

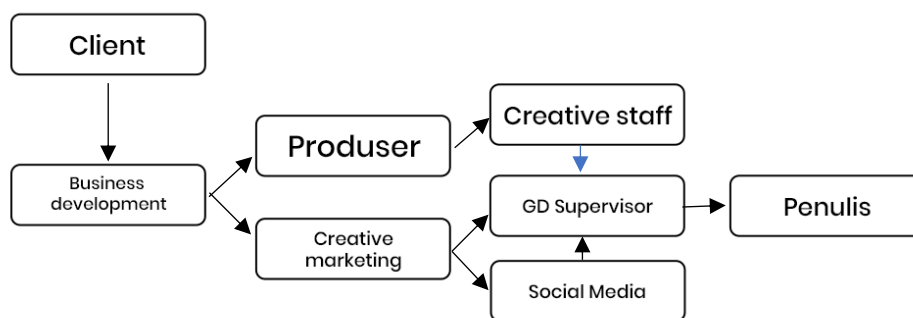
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada pelaksanaan kerja praktik magang penulis bekerja langsung dibawah Haikal selaku *Graphic design* yang bertugas dalam pembuatan konten secara visual baik foto maupun video. Output tersebut dilakukan berdasarkan permintaan dari tim *Creative marketing* dan juga produser yang kemudian di konsepkan oleh *creative staff* dan *social media*.

Dalam pembuatan sebuah konten biasanya tim *creative* dan juga *social media* akan membuat *brief* atas permintaan dari produser maupun *creative marketing* untuk konten yang akan dipost dalam social media Toko Mama Gigi dengan tujuan menarik audiens dan tetap berinteraksi dengan konten yang ditayangkan. Selanjutnya *brief* tersebut diberikan kepada *GD supervisor* yang akhirnya diberikan kepada penulis.



Gambar 3.1 Contoh bagan alur kerja
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Berdasarkan bagan tersebut semua permintaan diberikan oleh *client* yang berhubungan langsung dengan *Business development*. Ide konten tersebut dibagi menjadi dua jenis, konten untuk *live TikTok* yang diberikan langsung kepada *produser* yang kemudian akan dikelola secara langsung oleh *creative staff*, namun ada beberapa konten diserahkan kepada *GD Supervisor* yang kemudian penulis

akan membuat konten tersebut. Kemudian konten dengan *campaign social media* yang diberikan kepada *Creative marketing* kemudian ada beberapa konten langsung diberikan kepada *GD Supervisor* dan juga diolah kembali oleh *social media*. Setelah kembali diolah konten *brief* tersebut akan diberikan kepada *GD Supervisor* yang diteruskan kepada penulis.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama kerja magang di Rans Kekinian, penulis mengerjakan beberapa tugas yang diberikan langsung oleh Supervisor magang. Dengan detail sebagai berikut

#	Date	Start Time	End Time	Total Hours	Task Description
1	05-02-2024	11:00	19:00	7	perkenalan tempat kerja dan juga menjelaskan tugas tugas yang akan dikerjakan
2	06-02-2024	11:00	19:00	7	mengerjakan cover reels dan menyamakan style design
3	07-02-2024	11:00	19:00	7	mengerjakan cover reels dan mencari inspirasi
4	09-02-2024	11:00	19:00	7	mencari inspirasi untuk konten
5	12-02-2024	11:00	19:00	7	mengerjakan konten feeds dan story
6	13-02-2024	11:00	19:00	7	merevisi dan melanjutkan konten feeds juga story promosi untuk instagram
7	14-02-2024	11:00	19:00	7	membuat stiker dan ksp untuk Harbolrans
8	15-02-2024	11:00	19:00	7	membuat konten harbolrans untuk instagram
9	16-02-2024	11:00	19:00	7	membuat feeda story dan motion untuk kolaborasi dengan molto
10	19-02-2024	11:00	19:00	7	mengerjakan beberapa feeds dan juga story untuk konten instagram dan juga kolaborasi dengan samsung
11	20-02-2024	11:00	19:00	7	mengerjakan cover reels instagram
12	21-02-2024	11:00	19:00	7	mengerjakan reels instagram dan beberapa revisi tanggal sebelumnya
13	22-02-2024	11:00	19:00	7	mencari inspirasi untuk konten dan juga revisi
14	23-02-2024	11:00	19:00	7	mengerjakan cover reels, lalu mengerjakan feeds dan juga story untuk konten toko mama gigi, diteruskan dengan membuat feeds untuk kolaborasi samsung
15	24-02-2024	11:00	19:00	7	menambahkan asset untuk setiap konten
16	25-02-2024	11:00	19:00	7	membuat ksp untuk live tiktok
17	26-02-2024	11:00	19:00	7	membuat beberapa cover reels instagram
18	27-02-2024	11:00	19:00	7	membuat beberapa sticker, motion untuk ditampilkan di tv saat live, dan juga feeds kolaborasi dengan samsung
19	28-02-2024	11:00	19:00	7	membuat cover reels dan juga feeds, story, dan motion, untuk kolaborasi bersama healthyways
20	29-02-2024	11:00	19:00	7	membuat konten instagram bentuk feeds dan juga story

#	Date	Start Time	End Time	Total Hours	Task Description
21	01-03-2024	11:00	19:00	7	membuat konten ramadan untuk instagram dalam bentuk feeds dan story, membuat motion box, juga membuat twibbon untuk ramadan
22	04-03-2024	11:00	19:00	7	membuat konten instagram
23	05-03-2024	11:00	19:00	7	membuat twibbon baru untuk ramadan
24	06-03-2024	11:00	19:00	7	membuat konten instagram, lalu membuat feeds dan story kolaborasi dengan samsung
25	07-03-2024	11:00	19:00	7	membuat konten untuk instagram dan cover reels
26	08-03-2024	11:00	19:00	7	membuat konten instagram dalam bentuk feeds dan juga story
27	13-03-2024	11:00	19:00	7	membuat feeds, story, dan motion untuk kolaborasi dengan samsung
28	14-03-2024	11:00	19:00	7	membuat konten instagram, membuat sticker, dan cover reels
29	15-03-2024	11:00	19:00	7	membuat filter untuk ramadan
30	18-03-2024	11:00	19:00	7	membuat motion untuk ditayangkan di sctv
31	19-03-2024	11:00	19:00	7	merevisi motion dan membuat motion untuk tv live
32	20-03-2024	11:00	19:00	7	membuat konten kolaborasi dengan molto dan merevisi motion untuk sctv
33	21-03-2024	11:00	19:00	7	merevisi konten kolaborasi dengan molto
34	22-03-2024	11:00	19:00	7	membuat cover reels dan feeds kolaborasi dengan molto
35	23-03-2024	10:00	19:00	8	membuat lower third untuk samsung dan juga konten instagram
36	25-03-2024	10:00	19:00	8	membuat motion untuk filter instagram
37	26-03-2024	10:00	19:00	8	membuat cover reels dan juga lower third untuk molto
38	27-03-2024	10:00	19:00	8	membuat beberapa konten instagram dalam bentuk feeds dan story
39	01-04-2024	10:00	19:00	8	membuat feeds, story dan motion untuk kolaborasi dengan molto
40	02-04-2024	10:00	19:00	8	membuat sticker dan konten kolaborasi dengan molto
41	03-04-2024	10:00	19:00	8	membuat motion untuk live tiktok
42	04-04-2024	10:00	19:00	8	membuat motion, feeds dan story untuk kolaborasi dengan molto
43	05-04-2024	10:00	19:00	8	membuat cover reels instagram
44	16-04-2024	10:00	19:00	8	membuat motion dan juga konten untuk idul fitri
45	23-04-2024	10:00	19:00	8	membuat lower third untuk samsung dan juga konten instagram
46	29-04-2024	11:00	19:00	7	membuat cover reels dan juga feeds, story, dan motion, untuk kolaborasi bersama healthyways

Tabel 3.1 Uraian Kerja Magang
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Selama program kerja magang di Rans Kekinian, sebagai *Graphic Designer* penulis bertugas untuk memvisualisasikan *brief* yang diberikan untuk memenuhi kebutuhan perusahaannya melalui berbagai macam platform seperti *Instagram*, *TikTok*, dan *Shopee*. Dari tugas ada beberapa tambahan tugas seperti mengerjakan *motion graphic* dan juga *twibbon* untuk kepentingan iklan juga visual.

Dalam perusahaan Rans Kekinian, penulis dibimbing dengan sangat baik sehingga mampu untuk mengikuti keinginan Perusahaan. Penulis juga dijelaskan secara detail mulai dari *workflow* seperti informasi tentang orang yang bertanggung jawab terhadap *brief* yang diberikan agar penulis dapat mengetahui dengan siapa harus berhubungan, dari setiap *brief* yang diberikan, bisa dari tim social media maupun tim creative untuk live TikTok lalu proses *upload* file mulai dari peletakan dan juga *foldering* dalam *drive* agar penempatan file tetap terorganisir. Kemudian penjelasan *artstyle* yang digunakan. Hal ini berguna untuk mengeksplor berbagai macam *artstyle* baru yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

Penulis menerapkan beberapa ilmu yang telah dilakukan selama masa perkuliahan salah satunya adalah tugas sebagai produser di masa perkuliahan. Dimana penulis dan tim harus bisa mengatur *timeline* dengan baik dan juga pembagian tugas yang jelas. Sehingga mampu untuk menghasilkan *output* yang sesuai dengan keinginan dari perusahaan.

Tidak hanya itu kemampuan untuk menggunakan *software* seperti *after effect* dan juga *photoshop* di masa perkuliahan sangat terpakai di dalam praktik kerja magang ini. Ilmu tersebut didapatkan melalui pelajaran *introduction to CGI* dan juga *digital imaging*.

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

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama program kerja magang di Rans Kekinian, penulis mendapat tugas untuk dikerjakan melalui *brief* yang diberikan oleh tim produksi yang sudah merancang isi konten. Namun pekerjaan tersebut akan dibagi Bersama *supervisor* ketika pekerjaan per harinya cukup banyak, hal itu bisa terjadi karena ada waktu-waktu tertentu yang membuat Toko Mama Gigi harus membikin konten yang cukup banyak, seperti *campaign* HarbolRans yang diadakan setiap akhir bulan dan juga *request* konten ketika ada produk yang berkolaborasi dengan Toko Mama Gigi.

Setiap konten yang dibuat akan memiliki isi yang berbeda dengan makna dalam konten yang berbeda. Maka dari itu penulis biasanya akan mencari referensi konten yang serupa untuk pembuatan konten tersebut. Terutama di saat Toko Mama Gigi berkolaborasi dengan *brand* lain yang membuat penulis harus mengkolaborasikan *artstyle* dari brand tersebut dengan *artstyle* Toko Mama Gigi.

Melalui hal tersebut penulis dapat mempelajari lebih dalam lagi *software* yang digunakan untuk membuat konten tersebut. Berikut beberapa proyek yang dikerjakan penulis

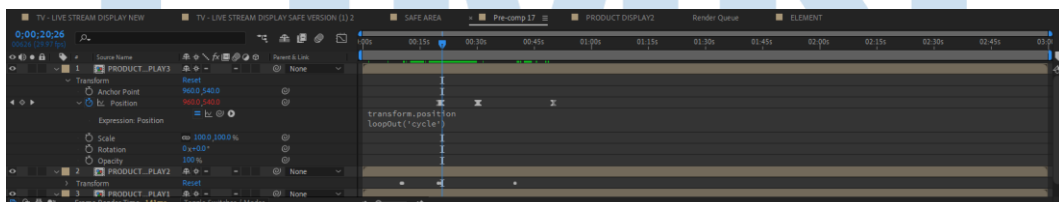
3.2.2.1 Motion Live Untuuk SCTV



Gambar 3.1 Live SCTV
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Dalam pembuatan konten berikut, penulis diberikan *brief* untuk mengerjakan *motion live*. Penulis juga diberikan petunjuk yang cukup lengkap yang meminta penulis untuk memberikan *motion* untuk produk yang akan di tampilkan. Penulis diberikan 11 produk untuk dianimasikan, dan dibagi menjadi 3 bagian yang akhirnya masing masing bagian memiliki 4 produk, penulis diminta untuk meng*slide* per bagian setiap 15 detik, dan juga memberikan label kepada setiap produknya untuk menuntukan promonya. penulis dapat mengerjakan tugas tersebut tanpa kehilangan arah / *artblock*.

Selain memberikan motion kepada produk yang ditampilkan, penulis juga diminta untuk membuat *running text* yang ditempatkan di bagian tengah bawah dari proyek. Penulis mengawali pembuatan dengan pembuatan seluruh *asset* yang dibuat dengan *Photoshop* untuk memberikan label penamaan, harga, dan juga diskon kepada setiap produk yang ditampilkan. Ketika sudah selesai seluruh asset akan di*import* ke *after effect*. *Motion* yang diminta bersifat monoton atau gerakan berulang yang membuat membutuhkan banyak *keyframe* berulang, maka dari itu penulis mempelajari beberapa Seperti mempelajari *command* yang bisa digunakan untuk mendukung motion, juga memaksimalkan diagram *key* agar pergerakan asset yang dihasilkan menjadi lebih halus. Dilanjutkan dengan penulis merender hasil akhirnya dengan format *quicktime alpha+RGB* sehingga bagian tengah dapat diisi dengan *sample video*.



Gambar 3.2 *timeline After Effect*
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Setelah selesai pembuatan, hasilnya akan diberikan kepada tim produksi lainnya untuk *direview*. Penulis juga melakukan beberapa revisi terhadap *motion* sehingga hasil yang dihasilkan dapat maksimal. Contoh revisi yang diberikan

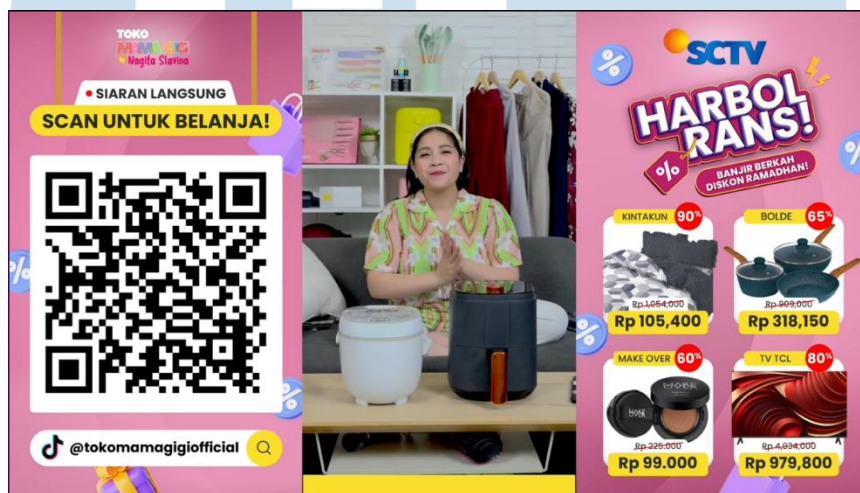


Gambar 3.3 Revisi SCTV
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Sekaligus penulis juga mempelajari berdasarkan revisi yang diberikan secara langsung. Berdasarkan revisi tersebut penulis mengganti gambar live dengan video yang sudah diberikan melalui link agar *preview* lebih nyata. Kemudian penulis diminta untuk membuat *running text* supaya potongan *loop* textnya tidak terlihat, maka dari itu penulis merapatkan setiap akhiran dan juga awalan dari text tersebut. Lalu *motion* pergeseran dari seriap produknya diminta untuk dipercepat durasinya dari awalnya per 15 detik menjadi per 10 detik, dalam mengatasi revisi tersebut penulis cukup menggeser *keyframe* dalam *after effect* untuk mengubah durasi.

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

Penulis juga mempelajari bahwa tidak perlu semua asset yang ada dimotionkan supaya terkesan heboh. Hal tersebut dilakukan dengan alasan asset tersebut akan menjadi distraksi kepada penonton. Penulis mengetahui hal tersebut melalui permintaan penulis yang ditolak untuk memotionkan *asset* yang ada di belakang *frame* seperti koin, kotak, tas. Setelah revisi selesai kemudian penulis melakukan finalisasi sesuai dengan permintaan dari tim dengan total menjadi 2 *output* seperti *base version* dan *safe version*.



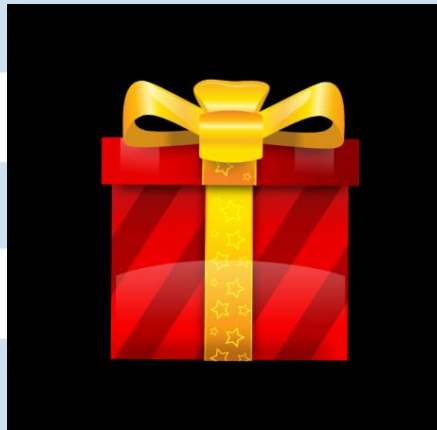
Gambar 3.4 Output Base Version
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)



Gambar 3.5 Output Safe Version
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

3.2.2.2 Motion Promo Box Molto

Proyek ini juga menarik bagi penulis dikarenakan penulis ditantang untuk mengeksplor dan membuat menarik *motion* untuk menunjukan promo *brand* molto yang akan ditampilkan. Penulis diminta untuk memberikan kesan *eksplosive* dalam mengeluarkan promonya.



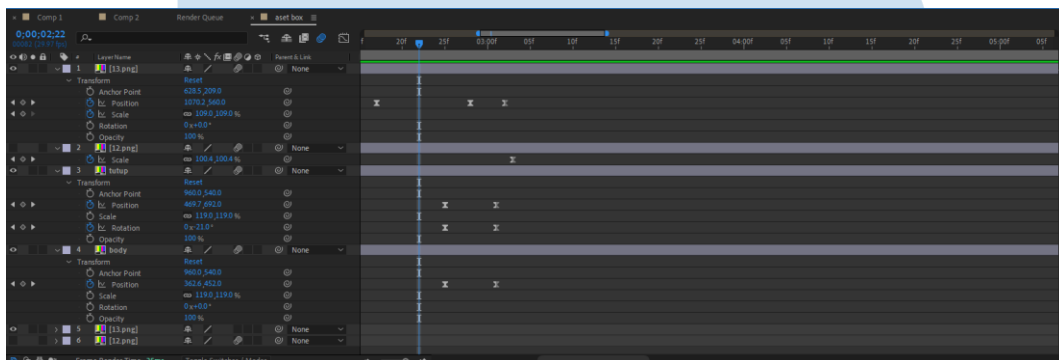
Gambar 3.6 Box Molto Tertutup
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)



Gambar 3.7 Box Molto Terbuka
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Penulis mengawali dengan mencari asset box sesuai dengan permintaan dari tim kreatif. Penulis memilih box berwarna merah untuk menyesuaikan dengan warna dari *brand* Molto itu. Kemudian penulis juga mengedit box tersebut di *photoshop* untuk memisahkan bagian badan box dan juga tutup dari box tersebut.

File tersebut diteruskan di *after effect* untuk membuat *motion* yang cocok. Penulis memulai motion dengan memberikan *CC wiggly rotation* agar menunjukkan bahwa sesuatu di dalam box tersebut ingin keluar, kemudian dilanjutkan dengan mengatur mulai dari position, rotation dan juga *scale* dari setiap asset bersamaan dengan *confetti* yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3.8 Timeline Box Molto
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Dalam pembuatan Box Molto ini penulis mendapatkan beberapa tantangan. Dimana waktu yang diberikan dalam pembuatan tidak terlalu banyak dan juga pemilihan warna yang tidak mempersulit orang untuk membacanya. Penulis pun mencoba beberapa macam warna yang cocok supaya warna dari text tersebut tidak bersatu dengan *background*. Namun ketika pemilihan warna tersebut penulis diminta oleh client secara langsung untuk menggunakan warna dari produknya yaitu merah dan biru. Maka dari itu penulis meminimalisir kesamaan warna dengan *background* dengan menambahkan outline di textnya.

Dalam eksplor karya, penulis melakukan beberapa percobaan dengan menambahkan konfeti yang dibuat melalui pemaksimalan efek-efek yang disediakan oleh *after effect*. Setelah selesai penulis langsung merender hasil box dengan format *quicktime alpha+RGB* karena dibutuhkan *background* transparan untuk *lowerthird* dari *live Tiktok*.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dalam program kerja magang ini tentunya memiliki kendala dan juga hambatan sama seperti Perusahaan lain pada umumnya pasti memiliki beberapa aspek yang mampu untuk diperbaiki atau dibuat lebih baik lagi. Mulai dari masalah teknis dan juga non teknis. Penulis akan menjabarkan beberapa kendala yang terjadi selama program kerja magang di Rans Kekinian.

1) Revisi yang berulang

Masalah utama yang sering dialami oleh penulis adalah revisi yang berulang kali, bahkan penulis dapat merevisi lebih dari 5x dalam satu konten, hal tersebut dikarenakan masih ragunya apa isi yang cocok untuk konten tersebut dan juga masih kerap terjadi *miss* komunikasi antar tim. Contohnya seperti perbedaan konsep yang diinginkan oleh tim *social media* dengan *graphic designer* dan juga perubahan *brief* mulai dari foto, text, dan juga asset-asset didalamnya. Karena seringnya revisi membuat proses pembuatan konten tersebut bisa berhari-hari bahkan hingga melewati *deadline*. Tentunya membuat waktu menjadi kurang efektif.

2) Keterbatasan performa laptop

Kendala kedua yang dialami penulis adalah keterbatasannya performa laptop hingga pekerjaan yang dibuat bisa terhambat beberapa lama. Contoh yang paling sering dialami penulis adalah *memory* laptop habis yang membuat beberapa aplikasi *photoshop* tidak bisa dijalankan saat mengerjakan tugas. Karena itu penulis harus menyortir ulang file dan memaksimalkan file sebaik mungkin dan hal itu dapat terjadi dikarenakan dengan masalah pertama membuat tidak sedikit file yang terduplikat.

3) Tempat kerja yang masih terbagi

Kendala ini terjadi dikarenakan Rans memiliki kantor baru yang bertepatan di BSD dan juga kantor lamanya yang bertepatan di Andara, Depok. Namun ketika penulis masuk kerja magang perpindahan dari Andara ke BSD masih belum sepenuhnya yang membuat beberapa orang ada yang bekerja di Andara dan juga

beberapa bekerja di BSD yang membuat komunikasi penulis harus dilakukan melalui *chat* atau telepon yang membuat masing-masing individu yang memiliki keperluan terhambat karena saling menunggu satu dengan yang lainnya untuk mendapat jawaban.

Hambatan tersebutlah yang sudah diobservasi oleh penulis selama program kerja magang di Rans Kekinian. Penulis berharap supaya kendala tersebut dapat cepat diatasi sehingga kinerja Perusahaan dapat lebih efektif dan juga lebih cepat.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Seperti biasanya setiap hambatan tentunya harus memiliki Solusi untuk hambatan supaya tidak berkelanjutan guna membuat Perusahaan tersebut lebih baik lagi.

1) Memastikan *Brief* yang diberikan

Solusi ini dapat mengatasi hambatan pertama karena dengan lebih konsisten dan juga menetapkan konsep yang sudah diberikan sehingga tidak terjadi revisi yang terlalu banyak, dikarenakan revisinya dapat mengubah berbagai macam aplikasi yang membuat waktu terpotong cukup banyak. Juga pemberian *brief* yang lebih *detail* hingga tidak menyebabkan *miss* komunikasi

2) *Upgrade* dan menyortir ulang isi laptop

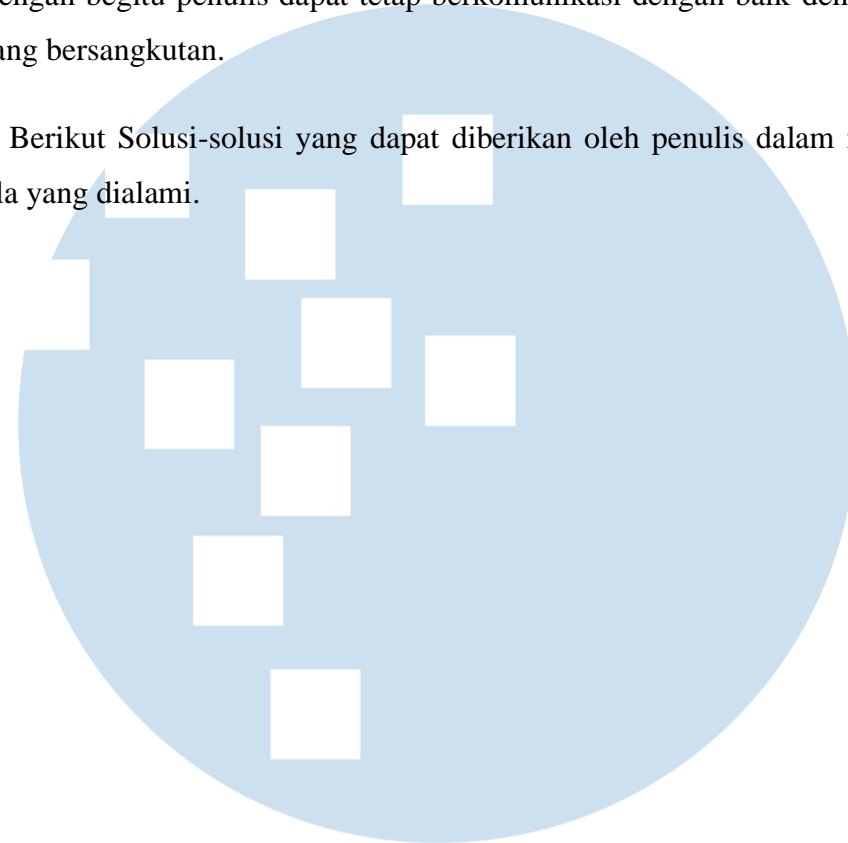
Dalam mengatasi kendala keterbatasan terhadap device yang digunakan penulis dapat melakukan beberapa cara untuk mengatasi keterbatasan tersebut dengan cara. *Upgrade* penyimpanan laptop penulis dengan begitu penulis memiliki ukuran penyimpanan *file* yang cukup hingga praktik magang selesai. Berikutnya yang bisa dilakukan penulis dalam mengatasi keterbatasan adalah dengan menyortir ulang isi *file* di laptop. Apabila ada *file* yang tidak terlalu penting penulis dapat menghapusnya atau membackup dengan *hard disk* maupun tempat penyimpanan online.

3) Mengikuti jadwal yang bersangkutan

Solusi untuk menangani kendala terakhir adalah penulis dapat mengikuti jadwal pekerja yang bersangkutan dengan tugas penulis pada hari tersebut.

Dengan begitu penulis dapat tetap berkomunikasi dengan baik dengan orang yang bersangkutan.

Berikut Solusi-solusi yang dapat diberikan oleh penulis dalam mengatasi kendala yang dialami.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA