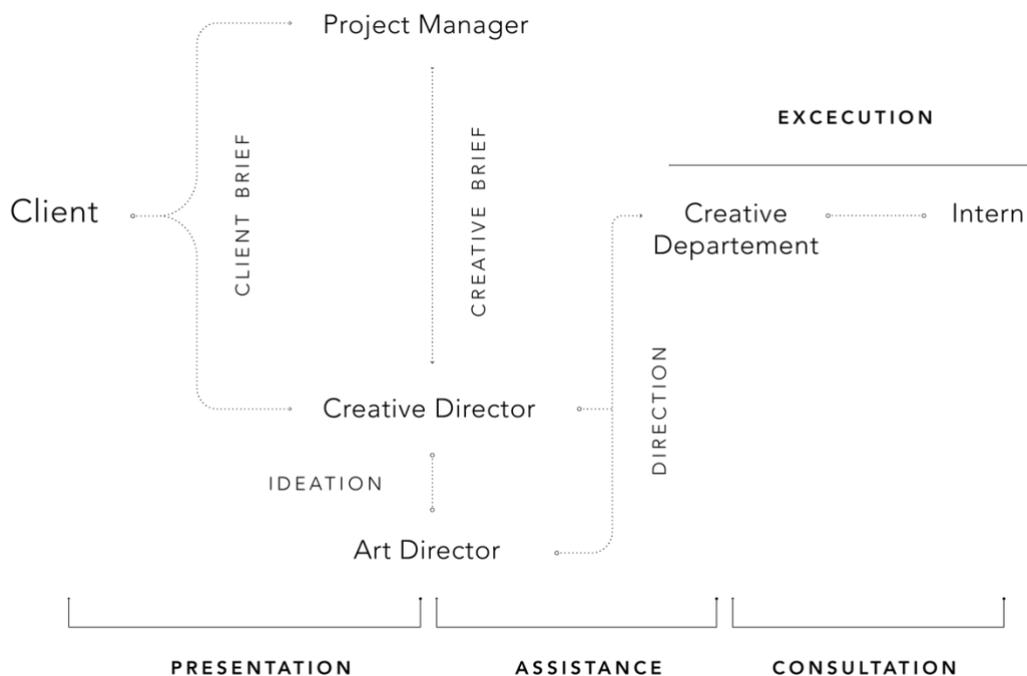


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama proses magang, penulis ditempatkan sebagai *graphic design* dan *photographer intern* yang dibimbing dan diawasi langsung oleh *art director* dan PIC magang yakni Fadlan Naufal selaku *creative director*. Sebagai seorang *graphic design* dan *photographer intern*, penulis menangani sebagian proyek yang sudah berjalan, atau melanjutkan proyek yang sudah ada. Penulis sebagai *intern* di Gama Kreatif tidak menangani proyek secara keseluruhan dari awal.



Gambar 3.1 Alur Kerja Gama Kreatif
Sumber: Arsip Gama Kreatif

Alur kerja di Gama Kreatif dirancang untuk kemudahan koordinasi antar divisi sehingga menciptakan keefektifan sistem kerja. Alur kerja juga dibentuk untuk pencatatan administratif. Setiap pekerjaan yang diterima oleh Gama Kreatif diawali dengan penerimaan *brief* dari klien kepada *project manager* dan *creative director*, *brief* yang diberikan mencakup gambaran garis besar konsep yang diinginkan klien. *Brief* yang diterima *project manager* dan *creative director* kemudian diteruskan kepada *art director* untuk dilakukan proses *ideation* secara

bersama-sama, hasil dari *ideation* kemudian diterjemahkan kedalam bentuk *deck creative brief*. *Deck* yang telah dibuat oleh *creative director* dan *art director* kemudian di *submit* ke *project manager* yang kemudian diteruskan kepada klien. Setelah klien menentukan menyetujui dan menentukan pilihan dari *deck creative brief*, kemudian dilanjutkan ke tahap produksi atau eksekusi yang dilakukan oleh tim kreatif yang diawasi oleh *creative director* dan *art director*. Setelah tahap produksi selesai, proyek di-*submit* ke *art director* dan *creative director* untuk disetujui, setelah mendapatkan persetujuan dari atasan, hasil pekerjaan di-*submit* ke *project manager* yang kemudian diteruskan ke pihak klien. Setelah itu apabila klien merasa puas berarti proyek selesai, apabila klien merasa perlu revisi maka akan kembali dilakukan revisi oleh tim produksi. Jika revisi selesai dikerjakan maka proyek kembali di-*submit* pada klien hingga klien merasa puas.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama praktik kerja magang, penulis melakukan beberapa pekerjaan. Adapun beberapa tugas yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Tugas yang Dilakukan Selama Magang

MINGGU	PROYEK	PEKERJAAN YANG DILAKUKAN
1	LYON Dimensi Tour	<ul style="list-style-type: none"> Ikut serta dalam pembuatan kebutuhan desain <i>LYON Dimensi Tour Special 2nd Anniversary</i> Membantu pembuatan <i>Value Sponsorship Lyon</i>
2	REBEL PRINCESS & ALL AROUND	<ul style="list-style-type: none"> <i>Research</i> acara musik ketika pandemi di <i>digital platform</i> Mendesain konten Instagram Feeds & Story Rebel Princess
3	ALL AROUND	<ul style="list-style-type: none"> Ikut serta membuat konsep <i>virtual music concert</i> bersama kemenparekraf

		<ul style="list-style-type: none"> • Ikut serta membuat logo All Around • Ikut serta dalam pembuatan deck All Around
4	AMIGO	<ul style="list-style-type: none"> • Ikut serta dalam menerima brief dari client Amigo • Ikut serta dalam brainstorming pembuatan Media Amigo
5	AMIGO	<ul style="list-style-type: none"> • Ikut dalam proses pembuatan <i>Brand Identity & Brand Activation</i> Amigo • Ikut dalam proses pembuatan Logo Amigo • Membuat Collateral Design untuk Amigo
6	SADANE STUDIO	<ul style="list-style-type: none"> • Ikut serta dalam brainstorming pembuatan <i>Brand Identity</i> Studio Film bersama Wali Kota Tangerang • Ikut serta dalam pembuatan nama studio film (Sadane Studio) • Ikut serta dalam pembuatan konsep Studio film
7	Djati X Gama Support Locals	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat Program bersama Gama untuk membantu UMKM yaitu Djati X Gama Support Locals • Membuat poster dan sistem program Djati X Gama Support Locals
8	Djati X Gama Support Locals	<ul style="list-style-type: none"> • Produksi Foto Djati X Gama Support Locals week 1

		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Post Pro</i> Edit Foto DXGSL week 1
9	Djati X Gama Support Locals dan HIPMI	<ul style="list-style-type: none"> • Produksi Foto Djati X Gama Support Locals week 2 • <i>Post Pro</i> Edit Foto DXGSL week 2 • Menerima <i>brief</i> Vaksinasi HIPMI
10	Djati X Gama Support Locals dan HIPMI	<ul style="list-style-type: none"> • Produksi Foto Djati X Gama Support Locals week 3 • Edit hasil foto DXGSL week 3 • Membuat desain konten instagram Vaksinasi HIPMI
11	Djati X Gama Support Locals dan HIPMI	<ul style="list-style-type: none"> • Produksi Foto Djati X Gama Support Locals week 4 • Edit hasil foto DXGSL week 4 • Membuat desain konten Vaksinasi HIPMI
12	HIPMI	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi desain konten HIPMI

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama proses praktik kerja magang, penulis mengerjakan beberapa macam pekerjaan sesuai dengan yang diberikan oleh PIC magang. Tetapi PIC magang hanya memberikan pekerjaan sesuai dengan kemampuan dan pengetahuan penulis. Menurut PIC, langkah ini diambil agar penulis dapat lebih cepat mengerti langkah apa yang harus dilakukan untuk dapat menghasilkan pekerjaan yang baik dan sesuai dengan standart yang ditetapkan oleh Gama Kreatif.

Setiap pekerjaan yang penulis kerjakan biasanya dititikberatkan kepada hasil yang ada, sehingga penulis dapat lebih mengeksplorasi kemampuan penulis dalam menyelesaikan pekerjaan.

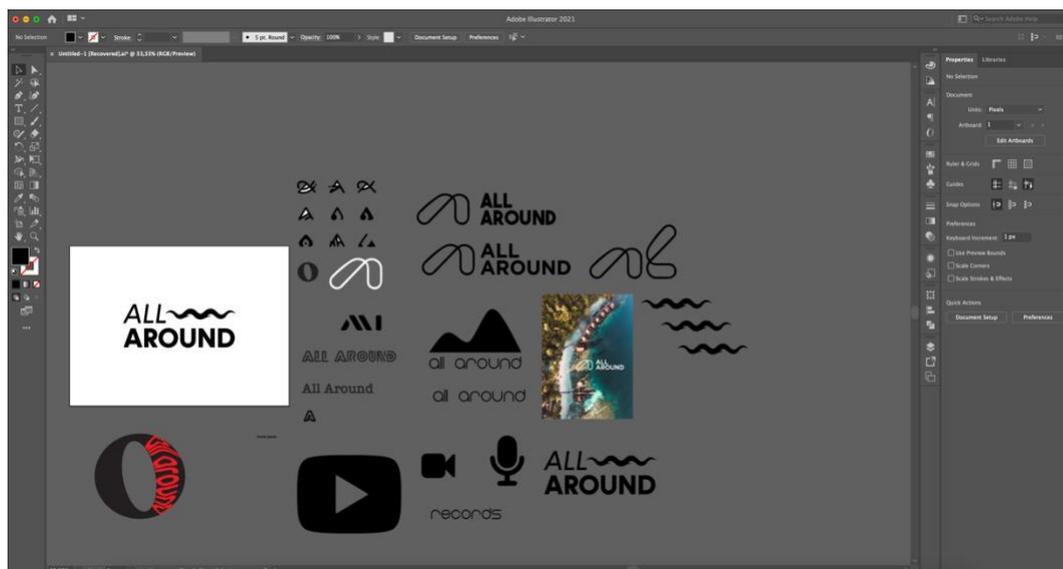
3.3.1 Pembuatan Logo dan Program *All Around*

Pandemi COVID-19 yang sedang melanda seluruh dunia mengharuskan kita untuk menaati protokol kesehatan seperti memakai masker, mencuci tangan, menjaga jarak hingga karantina mandiri untuk meminimalisir penularannya. Pandemi ini

memiliki dampak yang besar bagi seluruh sektor industri di Indonesia, terlebih lagi sektor ekonomi kreatif dan pariwisata yang sempat terpuruk pada saat pandemi ini.

All Around bersama Kemenparekraf mempersembahkan All Around Concert dengan membuat media dan live performance dari berbagai tempat di Indonesia. Acara ini pun merupakan sebuah simbol dukungan terhadap sektor ekonomi kreatif dan pariwisata berupa panduan protokol kesehatan pariwisata yang mengedepankan usaha terbaik dalam mewujudkan kebersihan, kesehatan, keselamatan, dan kelestarian lingkungan bersama di destinasi pariwisata Indonesia serta sebagai media untuk mempromosikan artis / band dan destinasi pariwisata. Dengan hadirnya All Around, industri ekonomi kreatif dan pariwisata diharapkan dapat kembali normal dengan taat protokol kesehatan.

Pada proyek ini, penulis melalui arahan *creative director* dan *art director* diberi kepercayaan dalam memberikan *big idea* mengenai logo program acara, dengan *brief* tema dinamis, *nature*, dan *music*. Tahap pertama penulis melakukan riset dan mencari referensi program acara serupa, setelah mendapatkan hasil riset, penulis mengajukan beberapa referensi dan opsi logo menggunakan aplikasi atau *software adobe illustrator*.



Gambar 3.2 Proses Pembuatan Logo
Sumber: Arsip Gama Kreatif

ALL AROUND

Gambar 3.3 Logo All Around
Sumber: Arsip Gama Kreatif

Setelah melalui proses pembuatan logo, penulis melakukan asistensi kepada *creative director* dan *art director*. Dari banyaknya pilihan visual yang penulis rancang, *creative director* dan *art director* akhirnya memilih satu logo untuk dieksekusi dan diimplementasikan ke berbagai macam media. Selesai dari perancangan logo, sesuai dengan arahan *art director*, penulis mencoba untuk mengaplikasikan logo ke berbagai media untuk keperluan presentasi, seperti *deck presentation*, poster acara, dll.



Gambar 3.4 *Creative Brief All Around*
Sumber: Arsip Gama Kreatif



Gambar 3.5 Poster All Around
Sumber: Arsip Gama Kreatif

Setelah berdiskusi dengan tim dari Gama Kreatif, hasil desain yang telah penulis buat kemudian disetujui oleh *creative director* untuk menggunakan desain di atas sebagai desain final untuk proyek ini.

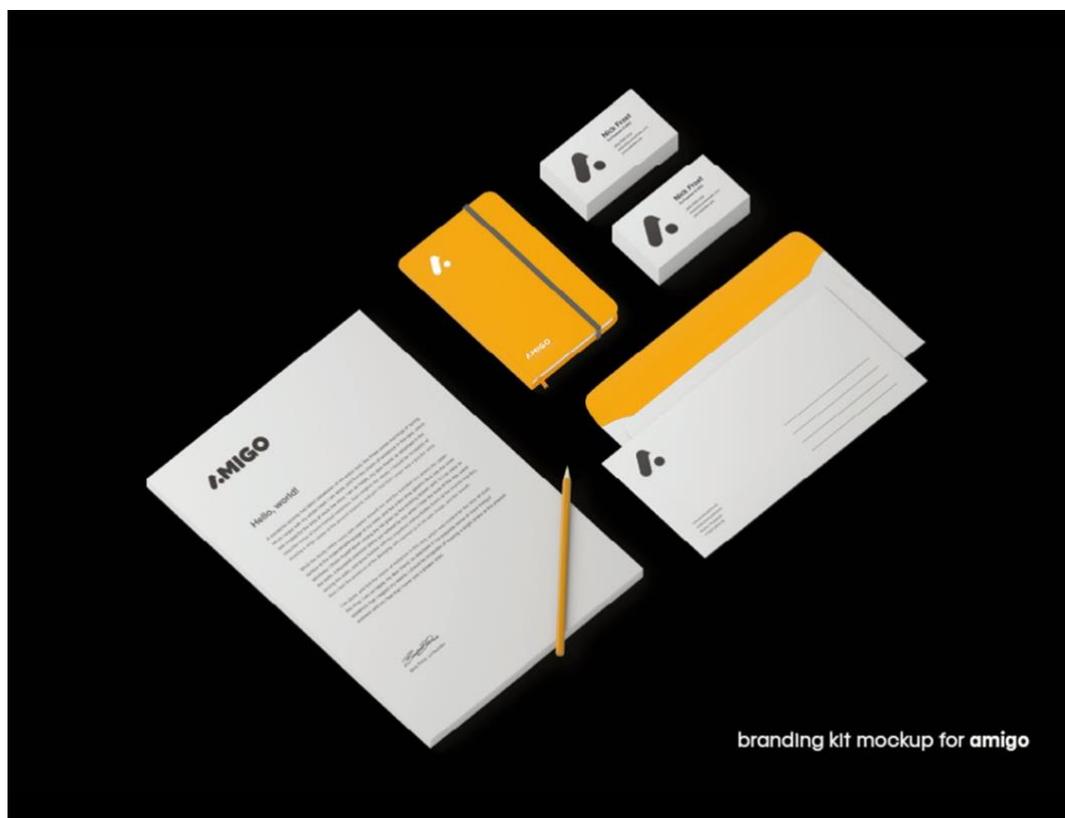
3.3.2 Perancangan *collateral design media Amigo*

Amigo merupakan sebuah wadah atau media yang menyajikan berbagai macam konten, seperti *hot news*, *millennials lifestyle*, *podcast*, dll. Amigo sendiri memiliki tujuan untuk menjadi media yang terpercaya dan dapat memberikan kontribusi untuk kota, provinsi, hingga negara.

Pada proyek proyek ini penulis melalui arahan *creative director* dan *art director* ditugaskan untuk membuat *collateral design* dari logo dan *brand guideline* yang sudah dibuat. Terdapat 7 desain yang terbagi menjadi 2 kategori media, yaitu media offline dan media online. Adapun 7 desain yang dibuat oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. *Sales Kit*
2. *Poster*
3. *ID Card*
4. *Pin*
5. *T-shirt*
6. *Banner*
7. *Social Media Content*

Dalam pengerjaannya penulis melakukan riset terlebih dahulu terhadap media Amigo, lalu mencari referensi desain yang sesuai dengan karakter Amigo. Setelah dirasa mendapatkan referensi yang sesuai dengan Amigo, penulis melakukan asistensi kepada *creative director* dan *art director*. Setelah diberikan akses, penulis langsung menggarap *collateral design* yang telah ditugaskan.



Gambar 3.6 *Sales Kit for Amigo*
Sumber: Arsip Gama Kreatif

Pembuatan media untuk pemasaran Amigo merupakan salah satu hal sangat *concern* dilakukan sebagai strategi pemasaran agar Amigo dapat dikenal lebih banyak lagi oleh masyarakat luas. Amigo sendiri bertujuan untuk memberikan informasi yang bermanfaat dan terkini kepada masyarakat Indonesia khususnya di Kota Tangerang. Sebuah media informasi yang didirikan oleh beberapa anak muda ini merasa bahwa pentingnya penyebarluasan informasi yang benar dan mengangkat hal atau isu-isu yang tengah terjadi di masyarakat merupakan suatu hal yang sangat penting di zaman sekarang.



Gambar 3.7 Poster Amigo
Sumber: Arsip Gama Kreatif

Salah satu *media kit* yang memang dibutuhkan oleh anggota dari Amigo itu sendiri adalah id card. Id card berfungsi sebagai tanda pengenal bagi setiap anggota Amigo. Saat melakukan tugas bersama Amigo, baik di dalam maupun di luar kantor, mereka biasanya diwajibkan untuk mengenakan tanda pengenal ini sebagai identitas dari Amigo. Selain untuk tanda pengenal, id card ini juga digunakan oleh Amigo untuk mempermudah dalam membedakan bagian direksi atau karyawan agar lebih mengenal posisi atau jabatan satu sama lain di dalam perusahaan itu sendiri. Id card juga digunakan untuk menjaga formalitas dari setiap orang atau perusahaan yang dalam hal ini adalah media informasi Amigo.



Gambar 3.8 *ID Card* Amigo
Sumber: Arsip Gama Kreatif

Kegunaan atau manfaat pin sebagai id card juga berfungsi untuk tanda pengenal dan juga pemasaran Amigo itu sendiri. Penggunaan pin selain menunjukkan atau melakukan branding terhadap brand Amigo, juga memiliki kegunaan sebagai tanda peserta atau tanda keanggotaan.



Gambar 3.9 Pin Amigo
Sumber: Arsip Gama Kreatif

Penggunaan baju dalam sebuah pemasaran memang termasuk salah satu cara yang paling mudah dan tepat sasaran. Karena baju bisa dipakai kemana saja dan dalam banyak kegiatan. Saat anggota Amigo memakai baju beridentitas Amigo itu sendiri. Secara tidak langsung, mereka telah memasarkan brand Amigo kepada banyak orang atau banyak kalangan di berbagai tempat.



Gambar 3.10 *T-shirt* Amigo
Sumber: Arsip Gama Kreatif

Penggunaan neon box sebagai salah satu media pemasaran offline merupakan salah satu cara yang baik karena neon box yang memiliki pencahayaan optimal menjadikan tulisan bermuatan promosi menjadi lebih menarik untuk dilihat oleh siapapun yang melewatinya. Neon box banyak digunakan oleh pemilik usaha atau siapa saja yg sedang melakukan pemasaran. Penempatan neon box biasanya diletakkan di titik yang ramai penduduk atau tempat yang dirasa strategis.



Gambar 3.11 *Banner* Amigo
Sumber: Arsip Gama Kreatif



Gambar 3.12 *Social Media Contents* Amigo
Sumber: Arsip Gama Kreatif

Semua hasil desain yang telah penulis rancang, kemudian penulis kemas menjadi mock up yang bertujuan untuk memberikan bayangan kepada klien agar klien dapat membayangkan perihal output dari desain tersebut.

3.3.3 Djati X Gama *Support Locals*

Djati X Gama *Support Locals* merupakan sebuah program yang hadir pada masa pandemi untuk mendukung dan membantu para pelaku UMKM yang tidak memiliki modal untuk melakukan foto produk dengan profesional. Maka Djati X Gama *Support Locals* hadir dengan cara memberikan jasa foto produk profesional dengan hanya membayar seikhlasnya atau semampunya klien.

Pada proyek ini, penulis bersama tim kreatif Gama melakukan pemetaan proyek terlebih dahulu, berawal dari pembuatan timeline, poster, syarat dan ketentuan, serta pembagian *job desk*. Hal pertama yang dilakukan adalah membuat poster atau *flyer* yang akan disebar melalui berbagai macam media sosial Gama Kreatif dan penulis, contohnya adalah *instagram*, *linkedin*, dan *facebook*. Selain

media sosial, penulis dan tim juga melakukan penyebaran *flyer* melalui aplikasi pesan singkat yaitu whatsapp ke target yang penulis tuju.



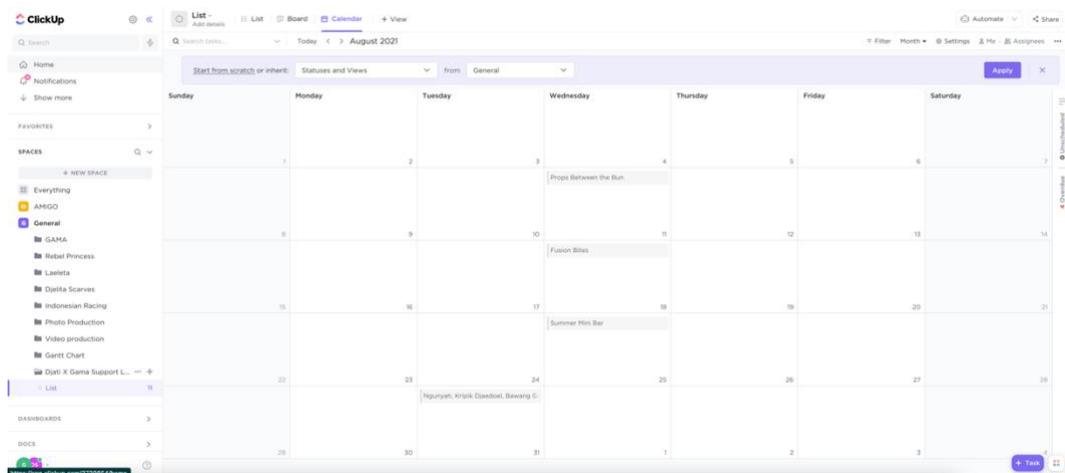
Gambar 3.13 Poster Djati X Gama *Support Locals*
Sumber: Arsip Gama Kreatif

Setelah penulis dan tim melakukan *blasting* poster dan *form*, hanya dalam waktu 2 hari penulis dan tim Gama sudah mendapat *feedback* yang sangat positif dari masyarakat, kurang lebih terdapat 18 pendaftar pelaku UMKM yang membutuhkan jasa foto produk ini.

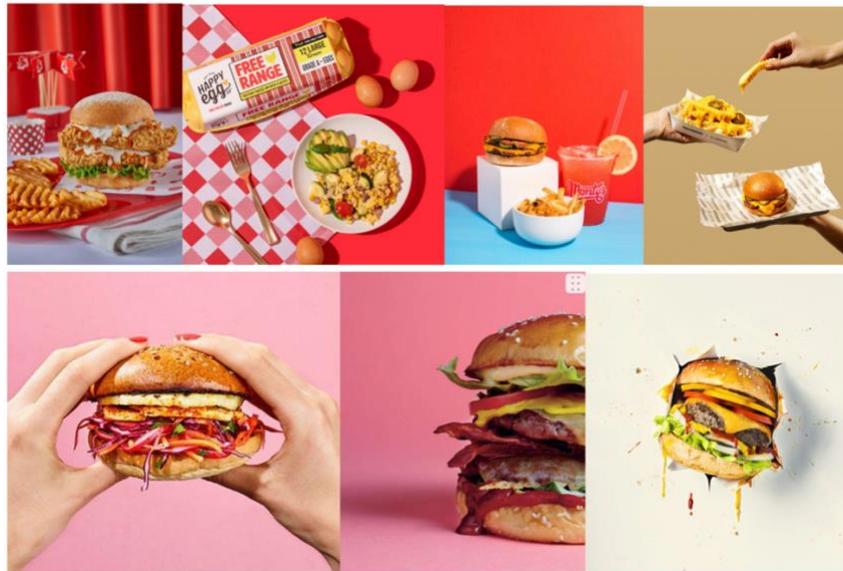
vanly.cofashion@gmail.c	Astri Sianipar	085276926666	Madu Murni Akasia	Madu
anastasiacynara@gmail.	Cynara	085959722020	PROPS Between The Bu	Makanan
trivulann08@gmail.com	Tri Wulandari	0895803276417	Ngunyah	Makanan
hedidwi32@gmail.com	Hedi dwi	082297946498	H/M Parfum	Parfum
opal.30af@gmail.com	Iis Atikah	083877751901	Bawang Goreng Hj. Tika	Makanan
ffusionbites@gmail.com	M.Dwi Hidayanto	081380421349 / 081219546986	Fusion Bites	Makanan
djaeodokripik@gmail.coi	Djaenudin Achmad Hary	082110034009	Kripik Djaeodol	Makanan
renaldoakhira7@gmail.c	Renaldo Akhira R	082210813466	Summer Minibar	Minuman
mojocorp.fries@gmail.co	Mojo	081310964336	Mojo Fries	Makanan
namira@portiaskin.com	Namira Aulia R.	0811855884	Portia Skin	Skincare
riorvdy@gmail.com	Rio Rivaldy	081212932159	Dapur Syabab	Makanan
Aryandiakbar2707@gma	Aryandi Akbar	082320800305	Kopi Beda	Minuman
winacyy@gmail.com	Abid Bahdlor	082299770422	By GoodLips	Lip Care
adiyang97@gmail.com	Cahyadi	082177138006	Creations	Minuman
fauzan.subandono07@g	Fauzan Subandono	081315385070	Truffle Trouble	Makanan
antonosaddam02@gmail	Antono dan renditya	085695701498	Chicochurro	Makanan

Gambar 3.14 Peserta Djati X Gama *Support Locals*
Sumber: Arsip Gama Kreatif

Setelah penulis mendapatkan daftar peserta Djati X Gama *Support Locals*, sesuai dengan arahan *creative director*, penulis dan tim berkeinginan untuk merancang *timeline* pemotretan, *moodboard* pada setiap produknya, dan *PIC* yang bertugas pada hari pemotretan di aplikasi *management tools* yang membantu semua pekerjaan Gama Kreatif yaitu *Click Up*. Hal ini ditujukan agar ketika masuk ke tahap produksi dan pasca produksi, tidak terdapat banyak kendala, seperti kekurangan *property* foto, lalu kebingungan ketika hendak mengambil gambar dan foto yang tidak sesuai dengan karakter produk itu sendiri.



Gambar 3.15 *Timeline* Djati X Gama *Support Locals*
Sumber: Arsip Gama Kreatif



Gambar 3.16 *Moodboard Djati X Gama Support Locals*
 Sumber: Pinterest.com

Produk pertama yang difoto adalah *PROPS Between The Bun*, sesuai dengan hasil diskusi dengan *art director* dan tim, penulis mendapatkan *insight* karakter dari produk ini, yaitu *colorful, pop, clean, thick, and tasty*. Penulis sebagai fotografer yang akan mengambil gambar produk mendapat sebuah tantangan dari *art director* apakah bisa penulis mendapatkan hasil yang sesuai dengan *moodboard*? Penulis menyanggapi tantangan dari *art director* dan 2 hari berikutnya penulis melakukan *photoshoot* dibimbing oleh *art director*.



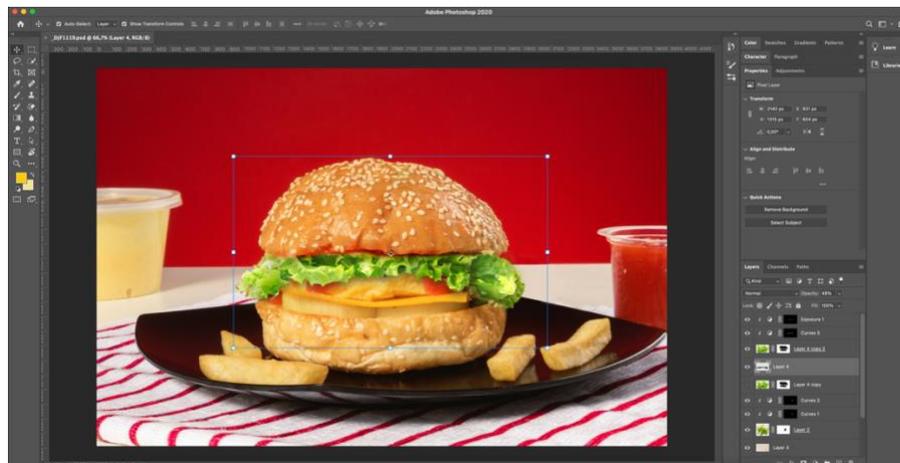
Gambar 3.17 *Production Djati X Gama Support Locals*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah melakukan produksi foto, penulis memasuki tahap pasca produksi atau *post production*. Pada tahap ini sesuai dengan arahan *creative director* dan *art director* penulis melakukan semua prosedur *post production*, seperti membersihkan kembali studio yang telah digunakan, mengembalikan semua equipment pada tempatnya dan tidak lupa untuk *memback-up* foto ke komputer.

Lalu pada hari berikutnya penulis langsung melakukan proses *editing* menggunakan dua aplikasi, tahap pertama yaitu adobe *lightroom*, dan tahap yang kedua adalah *adobe photoshop*. Penulis menggunakan *adobe lightroom* terlebih dahulu untuk mengatur warna serta kontras pada gambar, sedangkan *adobe photoshop*, diperuntukkan untuk melakukan segala aktifitas *retouch* atau jika perlu dilakukan *digital imaging* pada foto tersebut.



Gambar 3.18 *Lightroom editing* Djati X Gama Support Locals
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.19 *Photoshop editing* Djati X Gama Support Locals
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah selesai dalam proses pewarnaan di aplikasi *lightroom*, foto langsung dimasukkan ke dalam *photoshop* untuk proses *digital imaging*. Sesuai dengan arahan *art director* hal ini dilakukan untuk mencapai standar foto profesional, yang elemen didalamnya terdapat kebersihan, ketajaman, ketelitian, keselarasan, keindahan, serta dapat menggugah selera.



Gambar 3.20 Hasil akhir Djati X Gama *Support Locals*
Sumber: Arsip Gama Kreatif



Gambar 3.21 Hasil akhir Djati X Gama *Support Locals*
Sumber: Arsip Gama Kreatif

Proses dari awal penulis sebelum pemotretan hingga foto dapat disajikan membutuhkan waktu kurang lebih 5 hari waktu kerja, 2 hari mencari ide referensi, 1 hari untuk produksi, dan 2 hari untuk melakukan proses *editing*. Dari proyek ini penulis mendapatkan pengalam baru dan *insight* baru dari foto produk, ternyata banyak hal detail yang harus diperhatikan ketika ingin melakukan foto produk.

3.4 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani kerja magang, penulis menemui beberapa kendala diantaranya:

1. Kendala Pribadi
 - a. Semasa melakukan praktik kerja magang, penulis selaku mahasiswa aktif Universitas Multimedia Nusantara masih mengambil mata kuliah reguler, sehingga terkadang penulis merasa kesulitan dalam membagi waktu untuk mengerjakan tugas kuliah dan pekerjaan magang.
 - b. Ketika *work from home* penulis merasa kesusahan dalam beradaptasi dengan kebiasaan baru, yang sebelumnya sudah terbiasa dengan *work from office*.
2. Kendala Pekerjaan
 - a. Dalam proses praktik kerja magang, penulis merasakan susahnya berkoordinasi dengan tim kreatif karena diharuskan *work from office*. Terdapat jeda waktu yang cukup lama untuk dapat saling merespon *chat* ataupun *brief*. Dan akhirnya hal tersebut berimbas kepada kinerja perkerjaan yang terkadang mengakibatkan terjadinya *miss com*.
 - b. Dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh PIC magang, penulis terkadang mendapatkan *jobdesk* tambahan mengakibatkan *workload* penulis menjadi padat, terkadang penulis juga harus mengerjakan tugas yang diberikan diluar jam kerja atau bahkan dihari libur.

3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala yang penulis alami, penulis melakukan berbagai upaya untuk menciptakan solusi atas kendala yang penulis alami, diantaranya:

1. Kendala Pribadi

- a. Penulis mengerjakan tugas kuliah secepatnya setelah tugas diberikan, sehingga tidak mengganggu waktu penulis dalam mengerjakan pekerjaan magang.
 - b. Penulis berusaha untuk menggunakan *management tools* yang sudah diajarkan sebelumnya oleh Gama Kreatif dan diterapkan ke kebiasaan sehari-hari, hal tersebut cukup membantu penulis dalam mengatur waktu untuk bekerja dan waktu untuk belajar.
2. Kendala Pekerjaan
- a. Penulis berusaha untuk membicarakan hal tersebut ketika tim kreatif sedang melakukan evaluasi mingguan, penulis menyampaikan bahwa dalam berkomunikasi agar lebih responsif. Penulis dan tim akhirnya sepakat untuk lebih responsif dalam merespon dalam grup diskusi.
 - b. Penulis berbicara kepada PIC mengenai masalah ini, sehingga PIC mengerti kesulitan yang penulis alami. Penulis dan PIC sepakat untuk memberikan tugas atau pekerjaan yang sesuai dengan *workload* penulis.