

BAB III

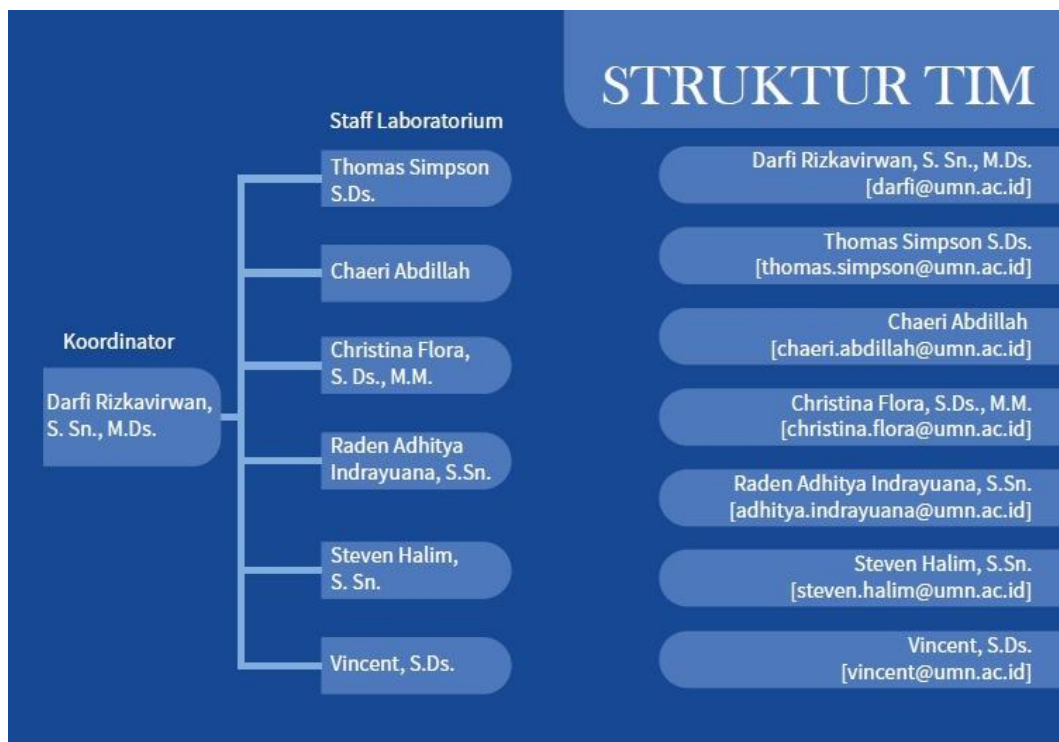
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Bagian ini berisi keterangan/informasi mengenai posisi penulis dan alur koordinasi penulis dengan pembimbing lapangan pada saat pengerjaan suatu proyek/pengerjaan.

1. Kedudukan

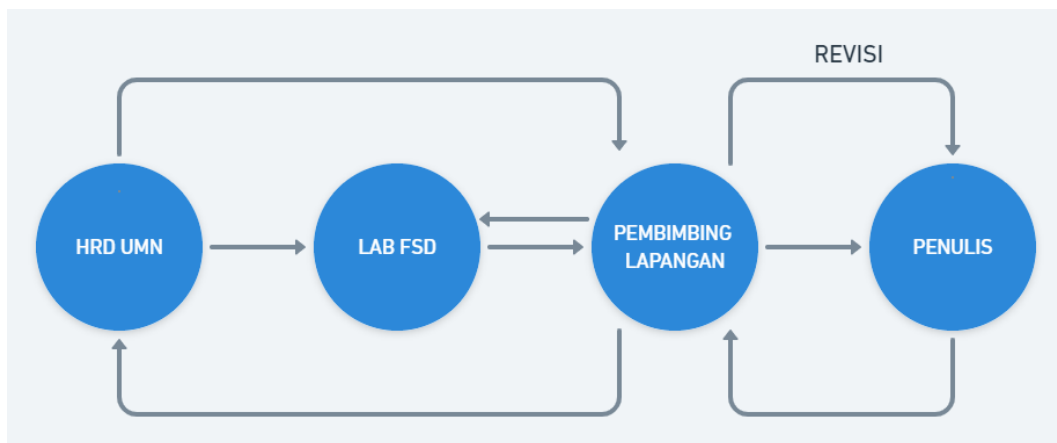
Di Laboratorium FSD, penulis memiliki kedudukan sebagai pekerja *intern* yang bertugas dalam membuat konten media sosial serta aset yang dibutuhkan. *Brief* yang diberikan kepada penulis berasal dari HRD UMN dan juga dari Laboratorium FSD itu sendiri. Penulis bekerja dibawah pengawasan salah satu Lab Officer FSD yang berperan sebagai pembimbing lapangan atau *supervisor* dalam proses kerja magang.



Gambar 3.1. Bagan Kedudukan Laboratorium FSD

2. Koordinasi

Koordinasi dalam pengerjaan tugas-tugas yang diberikan selama kerja magang dimulai dengan *brief* yang diberikan oleh HR UMN atau Lab FSD melalui pembimbing lapangan. Setelah penulis mendapatkan *brief*, proses asistensi mengenai konsep, sketsa, hingga desain dilakukan penulis dengan arahan dari pembimbing lapangan. Pembimbing lapangan juga bertanggung jawab dalam mengawasi proses revisi. Setelah finalisasi, karya akhir akan diberikan kepada HR UMN atau Lab FSD untuk diperiksa kembali. Jika ada revisi tambahan, maka pembimbing lapangan akan menyampaikan kembali revisi tersebut ke penulis untuk kemudian diperbaiki.



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Penulis Lakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	Konten Instagram dan aset animasi	- <i>Briefing</i> untuk konten <i>Instagram</i> akun @jobvacancy_umn - <i>Briefing</i> untuk proyek <i>motion graphic</i> Lab FSD UMN
2.	2	Maulid Nabi 2021	- Membuat sketsa postingan Maulid Nabi 2021 - Membuat desain di Adobe Illustrator

3.	3	Hari Raya Natal 2021	- Membuat sketsa postingan Hari Raya Natal 2021 - Membuat desain di Adobe Illustrator
4.	4	Isra Mi'raj 2022	- Membuat sketsa postingan Isra Mi'raj 2022 - Membuat desain di Adobe Illustrator
5.	4	Idul Fitri 2022	- Membuat sketsa postingan Idul Fitri 2022 - Membuat desain di Adobe Illustrator
6.	4	Idul Adha 2022	- Membuat sketsa postingan Idul Adha 2022 - Membuat desain di Adobe Illustrator
7.	5	Tahun Baru Islam 2022	- Membuat sketsa postingan Tahun Baru Islam 2022 - Membuat desain Tahun Baru Islam 2022
8.	6	Maulid Nabi 2022	- Membuat sketsa postingan Maulid Nabi 2022 - Membuat desain di Adobe Illustrator
9.	7	Hari Lahir Pancasila 2022	- Menambahkan elemen pada sketsa Hari Lahir Pancasila 2022 dan membuat desain di Adobe Illustrator
10.	7	Hari Kemerdekaan Indonesia 2022	- Menambahkan elemen pada sketsa Hari Kemerdekaan Indonesia 2022 dan membuat desain di Adobe Illustrator
11.	8	Poster Webinar 'Introduction to Basic AR: Using Spark AR'	- Membuat sketsa poster webinar - Membuat desain di Adobe Illustrator
12.	9	Aset Karakter Animasi	- Membuat sketsa 3 jenis karakter (mahasiswi, <i>security</i> , dan <i>staff</i>) untuk aset animasi - Membuat desain untuk aset animasi di Adobe Illustrator

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

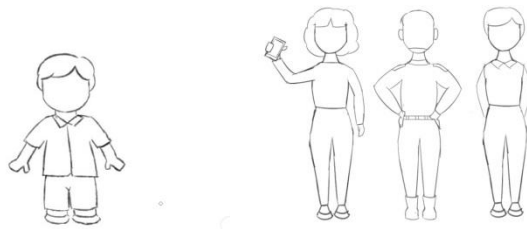
3.3.1. Proses Pelaksanaan

Berikut adalah penjelasan tentang pekerjaan yang dilakukan penulis selama magang:

3.3.1.1. Desain Karakter untuk Aset Animasi Laboratorium FSD

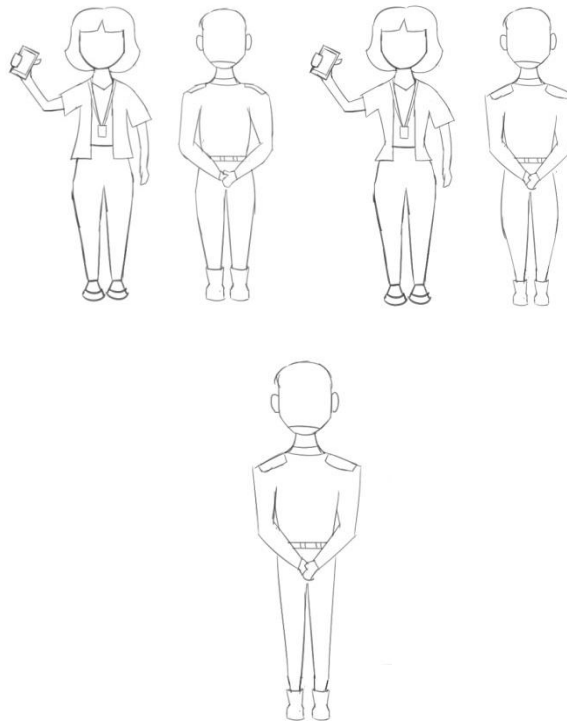
Di awal periode kerja magang, penulis mendapat brief tentang proyek apa saja yang nanti akan dikerjakan selama proses kerja magang berlangsung. Salah satu proyek yang diberikan adalah membuat desain karakter dalam bentuk vektor. Desain karakter ini nantinya akan dipakai dalam mailing peminjaman laboratorium FSD dan juga sebagai aset animasi atau *motion graphic*. Karena mendahulukan proyek konten Instagram terlebih dahulu, proyek desain karakter ini kemudian dikerjakan setelah seluruh konten Instagram telah melalui tahap finalisasi.

Proses pengerjaan dimulai dari brief yang pada awalnya menginginkan desain karakter dengan konsep yang menyerupai tokoh dalam serial animasi. Selain itu, dijelaskan pula mengenai bagaimana posisi karakter akan terlihat saat dipakai untuk emailing dan sebagai aset dalam *motion graphic*. Penulis pun membuat sketsa satu buah karakter dengan bentuk badan yang pendek dan garis yang luwes untuk memberikan kesan ramah. Kemudian, sketsa tersebut melalui tahap revisi beberapa kali sebelum pada akhirnya tercapai sketsa yang diinginkan.



Gambar 3.3. Sketsa Awal Desain Karakter

Pada akhirnya, gaya ilustrasi *flat* pun dipilih. Gaya ini digunakan agar karakter tersebut nantinya terlihat serasi dengan latar belakang yang telah dibuat. Penulis mencari beberapa contoh ilustrasi karakter dengan gaya serupa sebagai bahan referensi. Setelah melihat banyak contoh dan referensi dari internet, terciptalah sketsa akhir tiga buah karakter yang sesuai dengan karakteristik yang diinginkan.

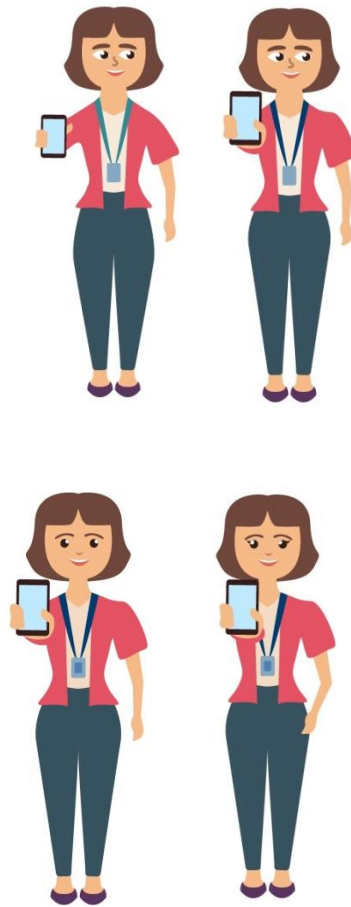


Gambar 3.4. Proses Revisi Sketsa Desain Karakter

Tahap digitalisasi menjadi tahapan yang selanjutnya dilakukan. Sketsa yang telah disetujui oleh pembimbing lapangan kemudian diubah menjadi desain vektor yang dibuat melalui *software* Adobe Illustrator. Desain dibuat sedemikian rupa mengikuti sketsa. Selain itu, palet warna yang digunakan merujuk pada warna desain latar belakang yang sebelumnya telah dibuat. Di tahapan ini, proses asistensi tetap berlangsung agar desain sesuai dan tidak melenceng dari hasil akhir yang diinginkan.



Gambar 3.5. Digitalisasi Awal Desain Karakter



Gambar 3.6. Proses Revisi Digitalisasi Karakter Mahasiswi

Setelah tahapan digitalisasi selesai, proses asistensi dan revisi pun berlanjut. Terdapat beberapa perubahan pada desain ketiga karakter tersebut. Mulai dari warna, pose tubuh, bentuk garis, hingga desain rambut karakter pun melewati tahapan revisi. Pada akhirnya, desain karakter pun selesai.



Gambar 3.7. Finalisasi Desain Karakter

3.3.1.2. Desain Postingan Instagram Hari Natal 2021

Konten Instagram untuk hari raya Natal dikerjakan setelah proyek Maulid Nabi Muhammad SAW 2021 selesai. Berdasarkan *brief* yang telah ditentukan, penulis membuat sketsa untuk ilustrasi seputar perayaan Natal. Penulis memutuskan untuk memakai elemen rusa dan pohon pinus untuk menampilkan kesan yang hangat dan imajinatif. Jika melihat sketsa paling awal, elemen bingkai berbentuk bulat dan motif berciri khas Natal dimasukkan ke dalam sketsa. Namun, setelah beberapa revisi, kedua elemen tersebut akhirnya dihilangkan. Tujuannya adalah agar fokus dalam ilustrasi tersebut lebih berpusat pada elemen tiga rusa yang berada di tengah. Selain itu, bulan yang sebelumnya berada di sudut diubah posisinya agar berada di tengah dengan ukuran yang lebih besar.



Gambar 3.8. Sketsa Awal dan Revisi Postingan Instagram Hari Natal 2021

Setelah asistensi sketsa disetujui oleh pembimbing lapangan, proses digitalisasi pun dimulai. Penulis membuat bentuk vektor berdasarkan sketsa yang telah dibuat, dan juga dengan mengikuti referensi dari konten Instagram sebelumnya. Saat asistensi, terdapat beberapa revisi pada desain tersebut. Pemilihan palet warna, ukuran elemen bulan, serta bentuk elemen awan pun mengalami perubahan. Terdapat juga beberapa tambahan elemen seperti bintang dan salju untuk memperkuat kesan Natal.



Gambar 3.9. Digitalisasi Awal dan Revisi Postingan Instagram Hari Natal 2021

Ketika proses digitalisasi berada di tahap akhir, penulis melakukan beberapa revisi tambahan pada desain tersebut. Dari jenis *opacity* elemen bintang dan salju, pemilihan warna, susunan hingga ukuran dan jumlah dari kedua elemen tersebut mengalami perubahan. Tidak hanya itu, warna beberapa elemen seperti pohon pinus dan tanduk rusa juga sempat diubah. Saat semua revisi telah dilakukan dan dirasa selesai, sentuhan akhir berupa tambahan efek *drop shadow* untuk beberapa elemen pun diberikan. Desain pun melewati tahap finalisasi dan dinyatakan selesai.

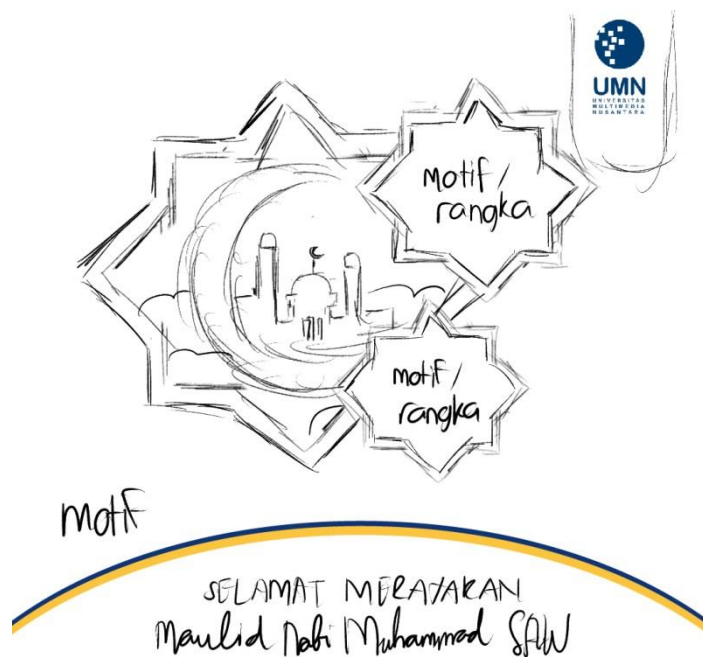


Gambar 3.10. Finalisasi Desain Postingan Hari Natal 2021

3.3.1.3. Desain Postingan Instagram Maulid Nabi 2022

Proses pengerjaan konten Instagram untuk hari raya Maulid Nabi Muhammad SAW 2022 dimulai setelah konten Tahun Baru Islam 2022 selesai dikerjakan. Brief awal masih serupa dengan konten-konten sebelumnya, yaitu berupa ilustrasi yang berkaitan dengan tema hari raya, dimana kali ini adalah perayaan Maulid Nabi Muhammad SAW. Agar memiliki keserasian dengan desain yang lainnya,

penulis memasukkan elemen bingkai dan motif yang terlihat pada *background*. Bingkai yang digunakan memiliki bentuk yang masih berkaitan dengan tema hari raya umat muslim lainnya, yaitu bintang segi delapan. Selain itu, motif yang digunakan merupakan motif khas Arab dan Maroko. Motif khas asal kedua negara tersebut dipilih karena ciri khas geometris mereka, dimana itu merupakan salah satu karakteristik pada desain atau seni yang berkaitan dengan agama Islam.



Gambar 3.11. Sketsa Postingan Instagram Maulid Nabi 2022

Setelah sketsa melalui proses asistensi dan disetujui oleh pembimbing lapangan, tahap digitalisasi pun dilaksanakan. Pada awalnya penulis memilih warna biru untuk desain tersebut agar terlihat serasi dengan desain sebelumnya. Dari warna *background*, warna ilustrasi di dalam bingkai, semua memiliki unsur warna biru. Selain untuk keserasian, warna biru juga dipilih untuk konsistensi desain, dimana warna biru pada setiap desain melambangkan ciri khas UMN. Namun, pembimbing lapangan kemudian membuat revisi dan menyarankan untuk memasukkan unsur warna lain agar tidak terlihat monoton dan sama dengan desain yang sebelumnya.



Gambar 3.12. Digitalisasi Awal Postingan Instagram Maulid Nabi 2022

Penulis kemudian memutuskan untuk memakai warna hijau. Warna tersebut digunakan untuk menguatkan ciri khas agama Islam, dimana biasanya warna tersebut sering mendominasi desain dan seni yang berkaitan dengan agama tersebut. Meski telah memilih warna baru, penulis harus tetap mempertahankan warna biru agar identitas UMN tidak hilang. Warna tersebut kemudian disisipkan

pada elemen langit, awan, serta sebagai bagian dari kepingan bintang. Kepingan bintang yang dimaksud adalah bentuk bintang segi delapan seperti bingkai utama. Isi bingkai tersebut bukan ilustrasi pemandangan, melainkan motif geometris lainnya. Pada tahap ini, penulis memberikan beberapa opsi yang berbeda untuk pilihan warna hijau serta bentuk desain kepingan bintang.



Gambar 3.13. Revisi Awal Postingan Instagram Maulid Nabi 2022

Setelah asistensi tersebut, terdapat revisi tambahan. Unsur bulan dan bintang lebih dkecilkan ukurannya agar hierarki desain terlihat jelas. *Outline* kuning untuk semua bingkai diminta untuk lebih ditebalkan dan dengan tingkat ketebalan yang berbeda-beda sesuai ukuran bingkainya. Selain itu, pembimbing lapangan juga menyarankan agar area kosong pada kanan dan kiri bidang artwork diisi dengan elemen tambahan. Kemudian, penulis memutuskan untuk menambahkan elemen kepingan bintang dengan ukuran yang jauh lebih kecil dan motif yang sedikit berbeda.

Di tahap ini, penulis sempat kesulitan dengan penempatan elemen tambahan. Berbagai macam posisi pun dicoba. Namun, selalu terdapat kejanggalan pada posisi elemen tersebut. Setelah beberapa kali merubah susunan,

pembimbing lapangan pun meminta agar kedua elemen tambahan diganti dengan bentuk motif bunga. Motif bunga yang dimaksud adalah motif yang terdapat di dalam kepingan dua bintang besar. Kemudian, warna elemen bunga tersebut juga diubah menjadi satu warna saja dan elemen tali pun ditambahkan.



Gambar 3.14. Revisi Lanjutan Postingan Instagram Maulid Nabi 2022

Selain perubahan bentuk elemen, terdapat juga revisi berupa tambahan elemen lainnya, yaitu bentuk lentera gantung. Meski pernah dipakai pada desain sebelumnya, elemen dimodifikasi sedikit melalui perubahan warna. Lentera gantung dirasa lebih cocok untuk mengisi kekosongan tersebut karena mereka

memberikan kesan beragam dan tidak monoton. Setelah melewati beberapa revisi untuk susunan elemen kembali, efek *drop shadow* mulai ditambahkan. Setelah itu, desain pun melewati tahap finalisasi dan dinyatakan telah selesai.



Gambar 3.15. Finalisasi Desain Postingan Instagram Maulid Nabi 2022

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama proses pelaksanaan kerja magang, penulis kerap menemui beberapa kendala saat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Salah satu kendala yang penulis alami terjadi dalam tahap pembuatan sketsa, terutama sketsa untuk desain karakter yang akan digunakan sebagai aset animasi. Tingkat keterampilan penulis dalam menggambar, serta keterbatasan dalam membuat ilustrasi secara *stylized* atau menggunakan gaya ilustrasi tertentu, menjadi hambatan ketika proses sketsa berlangsung. Selain itu, mencari ide ilustrasi untuk konten media sosial juga

merupakan salah satu tantangan tersendiri bagi penulis. Alasannya adalah karena adanya keharusan untuk menghadirkan ide yang baru dan tidak biasa, sementara penggambaran setiap hari raya sejak dahulu tidak pernah berubah dan selalu menggunakan elemen atau simbolisme yang sama.

3.3.2. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Walau mengalami beberapa kendala, penulis dapat mengatasi hal tersebut sehingga proses kerja tidak menjadi terganggu. Salah satu solusi yang penulis temukan adalah dengan mencari, melihat, dan membaca banyak referensi seputar ilustrasi atau materi desain lainnya. Dengan memperbanyak referensi, ide akan mengalir lebih lancar. Selain itu, mengalami banyak trial and error juga menjadi solusi yang bermanfaat bagi penulis. Sebab, keterampilan dalam melakukan suatu hal akan cepat berkembang dengan cara memperbanyak dan mengulang latihan.

Selain kedua solusi di atas, penulis juga sering mencari dan membaca tutorial dari internet yang berhubungan dengan kendala yang ditemukan. Jika sekiranya masih mengalami kebuntuan, biasanya penulis akan bertanya pada pembimbing lapangan di tempat magang. Mendapatkan saran dari seseorang yang lebih berpengalaman sangat membantu dalam menyelesaikan kendala yang ditemukan saat proses kerja.