



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

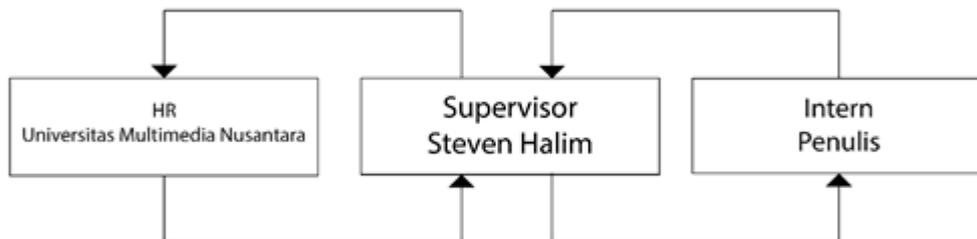
Bagian ini dijelaskan bagaimana cara kerja dan koordinasi dalam pekerjaan yang dikerjakan oleh penulis selama masa magang di Lab FSD Universitas Multimedia Nusantara UMN.

1) Kedudukan

Dalam proses terlaksananya program magang, mahasiswa menduduki posisi sebagai desainer intern yang ditempatkan oleh pihak UMN sebagai digital content creator. Perancangan desain untuk hari raya di akun Instagram bertujuan untuk memudahkan timeline pengunggahan oleh pihak UMN. Penulis dibina oleh supervisor yang bertugas yaitu Bapak Steven Halim untuk menyesuaikan konsep desain hari raya dengan keinginan HR Universitas Multimedia Nusantara yang nantinya akan digunakan untuk diunggah ke sosial media Instagram

2) Koordinasi

Penulis mendapatkan tugas yang diarahkan oleh *supervisor* tergantung dari kebutuhan HR Universitas Multimedia Nusantara. Steven Halim sebagai *supervisor* memberikan pekerjaan konten hari raya Instagram, dimana proyek yang akan dikerjakan dibutuhkan untuk diunggah selama setahun ke depan. Penulis juga mengerjakan aset untuk video animasi yang nantinya akan digunakan sebagai panduan penggunaan Lab FSD Universitas Multimedia Nusantara.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

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/Hari	Proyek	Keterangan
1	1 (23 September- 1 Oktober 2021)	Modul panduan Lab FSD	<ul style="list-style-type: none"> - Brainstorm modul panduan Lab FSD. - Perancangan layout modul mulai dari halaman cover dan halaman isi.

2	2 (04 – 08 Oktober 2021)	Postingan hari raya	<ul style="list-style-type: none"> - Asistensi desain konsep untuk post Hari Raya (sketsa). - Membuat sketsa digital Hari raya Waisak.
3	3 (11 – 15 Oktober 2021)	Post Hari Raya Waisak 2022	<ul style="list-style-type: none"> - Asistensi desain untuk post Hari Raya Waisak. - Membuat alternatif layout digital Hari Raya Waisak.
4	4 (18 – 22 Oktober 2021)	Revisi Hari Raya Waisak 2022	<ul style="list-style-type: none"> - Mengubah konsep teratai, bingkai dan background. - Menyesuaikan warna pada keseluruhan Layout.

5	5 (25 – 29 Oktober 2021)	Post Hari Raya Kenaikan Isa Al-Masih 2022	<ul style="list-style-type: none"> - Asistensi desain konsep untuk post Hari Raya Kenaikan Isa Al-Masih. - Membuat sketsa digital Hari raya Kenaikan Isa Al-Masih. - Menambahkan beberapa alternatif Layout post Hari Raya Kenaikan Isa Al-Masih.
6	6 (01 – 05 November 2021)	Revisi Hari Raya Kenaikan Isa Al-Masih 2022	<ul style="list-style-type: none"> - Menambahkan aset baru pada bagian yang tampak kosong - Mengatur warna pada background, awan dan ikon Yesus.

7	7 (08 – 12 November 2021)	Post Hari Raya Natal 2022 dan Revisi Hari Raya Natal	<ul style="list-style-type: none"> - Asistensi desain konsep untuk post Hari Raya Natal - Membuat sketsa digital Hari raya Natal. - Menyesuaikan beberapa warna yang kurang cocok dengan keseluruhan konsep. - Menyamakan semua jenis <i>font</i>, ukuran <i>font</i> dan penempatan <i>font</i> pada setiap postingan Hari Raya.
8	8 (15 – 19 November)	Aset video panduan penggunaan Lab FSD	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat aset digital pintu ruangan Universitas Multimedia Nusantara. - Menyamakan ukuran setiap aset

			dan menambahkan <i>shadow</i> .
--	--	--	------------------------------------

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis diberikan pekerjaan oleh Steven Halim yang bertugas sebagai *supervisor*. Penulis harus mengerjakan pekerjaan yang diberikan oleh *supervisor* untuk *supervisor* sendiri dan HR Universitas Multimedia Nusantara. Pekerjaan yang telah selesai dikerjakan akan diasistensi kembali oleh *supervisor*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Penulis melakukan beberapa pekerjaan dalam membuat modul panduan Lab FSD dan layout untuk postingan Hari Raya yang dipantau langsung oleh *supervisor* kemudian diberikan masukan agar layout yang nantinya dirapatkan bersama HR Universitas Multimedia Nusantara lebih dapat diterima. Berikut merupakan hasil dari apa yang sudah dikerjakan oleh penulis selama kurang lebih 3 bulan lamanya.

3.2.1.1 Perancangan Modul Panduan Lab FSD

Modul panduan Lab FSD diperuntukan untuk memandu mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara ketika hendak ingin menggunakan salah satu dari Lab FSD yang tersedia di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis dipantau dan menerima arahan dari *supervisor* untuk memastikan Layout baru yang telah dirancang sesuai dengan mahasiwa FSD dan pengguna Lab lainnya.

Penulis mengambil beberapa referensi yang kiranya bisa dijadikan alternatif desain yang akan dirancang kembali. Penulis mendapatkan beberapa referensi yang berpotensi untuk dijadikan contoh pada modul yang akan dibuat nantinya.

1. Referensi halaman depan dan isi modul

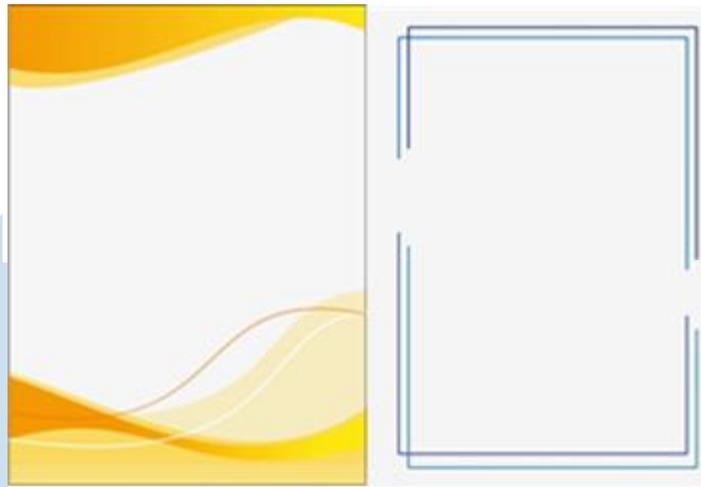


Gambar 3.2. Referensi halaman depan

Setelah mencari beberapa referensi, kedua contoh yang ditemukan bisa dijadikan referensi yang sesuai untuk pengguna Lab berdasarkan masukan dari *supervisor*.

Kemudian penulis mencoba untuk merancang cover dan isi yang cocok dengan modul panduan Lab FSD.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

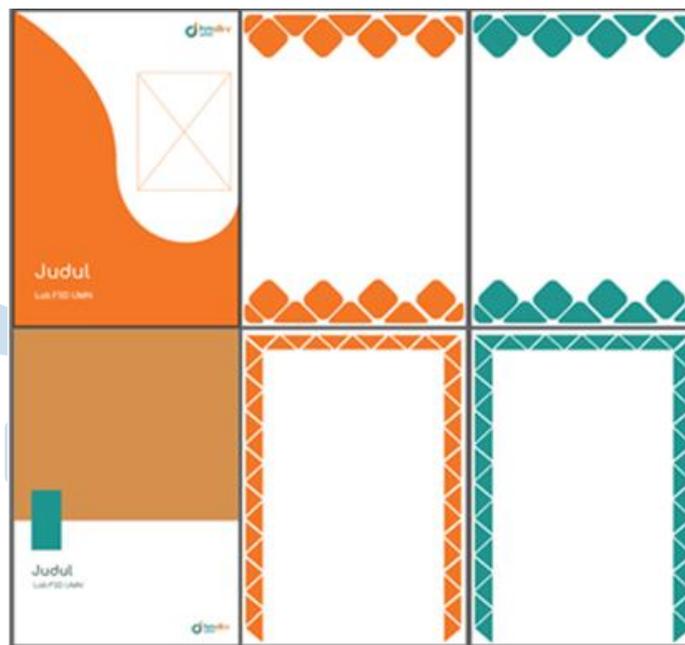


Gambar 3.3. Referensi halaman isi

2. Rancangan Modul

Setelah mencari referensi yang dirasa pantas untuk diulik lebih lanjut perihal kesesuaian layout dan warna, penulis mencoba merancang seperti yang tampak di bawah ini.

Warna masih menyesuaikan dengan warna program studi Desain Komunikasi Visual dan juga Fakultas Seni dan Desain.



Gambar 3.4. Contoh template

Penulis mulai merancang modul sesuai dengan referensi yang didapatkan dan dipantau oleh *supervisor*. Penulis menambahkan warna yang diambil dari warna logo DKV dengan kode warna F4891F dan 229792.



Gambar 3.5. Logo DKV UMN

Dikarenakan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembuatan modul Lab FSD, *supervisor* kemudian membatalkan untuk melanjutkan pekerjaan di bagian perancangan modul dan menggantikannya dengan pekerjaan yang lebih cepat proses pembuatannya dan dibutuhkan dalam waktu dekat.

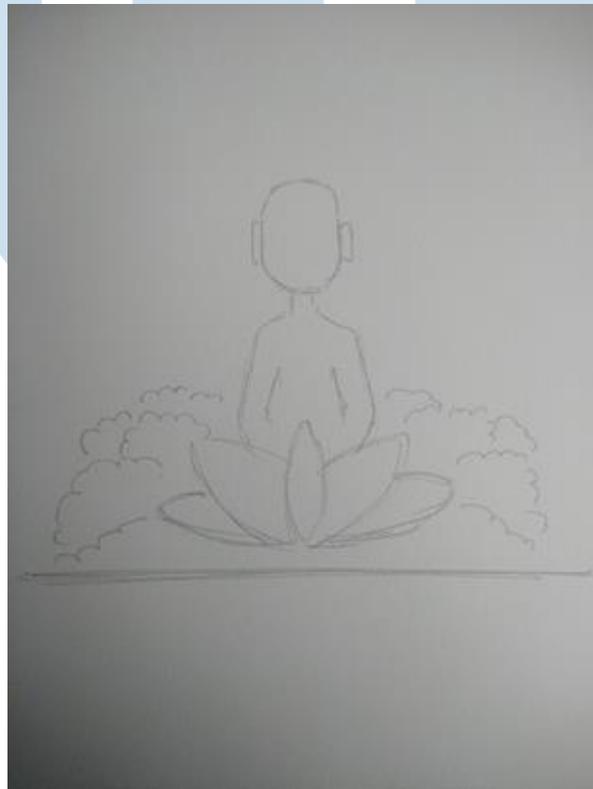
3.2.1.2 Rancangan Desain Layout Hari Raya

Penulis kemudian diberikan pekerjaan baru oleh *supervisor* yaitu membuat rancangan desain layout untuk hari raya yang nantinya akan digunakan oleh pihak HR Universitas Multimedia Nusantara pada *Feeds* Instagramnya. Hari raya yang diambil oleh penulis ada 3 jenis yaitu Hari raya Waisak,

Hari raya Kenaikan Isa Al-Masih dan Hari raya Natal. Penulis diminta untuk memberikan sketsa konsep dari ketiga hari raya tersebut.

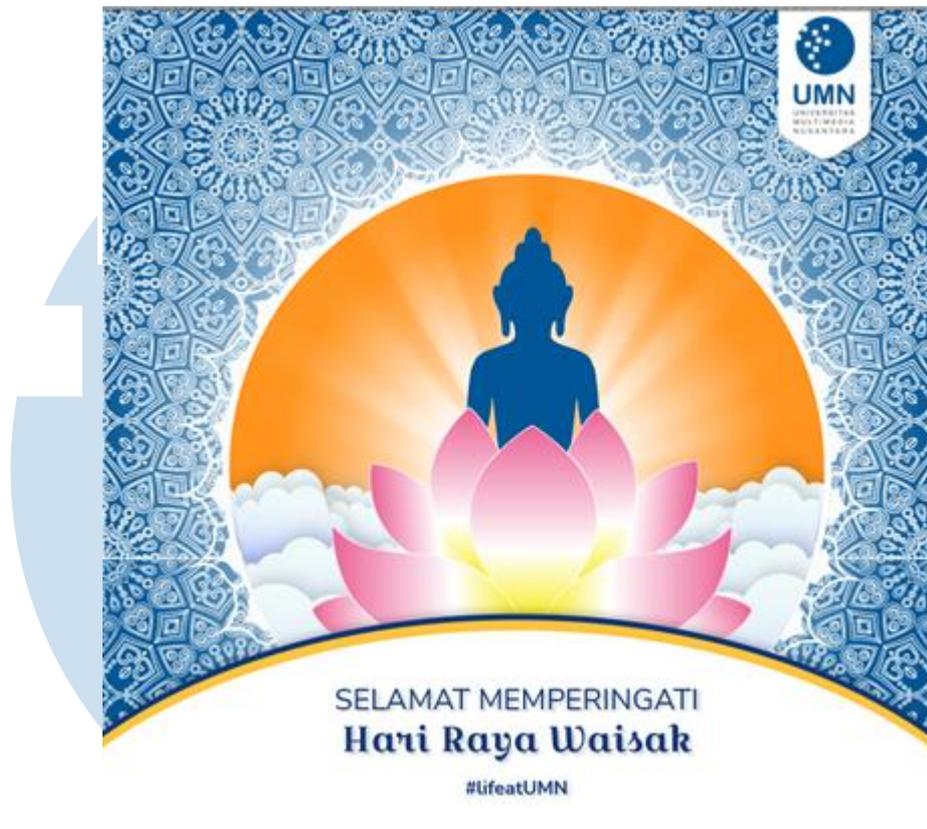
1. Hari raya Waisak

Penulis mencoba untuk menggambarkan sketsa awal dari hari raya Waisak terlebih dahulu. Setelah melakukan beberapa pencarian referensi dari internet penulis menentukan 3 kata kunci yaitu, teratai, Buddha dan suci.



Gambar 3.6. Sketsa Hari Raya Waisak

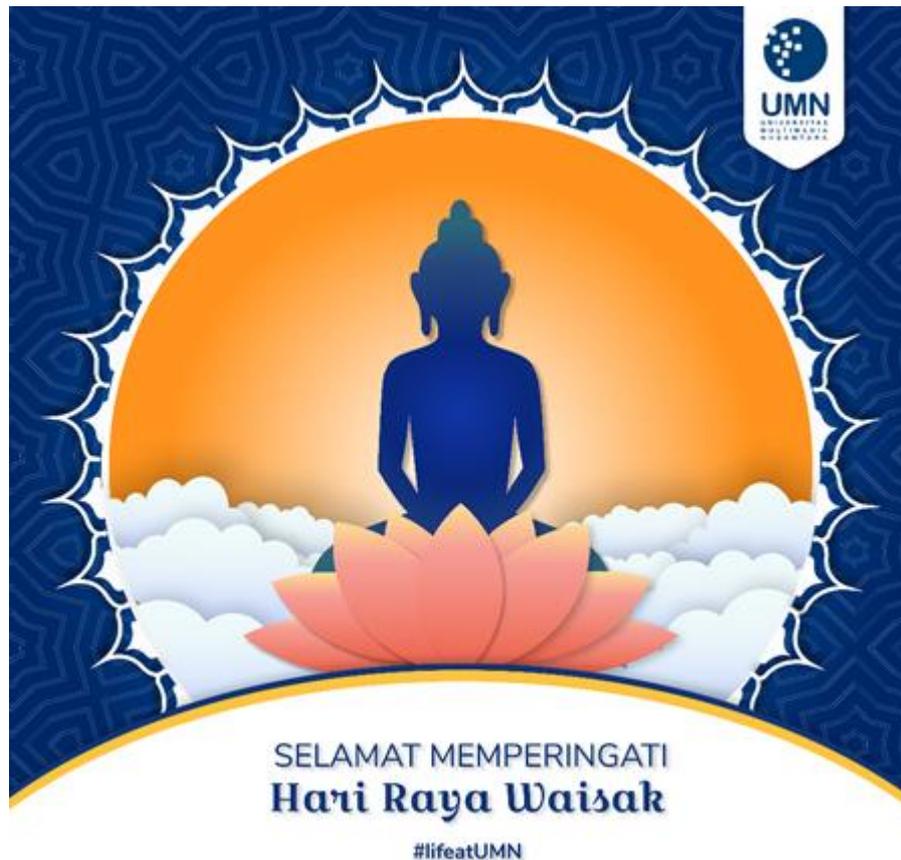
Pada sketsa awal supervisor menyarankan untuk menambahkan background awan yang lebih ramai dan padat sehingga terkesan sedang berada di atas awan. Untuk teratai sebagai alas dari tempat duduk Buddha, supervisor menyarankan untuk menambahkan jumlah kelopak atau *petals*.



Gambar 3.7. Asistensi digital hari raya Waisak

Pada tahap percobaan yang ke sekian kalinya penulis melakukan asistensi kepada supervisor untuk diperiksa lagi. Hari raya Waisak yang ditampilkan terkesan sangat ramai dan tidak enak dilihat mata, mulai dari penggunaan warna putih yang sama dengan bingkai kelopak pada lingkaran yang mengelilingi ikon Buddha dan juga background yang terkesan berat di mata yang melihat. Kemudian ukuran kelopak yang besar sehingga menutupi ikon Buddha dan jumlah kelopak yang terbilang cukup banyak.

Setelah melakukan beberapa kali asistensi dan menerima revisi akhirnya penulis sampai pada tahap final yang sudah disetujui oleh supervisor dengan hasil final sebagai berikut.

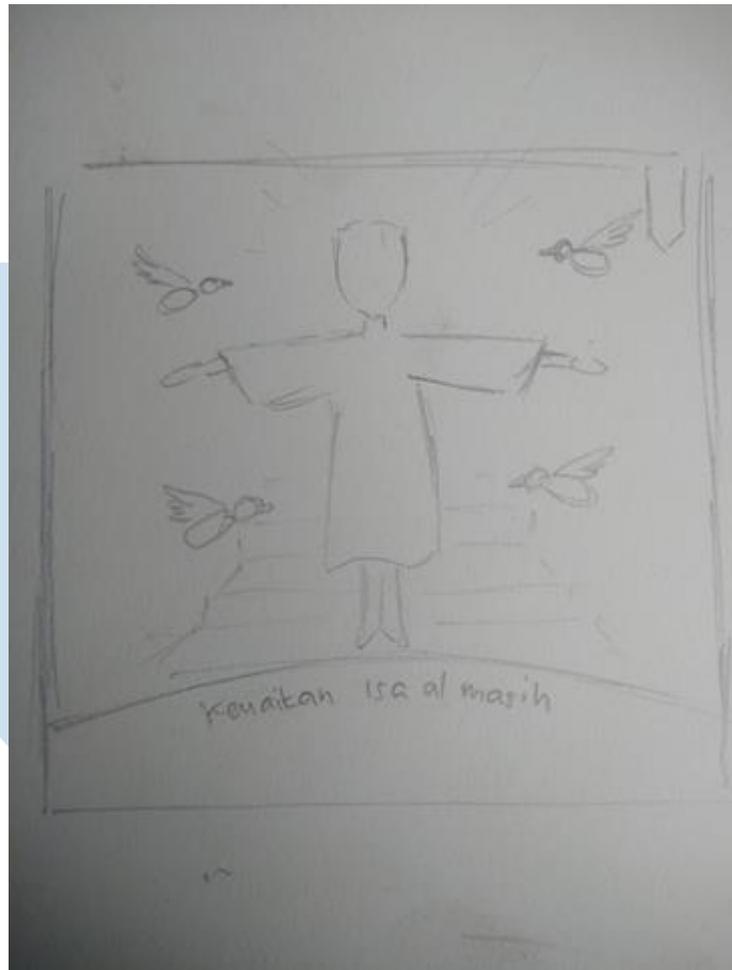


Gambar 3.8. Finalisasi hari raya Waisak

2. Hari raya Kenaikan Isa Al-Masih

Untuk hari raya kedua, penulis mendapatkan pekerjaan untuk membuat konsep pada hari raya Kenaikan Isa Al-Masih. Penulis masih mencari referensi dari internet dan mendapatkan beberapa kata kunci, yaitu Surga, Yesus/Nabi Isa, Suci.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.9. Sketsa hari raya Kenaikan Isa Al-Masih

Pada sketsa awal supervisor meminta untuk langsung melakukan proses digitalisasi. Pada proses digitalisasi, penulis merancang beberapa alternatif agar nantinya bisa dilihat yang mana paling sesuai untuk dirapatkan dengan HR Universitas Multimedia Nusantara. Konsep utama yang dirancang memperlihatkan figur Yesus berada di tengah seolah-olah keluar dari pintu gereja dan terdapat beberapa anak tangga dibelakangnya. Dari beberapa alternatif tersebut, hal yang membedakan hanya background dari konsep yang telah dirancang.



Gambar 3.10. Asistensi digital hari raya Kenaikan Isa Al-Masih

Supervisor akhirnya mengarahkan untuk tidak menggunakan bingkai di sekitar figur Yesus dan hanya akan mengatur ulang background awan yang terdapat di sekelilingnya. Selain itu, *supervisor* juga mengarahkan agar menambahkan merpati kemudian menghaluskan warna cahaya di belakang kepala ikon Yesus dan memainkan gradasi pada awan yang tampak pada background sehingga dapat memperjelas konteks dari konten yang nantinya akan diunggah oleh pihak HR Universitas Multimedia Nusantara.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.11. Finalisasi Hari raya Kenaikan Isa Al-Masih

3. Hari raya Natal

Hari raya Natal menjadi pekerjaan ketiga yang harus diselesaikan selama periode magang masih berlangsung. Pada kerjaan ini penulis sudah dapat menggambarkan konsep untuk hari raya Natal dengan beberapa kata kunci, yaitu malam, pohon cemara dan salju.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.12. Sketsa awal Hari raya Natal

Sketsa awal pada konsep masih terkesan sepi dan supervisor meminta untuk menambahkan pernik-pernik atau hiasan natal yang bisa mengisi kekosongan pada konsep yang telah dirancang. Maka dari itu penulis menambahkan hiasan lampu natal di dalamnya sebagai bingkai.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.13. Asistensi digital Hari raya Natal

Pada tahap asistensi penulis belum menambahkan background karena masih mencari warna yang bisa sesuai dengan keseluruhan aset di dalamnya. Dari hasil asistensi ini, penulis masih mendapatkan revisi kekosongan pada pohon natalnya, maka dari itu supervisor meminta untuk menambahkan hiasann pada pohon natalnya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

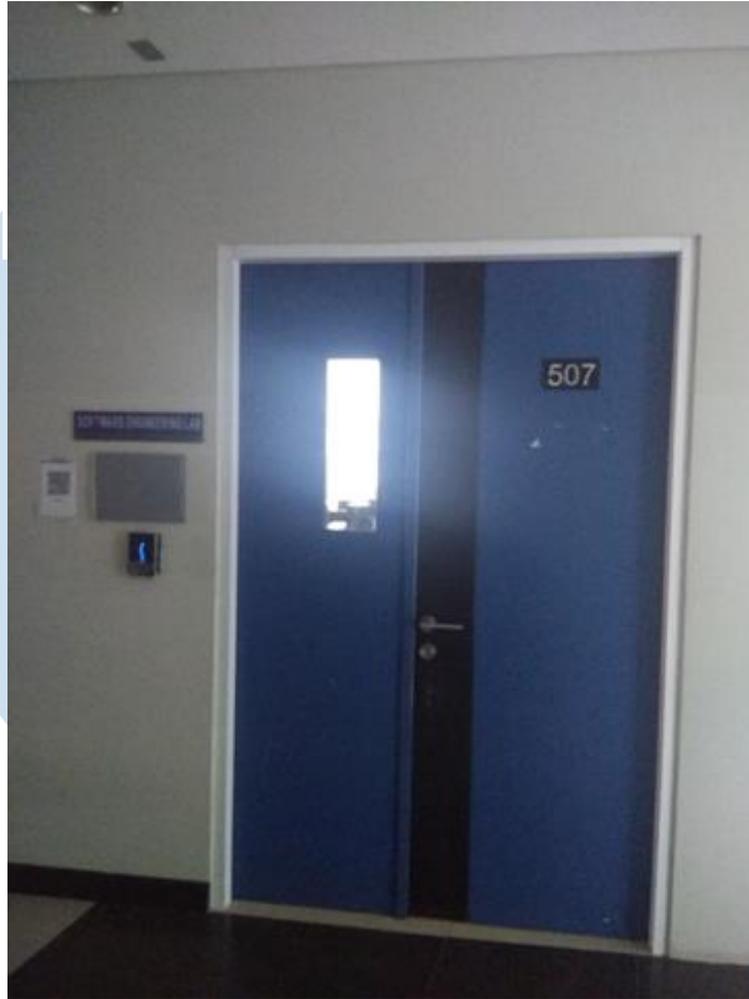


Gambar 3.14. Finalisasi Hari raya Natal

Pada tahap akhirnya penulis menambahkan beberapa hiasan pada pohon natal, menambahkan efek salju sekitar pohon natalnya lalu membuat background seperti langit malam sesuai yang diarahkan oleh *supervisor*.

4. Aset video animasi Lab FSD

Penulis telah menyelesaikan konten untuk hari raya, selanjutnya *supervisor* memberikan pekerjaan yang berhubungan dengan video animasi Lab FSD yang pernah dibahas di salah satu *meeting* awal masa magang, yaitu membuat aset-aset untuk video animasi tersebut. Penulis ditugaskan untuk membuat aset pintu ruangan kelas atau Lab FSD Universitas Multimedia Nusantara.



Gambar 3.15. Referensi pintu ruangan UMN

Penulis diharapkan untuk menyamakan visual yang akan dirancang agar bisa semirip mungkin dengan bentuk aslinya. Mulai dari warna, bentuk dan ukuran dari pintu ruangan. Penulis kemudian merancang dan melakukan asistensi kepada *supervisor*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.16. Finalisasi aset pintu ruangan UMN

Visual final yang diminta oleh *supervisor* hanya mengalami sedikit revisi yaitu nomor ruangan yang diubah, warna tembok dan lantai yang lebih disesuaikan lagi dan penambahan shadow sebagai detail kecil yang diperlukan visual secara keseluruhan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama dalam proses kerja magang, penulis mengalami beberapa kendala. Penulis mendapatkan pekerjaan yang mampu dieksekusi secara maksimal. Hanya saja kendala dari lambatnya internet yang tidak terduga dan juga software Adobe Illustrator yang sempat mengalami masalah beberapa kali sehingga penulis harus menginstal ulang beberapa kali. Karena beberapa kasus tersebut, penulis mengalami keterlambatan dalam proses pengerjaan. Kendala lain bersifat personal, salah satu di antaranya *visual library* atau referensi visual yang dikuasai kurang luas sehingga mempengaruhi proses pengerjaan menjadi lebih lambat.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi dari kendala pertama bahwa penulis harus menyiapkan segala sesuatu terlebih dahulu sebelum memasuki masa magang. Untuk masalah kedua penulis harus sadar akan kelemahan penulis dan mencari referensi sebanyak-banyaknya, khususnya dengan apapun yang berhubungan dengan apa yang nanti akan dikerjakan. Penulis juga harus bisa mengatur waktu dan jadwal lebih baik lagi ke depannya yang dimana juga masih menjadi salah satu kelemahan penulis sebagai calon pekerja.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A