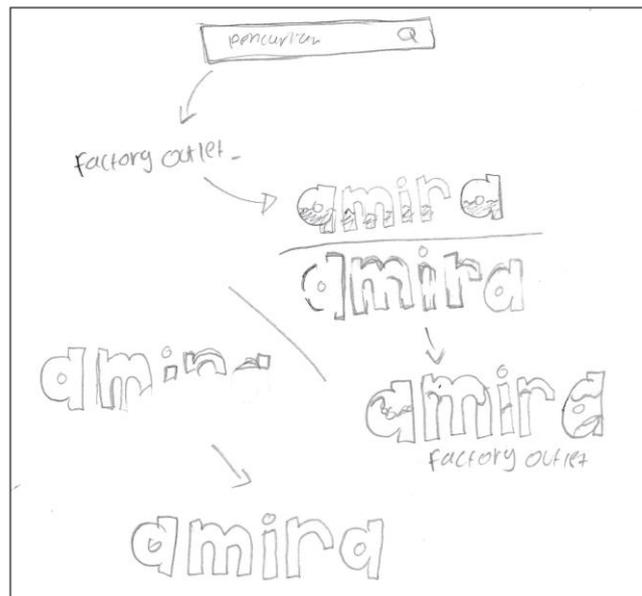
Gambar 3. 8. Bumper yang digunakan di salah satu postingan Millenia

3.3.1.2. Perancangan Bumper Amira Factory Outlet

Selain membuat bumper Millenia, penulis juga diberikan kesempatan lagi untuk ditugaskan untuk membuat bumper logo Amira Factory Outlet untuk memenuhi kebutuhan sebagai identitas *opening* dan *closing* video Amira Factory outlet. Dengan *work flow* yang sama dengan tugas sebelumnya, yaitu *creative director* memberi *brief* kepada penulis: Buatlah sebuah bumper dengan format yang sama dengan bumper Millenia, tetapi bumper ini bisa memberikan pesan kalau Amira factory Outlet memiliki suatu koneksi dengan pelanggannya. Setelah menerima *brief* tersebut. *Creative director* memberitahu kepada penulis, hal tersebut diminta langsung oleh kepala marketing. Penulis mencari dan diberikan beberapa referensi, setelah menemukan referensi yang sesuai, penulis membuat sketsa untuk mendapat gambaran dan mencari alternatif sebelum proses digitalisasi.



Gambar 3. 9. Referensi



Gambar 3. 10. Seketsa Bumper Amira

Software yang digunakan adalah Adobe Illustrator dan Adobe After Effect dengan format 1920px X 1080px. Awalnya penulis membuat asset menggunakan Adobe Illustrator dan memecah menjadi beberapa layer Agar memudahkan penulis menconvert kedalam Adobe Afeter Effect untuk masuk kedalam proses *motion graphic*.



Gambar 3.11. Hasil digitalisasi

Pada bumper tersebut, awalnya ada kotak pencarian, lalu setelah kotak itu mengilang, munculah logo Amira. Penulis menggunakan kotak pencarian dan bertulis factory outlet, Saat itu Awalnya Amira Factory Outlet hanya menggunakan toko fisik, kini Amira Factory Outlet sudah masuk ke dalam jual beli *online*. Jadi penulis menggunakan kotak tersebut bermaksud untuk orang orang yang mencari secara *online* factory outlet dengan *keyword*, lalu muncul logo Amira setelah kotak tersebut. Penulis bermaksud saat orang mencari tentang factory outlet, orang-orang akan mencari Amira Factory Outlet.

Setelah penulis menyelesaikan tugas tersebut, penulis melakukan asistensi kepada *creative director*, pada bumper logo tersebut penulis diminta oleh *creative director* untuk menguiah warna, yang awalnya berwarna kuning agar diganti diganti menjadi biru.

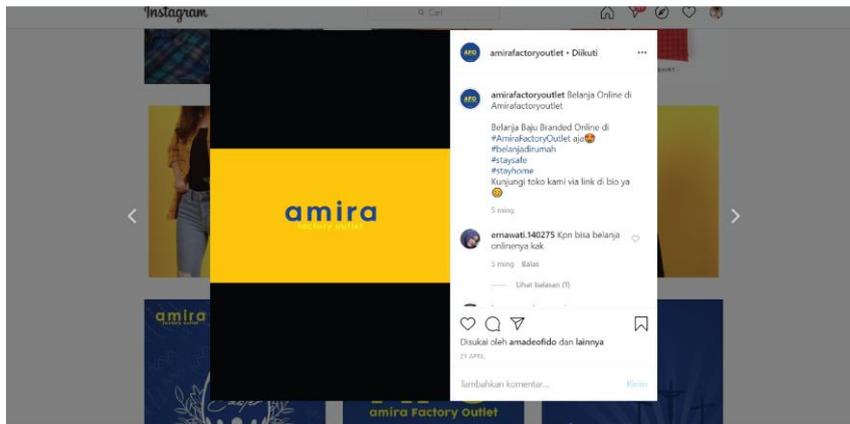


Gambar 3. 12. Bumper yang diubah

Setelah saya melakukan revisi kepada *creative director* dan sudah tidak ada perbaikan lagi pada bumper logo tersebut. Lalu penulis langsung mengirim kepada kepala marketing. Kepala marketing meyetujui bumper logo tersebut dan menyuruh saya untuk memberikan kepada *creative director* untuk digunakan sebagai bumper video-video promosi Amira Factory outlet kedepannya.



Gambar 3. 13. Pengaplikasian pada video



Gambar 3. 14. Bumper yang digunakan di salah satu postingan Millenia

3.3.1.3. Perancangan Feeds Instagram JnT Valentine

Selain membuat bumper logo tersebut, penulis diberi kesempatan untuk membuat *feeds* Instagram dan postingan untuk beberapa hari besar. Diantaranya adalah hari valentine, isra miraj, wafatnya Isa Almasih dan hari besar lainnya untuk Millenia, Amira dan JnT The Icon BSD. Setiap postingan hari besar, penulis diminta membuat dua format untuk Instagram yaitu 800px X 800px untuk *feeds* Instagram, dan 1920px X 1080px untuk kebutuhan insta story. Untuk hari valentine, penulis dipercaya untuk membuat postingan Instagram JnT The Icon BSD. Saat itu saya diberikan *brief* oleh *creative director* : Tolong buatkan postingan promosi hari valentine JnT The Icon BSD yang bertema “Send your packages with love”. Penulis membuat dua format, yaitu untk kebutuhan *insta story* dan *feeds* Instagram. Setelah *creative director* memberikan *brief* penulis mencari beberapa referensi dan membuat sketsa agar mempermudah saat proses digitalisasi.



Gambar 3. 15. Referensi

JnT merupakan perusahaan pengiriman paket, penulis menggambarkan paket tersebut dengan kardus yang bersayap. Penulis tersebut mendapatkan inspirasi sayap tersebut dari Cupid. Setelah mendapatkan referensi dan konsep, penulis mulai melakukan digitalisasi.



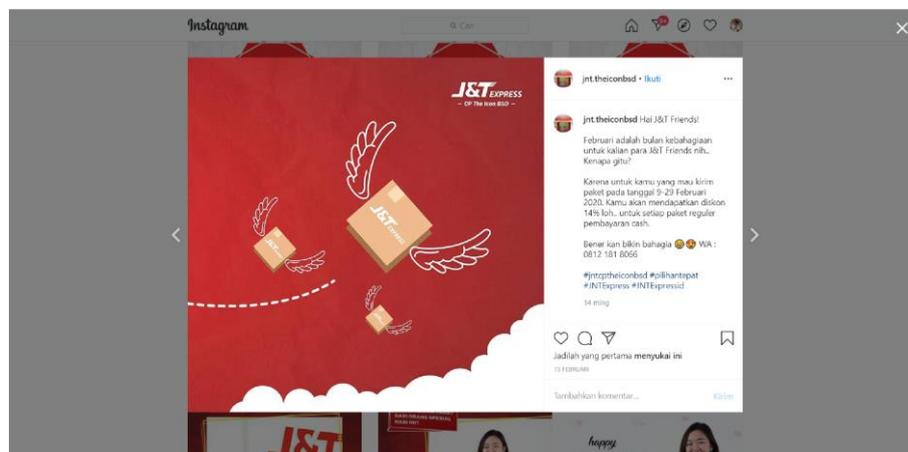
Gambar 3. 16. Referensi

Setelah proses digitalisasi selesai, penulis melakukan asistensi kepada *creative director*, lalu *creative director* meminta saya memecah menjadi bentuk *square* untuk kebutuhan feeds Instagram. Pada saat penulis melakukan asistensi, penulis diberi kesempatan oleh *creative director*, untuk membuat desain *instastory* promo untuk konten yang sama. Setelah itu penulis melakukan referensi dan mulai membuat konten promo valentine untuk JnT. Penulis berencana menggunakan *motion graphic* untuk pembuatan promo tersebut. Dengan menggunakan asset yang sama, penulis mulai melakukan *motion* pada asset tersebut. Penulis menggunakan format yang sesuai dengan *instastory* yaitu 1920px X 1080px.



Gambar 3. 17. Instastory send your packages with love

Setelah itu penulis Kembali melakukan asistensi kepada *creative director*. *Creative director* tersebut menyetujuinya. Kemudian penulis langsung mengirimkan kepada *creative director*.

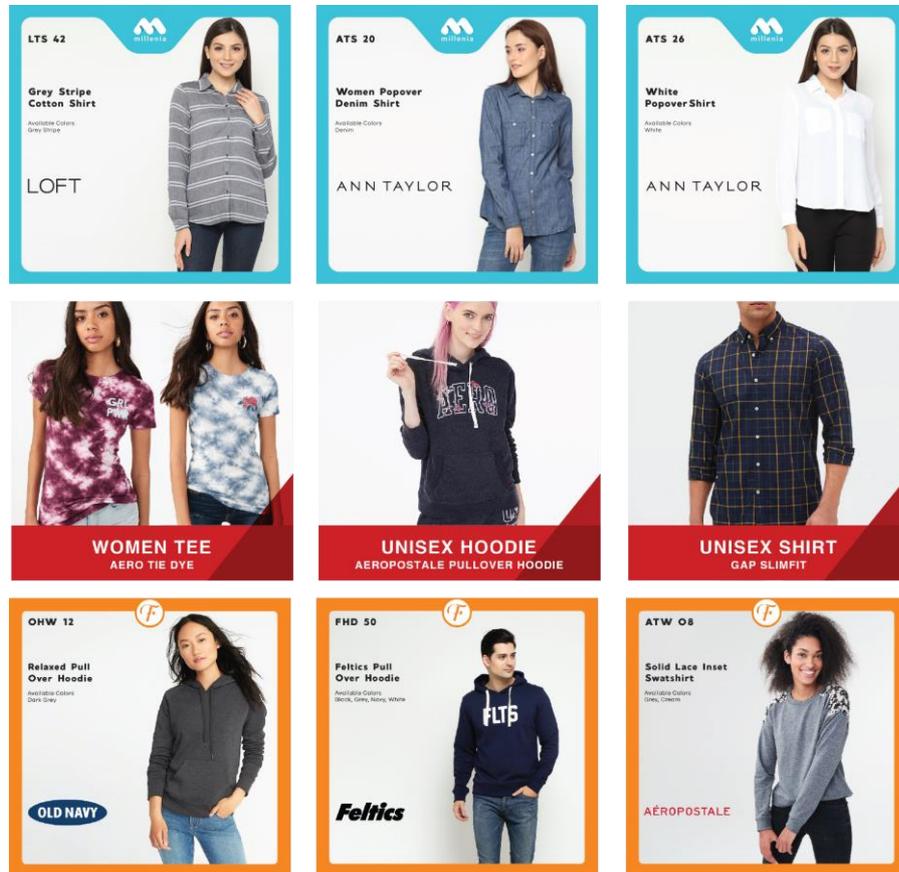


Gambar 3. 18. Bumper yang digunakan di salah satu postingan Millenia

3.3.1.4. Penyusunan Static Image Produk Baru

Selain *project* tersebut, penulis juga diberi kesempatan untuk menyusun produk-produk atau disebut juga *static image* untuk *thumbnail* di Shopee. Pembuatan *static image* adalah pekerjaan selingan diantara *project-project* yang

diberikan selama penulis melakukan praktik kerja magang di CV. Indostocklots. Penulis dipercaya membuat *static image* untuk beberapa brand CV. Indostocklots.



Gambar 3. 19. *Static image*

3.3.1.5. Pembuatan Konten Daily Millenia

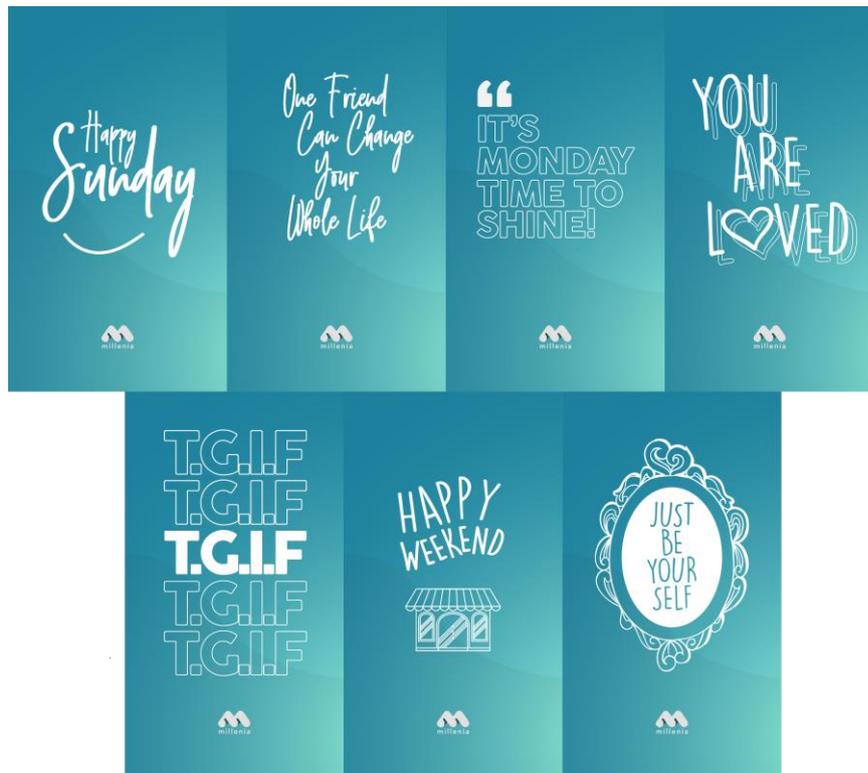
Pada lain kesempatan penulis dipercaya untuk membuat beberapa konten *insta story* untuk Millenia_id. Penulis diminta oleh *creative director* untuk membuat sebuah konten *daily* dengan beberapa keyword. Setelah menerima *brief* dari *creative director*, penulis mulai membuat beberapa keyword diantaranya adalah *TGIF*, *happy Sunday*, *happy weekend*, *it's Monday time to shine*, *you are loved*, *just be yourself*, *our friends can change your whole life* dan sebagainya. Setelah mendapat beberapa *keyword* tersebut, penulis melakukan asistensi kepada *creative director*. *Creative director* tersebut memilih beberapa

keyword dari yang saya buat. Setelah itu penulis mencari referensi agar terbayang dalam proses digitalisasi.



Gambar 3. 20. Refrensi

Setelah mendapat beberapa referensi, penulis langsung melakukan digitalisasi, penulis diminta untuk menyelesaikan dalam hari yang sama karena besok harinya penulis diminta untuk pengambilan gambar untuk produk baru dengan beberapa karyawan yang lain beserta *creative director* tersebut. Penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator dan membuat desain tersebut dengan format RGB 1920px X 1080px. Setelah proses digitalisasi selesai, penulis melakukan asistensi kepada *creative director*. *Creative director* tersebut meminta untuk memperbaiki beberapa yang *typo* lalu menyetujuinya dan penulis langsung memberikannya kepada *creative director* tersebut.



Gambar 3. 21. Insta story Millenia_id

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan praktik kerja magang, penulis menemukan beberapa kendala yang dihadapi, berikut adalah kendala yang dihadapi oleh penulis.

1. Penulis sulit untuk menyesuaikan dengan gaya visual yang sudah berjalan sebelum penulis melakukan kerja peraktik magang.
2. Penulis sering melakukan *typo* pada desain yang telah dibuat saat melakukan asistensi.
3. Penulis sulit melakukan adaptasi dengan orang yang baru dikenal.
4. Penulis membutuhkan waktu yang lama untuk pembuatan sebuah *motion graphic*.
5. Penulis kesulitan untuk memenuhi deadline karena dibutuhkan hasil yang cepat.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Penulis menemukan solusi dari kendala yang ditemukan oleh penulis selama melakukan peraktik kerja magang, yaitu:

1. Setelah sampai rumah dan saat mendesain menyempatkan waktu untuk melihat gaya visual sebelum penulis melakukan praktik kerja magang. Selain itu, penulis meminta pendapat dan saran oleh pembimbing lapangan sehingga selama penulis melakukan praktik kerja magang, penulis sudah menemukan kemudahan.
2. Penulis selalu meminta saran dan bantuan kepada orang sekitar untuk melihat apakah desain yang penulis buat terdapat *typo* atau tidak.
3. Penulis melakukan interaksi dengan orang-orang yang berkerja disana dengan saling bertukar pikiran dan saling membantu pekerjaan.
4. Penulis belajar melalui internet dan bertanya kepada pembimbing lapangan, penulis dapat terbiasa menggunakan Adobe After Effect.
5. Penulis menggunakan *timeline* agar mengetahui *project* mana yang didahulukan.