

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Selama menjalankan kerja magang di PT. Barky Cahaya Kreasi/ DECIMAL, penulis ditempatkan sebagai peserta magang. Berikut dibawah ini akan dijelaskan lebih lanjut dalam kedudukan dan koordinasi penulis selama menjadi peserta magang di PT. Barky Cahaya Kreasi/ DECIMAL.

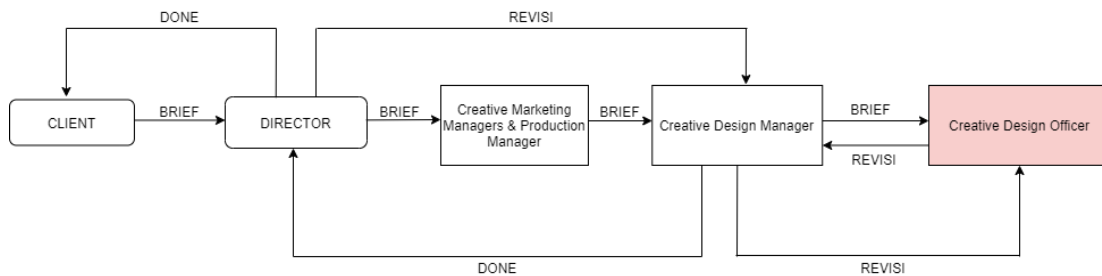
1. Kedudukan

Saat bekerja di PT. Barky Cahaya Kreasi / DECIMAL, penulis diposisikan di dalam divisi *creative department*. Pekerjaan yang diberikan kepada penulis berupa *graphic design* dan juga *motion graphic design*. Karena di agency ini kami diajarkan untuk dapat bisa keluar dari zona nyaman dan dapat mempelajari segala aspek dari perusahaan maka dari itu *director* tidak membatasi penulis hanya sebagai *motion graphic designer* saja melainkan juga mengerjakan pekerjaan desain yang berhubungan dengan keperluan proposal seperti *graphic design* dan juga *music editing*.

2. Koordinasi

Dalam perusahaan ini, pada awal penerimaan proyek, *director* akan melakukan briefing atas seluruh informasi yang telah disampaikan dari meeting nya bersama *client*. Kemudian kami semua harus mencatat poin-poin penting seperti tanggal deadline proposal, tanggal event, konsep event dan design yang dibicarakan *client* dan lain sebagainya. Setelah itu setiap dari kami termasuk penulis harus ikut turut serta dalam memikirkan konsep dari ide tersebut. Setelah melakukan brainstorming, seluruh divisi harus menceritakan ide dan saran kami dengan sesama.

Setelah menemukan konsep, divisi *Creative design* mendapatkan *brief* yang lebih lanjut oleh *Creative marketing managers* dan juga *Production manager*. Pada umumnya, tugas awal yang diberikan adalah untuk membuat beberapa *Mock-up design* untuk keperluan proposal untuk dipresentasikan kepada *client* nantinya. Kemudian penulis akan menerima briefing dari *supervisor* mengenai pembagian tugas yang harus dilakukan oleh divisi *creative*. Setelah penulis mengerjakan desain tersebut, penulis biasanya memperlihatkan nya kepada *supervisor* dahulu dan melakukan revisi jikalau ada revisi yang harus dikerjakan. Setelah di terima oleh *supervisor* lalu akan diberikan kepada *director*. Jikalau masih butuh revisi, *director* akan menyuruh revisi ulang sampai dimana karya sudah sesuai dengan yang diinginkan lalu akan dimasukkan kedalam proposal dan diberikan ke *client*.



Gambar 3.1 Alur koordinasi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah proyek yang telah dikerjakan penulis dilengkapi dengan keterangannya selama melakukan program magang di PT. Barky Cahaya Kreasi / DECIMAL, sebagai berikut:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	Three Kingdoms	<p>-<i>Video editing</i> untuk konten <i>Instagram</i> talents untuk story dan feeds.</p> <p>-Mempelajari aplikasi Spark AR.</p>
2	2	<p>-Three Kingdoms</p> <p>-Mobile Legends Bang Bang</p>	<p>-Revisi <i>video editing</i> untuk talents (Three Kingdoms)</p> <p>-Membuat aset untuk filter Mobile Legends Bang Bang.</p>
3	3	<p>-Three Kingdoms</p> <p>-Mobile Legends Bang Bang</p> <p>-Island King</p>	<p>-Menambahkan subtitles untuk BTS Dinar Candy (Three Kingdoms).</p> <p>-Membuat aset untuk filter Mobile Legends.</p> <p>-<i>Mockup merchandise</i> untuk Three Kingdoms.</p>

			- <i>Mockup merchandise</i> untuk Island King.
4	4	Island King	- <i>Mockup merchandise</i> untuk Island King.
5	5	- PUBG Mobile Ramadhan - Three Kingdoms	- <i>Mockup Bus & Microsite</i> untuk PUBG Mobile (Ramadhan). - <i>Revisi mockup merchandise</i> PUBG Mobile (Ramadhan). - <i>Video editing</i> BTR Alice dan BTR Lea untuk Three Kingdoms.
6	6	- PUBG Mobile Ramadhan - Three Kingdoms	- <i>Mockup merchandise</i> PUBG Ramadhan (Revisi). - <i>Video editing</i> untuk teaser Three Kingdoms game review (Instagram). - <i>Revisi microsite mockup</i> (PUBG Mobile).

7	7	<ul style="list-style-type: none"> -Company profile -PUBG Ramadhan 	<ul style="list-style-type: none"> -Brainstorming Company Profile. -Aset untuk PUBG Filter (Skateboard).
8	8	<ul style="list-style-type: none"> -PUBG Mobile Stay in the safe zone -Three Kingdoms -Infinix 	<ul style="list-style-type: none"> -Mockup merchandise PUBG Mobile “Stay In The Safe Zone”. -Aset PUBG filter. -Video editing Instagram story Sarah. -Revisi aset PUBG Mobile filter. -Mencari referensi untuk video Infinix.
9	9	<ul style="list-style-type: none"> -Infinix -Company Profile -PUBG Mobile “Stay in the safe zone” 	<ul style="list-style-type: none"> -Brainstorming bersama supervisor mengenai Infinix experimental video. -Membuat moodboard Company Profile. -Mockup merchandise PUBG Mobile “Stay In The Safe Zone”.

10	10	-Mobile Legend (MLBB Reunion)	-Mockup Merchandise Mobile Legend “MLBB Reunion”.
----	----	-------------------------------	---

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama program kerja magang, penulis diberikan keterlibatan dalam pekerjaan-pekerjaan kantor yang sedang dikerjakannya pada saat itu. Proyek-proyek kantor yang sedang berjalan pada biasanya tidak hanya satu, maka dengan ini penulis dan tim-tim lainnya harus membagikan waktu dengan baik, sistematis dan tertata supaya seluruh proyek dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Dalam bekerja, penulis diberikan beberapa tanggung jawab sebagai *graphic designer* dan juga *motion graphic designer*. Penulis sering bekerja sama dengan *supervisor* pada saat bekerja dalam kantor. Maka dari itu penulis lebih sering berkomunikasi dengan *supervisor* untuk mendapatkan bimbingan dan juga penilaian akhir sebelum proyek diberikan dan dipresentasikan kepada direktur.

3.3.1.1. Proyek Three Kingdoms

Pada hari pertama saat penulis mulai bekerja sebagai intern di PT. Barky Cahaya Kreasi, penulis diberikan pekerjaan pertama yaitu mengerjakan *video editing* untuk keperluan konten marketing video Three Kingdoms. Three Kingdoms menggunakan jasa di perusahaan kami untuk mempromosikan game yang ingin segera mereka *launching* tersebut.

Video-video tersebut adalah video introduksi *talent-talent* yang direkrut oleh agency kami upaya untuk mempromosikan game tersebut. Total *talents* berjumlah 6 orang, berikut Siva Aprillia, Dinar Candy, Berlliana Lovell, Anastasya Kosasih, Lola Zieta dan Larissa Rochefort. Teruntuk Siva Aprilia, beliau memiliki lebih banyak video karena merupakan karakter utama dari pada game tersebut.

Pertama-tama penulis diberikan tugas untuk mengeditkan video introduksi mereka yang berisi pengenalan akan karakter yang mereka bawaan masing-masing dan pemberitahuan giveaway pada game tersebut. Masing-masing talent tersebut memiliki 2 bagian video, yang pertama berikut untuk keperluan *Instagram story* yang berdurasi 60 detik dan yang kedua adalah untuk *feeds Instagram* yang berdurasi 15 detik. Dari video yang diberikan kepada penulis masih dalam berbentuk *raw* yang belum dijalankan editing sedikit pun, hanya bagian video yang sudah di *cut* saja.

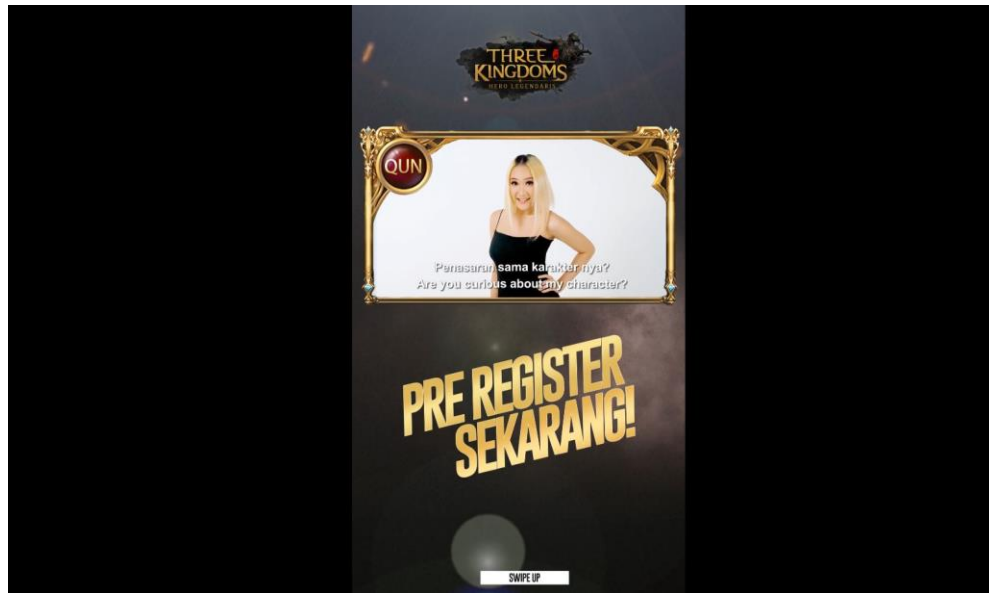
Dikarenakan *client* menginginkan *talent* supaya terlihat lebih menarik pada video-video tersebut, penulis mencerahkan *skin tone* para *talent* supaya terlihat lebih cerah serta menambahkan *smooth effect*, *brightness* dan *contrast* pada setiap video. Kemudian sesuai dengan *request* klien, penulis menambahkan border pada video talent sesuai dengan karakter mereka masing-masing yang memiliki dinasti yang berbeda. Dikarenakan border yang tidak sesuai dengan size video, penulis melakukan *scaling* 130% pada video talent untuk dapat memasuki frame border tersebut. Penulis menggunakan aplikasi Adobe After Effect untuk proses *editing* pencerahan dan yang sudah disebut diatas. Lalu kemudian setelah itu terpenuhi, penulis menambahkan subtitles bahasa indonesia dan juga bahasa inggris pada masing-masing video. Penulis menggunakan Adobe Premiere Pro untuk menambahkan *subtitles*.



Gambar 3.2 Video Lola Zieta untuk *feeds* Instagram

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada video yang diperuntukan untuk Instagram *story*, penulis menambahkan teks “Pre-register sekarang” dan teks “Swipe Up”. Lalu sehabis itu, penulis menambahkan gerakan ke arah untuk teks “Swipe Up” tersebut. Dengan ini adalah upaya untuk mengarahkan penonton untuk menggerakkan jempol ke atas untuk mendaftarkan diri mereka untuk game tersebut. Penulis menggunakan aplikasi Adobe After Effects untuk menggerakkan teks tersebut. Untuk *feeds* cukup hanya dengan penambahan border saja. Total video *introduction* yang penulis kerjakan adalah sebanyak 20 video.



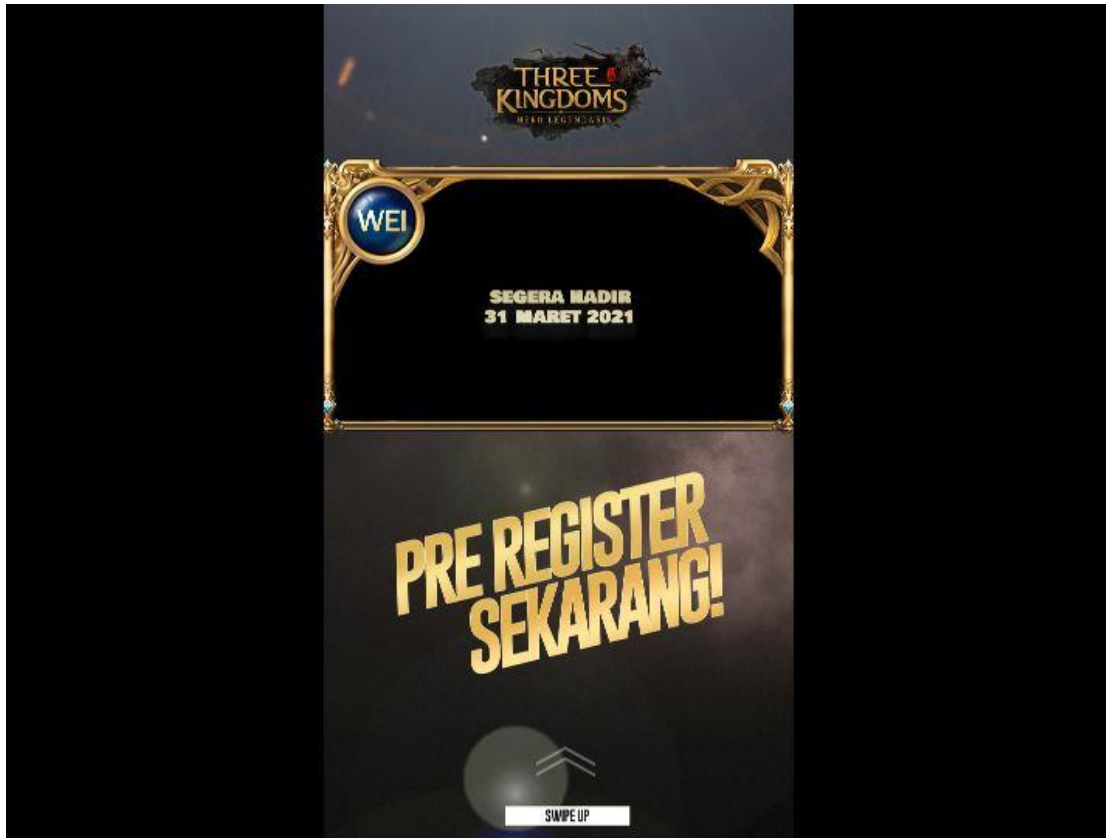
Gambar 3.3 Video Lola Zieta untuk Instagram *story*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berikut nya, penulis mengeditkan video *game review* dari pada gamer BTR Alice, BTR Lea dan Sarah Viloid. Pada video ini, berisi gamers yang sedang memainkan game serta meng- *review* game Three Kingdoms ini dan juga memberitahukan giveaway yang diadakan oleh game tersebut. Tidak lupa juga pada bagian akhir video, gamers lalu mengajak para penonton untuk segera *men-download* game Three Kingdoms ini.

Video ini memiliki dua bagian video, satunya adalah video keseluruhannya, penulis disuruh untuk menambahkan *subtitles* pada video masing-masing dari gamers. Dan yang kedua adalah untuk keperluan *teaser Instagram Story* yang berdurasi 15 detik. Total video yang dikerjakan oleh penulis adalah 6 video. Dari video *teaser Instagram Story*, penulis juga menambahkan teks yang bertulisan “Segera hadir 31 maret 2021” pada akhir bagian video review dan juga menambahkan animasi dari Three Kingdom pada paling akhir video. Penulis menambahkan elemen aset border sesuai dengan talent tersebut. Penulis memilih warna keemas-emasan karena warna tersebut cocok sekali

dengan tema Three Kingdoms yang merupakan game dinasti yang memiliki kemewahan dan kewibawaan.



Gambar 3.4 Video *teaser game review* BTR Lea untuk Instagram story

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada tanggal 5 Maret 2021, penulis mendapatkan pekerjaan dari *director* Decimal untuk mengedit lagu “Raja Terakhir” yang berdurasi 3 menit hingga 1 menit dari untuk dijadikan lagu teaser pada pemasaran game untuk talent-talent.

3.3.1.2 Mockups untuk keperluan Instagram filter event games

Setelah selesainya proyek Three Kingdoms, penulis lebih banyak mengerjakan *mockups* untuk keperluan client (game). *Mockups instagram filter* lumayan sering diperlukan oleh *clients* Mobile Legends Bang Bang dan juga PUBG Mobile.

Pertama-tama penulis mendapatkan *brief* untuk mengerjakan aset filter Instagram untuk *client* Mobile Legends. Filter tersebut berikut *interactive game* yang dibuat dalam aplikasi Spark AR yang bertema sebuah karakter yang sedang bermain *skateboard* dan harus melewati rintangan-rintangan yang ada di jalan nya. Pada filter tersebut, penulis diberikan beberapa peraturan dari *client* mengenai warna yang boleh dan tidak boleh dipakai serta hal lainnya. Filter tersebut bertema *cyberpunk* yang hanya memiliki warna yang diperbolehkan seperti warna *Jade green*, *Sunset orange* dan *Neon pink*.



Gambar 3.5 *Mood color* untuk *design guide* Mobile Legends Bang Bang

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pertama-tama penulis membuat *background* yang berisi gedung-gedung tinggi dengan warna yang telah ditentukan. Penulis membuat grafik tersebut tidak terlihat terlalu asli dan masih memiliki unsur kartun pada aset nya sesuai dengan permintaan *supervisor*. Ini dikarenakan karakter bernama Chou yang

akan menjadi karakter utama pada filter game tersebut memiliki karakter desain kartun. Dengan ini dapat menyerupai *style* dari pada karakter Chou tersebut.



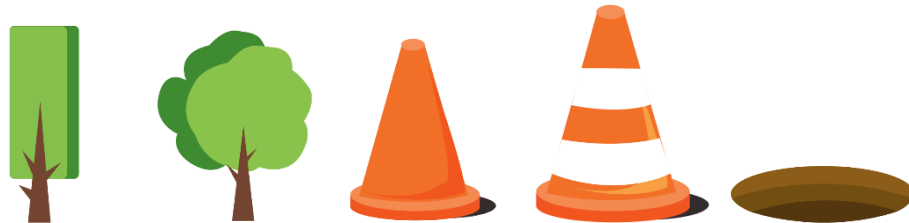
Gambar 3.6 *Background* untuk filter Instagram Mobile Legends

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kemudian tahap selanjutnya, penulis mengerjakan gerakan Chou yang ada dalam aplikasi Autodesk Maya. Penulis menggerakkan sesuai dengan referensi yang diberikan oleh *supervisor*. Gerakan Chou sangat bervariasi, seperti yang disebut di atas gerakan tersebut sedang bermain *skateboard* dan memiliki gerakan dinamis seperti loncat dan berputar. Setelah selesai menganimasikan Chou pada aplikasi Autodesk Maya, penulis merenderkan kedalam PNG sequence yang kemudian penulis serahkan kepada *supervisor* dan akan dimasukan kedalam aplikasi Spark AR oleh *supervisor*.

Pada proyek Instagram *filter* berikutnya, *client* kali ini adalah PUBG Mobile. Pada filter kali ini sama seperti filter Mobile Legends sebelumnya filter ini bersifat *interactive game* yang dibuat di aplikasi Spark AR. Dalam game tersebut sebuah mobil yang akan dikontrol oleh pemain harus menghindari rintangan-rintangan atau *obstacle* yang ada di depan jalan nya. *Point Of View* pemain adalah dari sebelah samping / *side view*. Pemain tinggal menggerakkan jari mereka yang menjadi *control* dalam menggerakkan karakter yang ada pada game tersebut. Penulis diberikan tugas untuk membuat aset *obstacle* yang ada

pada game seperti pohon-pohon, batu pemisah jalan, lubang jalanan dan kerucut lalu lintas.



Gambar 3.7 Aset rintangan untuk filter Instagram PUBG Mobile

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Setelah mendapat beberapa revisi dari *client* melalui *director*, tim divisi kreatif mendapatkan briefing revisi mengenai design sebelumnya. Lalu setelah itu, penulis mendapatkan *brief* dari *supervisor* mengenai pembagian tugas dan juga rangkuman desain yang baru. Design mengalami beberapa perubahan, yang pertama adalah mobil yang hadap samping digantikan posisi nya menjadi tampak dari belakang mobil.

Berikut nya adalah desain yang ingin ditujuh terlihat lebih *real* dan menyerupai *tone* dan *color* pada game PUBG Mobile. Desain juga lebih berfokus menyerupai referensi dari game PUBG Mobile itu sendiri seperti memasukan unsur-unsur yang bisa ditemukan di dalam game PUBG Mobile tersebut. Unsur-unsur yang diganti adalah aset rintangan tersebut menjadi batu-batuan, jerami, *banner* dan juga lubang jalanan. Unsur yang lain adalah pergantian model transportasi sebelumnya yang digantikan dengan mobil Jeep khas PUBG Mobile.



Gambar 3.8 Aset untuk rintangan pada filter Instagram

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selain dari aset rintangan, penulis juga bertanggung jawab akan *background* yang akan digunakan dalam game tersebut. Penulis diberikan tugas untuk membuat *background* yang menyerupai salah satu tempat yang ada di game tersebut. Kemudian dari itu, penulis membuat desain dua dimensi dari gambar referensi tersebut. Dengan menggunakan *basic shapes* seperti kotak, persegi panjang dan segitiga. Warna yang digunakan juga memiliki kemiripan dengan referensi dengan menambahkan elemen *gradient*, *shades of colors*. Penulis menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop untuk pembuatan aset-aset tersebut.



Gambar 3.9 Hasil revisi *background* pada filter Instagram PUBG Mobile

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.3.1.3. Mockups untuk keperluan *merchandise* dan publikasi *event games*

Selain dari *mockup filter* Instagram, penulis juga mendapatkan brief untuk mengerjakan *mockup merchandise* untuk beberapa *client*. Yang pertama adalah *merchandise* untuk event Island King. Tim divisi kreatif bertanggung jawab akan desain yang diperlukan untuk publikasi *event game* seperti pembuatan *merchandise* dan beberapa *mockup in-game* yang bersifat untuk pemberitahuan mengenai event yang akan diadakan pada game tersebut. *Merchandise* tersebut berikut karet jepit kabel, powerbank, casing earphone, *electric portable fan*, kipas tangan, *travel kit* dan yang terakhir sandal hotel. Penulis juga diajarkan banyak hal oleh *supervisor*, salah satunya adalah dengan menggunakan *displacement map* didalam aplikasi Adobe Photoshop.

Penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop untuk pelaksanaan pembuatan *mockups* ini. Untuk pembuatan *merchandise*, penulis menerima brief dari *supervisor* untuk menggunakan image yang diberikan dari Island King sendiri. Dikarenakan klien tidak memberikan *design guide* yang khusus, penulis diberikan tugas untuk membuat desain *mockup* yang sesuai dengan tema Island King itu sendiri dan mencoba untuk membuat desain itu semenarik mungkin.

Tahap pertama, penulis mencari terlebih dahulu akan tema permainan apa yang dibuat oleh Island King, kemudian mencari desain-desain yang sering mereka gunakan. Kemudian dari pencarian tersebut, penulis mendapatkan informasi berikut bahwa permainan ini sering menggunakan warna primer dan juga terang seperti merah, kuning dan hijau dan cenderung memiliki mood yang ceria dan menggemaskan. Desain *mockup* kebanyakan menggunakan aset grafik dari Island King sendiri dengan dihubungkan kedalam elemen lainnya seperti font dan elemen desain seperti garis dan lainnya untuk menyesuaikan dengan karakter Island King tersebut.



Gambar 3.10 Contoh *mockup merchandise* untuk Island King

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kemudian, klien yang berikutnya adalah PUBG Mobile untuk event “I Am in The Safe Zone”. Penulis membuat *merchandise* yang serupa dengan proyek sebelumnya seperti berikut karet jepit kabel, powerbank, casing earphone, *electric portable fan*, kipas tangan, *travel kit* dan yang sandal hotel tetapi dengan tambahan topi, helm, sarung tangan, tas selempang, pin dan juga t-shirt. Penulis mendapatkan brief dari *supervisor* mengenai *design guide* yang digunakan seperti logo yang hanya boleh digantikan dengan warna putih dan hitam saja serta menggunakan background yang *contrast* dengan warna logo tersebut. Selain dari itu, *color palette* yang digunakan adalah warna kuning emas, hitam dan putih.

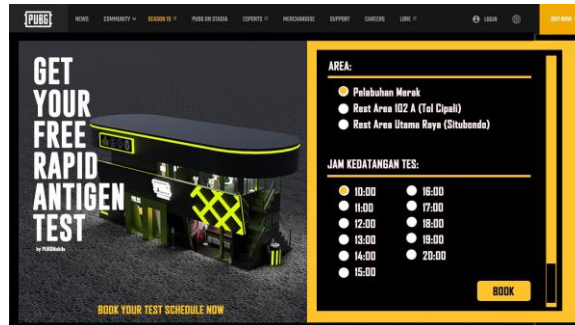
Kali ini penulis juga mempelajari bagaimana *style design* yang sering digunakan oleh PUBG Mobile.



Gambar 3.11 Contoh *mockup merchandise* PUBG Mobile “I Am In The Safe Zone”

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kemudian pada saat itu, desain mengalami revisi dan dibrief ulang oleh *director*. Dikarenakan karena mengalami revisi alur event yang jatuh pada Hari Ramadhan, desain mengikuti referensi untuk event tersebut. Perubahannya adalah tema kali ini menjadi neon. Maka dari itu seluruh desain bertemakan hijau neon, hitam, kuning keemasan dan juga putih. Selain dari mockup merchandise penulis juga mengerjakan mockup *microsite* dan juga *in-game notification* dalam eventnya “Winner-Winner Forgiven Dinner” (untuk simulasi pendaftaran swab test serta tiket bus mudik), *flyer* protokol kesehatan 5m dan juga mockup *instagram* untuk tata cara dalam mengikuti event giveaway yang akan diselenggarakan untuk mendapatkan merchandise gratis pada eventnya.



Gambar 3.12 Contoh revisi *mockup* untuk *event* Ramadhan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Klien berikutnya adalah Mobile Legends. Hal yang sama tetap dijalankan penulis, tetapi kali ini, penulis hanya harus menggantikan desain yang ingin dicapai karena pada sebelumnya sudah penulis buat Photoshop pada *mockup* nya sehingga kali ini lebih mempermudah penulis untuk proses pengerjaannya. *Mockup* berikutnya *booklet*, *box* undian, *hoodie*, *keychain*, *paperband*, *mask*, *sticker*, *t-shirt* dan *X banner*.



Gambar 3.13 Contoh *mockup merchandise* Mobile Legends Bang Bang

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Pada saat program kerja magang, penulis menemukan beberapa kendala yaitu:

1. Penulis cukup terbilang sangat baru dalam mengerjakan pekerjaan *mockup* dan tidak begitu mahir dalam menggunakan kebanyakan *tools* yang ada pada Adobe Photoshop. Sehingga memerlukan waktu yang banyak untuk pengerjaan desain tersebut.
2. Karena banyak nya revisi dari client dan juga kurang jelasnya informasi konten dari divisi lain seperti teks dan informasi yang harus tercantum pada desain yang mengharuskan penulis membutuhkan waktu lebih untuk merevisi pengerjaan desain dan mempengaruhi pengerjaan tim divisi lainnya.
3. Laptop penulis yang memiliki kendala dalam kurangnya ram dan memori sehingga sering sekali lama pada saat mengerjakan *editing video* terutama pada aplikasi Adobe After Effects dan Adobe Premiere Pro. Hal ini membuat proses

pengerjaan lebih lama. Kendala ini menghasilkan waktu yang lebih lama saat rendering dibanding saat proses *editing*.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan.

Dari permasalahan kendala diatas, penulis menemukan beberapa solusi untuk menyelesaikan kendala tersebut yaitu:

1. Penulis sangat terbantu dengan adanya *supervisor* yang dengan baik hati mengajarkan penulis cara-cara menggunakan beberapa tools di Adobe Photoshop dan juga mengajari penulis *tools* yang akan sering dipakai saat pengerjaan mockup supaya dapat mempercepat proses pengerjaan dan tidak menghabiskan waktu untuk mencari tahu cara nya.
2. Penulis harus melakukan pengecekan ulang ke divisi lain mengenai informasi teks yang harus tersampaikan dalam desain untuk mengurangi adanya revisi yang terus berterus sehingga menghambat proses penyelesaian desain yang akan digunakan dalam proposal proyek.
3. Penulis akhirnya membicarakan hal ini kepada *director* dan juga *supervisor* kantor sehingga mereka lebih mengerti akan hal ini dan memberikan penulis waktu tambahan dalam mengerjakan *video editing*.