



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.

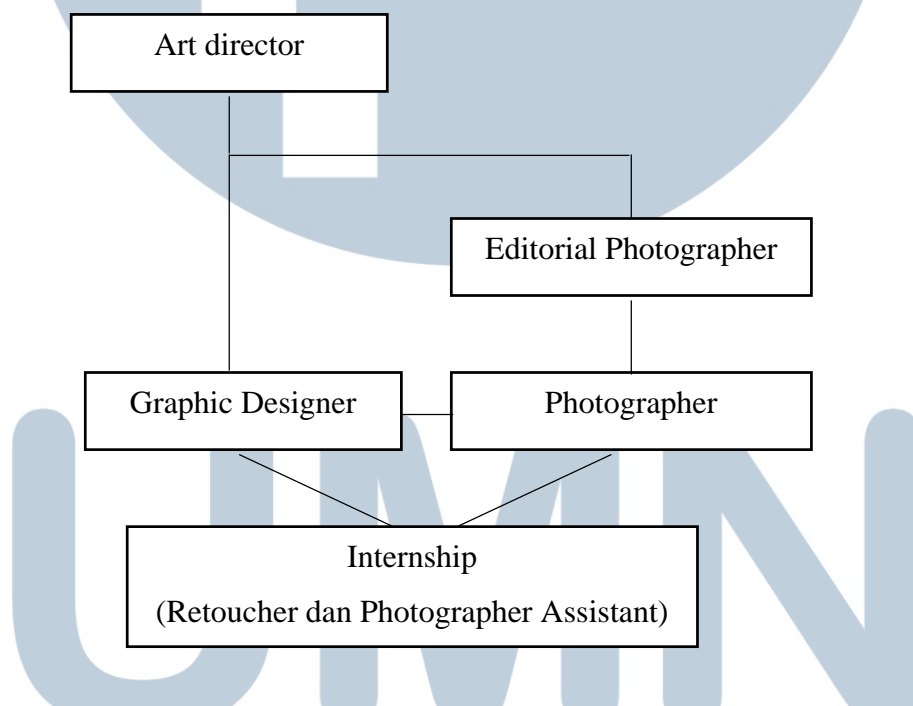
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

Posisi penulis pada perusahaan Gramedia.com sebagai salah satu *Retoucher* yang dibimbing oleh Nandang Alan Gunawan (*Digital Imaging Artist*) dan *Photographer Assistant* yang dibimbing oleh Rizky (*Photographer*) dalam tim *Creative Design* yang dipimpin oleh Maria S. Putri (*Art Director*).



Gambar 3.1. Bagan Alur Kedudukan

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

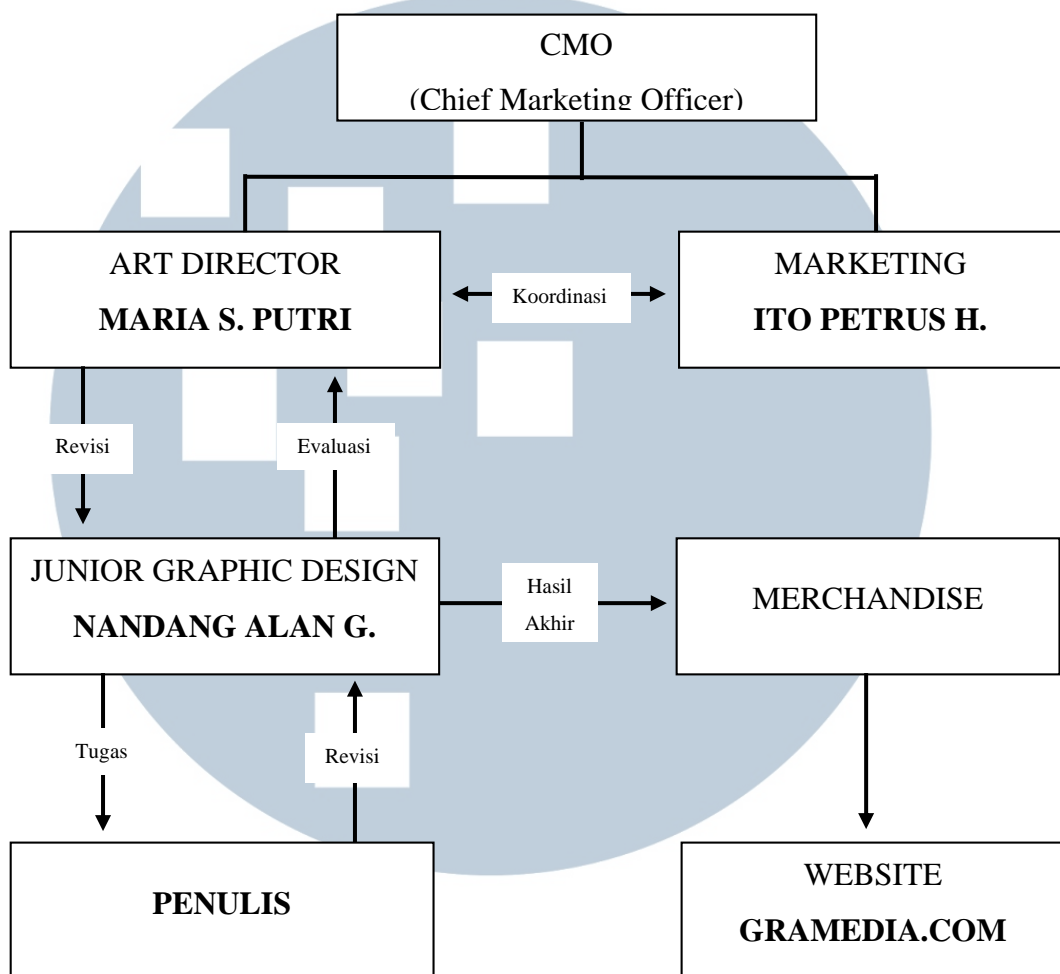
2. Koordinasi

Gramedia.com merupakan *e-commerce* yang sedang dalam tahap mengembangkan tampilan baru dengan fitur dan pilihan produk yang lebih lengkap. Produk produk yang ada pada *website* gramedia.com merupakan produk yang ada pada toko buku gramedia, salah satunya toko buku gramedia yang berlokasi di jalan Matraman. Produk-produk yang ada akan difoto dalam studio foto gramedia yang terletak di lantai 5 toko buku Gramedia Matraman.

Foto produk yang telah difoto dan sudah sesuai dengan standar dalam buku panduan dan sudah didata, akan diserahkan kepada bagian *Digital Imaging* untuk melakukan proses *retouch*. Menurut David D Busch (2003), *Retouch* adalah suatu kegiatan untuk memperbaiki foto, seperti menghilangkan bintik-bintik debu, noda, mengoreksi masalah pencahayaan, mengkomposisi ulang gambar dan menghilangkan hal-hal yang membuat hasil foto tidak maksimal (hlm. 11).

Foto-foto yang tidak sesuai standar akan dikembalikan ke *Photographer* untuk difoto ulang. Foto yang sudah memenuhi standar akan diedit dan di-*retouch* untuk menghilangkan noda, *background*, posisi yang sesuai dengan buku panduan. Foto yang sudah di-*retouch* akan diserahkan kepada pembimbing untuk direvisi, jika sudah maka foto-foto akan diberikan kepada *Art Director*. Evaluasi pekerjaan diadakan oleh *Art Director* setelah target tercapai, guna untuk membahas kembali foto seperti apa yang seharusnya layak untuk diserahkan. Hasil akhir akan diberikan kepada bagian *merchandise* yang kemudian akan diproses untuk dimuat dalam situs gramedia.com. Berikut alur koordinasi yang penulis lakukan sebagai *retoucher* dan *photographer assistant*:

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. Bagan Alur Koordinasi Kerja

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut ini adalah tabel pekerjaan yang telah dilakukan penulis:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Proyek	Keterangan
1 01 - 05 Agustus	<i>Retouch & Digital Imaging</i> Foto Produk. 13 Produk Mainan dan 10 Produk Tas. Total 23 Produk.	Melakukan pengeditan foto dengan <i>software Adobe Lightroom</i> dan <i>Adobe Photoshop</i> . Menghapus <i>background</i> , membersihkan foto dan meletakkan foto produk sesuai dengan <i>grid</i> dan <i>template</i> yang diberikan oleh pembimbing. 1 produk terdapat 4 <i>angle</i> foto berbeda.
2 08 - 12 Agustus	<i>Retouch & Digital Imaging</i> Foto Produk. 11 Produk Perlengkapan Rumah Tangga dan 11 Produk Aksesoris. Total 22 Produk.	Melakukan pengeditan foto dengan <i>software Adobe Lightroom</i> dan <i>Adobe Photoshop</i> . Menghapus <i>background</i> , membersihkan foto dan meletakkan foto produk sesuai dengan <i>grid</i> dan <i>template</i> yang diberikan oleh pembimbing. 1 produk terdapat 4 <i>angle</i> foto berbeda. Pengeditan Aksesoris sedikit lebih lama karena banyak produk yang warnanya serupa dengan <i>background</i> .
3 15 - 19 Agustus	<i>Retouch & Digital Imaging</i> Foto Produk. 10 Produk <i>Stationary</i> dan 10 Produk Tali Sepatu. Total 20 Produk.	Melakukan pengeditan foto dengan <i>software Adobe Lightroom</i> dan <i>Adobe Photoshop</i> . Menghapus <i>background</i> , membersihkan foto dan meletakkan foto produk sesuai dengan <i>grid</i> dan <i>template</i> yang diberikan oleh pembimbing. 1 produk terdapat 4 <i>angle</i> foto berbeda. Pengeditan Tali Sepatu sedikit lebih

		lama karena banyak <i>packaging</i> produk yang rusak dan kotor
4 22 – 26 Agustus	<i>Retouch & Digital Imaging</i> Foto Produk. 10 Produk <i>Stationary</i> , 12 Produk Tas, 10 Produk Peralatan Musik dan 14 Produk Alat Tulis. Total 46 Produk.	Melakukan pengeditan foto dengan <i>software Adobe Lightroom</i> dan <i>Adobe Photoshop</i> . Menghapus <i>background</i> , membersihkan foto dan meletakkan foto produk sesuai dengan <i>grid</i> dan <i>template</i> yang diberikan oleh pembimbing. 1 produk terdapat 4 <i>angle</i> foto berbeda. Pengeditan dapat dilakukan lebih cepat setelah menemukan beberapa cara baru.
5 29 Agustus – 02 September	1. <i>Retouch & Digital Imaging</i> 5 Foto Produk Tas. 2. Foto 10 Produk Tas 3. Asisten fotografer & <i>Stylish</i>	1. Melakukan pengeditan foto dengan <i>software Adobe Lightroom</i> dan <i>Adobe Photoshop</i> . Menghapus <i>background</i> , membersihkan foto dan meletakkan foto produk sesuai dengan <i>grid</i> dan <i>template</i> yang diberikan oleh pembimbing. 1 produk terdapat 4 <i>angle</i> foto berbeda. 2. Foto produk dilakukan di studio foto yang berlokasi di Gramedia Matraman. Foto produk sesuai dengan ketentuan yang terdapat pada panduan dan arahan pembimbing. 3. Asisten fotografer & <i>stylish</i> bertugas untuk menyiapkan keperluan pemotretan mulai dari

		<p>kamera, tripod, lighting, mengarahkan produk sesuai dengan <i>angle</i> yang terdapat pada panduan yang ada dan juga membantu merapihkan file yang sudah di foto.</p>
<p>6 05 – 09 September</p>	<p>1. Foto 30 Produk Tas 2. Asisten fotografer & <i>Stylish</i></p>	<p>1. Foto produk dilakukan di studio foto yang berlokasi di Gramedia Matraman. Foto produk sesuai dengan ketentuan yang terdapat pada panduan dan arahan pembimbing. 2. Asisten fotografer & <i>stylish</i> bertugas untuk menyiapkan keperluan pemotretan mulai dari kamera, tripod, lighting, mengarahkan produk sesuai dengan <i>angle</i> yang terdapat pada panduan yang ada dan juga membantu merapihkan file yang sudah di foto.</p>
<p>7 13 – 16 September</p>	<p><i>Retouch & Digital Imaging</i> Foto Produk. 10 Produk Perlengkapan Olahraga, dan 15 Produk Tas. Total 25 Produk.</p>	<p>Menghapus <i>background</i>, membersihkan foto dan meletakkan foto produk sesuai dengan <i>grid</i> dan <i>template</i>. 1 produk terdapat 4 <i>angle</i> foto berbeda.</p>
<p>8 19 – 23 September</p>	<p><i>Retouch & Digital Imaging</i> Foto Produk. 10 Produk Alat Tulis Kantor,</p>	<p>Menghapus <i>background</i>, membersihkan foto dan meletakkan foto produk sesuai dengan <i>grid</i> dan <i>template</i>. 1 produk terdapat 4 <i>angle</i> foto berbeda.</p>

	dan 10 Produk Tas. Total 20 Produk.	Pengeditan Alat Tulis Kantor sedikit lebih lama karena warna produk dengan <i>background</i> serupa dan produk banyak yg kotor juga kecil.
9 26 – 30 September	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Retouch & Digital Imaging</i> Foto Produk. 10 Produk Alat Tulis, 10 Produk Mainan, 10 Produk Tas, dan 11 Produk Aksesoris. Total 41 Produk. 2. Membuat <i>Social Media Content</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pengeditan foto dengan <i>software Adobe Lightroom</i> dan <i>Adobe Photoshop</i>. Menghapus <i>background</i>, membersihkan foto dan meletakkan foto produk sesuai dengan <i>grid</i> dan <i>template</i>. 1 produk terdapat 4 <i>angle</i> foto berbeda. 2. Membuat 5 konten untuk <i>instagram</i> Gramedia.com berupa <i>quotes</i> dengan ukuran 1:1 dan 1:3 (<i>Square</i> dan <i>Landscape</i>).

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut uraian pelaksanaan kerja magang yang telah dilakukan Penulis:

3.3.1. Proses Pelaksanaan

3.3.1.1 Proyek Digital Imaging Produk

1. *Brief*

Gramedia.com akan meluncurkan tampilan *website* yang baru pada bulan Oktober 2016. Berbeda dengan konsep *website* gramedia.com sebelumnya, dalam *e-commerce* ini akan ditampilkan foto-foto produk yang akan dijual dan ruang membaca. Penulis ditugaskan untuk melakukan proses *retouch* dan *digital imaging* foto-foto produk yang akan ditampilkan pada *website*.

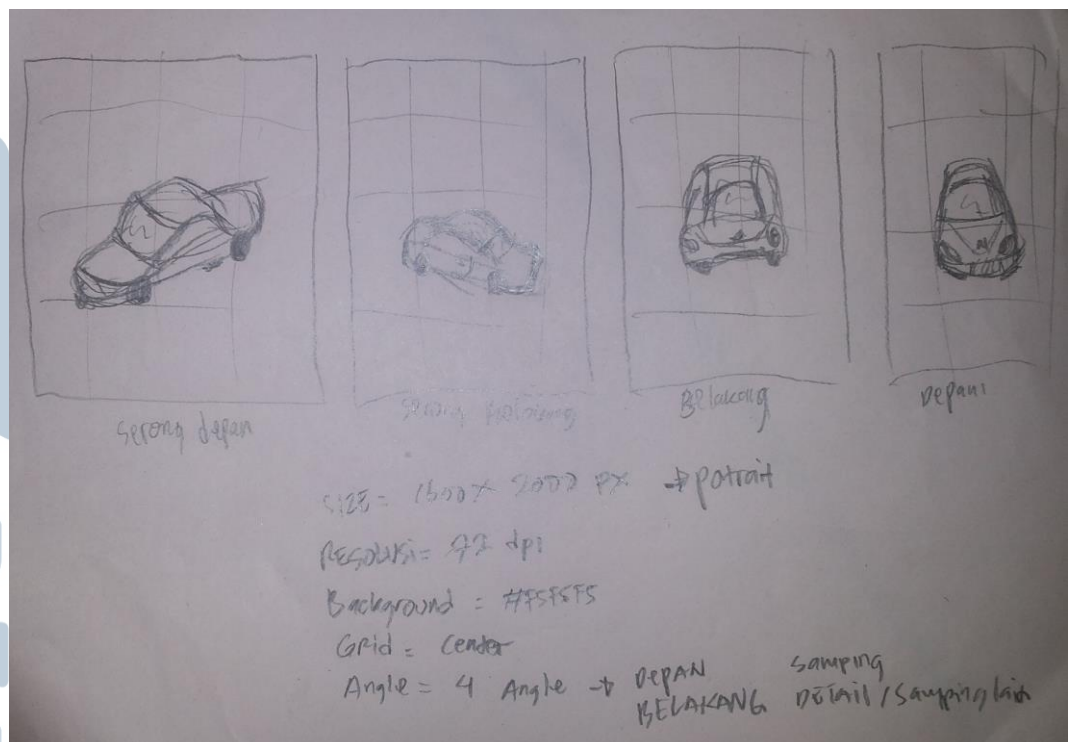
2. *Brainstorming*

Penulis mencari referensi dari berbagai *e-commerce* lain yang memiliki beberapa kesamaan dari sisi penampilan foto pada *website*. Setelah itu penulis memperlihatkan referensi tersebut kepada pembimbing, dan memberikan pendapat terhadap foto produk yang akan diedit untuk menghasilkan foto yang konsisten.

3. Konsep Kreatif

Konsep yang digunakan adalah menampilkan empat *angle* foto produk dengan hanya menampilkan obyek dan *background* saja, sehingga pembeli hanya fokus terhadap produk saja. Setiap foto produk harus memiliki empat *angle* foto, yaitu tampak depan, samping, belakang dan *detail* produk, yang bertujuan untuk menciptakan konsistensi foto produk, baik dalam proses foto maupun proses edit.

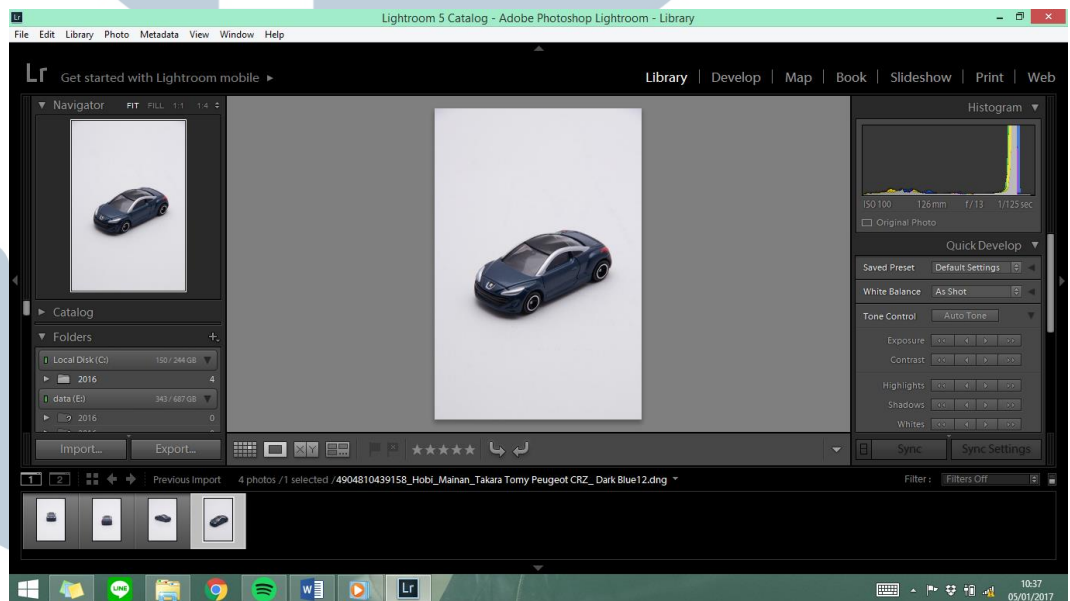
4. Sketsa



Gambar 3.3. Sketsa *Guide* Penempatan Produk

5. Digitalisasi

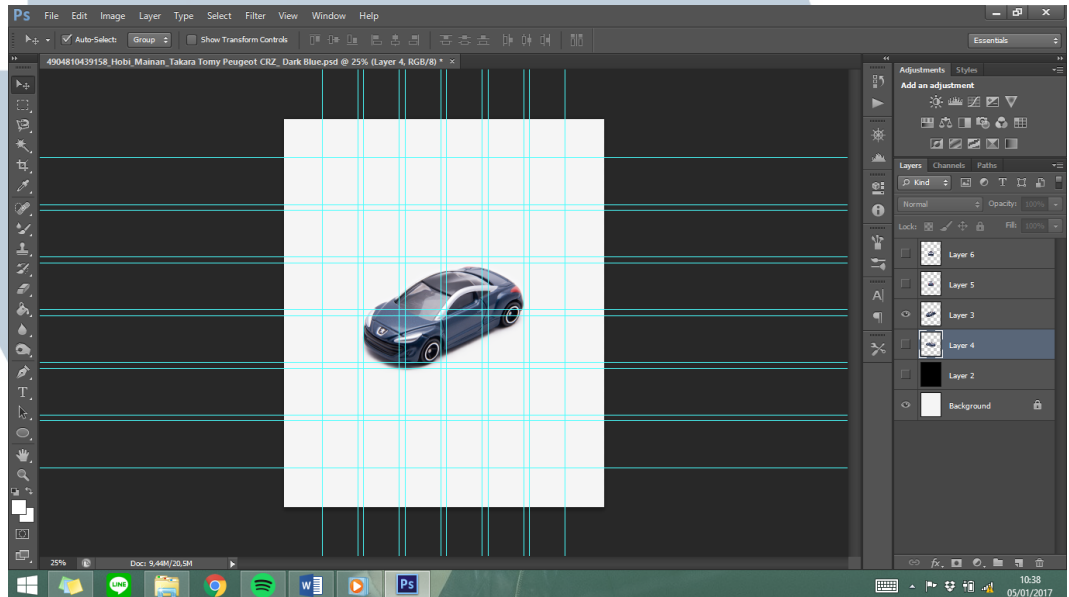
Digitalisasi dilakukan menggunakan *Software Adobe Lightroom* dan *Adobe Photoshop*. Proses *retouching* bertujuan untuk menciptakan konsistensi warna dan *background* produk foto. Penempatan produk sesuai dengan *grid* dan panduan yang sudah disediakan oleh pembimbing. Proses *digital imaging* dilakukan untuk memperbaiki produk produk yang sedikit rusak. *Adobe Lightroom* digunakan untuk mengolah foto mentah berformat RAW menjadi DNG. Setelah merubah format foto, tahap selanjutnya adalah mengatur warna foto tersebut sesuai dengan panduan yang telah diberikan. Setelah berhasil menemukan warna yang sesuai, penulis melakukan hal yang sama dengan cara *copy-paste* hasil edit tersebut untuk diaplikasikan ke empat *angle* foto lainnya sehingga menghasilkan warna dan *tone* yang sama. Satu produk memiliki empat *angle* foto berbeda.



Gambar 3.4. Digitalisasi dengan *Software Adobe Lightroom*

Setelah mendapatkan warna yang sesuai, selanjutnya penulis melakukan tahap *retouch* dan *digital imaging* dengan menggunakan *Software Adobe Photoshop*. Pada tahap ini dilakukan untuk menyesuaikan ukuran produk,

menyamarkan warna *background* foto, membersihkan foto dan meletakkannya sesuai dengan *grid*. Foto produk yang telah edit disimpan dalam *template* berukuran 1650 × 2000 px dengan *background* warna putih ke abu-abuan, kode warna #F5F5F5.



Gambar 3.5. Digitalisasi dengan *Software Adobe Photoshop*

Gambar 3.6. Kode Warna *background* #F5F5F5

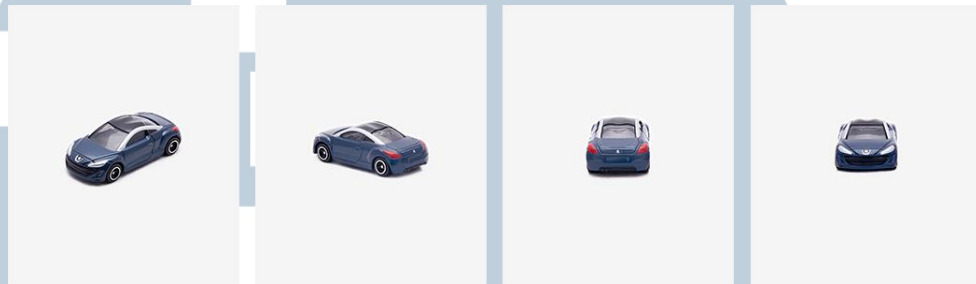
6. Revisi

Proses revisi dilakukan karena bayangan yang terdapat pada foto mobil mainan kurang terlihat. Maka penulis menambahkan bayangan dengan *brush* dan *blur effect* agar terlihat lebih menyatu.

7. Finalisasi

Pekerjaan yang sudah diperiksa, kemudian disimpan ke dalam format PSD dan JPEG. Format JPEG yang dipilih merupakan format JPEG yang memang diperuntukan untuk *website* dengan resolusi 75 dpi dan ukuran

tidak boleh lebih besar dari 550 KB, guna menjaga kualitas gambar tetap baik dan tidak terlalu besar. Setelah itu langsung diserahkan langsung kepada pembimbing.



Gambar 3.7. Hasil Akhir *Retouch* Foto Produk Mainan

3.3.1.2 Proyek Pemotretan Foto Produk

1. *Brief*

Peluncuran *website* gramedia.com membutuhkan 8000 foto produk baru yang harus ditampilkan di dalamnya. Maka dari itu, Penulis ditugaskan untuk melakukan pemotretran foto produk di studio foto kantor Matraman, menggunakan lampu studio dan kamera DSLR. Setiap produk harus memiliki minimal empat angle foto. Format *file* foto yang digunakan adalah RAW dan JPG. Untuk menghindari terjadinya kesalahan bekerja pembimbing menjelaskan cara meletakkan lampu studio, *setting* kamera, penempatan produk, *angle* yang digunakan serta format foto yang digunakan.

2. *Brainstorming*

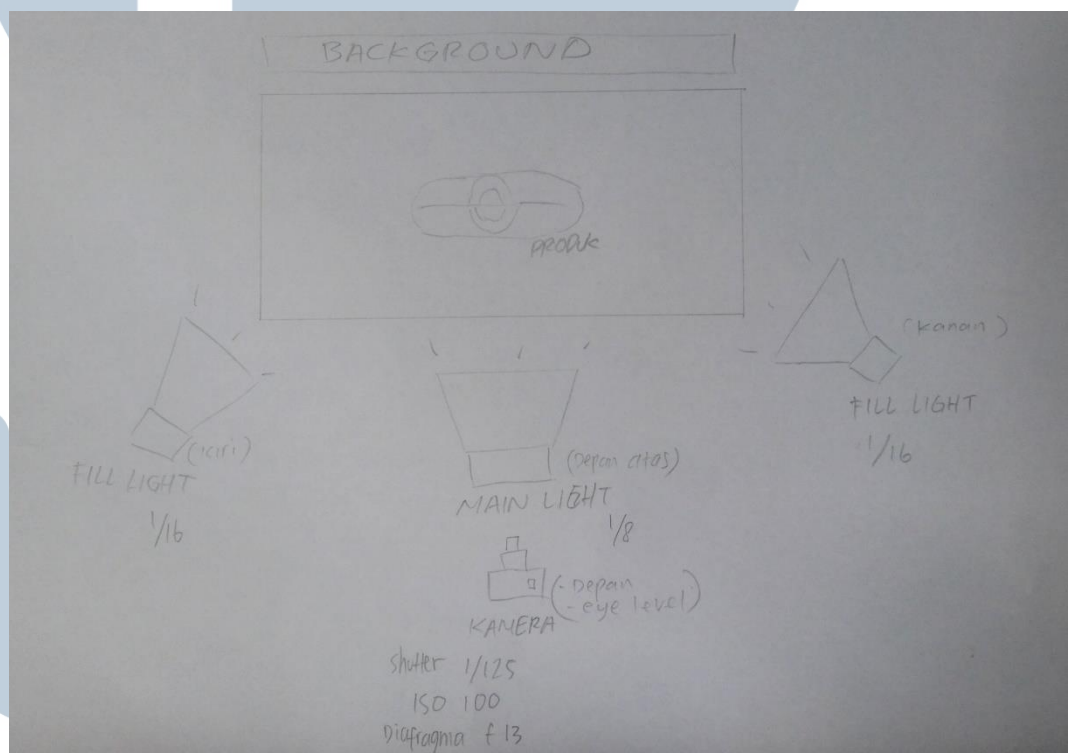
Penulis dan pembimbing melakukan percobaan foto untuk mendapatkan ketepatan warna, arah jatuhnya cahaya dan sudut pengambilan gambar atau *angle* yang paling tepat untuk dapat menampilkan produk secara keseluruhan.

3. Konsep Kreatif

Penulis membuat konsep foto sederhana yang menampilkan produk secara keseluruhan dengan jelas, karena dalam hal ini keaslian produk dengan foto yang tampilan merupakan hal utama yang ini dilihat pembeli nantinya. Foto produk akan diambil dari berbagai macam *angle* untuk mempermudah proses *retouching*.

4. Sketsa

Penulis membuat sketsa penempatan lampu studio yang digunakan dalam proses pemotretan produk.

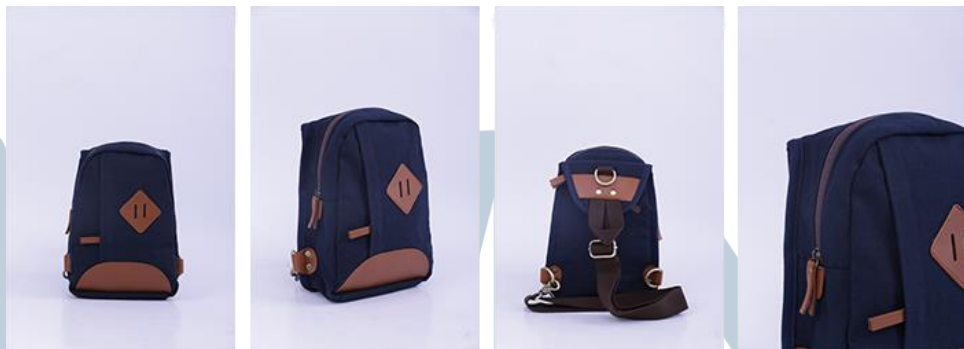


Gambar 3.8. Sketsa *Guide* Penempatan Lampu Studio dan Produk

5. Digitalisasi

Proses digitalisasi menggunakan kamera Canon EOS 5D Mark III dengan pengaturan diafragma f/13, ISO 100, *shutter speed* 1/125 dan *Manual White Balance*. Penulis menggunakan tiga lampu studio yang telah dipasangkan *soft box* agar cahaya yang dihasilkan tidak terlalu keras. Satu lampu studio berperan sebagai *main light* diletakkan di depan-atas dengan kekuatan lampu 1/8, dan dua lampu lainnya diletakkan di samping kanan kiri yang berfungsi sebagai *fill light* dengan kekuatan 1/16. Lampu studio yang digunakan adalah *Golden Eagle* tipe L-600A.

Penulis menggunakan *styrofoam* sebagai *reflector* untuk memberikan hasil cahaya yang rata agar tidak gelap disalah satu sisinya. *Background* foto yang digunakan dalam pemotretan ini adalah karton duplex putih yang sedikit mengkilap sehingga dapat menghasilkan bayangan yang halus untuk membuat foto produk terlihat lebih nyata.



Gambar 3.9. Hasil Foto Produk dengan satu *Main Light*

6. Revisi

Tidak ada revisi dalam proses pengerjaan proyek ini.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

7. Finalisasi

Foto yang telah diperiksa selanjutnya disimpan ke dalam folder dengan format JPG dan RAW dan diserahkan kepada pembimbing untuk dilakukan proses *retouch* dan *digital imaging*.

3.3.1.3 Proyek Poster Media Sosial

1. *Brief*

Selain *website*, *gamedia.com* juga memiliki beberapa media sosial yang digunakan untuk memberikan informasi mengenai produk dan acara yang akan datang. Setiap ada momen penting, media sosial *gamedia.com* diisi dengan poster kutipan kata kata atau *quotes* untuk membangun semangat pembacanya. Untuk itu, penulis mendapatkan tugas untuk membuat poster yang akan ditampilkan pada media sosial *gamedia.com*.

2. *Brainstorming*

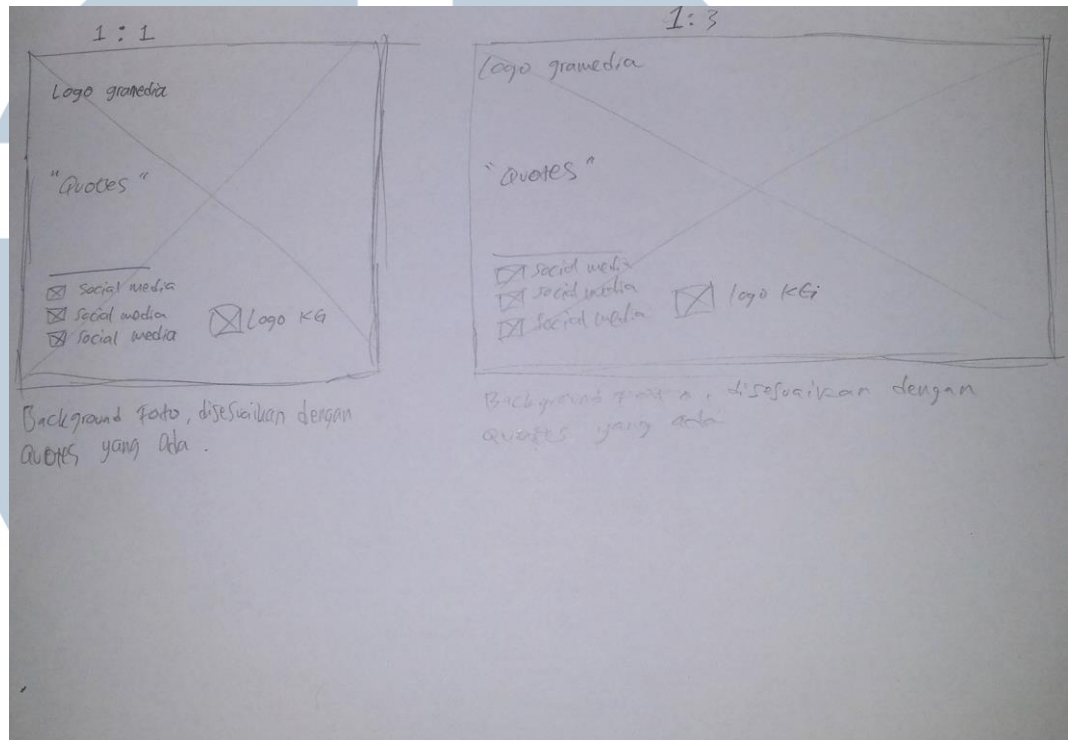
Penulis mencari referensi dari berbagai sumber dan mendiskusikannya dengan pembimbing. Penulis juga menyesuaikan konten foto dengan *quotes* yang akan digunakan agar terlihat kolerasinya.

3. Konsep Kreatif

Konsep yang penulis ambil adalah membuat penekanan terhadap informasi atau *quotes* yang terdapat pada poster, dengan membuat foto lebih gelap atau redup dan warna tulisan cerah, sehingga pembaca tidak hanya fokus pada foto.

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

4. Sketsa

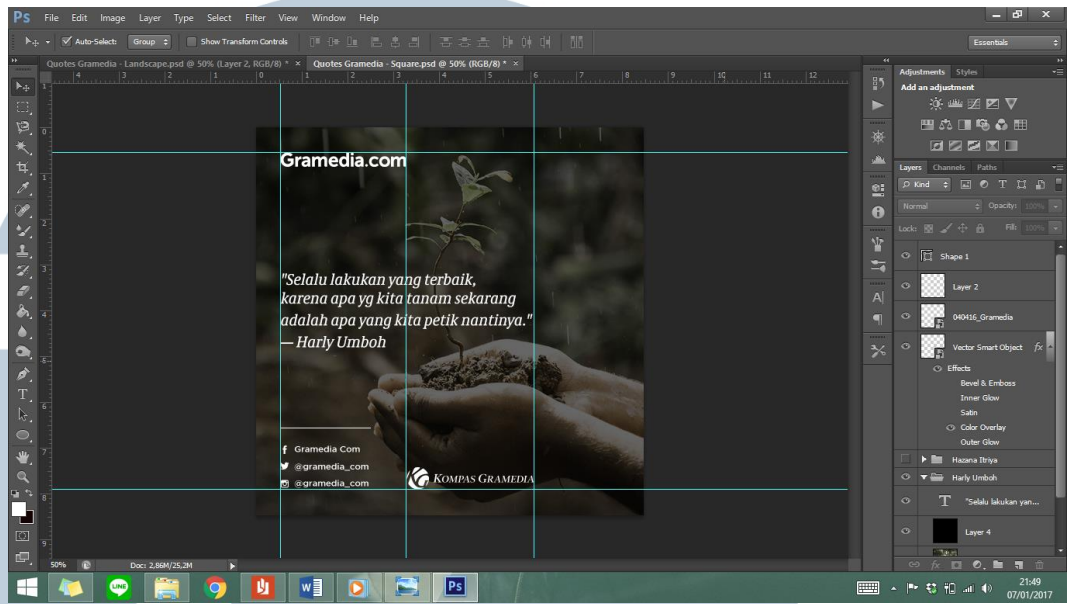


Gambar 3.10. Sketsa Tata Letak Poster

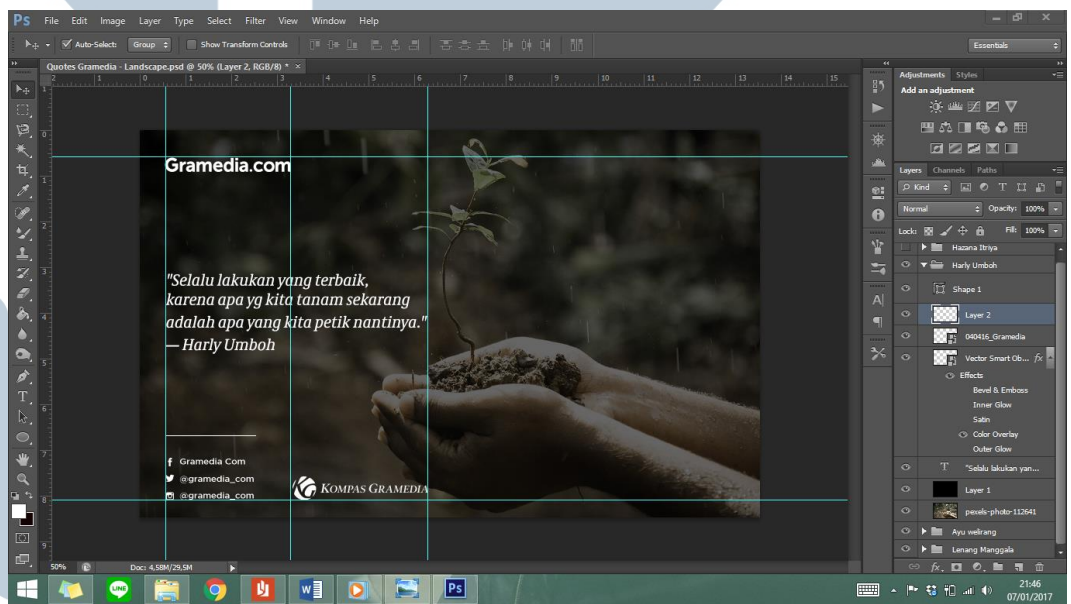
5. Digitalisasi

Proses digitalisasi dilakukan dengan menggunakan *software Adobe Photoshop*. Penulis terlebih dahulu mencari *quotes* dari berbagai sumber terpercaya, seperti buku, *e-book*, ataupun *website*. Setelah mendapatkan *quotes*, penulis mencari foto dari *website* yang bersifat boleh digunakan untuk kepentingan komersil ataupun dokumentasi pribadi. Poster media sosial dibuat dalam dua ukuran, *landscape* (1:3) dan *square* (1:1).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.11. Digitalisasi Poster Media Sosial *Square* (1:1)



Gambar 3.12. Digitalisasi Poster Media Sosial *Landscape* (1:3)

6. Revisi

Tidak ada revisi dalam pengerjaan proyek ini.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

7. Finalisasi

Poster yang telah diperiksa selanjutnya disimpan ke dalam folder dengan format PSD dan JPEG dan diserahkan kepada pembimbing untuk diunggah pada media sosial gamedia.com.



Gambar 3.13. Hasil Poster Media Sosial *Square* (1:1)



Gambar 3.14. Hasil Poster Media Sosial *Landscape* (1:3)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang penulis dapat selama proses *retouch* dan *digital imaging* adalah seringnya menemukan foto produk yang *angle*-nya berbeda atau tidak sesuai dengan panduan yang ada, *tone* warna foto serupa dengan background dan produk sangat kotor ataupun rusak. Pada proses pemotretan pun penulis juga menemukan kendala seperti sering mengalami kebocoran cahaya pada produk yang terdapat bahan plastik atau *stainless steel*.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasinya penulis mendiskusikan kendala tersebut dengan pembimbing dan rekan kerja magang untuk menemukan cara yang lebih tepat dan cepat dalam menyelesaikan proses *retouch* dan *digital imaging*. Untuk mengatasi kebocoran cahaya pada produk, pembimbing mengajarkan untuk menggunakan reflector dari berbagai posisi atau arah.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA