

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

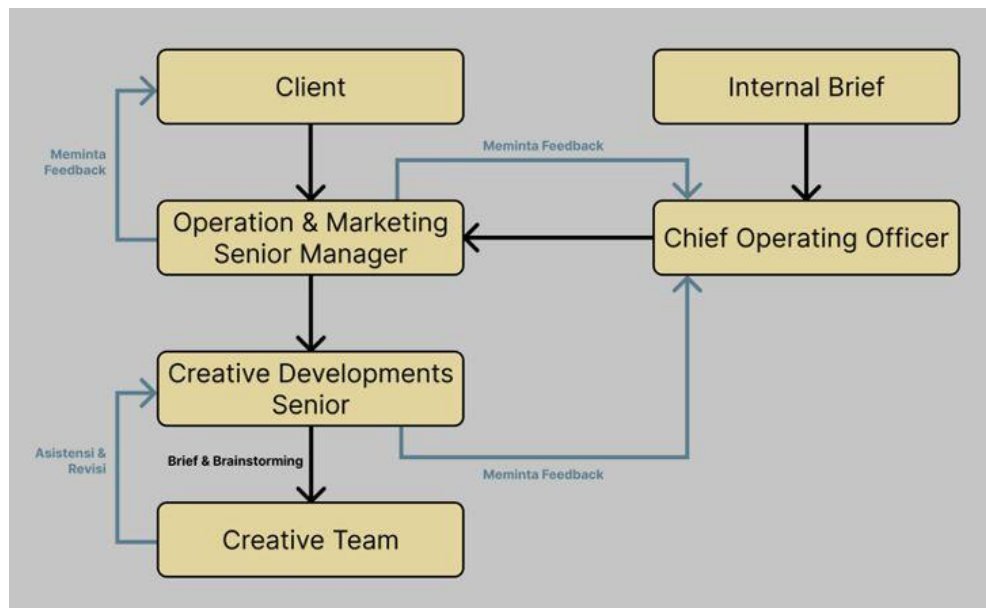
Adapun kedudukan dan sistem koordinasi di perusahaan tempat penulis melaksanakan program magang (YWMF) adalah sebagai berikut.

3.1.1 Kedudukan

Kedudukan penulis di perusahaan YWMF adalah sebagai *Intern Graphic Designer* yang termasuk pada divisi *Creative Development*. Dalam divisi *Creative Development*, kedudukan penulis berada di bawah dua orang karyawan senior, yaitu Eliza Iskandar dan Pierre Takaendengan. Kedua karyawan senior ini berada dibawah pengawasan Ario Wibowo selaku *Senior Creative Development Officer* sekaligus menjadi supervisi bagi penulis selama pelaksanaan program magang. Seluruh aktivitas divisi *Creative Development* untuk tim desain grafis berada dalam pengawasan dan *approval* dari Ario Wibowo.

3.1.2 Koordinasi

Dalam perusahaan YWMF, *client brief* pertama kali akan diterima oleh *Operation & Marketing Senior Manager* terlebih dahulu. Apabila mendapatkan *approval*, maka selanjutnya proses kreatif akan diserahkan kepada divisi *Creative Development* melalui *Senior Creative Development Officer*. Pengembangan konsep dan *output* yang akan dihasilkan dilakukan oleh *Senior Creative Development*, dan apabila sudah ditentukan, *brief* akan diteruskan kepada *Creative Development Officer* untuk segera dieksekusi. Berikut adalah susunan koordinasi dalam setiap proyek dalam bentuk bagan.



Gambar 3. 1 Bagan Koordinasi

Tim desain grafis dan tim video dalam divisi *Creative Development* akan mengeksekusi *concept brief* yang sudah diberikan. Apabila pekerjaan sudah selesai, maka semuanya akan dilaporkan dan diasistensikan ke *Senior Creative Development Officer* untuk dimintai umpan balik dan *approval*. Apabila belum mendapat *approval*, maka akan dilakukan revisi. Setelah mendapatkan *approval* dari *Senior Creative Development Officer*, selanjutnya pekerjaan akan dilaporkan ke *Chief Operating Officer* untuk mendapatkan *feedback*. Apabila nantinya ada masukan atau revisi yang dibutuhkan, maka pekerjaan akan kembali ke *Creative Development Officer*. Proses ini terus dilakukan hingga mendapatkan *approval* dari *Chief Operating Officer*.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tugas-tugas yang dikerjakan oleh penulis selama pelaksanaan program magang di perusahaan YWMF.

Tabel 3.1 Tugas-tugas yang dilakukan

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
-----	--------	--------	------------

1	Minggu 1 (26 Januari 2024)	Latihan retouch foto	Latihan mempercantik wajah artis untuk dipakai sebagai <i>publicity photo</i> .
		Pengenalan lingkungan kantor (hari pertama bekerja)	Perkenalan kepada rekan-rekan yang lain, fasilitas kantor, tata tertib, peraturan, dan lain-lain.
2	Minggu 2 (29 Januari – 2 Februari 2024)	Membuat aset LED untuk press conference ‘Lagu Pernikahan Kita’	Membuat gambar dan video untuk ditampilkan sebagai latar belakang layar di acara <i>press conference</i> .
		Mengikuti dan membantu press conference	Mempelajari jalannya acara <i>press conference</i> dan membantu jalannya acara apabila dibutuhkan.
		Membuat aset slide PPT untuk Cassara Cinta	Aset PPT untuk artis Cassara Cinta
		Desain Thumbnail Youtube Ady Julian	Membuat <i>thumbnail</i> untuk kanal Youtube pribadi pianis dari Yovie & Nuno, Ady Julian.
3	Minggu 3 (5 – 7 Februari 2024)	Lirik Video lagu ‘Terindah di Dunia’	Membuat aset-aset dari setiap scene yang diperlukan untuk lirik video ini
		Cover album single ‘Masih Hatiku’	Latihan untuk membuat cover album. Meskipun hanya latihan, tetapi brief dan goals yang diberikan sama dengan tujuan aslinya.
4	Minggu 4 (12 – 16 Februari 2024)	Ilustrasi untuk Mug	Membuat ilustrasi untuk diaplikasikan pada mug di kantor.
		Instagram Story Top Chart Spotify untuk “Lagu Pernikahan Kita”	Membuat aset motion promo media social berupa Instagram Story yang memberitahukan kalau lagu tersebut sudah didengarkan satu juta kali di beberapa platform.
		Animasi anniversary lagu “Adu Rayu”	Membuat aset background untuk animasi anniversary “Adu Rayu”
		Konten Promo Digital Streaming Platform	Membuat konten promo untuk social media yang memberitahukan

		untuk lagu ‘Masih Hatiku’	platform mana saja yang tersedia untuk mendengarkan lagu “Masih Hatiku”
5	Minggu 5 (19 – 23 Februari 2024)	Animasi anniversary lagu “Adu Rayu”	Kembali melanjutkan membuat aset background untuk animasi anniversary “Adu Rayu”
6	Minggu 6 (26 Februari – 1 Maret 2024)	Lirik video untuk lagu ‘Mantan Terindah’ oleh Arsy Widiyanto dan Tiara Andini	Membuat aset-aset yang akan digunakan dalam scene video lirik ‘Mantan Terindah’
		Banner Youtube untuk ‘Arti Semestinya Cinta’	Membuat aset banner Youtube untuk channel Arsy Widiyanto untuk perilisan ‘Arti Semestinya Cinta’
7	Minggu 7 (4 – 8 Maret 2024)	Dummy content untuk Kahitna	Membuat dummy content sebagai placeholder
		Banner promosi lagu ‘Cantik’	Membuat desain promosi lagu ‘Cantik’ untuk Instagram Story
		Postingan Ucapan International Women’s Day	Membuat desain social media Instagram Story untuk International Women’s Day, meskipun akhirnya postingan tersebut tidak jadi dinaikkan.
		Promosi Digital Streaming Platform untuk lagu ‘Cantik’	Membuat desain promosi untuk lagu ‘Cantik’ berisi informasi platform mana saja untuk mendengarkan lagu ini
		Banner ‘Out Now’ untuk lagu ‘Cantik’	Membuat desain banner promo berisi informasi bahwa lagu ini sudah dirilis dan sudah bisa didengarkan di platform digital
		Potingan ucapan ulang tahun untuk karyawan	Membuat desain ucapan ulang tahun untuk karyawan sesuai dengan template yang sudah dibuat sebelumnya

8	Minggu 8 (13 – 15 Maret 2024)	Postingan ucapan ulang tahun untuk karyawan	Membuat desain ucapan ulang tahun untuk karyawan sesuai dengan template yang sudah dibuat sebelumnya
9	Minggu 9 (18 – 22 Maret 2024)	Ilustrasi Kartu Ucapan Ramadhan	Membuat ilustrasi untuk diaplikasikan pada kartu ucapan Ramadhan yang akan diberikan pada karyawan, rekan, dan client besar perusahaan
		Desain ID Card Karyawan	Membuat desain untuk ID card karyawan
10	Minggu 10 (25 – 28 Maret 2024)	Cover artwork single ‘Sejauh Dua Benua’	Sayembara desain cover artwork yang diberikan kepada intern
		Lyric Video lagu ‘Sejauh Dua Benua’	Membuat aset-aset untuk scene dalam video lirik “Sejauh Dua Benua”
		Mengisi list nama penerima kartu ucapan Ramadhan	Memasukkan nama-nama penerima kartu ucapan Ramadhan kedalam desain yang akan dibuat
11	Minggu 11 (1 – 5 April 2024)	Konten Social Media ucapan Ramadhan untuk KIM	Membuat desain dan doodle untuk postingan social media ucapan Ramadhan untuk KIM
		Thumbnail Youtube untuk video Behind The Scene KIM dan Ziva Magnolya	Membuat desain thumbnail Youtube dan layout typographynya
12	Minggu 12 (16 – 19 April 2024)	Website FIBES	Membuat low fidelity dan high fidelity untuk website FIBES
		Konten promo untuk music video Kahitna ‘Sejauh Dua Benua’	Membuat desain dan motion untuk promosi lagu ‘Sejauh Dua Benua’
		Thumbnail Youtube untuk video Behind The Scene Ziva Magnolya	Membuat desain thumbnail Youtube dan layout typographynya
13		Konten promo untuk video Behind The Scene	Membuat desain thumbnail Youtube dan layout typographynya

	Minggu 13 (22 – 26 April 2024)	KIM dan Ziva Magnolya	
		Postingan ucapan ulang tahun karyawan	Membuat desain ucapan ulang tahun untuk karyawan sesuai dengan template yang sudah dibuat sebelumnya
14	Minggu 14 (29 April – 3 Mei 2024)	Logo FIBES	Membuat logo FIBES berdasarkan brief dan keterangan yang sudah diberikan. Logo yang dibuat meliputi FIBES Creative, FIBES Publishing, dan FIBES Records.
15	Minggu 15 (6 – 8 Mei)	Logo FIBES	Membuat logo FIBES berdasarkan brief dan keterangan yang sudah diberikan. Logo yang dibuat meliputi FIBES Creative, FIBES Publishing, dan FIBES Records.
16	Minggu 16 (13 – 17 Mei 2024)	Logo FIBES	Membuat logo FIBES berdasarkan brief dan keterangan yang sudah diberikan. Logo yang dibuat meliputi FIBES Creative, FIBES Publishing, dan FIBES Records.
		Video promosi war tiket konser Kahitna	Membuat desain social media untuk promosi pembelian tiket konser Kahitna yang akan datang.
		Ilustrasi untuk konten zodiak dan ulang tahun Yovie & Nuno	Membuat aset ilustrasi untuk postingan zodiak dan ulang tahun Yovie & Nuno

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah uraian dari pelaksanaan kerja magang yang sudah penulis lakukan selama melaksanakan program magang di perusahaan YWMF. Uraian ini meliputi proses awal pengerjaan hingga akhirnya mendapatkan *approval*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Berikut adalah penjabaran dari proses pengerjaan tugas yang dilakukan dalam kegiatan magang yang dilaksanakan oleh penulis. Uraian ini

terdiri atas proyek-proyek terbesar yang sudah dikerjakan oleh penulis selama melaksanakan magang di perusahaan YWMF.

3.2.1.1 Lyric Video untuk Lagu “Sejauh Dua Benua”

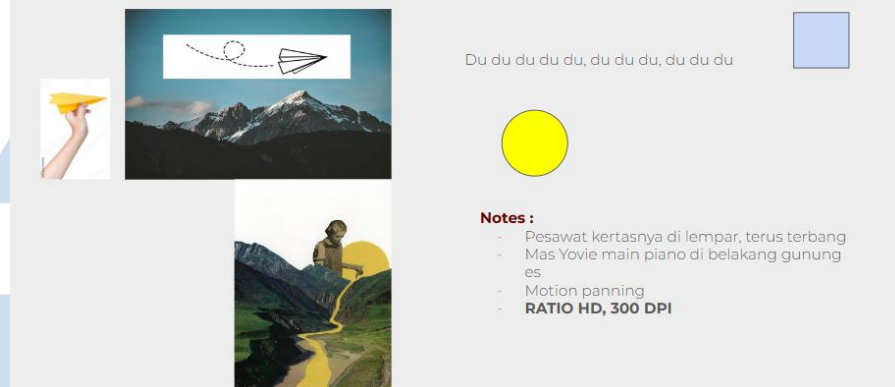
Proyek ini adalah salah satu proyek lirik video untuk lagu “Sejauh Dua Benua” yang dibawakan oleh band Kahitna. Lagu ini merupakan sebuah penghormatan terhadap salah satu anggota Kahitna yang telah meninggal dunia, yaitu mendiang Carlo Saba. Lagu ini memiliki makna tersirat yaitu meskipun Carlo Saba sudah berada jauh di sisi Yang Maha Kuasa, mendiang Carlo Saba tetap selalu berada dalam hati para anggota Kahitna. Mereka menganggap bahwa Kahitna tetap memiliki 9 anggota meskipun Carlo Saba sudah tiada. Maka dari itu, lagu ini memiliki *hashtag* #SelamanyaBersembilan. Video lirik dari lagu ini mengusung konsep *Collage Art* dan *Surrealism*, dengan *feel* yang ingin dicapai yaitu *memories* dan *fun*.



Gambar 3. 2 Konsep Lirik Video 'Sejauh Dua Benua'

Maka dari itu, dibuatlah satu *design deck* yang berisi konsep hingga penggunaan warna sebagai patokan untuk pengerjaan proyek ini. *design deck* ini juga sekaligus berfungsi sebagai *moodboard*, referensi, dan *storyboard* yang akan digunakan dalam pengerjaan video lirik ini kedepannya.

Scene 6



Gambar 3. 3 Storyboard dan Referensi untuk Scene 6

Warna-warna yang digunakan dalam proyek ini menggunakan warna *retro* dan memberikan kesan *vintage*, *classic*, dan perasaan nostalgia. Mengingat Kahitna adalah grup musik yang dibentuk dan berjaya di tahun 80an hingga 90an, warna-warna ini dipilih untuk digunakan dalam proyek ini agar mencapai tujuan yang diinginkan.

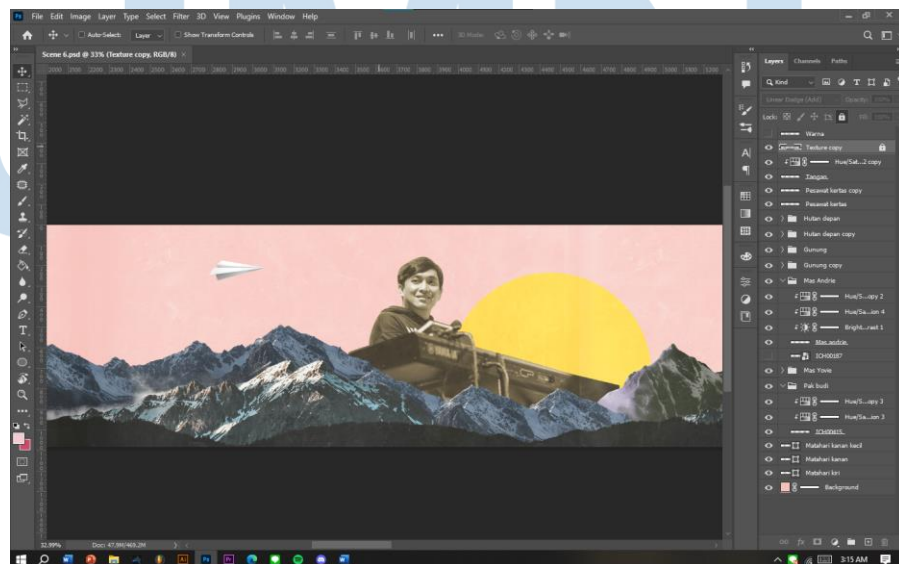
Color Palette



Gambar 3. 4 Color Pallette untuk Lirik Video 'Sejauh Dua Benua'

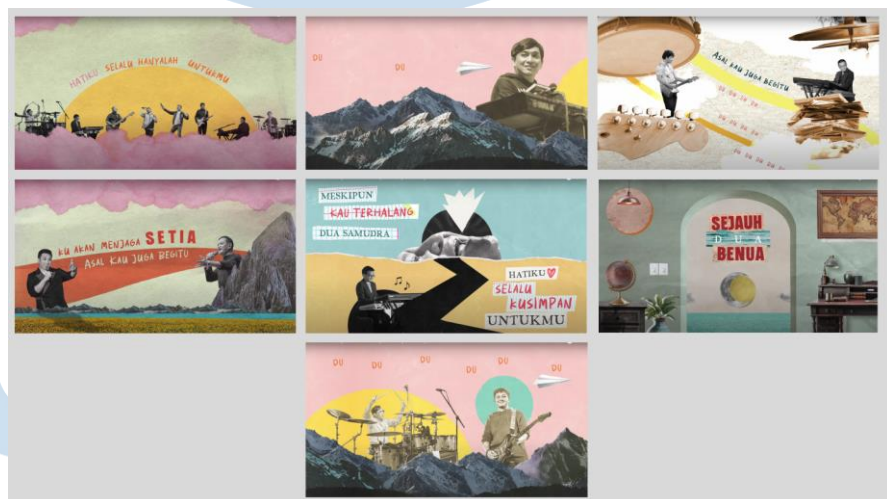
Dalam proyek ini, penulis ditugaskan untuk mewujudkan visual dari beberapa *scene* untuk video lirik yang akan dibuat. Pengerjaannya sendiri penulis lakukan menggunakan *software* Adobe Photoshop. Aset yang digunakan dalam pengerjaan proyek ini berasal

dari beberapa sumber. Untuk foto-foto artis yang digunakan, penulis menggunakan foto aset perusahaan yang sudah disediakan untuk proyek ini yang sebelumnya sudah dikurasi bersama-sama. Kemudian untuk beberapa aset lainnya, penulis dan rekan-rekan yang lain membuatnya sendiri dan beberapa lainnya ada yang diambil dari situs aset, yaitu Envato Elements dan Freepik. YWMF memiliki akses dan lisensi yang resmi untuk menggunakan aset dari kedua situs tersebut, sehingga dapat dipakai secara komersil. Proses pengerjaan video lirik ini memiliki langkah-langkah sebagai berikut. Pertama tim *Creative Development* merumuskan konsep dan gaya visual yang akan digarap. Apabila sudah mendapatkan *approval* dari *client*, *supervisi*, dan *project manager*, maka tim *Creative Development* kemudian membuat *storyboard* sebagai tumpuan dari setiap *scene*. Setelah itu, setiap *scene* akan di eksekusi dan dibuat visualnya dengan *software* Adobe Photoshop oleh tim Desain Grafis. *Software* yang digunakan harus menggunakan Adobe Photoshop karena nantinya proses *motion* akan dilakukan menggunakan *software* Adobe After Effects. Kedua *software* ini dapat mendukung pengerjaan format file satu sama lain sehingga dapat memudahkan proses *motion* yang nantinya akan dilakukan oleh tim Video.



Gambar 3. 5 Proses Pembuatan Scene

Video lirik ini memiliki total 18 *scene* yang pengerjaannya dibagikan kepada 6 orang. Penulis sendiri mengerjakan 4 *scene* berdasarkan *brief* dan *storyboard* yang sudah diberikan. Tetapi, dalam proses pengerjaan di kantor, ada beberapa hal yang mengharuskan penulis untuk mengerjakan beberapa *scene* tambahan. Beberapa faktor tersebut antara lain karena adanya karyawan dan rekan *intern* yang sedang cuti. Selain itu, beberapa karyawan sedang sibuk mengerjakan proyek lain yang memiliki tenggat waktu lebih dekat dan menjadi prioritas. Karena hal itu, penulis mengerjakan total 3 *scene* tambahan. Sehingga, apabila dihitung, penulis mengerjakan total ada 7 *scene*. Setiap *scene* sudah diberikan referensi dan detail yang harus diperhatikan. Dalam pengerjaan setiap *scene* dari proyek ini, tim *Creative Development* menggunakan satu referensi utama, yaitu video lirik dari band Green Day yang berjudul “Too Dumb to Die”. Video tersebut dipilih karena sama-sama memiliki *feel* dan gaya visual yang diinginkan seperti lagu “Sejauh Dua Benua” milik Kahitna.



Gambar 3. 6 *Scene* yang Dikerjakan oleh Penulis

Setiap *scene* dan video secara keseluruhan menggunakan aset yang diambil dari internet dengan lisensi komersial. Aset-aset yang digunakan diambil dari situs Envato Elements dan Freepik. Meskipun begitu, adapula beberapa aset yang perlu dibuat sendiri. Aset-aset yang dibuat sendiri terdiri dari foto-foto dari setiap member

Kahitna itu sendiri. Foto-foto yang digunakan dalam proyek ini sudah dikurasi dan dilakukan *retouch* terhadap semua foto yang digunakan. Ini dilakukan untuk mencapai tingkat estetis yang tinggi dan membuat setiap anggota dan artis yang terlibat terlihat bagus dan artistik. Setelah dilakukan kurasi, maka selanjutnya setiap foto anggota dipisahkan dari *backgroundnya* sehingga dapat digunakan dengan leluasa. Dalam beberapa *scene*, ada yang membutuhkan setiap anggota Kahitna untuk bergerak. Dalam kasus ini, bagian tubuh dari aset anggota Kahitna perlu untuk dipisahkan menjadi layer yang berbeda. Proses ini memakan waktu yang cukup banyak karena anggota dari Kahitna berjumlah total 9 orang, dan *scene* yang perlu diselesaikan ada banyak. Proses pemisahan dilakukan masing-masing oleh setiap orang yang mengerjakan setiap *scene* di proyek ini.

Selain itu, aset yang butuh dibuat sendiri adalah aset yang perlu dikustomisasi. Ornamen-ornamen yang sekiranya dapat dibuat dan dikustomisasi sendiri akan dibuat sendiri. Contohnya adalah aset matahari, ornamen, pancaran sinar, garis melengkung, dan lain-lain bisa dibuat sendiri menggunakan Photoshop.

Font yang digunakan dalam project ini juga sudah dikurasi bersama oleh tim Creative Development. Berdasarkan referensi dan berdasarkan moodboard yang sudah dibuat, dihasilkan beberapa pilihan *typeface* yang cocok untuk digunakan dalam proyek ini. Pada akhirnya, dipilih 3 *typeface* utama yang digunakan dalam proyek ini. Ketiga font tersebut adalah Arnel, Boyrun!, dan Alchemist Serif. Ketiga font ini didapatkan dan dibeli lisensinya lewat situs Envato Element sehingga dapat digunakan secara komersial oleh Kahitna. Berikut adalah keterangan dari setiap font yang digunakan dalam proyek ini.

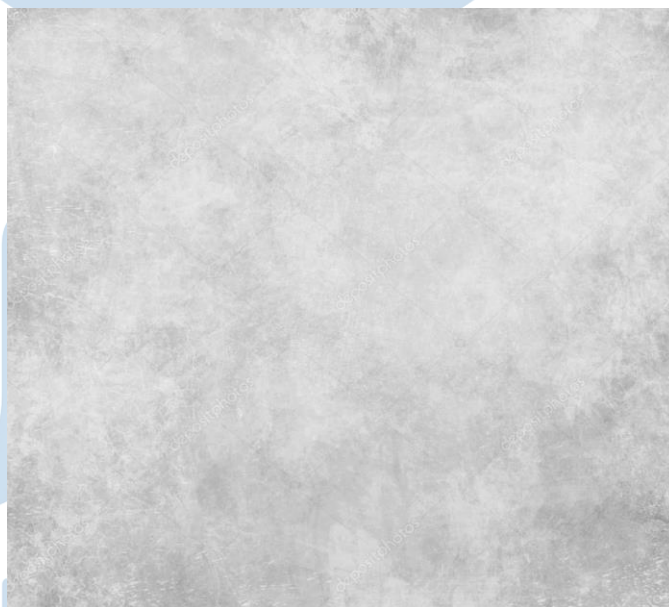
Tabel 3. 2 Keterangan Font untuk "Sejauh Dua Benua"

No.	Jenis Font	Preview	Keterangan
-----	------------	---------	------------

1.	Boyrun		<p>Memiliki <i>feel</i> yang nyentrik, surreal, dan dinamis. Font ini membuat sebuah <i>scene</i> menjadi lebih hidup.</p>
2.	Arnel		<p>Memiliki <i>feel</i> yang tegas, berbentuk tebal, dan kuat. Font ini cocok untuk dijadikan display dan penegasan kata-kata yang kuat.</p>
3.	Alchemist Serif		<p>Memiliki <i>feel</i> yang mewah, tetapi tetap terasa vintage dan retro. Selain itu font ini</p>

			memberikan kesan surreal yang lebih kuat.
--	--	--	---

Selain dari *font*, aset lain yang digunakan dalam proyek ini adalah aset tekstur. Tekstur yang digunakan untuk proyek ini adalah tekstur *grunge* dan *paper*. Tekstur ini digunakan untuk memperkuat *feel* retro dan *vintage* dalam video musik ini. Tekstur juga sangat krusial dan tidak boleh berbeda-beda. Dalam kasus ini, karena pengerjaannya dilakukan oleh beberapa orang, tim penulis menggunakan teknik yang berbeda-beda dalam menggunakan teksturnya. Maka dari itu, penulis dan rekan-rekan lainnya menyiapkan 1 tekstur yang sudah didiskusikan sebelumnya dan digunakan bersama-sama untuk proyek ini.



Gambar 3. 7 Tekstur Grunge

Dengan sistem ini, tekstur yang digunakan tidak berbeda-beda dan selaras. Dalam *preview* yang dilakukan untuk asistensi kepada supervisor, client, dan Project Manager, tekstur ditempelkan pada *preview* untuk setiap *scene*. Tetapi, ketika sudah dikirimkan

kepada tim video untuk dibuat menjadi gambar yang bergerak, semua tekstur tersebut dicopot dan diserahkan sepenuhnya kepada tim video untuk pembuatan teksturnya. Proses ini tentunya dilakukan atas diskusi yang sudah dilakukan sebelumnya. Tim video tetap berkordinasi dengan tim desain grafis dalam proses penggerakan gambar-gambarnya sehingga setiap gambar bergerak sesuai dengan apa yang sudah direncanakan sebelumnya. Proses penggerakan dan kordinasi ini sangatlah rumit dan perlu detail yang tinggi. Miskomunikasi juga beberapa kali terjadi dalam proses ini, tetapi semuanya dapat terselesaikan sehingga mendapatkan hasil yang diinginkan. Tim Video banyak berkomunikasi dan bertukar pikiran dengan tim Desain Grafis tentang bagaimana setiap *scene* harus bergerak, dan batasan-batasan apa saja yang sekiranya tidak bisa dilakukan oleh tim Video, dan bagaimana cara mengatasinya. Lirik video ini diunggah di *platform* YouTube dan sudah bisa ditonton di kanal YouTube Kahitna Official.

3.2.1.2 Website Perusahaan Fibes Creative

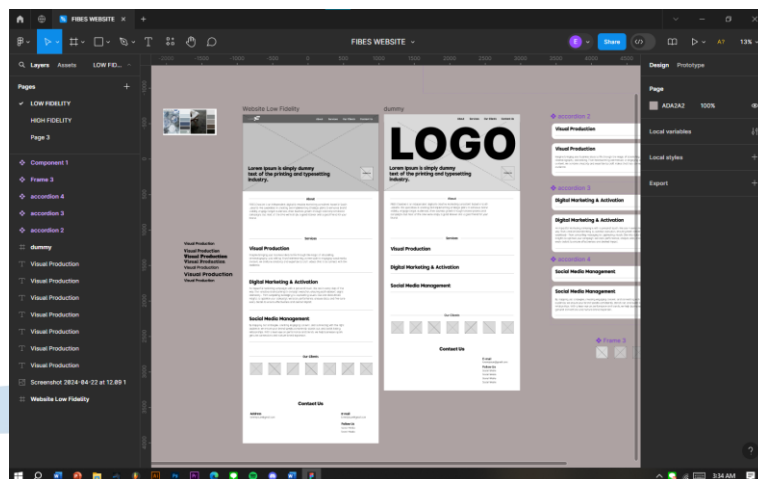
Proyek ini adalah proyek untuk website Fibes, dimana penulis ditugaskan untuk mewujudkan konsep dan kerangka *website* menjadi suatu *prototype* yang sudah dapat digunakan. Dalam proyek ini, penulis dibantu oleh seorang karyawan YWMF sebagai supervisi dalam mengerjakan proyek ini, dan juga seorang rekan *intern* yang juga ditugaskan untuk mengerjakan proyek ini bersama penulis. Pengerjaan proyek *website* ini menggunakan *software* Figma. Brief disampaikan oleh supervisi dalam bentuk dokumen di Google Docs. Penulis bersama rekan *intern* mengerjakan proyek ini bersama-sama dalam *software* Figma dengan fitur Team Project yang ada dalam *software* tersebut. Fitur ini membuat proses pengerjaan dan revisi menjadi sangat cepat dan efisien. FIBES menginginkan *website* mereka agar terlihat dinamis dan penuh nuansa kreatif, tetapi tetap mempertahankan *look* yang profesional. Dengan *brief* tersebut,

penulis dan rekan penulis melakukan *propose* referensi untuk *website* yang sedang dibuat. Referensi yang dipilih sebagai tumpuan utama adalah *look* dan navigasi dari *website* milik Echo!. Berikut adalah *website* Echo! yang digunakan sebagai referensi untuk proyek ini.



Gambar 3. 8 Website 1-888-Echo sebagai Referensi

Setelah sudah mendapatkan lampu hijau, maka penulis langsung membuat *low-fidelity* dari *website* yang akan dibuat. Berikut adalah *low-fidelity* dari *website* yang telah dikerjakan oleh penulis.

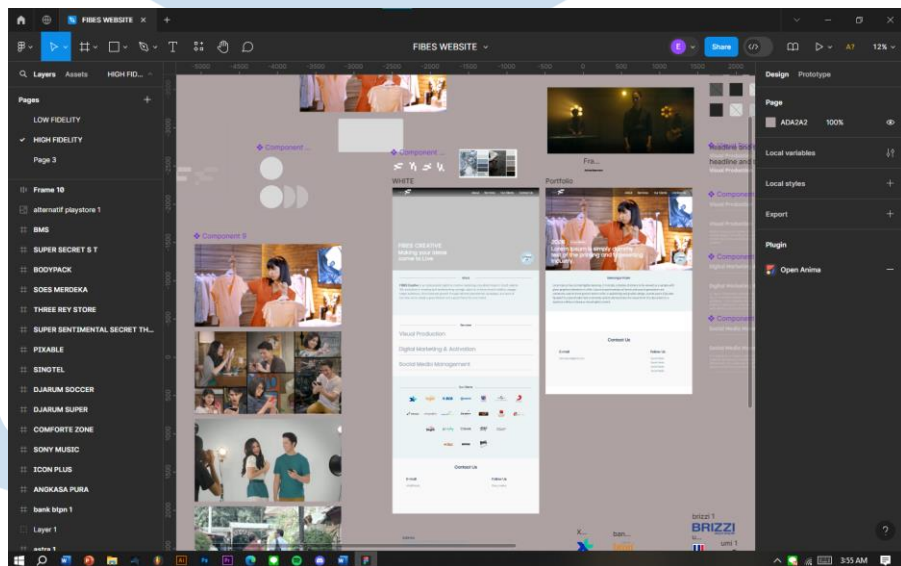


Gambar 3. 9 Proses Pengerjaan Low-Fidelity untuk Website FIBES

Setelah mendapatkan *feedback* dan melakukan beberapa revisi, penulis dapat membuat *high-fidelity*. Beberapa *feedback* yang diberikan oleh supervisi dan mentor penulis berupa beberapa penempatan elemen dan logo. Semua elemen yang tidak diperlukan

dalam *website* tersebut akan dihilangkan atau diubah layoutnya. Sebenarnya tidak ada teknik khusus dalam pembuatan elemen dan aset untuk projek ini. Ini dikarenakan setiap elemen yang digunakan dalam projek *website* ini adalah bentuk-bentuk geometris yang dengan mudah dibuat dalam *software* Figma. Sisanya hanyalah penempatan untuk aset-aset tersebut.

Feel utama yang diinginkan oleh *client* projek ini adalah simpel dan estetik. Maka dari itu, tidak banyak elemen yang digunakan selain fotografi dan video yang akan ditampilkan dalam *website* ini nantinya. Karena itu juga, semua informasi yang terkandung dalam *website* ini disatukan kedalam *homescreen* dari *website* ini. Sehingga pengguna *website* ini hanya butuh *scroll* saja untuk mengetahui semua informasi yang terkandung dalam *website* ini. Untuk informasi yang lebih detailnya lagi, pengguna akan diarahkan ke *page* tersendiri untuk setiap projeknya.



Gambar 3. 10 Pengerjaan High-Fidelity

Dalam projek ini juga, penulis mempelajari sesuatu yaitu setiap interaksi dan tombol CTA yang ada pada suatu *website* harus memiliki fungsi agar *website* menjadi efisien dan tidak berat ketika di *load*. Penulis diminta untuk menghilangkan setiap interaksi yang

hanya memiliki fungsi estetik. Dengan begitu, penulis harus memikirkan interaksi yang lebih efisien tetapi tetap memenuhi kesan dinamis dan kreatif.

Font yang digunakan dalam proyek ini terdiri dari 2 font. Kedua font tersebut antara lain adalah Francy untuk *title* dan Lato untuk *body text*. Berikut adalah keterangan untuk masing-masing font yang digunakan dalam proyek ini.

Tabel 3. 3 Font untuk proyek Website FIBES

No.	Nama Font	Preview	Keterangan
1.	Francy		<p>Francy merupakan font berjenis sans-serif yang sangat cocok digunakan untuk menjadi header dari suatu teks. Font ini memiliki feel yang tegas tetapi tetap dinamis dan tidak terlalu kaku. Ketebalan dari font ini juga pas dan cocok sekali untuk proyek yang membutuhkan kesan yang tegas tapi tidak kaku.</p>

2.	Lato Sans	<p>Penultimate The spirit is willing but the flesh is weak SCHADENFREUDE 3964 Elm Street and 1370 Rt. 21 The left hand does not know what the right hand is doing.</p>	<p>Lato sans adalah salah satu font yang populer digunakan untuk keperluan <i>body text</i>. Lato dikenal dengan kemampuannya yang sangat baik ketika dikombinasikan dengan font lainnya sehingga kombinasinya terlihat <i>balanced</i> dan menyatu dengan baik. Selain itu, font ini juga memiliki keterbacaan yang sangat baik sehingga cocok untuk digunakan sebagai <i>body text</i>.</p>
----	-----------	--	---

Kedua font diatas sudah disetujui dan diamankan lisensinya sehingga dapat dipakai oleh FIBES untuk keperluan projek ini. Ada beberapa font lainnya yang diajukan tetapi akhirnya ditolak. Diantaranya adalah font bernama Salmond dan Goldplay. Kedua font tersebut ditolak karena memiliki feel yang dianggap terlalu *fun* dan

tidak terasa profesional. Oleh karena itu, dicarilah font yang baru dan kemudian yang terpilih merupakan kombinasi dari Francy dan Lato.

Dalam proses layouting, penulis menggunakan bantuan *grid* dalam *software* Figma. *Grid* digunakan sebagai tumpuan agar *layout website* terlihat seimbang dan nyaman digunakan oleh pengguna. Selain itu, *grid* juga membantu dalam penyesuaian setiap laman agar selaras nantinya. Dalam penggunaannya, sesuai dengan *brief* yang diberikan, *layout* disusun dengan rapi dan simpel. Kesan dinamis dan kreatif nantinya akan diambil dari tipografi yang digunakan dan juga dari foto dan video yang digunakan. Foto dan video belum dimasukkan kedalam *high-fidelity* website tersebut karena beberapa alasan. Salah satu alasannya adalah *client* yang belum yakin dan masih mengkurasi setiap foto dan video yang ingin mereka tampilkan. Tetapi berdasarkan *preview* yang sudah diberikan kepada mereka, *client* sudah memberikan lampu hijau dan respon positif.

Website ini belum diluncurkan dan masih dalam tahap pengembangan oleh tim *coder* yang nantinya diambil alih oleh tim dari Pentacode. Pentacode bekerja sama dengan FIBES Creative untuk mewujudkan desain website mereka menjadi situs yang dapat berfungsi sepenuhnya dan dapat diakses oleh pengguna internet.

3.2.1.2.1 Ilustrasi untuk Kartu Ucapan Ramadhan dan *Holiday*

Penugasan ini diberikan langsung oleh supervisi kepada penulis untuk membuat ilustrasi kartu ucapan untuk bulan Ramadhan tahun 2024. YWMF memiliki tradisi untuk membuat kartu ucapan Ramadhan dengan ilustrasi yang unik setiap tahunnya. Kartu ucapan ini nantinya akan diberikan ke *client-client* dan orang-orang penting dan yang sudah memberikan kontribusi yang besar pada perusahaan.

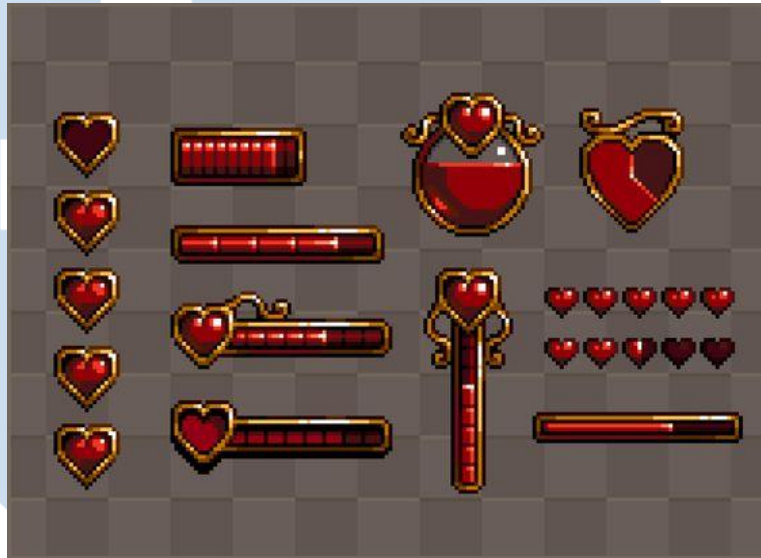
Dalam penugasan ini, penulis melakukan *propose* referensi dan gaya visual yang akan digunakan dalam pembuatan ilustrasi kartu ucapan Ramadhan ini. Penulis memberikan 3 gaya visual, antara lain adalah gaya visual anime, kartun, dan *pixel art*.



Gambar 3. 11 3 Gaya Visual yang Diajukan

Dari ketiga gaya visual tersebut, dipilih gaya visual bertipe *pixel art* untuk dipakai dalam ilustrasi kartu ucapan Ramadhan yang akan dibuat. Setelah itu, penulis mulai melakukan sketsa kasar sebagai *preview* dan kembali meminta *approval* dari supervisi untuk sketsa tersebut. Selain itu, ada perubahan konsep yang akan diwujudkan kedalam ilustrasi ini. Konsep yang akan digarap dalam ilustrasi ini diubah menjadi konsep “Mudik Lebaran”. Konsep dari ilustrasi “Mudik Lebaran” menceritakan sebuah keluarga yang pulang ke kampung halaman mereka, tetapi mereka membawa 1 rumah beserta isinya ke kampung halaman mereka. Selain itu, ada juga beberapa elemen seperti dalam *game* agar konsep *pixel art* dari ilustrasi ini lebih terasa. Ini merupakan permintaan tambahan yang diminta langsung oleh supervisi penulis. Beliau juga meminta *artwork* ini dibuat menjadi lebih *absurd* dan *out of the box*. Maka dari itu, penulis menambahkan beberapa elemen tambahan yang sekiranya dapat mencapai *goals* tersebut. Penulis menambahkan UFO, kambing ninja, hingga tukang bakso yang terbang di atas awan. Penambahan elemen tersebut mendapatkan respon positif dari supervisi dan rekan-rekan di

kantor. Selain itu, diminta juga beberapa aset visual yang berhubungan dengan *game retro*. Maka dari itu, penulis menambahkan beberapa referensi yang mungkin bisa dipakai dalam proyek ini. Setelah itu, ditemukanlah referensi utama yang mungkin bisa dijadikan tumpuan untuk visual GUI dalam proyek ini.



Gambar 3. 12 Referensi GUI Pixel Art
Sumber: Pinterest

Dari referensi diatas, penulis mengambil elemen *bar* yang biasanya menggambarkan suatu proses dalam *game*. Dalam penerapannya di proyek ini, penulis menggambarkan perjalanan yang sedang dijalani oleh keluarga pemudik itu menjadi suatu *milestone* dan progres yang terus maju ke tempat tujuannya.



Gambar 3. 13 GUI Bar Progres Mudik

Setelah *artwork* di *approve* dan tidak ada revisi atau tambahan lagi, maka selanjutnya adalah membuat daftar penerima kartu ucapan. Penerima kartu ucapan ini juga dibagi menjadi 2 desain yang berbeda. Untuk para penerima yang merayakan Ramadhan atau muslim, kartu ucapan bertuliskan “Selamat Lebaran”. Sedangkan

untuk penerima yang tidak merayakan lebaran atau non-muslim, mereka mendapatkan kartu ucapan dengan bertuliskan “Happy Holiday”. Berikut adalah hasil akhir dari karya ilustrasi kartu ucapan Ramadhan yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3. 14 Kartu Ucapan Ramadhan Final

Setelah desain dibuat dan disusun kedalam format yang siap cetak, selanjutnya kartu ucapan akan dicetak ke tempat percetakan terdekat yang ada di area sekitar kantor. Pencetakan dilakukan oleh karyawan perusahaan.

3.2.1.3 Animasi Anniversary untuk Lagu “Adu Rayu”

Projek ini merupakan projek untuk merayakan ulang tahun dari lagu “Adu Rayu” yang merupakan kolaborasi dari Yovie Widianto, Tulus, Glenn Fredly. Lagu ini menceritakan tentang pasangan yang menjalani LDR atau *long distance relationship* karena pekerjaan mereka. Perempuan yang ada dalam *music video* menemukan lelaki lain ketika menjalani pekerjaannya dan membuat hatinya ragu terhadap hubungan yang sedang ia jalani dengan

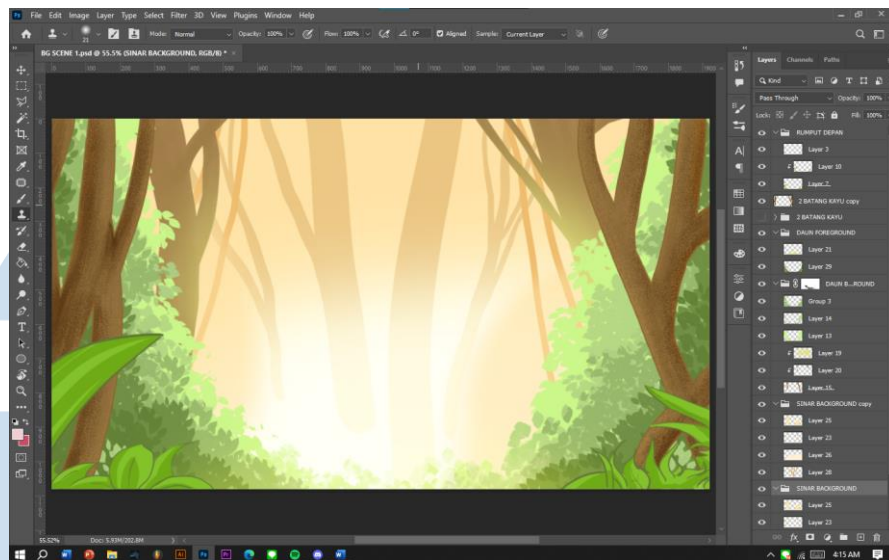
pacarnya yang sekarang. Video musik untuk lagu “Adu Rayu” ini memiliki *open ending* yang membuat setiap audiens dapat menebak-nebak dan menyimpulkan sendiri *ending* dari cerita di MV tersebut. Animasi yang dibuat untuk *anniversary* dari lagu ini dibuat berdasarkan *scene* yang ada di *music video* lagu ini.



Gambar 3. 15 Salah Satu Scene Referensi dari Music Video Adu Rayu

Dalam projek ini, pengerjaan dilakukan oleh tim *Creative Development* dan dipegang secara penuh oleh *intern* yang sedang melaksanakan magang di perusahaan. Penulis sendiri bertugas sebagai penyedia aset *background* untuk animasi ini. Pembuatan *background* untuk animasi ini terbilang rumit dan cukup menantang karena setiap *layer* harus dibuat rapi dan terpisah. Karena jika tidak terpisah, maka proses animasi akan sangat sulit.

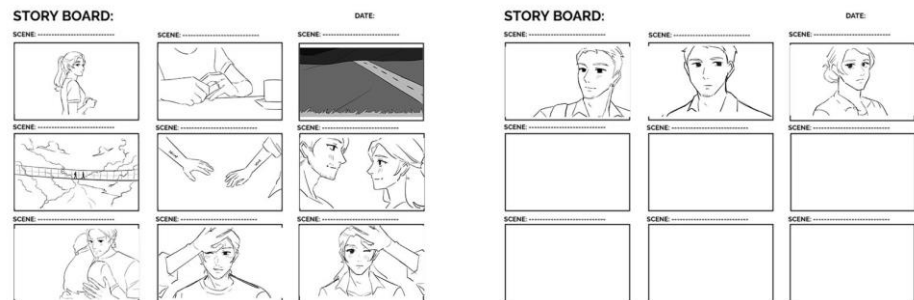
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3. 16 Proses Pembuatan Scene 1 Dari Animasi

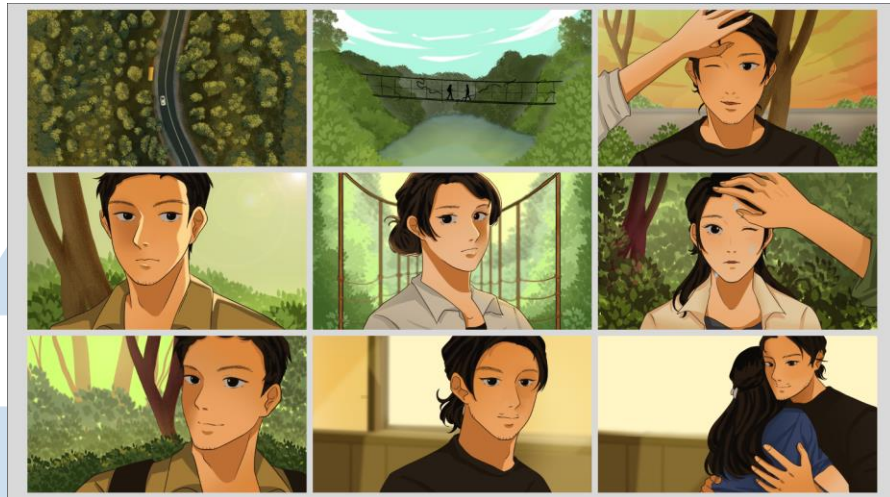
Scene yang ada dalam video animasi itu memiliki *background* yang berbeda-beda. Tetapi ada pula *scene* yang memiliki *background* yang sama dan dapat menggunakan aset *background* yang sudah dibuat sebelumnya. Pengulangan aset ini dilakukan untuk menghemat waktu dan memaksimalkan efisiensi pekerjaan. Meski begitu, pengulangan aset perlu diperhatikan agar tidak terlihat monoton. Setiap pengerjaan *scene* diawasi dan disupervisi oleh karyawan sekaligus mentor penulis sesama anggota tim *Creative Development* dan setiap *scene* juga harus berdasarkan *approval* dari supervisi.

Pertama-tama, tim membuat konsep visual, gaya visual, dan *moodboard* untuk diajukan kepada supervisi. Setelah semuanya sudah di *approve*, selanjutnya adalah pembuatan *storyboard*. Dalam pembuatan *storyboard*, tim sangat bertumpu kepada pendapat dan arahan tim Video karena ini akan menyangkut dengan pergerakan animasi nantinya. Setelah semuanya sepakat dengan *storyboard* yang sudah dibuat, maka selanjutnya kami mengajukannya kembali kepada supervisi. Setelah mendapatkan *approval*, maka kami mulai mengeksekusi setiap *scene* yang sudah dibuat. Berikut adalah *storyboard* yang menjadi patokan pembuatan animasi ini.



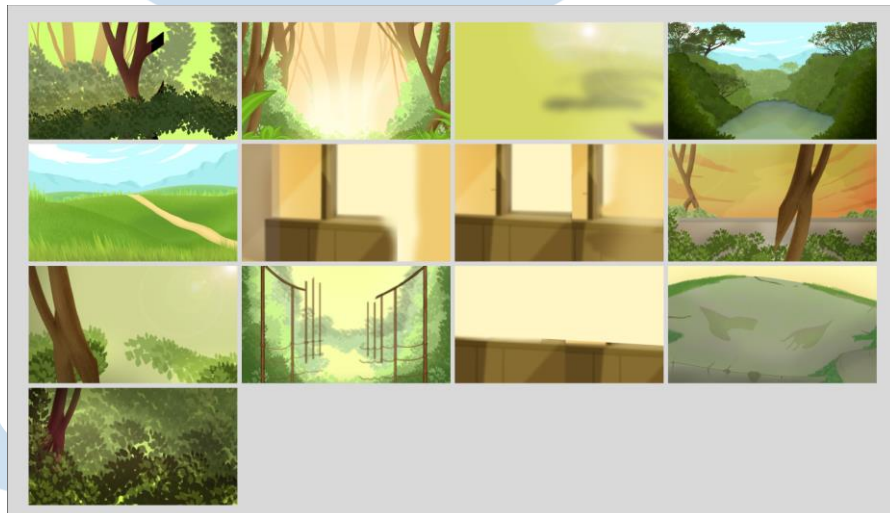
Gambar 3. 17 Storyboard Animasi Adu Rayu

Secara kasar animasi ini memiliki 12 *scene* dengan aset yang berbeda-beda. Setiap *scene* diambil langsung dari video musik asli dari lagu Adu Rayu itu sendiri, dan dengan beberapa penyesuaian tentunya. Tim kreatif juga melakukan kurasi dan mendiskusikan *scene* mana saja yang akan diwujudkan kedalam animasi ini. Beberapa *scene* yang secara teknis tidak memungkinkan, atau kurang bagus untuk dimasukkan kedalam proyek ini tidak akan dimasukkan kedalam *storyboard*. Animasi ini memiliki beberapa *scene* dengan aset yang sama, sehingga penulis dan rekan-rekan dapat menggunakan kembali aset yang sudah dibuat sebelumnya. Dalam pembuatan aset-asetnya, penulis dan tim mendiskusikan bagaimana cara mewujudkan gaya visual yang diinginkan secara teknis dalam Photoshop. Penulis dan rekan-rekan mendiskusikan *brush* apa yang akan digunakan, *color palette*, hingga pose seperti apa yang akan dimasukkan. Apakah pose harus dirubah atau tidak, dan beberapa objek yang ada dalam video harus diubah atau tidak.



Gambar 3. 18 Preview Dari Scene yang Sudah Menerima Approval

Dalam tim yang terbagi kedalam 5 anggota, kami membagi tugas dengan susunan 2 orang yang bertugas untuk *line art*, 1 orang untuk *coloring*, 1 orang untuk pengerjaan *background*, dan 1 orang yang bertugas untuk membuat animasi. Penulis sendiri disini bertugas sebagai penyedia aset *background* dalam animasi ini.



Gambar 3. 19 Aset Background yang Sudah Dikerjakan dan Mendapat Approval

Dalam membuat *background* untuk animasi ini, penulis menggunakan warna yang sudah disediakan dalam *moodboard* agar *feel* dari projek ini tetap sama. Brush yang digunakan untuk *background* dalam projek ini menggunakan brush bertipe *water color*, sesuai dengan hasil diskusi dengan tim. Hal yang perlu diperhatikan

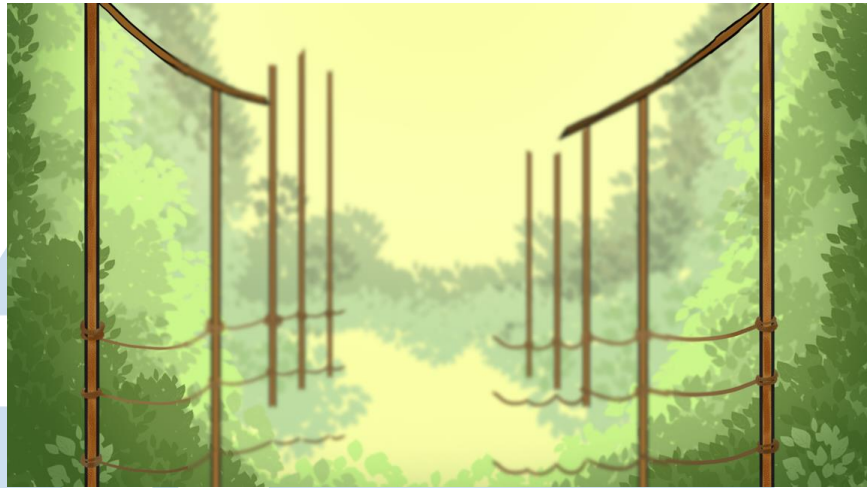
adalah setiap objek dan layer dari animasi ini harus terpisah dan juga harus memperhatikan *safe space* dari setiap *scene*. Mengingat tidak semua bagian *background* bisa dilihat dari setiap *scene*, maka penulis membuat beberapa *scene* tidak memiliki *background* yang sepenuhnya bisa dilihat. Karena pada akhirnya, *background* tersebut akan tertutup atau terhalang oleh objek utama dalam *scene* tersebut. Sebagai contoh bisa dilihat dalam *scene* jembatan berikut ini.



Gambar 3. 20 Scene jembatan animasi Adu Rayu

Scene diatas memperlihatkan seorang wanita di atas jembatan. Apabila dilihat secara penuh, maka akan menjadi gambar yang sempurna. Tetapi, dalam proses pembuatannya, jembatan tersebut tidak dibuat sepenuhnya dan apabila gambar wanita tersebut dihilangkan, maka akan menjadi seperti ini.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 21 Background jembatan animasi Adu Rayu

Apabila wanita tersebut dihilangkan, maka *background* hanya akan terlihat seperti gambaran abstrak dan gambaran yang belum selesai. *Background* tersebut sengaja dibuat terlihat seperti itu karena beberapa alasan. Pertama adalah untuk mempersingkat waktu proses gambar dan pewarnaan, kedua adalah untuk mempermudah dalam memisahkan layer sehingga mempermudah proses animasi dan *motion* nantinya. Animasi untuk perayaan *anniversary* ini akan diunggah ke *platform* Instagram dan akan diunggah dalam bentuk Instagram Reels dan Instagram Story.

3.2.1.4 *Doodle Art* Ucapan Ramadhan untuk KIM

Proyek ini merupakan salah satu proyek postingan *social media* milik KIM. Visual yang digunakan dalam proyek ini menggunakan 2 jenis gaya visual sekaligus, yaitu fotografi dan ilustrasi. Ilustrasi digambarkan langsung pada foto para anggota KIM sehingga menghasilkan gambar yang seakan adalah hasil coretan spidol pada foto-foto tersebut.

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



Gambar 3. 22 Ucapan Lebaran KIM

Proyek ini ditugaskan langsung oleh *Project Officer* kepada penulis. Beliau langsung memberikan *creative brief* dan referensi visual yang diinginkan langsung kepada penulis. Pada awalnya, penulis diminta untuk langsung menggambarkan *doodle* pada foto *placeholder* yang sudah disediakan beserta beberapa konsep dan gaya visual pilihan yang sudah didiskusikan bersama dalam tim *Creative Development*. Akhirnya dari beberapa referensi, dipilih satu konsep dan gaya visual yang bisa dijadikan patokan untuk proyek ini. Berikut adalah referensi dan patokan utama untuk proyek ini.

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



Gambar 3. 23 Referensi Stranger Things
Sumber: Pinterest

Gaya visual *doodle* yang ingin digambarkan dalam proyek ini adalah *handdrawn* murni, dan tidak memakai aset-aset doodle yang siap pakai di internet. Karena *feel* yang ingin didapatkan dalam proyek ini adalah *fun*, dan ingin menceritakan bahwa semua doodle tersebut adalah seakan gambaran dari para artisnya. Maka dari itu aset yang dibuat dalam proyek ini ingin 100% dibuat dengan tangan, kecuali beberapa teks dan *title* diperbolehkan untuk menggunakan Text Tool dan *font* yang sesuai dengan tema proyek ini.

Font yang digunakan dalam proyek ini sebenarnya menggunakan font yang sama dengan yang digunakan dalam proyek lirik video lagu ‘Sejauh Dua Benua’. Hal ini disebabkan oleh beberapa alasan, yang pertama adalah karena *feel* yang ingin dicapai itu mirip dengan proyek lirik video ‘Sejauh Dua Benua’, yaitu *fun*, kemudian adalah adanya kebetulan dimana kedua proyek ini dikerjakan dalam waktu yang berdekatan. Sehingga aset-aset yang digunakan masih ‘*fresh*’ dan masih tersedia di penyimpanan perangkat masing-masing

anggota, termasuk milik penulis. Meskipun begitu, setelah dilakukan diskusi dan *brainstorming*, *font-font* ini mendapatkan *approval* dan diperbolehkan untuk dipakai dalam proyek ini. *Font* ini digunakan sebagai keterangan nama dari setiap personel KIM. Penggunaan dari setiap *font* disesuaikan dengan setiap *personality* yang dimiliki oleh masing-masing personel. Berikut adalah tabel yang menjelaskan penggunaan setiap font dalam proyek ini.

Tabel 3. 4 Penggunaan Font KIM

No.	Nama font	Penggunaan	Preview
1.	Boyrun!	Digunakan sebagai keterangan nama untuk Rachel Rae. Font ini cocok dengan kepribadian Rachel yang bebas dan selalu ingin mencoba hal baru. Rachel juga menyukai gaya <i>fashion</i> yang <i>rebel</i> .	
		Selain digunakan untuk nama Rachel, font ini digunakan sebagai kutipan teks yang dikatakan oleh masing-masing personel. Font ini dianggap memiliki kesan yang paling dinamis dan mencolok, sehingga cocok digunakan	

		<p>untuk menjadi kutipan teks setiap personel dalam proyek ini.</p>	
2.	Arnel	<p>Digunakan sebagai keterangan nama untuk Arsy Widiyanto. Font ini dianggap cocok dengan kepribadian Arsy yang lucu dan senang bercanda, tetapi tetap bisa diajak serius, tegas, dan disiplin.</p>	
		<p>Selain digunakan untuk <i>display</i> nama Arsy, font ini juga digunakan untuk <i>display</i> dari ucapan Selamat Idul Fitri untuk proyek ini. Alasannya adalah karena font ini adalah yang paling tegas, tebal, dan memiliki daya tarik yang paling tinggi sehingga audiens dapat langsung menangkap informasi bahwa</p>	


		postingan ini adalah postingan ucapan Ramadhan.	
3.	Alchemist Serif	Digunakan sebagai keterangan nama untuk Gusty Pratama. Dikenal sebagai seorang yang elegan dan <i>fashionable</i> , nama Gusty ditulis menggunakan font serif. Alchemist Serif memiliki kesan yang elegan dan serius, tetapi bentuk guratannya masih memberikan kesan yang fun.	

Foto *placeholder* akan diganti dengan foto yang lebih pantas dan lebih sesuai dengan tema dan konsep apabila aset yang dibutuhkan sudah tersedia. Sehingga pada langkah ini, *output* yang dihasilkan dari proses ini hanya disebut *dummy content*. Apabila *dummy content* sudah menerima *approval* dari supervisi dan *Project Officer*, maka proyek sudah aman untuk diteruskan dan langkah selanjutnya hanyalah tinggal mengganti foto *placeholder* dengan foto yang lebih baik kualitasnya. Pada awal pembuatan, penulis diberikan foto artisnya saja yang belum sesuai dengan tema Ramadhan. Awal dari *dummy content* yang dibuat adalah sebagai berikut.



Gambar 3. 24 Dummy Content

Foto dan beberapa aset yang dibuat masih belum sesuai dengan tema dan *feel* yang ingin dicapai. Kendala yang ditemukan adalah ternyata beberapa aset yang sudah dibuat oleh penulis tidak sesuai dengan foto yang akan digunakan. Sehingga penulis harus membuat aset-aset baru yang sesuai dengan foto yang baru. Proses ini cukup memakan waktu dan seakan memulai dari awal lagi. Tetapi karena *feel*, *moodboard*, dan *big ideanya* sudah ditentukan, maka penulis tidak kesulitan untuk membuatnya kembali. Hal ini adalah salah satu pelajaran yang paling berharga bagi penulis sendiri.

Adapun aset dan *doodle* yang diinginkan untuk postingan ini adalah yang berkaitan dengan Ramadhan. Maka dari itu penulis membuat aset-aset doodle seperti masjid, lampion, awan, laut, perahu, dan beberapa makanan yang biasanya disajikan di hari lebaran. Selain itu, penulis juga menambahkan beberapa aset yang lebih dinamis dan menarik, walaupun kurang berkaitan dengan tema lebaran, tetapi aset tersebut dapat membuat *artwork* ini lebih meriah dan estetik.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani kegiatan magang dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, penulis tentunya mengalami kendala. Salah satunya adalah kendala di perangkat yang penulis gunakan. Laptop yang digunakan oleh penulis bukanlah laptop yang dirancang untuk mengerjakan pekerjaan yang berat, sehingga ketika mengerjakan tugas-tugas yang membutuhkan kinerja perangkat yang tinggi, penulis akan membutuhkan waktu yang cukup lama dikarenakan laptop yang penulis gunakan akan berjalan dengan lambat.

Selain itu, kendala yang penulis alami adalah kesulitan untuk menerjemahkan keinginan *client* dan *brief* yang diminta kedalam bentuk visual yang dibutuhkan. Dalam menerjemahkan *brief*, terkadang kita harus mengetahui selera dari *client* itu sendiri dan juga dibutuhkan *taste* estetik yang baik. Seringkali penulis belum mengetahui selera dari *client*, dan juga *taste* estetik dari penulis masih perlu diasah kembali.

Kendala lainnya yang dialami penulis adalah adanya miskomunikasi dengan rekan kerja dan atasan. Ada beberapa faktor yang memengaruhi hal ini, diantaranya adalah kurangnya komunikasi dan tidak adanya *follow up* dan konfirmasi antar rekan kerja. Walaupun ini adalah hal yang biasa terjadi dimana saja, tetapi hal ini dapat diminimalisir dengan cara memperbaiki komunikasi dan kekompakan dalam lingkungan kerja. Ada juga kendala dimana salah satu rekan penulis tidak dapat melakukan tugasnya dengan baik dalam suatu proyek kelompok. Masalah tersebut dapat terselesaikan dengan kerja sama dan pengertian dari satu sama lain.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari kendala-kendala yang sudah penulis jabarkan diatas, berikut adalah cara penulis menyelesaikan permasalahan yang dialami. Meskipun ada masalah yang tidak dapat benar-benar diselesaikan, setidaknya ada usaha-usaha untuk meminimalisir terjadinya kendala tersebut.

Solusi dari masalah perangkat penulis yang kurang memadai adalah dengan membawa pekerjaan yang berat tersebut ke rumah. Penulis memiliki perangkat komputer yang lebih memadai, tetapi sayangnya tidak bisa penulis

bawa ke lingkungan kantor. Maka dari itu, apabila memungkinkan, pekerjaan yang berat akan penulis selesaikan di rumah. Apabila tidak memungkinkan untuk dibawa ke rumah, maka penulis akan menggunakan perangkat PC milik kantor, meskipun harus kordinasi dengan rekan penulis yang lainnya untuk menggunakannya secara bergantian. Dan apabila masih tidak bisa, maka terpaksa penulis harus bersabar dan menggunakan perangkat sendiri. Penulis akan menutup semua *tab software* yang sedang terbuka untuk memaksimalkan kinerja laptop.

Solusi dari masalah kedua adalah dengan memahami selera dan *goals* dari setiap *client* yang memberikan *brief*. Seiring berjalannya waktu dan jam terbang di perusahaan YWMF, penulis jadi mengetahui selera setiap *client* dan artis yang memberikan *brief*. Selain itu, penulis juga secara rutin berlatih dan melihat-lihat referensi kreatif dari situs di internet untuk meningkatkan *taste* dalam desain.

Terakhir, solusi untuk setiap miskomunikasi yang terkadang terjadi adalah dengan banyak berkomunikasi dan berinteraksi dengan rekan-rekan kerja. Apabila ada yang kurang dipahami, maka sebaiknya segera ditanyakan, dikonfirmasi, dan dilakukan *follow up*. Dengan begitu, akan terjalin komunikasi yang baik sehingga pekerjaan pun akan selesai dengan cepat dan menghasilkan *output* yang diinginkan.

