



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 3

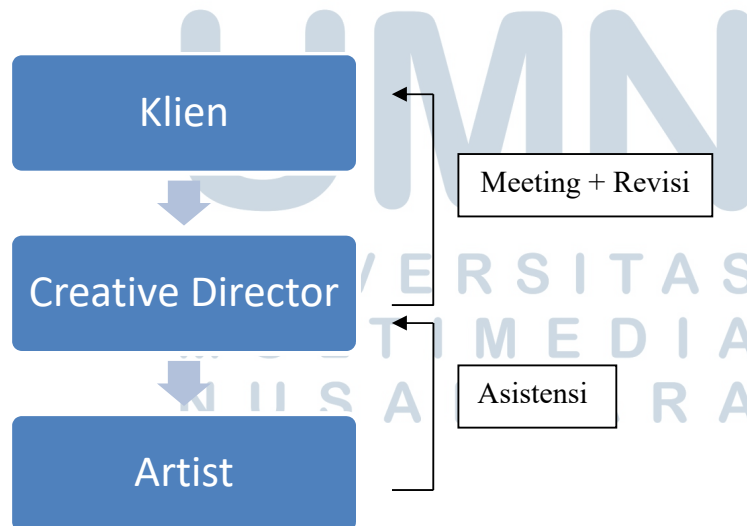
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam pelaksanaan kerja magang, penulis diberi tanggung jawab untuk membuat konsep desain bersama dengan *staff* lain, yang nantinya desain tersebut akan dipresentasikan kepada klien. Praktek kerja magang ini ditangani langsung oleh Ekki Barli selaku *Creative Director*. Selama pelaksanaan magang, penulis mendapat banyak masukan dari Ekki Barli, Farid N. R., Yogi, dan Agnes dalam hal pembuatan desain.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Proses pengerjaan proyek yang diberikan oleh klien yaitu,



Gambar 3.1 Tabel Proses Pengerjaan Proyek

Selama praktek kerja magang, penulis diberikan berbagai macam pelatihan oleh Ekki Barli. Banyak diantaranya berupa tutorial dan berbagai sumber lainnya yang bertujuan untuk melatih kemampuan desain penulis.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selain diberikan pelatihan, penulis juga diberi tanggung jawab untuk mengerjakan beberapa tugas. Beberapa diantaranya adalah,

3.2.1 Video Bumper untuk Portfolio

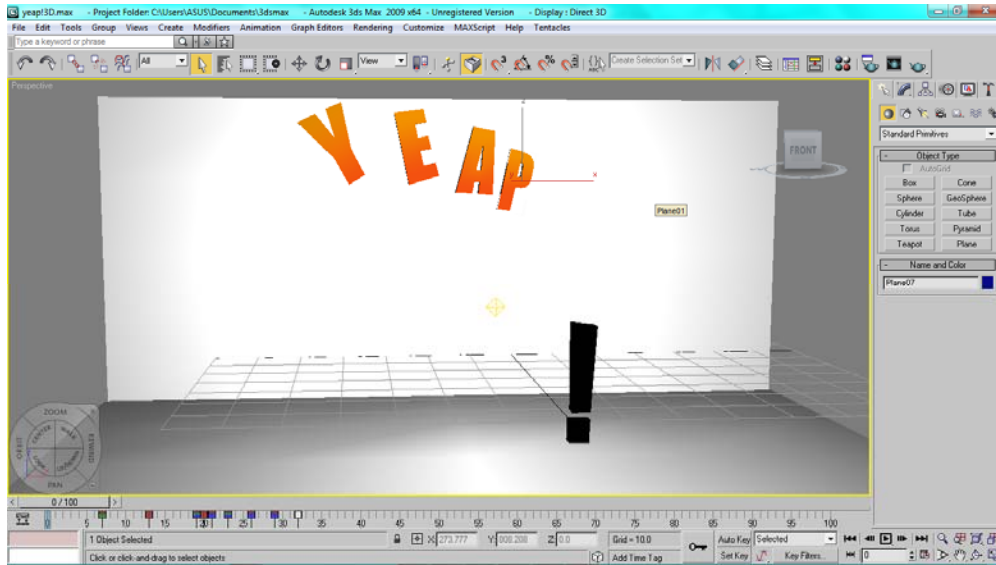
Penulis diminta untuk membuat sebuah video bumper untuk dicantumkan pada beberapa karya portfolio dari rekan bisnis perusahaan yaitu YEAP!. Kriteria yang diminta adalah membuat bumper dengan menggunakan logo 2D dari perusahaan untuk dijadikan 3D.

Setelah menerima permintaan tersebut, penulis membuka email yang dikirim oleh Ekki Barli yang berisikan logo 2D YEAP!.



Gambar 3.2 Logo 2D YEAP!

Setelah menerima logo tersebut, penulis langsung membuatnya dengan menggunakan software 3DS MAX dan menambahkan animasi pada logo tersebut.



Gambar 3.3 Gambar pembuatan Logo 3D

3.2.2 Desain Konsep untuk Ulang Tahun John

1. Briefing

Acara ini adalah proyek yang direncanakan oleh istri dari seorang pengusaha untuk merayakan ulang tahun suaminya yang ke-tujuh puluh tahun. Sesuai dengan rencana, acara akan dilangsungkan akhir tahun, sehingga akan melewati beberapa proses kreatif untuk mendapatkan konsep dan acara yang benar-benar diinginkan.

Setelah melakukan *meeting* dengan klien, Ekki Barli memberikan tema utama kepada para *artist* yaitu tema *Country/Cowboy*. Penulis diberi kesempatan untuk membuat desain panggung untuk acara ulang tahun ini.

Dalam pembuatan desain panggung perlu diketahui beberapa hal tentang ukuran spesifik dari bahan dasar maupun perangkat yang akan digunakan diatas panggung.

- Ukuran *backdrop*

Merupakan kelipatan dari ukuran dasar triplek yaitu 1,22 x 2,44 meter

Untuk memudahkan proses pembuatan maka dianjurkan agar ukuran desain tidak terlalu jauh dari kelipatan ukuran dasar tersebut.

- *Screen*

A. Orion

Orion adalah layar berupa panel-panel yang dihubungkan satu dengan yang lainnya. Ukuran per panel pada umumnya memiliki lebar sembilan puluh sentimeter dan panjang enam puluh sentimeter.

Keunggulan : Hemat biaya

Kekurangan : Cahaya dan gambar yang dihasilkan kurang terang, dan batas antar panel dapat terlihat dengan jelas



Gambar 3.4 Orion *Screen*

Sumber:

http://yukbisnis.com/sdirmember/00001/tokonyamega.yukbisnis.com/toko/rental-lcd-screen-proyektor-freamless-orion_f-7919-14982.jpg

B. Proyektor

Pada umumnya proyektor dapat digunakan untuk *event* yang membutuhkan layar yang cukup besar, dan memiliki lokasi yang cukup besar. Dapat juga digunakan untuk membuat *video mapping*.

Proyektor memiliki beberapa ukuran :

- a. 2 x 3, dapat memproyeksikan layar secara maksimal pada jarak tiga sampai lima meter.
- b. 3 x 4, dapat memproyeksikan layar secara maksimal pada jarak lima sampai tujuh meter.
- c. 6 x 4, dapat memproyeksikan layar secara maksimal pada jarak sepuluh sampai lima belas meter.

Untuk menambah atau mengurangi jarak (apabila ditemukan keterbatasan tempat) biasa digunakan lensa tambahan agar tetap memperoleh hasil yang maksimal.

Keunggulan : Dapat memproyeksikan layar dengan ukuran yang cukup besar

Kekurangan : Memerlukan jarak yang cukup untuk memproyeksikan layar secara maksimal. Untuk menggunakan proyektor juga dibutuhkan tempat yang gelap.



Gambar 3.5 Proyektor

Sumber: <http://sewaledproyektorr.files.wordpress.com/2013/01/lcd-proyektor-1.jpg>

C. LED

LED juga merupakan layar yang terdiri dari panel-panel. Panel LED pada umumnya memiliki ukuran panjang dan lebar satu meter (berbentuk persegi) yang pada masing-masing panelnya terdiri dari susunan lampu-lampu LED..

Keunggulan : Gambar yang dihasilkan terang dan jelas meski digunakan di luar ruangan. Selain itu, apabila terjadi kerusakan pada lampu di salah satu panel, panel tersebut tidak akan seluruhnya mati melainkan hanya mengalami perubahan warna. Setelah lampu yang rusak diganti maka warna dan gambar akan kembali seperti semula.

Kekurangan : Membutuhkan biaya yang cukup besar.



Gambar 3.6 LED Screen

Sumber: http://www.o-digital.com/uploads/2179/2199-1/LED_Panels_332.jpg

<http://led-displays-advertising.com/wp-content/uploads/2012/11/Outdoor-curtain-P62.5-led-screen-viewing-picture.jpg>

- Ukuran panggung

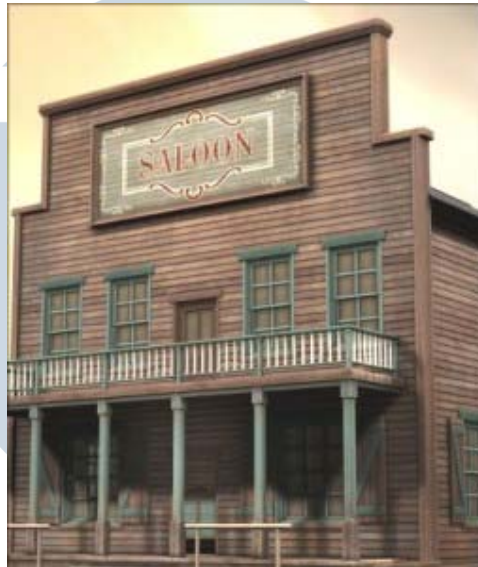
Ukuran tinggi panggung *Indoor*, pada umumnya adalah empat puluh sampai enam puluh sentimeter (d disesuaikan dengan tinggi langit-langit ruangan). Sedangkan panjang dan lebar panggung *Indoor* biasanya sudah ditentukan oleh penyedia ruangan (contoh: *ballroom* hotel) yang juga disesuaikan dengan ukuran ruangan

Ukuran tinggi panggung *Outdoor* pada umumnya adalah seratus dua puluh sentimeter. Panggung *Outdoor* memiliki *rigging* yang berfungsi sebagai tulang dari panggung dan menjaga panggung tersebut tetap berdiri. *Rigging* pada panggung *Outdoor* juga dapat digunakan untuk menggantung *speaker* dan properti serta dekorasi lainnya.

2. Requirements

Penulis lalu mengumpulkan berbagai referensi tentang *country style* dan mendapatkan berbagai sumber tentang hal-hal yang bertemakan *cowboy*.

Kemudian penulis menggunakan nuansa warna coklat untuk memunculkan nuansa *country/cowboy*.



Gambar 3.7 Atap Saloon

Sumber: http://pixhost.me/gfxworld/2008-06-09/_FilesStorages.blogspot.com_702.jpg

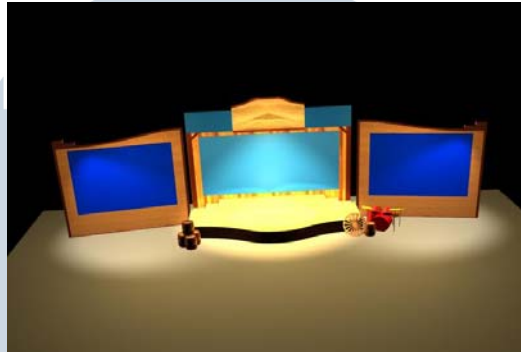


Gambar 3.8 Roda Kereta dan Tong Sebagai Pilihan Dekorasi

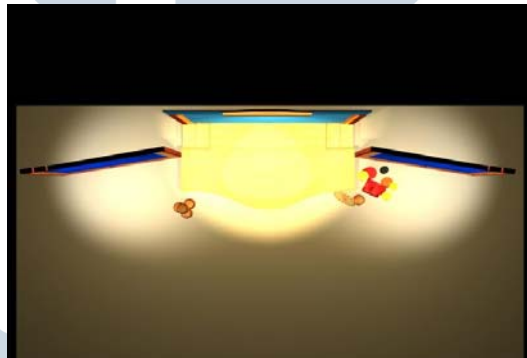
Sumber: www.theoldfordorset.co.uk/images/wheel.jpg

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6c/Oak-wine-barrel-at-toneleria-nacional-chile.jpg>

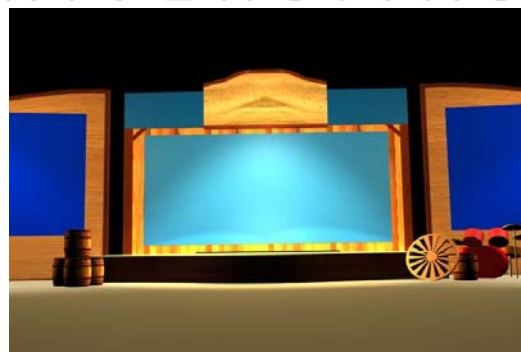
Setelah membuat konsep dasar, penulis mulai membuat desain 3D dari panggung. Setelah didiskusikan dengan Ekki Barli maka layar yang akan digunakan untuk desain panggung ini adalah layar LED. Juga dibutuhkan dua proyektor disebelah kanan dan kiri.



Gambar 3.9 Tampak Bird Eye dari Panggung



Gambar 3.10 Tampak Atas dari Panggung



Gambar 3.11 Tampak Depan dari Panggung

3. Asistensi dan Revisi

Setelah diajukan kepada klien oleh *Creative Director*, terjadi revisi tentang perubahan tema. Tema yang awalnya *country style* diubah menjadi dua pilihan tema yaitu Sherlock Holmes dan British. Lalu setelah tugas diberikan kepada para *artist*, penulis kembali membuat desain 3D dari panggung.

Konsep baru yang diminta adalah Sherlock Holmes, maka penulis mencari berbagai sumber tentang Inggris tua. Penulis memutuskan untuk menggunakan nuansa kayu dengan warna coklat yang lebih gelap. Masih dengan menggunakan LED untuk layar utama. Penulis juga meletakkan logo di kanan kiri panggung



Gambar 3.12 Tampak Samping Panggung Sherlock Holmes



Gambar 3.13 Tampak Depan Panggung Sherlock Holmes



Gambar 3.14 Tampak $\frac{3}{4}$ Panggung Sherlock Holmes

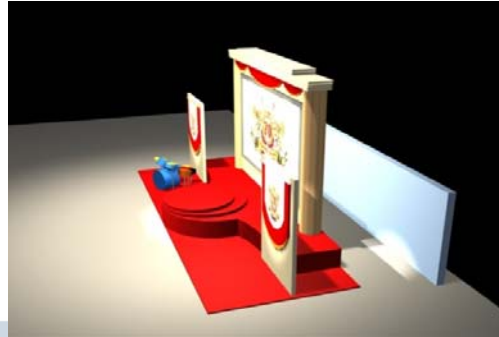
Untuk tema British, penulis mencari referensi tentang Inggris Raya dan memutuskan untuk menggunakan nuansa merah dan *broken white*. Penulis juga meletakkan logo acara di kanan dan kiri panggung. Layar yang digunakan untuk konsep ini adalah layar LED.



Gambar 3.15 Tampak Depan Panggung British



Gambar 3.16 Tampak ¾ Panggung British



Gambar 3.17 Tampak Samping Panggung British

3.4 Kendala yang Ditemukan

Beberapa kendala yang ditemukan selama proses pembuatan adalah kurangnya pengetahuan penulis akan proses konstruksi panggung pada umumnya. Ukuran-ukuran realistis dari pembuatan panggung kurang diketahui oleh penulis sehingga menghambat proses pembuatan.

Perbedaan software yang digunakan antar perangkat yang digunakan oleh masing-masing personil juga menjadi hambatan. Sering kali terjadi perbedaan jenis file yang mempersulit perpindahan data antar komputer / antar *software*

3.5 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi dari kurangnya pengetahuan penulis akan desain panggung adalah dengan cara bertanya langsung kepada Ekki Barli yang sudah lebih mendalami bidang desain panggung ini lebih lama. Penulis segera mengetahui ukuran-ukuran tersebut dan melanjutkan pekerjaan.

Untuk perbedaan *software* dan jenis data, penulis mengatasinya dengan meng-*install* software-software yang dibutuhkan agar bisa membuka jenis data yang diinginkan dan melanjutkan tugas yang diberikan



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA