



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

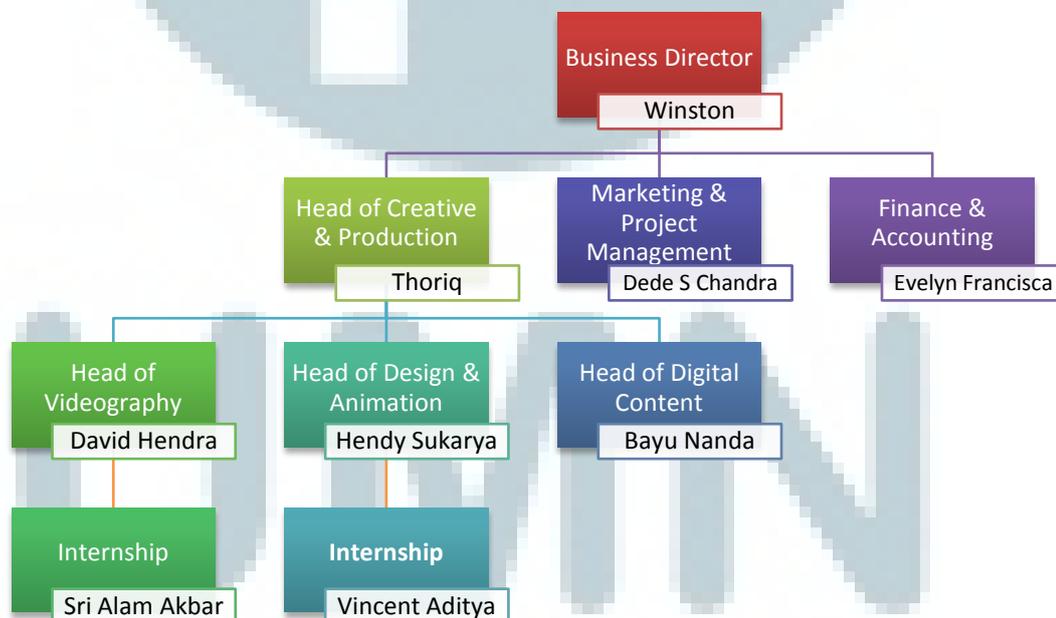
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam pelaksanaan kerja magang penulis ditempatkan di departemen *Creative & Production* sebagai *graphic & multimedia designer intern*, dibawah bimbingan *Head of Creative & Production*, Thoriq Yasirahmansyah. Departemen *Creative & Production* membawahi beberapa departemen lagi yaitu departemen *videography* yang dikepalai oleh David Hendra, departemen *design & animation* yang dikepalai oleh Hendy Sukarya.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi *Planktonlabs* Dengan *Internship*

Dalam pelaksanaan kerja magang penulis berfungsi sebagai *internship graphic & multimedia designer intern* yang bekerja secara paralel sesuai jenis proyek yang diterima dari klien, baik di departemen *videography* maupun departemen *design & animation*. Penulis diperlakukan sama seperti pekerja *fulltime* di *Planktonlabs*, dengan beban dan tanggung jawab pekerjaan yang sama.

3.1.1 Workflow Perusahaan

Planktonlabs dalam menerima setiap proyek dari klien sudah memiliki *workflow perusahaan* yang sudah dirancang sedemikian rupa. Berikut adalah struktur organisasi perusahaan *PT. Multi Kreatif Karya Mandiri* atau *Planktonlabs*:



Gambar 3.2 Workflow Perusahaan *Planktonlabs*

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama pelaksanaan kerja magang, proyek-proyek desain yang penulis kerjakan semuanya membantu setiap proyek dari klien. Proyek desain yang penulis kerjakan sebagian besar dalam bidang multimedia yaitu *video editing*, *motion graphic*, juga dalam bidang desain grafis seperti *digital imaging*.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1 Proses Pelaksanaan

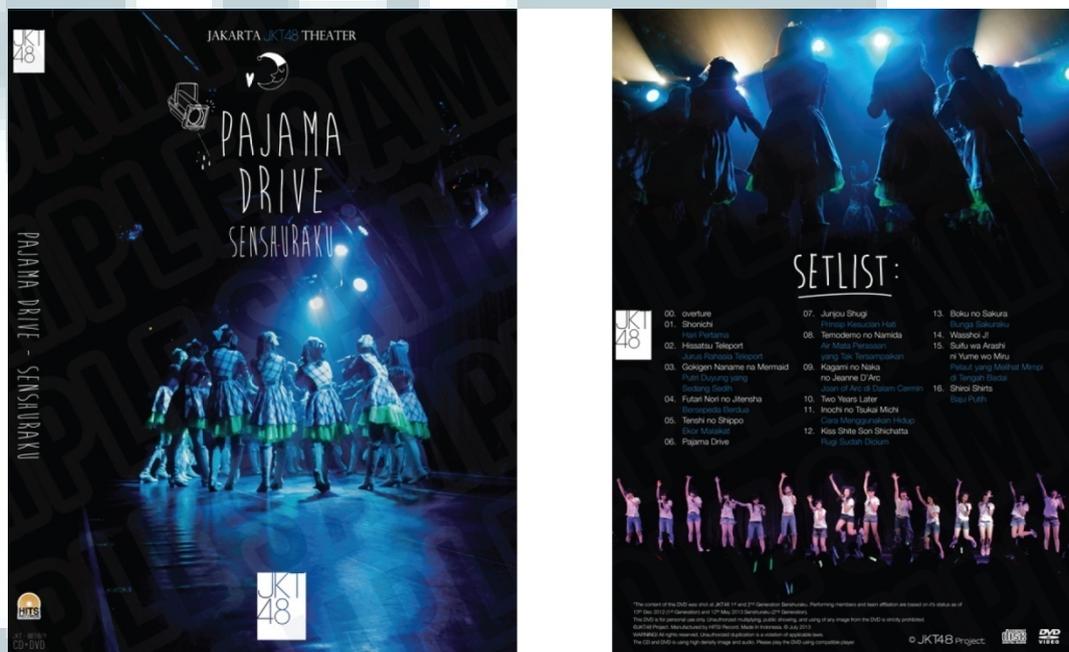
Selama pelaksanaan kerja magang, penulis banyak mendapatkan pengalaman dan keterampilan baru selama bekerja di *Planktonlabs*. Mental kerja penulis sangat berkembang. Penulis dilatih untuk memiliki mental kerja seorang desainer profesional antara lain disiplin waktu, kemampuan bekerjasama dalam tim maupun bekerja secara individu dibawah tekanan, kematangan emosi seperti kesabaran, serta kemampuan memahami *brief* pekerjaan yang diberikan dan mengerjakannya dengan benar dan tepat waktu dalam pengumpulan hasil pekerjaan. Tanggung jawab dan integritas penulis untuk menjadi seorang desainer profesional sangat dilatih.

Untuk keterampilan teknis, penulis banyak mendapatkan *skill* baru dalam penguasaan *software* yang digunakan. Banyak tips dan trik secara teknis yang penulis baru dapatkan selama kerja magang, cara praktis yang meningkatkan

kecepatan kerja dalam penggunaan *software*, format media, maupun fungsi *feature/tools* pada *software-software* tersebut.

Dari sekian banyak proyek-proyek desain yang penulis telah kerjakan selama pelaksanaan kerja magang, penulis akan menjelaskan 6 proyek yang paling banyak memberikan pembelajaran bagi penulis sebagai seorang *graphic & multimedia designer*.

1. *Opening Title DVD JKT48: Pajama Drive*



Gambar 3.3 Sampul DVD Konser *JKT48: Pajama Drive*

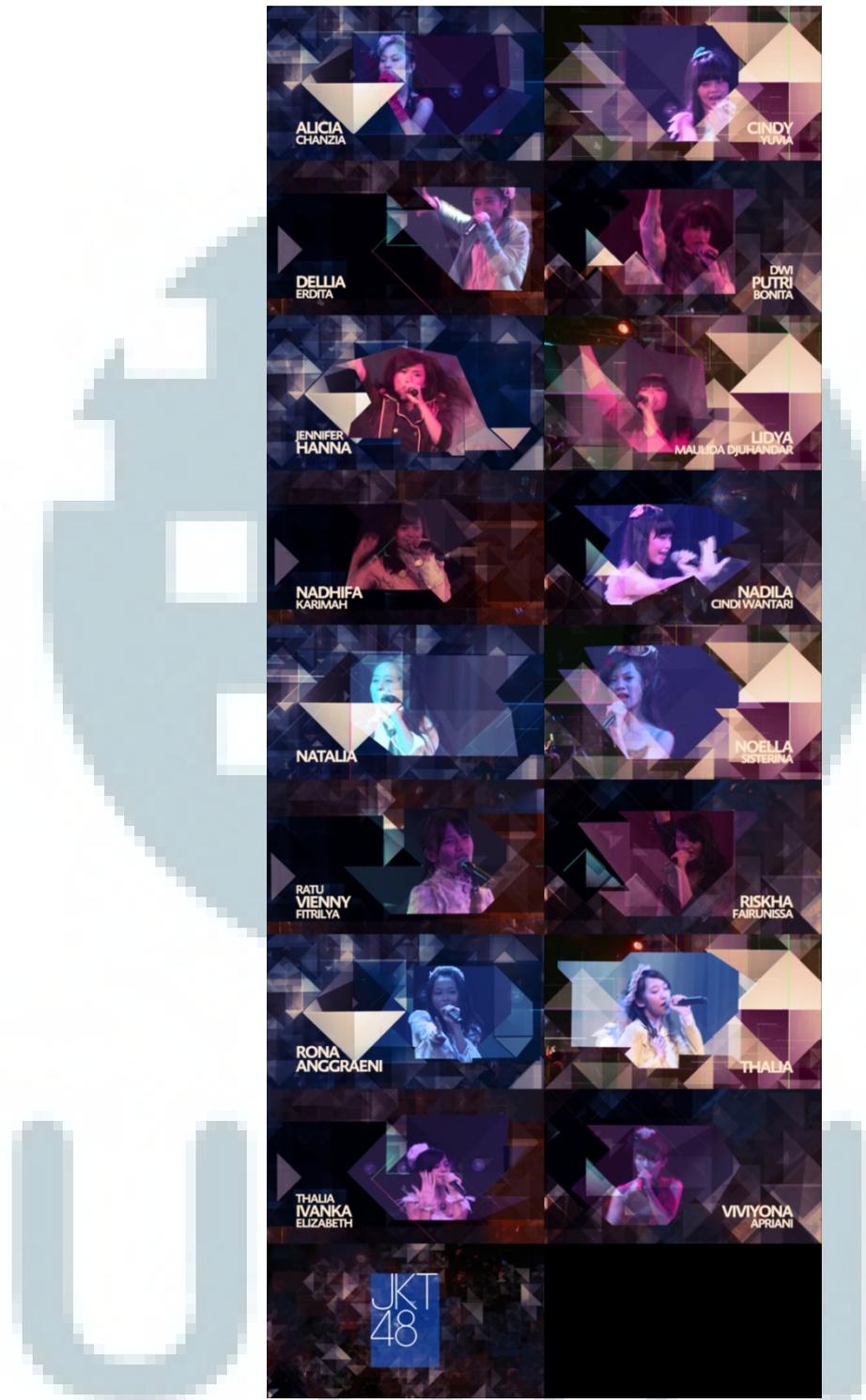
(sumber: *Rakuten.co.id*)

JKT48 adalah *idol group* Indonesia yang namanya berasal dari kota asal Jakarta dan *idol group* Jepang, *AKB48*. Terbentuk pada tahun 2011, *JKT48* adalah *sister group* dari *AKB48* pertama di luar Jepang yang mengadopsi konsep “*idols*

you can meet". Para penggemar *JKT48* dapat menonton penampilan *JKT48* pada teater grup tersebut, yang merupakan replika dari teater *AKB48* di Akihabara.

Di bawah departemen *Design & Animation Planktonlabs*, penulis bersama *internship* Sri Alam Akbar (DKV ITB 2010) bekerja sama dalam membuat *opening title* untuk DVD konser dari grup *JKT48: Pajama Drive*. Menurut Jon Krasner (2008:26) *opening title* adalah kumpulan gambar yang pertama kali dilihat oleh penonton saat menonton sebuah film. *Opening title* dibuat untuk merepresentasikan konteks dari sebuah film dan memberikan ekspektasi mengenai atmosfer dan *tone* dari film tersebut.

Penulis bersama Alam diberikan *brief* kerja dan dibimbing oleh Hendy (*Head of Design & Animation*) untuk membuat *opening title* dengan bentuk geometris. Bentuk geometris dipilih agar menimbulkan kesan futuristik, modern pada DVD konser *Pajama Drive JKT48*. Penulis bersama Alam memilih untuk membuat *opening scene* yang kompleks dengan bentuk dasar segitiga. Pemilihan warna pada *opening title* pun disesuaikan dengan *tone*, atmosfer warna pada konser *Pajama Drive JKT48* yaitu warna biru, ungu, dan *pink*. Setelah konsep kerja disampaikan kepada Hendy dan sudah disetujui, maka penulis dan Alam bekerjasama dalam pembuatan *opening title Pajama Drive JKT48*. Pembuatan *opening title* dilakukan dengan *software Adobe After Effects*. Hendy sebagai pembimbing lapangan juga memberikan video tutorial teknik pembuatan *motion graphic* yang sesuai untuk *opening title Pajama Drive JKT48*.



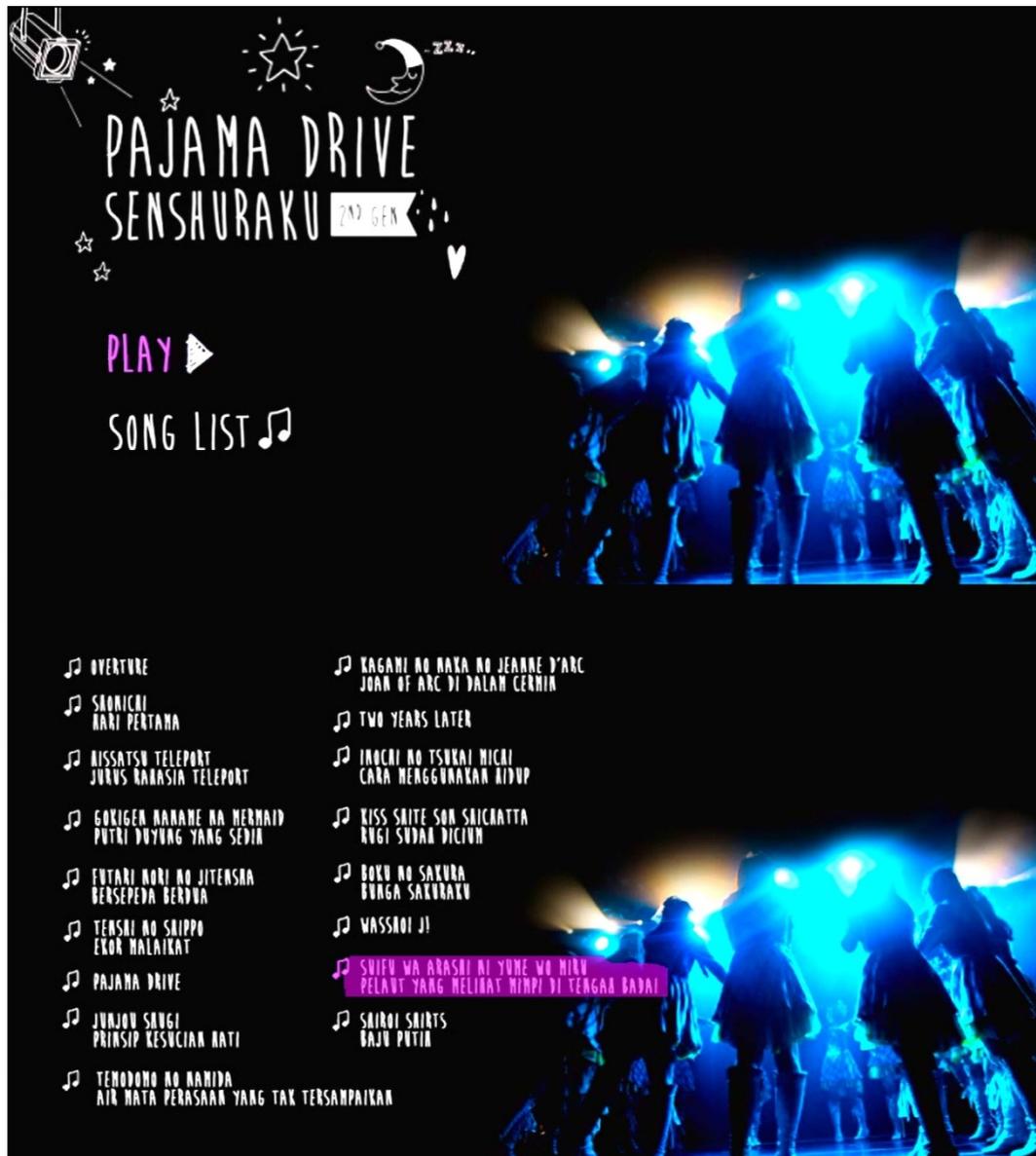
Gambar 3.4 Screenshot hasil opening title DVD Konser JKT48: Pajama Drive

2. *Video Editing DVD JKT48: Pajama Drive*

Di bawah departemen *Videography Planktonlabs*, penulis bersama *internship* Alam membantu proses *video editing* DVD *JKT48: Pajama Drive*. Peran penulis dalam proses *video editing* adalah memilih *scene-scene shooting* konser *JKT48: Pajama Drive* sesuai *shotlist* yang diberikan oleh David (*Head of Videography Planktonlabs*). Penulis juga membantu proses *video editing* dengan melakukan proses sensor pada video konser *JKT48: Pajama Drive*, sensor dilakukan untuk *shot-shot* video yang terlalu *closeup* pada bagian rok celana para personel *JKT48*. Proses sensor dilakukan dengan menggunakan fasilitas *zoom in* dan *zoom out*, *cutting*, dan mempercepat *scene* pada video tersebut. Seluruh proses *video editing* dilakukan dengan *software Adobe Premiere Pro*.

Penulis juga membantu proses pembuatan DVD *menu* pada DVD konser *JKT48: Pajama Drive*. Pembuatan DVD *menu* dilakukan dengan *software DVD-lab Pro*.

U
M
M
N



Gambar 3.5 Hasil pembuatan DVD menu JKT48: Pajama Drive

UMMN



Gambar 3.6 Screenshot Hasil Video Editing DVD JKT48: Pajama Drive

3. *Digital Imaging Luxe Hair & Beauty Salon*

Luxe Hair & Beauty Salon adalah salon kecantikan & rambut yang berlokasi di Jl. K.H Abdullah Syafe'i No.4, Tebet, Jakarta Selatan. Di bawah departemen *Design & Animation Planktonlabs* dan melalui bimbingan Hendy (*Head of Design & Animation*) penulis diminta untuk melakukan proses *digital imaging* pada foto model untuk *social media advertisement Luxe Salon*.



LUXE
HAIR & BEAUTY SALON

Gambar 3.7 Logo *Luxe Hair & Beauty Salon*

(sumber: *Facebook.com*)

Sebelum melakukan proses *digital imaging*, penulis terlebih dahulu diajarkan oleh Hendy teknik *digital imaging* untuk *beauty & fashion*. Hendy mengajarkan melalui praktik langsung dan memberikan video tutorial yaitu *High End Industry Photoshop Retouching Techniques & Gry Garness*. Penulis diajarkan oleh Hendy bahwa tantangan dalam mengerjakan *digital imaging* untuk *beauty & fashion* adalah tingkat detail dan kerapihan, sebagai contoh bagaimana untuk membuat kulit foto model menjadi bersih dan mulus tanpa menghilangkan pori-pori kulit foto model tersebut, juga membuat rambut foto model menjadi rapih dan tidak terlihat berantakan lagi. Penulis pun berlatih untuk melakukan *digital imaging* dengan tingkat detail dan

kerapihan yang baik, proses *digital imaging* dilakukan dengan *software Adobe Photoshop* dan *Wacom Tablet*.



Gambar 3.8 Hasil latihan *digital imaging* dan eksperimen oleh penulis

Setelah berlatih dan mempelajari berbagai teknik *digital imaging* untuk *fashion & beauty*, penulis mulai mengerjakan *digital imaging* untuk iklan *sosial media Luxe Salon*. *Tools* yang paling sering digunakan dalam *software Adobe Photoshop* untuk keperluan *digital imaging* untuk *fashion & beauty* antara lain : *clone stamp tool*, *smudge tool*, *dodge tool*, *burn tool*, *quick selection tool*, *magic wand tool*, *levels*, *curves*.

UMMN



Gambar 3.9 Hasil *digital imaging* untuk *Luxe Hair & Beauty Salon* social media advertisement

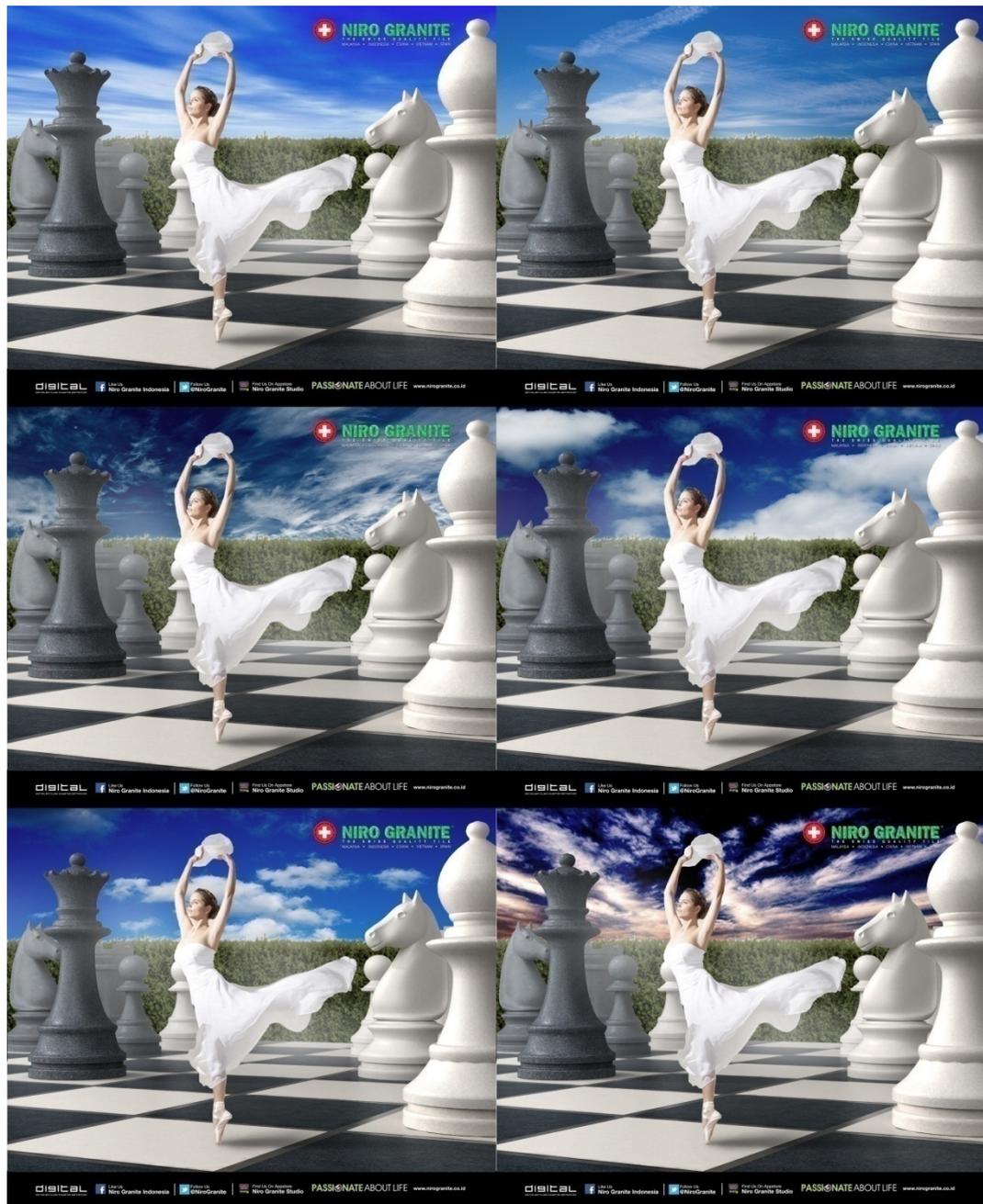
Setelah penulis menyelesaikan proses *digital imaging* pada kedua foto model iklan tersebut, penulis menyerahkan hasilnya kepada Hendy. Proses finalisasi akhir iklan seperti penambahan logo, pemilihan huruf, dan tipografi pada iklan dilakukan oleh Hendy.

4. *Digital Imaging Niro Granite Indonesia*

PT. Niro Ceramic Nasional Indonesia merupakan anak perusahaan dari perusahaan *Niro Granite* yang bergerak dalam pembuatan keramik dengan spesialisasi keramik untuk *flooring business*. Perusahaan pembuatan keramik *Niro Granite* pertama kali dibangun di kota Cresciano, Swiss. Perusahaan *Niro Granite* memiliki konsep mengangkat budaya negara Swiss yaitu menghasilkan produk-produk keramik dengan kualitas tinggi.

Penulis mendapatkan *brief* proyek dari Hendy untuk mengerjakan *digital imaging* untuk iklan cetak *Niro Granite*. Hendy memberikan kepada penulis aset *digital imaging* berupa foto-foto yang perlu dikomposisikan menjadi satu gambar *digital imaging*. Konsep yang diangkat pada iklan cetak *Niro Granite* yaitu surealis dan elegan. Penulis juga diminta untuk membuat 6 alternatif *digital imaging* dengan 6 desain langit yang berbeda.

U M N



Gambar 3.10 Hasil *digital imaging* & alternatif desain langit untuk *Niro Granite*

Setelah penulis menyelesaikan proses *digital imaging* untuk *Niro Granite*, penulis pun menyerahkan hasilnya kepada Hendy.

5. *Digital Imaging Bank BNI46*

Head of Creative & Production Planktonlabs, Thoriq Yasirahmansyah memberikan *brief* proyek kepada penulis untuk membantu dalam pembuatan *digital imaging* untuk iklan cetak *BNI46*. Iklan cetak *BNI46* dibuat dalam rangka menyambut hari raya lebaran yang selalu diikuti dengan kegiatan mudik. Thoriq memberikan aset *digital imaging* kepada penulis berupa foto-foto yang harus dibersihkan dan dikomposisikan menjadi satu gambar. Foto-foto tersebut harus dibersihkan dan digabungkan diatas *plate* menjadi beberapa foto yang baru.

Setelah penulis menyelesaikan hasil *digital imaging* tersebut, penulis menyerahkan hasilnya kepada Thoriq. Thoriq membuat model 3D untuk iklan tersebut dan melakukan proses finalisasi pada iklan cetak *BNI46*.

U M N

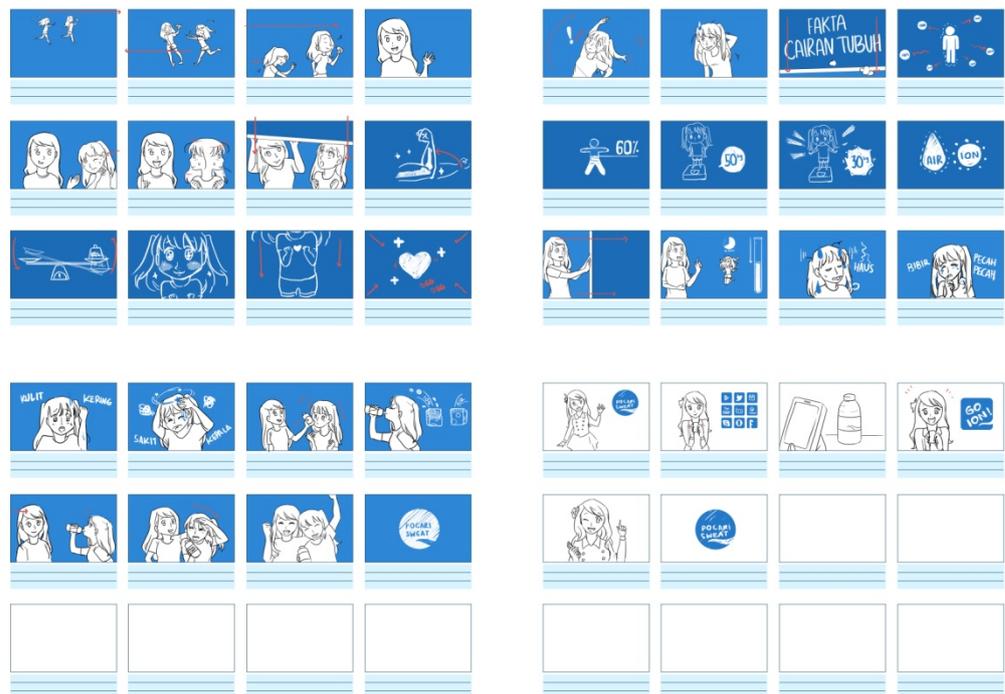


Gambar 3.11 Hasil *digital imaging* untuk iklan cetak BNI46

U M N

6. Produksi *JKT48 Pocari Sweat TV Commercial*

Penulis bersama tim *Creative & Production Planktonlabs* memproduksi iklan televisi untuk produk minuman isotonik *Pocari Sweat*. Iklan *Pocari Sweat* ini diendorse oleh dua personel *JKT48* yaitu Nabilah Ratna dan Jessica Veranda. Penulis bersama Alam dan dua mahasiswa alumnus DKV ITB, Putri dan Desal, dibawah bimbingan Hendy dan Thoriq bersama-sama mengembangkan konsep kreatif iklan. Penulis membantu dalam mencari referensi iklan dan membuat *storyboard*. Setelah melalui rapat kerja dengan tim *Creative & Production Planktonlabs* konsep buat iklan tersebut adalah *youth, fresh, cheerful* yang sesuai dengan representasi produk *Pocari Sweat*.



Gambar 3.12 *Storyboard Pocari Sweat TV Commercial*

Saat pelaksanaan *shooting* iklan di lapangan penulis berperan sebagai asisten produser, Christian Pramedia, yang berperan membantu tugas produser di lapangan. Saat pelaksanaan *shooting* iklan yang menjadi *director* adalah Thoriq dan Hendy menjadi *co director*. Penulis juga membantu mengambil foto dan video untuk video *behind the scene* iklan.



Gambar 3.13 Suasana saat persiapan dan pelaksanaan *shooting* *JKT48 Pocari*

Sweat TV Commercial



Gambar 3.14 Foto penulis dan Alam bersama salah satu personel *JKT48*, Jessica Veranda

Pengalaman menjadi salah satu anggota yang membantu proses produksi sebuah iklan televisi merupakan pengalaman pertama yang dialami oleh penulis. Penulis mendapatkan banyak ilmu dan wawasan baru mengenai cara dan proses dalam memproduksi sebuah iklan televisi.

7. Video Editing JKT48 Pocari Sweat TV Commercial

Penulis membantu pemilihan video hasil *shooting* iklan televisi JKT48 Pocari Sweat. Seluruh hasil *shooting* yang bagus hasilnya segera dipilih dan diserahkan kepada Putri dan Desal untuk dikerjakan *compositing* animasi iklan tersebut. Iklan televisi JKT48 Pocari Sweat terdiri dari dua iklan yang berbeda yaitu iklan untuk promosi produ Pocari Sweat dan *How To Use "Go Sweat Go Ion" Application*.



Gambar 3.15 Raw Editing / Video Preview JKT48 Pocari Sweat TV
Commercial



Gambar 3.16 *Raw Editing / Video Preview JKT48 Pocari Sweat TVC*

Commercial: How To Use “Go Sweat Go Ion” Application

Setelah proses *video editing* selesai, maka file video tersebut diserahkan kepada Desal dan Putri untuk *final compositing*, menggabungkan video dengan animasi yang telah dibuat untuk menjadi satu iklan yang utuh.

UUMN



Gambar 3.17 JKT48 Pocari Sweat TV Commercial: “Go Sweat Go Ion App Introduction”

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Penulis menemukan beberapa kendala selama pelaksanaan kerja magang di *Planktonlabs*, namun kendala tersebut tidak menjadi hambatan melainkan menjadi tantangan bagi penulis untuk menjadi seorang desainer yang lebih kompeten.

Beberapa kendala yang ditemukan oleh penulis antara lain adalah deadline pengumpulan proyek desain yang terkadang begitu cepat dari para *creative director* di *Planktonlabs* sedangkan kemampuan teknis penulis belum terlalu kompeten seperti seorang desainer profesional. Hal tersebut membuat penulis pantang menyerah namun membuat penulis menjadi lebih disiplin, tekun dalam bekerja, dan tidak pernah berhenti belajar.

3.3.3 Solusi atas kendala yang Ditemukan

Untuk kendala cepatnya *deadline* waktu pengumpulan proyek desain dari para *creative director* di *Planktonlabs*, penulis mengatasinya dengan menjadi mahasiswa magang yang proaktif dalam menanyakan setiap proyek desain yang akan dikerjakan sehingga penulis bisa segera mengerjakan dan punya banyak waktu dalam pengerjaan proyek-proyek desain tersebut. Penulis juga disiplin dengan waktu, tekun, cepat, dalam mengerjakan setiap proyek desain yang diberikan serta rajin berkomunikasi dengan para *creative director* di *Planktonlabs* maupun mahasiswa magang dan juga karyawan di *Planktonlabs*.

Penulis juga rajin dalam mencari *video tutorial*, membeli buku, dan mencari informasi mengenai berbagai solusi desain terutama mengenai hal-hal teknis seperti dalam penggunaan *software* yang sering penulis gunakan selama pelaksanaan kerja magang. Penulis pun juga proaktif bertanya dengan para *creative director* di *Planktonlabs* dan meminta bimbingan dalam setiap pengerjaan proyek-proyek desain.

The logo of Universitas Murangia Murangia (UMMN) is displayed. It consists of a circular emblem containing a stylized building with several square windows, positioned above the acronym 'UMMN' in a bold, blue, sans-serif font.