

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pembuatan konten untuk sosial media Gemabudaya dikoordinasikan oleh Supervisor, yaitu Tamara Gustila, selaku *Organization Development Specialist*, yang bertanggung jawab dalam semua konten Gemabudaya baik milik Alfamart atau Alfamidi, dalam melakukan tugasnya, supervisor dibantu oleh karyawan tetap Gemabudaya, yang bertugas di masing-masing perusahaan, ditahap selanjutnya adalah para *intern* yang bertugas membuat konten sesuai kebutuhan dan arahan yang diberikan.

3.1.1 Kedudukan

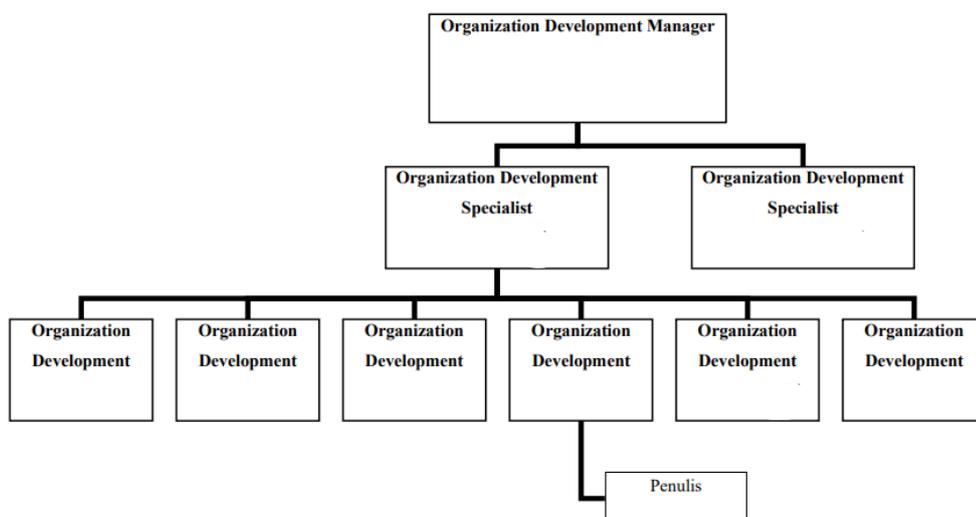
Penulis melakukan kerja magang didalam kontrak PT. Midi Utama Indonesia, Tbk. Dengan posisi desain grafis *intern* untuk sosial media Gemabudaya, divisi yang penulis isi sebagai *intern* adalah divisi *Human Capital*, yang mana berfokus pada pengelolaan sumber daya manusia dari Alfa Grup, didalam *Human Capital* terdapat sub-divisi bernama *Organization Development (OD)*, pada bagian inilah yang memuat Gemabudaya.

Gemabudaya merupakan sebuah divisi yang bergerak dalam menyampaikan dan membuat informasi yang bersifat *internal*/ditargetkan untuk karyawan Alfa grup, konten yang dibuat berfokus dalam menyampaikan informasi untuk seluruh lapisan Alfa grup, maka dari itu, baik Alfamart maupun Alfamidi memiliki divisi Gemabudaya masing-masing, namun dalam prakteknya, apabila terdapat informasi ataupun konten yang sama, maka konten terkait akan digarap dan dipakai secara bersamaan oleh Alfamart dan Alfamidi.

Tim Gemabudaya *Head Office* beranggotakan 7 anggota secara keseluruhan, terdiri dari 1 Supervisor, 2 karyawan, dan 4 *intern*,

sebagai rincian, Supervisor bertugas dalam melakukan *review* pada konten Alfamart dan Alfamidi, serta berkoordinasi dengan divisi lain apabila dibutuhkan dan untuk anggota lainnya didistribusikan ke masing-masing perusahaan (Alfamart dan Alfamidi), seperti yang penulis katakan sebelumnya, bahwa penulis berada dalam kontrak PT. Midi Utama Indonesia, namun untuk penempatan saat berkerja, penulis ditempatkan pada PT. Sumber Alfaria Trijaya, hal ini berkaitan dengan posisi Supervisor yang berada di Alfamart, dan karena beberapa konten digarap bersamaan, maka SDM yang dimiliki lebih difokuskan di Alfamart, hal ini agar mempermudah koordinasi dengan Supervisor.

Berikut ini adalah bagan dari kedudukan penulis di dalam struktur *Organization Development* Alfamidi

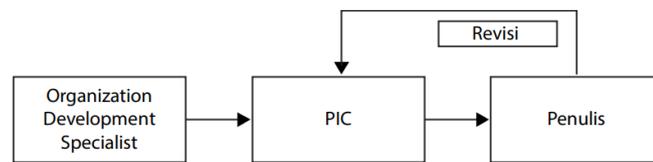


Gambar 3. 1 Struktur Organization Development Alfamidi
Sumber: Erlangga/Dokumentasi Perusahaan

3.1.2 Koordinasi

Dalam penyusunan konten, umumnya akan dilakukan koordinasi secara langsung di tiap awal bulan oleh tim Gemabudaya, yang dipimpin langsung oleh Supervisor, dan disetujui oleh Manager, koordinasi di tiap bulan ini digunakan untuk menentukan konten yang akan digarap 1 bulan ke depan, selain berkoordinasi secara verbal kami juga berkoordinasi via *WhatsApp* grup, yang berisikan tim Gemabudaya Alfamart dan Alfamidi, dengan begitu, informasi dapat diberikan dengan lebih merata. Tim Gemabudaya juga melakukan penyusunan konten management via *Google Sheet*, yang dapat diakses melalui E-mail khusus, dan dalam melakukan pencadangan data, kami menggunakan *Google Drive*.

Berikut merupakan gambaran proses koordinasi pengerjaan penulis.



Gambar 3. 2 Bagan Alur Koordinasi

Dalam proses pembuatan konten, Supervisor akan mendapatkan arahan dari Manager, dan akan memberikan rincian tugas kepada penulis dan tim *intern*, setelah mendapatkan *briefing*, penulis akan mulai melakukan rangkaian tahapan design, mulai dari *brainstroming*, sketsa kasar hingga hasil akhir yang akan di asistensikan kepada Supervisor, setelah mendapatkan *feedback*, penulis melakukan revisi sesuai arahan yang diterima, dan melakuka *review* lagi kepada Supervisor, untuk beberapa konten khusus, dibutuhkan *approval* tambahan dari pihak luar/divisi luar.

Untuk pengerjaan tugas yang didapat dari divisi lain, alur koordinasi yang dilakukan dimulai dari koordinasi antara Supervisor Gemabudaya dengan PIC divisi lain, setelah mendapatkan *briefing*

dengan lengkap, Supervisor akan mengarahkan tim *intern* untuk menggarap konten sesuai dengan *brief* yang ada, jika pengerjaan sudah selesai, maka akan di *review* oleh ke-2 PIC untuk diberikan *feedback* untuk beberapa kasus, terutama untuk konten yang bersifat vidio, tim *intern* akan melakukan kolaborasi dengan divisi terkait secara langsung, agar pengerjaan dapat maksimal.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut ini merupakan tabel konten Gemabudaya dari bulan Januari hingga Maret 2024.

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	Pembuatan <i>flayer</i> Pors-sat	Membuat <i>color pallet</i> yang sesuai dengan tema acara, mencari referensi sesuai dengan <i>brief</i> yang diberikan, pembuatan alternatif design.
2	1	<i>Drafting</i> konten hari sejuta pohon	Menentukan referensi konten, pembuatan moodboard
3	2	Pembuatan konten hari sejuta pohon	Penyusunan vidio, revisi, dan hasil akhir vidio
4	2	Konten pemilu 1	Pengumpulan referensi vidio, pembuatan <i>storyboard</i> , take vidio, serta melakukan editing konten.
5	2	Konten hari keselamatan dan kesehatan kerja	Membuat sketsa, referensi, dan digitalisasi

6	2	<i>Drafting employee engagement</i> “Pohon Harapan”	Pembuatan sketsa untuk ilustrasi poster dan <i>feeds</i> instagram,
7	3	Finishing konten “pinjol”	Melakukan revisi serta koreksi warna pada konten “Pinjol”
8	3	Pelaksanaan event “Pohon Harapan”	Melakukan dokumentasi, serta backup foto/vidio pra acara
9	4	<i>After movie</i> “Pohon Harapan”	Melakukan proses editing dari hasil dokumentasi acara Pohon Harapan, melakukan revisi yang diberikan oleh atasan
10	4	Konten Pemilu 2	Membuat <i>storyboard</i> berdasarkan script yang telah dibuat, melakukan take vidio, menjadi talent, malakukan editing dan revisi hingga hasil final.
11	4	Pembuatan tamplate tahunan ulang tahun karyawan Alfagrup	Pembuatan aset/karakter untuk tamplate yang akan digunakan selama 1 tahun kedepan
12	5	Pembuatan teaser <i>Employee Engagement</i> “ <i>Care On Delivery</i> ”	Pembuatan teaser dengan berkoordinasi dengan divisi LDKM, pembuatan bumper dan <i>drafting storyboard</i>
13	5	Pembuatan undangan E-mail <i>Care On Delivery</i>	Pembuatan moodboard dan mengumpulkan referensi untuk undangan acara <i>Care On Delivery</i> , pembuatan aset karakter

14	5	Pembuatan <i>flayer</i> Isra mikraj	Membuat sketsa, mengumpulkan moodboard, membuat alternatif design dan melakukan revisi hingga hasil akhir.
15	6	Pembuatan mekanisme <i>Care On Delivery</i>	Melakukan sketsa dan mengatur moodboard sesuai dengan teaser yang dibuat sebelumnya, membuat karakter dan cover mekanisme acara, membuat GIF untuk header undangan E-mail.
16	6	Konten pemilu 3	Pembuatan <i>storyboard</i> sesuai dengan script yang diterima, melakukan take video, dan editing Melakukan revisi hingga hasil akhir
17	7	Pembuatan konten “Hari Peduli Sampah Nasional”	Pembuatan sketsa, alternatif ilustrasi, melakukan digitalisasi, revisi hingga hasil akhir
18	7	Pelaksanaan acara “ <i>Care On Delivery</i> ”	Melakukan dokumentasi, melakukan backup pra acara, dan melakukan <i>drafting</i> untuk <i>after movie</i>
19	8	Pembuatan <i>After movie</i> acara “ <i>Care On Delivery</i> ”	Melakukan editing untuk <i>after movie</i> , memfilter video yang diberikan oleh semua (34) cabang, melakukan revisi hingga hasil akhir

20	9	Teaser <i>Employee Engagement</i> Lesehan bersama Alfamart	Menentukan <i>moodboard</i> , dan pembuatan bumper acara
21	9	Pembuatan poster “Hari Tanpa Diskriminasi”	Pembuatan sketsa, dan alternatif design Digitalisasi, dan melakukan revisi hingga hasil akhir
22	9	Pelaksanaan acara Inofest	Melakukan dokumentasi acara
23	10	Konten <i>feeds</i> “Hari Perempuan Sedunia”	Membuat <i>flayer</i> dengan tema perempuan sedunia, membuat sketsa kasar, <i>color pallet</i> dan referensi Melakukan revisi sesuai dengan feedback yang diberikan
24	10	Konten <i>feeds</i> “menyambut bulan Ramadan”	Membuat ilustrasi untuk keperluan konten Instagram Membuat aset ilustrasi sesuai dengan tema
25	10	Konten <i>Financial literacy</i>	Mempersiapkan <i>storyboard</i> Melakukan shoting
26	10	Konten <i>Financial literacy</i>	Membuat cover konten, menjadi talent konten, melakukan <i>drafting</i> vidio untuk diserahkan pada editor
27	10	Pembuatan <i>after movie</i> “Lesehan”	Melakukan <i>drafting</i> vidio

			Memfilter vidio dari cabang untuk di compile
28	11	Konten feed “hari hutan sedunia”	Membuat ilustrasi tentang hari hutan sedunia
29	11	HBD <i>Employee</i> Maret	Penyusunan list ulang tahun karyawan
30	11	Konten Hari Raya Idul Fitri 1445 H	Pembuatan konten untuk peringatan hari lebaran, penulis bertugas membuat aset ilustrasi
31	12	Service quality konten	Penulis bertugas dalam mengambil vidio
32	14	Vidio Hari kartini	Penulis bertugas membuat aset ibu kartini untuk diolah oleh tim
33	14	Poster hari bumi	Membuat ilustrasi bertema hari bumi
34	15	Poster hari HKI	Membuat ilustrasi untuk hari kekayaan intelektual
35	16	<i>Flayer</i> peserta porrsat	Penulis bertugas membuat layout, aset dan memfoto para peserta
36	17	Poster hari buruh sedunia	Penulis bertugas membuat ilustrasi bertema hari buruh
37	17	Poster hari pendidikan nasional	Penulis bertugas membuat ilustrasi bertema pendidikan

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Proses kerja magang dilakukan dengan beberapa ketentuan yang diberikan oleh perusahaan, beberapa ketentuan yang diberikan antara lain, penggunaan logo Alfamart dan Alfamidi yang terbaru pada setiap konten yang dibuat, serta dalam beberapa konten TARIF dan *employee engagement* akan menggunakan warna sesuai dengan tema yang sudah ditentukan oleh perusahaan.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Proses kerja magang dilakukan selama periode 4 Januari-30 Mei, *jobdesk* yang penulis isi sebagai *intern graphic designer* adalah membuat aset ilustrasi serta membantu pembuatan konten Alfamart Gemabudaya dan Alfamidi Gemabudaya, semua proses pembuatan konten di supervisi oleh Tamara Gustila selaku koordinator Gemabudaya, untuk konten yang dibuat berupa *flyer*, *E-invitation*, *Reels* Instagram dan lain sebagainya. Dalam proses kerja magang, penulis tergabung didalam tim Gemabudaya yang berisikan 4 *intern*, untuk *jobdesk* lainnya yang penulis kerjakan adalah dokumentasi acara, *editor* video dan berperan sebagai *talent* konten.

Dalam proses kerja magang terutama dalam pembuatan aset ilustrasi, dikarenakan belum adanya GSM atau pedoman dalam membuat suatu desain termasuk ilustrasi, penulis diberikan kebebasan dalam mengeksplorasi pendekatan ilustrasi dan jenis konten yang akan dibuat, adapun hal mandatori dalam sebuah konten hanya berupa logo Alfamart dan Alfamidi serta beberapa logo khusus untuk agenda tertentu. Berkaitan dengan tidak adanya GSM yang berlaku, selama proses pelaksanaan magang, penulis lebih sering membuat ilustrasi dengan pendekatan kartun, maupun semi realis, langkah ini penulis ambil karena pendekatan kartunis adalah pendekatan yang paling sesuai dengan tema Gemabudaya, yang mengusung tema ceria, penuh

warna dan tidak kaku, dengan informasi tersebut, penulis mulai memakai ilustrasi kartunis dalam banyak konten yang dibuat.

Pendekatan kartunis, merupakan sebuah gaya ilustrasi yang tidak memiliki aturan baku, cenderung bertemakan ceria, dan memiliki ciri tertentu. Pendekatan ini penulis pakai untuk banyak aset ilustrasi yang dibuat, selain cocok dengan tema Gemabudaya itu sendiri, berdasarkan data dari akun Instagram Gemabudaya, *audiens* cenderung lebih menyukai konten yang bersifat lucu dan menghibur dibandingkan sebuah konten yang terlalu serius, dari hal itulah penulis mencoba menggunakan aset kartunis di beberapa konten Gemabudaya dan mencoba tetap pada 1 *mood* yang sama.

Dalam proses magang, aset ilustrasi yang penulis buat, penulis usahakan masih dalam 1 tema yang sama, penulis mencoba memberikan beberapa ciri khusus pada karya yang penulis buat, seperti mata karakter yang dibuat hanya berbentuk titik hitam yang ditambah dengan *shading* dan pencahayaan di *area* rambut, selain itu dalam hal *rendering* penulis memakai 2 cara *rendering* yaitu dengan melakukan *blend color* apabila waktu yang dimiliki cukup luang dan penggunaan *base color* ditambah *layer shading* di atasnya, apabila waktu pengerjaan cukup sempit, namun penulis mengupayakan agar aset ilustrasi yang dibuat masih dalam 1 tema dan *mood* yang sama.

Berikut adalah beberapa karya yang dibuat penulis selama proses kerja magang berlangsung:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.1.1 *E-Invitation Lesehan bersama Alfamart*

Kegiatan ini merupakan *employee engagement* di bulan Maret yang menjadi rangkaian bulan puasa atau bulan Ramadan. Pada acara ini, seluruh karyawan Alfamart berkumpul dan duduk lesehan bersama sambil makan takjil bersama, disertai dengan kata sambutan dari *Human Capital Director* dan *perform* pemenang COI musik.

Dalam proses pengerjaannya, terdapat beberapa hal yang penulis kerjakan dalam acara ini, seperti pembuatan *teaser*, mekanisme untuk *office* dan toko, dan video recap acara, selain pekerjaan *pre* dan *post* acara, penulis juga bertugas sebagai sesi dokumentasi acara. Dalam laporan ini, penulis memfokuskan pada proses pengerjaan aset ilustrasi *E-Invitation Lesehan*.

A. *Briefing*

Briefing yang diberikan adalah, membuat ilustrasi untuk undangan dan mekanisme acara lesehan, bertemakan kebersamaan dengan hidangan yang sehat, karakter yang dimuat digambarkan dengan baju berwarna dominan putih. Untuk pesan yang ingin disampaikan adalah ajakan untuk menghadiri acara lesehan sebagai rangka menjaga kebersamaan menjelang bulan Ramadan. Untuk *briefing* pertama, makanan sehat yang ditampilkan hanya sekedar makanan sehat, tidak spesifik nama makanannya, dan jumlah karakter yang dimuat, dibebaskan, menyesuaikan kebutuhan, yang penting adalah menunjukkan kesan kebersamaan

B. Sketsa



Gambar 3. 3 sketsa Ilustrasi Acara Lesehan

Proses pembuatan sketsa dilakukan menggunakan Sai Paint Tool, dari *briefing* yang telah diberikan, penulis membuat beberapa alternatif desain sesuai dengan tema dan keterangan yang diberikan, penulis mencoba menuangkan ilustrasi dengan tema kebersamaan agar kesan lesehan mungghannya dapat diterima oleh *audiens*.

Dalam proses pembuatan konten ini, penulis diberikan kebebasan *style* gambar oleh Supervisor, karena itu penulis mengambil pendekatan kartunis namun dengan skema adegan yang *relate* dengan acara terkait yaitu makan-makan dan berkumpul bersama. Alasan mengapa penulis memilih *style* gambar kartunis pada karya ini adalah dengan tema yang bahagia dan penuh kehangatan, maka *style* kartunis penulis nilai cocok karena akan membawa nuansa lucu, ceria dan tidak formal.

Berikut adalah referensi yang penulis gunakan dalam pembuatan ilustrasi.



Gambar 3. 4 Referensi Ilustrasi Lesehan

C. Digitalisasi Ilustrasi



Gambar 3. 5 Proses Digitalisasi Aset Lesehan

Proses digitalisasi dilakukan setelah sketsa di *approve* oleh Supervisor, untuk proses digitalisasi masih menggunakan *software* yang sama, yaitu Sai Paint Tool, penulis menggambar *fix outline* diatas layer sketsa, dan melakukan *base coloring* sebelum akhirnya menambahkan pencahayaannya.

Proses pembuatan karya ini dimulai dari pembuatan sketsa dilayer pertama, dan kemudian

penulis langsung membuat *fix outlinenya* menggunakan warna, setelah *fix outlinenya* selesai dibuat, selanjutnya penulis akan melakukan *fill in* kedalamnya, hal ini agar waktu pengerjaan dapat dikerjakan secepat mungkin, tahapan tersebut terus diulang hingga semua *base color* terisi. Selesai dengan *base color*, tahapan selanjutnya adalah mengisi bayangan dan beberapa pencahayaan, karena pendekatan ilustrasi kali ini adalah kartunis, maka baik pencahayaan dan bayangan yang diberikan tidak terlalu realis agar tidak menghilangkan kesan kartunya.

D. Revisi

Untuk revisi dalam penugasaan kali ini, lebih berfokus kepada *copy* dibandingkan ilustrasi, dikarenakan akan dikirim ke seluruh bagian Alfa grup, maka tiap kalimat di periksa dengan sebaik mungkin oleh Supervisor, adapun untuk revisi ilustrasi hanya berupa revisi kecil, seperti gambar makanan yang tersedia, disesuaikan dengan makanan yang dihidangkan saat acara. *Feedback* yang diberikan oleh Supervisor *style* dan konsep ilustrasi sudah baik, namun beberapa elemen perlu diperbaiki, terutama penggambaran makanan yang dihidangkan.

Setelah mendapatkan revisi, penulis mulai mengerjakan sesuai dengan arahan yang diberikan, terutama mengenai aset ilustrasi makanan yang ada, penulis membuat ulang makanan yang tersedia sesuai dengan daftar makanan yang ada saat acara nanti.

E. Finalisasi



Gambar 3. 6 Hasil Akhir Ilustrasi Lesehan

Finalisasi dilakukan lewat beberapa *Software*, yaitu photoshop, untuk mengedit beberapa foto yang akan dilampirkan, Sai Paint Tool, untuk *finishing* akhir ilustrasi dan *Website Canva* untuk *layouting* dan *copywriting*, penggunaan Canva dipilih karena proyek ini dikerjakan dengan tim sekaligus Supervisor, dengan pengguna Canva maka anggota tim dapat saling mengoreksi karya yang digarap secara langsung.

Dalam hasil akhir yang dibuat, keterlibat penulis hanya sampai pada tahap pemberian aset ilustrasi final, setelah itu diberikan kepada rekan kerja yang lain untuk proses *layouting* dan finalisasi.

Dalam proses final, karya dengan format .png penulis kirim kepada divisi acara untuk dicetak sebagai *banner* yang akan dipasang selama acara berlangsung, dan aset ilustrasi juga jadikan sebagai visual yang dilampirkan dalam *E-Invitation*.

3.3.1.2 Ramadan Instagram *Feeds* MARBAT (Mari Bertobat)

Marbat merupakan sebuah konten yang dirilis setiap bulan Ramadan, bertemakan prinsip kerja TARIF, namun dikemas dengan ilustrasi yang dramatis, *copy* yang digunakan juga cenderung menakut-nakuti pembaca, hal ini bertujuan untuk menggambarkan kesan seram agar pembaca tidak melakukan hal yang tertera di gambar. Konten ini direncanakan akan di unggah di Instagram Alfamart Gemabudaya dan Alfamidi Gemabudaya 4x dalam sebulan.

A. *Briefing*

Supervisor memberikan *briefing* berupa pembuatan konten dengan tema prinsip kerja TARIF, namun ditambahkan kesan dramatis pada ilustrasi dan *copy* nya, untuk referensi yang diberikan adalah postingan Marbat sebelumnya dan *cover* buku “siksa/azab neraka”, pemberian logo Alfamart dan Alfamidi diwajibkan untuk dimasukkan kedalam ilustrasi yang dibuat. Penulis menggunakan rasio 1080 x1080px dalam pembuatan konten ini, hal ini dikarenakan konten terkait akan digunakan untuk *feeds* Instagram.

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

Berikut adalah referensi yang diberikan dalam pembuatan konten *feeds*.



Gambar 3. 7 Referensi Ilustrasi Marbat

B. *Brainstorming*

Dikarenakan mengusung tema TARIF, penulis dan tim harus memutuskan terlebih dahulu, poin apa yang harus diambil untuk dijadikan ilustrasi, terdapat 5 poin dalam prinsip kerja, antara lain, 1. *Transparency* 2. *Accountability* 3. *Responsibility* 4. *Independency* 5. *Fairness*. Dari hal tersebut kami memutuskan mengangkat tema *Responsibility*, contoh kasus yang kami ambil adalah kelalaian dalam bekerja dan pelanggaran dalam berpenampilan sebagai opsi kasus.

Dalam konten kali ini, penulis mengambil pendekatan style ilustrasi semi-realis, pendekatan ini diambil dikarenakan *brief* yang diberikan mengharuskan adanya pembawaan kesan menyeramkan, dan mereferensikan buku “siksa neraka” karena itulah pendekatan semi-realis dipilih untuk konten kali ini.

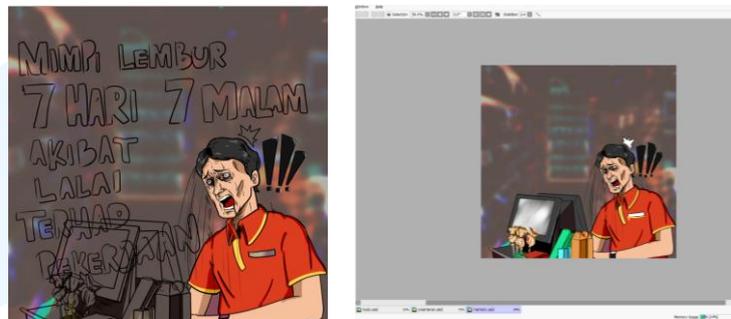
C. Sketsa



Gambar 3. 8 Sketsa konten MARBAT

Proses pembuatan sketsa menggunakan Sai Paint Tool. Pembuatan sketsa dibuat dengan 2 alternatif desain. Sketsa yang dibuat lalu diajukan kepada Supervisor untuk dipilih konsep mana yang akan di *approve*. Supervisor memberikan masukan bahwa sketsa alternatif dapat dipakai untuk konten marbat selanjutnya.

D. Digitalisasi Ilustrasi



Gambar 3. 9 Proses Digitalisasi Konten MARBAT

Proses digitalisasi menggunakan Sai Paint Tool, proses ini dilakukan setelah sketsa sudah di *approve* oleh Supervisor. Penulis membuat 2 *design* karena diperlukannya beberapa elemen yang berbeda untuk Alfamidi dan Alfamart, dan agar tidak memakan waktu yang terlalu lama, penulis memilih menggunakan *basic color/flat color* dan menambahkan *layer shade*

diatasnya, hal ini akan mempermudah dalam pewarnaan dan juga menghemat waktu pengerjaan namun masih masuk kedalam *brief* yang diberikan.

Dalam proses pembuatan konten Marbat, terjadi beberapa perubahan rencana yang diambil oleh perusahaan sehingga konten yang direncanakan akan terbit 4x dalam sebulan, hanya 1 yang berhasil di unggah, dan untuk 3 konten marbat lainnya berstatus *cancel*, meski demikian, selama proses pembuatan sketsa, penulis sudah mendapat 3 *approval* untuk konten Marbat, berikut adalah sketsa terkait:



Gambar 3. 10 Karya yang telah dibuat

E. Finalisasi



Gambar 3. 11 Hasil Akhir Konten MARBAT

Hasil akhir dari proses pengerjaan konten marbat adalah sebagai berikut, proses finalisasi dilakukan lewat Sai Paint Tool dan Canva untuk menulis *layouting text*. Pemilihan *font* yang *simple* dan tidak terlalu mecolok diperlukan agar tidak menghilangkan fokus kepada ilustrasi yang dibuat, pada *tagline* karya diberikan warna kuning pada beberapa karakter untuk menekankan pesan yang ingin disampaikan. Untuk penempatan teks, penulis menaruh teks pada sisi samping ilustrasi agar menjadi titik tarik ke-2 dari karya yang dibuat, pemberian kotak pada teks kecil dibawah, diperlukan agar *audiens* menyadari tulisan tersebut dan sebagai elemen pembeda dari teks utama.

3.3.1.3 *Reels* Konten Pemilu 2024

Konten *reels* pemilu dibuat sebagai media informasi kepada para Alfanesia agar tidak melakukan hal-hal yang dilarang selama masa kampanye, konten ini terdiri dari 3 bagian, konten pemilu 1,2 dan 3, namun dikarenakan perubahan kebijakan oleh perusahaan, maka konten yang di *upload* hanya pemilu 1 dan 2, dan untuk konten pemilu 3 di arsipkan. Dalam pengerjaan konten ini, penulis bertugas sebagai editor dan pembuat *Storyboard*.

A. *Briefing*

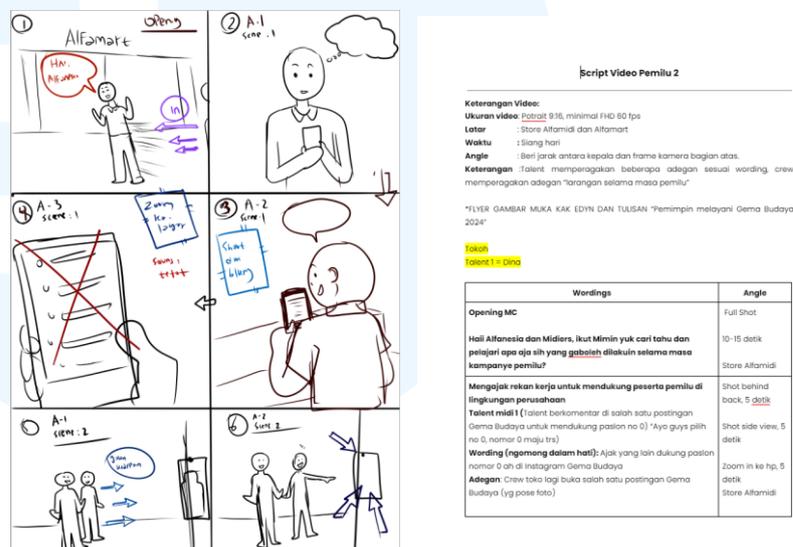
Briefing yang diberikan pada penulis dan tim adalah membuat konten mengenai beberapa larangan pose berfoto selama masa kampanye, dan juga larangan kegiatan apa saja yang dilarang selama masa pemilu, konten ini dibuat untuk Alfamart dan Alfamidi, jadi harus terdapat 2 unsur tersebut didalam vidio tersebut, hal lain yang perlu ditambahkan adalah logo Alfamart dan Alfamidi di pojok kiri vidio.

B. *Brainstorming*

Dalam proses pencarian ide, penulis dan tim memutuskan untuk menggunakan karyawan toko sebagai *talent* vidio, hal ini diperlukan agar vidio yang dibuat akan semakin *relate* dengan *audiens* yang dituju, vidio yang dibuat akan berdurasi sekitar 1 menit 30 detik, durasi tersebut dipilih untuk menghindari vidio yang terlalu Panjang dan membosankan, juga sebaliknya, jika durasi terlalu singkat, maka informasi yang ingin disampaikan ditakutkan tidak tersampaikan secara menyeluruh, setelah menentukan durasi yang akan dibuat, penulis dan tim mulai membuat *draft* isi konten dengan tiap poin TARIF yang diberikan akan

dibuat sebagai sebuah adegan, penulis dan tim juga menambahkan sedikit unsur komedi didalam vidionya agar tidak terlalu formal dan *fun* untuk dilihat, selain itu, penambahan unsur komedi dimasukan karena berdasarkan data yang didapatkan dari akun Instagram Gemabudaya, konten yang memiliki unsur ceria lebih menarik perhatian daripada konten yang terlalu serius.

C. Sketsa dan Script



Gambar 3. 10 Pembuatan *Storyboard* konten Pemilu

Proses pembuatan *storyboard* dilakukan lewat Sai Paint tool, dan pembuatan *script* dilakukan lewat google docs, agar semua rekan kerja dapat saling membantu dalam pembuatan *script*. *Storyboard* dibuat berdasarkan *script* yang telah disetujui oleh Supervisor dan Manager.

Storyboard yang dibuat mengusung konsep komedi sketsa namun dengan poin prinsip TARIF didalamnya, penulis menggunakan beberapa warna untuk membedakan adegan, arah *shot*, dan juga efek yang nantinya akan dimasukan saat proses *editing*, hal ini penulis lakukan agar mempermudah proses

pengambilan gambar nantinya, serta memberikan gambaran kepada editor kapan dan bagaimana potongan sebuah adegan harus dimasukan.

D. Feedback

Dalam proses pengerjaan konten *reels* pemilu, *feedback* yang didapatkan mayoritas didapatkan pada proses editing, seperti permintaan terang-gelap vidio, penambahan aset ilustrasi pada vidio dan sebagainya.

Proses pengerjaan revisi dilakukan oleh editor, sedangkan peran penulis dalam hal ini berupa memberikan masukan dan ide tentang efek visual yang perlu ditambahkan dalam vidio terkait.

E. Finalisasi



Gambar 3. 11 Hasil Akhir Konten Pemilu

Berikut adalah beberapa tangkapan layar dari konten pemilu yang penulis dan rekan *intern* buat untuk Alfamart Gemabudaya dan Alfamidi Gemabudaya. Hasil akhir yang telah di *approve* oleh Supervisor akan diajukan terlebih dahulu kepada Manager dan apabila sudah di *approve* oleh Manager Alfamart dan Alfamidi, setelahnya konten baru bisa *upload* pada akun Instagram Gemabudaya.

3.3.1.4 Aset Ilustrasi Alfamidi MVP

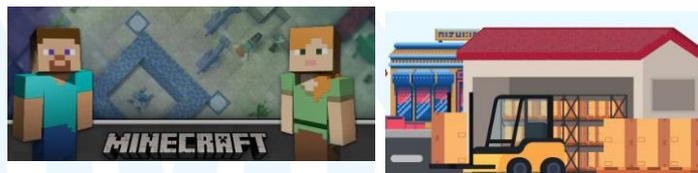
Alfamidi memiliki sebuah kompetisi yaitu Alfamidi MVP, dalam proses pemberitahuan informasinya, mereka akan membuat posting Instagram dan di unggah pada Instagram Alfamidi Gemabudaya.

A. *Briefing*

Penulis menerima *Briefing* untuk membuat aset ilustrasi untuk postingan Alfamidi MVP, *style* yang diinginkan oleh Manager Organization Development Alfamidi adalah *style* yang mirip dengan *game Minecraft*, dan untuk aset yang perlu dibuat adalah 2 karyawan toko, 1 laki-laki dan 1 perempuan, 1 toko, dan 1 *warehouse*.

B. Referensi

Sesuai dengan *briefing* yang diberikan, penulis mencari referensi dari permainan *Minecraft* dan mencoba menyesuaikannya dengan referensi yang diberikan oleh Supervisor.

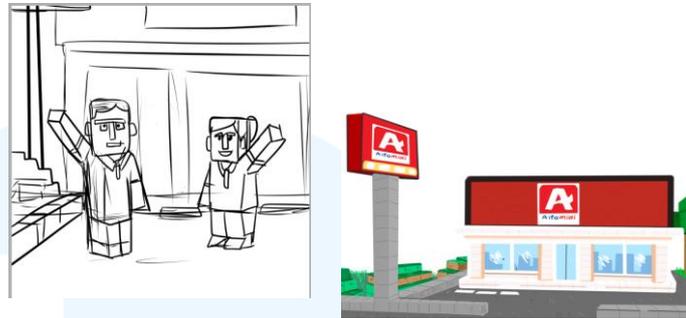


Gambar 3. 12 Referensi Ilustrasi MVP

Sumber: Erlangga/ <https://www.Minecraft.net/en-us>

Dengan tema permainan *Minecraft*, maka hasil karya akhir akan berupa ilustrasi yang mengambil pendekatan pixel atau garis *outline* yang berbentuk kotak-kotak, penulis mencoba mengadaptasi pendekatan tersebut namun disesuaikan dengan nuansa Gemabudaya yang ceria.

C. Sketsa



Gambar 3.13 Proses Sketsa Konten MVP

Dalam proses pengerjaan kali ini, pembawaan ilustrasi yang diberikan sangat diarahkan kepada gaya permainan *Minecraft*. Segala elemen yang dimasukkan dalam karya penulis buat semirip mungkin dengan referensi yang diberikan.

Proses sketsa menggunakan Sai Paint Tool, penulis membuat sketsa kasar 2 karyawan toko dengan *style* yang dibuat mendekati *Minecraft*, untuk aset ilustrasi toko Alfamidi, penulis tidak membuat sketsa kasarnya, dan langsung membuatnya tanpa *outline*, pemilihan tanpa *outline* dipilih karena penggunaanya dirasa tidak cocok dengan gaya yang diinginkan oleh Supervisor, sebagai gantinya, penulis menambahkan garis *detail* dengan warna yang sesuai. Setelah proses *base color* selesai, penulis kemudian menambahkan garis *detail* pada ilustrasi toko tersebut.

Proses pembuatan karakter Midi dan Alfamart dibuat menggunakan sketsa kasar terlebih dahulu, hal ini diperlukan agar penulis dapat mengetahui proporsi karakter yang akan dibuat, namun setelah proses sketsa selesai, penulis akan melakukan *fill in color* agar proses pewarnaan dapat dilakukan dengan cepat, dan setelahnya *outline* sketsa akan penulis hapus agar

seirama dengan aset ilustrasi toko yang dibuat sebelumnya. Proses selanjutnya adalah penulis mengajukan ilustrasi *RAW* kepada Supervisor, setelah mendapat *approval*, penulis melakukan proses pewarnaan dan *finishing*

D. Finalisasi

Proses finalisasi masih dilakukan lewat Sai Paint Tool, penulis melakukan finishing untuk masing-masing aset secara terpisah. Setelah proses pembuatan aset selesai, pengirim mengirimkan kembali pada Supervisor untuk mendapatkan *feedback* lanjutan.

Feedback yang diberikan oleh Supervisor adalah ditambahkan 2 karyawan *Warehouse*, sehingga penulis membuat tambahan 2 aset ilustrasi. Proses penambahan karakter dibuat dengan cara yang sama, namun dengan *rendering* yang lebih sederhana, hal ini disebabkan oleh batas waktu yang tidak memungkinkan untuk melakukan pendekatan yang sama seperti aset sebelumnya.

Dalam proses finalisasi, penulis memisahkan masing-masing elemen yang dibuat, hal ini agar mempermudah perusahaan apabila ingin menggunakan asetnya dilain waktu, namun penulis juga membuat ilustrasi yang menggabungkan semua elemen di dalamnya.

E. Karya Akhir



Gambar 3. 14 Hasil Akhir Konten MVP

3.3.1.5 Perancangan ilustrasi hari buku

Pada penugasaan kali ini, penulis pengerjakan pembuatan ilustrasi untuk konten hari buku yang akan di unggah pada Instagram Alfamart Gemabudaya dan Alfamidi Gemabudaya.

A. *Briefing*

Arahan yang diberikan pada penulis adalah untuk mempersiapkan konten hari buku yang jatuh pada tanggal 17 Mei, tidak ada arahan yang terlalu spesifik, penulis dan tim diperbolehkan mengeksplere *design* yang akan dibuat. Format karya dibuat untuk ukuran *post feeds* Instagram, yaitu 1080 x 1080px, elemen mandatori seperti logo Alfamart dan Alfamidi serta

elemen karyawan toko harus dimunculkan dalam karya *final*.

B. Konsep dan Referensi

Dikarenakan tidak diberikan referensi yang spesifik, penulis dan tim pada akhirnya mencari referensi secara mandiri, kami mengumpulkan ide yang dinilai cocok dengan gaya Gemabudaya, Adapun untuk ilustrasi, penulis mencari referensi yang memperlihatkan bahwa buku merupakan sesuatu yang asik dan berisi hal yang sangat luas.

Pendekatan gaya ilustrasi yang penulis ambil pada karya kali ini adalah kartunis, pendekatan ini diambil karena tema yang ingin penulis angkat adalah imajinasi dan eksplorasi, serta adanya visual anak-anak yang sedang membaca buku, hal-hal tersebut yang memutuskan penulis untuk memilih gaya kartunis dalam karya kali ini. Bersinambungan dengan pendekatan ilustrasi yang dipilih, tema kali ini adalah imajinasi dan eksplorasi, karena penulis dan tim memutuskan mengambil tema buku adalah sumber segalanya, sehingga akan masukan banyak hal dalam 1 buku yang terbuka.

Berikut adalah referensi yang penulis ambil.



Gambar 3. 15 Referensi Hari Buku

C. Sketsa

Setelah menemukan referensi, penulis kemudian membuat sketsa ilustrasi menggunakan Sai Paint Tool dengan ukuran 1080x1080px. Terdapat 2 konsep pada awalnya, yaitu para karyawan Alfamart dan Alfamidi yang sedang berada didunia imajinatif dengan banyak buku terbuka dan menunjukkan hal-hal luar biasa, dan konsep yang lain adalah seorang anak kecil yang sedang membaca buku berisikan hal-hal yang ada didunia ini. Penulis membuat ke-2 sketsa terlebih dahulu sebelum pada akhirnya didiskusikan lagi dengan tim, konsep mana yang akan di selesaikan nantinya.



Gambar 3. 16 Proses Sketsa konten Hari Buku

D. Finalisasi

Pada proses finalisasi, penulis dan tim memutuskan untuk menggabungkan 2 sketsa yang dibuat, menjadi 1 kesatuan karya, hal ini disepakati karena ke-2 konsep yang dibuat dinilai cocok dan menarik apabila digabungkan. Pada akhirnya konsep final adalah seorang anak kecil yang sedang membuka buku dan dibuku tersebut terdapat para Alfamart dan Alfamidi didalamnya yang siap menyambut si anak.

Proses pewarnaan dan *finishing* masih dilakukan lewat Sai Paint Tool. Setelah aset ilustrasi selesai, penulis memberikannya kepada tim untuk dikelola lebih lanjut. Hasil akhir dari karya ini adalah postingan Instagram yang diunggah pada akun Gemabudaya.



Gambar 3. 17 Hasil Akhir Ilustrasi Hari Buku

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan proses kerja magang yang dilakukan di PT. Midi Utama Indonesia, Tbk. dari tanggal 4 Januari hingga 30 Mei 2024, terdapat beberapa kendala yang dialami. Kendala tersebut diantaranya, yaitu:

1. Dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab untuk mengelola akun Instagram @alfamartgemabudaya, Divisi *Organization Development Specialist* kekurangan sumber daya manusia. Hal ini terjadi karena dalam Divisi *Organization Development*, Sebagian besar karyawan tetapnya bukan bertugas untuk mengelola akun Instagram @alfamartgemabudaya, mereka lebih difokuskan kepada tugas yang lain, contohnya seperti pengelolaan data dan informasi dari *Head office, warehouse/area*, dan toko. Dengan demikian dirasakan kurangnya sumber daya manusia yang berkompetensi pada bidang media sosial atau *digital media*, sehingga pada proses kerja magang mengalami hambatan untuk memastikan konten yang tepat dan menjadi *task overlapping*.
2. Hambatan berikutnya yang dialami adalah kurang fasilitas seperti *handphone* untuk membuat konten *basic*, kendaraan untuk membuat konten antar gerai, dan beberapa peralatan yang berkaitan dengan vidiografi (*saramonic, card reader, sd card*). Dengan kurangnya fasilitas tersebut menghambat proses kerja magang, dimana *file* perusahaan dan pribadi dapat tertukar dan *file* perusahaan dapat terhapus tanpa sengaja. Fasilitas kendaraan yang kurang atau tidak tersedia juga membuat seringkali proses pembuatan konten menjadi terhambat, selain itu hal ini juga beberapa kali membuang waktu yang cukup lama untuk menunggu *taxi online*.
3. Sulitnya menemukan talent dan lokasi toko yang cocok untuk dijadikan tempat *take vidio*, dalam beberapa konten diperlukan lokasi dan *talent* yang spesifik, namun karena tidak adanya *list* toko

yang dapat dijadikan pedoman, maka sering ditemukan kondisi *talent* tidak sesuai atau sulit diajak untuk berkoordinasi dalam membuat *talent*.

3.3.3 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Atas kendala yang penulis hadapi saat melakukan proses kerja magang, beriku adalah solusi yang penulis lakukan dalam mengatasi kendala-kendala tersebut:

1. Mengerjakan tugas dari jauh-jauh hari. Penulis memanfaatkan *tabel* konten bulanan untuk melihat konten apa saja yang harus dikerjakan dan mana yang waktu pengerjaannya akan memakan waktu yang lama, setelah itu penulis akan mulai mencicil pengerjaannya di waktu kosong yang penulis miliki, dengan begitu akan mengurangi kemungkinan terjadinya *double task* atau momen dikejar *deadline*
2. Untuk hambatan berupa kurangnya beberapa fasilitas, solusi yang penulis pakai adalah dengan memanfaatkan apa yang ada dengan semaksimal mungkin, atau dalam beberapa peralatan yang penulis dan tim dapat *back-up*, maka akan menggunakan barang pribadi terlebih dahulu.
3. Solusi atas sulitnya menemukan *talent* dan toko yang cocok untuk membuat konten adalah dengan menyimpan nama para *talent* yang cocok saat menjadi *talent*, solusi lainnya adalah dengan menggunakan para *intern* MSIB untuk diajak membuat konten bersama.