

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

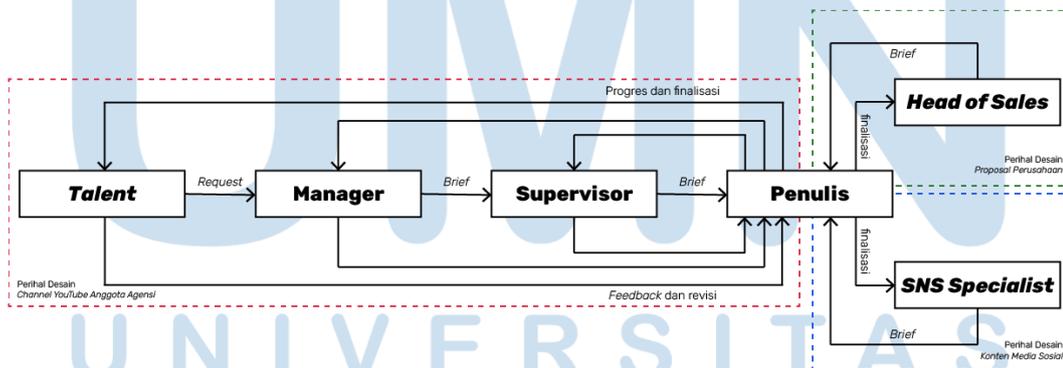
Demi menjamin kelancaran, efektivitas, dan kinerja anggota perusahaan, maka dibutuhkan pemahaman atas kedudukan peran serta alur koordinasi yang jelas, terarah, dan mudah dipahami. Oleh karena itu, berikut adalah skema dan uraian kedudukan serta koordinasi yang telah dilalui oleh penulis ketika melaksanakan proses kerja magang di agensi MAHA5.

1. Kedudukan

Selama melaksanakan proses kerja magang, penulis menduduki posisi *graphic design intern* yang dibimbing dan disupervisi langsung oleh Alwan Putra Herdinanto selaku *head of creative team* MAHA5. Penulis sendiri bertanggung jawab untuk merancang konten-konten digital berbasis desain grafis sesuai dengan uraian *brief* yang telah diberikan supervisor maupun pihak lainnya. Melalui *brief* tersebut, penulis akan melakukan *brainstorming* dengan mencari referensi, sketsa awal, digitalisasi dalam aplikasi, revisi, dan akhirnya finalisasi desain.

2. Koordinasi

Berikut ini adalah skema koordinasi yang dilakukan oleh penulis selama bekerja magang di MAHA5:

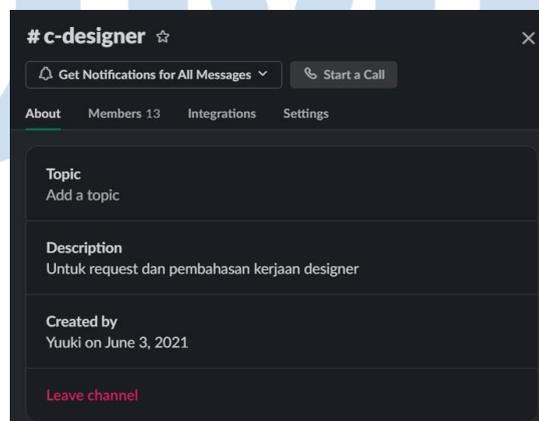


Gambar 3.1. Skema koordinasi penulis
(Dokumentasi pribadi)

Seperti yang telah digambarkan dalam skema koordinasi di atas, penulis melakukan koordinasi dengan tiga pihak tergantung dari jenis tugas dan tanggung jawab yang diberikan meliputi:

- a. Tugas-tugas yang berhubungan dengan perancangan materi atau aset visual seperti *thumbnail* video, *logo* untuk judul, serta *layout stream* yang dapat mendukung keberlangsungan aktivitas *talent* di *channel* mereka masing-masing (ditandai dengan warna merah).
- b. Tugas-tugas yang berhubungan dengan perancangan konten-konten digital seperti pengumuman, ucapan hari raya, *meme*, lelucon, tebak-tebakan, dan tanya jawab yang akan diunggah ke media sosial agensi baik itu di *platform* Instagram, Facebook, maupun Twitter (ditandai dengan warna biru).
- c. Tugas-tugas yang berhubungan dengan aktivitas sehari-hari agensi, terutama dalam ranah bisnis seperti perancangan desain proposal kolaborasi atau kerja sama, maupun desain lainnya (ditandai dengan warna hijau).

Dalam skema warna merah, tugas yang penulis dapat berawal dari *request talent* kepada *talent manager* perihal desain yang mereka butuhkan untuk keperluan *channel* masing-masing. *Request* tersebut kemudian oleh *talent manager* diubah menjadi *brief* konsep mendetail untuk diteruskan kepada supervisor, sebelum akhirnya dikirim kepada penulis via *text channel* dalam aplikasi Slack.



Gambar 3.2. *Channel* Slack untuk desainer grafis (Dokumentasi pribadi)

Setelah mendapatkan *brief*, penulis akan langsung mengerjakan tugas sampai desain yang diminta selesai. Desain tersebut kemudian akan penulis kirim dalam bentuk *screenshot* sebagai bukti progres ke dalam *thread* yang telah disediakan untuk di-*review* oleh supervisor, *talent manager*, dan *talent* itu sendiri. *Review* yang berisi *feedback* tersebut kemudian akan diproses oleh penulis untuk melakukan revisi desain sampai ketiga pihak merasa desain yang telah dirancang sudah memenuhi syarat dalam *brief*.

Desain final yang disepakati akan langsung di-*export* ke dalam format yang diminta dan di-*upload* ke dalam folder Google Drive milik agensi MAHA5. Folder tersebut kemudian akan di-*share* dalam bentuk *link* yang dikirim ke dalam *thread* tugas yang bersangkutan.

Dalam skema warna biru dan hijau, penulis akan mendapat *brief* langsung via *personal chat* dari pihak-pihak yang bersangkutan. *Brief* tersebut akan diproses menjadi desain final yang dikerjakan tanpa revisi dan, sama seperti yang dijelaskan sebelumnya, akan langsung di-*export* ke dalam format yang diminta dan di-*upload* ke dalam folder Google Drive milik agensi, sebelum akhirnya dikirim dalam bentuk *link* folder.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Sampai pada penulisan laporan ini, penulis telah mengerjakan dan menyelesaikan beberapa tugas dan proyek yang diminta oleh agensi semenjak pertama kali mengisi posisi desainer grafis (*graphic design intern*) dalam *creative team* MAHA5. Maka dari itu, di bawah ini adalah rangkuman tugas, proyek, serta uraian dan deskripsi pekerjaan yang sesuai dengan pengalaman yang telah dilalui penulis selama bekerja magang di agensi MAHA5.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel yang berisi sebaran tugas dan proyek yang telah dikerjakan sesuai dengan MBKM 03.

Tabel 3.1. Tugas dan proyek yang telah dikerjakan

No.	Minggu	Tugas dan Proyek	Keterangan
1	Minggu 1 (7 Jun – 11 Jun)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Event World of Warships.</i> - <i>Thumbnail Cover “Siapkah Kau ‘Tuk Jatuh Cinta Lagi” Versi Jepang.</i> - <i>Reminder Deadline Submisi untuk MAHA5 Generasi 3.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang hingga finalisasi desain satu dan dua untuk <i>post</i> media sosial untuk <i>event</i> game World of Warships dengan konsep “Captain America Civil War”. - Merancang hingga finalisasi desain <i>thumbnail cover</i> lagu oleh Lumi Celestia. - Merancang hingga finalisasi desain <i>post</i> media sosial <i>reminder</i> atas <i>deadline</i> submisi generasi ke-3 MAHA5.
2	Minggu 2 (14 Jun – 18 Jun)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Thumbnail “ASMR Meme”.</i> - <i>Ucapan Terima Kasih untuk Pendaftar MAHA5 Generasi 3.</i> - <i>Banner YouTube Channel MAHA5.</i> - <i>Event World of Warships.</i> - <i>Layout Stream Anggota MAHA5.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang hingga finalisasi <i>thumbnail</i> video YouTube dengan tema <i>meme</i> Indonesia. - Merancang hingga finalisasi desain <i>post</i> ucapan terima kasih kepada mereka yang mendaftar MAHA5 generasi 3. - Merancang hingga finalisasi desain <i>banner</i>

			<p>untuk <i>channel</i> YouTube MAHA5.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merancang hingga finalisasi desain ketiga <i>post</i> media sosial untuk <i>event</i> game World of Warships dengan konsep “Captain America Civil War”. - Perancangan tahap awal (referensi dan sketsa) untuk desain <i>layout stream</i> milik kelima <i>talent</i> MAHA5.
3	<p>Minggu 3 (21 Jun – 25 Jun)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Layout Stream</i> Anggota MAHA5. - <i>Thumbnail</i> “Zen Age Reveal”. - <i>Banner YouTube Channel</i> MAHA5. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang, merevisi, hingga finalisasi desain <i>layout casual</i> dan <i>gaming</i> milik Zen, Lumi, dan Nia. - Merancang hingga finalisasi desain <i>thumbnail</i> video <i>skit</i> Zen tentang umur aslinya. - Merivisi desain <i>banner</i> untuk <i>channel</i> Youtube MAHA5.
4	<p>Minggu 4 (28 Jun – 2 Jul)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Layout Stream</i> Anggota MAHA5. - <i>Thumbnail Cover</i> “Hotaru”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang dan merivisi desain <i>layout casual</i> dan <i>gaming</i> milik Nia, Alia, dan Andi.

		<ul style="list-style-type: none"> - Pengunduran Pengumuman Anggota MAHA5 Generasi 3. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang hingga finalisasi desain <i>thumbnail cover</i> lagu oleh Lumi Celestia. - Merancang hingga finalisasi desain pengumuman atas pengunduran seleksi anggota MAHA5 generasi 3.
5	Minggu 5 (5 Jul – 9 Jul)	<ul style="list-style-type: none"> - Pengumuman Perpanjangan Waktu Audisi MAHA5 Generasi 3. - <i>Layout Stream</i> Anggota MAHA5. - <i>Logotype</i> Anggota MAHA5. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang hingga finalisasi desain pengumuman perihal perpanjangan waktu audisi MAHA5 generasi 3. - Finalisasi seluruh desain <i>layout talent</i> MAHA5 sebagai data <i>backup</i>. - Mengerjakan proyek pribadi berupa rancangan <i>logotype</i> milik Alia, Lumi, dan Nia.
6	Minggu 6 (12 Jul – 16 Jul)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Layout Stream</i> Anggota MAHA5. - <i>Thumbnail Cover</i> “harehare ya”. - <i>Logotype</i> Anggota MAHA5. 	<ul style="list-style-type: none"> - Menunggu <i>feedback</i> dan revisi <i>layout livestream talent</i> MAHA5. - Merancang hingga finalisasi desain

			<p><i>thumbnail cover</i> lagu oleh Alia Adelia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan proyek pribadi sekaligus revisi rancangan <i>logotype</i> milik Andi, Alia, Lumi, dan Nia, dan Zen.
7	<p>Minggu 7 (19 Jul – 23 Jul)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aset untuk “Andi Adinata’s Got Talent”. - Aset Judul untuk <i>Cover</i> “Cinta Dalam Hati” Versi Jepang. - Aset Judul untuk <i>Cover</i> “dry flower”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang hingga finalisasi aset logo “Got Talent” untuk video yang bersangkutan. - Merancang hingga finalisasi aset judul lagu untuk video <i>cover</i> oleh Andi Adinata. - Merancang aset judul lagu untuk video <i>cover</i> oleh Alia Adelia.
8	<p>Minggu 8 (26 Jul – 30 Jul)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pengumuman Tahap Seleksi Bakat MAHA5 Generasi 3. - Aset Judul untuk <i>Cover</i> “dry flower”. - <i>Thumbnail</i> “Mobile Legends dan Skit Zen”. - <i>Thumbnail Cover</i> lagu “Cry Baby”. - Konten Media Sosial MAHA5. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang hingga finalisasi desain pengumuman atas tahap seleksi bakat anggota MAHA5 generasi 3. - Merevisi dan finalisasi aset judul lagu untuk video <i>cover</i> oleh Alia Adelia. - Merancang hingga finalisasi desain

			<p><i>thumbnail</i> video <i>gameplay</i> dan <i>skit</i> Zen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merancang hingga finalisasi desain <i>thumbnail cover</i> lagu oleh Lumi Celestia. - Merancang hingga finalisasi desain konten-konten digital.
9	Minggu 9 (2 Agt – 6 Agt)	<ul style="list-style-type: none"> - Konten Media Sosial MAHA5, Andi Adinata, dan Alia Adelia. - <i>Thumbnail</i> “Collab Gartic Phone” 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang hingga finalisasi desain konten-konten digital, salah satunya untuk video <i>collab</i> “Gartic Phone”. - Merancang hingga finalisasi desain <i>thumbnail</i> untuk seluruh <i>talent</i> perihal <i>event collab</i> “Gartic Phone”.
10	Minggu 10 (9 Agt – 13 Agt)	<ul style="list-style-type: none"> - Konten Media Sosial MAHA5, Andi Adinata, dan Alia Adelia. - Aset Judul untuk <i>Cover</i> “Cry Baby” Versi Bahasa Indonesia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang hingga finalisasi desain konten-konten digital. - Merancang hingga finalisasi aset judul lagu untuk video <i>cover</i> oleh Andi Adinata.
11	Minggu 11 (16 Agt – 20 Agt)	<ul style="list-style-type: none"> - Konten Media Sosial MAHA5, Andi Adinata, dan Alia Adelia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang hingga finalisasi desain konten-konten digital.

		<ul style="list-style-type: none"> - <i>Thumbnail</i> “Collab Minecraft Spesial 17-an”. - Struktur Organisasi MAHA5. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang hingga finalisasi dua jenis desain <i>thumbnail</i> untuk seluruh <i>talent</i> perihal <i>event collab</i> “Minecraft Spesial 17-an”. - Merancang desain struktur organisasi agensi MAHA5.
12	Minggu 12 (23 Agt – 27 Agt)	<ul style="list-style-type: none"> - Konten Media Sosial MAHA5, Andi Adinata, Alia Adelia, dan Nia Redalion. - <i>Thumbnail</i> “Reverse Challenge”. - Struktur Organisasi MAHA5. - Slide Proposal “Collab MAHA5”. - <i>Thumbnail Cover</i> “orion” Versi Akustik. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang hingga finalisasi desain konten-konten digital. - Merancang hingga finalisasi desain <i>thumbnail</i> video “Reverse Challenge” oleh Lumi. - Merevisi desain struktur organisasi agensi MAHA5. - Merancang hingga finalisasi desain <i>slide</i> Powerpoint perihal proposal kolaborasi MAHA5 dengan klien. - Merancang hingga finalisasi desain <i>thumbnail cover</i> lagu oleh Lumi Celestia.

13	Minggu 13 (30 Agt – 3 Sep)	<ul style="list-style-type: none"> - Konten Media Sosial MAHA5, Andi Adinata, Alia Adelia, dan Nia Redalion. - <i>Job Description</i> Lowongan “Assistant Project Manager Intern MAHA5”. - Slide Proposal “MIRA-Mitsubishi”. - <i>Thumbnail</i> “Mabar World of Warships”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang hingga finalisasi desain konten-konten digital. - Merancang hingga finalisasi desain dokumen <i>Job Description</i> untuk lowongan “Assistant Project Manager Intern”. - Merancang hingga finalisasi desain <i>slide</i> Powerpoint perihal proposal kolaborasi MAHA5 dengan Mitsubishi. - Merancang hingga finalisasi desain <i>thumbnail</i> video “Mabar Game World of Warships” oleh Nia.
14	Minggu 14 (6 Sep – 10 Sep)	<ul style="list-style-type: none"> - Konten Media Sosial MAHA5, Andi Adinata, Alia Adelia, dan Zen Gunawan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang hingga finalisasi desain konten-konten digital.
15	Minggu 15 (13 Sep – 17 Sep)	<ul style="list-style-type: none"> - Konten Media Sosial MAHA5, Andi Adinata, Alia Adelia. - Poster <i>Live Event</i> “Q&A Staff MAHA5 di Discord”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang hingga finalisasi desain konten-konten digital. - Merancang hingga finalisasi poster digital

		<ul style="list-style-type: none"> - Pengumuman Penundaan <i>Stream</i> dan <i>Hiatus</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> untuk <i>event</i> “Q&A Staff MAHA5 di Discord, Bagian 1”. - Merancang hingga finalisasi pengumuman atas penundaan <i>livestream</i> sekaligus <i>hiatus</i> Andi Adinata.
16	Minggu 16 (20 Sep – 24 Sep)	<ul style="list-style-type: none"> - Konten Media Sosial MAHA5 dan Alia Adelia. - Poster <i>Live Event</i> “Q&A Staff MAHA5 di Discord”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang hingga finalisasi desain konten-konten digital. - Merancang hingga finalisasi poster digital untuk <i>event</i> “Q&A Staff MAHA5 di Discord, Bagian 2 dan Bagian 3”.
17	Minggu 17 (27 Sep – 1 Okt)	<ul style="list-style-type: none"> - Konten Media Sosial MAHA5, Andi Adinata, dan Alia Adelia. - <i>Thumbnail Cover</i> “Roly Poly”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang hingga finalisasi desain konten-konten digital. - Merancang hingga finalisasi desain <i>thumbnail cover</i> lagu oleh Nia Redalion.
18	Minggu 18 (4 Okt – 8 Okt)	<ul style="list-style-type: none"> - Konten Media Sosial MAHA5, Andi Adinata, dan Alia Adelia. - Poster <i>Live Event</i> “Q&A Staff MAHA5 di Discord”. - <i>Thumbnail</i> “Mabar World of Warships”. 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang hingga finalisasi desain konten-konten digital. - Merancang hingga finalisasi poster digital untuk <i>event</i> “Q&A Staff

			<p>MAHA5 di Discord, Bagian 4”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merancang hingga finalisasi desain <i>thumbnail</i> video “Mabar Game World of Warships” oleh Nia.
--	--	--	--

(Dokumentasi pribadi)

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, penulis melaksanakan kerja magang di agensi MAHA5 pada Juni 2021 dengan kontrak bekerja dari hari Senin hingga hari Jumat, pukul 09.00 sampai 18.00 WIB. Dalam kesehariannya, penulis memulai aktivitas sehari-hari dengan mengisi presensi kehadiran via Google Forms. Setelah itu, penulis langsung mengerjakan segala tugas maupun proyek sesuai dengan *brief* dan *deadline* yang diberikan dalam *chat* aplikasi Slack.

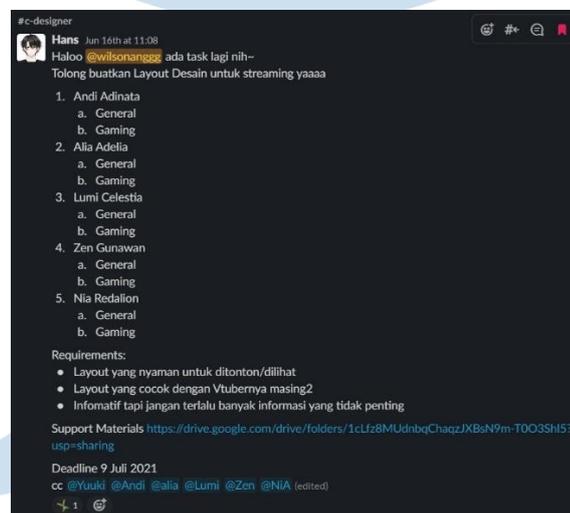
Gambar 3.3. *Form* presensi harian (Dokumentasi pribadi)

MULTIMEDIA
NUSANTARA

Setelah mengerti dan memahami *brief* yang diterima, penulis memulai proses pengerjaan tahap awal dengan pencarian referensi dan *typeface* atau *font* yang relevan, disertai dengan penggambaran sketsa kasar (*rough sketch*) di *sketchbook* untuk tugas maupun proyek yang dirasa perlu.

Tahap selanjutnya adalah dengan merealisasikan desain menggunakan *software* seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, maupun keduanya tergantung kebutuhan. Setelah rancangan desain dirasa cukup dan sesuai dengan *brief*, penulis langsung memasuki tahap akhir dengan meminta *feedback* dan revisi sebelum akhirnya melakukan finalisasi terhadap desain yang ada. Selengkapnnya mengenai alur pengerjaan tahap akhir dapat ditemukan dalam subbab Kedudukan dan Koordinasi.

Selama beberapa bulan bekerja di agensi MAHA5, penulis telah mengerjakan dan menyelesaikan banyak tugas dan proyek yang diminta. Namun, salah satu proyek yang paling berkesan adalah proyek perancangan desain *layout livestream casual* dan *gaming* untuk kelima *talent* MAHA5.



Gambar 3.4. *Brief* desain *layout livestream*
(Dokumentasi pribadi)

Sesuai dengan *brief* utama yang tertara dalam gambar, penulis diminta oleh supervisor dan *talent manager* untuk merancang beberapa desain *layout livestream* yang sesuai dengan karakteristik *talent* MAHA5 yang diantaranya meliputi Andi Adinata, Alia Adelia, Lumi Celestia, Zen Gunawan, dan Nia Redalion.

Untuk memudahkan aksesibilitas laporan, telah penulis rangkum dua rancangan desain yang sekiranya mampu menjelaskan keseluruhan proses perancangan *layout livestream* baik versi *casual* maupun *gaming*. Namun, perlu dicatat bahwa sebagian besar progres dan revisi berbentuk foto *screenshot* tidak dapat penulis akses dikarenakan foto-foto tersebut telah dikunci dalam aplikasi Slack versi gratis. Oleh karena itu, berikut adalah beberapa desain yang akan dibahas.

1. *Layout casual* Zen Gunawan



Gambar 3.5. Zen Gunawan (MAHA5)

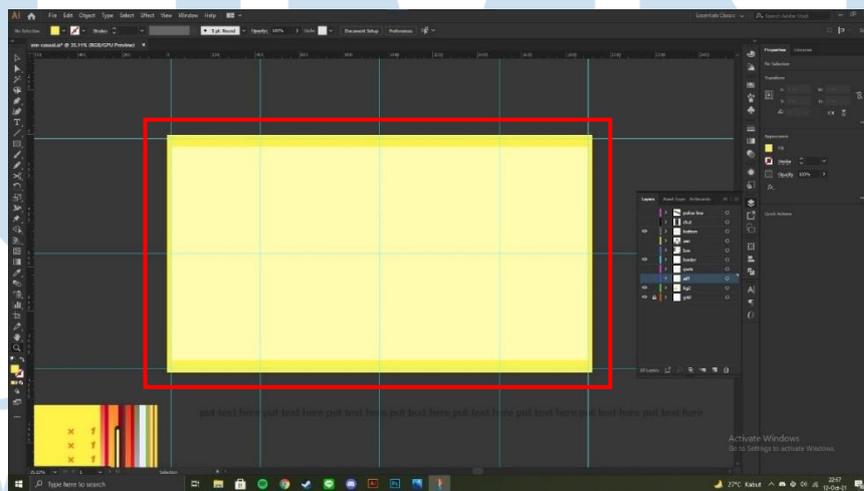
Singkatnya, Zen Gunawan adalah seekor kera sakti dari masa depan yang memiliki karakteristik utama sebagai seseorang yang jenaka dan keren (*cool*). Dari sana, penulis kemudian teringat pada sebuah permainan video bernama Persona 4 yang karakteristik protagonisnya mirip dengan Zen. Elemen visual dalam permainan video tersebut kemudian penulis

kembangkan menjadi referensi utama dalam perancangan desain *layout casual Zen*, baik secara warna maupun grafis.



Gambar 3.6. Persona 4 *in game look* (ATLUS)

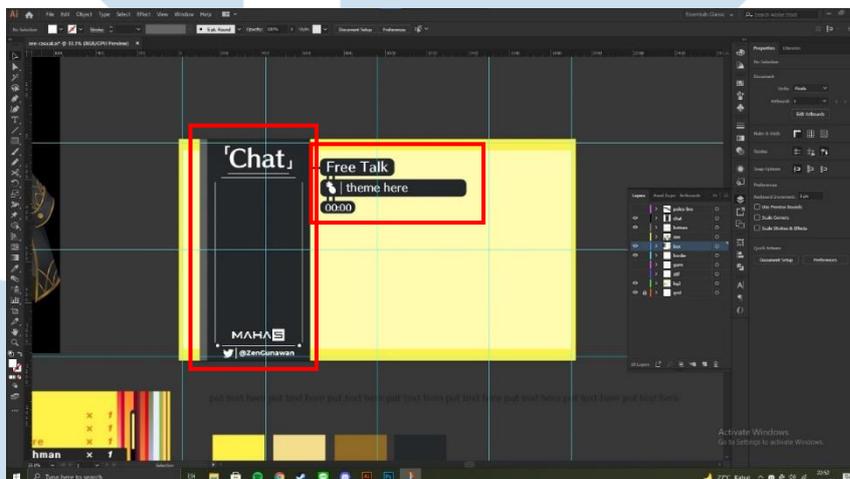
Setelah mendalami referensi, penulis langsung merealisasikan desain dalam Adobe Illustrator dengan pertama membuat dokumen berukuran 1920 x 1080. Selanjutnya, penulis menempatkan *grid* agar desain tidak terlalu rapat sehingga penonton akan lebih nyaman ketika menonton *livestream*. *Border* juga diposisikan dengan tujuan agar penonton fokus ke tengah layar, khususnya kepada Zen. Terhadap *background layout*, penulis memilih *solid color* berwarna kuning dengan maksud untuk merepresentasikan warna baju dan sifat Zen.



Gambar 3.7. *Background layout casual Zen* (Dokumentasi pribadi)

Penulis kemudian merancang aset berupa *chat* dan *theme box* menggunakan *rectangle tool*. Dalam *chat box*, penulis juga telah menyiapkan *border* agar penempatan *live chat* dapat diatur dengan mudah dan nyaman. Selain itu, penulis juga menyisipkan logo MAHA5 beserta akun Twitter Zen dengan alasan bahwa Zen cukup aktif dalam *platform* media tersebut. Dalam rancangan *theme talk*, penulis memilih *rounded rectangle tool* untuk menunjukkan perbedaan di antara kedua *box*.

Terdapat tiga hal yang disusun dalam *theme box*, yaitu bentuk *livestream casual*, tema yang sedang atau akan dibicarakan (dalam desain juga ditambahkan simbol nanas yang merepresentasikan Zen), serta kotak untuk menaruh jam yang sesuai dengan kondisi dunia nyata. Warna yang dipilih dalam desain adalah abu-abu tua yang merepresentasikan baju Zen serta *menu Persona* 4.

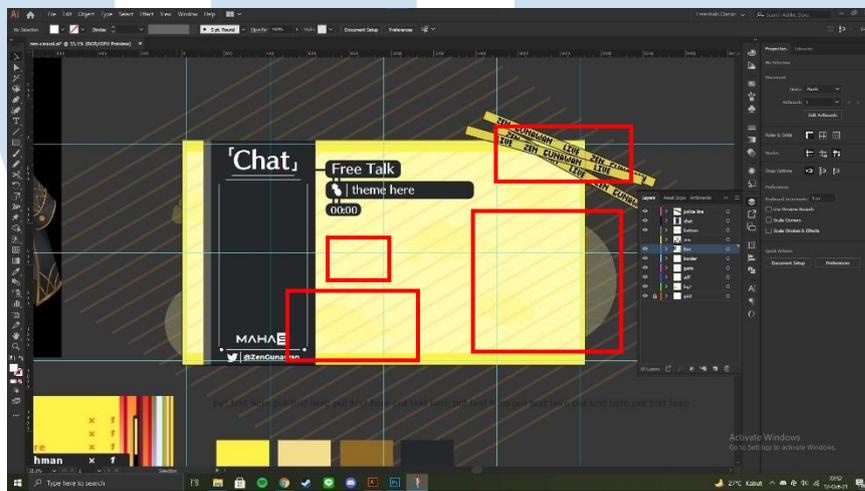


Gambar 3.8. *Chat box* dan *theme box* Zen
(Dokumentasi pribadi)

Desain di atas pada dasarnya telah mencukupi *brief* yang diminta oleh supervisor. Namun, untuk karakteristik Zen dalam *layout*, penulis menambahkan beberapa aksesoris seperti beberapa bentuk awan kinton yang identik dengan legenda kera sakti, pola *seigaiha* dengan arti keberuntungan yang dirancang menggunakan *ellipse tool* dan *tool pattern*, garis diagonal yang dibentuk menggunakan *line tool* untuk

menggambarkan pemikiran yang positif, dan pita kuning berisi informasi *live Zen* yang dirancang menggunakan *rectangle tool*.

Segala elemen yang disebutkan di atas dirancang spesifik agar dapat digerakkan dalam aplikasi OBS dengan tujuan untuk menunjukkan pergerakan sekaligus menyimulasikan cerita dan petualangan kera sakti di dunia manusia yang mana hal ini muncul dalam Zen yang bertualang dalam *platform* YouTube.

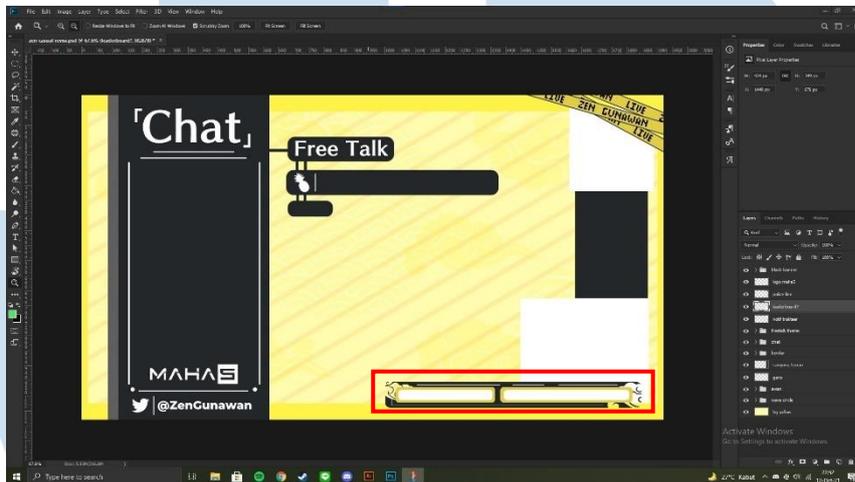


Gambar 3.9. Elemen penunjang *layout* Zen
(Dokumentasi pribadi)

Berdasarkan desain di atas, penulis kemudian meminta *feedback* dan revisi kepada Zen. Ia meminta bahwa keseluruhan desain dipisah sesuai *layer* dan di-*export* ke dalam format Photoshop. Aset-aset juga diminta agar disimpan terpisah dengan format *.png* sehingga penggunaan dan pengecekan dalam OBS dapat dilakukan lebih mudah. Selain itu, ia juga meminta satu rancangan kotak yang ingin digunakan sebagai kotak notifikasi.

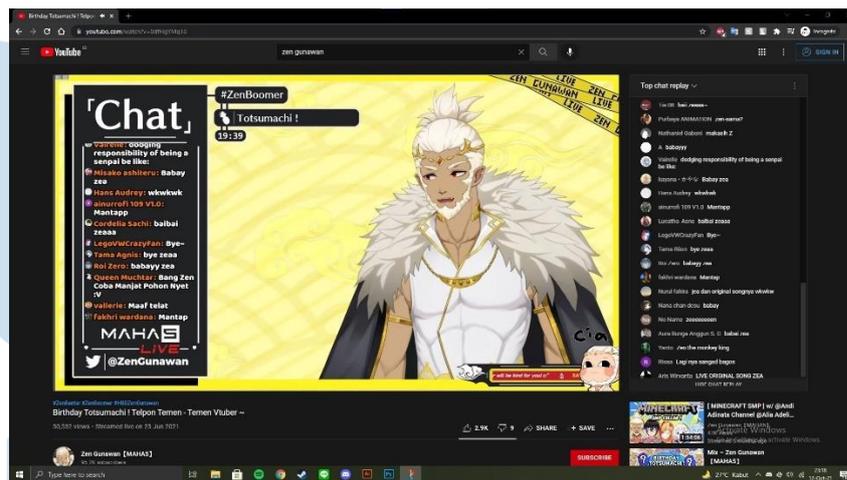
Penulis memahami *feedback* dan revisi yang diminta sehingga langsung mengerjakannya dengan pertama melakukan *export file* dari Adobe Illustrator ke Adobe Photoshop dengan ukuran dan resolusi yang sesuai. Kotak notifikasi juga penulis rancang dalam Photoshop dengan

desain awan kinton yang dibuat menggunakan gabungan dari *rectangle tool*, *rounded rectangle tool*, *pen tool* dan *selection tool*.



Gambar 3.10. *Layout* dalam Photoshop beserta kotak notifikasi (Dokumentasi pribadi)

Penulis sekali lagi bertanya pada Zen mengenai racangan desain yang telah rampung dan setelah ia menyetujui *layout* yang ada, penulis langsung menyimpan dan menggunggah *layout* sesuai dengan permintaan.

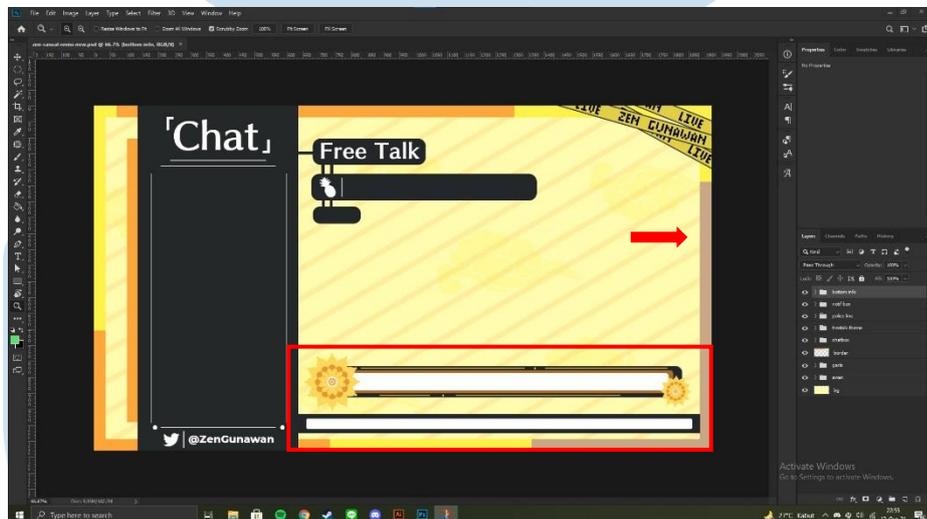


Gambar 3.11. *Layout casual* Zen ketika digunakan (Dokumentasi pribadi)

Namun, beberapa bulan setelah penggunaan, penulis kembali dihubungi Zen dengan permintaan untuk melakukan revisi terhadap desain *border* dan kotak notifikasi, serta menambah kotak informasi donasi.

Penulis yang menanggapi permintaan tersebut langsung kembali melakukan revisi dengan mengubah desain *border* yang semula hanya satu warna dengan ukuran tidak simetris, menjadi *border* simetris dengan empat warna yang merepresentasikan sosok Zen.

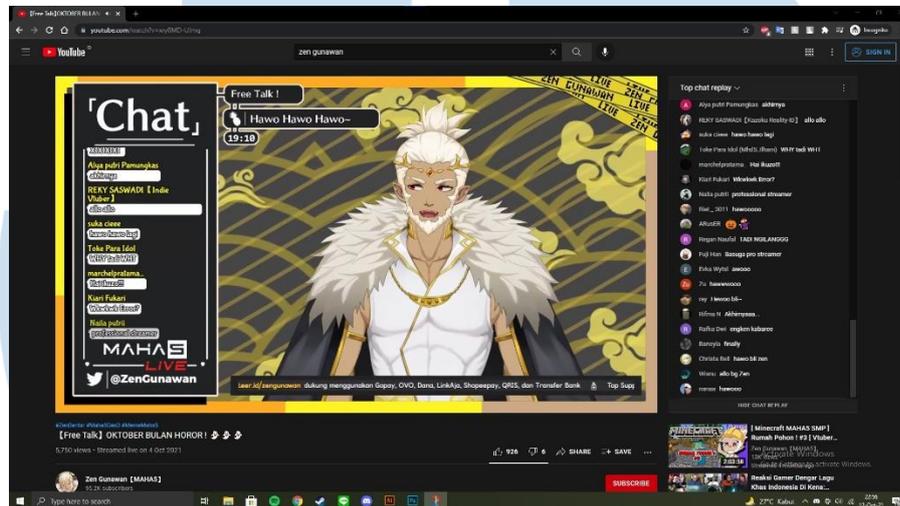
Terhadap desain kotak notifikasi, penulis mengubah total rancangan desain dengan menambahkan ornamen batik bunga Zen ke dalam kotak tersebut. Perancangan desain kotak dilakukan dengan Adobe Illustrator melalui *rectangle tool*, *rounded rectangle tool*, dan *direct selection tool* sebelum dipindah ke dalam desain revisi *layout casual* Zen. Untuk kotak informasi donasi, penulis merancang menggunakan *rectangle tool* dan *rounded rectangle tool* dalam Photoshop.



Gambar 3.12. *Layout casual* Zen setelah direvisi (Dokumentasi pribadi)

Sama seperti finalisasi sebelumnya, penulis kembali bertanya pada Zen mengenai revisi desain *layout* dan setelah ia menyukai hasil revisi ketimbang hasil *layout* lamanya, penulis langsung menyimpan dan

menggunggah kembali *layout* sesuai dengan permintaan yang bersangkutan.



Gambar 3.13. Revisi *layout casual* Zen ketika digunakan (Dokumentasi pribadi)

2. *Layout gaming* Lumi Celestia



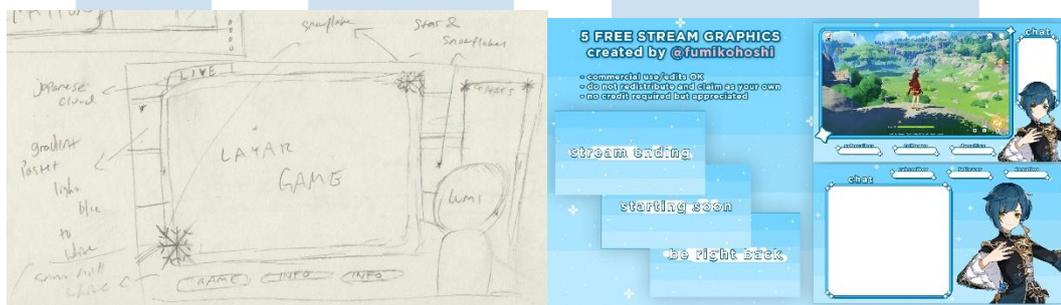
Gambar 3.14. Lumi Celestia (MAHA5)

Selain *layout casual*, penulis juga merancang *layout* untuk keperluan *gaming*, salah satunya milik Lumi Celestia. Singkatnya, nama Lumi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

diambil dari bahasa Finlandia yang berarti salju sehingga segala atribut yang dalam tokoh, memiliki tema musim dingin.

Secara karakteristik, Lumi dianggap sebagai pribadi yang imut, ramah, kalem, dan penyayang sehingga penulis memilih gabungan antara warna putih, biru, dan *cyan* dengan bentuk persegi melengkung dalam rancangan *layout*-nya. Berikut adalah sketsa dan referensi yang penulis gunakan dalam merancang *layout gaming* Lumi.

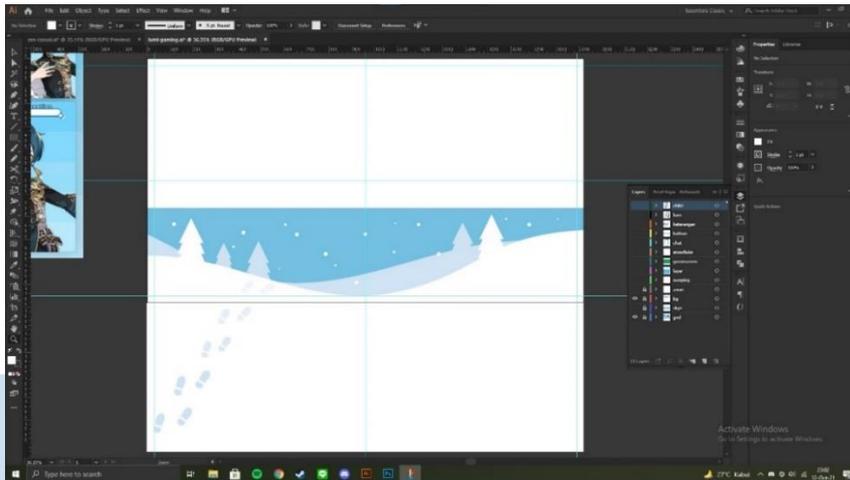


Gambar 3.15. Sketsa dan referensi *layout gaming* Lumi (dokumentasi pribadi dan @fumikohoshi)

Realisasi perancangan *layout* dimulai dalam Adobe Illustrator dengan membuat dokumen berukuran 1920 x 1080. Sama seperti sebelumnya, penulis menempatkan *grid* dalam dokumen agar desain tidak terlalu rapat sehingga penonton tidak kesulitan menonton permainan yang dimainkan oleh Lumi.

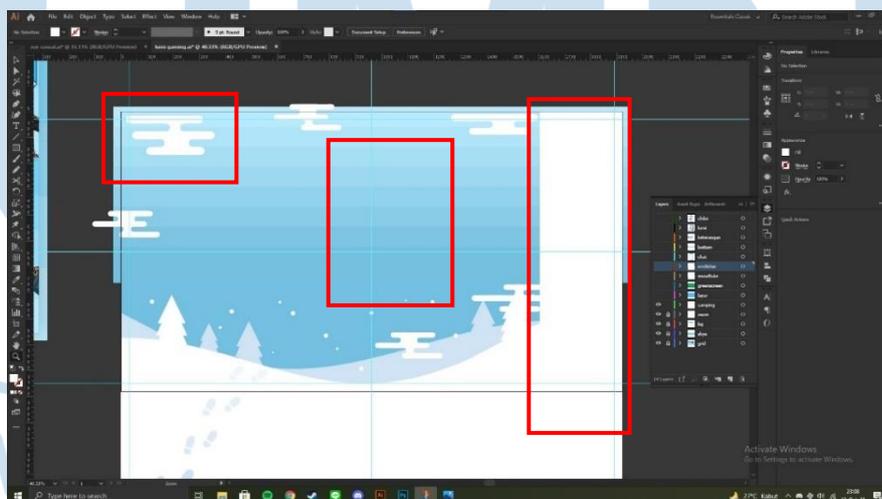
Wallpaper background yang digunakan dalam *layout* secara spesifik merupakan permintaan dari Lumi yang diunduh melalui sebuah situs bernama OKUMONO yang menyediakan beragam aset tanpa perlu memberikan kredit maupun atribusi.

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



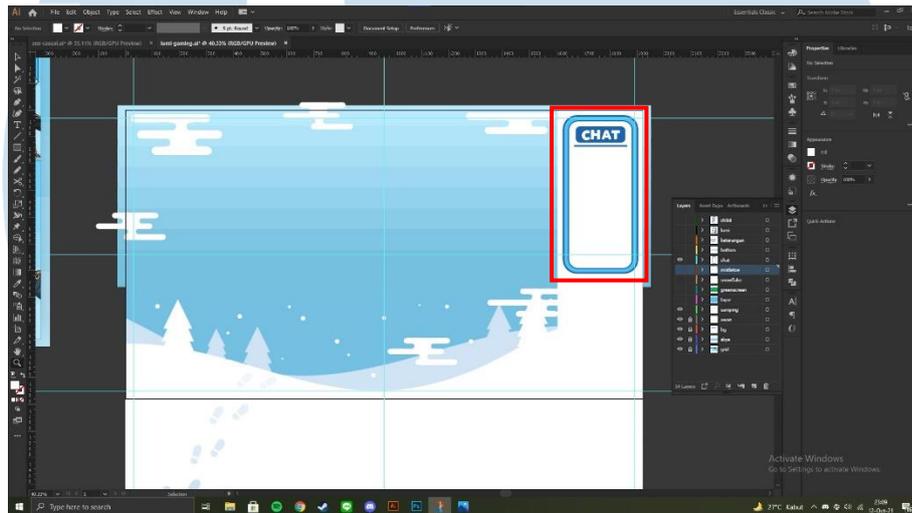
Gambar 3.16. *Background layout gaming Lumi* (dokumentasi pribadi)

Namun, untuk memberikan kesan yang berbeda dan lebih orisinal, penulis hanya menggunakan sebagian kecil dari *wallpaper* yang ada, serta mengisi langit dengan menggunakan warna *cyan* yang diberikan efek *blend options* dengan pengaturan *specified steps*. Selain itu, penulis juga memberikan elemen awan sederhana dalam langit yang dirancang menggunakan *pen tool* dan *rounded rectangle tool* dan sebuah persegi panjang putih yang dibuat menggunakan *rectangle tool* untuk memisahkan elemen satu dengan elemen lain di sebelah kanan *layout*.



Gambar 3.17. *Background layout gaming Lumi* setelah diberi elemen lain (dokumentasi pribadi)

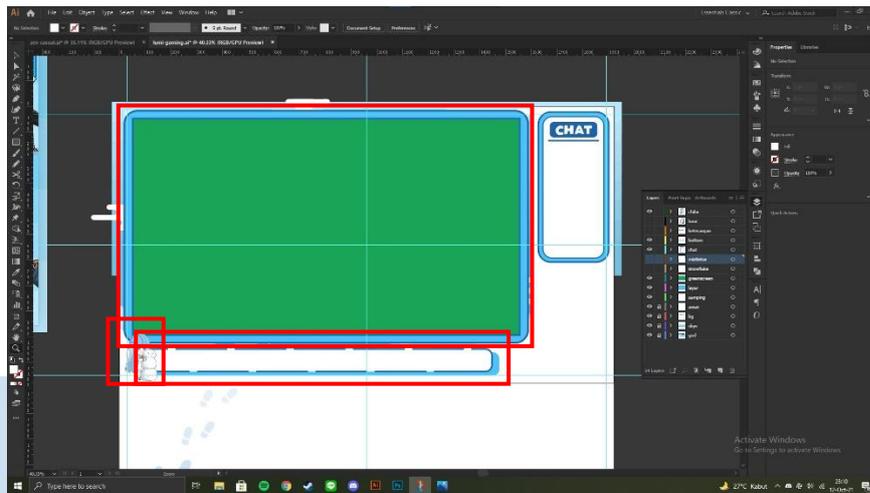
Dalam persegi panjang putih, penulis memasukkan *chat box* berukuran kecil yang dirancang dengan dua *rounded rectangle tool* beserta *stroke line* biru dengan panjang yang menyesuaikan ukuran persegi panjang.



Gambar 3.18. *Chat box* Lumi
(dokumentasi pribadi)

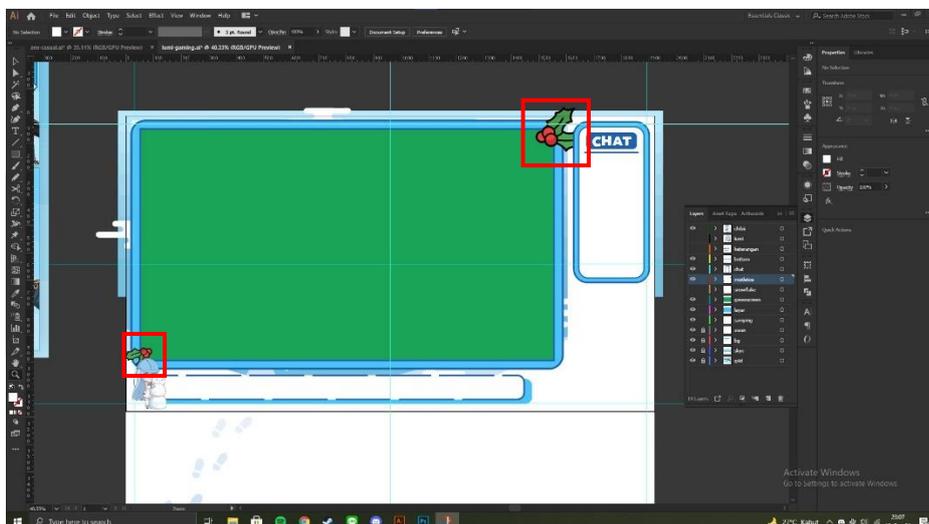
Setelah itu, penulis merancang layar *game* yang menjadi pusat perhatian utama dalam *layout*. Rancangan layar *game* sendiri tidak terlalu sulit yaitu dengan memasukkan satu kotak utama sebagai *background* layar dan layar utama dengan persegi panjang berwarna hijau yang bertindak sebagai *greenscreen* dengan ukuran 16:9. Masing-masing dibuat dengan bantuan *rounded rectangle tool*, *rectangle tool*, dan *stroke line*.

Penulis juga menambahkan kotak informasi yang dirancang menggunakan dua *rounded rectangle tool* yang berbeda warna yang mana satu kotak bertindak sebagai tempat pengisian informasi dan satunya lagi menjadi bayangan dari kotak. Kotak isi informasi juga diberi *stroke line* putus-putus agar membedakan garis layar dengan garis kotak informasi. Selain itu, penulis juga menambahkan *art chibi* Lumi yang dibuat oleh Rutorifuki sebagai pemanis dalam *layout gaming*.



Gambar 3.19. Layar *game* dan kotak informasi (dokumentasi pribadi)

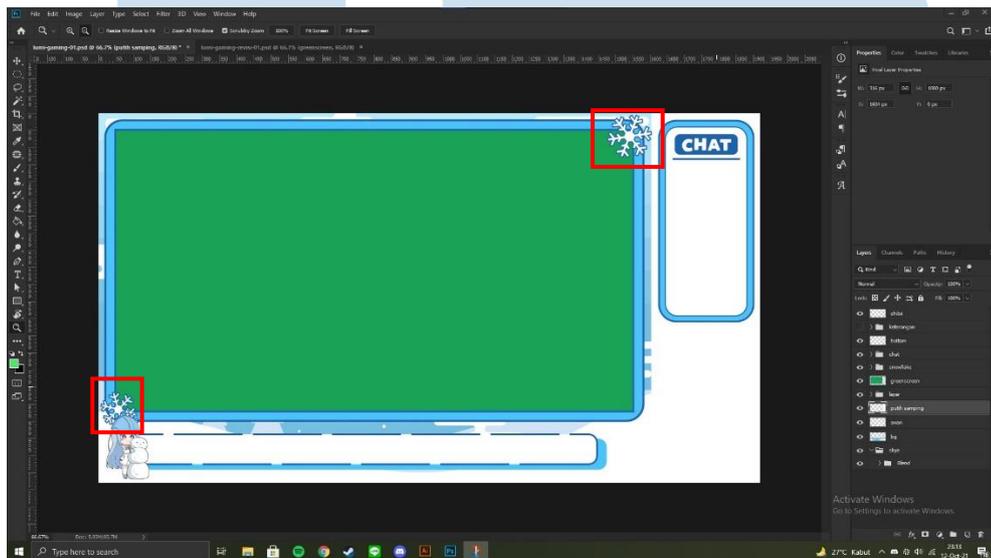
Terakhir penulis menambahkan satu elemen ikon berupa tanaman *mistletoe* yang identik dengan musim dingin di negara beriklim subtropis. Setelah itu, penulis langsung memberikan progres dengan memberi *screenshot* kepada Lumi dan supervisor untuk *feedback* dan revisi.



Gambar 3.20. *Layout gaming* sebelum revisi (dokumentasi pribadi)

Feedback dan revisi pertama datang dari Lumi yang meminta ikon *mistletoe* diubah menjadi *snowflake* agar menyerupai jepitan rambut yang

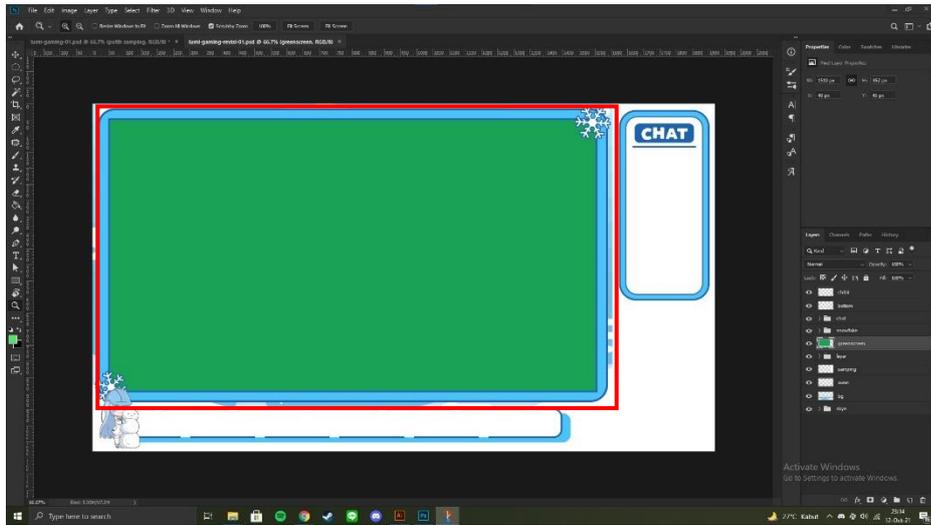
dipakai oleh Lumi. Supervisor penulis juga memberi revisi dengan meminta ukuran layar *game* diperbesar dengan kotak informasi menyesuaikan dengan *layout* sekaligus mengingatkan untuk menyimpan *file* dengan format .psd. Memahami permintaan tersebut, penulis langsung kembali menyempurnakan desain.



Gambar 3.21. *Layout gaming* dalam Photoshop setelah direvisi (dokumentasi pribadi)

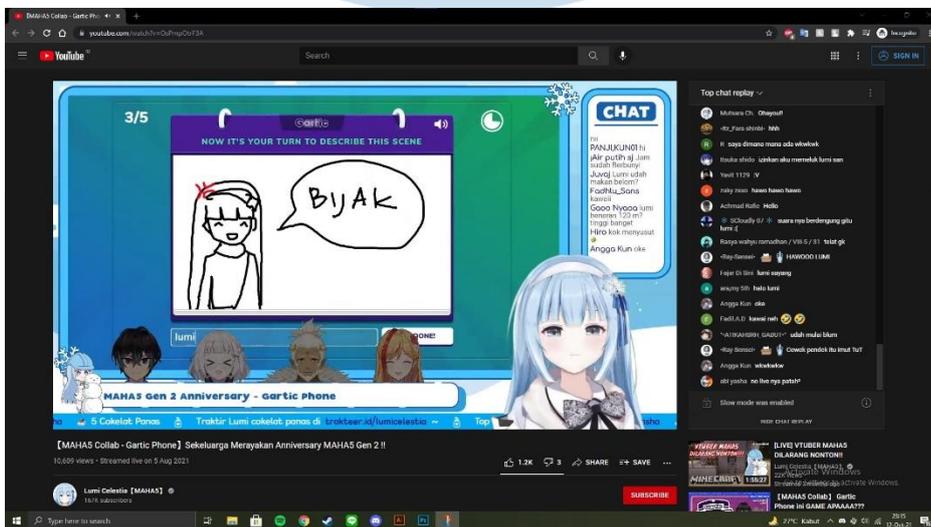
Revisi yang telah selesai dikerjakan, langsung penulis berikan kepada Lumi dan supervisor untuk ditinjau kembali. Setelah puas dengan *layout* yang ada, penulis langsung menyimpan file .psd dan memisahkan tiap aset ke dalam format .png agar memudahkan penggunaan dalam *livestream*.

Namun, ketika penulis sedang mengerjakan *layout casual* dan *gaming talent* lain, Lumi kembali menghubungi penulis untuk memberi revisi minor terhadap ukuran layar *game* yang ternyata tidak sesuai dengan format 16:9 dikarenakan oleh ketidakteelitian dalam perhitungan ukuran. Menanggapi revisi tersebut, penulis lekas merampungkan kembali desain *layout* yang ada.



Gambar 3.22. Layout gaming dengan ukuran layar 16:9 (dokumentasi pribadi)

Setelah ukuran layar berhasil diubah, penulis kembali memberi *file* dan aset yang telah direvisi, dan desain rancangan desain *layout gaming* siap untuk digunakan *livestream*.



Gambar 3.23. Layout gaming Lumi ketika digunakan (dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Meskipun proses kerja magang dilaksanakan secara *work from home* (WFH) yang notabene lebih fleksibel dan adaptif, penulis masih saja menemukan serta mengalami beberapa kendala teknis ketika mengerjakan tugas dan proyek yang ada. Oleh karena itu, berikut adalah beberapa kendala yang dialami penulis:

1. Spesifikasi *hardware* komputer yang digunakan oleh penulis kadang kala tidak kuat dalam menangani beberapa fitur dalam *software* yang digunakan. Sebagai contoh, ketika penulis sedang mengerjakan aset logo di aplikasi Adobe Photoshop dengan fitur 3D, *software* mengalami *crash* dan *error* sebanyak tiga kali dalam waktu yang berdekatan.
2. *Workload* yang diterima berjumlah cukup banyak, terutama pada minggu ke-11 di mana penulis harus menyelesaikan dua puluh macam tugas yang diberikan, padahal *workload* pada umumnya hanya berkisar antara tiga sampai dua belas tugas per minggu.
3. Keteledoran penulis yang mengakibatkan waktu pengerjaan tugas menjadi lama sehingga pengajuan revisi dan *feedback* kepada supervisor, *manager*, dan *talent* menjadi terhambat.
4. Penulis kerap kali dibutuhkan di luar jam kerja normal (09.00 – 18.00 WIB) untuk diminta mengerjakan tugas baru sehingga perlu melakukan lembur atau menggunakan akhir pekan untuk menyelesaikan tugas. Selain itu, penulis juga sempat mendapat tugas yang diberikan secara tiba-tiba dengan jangka waktu *deadline* yang cukup singkat.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Melalui pemaparan kendala di atas, penulis tentu telah menemukan beberapa cara dan solusi yang dapat membantu penulis untuk menyelesaikan sekaligus memitigasi segala kendala yang terjadi. Maka dari itu, berikut adalah beberapa solusi yang penulis rumuskan dan rencanakan:

1. Melakukan *restart software* atau *hardware*, sekaligus memberlakukan *troubleshooting* untuk mencari sumber masalah *error* dan *crash* dalam

aplikasi. Selain itu, solusi lain dapat ditempuh dengan melakukan *upgrade hardware* maupun membeli lisensi resmi aplikasi agar proses pengerjaan tugas dan proyek lebih mulus dan lancar.

2. Berdialog dengan supervisor maupun pihak terkait seperti *talent manager* atau *SNS specialist* untuk meminta keringanan *workload*, sembari melanjutkan pengerjaan tugas dan tanggung jawab yang diberikan.
3. Merampungkan *to-do list* mingguan sehingga tidak terjadi *lost track* ketika sedang mengerjakan tugas. Solusi lain juga dapat ditempuh dengan memberlakukan manajemen waktu (*time management*) yang lebih ketat, serta mempercepat waktu pengerjaan tugas terutama di bagian pencarian *typeface* dan penelusuran referensi. Selain itu, *skill*, pemahaman, serta kreativitas penulis juga perlu dipertajam dengan tujuan untuk meminimalisir terjadinya kesalahan desain.
4. Kembali berdialog dengan supervisor maupun pihak terkait seperti *talent manager* atau *SNS specialist* untuk meminta keringanan seperti pengunduran *deadline* selama beberapa jam, maupun meminta izin untuk mengerjakan tugas di hari berikutnya sesuai dengan jam kerja normal.

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA