



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

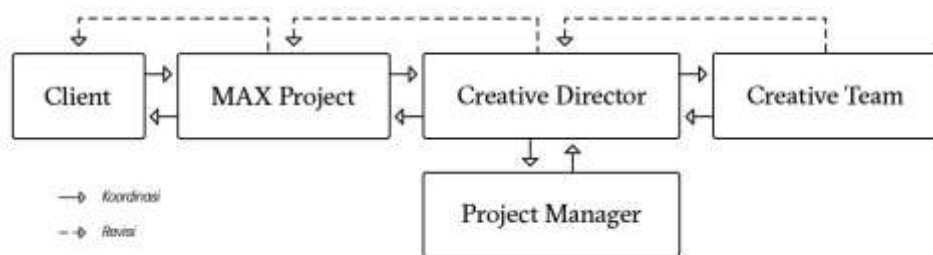
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Selama masa praktek kerja magang, penulis berada dalam tim *creative* seperti yang tertera pada gambar 2.4. alur kerja yang ada di MAX Project Indonesia adalah, penulis sebagai *intern* mendapatkan *brief* dari *creative director*, yang mana dilakukan pada saat *brainstorming*. Setelah itu, penulis mengerjakan desain sesuai dengan *brief* yang telah diberikan, untuk kemudian ditinjau kembali oleh *creative director*. Prosedur ini dilakukan hingga tahap revisi. Setelah desain dirasa cukup baik, maka tahap selanjutnya adalah finalisasi desain dan penyerahan kepada client yang bersangkutan.

1. Kedudukan

Posisi penulis ditempatkan sebagai graphic design intern, yang mana berada dibawah tim *creative*. Kedudukan *Creative Director* adalah sebagai penerima *project* dan mengatur pembagian pekerjaan dalam tim *creative*.

2. Koordinasi



Gambar 3.1. Bagan alur koordinasi

Alur koordinasi yang berjalan selama masa praktek magang dimulai dengan proses penyampaian *brief* oleh *creative director*, untuk kemudian diolah bersama-sama dalam kegiatan *brainstorming*. Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan konsep dan ide dalam mengerjakan *project* yang akan dijalani. Kemudian, segenap tim mengerjakan desain didasari dengan ketentuan diatas. Penulis selalu melakukan diskusi mengenai desain kepada *creative director*,

dan juga rekan kerja dalam tim. Adapun prosedur revisi yang dilakukan adalah dari penulis, menyerahkan hasil desain kepada *supervisor*, kemudian desain diteruskan kepada klien, barulah *brief* revisi yang baru diteruskan kembali kepada tim *creative*.

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	<ul style="list-style-type: none"> • Branding Pressto 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi communication guideline Pressto • Aset <i>motion graphic</i> Pressto
2	2	<ul style="list-style-type: none"> • Web Finpay 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>banner</i> Finpay • Aset web Finpay
3	3	<ul style="list-style-type: none"> • Web Finpay • Rebranding Berita Satu 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi Banner Finpay • Logo Berita Satu
4	4	<ul style="list-style-type: none"> • Rebranding Berita Satu 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Motion graphic</i> Berita Satu • Logo Berita Satu
5	5	<ul style="list-style-type: none"> • HUT Pertamina Geothermal Energy • Rebranding Berita Satu 	<ul style="list-style-type: none"> • Logo acara PGE • Aset <i>Motion graphic</i> Berita Satu
6	6	<ul style="list-style-type: none"> • Rebranding Berita Satu • Hyperactive • HUT Pertamina 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Motion graphic</i> Berita Satu • Company Profile Hyperactive • <i>Key Visual</i> PGE

		Geothermal Energy	
7	7	<ul style="list-style-type: none"> • HUT Pertamina Geothermal Energy • MAX Project recruitment 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Key Visual acara</i> • <i>Signage acara</i> • <i>Storyboard motion graphic</i> • <i>Feeds instagram MAX Project.</i>
8	8	<ul style="list-style-type: none"> • HUT Pertamina Geothermal Energy 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Signage acara</i> • <i>Game card</i>
9	9	<ul style="list-style-type: none"> • HUT Pertamina Geothermal Energy 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Backdrop</i> • <i>Map/denah acara</i>
10	10	<ul style="list-style-type: none"> • HUT Pertamina Geothermal Energy 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Finalisasi desain</i> • <i>Hari H+0 acara</i>
11	11	<ul style="list-style-type: none"> • Social Media MAX Project Indonesia • <i>Annual dinner MAX</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Post IG story Natal dan tahun baru</i> • <i>Dinner Invitation</i>
12	12	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Showreel MAX Project Indonesia 2019</i> • <i>Showreel Hyperactive 2019</i> • Social Media MAX Project Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Video motion graphic showreel MAX Project Indonesia</i> • <i>Video motion graphic showreel Hyperactive</i> • <i>Revisi post IG story Natal dan tahun baru</i>

13	13	<ul style="list-style-type: none"> • Social Media MAX Project Indonesia • <i>Showreel</i> MAX Project Indonesia 2019 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi post IG <i>story</i> Natal dan tahun baru • Revisi video <i>motion graphic showreel</i> MAX Project Indonesia
----	----	--	---

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pada awal masa praktek kerja magang, penulis masuk kedalam tim ditengah *project*. Penulis ditugaskan pekerjaan revisi kecil berupa revisi ukuran, warna dan *format file* untuk *project* Finpay dan Finnet. Penulis juga mendapatkan tugas untuk merevisi aset *motion graphic* berupa ilustrasi *vector* dalam *project motion graphic* Pressto.

Pada minggu ke-3 penulis mulai mengikuti *project* dari awal. *Project* yang didapat adalah rebranding Berita Satu. Penulis ditugaskan untuk merancang logo baru untuk Berita Satu. Pengerjaan ini juga dilakukan oleh segenap anggota tim *creative*. Namun, logo yang terpilih bukanlah merupakan hasil dari penulis. logo yang terpilih kemudian diolah kembali untuk dibuat menjadi video *bumper* dalam bentuk *motion graphic*.

Ditengah perancangan *motion graphic bumper* Berita Satu, penulis mendapatkan sebuah brief baru, yaitu acara HUT Pertamina Geothermal Energy yang ke-13. Penulis ikut merancang key visual dan turunannya berupa: *banner*, *sign system*, denah, *storyboard* untuk *motion graphic*, poster, *gamecard*, dan *wristband*. Penulis juga turut menghadiri acara guna meninjau implementasi desain, dan berkontribusi dalam divisi panitia perlengkapan. Konsep acara ini adalah menyerupai sebuah festival. Desain yang dibuat mengarah kepada *event festival music* yang modern dan bebas sampah plastik.

Setelah penyelenggaraan acara HUT PGE, penulis juga merancang *showreel* untuk MAX Project Indonesia dan Hyperactive. *Footage* dan aset yang telah dipilih kemudian disatukan(*compile*) dan dirancang transisinya.

Terakhir, penulis merancang *invitation* untuk acara annual dinner party MAX Project Indonesia. *Invitation* ini akan disebar kepada segenap keluarga MAX Project Indonesia. Proses perancangan ini dimulai dengan beberapa alternatif desain; yang pada awalnya akan dilanjutkan dengan tulisan tangan untuk penulisan nama tamu undangan. Namun, karena keterbatasan waktu, seluruh pengerjaannya dilakukan secara digital.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Berikut adalah proses detil dari project selama proses praktek kerja magang di MAX Project Indonesia.

1. Rebranding Berita Satu

Berita satu adalah sebuah stasiun televisi swasta yang mengkhususkan dalam bidang berita dan keuangan. Pada tahun 2019 Berita Satu ingin mengadakan perbaharuan desain. Brief yang dicantumkan adalah, agar logo lebih modern dan mampu bersaing dengan *channel* berita mancanegara.

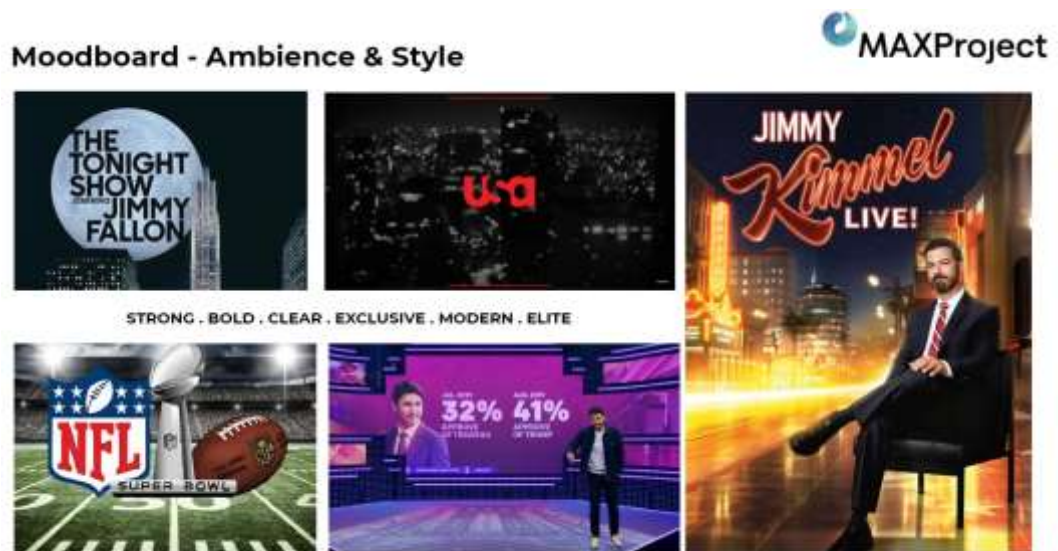


Gambar 3.2. Logo Berita Satu *portrait*
(www.beritasatu.com)



Gambar 3.3. Logo Berita Satu *landscape*
(www.beritasatu.com)

Pada project kali ini, Berita Satu bekerja sama dengan *Bloomberg* untuk menjadi partner. Stasiun berita ini diperuntukkan kepada wirausahawan SES A-B. eksklusifitas yang dimiliki Berita satu karena hanya bisa diakses melalui layanan *provider TV cable* dan satelit.



Gambar 3.4. *Moodboard* Berita Satu

Dari *moodboard* yang dibuat, didapatkan kata kunci yang mencerminkan kesan baru yang ingin ditampilkan, yaitu: *strong*, *bold*, *clear*, *esclusive*, *modern* dan *elite*.

Color Palette



Gambar 3.5. *Color palette* Berita Satu

Dari proses *brainstorming* yang dilakukan, maka didapatkan beberapa warna yang mencerminkan kesan yang ingin diberikan. Warna hitam menggambarkan kesan elegan dan berbobot. Warna biru disini melambangkan kepercayaan, serta warna putih yang menandakan kesucian dan netral layaknya berita yang disajikan oleh Berita Satu. Ditambah dengan permintaan khusus dari klien yang ingin mengikutkan unsur kristiani dalam logonya, maka dipilihlah warna merah sebagai tanda kasih dan cinta.

Tahapan berikutnya adalah pembuatan logo. Dalam proses ini dibuat tiga buah logo sebagai alternatif yang akan diberikan kepada klien untuk terlebih lanjut dikembangkan kembali.



Gambar 3.6. Alternatif logo 1

Pada logo pertama, *logogram* dibuat menyerupai kurva positif indeks saham yang mengarah keatas. Hal ini diterapkan mengingat Berita Satu kerap menyajikan data indeks saham dalam berita. Logo ini menitikberatkan pada informasi mengenai indeks saham; ada pula penerapan titik merah yang melambangkan tombol rekam pada kamera yang menjadi salah satu alat vital dalam penyiaran.

Perancangan *logotype* yang menggunakan singkatan dari “Berita Satu”, menjadi “Bersatu”, membuat logo ini semakin simple. Kemudian hirarki pada logo ini dibuat agar logo Bersatu tidak jauh lebih dominan disbanding logo Bloomberg. Pemilihan *typeface* yang bold juga melambangkan kesan yang modern dan meyakinkan.

Logo Philosophy #2



Gambar 3.7. Alternatif logo 2

Pada logo kedua, aset visual yang ditonjolkan adalah lingkaran merah yang begitu besarnya. Lingkaran ini melambangkan kebesaran hati dari Berita Satu yang senantiasa menyajikan informasi demi kehidupan yang lebih baik lagi.

Perancangan logotype pada alternatif kedua ini dibuat jauh lebih dominan dibanding *partnernya* yaitu, Bloomberg.

Logo Philosophy #3



Gambar 3.8. Alternatif logo 3

Pada logo ketiga, aset visual yang ditonjolkan adalah lingkaran biru dengan *cutout* siluet angka "1". Lingkaran disini melambangkan bentuk dunia yang bulat dan informasi dari seluruh dunia yang disajikan

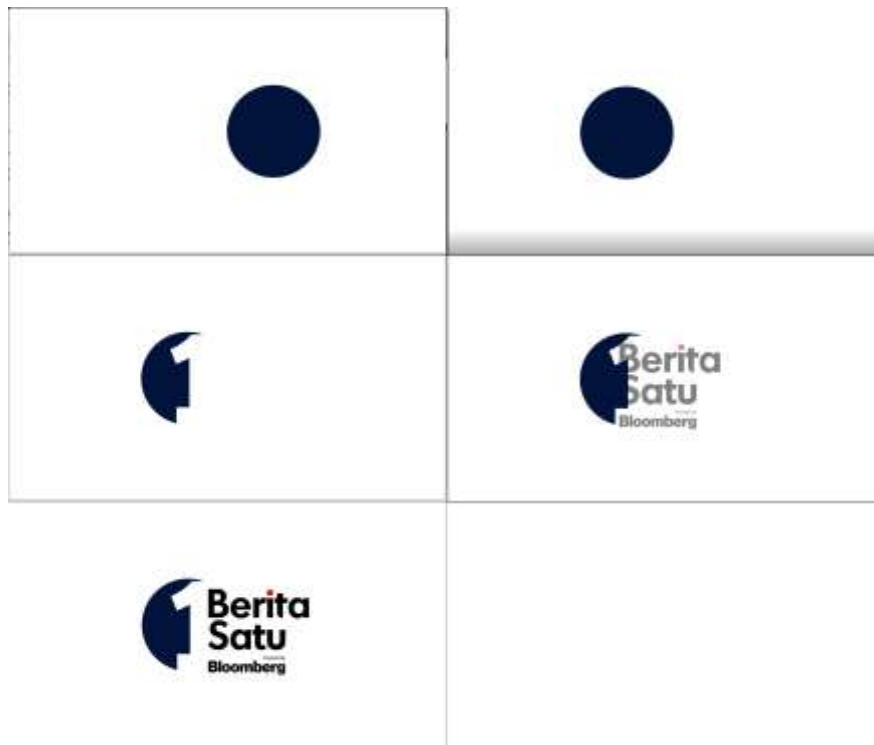
oleh Berita Satu. Sedangkan siluet angka 1, melambangkan Berita Satu yang menjadi stasiun berita *finance* dan ekonomi nomor 1 di Indonesia.

Perancangan logotype pada alternatif ketiga ini dibuat menjadi fokus utama, barulah logo Bloomberg disertakan dibawah. Bentuk huruf “t” juga dirancang menyerupai bentuk salib. Logo inilah yang terpilih untuk kemudian dikembangkan kembali menjadi video *bumper* menggunakan *motion graphics*.



Gambar 3.9. *Storyboard bumper* Berita Satu

Dalam pengembangan logo kedalam *motion graphics*, tahapan pertama yang dilakukan adalah pembuatan *storyboard*. *Sequence* pertama adalah lingkaran biru yang bergerak kearah kiri; untuk kemudian timbul siluet angka 1 yang menjadi *cutout*; logotype kemudian muncul dari belakang aset lingkaran bergerak mengarah ke kanan.



Gambar 3.10. Hasil final *bumper* Berita Satu

2. HUT Pertamina Geothermal Energy ke-13

Pertamina Geothermal Energy adalah sebuah anak perusahaan Pertamina yang bergerak di bidang pemanfaatan energi panas bumi. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2006. Pada tahun 2019, PGE bekerja sama dengan MAX Project Indonesia untuk menyelenggarakan acara ulang tahunnya yang ke-13.



Gambar 3.11. moodboard HUT PGE

PGE ingin menampilkan kesan “festival” untuk acara ulang tahunnya kali ini. Kesan ini dinilai cocok dengan perayaan yang dilakukan setahun sekali. Dari *brief* dan *moodboard* diatas, segenap tim *creative* mulai merancang sebuah *key visual* baru untuk diterapkan kepada seluruh desain acara.



Gambar 3.12. *Key visual* HUT PGE



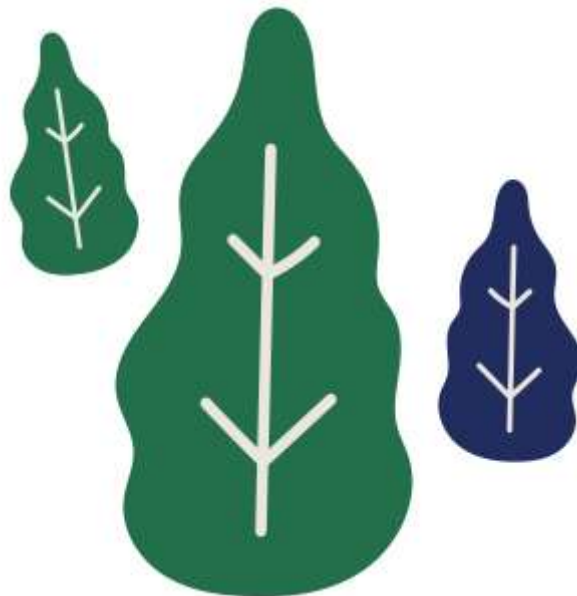
Gambar 3.13. *Key visual* HUT PGE

Dalam *Key Visual* ini terdapat beberapa elemen didalamnya. Sehingga ketika pengembangannya, sudah memiliki objek tertentu yang bisa diubah orientasi dan atributnya.



Gambar 3.14. Karakter

Ada tiga tokoh yang menjadi karakter kunci. Karakter ini dibuat untuk menggambarkan kekeluargaan. Tokoh pertama adalah sosok ayah yang selalu terlihat paling besar. Kemudian tokoh ibu yang berdampingan dengan anak. Kedua tokoh ini selalu didampingkan dalam desain.



Gambar 3.15. Pohon

Elemen pohon juga menjadi aset kunci dalam desain ini. Pemilihan objek pohon dikarenakan untuk menggambarkan kondisi area *venue* dilangsungkannya acara.



Gambar 3.16. Ornamen pelengkap

Selain itu, ada pula ornamen pelengkap yang dibuat untuk melengkapi kemeriahan yang ingin diwujudkan dalam acara. Ornamen ini atributnya bisa diubah menjadi lebih besar dan kecil ataupun perubahan warna.



Gambar 3.17. Daun berhembus

Terakhir adalah elemen daun berhembus yang diletakkan untuk menjadi *break* antar layer. Elemen ini digunakan untuk membedakan *foreground* yaitu daratan, dan *background* yaitu langit. Elemen ini juga menimbulkan kesan *depth of field* pada desain yang berkesan *flat*.

Berdasarkan *key visual* diatas, kemudian dikembangkan menjadi beberapa kebutuhan kolateral. Pekerjaan pertama yang penulis lakukan adalah perancangan *signage*.



Gambar 3.18. *Signage* HUT PGE

Signage ini digunakan sebagai penunjuk arah yang disebar diseluruh *venue* acara diselenggarakan. *Sign* diletakkan pada papan setinggi 1.5m agar mudah terlihat karena berada pada *eye-level*.



Gambar 3.19. *Fascia sign* HUT PGE

Fascia sign ditempatkan diatas *booth* atau bangunan sebagai tanda pengenalan terhadap tempat tertentu yang dianggap penting.



Gambar 3.20. *Gate Sign* HUT PGE

Gate sign ditempatkan pada setiap pintu masuk *venue* dan wahana yang berukuran besar dan dapat menampung banyak orang.



Gambar 3.21. *Sitemap* HUT PGE

Sitemap ditempatkan sebagai penunjuk arah secara keseluruhan. *sign* ini didirikan setinggi 1.5m, sehingga pengunjung dapat melihat seluruh area dan arah tujuan mereka.



Gambar 3.22. *Wristband* HUT PGE

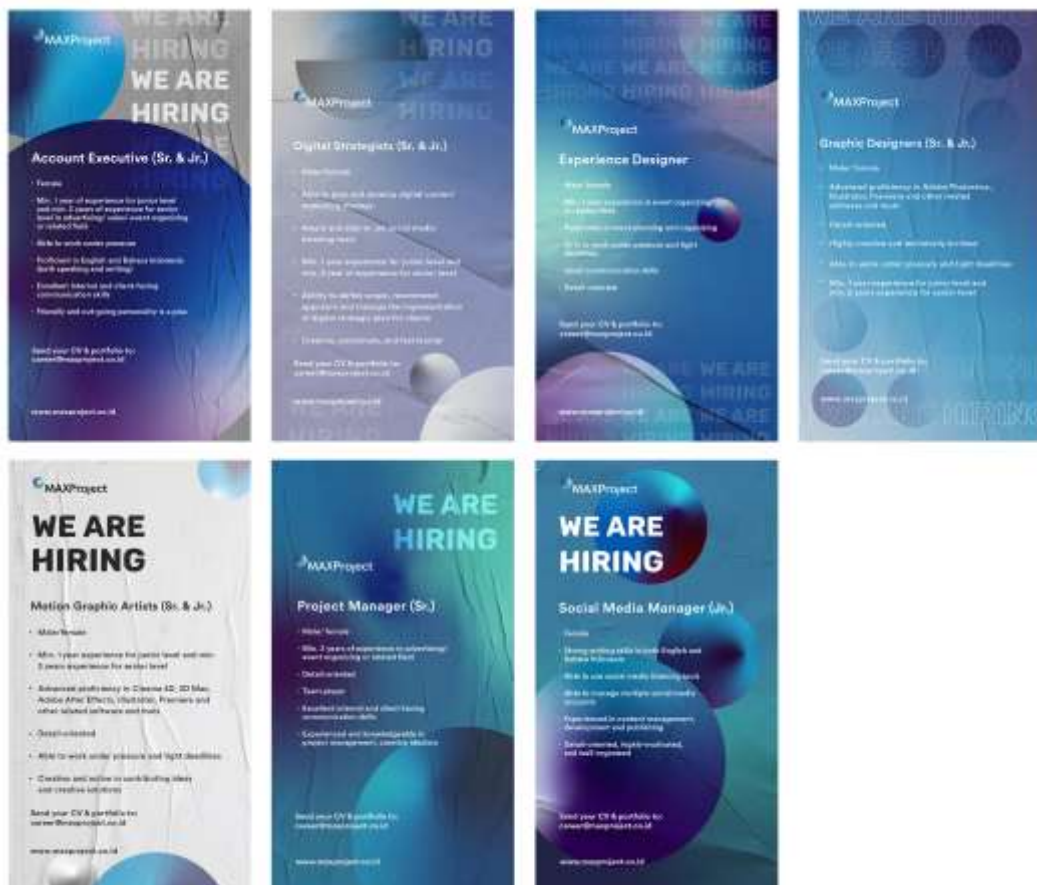
Selain mengerjakan *signage*, penulis juga turut mengerjakan perancangan *wristband*, yang digunakan layaknya tiket masuk dan juga menjadi pembeda antar kategori pengunjung. Pembagian kategori ini dikelompokkan menjadi warna tertentu yang nantinya akan mendapatkan akses berbeda yang bisa didapatkan melalui *scan barcode* yang tersedia pada *booth*.

3. *Job Hiring* MAX Project Indonesia

Pada November 2019 MAX Project Indonesia ingin mengadakan *recruitment* karena dirasa kekurangan anggota. Penulis kemudian ditugaskan untuk membuat design media informasi pada media sosial Instagram. Media yang digunakan berupa *Instagram Post* dan *Instagram Story*.



Gambar 3.23. Post hiring MAX Project Indonesia



Gambar 3.24. Story hiring MAX Project Indonesia

Penulis ditugaskan untuk membuat 7 buah media informasi yang diperuntukkan bagi masing-masing jabatannya. Konsep yang disetujui

oleh *supervisor* adalah menggunakan gradasi warna dari *colour palette* logo MAX Project Indonesia yang modern dan dinamis. Maka dari itu penerapan gradasi warna diterapkan pada aset lingkaran, dan *background*. Selain penggunaan gradasi, digunakan pula *layer* tekstur. Adapun tekstur yang dipilih berupa tekstur poster atau kertas yang mengkerut, layaknya penerapan poster pada dinding yang sering dijumpai pada tepi jalan.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Pada awal masa praktek kerja magang, penulis mendapati *style* desain yang dipakai sangatlah berbeda dengan *style* personal penulis. Sedikit banyak penulis diharuskan menyesuaikan dengan gaya yang ingin ditampilkan. Adapun, penulis mendapati kendala yang pada dasarnya bersifat nonteknis. Kendala yang didapati berupa komunikasi. Penulis berhadapan dengan banyak sekali pihak yang baru saja dikenal dan kewalahan dengan proses komunikasinya.

Ada pula kendala yang dihadapi saat perancangan *motion graphic* adalah ketiadaan titik *reference*, dan pemisahan layer pada proses *vector*nya. Kendala ini membuat penulis kesulitan menentukan arah dan jarak antar aset dalam pembuatan *motion graphic*nya, serta memakan waktu yang lebih dalam proses pengerjaannya.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Seiring dengan rutinitas yang dijalani di MAX Project Indonesia, penulis mulai membiasakan diri dan mencoba mempelajari arahan visual dari rekan kerja dan *creative director*. Diakhir masa praktek kerja magang, penulis sudah bisa mengakomodir keperluan desain dari MAX Project Indonesia.

Adapun solusi untuk kendala pembuatan *motion graphic* adalah dengan cara melakukan preparasi terlebih dahulu dalam program Adobe Illustrator. Penulis memberikan titik acuan dan *note* terkait dengan aset *motion graphic*, kemudian pemisahan aset *vector* dilakukan satu persatu guna memudahkan pemilihan aset dalam proses selanjutnya di Adobe After Effects.