

## BAB III

### PELAKSANAAN MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Berikut adalah kedudukan serta sistem koordinasi perusahaan dalam pelaksanaan magang di Yovie Widiyanto Music Factory.

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Kedudukan penulis dalam pelaksanaan magang di Yovie Widiyanto Music Factory adalah *intern creative development officer*. Sebagai *intern*, penulis bekerja di bawah panduan dua senior *creative development* serta *creative development senior manager* yang juga berlaku sebagai *supervisor* bagi penulis. Seluruh aktivitas dan pekerjaan yang dikerjakan tim desain grafis perusahaan diawasi dan dalam *approval* dari *creative development senior manager*.



Gambar 3.1 Bagan kedudukan tim kreatif

Kedudukan *creative development* juga diawasi oleh *operation and marketing senior manager* dimana semua tugas yang dilaksanakan oleh tim *creative development* yang mendapatkan approval dari *senior manager* juga

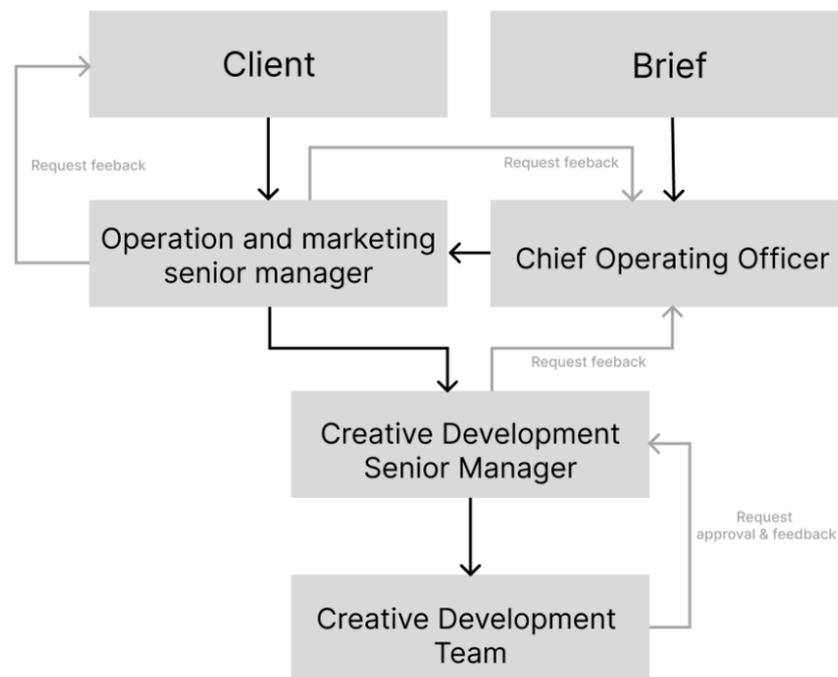
diteruskan untuk mendapatkan approval dari *operation and marketing senior manager* sehingga jika masih bisa direvisi jika masih memiliki kekurangan dalam hasil.

Sebagai posisi *intern creative development officer* penulis ditugaskan untuk bertanggung-jawab dalam bidang desain digital dengan berbagai *output* yang berbeda-beda ataupun aktivitas lainnya diluar desain. Berikut tugas penulis sebagai *intern* di Yovie Widianto Music Factory YWMF:

1. Merancang desain-desain terkait media social resmi label Yovie Widianto Music Factory YWMF dengan *greetings* untuk memperingati hari spesial seperti ulang tahun personel, ulang tahun karyawan, dan hari nasional.
2. Merancang berbagai desain terkait konten band atau musisi yang berkaitan dengan label YWMF yang ditugaskan untuk setiap anggota *intern*, dalam kasus ini penulis ditugaskan untuk mengelola media sosial Yovie & Nuno sebagai tugas utama namun masih tersedia untuk membantu pihak artis lain jika dibutuhkan seperti Kahitna.
3. Merancang berbagai aset digital yang dibutuhkan untuk setiap personel band atau musisi label YWMF seperti logo segmen, konten segmen seperti *after event, Instagram story*,
4. Merancang berbagai kebutuhan PT Sim dan agensi FIBES CREATIVE seperti kop surat dan *company stamp*.
5. Merancang konten *daily user generated content* UGC untuk berita terkait dunia artis dan selebriti sehari-hari dan menggunakan *audio* lagu dari artis dan band label YWMF untuk meningkatkan *engagement*.
6. Merancang kebutuhan *cover* untuk *reels* dan *feeds* berbagai segmen konten Yovie & Nuno

### **3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang**

Dalam koordinasi pekerjaan Yovie Widiyanto Music Factory, *brief* yang diberikan oleh *client* pertama didapatkan oleh *operation & Marketing Senior Manager*. Proses kreatif yang didapatkan dari *brief* lalu diteruskan ke *creative development senior manager* serta tim *creative development* dimana proses kreatif tersebut akan dieksekusi oleh tim desain dan tim video.



Gambar 3. 2 Bagan Alur Koordinasi

Proses kreatif dikerjakan oleh tim *creative development* sesuai *brief* yang diberikan. Hasil pekerjaan lalu diteruskan ke *creative development senior manager* untuk masukan serta *approval*, *creative development senior manager* lalu memberikan revisi atau masukan yang dibutuhkan dari hasil yang dikerjakan tim kreatif, jika semua pekerjaan sudah memenuhi kriteria dan dapat *approval* dari *creative development senior manager*, hasil pekerjaan tersebut lalu diteruskan ke *chief operating officer* untuk tahap *approval* akhir. *Chief operating officer* akan meneruskan revisi kembali ke tim *creative development* jika dibutuhkan dan pekerjaan akan selesai jika sudah mendapatkan *approval* akhir oleh *chief operating officer*.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tugas-tugas yang dikerjakan penulis selama pelaksanaan program magang di perusahaan Yovie Widiyanto Music Factory.

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	26 — 30 Agustus 2024	Mencari lyric video dan gaya desain yang disukai Latihan desain greeting hari nasional Latihan editing photo retouching	Minggu pertama pelaksanaan magang diisi dengan latihan dan pencarian gaya desain yang sesuai dengan penulis.  Beberapa tugas latihan seperti desain greeting hari nasional yang biasanya diunggah oleh Instagram resmi YWMF untuk memperingati hari nasional dan photo retouching juga diberikan oleh atasan untuk membiasakan dengan tugas yang akan diberikan terkait mengelola foto <i>publicity</i> .
2	2 – 6 September 2024	UGC tiktok post YWMF Semenjak Ada Dirimu Instagram feeds	Membuat UGC tiktok post harian berisikan berita seleb dan artist terkini dengan tujuan menggunakan audio lagu label YWMF yang menjadi tugas reguler setiap hari/minggu.  Membuat instagram feeds dengan lagu rilisan terbaru label YWMF dari Yovie Widiyanto x HIVI! - Semenjak Ada Dirimu untuk meningkatkan <i>engagement</i> rilisan lagu Semenjak Ada Dirimu.
3	9 – 13 September 2024	UGC tiktok post Logo segmen Kahitna - Soulmate Ulang tahun talent – Harry Suhardiman	Membuat logo untuk salah satu segmen pillar Kahitna untuk fanbase, Soulmate yang biasanya menjadi konten untuk audiens dan fans Kahitna.

		Story/reels IG 1jt stream spotify – Semenjak Ada Dirimu	<p>Membuat story instagram greeting untuk ulang tahun personel Kahitna, Harry Suhardiman menggunakan <i>template</i> yang sudah disediakan oleh YWMF.</p> <p>Membuat announcement story/reels IG untuk 1jt stream spotify Semenjak Ada Dirimu untuk memperingati lagu Semenjak Ada Dirimu mencapai 1 juta streaming dalam aplikasi Spotify.</p>
4	16 – 20 September 2024	<p>Runner konser Kahitna 38 – 2 tahun menuju 40</p> <p>Instagram feeds YNLive kolase event</p>	<p>Menjadi runner dan membantu video performance untuk konser Kahitna di JCC, konser 38 2 tahun menuju 40.</p> <p>Membuat kolase gambar event Yovie &amp; Nuno untuk segmen YNLive.</p>
5	23 – 27 September 2024	<p>UGC Tiktok post</p> <p>YN Live event instagram feeds</p> <p>Desain kartu nama - YWMF</p>	<p>Membuat tugas reguler UGC tiktok post berita terkini.</p> <p>Desain kolase foto event untuk segmen YNLive Yovie &amp; Nuno.</p> <p>Desain dan mencari alternatif untuk kartu nama YWMF.</p>
6	30 September – 4 October 2024	<p>Desain greeting hari batik nasional 2024</p> <p>YN Recap event September 2024</p> <p>YN Story instagram – pengumuman Live IG</p>	<p>Membuat desain story IG YWMF greeting untuk hari batik nasional 2024.</p> <p>Membuat layout untuk Recap event yang berisikan semua event dan manggung Yovie &amp; Nuno bulan September.</p> <p>Membuat desain story IG untuk live Yovie &amp; Nuno tentang rilisan lagu “Yang Baru”.</p>
7		UGC Tiktok Post	

	7 – 11 October 2024	Layout YN Live baru untuk bulan Oktober	Membuat tugas reguler UGC tiktok.  Membuat layout foto baru untuk segmen YN Live bulan Oktober untuk event manggung pada bulan itu.
8	14 – 18 October 2024	UGC Tiktok Post	Membuat layout foto instagram feeds YN Live.
		YN Live event instagram feeds	Membuat desain story IG untuk nominasi YWMF dalam AMI AWARDS 2024 lagu “Tak Selalu Memiliki” dan “Masih Hatiku”.
		AMI AWARDS 2024 YWMF	
9	21 – 25 October 2024	Desain Thumbnail Youtube Yovie & Nuno – Lyric Video “Yang Baru”	Membuat desain thumbnail youtube untuk lyric video lagu “Yang Baru” serta First Reaction personel YN untuk “Yang Baru”.
		Desain cover instagram reels untuk lyric video – Yang Baru	Membuat cover instagram reels untuk pengumuman rilisan lyric video “Yang Baru”.
		Desain thumbnail Youtube Yovie & Nuno – First Reaction ke “Yang Baru”	Membuat story instagram untuk pengumuman Live instagram YN membicarakan lagu “Yang Baru”.
		Desain story instagram untuk Live Yovie & Nuno – Menanti Yang Baru	
		Layout Recap event YN bulan Oktober	Mengulik layout baru untuk recap event YN bulan Oktober.
10	28 October – 1 November 2024	Cover IG Reels YN x JARAAS	Membuat cover instagram reels untuk kolaborasi YN x JARAAS dan publicity.
		Greeting ulang tahun talent – Arsy Widiyanto	Membuat greeting untuk ulang tahun pada bulan november, salah satu karyawan YWMF FIBES, dan 2 talent, Arsy Widiyanto dan Bambang Purwono.
		Greeting ulang tahun talent – Bambang Purwono	
		Greeting ulang tahun karyawan YWMF FIBES	
		Greeting hari ayah nasional 2024	Membuat greeting hari nasional bukan november haru ayah nasional 2024.

11	4 – 8 November 2024	UGC Tiktok post	UGC Tiktok post berita seleb terkini.
		Desain Thumbnail YT Yovie & Nuno – BTS Yang Baru	Membuat desain thumbnail youtube untuk behind the scenes “Yang Baru” YN.
		Cover IG reels 10 jt stream spotify YN - Misal	Membuat cover instagram reels untuk pengumuman 10 jt streaming spotify lagu YN – Misal.
		Membuat desain Kop Surat FIBES	
		Membuat desain company stamp FIBES	Membuat desain kop surat serta company stamp untuk FIBES Music & FIBES Publishing.
12	11 – 15 November 2024	UGC Tiktok post	UGC Tiktok post berita seleb terkini.
		Cover instagram reels event YN Live	
		Cover instagram reels – YN Behind the stage	Membuat cover instagram reels untuk segmen-segmen Yovie & Nuno, YN Live dan Behind the stage yang berisikan vlog personel YN.
		Desain thumbnail youtube YN – Jamming session Yang Baru	
		Motion Graphic untuk penerbangan YN dari Jakarta ke Surabaya	Membuat motion graphic untuk Behin the Stage Yovie & Nuno penerbangan dari Jakarta ke Surabaya untuk manggung.
13	18 – 22 November 2024	Cover instagram reels YN Live	Membuat cover instagram reels untuk segmen-segmen Yovie & Nuno, YN Live dan Visual Jurnal.
		Cover instagram reels YN Visual Jurnal	
		Desain youtube Thumbnail YN – BTS Photoshoot	Membuat desain youtube thumbnail Yovie & Nuno, behind the scenes photoshoot yang berisikan proses photoshoot publicity YN untuk “Yang Baru”
		Draft deck visualizer Yovie & Nuno	Membuat draft pitch deck desain visualizer Yovie & Nuno untuk LED konser.

14	25 – 29 November 2024	Desain logo fanbase Yovie & Nuno - TEMANYN	Membuat desain logo untuk konten fanbase Yovie & Nuno bernama TEMANYN.
		Membuat desain visualizer Yovie & Nuno dan Kahitna	Membuat visualizer dari draft deck yang sudah di approve untuk lagu-lagu Yovie & Nuno dan Kahitna, “Indah Kuingat Dirimu”, “Yang Baru”, “Tanpa Cinta”, “Malam Mingguku” (Yovie & Nuno), dan “Mantan Terindah” (Kahitna).
15	30 November – 6 Desember 2024	Yovie & Nuno RECAP Event November 2024	Membuat desain layout dan cover untuk Recap november 2024 acara Yovie & Nuno dan Kahitna untuk instagram feeds.
		Kahitna RECAP Event November 2024	

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

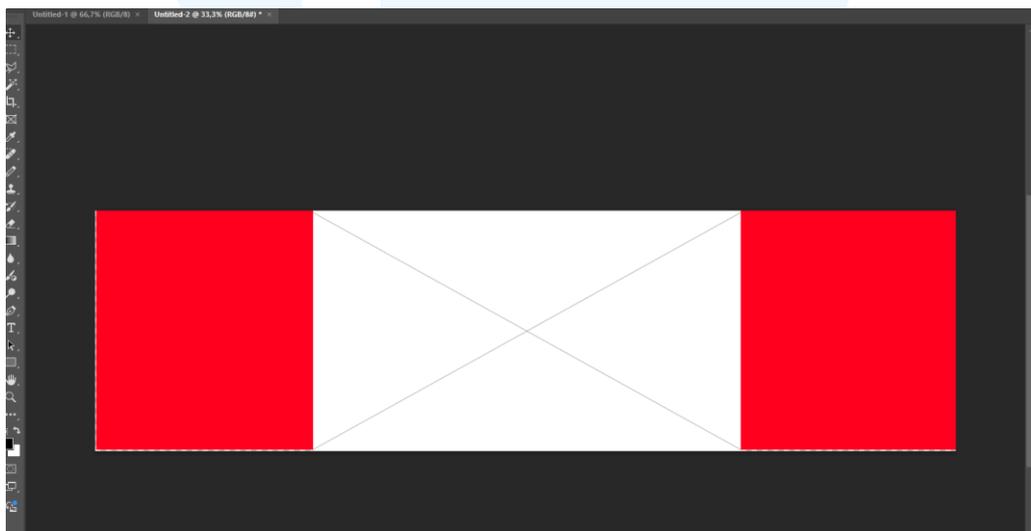
Selama pelaksanaan magang, tugas yang diberikan untuk dikerjakan memiliki output yang berbeda-beda seperti *thumbnail* Youtube, konten media sosial instagram dan tiktok, *visualizer* LED konser, serta berbagai aktivitas diluar desain dan bidang kreatif seperti membantu pelaksanaan konser Kahitna 38. Berikut adalah proses pelaksanaan tugas-tugas magang dari proyek terbesar utama dan tugas tambahan dari proses pengerjaan sampai *approval*.

#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Proyek *visualizer* Yovie & Nuno adalah proyek untuk membuat visual yang ditampilkan pada *videotron* konser LED saat sedang *perform*. Proyek ini mengandung berbagai macam lagu-lagu yang sudah pernah digunakan sebagai lagu *performance* Yovie & Nuno selama konser atau panggung dalam *event* atau perayaan sebelumnya. Berikut adalah beberapa lagu Yovie & Nuno yang ditugaskan untuk penulis dalam membuat proyek *visualizer* seperti “Yang Baru”, “Malam Mingguku”, dan “Indah Kuingat Dirimu”. Dalam menghasilkan gaya *visual* yang ingin dicapai dalam setiap lagu, beberapa faktor yang harus dipertimbangkan adalah apakah tema dari tulisan atau *font*, ilustrasi atau

*background*, atau memanfaatkan penggunaan *live cam* konser itu sesuai dengan nuansa yang dibawakan setiap lagu. Tim kreatif juga melakukan berbagai pengumpulan referensi dari *motion graphic* yang ada di sumber daring atau *lyric video* yang sudah ada dari lagu label YWMF sebelumnya untuk mencapai visual yang diinginkan.

Dalam membuat *visualizer*, standar ukuran kanvas yang digunakan adalah 3840 x 1080 px, hal ini ditujukan agar *visualizer* yang dibuat bisa diadaptasikan ke berbagai ukuran LED *videotron* untuk panggung yang berbeda-beda. Selain ukuran kanvas, *working area* yang harus dipertimbangkan adalah 1920 x 1080 px dengan sisah kanvas sebagai margin *safe space* yang bersifat opsional dan dimanfaatkan jika *visualizer* digunakan untuk LED yang lebih panjang dibandingkan layar panggung yang berukuran 16:9.

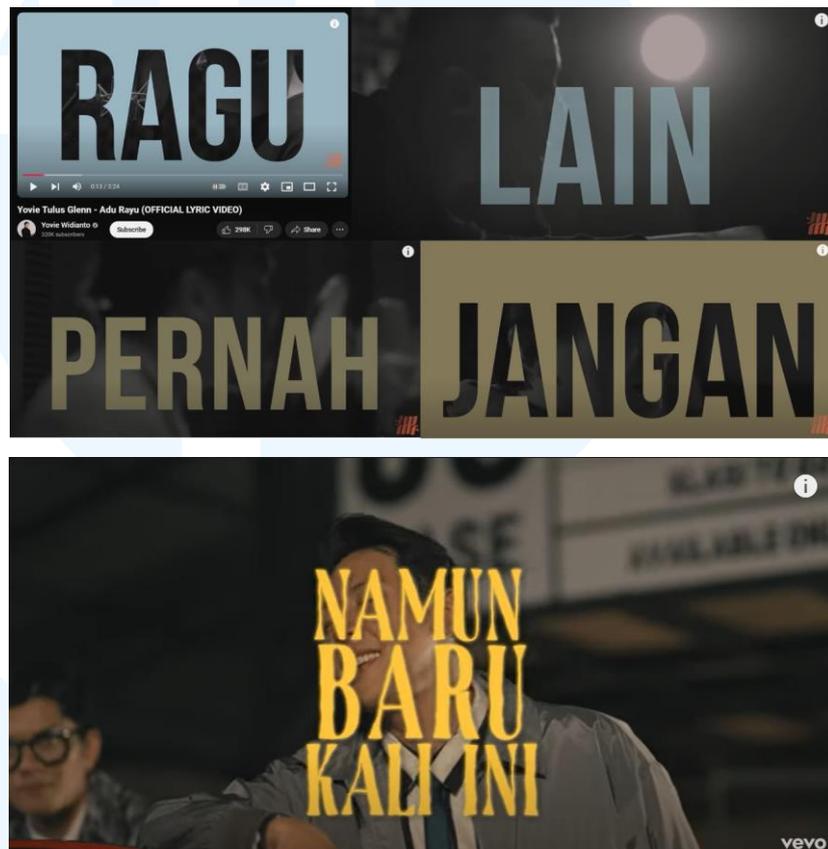


Gambar 3. 3 Kanvas *visualizer* 3840 x 1080 px

Berikut adalah proses *working area* kanvas yang digunakan dalam proyek *visualizer*, dengan bagian putih sebagai bagian visual dan merah sebagai *safe space* atau area opsional. Salah satu faktor yang juga harus dipertimbangkan adalah penggunaan warna *background*, karena hasil yang dibuat akan ditampilkan dalam LED besar, beberapa hal seperti menggunakan warna putih sebagai *background* harus dihindari agar tidak menjadi terlalu terang atau menjadi *backlight* saat *perform*. Peletakan tulisan juga

dipertimbangkan tidak boleh terlalu di bawah kanvas agar tidak tertutup personel saat sedang *perform* dan mempertahankan keterbacaan untuk audiens.

Referensi dan *brief* untuk perancangan *visualizer* lagu “Yang Baru” ini diberikan dari *chief operating officer* dengan gaya visual apa yang ingin dicapai, beberapa referensi ini bisa dalam bentuk visualisasi atau gerakan *motion graphic* yang ingin didekatkan.



Gambar 3.4 Referensi visualizer Yovie & Nuno

Referensi untuk *visualizer* “Yang Baru” adalah video “*official lyric video*” untuk lagu Yovie – Tulus – Glenn, “Adu Rayu” dimana konsep dari *lyric video* tersebut adalah menampilkan asset tulisan lirik lagu dengan *green screen* atau tampilan tembus dan ditujukan untuk menampilkan *official music video* “Yang Baru” atau *live camera konser event* yang sedang berlangsung. Untuk font yang akan digunakan agar konsep nuansa yang sudah diberikan bias tercapai sebagai asset *visual* tersebut, *font* terpilih adalah “Rusoile” yang juga

menjadi salah satu *font* atau *typeface* identitas utama Yovie & Nuno, salah satu alasan lain mengapa *font* tersebut menjadi pilihan juga dikarenakan tipe *font* sangat tebal dan *bold* untuk bias menampilkan *live cam* atau *music video* secara efektif dan terlihat oleh audiens.



Gambar 3. 5 Font visualizer Yovie & Nuno

Dengan visi yang jelas untuk mencapai visual yang diinginkan dengan *font* yang sudah didapat dan referensi yang sudah dikumpulkan, proses pengerjaan *visualizer* pun dimulai dengan menempatkan semua lirik lagu berdasarkan *verse*, *ref/chorus*, dan *bridge* berdasarkan seberapa cepat atau lambat *tempo* setiap lagu. Sebagai tim kreatif yang mengerjakan bagian visual dari *visualizer* pun juga harus mempertimbangkan bagaimana *motion graphic* akan dilakukan saat diberikan kepada tim *motion* agar pergerakan font dan visual sesuai dengan tempo lagu, hal ini disesuaikan dengan mendengarkan *live performance* atau *official audio* dari lagu tersebut selama pengerjaan untuk mempertimbangkan penempatan lirik dan penyesuaian visual tersebut.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3. 6 Tahap pengerjaan visualizer lagu Yovie & Nuno

Berikut adalah tahap pengerjaan dalam *visualizer* Yovie & Nuno, “Yang Baru”, penulis mengawali tahap pengerjaan dengan membuat tiga alternatif *visual* yang bias dijadikan opsi pilihan yang nantinya diberikan ke *senior manager* dan *chief operating officer* untuk tahap pemilihan *approval* atau revisi. Pada tahap ini, opsi *visual* yang terpilih adalah opsi ketiga, yang lalu dilanjutkan ke tahap eksekusi dengan lirik lagu dan aset *green screen*. *Visual* yang ingin dicapai adalah menggunakan tulisan lirik sebagai *green screen* yang nantinya akan menghasilkan *background* dari MV atau *live cam* konser untuk menyiptakan visual yang dinamis

antar personel dan audiens. Semua asset yang digunakan dalam *visualizer* pun menggunakan asset label music YWMF dari *official music/lyric video* yang sudah ada ataupun direncanakan untuk menggunakan *live camera* saat lagu sedang berjalan dalam konser atau panggung. Setelah semua visual sudah dilaksanakan dan dirapihkan secara *layers*, *working file* yang sudah disiapkan pun diberikan kepada tim kreatif *motion graphic* untuk pelaksanaan *motion* yang hasilnya akan menjadi aset akhir yang digunakan selama konser berjalan.



Gambar 3. 7 Hasil Visualizer Yovie & Nuno

Dalam tahap perancangan *motion*, tim video juga menjalin komunikasi dengan tim desain tentang apa yang harus direvisi berdasarkan masukan dari atasan ataupun klien berdasarkan asset atau pergerakan yang masih bisa diperbaiki atau diubah. Setelah semua hasil sudah mencapai *approval*, hasil aset dari *visualizer* pun

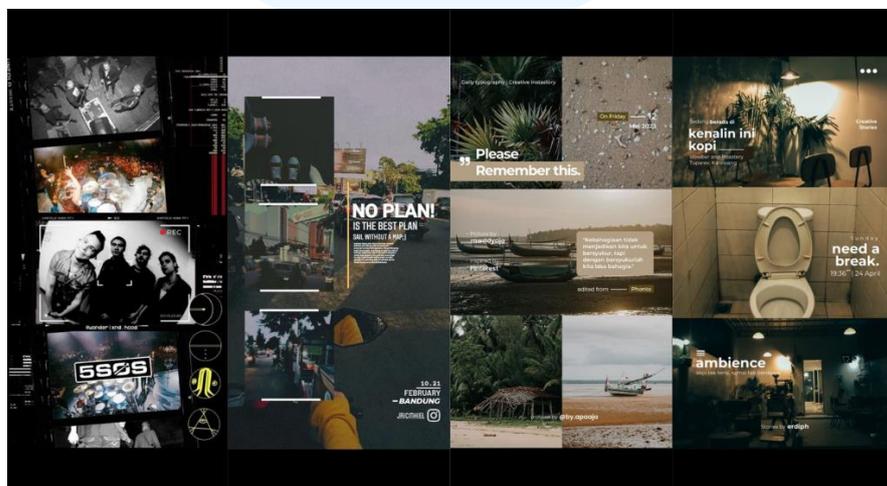
menjadi aset utama yang digunakan untuk setiap *performance* atau acara panggung Yovie & Nuno untuk lagu-lagu yang dipilih.

### 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain proyek utama, selama pelaksanaan magang penulis juga ditugaskan untuk membuat berbagai macam proyek dengan *output* dan pengerjaan yang berbeda-beda seperti *thumbnail* Youtube, *Instagram feeds*, *greetings*, dan berbagai *cover* untuk *reels* konten segmen. Berikut adalah uraian pengerjaan dan proses proyek tambahan selama magang di YWMF.

#### 3.3.2.1 Proyek Desain Feeds RECAP Event Yovie & Nuno

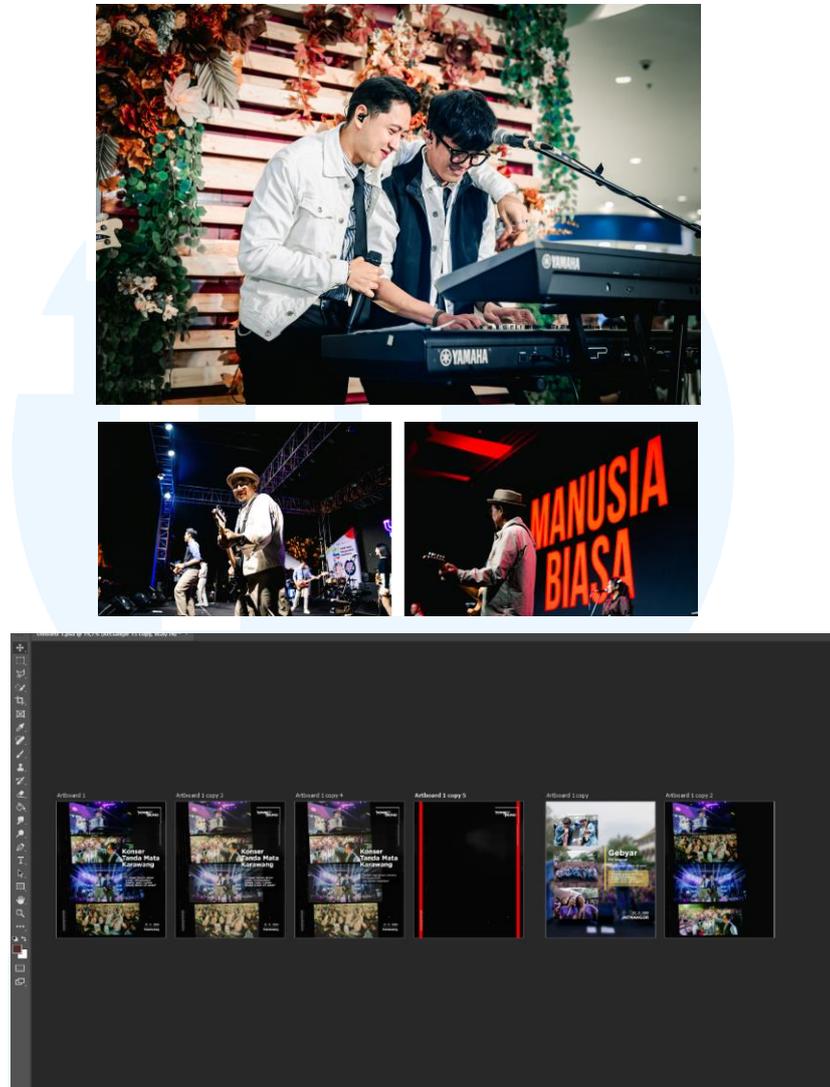
Proyek Recap Event adalah proyek berupa *Instagram feeds* yang ditujukan sebagai kompilasi semua *event* yang dilakukan Yovie & Nuno dalam setiap bulan. Dalam proyek ini, penulis ditugaskan untuk membuat RECAP untuk *event* bulan Oktober Yovie & Nuno. Proses pengerjaan pertama dilakukan dengan mencari referensi kolase foto dengan nuansa yang bisa didekatkan untuk RECAP Oktober.



Gambar 3. 8 Referensi RECAP Oktober

Dalam referensi, nuansa yang ingin dicapai adalah kolase *storytelling* dengan memanfaatkan adanya tulisan berisikan lirik lagu “Yang Baru” yakni lagu terbaru Yovie & Nuno. Referensi yang didapat biasanya dicari dengan kerja sama dari tim kreatif dengan *creative development senior manager* yang lalu dikumpulkan dan dikerucutkan.

Dari referensi tersebut, tema desain dengan gaya visual yang terpilih diseleksi menjadi tema utama *layout* yang akan diproses.



Gambar 3. 9 Proses pengerjaan RECAP Oktober

Proses pelaksanaan dilakukan dalam kanvas 1350 x 1080 px *portrait* dan dibuat dengan menggunakan *background* dan tekstur yang menyerupai referensi yang ingin dicapai. Selain itu, *font* yang dipilih adalah font *sans-serif* yang tebal untuk mempertahankan keterbacaan saat bertabrakan dengan berbagai macam foto yang dimasukkan dalam *layout* yang mengandung nama *event*, tanggal dan lokasi *event*, serta lirik lagu “Yang Baru”. Penempatan *font* seperti judul acara juga menjadi salah satu faktor penting agar tidak bertabrakan dengan foto yang berpotensi

memiliki warna yang sama dengan *font*. Dalam proses eksekusi desain layout RECAP Oktober 2024 Yovie & Nuno, aset utama yang difokuskan tentu saja adalah *draft layout* untuk penempatan foto dan tulisan yang nantinya akan dimasukan berbagai aset penyediaan foto setiap acara atau *event*. Foto-foto yang digunakan adalah foto hasil kurasi dari rekan yang mengelola media sosial Yovie & Nuno dan tahap kurasi ini mengerucutkan foto paling bagus sebagai pilihan RECAP setiap acara.



Gambar 3. 10 Hasil RECAP YN Oktober

*Template layout* yang sudah selesai lalu dilanjutkan dengan memasukan foto-foto kurasi pilihan untuk setiap *event* yang cocok dalam kompilasi acara tersebut. Hasil yang sudah *approved* dilanjutkan untuk *posting* dalam akun Instagram resmi Yovie & Nuno sebagai kompilasi *recap event* bulan Oktober 2024.

### 3.3.2.2 Proyek Desain Greeting YWMF

Proyek *greetings* YWMF adalah proyek dimana akun Instagram resmi YWMF melakukan *post* melalui Instagram Story untuk memperingati atau merayakan berbagai hari nasional atau hari ulang tahun *talent* yang berkaitan dengan label music YWMF. Beberapa proyek *greeting* yang pernah ditugaskan untuk penulis adalah hari ayah nasional 2024, hari batik nasional 2024, serta hari ulang tahun untuk beberapa *talent* seperti Arsy Widiyanto, Bambang Purwono, dan Harry Suhardiman.



Gambar 3. 11 Proses greeting hari nasional dan ulang tahun

Dalam proses pengerjaan *greeting*, YWMF sendiri sudah memiliki *template* atau nuansa desain yang sudah dipersiapkan untuk setiap tema *greeting*, namun peran tim kreatif dalam memanfaatkan *template* yang tersedia adalah membuat dan mencari aset yang cocok dan tema desain yang sesuai dalam memperingati hari perayaan tersebut namun masih memberikan kesan visual identitas YWMF. Untuk kanvas proyek selalu menggunakan ukuran 9:16 atau 1080 x 1920 px *portrait* karena disesuaikan dengan ukuran Instagram Story. Beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam penempatan aset adalah tidak ditutupi nama akun Instagram atau caption dan tulisan lainnya saat *posting* sudah dilakukan, yang berarti penulis harus mempertimbangkan *margin* dengan *safe space* yang cukup.

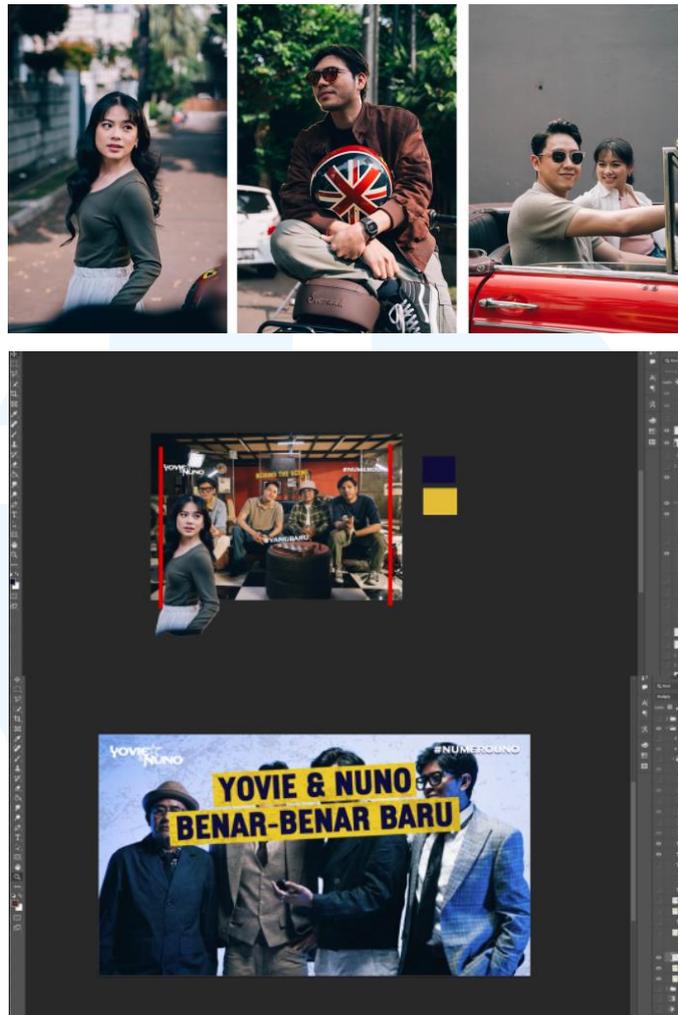


Gambar 3. 12 Hasil greeting hari nasional dan ulang tahun talent

Proses pelaksanaan *greeting* hari nasional biasanya dilanjutkan ke tahap *motion* oleh tim video, yang berarti aset yang digunakan harus dibuat dinamis dan cocok untuk pergerakan, berbedanya dengan *greeting* ulang tahun yang hanya berbentuk visual. *Greeting* hari nasional dilakukan dengan *layout* yang berbeda-beda dengan aset yang merepresentasikan hari perayaan ayah/keluarga dan pembuatan batik. Untuk perancangan *greetings* ulang tahun talent, biasanya pihak yang mengelola bidang media sosial akan kurasi foto publisitas yang cocok untuk digunakan sebagai aset ulang tahun yang lalu dikembangkan dengan filter *black and white*, *gaussian blur* dan tekstur.

### 3.3.2.3 Proyek Desain Thumbnail Youtube Yovie & Nuno

Proyek tambahan selanjutnya adalah proyek membuat desain untuk *thumbnail* Youtube Yovie & Nuno. Dalam proyek ini, penulis ditugaskan untuk membuat *thumbnail* untuk *video* konten tertentu yang akan diunggah Yovie & Nuno. Tugas yang diberikan dibebaskan untuk mencari dan membuat desain yang berdasarkan referensi, *thumbnail* yang sudah ada, atau identitas Yovie & Nuno melainkan mengikuti sebuah template yang sudah ada sebelumnya.



Gambar 3. 13 font dan warna identitas Yovie & Nuno

Dari proses pelaksanaan, *font* dan *color palette* yang digunakan harus sesuai dengan identitas visual Yovie & Nuno dengan menggunakan *font* Rusoile Grunge, Universal Serif, dan juga warna biru *navy* dan kuning. Desain *thumbnail* dilakukan dengan kanvas 1920 x 1080 px ukuran standar *thumbnail* Youtube dan dengan memanfaatkan elemen desain identitas Yovie & Nuno yang sebelumnya sudah ditentukan. Selain aset grafis, aset-aset lain yang dibutuhkan untuk perancangan *thumbnail* juga adalah aset foto publisitas terutama foto dari *shooting*, foto *behind the scenes*, dan juga foto *publisitas* yang *highres* untuk digunakan sebagai aset foto *thumbnail*. Dari foto yang sudah didapat sebagai aset utama, beberapa metode untuk menyatukan desain dengan foto biasanya

menggunakan *subject and mask* untuk memotong foto personel lalu menambahkan berbagai filter seperti *blend multiply*, *stroke*, *blur*, *refine hair*, dan juga *gradient map*.



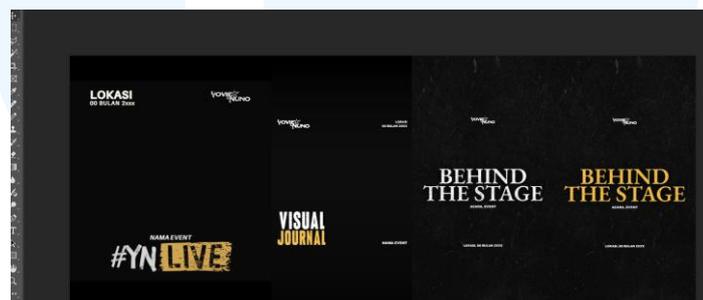
Gambar 3. 14 Hasil thumbnail Youtube Yovie & Nuno

Beberapa *video* yang ditugaskan sebagai proyek penulis adalah video “BTS (Behind The Scenes) music video YANG BARU” yang berisikan kompilasi *video* proses *shooting* untuk video music lagu “YANG BARU”, “BTS Photoshoot Yovie & Nuno” *video* yang berisikan proses dibelakang layar untuk *photoshoot* publisitas kolaborasi Yovie & Nuno dengan jas JARAAS, “Lyric Video Official YANG BARU” *video* lirik resmi untuk rilisan lagu “YANG BARU”, dan “First Reaction YANG BARU” *video* berisikan salah satu segmen konten interaksi seru Yovie & Nuno dengan audiens atau lagu yang dibuat dimana mereka menonton hasil akhir dari *video* musik lagu “YANG BARU” untuk pertama kalinya.

#### 3.3.2.4 Proyek Cover Feeds & Reels Segmen Yovie & Nuno

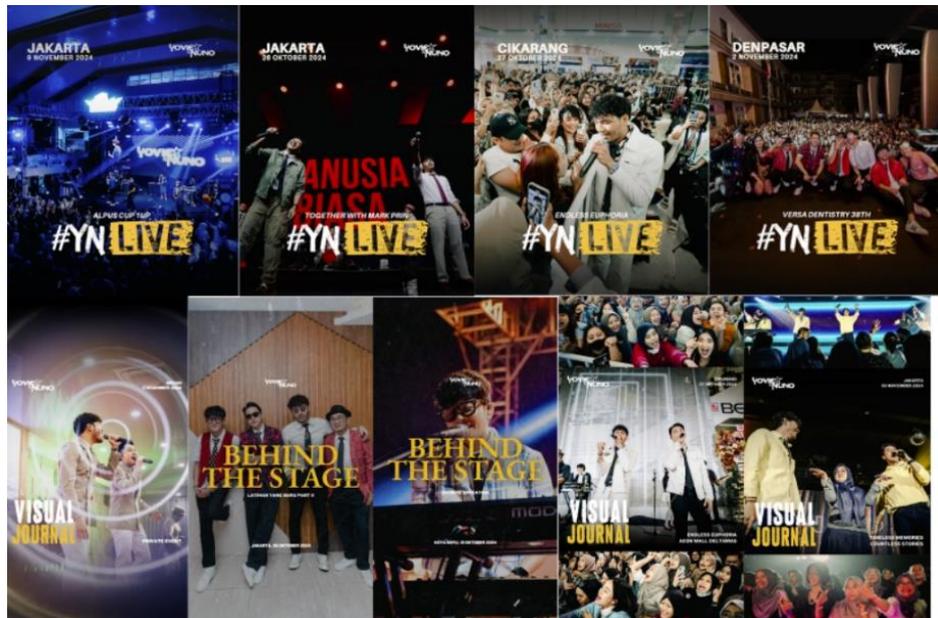
Proyek tambahan terakhir adalah *cover* Instagram *reels* untuk berbagai segmen-segmen konten Instagram Yovie & Nuno. Dalam Proyek ini, Yovie & Nuno memiliki tiga segmen konten yang biasanya ditugaskan untuk penulis, yaitu YN Live, Behind the Stage, dan Visual Jurnal. YN Live adalah segmen berbentuk *feeds* yang mengandung kompilasi kolase *after event* setiap acara Yovie & Nuno, Visual Jurnal

adalah segmen berbentuk *reels* untuk Yoive & Nuno, dan Behind the Stage adalah konten *casual* yang berbentuk vlog atau *behind the scenes* sebelum atau sesudah acara *event* Yovie & Nuno.



Gambar 3. 15 Template dan proses pengerjaan cover feeds & reels

Setiap segmen ini sudah memiliki *template layout* yang sebelumnya sudah pernah dirancang untuk mempertahankan konsistensi dan identitas visual setiap segmen Yovie & Nuno dalam akun resmi Instagram. *Cover reels* dan *feeds* ini dibuat dengan ukuran kanvas 1080 x 1350 px *portrait* untuk YN Live dan 1080 x 1920 px untuk konten berbentuk *reels* seperti Visual Jurnal dan Behind the Stage. Beberapa aset utama yang digunakan dalam *cover* adalah foto yang biasanya didapatkan dari publisitas atau foto dari *event* yang dari *cover* tersebut yang sudah dikurasi sebelumnya oleh tim media sosial, dengan berbagai elemen bantuan seperti *gradient*, tekstur, dan logo.



Gambar 3. 16 Hasil cover feeds & reels Yovie & Nuno

Samanya seperti proyek YWMF lain pada umumnya, saat *cover* sudah dibuat dengan kurasi foto pilihan, hasil pengerjaan diberikan ke *creative development senior manager* untuk konsultasi. Hasil proyek lalu diberikan *feedback* jika adanya dibutuhkan revisi terutama mengubah foto yang dipilih dalam *cover*. Jika hasil dari *cover* sudah melewati tahap *approval*, *cover* tersebut lalu diunggah dalam akun Instagram resmi Yovie & Nuno untuk segmen masing-masing.

### 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama proses pelaksanaan magang berjalan, penulis pernah mengalami dan mengatasi beberapa kendala yang harus dihadapi. Berikut adalah beberapa kendala yang dialami penulis dan bagaimana mengatasinya.

#### 3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala pertama yang penulis alami selama magang berada diluar faktor pengerjaan tugas-tugas perusahaan yaitu lokasi. Lokasi kantor agensi kreatif YWMF ada di Jakarta Selatan yang berlokasi cukup jauh dari tempat

tinggal penulis yang berada di Jakarta Utara, hal tersebut menyebabkan transportasi dengan kendaraan pribadi cukup tidak memungkinkan karena faktor macet dan lalu lintas yang tidak bisa diprediksi dan berpotensi menyebabkan jam kedatangan penulis ke kantor tidak konsisten atau telat. Ada pun kendala dalam aktivitas pengerjaan tugas di kantor yang penulis alami adalah perangkat laptop pribadi yang sudah tua dan kurang memadai untuk aktivitas yang dibutuhkan perusahaan sehingga banyak mengalami kelambatan yang juga bisa menghambat kelancaran pengerjaan tugas atau bahkan kehilangan *progress* seperti aplikasi *crash* atau *file corrupt*.

Kendala lain juga dalam faktor komunikasi beberapa kali terjadi antar pihak magang dengan pihak atasan, sebagai contoh seperti *brief* yang diberikan kepada penulis atau pihak *intern* lain yang ternyata kurang cocok untuk dieksekusikan dengan hasil yang diinginkan yang lalu harus dirombak ulang dengan referensi atau tema lain yang berbeda cukup drastic dari *draft* awal yang menghambat selesainya pekerjaan tersebut pada tepat waktu. Kendala berdasarkan komunikasi lain juga terjadi dalam cepat atau lamanya proses *approval* dilakukan terutama jika proyek tersebut dibutuhkan secepatnya, sebagai contoh adalah jika proyek yang sudah diberikan penulis sudah dikerjakan namun membutuhkan *approval* jika hasil sudah lolos berdasarkan standar yang diinginkan atau perlunya revisi atau perubahan, namun pihak atasan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan *approval* dikarenakan kesibukan atau halangan lainnya.

### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang**

Bedasarkan beberapa kendala yang sudah disebutkan sebelumnya, penulis pun juga mencari dan melakukan berbagai hal untuk mengatasi masalah tersebut. Diawali dengan kendala lokasi, penulis akhirnya mengambil keputusan untuk menggunakan berbagai transportasi umum seperti transjakarta, MRT, dan GO JEK. Walaupun penggunaan transportasi umum juga meningkatkan pengeluaran per-hari, hal tersebut juga meminimalisir kendala waktu yang dibutuhkan untuk menempuh jarak kantor dengan tempat

tinggal sehingga penulis bisa selalu sampai kantor tepat waktu tanpa hambatan kondisi lalu lintas.

Kendala lain seperti perangkat laptop yang kurang memadai juga penulis Atasi dengan memanfaatkan perangkat yang disediakan dalam kantor. Perangkat komputer dalam kantor sangat cukup memadai untuk melakukan berbagai aktivitas yang dibutuhkan tugas-tugas perusahaan seperti *editing* dan *rendering* sehingga penulis bisa mengerjakan berbagai tugas dengan lancar. Terkait kendala komunikasi, penulis terus mempertahankan dan menjalin komunikasi dengan rekan kerja dan juga atasan agar kendala terkait komunikasi diminimalisir sebanyak mungkin, dan solusi tersebut seperti melakukan berbagai *follow up* terkait proyek yang dikerjakan agar atasan dan rekan kerja lain selalu *update* dengan status pengerjaan ataupun *urgensi* dari proyek yang sedang dikerjakan agar *feedback* dan *approval* bisa sebanyak mungkin dilakukan dengan waktu yang diinginkan.

