



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Penulis diberikan kepercayaan oleh pembimbing lapangan untuk menduduki posisi sebagai *Graphic Designer* yang sekaligus merangkap sebagai *Photographer, Videographer, dan Online Editor* untuk keperluan konten sosial media milik GCC. Pada posisi ini, penulis masuk kedalam divisi *Digital Comm. & Graphic Design* dibawah pengawasan Javan Aghtian Dwiasputra.

1. Kedudukan

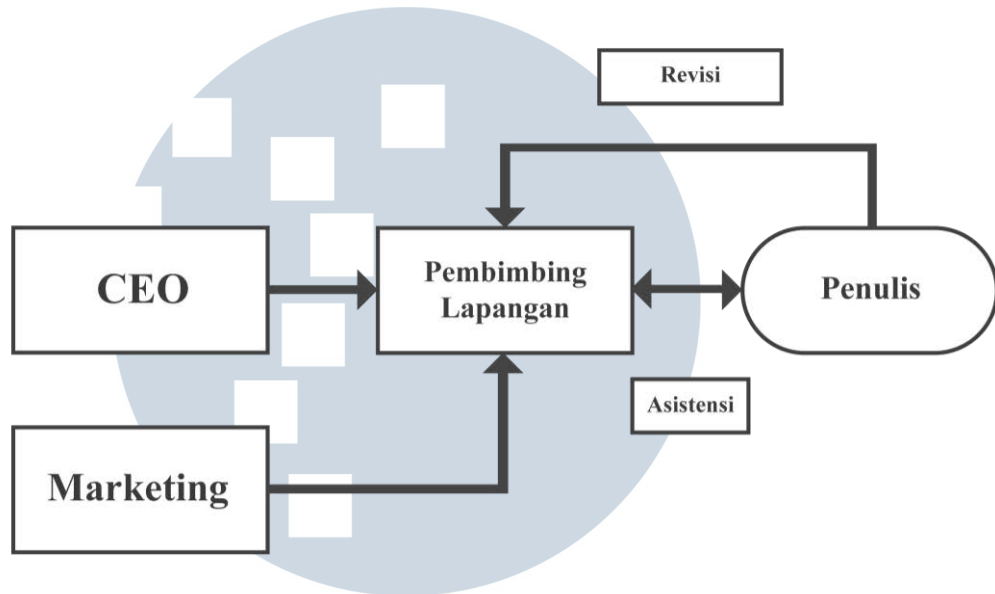
Kedudukan penulis sebagai *Graphic Design* bertugas untuk memenuhi kebutuhan konten sosial media *Instagram* milik GCC dan juga kebutuhan *marketing tools*. Penulis lebih difokuskan oleh pembimbing lapangan untuk mengurus, membuat asset yang akan digunakan untuk konten *posting* harian, sampai kepada proses *upload*.



Gambar 3.1. Struktur sederhana kedudukan penulis

2. Koordinasi

Berikut ini merupakan bagan sederhana alur koordinasi dan komunikasi yang dilakukan oleh penulis selama melakukan praktek kerja lapangan di German Camp Centre:

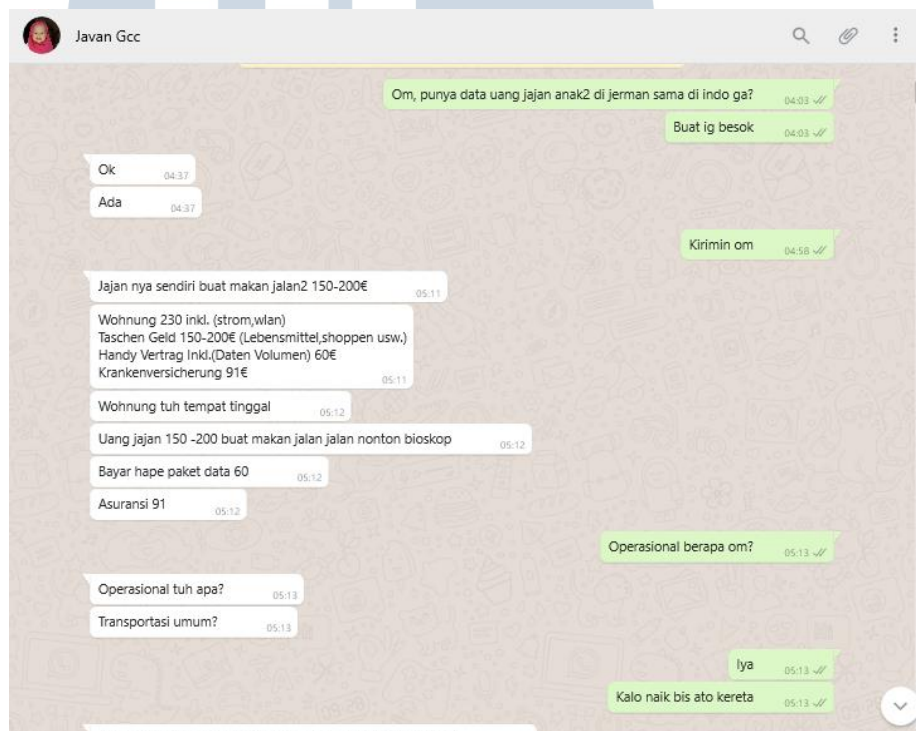


Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi

1. CEO memberikan *briefing* kepada pembimbing lapangan mengenai apa saja yang perlu di kerjakan setiap satu bulan kedepan.
2. Pembimbing lapangan menerima seluruh *briefing* yang telah diberikan oleh CEO untuk direalisasikan.
3. *Marketing* menyampaikan kebutuhan *Marketing tools* kepada pembimbing lapangan.
4. Pembimbing lapangan merangkum seluruh *briefing* yang diterima dari CEO dan juga kebutuhan divisi *Marketing* untuk segera dibicarakan dengan penulis mengenai pembagian tugasnya.
5. Setelah pembagian tugas selesai, Penulis mendapatkan daftar pekerjaan beserta tanggal jatuh tempo dari masing-masing *item* yang ada pada daftar tersebut. Pbertanggung jawab kepada pembimbing lapangan

untuk mengerjakan seluruh *brief* yang nantinya akan digunakan untuk keperluan sosial media, sedangkan *marketing tools* dikerjakan oleh pembimbing lapangan.

6. Untuk memastikan pekerjaan penulis tidak keluar dari konteks atau daftar kerja yang sudah dibuat, penulis mengajukan asistensi secara *online* melalui aplikasi *Whatsapp* maupun tatap muka langsung kepada pembimbing lapangan.



MULTIMEDIA
Gambar 3.3. Transkrip Asistensi melalui aplikasi Whatsapp
INSANTARA

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1-10	<i>Digital Communication via Social Media (IG)</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Diskusi konsep untuk tampilan sosial media GCC secara keseluruhan. b. Menyusun konten harian untuk setiap bulannya. c. <i>Brainstorming</i> visual yang akan digunakan d. Logo German Camp Centre harus digunakan dan muncul di setiap postingan sosial media
2	2	<i>Videography Content</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Diskusi rencana pengaktifan <i>Youtube</i> milik German Camp Centre b. Pengarahan fokus konten video ke Instagram untuk sementara waktu. c. Mengangkat kembali konten <i>German Experience</i> dan <i>Hero Journey</i> dengan beberapa pembaharuan. d. Mengajukan usulan penambahan <i>Motion Graphic</i> sebagai pemanis dalam intro di setiap video <i>German Experience</i>.
3	3-8	Dokumentasi Siswa	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengumpulkan asset berupa

			<p>foto kegiatan siswa GCC untuk keperluan <i>posting</i> harian <i>Instagram</i>.</p> <p>b. Merancang <i>preset</i> warna untuk beberapa foto yang akan masuk kedalam tahap <i>color grading</i>.</p> <p>c. <i>Personal photo</i> siswa untuk keperluan daftar visa.</p>
4	4	<i>Planning Digital Marketing Strategy</i>	<p>a. Fokus diskusi mengenai pemakaian media pembantu dalam hal pemasaran GCC.</p> <p>b. Perancangan konsep kasar pemasaran menggunakan <i>guerilla marketing</i>.</p>
5	7	Review Konten	<p>a. Penambahan dan pengurangan daftar konten yang telah dirancang.</p> <p>b. Evaluasi singkat mengenai statistik jumlah pengunjung <i>Instagram</i> GCC.</p> <p>c. Evaluasi konten Jerman vs Indonesia.</p> <p>d. Peniadaan beberapa <i>posting funfact</i> yang telah kadaluwarsa.</p>

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis bekerja sebagai *Graphic Designer, Videographer, dan Photographer*. Secara keseluruhan, penulis membantu pembimbing lapangan dalam membuat desain cover untuk setiap *post* di *Instagram*, melakukan *editing video* setelah menyelesaikan proses *shooting*, menggarap sendiri *online editing* sebagai bagian dari tahap *post-processing*, dan juga mengumpulkan *stock* foto untuk digunakan sebagai sampul poster, *flyer*, maupun *website*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Penulis mulai menerima pekerjaan secara resmi dari German Camp Centre yaitu pada tanggal 1 Maret 2019. Tepat sehari setelah penulis melakukan *briefing* hari pertama, bersama pembimbing lapangan mengenai daftar pekerjaan yang harus dikerjakan oleh penulis selama satu bulan kedepan.

- tema reguler
 1. program gcc berupa foto maupun infographic
 2. video durasi max 1 menit.

- sub tema untuk jumat, sabtu, minggu, selasa. (1,2,3,5.) maret
 1. Tema keberangkatan
 - tgl 1 : pembukaan + aplikasi visa / swipe
 - tgl 2 : proses aplikasi studien kolleg
 - tgl 5 : foto anak-anak berangkat.

 - tgl 8 : Program GCC/tentang jerman (sejarah tembok berlin) opsional : wartschatztrans
 - tgl 9 : wortschatztraining (bangun pagi 07.00 ngapalin kosa kata selama 30 menit)
 - tgl 10 : video natasya up.
 - untuk geex
 - tgl 12 : pembukaan
 - tgl 13 : profil geex
 - tgl 14 : video geexnya.

 - tgl 15 : pembukaan jerman vs indonesia
 - tgl 16 : Foto (suasana kantin jerman vs indonesia) perbandingan foto/ swipe
 - tgl 17 : infographic (rata2 uang jajan mhs jerman vs indo)
 - tgl 19 : Video durasi 1 min (dally vlog fauzan dzulfikar)

 - tgl 23 : Pembukaan cuaca ekstrim + winter terparah
 - tgl 24 : summer terpanas

 - tgl 26 : festival musim semi
 - tgl 29 : masih festival frihnglingh
 - tgl 30 : masih festival
 - tgl 31 : penutupan bulan maret

Gambar 3.4. Daftar rencana kerja berdasarkan tanggal

Penulis mencatat secara ringkas mengenai poin-poin penting yang disampaikan oleh pemimbing lapangan pada saat melakukan *briefing*. Hasil rangkuman yang telah penulis catat kemudian dipindahkan ke *notepad* agar lebih tertata rapih dan juga menjaga keamanan data dari ancaman hilang. Sementara itu,

pembimbing lapangan juga mempunyai seluruh data yang telah penulis catat pada sebuah excel.

21	22	23	24	25	26	27	28	29	2A
!	"	#	\$	%	&	'	()	*
2B	2C	2D	2E	2F	30	31	32	33	34
+	,	-	.	/	0	1	2	3	4
35	36	37	38	39	3A	3B	3C	3D	3E
5	6	7	8	9	:	;	<	=	>
3F	40	41	42	43	44	45	46	47	48
?	@	A	B	C	D	E	F	G	H
49	4A	4B	4C	4D	4E	4F	50	51	52
I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
53	54	55	56	57	58	59	5A	5B	5C
S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\
5D	5E	5F	60	61	62	63	64	65	66
]	^	-	`	a	b	c	d	e	f
67	68	69	6A	6B	6C	6D	6E	6F	70
g	h	i	j	k	l	m	n	o	p
71	72	73	74	75	76	77	78	79	7A
q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

Gambar 3.5. font family Gotham Bold

Pemilihan *font* yang tepat juga menjadi alasan penting bagi penulis demi menghasilkan desain yang ideal dan juga menjadi satu kesatuan. Berdasarkan hasil diskusi penulis dengan pembimbing lapangan, maka disetujui *font family* Gotham sebagai *font* utama yang akan diterapkan untuk seluruh *post Instagram*.

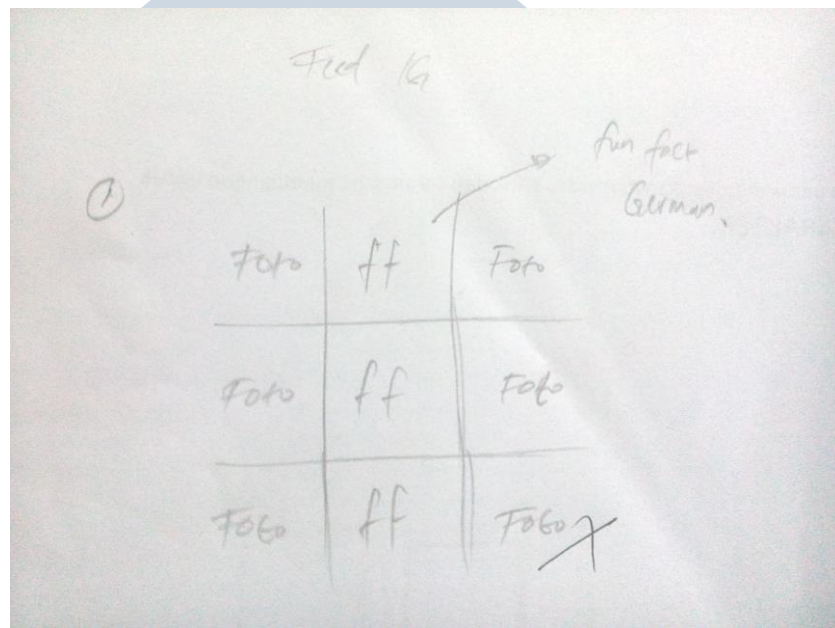
3.3.1.1. Merancang Desain *Feed* Instagram Secara Keseluruhan

a. *Briefing*

German Camp Centre sebelumnya belum memiliki paten atau patokan dasar dalam mendesain untuk *feed* Instagram. Pembimbing lapangan kemudian meminta penulis untuk membuat tiga konsep dasar yang nantinya akan langsung diterapkan sebagai patokan untuk kedepannya.

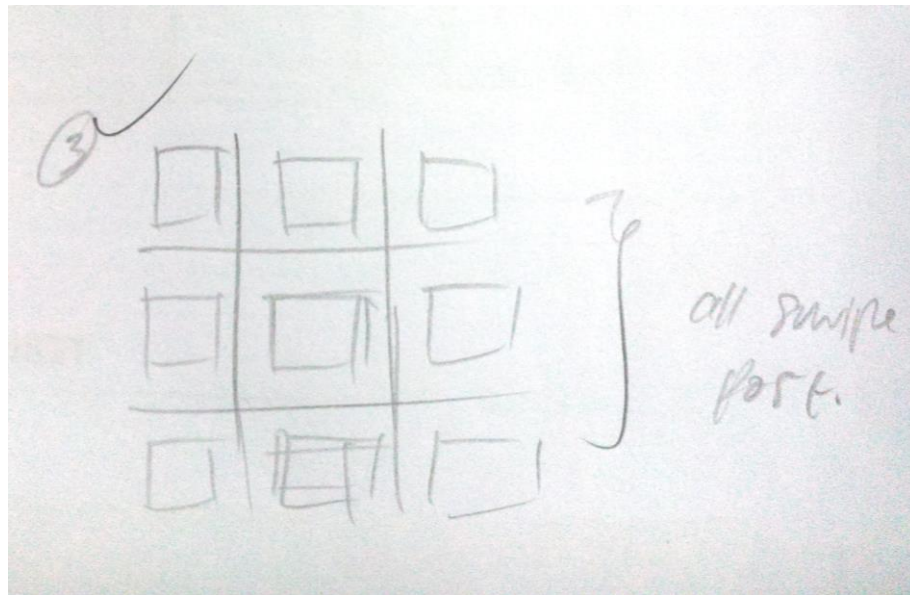
b. Sketsa Konsep

Proses Asistensi *feed* pertama di tolak oleh pembimbing lapangan karena kurangnya *stock* foto riil. Untuk menghindari penggunaan asset yang melanggar *copyright*, maka konsep dengan dominan foto tidak dapat direalisasikan.



Gambar 3.6. Dokumentasi Pribadi Hasil Asistensi Pertama

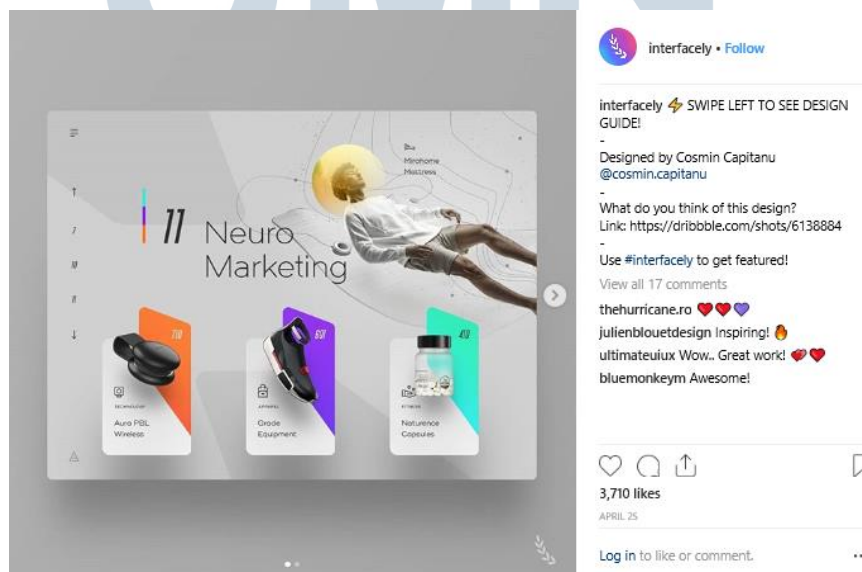
Pada asistensi konsep selanjutnya, penulis mengajukan *posting full swipe* dengan menggunakan *cover* pada bagian depan. Konsep ini disetujui oleh pembimbing lapangan, dengan begitu penulis dapat langsung melakukan pengembangan terhadap konsep ini.



Gambar 3.7. Dokumentasi Pribadi Hasil Asistensi Terakhir

c. Referensi

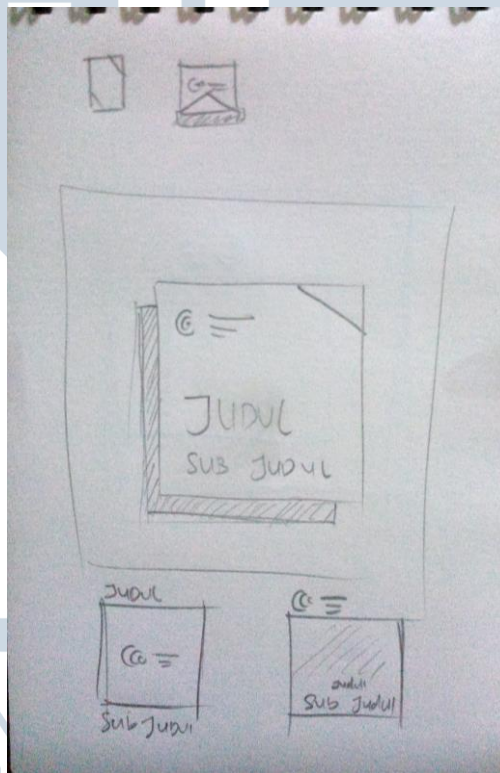
Sejumlah akun Instagram bertemakan desain telah penulis kumpulkan dan analisis. Dengan begitu, penulis dapat mengarahkan desain yang akan dibuat sesuai dengan referensi yang penulis peroleh dengan persetujuan dari pembimbing lapangan. Akun Instagram yang menjadi referensi utama jatuh pada akun bernama Interfacely.



Gambar 3.8. Referensi Utama Pada Akun UI/UX Instagram

d. *Brainstorming*

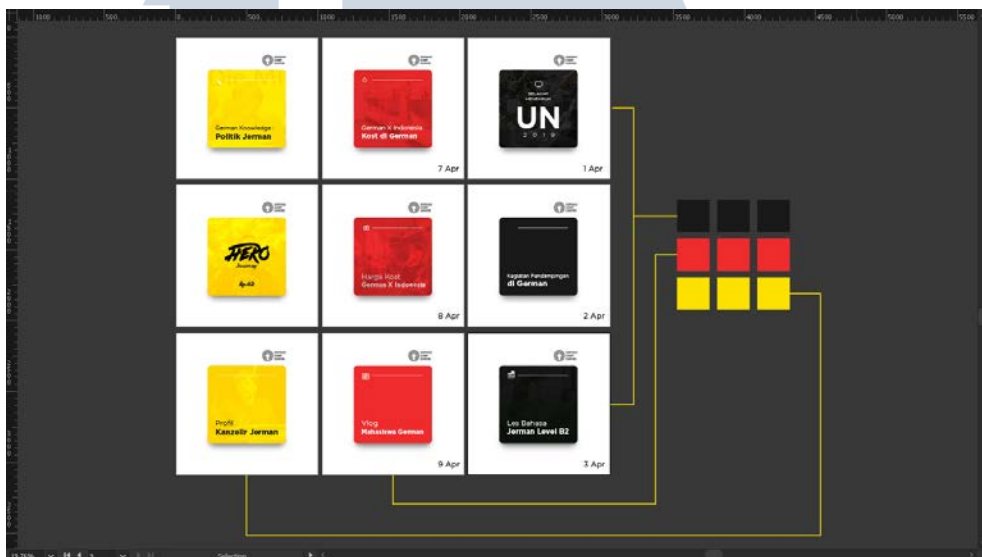
Penulis kembali melakukan sketsa kasar untuk menentukan desain *cover* dan mengumpulkan poin-poin mengenai Jerman. Pada konsep kali ini, penulis ingin menggunakan warna-warna yang memiliki relasi dengan bendera Jerman. Penggunaan logo GCC wajib ada untuk menghindari pencurian konten bagi pihak yang tidak bertanggung jawab. Pada sampul depan, terdapat judul dan sub judul tentang tema pembahasan yang di angkat pada jadwal yang telah ditentukan.



Gambar 3.9. Sketsa Sampul Depan Feeds Instagram

e. Proses Digital

Setelah melakukan konfirmasi kepada pembimbing lapangan mengenai perkembangan desain *cover*, penulis melakukan proses digitalisasi menggunakan Adobe Illustrator. Tujuan dari proses ini yaitu untuk mematangkan konsep mentah, sehingga penulis dan pembimbing lapangan memiliki bayangan mengenai hasil akhir dari sketsa yang telah penulis buat.



Gambar 3.10. Aplikasi Kedalam Tahap Digital Menggunakan Illustrator

f. Upload

Proses digitalisasi selesai, maka *cover* yang telah dibuat akan masuk kedalam tahap *upload*, bersamaan dengan desain konten swipe selanjutnya. Pada proses *upload*, pemilihan *caption* telah dibantu oleh pembimbing lapangan. Beliau telah menyediakan *wording* pada tiap *posting* yang akan di *upload*. Sebelum posting naik, penulis melakukan *quality check* terlebih dahulu untuk menghindari *upload* sebanyak dua kali karena kesalahan, terutama pada konten video. Waktu untuk *upload* biasa dilakukan pada jam 16.00 WIB atau 17.00 WIB karena pada rentang jam tersebut, kebanyakan pengguna *gadget* menghabiskan sisa waktunya menunggu jam matahari terbenam selepas penat saat seharian bekerja di

kantor maupun siswa atau mahasiswa yang jenuh karena jam belajar yang padat.

3.3.1.2. Merancang Konten *German Experience* dan *Hero Journey*

a. *Briefing*

Pada konten kali ini, pembimbing lapangan dan penulis ingin mengangkat tema seputar pengalaman Alumni GCC yang sudah pernah pergi ke Jerman maupun yang sudah lulus dan bekerja di Indonesia. Sebelum masuk kedalam tahap membuat *storyboard*, penulis dan pembimbing lapangan melakukan *scouting* ke beberapa Alumni yang secara kebetulan sedang berada di Indonesia dan sedang memiliki waktu senggang.

Setelah mendapatkan *talent*, kemudian pembimbing lapangan menentukan jadwal yang sesuai dengan *talent*.

b. Konsep

German Experience memiliki konsep seputar Q&A mengenai kegiatan Alumni selama di Jerman, tips untuk siswa yang saat ini sedang menempuh masa pendidikan di GCC, dan juga saran untuk GCC. Sedangkan *Hero Journey*, merupakan sebuah konten video dengan tema dokumenter singkat yang menggambarkan perkembangan Alumni selama di Jerman, serta kontribusi yang ingin Alumni realisasikan kedepannya untuk negaranya sendiri.

c. Mencari Lokasi Syuting

Penulis melakukan survey keliling daerah gedung kantor untuk mencari lokasi yang pas saat melakukan syuting tanpa banyak gangguan dari luar. Akhirnya penulis memutuskan untuk memilih Lobby utama GCC sebagai lokasi syuting *German Experience*. Sedangkan untuk *Hero Journey*, lokasi syuting jauh lebih variatif dibandingkan *German Experience*. Penulis biasanya memilih tempat yang memiliki kesan nyaman, tenang, dan

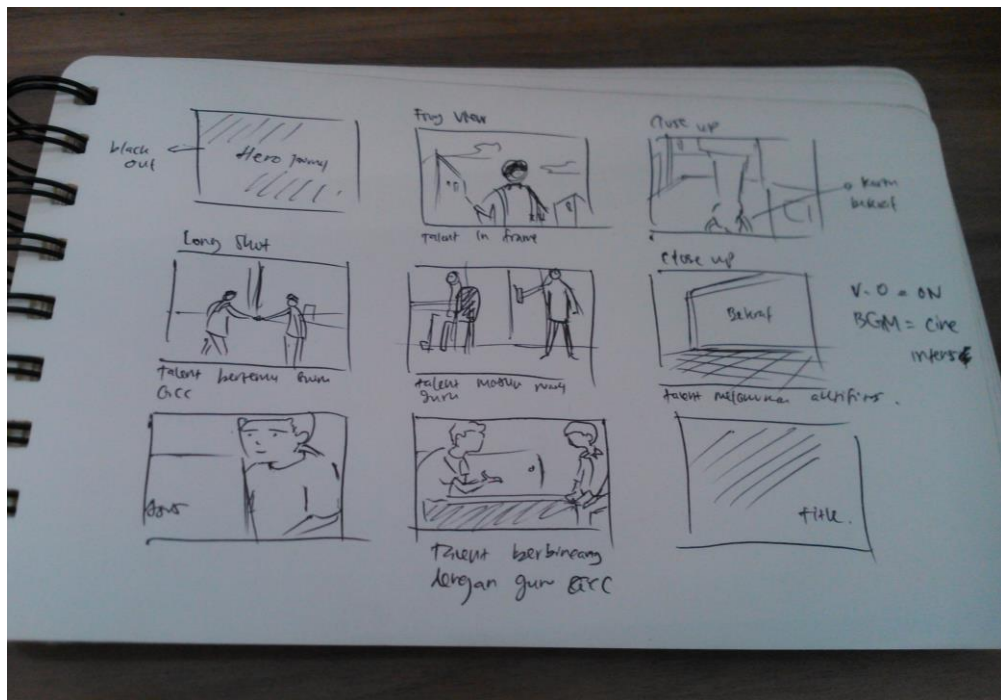
refreshing. Apabila kriteria tersebut tidak bisa penulis penuhi, maka penulis akan milih tempat yang mudah dijangkau sekaligus menyesuaikan konsep awal. Oleh karena itu, *Hero Journey* terakhir yang telah penulis kerjakan memilih lokasi di area kantor, karena konsepnya adalah “Kembali Bernostalgia pada Masa Sekolah di GCC”.



Gambar 3.11. Lokasi Syuting GEEEX di Lobby GCC

d. *Storyboard*

Penulis membuat *storyboard* sederhana untuk memberikan gambaran saat pengambilan *framing*. *Storyboard* berisi jenis-jenis *shoot*, musik yang akan digunakan, serta *sound fx* untuk memberikan kesan tersendiri pada videonya. Khusus untuk *Hero Journey* Episode 02, penulis menggunakan *voice over* dengan menggunakan suara dari talent.



Gambar 3.12. Storyboard Hero Journey Episode 02

e. Proses Syuting

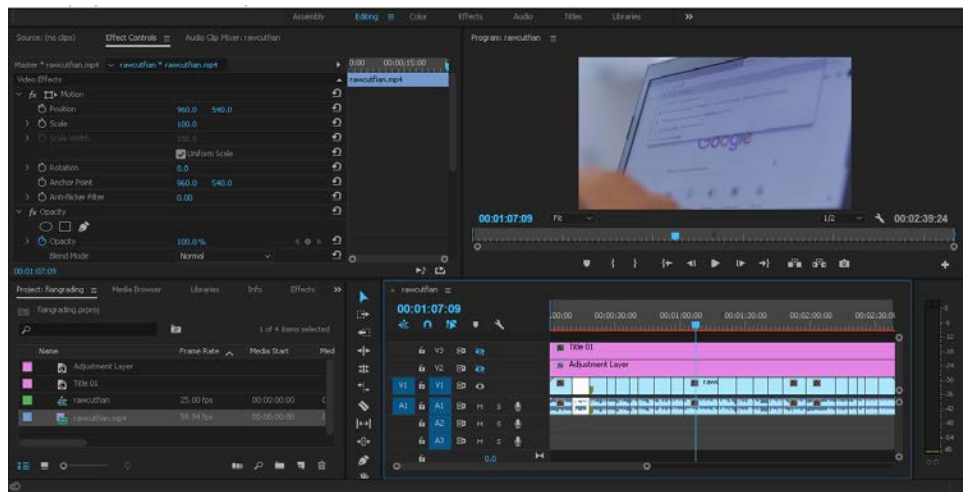
Kantor menyediakan satu buah kamera dengan dua buah lensa. Penulis harus memaksimalkan *gear* yang ada untuk tetap menghasilkan gambar yang bagus tanpa bantuan *Lighting*. Kamera yang penulis gunakan untuk melakukan proses syuting adalah Canon M6 dengan lensa Sigma 18-250mm 1:3.5-6.3 Macro HSM dan Canon EF Lens 50mm 1:1.8 STM. Teknik yang biasa penulis gunakan adalah *Handheld* yaitu teknik merekam gambar dengan mengandalkan kemampuan kekuatan tangan dalam menahan beban dari kamera. Untuk shot dengan keadaan *still* biasanya penulis menggunakan kursi kecil dan meletakkan kameranya diatas kursi tersebut.



Gambar 3.13. *Proses dibalik Shooting German Experience*

f. Post Processing

Pada tahap ini, semua *footage* yang telah di rekam akan diolah kembali menggunakan Adobe Premiere Pro dan Adobe After Effect. Penulis memotong bagian dari video yang dirasa tidak perlu atau memakan banyak durasi dan menyambungkan tiap *scene* yang telah di potong menjadi satu kesatuan. Setelah semua *scene* telah tersambung, maka video tersebut masuk kedalam tahap *Color Grading*. Pada tahap ini, warna video dari *footage* yang mentah akan di koreksi baik dari segi kecerahan warna, kontras, kurva RGB maupun *tone* warnanya untuk membangun *mood* dari keseluruhan video yang ingin dibawakan.



Gambar 3.14. Tampilan Proses Editing Adobe Premiere Pro Hero Journey

g. Render

Ini merupakan tahap terakhir dalam *post-processing*. Video yang dirasa sudah final akan langsung di *render* kedalam format *universal playback* yaitu .mp4 sehingga video dapat diputar dengan aman menggunakan platform yang berbeda-beda. Mp4 juga merupakan format *standard* sebuah video yang diterima oleh *Instagram* dan juga *Youtube*.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama penulis menjalani praktek kerja magang di German Camp Centre, penulis cukup jarang menemukan kendala yang berdampak secara masif. Kendala-kendala yang penulis temukan hanya berupa kendala kecil yang dapat segera dibenahi, yaitu:

- a. Pembimbing lapangan tidak membuat asset bank sebelumnya kedalam satu *folder*, sehingga pada saat asset yang sebelumnya akan kembali digunakan perlu waktu untuk mencarinya lagi. Selain itu, ancaman akan kehilangan data juga sewaktu-waktu dapat terjadi tanpa sepengetahuan pembimbing lapangan maupun penulis.

- b. *Miscommunication* antara *brief* dari CEO menuju pembimbing lapangan juga pernah di alami oleh penulis. Karena hal tersebut, komando yang diberikan pembimbing lapangan kepada penulis tidak tepat. Penulis mengerjakan *brief* yang sebenarnya tidak digunakan karena salah tangkap, sehingga penulis harus mengerjakan ulang dari awal dengan *brief* yang berbeda.
- c. Perubahan waktu *deadline* mendadak tanpa sepengetahuan penulis. Hal ini kadang-kadang terjadi karena adanya perubahan *brief* lagi dari yang bersangkutan.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Kendala-kendala yang penulis temui di atas dapat diatasi dengan melakukan pembenahan dari beberapa aspek yaitu dengan membuat Google Drive terlebih dahulu sebagai tempat penyimpanan seluruh asset yang telah pembimbing lapangan buat dan juga penulis buat. Dengan begitu seluruh data akan aman dari hal-hal yang tidak diinginkan.

Kemudian untuk menangani *miscommunication*, Penulis biasanya melakukan konfirmasi soal konsep yang akan digarap sebanyak enam kali dalam waktu yang berdekatan, penulis juga mengatakan langsung ke pembimbing lapangan apabila ada perubahan konsep lagi secara mendadak, penulis tidak bisa mengerjakannya lagi.

Untuk menangani masalah *deadline* yang mendadak, penulis biasanya mengerjakan seluruh pekerjaan dengan waktu yang berdekatan dalam satu hari sekaligus, sehingga di hari-hari berikutnya beban penulis untuk mengerjakan konten lain dapat berkurang dan lebih leluasa tanpa perlu memikirkan *deadline* yang datang sewaktu-waktu.