

Ketika terdapat keperluan untuk materi desain atau promosi yang perlu dikerjakan, supervisor penulis akan memberikan *brief* dan membagi tugas kepada masing-masing anggota. Umumnya, penulis menerima dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh supervisor terkait materi desain yang sedang diperlukan. Pekerjaan terkait materi desain yang telah diselesaikan ditinjau lebih lanjut oleh supervisor untuk diulas. Setelah diterima dan diulas, apabila terdapat revisi, maka penulis akan merevisi materi desain sesuai dengan ulasan yang diberikan. Hasil revisi desain akan penulis beri kepada supervisor untuk ditinjau kembali. Apabila tidak terdapat revisi dan sudah dikonfirmasi, materi desain yang telah jadi dan disetujui akan diunggah oleh penulis ke Google Drive atau mengirim dokumen via WhatsApp.

Apabila penulis sedang tidak diberikan tugas oleh supervisor, maka penulis biasanya akan menerima tugas dari *senior graphic designer* dan/atau *graphic designer*, tergantung dari proyek yang sedang dikerjakan. Pekerjaan terkait yang telah diselesaikan memiliki alur koordinasi asistensi dan revisi yang sama ketika penulis diberi tugas oleh supervisor. Tetapi, biasanya asistensi tetap akan diteruskan kepada supervisor. Lalu apabila penulis menerima materi desain untuk konten promosi, seperti untuk Instagram, maka asistensi yang telah diberikan kepada supervisor akan diteruskan ke tim media sosial untuk ditinjau lebih lanjut. Hal ini dikarenakan *brief* terkait materi desain untuk konten promosi diberikan dan dibuat oleh tim sosial media. Setelah itu, jika terdapat revisi, akan penulis revisi dan ditinjau kembali oleh supervisor dan tim sosial media hingga dikonfirmasi. Langkah terakhir, penulis mengunggah materi desain yang telah jadi ke Google Drive atau mengirim dokumen via WhatsApp. Selain itu, penulis juga melakukan *update* terhadap tugas-tugas yang akan dikerjakan, sedang dikerjakan, dan yang telah selesai dikerjakan melalui Trello untuk tim desain.

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 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis menjalankan praktik magang di Visinema Pictures sebagai magang desainer grafis. Tugas yang dimiliki penulis adalah bertanggungjawab terhadap materi desain untuk kebutuhan promosi film, seperti konten media sosial, *web banner*, dan atribut keperluan *event*. Nantinya, hasil materi desain yang telah diselesaikan oleh penulis akan menunggu persetujuan dari supervisor.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tugas utama yang dilakukan penulis di Visinema Pictures adalah mengerjakan materi desain yang berhubungan dengan film yang akan dan sedang berlangsung. Sebagian besar proyek yang penulis kerjakan adalah mengolah visual untuk materi promosi. Selain itu, penulis juga menerima tugas membuat *motion* untuk konten promosi film tertentu, seperti GIF dan *lower third*.

Berikut merupakan tugas yang dilakukan penulis, terhitung per tanggal 4 Januari 2023 sebagai magang desainer grafis.

Tabel 3.2 Detail Pekerjaan yang Dilakukan selama Magang

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 (04-06 Januari 2023)	Film <i>Tumbal Kanjeng Iblis</i> (2022)	Mendesain konten testimoni Instagram film <i>Tumbal Kanjeng Iblis</i>

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 (04-06 Januari 2023)	Film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> (2023)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengedit foto karakter untuk stiker film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> - Motion stiker GIF karakter film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i>
2	2 (09-13 Januari 2023)	Film <i>Tumbal Kanjeng Iblis</i> (2022)	<ul style="list-style-type: none"> - Mendesain konten testimoni Instagram film <i>Tumbal Kanjeng Iblis</i>” - Menyusun logo <i>media partner, community partner, dan collab</i> untuk film <i>Tumbal Kanjeng Iblis</i>
		Film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> (2023)	<ul style="list-style-type: none"> - Motion stiker GIF karakter film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> - Motion stiker GIF quotes film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i>
3	3 (16-20 Januari 2023)	Film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> (2023)	<ul style="list-style-type: none"> - Motion stiker GIF quotes film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> - Menonton preview film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> - Desain dan <i>motion</i> konten Instagram perilsan stiker GIF film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> - Menyusun logo <i>partnership</i> di <i>backdrop screen</i> untuk film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i>

No	Minggu	Proyek	Keterangan
4	4 (23-27 Januari 2023)	Film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> (2023)	<ul style="list-style-type: none"> - Desain dan <i>motion lower third</i> film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> - Menyusun logo <i>partnership</i> di <i>backdrop screen</i> untuk film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> - Menyiapkan <i>profile picture</i> tiap cast film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i>
			<ul style="list-style-type: none"> - Revisi minor logo <i>partnership</i> di <i>backdrop screen</i> untuk film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> - Stock foto konten testimoni dan jumlah penonton film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> - Membuat <i>backdrop screen</i> untuk nobar film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> - Mengedit <i>backdrop special screening</i> film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i>
		Visinema	Membuat ID card untuk beberapa karyawan Visinema (<i>adjust tone, color, contrast, dll.</i>)

No	Minggu	Proyek	Keterangan
5	5 (30 Januari-03 Februari 2023)	Film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> (2023)	<ul style="list-style-type: none"> - Mendesain konten testimoni Instagram film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> - <i>Motion lower third</i> videotron film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> x Ramayana - Revisi minor konten testimoni Instagram film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> - Mengedit <i>layout</i> teks daftar bioskop untuk penayangan film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> - Grabstill film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> dan <i>foldering</i> - Menyiapkan <i>background</i> foto studio karakter untuk konten testimoni Instagram film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> - <i>Update</i> desain <i>layout</i> teks daftar bioskop tambah layar untuk penayangan film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> - <i>Motion</i> konten Instagram OST film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i>

No	Minggu	Proyek	Keterangan
6	6 (6-10 Februari 2023)	Film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> (2023)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Stock</i> foto konten testimoni dan jumlah penonton film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> - Mendesain konten Instagram <i>challenge</i> film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> - Mendesain konten testimoni Instagram film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i>
7	7 (13-17 Februari 2023)	Film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> (2023)	<ul style="list-style-type: none"> - Mendesain konten testimoni Instagram film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> - Mendesain konten Instagram tato <i>couple</i> film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> - Revisi minor, <i>compile</i>, dan <i>export</i> konten Instagram soundtrack film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> - Susun logo untuk turun layar film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> - Mendesain konten Instagram <i>hardsale</i> ke bioskop film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i>

No	Minggu	Proyek	- Keterangan
7	7 (13-17 Februari 2023)	Visinema	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat ID card untuk beberapa karyawan Visinema (<i>adjust tone, color, contrast, dll.</i>) - Mencari dan menyimpan referensi desain konten Instagram film
8	8 (20-24 Februari 2023)	Film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> (2023)	Mengedit <i>layout</i> teks daftar bioskop untuk tambah layar film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i>
		Film <i>Ali Topan</i> (2023)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Photoshoot</i> karakter film <i>Ali Topan</i> - <i>Cropping</i> karakter dan <i>background</i> foto studio karakter film <i>Ali Topan</i>
		Film <i>4 Musim</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membaca skrip <i>4 Musim</i> - Layout teks bible film <i>4 Musim</i>
		Visinema	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari dan menyimpan referensi desain konten Instagram film - Mendesain konten Instagram hari raya Nyepi untuk Visinema - <i>Folding</i> hardisk
9	9 (27 Februari-03 Maret 2023)	Film <i>Ali Topan</i> (2023)	Mendesain konten Instagram <i>character introduction</i> film <i>Ali Topan</i> (<i>seamless background</i>)

No	Minggu	Proyek	Keterangan
9	9 (27 Februari-03 Maret 2023)	Film <i>4 Musim</i>	Mencari referensi dan asset yang sesuai untuk <i>design bible film 4 Musim</i>
		Film <i>Everybody Dyes</i>	<i>Layout</i> teks bible film <i>Everybody Dyes</i>
		Film <i>Onde Mande!</i> (2023)	- Menonton <i>preview</i> film <i>Sayembara/Onde Mande!</i> - Riset kota Padang untuk promosi film <i>Sayembara/Onde Mande!</i>
		Film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i> (2023)	Menonton <i>preview</i> film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i>
10	10 (6-10 Maret 2023)	Film <i>4 Musim</i>	- Mencari referensi dan aset yang sesuai untuk <i>design bible film 4 Musim</i> - Mendesain <i>background episodic synopsis</i> untuk bible film <i>4 Musim</i>
		Film <i>24 Jam Bersama Gaspar</i> (2023)	<i>Cropping</i> dan <i>adjust</i> foto <i>headshot crew</i> film <i>24 Jam Bersama Gaspar</i>
11	11 (15-17 Maret 2023)	Film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i> (2023)	Revisi minor (tambah logo dan hapus logo) konten turun layar film <i>Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang</i>
		Film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i> (2023)	<i>Banking stock</i> foto dan video untuk konten Instagram film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i>

No	Minggu	Proyek	Keterangan
12	12 (20-24 Maret 2023)	Film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i> (2023)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Banking stock</i> foto dan video untuk konten Instagram film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i> - <i>Design template</i> grafis konten video Kisah Misteri untuk film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i>
		<ul style="list-style-type: none"> - Film <i>The Buzz</i> - Film <i>The Rebels</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Membaca <i>story concept</i> <i>The Buzz</i> dan <i>The Rebels</i> - Layout teks bible film <i>The Buzz</i>
		Visinema	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi minor (tanggal) konten Instagram hari raya Nyepi untuk Visinema - Mendesain konten <i>greetings</i> hari besar untuk akun Visinema (Puasa dan Hari Film Nasional)
13	13 (27-31 Maret 2023)	Film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i> (2023)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Design template</i> grafis konten video Kisah Misteri untuk film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i> - <i>Grading still photo</i> film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i> - <i>Design feeds</i> Instagram konten Kisah Misteri untuk film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i>
		Visinema	<i>Design greetings card</i> dan <i>e-invitation</i> acara <i>gathering</i> Visinema

No	Minggu	Proyek	Keterangan
14	14 (3-6 April 2023)	Film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i> (2023)	<i>Design feeds</i> Instagram konten Kisah Misteri untuk film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i>
		Visinema	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Design greetings card</i> dan <i>e-invitation</i> acara <i>gathering</i> Visinema - <i>Design greeting</i> Hari Jumat Agung untuk konten Instagram Visinema - <i>Design greeting</i> Hari Paskah untuk konten Instagram Visinema - <i>Design greeting</i> Mudik untuk konten Instagram Visinema
15	15 (10-14 April 2023)	Film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i> (2023)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengubah <i>motion</i> logo <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i> menjadi GIF - <i>Design feeds</i> Instagram konten Kisah Misteri untuk film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i>
		Film <i>Onde Mande!</i> (2023)	<i>Motion</i> logo film <i>Onde Mande!</i>
		Visinema	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Grading</i> dan <i>layout artwork</i> beberapa kandidat nominasi Piala Maya produksi Visinema Pictures - <i>Design backdrop</i> acara bukber Visinema - <i>Design greeting</i> Hari Kartini untuk konten Instagram Visinema

No	Minggu	Proyek	Keterangan
15	15 (10-14 April 2023)	Visinema	- <i>Design greeting</i> Hari Raya Idul Fitri untuk konten Instagram Visinema
16	16 (17-20 April 2023)	Film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i> (2023)	<i>Design feeds</i> Instagram konten Kisah Misteri untuk film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i>
		Film <i>Onde Mande!</i> (2023)	- <i>Export motion</i> logo film <i>Onde Mande!</i> Format MOV - <i>Motion</i> logo film <i>Onde Mande!</i> untuk konten Instagram film <i>Onde Mande</i>
		Visinema	Revisi <i>design greeting</i> Hari Raya Idul Fitri untuk konten Instagram Visinema
17	17 (25-28 April 2023)	Film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i> (2023)	<i>Design feeds</i> Instagram konten Kisah Misteri untuk film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i>
		Visinema	- <i>Design greeting</i> Hari Buruh untuk konten Instagram Visinema - <i>Design</i> dan <i>layout laurel</i> untuk <i>awards</i> film oleh Visinema Pictures untuk kepentingan distribusi (<i>winner, screening, dan invitation</i>)

No	Minggu	Proyek	Keterangan
18	18 (02-05 Mei 2023)	Film <i>Onde Mande!</i> (2023)	- Memilih foto karakter dan teks untuk stiker GIF film <i>Onde Mande!</i>
		Visinema	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu <i>organize</i> To Do terkait <i>greetings</i> Visinema Pictures di Trello khusus <i>graphic designer</i> - <i>Design greeting</i> Hari Raya Waisak untuk konten Instagram Visinema - <i>Design greeting</i> Hari Kenaikan Isa Almasih untuk konten Instagram Visinema - <i>Design greeting</i> Hari Kebangkitan Nasional untuk konten Instagram Visinema - <i>Design greeting</i> Hari Lahir Pancasila untuk konten Instagram Visinema - <i>Design greeting</i> Hari Raya Idul Adha untuk konten <i>Instagram</i> Visinema
19	19 (08-12 Mei 2023)	Film <i>Kajiman: Iblis Terkejam</i> <i>Penagih Janji</i> (2023)	- Menyusun layout grafis <i>lower third</i> untuk film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i>

No	Minggu	Proyek	Keterangan
19	19 (08-12 Mei 2023)	Film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i> (2023)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Motion lower third</i> untuk film <i>Film Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i> - <i>Motion lower third</i> untuk film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji: Iblis Terkejam Penagih Janji (2023)</i> x <i>Ramayana</i> - <i>Susun logo partnership</i> untuk <i>roll banner gala premiere, backdrop screen gala premiere, dan press screening & press conference</i> film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i> - <i>Grabstill</i> film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i> - <i>Gala premiere</i> film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i>
		Film <i>Onde Mande!</i> (2023)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Memilih foto karakter dan teks</i> untuk <i>stiker GIF</i> film <i>Onde Mande!</i> - <i>Motion countdown teaser poster</i> film <i>Onde Mande!</i> - <i>Cropping</i> dan <i>layout</i> foto karakter dan teks untuk <i>stiker GIF</i> film <i>Onde Mande!</i>

No	Minggu	Proyek	Keterangan
20	20 (15-20 Mei 2023)	Film <i>Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i> (2023)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Adjust level grabstil film Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i> - <i>Layout testimoni still dan PNG untuk film Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i> - <i>Memilih still photo dan grading untuk testimoni film Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i> - <i>Edit teks list bioskop film Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji</i> - <i>Update jadwal cinema visit film Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji tanggal 18 Mei 2023</i>
21	21 (22-26 Mei 2023)	<i>Onde Mande!</i> (2023)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Cropping dan layout foto karakter dan teks untuk stiker GIF film Onde Mande!</i> - <i>Motion countdown poster untuk film Onde Mande!</i> - <i>Motion stiker GIF karakter film Onde Mande!</i> - <i>Layout foto karakter dan teks untuk stiker GIF film Onde Mande!</i> - <i>Motion countdown poster untuk film Onde Mande!</i> - <i>Motion stiker GIF karakter film Onde Mande!</i>

No	Minggu	Proyek	Keterangan
21	21 (22-26 Mei 2023)	<i>Onde Mande!</i> (2023)	<ul style="list-style-type: none"> - Desain <i>feed post</i> untuk konten Instagram film <i>Onde Mande!</i> - Desain <i>header feed post</i> untuk konten Instagram film <i>Onde Mande!</i> - <i>Motion suppers cast</i> untuk trailer film <i>Onde Mande!</i> - <i>Motion official poster</i> film <i>Onde Mande!</i>
		Visinema	Membuat ID card untuk beberapa karyawan Visinema (<i>adjust tone, color, contrast, dll.</i>)
22	22 (29 Mei-02 Juni 2023)	Film <i>Kajiman: Iblis Terkejam</i> <i>Penagih Janji</i> (2023)	<i>Layout testimoni still</i> untuk konten film <i>Kajiman: Iblis Terkejam</i> <i>Penagih Janji</i>
		Film <i>Onde Mande!</i> (2023)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Motion official poster</i> film <i>Onde Mande!</i> - <i>Motion stiker GIF karakter</i> film <i>Onde Mande!</i> - <i>Motion character poster</i> (Si Mar, Ni Ta, Huda) film <i>Onde Mande!</i> - <i>Export stiker GIF karakter</i> film <i>Onde Mande!</i>
23	23 (05-09 Juni 2023)	Film <i>Onde Mande!</i> (2023)	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi minor <i>motion character poster</i> (Anwar dan Ni Ta) film <i>Onde Mande!</i> - <i>Motion character poster</i> (Hadi dan Da Am) film <i>Onde Mande!</i> - <i>Grabstill</i> film <i>Onde Mande!</i>

No	Minggu	Proyek	Keterangan
23	23 (05-09 Juni 2023)	Film <i>Onde Mande!</i> (2023)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Design header feed post</i> untuk konten Instagram film <i>Onde Mande!</i> - <i>Design EP karakter Da Am</i> untuk konten Instagram film <i>Onde Mande!</i> - <i>Motion digital backdrop presscon</i> film <i>Onde Mande!</i> - <i>Susun logo partnership roll banner dan backdrop screen</i> untuk gala <i>premiere</i> film <i>Onde Mande!</i> - <i>Design EP overheard Minang</i> untuk konten Instagram film <i>Onde Mande!</i>
		Visinema	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Revisi minor design greeting Hari Raya Idul Adha</i> untuk konten Instagram Visinema - <i>Design greeting Tahun Baru Hijriah</i> untuk konten Instagram Visinema

3.2.2 Uraian Kerja Magang

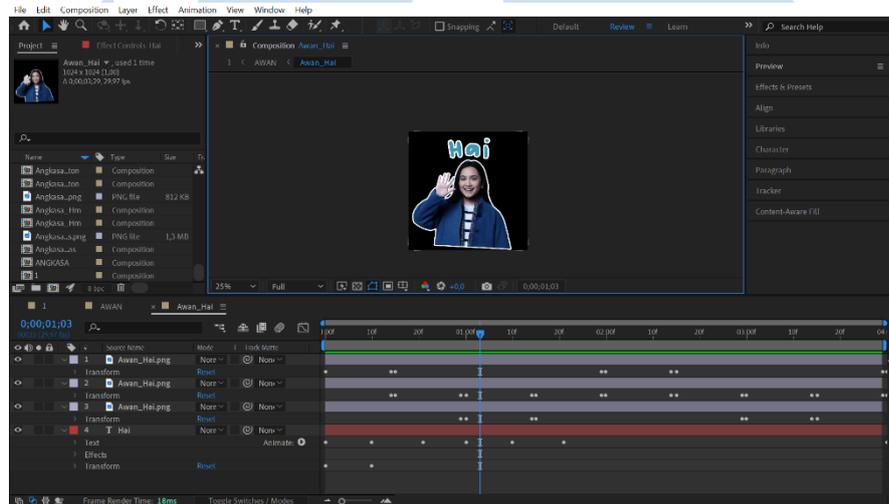
Selama menjalankan praktik kerja magang di Visinema Pictures sebagai magang desainer grafis, terdapat beberapa proyek film yang penulis kerjakan. Beberapa film di mana penulis memiliki keterlibatan adalah pada *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023), *Kajiman: Iblis Terkejam Penagih Janji* (2023), dan *Onde Mande!* (2023). Proyek yang telah dikerjakan oleh penulis umumnya merupakan konten promosi yang akan ditayangkan di *platform* media sosial Instagram. Konten promosi yang penulis desain untuk Instagram adalah testimoni terkait film, jumlah penonton film tertentu, daftar bioskop film yang akan ditayangkan, informasi terkait film yang tengah tayang, *motion* dari sebuah desain, dan *grading still photo*. Selain itu, penulis juga terlibat dalam pembuatan desain *bible* untuk kepentingan *pitching*, yaitu film *4 Musim*. Pada film tersebut, penulis mendesain *background* yang menyesuaikan konteks pada halaman tertentu dalam *bible*. Selain itu, penulis juga mendesain untuk media sosial Instagram Visinema, seperti mendesain *greetings* hari raya dan hari nasional tertentu.

Terdapat beberapa proyek film di mana penulis terlibat di dalamnya. Tetapi, penulis akan fokus pada keterlibatan penulis dalam promosi film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023). Berikut merupakan detail tugas yang dikerjakan penulis dalam film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023).

a. Stiker GIF Film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023)

Stiker GIF untuk film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023) merupakan tugas pertama yang diberikan supervisor untuk dikerjakan oleh penulis. Penulis diminta untuk membuat stiker GIF masing-masing karakter dalam film, yaitu Aurora, Awan, Angkasa, Jem, Kit, dan Honey, serta beberapa *quotes* dari film. Pertama, supervisor dan penulis melakukan identifikasi terhadap foto karakter yang ada. Sehingga, pemilihan kata-kata dan warna yang digunakan akan menyesuaikan karakteristik masing-masing karakter, yang juga disesuaikan dengan foto yang digunakan. Sesuai dengan Kerrigan (2017), stiker GIF dipromosikan secara tidak langsung oleh *actors* melalui foto karakter mereka pada film. Hal ini merupakan

salah satu hal yang mampu membuat audiens tertarik pada film ini, terlebih *actors* pada film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* dapat dibidang dikenal oleh masyarakat Indonesia.



Gambar 3.2 Timeline Stiker GIF Awan 'Hai' Film Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang (2023)

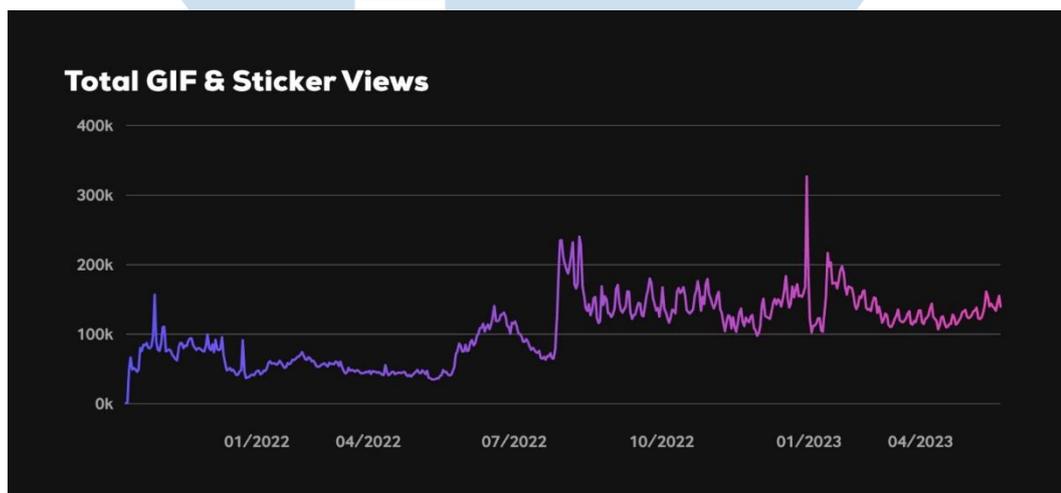
Konsep *motion* terhadap foto karakter adalah gerakan ke kanan, tengah, dan ke kiri, atau sebaliknya. Sedangkan *motion* teks mengikuti *mood* dari ekspresi karakter dan kata-kata yang seolah-olah diucapkan berdasarkan kepribadian karakter tersebut, begitu juga dengan warna yang digunakan. Keputusan kreatif tersebut berasal dari diskusi antara penulis dan supervisor, di mana hasil akhir dari stiker GIF berdasarkan persetujuan supervisor.

Berdasarkan Dewojati (2009), instruksi dan informasi yang ada pada stiker GIF berupa grafis karakter dan teks yang tersedia. Grafis karakter merupakan visual utama yang menggambarkan emosi dari karakter. Sedangkan teks merupakan pelengkap terhadap emosi yang ditunjukkan oleh karakter. Warna pada teks dapat mendukung emosi masing-masing karakter pula. Maka, audiens yang melihat stiker GIF dapat mengetahui secara langsung, berbagai bentuk ekspresi yang menggambarkan karakter.

Saat hasil akhir telah disetujui oleh supervisor, penulis melakukan *export* GIF dari Adobe After Effects menjadi GIF *sequence*. Setelahnya, penulis membuka

GIF *sequence* dari Adobe Photoshop dan mengaktifkan *timeline*. Menggunakan Adobe Photoshop, penulis menyimpannya dengan format GIF. Media promosi dan presentasi stiker GIF film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023) berupa media lini-atas, yaitu media elektronik melalui *website* Giphy. Stiker GIF dapat dicari menggunakan kata kunci tertentu melalui stiker GIF Instagram, seperti *jalan jauh jangan lupa pulang*, *jjjlp*, dan *nkcthi*.

Film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023) dirilis pada tanggal 2 Februari 2023. Sedangkan perilisan stiker GIF film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023) adalah dari awal bulan Januari 2023 dan seterusnya, ketika stiker GIF telah disetujui oleh supervisor. Berikut merupakan diagram total tayangan stiker GIF film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023) pada awal tahun 2023 di garis horizontal, kedua dari kanan.



Gambar 3.3 Diagram Total Tayangan Stiker GIF Film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023)

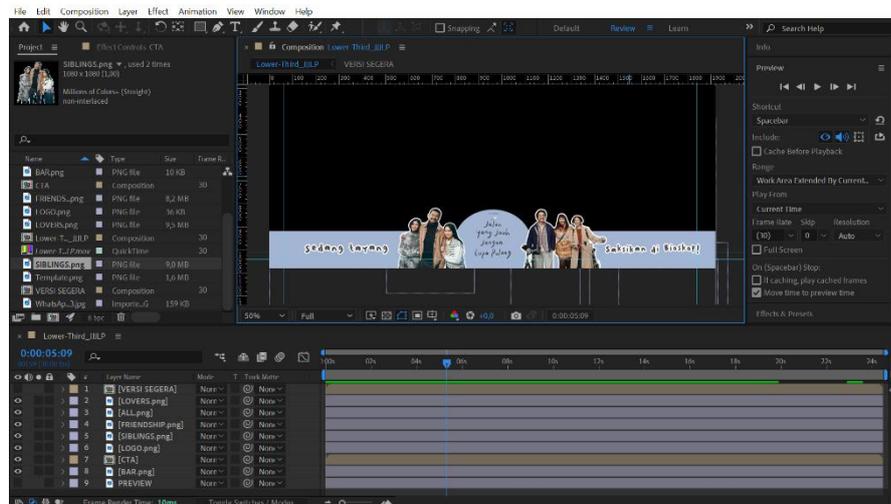
Tampak adanya peningkatan dan juga penurunan pada bulan Januari 2023. Peningkatan sepertinya berasal dari penggunaan stiker GIF film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023) di akun Instagram [@jalanjauhjanganlupapulang](https://www.instagram.com/jalanjauhjanganlupapulang) karena baru saja dirilis. Lalu terdapat penurunan yang mungkin dikarenakan tidak adanya pengetahuan audiens terkait stiker GIF tersebut. Terlihat peningkatan lagi setelahnya, dimana film telah dirilis. Penggunaan stiker GIF kemungkinan besar

digunakan oleh akun Instagram [@jalanjauhjanganlupapulang](#), akun [@visinemaid](#), atau di akun audiens melalui Instagram *story*.

b. *Lower Third* Film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023)

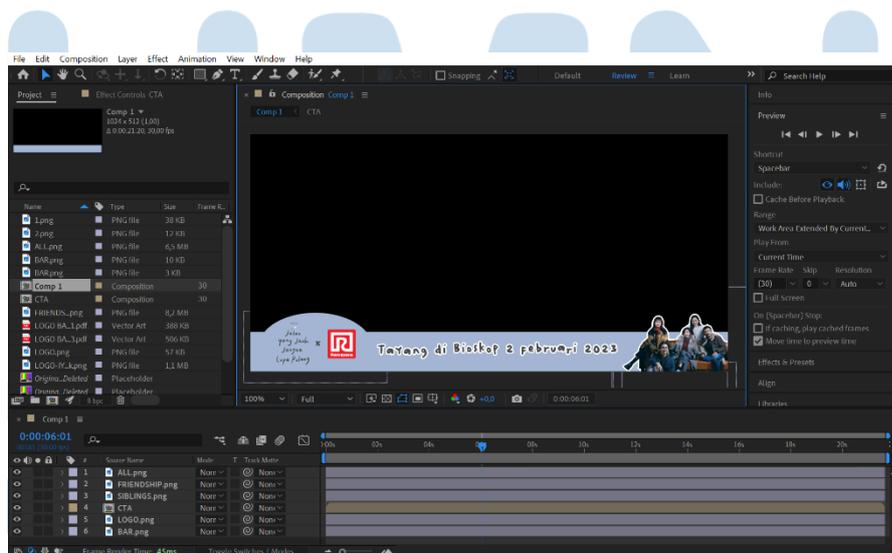
Pada pembuatan *lower third* film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023), penulis diberikan referensi terlebih dahulu oleh supervisor. Referensi tersebut adalah *lower third* dari film *Like & Share* (2022) dan *Mencuri Raden Saleh* (2022). Selain itu, penulis juga mengumpulkan referensi dari media sosial Instagram beberapa film yang menggunakan *lower third*, yaitu film *Dua Garis Biru* (2019), *Cinta Pertama, Kedua & Ketiga* (2021), dan *Puisi Cinta yang Membunuh* (2022). Pada tahap ini, penulis melakukan identifikasi terhadap konsep yang sesuai untuk *lower third* film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023).

Penulis telah diberi *brief* oleh supervisor terhadap CTA dan foto karakter yang akan digunakan pada *lower third*. Pertama, penulis melakukan *crop* foto karakter menggunakan Adobe Photoshop dan diberi *outline*, sehingga sama dengan konsep sebelumnya, seperti pada stiker GIF film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023). Lalu, penulis melakukan *layout lower third* di Adobe Photoshop menggunakan CTA dan foto yang telah di-*adjust* sebelumnya. *Layout* ditinjau terlebih dahulu oleh supervisor dan penulis melakukan beberapa revisi sesuai dengan ulasan yang diterima dari supervisor. Setelah *layout* grafis disetujui, penulis lanjut ke tahap berikutnya, yaitu *motion lower third* dengan menggunakan Adobe After Effects.



Gambar 3.4 Timeline Lower Third Film Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang (2023)

Motion yang digunakan pada *lower third* adalah *floating* pada foto dan teks ala *handwriting* yang juga bergerak. Foto yang digunakan pada *lower third* menampilkan keseluruhan karakter penting pada film, yang juga dapat dikategorikan menjadi *siblings*, *friendship*, dan *lover*. Keputusan kreatif tersebut didiskusikan oleh penulis bersama dengan supervisor. Hal ini menjadikan *actors* berfungsi sebagai materi promosi film melalui materi desain yang telah direncanakan.



Gambar 3.5 Timeline Lower Third Kolaborasi Videotron Film Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang (2023) x Ramayana

Dalam pembuatan *lower third*, penulis membuat dua versi yang berbeda, dimana perbedaan hanya terletak pada CTA. CTA yang pertama adalah untuk sebelum penayangan film di bioskop yang mencantumkan tanggal rilis film dan yang kedua adalah ketika film sedang ditayangkan di bioskop. Penulis juga membuat *lower third* kolaborasi videotron film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023) untuk *partnership* dengan Ramayana, dimana memiliki konsep yang sama, hanya saja posisi logo sedikit berbeda. Pada *lower third* kolaborasi dengan Ramayana, penulis membuat dua versi, yaitu *lower third* untuk layar versi horizontal dan vertikal.

Instruksi dan informasi yang terdapat pada *lower third* adalah grafis berupa judul film dan karakter yang muncul, serta CTA akan tayang dan sedang tayang. Sehingga, audiens yang melihat *lower third* langsung dapat menerima informasi yang diberikan melalui grafis dan teks yang ada. *Lower third* yang dibuat untuk kepentingan kolaborasi Ramayana pun dapat dengan mudah dimengerti oleh audiens yang langsung melihat *lower third*, bahwa terdapat kolaborasi yang dijalankan antara film dan Ramayana.



Gambar 3.6 Hasil Akhir Lower Third Film Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang (2023) pada Video Testimoni

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

Lower third ditinjau dan penulis melakukan revisi minor, seperti pada durasi *motion floating* foto dan ukuran CTA. Lalu setelah disetujui, penulis menyimpan hasil final dengan format MOV dan mengunggah *lower third* ke Google Drive yang telah disediakan. Setelahnya, *lower third* dapat diaplikasikan oleh *video editor* untuk kepentingan video testimoni penonton terkait film atau lainnya. Media promosi dan presentasi *lower third* film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023) berupa media lini-atas, yaitu media elektronik, dimana hasil akhir akan diunggah melalui media sosial, yaitu Instagram.



Gambar 3.7 Videotron Kolaborasi Film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023) x Ramayana di Salah Satu Mall di Jakarta

c. Testimoni Film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023)

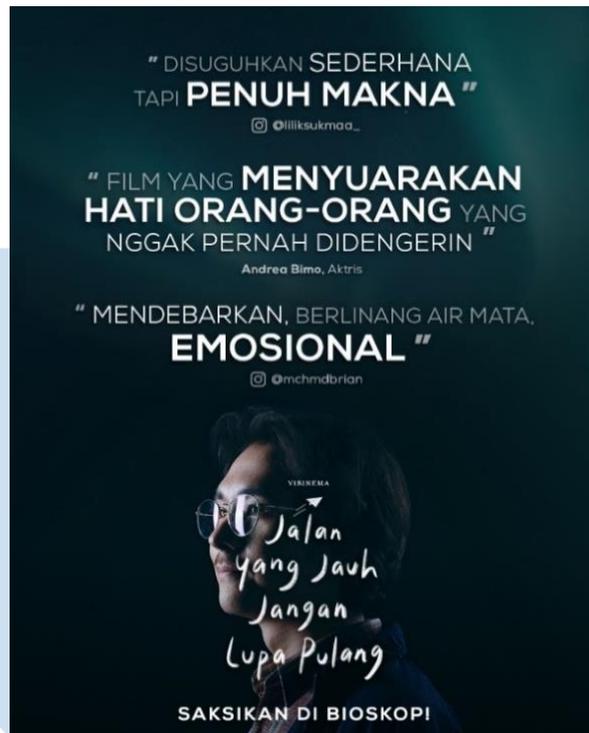
Testimoni film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023) merupakan salah satu konten media sosial Instagram akun [@jalanjauhjanganlupapulang](https://www.instagram.com/jalanjauhjanganlupapulang). Dalam mendesain materi, penulis telah menerima *template* testimoni yang diberikan oleh rekan satu tim. Kompilasi komentar terhadap film tersebut telah di-*compile* pula dalam Google Sheets. Sehingga, tugas yang penulis lakukan adalah memilih *still photo*, melakukan *grading* pada foto, dan *layout* teks testimoni berdasarkan materi yang telah ada. Penulis pun melakukan identifikasi terhadap *still photo* yang ada terhadap film dan juga kompilasi testimoni yang telah diseleksi.

Pemilihan visual disesuaikan dengan masing-masing kompilasi testimoni terkait suatu hal, seperti teknis film atau tema film.

Konsep pada testimoni film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023) kurang lebih sama dengan konsep testimoni film *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini* (2019). Pada satu konten testimoni, akan terdapat tiga sampai lima kompilasi testimoni dari penonton. Konten menggunakan font sans serif dengan memainkan *weight*, *size*, dan *opacity* untuk menekankan kata-kata tertentu sebagai *highlight*. Instruksi dan informasi pada konten testimoni berupa visual dan penggunaan font pada konten testimoni. Hal tersebut membantu audiens secara tidak langsung memahami konteks yang sedang dibahas.

Foto yang digunakan untuk konten testimoni disesuaikan dengan kompilasi testimoni penonton, yang dapat menyinggung terkait cerita, visual, hubungan keluarga dan saudara, emosi penonton, penilaian terhadap film, dan lain-lain. Kompilasi komentar tersebut didapatkan melalui media sosial Instagram dan Twitter, dan salah satu *website* yang dipilih tim sosial media. Selain dari masyarakat umum yang telah menonton, beberapa testimoni juga berasal dari aktris dan aktor yang telah menonton film tersebut. Media promosi dan presentasi konten testimoni film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023) berupa media lini-masa, yaitu media elektronik yang diunggah di media sosial Instagram.

Pada konten testimoni, berbagai unsur *film marketing mix* digunakan. Hal ini berdasarkan kompilasi testimoni yang membahas terkait pendapat audiens terdapat film. Maka, konten ini dapat dibilang merupakan strategi promosi yang baik, karena mencakup unsur *actors*, *non-actor star*, *script/genre*, dan *age classification*. Terlebih, hampir seluruh audiens mengenal film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023) dikarenakan film ini merupakan sekuel dari film *Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini* (2019) yang disutradarai oleh sutradara terkenal di Indonesia, Angga Dwimas Sasongko.



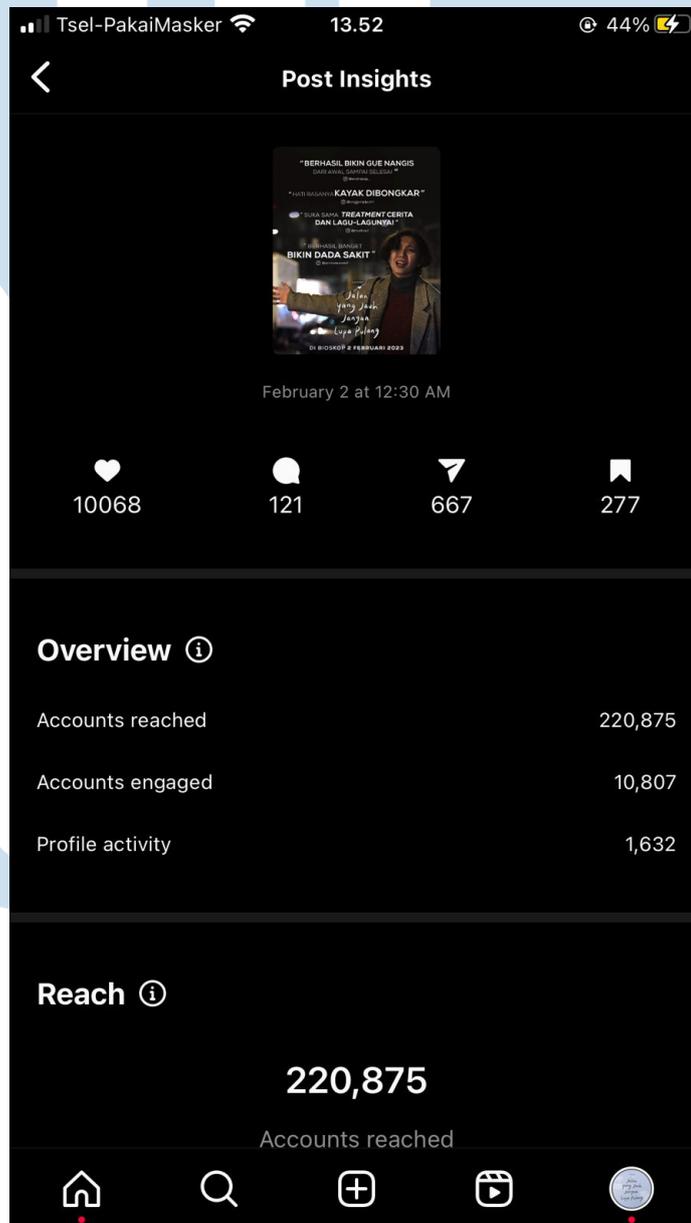
Gambar 3.8 Konten Instagram Testimoni Film Jalan yang Jauh Jangan Lupa



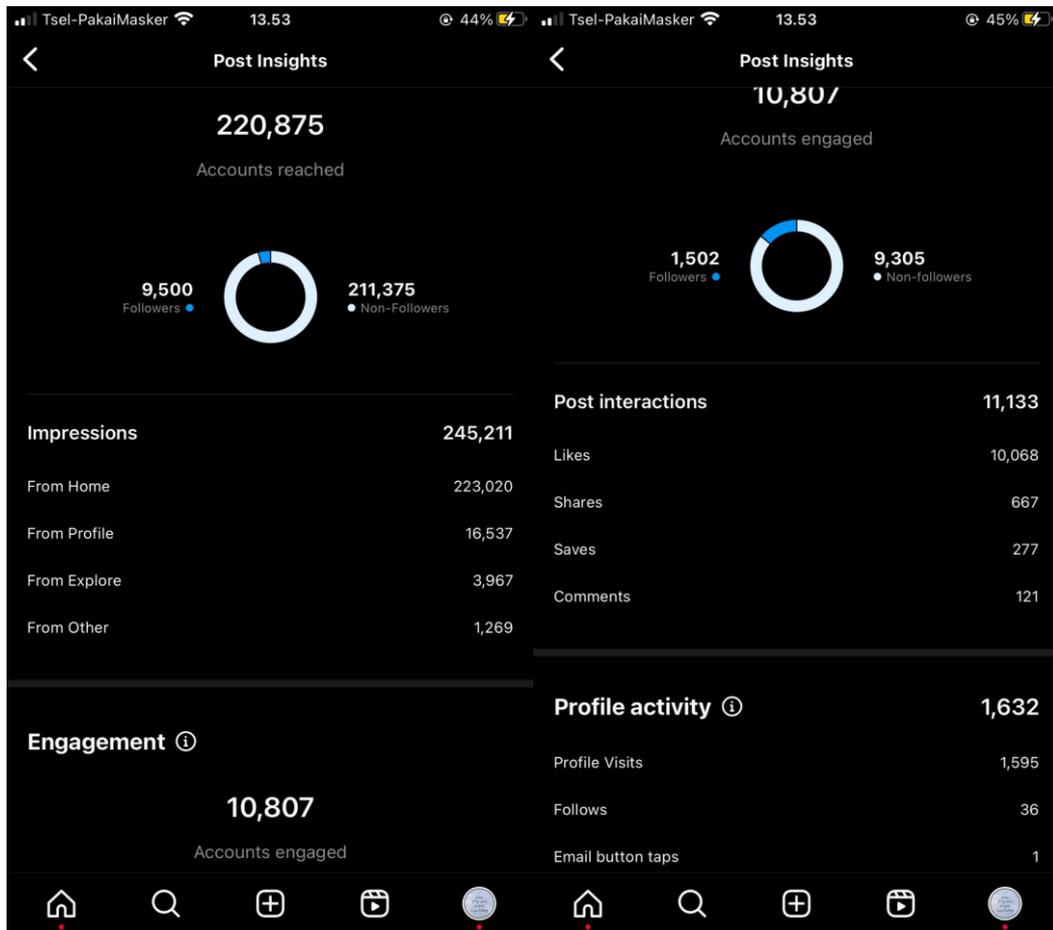
Gambar 3.9 Konten Instagram Testimoni Film Jalan yang Jauh Jangan Lupa

d. Data *Insight* Konten Instagram Film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023)

Berikut merupakan beberapa data *insight* konten Instagram film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023) yang dibuat oleh penulis. Konten yang diambil dan dipilih berupa testimoni dan trivia terkait film, di mana tangkapan layar terkait *insight* diambil pada tanggal 4 Mei 2023.

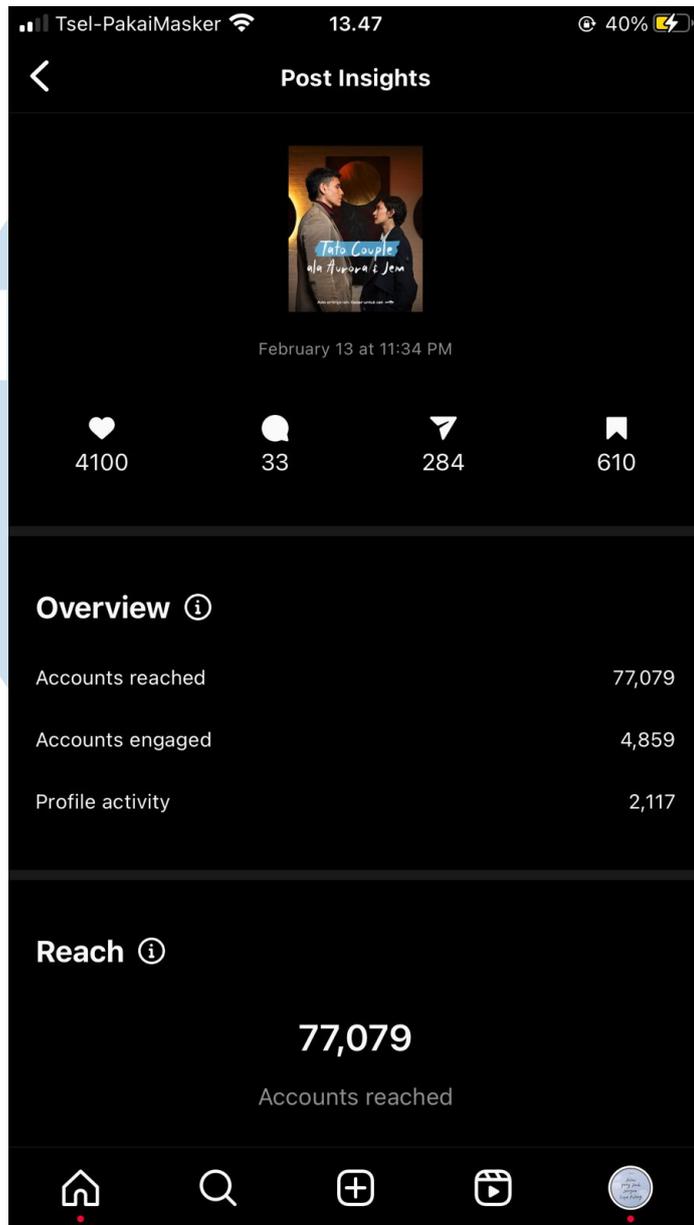


Gambar 3.10 *Insight* Konten Instagram Film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023)
(Sumber: Tim Sosial Media Visinema Pictures)



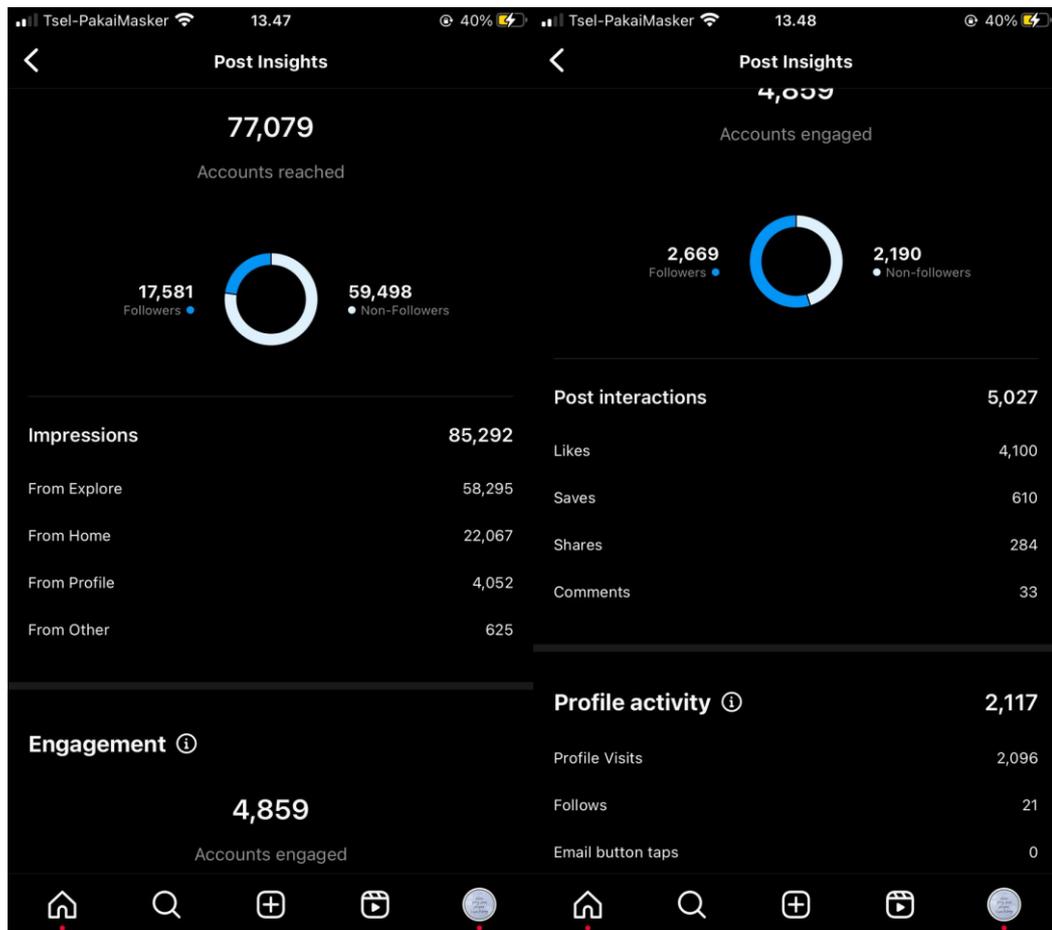
Gambar 3.11 *Insight* Konten Instagram Film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023)
(Sumber: Tim Sosial Media Visinema Pictures)

Konten di atas merupakan konten testimoni yang dibuat penulis dan diunggah di akun Instagram [@jalanjauhjanganlupapulang](https://www.instagram.com/jalanjauhjanganlupapulang) pada tanggal 2 Februari 2023, bertepatan dengan tanggal rilis film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023) di bioskop. Konten testimoni tersebut berhasil menjangkau lebih dari 220.000 pengguna Instagram dan mendapatkan interaksi lebih dari 10.000 pengguna Instagram. Strategi mengunggah konten bertepatan dengan tanggal rilis film, membuat promosi film mampu menjangkau audiens yang lebih luas dan interaksi yang didapat lebih besar, seperti pada data *insight* gambar di atas. Dengan mengunggah konten testimoni terkait film, audiens mampu mengetahui komentar dan reaksi audiens lain terhadap film yang baru saja dirilis.



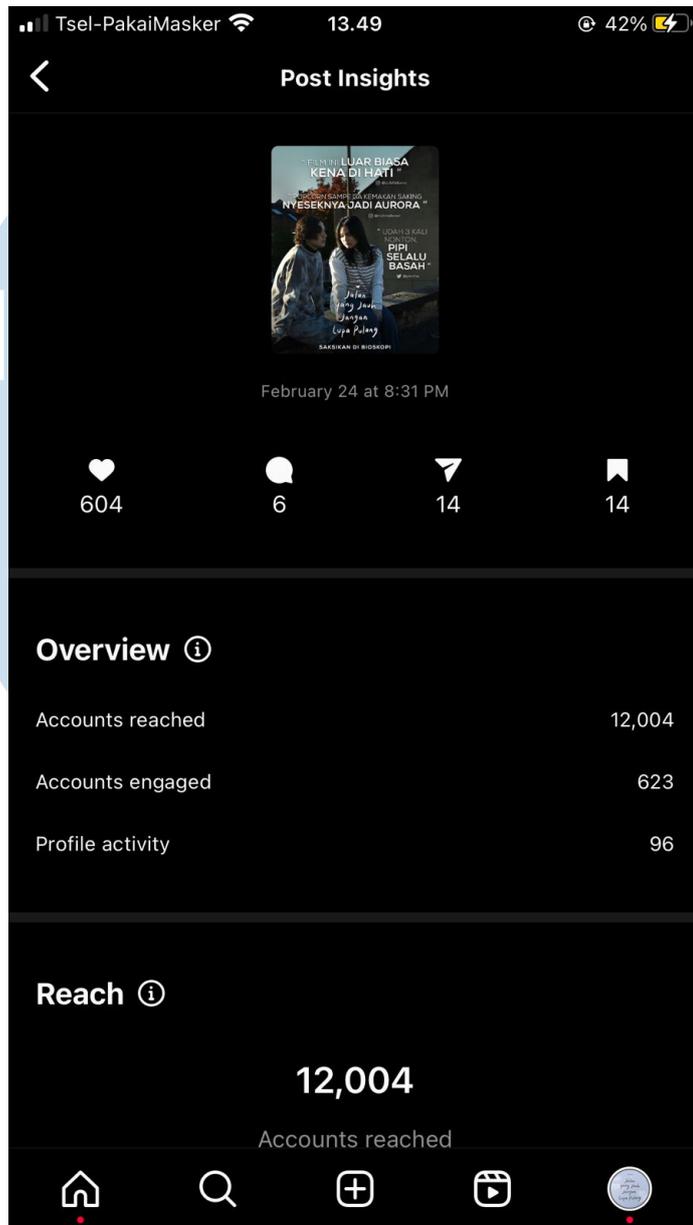
Gambar 3.12 *Insight* Konten Instagram Film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023)
(Sumber: Tim Sosial Media Visinema Pictures)

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



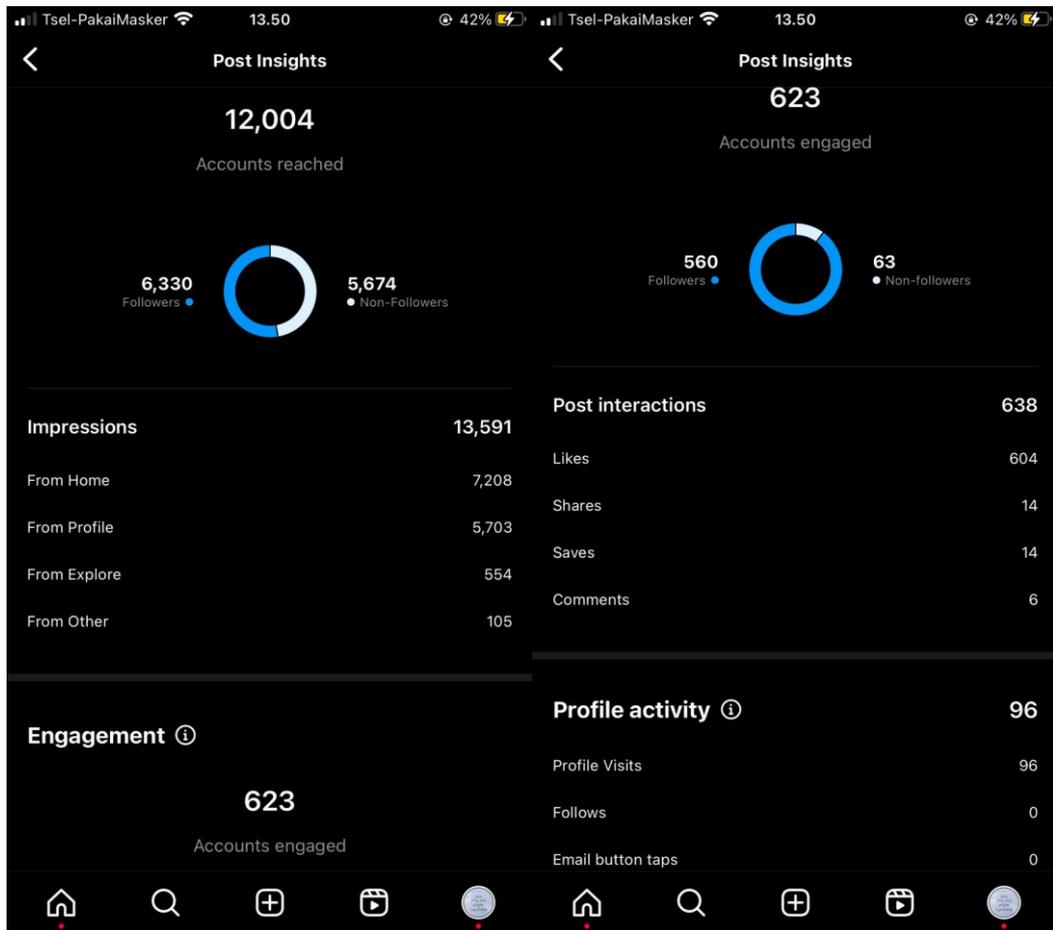
Gambar 3.13 *Insight* Konten Instagram Film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023)
(Sumber: Tim Sosial Media Visinema Pictures)

Gambar di atas merupakan konten trivia terkait film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023) yang dibuat oleh penulis. Konten tersebut diunggah di akun Instagram [@jalanjauhjanganalupapulang](https://www.instagram.com/jalanjauhjanganalupapulang) pada tanggal 13 Februari 2023, yaitu lebih dari seminggu ketika film dirilis di bioskop. Dengan mengunggah konten trivia terkait film, dapat meningkatkan rasa penasaran audiens yang belum menonton film tersebut. Konten berhasil menjangkau kurang lebih 80.000 pengguna Instagram dan mendapatkan interaksi dari kurang lebih 5.000 pengguna Instagram. Terlihat adanya penurunan dari segi jangkauan dan interaksi dari pengguna Instagram. Hal ini mungkin dikarenakan antusias audiens terhadap film yang mulai menurun, sehingga angka yang didapat tidak begitu konsisten.



Gambar 3.14 *Insight* Konten Instagram Film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023)
 (Sumber: Tim Sosial Media Visinema Pictures)

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 3.15 *Insight* Konten Instagram Film *Jalan yang Jauh Jangan Lupa Pulang* (2023)
(Sumber: Tim Sosial Media Visinema Pictures)

Gambar di atas merupakan konten testimoni yang diunggah pada tanggal 24 Februari 2023, sekitar tiga minggu setelah film dirilis, di akun Instagram [@jalanjauhjanganlupapulang](https://www.instagram.com/jalanjauhjanganlupapulang). Bila dibandingkan dari kedua konten sebelumnya, terdapat penurunan angka jangkauan dan interaksi audiens pada konten ini. Konten menjangkau kurang lebih 13.000 pengguna Instagram dan mendapatkan interaksi dari sekitar 600 pengguna Instagram. Hal ini kemungkinan dipengaruhi oleh antusias audiens yang menurun dan juga banyaknya film baru yang dirilis di bioskop, sehingga konten sulit menjangkau lebih banyak audiens.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama proses kerja magang di Visinema Pictures sebagai magang desainer grafis, terdapat beberapa kendala yang dialami oleh penulis, berupa:

- 1) Sumber daya manusia di tim promosi divisi desain yang sedikit. Hal ini membuat pekerjaan yang menumpuk saat materi desain untuk promosi yang dikerjakan tengah meningkat.
- 2) Pengetahuan penulis yang masih terbatas terkait teknik dan *tools* pada *software* yang sering penulis gunakan untuk mengerjakan desain, yaitu Adobe Photoshop dan Adobe After Effects.
- 3) Warna monitor pada layar laptop pribadi penulis yang kurang akurat. Yang dimaksud adalah pemilihan warna yang telah penulis pilih dan sesuaikan tidak sesuai, sebab *preview* menggunakan laptop pribadi supervisor berbeda dengan hasil akhir yang berasal dari laptop pribadi penulis. Hal ini mengakibatkan hasil desain yang telah diselesaikan dan diberi kepada supervisor akan mengalami revisi terkait *grading* foto.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut merupakan solusi atas kendala yang ditemukan selama proses kerja magang penulis di Visinema Pictures sebagai magang desainer grafis, yaitu:

- 1) Materi desain dicicil lebih dulu sebelum mendekati tenggat waktu yang ditentukan. Hal tersebut mampu mengurangi tugas yang menumpuk, sehingga dalam pengerjaannya tidak akan terburu-buru.
- 2) Penulis mencari tahu dan mempelajari terkait teknik dan *tools* pada Adobe Photoshop, yang kemungkinan besar akan diperlukan ketika mengerjakan desain, melalui internet dan YouTube. Dalam prosesnya, penulis diberi instruksi terkait beberapa *tools* pada Adobe Photoshop oleh supervisor, sehingga pengerjaan desain yang dilakukan oleh penulis cukup dipermudah dengan bantuan tersebut. Sedangkan untuk pengerjaan desain yang membutuhkan Adobe After Effects, penulis mengeksplor dan mencari

informasi yang tidak diketahui melalui internet dan YouTube. Tidak jarang, penulis juga diberikan bantuan dan masukan oleh rekan satu tim yang berpengalaman di bidang *editing*.

- 3) Penulis melakukan revisi yang diperlukan terhadap kendala yang ditemukan. Selain itu, penulis juga lebih sering untuk melakukan *preview* melalui *handphone* pribadi penulis sebelum melakukan *preview* hasil desain ke supervisor untuk meminimalisir revisi warna terkait desain. Lalu, penulis diberikan solusi oleh rekan satu tim untuk mengunggah Google Remote Desktop. Dengan begitu, penulis mampu melakukan *grading* atau mengerjakan desain dengan menggunakan warna yang sesuai sembari *preview* melalui layar *handphone* pribadi penulis.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA