



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

Sesuai dengan program studi yang telah ditempuh oleh penulis yaitu desain komunikasi visual, penulis ditempatkan di bagian desain grafis dengan pembimbing lapangan Ernawati selaku Office Coordinator Penulis berada di dalam bagian desain grafis bersama dengan 2 orang grafik desainer lainnya. Rumah Edukasi. Pembimbing lapangan lah yang memberikan tugas-tugas kepada penulis selama periode kerja magang. Selama kerja magang, saya mendapatkan tugas yang berhubungan dengan program studi dari pembimbing lapangan.



Bagan 3.1 Skema Koordinasi Rumah Edukasi

Penulis juga belajar cara menempatkan diri di lingkungan kerja Rumah Edukasi dan mengikuti semua aturan yang berlaku selama kerja magang berlangsung 40 hari.

3.2 Tugas Yang Dilakukan

Penulis menerima berbagai macam pekerjaan, baik yang sesuai dengan program studi yang ditempuh maupun pekerjaan lain yang kurang berhubungan.

Pekerjaan yang disesuaikan dengan program studi penulis antara lain mengambil foto untuk seminar Belajar sambil Bermain Matematika Dasar Tingkat SD , membuat banner website untuk ucapan Hari Raya Nyepi dan Waisak, mengambil foto produk, memperbaharui website Rumah Edukasi dan membuat video tutorial permainan. Sedangkan pekerjaan yang kurang berhubungan dengan program studi penulis antara lain memperbarui halaman facebook Rumah Edukasi, memasukan surat undangan seminar ke dalam amplop, dan menerima tamu undangan.

Dalam praktek kerja magang ini penulis mengaplikasikan apa yang sudah dipelajari selama perkuliahan kedalam pekerjaan yang telah dipelajari semasa perkuliahan. Penulis menyadari bahwa kerja magang sangat diperlukan. Penulis menemukan bahwa kerja magang sangat diperlukan untuk mempersiapkan mahasiswa sebelum terjun langsung ke dunia kerja nyata.

| No | Tanggal | Pekerjaan |
|----|---------------------|---|
| 1 | 16 Februari 2013 | Dokumentasi Foto Seminar "Belajar sambil Bermain Matematika Dasar Tingkat SD" |
| 2 | 18-19 Februari 2013 | Desain banner website untuk ucapan Hari Raya Nyepi dan Waisak |

| | | |
|----|-------------------------|---|
| 3 | 20-21 Februari 2013 | Update website Rumah Edukasi |
| 4 | 2 Maret 2013 | Dokumentasi Foto Lomba “ Rush Hour untuk Guru SD” |
| 5 | 5 Maret 2013 | Update facebook page Rumah Edukasi |
| 6 | 7 Maret 2013 | Foto produk Rush Hour |
| 7 | 11-18 Maret 2013 | Video tutorial bermain “Logix” |
| 8 | 19-20 Maret 2013 | Revisi Video tutorial bermain “Logix” |
| 9 | 21-26 Maret 2013 | Video tutorial bermain “Pattern Blocks” |
| 10 | 28 Maret – 1 April 2013 | Revisi Video tutorial bermain “Pattern Blocks” |
| 11 | 2 – 11 April 2013 | Video tutorial bermain “Learning Set” |
| 12 | 15 April 2013 | Revisi Video tutorial bermain “Learning Set” |

Tabel 3.1 Timeline Kerja

3.3 Hasil Karya Selama Kerja Magang

1. Dokumentasi Foto Seminar ”Belajar sambil Bermain Matematika Dasar Tingkat SD”
2. Desain banner website untuk ucapan Hari Raya Nyepi dan Waisak
3. Update website Rumah Edukasi
4. Dokumentasi Foto Lomba ”Rush Hour untuk Guru SD”
5. Foto produk Rush Hour
6. Video tutorial & Revisi bermain Logix”
7. Video tutorial & Revisi bermain Pattern Block”
8. Video tutorial & Revisi bermain Learning Set”

3.4 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.4.1 Proses Pelaksanaan

Pelaksanaan kerja magang dimulai pada tanggal 15 Februari 2013 sampai dengan 16 April 2013. Selama proses kerja magang berlangsung penulis mengikuti segala

peraturan yang berlaku di kantor sama seperti pegawai yang sudah resmi bekerja di sana. Jam kerja di kantor mulai pada pukul 09:00 WIB dan berakhir pada pukul 17:00 WIB. Namun terkadang penulis datang ke kantor melewati jam yang diwajibkan karena penulis harus melakukan bimbingan tugas akhir yang sedang dijalani. Penulis menyelesaikan setiap tugas yang diberikan dengan baik sesuai pengarahan dan permintaan. Proses pelaksanaan dimulai dari pemberian tugas oleh direktur kemudian penulis langsung mengerjakannya sesuai arahan. Dilanjutkan dengan proses revisi bila ada kekurangan atau tambahan maka segera di perbaiki desainnya.

Selama kerja magang, penulis selalu bertanggung jawab pada setiap tugas yang telah dipercayakan oleh pembimbing lapangan Ernawati.

Pada awal bekerja, penulis terlibat dalam sebuah acara seminar Rumah Edukasi banyak mengadakan seminar dan perlombaan. Pada kesempatan ini Rumah Edukasi mengadakan seminar yang bertemakan “Belajar sambil Bermain Matematika Dasar Tingkat SD”. Seminar tersebut dilaksanakan di Universitas Tarumanegara pada hari Sabtu tanggal 16 Februari 2013. Penulis diminta untuk mendokumentasikan acara seminar dalam bentuk foto. Namun sebelum seminar dimulai, penulis bertugas sebagai penerima tamu. Penulis membagikan makanan dan bahan seminar kepada para peserta yang datang. Acara dimulai sekitar jam 09:00 WIB, maka penulis bersiap-siap untuk mendokumentasikan acara. Alat yang digunakan penulis dalam mendokumentasikan seminar yaitu kamera SLR Canon tipe 450D. Penulis mengambil foto saat peserta sedang melakukan berbagai permainan, pembicara sedang berbicara dan sebagainya. Penulis hanya bertugas untuk mengambil foto lalu foto diberikan langsung kepada direktur tanpa melalui prose pengeditan. Berikut beberapa foto yang telah penulis ambil saat seminar:

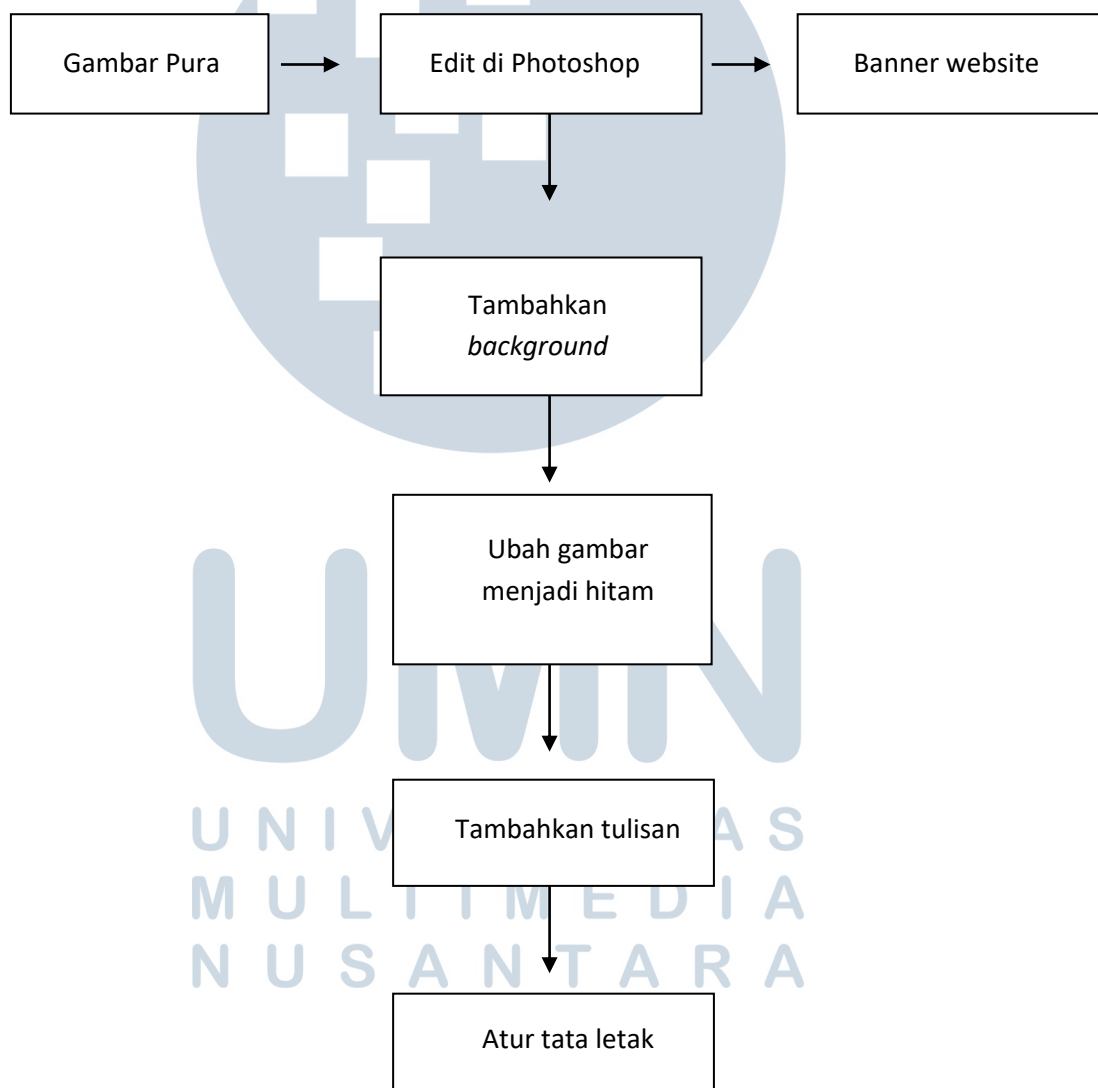


NUSANTARA



Gambar 3.1 Seminar “Belajar Sambil Bermain Matematika Dasar Tingkat SD”

Selanjutnya penulis mendapatkan pekerjaan untuk membuat banner website untuk memperingati hari raya Nyepi pada tanggal 12 Maret 2013 dan hari raya Waisak pada tanggal 25 Mei 2013. Penulis membuat banner tersebut dengan menggunakan konsep sesuai agama yang merayakan hari raya tersebut. Hari raya Nyepi dirayakan oleh agama Hindu, maka penulis menggunakan foto Pura (tempat ibadat agama Hindu) sebagai gambar utama dalam banner.



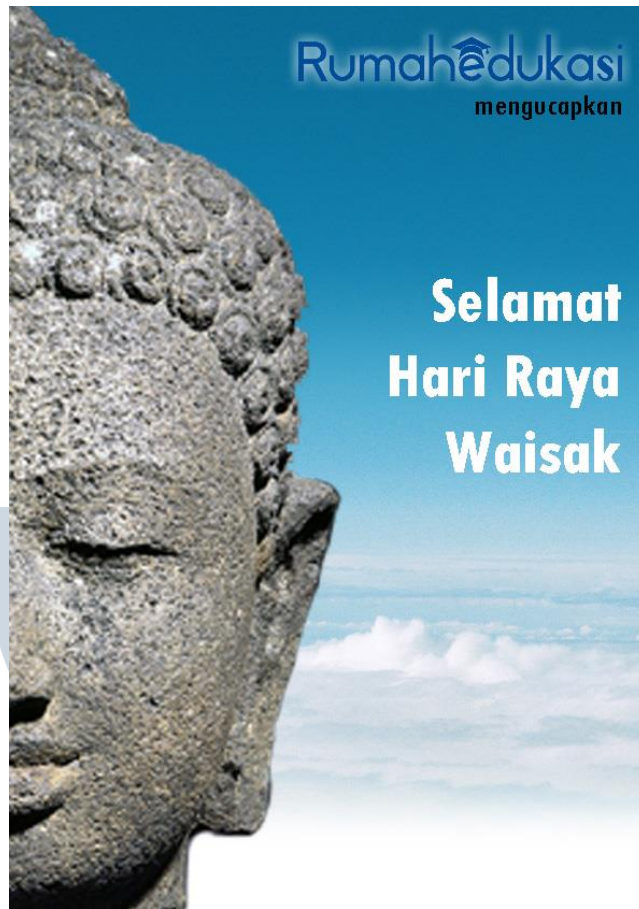
Bagan 3.2 Skema Pengerjaan Banner Website Hari Raya Waisak



Gambar 3.2 Banner website untuk hari raya Nyepi

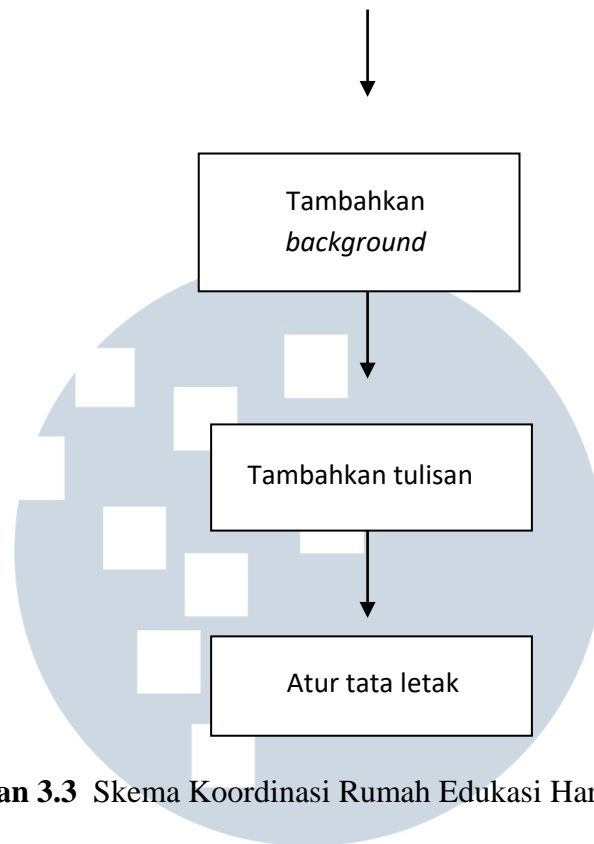
Sedangkan untuk hari raya Waisak, penulis menggunakan foto candi Borobudur dan stupa sebagai gambar utama dalam banner.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.3 Banner website untuk hari raya Waisak





Bagan 3.3 Skema Koordinasi Rumah Edukasi Hari Raya Nyepi

Setelah selesai melakukan pekerjaan membuat banner website, penulis diberikan pekerjaan untuk memperbaharui website, memasukkan foto-foto produk terbaru ke dalam website.

Pada tanggal 2 Maret 2013, Rumah Edukasi kembali mengadakan acara untuk kali ini acara yang diadakan adalah perlombaan. Perlombaan yang diadakan adalah perlombaan Rush Hour untuk Guru SD. Rush Hour adalah semacam game puzzle yang mengasah otak. Perlombaan ini diadakan di Universitas Tarumanegara. Sebelum perlombaan dimulai, penulis kembali diminta untuk membantu menyambut dan mendata kembali para peserta yang akan mengikuti lomba dan setelah acara dimulai penulis mengambil foto saat peserta sedang mengikuti lomba. Alat yang digunakan untuk mengambil foto dalam perlombaan

ini adalah kamera SLR tipe 450D. Hal yang sama juga dilakukan disini, foto yang sudah diambil langsung diserahkan kepada direktur tanpa melalui proses pengeditan. Berikut beberapa foto yang telah penulis ambil saat perlombaan:



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA





Gambar 3.4 Perlombaan “Rush Hour untuk Guru SD”

Produk yang penulis foto adalah Rush Hour. Nantinya foto produk ini akan digunakan untuk pembuatan katalog baru baru. Disini penulis hanya mengambil foto produk saja tidak melakukan proses pengeditan foto karena proses tersebut dilakukan oleh rekan penulis.



Gambar 3.5 Produk Rush Hour

Penulis diminta untuk membuat video tutorial permainan. Video tutorial permainan Logix. Logix adalah semacam permainan puzzle. Penulis menggunakan program Adobe After Effects CS6 untuk mengedit video. Proses pertama yang dilakukan adalah mengubah slide menjadi bentuk gambar dengan format.jpeg karena data yang masih dalam bentuk Ms.Power Point. Setelah mengubah slide menjadi bentuk jpeg, maka selanjutnya gambar tersebut dimasukkan kedalam Adobe After Effects CS6. Gambar-gambar tersebut kemudian ditambahkan dengan kata-kata penjelasan permainan dan menambahkan audio sebagai backsound. Video ini dibuat dalam ukuran PAL D1/DV (720x576) dan menggunakan format flv. Video tutorial bermain Logix berdurasi 4 menit 20 detik. Berikut adalah sreenshot dari video tutorial permainan “Logix”:

LOGIX

- Logix adalah jenis *puzzle*
- Permainan menempatkan sembilan simbol geometri sesuai dengan petunjuk yang ada ke dalam kotak 3 x 3
- Fungsi: mengasah logika berpikir, konsentrasi, ketelitian, kecepatan, kepercayaan diri, ketrampilan mengambil keputusan, dan ketrampilan memecahkan dan masalah
- Dapat dimainkan seluruh anggota keluarga mulai usia 4 tahun s.d. 108 tahun

| | | |
|--|---|---|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

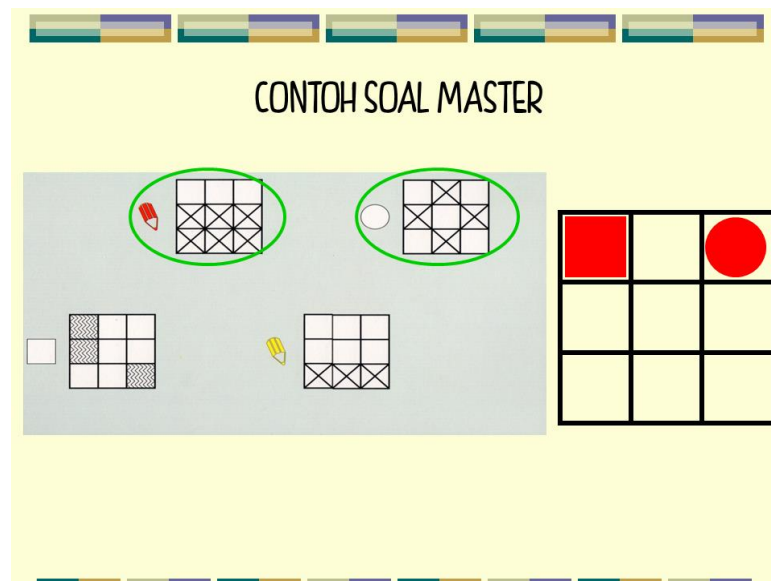
NUSANTARA

CONTOH SOAL JUNIOR TIPE A

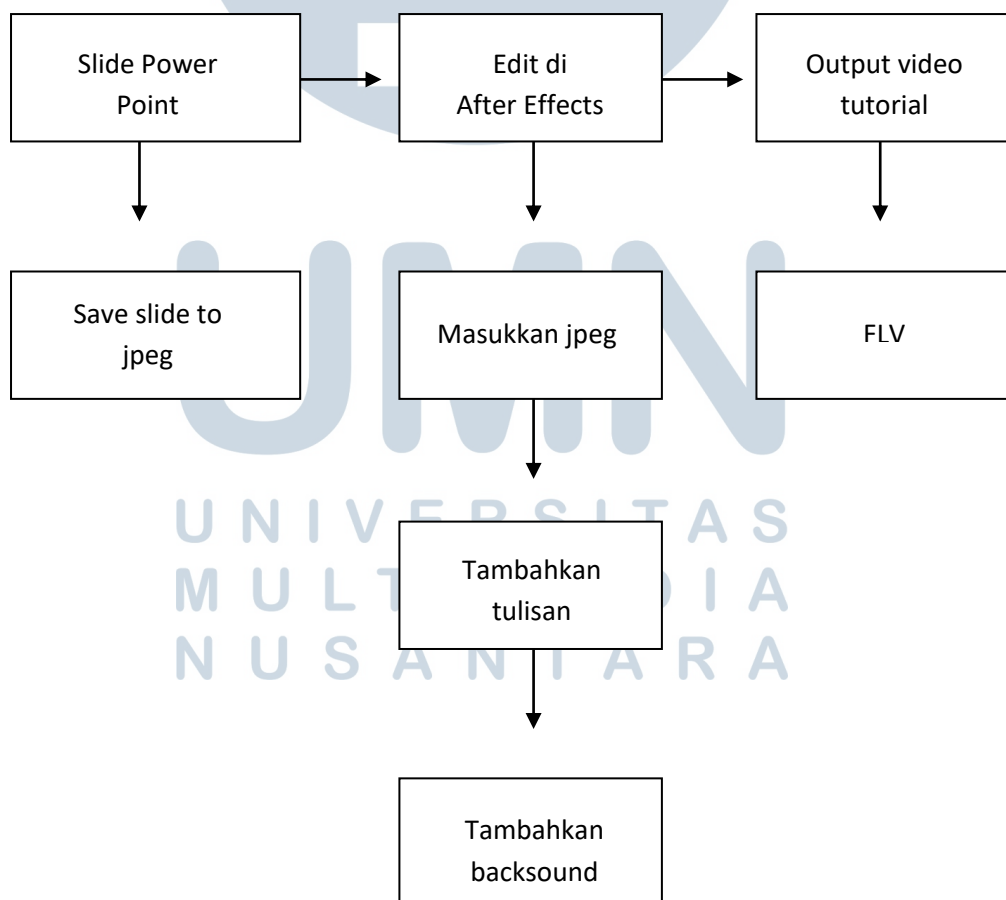
Rumohr@dukon

CONTOH SOAL JUNIOR TIPE B

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.6 Screenshot video tutorial permainan “LOGIX”



Bagan 3.4 Skema Pengerjaan Video Tutorial Bermain “Logix”

Video tutorial permainan yang penulis kerjakan selanjutnya adalah video tutorial permainan pattern blocks. Sebelum membuat video, penulis terlebih dahulu mengambil foto produk pattern blocks. Kemudian foto tersebut diedit, untuk menghilangkan backgroundnya.



Gambar 3.7 Foto produk Pattern Blocks yang sudah diedit

Setelah itu foto yang sudah diedit dimasukkan kedalam Adobe After Effects CS6 untuk kemudian dilakukan proses pembuatan video. Video tutorial yang dibuat berukuran PAL D1/DV (720x576) dan menggunakan format flv. Video tutorial permainan pattern block ini berdurasi 1 menit 30 detik. Berikut adalah screenshot dari video tutorial permainan “Pattern Block”

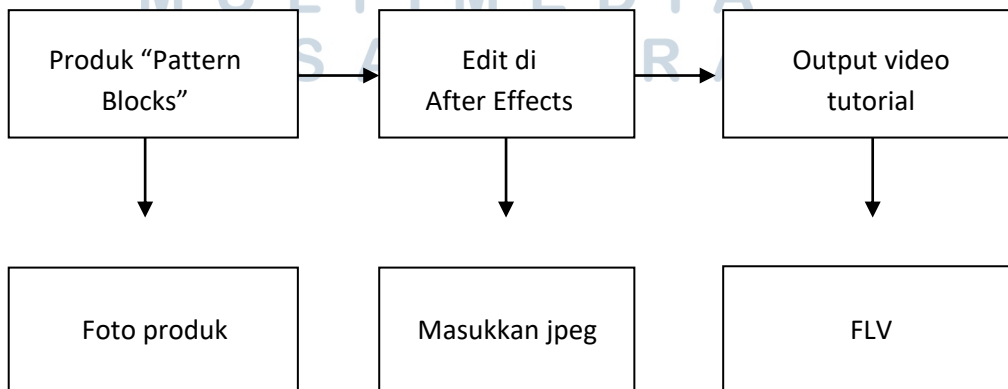
U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

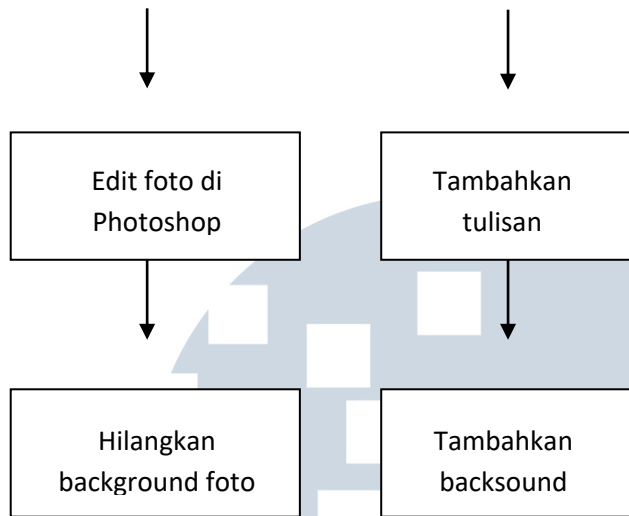


UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



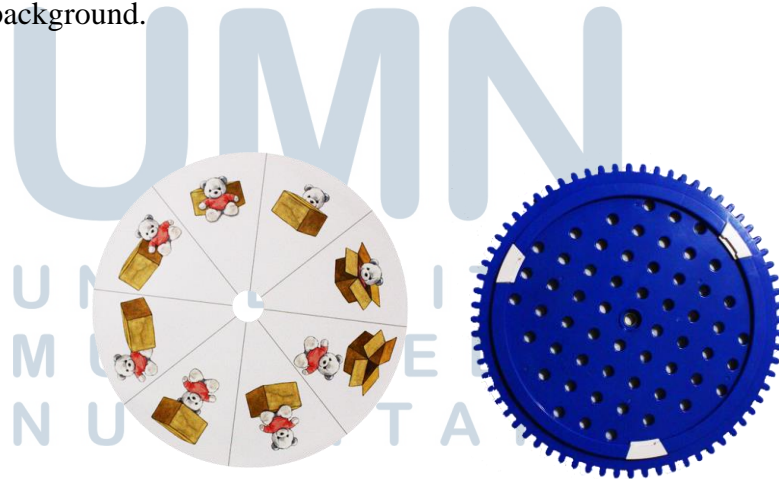
Gambar 3.8 Screenshot video tutorial permainan "PATTERN BLOCKS"





Bagan 3.5 Skema Pengerjaan Video Tutorial Bermain “Pattern Blocks”

Tugas terakhir yang penulis terima saat menjalani kerja magang adalah membuat video tutorial permainan “Learning Set”. Learning Set adalah sebuah permainan yang terdiri dari 3 buku permainan. Hal pertama yang dilakukan sebelum membuat video adalah mengambil foto produk terlebih dahulu. Setelah itu foto produk tersebut dimasukkan kedalam Adobe Photoshop CS6 untuk dihilangkan background.



Gambar 3.9 Foto produk Learning Set yang sudah diedit

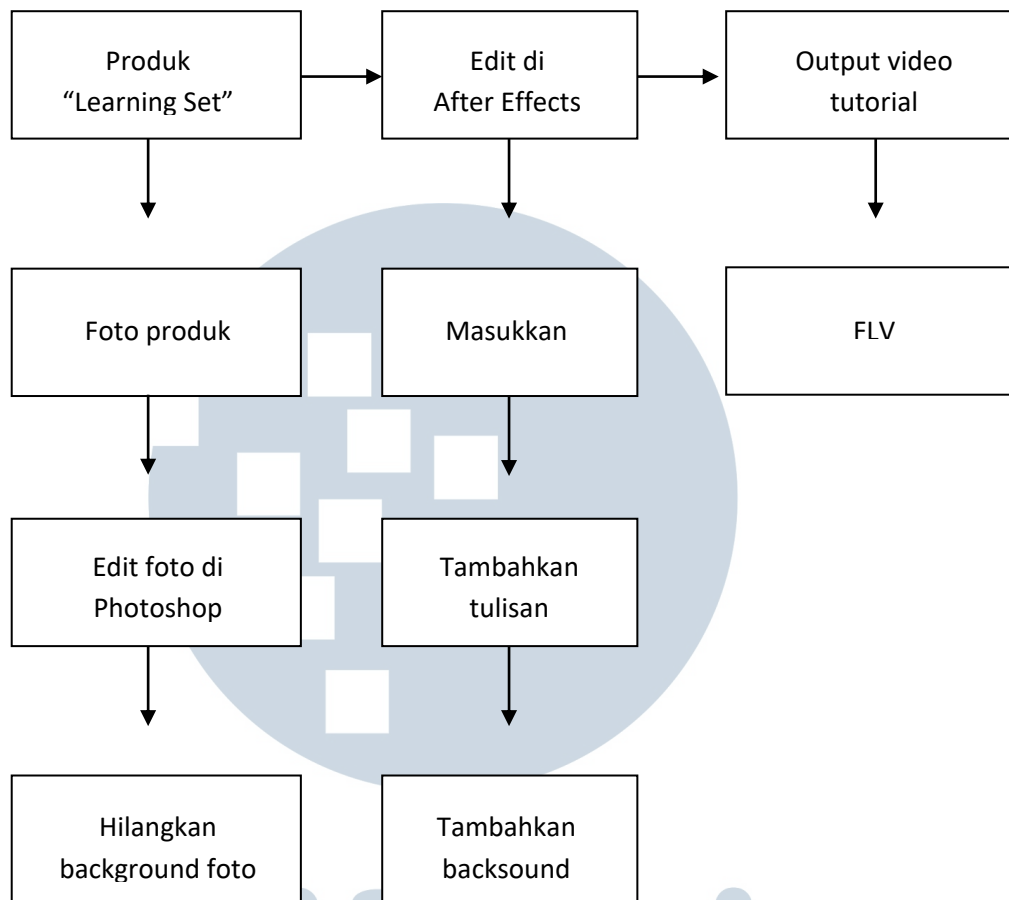
Setelah itu foto yang sudah diedit dimasukkan kedalam Adobe After Effects CS6 untuk kemudian dilakukan proses pembuatan video. Video tutorial yang dibuat berukuran PAL D1/DV (720x576) dan menggunakan format flv. Video tutorial permainan pattern block ini berdurasi 17 menit 15 detik. Berikut adalah screenshot dari video tutorial permainan “Learning Set”





Gambar 4.0 Screenshot video tutorial permainan “LEARNING SET”

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Bagan 3.6 Skema Pengerjaan Video Tutorial Bermain “Learning Set”

3.4.2 Kendala yang Ditemukan

Dalam memasuki sebuah dunia yang baru tentunya banyak hal-hal baru dan kendala yang akan dihadapi. Selama proses kerja magang, banyak kendala-kendala yang ditemui oleh penulis dalam mengerjakan pekerjaannya dan dirasa cukup mengganggu kinerja penulis.

Kendala yang pertama adalah di tempat kerja magang, Rumah Edukasi, tidak memiliki komputer yang memadai. Komputer yang ada di kantor hanya bisa digunakan untuk melakukan pekerjaan kantor saja, seperti mengetik, menyetak

data, dan lainnya. Kendala selanjutnya terjadi saat mendokumentasikan foto seminar. Ruangan yang dipakai untuk seminar saat itu kurang memiliki pencahayaan sehingga ada beberapa hasil foto yang penulis ambil menjadi hitam atau foto yang diambil menjadi tidak jelas. Penulis juga beberapa kali ditegur oleh peserta seminar karena menghalangi penglihatan mereka saat melihat slide yang ditampilkan.

Kendala lainnya yang terjadi saat kerja magang adalah tidak adanya program untuk mengedit video dan laptop penulis yang mengalami kerusakan. Hal tersebut memperlambat penulis dalam menyelesaikan video yang diminta.

3.4.3 Solusi dari Kendala yang Ditemukan

Kurangnya fasilitas komputer memadai dapat diselesaikan dengan membawa laptop sendiri ke tempat kerja magang guna menyelesaikan pekerjaan yang diberikan.

Pencahayaan yang kurang dalam ruang seminar dapat diatasi dengan menggunakan flash bawaan pada kamera, sehingga foto yang diambil dapat lebih bagus daripada sebelumnya. Selanjutnya penulis lebih memperhatikan dimana tempat untuk berdiri saat mengambil foto agar tidak menghalangi penglihatan peserta saat melihat slide.

Laptop penulis sempat tidak memiliki program Adobe After Effects untuk mengedit video, maka penulis meminjam komputer teman penulis untuk mengerjakan video tutorial. Kerusakan laptop yang terjadi tidak dapat disangka oleh penulis, untungnya saat laptop penulis rusak tidak ada data kerjaan magang yang hilang. Penulis dengan segera memperbaiki laptop dan memasang program untuk mengedit video sehingga penulis dengan cepat dapat melanjutkan