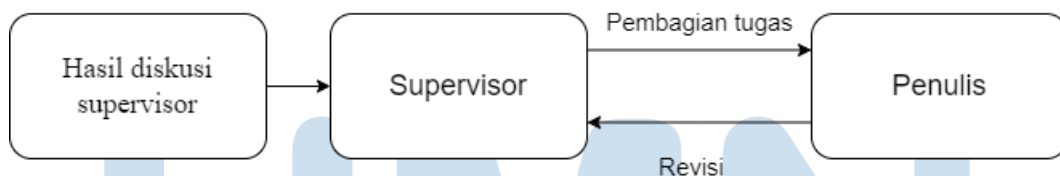


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Sejak pendaftaran magang, penulis mendapatkan tugas untuk membuat aset yang dibutuhkan dalam proyek Almanac. Penulis ditugaskan untuk merancang desain *merchandise* seperti *lanyard*, *mug*, *varsity*, kartu remi, poster. Proses magang ini dikordinasikan oleh Bapak Christian Aditya dan Bapak Ahmad Arief Adiwijaya sebagai *supervisor* penulis. Tugas dan revisi memiliki alur yang sama, yaitu Supervisor akan memberikan tugas untuk penulis melalui aplikasi WhatsApp. Setelah mendapatkan tugas, penulis akan mengerjakan tugas dari *supervisor*. Kemudian hasil desain yang telah penulis kerjakan akan diberikan terlebih dahulu ke Supervisor. Jika hasil desain penulis memerlukan sebuah revisi, maka penulis akan merevisi tugas tersebut dan tidak mengerjakan tugas lain. Ada kalanya penulis juga diberikan tugas untuk membantu sesama tim dalam mengerjakan tugasnya. Berikut adalah alur koordinasi berikut:



Gambar 3.1 Contoh Bagan Alur Kerja Penulis

Sumber: Data olahan penulis, 2023

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Pada kerja magang ini, penulis dan tim penulis mendapatkan banyak pekerjaan yang diperlukan proyek Almanac terutama Muniverse. Penulis diberikan tugas untuk membuat aset seperti *bumper*, *poster*, *merchandise*, dan membantu tim penulis dalam menganimasikan aset yang telah dibuat dari tim aset. Selain tugas yang telah penulis uraikan di atas, penulis juga membantu tugas di luar tim penulis, seperti membantu menjaga booth Muniverse untuk acara Almanac.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Selama menjalankan kerja magang ini, penulis mengerjakan berbagai desain untuk merchandise. Bentuk merchandise yang penulis kerjakan memiliki permukaan bidang yang berbeda, contohnya ada Kartu, *Mug*, *Lanyard*, poster, dan berbagai ilustrasi. Dari contoh merchandise tersebut tidak ada kesamaan ukuran ataupun bidangnya. Berikut merupakan tabel dari tugas yang telah penulis kerjakan selama kerja magang di Virtuosity.

Tabel 3.1 *Timeline* kerja magang

Minggu	Tanggal	Tugas
Ke-1	31 Juli - 4 Agustus	- Membuat desain <i>lanyard</i> . - Membuat desain <i>mug</i> .
Ke-2	7 Agustus - 12 Agustus	- Membuat desain jaket <i>varsity</i> . - Membuat desain kartu remi (King dan Queen).
Ke-3	14 Agustus - 19 Agustus	- Membuat desain kartu remi (King, Queen, Jack, As).
Ke-4	21 Agustus - 26 Agustus	- Membuat desain kartu remi (King, Queen, Jack, As).
Ke-5	28 Agustus – 1 September	- Membuat desain kartu remi (King dan Queen). - Membuat desain kartu remi (Joker).
Ke-6	4 September – 9 September	- Membuat desain kartu remi (Joker).
Ke-7	11 September – 16 September	- Membuat desain kartu remi (Joker, As, Jack).
Ke-8	18 September – 22 September	- Membuat desain kartu remi (Jack). - Menganimasikan animasi bumper. - Merevisi jaket <i>varsity</i> dan <i>lanyard</i> .

Ke-9	25 September – 30 September	<ul style="list-style-type: none"> - Menganimasikan animasi <i>bumper</i>. - Membuat desain kartu remi (<i>back side</i>).
Ke-10	2 Oktober – 6 Oktober	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan pembuatan desain kartu remi. - Membuat poster bertemakan Utopia.
Ke-11	9 Oktober – 13 Oktober	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan pembuatan poster. - Membuat 52 desain kartu remi. (kartu angka 2 hingga 10 dalam tiap simbol)
Ke-12	16 Oktober – 20 Oktober	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan 51 desain kartu remi - Melanjutkan pembuatan poster alternatif. - Briefing mengenai pameran yang akan diselenggarakan.
Ke-13	23 Oktober – 27 Oktober	<ul style="list-style-type: none"> - Merevisi poster alternatif. - Membuat pose karakter hewan, Pea dan Boba.
Ke-14	30 Oktober – 2 November	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan pembuatan pose hewan. - Menjaga <i>booth</i> Muniverse di acara Almanac.
Ke-15	6 November – 8 November	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan pembuatan pose hewan.
Ke-16	14 November – 17 November	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>property/items</i> untuk karakter Pea (kasur kucing). - Membuat <i>playground</i> untuk kucing.
Ke-17	20 November – 24 November	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>property/items</i> untuk karakter Pea. (mainan kucing). - Membuat <i>property/items</i> untuk karakter Boba (kasur anjing).
Ke-18	27 November – 30 November	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>property/items</i> untuk karakter Boba (kasur anjing). - Membuat <i>property/items</i> untuk karakter Boba (mainan anjing).
Ke-19	1 December	<ul style="list-style-type: none"> - Merevisi kartu remi.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis telah mengerjakan berbagai macam tugas selama kegiatan magang di Virtuosity Production Lab Center of Excellence, berikut adalah tugas penulis:

Membuat desain *merchandise*

Merchandise merupakan barang yang biasanya digunakan oleh perusahaan untuk memperkenalkan perusahaannya melalui proyek yang dikerjakan. Dalam mendesain *merchandise*, penulis harus membuatnya semenarik mungkin agar menarik konsumen untuk membeli.

Pada minggu pertama bekerja magang, penulis diberikan tugas untuk membuat desain lanyard atau tali gantungan. Langkah pertama dalam menciptakan desain *merchandise*, penulis mencari terlebih dahulu referensi *style lanyard* yang diminati oleh remaja kekinian. Berikut adalah gambaran *lanyard* yang penulis ambil untuk dijadikan referensi:



Gambar 3.2 Referensi Lanyard, 2023

Sumber: Nikusagi (kiri), KIMCHI KAWAII (kanan)

Setelah mendapatkan gambaran, penulis mencari informasi data mengenai karakter Munmun dan Karu (hobi, makanan kesukaan, minuman kesukaan). Penulis mendapatkan data karakter Munmun sering diidentikan dengan bintang, menyukai es krim, minuman *bubble milk tea*, dan sering bermain handphone. Sedangkan karakter Karu suka bermain game, kopi, music. Maka dari data tersebut, penulis membuat icon yang sesuai dengan masing-masing tiap karakter.



Gambar 3.3 Hasil *Icon* Karakter Munmun dan Karu, 2023

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Setelah membuat icon yang sesuai dengan karakteristik karakter, penulis mulai mengerjakan bagian sketsa desain *lanyard*. Saat menciptakan desain, penulis memperhatikan jarak antar *icon* di bidang agar desain seimbang. Kemudian setelah menyelesaikan desain dari *lanyard*, penulis juga membuat desain yang lebih sederhana. Berikut merupakan hasil desain penulis dalam pengerjaan desain *lanyard*:



Gambar 3.4 Hasil Desain *Lanyard* Penulis, 2023

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Setelah menyelesaikan tugas membuat lanyard, penulis mendapatkan tugas untuk desain gelas atau *mug*. Pembuatan desain *mug* memiliki alur pengerjaan yang sama dengan pembuatan *lanyard*. Diawali dari penulis mencari referensi mug yang simple namun masih menarik. Berikut merupakan desain mug yang penulis ambil untuk dijadikan referensi:



Gambar 3.5 Referensi *Mug Official* dari *Anime Child of Kaminari Month*, 2021

Sumber: Animate Online Shop

Kemudian pada proses mendesain, penulis mencari tahu ukuran yang diperlukan untuk membuat desain gelas pada umumnya. Setelah mendapatkan referensi tersebut penulis membuat desain untuk gelas. Berikut merupakan hasil desain penulis dalam pengerjaan desain *mug*:



Gambar 3.6 Hasil Desain *Mug* Penulis, 2023

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Tugas penulis berikutnya adalah mendesain jaket *varsity*. Seperti tugas penulis sebelumnya, pembuatan desain jaket ini diawali dengan mencari referensi jaket. Pembuatan jaket *varsity* ini cukup memakan waktu yang lebih lama karena memiliki variasi warna dan tipe. Jaket ini terbagi menjadi 2 versi, pertama versi *minimalist* dan *non-minimalist*. Penulis menciptakan 6 variasi warna jaket *minimalist* (*Grey, Beige, Navy, Blue, Black, light Grey*). Pada gambar berikut merupakan hasil jaket *minimalist*.



Gambar 3.7 Hasil Desain Jaket *Minimalist* Penulis, 2023

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Sedangkan untuk *non-minimalist*, penulis mendesain dengan desain yang berbeda. Variasi *non-minimalist* bertemakan Munmun dan Karu, sehingga menggunakan dengan warna dan detail sesuai dengan karakter tersebut. Berikut adalah contoh jaket bertemakan karakter Muniverse yang telah penulis desain:

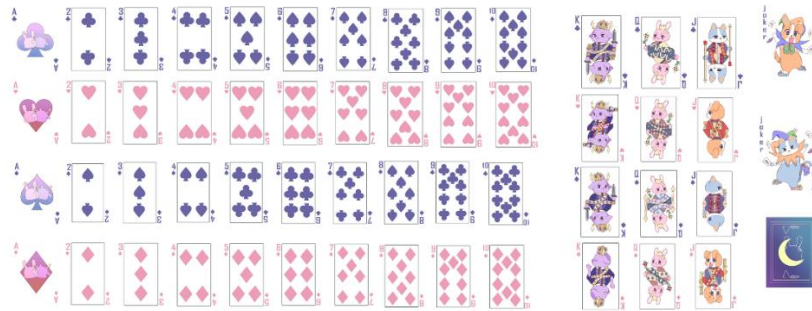


Gambar 3.8 Hasil Desain Jaket Tema Munmun dan Karu, 2023

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Setelah menyelesaikan pembuatan jaket *varsity*, penulis mendapatkan tugas baru yaitu membuat kartu remi. Berikut adalah hasil kartu remi yang telah penulis 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



Gambar 3.9 Hasil Desain Kartu Remi, 2023

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Pada pembuatan kartu remi ini, penulis tidak hanya mencari jumlah kartu yang ada, namun penulis juga menganalisis desain dari tiap tipe kartu. Contohnya, dari banyak kartu remi yang telah dirilis, kartu King Heart sering digambarkan dengan menusuk kepalanya sendiri.

Membuat desain alternatif poster

Poster merupakan media yang digunakan untuk iklan sekaligus pengumuman. Pada umumnya pada sebuah poster tidak memerlukan banyak tulisan, dan didominasi dengan gambaran. Setelah membuat *merchandise*, penulis mendapatkan tugas untuk membuat poster alternatif. Pak, Arief selaku supervisor penulis meminta untuk membuat poster alternatif yang terlihat lebih “kece”.



Gambar 3.10 *Original Poster* (kiri) dan Hasil Poster Alternatif (kanan), 2023

Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Pada poster sebelumnya hanya terdapat logo dan background saja, kemudian penulis mengubah komposisi pada poster untuk menekankan latar belakang poster. Penulis mengurangi daun atau rumput agar tidak terlalu menutupi bangunan tinggi. Penulis juga menambahkan karakter Munmun dan Karu yang seakan-akan mereka menemukan kota yang mereka cari.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Pada selama kerja magang ini, penulis mendapatkan beberapa kendala. Kendala pertama yang penulis alami selama kerja magang ada kurangnya komunikasi antar penulis dengan tim produksi. Ketika penulis mendapatkan tugas untuk membantu teman kerja penulis, penulis meminta teman kerja penulis untuk memberikan tugas yang bisa dibantu. Namun teman kerja penulis tidak menjelaskan aset adanya perubahan aset secara detail, sehingga penulis mengerjakan menggunakan aset yang salah.

Kemudian kendala kedua yang penulis alami kurangnya tempat kerja yang mendukung. Dikarenakan posisi penulis selama kerja magang merupakan *WFH* atau *Work from Home*, dan penulis beresidensi di tempat yang cukup banyak binatang liar. Pada saat penulis bekerja, terkadang ada binatang liar seperti ular dan biawak yang memasuki rumah penulis, sehingga hal tersebut mengganggu kelancaran pekerjaan penulis. Kendala terakhir yang penulis dapati Ketika kerja magang adalah kendala pada *hardware* atau *pen tablet* milik penulis yang rusak dan Perusahaan tidak memberikan fasilitas.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Pada kendala yang penulis alami, penulis dapat mengatasi kendala tersebut dengan berbagai solusi. Dari kendala penulis mengenai kurangnya komunikasi, penulis dan rekan kerja langsung mengkordinasikan ulang mengenai kerja magang ini beserta aset yang perlu digunakan. Rekan kerja penulis memberikan arahan mengenai aset yang terbaru, dan setelah mendapatkan aset yang terbaru, penulis melanjutkan

sekaligus merevisi kerjaan penulis yang sebelumnya salah. Kemudian untuk kendala residensi penulis yang sering didatangi oleh binatang liar. Penulis mengambil jadwal di luar jam kerja sebagai solusi untuk mengisi kekosongan jam kerja penulis. Dan untuk kendala penulis mengenai *hardware* atau *pen tablet* penulis yang rusak. Penulis menggunakan mouse sebagai alat pengganti, kemduain penulis juga meminjam *pen tablet* milik orang lain.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA