

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

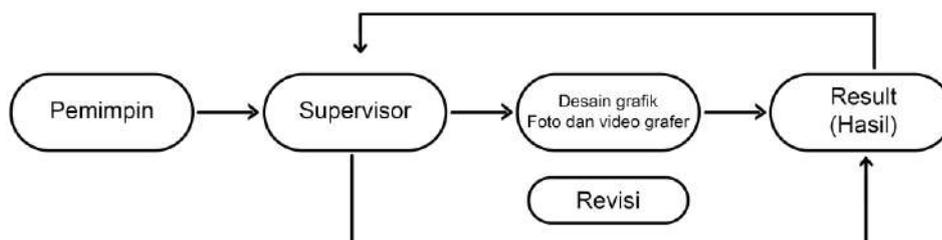
Saat mendapatkan sebuah tugas atau proyek dari supervisor, biasanya penulis selaku tim *creative* (grafik desain) akan melakukan *meeting* bersama klien dan juga supervisor untuk mendapatkan *insight* mengenai proyek yang akan dikerjakan, setelah itu penulis akan memikirkan ide yang dapat direalisasikan dan diterima, dihari yang sama juga penulis akan memulai merancang dan mendesain proyek yang didapatkan dan melakukan revisi hingga diterima oleh supervisor.

##### 3.1.1 Kedudukan

Kedudukan penulis di perusahaan PT Movindo Creative adalah sebagai tim *creative* (grafik desainer). Didalam tim *creative* ini, penulis berperan sebagai grafik desainer, foto dan videografer, serta video editor. Dalam peran untuk melakukan sesi dokumentasi foto dan video, termasuk editing video, penulis dibantu oleh rekan kerja penulis yang bernama Rizky. Selain itu, pekerjaan penulis dalam tim *creative* harus saling berkomunikasi dengan supervisor selaku asisten dari pemilik perusahaan dalam memberikan, melakukan revisi, dan juga menuangkan ide-ide yang ada.

##### 3.1.2 Koordinasi

Alur kerja bertujuan sebagai panduan proses perancangan agar proyek yang sedang dijalankan dapat berjalan lebih teratur dan tidak mengalami miskomunikasi. Oleh sebab itu alur kerja yang digunakan oleh penulis dalam merancang proyek PT Movindo Creative adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Koordinasi proyek biasanya diawali dengan pemimpin yang melakukan *meeting* bersama klien, setelah itu pemimpin memberikan materi mengenai pekerjaan yang akan diberikan kepada penulis, sehingga supervisor dapat meringkas kata agar penulis dapat dengan mudah memahami proyek yang akan dijalanka, setelah itu penulis memikirkan ide desain dari proyek yang dijalankan dan mulai melakukan perancangan proyek serta memberikan hasilnya kembali kepada supervisor, dititik inilah supervisor memberikan *feedback* yang harus penulis kerjakan dan melakukan revisi sesuai dengan arahan supervisor, setelah melakukan dan mendapatkan persetujuan dari proyek yang sudah dikerjakan, proyek tersebut dapat diunggah oleh rekan tim kreatif kedalam sosial media perusahaan.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan lampiran tabel mengenai daftar kewajiban yang telah penulis kerjakan selama 4 bulan di PT Movindo Creative.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	15 - 30 Januari	<p><b>BANDARA SINGKAWANG</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendesain dan menentukan desain feeds instagram.</li> <li>- Merekam video wisata di Singkawang.</li> <li>- Merekam pembuatan bandara Singkawang, sertawawancara ibu wali kota Singkawang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merekam konten wawancara Singkawang, konten pembuatan persiapan bandara Singkawang dengan nuansa <i>outdoor</i> dan <i>indoor</i> yang bergantung pada tempat pelaksanaan acara.</li> <li>- Rekaman dilakukan menggunakan kamera sony a65 dan juga <i>smartphone</i> samsung galaxy Z Flip 4.</li> <li>- Editing video dilakukan menggunakan Adobe Premier pro dengan mengikuti <i>storyboard</i> yang sudah dibuat sebelumnya dalam</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan editing video wisata singkawang (Vihara, Klenteng).</li> </ul>	<p>pembuatan persiapan bandara Singkawang dan juga wawancara ibu wali kota dengan durasi 3-5 menit.</p>
2	1 – 29 Februari	<p><b>PEMBUATAN SCULPTURE dan COMPANY PROFILE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendesain <i>sculpture</i> untuk bandara Singkawang.</li> <li>- Mewarnai <i>sculpture</i> dengan warna tugu emas atau arna patung-patung lainnya.</li> <li>- Merevisi dan mengganti agar <i>sculpture</i> terlihat lebih baik.</li> <li>- Membuat dan mengganti <i>company profile</i> menjadi lebih baru dan simpel.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat sketsa kasar mengenai desain <i>sculpture</i>. Pembuatan desain <i>sculpture</i> dilakukan dengan menggunakan Adobe Photoshop dan juga Adobe Illustrator.</li> <li>- Membuat ide dan mendesain pembuatan <i>sculpture</i> untuk Bandara Singkawang.</li> <li>- Melakukan kunjungan ke Boyolali untuk melihat pengrajin <i>artwork</i> disana.</li> <li>- Membuat dan mendesain <i>company profile</i> yang baru.</li> </ul>
3	1 – 15 Maret	<p><b>VIDEO REKAMAN PENGOLAHAN PABRIK KAYU (PEWANGI) dan BAJA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan kunjungan ke pabrik kayu dan merekam pabrik pengolah tersebut</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merekam konten wawancara dan juga dokumentasi pengolahan kayu yang dijadikan wewangian.</li> <li>- Rekaman dilakukan menggunakan kamera sony a65 dan juga <i>smartphone</i> samsung galaxy Z Flip 4.</li> </ul>

		<p>untuk dijadikan dokumentasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan rekaman wawancara berjalan bersama pengurus pabrik pengolahan kayu.</li> <li>- Melakukan sesi dokumentasi untuk anak brand Myolk yang berfokus pada <i>interior</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Editing video dilakukan menggunakan Adobe Premier pro dengan ukuran 1920x1080 <i>landscape</i>.</li> </ul>
4	16 – 31 Maret	<p><b>DOMUKENTASI PERESMIAN BANDARA dan PERANCANGAN ULANG WEBSITE MOVINDO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan sesi dokumentasi persiapan peresmian bandara Singkawang.</li> <li>- Melakukan dan membantu pemasangan <i>prototype sculpture</i> yang akan dipasang.</li> <li>- Membuat desain dari <i>website</i> yang akan diubah.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merekam konten wawancara Singkawang, konten pembuatan persiapan bandara Singkawang dengan nuansa <i>outdoor</i> dan <i>indoor</i> yang bergantung pada tempat pelaksanaan acara.</li> <li>- Rekaman dilakukan menggunakan kamera sony a65 dan juga <i>smartphone</i> samsung galaxy Z Flip 4.</li> <li>- Membuat desain layout untuk <i>website</i> dan memulai untuk membuat desain <i>website</i> menggunakan Adobe Photoshop.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memulai desain <i>website</i> dan merancang ulang <i>website</i> Movindo.</li> </ul>	
5	1 – 5 April	<p><b>MEMBUAT DESAIN FEEDS IDUL FITRI serta MEMBUAT TEMPLATE DESAIN INSTAGRAM</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat layout dan sketsa kasar untuk template desain instagram myolk yang akan berisikan furnitur <i>interior</i>.</li> <li>- Membuat desain kasar mengenai feeds instagram untuk perayaan Idul Fitri.</li> <li>- Membuat beberapa alternatif desain dari template instagram serta alternatif desain perayaan Idul Fitri.</li> <li>- Merevisi desain feeds Idul Fitri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain dilakukan menggunakan Adobe Photoshop dengan ukuran 1080x1080px.</li> <li>- Membuat pembuatan asset juga dilakukan di <i>software</i> yang sama yaitu Adobe Photoshop.</li> <li>- Hasil desain di upload bersamaan di hari-H perayaan Idul Fitri.</li> </ul>
	16 – 17 April	<p><b>MEMBANTU PEMBUATAN PRESENTASI BAKAUKU dan MEMBUAT FEEDS LAYOUT</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain pembuatan peta kalimantan Barat dilakukan dengan menggunakan Adobe Photoshop.</li> <li>- Pembuatan peta dilakukan dengan skala dan posisi yang</li> </ul>

		<p><b>INSTAGRAM BAKUKU</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat peta Kalimantan Barat beserta spot-spot wisata Mangrove.</li> <li>- Membuat tabel informasi dari daerah-daerah wisata Mangrove.</li> <li>- Membuat bagan informasi wisata Mangrove.</li> <li>- Mendesain desain instagram <i>feeds</i> sebagai media pembelajaran dan juga media informasi</li> </ul>	<p>benar pada lokasi yang sebenarnya di <i>maps</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembuatan bagan informasi dilakukan menggunakan Adobe Illustrator dengan mengikuti arahan dan contoh yang telah diberikan oleh supervisor.</li> <li>- Melakukan gabungan semua element kedalam Adobe Indesign dan merapihkanya secara berurutan.</li> <li>- Perancangan media informasi melalui instagram dibuat menggunakan software Adobe Photoshop dan akan diunggah menggunakan instagram Bakauku.</li> </ul>
--	--	---	---

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama penulis melakukan kerja magang di PT Movindo Creative, penulis telah mendapatkan banyak projek bersama dengan anak brand dari PT Movindo Creative sendiri dan juga menjalin kerjasama dengan beberapa perusahaan dan juga pemerintah. Projek-projek tersebut masih banyak yang masih belum dilakukan dan beberapa yang sudah penulis lakukan ialah projek pembuatan video perkenalan bandara Singkawang, video wisata vihara dan klenteng di Singkawang, desain mengenai template instagram, dan juga perayaan idul fitri, perancangan ulang website Movindo, pembuatan *guideline* brand Bukauku, perancangan instagram *feeds* Bakauku, dan lain sebagainya.

#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan

Selama proses pelaksanaan projek-projek yang dilakukan , penulis menggunakan beberapa teori yang mendukung dan membantu penulis dalam

melakukan proses perancangan dan pengerjaan yang dilakukan. Teori pertama yang digunakan oleh penulis ialah teori *5 Phases of Design Process* yang diungkapkan oleh Robin Landa (2011).

1. *Orientation*: Tahapan ini merupakan tahapan dimana penulis mulai mengidentifikasi dan melakukan *research* mengenai proyek yang akan dikerjakan yang meliputi tujuan proyek, strategi yang akan digunakan, target yang ditargetkan, dan lain sebagainya.
2. *Analysis/Ideate*: Selanjutnya terdapat tahapan dimana penulis melakukan pengolahan data atau *design brief* yang telah diperoleh, dan selanjutnya melakukan *brainstorming* yang meliputi referensi yang ingin dicapai, dan pesan yang ingin disampaikan yang sesuai dengan harapan audiens dan klien.
3. *Conception*: Selanjutnya penulis mulai menentukan *style* atau tema, pembuatan sketsa, *moodboard*, *storyboard*, serta *copywriting*.
4. *Design*: Tahapan ini merupakan tahapan dimana penulis mulai melakukan proses perancangan proyek dengan *design brief* yang sudah dibuat. Tahapan ini dibuat dengan mengaplikasikan berbagai ilmu DKV yang sudah dipelajari.
5. *Implementation*: Tahapan ini penulis mengaplikasikan proyek yang sudah dibuat kedalam sosial media yang digunakan dan ditentukan oleh supervisor.

Selain itu, penulis juga menggunakan teori *Rules of Third* yang diungkapkan oleh John Thomas Smith (1797). Dalam pengerjaan beberapa proyek, penulis menggunakan teori *Rules of Third* sebagai panduan penulis dalam meletakkan elemen-elemen yang digunakan untuk menciptakan proporsi desain yang menarik, dan juga sesuai.

### 3.3.1.1 Pembuatan Video Perkenalan Bandara Singkawang

Sebelum melakukan dan mengerjakan pembuatan video perkenalan Bandara Singkawang, tentunya diadakan pertemuan untuk melakukan *meeting* dan *briefing* yang telah disiapkan materinya oleh ketua dan beberapa rekan kerja yang bersangkutan untuk menentukan serta memberikan wawasan mengenai bentuk acara, dan program yang nantinya akan dijalankan sebagai bekal agar rekan kerja yang berkontribusi mengetahui bentuk dan skema acara dan program yang akan dijalankan termasuk video dokumentasi, dan lain sebagainya.



Gambar 3.2 *Briefing* Dokumentasi Perkenalan Bandara Singkawang

Setelah melakukan proses *briefing* untuk pembuatan video perkenalan bandara Singkawang, penulis membagi video perkenalan Bandara Singkawang ini menjadi beberapa tahap, yaitu proses pembangunan, proses perkenalan, proses pembahasan bandara Singkawang bersama arsitektur, dan juga proses wawancara ibu wali kota Singkawang. Proyek ini sebenarnya merupakan proyek yang dibuat oleh ibu wali kota Singkawang sendiri, sebagai pembukaan dan juga perkenalan awal untuk memperkenalkan dan juga memberikan pengetahuan singkat mengenai Bandara Singkawang yang telah dibangun ini. Sehingga, video perkenalan Bandara Singkawang ini diharapkan dapat memberikan informasi singkat mengenai tata letak

Bandara Singkawang, *maps* Bandara Singkawang, dan informasi-informasi singkat lainnya mengenai Bandara Singkawang. Dalam proyek ini, penulis diberi tanggung jawab untuk merancang sebuah video perkenalan Bandara Singkawang dengan durasi 3-4 menit dan dilakukan dengan pengambilan video yang berbeda-beda sesuai dengan tahapan proses yang telah disebutkan sebelumnya. Pembuatan video perkenalan Bandara Singkawang ini dimulai dengan membuat *shotlist* dan *script*, serta *storyboard* yang dibuat seminggu sebelum pengambilan video tersebut.

Camera A Half Body		Camera B Close Up Face	
 <p>Tjhai Chui Mie Walikota Singkawang Periode 2017 - 2022</p>			
No Scene	Point Pembahasan	Script	Total durasi : 180 Detik (2 Menit)
1	Menjelaskan kepada masyarakat project Kementerian Perhubungan ( Pemerintah Pusat) dan	"Bandara Singkawang merupakan proyek pembangunan yang telah direncanakan oleh kementerian perhubungan pemerintah pusat dari beberapa tahun yang lalu dan sekarang akhirnya bisa direalisasikan dan masyarakat bisa menikmati bandara di kota singkawang ini.	30 detik

Gambar 3.3 *Shotlist* dan *Script*

Gambar diatas merupakan gambaran proses pembuatan *shotlist* dan juga *script* yang telah dibuat bersama dengan rekan kerja penulis. Pengambilan video memang menggunakan teknik pengambilan video yang formal yaitu *halfbody* dan juga *close up face*. Dan dibawahnya terdapat *script* yang digunakan untuk mempermudah

proses wawancara ibu wali kota Singkawang dari setiap pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat oleh penulis sebelumnya. Setiap tahapan proses yang sudah disebutkan sebelumnya oleh penulis, melewati tahapan proses pembuatan *shotlist*, *script*, dan juga *storyboard*. Pengambilan video *half body* dan *close up* digunakan karena ibu wali kota Singkawang sendiri bersama dengan pendiri PT Movindo Creative menginginkan video yang mampu mangajak, memberikan informasi singkat mengenai pembuatan dan proses pembuatan Bandara Singkawang ini, selain itu teknil tersebut membantu video untuk terlihat formal dan juga memberikan kesan sopan sehingga audiens merasakan *feel* dan rasa nyata meskipun hanya menonton video perkenalan Bandara Singkawang itu sendiri.



Gambar 3.4 *Storyboard*

Setelah melalui pembuatan tahap *shotlist* dan *script*, penulis membuat *storyboard* sebagai rancangan dan gambaran awal mengenai video yang akan dibuat nantinya seperti apa. Menurut Jubilee (2010), *storyboard* merupakan sebuah papan cerita dengan dketasa gambar yang berfungsi untuk menggambarkan alur cerita. Tahapan ini mencakup *shot-shot* dan gambaran yang akan dilakukan dan direkam oleh penulis nantinya sehingga mendapatkan *footage-footage* yang dibutuhkan dan diperlukan sebelum akhirnya memasuki tahapan *editing* video. Selain itu *storyboard* juga berfungsi sebagai gambaran ide atau gagasan yang telah dibaut oleh penulis, sehingga membantu

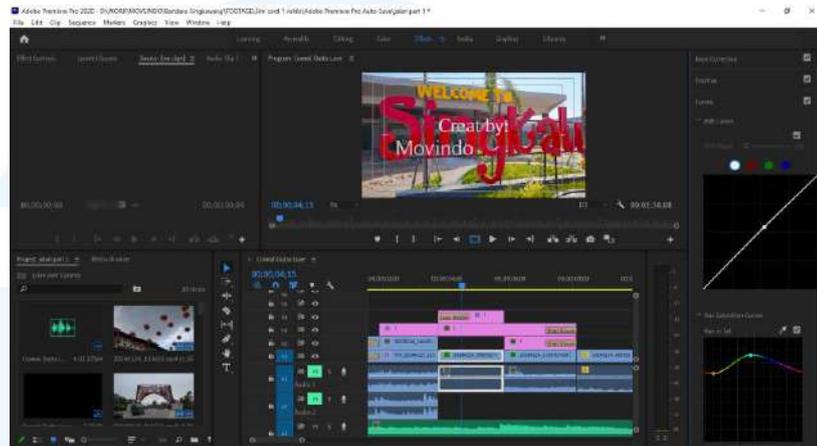
audiens dan juga rekan kerja lainnya memahami gagasan ide yang telah dibuat dengan mudah. Pembuatan *storyboard* ini juga membantu agar persepsi audiens, supervisor dan pendiri PT Movindo Creative dapat mengerti dan sesuai dengan persepsi dari ide dan gagasan yang telah dibuat.



Gambar 3.5 Sesi Pengambilan Dokumentasi

Setelah melalui tahapan perancangan awal, penulis mulai melakukan sesi dokumentasi dan melakukan dokumentasi. Sesi dokumentasi ini dilakukan di dua tempat berbeda, yaitu tempat tertutup dan terbuka, sehingga cahaya tidak dapat diatur sesuai keinginan. Proses dokumentasi ini juga diambil menggunakan kamera Sony Alpha 65 dengan lensa 35mm (lensa Fix), drone DJI Mavic 3 Pro dan juga *smartphone* Samsung Galaxy Z Flip 4. Proses rekaman menggunakan kamera menggunakan settingan sebagai berikut, yaitu ISO 100, F/1, dan 1/200 untuk rekaman dalam ruangan, dan rekaman untuk diluar ruangan (ruang terbuka), menggunakan settingan *auto*, agar hasil yang dihasilkan dapat mengikuti cahaya yang masuk sebelumnya dan mendapatkan rekaman yang bagus dan juga sesuai. Secara tidak langsung sebenarnya pelaksanaan sesi dokumentasi ini dilakukan tanpa adanya aturan yang mengharuskan penulis untuk menggunakan settingan tau teknik lainnya, sehingga penulis diperintahkan untuk mengambil *footage-footage* yang bagus dan

banyak untuk kepentingan dan keperluan untuk pembuatan video perkenalan Bandara Singkawang ini dan tentunya tidak menciptakan video *flat* dan membosankan.



Gambar 3.6 Proses Editing Video Perkenalan Bandara Singkawang

Setelah mendapatkan *footage-footage* yang dibutuhkan, proses editing dilakukan menggunakan *software* Adobe Premier Pro. Dalam melakukan proses editing ini, penulis melakukan pengolahan dari setiap *footage-footage* yang telah diambil sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk memilah *footage-footage* yang baik dan juga berguna untuk memperkenalkan Bandara Singkawang. Proses editing ini dilakukan dengan memotong *footage* yang tidak diinginkan dan digunakan, setelah itu semua *footage* digabungkan dan disatukan pada satu *sequence*. Semua hasil gabungan *footage-footage* tersebut kemudian diletakan dan diberi *background* musik yang tentunya akan disatukan sehingga *footage-footage* tersebut dapat mengikuti *beat* musik yang ada. Setelah menggabungkan semua *footage* dan musik menjadi satu, penulis melanjutkan beberapa editing penting yang membantu memperbagus dan memperindah video perkenalan Bandara Singkawang, salah satunya ialah permainan warna untuk membuat video lebih berwarna dan juga hidup. Editing ini menggunakan tools seperti *cut tools*.



Gambar 3.7 Proses *Coloring* Perkenalan Bandara Singkawang

Setelah melakukan sinkronisasi video dan juga *audio*, penulis melakukan proses editing warna agar warna lebih terlihat dengan jelas dan juga dan juga lebih bagus, sehingga menciptakan video yang lebih hidup. Proses editing warna ini juga dilakukan agar video terlihat lebih kontras sehingga memberikan kesan visual yang menarik bagi penglihatnya. Permainan warna ini dilakukan disetiap *footage-footage* yang digunakan sehingga menciptakan warna tone yang sama antara *footage* satu dengan *footage* yang lainya dan tentunya menciptakan kontras yang sama. Editing warna ini menggunakan efek dan *tools* dari lumetri color.



Gambar 3.8 Hasil Jadi *Screenshot* Video Bandara Singkawang

Berikut merupakan hasil *screenshoot* dari video proses pembuatan Bandara Singkawang yang telah dibuat dan

dipresentasikan kepada Dirjen Penerbangan sebagai salah satu proses peresmian Bandara Singkawang. Video yang dirender melalui *software* Adobe Premier Pro ini berdurasi kurang lebih 3 menit 50 detik. Hasil akhir ini kemudian di edit kembali oleh rekan kerja lain dalam penggunaan *motion graphic* dan lain sebagainya (penulis hanya melakukan sinkronisasi video, *audio*, dan juga permainan warna).

### 3.3.1.2 Desain Awal (Gambaran Awal) Pembuatan *Sculpture* Bandara Singkawang

Dalam pembuatan *sculpture* sebagai media utama untuk menggambarkan Bandara Singkawang, penulis berdiskusi bersama dengan wali dan juga pendiri dari PT Movindo Creative. Setelah melakukan diskusi dan juga perbincaraan mengenai ulasan dan penjelasan mengenai makna dari *sculpture* yang akan dibuat,



Gambar 3.9 Briefing Pembuatan *Sculpture* bandara Singkawang

Pembahasan briefing dilakukan secara *onsite*, hal ini dikarenakan pertemuan mengenai pembahasan *sculpture* Bandara Singkawang ini sangat penting. Selain itu, dengan melakukan pertemuan dan berdiskusi secara langsung, memberikan hasil interaksi yang lebih baik disaat kita melakukan meeting dan *briefing* secara *online*. Hasil briefing ini dilakukan bersama orang-orang

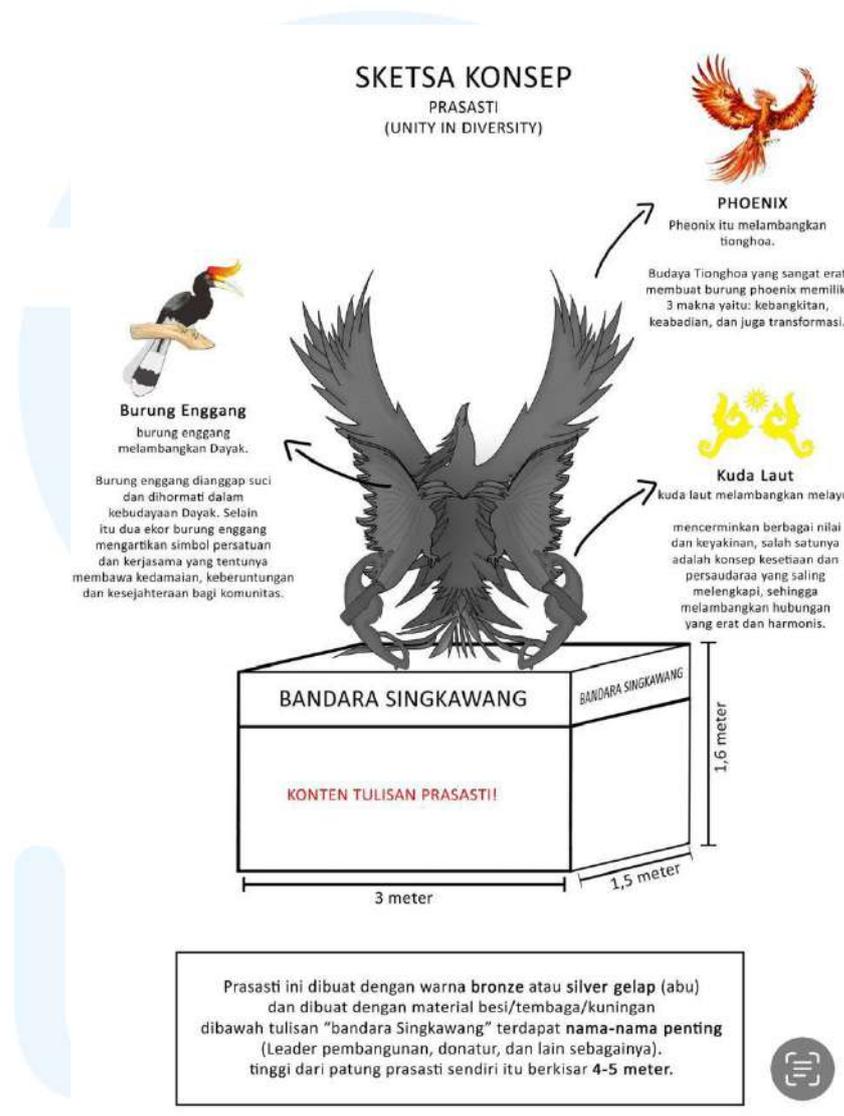
penting yang bersama-sama membangun bandara Singkawang hingga terwujudkan.



Gambar 3.10 Sketsa *Sculpture* Bandara Singkawang

Setelah melakukan *briefing* dan membicarakan semua *basic* yang perlu diketahui. Penulis mulai membuat dan mencoba desain utama mengenai bentuk dan rupa dari *sculpture* yang telah di diskusikan sebelumnya. *Sculpture* yang menggambarkan burung *Phoenix* melambangkan budaya Tionghoa, dilanjutkan dengan pembuatan burung Enggang yang melambangkan budaya Dayak, dan juga Kuda laut yang menggambarkan budaya Melayu. Gambar diatas merupakan sketsa pertama yang penulis buat ketika diberikan projek untuk membuat patung *sculpture* untuk Bandara Singkawang. Sketsa awal ini kemudia penulis berikan untuk diperiksa dan dinilai konsep-konsep dasar yang sudah dibicarakan saat *briefing* dilakukan. Sehingga perlu diperbaiki dan diganti beberapa bagian. Setelah mendapatkan *feedback* penulis mulai membuat beberapa alternatif baru untuk mendukung dan memberikan gambaran kepada rekan kerja

mengenai bentuk *sculpture* yang akan menjadi ikon di Bandara Singkawang. Proses pembuatan *sculpture* ini menggunakan *pen tools*, *lasso tools*, *text tools*, dan *pick color tools*.



Gambar 3.11 Konsep Sketsa *Sculpture* Bandara Singkawang

Setelah melakukan dan membuat sketsa *sculpture* bandara Singkawang, penulis membuat konsep dari kesatuan *sculpture* bandara Singkawang yang sudah jadi, sebagai informasi mengenai nilai-nilai budaya yang digunakan dalam pembuatan *sculpture* bandara Singkawang ini. *Sculpture* yang terdiri dari burung enggang, kuda laut, dan juga burung *phoenix* ini melambangkan berbagai

budaya masyarakat yang tinggal dan bertahan hidup di kota Singkawang. Pembuatan konsep sketsa *sculpture* bandara Singkawang ini dibuat sesuai dengan arahan dan juga bimbingan ari supervisor untuk menyusun konsep layaknya pembuatan konsep untuk pembuatan arsitektur, sehingga terlihat sangat formal dan simpel.



Gambar 3.12 Gambar Satuan Budaya dan Alternatif Burung Enggang

Sebelum merancang keseluruhan *sculpture*, penulis membuat beberapa alternatif dan juga sketsa awal yang berkaitan dengan gambaran dari masing-masing budaya di Singkawang, yaitu burung *Phoenix*, burung Enggang, dan Kuda Laut. Dalam pelaksanaannya, desain burung *Phoenix* dan juga kuda laut mendapatkan nilai positif, tetapi pada burung enggan masih belum dapat menggambarkan dan mencerminkan budaya Dayak. Sehingga pada desain burung enggang penulis membuat banyak alternatif untuk mendapatkan sosok yang diinginkan. Sehingga pada akhirnya, penulis mendapatkan nilai positif pada bentuk yang menggambarkan budaya Dayak. Hal ini langsung penulis buat sebagai semangat untuk

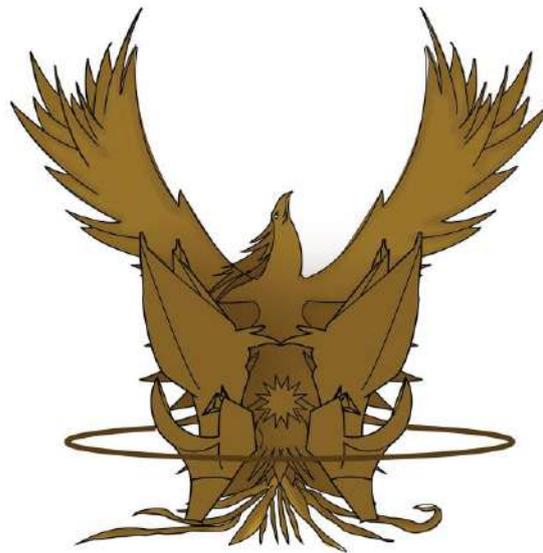
langsung menjadikan dan menyatukan masing-masing budaya yang telah penulis buat dan juga desain. Sehingga bentuk-bentuk *sculpture* yang telah penulis buat adalah sebagai berikut:



Gambar 3.13 Alternatif *Sculpture* Bandara Singkawang

Setelah membuat masing-masing gambar dari setiap budaya yang ada di Singkawang, penulis mulai menyatukan desain-desain yang sudah dibuat dan menyusunnya layaknya patung dan *sculpture*. Pada saat penyusunan ini, penulis juga sudah mendapatkan warna yang memang telah di *briefing* sebelumnya, yaitu warna abu dan juga perunggu sehingga menggambarkan sebuah patung dan *sculpture* seutuhnya. Setelah melewati banyak revisi dan juga kendala-kendala yang dialami, penulis mencapai titik dimana penulis dapat menyerahkan sketsa dan gambaran mengenai *sculpture* Bandara Singkawang kepada pihak lain sehingga dapat dilanjutkan untuk pembuatan bentuk 3D sketsa. Pembuatan sketsa 3D ini berfungsi untuk memberikan gambaran kepada para pakar kerja yang nantinya akan membantu membuat karya *sculpture* dalam dunia nyata, sehingga *sculpture* yang telah didiskusikan dari awal dapat menyesuaikan ekspektasi yang telah dirancang dari awal pembicaraan

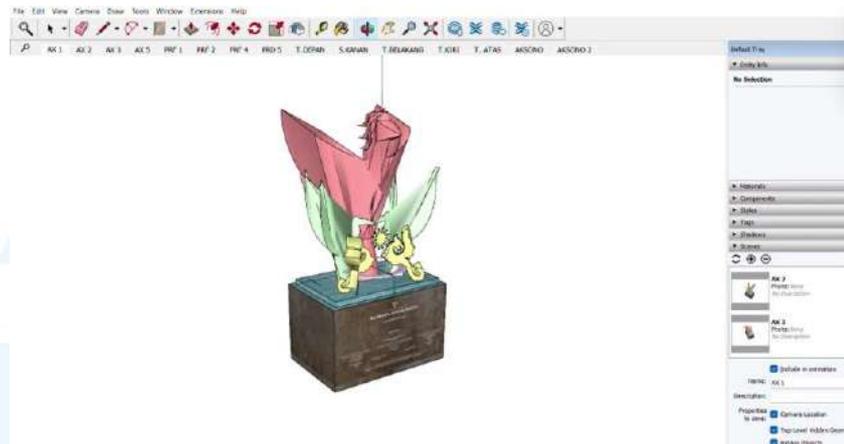
hingga akhir pembicaraan. Setiap desain yang dibuat oleh penulis tentunya menggambarkan bentuk burung *Phoenix* yang melambangkan budaya Tionghoa, dilanjutkan dengan pembuatan burung Enggang yang melambangkan budaya Dayak, dan juga Kuda laut yang menggambarkan budaya Melayu. Dalam membuat *sculpture* ini, penulis mengalami beberapa kendala dalam merancang dan menentukan desain *sculpture* yang cocok untuk burung enggang, hal ini karena pemilihan gambar dan desain harus menggambarkan budaya dari masyarakat di Singkawang sehingga harus berhati-hati, benar dan tidak boleh sembarangan.



Gambar 3.14 Hasil Akhir Sketsa *Sculpture* 2D

Dari pembuatan alternatif yang telah dibuat ini, dipilih 1 alternatif yang paling menggambarkan budaya-budaya di Singkawang, sehingga penulis melanjutkan desain dan memperbagus desain yang sudah dipilih dan kemudian diberikan kepada pihak selanjutnya untuk dinilai dan diberikan kepada tim arsitek yang akan membantu penulis untuk membuat sketsa awal 3D mengenai bentuk

*sculpture* yang nantinya akan menjadi gambaran awal untuk rekan kerja yang akan membuat *sculpture* secara nyata.



Gambar 3.15 Proses Perancangan 3D Rekan Kerja (Arsitek)

Setelah melakukan beberapa proses yang telah dilalui sebelumnya, kini proses pembuatan 3D *sculpture* yang dikerjakan oleh tim arsitek yang membantu membuat desain dan gambaran awal bentuk 3D dari sketsa yang telah penulis buat sebelumnya. Pembuatan 3D *sculpture* ini dibuat menggunakan *software SketchUp* sehingga membantuk bentuk 3D yang sangat membantu dan memudahkan untuk memainkan bentuk dan prespektif atau sudut pandang dari penglihatnya. Pembuatan ini dibuat secara detail menggunakan balok-balok dan bentuk-bentuk lainnya yang tentunya memberikan gambaran secara spesifik mengenai bentuk dan rupa *sculpture* jika dijadikan sebuah patung yang memang berdiri tegak, sehingga audiens dan para pekerja memiliki prespektif mengenai konsep, sketsa, dan gambaran awal *sculpture* yang sudah dibuat. Selain itu, detail yang mencakup pelakat untuk tempat tanda tangan dari presiden dan juga detail-detail kecil seperti detail bulu dan garis-garis goresan kecil untuk memberikan nilai prespektif *deep* atau kedalaman juga sangat dipentingkan sehingga dapat memberikan

gambaran dan menyerupai *sculpture* sungguhan ketika sudah jadi untuk dibuat.



Gambar 3.16 Screenshot Pengerjain dari Tim China

Selanjutnya, pembuatan diteruskan oleh tim yang ada di China untuk pembuatan yang lebih menarik dan juga mendetail, penulis hanya disuruh untuk memberikan dan membuat gambaran awal mengenai *sculpture* yang akan ditampilkan di bandara Singkawang ketika sudah dapat berjalan dan dioperasikan. Media yang penulis dapatkan tidak dapat menampilkan keseluruhan *sculpture* yang sudah dibuat, karena masih dalam tahap pembuatan,

sehingga masih sangat krusial untuk dipublikasikan dan diberitahukan kepada publik.

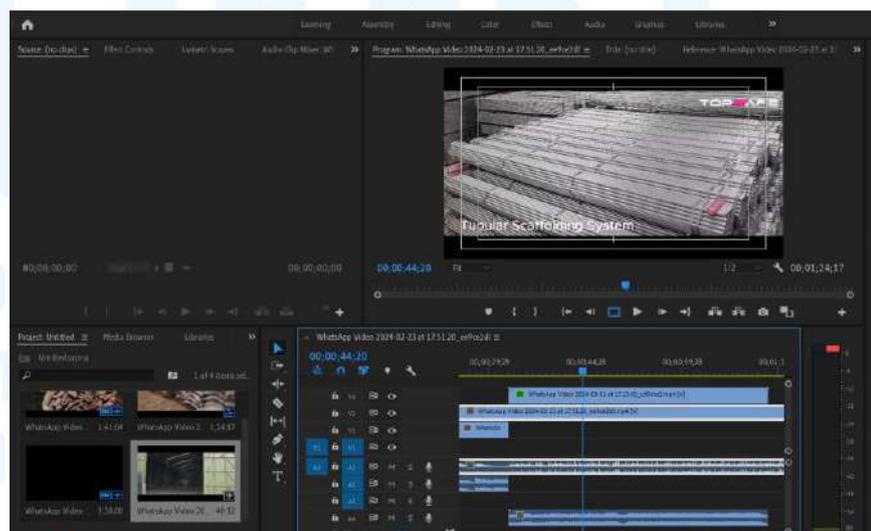
### 3.3.1.3 Pembuatan Video Pengolahan Pabrik Kayu dan Baja

Pada awal penulis mendapatkan tugas untuk membuat video pengolahan kayu dan juga baja, penulis langsung diajak ketempat pabrik pengolahannya secara langsung tanpa adanya persiapan, sehingga penulis tidak mendapatkan brief dan juga mendapatkan kesempatan untuk membuat *shotlist*, *storyboard* dan *script* yang harus dibuat menjadi bagian dan gambaran awal mengenai dokumentasi yang akan penulis buat nantinya. Seperti yang dikatakan sebelumnya, proyek ini merupakan proyek dadakan yang mengharuskan penulis untuk melakukan sesi dokumentasi untuk merekam proses-proses pembuatan dan pengolahan pabrik dalam menciptakan suatu produk yang berguna dan bermanfaat untuk masyarakat. Oleh sebab itu, pelaksanaan pembuatan video pengolahan pabrik ini hanya melalui 2 tahapan utama, yaitu sesi dokumentasi dan sesi editing video yang nantinya akan dijadikan portfolio untuk anak perusahaan yang akan dibuat oleh PT Movindo creative, yaitu Myolk mengenai wewangian yang berasal dari kayu dan baja yang dapat digunakan untuk kebutuhan pembangunan dan juga lainnya.



Gambar 3.17 Sesi Dokumentasi Pengolahan Kayu dan Baja

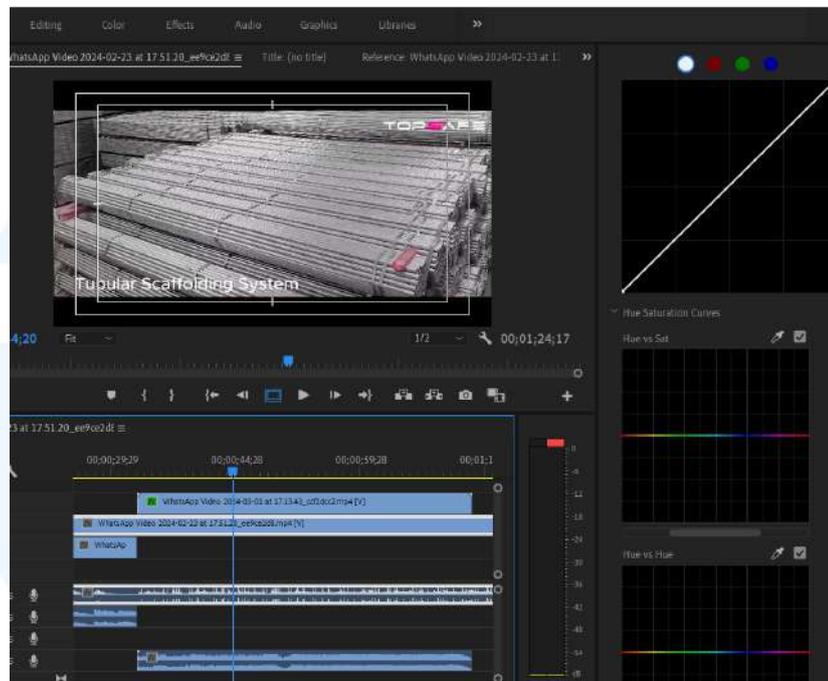
Sesi dokumentasi dibuat menggunakan 2 *device*, yaitu menggunakan kamera Sony A65 dan juga *Smartphone* Samsung Galaxy Z Flip 4. Settingan kamera yang digunakan pada saat mendokumentasikan video pengolahan kayu menjadi wewangin ini adalah ISO 100, F/1, dan 1/200, dengan lensa 35mm, sedangkan untuk settingan *smartphone* menggunakan settingan *auto* untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan juga memuaskan. Sesi dokumentasi ini penulis ambil bersama rekan kerja penulis yang tentunya membantu penulis untuk mengambil *footage-footage* yang dibutuhkan, dalam proses pengambilan *footage-footage* ini, penulis mengambil beberapa teknik *angle* kamera dan juga teknik *shoot* yang sudah dipelajari oleh penulis saat kuliah sehingga mampu membantu penulis nantinya masuk kedalam tahap editing menjadi lebih mudah dan juga cepat. Pengambilan *footage* yang diambil bukan hanya *footage* mengenai kayu yang berasal dari Papua saja, melainkan terdapat *footage* besi dan baja yang juga merupakan satu proyek kerja dalam pengolahan pabrik yang sedang di *shoots* oleh penulis dan juga rekan kerja penulis. Editing ini menggunakan tools seperti, *cut tools*, *lumetri color* efek, dan *selection tools*.



Gambar 3.18 Proses Editing Video Pengolahan Pabrik

Setelah melakukan sesi dokumentasi dan mendapatkan *footage-footage* yang dibutuhkan, proses editing dilakukan menggunakan *software* Adobe Premier Pro. Dalam melakukan proses editing ini, penulis melakukan pengolahan dari setiap *footage-footage* yang telah diambil sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk memilah *footage-footage* yang baik dan juga berguna untuk pembuatan video pengolahan pabrik ini. Tahapan proses editing ini dilakukan dengan memotong *footage* yang tidak diinginkan dan digunakan, setelah itu semua *footage* digabungkan dan disatukan menjadi satu *sequence*. Semua hasil gabungan *footage-footage* tersebut kemudian diletakan dan diberi *background* musik yang tentunya akan disatukan sehingga *footage-footage* tersebut dapat mengikuti *beat* musik yang ada. Setelah menggabungkan semua *footage* dan musik menjadi satu, penulis melanjutkan beberapa editing penting yang membantu memperbagus dan memperindah video pengolahan pabrik seperti melakukan editing dalam permainan warna. Hal ini bertujuan untuk membuat hasil video menjadi lebih hidup dan juga memiliki warna yang kontras. Selain untuk memperindah video untuk lebih hidup, permainan warna ini dilakukan dengan tujuan untuk membuat setiap *footage-footage* yang sudah dipilih dan digunakan agar memiliki warna dan tone yang sama, sehingga perpindahan warna antar *footage* tidak terlalu jauh sehingga menciptakan prespektif yang janggal dan juga aneh, oleh sebab itu editing detail seperti permainan warna, tone, dan efek-efek lainnya sangat dibutuhkan apalai dalam membuat sebuah dokumentasi berbasis *documentary*. Selain itu, penulis juga menambahkan beberapa *footage-footage* yang tidak penulis ambil sendiri. *Footage-footage* yang diambil oleh penulis sendiri berbeda dengan *footage-footage* yang diambil dan diberikan oleh supervisor, sehingga penulis hanya menambahkan beberapa *footage* yang memang disuruh untuk dimasukan kedalam dan kembali melakukan

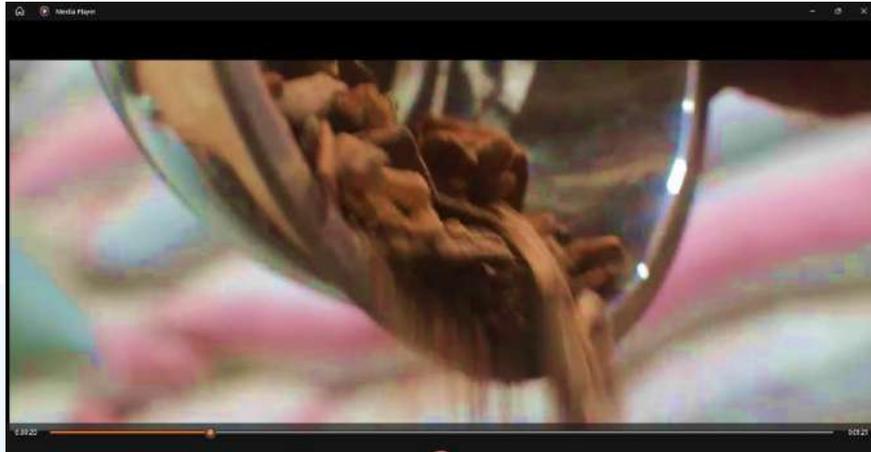
proses editing untuk menyesuaikan hasil dari editing yang sudah dibuat.



Gambar 3.19 Proses Editing Warna Pengolahan Pabrik

Setelah melakukan proses menyatukan dan pemilihan terhadap *footage-footage* yang digunakan, sehingga penulis mulai menambahkan beberapa *subtitles-subtitles* dan juga editing *coloring* yang membuat video menjadi lebih berwarna dan juga hidup. Penulis menyadari mengalami kesulitan pada saat melakukan editing warna pada *footage-footage* yang telah diambil, karena kebanyakan warna yang direkam merupakan warna netral sehingga tidak terlalu terlihat perubahan warna yang ada, selain itu supervisor dan pendiri dari PT Movindo Creative juga menginginkan warna yang memang tidak terlihat terlalu terang, cerah dan mencolok, dan lebih memilih warna natural dan netral saja. Oleh sebab itu penulis hanya melakukan perubahan warna yang tidak terlalu mencolok pada *footage-footage* yang penulis rasa kurang permainan warnanya, selain itu subtitle yang digunakan juga merupakan subtitle yang berisikan informasi singkat

mengenai produk apa atau bahan apa yang ada dan digunakan untuk mengelola barang-barang dan produk yang dijual oleh pabrik pengolahan tersebut.



Gambar 3.20 Hasil Jadi Video Pengolahan Kayu dan Baja

Setelah melakukan sesi dokumentasi, proses editing video, pemilihan footage-footage yang akan digunakan, dan juga proses editing warna. Penulis beserta rekan kerja penulis berhasil menyelesaikan proses editing, dan mendapatkan hasil jadi video editing seperti gambar diatas layaknya wawancara berjalan mengenai pengolahan pabrik yang ada untuk dijadikan pewangi dan juga baja untuk pembanguna. Manfaat dari pembuatan video pengolahan pabrik ini adalah sebagai bentuk cerita yang mampu memberikan cerita mengenai pembuatan dan proses pengolahan pabrik pengolahan dalam menciptakan produk-produk yang dijualnya.

#### **3.3.1.4 Pembuatan Merancang Ulang Desain Website Movindo**

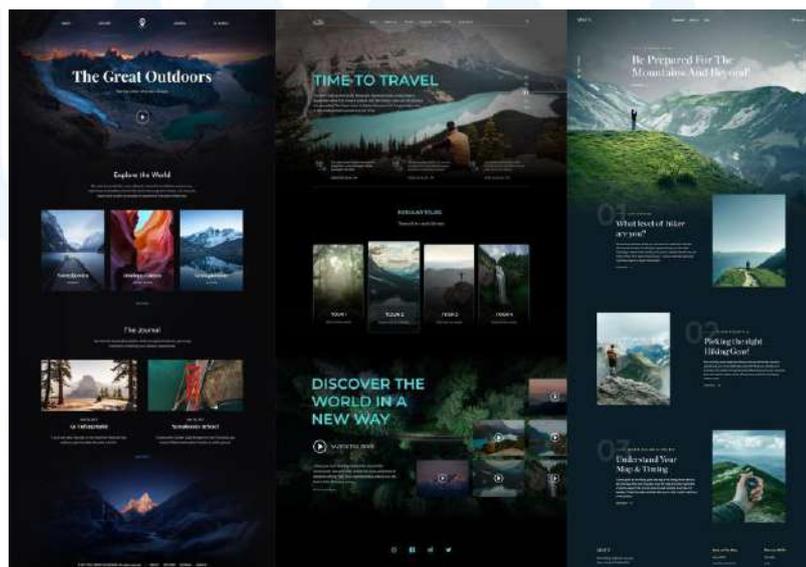
Pada awal pengerjaanya, penulis mendapatkan tugas untuk merancang ulang *website* Movindo Creative yang sudah ada menjadi lebih bagus dan menarik. Pada awalnya *website* Movindo Creative terlihat tidak menarik dan membosankan dengan warna yang netral dan tidak menarik sama sekali, sehingga kurang dapat menarik dan merangkul audiens-audiens baru. Oleh sebab itu, penulis diberikan

tugas untuk meng-*update* dan mengembangkan *website* Movindo creative menjadi lebih baik dan bagus.



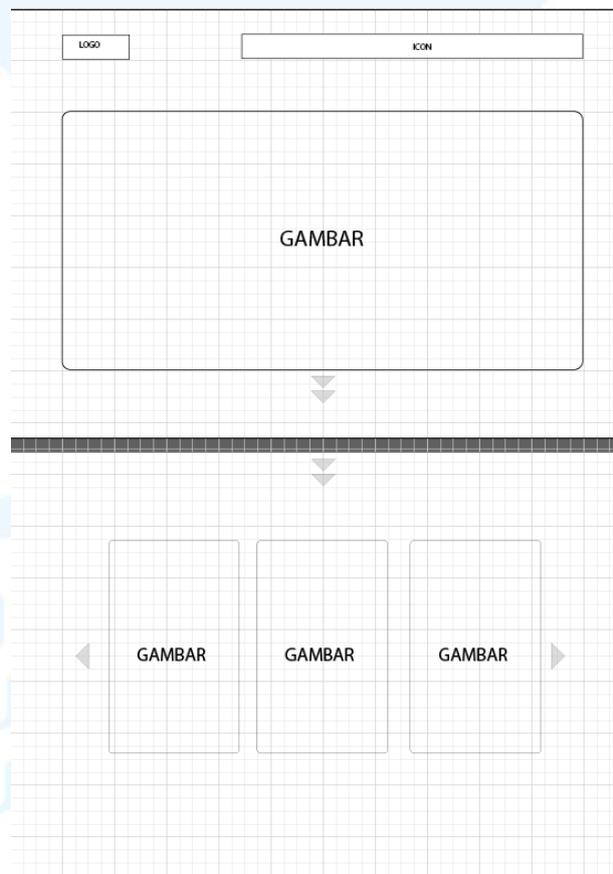
Gambar 3.21 Website Movindo Sebelumnya

Sebelum melakukan perancangan ulang *website* Movindo Creative, penulis melakukan *briefing* bersama pendiri dari PT Movindo creative dan diberikan penjelasan bahwa isi *website* baru harus mengikuti isi dari *website* yang lama, dan hanya boleh melakukan update pada isi *website* jika disuruh dan diberikan penjelasan oleh supervisi dan juga pendiri dari PT Movindo creative.



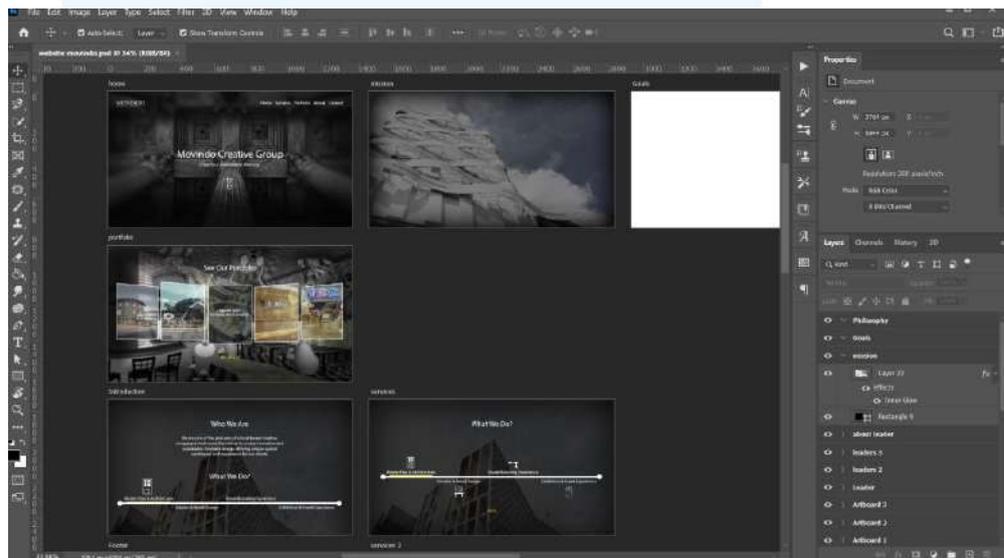
Gambar 3.22 Hasil Referensi Website

Sehingga pada awalnya, penulis mencari referensi *website* yang bagus dan cocok untuk dijadikan dan digunakan sebagai contoh untuk memperbarui *website* yang sudah ada. Setelah melakukan pencarian referensi, penulis menentukan warna monoton yang didukung dari pendiri PT Movindo Creative langsung, warna monoton hitam ini memberikan gambaran simpel, dan juga elegan sesuai dengan pekerjaan yang dikerjakan oleh PT Movindo creative itu sendiri. Warna-warna ini juga diharapkan dapat menarik dan *men-guide* audiens baru untuk masuk dan penasaran mengenai produk dan jasa-jasa yang telah disediakan oleh PT Movindo creative. Pencarian ini tentunya disesuaikan dengan pencarian data mengenai audiens yang tertarik terhadap PT Movindo Creative sendiri menggunakan *website* lama yang telah digunakan hingga saat ini.



Gambar 3.23 Pembuatan *Layout*

Dalam merancang ulang website PT Movindo creative, langkah pertama yang penulis lakukan adalah membuat gambaran awal menggunakan *layout* yang nantinya akan menjadi gambaran utama dalam membuat dan merancang ulang *website* Movindo. *Layout* ini dibuat dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator sehingga mempermudah penulis melakukan *layout* editing dengan lembar kerja yang banyak dan dapat disusun layaknya sebuah *website* sebenarnya. Pembuatan gambaran awal *layout* ini dibuat menggunakan *software* Adobe Illustrator dan berisikan *shape-shape* yang penulis jadikan patokan untuk melakukan penataan tempat sesungguhnya menggunakan *software* Adobe Photo Shop.



Gambar 3.24 Proses Penataan Letak Website Movindo

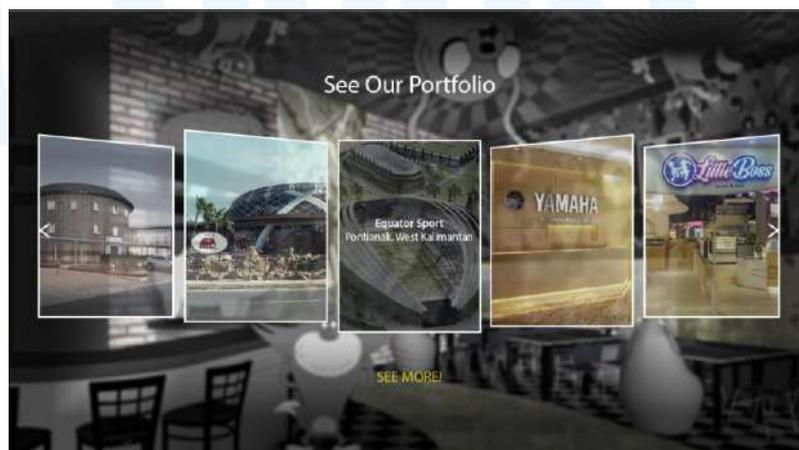
Setelah membuat *layout* mengenai bentuk awal dari *website* yang sudah diperbarui, penulis mulai melakukan proses editing dan penyusunan tata *layout website* Movindo creative yang baru menggunakan *software* Adobe photoshop. Proses editing ini menggunakan teknik penyusunan tata letak atau yang sering disebut dengan *layout*. Editing ini menggunakan tools seperti *selection tools*,

*font tools, vintage effect, eraser tools, line tools, pen tools, polygon tools, lasso tools, dan shape tools.*



Gambar 3.25 Proses Editing Efek dan Warna

Setelah menyusun dan memindahkan semua data dan isi dari *website* lama ke *website* yang baru, penulis mulai melakukan editing color dan efek tambahan yang membuat *website* memiliki gaya *vintage* hitam yang lembut, hal ini bertujuan untuk dapat memberikan kesan elegan dan simpel kepada audiens-audiens yang melihatnya. Efek-efek lain yang penulis lakukan adalah penambahan *vintage* hitam pada beberapa *botton*, dan penambahan *shadow* di beberapa objek-objek penting seperti home website, botton objek, dan lain sebagainya.



Gambar 3.26 Hasil Jadi Perancangan Ulang *Website*

Setelah melakukan proses editing, dan penataan layout dari setiap objek dan subjek yang ada, terciptalah *website* Movindo Creative yang baru dan sudah diperbarui, *website* ini sudah disetujui dan diterima oleh pendiri PT Movindo Creative, selain itu pembuatan *website* ilang ini masih dalam proses pembuatan karena akan ada beberapa nilai, objek, subjek yang akan ditambahkan kedalam *website* Movindo Creative ini, sehingga masih menunggu *update* yang akan diberitahukan supervisor kepada penulis kedepannya. *Website* dengan tema monoton ini diharapkan dapat memberikan kesan yang lebih elegan dan juga modern untuk dapat membawa dan menarik perhatian audiens-audiens untuk dapat tertarik dan menjalin kerjasama dengan perusahaan PT Movindo Creative, sehingga dapat lebih dikenal oleh masyarakat dan mudah untuk diingat.

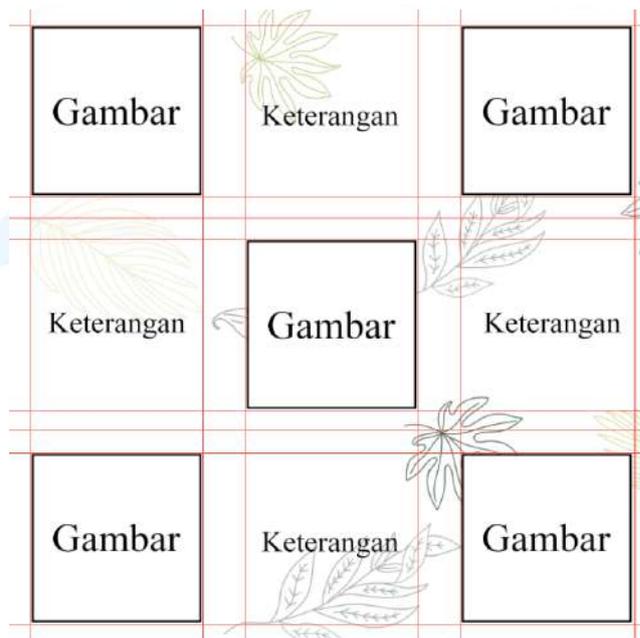
#### **3.3.1.5 Pembuatan Feeds Instagram Bakauku**

Pada awal pembuatannya, penulis melakukan briefing bersama mengenai cerita dari pembentukan anak perusahaan yaitu Bakauku. Sebelum melakukan proses editing *feeds* instagram Bakauku, penulis melakukan riset dikarenakan instagram Bakauku merupakan instagram baru yang akan menampilkan informasi serta pembelajaran mengenai pohon tembakau untuk mengurangi perubahan iklim. Sehingga dibutuhkan desain yang *fun*, informatif, dan juga indah untuk dilihat. Oleh sebab itu penulis memulai pembuatan desain *feeds* instagram Bakauku ini dimulai dengan mencari banyak referensi mengenai bentuk dan desain-desain *feeds* instagram yang informatif tetapi tetap bisa membawa dan memberikan kesan dan nilai informatif yang sangat bermanfaat dan tentunya *fun*. Selain mencari referensi, penulis juga menelusuri banyak contoh-contoh desain *feeds* ternama yang mampu membawa dan menarik perhatian audiens pada beberapa *feeds* perusahaan-perusahaan besar lainnya.



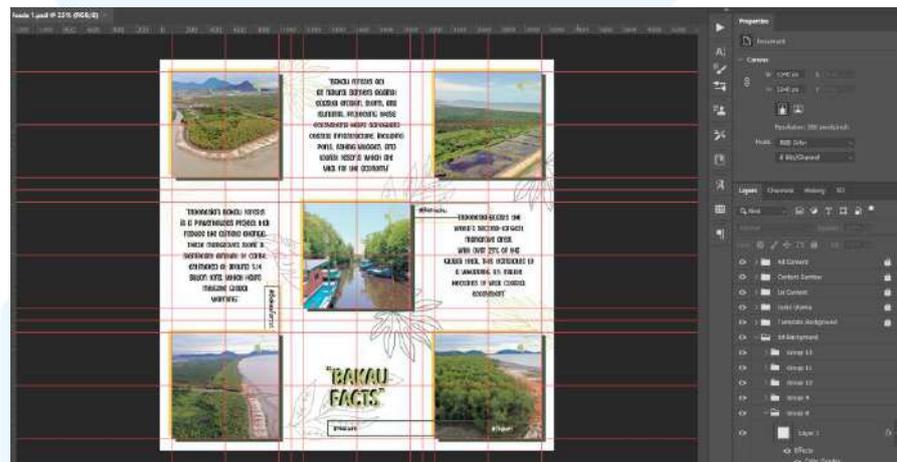
Gambar 3.27 Referensi Untuk Feeds Bakauku

Setelah melakukan riset tersebut, penulis mencari referensi yang sebelumnya sudah penulis cari, sehingga penulis sudah bisa memulai dan memperkirakan desain seperti apa yang cocok untuk digunakan sebagai desain utama dalam merancang instagram Bakauku agar dapat menarik audiens-audiens baru untuk dapat tertarik kepada setiap konten yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.28 Sketsa Awal Instagram Feeds Bakauku

Pada awal pembuatannya, tentunya penulis membuat sketsa awal agar bentuk dan *layout* yang dipikirkan penulis sesuai dan dapat direalisasikan sehingga menghasilkan *feeds* yang bagus dan sesuai dengan keinginan. Penulis membuat 2 alternatif untuk instagram *feeds* Bakauku ini. setiap alternatif yang dibuat memiliki sketsa awal yang menunjukkan *layout* untuk desain *feeds* Bakauku. Dalam perancangannya juga, digunakan *grid* yang membantu penulis agar setiap desain dan *layout* yang telah dibuat sesuai dan juga terlihat rapih. Desain *feeds* instagram Bakauku ini dibuat menggunakan *software* Abobe Photoshop sehingga penulis dapat mengeksplor dan juga melakukan desain dengan lebih baik karena penulis sendiri lebih nyaman menggunakan *software* Adobe Photoshop.



Gambar 3.29 Proses Pembuatan Feeds Instagram Bakauku

Setelah melakukan dan melewati tahap pembuatan sketsa *layout feeds* instagram, penulis memulai meletakkan dan mendesain *feeds-feeds* yang penulis rasa mampu menggapai dan membawa banyak audiens untuk tertarik pada setiap postingan yang diberikan oleh instagram Bakauku. Sehingga tercipta *feeds* instagram tanpa menggunakan *caroussel* didalamnya, yang membiarkan audiens untuk dapat melihat semua keonten secara langsung tanpa memakan waktu terlalu banyak dengan melakukan *swipe* pada setiap konten yang ada.



Gambar 3.30 Alternatif *feeds* Instagram Bakauku

Setelah melakukan tahapan sketsa dan penataan *layout*, dan juga desain *feeds* pertaman, penulis mulai melakukan desain editing dan berinisiatif untuk membuat 2 alternatif yang berbeda. Alternatif pertama merupakan desain *feeds first impression* yang dapat dilihat langsung melalui *instagram home*. Sedangkan alternatif kedua merupakan *instagram feeds* berbentuk *carousell*, yang mewajibkan audiensnya melakukan *swipe* pada *feeds* yang ditampilkan. Kedua alternatif ini sama-sama memiliki ciri khas tertentu yaitu fun, kreatif, informatif, dan juga enak untuk dipandang, dengan perpaduan warna yang sudah ditentukan yang berasal dari *guideline* Bakauku itu sendiri menciptakan perpaduan warna yang nyaman untuk dilihat. Perbedaan alternatif ini mungkin memberikan kesan yang berbeda-beda pada setiap audiens, tetapi setelah melakukan riset yang banyak dan juga pengetahuan yang ada, penulis mendapatkan jawaban bahwa *feeds* dengan tema *firt impression* merupakan *feeds* yang mampu dan membawa audiens untuk lebih mudah mengerti, memahami, serta mengingat materi-materi dan juga informasi yang sudah diberikan karena terkesan lebih simpel dan tidak terlalu banyak informasi yang

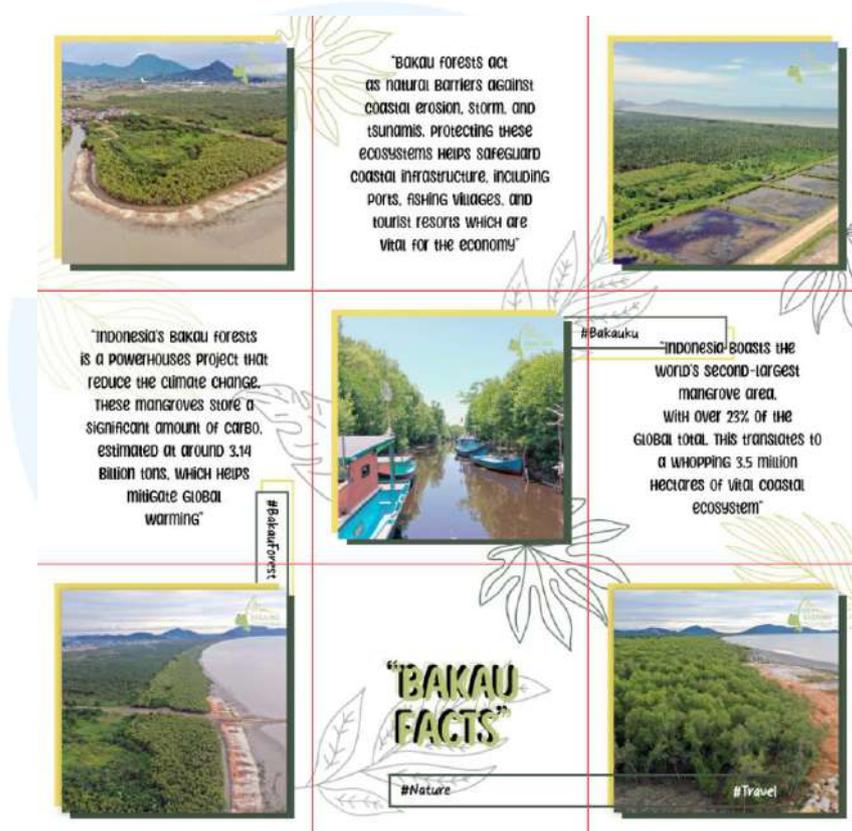
diberikan jika menggunakan feeds instagram dengan tema *first impression*. Editing ini menggunakan *tools-tools* seperti *pen tools*, *lasso tools*, *polygon tools*, *shape tools*, *collor effect*, *eraser tools*, dan *juga shape tools*.



Gambar 3.31 Proses Pembuatan Aset Instagram bakauku

Setiap desain *feeds* yang dibuat ditemukan aset-aset yang berbau alam karena bakauku membahas alam, sehingga tercipta aset-aset yang sama-sama berhubungan dengan alam, pembuatan aset dibuat menggunakan *software* Adobe Photoshop, dan dibuat seakan berupakan *doodle art* yang bertujuan untuk memperindah desain *feeds* yang ada agar tidak terlihat monoton dan kosong. Asset-asset ini digunakan sebagai bentuk desain yang mampu dan membantu memperindah *background* yang kosong dan juga monoton, sehingga audiens yang melihatnya tidak memiliki pikiran untuk memberikan nilai dan prespektid datar pada *feeds-feeds* instagram yang sudah dibuat ini. Pembuatan asset-asset menggunakan referensi tumbuhan-tumbuhan yang ada di Indonesia yang penulis cari, sehingga penulis membuat ilustrasi dari tumbuhan-tumbuhan yang sudah penulis lihat sendiri dan juga temukan disekeliling temat kantor penulis bekerja. Penambahan asset-asset ini juga diharapkan dapat membawa dan mengusing nilai dan sifat psikologi audiens untuk mengetahui

kehidupan tumbuhan serta fungsi-fungsi dari tanaman khususnya lahan bakau yang sangat berguna mengurangi perubahan iklim yang terjadi saat ini.



Gambar 3.32 Hasil Instagram Bakauku

Setelah melakukan proses yang panjang, revisi dan lain sebagainya, akhirnya terpilih bahwa instagram yang dapat menampilkan *first impression* dilihat dapat menjadi nilai utama untuk memudahkan audiens mempelajari pembelajaran baru mengenai tembakau untuk mengurangi perubahan iklim khususnya di Indonesia. Tentunya desain ini nantinya akan mengikuti tema dan juga akan di *update* setiap harinya, desain ini juga masih terapat perubahan yang mungkin akan didiskusikan lebih lanjut bersama *founder* dan juga wakil dari tempat praktik kerja lapangan penulis, yaitu PT Movindo Creative.

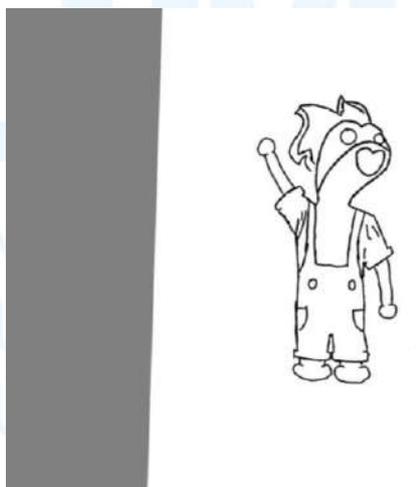
### 3.3.1.6 Pembuatan *Mascot* Bakauku Indonesia

Pada awal pembuatannya, penulis melakukan briefing bersama mengenai cerita dari pembentukan anak perusahaan yaitu Bakauku. Sebelum melakukan proses pembuatan karakter untuk menjadi maskot dari instagram Bakauku, penulis mencari referensi yang berguna sebagai gambaran awal penulis dalam membantuk karakter maskot yang akan dibuat.



Gambar 3.33 Referensi Untuk Karakter Maskot

Maskot diperkirakan dan dapat dipastikan akan berwujud seperti ikan mudskipper, sehingga penulis mencari referensi-referensi ikan mudskipper. Setelah mendapatkan referensi yang digunakan dan juga bentuk karakter maskot yang akan dibuat, penulis memulai perjalanan untuk mendesain dan juga membentuk karakter maskot yang sudah penulis pikirkan dan desain.



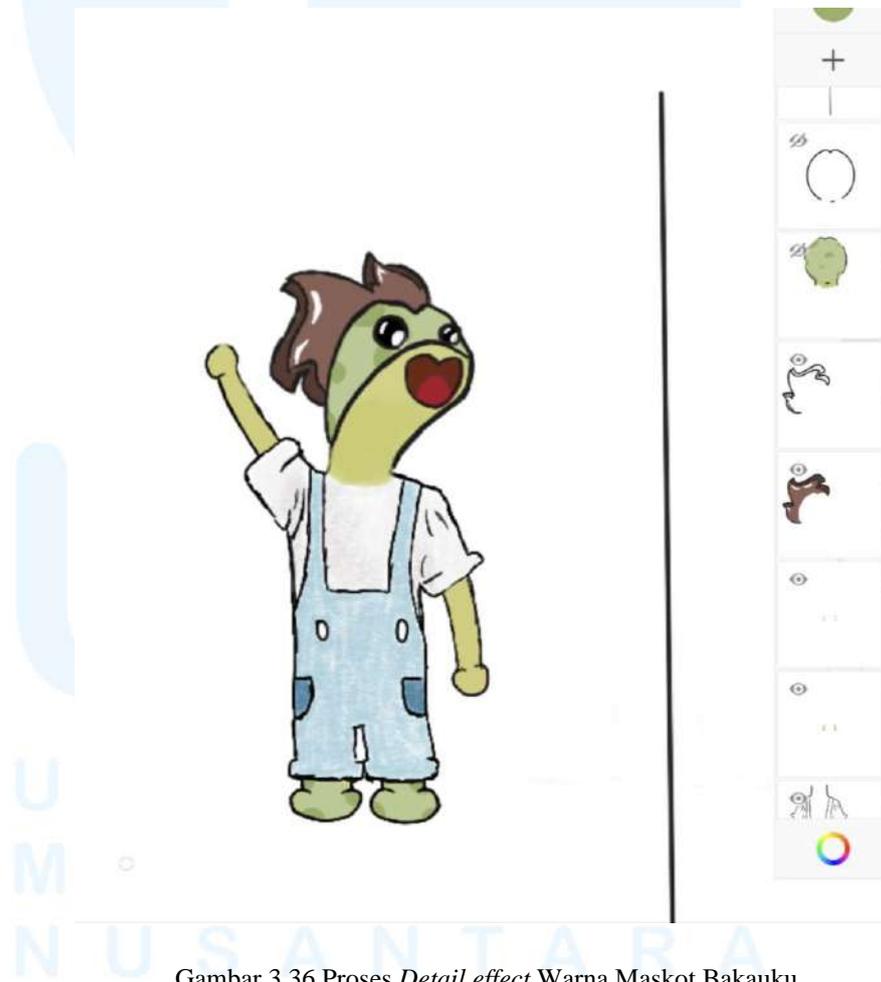
Gambar 3.34 Desain Sketsa Maskot Bakauku

Penulis memulai desain maskot menggunakan pandangan dan referensi yang sudah penulis dapatkan, sehingga menjadi maskot ikan mudskipper yang memiliki kaki dan tangan untuk memberikan penjelasan dan juga *gestur-gesture* layaknya manusia. Selain itu maskot ini dibuat untuk membangun dan juga menarik perhatian audiens agar lebih tertarik dengan informasi-informasi yang akan disampaikan melalui instagram Bakauku Indonesia. Pembentukan maskot ini disesuaikan dengan keinginan untuk menciptakan maskot yang lucu dan juga dapat membawa audiens untuk lebih mudah tertarik dan juga mengerti mengenai pentingnya menjaga bumi dalam mengurangi perubahan iklim. Pembuatan sketsa maskot dibuat menggunakan aplikasi *sketchbook* menggunakan *tab* sebagai perantara untuk memudahkan penulis untuk menuangkan ide dan konsep yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.35 Proses Pewarnaan Maskot Bakauku

Setelah melalui proses desain sketsa maskot, penulis mulai melakukan proses pewarnaan untuk memberikan kesan yang lebih hidup kepada maskot yang sudah dibuat. Warna-warna ini disesuaikan dengan *color pallete* yang sudah ditentukan dan diberikan sebelumnya. Sehingga warna-warna yang digunakan sesuai dengan tema-tema dari informasi-informasi yang sudah diberikan di instagram Bakauku indonesia. Setelah melakukan proses pewarnaan ini, penulis memulai untuk membuat dan melakukan proses untuk menambahkan detail-detail pada permainan warna dan juga detail pada maskot mudskipper itu sendiri.



Gambar 3.36 Proses *Detail effect* Warna Maskot Bakauku

Setelah melalui proses pewarnaan maskot yang sudah diberikan, penulis mulai melakukan detailing warna untuk

memberikan kesan yang lebih hidup dan juga enak untuk dipandang mata, proses detailing warna ini meliputi detail sinar di rambut, shading pada pakaian, dan pewarnaan corak pada tubuh dari maskot musdkipper itu sendiri. Detailing warna serta detail-detail kecil lainnya merupakan detail yang memang dimiliki oleh ikan musdkipper itu sendiri, sehingga menciptakan prespektif untuk menciptakan pendapat bahwa memang maskot ini merupakan maskot ikan mudskipper. Selain itu detail warna dibuat untuk memberikan kesan yang mampu memberikan dan menerapkan psikologi emosi pada audiens-audiens yang melihatnya. Selain itu pemilihan warna ini dibuat untuk memberikan kesempurnaan dalam sebuah desain yang ada, dimana desain yang sedang dibuat merupakan desain maskot yang sedang dijalankan ini.



Gambar 3.37 Proses Pembuatan Prespektif View Maskot Bakauku

Setelah melalui proses pewarnaan maskot yang sudah diberikan, serta proses detailing pada maskot mudskipper ini, penulis mulai membuat desain lain yang memberikan gambaran mengenai bentuk dan rupa dari maskot itu sendiri, yaitu *angle view* dan prespektif dari maskot yang sudah dibuat. Hal ini dibuat untuk memberikan informasi singkat untuk para audiens untuk mengetahui

bentuk dan rupa dari maskot Bakauku ini dari setiap sisi, *angle*, dan lain sebagainya. Setelah membuat maskor yang sudah dibuat menggunakan sudut-sudut preskpetif yang memberikan gambaran mengenai bentuk dan rupa dari maskot yang sudah dibuat, penulis mulai memberikan informasi mengenai identitas dari desain maskot yang sudah dibuat, sehingga lebih mudah untuk dikenal.

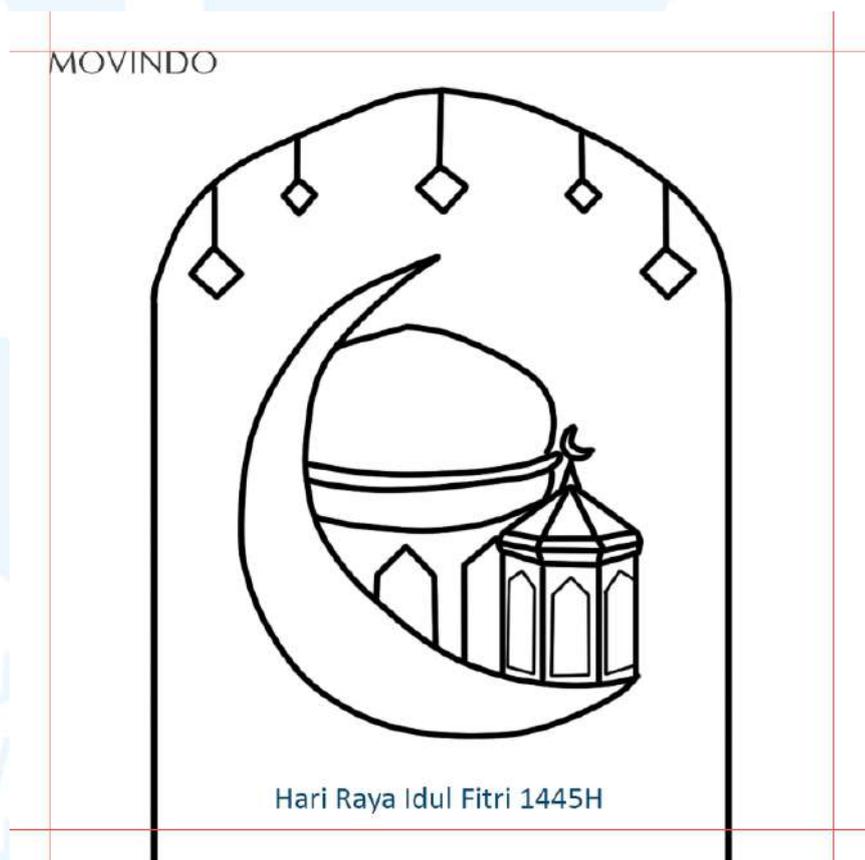
### 3.3.1.7 Pembuatan Desain *Feeds* Perayaan Idul Fitri Movindo

Pada awal pembuatannya, penulis melakukan briefing bersama dengan supervisi dan juga CEO dari PT Movindo Creative, dalam hal ini, penulis memiliki tugas untuk membuat desain untuk bersama-sama merayakan hari Idul Fitri. Oleh sebab itu dari sana penulis mulai melakukan riset untuk memperkirakan bentuk dan desain seperti apa yang akan penulis buat untuk membuat desain *feeds* dengan tema Idul Fitri ini, sehingga penulis mulai mencari referensi *feeds* Idul Fitri yang cocok untuk dijadikan referensi *feeds*.



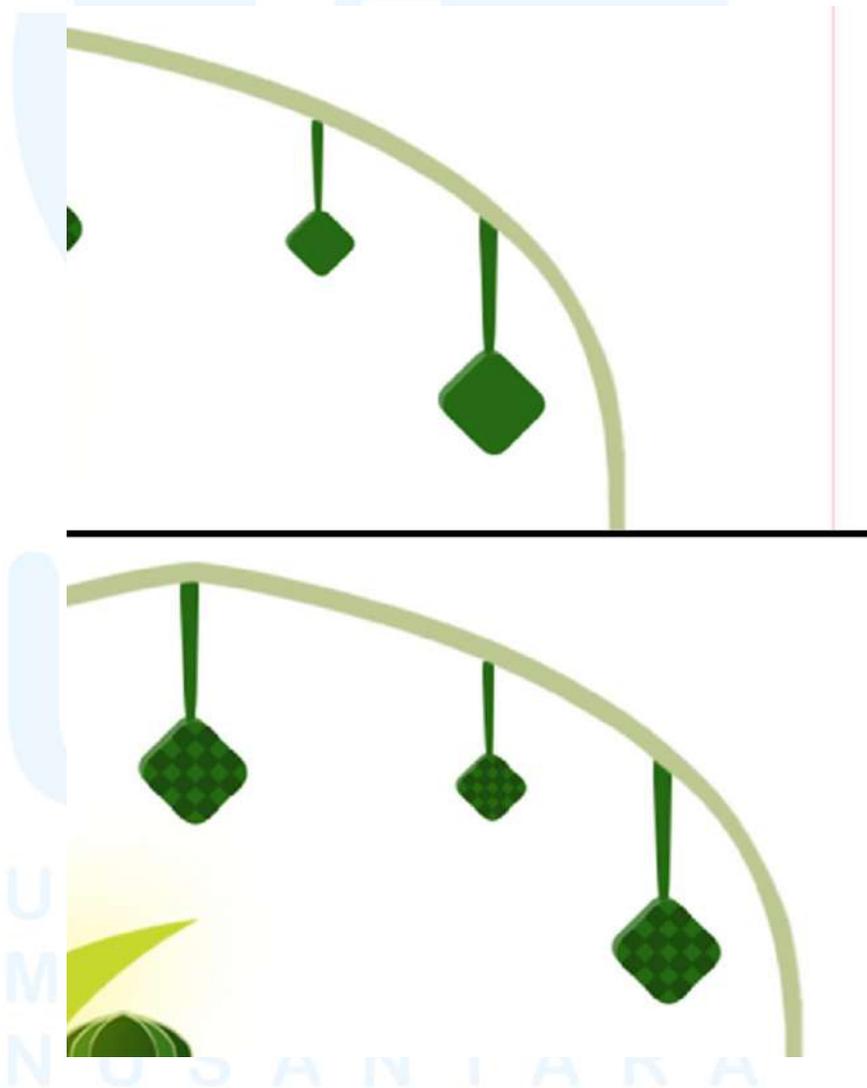
Gambar 3.38 Referensi *Feeds* Idul Fitri

Referensi desain feeds yang penulis dapatkan dan cari merupakan referensi yang memiliki alur 2D dan juga 3D atau bentuk 3D dalamnya. Saat mencari referensi ini, penulis mendapatkan nilai bahwa *feeds* perayaan Idul Fitri ini harus dibuat dengan simpel dan bergaya dari arahan dan kemauan CEO. Dalam pemikiran saat membuat ide konsep mengenai desain yang akan dibuat juga, penulis membuat desain secara simpel yang hanya melibatkan permainan pola bentuk dan juga penataan tempat atau *layouting*. Sehingga pada saat penulis sudah memiliki ide konsep yang pas, penulis mulai membuat dan mendesain sketsa desain awal mengenai *feeds* perayaan Idul Fitri ini. Sketsa ini merupakan sektsa kasar dan masih dikembangkan sehingga bentuknya masih terlihat tidak terlalu bagus dan jelas.



Gambar 3.39 Sketsa Desain *Feeds* Idul Fitri

Sketsa ini dibuat menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. Selain itu sketsa kasar dari bentuk dan desain dari desain *feeds* perayaan Idul Fitri ini memiliki konsep yang simpel seperti perintah yang diperintahkan oleh CEO kepada penulis. Sketsa yang berisikan bentuk-bentuk ini, memiliki makna yang semua orang sudah tau jika terdapat elemen-elemen dan asset-asset seperti ketupat, Masjid pasti sudah langsung mengetahui bahwa ini merupakan desain *feeds* untuk merayakan Idul Fitri.



Gambar 3.40 Proses Detailing Desain Feeds Idul Fitri

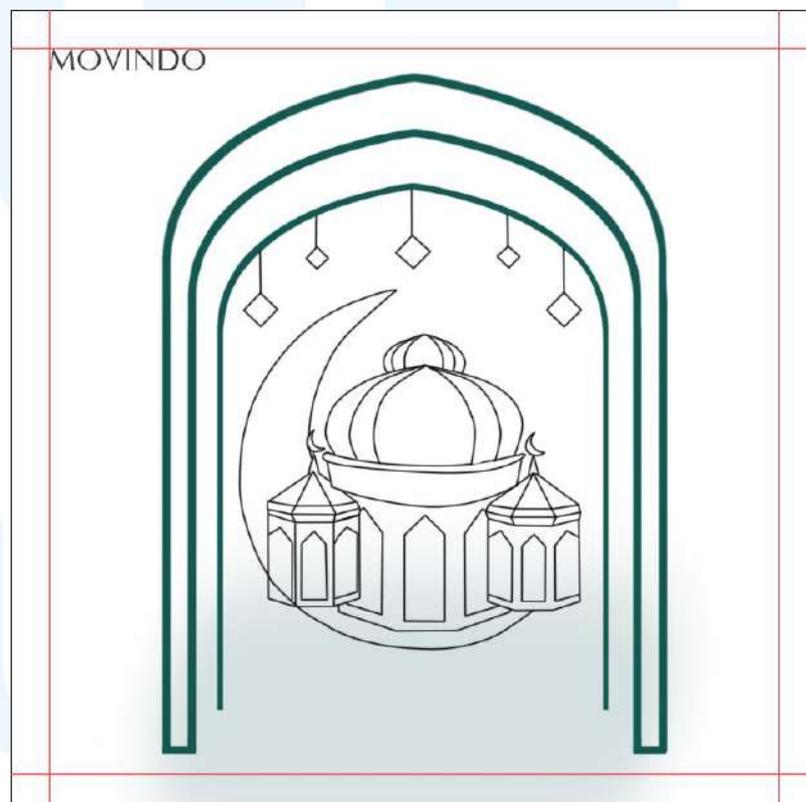
Setelah membuat desain sketsa kasar, penulis mulai membuat dan merealisasikan desain *feeds* Idul Fitri ini sebagai

mungkin menggunakan warna-warna yang sudah mengikuti *template* dari instagram Movindo sebelum-sebelumnya. Selain itu dalam pembuatan proses ini, penulis juga mulai melakukan proses detailing pada setiap objek dan juga subjek yang sudah penulis buat, detailing-detailing tersebut termasuk kedalam menambahkan *shadow*, membuat ketupat menjadi bentuk 3D, memberikan corak pada ketupat, memberikan corak pada Masjid, dan juga memberikan kesan kedalaman atau *Deep* pada objek Masjid dan juga pada objek-objek lainnya. Selain itu penulis juga membuat dan memainkan permainan warna untuk menambahkan kesan kehidupan pada *feeds* desain Idul Fitri ini yang tentunya memberikan kesan bahwa bulan yang ada memberikan cahaya luas dan tulus kedalam Masjid dan menciptakan sinar yang menyinari dengan hangat.



Gambar 3.41 Hasil Desain *Feeds* Idul Fitri 1

Setelah melakukan proses yang cukup panjang, penulis akhirnya dapat menyelesaikan desain *feeds* perayaan Idul Fitri ini dengan baik, bentuk yang simpel dan elegan membuat audiens-audiens untuk dengan mudah memahami bentuk dan arti dari desain *feeds* yang sudah dibuat ini, selain itu bentuknya yang minimalis membuat desain *feeds* perayaan Idul Fitri ini enak untuk dilihat. Akan tetapi desain *feeds* ini masih kurang untuk mengikat hari CEO, sehingga penulis akhirnya mulai membuat alternatif lain yang mungkin menjadi opsi pilihan untuk CEO dari PT Movindo Creative.



Gambar 3.42 Sketsa Desain Alternatif 2

Tidak jauh berbeda dengan yang pertama, penulis disuruh mulai untuk membuat bentuk 3D, sehingga penulis diberikan contoh seperti apa bentuk 3D melalui sketsa yang dibuat oleh CEO, tapi bentuknya masih tidak karuan karena CEO hanya menjelaskan bahwa ia hanya ingin bentuk prespektif layaknya jendela-jendela besar yang

ada pada tempat ibadah. Oleh sebab itu penulis menciptakan desain yang memiliki jendela sebagai alur utama, sehingga memperlihatkan bahwa di dalam jendela tersebut terdapat Masjid.



Gambar 3.43 Proses Perwarnaan Desain Alternatif 2

Setelah membuat sketsa alternatif 2, penulis mulai melakukan proses mendesain dan mewarnai desain alternatif 2, dengan menggunakan pewarnaan *template* yang sama dengan desain pertama, penulis tidak banyak mengubah bentuk, tetapi hanya menambahkan beberapa bentuk baru yang mudah untuk dialokasikan pada desain yang sudah dibuat sebelumnya. Pembuatan asset-asset dan bentuk dari objek yang ada merupakan bentuk-bentuk dari *shape* yang disediakan di *tools* Adobe Photoshop sehingga sangat memudahkan penulis untuk melakukan proses editing.



Gambar 3.44 Proses Detailing Desain Alternatif 2

Selanjutnya, penulis memulai proses detailing pada alternatif 2, dengan menambahkan efek cahaya, membuat kedalaman objek atau *depth of field* dan detail-detail kecil lainnya. Efek-efek cahaya yang menceritakan kehangatan luar biasa yang diberikan oleh bulan, serta Masjid-Masjid yang bersinat luar biasa untuk menerangi dunia ini, memberikan prespektif yang berbeda.

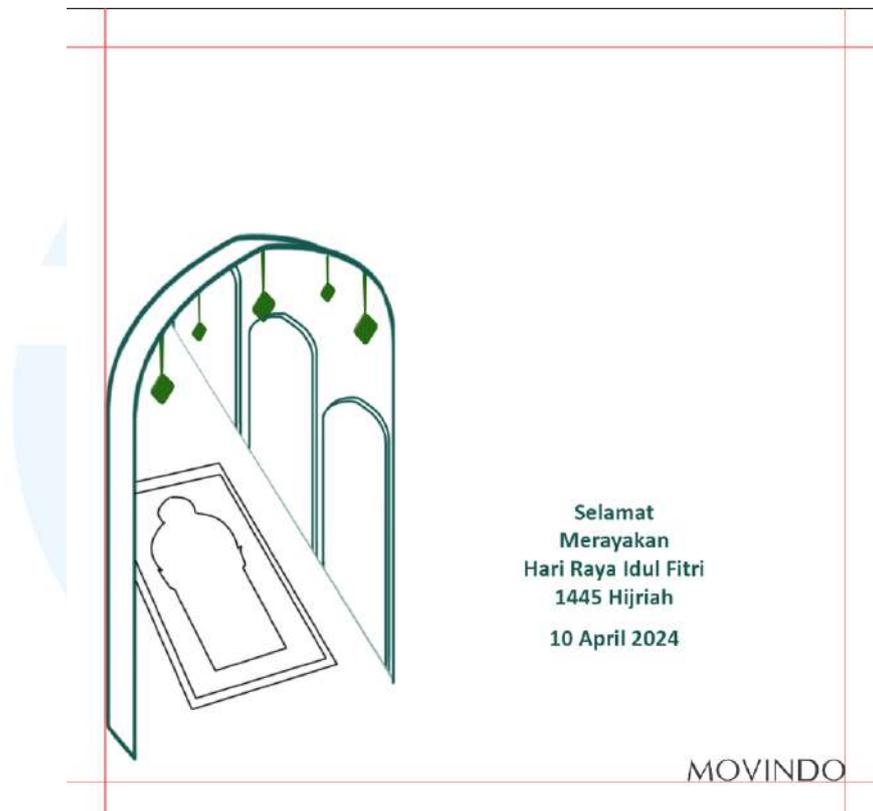
MOVINDO



Gambar 3.45 Hasil Jadi Desain Alternatif 2

Setelah membuat desain alternatif 2, penulis mulai menambahkan beberapa detailing kecil dan efek-efek kecil yang mampu membuat desain ini menjadi lebih indah dan mudah untuk dimengerti untuk menciptakan sebuah prespektif yang sama. Efek-efek kecil seperti penambahan shadow juga berpengaruh terhadap kedalaman sebuah subjek dan objek yang ada sehingga memberikan banyak ruang dan juga prespektif yang menciptakan kedalaman yang

baik sesuai dengan yang dipikirkan oleh penulis dalam membuat konsep desain alternatif 2 ini.



Gambar 3.46 Sketsa Desain Alternatif 3

Mengikuti arahan untuk membuat desain 3D layaknya bidang arsitektur, membuat penulis untuk membuat alternatif lainnya yang memang terlihat lebih simpel dan berbentuk 3D dengan desain yang minimalis, pada awalnya penataan *layout* desain alternatif 3 ini berada di tengah. Akan tetapi mendapatkan *feedback* langsung dari CEO untuk meletakkanya di kiri dan mengecilkan bentuk *scale*-nya. Sehingga tercipta bentuk desain alternatif 3 yang seperti ini. Pada awal bentuk desain ini, penulis sudah mengutarakan pendapat penulis bahwa terlalu banyak ruang kosong membuat desain menjadi lebih sepi dan monoton, tetapi keinginan CEO untuk membuat desain yang simpel dan tidak terlalu mencolok membuat penulis mengikuti arahan secara langsung.



Gambar 3.47 Proses Editing Desain Alternatif 3

Setelah membuat dan melakukan sketsa desain alternatif 3, penulis akhirnya melanjutkan proses editing dengan melakukan editing warna pada setiap objek yang ada, tentunya dengan menggunakan *color pallete* yang sama dengan desain-desain sebelumnya. Warna hijau dan biru sudah menjadi warna utama dalam setiap desain yang instagram Movindo buat. Oleh sebab itu warna ini tidak bisa diubah dan didesain menggunakan warna yang lainnya.



Gambar 3.48 Proses Detailing Desain Alternatif 3

Tahap selanjutnya, penulis menambahkan beberapa detail kecil pada setiap objek yang ada, seperti corak pada ketupat, bentuk kedalaman pada jendela, dan detail-detail kecil yang mampu memberikan prespektif bentuk 3D dari objek yang sudah dibuat.



Gambar 3.49 Proses Penambahan Efek Bayangan Desain Alternatif 3

Setelah melakukan semua proses editing yang ada, penulis memutuskan untuk menambahkan bayangan dan *shadow-shadow* pada beberapa objek tertentu yang mampu memberikan prespektif kedalaman dari sebuah objek yang ada, objek tersebut ialah jendela-jendela yang ada pada setiap sisi dari desain alternatif 3 ini. Pembuatan *shadow* ini juga menjelaskan proses pencahayaan secara tidak langsung yang membuat audiens untuk ikut berpikir dan mengasah otak dari manakah cahaya tersebut berasal sehingga menciptakan sebuah bayangan yang menciptakan kedalaman pada suatu objek yang sudah dibuat pada desain alternatif 3 ini.



Gambar 3.50 Hasil Jadi Desain Alternatif 3

Setelah melalui proses yang sangat panjang dan melelahkan, desain ke-3 inilah yang menjadi pemenang dan akan di post ketika perayaan Idul Fitri sudah dilaksanakan. Selain itu desain alternatif 3 ini memang sangat cocok untuk merepresentasikan PT Movindo yang berada di bidang arsitektur. Dari sini penulis belajar untuk menciptakan objek-objek 3D yang mampu merepresentasikan PT Movindo Creative ini. Desain alternatif 3 ini diharapkan dapat membawa dan mengajak para audiens-audiens yang sudah mengenal maupun yang belum mengenal PT Movindo Creative untuk terus saling menghormati dan *support* sesama dengan mendukung hari atau perayaan yang sedang dijalankan oleh orang dan agama lain. Bentuk 3D yang simpel membawa kemudahan untuk dimenegrti, kekurangan dalam desain ini menurut penulis ialah terlalu banyaknya ruang

kosong yang mungkin masih bisa dikembangkan oleh penulis sehingga dapat menciptakan desain yang lebih menarik lagi kedepannya.

### **3.3.2 Kendala yang Ditemukan**

Selama penulis menjalani hari melakukan praktik lapangan, penulis tentunya mengalami beberapa masalah dan kendala yang menghambat penulis dalam melakukan praktik kerja lapangan. Berikut merupakan kendala-kendala yang ditemukan antara lain adalah kurangnya komunikasi untuk saling berdiskusi mengenai proyek yang sedang dikerjakan dikarenakan pemimpin dan juga wakil selalu sibuk dan memiliki jadwal *meeting* hampir setiap hari.

Selain itu juga, selama melakukan praktik kerja lapangan, penulis juga mengalami kejenuhan yang disebabkan oleh praktik kerja yang repetitif dan tidak sesuai dengan harapan dan pekerjaan yang seharusnya. Hal ini menyebabkan proyek yang terkadang terhambat karena harus mengerjakan sesuatu hal lain yang tidak berhubungan dengan pekerjaan sebagai anak desain. Dan yang terakhir adalah, penulis menemukan kesulitan saat melakukan desain 3D menggunakan *software* Blender, yang dimana tidak pernah disentuh oleh penulis sendiri.

### **3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Dari masalah-masalah yang telah ditemukan diatas, penulis membuat solusi untuk membuat jadwal yang baik dan benar, sehingga pekerjaan-pekerjaan yang tidak berhubungan dengan desain dan juga pekerjaan yang seharusnya dapat dikerjakan semaksimal mungkin dan dengan waktu yang tepat dengan hasil yang memuaskan. Selain itu, penulis juga berbicara mengenai setiap proyek melalui via chat whatsapp agar tidak terjadinya *miscommunication*. Chat ini berguna untuk melakukan revisi dan memberikan hasil proyek dan desain yang sudah dibuat. Selain itu juga, penulis sendiri mempelajari cara kerja dan menggunakan *software* Blender untuk mengikuti alur kerja dan perkembangan penggunaan *software* demi meningkatkan *skill* penulis dalam menambah wawasan mengenai editing.