BAB III
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Di dalam praktik kerja magang GS SHOP, penulis ditempatkan pada bagian *intern motion graphic.* Secara umum alur koordinasi di GS SHOP adalah mengerjakan pekerjaan yang disampaikan oleh *creative director*, kemudian mendapat revisi dari pekerja senior *motion graphic* atau video *editing* hingga sesuai dengan yang diinginkan *creative director.*

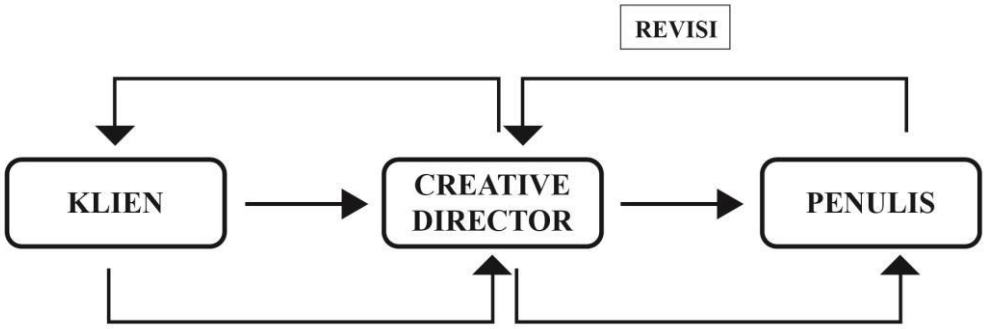
1. Kedudukan

Penulis berkedudukan sebagai *junior motion graphic artist* yang melakukan pekerjaan berhubungan dengan *motion graphic* dan video *editing.* Penulis melakukan pekerjaan dibawah pengawasan dari *creative director.*

2. Koordinasi

Alur koordinasi penulis sebagai *motion graphic artist* di GS SHOP adalah *creative director* menyampaikan tugas beserta *timeline* kepada *team creative design* dan menentukan *team* mana yang lebih cocok mengerjakan pekerjaan tersebut seperti *UI / UX designer, video editing.* Pekerjaan yang dimakhsudkan seperti membuat *bumper* logo GS SHOP, *trailer game* baru yang ditampilkan di setiap media TV toko GS SHOP, hingga ilustrasi *website* maupun *social media*.

Jika penulis mendapatkan pekerjaan bidang *motion graphic* maka selama masa pengerjaan *project* tersebut penulis akan selalu dibimbing dan diberi masukan oleh *team creative design motion graphic* yang menangani pekerjaan tersebut. Setelah pekerjaan selesai, penulis mempresentasikan pekerjaan kepada *creative director* dan akan direvisi oleh *creative director* jika masih ada kekurangan dan kesalahan konten yang penulis kerjakan.



Gambar 3.1. Bagan alur koordinasi "Intership"

(Sumber: Dokumentas Perusahaan)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel yang berisi pekerjaan penulis selama melakukan magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	GS SHOP	Membuat *Storyboard* untuk *bumper* logo GS SHOP
	2	GS SHOP	Membuat *bumper* logo untuk GS SHOP
	3	GS SHOP	Revisi *bumper* logo hingga mendapatkan hasil akhir yang sesuai.
2	4	GS SHOP	Melakukan riset tentang *game* PS yang akan *release* dan mencari video *trailer* untuk digunakan sebagai bahan referensi pembuatan ilustrasi iklan *game* tersebut.
	5	GS SHOP	Membuat ilustrasi *game monster hunter world* : Ice Bone
3	6	GS SHOP	• Membuat Ilustrasi *extend* promo CD *game* PS4 • Membantu *cropping* gambar
4	7	GS SHOP	Mencoba membuat salah satu karakter di

			game bergerak menggunakan *motion graphic.*
5	8	GS SHOP	• Membuat *storyboard* dan *referensi* video untuk pengenalan fitur isi dari app GS SHOP di *playstore*. • Mencari deskripsi dan video *trailer game* yang akan dimasukkan ke dalam video pengenalan isi fitur app GS SHOP.
	9	GS SHOP	• Membuat video pengenalan isi fitur app GS SHOP. • Memotong *trailer* video *game* di app yang akan digunakan untuk pengenalan isi fitur app GS SHOP.
	10	GS SHOP	Revisi video pengenalan isi fitur app GS SHOP.
	11	GS SHOP	• Membuat ilustrasi pemenang hadiah *event* GS SHOP. • Membuat ilustrasi *grand opening*.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mendapatkan pekerjaan dan arahan dari *creative director* saat rapat bersama setiap hari kamis. Setelah penulis selesai mengerjakan pekerjaan sesuai arahan *creative director*, penulis akan memberikan *preview* kepada *creative director* untuk melihat apakah pekerjaan sudah sesuai dengan yang diinginkan atau belum. Jika belum diinginkan, maka penulis akan melakukan proses revisi agar pekerjaan sesuai dengan yang diinginkan *creative director*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

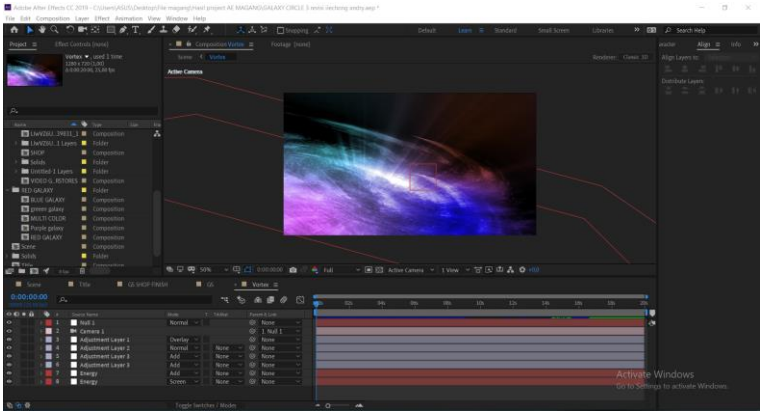
1. *Bumper* Logo GS SHOP

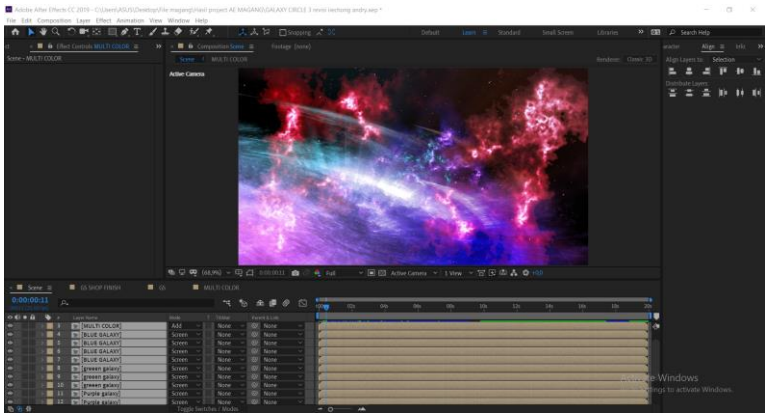
Pada hari pertama penulis melakukan praktik kerja magang, penulis mendapat *briefing* dari Johanes dari GS SHOP untuk membuat *bumper* logo GS SHOP untuk di masukkan ke dalam program promosi baru yakni media tv setiap toko GS SHOP. Penulis akan menjelaskan tahap demi tahap pengerjaan logo GS SHOP.

Gambar 3.2. Logo GS SHOP

(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

Dalam *briefing* bersama *creative director* menjelaskan jika di dalam pembuatan *bumper* logo nantinya, *creative director* meminta penulis untuk menggunakan tema galaxy sebagai *background* dengan ragam warna yang beguna untuk menarik konsumen. *Creative director* juga memberikan contoh referensi yang akan di gunakan penulis salah satunya adalah *opening* diPS 2.

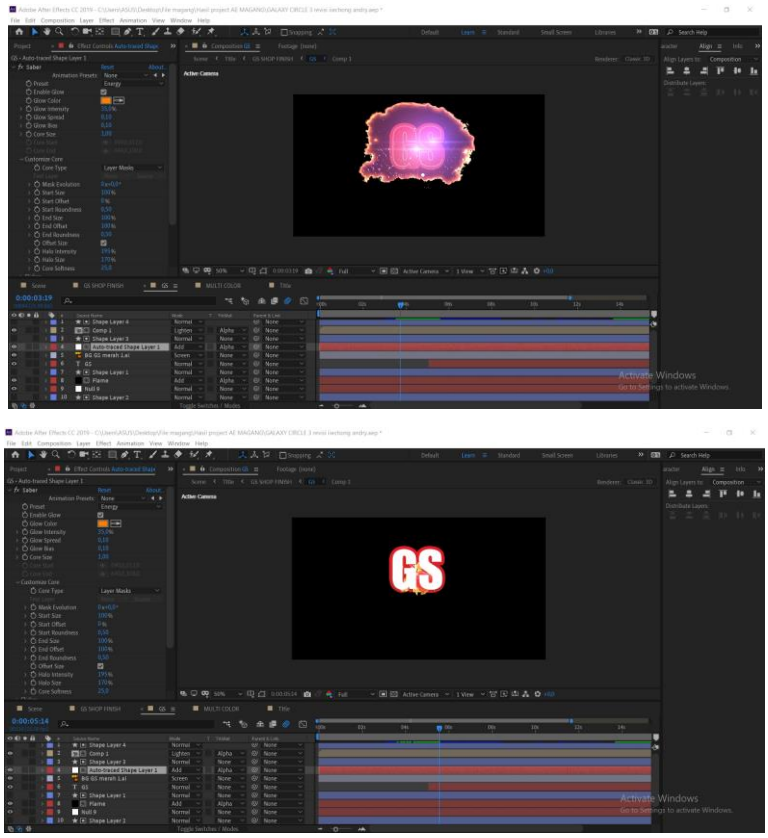




Gambar 3.3. *Background* Galaxy

(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

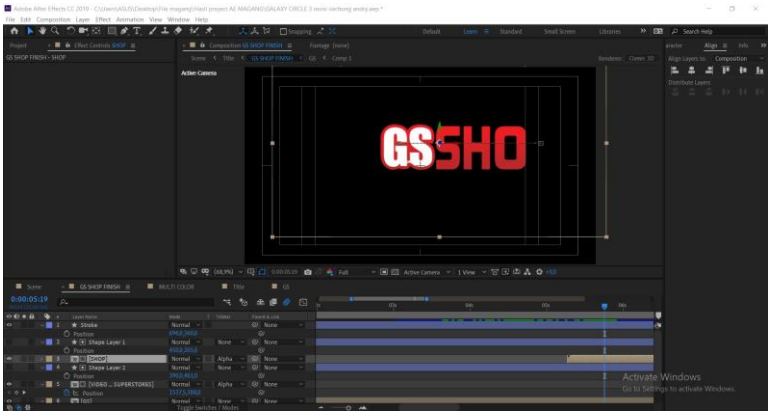
GS SHOP yang akan dibuat memiliki dua jenis logo, yaitu *logotype* dan *logogram*. Kemudian penulis mulai membuat *logogram* GS SHOP dengan menganimasikan efek *flame* yang membentuk *outline* bergerak hingga membentuk huruf GS, yang kemudian memunculkan huruf GS secara keseluruhan serta diikuti tertutupnya lingkaran api *saber*.



Gambar 3.4. Logogram GS SHOP

(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

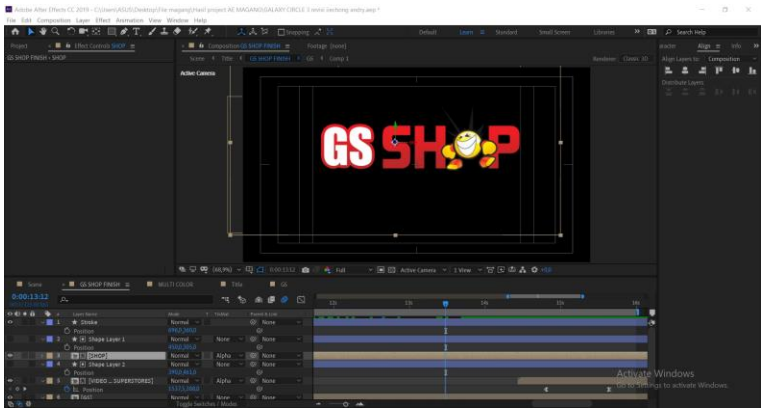
Setelah membuat kata GS, penulis kemudian membuat sambungan *logotype* kata SHOP yang datang dari arah sebelah kanan lalu menabrak kata GS hingga mendorong kata GS bergeser ke arah sebelah kiri.



Gambar 3.5. Logotype GS SHOP

(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

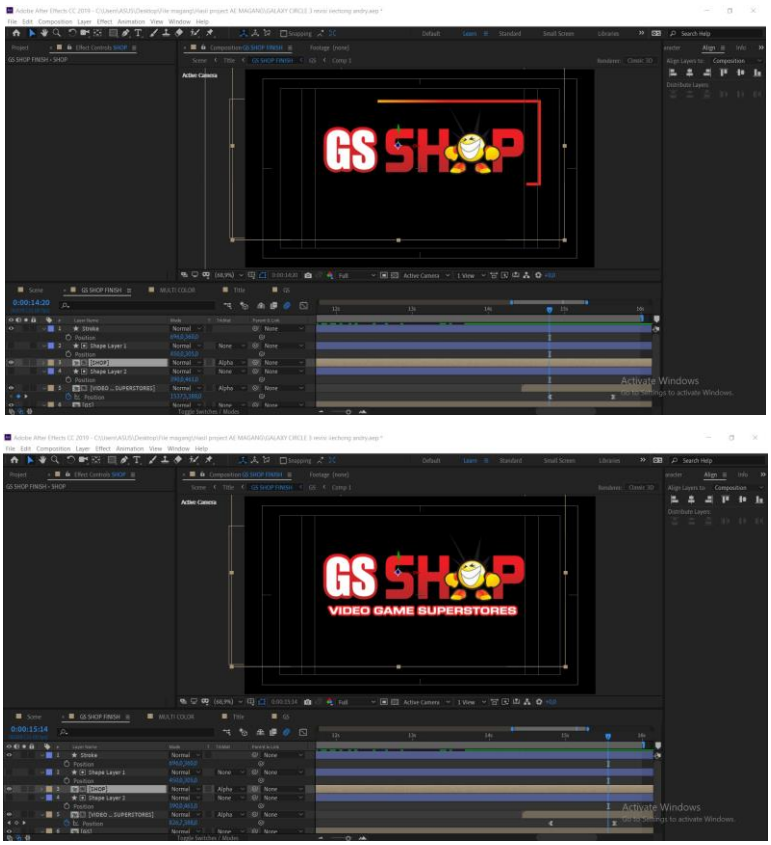
Setelah penulis selesai dengan *logogram* dan *logotype* GS SHOP, penulis mulai membuat animasi dari menggerakkan maskot GS SHOP yang datang dari arah atas turun dan menginjak-injak huruf O hingga menghilang tergantikan oleh maskot, lalu maskot menendang huruf P agar mendapatkan *space* yang cukup untuk maskot.



Gambar 3.6. Maskot GS SHOP

(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

Setelah selesai dengan kata GS SHOP, penulis membuat garis yang memutari kata GS SHOP yang kemudian garis tersebut menghilang dan diikuti munculnya kalimat video *game superstore* di bawah logo GS SHOP.



Gambar 3.7. Logo GS SHOP

(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

Langkah terakhir penulis menggabungkan logo GS SHOP yang sudah selesai dengan tema *background* galaxy.

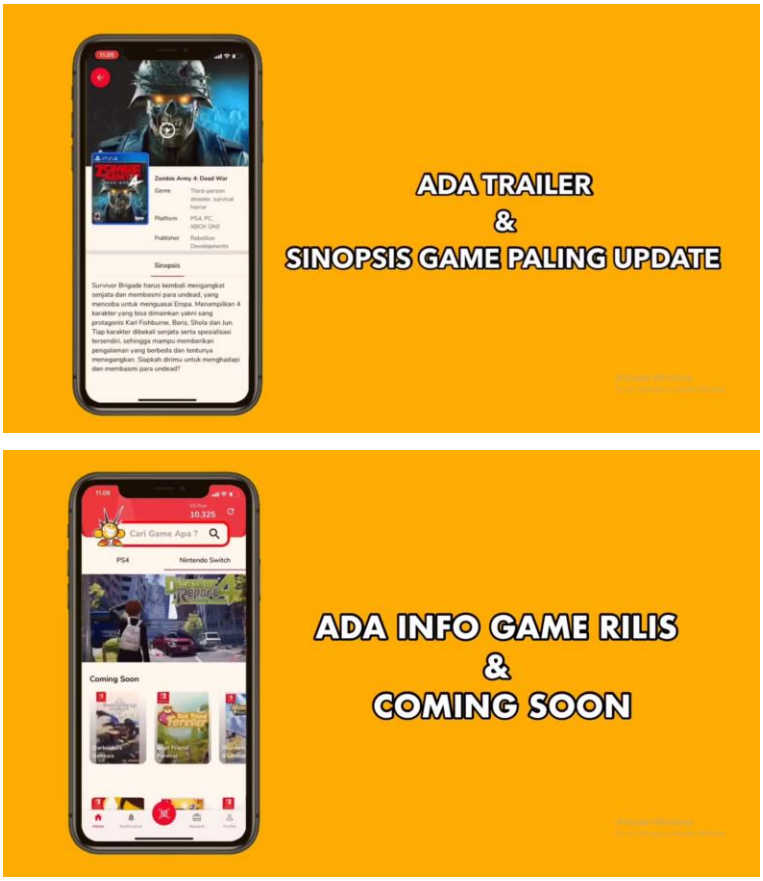
Gambar 3.8. Logo GS SHOP

(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

2. Pengenalan app GS SHOP dengan tampilan dan fitur terbaru.

Setelah penulis selesai mengerjakan projek *bumper* logo, *creative director* meminta penulis untuk membuat team dengan seorang pekerja senior untuk membuat tampilan aplikasi dan *update* fitur terbaru yang akan mendatang seperti fitur synopsis, *trailer game*, poin, info, no kontak toko GS SHOP terdekat. Setelah berdiskusi bersama, penulis mendapatkan tugas untuk mencari informasi seperti synopsis *game*, *trailer game*, info dan *game* yang akan *release*.

Penulis juga diminta untuk membuat video animasi pengenalan aplikasi GS SHOP dengan tampilan dan fitur terbaru, yang kemudian hasil dari video animasi tersebut akan dimasukkan ke dalam media sosial seperti youtube dan TV setiap toko GS SHOP.



Gambar 3.9. app GS SHOP

(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

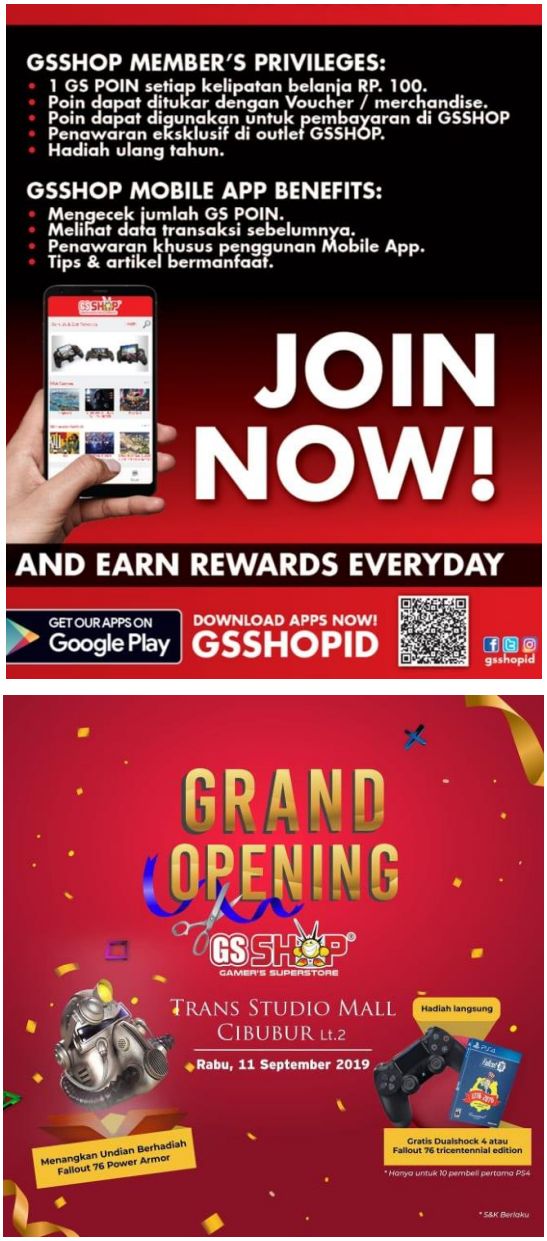
3. *Feed* IG

Penulis juga terkadang mendapatkan pekerjaan dari pekerja senior ilustrasi untuk membuat *feed IG* dengan beragam macam konten dari ilustrasi, promosi, *giveaway*.

DIRGAHAYU REPUBLIK INDONESIA
74TH
MENUJU
INDONESIA
UNGGUL
GS SHOP
GAMER'S SUPERSTORE

GIVEAWAY
MENANGKAN
GAME PES 2020
PS4
Football
PES2020
KONAMI
1 Isi Comment terbaikmu
2 Comment #GSSHOPID
3 Tag Teman Kamu
4 Akun TIDAK di Private
Follow GSSHOPID
GS SHOP

GS SHOP
GIVEAWAY
MENANGKAN VOUCHER
CASHBACK GSSHOP
1 COMMENT
2 TAG
3 PROFIL
Menangkan Voucher Cashback Senilai 200.000



Gambar 3.10. *Feed* IG GS SHOP

(Sumber : Dokumentasi Perusahaan)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama penulis melaksanakan praktik kerja magang, penulis mengalami beberapa kendala di antara lain:

1. Pada saat mengerjakan *bumper* logo GS SHOP penulis mengalami kesulitan karena sulitnya mencari referensi.

2. Penulis kesulitan dalam membuat animasi pengenalan fitur app GS SHOP terbaru di karenakan sewaktu *creative director* memberikan pekerjaan ini kepada penulis, app GS SHOP masih dengan tampilan dan fitur yang lama.
3. Penulis kesulitan dalam membuat *feed* IG di karenakan konten yang kurang jelas dan sulitnya menghubungi teman kerja senior yang memberikan pekerjaan *feed* IG.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

1. Untuk kendala pada pencarian referensi *bumper* logo, penulis berulang kali meminta saran dan melakukan asistensi kepada *creative director*.
2. Untuk kendala membuat animasi pengenalan fitur app GS SHOP, penulis meminta kepada *creative director* untuk membuat app GS SHOP dengan fitur terbaru terlebih dahulu lalu kemudian mengerjakan animasi pengenalan app GS SHOP. Oleh karena itu *creative director* meminta penulis untuk bekerja sama dengan pkerja senior yang mengerjakan fitur app terbaru.
3. Untuk masalah *feed* IG penulis meminta saran dan bantuan dari *creative director* untuk bertanya kepada pekerja senior tentang kelengkapan konten *feed* IG.