

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Posisi penulis dalam pelaksanaan program magang dilaksanakan adalah sebagai *Graphic Designer*. Posisi ini bertanggung jawab dalam membuat desain promosi secara langsung dan serta perubahan yang terjadi dalam desain tersebut. *Graphic Designer* juga bertugas untuk membantu *Senior Art Director* dalam mengerjakan proyek – proyeknya.

Posisi penulis diharuskan berkoordinasi langsung dengan *Senior Art Director* di dalam *Creative Team*. Ketika sebuah proyek akan berjalan, *Creative Director* akan langsung berkordinasi dengan *Creative Team* terkait dengan apa saja pekerjaan yang akan dilakukan serta ketentuan – ketentuan yang harus dipahami. Untuk lebih memahami bagaimana hubungan antar anggota berjalan, akan dijabarkan lebih lanjut.

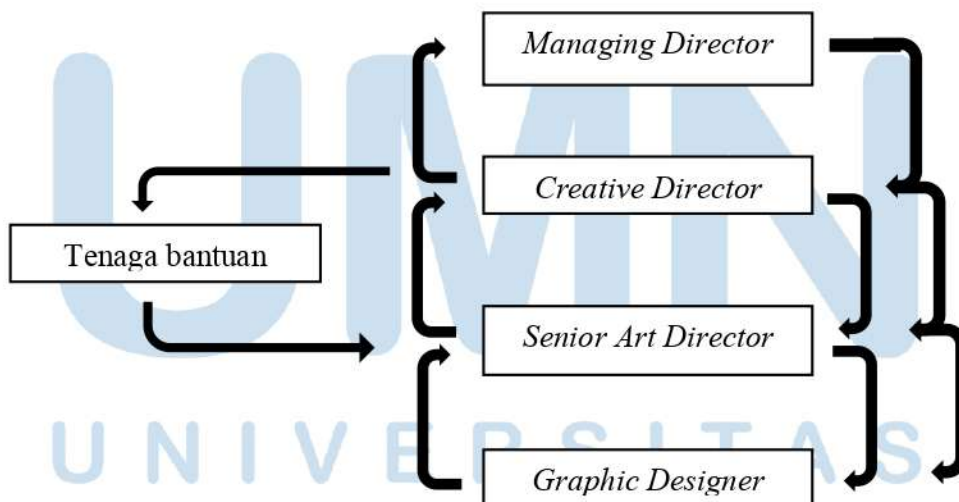
1. Kedudukan

Dalam melaksanakan program magang, penulis tergabung dalam sebuah tim yang bernama *Creative Team*. Tim ini bertanggung jawab untuk segala proses yang melibatkan pembuatan karya visual. Karya visual yang di buat adalah karya yang diminta oleh sebuah perusahaan untuk memasarkan kegiatan perusahaan, *brand* ataupun perusahaanya sendiri. Di dalam tim tersebut, penulis memiliki posisi sebagai *Graphic Designer*. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, posisi ini bertanggung jawab atas pembuatan berbagai karya promosi serta membantu *Senior Art Director* dalam proyeknya. *Graphic Designer* tidak hanya mengerjakan beberapa desain untuk sebuah *Key Visual* saja tetapi juga mendesain berbagai alat promosi seperti enamel, aplikasi dan juga tampilan layar untuk acara – acara besar.

2. Koordinasi

Ketika sebuah proyek promosional yang memerlukan karya visual diambil oleh CommonSense, *Managing Director* langsung berkoordinasi dengan *Creative Team*. Koordinasi ini digunakan untuk menginformasikan mengenai apa saja yang perusahaan lain pesan dan apa saja hal - hal penting sehubungan dengan pembuatan karya visual. Setelah koordinasi selesai, *Creative Director* memberikan arahan mengenai bagaimana desain harus dibuat, dan *Creative Team* langsung membuat rancangan desain tersebut. Beberapa dari proyek ini tidak hanya dikerjakan oleh individu di internal CommonSense saja. *Creative Team* juga menggunakan rumah produksi dan juga *independent artist* sebagai tenaga kerja dalam pembuatan desain.

Ketika perusahaan menggunakan tenaga dari luar, *Creative Director* bertugas untuk selalu memonitor proses pembuatan karya dari tenaga – tenaga bantuan tersebut. *Senior Art Director* juga membantu dalam berkoordinasi dengan mereka dalam proses pembuatan desainnya. Agar lebih memahami mengenai proses ini, alur koordinasi akan dibantu menggunakan bagan di bawah ini.



Gambar 3. 1 Bagan Koordinasi Perusahaan

(Sumber : Wawancara Pribadi, 2021)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Berikut adalah tugas – tugas yang telah dikerjakan selama pelaksanaan magang penulis di CommonSense Communications :

Tabel 3. 1 Tabel Tugas Kerja

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 (18 – 22 Oktober)	<i>Motion Graphic</i> BRI Simpedes.	Membuat <i>Motion Graphic</i> untuk video testimoni BRI Simpedes.
2	2 (25 – 29 Oktober)	<i>Motion Graphic</i> BRI Simpedes.	Membuat revisi dari <i>Motion Graphic</i> .
3	3 (1 – 5 November)	Membuat <i>Asset</i> untuk <i>Motion Graphic</i> (Tugas pribadi).	Mempelajari mengenai desain – desain yang telah dibuat perusahaan dan melatih kemampuan untuk membuat desain
4	4 (10 – 12 November)	Tugas pribadi pembuatan <i>Key Visual</i> (Tugas pribadi).	Mempelajari pembuatan <i>Key Visual</i> dan bagaimana kantor bekerja sama dengan rumah produksi lainnya.
5	5 (15 – 19 November)	<i>Icon</i> untuk <i>Mobile Application</i> Bidan Andalan.	Merancang <i>Icon</i> untuk <i>Mobile Application</i> untuk Andalan.
6	6 (22 – 26 November)	<i>Icon</i> untuk <i>Mobile Application</i> Bidan Andalan.	Revisi dari <i>Icon</i> dan mulai mengintegrasikan <i>Icon</i> Andalan kedalam tampilan <i>handphone</i> .

7	7 (29 November – 3 Desember)	<i>Icon</i> dan tampilan selesai (video) <i>Mobile Application</i> Bidan Andalan.	Membuat <i>Layout</i> aplikasi andalah dan membuat tampilan masuk aplikasi.
8	8 (6 – 10 Desember)	Pin BRI Link.	Membuat desain untuk pin berbahan dasar besi untuk BRI Link.
9	9 (13 – 17 Desember)	Pin BRI Link.	Revisi dari desain pin untuk BRI Link.
10	10 (20 – 24 Desember)	<i>Key Visual</i> untuk BRI Link (Tugas pribadi).	Membuat sebuah <i>Key Visual</i> menggunakan BRI Link sebagai contoh kasus.
11	11 (27 – 31 Desember)	<i>Key Visual</i> untuk BRI Link (Tugas pribadi).	Revisi dari penugasan <i>Key Visual</i> .
12	12 (3 – 7 Januari)	<i>Brand Guide Lines</i> .	Mempelajari mengenai <i>Brand Guide Lines</i> menggunakan beberapa perusahaan <i>client</i> sebagai studi kasus.
13	13 (10 – 12 Januari)	<i>Brand Guide Lines</i> .	Mencoba pembuatan <i>Brand Guide Lines</i> dan mengidentifikasi hal – hal penting dalam pembuatannya.

(Sumber : Laporan Penulis, 2021)

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Selama pelaksanaan program magang, penulis mengerjakan berbagai macam tugas untuk perusahaan. Ada beberapa tugas yang berhubungan dengan pembuatan karya untuk perusahaan lain dan ada juga yang bersifat menambah ilmu pribadi untuk penulis. Beberapa tugas yang berhubungan dengan perusahaan lain meliputi pembuatan *Motion Graphic*, pembuatan *Icon* untuk *Mobile Application*, pembuatan pin serta pembuatan *Brand Guide Lines*. Penugasan yang bersifat pribadi mencakup melatih pembuatan *Key Visual*.

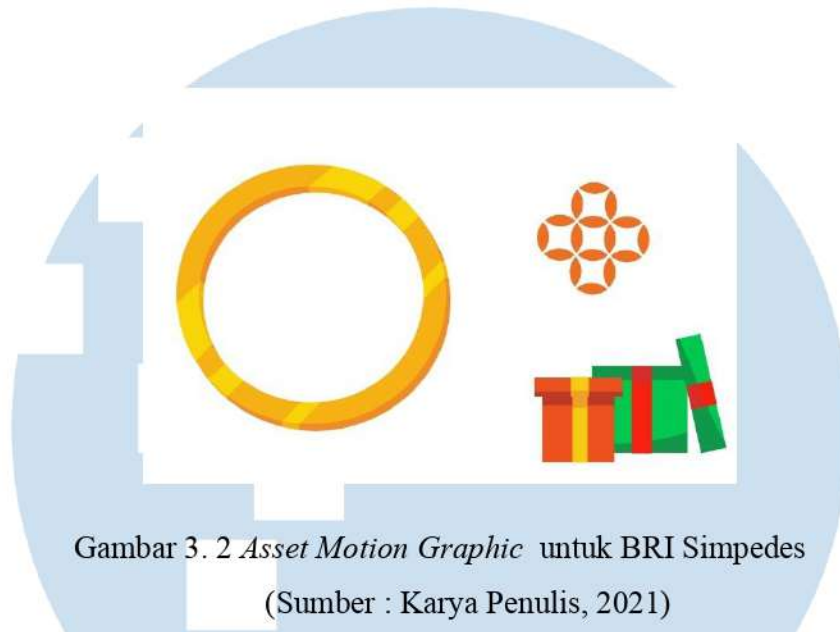
3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis selaku *Graphic Designer* ketika magang di CommonSense telah mengerjakan beberapa tugas. Tetapi dari penugasan tersebut ada dua tugas menurut penulis yang menarik untuk dibahas. Tugas yang pertama adalah pembuatan *Motion Graphic* untuk video testimoni BRI Simpedes dan yang kedua adalah pembuatan tampilan *Mobile Application* untuk aplikasi Bidan Andalan. Berikut merupakan penjabaran lebih lanjut dari kedua tugas tersebut.

3.2.2.1 *Motion Graphic* untuk Video Testimoni BRI Simpedes

Motion Graphic yang penulis telah kerjakan selama proses program magang digunakan sebagai sarana penyampaian informasi untuk sebuah perusahaan yaitu BRI Simpedes. Informasi yang ingin disampaikan melalui *Motion Graphic* ini adalah wawancara antara pihak BRI dan pemenang undian yang diadakannya. Informasi ini disampaikan melalui berbagai tulisan serta video pendek yang di implementasikan kedalamnya. Tidak hanya itu, warna dan beberapa elemen dalam desain juga berperan dalam proses pembuatannya. Proses pembuatan *Motion Graphic* ini dapat dibagi menjadi dua tahapan menurut sebagai mana proyek dikerjakan oleh penulis. Tahapan pertama adalah *Pre – Production* dan tahapan kedua adalah *Production*. Kedua tahapan ini dapat diuraikan lebih lanjut seperti berikut :

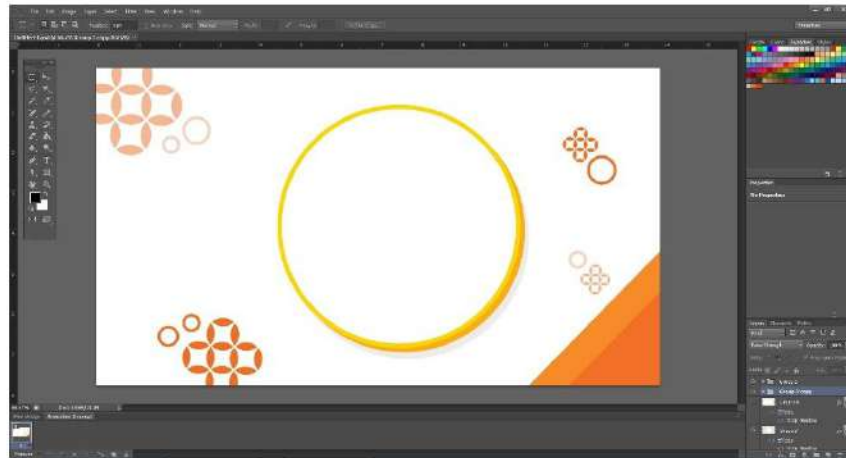
A. *Pre - Production*



Gambar 3. 2 *Asset Motion Graphic* untuk BRI Simpedes
(Sumber : Karya Penulis, 2021)

Tahapan ini adalah tahapan sebelum proses produksi dari *Motion Graphic* dibuat. Di dalam tahapan ini rancangan dan berbagai bahan yang akan dipakai dibuat. Ketika dalam *Pre – Production* penulis pertama kali berkoordinasi dengan *Senior Art Director* mengenai apa saja yang harus diimplementasikan dan apa saja larangan – larangan yang harus diperhatikan dalam pembuatan *Motion Graphic*. Ketika berkoordinasi dengan *Senior Art Director*, penulis menyampaikan ide dan rancangan awal untuk *Motion Graphic* yang akan dibuat.

Setelah koordinasi selesai dilakukan, penulis selaku *Graphic Designer*, memulai pembuatan *asset* yang akan dipakai. *Asset – asset* ini beberapa diantaranya adalah hal yang wajib dimasukkan ke dalam desain sesuai dengan permintaan *client*. Setelah pembuatan *asset*, *Graphic Designer* mulai menggabungkannya menjadi tampilan awal *Motion Graphic* yang belum dianimasikan. Ketika membuat tampilan awal, tidak hanya sebuah tampilan saja yang dibuat melainkan tiga buah tampilan. Ketiga tampilan ini menjadi pembanding dan alternatif untuk desain – desain lainnya.



Gambar 3. 3 Pengerjaan Tampilan Awal
(Sumber : Karya Penulis, 2021)

Tampilan - tampilan ini kemudian dikoordinasikan kembali ke *Senior Art Director* untuk dipilih dan diperiksa apakah ada perubahan, penambahan ataupun pengurangan dalam desain. Jika ada, *Graphic Designer* akan langsung mengerjakan tampilan yang telah dipilih dan merevisi sesuai hasil pengarahan dan kemudian kembali berkoordinasi setelah selesai.



Gambar 3. 4 Tampilan Setelah Revisi
(Sumber : Karya Penulis, 2021)

B. *Production*

Setelah tampilan yang belum dianimasikan telah disetujui, pengerjaan akan memasuki tahapan *Production*. Dalam tahapan ini *Graphic Designer* mulai menganimasikan serta menambahkan beberapa *asset* yang diperlukan kedalam *Motion Graphic*. Pembuatan ini mengarah kepada hasil jadi karya yang nanti akan di ajukan kepada *client*. Video – video testimoni juga mulai di implementasikan kedalam *Motion Graphic* tersebut.

Ketika tahapan ini dijalankan, *Graphic Designer* harus selalu berkoordinasi dengan *Senior Art Director*. Hal ini dilakukan untuk mengurangi kesalahan dan resiko untuk mengulang pembuatan transisi dan proses animasi dari *Motion Graphic*. Proses ini mengakibatkan banyak terjadinya perubahan dari desain awal. Setelah proses pengerjaan selesai dan dianggap oleh *Senior Art Director* karya layak untuk dipresentasikan ke *client*, karya akan diserahkan kepada *Creative Director* dan *Managing Director*.



Gambar 3. 5 Menganimasikan *Motion Graphic*

(Sumber : Karya Penulis, 2021)

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

3.2.2.2 Pembuatan Tampilan *Mobile Application* untuk Aplikasi Bidan

Andalan

Setelah pembuatan *Motion Graphic*, penulis diberikan kesempatan untuk terlibat dalam proyek untuk perusahaan Andalan. Perusahaan ini bergerak di bidang kesehatan terutama untuk para wanita. Pada kesempatan kali ini Andalan meminta dibuatkan *Icon* untuk sebuah *Mobile Application* yang bernama Bidan Andalan. Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi wanita di bidang pelayanan kesehatan serta alat kontrasepsi wanita.

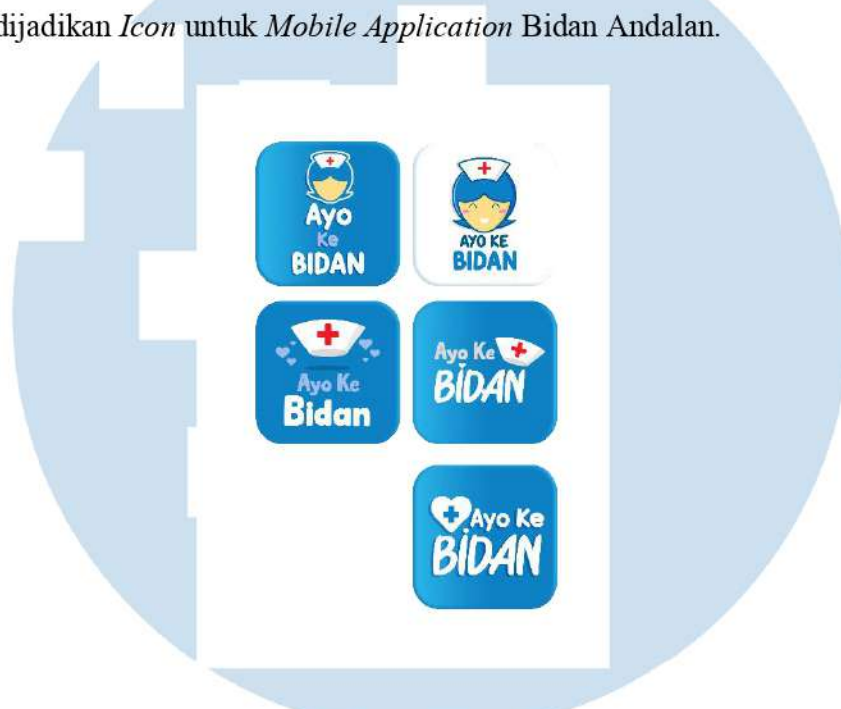
Dalam pembuatannya, proyek ini terbagi menjadi tiga tahapan berdasarkan jenis karya yang dibuat. Tahap yang pertama dari ketiganya adalah *Icon*, kedua ialah *Layout* dan yang terakhir adalah Video Pendek. Berikut penjelasan dari ketiganya secara berurutan.

A. *Icon*

Tahapan pertama adalah pembuatan *Icon* untuk *Mobile Application* yang bernama Bidan Andalan. *Icon* sendiri digunakan sebagai penanda sebuah aplikasi di dalam tampilan *handphone*. Dikarenakan kegunaannya sebagai penanda, *Icon* harus menampilkan informasi singkat mengenai aplikasi sehingga pengguna *handphone* bisa langsung mengenali dan mengerti mengenai kegunaan aplikasi tersebut. Informasi ini bisa di implementasikan ke dalam desain sebuah *Icon*, untuk kasus ini *Icon* Bidan Andalan.

Bidan Andalan adalah sebuah aplikasi yang menyediakan layanan kesehatan yang melibatkan bidan dari Bidan Andalan dan pemesanan alat kontrasepsi untuk wanita. Sehingga ketika pertama kali mendesain, penulis selaku *Graphic Designer* menemukan tiga kata kunci yaitu kesehatan, wanita, dan bidan. Dari tiga kata kunci tersebut jadilah sepuluh desain awal untuk *Icon* Bidan Andalan. Proses pembuatan sepuluh desain awal ini pada mulanya, *Graphic Designer* mengkoordinasikan kata kunci yang telah ditemukan ke *Senior Art Director*. Kemudian ia menerima arahan mengenai bentuk desain, ukuran dan juga warna untuk *Icon* tersebut.

Setelah itu *Graphic Designer* mulai membuat sepuluh desain awal tersebut untuk dipilih dan di revisi oleh *Senior Art Director*. Revisi ini bisa berlaku untuk kesepuluh desain yang ada dan setelah itu *Senior Art Director* memilih salah satu untuk dijadikan *Icon* untuk *Mobile Application* Bidan Andalan.



Gambar 3. 6 *Icon* Aplikasi Bidan Andalan
(Sumber : Karya Penulis, 2021)

B. Layout

Tahapan kedua yaitu pembuatan *Layout*. Setelah *Icon* sudah dipilih, pengerjaan mengenai tampilan di dalam aplikasi bisa dimulai. Di dalam tahapan ini hal yang pertama dilakukan oleh *Graphic Designer* adalah berkoordinasi dengan *Senior Art Director* mengenai arahan desain yang akan dibuat. Dalam penugasan ini, Andalan selaku client sudah memiliki referensi dan desain kasar untuk tampilan aplikasinya. Hal ini dikomunikasikan oleh *Senior Art Director* dan pengarahannya untuk warna juga diberikan. Selesai berkoordinasi, *Graphic Designer* pertama kali membuat *Asset* yang akan ditempatkan ke dalam *Layout*.



Gambar 3. 7 Pengerjaan *Asset* untuk Aplikasi Bidan Andalan
(Sumber : Karya Penulis, 2021)

Semua *asset* yang ada di dalam *Layout* bertujuan untuk menjadi penanda layanan apa saja yang ditawarkan di dalam aplikasi Bidan Andalan. Ketika sudah selesai, hasil desain diserahkan kembali ke *Senior Art Director* untuk menerima revisi.



Gambar 3. 8 *Layout* untuk Aplikasi Bidan Andalan
(Sumber : Karya Penulis, 2021)

C. Video Pendek

Ketika *Layout* aplikasi sudah direvisi, tahapan selanjutnya adalah pembuatan video pendek. Video ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana tampilan *Icon* dan *Layout* aplikasi di dalam sebuah layar *handphone*. Video ini juga menampilkan transisi ketika memasuki aplikasi.



Gambar 3. 9 Video Aplikasi Bidan Andalan
(Sumber : Karya Penulis, 2021)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Di dalam proses mengikuti program magang, penulis dihadapi oleh dua kendala. Kendala – kendala tersebut jika diuraikan terlebih lanjut adalah seperti berikut :

1. Lingkungan kerja yang baru

Kendala ini timbul dikarenakan penulis memiliki kesulitan untuk beradaptasi dengan lingkungan yang baru terutama orang – orang yang baru. Hal ini membuat hubungan awal penulis dengan orang – orang di kantor canggung dan terkesan sangat formal dalam berinteraksi.

2. Tata cara sebuah proyek dikerjakan

Ketika penulis diberikan tugas pertamanya, penulis mengalami kesulitan. Di perusahaan CommonSense Communications memiliki tenggat waktu dan sistem revisi yang berbeda dari pengalaman lampau penulis. Di waktu yang terhitung cepat harus sudah menyelesaikan beberapa desain serta langsung mengerjakan revisi berdasarkan instruksi verbal, menjadi kesulitan penulis dalam pengerjaan tugas.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Setelah penulis mengidentifikasi kendala yang dihadapi, solusi untuk menanganinya seketika dilaksanakan. Penulis memiliki masing – masing satu solusi untuk tiap permasalahan.

1. Lebih aktif dalam berkomunikasi

Untuk kendala pertama yang dihadapi penulis mengenai lingkungan kerja baru, penulis mulai lebih aktif berkomunikasi. Diawali dengan pengawas lapangan serta pegawai – pegawai seperti satpam, *cleaning service* dan juga supir, penulis mulai berkomunikasi untuk menghilangkan rasa canggung.

2. Banyak bertanya dan memperhatikan lingkungan kerja

Ketika dihadapi oleh kesulitan teknis, penulis mulai banyak bertanya kepada pengawas lapangan serta pegawai – pegawai di kantor mengenai proyek – proyek yang pernah diambil perusahaan CommonSense. Dari berbagai proyek tersebut penulis mulai mengerti prosedur tiap pengerjaan proyek. Observasi dari lingkungan kerja juga membantu memperlancar proses kerja penulis.

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