



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

1. Kedudukan

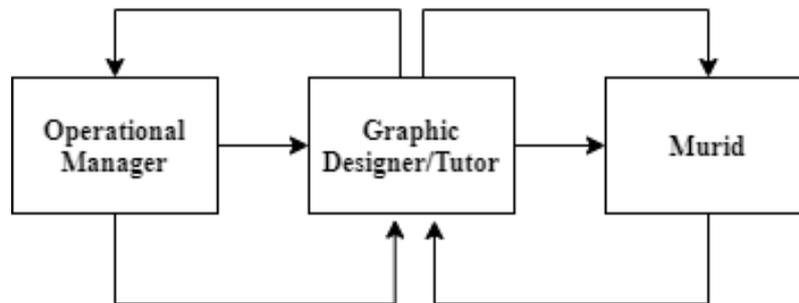
Graphic Designer merupakan tugas utama selama praktik magang di Ageru Art Studio. Graphic designer diberikan tugas merupakan membuat ilustrasi bertemakan tanggal-tanggal penting yang dirayakan di Indonesia sebagai konten promosi Ageru Art Studio. Selain itu membuat *motion graphic*, untuk promosi kegiatan dan materi pengajaran Ageru Art Studio. Ada pula tugas tambahan untuk mengajari ilustrasi untuk murid-murid Ageru Art Studio, dan *workshop* yang diadakan di luar tempat kerja.

2. Koordinasi

Pembagian tugas *graphic designer* biasanya diberikan secara langsung oleh *Operational Manager*. Tugas *graphic designer* yang diberikan meliputi ilustrasi, *motion graphic*, dan mengajarkan ilustrasi untuk murid-murid Ageru. Tugas ilustrasi dan *motion graphic*, akan diberikan oleh *operational manager*, kemudian karyawan akan memberikan hasil ilustrasi dan *motion graphic* kepada *operational manager* untuk dipertimbangkan. Setelah dipertimbangkan, ilustrasi atau *motion graphic* yang sudah direvisi, akan diberikan langsung kepada *operational manager*.

Adapula tugas tambahan yang diberikan oleh *operational manager*, yaitu tutor. Tugas untuk mengajar akan diberikan secara bergantian kepada tiap karyawan magang. Untuk materi mengajar, *operational manager* akan terlebih dahulu memberikan tugas ilustrasi kepada murid-murid secara langsung. Kemudian meminta tutor untuk membimbing murid-murid dalam mengerjakan tugas yang sudah diberikan oleh *operational manager*. Apabila pada hari tertentu

diadakan kegiatan *workshop*, karyawan magang akan diberikan tugas untuk menyiapkan materi yang akan dibagikan pada saat *workshop* berlangsung.



Gambar 3. 1 Bagan koordinasi kerja magang
(Sumber: Hasil wawancara)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	<i>Motion Graphic bumper</i> Ageru Art Studio	Bahan <i>Workshop</i>
2	2	Membuat ilustrasi Isa Al Masih	Post Instagram
3	3	Membuat ilustrasi Maulid Nabi SAW	Post Instagram
4	4	Tutor	Post Instagram
5		Membuat ilustrasi Hari Pendidikan Nasional	
6		Tutor	
7	5	<i>Motion Graphic Teaser</i> <i>Workshop</i>	Bahan <i>Workshop</i>
8		Poster <i>Workshop</i>	
9	6	<i>Workshop</i>	<i>Workshop Motion Graphic</i>
10		Tutor	
11	7	Membuat ilustrasi Kesaktian Pancasila	Post Instagram
12		Tutor	

13	8	Membuat Ilustrasi Paskah	Post Instagram
14	9	Infografik pencegahan COVID-19	
15	10	Basic Coloring 1-01	Materi Tutor
16	11	Basic Coloring 1-04	Materi Tutor
17	12	Basic Coloring 1-06	Materi Tutor
18	13	Basic Coloring 1-07	Materi Tutor
19	14	Basic Coloring 1-09	Materi Tutor
20	15	Ilustrasi konten Instagram	Post Instagram

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pada tiap bulan, *operational manager* akan memberikan tugas ilustrasi ataupun *motion graphic* kepada karyawan magang. Untuk tugas ilustrasi, akan dikerjakan secara individu. Sedangkan untuk tugas *motion graphic*, ada beberapa yang akan dikerjakan secara tim dengan karyawan-karyawan magang, ada pula yang dikerjakan secara individu. *Motion Graphic* yang dikerjakan secara tim, akan dibahas bersama, dan mengkoordinasikan pembagian tugas. Setiap minggu juga akan ada murid-murid yang belajar di Ageru Art Studio. Ada pula waktu dimana karyawan magang diberikan tugas untuk menyiapkan materi *workshop* yang akan diadakan oleh Ageru Art Studio.

Ilustrasi yang dikerjakan nantinya akan digunakan sebagai konten media sosial untuk Ageru Art Studio. Pengerjaan ilustrasi merupakan tugas yang diberikan oleh *operational manager* dengan tema yang berbeda. Tema ilustrasi disesuaikan dengan tanggal-tanggal penting di Indonesia. Untuk pengerjaannya, penulis merancang dasar ilustrasi terlebih dahulu, dan meminta pendapat kepada *operational manager*, sebelum menyelesaikan dan mengumpulkan ilustrasi tersebut.

Motion graphic yang dikerjakan akan diasistensi oleh *operational manager* dan hasil akhirnya akan dikumpulkan kepada *operational manager*.

Operational manager akan meminta karyawan magang untuk membuat motion graphic sewaktu dibutuhkan untuk media informasi seperti pada saat menyampaikan infografik tentang pencegahan COVID-19, materi pembelajaran untuk *workshop, bumper* Ageru Art Studio.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Berikut merupakan proses pengerjaan tugas-tugas yang dikerjakan sebagai *graphic designer* pada Ageru Art Studio:

1. Ilustrasi

Tugas Ilustrasi, akan diberikan oleh operational manager tiap bulan. Ilustrasi yang dikerjakan bertemakan hari-hari penting di Indonesia. Seperti Isa-Al Masih, Waisak, Paskah, Hari pendidikan nasional dan sebagainya. Tanggal-tanggal tersebut akan dibagi kepada setiap karyawan magang untuk dikerjakan. Ilustrasi yang dikerjakan diwajibkan untuk menggunakan atribut Ageru Art Studio, baik logo, ataupun karakter maskot Ageru Art Studio. Ilustrasi-ilustrasi tersebut, akan dijadikan sebagai konten promosi instagram Ageru Art Studio.

Ilustrasi untuk konten instagram yang penulis buat pertama kali adalah Kenaikan Isa Almasih. Penulis diminta oleh *Operational Manager* untuk membuat ilustrasi yang sederhana saja. Pada ilustrasi ini penulis hanya mengandalkan bentuk dasar salib dan tanah. Setelah itu ilustrasi di kumpulkan dan di asistensi oleh *Operational Manager* secara langsung.



Gambar 3. 2. Ilustrasi Kenaikan Isa Almasih
(Sumber: Dokumentasi perusahaan)

Ilustrasi untuk konten instagram yang penulis buat pertama kali adalah Kenaikan Isa Almasih. Penulis diminta oleh *Operational Manager* untuk membuat ilustrasi yang sederhana saja. Pada ilustrasi ini penulis hanya mengandalkan bentuk dasar salib dan tanah. Setelah itu ilustrasi di kumpulkan dan di asistensi oleh *Operational Manager* secara langsung.



Gambar 3. 3. Ilustrasi Maulid Nabi SAW
post facebook

(Sumber: Dokumentasi perusahaan)



Gambar 3. 4. Ilustrasi Maulid Nabi SAW post Instagram

(Sumber: Dokumentasi perusahaan)

Berikutnya, penulis diminta membuat ilustrasi untuk hari Maulid Nabi SAW. Penulis menggunakan kembali bayangan dari bentuk dasar kubah masjid.

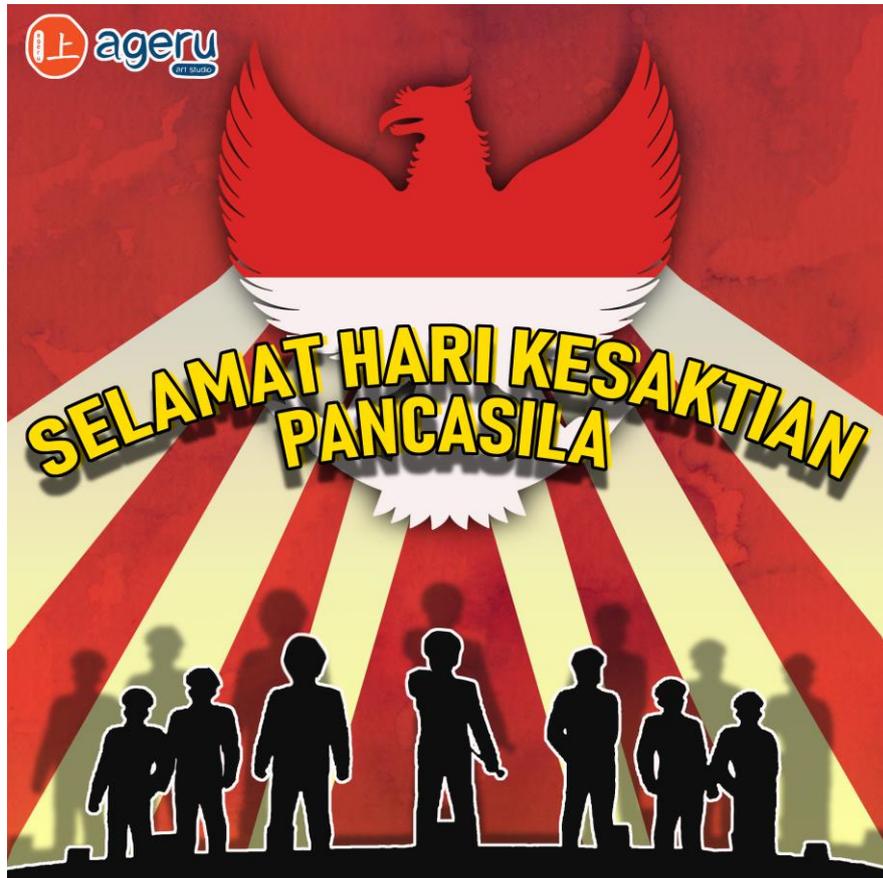
Untuk ilustrasi hari pendidikan nasional, penulis diberikan kebebasan untuk menentukan ilustrasi. Oleh karena itu penulis menggunakan karakter maskot Ageru Art Studio, yaitu Kani, Wasabi dan Zen koi. Oleh karena ilustrasi ini akan digunakan sebagai konten untuk hari pendidikan nasional, penulis menggambarkan kegiatan belajar-mengajar.



Gambar 3. 5. Ilustrasi Hari Pendidikan Nasional

(Sumber: Dokumentasi perusahaan)

Penulis juga diberikan tugas, untuk membuat ilustrasi hari kesaktian pancasila. Berdasarkan referensi-referensi yang digunakan, hari kesaktian pancasila lebih bersifat formal. Oleh karena itu, penulis membuat ilustrasi berdasarkan referensi dari monumen Pancasila Sakti. Berikut merupakan hasil ilustrasi untuk hari pendidikan nasional.



Gambar 3. 6. Ilustrasi hari Kesaktian Pancasila

(Sumber: Dokumentasi perusahaan)

Terkadang ilustrasi yang diminta tidak hanya berformat untuk post di instagram, tetapi juga di *facebook*. Maka, penulis juga diminta untuk membuat poster berukuran A4 untuk keperluan promosi di *facebook*. Untuk ilustrasi paskah, penulis kembali menggunakan karakter maskot Ageru Art Studio, Kani dan Wasabi. Ditambah dengan telur-telur hias, untuk memberikan kesan paskah pada umumnya.

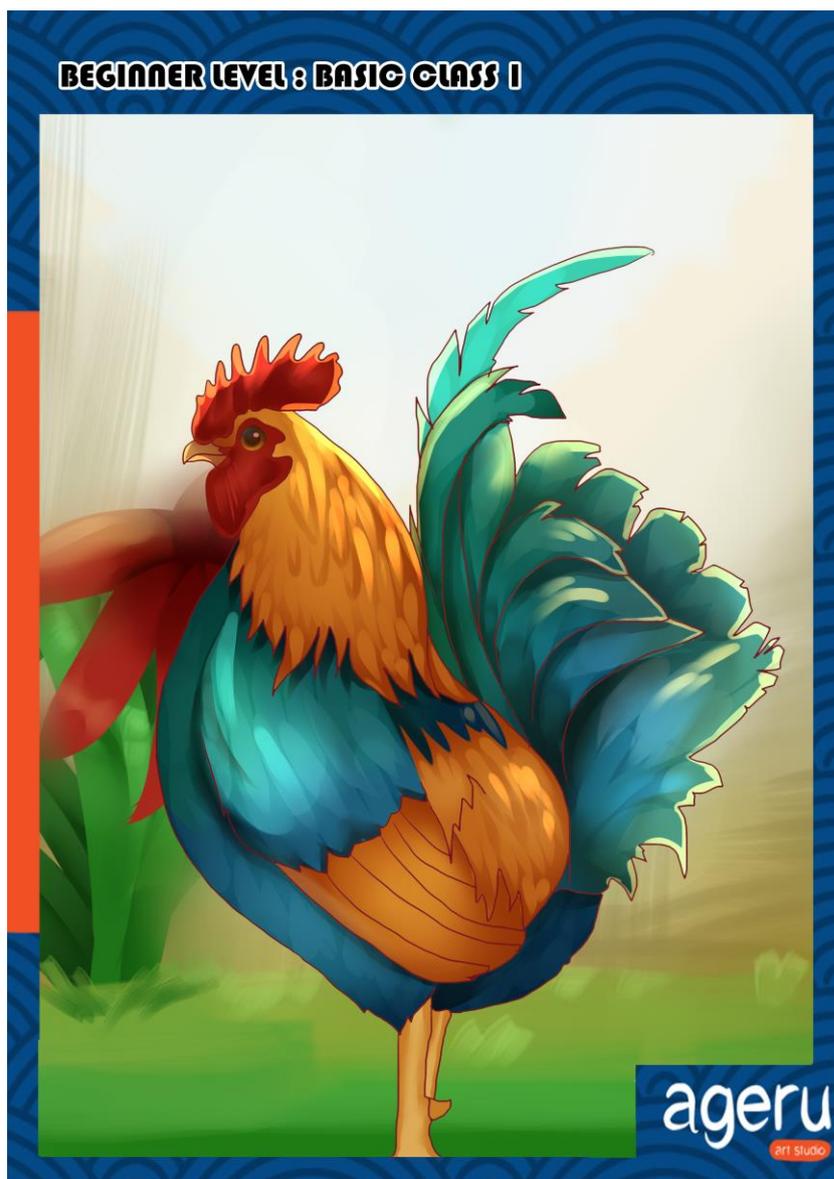


Gambar 3. 7. Ilustrasi paskah, untuk post *facebook*
(Sumber: Dokumentasi perusahaan)



Gambar 3. 8. Ilustrasi paskah, untuk post *instagram*
(Sumber: Dokumentasi perusahaan)

Ada pula ilustrasi yang akan digunakan sebagai materi pengajaran Ageru Art Studio. Pada Ageru Art Studio ada *Beginner Class*, yaitu kelas yang diperuntukkan bagi murid yang masih duduk di bangku SD maupun yang belum terbiasa memegang pen tablet dan aplikasi menggambar *Paint Tool Sai*. Dalam kelas ini, murid akan diberikan materi atau contoh gambar yang akan dibuat. Gambar tersebut merupakan ilustrasi yang telah dikerjakan oleh karyawan magang.

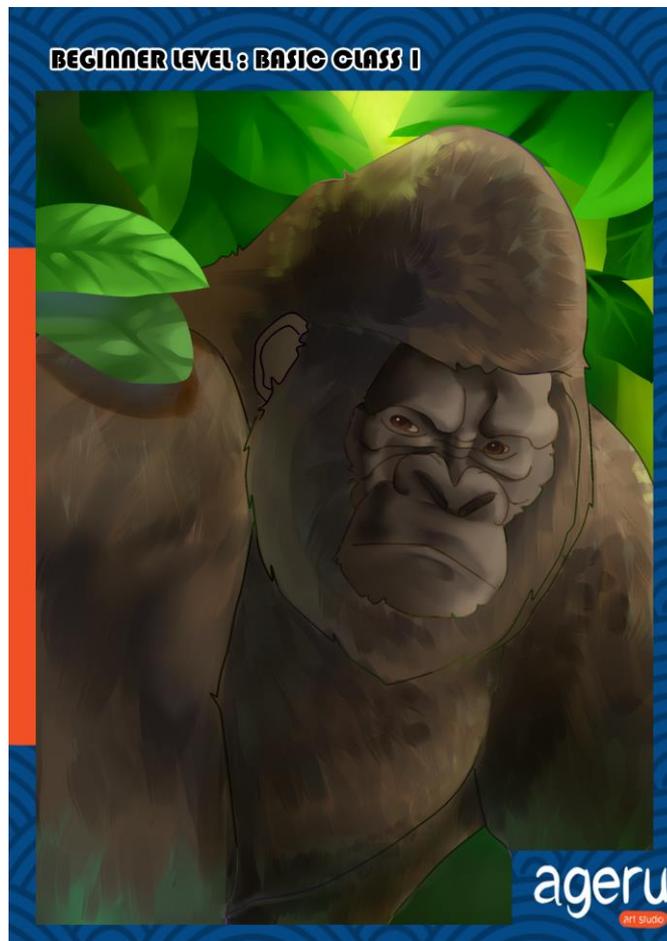


Gambar 3. 9. Ilustrasi Ayam, *Basic Class 1-01*

(Sumber: Dokumentasi perusahaan)

Berikut merupakan contoh ilustrasi untuk *basic class 1* yang telah dikerjakan oleh penulis. Penulis hanya mewarnai contoh *basic class 1* yang telah dipersiapkan oleh *operational manager*. *Operational manager* tidak hanya meminta untuk mewarnai objek utama, tetapi juga menambahkan latar belakang pada gambar. Maka penulis juga mencari referensi habitat gambar hewan-hewan yang diminta oleh *operational manager*.

Materi *Basic Class 1*, meliputi gambar-gambar hewan darat. Penulis diminta untuk mewarnai beberapa gambar hewan yang sudah dibuatkan garis oleh *operational manager*. Berikut beberapa gambar materi *basic class 1* yang telah dikerjakan oleh penulis.



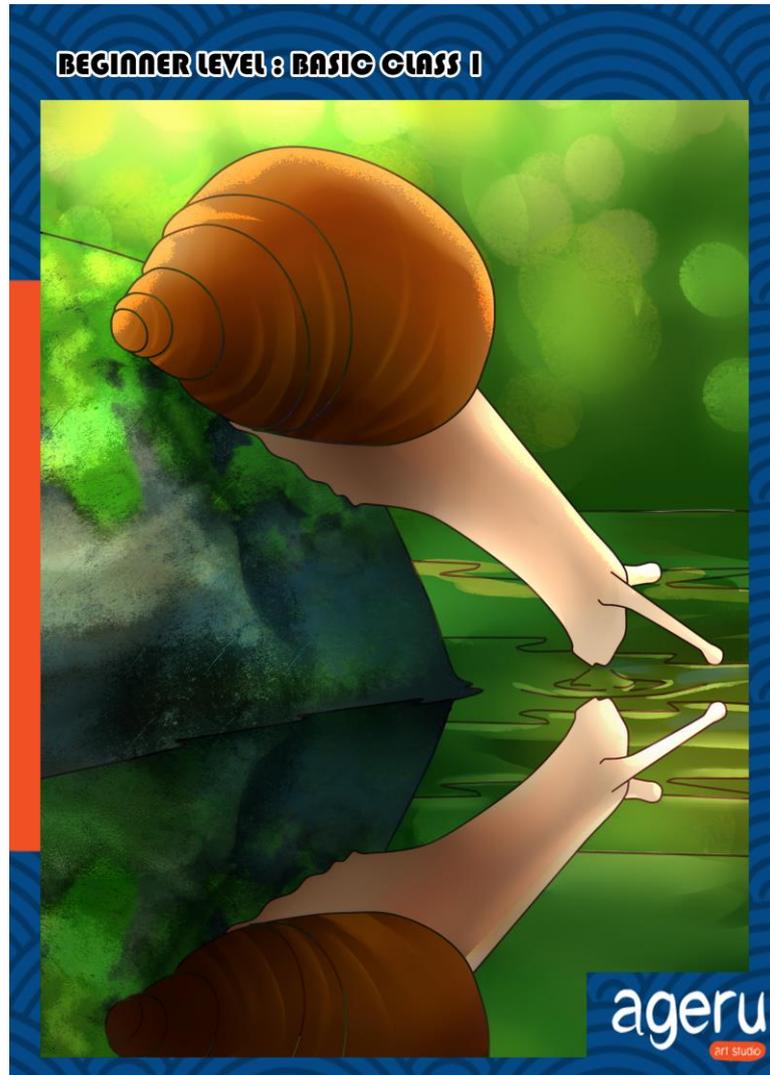
Gambar 3. 10. Gambar gorila, *Basic Class 1-04*
(Sumber: Dokumentasi perusahaan)



Gambar 3. 11. Kucing, *Basic class 1-06*
(Sumber: Dokumentasi perusahaan)



Gambar 3. 12. Panda merah, *Basic class 1-07*
(Sumber: Dokumentasi perusahaan)



Gambar 3. 13. Siput, *Basic class 1-09*

(Sumber: Dokumentasi perusahaan)

Tugas mewarnai untuk basic class ini diberikan oleh operational manager, dan dibagikan kepada karyawan magang, untuk dikerjakan. Hasil-hasil mewarnai ilustrasi ini, nantinya akan dijadikan sebagai bahan contoh atau referensi, untuk murid-murid yang mengambil *basic class* di Ageru Art Studio.

Sehubungan dengan adanya *workshop* yang diadakan pada SMKN 4 Tangerang Selatan, penulis diminat untuk membuat poster mengenai *workshop* tersebut. Pada *workshop* ini, materi yang ingin disampaikan adalah pengenalan *motion graphic*. Maka, penulis merancang poster berdasarkan kegiatan yang akan diadakan. Pada poster *workshop*, penulis diminta oleh *operational manager* untuk menambahkan kode QR, yang terhubung kepada teaser *workshop*.

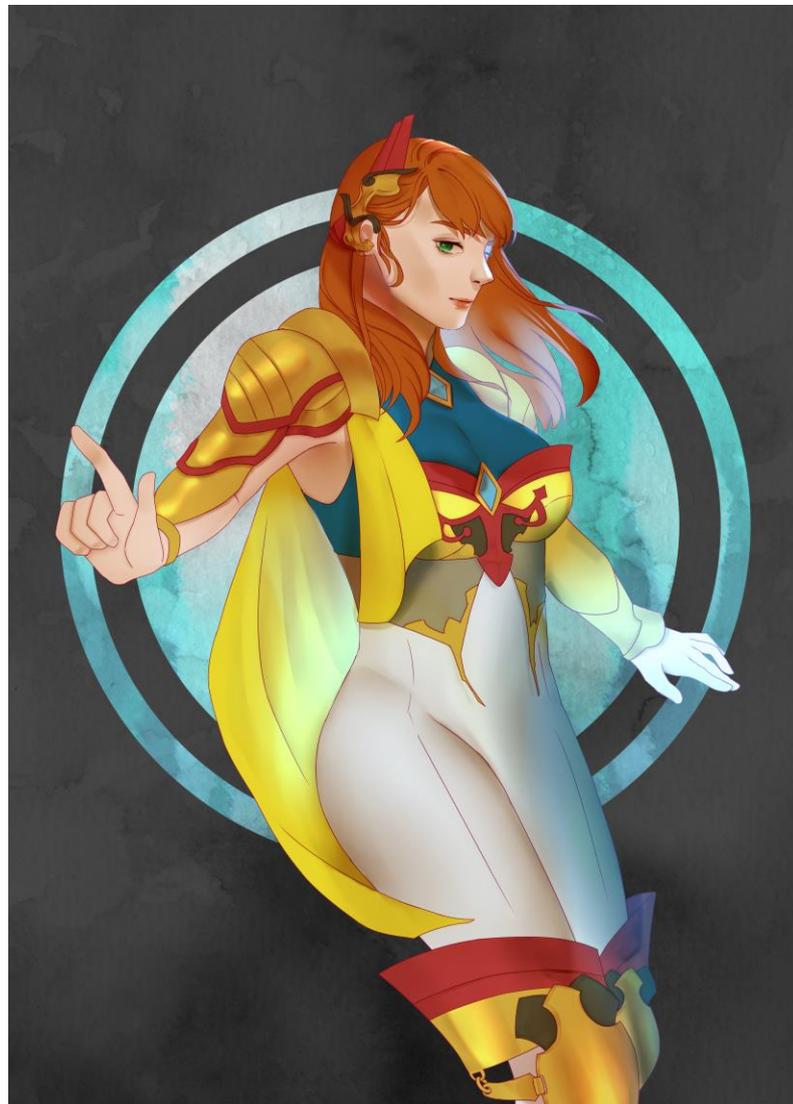


Gambar 3. 14. Poster workshop SMKN 4 Tangerang Selatan

(Sumber: Dokumentasi perusahaan)

Tugas ilustrasi berikutnya, penulis dan teman-teman magang penulis, diminta untuk membuat ilustrasi bebas. Ilustrasi bebas, yang tidak mewajibkan

penggunaan karakter maskot Ageru Art Studio. Ilustrasi ini nantinya akan digunakan sebagai media promosi untuk media sosial Ageru Art Studio.



Gambar 3. 15. Ilustrasi penulis untuk Ageru Art Studio
(Sumber: Dokumentasi perusahaan)

Seluruh ilustrasi yang telah penulis rancang pada Ageru Art Studio, digunakan untuk promosi, dan media pengajaran. Proses ilustrasi-ilustrasi yang telah dibuat oleh penulis, telah melalui tahap asistensi dan revisi yang telah dirundingkan dengan *operational manager*. Setelah melalui tahap-tahap tersebut,

penulis langsung memberikan dan melaporkan hasil ilustrasi kepada *operational manager*.

2. Motion Graphic

Adapula tugas utama untuk membuat *motion graphic*. Operational Manager akan meminta karyawan magang membuat *motion graphic*, untuk beberapa kepentingan promosi. Motion graphicnya akan digunakan sebagai teaser *workshop*, materi *workshop*, dan infografik yang nantinya akan digunakan sebagai salah satu bahan promosi Ageru Art Studio.

Ageru Art Studio juga mengadakan kegiatan diluar seperti *Workshop*. Pada *workshop* kali ini, pihak Ageru Art Studio ingin membawakan materi lain selain Ilustrasi, yaitu *Motion Graphic*. Maka dari itu, *Operational manager* akan memberikan tugas kepada karyawan magang untuk menyiapkan materi. Materi motion graphic yang disampaikan akan disesuaikan dengan kemampuan peserta *workshop* yang pada saat itu merupakan murid-murid SMK. Operational Manager memberikan tugas kepada penulis, untuk membuat *motion graphic bumper* Ageru Art Studio, sebagai materi pengajaran untuk *workshop*. Bumper yang diminta, berdurasi sekitar 8-10 detik, yang menggunakan logo Ageru Art Studio, dengan objek-objek sederhana.



Gambar 3. 16. Bumper Ageru Art Studio

(Sumber: Dokumentasi perusahaan)

Operational manager meminta penulis untuk membuat teaser untuk *workshop* yang akan diadakan. Teaser yang dibuat akan digunakan sebagai pengenalan mengenai *workshop* yang akan diadakan di SMKN4 Tangerang Selatan. Teaser mengandung lokasi dan tanggal diadakannya. Serta *bumper* Ageru Art Studio yang telah dibuat oleh penulis sebelumnya.



Gambar 3. 17. Opening teaser workshop motion graphic

(Sumber: Dokumentasi perusahaan)



Gambar 3. 18. Teaser workshop motion graphic

(Sumber: Dokumentasi perusahaan)

Sehubungan dengan adanya COVID-19, *Operational Manager* juga memberikan tugas infografik kepada penulis. Infografik tersebut berisikan informasi mengenai cara mencuci tangan sebagai pencegahan COVID-19. Sebelumnya aset infografik ini telah dijadikan poster oleh teman magang penulis. Kemudian *Operational manager* meminta penulis untuk mengubahnya sebagai infografik.



Gambar 3. 19. Infografik pencegahan COVID-19

(Sumber: Dokumentasi perusahaan)



Gambar 3. 20. Infografik pencegahan COVID-19, langkah 1 mencuci tangan dengan baik
(Sumber: Dokumentasi perusahaan)



Gambar 3. 21. Infografik pencegahan COVID-19, dengan mencuci tangan
(Sumber: Dokumentasi perusahaan)

3. Kegiatan mengajar di Ageru Art Studio dan *Workshop*

Selain ilustrasi dan membuat motion graphic, penulis beberapa kali diberikan tugas untuk membantu murid untuk belajar. Sebelumnya operational manager akan memberikan tugas untuk murid-murid, dan memperkenalkan pengajar. Setiap pertemuan murid akan diberikan tema untuk ilustrasi yang akan dibuat. Pengajar akan diminta untuk membina dan membantu apabila murid sedang mengalami kesulitan dalam menggambar dan ingin bertanya.

Murid yang ditangani oleh penulis, biasanya sedang duduk pada bangku SD hingga SMP. Murid-muridnya pun sudah cukup terbiasa dalam menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras, yang digunakan untuk menggambar di Ageru Art Studio. Setiap hari akan ada 2-3 pengajar, yang akan membina murid-murid ilustrasi Ageru Art Studio.



Gambar 3. 22. Suasana mengajar di Ageru Art Studio

(Sumber: Dokumentasi perusahaan)



Gambar 3. 23. Penulis dan karyawan magang menyampaikan materi

(Sumber: Dokumentasi perusahaan)

Workshop yang diadakan oleh Ageru Art Studio berada pada SMKN 4 Tangerang Selatan. SMKN tersebut memiliki berbagai macam jurusan, dan salah satunya adalah multimedia, yang baru saja membuka peminatan animasi. Maka pihak Ageru Art Studio ingin memberikan ilmu tambahan mengenai *motion graphic* yang masih berkaitan dengan bidang multimedia maupun animasi. Peserta *workshop* dari SMKN 4 meliputi siswa-siswi kelas 2, dengan mayoritas peminatan animasi.

Materi *workshop* sebelumnya sudah dibahas dengan karyawan-karyawan magang dan operational manager. Operational manager meminta seluruh karyawan-karyawan magang untuk merundingkan bersama mengenai materi *motion graphic* sederhana. Setelah merundingkan, dan menyesuaikan dengan pemahaman software After Effect yang diajarkan pada sekolah, penulis dan seluruh karyawan magang, memutuskan untuk memberikan *live demo* atau praktek membuat *bumper*. Setelah itu penulis serta karyawan magang, meminta pendapat kepada *operational manager*.



Gambar 3. 24. Suasana workshop pada SMKN 4 Tangerang Selatan

(Sumber: Dokumentasi perusahaan)

Kemudian *operational manager* menyetujui materi yang akan disampaikan, dan memberikan perkiraan durasi yang diberikan oleh sekolah untuk mengadakan *workshop*. Setelah itu, penulis diberikan tugas untuk menyiapkan materi pengajaran, yaitu bumper Ageru Art Studio, yang akan digunakan sebagai contoh *live demo*. Penulis juga diminta untuk mempersiapkan poster serta *teaser* mengenai acara *workshop* yang akan diselenggarakan.



Gambar 3. 25. Briefing workshop pada SMKN 4 Tangerang Selatan

(Sumber: Dokumentasi perusahaan)

Setelah mempersiapkan materi-materi yang dibutuhkan untuk keperluan *workshop*, *operational manager*, melakukan *briefing* kepada karyawan-karyawan. Pada hari kegiatan *workshop* diadakan, pihak Ageru Art Studio dan SMKN 4 Tangerang Selatan, melakukan pengenalan dan *briefing* sejenak, sebelum kegiatan diadakan.



Gambar 3. 26. Suasana kelas pada saat *workshop*

(Sumber: Dokumentasi perusahaan)



Gambar 3. 27. *Live demo workshop*

(Sumber: Dokumentasi perusahaan)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani praktik magang, penulis tidak hanya diberikan tugas untuk mengerjakan ilustrasi dan membuat *motion graphic*. Terkadang penulis juga diberikan tugas untuk mengajar murid-murid Ageru Art Studio, dan juga menyampaikan materi pada *workshop*. Pada saat menyampaikan materi, terkadang anak yang sedang diajarkan hanya berbicara kepada temannya, dan mengabaikan tugas yang sudah diberikan. Atau ada kalanya, penulis merasa canggung untuk menyampaikan materi

Dalam kegiatan belajar-mengajar, penulis seringkali merasa gugup dan canggung ketika akan berinteraksi dengan murid-murid Ageru Art Studio maupun peserta *workshop*. Pada saat menyampaikan dan mempraktikkan materi *motion graphic* pada *workshop* yang diadakan, penulis dan teman-teman magang penulis, beberapa kali mengalami kesulitan untuk menyampaikan materi secara berkala, oleh karena banyaknya peserta *workshop* yang ingin bertanya. Pada saat *workshop*, penulis serta teman-teman magang juga mengalami kekurangan waktu untuk menyampaikan dan menyimpan data peserta pada saat *workshop* diadakan.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Kegiatan mengajar di Ageru Art Studio, biasanya dilakukan oleh 2 sampai 3 karyawan magang. Materi pengajaran pun sudah dikoordinasikan oleh *operational manager*. Murid akan diberikan tugas harian oleh *operational manager* dan akan diawasi oleh 2-3 karyawan magang. Ketika mengalami kesulitan untuk melanjutkan materi, penulis akan menghampiri murid, dan menanyakan progress ilustrasi murid. Atau apabila penulis sedang kesulitan untuk menjelaskan dan membantu murid dalam menyampaikan materi, penulis akan meminta bantuan kepada karyawan magang yang sedang bertugas untuk membantu menjelaskan.

Pada saat menyampaikan materi, penulis dan teman-teman penulis bekerjasama untuk mengatur jalannya *workshop* yang diadakan. Penulis tetap mempraktikkan *workshop*, sementara teman-teman penulis akan menghampiri murid-murid yang tertinggal dan membantu murid yang kesulitan dalam

memahami. Apabila penulis sedang merasa gugup, penulis akan mencoba untuk berinteraksi dengan karyawan magang penulis yang lain, atau penulis akan mencoba untuk menenangkan diri dan berinteraksi secara perlahan kepada murid.