

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis melaksanakan magang di PT. Humanika Kreatif Desain sebagai *Graphic Designer Intern*. Penulis diberikan pekerjaan yang berhubungan langsung dengan desain grafis ataupun yang berkaitan dengan ilustrasi. Disini penulis tidak hanya bekerja sendirian, melainkan ada beberapa *graphic design intern* yang juga bekerja sama. Selain itu, penulis berada dibawah bimbingan *supervisor* dan *senior graphic design* Humanika.

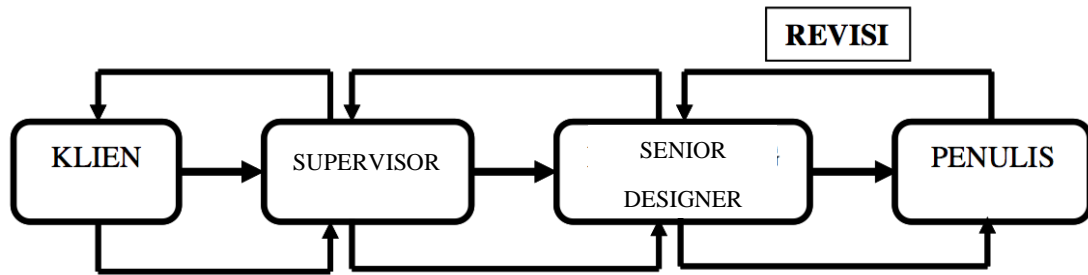
Koordinasi penulis selama melaksanakan magang di PT. Humanika Kreatif Desain adalah untuk merealisasikan keinginan klien. Rata-rata klien membutuhkan jasa desain untuk pameran atau kegiatan sejenisnya yang akan dilaksanakan. Jika desain atau ilustrasi dirasa belum mencukupi, maka akan dilakukan revisi atau pembuatan desain alternatif. Pembagian pekerjaan dilakukan secara online dengan memanfaatkan *Whatsapp* atau group.

3.1.1 Kedudukan

Penulis saat ini menjalankan program magang di PT. Humanika Kreatif Desain. Penulis memiliki peran dan tanggung jawab untuk membantu merealisasikan ide/ proyek yang diinginkan oleh klien. Dalam proses merealisasikan ide, tentunya penulis tidak bekerja sendirian, melainkan dibantu juga dengan rekan sedivisi.

3.1.2 Koordinasi

Koordinasi alur kerja penulis melalui beberapa tahapan. Alur koordinasi ini dapat pula dilengkapi dengan bagan alur kerja seperti contoh di bawah ini:



Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1-4	AR (Augmented Reality)	<ul style="list-style-type: none"> - Merapihkan dan membuat kembali ilustrasi yang sudah disediakan oleh klien. - Membuat motion sederhana dengan ilustrasi yang sudah dirapihkan. - Bantu membuat 2 background untuk kebutuhan AR. <p>Revisi dan meeting secara daring dilakukan secara berkala selama proyek berjalan.</p>
2.	5-7	Reuni SMAN 20 Bandung	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat design backdrop photobooth. - Membuat design template hasil photobooth. (serta alternatif)
3.	8	PT. BIA	<p>Ilustrasi untuk <i>merch</i> totebag:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat ilustrasi burung cendrawasih, pohon palem, burung hantu, burung bangau. (dibuat satuan)

			<ul style="list-style-type: none"> - Membuat ilustrasi seluruh <i>asset</i> satuan yang sudah <i>dicombine</i> dan ditambahkan ornamen yang sesuai dengan tema. - Membuat layout pembatas buku beberapa fauna.
4.	9	Merubah Warna	<ul style="list-style-type: none"> - Merubah warna ilustrasi yang diberikan
5.	9-11	Konten Untuk Bumper Video	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat ilustrasi foto profile Ibu Toety Dharmawangsa untuk keperluan bumper konten linimasa.
6.	11-13	Desain Linimasa Dr. Tjutju Widjaja	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain linimasa ukuran 1x2 m, dalam bentuk 8 panel.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Bagian ini berupa penjelasan secara umum mengenai pekerjaan yang dilakukan penulis selama proses magang.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

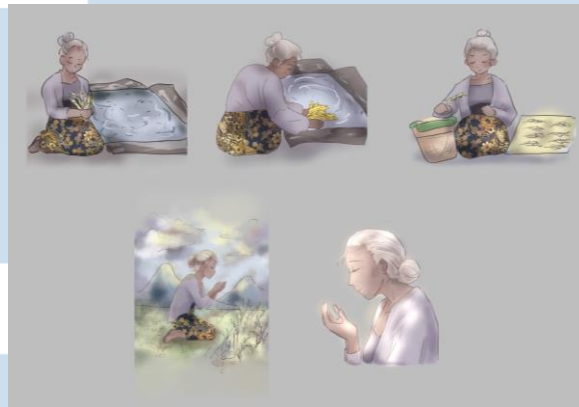
Foto-foto hasil dan proses pekerjaan yang penulis lakukan dapat ditampilkan pula di bagian ini. Jumlah minimal proses yang dijabarkan adalah 5 proyek/ karya, meliputi proses perancangan dari awal hingga akhir.

3.3.1.1 Proyek 1 (Augmented Reality)

Berikut rincian *brief*, *color palette*, sketsa, dan hasil pekerjaan penulis.

a. Brief

Penulis diberikan brief yang berisikan ilustrasi awalnya saja, yaitu ilustrasi yang sudah dibuat oleh klien. Ilustrasi kembali dibuat agar memudahkan pembuatan motionnya dengan layer yang lebih rapih. Brief diberikan melalui whatsapp group/ melalui personal chat.



Gambar 3. 2 Ilustrasi Brief Klien

b. Color Palette

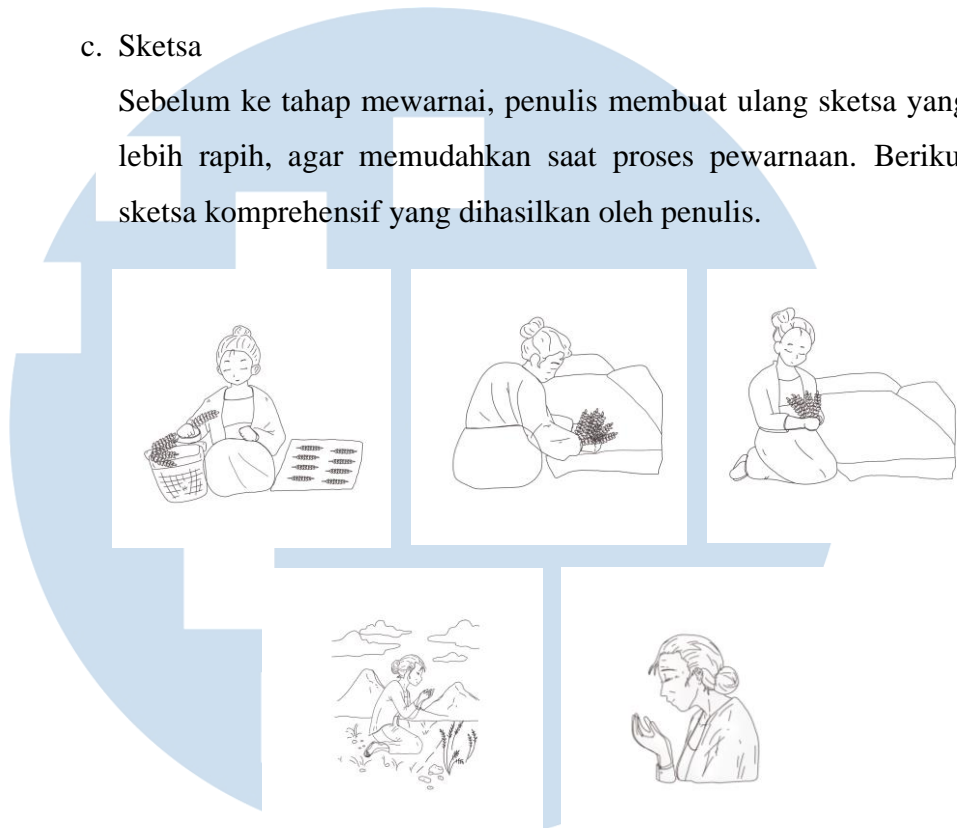
Berikut beberapa warna yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi. Penggunaan warna dipilih berdasarkan ilustrasi yang sudah disediakan di awal oleh klien, hanya saja penulis perlu menyesuaikan warna-warna tersebut. Warna-warna tersebut disusun dalam bentuk *color palette* sebagai berikut.



Gambar 3. 3 Color Palette Ilustrasi Klien

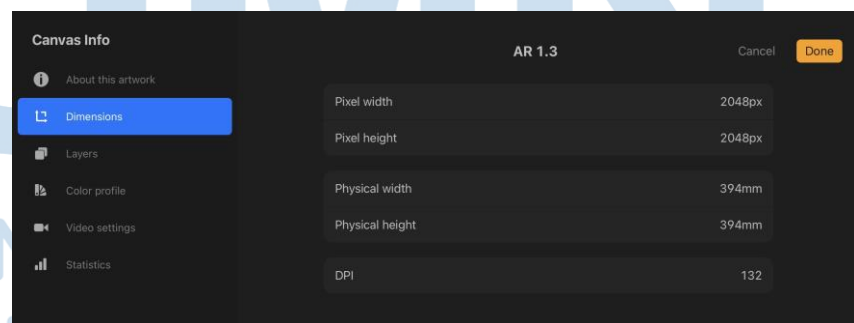
c. Sketsa

Sebelum ke tahap mewarnai, penulis membuat ulang sketsa yang lebih rapih, agar memudahkan saat proses pewarnaan. Berikut sketsa komprehensif yang dihasilkan oleh penulis.

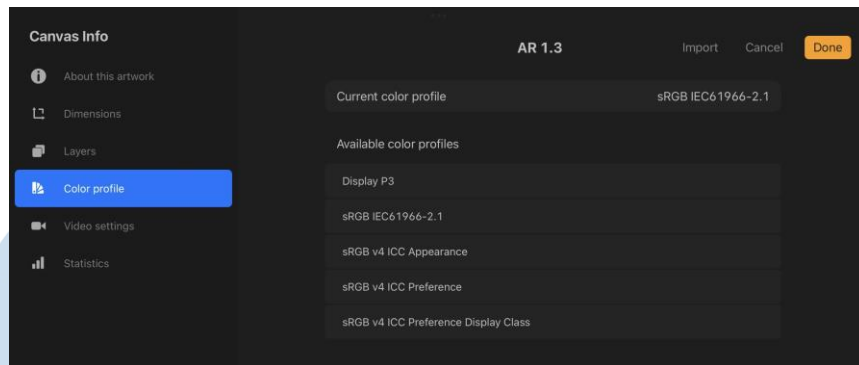


Gambar 3. 4 Sketsa Awal (before coloring)

Sketsa dibuat menggunakan aplikasi Procreate dengan detail *artboard* sebagai berikut. Artboard yang digunakan adalah bentuk *square*. Penulis menggunakan *color profile* RGB.



Gambar 3. 5 Konfigurasi Dimensi Procreate



Gambar 3. 6 Konfigurasi Warna Procreate

d. Hasil Karya

Proyek *Augmented Reality* merupakan sebuah pameran yang dilaksanakan oleh UNS (Universitas Sebelas Maret). Penulis diminta untuk membuat ulang ilustrasi yang sudah disediakan oleh UNS. Penulis membuat ilustrasi sama seperti ilustrasi sebelumnya, tetapi dibuat kembali dengan *style* yang sama, namun dengan pewarnaan dan layer yang lebih rapih agar memudahkan pembuatan *motion*. *Motion* yang dibutuhkan adalah dengan menggerakkan beberapa bagian ilustrasi tersebut.



Gambar 3. 7 Sketsa setelah Coloring

3.3.1.2 Proyek 2 (Reuni SMAN 20 Bandung)

Berikut rincian perancangan proyek Reuni SMAN 20 Bandung.

a. Brief

Penulis diminta untuk membuat background photobooth sebuah acara reuni SMAN di Bandung, yaitu di SMAN 20 Bandung. Penulis diberikan beberapa asset yang sudah disediakan dan bisa dipakai untuk membuat *background*. Asset tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 3. 8 Asset Logo Sponsor

Selain logo sponsor, diberikan juga logo dan tagline yang dipakai untuk melengkapi identitas visual, yang nantinya dipakai oleh penulis sebagai acuan warna untuk *background photo booth*.



Gambar 3. 9 Logo dan Tagline Event

b. Color Palette

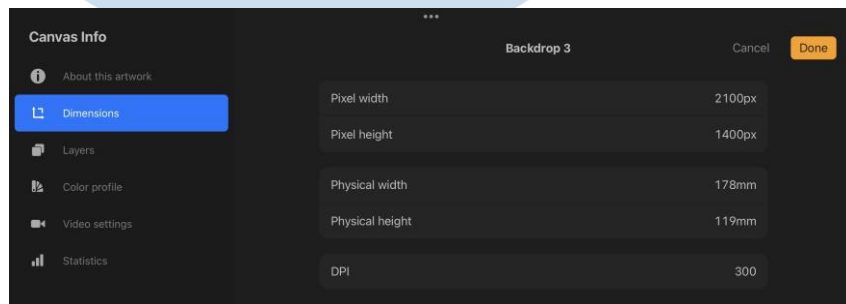
Berikut beberapa warna yang digunakan oleh penulis guna menunjang desain background photo booth Reuni SMAN 20 Bandung.



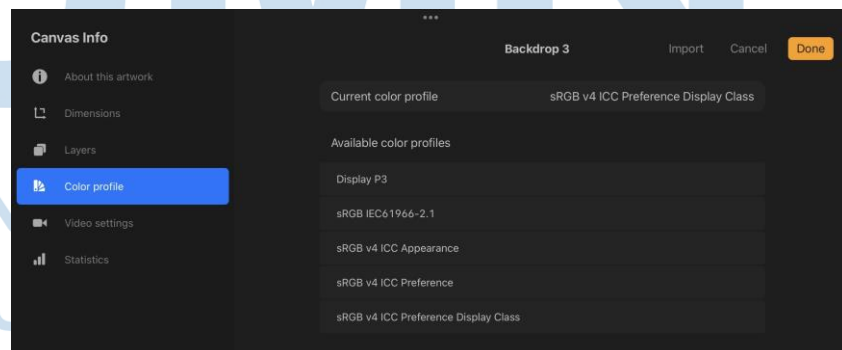
Gambar 3. 10 Color Palette Event

c. Hasil Karya

Setelah mengamati contoh style logo yang disediakan, penulis diminta untuk membuat beberapa background sehingga terdapat pula beberapa alternatif. Penulis membuat karya menggunakan aplikasi Procreate dengan detail sebagai berikut, dengan *color profile* RGB.

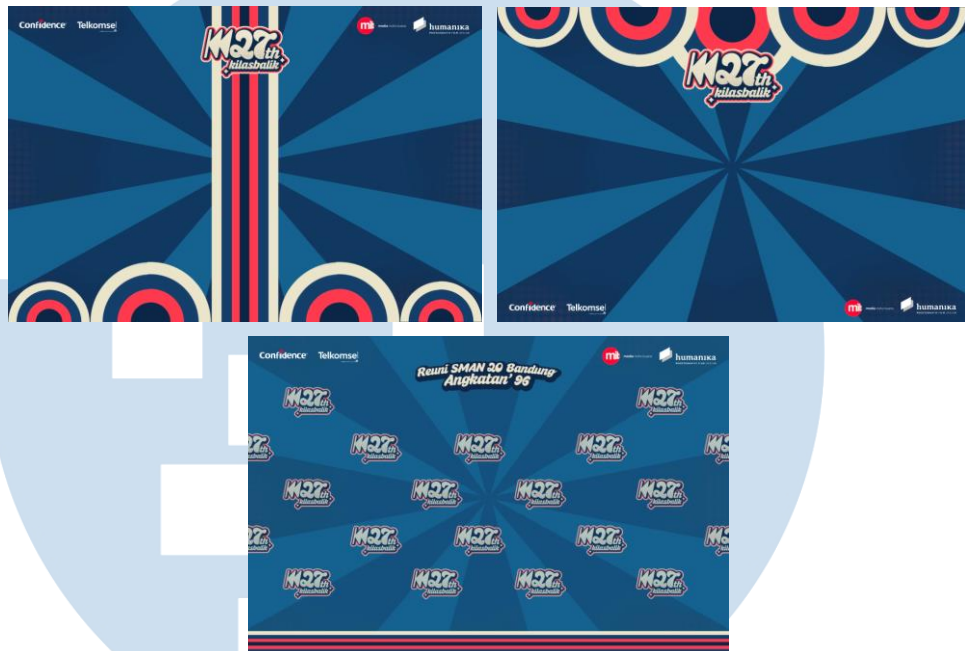


Gambar 3. 11 Konfigurasi Dimensi Procreate (SMAN 20)



Gambar 3. 12 Konfigurasi Color Profile Procreate (SMAN 20)

Berikut beberapa hasil karya serta alternatif yang dirancang oleh penulis.



Gambar 3. 13 Hasil Karya Background Photobooth Event

3.3.1.3 Proyek 3 (PT. BIA)

Berikut rincian perancangan ilustrasi flora dan fauna proyek PT. BIA.

a. Brief

Proyek PT. BIA ini dibutuhkan ilustrasi fauna dan flora seperti Burung Cendrawasih, Burung Bangau, Burung Hantu, dan Pohon Palembang untuk keperluan desain *totebag*. Penulis diminta untuk membuat keempat ilustrasi dengan referensi dan brief yang sudah diberikan

Berikut referensi gambar yang diberikan kepada penulis sebagai salah satu brief dan acuan ide. Selain itu, penulis juga diperbolehkan mencari referensi gambar lainnya, seperti dibawah ini.



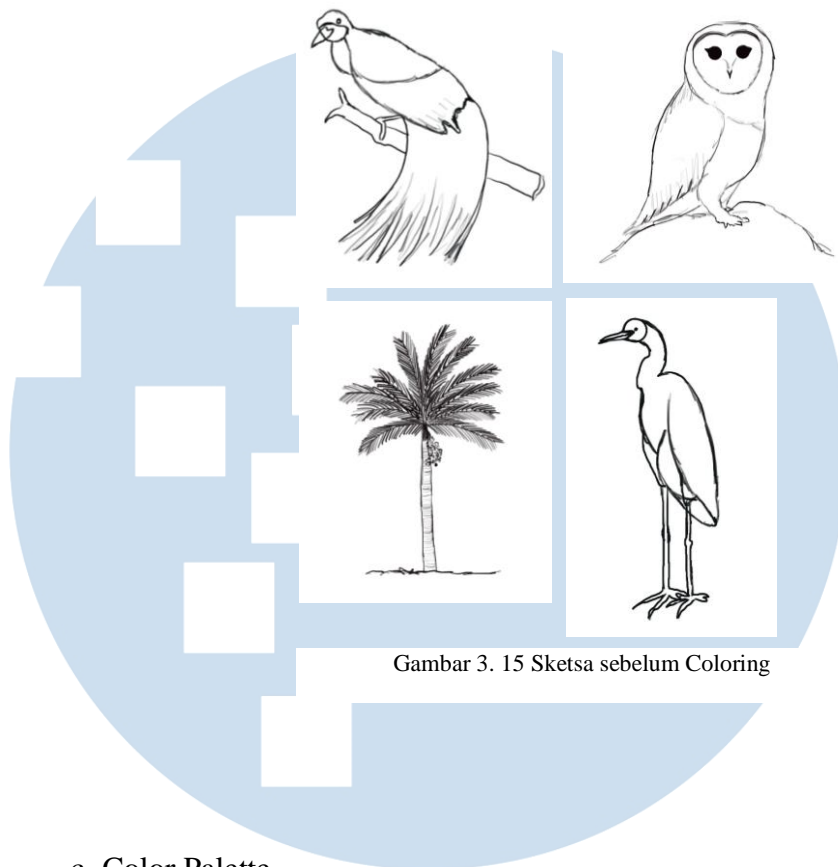
Gambar 3. 14 Referensi Gambar untuk Brief

b. Sketsa

Setelah mencari beberapa referensi foto flora dan fauna yang dibutuhkan, penulis membuat sketsa dalam bentuk terpisah dan secara komprehensif.

Setelah diselesaikannya sketsa, penulis memberikan *update progress* kepada senior desain grafis. Sketsa yang dibuat oleh penulis adalah sebagai berikut.

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 Sketsa sebelum Coloring

c. Color Palette

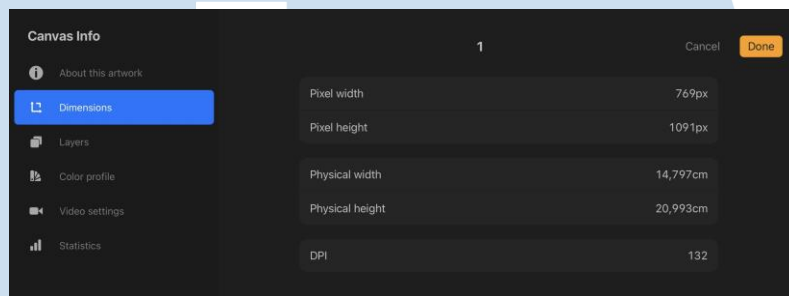
Berikut color palette yang digunakan oleh penulis sebagai bagian dari acuan untuk membuat ilustrasi.



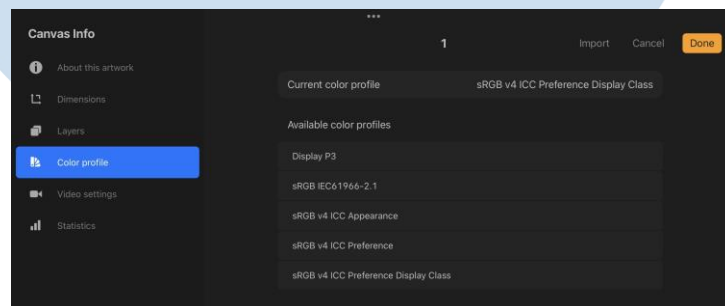
Gambar 3. 16 Color Palette (PT. BIA)

d. Hasil Karya

Setelah dibuat dalam bentuk satuan, penulis diminta untuk menggabungkan/ *combine* seluruh ilustrasi, dan diberikan tambahan ornamen yang berhubungan dengan daerah Merauke. Seluruh ilustrasi diminta untuk dibuat dengan ukuran A5. Penulis menggunakan aplikasi Procreate untuk membuat ilustrasi terkait, dengan *color profile* RGB.



Gambar 3. 17 Konfigurasi Dimensi Procreate (PT. BIA)



Gambar 3. 18 Konfigurasi Color Profile Procreate (PT. BIA)



Berikut hasil karya proyek untuk keperluan *totebag* PT.BIA.



Gambar 3. 19 Hasil Karya setelah Coloring (PT. BIA)

UMMN

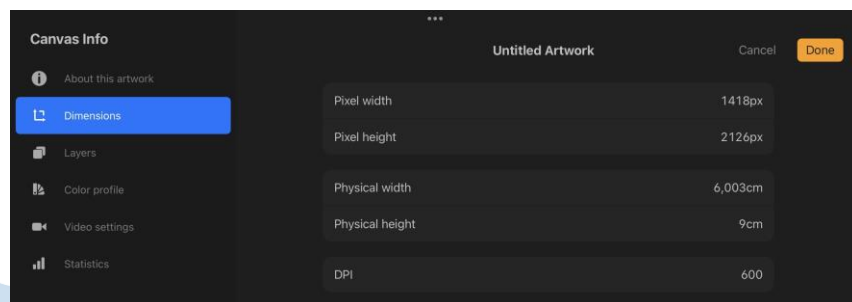
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Berikut ini hasil ilustrasi yang sudah *dicombine* menjadi satu. Ditambahkan elemen Pohon Buah Merah dan Anggrek Hitam.

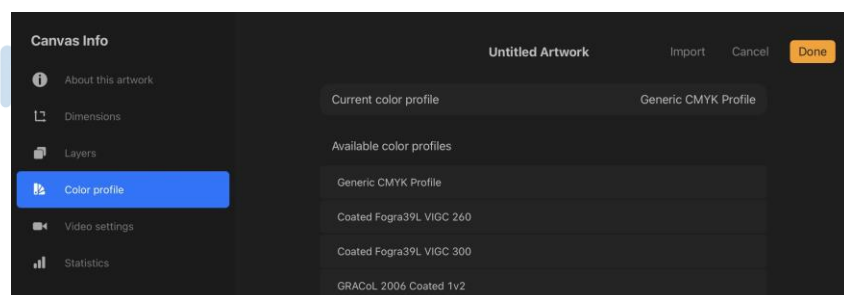


Gambar 3. 20 Hasil Ilustrasi Karya Final (PT. BIA)

Lalu penulis diminta untuk membuat layout bagian belakang pembatas buku, dengan foto-foto faunanya di sisi bagian depan. Pembatas buku dibuat dengan ukuran 6x9 cm. Penulis diminta untuk membuat beberapa alternatif berdasarkan brief. Penulis menggunakan aplikasi Procreate dalam pembuatan ilustrasi dibawah, dengan menggunakan *color profile* CMYK.



Gambar 3. 21 Konfigurasi Dimensi Procreate (pembatas buku)



Gambar 3. 22 Konfigurasi Color Profile Procreate (pembatas buku)

Berikut hasil dan beberapa alternatif pembatas buku.



Gambar 3. 23 Hasil Karya Alternatif Pembatas Buku

3.3.1.4 Proyek 4 (Ilustrasi Bu Toety Dharmawangsa)

a. Brief

Penulis diberikan brief berupa referensi foto Ibu Toety Dharmawangsa yang akan dijadikan sebuah ilustrasi. Penulis diminta untuk membuat ilustrasi untuk keperluan *video bumper* linimasa. Penulis diminta untuk membuat dengan *style* yang sudah ditentukan. Penulis mengerjakan ilustrasi dengan aplikasi Procreate.



Gambar 3. 24 Referensi Foto (ibu Toety Dharmawangsa)

b. Sketsa

Setelah mendapatkan referensi dan brief oleh SPV, penulis mulai membuat sketsa komprehensif, dan melakukan update progress setelah setengah pewarnaan.



Gambar 3. 25 Sketsa sebelum Coloring (ibu Toety D.)

c. Color Palette

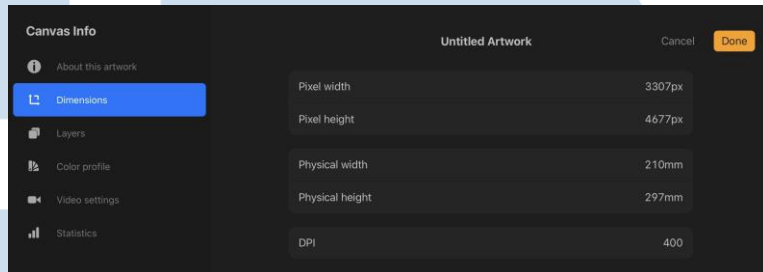
Berikut color palette yang digunakan oleh penulis sebagai acuan pewarnaan karya ilustrasi. Penulis menggunakan warna yang *tone down* agar bisa menerapkan sesuai *style* yang diharapkan.



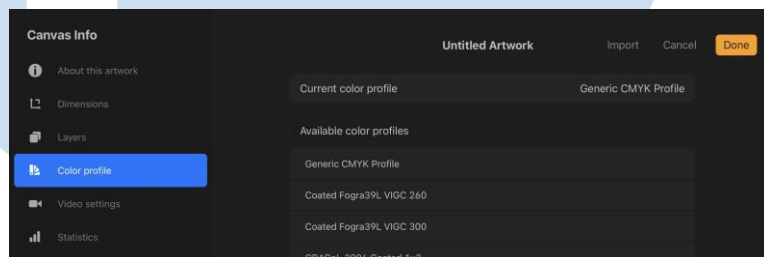
Gambar 3. 26 Color Palette (ibu Toety D.)

d. Hasil Karya

Berikut hasil karya ilustrasi Ibu Toety Dharmawangsa. Penulis menggunakan aplikasi Procreate dalam membuat ilustrasi tersebut. Penulis juga menggunakan *color profile* CMYK.



Gambar 3. 27 Konfigurasi Dimensi Procreate (ibu Toety D.)



Gambar 3. 28 Konfigurasi Color Profile Procreate (ibu Toety D.)

Berikut hasil ilustrasi Ibu Toety Dharmawangsa.



Gambar 3. 29 Hasil Ilustrasi Karya Ibu Toety Dharmawangsa

3.3.1.5 Proyek 5 (Desain Linimasa Dr. Tjutju Widjaja)

Berikut rincian perancangan Desain Linimasa Dr. Tjutju Widjaja.

a. Brief

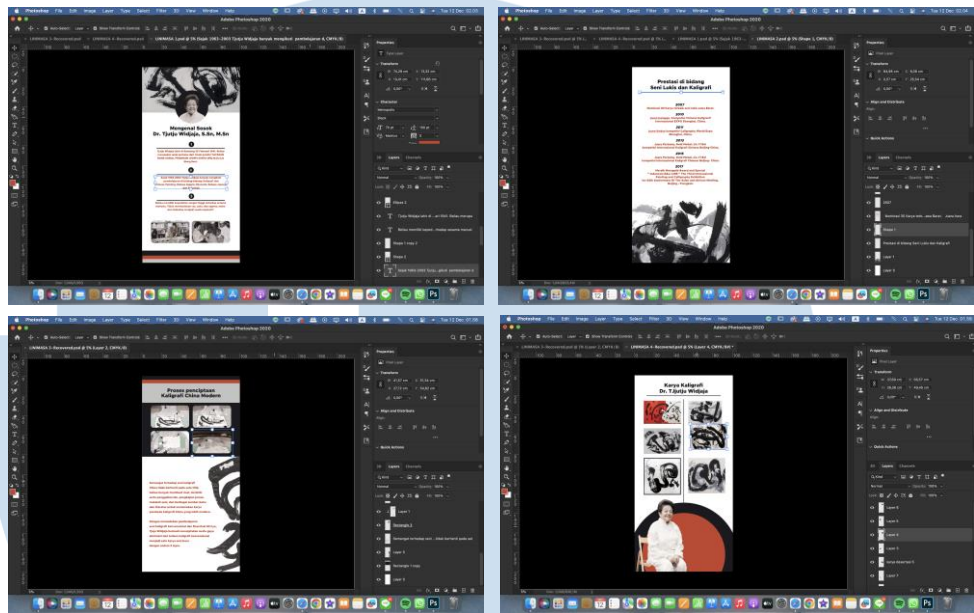
Penulis diberikan brief oleh SPV melalui *whatsapp*. Brief yang diberikan berisikan PDF *timeline* berupa kalimat dan paragraf. Penulis diminta untuk membuat beberapa panel yang berisikan biografi dan kisah seni kaligrafi Dr. Tjutju Widjaja. Selain itu, penulis juga diberikan akses Google Drive yang berisikan foto-foto dokumentasi Dr. Tjutju Widjaja serta karya-karya beliau.



Gambar 3. 30 Brief Linimasa Dr. Tjutju W.

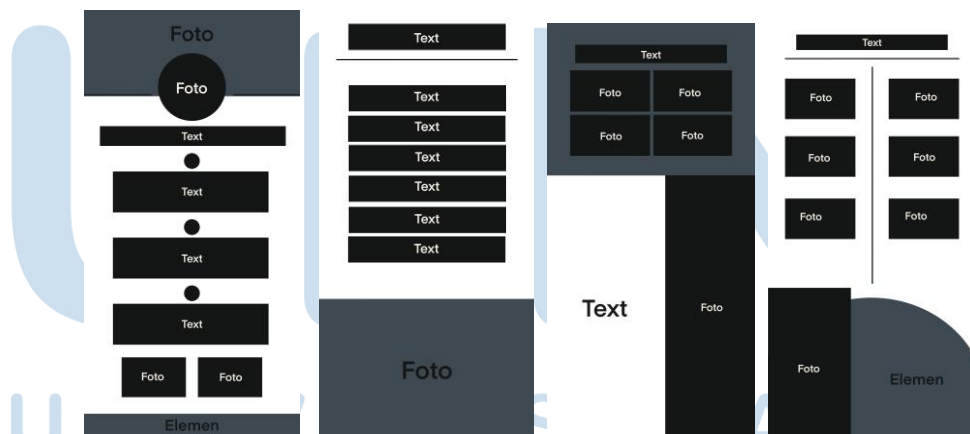
b. Layout Desain

Penulis merancang desain linimasa menggunakan Adobe Photoshop 2020 dengan ukuran artboard 1x2 m. Selain itu, penulis menggunakan *color profile* CMYK. Berikut tampilan pengerjaan saat penulis merancang desain linimasa.



Gambar 3. 31 Layout Desain Linimasa Dr. Tjutju W.

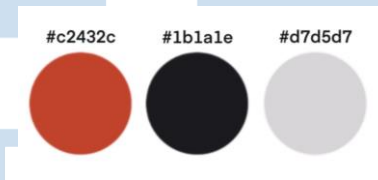
Berikut layout desain linimasa yang dirancang oleh penulis sebelum menempatkan objek dan elemen terkait. Seluruh ukuran *artboard* adalah 1x2 m.



Gambar 3. 32 Layout Desain Linimasa Dr. Tjutju W. (2)

c. Color Palette dan Font

Berikut beberapa jenis warna yang digunakan oleh penulis sebagai acuan desain linimasa.



Gambar 3. 33 Color Palette Desain Linimasa Dr. Tjutju W.

Dibawah ini merupakan jenis *family font* yang dipakai oleh penulis, yaitu Metropolis.



Gambar 3. 34 Jenis Family Font

d. Hasil Karya

Berikut hasil akhir dari perancangan Desain Linimasa Dr. Tjutju Widjaja.



Gambar 3. 35 Hasil Ilustrasi Karya Desain Linimasa Dr. Tjutju Widjaja

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

1. Karena dilakukan secara online, terdapat munculnya rasa gugup dan sungkan untuk banyak bertanya melalui via *chat* (Grup *Whatsapp*).

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

1. Penulis tetap berusaha mengkomunikasikan mengenai kerjaan yang diberikan ataupun perihal pertanyaan yang ingin diajukan, tetapi langsung via *personal chat* kepada SPV dan senior desainer terkait, sehingga lebih nyaman untuk bertanya mengenai pekerjaan.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA