

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

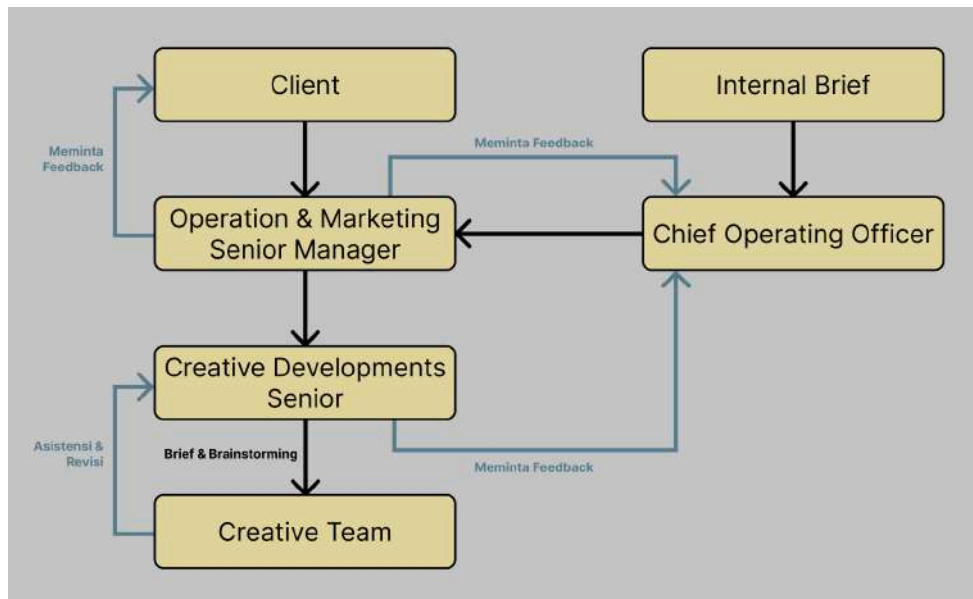
Kedudukan dan koordinasi yang ada dalam proses kerja magang ini sudah jelas saat membagikan tugas serta pembagian informasi penting lainnya. Kedudukan dan koordinasi yang jelas akan sangat membantu untuk melakukan proses kerja magang.

3.1.1 Kedudukan

Penulis memiliki kedudukan sebagai *Graphic Desinger Intern* di perusahaan YWMF yang berada dalam divisi *Creative Development*. Penulis memiliki kedudukan di bawah dua orang karyawan sebagai *Graphic Designer*, yaitu Pierre Takandengan dan Eliza Maria Iskandar. Selain itu, diatas kedudukan *Graphic Desinger*, mempunyai *Senior Graphic Designer* yaitu, Ario Wibowo selaku *Creative Development Senior*. Semua pekerjaan yang telah dikerjakan oleh tim desain akan dimonitor dan atas *approval* Ario Wibowo.

3.1.2 Koordinasi

Koordinasi dalam pelaksanaan kerja magang menjadi suatu hal yang penting. YWMF mempunyai sistem koordinasi yang berstruktur. Secara mayoritas, *client brief* akan pertama kali jatuh kepada *operation & marketing senior manager* terlebih dahulu. Setelah itu, pekerjaan yang membutuhkan pekerja kreatif akan diberikan kepada *creative development senior* serta akan dikasih *brief* secara lengkap dari *operation & marketing senior manager*. *Brief* akan dikembangkan dan ditentukan untuk menemukan konsep dan *output* yang di inginkan.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Setelah konsep dan *output* telah ditentukan, *creative team* akan di *brief* dan mengerjakan sesuai dengan *brief* yang telah diberikan. Setelah selesai, tim desain grafis akan meminta asistensi dan di berikan evaluasi oleh *creative development senior* untuk diberikan *approval*. Setelah sudah di *approve* oleh *creative development senior*, pekerjaan tersebut akan dilaporkan kepada *Chief Operating Officer* untuk mendapatkan Kembali *feedback*. Masukan atau perubahan akan di kembalikan kepada tim desain untuk dilakukan revisi. Proses tersebut akan diulang sehingga akan di *approve* oleh *Chief Operating Officer*.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis telah melaksanakan kerja magang selama enam bulan, dimulai sejak bulan Januari hingga 25 Juli. Tugas-tugas yang telah dilakukan oleh penulis mencakup desain dan juga *concepting*. Penulis telah melakukan desain terhadap *feed* maupun postingan untuk akun Instagram yang dipegang oleh perusahaan. Penulis juga melakukan pekerjaan lainnya seperti membuat *thumbnail* YouTube.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	Minggu 1 (26 Januari 2024)	<i>Training – photoshoot retouch</i>	Latihan untuk me- <i>retouch</i> hasil <i>photoshoot</i> dari ArTi (Arsy dan Tiara) sesuai dengan standar perusahaan dan juga dari klien.
2.	Minggu 2 (29-31 Januari & 1-2 Februari 2024)	<i>Training – photoshoot retouch</i>	Latihan untuk me- <i>retouch</i> hasil <i>photoshoot</i> dari KIM sesuai dengan standar perusahaan dan juga dari klien.
		<i>Press conference material ArTi</i>	Me- <i>retouch</i> hasil <i>photoshoot</i> ArTi untuk preview Music Video “Lagu Pernikahan Kita” – konferensi pers di Yamaha Music Center Building.
		Instagram Post, postingan Ramalan	Desain konten Instagram Post tentang ramalan di bulan februari.
		Membuat Facebook dan Twitter <i>banner</i>	Desain Facebook dan Twitter <i>banner</i> untuk rilisan lagu “Lagu Pernikahan Kita” dengan menggunakan gambar dari <i>Cover Artwork</i> .
		Membuat Alternatif <i>cover artwork</i> “Mantan Terindah”	Mendesain 3 alternatif <i>cover artwork</i> untuk lagu “Mantan Terindah” dengan menggunakan gambar dari <i>publicity</i> .
		Membuat <i>Thumbnail YouTube Press Conference</i>	Mendesain <i>Thumbnail</i> YouTube hasil <i>Press Conference</i> dengan menggunakan <i>screenshot</i> dari <i>footage video</i> .
3.	Minggu 3 (5-7 Februari 2024)	Membuat teks <i>views</i> 1 juta kali	Mendesain teks <i>views</i> 1 juta kali sebagai <i>congratulatory</i> lagu yang telah di lihat sebanyak 1 juta kali di Spotify dan YouTube.
		Menggambar <i>scene lyric video</i> “Terindah di Dunia”	Menggambar ilustrasi dengan gaya yang telah ditentukan. Ilustrasi tersebut kemudian akan di finalisasikan oleh para <i>full-timer</i> .

		Membuat revisi untuk IG post ramalan	Melakukan revisi pada postingan Instagram ramalan. Dibuat revisi pada <i>copywriting</i> dan juga gambar yang digunakan.
		Menggambar ilustrasi “fanart” KIM untuk IG story	Menggambarkan ilustrasi “fanart” untuk Instagram Story KIM seolah-olah ada fans yang menggambar KIM.
4.	Minggu 4 (12-16 Februari 2024)	Membuat <i>banner</i> 1 juta <i>views</i> di Spotify	Mendesain banner untuk <i>views</i> 1 juta kali sebagai <i>congratulatory</i> lagu yang telah di lihat sebanyak 1 juta kali di Spotify.
		Menggambar muka untuk di print di gelas	Membuat sebuah ilustrasi muka temen magang yang nantinya akan di print ke gelas.
		Membuat animasi 15 detik untuk “Adu Rayu”	Animasi ini merupakan proyek yang dikerjakan bersama temen magang. Penulis mendapatkan peran untuk <i>colouring</i> dan melakukan <i>finishing colour</i> . Proyek ini adalah untuk perayaan <i>anniversary</i> ke-5 untuk lagu “Adu Rayu”.
		Membuat <i>banner</i> YouTube Spotify “Masih Hatiku”	Mendesain banner di YouTube dan Spotify untuk keperluan promosi perilisan lagu “Masih Hatiku”.
5.	Minggu 5 (19 – 23 Februari 2024)	Mengerjakan <i>colouring</i> untuk animasi “Adu Rayu” (scene 1-12)	Animasi ini merupakan proyek yang dikerjakan bersama temen magang. Penulis mendapatkan peran untuk <i>colouring</i> dan melakukan <i>finishing colour</i> . Proyek ini adalah untuk perayaan <i>anniversary</i> ke-5 untuk lagu “Adu Rayu”.
		Mencari dan mengumpulkan konsep untuk <i>lyric video</i> “Mantan Terindah”	Penulis mencari referensi foto yang dapat menjadi acuan untuk ilustrasi <i>scene</i> untuk <i>lyric video</i> lagu “Mantan Terindah”.

6.	Minggu 6 (26-29 Februari 2024) & 1 Maret 2024)	Menggambar 2 scene <i>Lyric Video</i> “Mantan Terindah”	Menggambar ilustrasi dengan gaya yang telah ditentukan. Ilustrasi tersebut kemudian akan di finalisasikan oleh para <i>full-timer</i> .
		Membuat 5 <i>thumbnail</i> youtube Yovie & Nuno	Mendesain <i>thumbnail</i> untuk 5 lagu Yovie & Nuno. Gambar yang digunakan adalah hasil <i>screenshot</i> dari <i>music video</i> .
		Membuat cover <i>thumbnail</i> postingan Instagram Yovie & Nuno	Mendesain <i>thumbnail</i> yang lalu akan mempermudah tim <i>social media</i> untuk memposting sesuai <i>key visual</i> .
7.	Minggu 7 (4-8 Maret 2024)	Membuat revisi pada 5 <i>thumbnail</i> YouTube Yovie & Nuno	Melakukan revisi terhadap 5 <i>thumbnail</i> YouTube. <i>Font</i> dan desain direvisi untuk menjadi lebih dinamis.
		Membuat Instagram <i>feeds</i> Yovie & Nuno	Mendesain Instagram <i>post</i> mengenai <i>schedule</i> Yovie & Nuno dan dibuat sebagai <i>thumbnail</i> .
8.	Minggu 8 (11-15 Maret 2024)	Membantu teman intern	Penulis membantu teman intern yang sedang kesusahan dan mengasih beberapa opini.
9.	Minggu 9 (18-24 Maret 2024)	Membuat Instagram story mengenai Jumat Agung dan Paskah	Mendesain media informasi mengenai Jumat Agung dan Paskah untuk Instagram Story YWMF.
		Membuat <i>storyboard</i> untuk <i>lyric video</i> “Sejauh Dua Benua”	Membuat <i>storyboard</i> dengan tujuan supaya dapat mengetahui <i>flow</i> dari lagu yang ingin dibuat <i>lyric video</i> .
		Membuat <i>cover artwork</i> untuk lagu “Sejauh Dua Benua”	Sebuah kompetisi di mana semua anak magang membuat <i>design</i> untuk <i>cover artwork</i> untuk perilsan lagu “Sejauh Dua Benua” dengan menggunakan teknik <i>digital imaging</i> .
10.	Minggu 10 (25-31 Maret)	Melanjutkan <i>cover artwork</i> untuk lagu “Sejauh Dua Benua”	Dilakukannya revisi terhadap <i>cover artwork</i> sebelumnya sesuai dengan masukan dari <i>supervisor</i> dan klien.

	2024)	Membuat <i>scene lyric video</i> lagu “Sejauh Dua Benua”	Membuat <i>scene lyric video</i> lagu “Sejauh Dua Benua” dengan menggunakan <i>digital imaging</i> . Desain mempunyai konsep kolase yang menggabungkan beberapa photo dan akan di finalisasikan oleh para <i>full-timer</i> .
		Membuat 4 YouTube <i>thumbnail</i> ArTi	Mendesain 4 <i>thumbnail</i> YouTube untuk <i>Behind The Scenes</i> dari beberapa lagu yang dibuat oleh ArTi. Gambar yang digunakan adalah hasil <i>screenshot</i> dari video.
11.	Minggu 11 (1-5 April & 8 April 2024)	Melanjutkan membuat <i>Lyric Video</i> untuk lagu “Sejauh Dua Benua”	Penulis lalu menambahkan teks <i>lyric</i> pada <i>scene lyric video</i> untuk lagu “Sejauh Dua Benua”.
		Membuat ilustrasi Idul Fitri dengan member Kahitna untuk Instagram Reels	Membuat media informasi dengan menggunakan ilustrasi <i>freehand</i> untuk keperluan Idul Fitri dengan member Kahitna untuk Instagram Reels.
		Membuat <i>thumbnail</i> YouTube dan Instagram Reels Kahitna	Mendesain <i>thumbnail</i> untuk YouTube dan Instagram Reels Kahitna dan di desain supaya tim <i>social media</i> dapat menggunakannya dan hanya perlu menaruh gambar.
		Membantu dekorasi Instagram Reels untuk lebaran YWMF	Membantu tim <i>social media</i> dalam mendesain media promosi Instagram Reels untuk lebaran YWMF.
12.	Minggu 12 (8-19 April 2024)	Membuat Instagram Post, Idul Fitri “ <i>Postcard</i> ” untuk YWMF	Mendesain konten Instagram post perayaan idul fitri dengan konsep <i>postcard</i> untuk YWMF.
		Membuat Moodboard visual untuk <i>website</i> FIBES	Mengumpulkan referensi mulai dari <i>layout</i> , warna, dan <i>font</i> sebagai acuan dalam pembuatan <i>website</i> FIBES.
		Membuat <i>out now</i> Spotify dan all DSP Sejauh Dua Benua	Mendesain media promosi untuk mempromosikan rilisan lagu baru Kahitna dengan judul “Sejauh Dua Benua”.

		Memisahkan bagian tubuh untuk persiapan <i>lyric video</i> Sejauh Dua Benua	Penulis kemudian memisahkan bagian tubuh member Kahitna untuk kemudian akan dianimasikan oleh <i>full-timer</i> .
13.	Minggu 13 (22-26 April 2024)	Membuat <i>high fidelity website</i> FIBES	Penulis mulai membuat <i>prototype high fidelity</i> untuk <i>website</i> FIBES.
14	Minggu 14 (29 April – 3 May 2024)	Membuat logo untuk FIBES creative, records, dan publishing.	Penulis membuat desain logo untuk FIBES creative, records, dan publishing. Logo dibuat alternatif untuk nantinya dipilih oleh <i>supervisor</i> .
15	Minggu 15&16 (6 May-8 May & 13-17 May 2024)	Membuat IGS Hari Kenaikan Yesus Kristus	Mendesain media informasi mengenai Hari Kenaikan Yesus Kristus untuk Instagram Story YWMF.
		Membuat logo untuk FIBES creative, records, dan publishing.	Penulis membuat desain logo untuk FIBES creative, records, dan publishing. Logo dibuat alternatif untuk nantinya dipilih oleh <i>supervisor</i> .
		Membuat IGS Hari Kebangkitan Nasional	Mendesain media informasi mengenai Hari Kebangkitan Nasional untuk Instagram Story YWMF.
		Membuat <i>lineart</i> ilustrasi Yovie & Nuno dengan zodiac masing masing	Penulis mengilustrasikan semua member Yovie & Nuno untuk konten ulang tahun Yovie & Nuno sebagai Instagram Post.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan berbagai macam tugas yang diberikan saat sedang menjalani magang di Yovie Widiyanto Music Factory. Penulis melakukan desain untuk media *offline* maupun media *online*. Penulis telah melakukan pekerjaan seperti media promosi *online*, media informasi *online*, logo, *lyric video*, *cover artwork*, *release* dan *promotional material*, dan sebagainya. Penulis mendesain

menggunakan *software* Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator dengan format 1:1, 16:9, sesuai dengan kebutuhan *output*. Penulis bekerja selama 7 jam setiap harinya namun penulis akan lembur jika penulis masih mempunyai pekerjaan yang belum selesai ataupun mempunyai permintaan yang mendadak. Penulis juga dapat mengerjakan tugas di luar jam kerja ataupun dilanjutkan di dalam kantor keesokan harinya.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Penulis memakai aset yang gratis dan mempunyai *licence* untuk keperluan yang komersil seperti Freepik, Pexels, dan Envato Elements. Selain itu, jika diminta untuk menggambarkan *freehand* ilustrasi, maka penulis akan menggambarkan ilustrasi secara manual. Perusahaan ini telah menyediakan asset photo klien yang telah dikurasi dan *directouch* sesuai dengan permintaan klien. Penulis mempunyai kebebasan untuk mendesain supaya penulis dapat mengeksplorasi. Ada juga beberapa desain yang sudah mempunyai *templat*nya sendiri. Berikut adalah proyek-proyek yang telah dikerjakan oleh penulis selama melakukan magang di Yovie Widiyanto Music Factory:

3.3.1.1 Instagram Story Ucapan Hari Raya

YWMF setiap bulannya akan mengupload konten Instagram Story mengenai ucapan hari raya. Penulis ditugaskan untuk mendesain Instagram Story oleh salah satu *social media officer* melalui chat dari Whatsapp ataupun di *brief* secara langsung. Dalam *brief*, penulis dikasih ukuran kanvas yang diperlukan dan memiliki kebebasan untuk mendesain Instagram Story sesuai dengan hari raya yang ingin dibuat. Ukuran kanvas yang diperlukan untuk proyek ini adalah 1920x1080 px, *portrait*.

Penulis kemudian akan melakukan tahap pencarian referensi dari postingan lain ataupun dari internet supaya penulis mendapatkan ide dan gambaran untuk mendesain Instagram Story tersebut. Penulis juga akan mengikuti *key visual* terbaru oleh YWMF. Di setiap karya, penulis akan menggunakan warna jingga ataupun merah, hitam dan

juga warna putih. Instagram Story ini juga mempunyai konsep yang *minimalist*, modern, dan mempunyai *texture grainy*. Selain itu, logo YWMF akan dicantumkan sebagai *brand mandatory*.



Gambar 3.2 Key visual YWMF

Perancangan Instagram Story ini dilakukan menggunakan adobe photoshop menggunakan teknik *digital imaging*. Gambar-gambar yang digunakan oleh penulis diambil dari Envato Elements dan freepik. Gambar tersebut kemudian di *cropping* atau disesuaikan lagi penempatan setiap elemen visual dan juga mengganti warna sesuai dengan *key visual* YWMF. Pemilihan *font* juga telah ditentukan dari desain yang sudah dibuat sebelumnya oleh teman magang. *Font* yang digunakan adalah *font* yang dapat memadukan sans serif dan serif supaya dapat melihat ketegasan dan kepaduan. Penulis juga menggunakan hasil buatan teman magang yang sudah pernah mengerjakan desain Instagram Story Ucapan Hari Raya yang telah di *approve* oleh *supervisor* sebagai referensi.



Gambar 3.3 Hasil Pengerjaan Teman Magang

Penulis kemudian memakai proses pengerjaan dan konsep yang sama dengan desain Instagram Story ucapan hari raya lainnya. Salah satu yang membuat semua desain ini sama adalah warna jingga yang menonjol sehingga menjadi warna aksen. Berikut adalah desain Instagram Story lainnya yang telah dikerjakan oleh penulis sesuai dengan *key visual* YWMF yang terbaru:



Gambar 3.4 Hasil Akhir Desain Penulis IGS

3.3.1.2 YouTube *Thumbnail* Yovie & Nuno

Penulis diberikan tugas ini secara tatap muka oleh *project officer*. Youtube *thumbnail* ini dibuat untuk memperbaharui *thumbnail music video* lagu-lagu Yovie & Nuno yang telah mendapatkan *views* yang banyak. Selain itu, *thumbnail* ini juga berfungsi untuk dapat mendapatkan *views* yang lebih banyak lagi dan mendapatkan

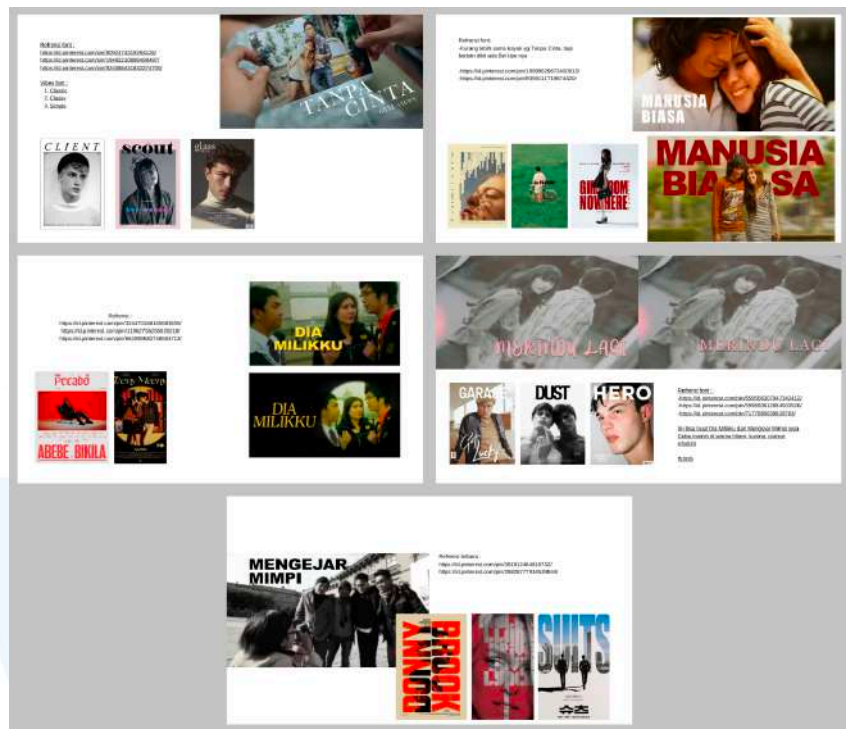
penonton muda. Penulis dikasih ppt di Canva yang berisi dengan *brief*, referensi, contoh, dan lagu-lagu yang ingin dibuatkan *thumbnail*. Untuk pembuatan *thumbnail*, ada total 5 video yang ingin dibuatkan *thumbnail*. Desain Youtube *thumbnail* ini mempunyai format 16:9 yaitu 1920px x 1080px, *landscape*. Untuk *asset* yang digunakan, penulis menggunakan hasil *screenshot* dari *music video* masing-masing. Penulis juga diberikan kebebasan dalam *layouting* teks dengan gambar.



Gambar 3.5 Contoh *Dummy* YouTube *Thumbnail*

Penulis mengerjakan YouTube *thumbnail* menggunakan Adobe Photoshop dengan menggunakan gambar dari hasil *screenshot* penulis dari *music video* masing-masing. Desain ini cukup sederhana karena hanya memainkan *layout text* maka, penulis tidak melakukan tahap sketsa dan langsung mengedit ke dalam Adobe Photoshop secara langsung.

Penulis kemudian menganalisa semua referensi yang telah diberikan dan menyesuaikan desain menurut referensi yang diberikan. Penulis telah membuat beberapa alternatif mengikuti contoh yang telah diberikan sebagai referensi. Setelah itu, hasil tersebut di asistensikan kepada *project officer* lalu diberikan kepada *supervisor*.



Gambar 3.6 *Brief* Dengan Menggunakan PPT Canva

Penulis mendapatkan beberapa *feedback* dari *supervisor* dan langsung melakukan revisi. Revisi yang dibutuhkan adalah mengeksplorasi lagi *layout text* dan juga membuat desain yang lebih menarik. Dalam tahap revisi ini, *project officer* memberikan referensi yang baru. Untuk tanpa cinta, dibuat 68m views di *highlight* dengan menggunakan warna yang berbeda. Lalu untuk Dia Milikku, menggunakan *layout* yang berbeda dan memilih *font* yang berbeda, Mengejar Mimpi dibuat revisi agar lebih menarik dan memilih *font* yang berbeda, Merindu Lagi mempunyai revisi untuk diubah *layout* walaupun permainan teks yang telah dibuat sudah menarik tetapi, gambar menjadi terlihat canggung dan tidak enak untuk dilihat, dan yang terakhir, untuk Manusia Biasa mempunyai revisi di mana sama seperti yang lainnya, *layout* dan teks masih dapat dikembangkan lagi.



Gambar 3.7 Hasil *Batch* Pertama *Thumbnail* YouTube

Setelah revisi, penulis asistensikan hasil revisi kepada *project officer* lalu diberikan kepada *supervisor*. Penulis kemudian mendapatkan *feedback* kembali dengan revisi. Kali ini penulis membuat revisi terhadap *layout* dan *font* yang digunakan. Untuk “Dia Milikku” mempunyai revisi untuk membuat hasilnya terlihat lebih “*scrapbook*”, “Tanpa Cinta” mempunyai revisi untuk membuat *visual asset* yang cat menjadi warna kuning dan dikesilkan, dan revisi untuk manusia biasa adalah untuk mengganti warna latar belakang menjadi hitam putih.



Gambar 3.8 Hasil *Batch* Kedua *Thumbnail* YouTube

Setelah itu, penulis asistensikan lagi hasil revisi kepada *project officer* lalu diberikan kepada *supervisor*. Setelah beberapa kali revisi, hasil terakhir telah di *approve* oleh *supervisor*. Setelah sudah di *approve*, penulis lalu simpan hasil dengan format JPG dan di kirim ke *project officer* untuk nantinya akan di *upload* ke YouTube.

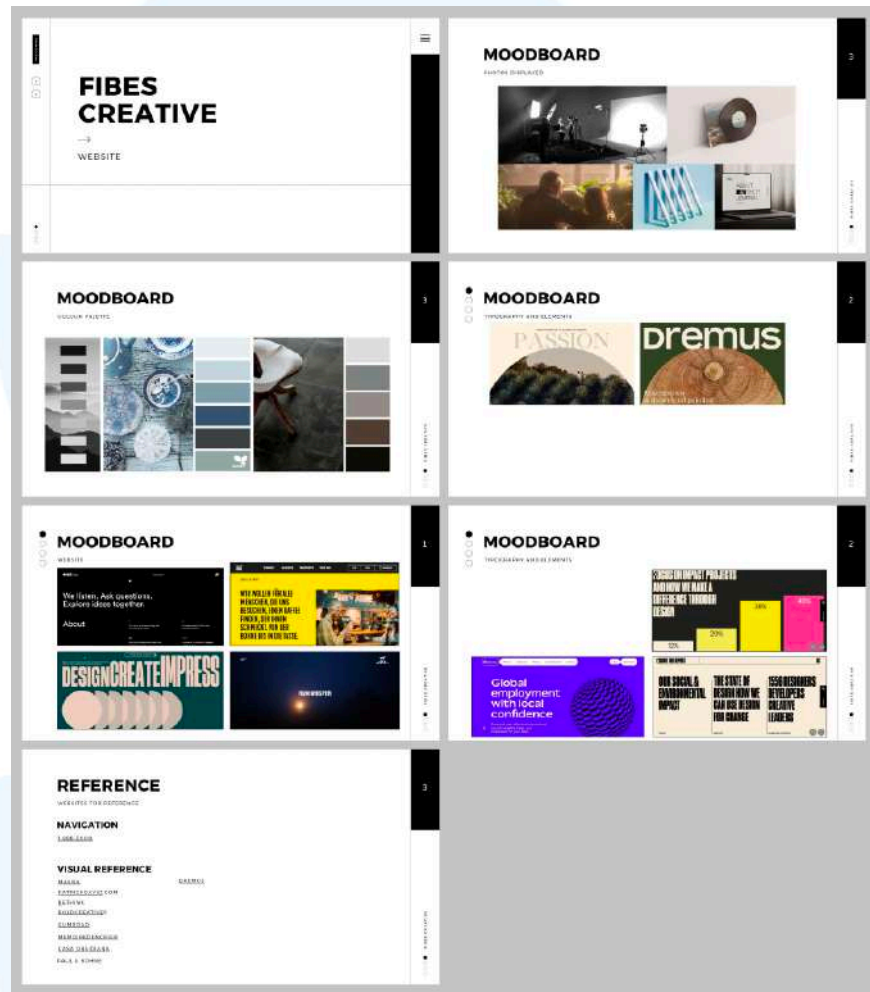


Gambar 3.9 Hasil Akhir *Thumbnail* YouTube Yovie&Nuno

3.3.1.3 *Website* Perusahaan FIBES Creative

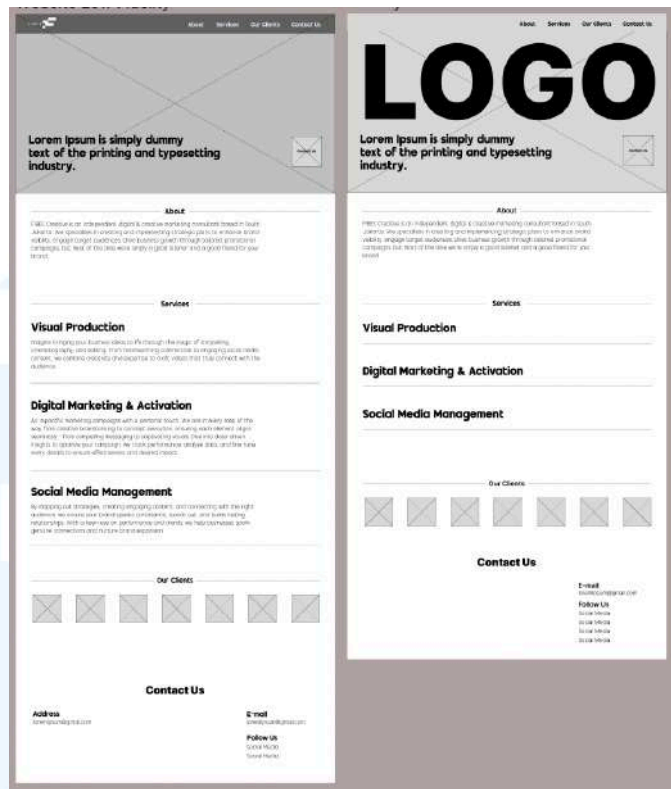
Dalam *website* ini, penulis ditugaskan untuk membuat sebuah *website* untuk FIBES Creative bersama dengan salah satu teman magang dan salah satu *graphic designer*. *Website* ini nantinya akan digunakan oleh perusahaan untuk menaruh portfolio supaya dapat dilihat oleh *client* serta dapat melihat informasi lainnya jika ingin mengetahui mengenai FIBES Creative secara lebih lanjut. Penulis diberikan *brief* secara tatap muka sehingga penulis dapat langsung mengerjakan *websitenya*. Dalam *brief*, penulis dikasih ukuran kanvas yaitu ukuran desktop, dan disesuaikan dengan kebutuhan isi yang akan diberikan. Selain itu, *website* ini mempunyai konsep Minimalistic tetapi tetap terlihat

creative dan mudah untuk di navigate. Sebelum membuat *website*, penulis dan tim membuat sebuah ppt yang berisi dengan referensi, *moodboard*, dan *link website* yang dapat menjadi referensi secara visual.



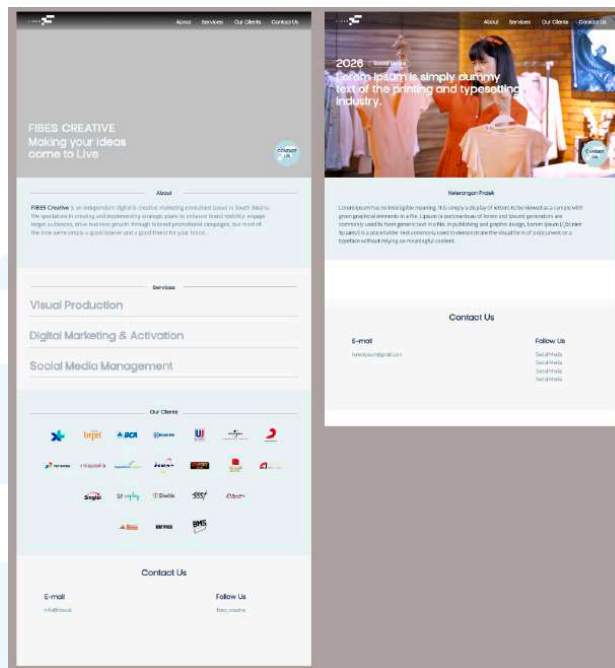
Gambar 3.10 *Brainstorming* Dengan Menggunakan PPT Canva

Setelah itu, penulis dan tim langsung membuat *low fidelity* dari *website* tersebut dengan menggunakan Figma. Dalam *low fidelity*, penulis membuat sebuah *dummy layout* untuk *website* supaya penulis dan tim dapat melihat bagaimana secara *layout* akan terlihat. *Low fidelity* dibuat untuk melihat *size text* yang dibutuhkan, penempatan foto ataupun elemen visual lainnya sudah sesuai dengan desain yang diinginkan.



Gambar 3.11 Low Fidelity Website FIBES Creative

Setelah itu, Penulis kemudian membuat *high fidelity* dari *website* tersebut. *High fidelity* mempunyai tujuan untuk melihat hasil akhir dari *website* mulai dari warna, penempatan gambar dan elemen visual lainnya, dan animasi untuk membuat *call to action* hingga menghasilkan sebuah *prototype*. Dalam *high-fidelity*, penulis menggunakan font Francy untuk *subtext* atau judul dan Lato untuk *bodytext*. Asset photo akan ditambahkan atau telah disediakan oleh *full-time graphic designer*.

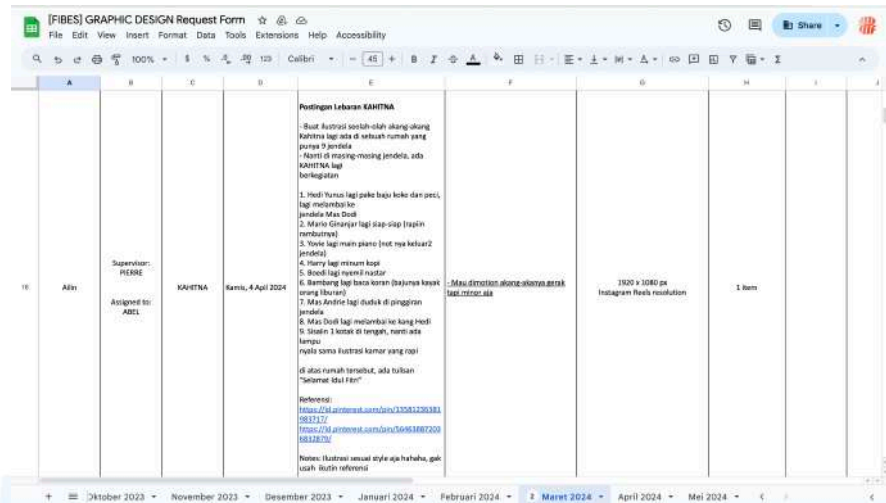


Gambar 3.12 Hasil Akhir *Website* FIBES Creative

Setelah itu, Penulis membuat animasi supaya dapat menjadi sebuah *prototype*. *Prototype* di buat dengan tujuan untuk melihat hasil akhir dari *website* yang telah dibuat. Mulai dari *layout* hingga animasi yang dapat dilihat saat memencet tombol ataupun gambar. Setelah itu, nantinya akan di finalisasikan oleh *full-time graphic designer* untuk memasukkan elemen visual seperti *video*.

3.3.1.4 Instagram Reels Lebaran Bareng Kahitna

Penulis diberikan kesempatan untuk mengilustrasikan sebuah gambar di mana Kahitna sedang merayakan lebaran. Penulis diberikan tugas ini secara tatap muka oleh salah satu *creative officer* dan diberikan *brief* dengan menggunakan *request form* yang telah disediakan oleh perusahaan. Instagram reels ini mempunyai ukuran 1080x1920 px, *portrait*. Menggunakan teks “Lebaran Bareng Kahitna”. Untuk gambar, penulis diminta untuk melakukan *free hand drawing* untuk menggambarkan para member Kahitna yang sedang beraktivitas di dalam rumah selama lebaran.



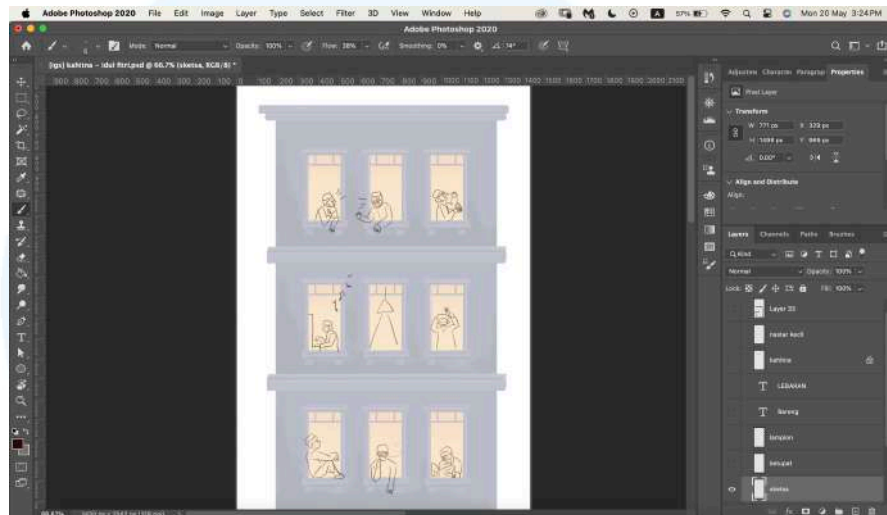
Gambar 3.13 Brief Dengan Menggunakan Request Form



Gambar 3.14 Referensi yang diberikan

Setelah itu, penulis kemudian langsung membuat sketsa sesuai dengan *brief* dan referensi yang telah diberikan dengan menggunakan Adobe Photoshop. Penulis langsung mengumpulkan referensi yang diinginkan. Ilustrasi ini mempunyai konsep di mana member Kahitna sedang beraktivitas di kamar mereka masing-masing saat menjalani

lebaran dalam satu gedung yang sama. Setiap member mempunyai kamarnya masing-masing dan melakukan suatu kegiatan yang mengingatkan kepada setiap member. Setelah itu, penulis menggambarkan sketsa kasar untuk pose setiap member.



Gambar 3.15 Sketsa pertama Untuk Ilustrasi “Lebaran Bareng Kahitna”

Setelah menggambarkan sketsa, penulis kemudian mulai mewarnai dengan warna yang dingin untuk menceritakan bahwa mereka melakukan aktivitas hingga malam hari dengan penuh semangat serta membuat cahaya kamar menggunakan warna yang cerah dan hangat supaya dapat memfokuskan visualnya kepada member Kahitna. Penulis kemudian memasukkan teks dan di asistensikan kepada *supervisor* secara langsung.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.16 Hasil Akhir *Batch* Pertama “Lebaran Bareng Kahitna”

Penulis kemudian mendapatkan beberapa *feedback* dari *supervisor* mulai dari *font* teks yang digunakan hingga kegiatan yang dilakukan oleh setiap member. Dikarenakan penulis menggunakan *artstyle* yang *cartoonish* dengan detail yang sedikit, *supervisor* dan juga anggota kantor tidak dapat membedakan beberapa member yang telah digambarkan. *Creative officer* yang membuat *brief* kemudian membuat revisi kepada *brief* dan memberikan kegiatan baru yang dilakukan oleh setiap member. *Supervisor* juga memberikan *feedback* untuk menambahkan elemen visual kepada teks supaya teks tidak terlihat kaku. *Supervisor* juga menambahkan untuk membuat latar belakang menjadi lebih menarik seperti menambahkan awan dan bulan.

Penulis menggunakan tiga *font* yang berbeda untuk mendapatkan kesan yang lebih fun. Tiga *font* yang terpilih adalah brightsight, alchemist serif font, dan logo kahitnanya sendiri. Penulis juga menambahkan beberapa ilustrasi kecil pada bagian teks seperti lampion, ketupat, dan nastar untuk mendapatkan suasana sedang lebaran.

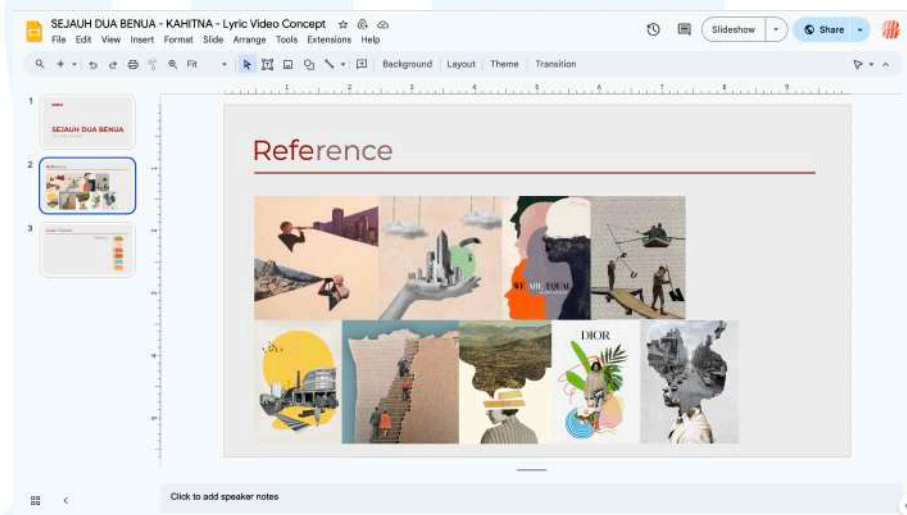


Gambar 3.17 Hasil Akhir Ilustrasi Lebaran Bareng Kahitna

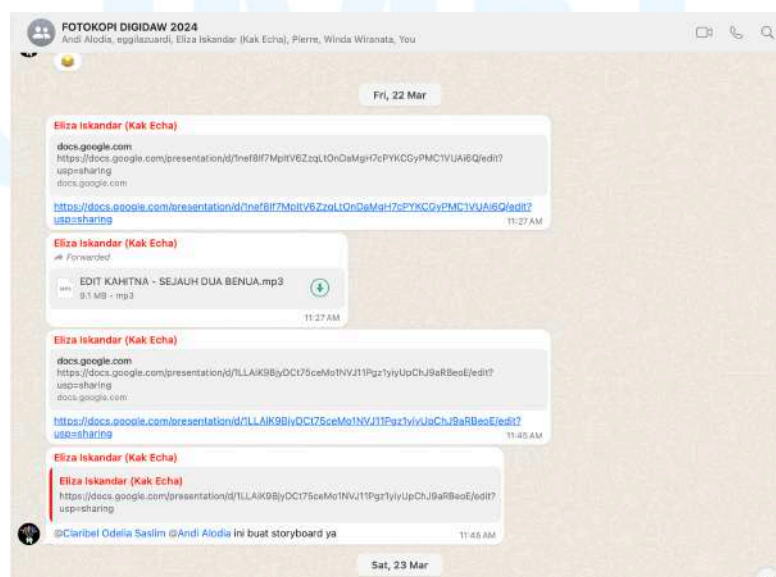
Penulis kemudian memberikan hasil akhir kepada *supervisor* untuk di asistensikan dan telah di *approve*. Penulis menyimpan gambar dalam bentuk JPG untuk diberikan kepada salah satu *creative officer* untuk nantinya akan di *posting*.

3.3.1.5 Kahitna “Sejauh Dua Benua” Lyric Video

Penulis mendapatkan *brief* secara langsung oleh *full-time graphic designer* serta mendapatkan *deck* konsep melalui Whatsapp. Dalam *brief*, penulis diberikan ukuran kanvas 1080x1920 px, landscape, dan menggunakan asset photo dan telah dipilah dari dokumentasi Kahitna. Dalam proyek ini, penulis memiliki kesempatan untuk membuat *lyric video* untuk lagu Kahitna yang berjudul “Sejauh Dua Benua” bersama dengan tim yang telah ditentukan yaitu semua teman magang dengan para *full-time graphic designer*.

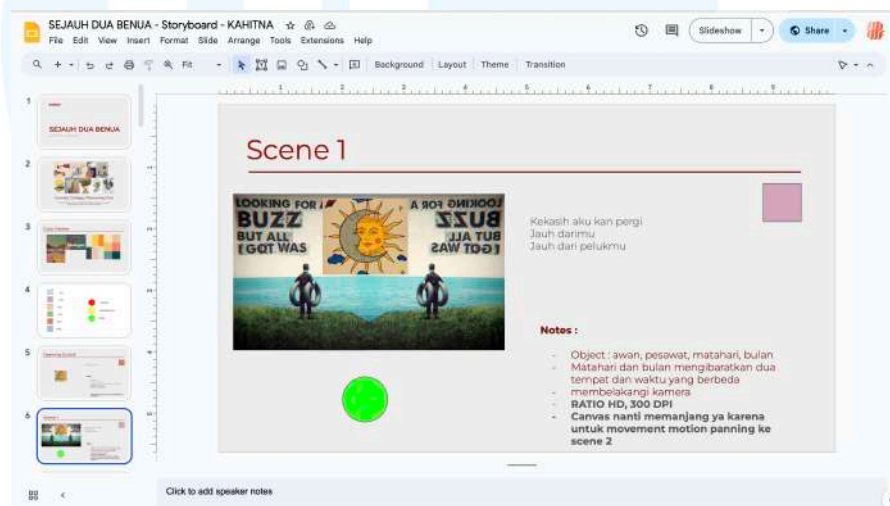


Gambar 3.18 Konsep Lyric Video Sejauh Dua Benua



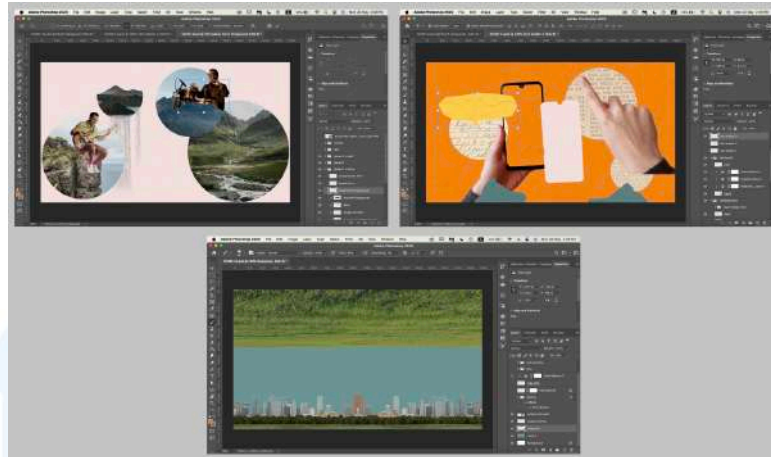
Gambar 3.19 Brief Dengan Menggunakan Whatsapp

Setelah itu, penulis dengan salah satu teman magang di berikan tugas untuk membuat *storyboard* bersama dengan para *full-time graphic designers* sesuai dengan suasana yang dirasakan saat mendengarkan lagu “Sejauh Dua Benua”. Konsep yang telah ditentukan adalah “kolase” yang menggabungkan berbagai gambar menjadi suatu gambar dengan perpaduan gambar yang unik. *Colour palette* yang dipakai adalah warna yang cerah tetapi juga mempunyai atmosfer yang *vintage* dan *surreal*.



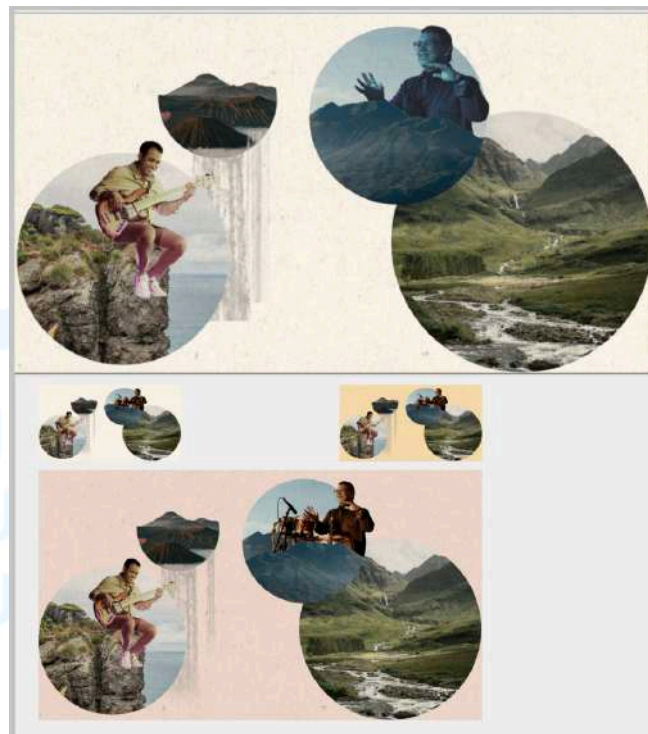
Gambar 3.20 *Storyboard Lyric Video* Sejauh Dua Benua

Setelah itu, para *full-time graphic designers* mulai untuk membagikan tugas untuk membuat beberapa *scene*. Setiap orang dalam tim diberikan masing-masing 2-3 *scene* untuk dikerjakan. Penulis mendapatkan total 3 *scene* untuk dibuat kolase. Dalam pengerjaan *scene* ini, penulis menyamakan kolase dengan referensi dari *storyboard*. Dari situ, penulis mencari *asset* elemen visual dari Freepik dan Envato Elements. Setelah mendapatkan gambar yang diinginkan, penulis langsung mengedit dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop.



Gambar 3.21 Proses Kolase Scene *Lyric Video*

Setelah semua *scene* telah di buat, penulis kemudian melakukan asistensi warna kepada *full-time graphic designer* dan mendapatkan *approval* untuk menggunakan warna yang telah dibuat oleh penulis. Penulis menggunakan warna dari *colour palette* yang telah disediakan oleh para *full-time graphic designer*. Warna yang digunakan sebisa mungkin berbeda dengan warna *scene* sebelumnya supaya penonton dapat mengetahui bahwa scenenya telah berganti.



Gambar 3.22 Alternatif Warna *Lyric Video Scene 8*

Setelah semua warna dan juga penempatan gambar telah di *approve*, maka penulis langsung memasukkan teks sebagai *placeholder* untuk nantinya akan di *motion* oleh tim produksi.



Gambar 3.23 Hasil Akhir Lyric Video Dengan Teks

Setelah itu, penulis kemudian diberikan tugas untuk memisahkan bagian tubuh member setiap *scene* supaya nantinya dapat diberikan *motion* oleh tim produksi. Penulis diberikan total 6 *scene* yang ingin dipisahkan tubuhnya.



Gambar 3.24 Proses Pemisahan Tubuh

Setelah semua *scene* dipisahkan, penulis memberikan hasil PSD *file* kepada tim produksi supaya dapat langsung di *motion* dan diselesaikan *lyric video* sebelum tanggal tayang.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Adapun kendala yang ditemukan oleh penulis selama melakukan magang di perusahaan YWMF.

- a) Penulis merasakan kurangnya pengalaman dalam mendesain sehingga, *output* yang telah dihasilkan oleh penulis kurang maksimal dan sering melakukan revisi.
- b) Penulis mengalami kesulitan dalam komunikasi seperti untuk menyampaikan isi pikiran dan harus merangkai kata-kata supaya terdengar sopan bersama anggota kantor sehingga terdapat miskomunikasi.
- c) Penulis mempunyai kesulitan dalam mendesain dengan efisien dikarenakan *brief* yang telah diterima oleh penulis kurang lengkap atau kurang jelas sehingga penulis harus bertanya lagi secara langsung kepada *project officer* yang menugaskan tugas tersebut ke penulis.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berkut adalah solusi berdasarkan kesulitan dan kendala yang telah ditemukan.

- a) Penulis melihat *tutorial* dari YouTube serta mendapatkan wawasan dari anggota *graphic designer full-time* sehingga dapat melakukan revisi secara lebih cepat.
- b) Penulis mendorong diri sendiri untuk dapat berkomunikasi lebih baik dalam kantor. Selain itu, penulis juga akan bertanya Kembali kepada anggota kantor untuk menjelaskan Kembali *brief* tugas dengan lebih jelas lagi.

- c) Kendala dan permasalahan yang ditemukan membuat penulis menjadi lebih tekun dalam belajar banyak sehingga mendapatkan hasil yang maksimal dan melebihi standar yang ada dalam perusahaan YWMF.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA