

## BAB III

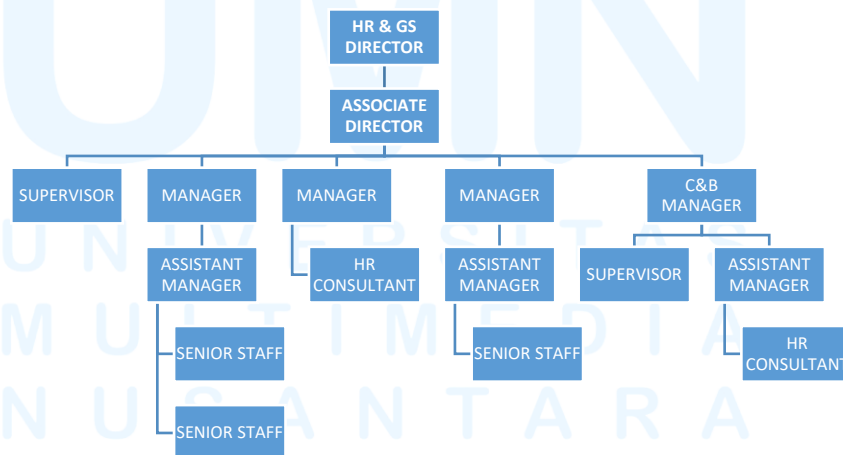
### PELAKSANAAN MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Pada kegiatan kerja magang, penulis menduduki peran sebagai asistes desain grafis pada divisi *Human Resources* di PT Rekso Nasional Food. Tugas yang penulis kerjakan merupakan tugas yang diberikan oleh *Direktur* dan *Manager*, yang kemudian disampaikan melalui *supervisor* penulis. Penulis banyak berperan dalam pembuatan aset ilustrasi dan juga animasi yang sering digunakan untuk *pos*, *story*, dan *reels* Instagram, video Youtube, ataupun keperluan-keperluan tertentu seperti acara internal karyawan, dan panduan kerja untuk karyawan.

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

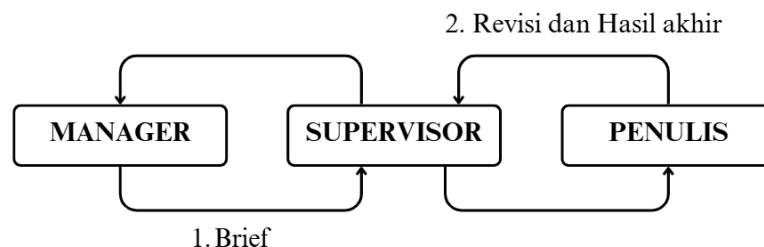
Selama melakukan kegiatan kerja magang pada perusahaan yang dipilih, penulis ditempatkan pada divisi *Human Resources*. Penulis menduduki posisi sebagai asisten desain grafis yang diarahi oleh *supervisor* yang merupakan salah satu *senior staff* pada divisi *Human Resources*, yang dimana penulis membantu *supervisor* dalam membuat desain grafis baik itu untuk panduan bekerja ataupun acara internal perusahaan.



Gambar 3.1 Bagan Struktur Divisi *Human Resources* PT Rekso Nasional Food  
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2024)

### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam pengerjaan tiap proyek yang diberikan, penulis diberikan *briefing* untuk tugas yang diberikan baik itu berupa *post* atau *story* Instagram, persiapan untuk acara internal karyawan yang mendatang, ataupun panduan dalam bekerja. Sebelum diberikan kepada penulis, *supervisor* diberikan *briefing* oleh *manager* mengenai desain yang diminta untuk proyek mendatang yang telah disepakati oleh tim divisi *Human Resources*, kemudian apabila dibutuhkan bantuan untuk mengerjakan proyek yang diberikan, *supervisor* akan memberikan *list* apa saja yang perlu dikerjakan kepada penulis. Setelah proyek yang dikerjakan sudah selesai, maka proyek tersebut akan mendiskusikan hasilnya kepada *supervisor*, apabila sudah aman, maka *supervisor* akan mendiskusikan kepada *manager* mengenai hasil dari proyek yang telah dikerjakan. Namun, apabila proyek yang dikerjakan berupa proyek besar berupa acara internal yang melibatkan banyak karyawan atau seluruh divisi, maka hasil proyek tersebut akan didiskusikan bersama direktur dari *Human Resources*



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama melakukan kegiatan kerja magang di PT Rekso Nasional Food, penulis berperan sebagai asisten dari desain grafis yang merupakan *supervisor* dari penulis, dan penulis banyak berperan dalam pembuatan ilustrasi aset dan animasi. Tugas-tugas tersebut diberikan oleh *supervisor* setelah divisi *Human Resources* telah menentukan proyek apa yang akan dikerjakan. Berikut merupakan tabel berupa detail pekerjaan yang penulis lakukan selama kegiatan kerja magang.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	06—09 Agustus 2024	HUT RI ke-79	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari dan mengedit audio untuk broadcast kemerdekaan Indonesia</li> <li>• Membuat ilustrasi vektor hari kemerdekaan</li> <li>• Melakukan revisi pada ilustrasi vektor hari kemerdekaan</li> <li>• Menganimasikan ilustrasi vector hari kemerdekaan</li> <li>• Melanjutkan editing audio untuk broadcast hari kemerdekaan</li> <li>• Membuat ilustrasi vektor hari kemerdekaan dengan ukuran berbeda</li> </ul>
2	12—16 Agustus 2024	HUT RI ke-79 Ucapan Hari Perayaan 2024 Community Month 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan revisi pada ilustrasi vektor kemerdekaan pada ukuran berbeda</li> <li>• Membuat ilustrasi untuk sticker untuk Community Month</li> <li>• Membuat ilustrasi ucapan maulid Nabi Muhammad SAW</li> <li>• Membuat ilustrasi ucapan untuk hari sumpah pemuda</li> <li>• Membuat ilustrasi untuk hari batik nasional</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan revisi pada ilustrasi ucapan hari batik nasional</li> </ul>
3	19—23 Agustus 2024	<p>Ucapan Hari Perayaan 2025</p> <p><i>Community Month 2024</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat ilustrasi ucapan hari raya natal dan tahun baru 2025</li> <li>Melakukan revisi pada ilustrasi ucapan natal dan tahun baru 2025</li> <li>Membuat ilustrasi ucapan isra mi'raj Nabi Muhammad SAW</li> <li>Membuat ilustrasi ucapan hari raya imlek 2025</li> <li>Membuat aset untuk post pembukaan volunteer Community Month 2024</li> </ul>
4	26—30 Agustus 2024	<p>Post Instagram “<i>Grow from Mistake</i>”</p> <p>Post Instagram “<i>Financial Tips</i>”</p> <p><i>Monkeypox awareness</i></p> <p>Animasi SRICW</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menambah ilustrasi aset untuk Community Month berupa ilustrasi karyawan yang sedang mengajar</li> <li>Membuat ilustrasi aset untuk <i>post Instagram Grow From Mistakes</i></li> <li>Membuat ilustrasi aset untuk poster awareness mengenai wabah monkeypox</li> <li>Membuat aset karakter untuk series animasi SRIW</li> <li>Membuat beberapa draft pose untuk tiap karakter</li> <li>Membuat ilustrasi aset untuk cover post <i>Financial tips</i></li> </ul>
5	02—06 September 2024	Animasi SRICW	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyelesaikan draft pose untuk tiap karakter</li> <li><i>Apply</i> aset yang telah dipisah bagian-bagiannya di Adobe Illustrator ke dalam After Effect</li> <li>Melakukan setting pada tiap layer aset untuk digerakan</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan setting pada tiap aset karakter</li> <li>• Membuat animas/pergerakan pada tiap karakter dan pose</li> <li>• Menyelesaikan scene satu untuk animasi</li> <li>• Melanjutkan menyelesaikan scene dua pada animasi dan memulai proses scene tiga</li> <li>• Melanjutkan menggerakkan/membuat animasi untuk karakter pada scene tiga</li> <li>• Melanjutkan proses pengerjaan scene tiga pada animasi</li> <li>• Menyelesaikan scene tiga pada animasi</li> </ul>
6	09—13 September 2024	Animasi SRICW  McD <i>Townhall Meeting</i>  Ucapan Hari Perayaan 2025  <i>Community Month</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan finishing pada animasi SRIW</li> <li>• Melakukan revisi pada perubahan warna kulit karakter "Acul"</li> <li>• Membantu dalam kegiatan syuting untuk video sambutan <i>Townhall Meeting</i>.</li> <li>• Mengikuti kegiatan <i>community month</i>.</li> <li>• Melakukan pemilihan dan melakukan cutting pada video penyambutan <i>Townhall Meeting</i></li> <li>• Melanjutkan membuat ilustrasi ucapan untuk hari raya nyepi tahun 2025</li> </ul>
7	17—20 September 2024	Duta McAcc <i>Health Talk</i>  McD Townhall Meeting	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat tambahan ornamen untuk design cover sertifikat untuk karyawan</li> <li>• Membuat aset siluet badminton dan bola untuk banner acara Health Talk,</li> </ul>

		Ucapan Hari Perayaan 2025	<p>Manajemen Stres melalui Aktivitas Fisik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengedit foto dari direktur HR dengan mengubah background pada foto</li> <li>• Melakukan revisi pada animasi SRIW pada beberapa isi dialog</li> <li>• Menyelesaikan ilustrasi ucapan Hari raya Nyepi tahun 2025</li> <li>• Memulai sketsa untuk ucapan kenaikan Isa al masih tahun 2025</li> <li>• Melakukan pemberian ukuran pada perancangan display trophy terbaru</li> <li>• Melanjutkan pembuatan ilustrasi untuk ucapan Isa almasih 2025</li> </ul>
8	23—27 September 2024	<p><i>Afternoon Show with McMoney</i> 2024</p> <p>Samsung Collaboration</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat poster, thumbnail notification, dan background untuk keperluan <i>livestream</i> McMoney "Afternoon Show with McMoney</li> <li>• Melakukan revisi pada poster <i>livestream</i> McMoney</li> <li>• Membuat ilustrasi berupa karyawan McDonald's Indonesia dari generasi yang berbeda, Gen x, Gen y, dan Gen z</li> <li>• Membuat desain voucher kolaborasi dengan Samsung</li> <li>• Melakukan revisi pada design voucher kolaborasi dengan Samsung</li> <li>• Membuat animasi grafik "Total Score Employee Opinion Survey"</li> <li>• Melanjutkan progress membuat voucher kolaborasi dengan Samsung</li> </ul>

9	30 September— 04 Oktober 2024	<p><i>Afternoon Show with McMoney</i> 2024</p> <p>Hari Batik Nasional 2024</p> <p><i>Community Month</i> 2024</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengedit produk merchandise McD menjadi mock up untuk catalog McMoney 2024</li> <li>• Membuat design twibbon story Instagram untuk Hari Batik Nasional 2024</li> <li>• Membuat design announcement untuk memakai batik pada hari Batik Nasional 2024</li> <li>• Membuat mock up keychain enamel untuk merchandise McMoney</li> <li>• Membuat motion graphic "Hoax atau Fakta" untuk intro section acara Hoax atau Fakta store</li> <li>• Mengedit audio untuk intro dan outro untuk acara livestreaming Afternoon show with McMoney</li> <li>• Membuat post Instagram untuk pengumuman pemenang feed dan story Instagram, dan Video TikTok dalam event community month</li> <li>• Melanjutkan progress post instagram pemenang feed dan story instagram dalam, melakukan perubahan design pada warna background</li> <li>• Memotong durasi video pemenang video tiktok menjadi 20 detik secara durasi keseluruhan</li> <li>• Menambahkan design <i>post</i> instagram mengenai ketentuan pengambilan hadiah</li> </ul>
10	07—11 Oktober 2024		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan progress untuk postingan pemenang konten sosial media community month</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat design untuk voucher kolaborasi dengan BRI</li> <li>• Membuat design untuk ucapan hari kenaikan Isa Almasih 2025</li> <li>• Membuat sketsa aset untuk keperluan reels Instagram mengenai Oversharing</li> <li>• Melanjutkan progress sketsa aset dan storyboarding untuk reels instagram tentang oversharing</li> </ul>
11	14 – 18 Oktober	<i>Oversharing Town Hall Meeting</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat ilustrasi aset untuk instagram reels tentang <i>oversharing</i> pada Adobe Illustrator</li> <li>• Mengedit design pouch McDonald's dan memberikan detail ukurannya</li> <li>• Membuat design undangan untuk acara <i>Town Hall Meeting</i></li> <li>• Melakukan revisi pada design undangan, <i>Town Hall Meeting</i></li> <li>• Membuat design banner X untuk Special Crew, Duta McAcc dan Thank you Crew</li> <li>• Melakukan revisi pada design banner X Special crew</li> <li>• Mengedit audio pada MV McDonald's Indonesia</li> <li>• Membuat video bumper untuk acara <i>TownHall Meeting McD</i></li> </ul>

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



12	21 – 25 Oktober	SRIW Series <i>Town Hall Meeting</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat ilustrasi untuk <i>post</i> pengumuman animasi SRIW</li> <li>• Membuat desain untuk <i>lollipop sign</i></li> <li>• Mengedit beberapa foto pada banner X untuk <i>Town Hall Meeting</i></li> <li>• Menyelesaikan proses animasi untuk Instagram reels tentang <i>oversharing</i></li> </ul>
13	28 Oktober– 1 November	<i>Mood Tracker Oversharing</i> <i>Employee and Restaurant Listening</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat ilustrasi <i>mood tracker</i></li> <li>• Membuat ilustrasi ucapan hari pahlawan</li> <li>• Melakukan finishing pada animasi <i>reels oversharing</i></li> <li>• Melakukan <i>editing</i> ilustrasi <i>employee listening</i> dan <i>restaurant listening</i></li> </ul>
14	4 – 8 November	<i>Oversharing</i> McMoney Rekso Festival 2024	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengganti audio pada <i>reels oversharing</i></li> <li>• Membuat <i>mock-up enamel keychain</i></li> <li>• Melakukan editing pada desain undangan dan tabel jadwal</li> </ul>
15	11 – 14 November	<i>Mood Tracker</i> Hari Disabilitas <i>Pouch McD Indonesia</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengedit ilustrasi untuk <i>mood tracker</i></li> <li>• Mengedit desain <i>pouch</i> McD Indonesia</li> <li>• Membuat <i>outline</i> pada ilustrasi Hari Disabilitas untuk diwarnai</li> </ul>
16	18 – 22 November	<i>Pouch McD Indonesia</i> Hari Disabilitas Duka Cita	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melanjutkan <i>editing</i> pada <i>pouch</i> McD Indonesia</li> <li>• Membuat <i>template</i> ucapan berduka cita</li> <li>• Memberikan nomor pada <i>outline</i> yang telah dibagi menjadi 36 bagian</li> </ul>

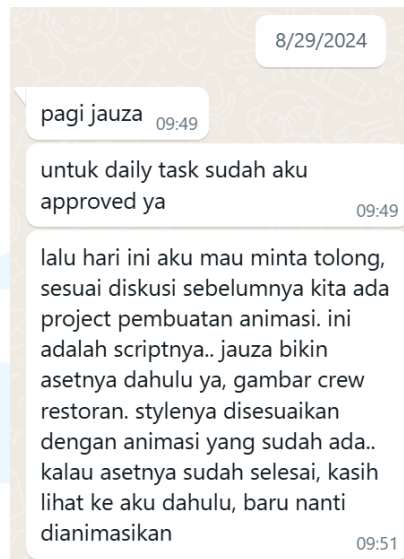
17	25 – 30 November	Ulang Tahun Rekso Festival	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat <i>template</i> ucapan ulang tahun</li> <li>• Membuat desain tabel <i>rundown</i> untuk kegiatan acara Rekso Festival</li> <li>• Mengikuti kegiatan acara Rekso Festival</li> </ul>
----	---------------------	----------------------------------	--

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama melakukan kegiatan kerja magang, penulis banyak mengerjakan tugas berupa pembuatan aset ilustrasi dan animasi. Proyek tersebut akan digunakan sebagai *post*, *story*, dan *reels* Instagram, acara internal karyawan, dan video YouTube. Salah satunya proyek yang penulis kerjakan ialah episode ketiga Animasi SRIW, penulis memilih proyek tersebut sebagai proyek utama untuk laporan ini karena menurut penulis, proyek tersebut adalah proyek terbesar dan terlama yang penulis kerjakan dan dapat menyelesaikan proyek tersebut dengan baik. Selain itu, penulis juga belajar lebih banyak dalam membuat aset dan animasi.

#### 3.3.1 Animasi SRIW

Animasi SRIW merupakan series animasi YouTube yang dibuat oleh divisi *Human Resources* berbentuk panduan bekerja yang dimana video tersebut bertujuan untuk mendorong para karyawan untuk angkat bicara apabila ada karyawan lainnya yang bertindak tidak senonoh ataupun membuat risih. Penulis bertanggung jawab dalam pembuatan aset karakter dan animasi pada episode ketiga SRIW. Sebelum memulai pembuatan aset, penulis mendapatkan naskah yang diberikan oleh *supervisor* untuk episode ketiga SRIW yang berisi nama karakter pada animasi, dialog, latar tempat dan waktu, dan juga ekspresi dan raga karakter saat mengucapkan suatu dialog. Penulis diberikan *brief* oleh *supervisor* pada tanggal 29 Agustus 2024 melalui Whatsapp mengenai proses pembuatan animasi untuk memulai pembuatan aset untuk setiap karakter terlebih dahulu.



Gambar 3.3 *Brief* oleh *supervisor*

Penulis mendapatkan referensi dari *supervisor* berupa *link* YouTube untuk animasi SRIW episode sebelumnya. *Supervisor* meminta untuk membuat aset karakter dengan mengikuti *art style* yang telah digunakan pada animasi episode-episode sebelumnya yang merupakan *lineless style*. *Lineless style* itu sendiri merupakan *art style* yang tidak menggunakan *outline* dan lebih memanfaatkan bentuk siluet untuk membuat ilustrasi.



Gambar 3.4 Referensi *style* yang digunakan untuk episode SRIW sebelumnya

Setelah diberikan *brief* oleh *supervisor*, penulis membuat aset untuk setiap karakter dengan menggunakan sketsa *full body* yang sudah penulis buat sebelumnya di *software* Paint Tool Sai dengan menggunakan *brush tool*. Penulis membuat sketsa pada kanvas berukuran A4 dikarenakan ukuran tubuh yang akan digambar adalah *full body*. Penulis kemudian menggambar sketsa berupa kerangka untuk karakter, yang dimana penulis menggunakan bentuk geometris untuk kerangka, seperti lingkaran untuk kepala, persegi panjang untuk lengan dan kaki, dan trapesium untuk badan atau *torso*, dimana penulis menggambar *torso* menjadi tiga bagian, yaitu dada, perut, dan pinggul.



Gambar 3.5 Sketsa yang digunakan sebagai patokan pembuatan aset karakter

Setelah sketsa sudah tersedia, penulis menggunakan sketsa tersebut sebagai panduan untuk penulis melanjutkan membuat ilustrasi aset karakter di Adobe Illustrator. Penulis melanjutkan pembuatan aset karakter dengan menggunakan *pen tool* dan *shape tool* untuk membuat aset ilustrasi karakter. Pada *software* Adobe Illustrator, penulis menggunakan *shape tool* untuk membuat bagian-bagian badan seperti lengan, leher, kepala, dan juga baju pada karakter dengan menggunakan *rectangle tool* untuk lengan, leher, dan

baju, dan *ellipse tool* untuk bagian kepala. Penulis kemudian menggunakan *pen tool* untuk sedikit mengubah bentuk dari bagian yang telah dibuat, seperti bentuk pada baju, ataupun ornamen-ornamen pada baju karakter, dan juga untuk detail-detail kecil seperti tangan, dan wajah.



Gambar 3.6 Aset ilustrasi setiap karakter

Saat ilustrasi semua karakter sudah selesai, penulis memberikan progres pengerjaan aset karakter kepada *supervisor* untuk asistensi. Dari asistensi tersebut, terdapat sebuah revisi pada desain karakter Andre, dimana penulis diminta untuk mengubah bentuk tubuh karakter Andre agar terlihat berbeda dengan karakter lainnya. Penulis membuat desain karakter Andre menjadi lebih gemuk dibandingkan karakter lainnya, penulis menggunakan *direct selection tool* untuk mengatur lebar dari lengan, kaki, dan baju dari Andre sehingga terlihat lebih lebar.



Gambar 3.7 Aset ilustrasi karakter setelah karakter Andre direvisi

Setelah semua aset karakter telah selesai dan sudah melakukan revisi seperti yang diminta oleh *supervisor*, penulis memulai pembuatan *story board* untuk *scene* yang akan digunakan sebagai patokan pembuatan animasi. Penulis membuat *story board* pada *software* Paint Tool Sai dengan *brush tool* yang sama saat penulis mengerjakan sketsa untuk karakter. Dalam *story board*, penulis membuat sketsa dalam setiap kotak berupa pose dari karakter pada setiap *scene* dan juga dialog yang akan dimasukkan pada satu *scene* itu.



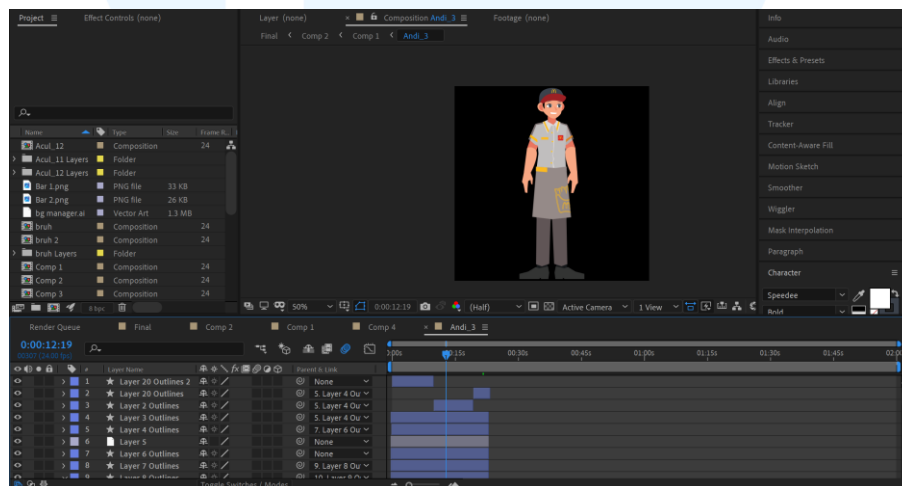
Gambar 3.8 *Story board* untuk animasi

Setelah *story board* selesai dibuat, penulis kemudian melanjutkan membuat penyusunan pose untuk setiap karakter berdasarkan dialog yang diucapkan ataupun suasana pada tiap *scene*. Untuk pembuatan varian pose, penulis menggunakan *selection tool* untuk menggerakkan pose lengan, dan posisi kepala. Setelah pose sudah selesai disusun, penulis kemudian mengatur ekspresi wajah karakter pada setiap pose, seperti ekspresi normal, tersenyum, berbicara, tertawa, sedih, dan marah, penulis menggunakan *selection tool* dan *direct selection tool* untuk mengubah beberapa letak point pada vektor wajah seperti posisi alis, lebar mulut, dan ukuran pada pupil mata. Saat pose dan ekspresi sudah selesai disusun, penulis kemudian menambahkan setiap bagian ilustrasi anggota tubuh yang telah dipisahkan ke dalam *asset export*.



Gambar 3.9 Lampiran beberapa varian pose dan ekspresi dari setiap karakter

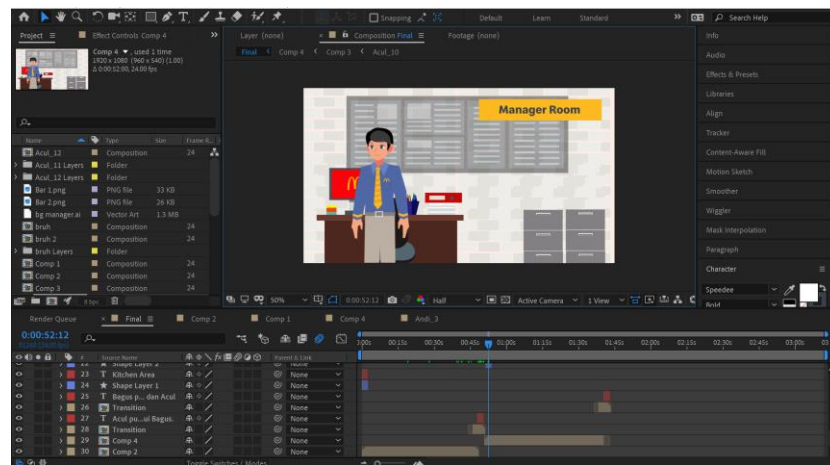
Saat aset ilustrasi sudah selesai semua, penulis kemudian melanjutkan proses pembuatan animasi pada Adobe After Effect. Sebelum memulai menggerakkan tiap karakter, penulis menentukan berapa banyak waktu yang dibutuhkan untuk setiap dialog diucapkan oleh karakter dengan membaca setiap dialog naskah dan menghitungnya berapa lama yang dibutuhkan penulis untuk selesai membaca dialog tersebut dengan bantuan *timer*. Setelah itu, penulis memulai menganimasikan setiap pose dan mulut berbicara yang dimiliki oleh karakter dengan durasi waktu yang telah ditentukan dengan mengatur *rotation* dan *scale* anggota tubuh karakter yang digerakkan dan juga mengatur *time stamp* pada aset bagian tubuh karakter untuk menentukan berapa lama anggota tubuh tersebut bergerak ke atas atau ke bawah.



Gambar 3.10 Proses animasi untuk setiap karakter dan pose

Saat sudah menganimasikan setiap pose pada karakter, penulis kemudian mengatur tiap karakter dan posenya ke dalam *composition* yang berbeda, sesuai dengan *scene* pada naskah. Penulis mengatur *position* pada setiap karakter dalam *scene* tersebut, penulis juga menambahkan aset background yang diberikan oleh *supervisor*. Setelah semua *scene* telah selesai, penulis menambahkan balon percakapan berisi dialog untuk setiap karakter pada animasi yang telah penulis buat sebelumnya pada *software* Adobe Illustrator dengan menggunakan *shape tool*.





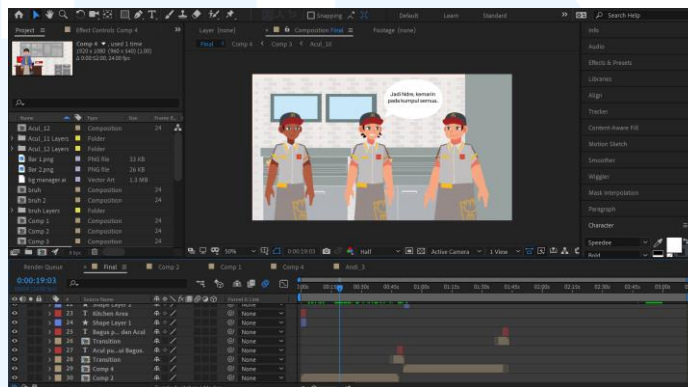
Gambar 3.11 Proses pemberian teks dan penggabungan scene

Setelah semua *scene* selesai dianimasikan dan diberikan dialog, penulis kemudian memberikan *preview* video kepada *supervisor* untuk diasistensi. Setelah *supervisor* menonton *preview* dari video yang diberikan, penulis mendapatkan beberapa revisi pada desain karakter “Acul”. Penulis diminta oleh *supervisor* untuk mengganti warna kulit karakter “Acul” agar perbedaan karakter “Acul” dengan karakter lainnya dapat lebih terlihat. Penulis pun akhirnya melakukan revisi dengan mengubah warna kulit pada karakter “Acul” menjadi lebih gelap agar lebih terlihat perbedaannya dengan karakter lain.



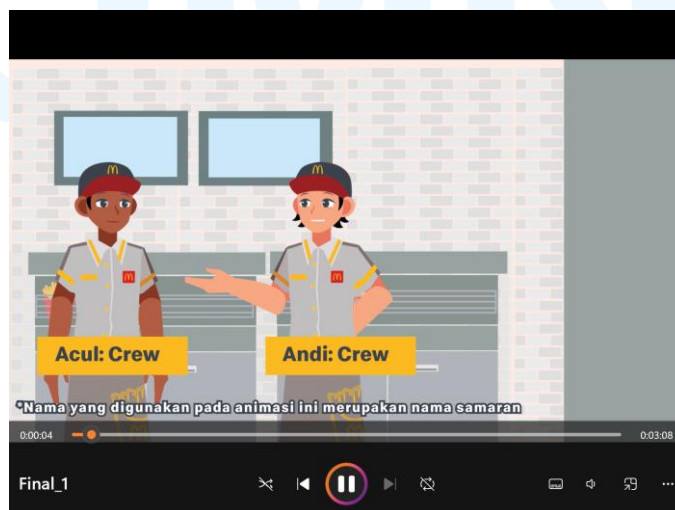
Gambar 3.12 Karakter Acul yang telah direvisi

Selain revisi terhadap desain karakter “Acul”, terdapat revisi lainnya berupa perubahan dialog pada karakter. Beberapa dialog tersebut dipotong dikarenakan pada dialog sebelumnya, terdapat penyebutan nama karakter yang sama sekali tidak muncul pada animasi. Dialog tersebut berawal dari “Jadi Ndre, kemarin pada kumpul semua di tempat Rusdi...noh si Acul yang ga dateng!” menjadi “Jadi Ndre, kemarin pada kumpul semua” .



Gambar 3.13 Proses perubahan dialog

Saat semua *scene* telah disetujui oleh *supervisor* dan *manager*, penulis akhirnya melanjutkan untuk melakukan *export* video animasi pada *software* Adobe Media Encoder. Animasi di*export* dengan format akhir berupa MP4 dengan total durasi selama tiga menit dan sebelas detik. Setelah satu video tersebut sudah selesai di*export*, video animasi tersebut akhirnya dirilis pada akun YouTube untuk internal karyawan Rekso Nasional Food secara *unlisted*.



Gambar 3.14 Hasil akhir dari video animasi

### 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain melakukan proyek berupa animasi, penulis juga mengerjakan proyek berupa aset ilustrasi, baik itu berbentuk perkarakter, ataupun berbentuk *background*. Aset ilustrasi tersebut akan digunakan sebagai keperluan *post* media sosial, seperti Instagram dan Tik Tok, *live streaming* internal, dan acara *offline* untuk internal karyawan. Aset ilustrasi yang dibuat oleh penulis berupa ilustrasi karakter, *background*, dan juga *full* ilustrasi.

#### 3.3.2.1 Hari Sumpah Pemuda

Proyek ucapan hari raya merupakan proyek berbentuk ilustrasi berisikan ucapan selamat untuk hari raya yang dirayakan pada saat itu, seperti salah satunya adalah ucapan untuk Hari Sumpah Pemuda yang dirayakan pada tanggal 28 Oktober. Ilustrasi ucapan tersebut akan digunakan untuk *story* Instagram HaloRNF, Email karyawan, dan juga pada aplikasi untuk karyawan. Penulis bertanggung jawab dalam pembuatan setiap ilustrasi ucapan hari raya untuk tahun 2024 dan tahun 2025, dari Hari Kemerdekaan Indonesia ke 79, hingga Hari Raya Idul Fitri.



Gambar 3.15 Ilustrasi ucapan pada tahun 2023  
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2023)

Penulis pertama diberikan *brief* oleh *supervisor* secara lisan pada tanggal 13 Agustus 2024 untuk membuat ucapan Selamat Hari Sumpah Pemuda untuk tahun 2024 dengan menggunakan ilustrasi karyawan dari McD. Penulis kemudian diberikan beberapa referensi oleh *supervisor* untuk referensi *style* dan warna yang akan digunakan. Dari referensi yang diberikan, terdapat ilustrasi ucapan milik McD Indonesia yang digunakan pada tahun sebelumnya, dan bendera Merah Putih untuk referensi warna yang akan digunakan.



Gambar 3.16 Referensi untuk ilustrasi ucapan selamat hari sumpah pemuda  
Sumber: Freepik

UMIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Penulis kemudian memulai membuat sketsa untuk ilustrasi yang akan dibuat pada *software* Paint Tool Sai dengan *brush tool*. Penulis membuat tiga variasi sketsa pose untuk supervisor pilih, dan pose yang terpilih untuk ilustrasi ini ada sketsa pose yang kedua. Kemudian, penulis pun melanjutkan pembuatan sketsa ke tahap lebih detail seperti penambahan fitur wajah manusia dan pakaian. Sketsa tersebut terdiri dari dua karakter yang merupakan seorang *store manager*, dan *crew leader* McD. Penulis membuat kedua karakter tersebut dengan mengepalkan tangan mereka ke atas dengan ekspresinya yang semangat. Dengan background yang berisikan bendera yang berwarna merah putih sebagai pendukung suasana dari ilustrasi.



Gambar 3.17 Sketsa ilustrasi sumpah pemuda

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Setelah sketsa telah selesai, penulis melanjutkan pembuatan ilustrasi pada Adobe Illustrator dengan ukuran canvas sebesar 15 x 8 cm yang dimana ukuran tersebut merupakan ukuran untuk ilustrasi tersebut disebarakan melalui aplikasi internal karyawan PT Rekso Nasional Food. Penulis melanjutkan membuat ilustrasi vektor dengan menggunakan sketsa yang telah dibuat sebagai patokan untuk pembuatan ilustrasi. Untuk karakter, penulis menggunakan *pen tool* dan *shape tool* untuk membuat ilustrasi karakter, mulai dari kepala, badan, dan lengan yang dimana penulis menggunakan *shape tool* dan *direct selection tool* untuk mengubah beberapa posisi point vektor, dan penulis menggunakan *shape tool* untuk membuat *background* pada ilustrasi seperti bendera merah putih dan *confetti* pada *background*. Untuk *background*, penulis memutuskan untuk menggunakan warna merah yang mendominasi sebagai selain melambangkan bendera negara Indonesia, warna merah juga menjadi penggambaran semangat dari para pemuda pada karakter, dengan aksent warna kuning emas sebagai salah satu identitas dari *brand* McD.



Gambar 3.18 Ilustrasi ucapan hari Sumpah Pemuda

Penulis kemudian memberikan *preview* ilustrasi kepada *supervisor* untuk asistensi. Dari *preview* tersebut, penulis mendapatkan satu revisi terhadap teks pada ilustrasi. *Supervisor* meminta untuk penulis mengubah ukuran pada teks “Selamat Hari” menjadi lebih besar agar dapat lebih terbaca.



Gambar 3.19 Ilustrasi final setelah revisi

Setelah revisi telah dilakukan dan sudah tidak ada perbaikan, penulis memberikan ilustrasi tersebut kepada *supervisor*. Ilustrasi tersebut kemudian digunakan oleh pihak *Human Resources* untuk digunakan pada aplikasi internal karyawan. Ilustrasi ucapan tersebut dirilis pada aplikasi untuk karyawan PT Rekso Nasional Food melihatnya pada saat membuka aplikasi.

### 3.3.2.2 *Afternoon Show with McMoney*

*Afternoon Show with McMoney* merupakan acara McMoney yang diselenggarakan secara tahunan untuk internal karyawan *store* McD. Acara tersebut merupakan acara *live streaming* berjualan berupa *official merchandise* McD dengan cara menukarkan poin yang telah dikumpulkan oleh para karyawan *store*. McMoney diadakan oleh PT Rekso Nasional Food bertujuan agar karyawan *store* dapat termotivasi untuk melakukan pekerjaannya dengan semangat dan rajin sehingga para karyawan dapat mengumpulkan poin tersebut lebih banyak.

Pada acara McMoney tahun ini, penulis bertanggung jawab dalam pembuatan *background* untuk *live streaming Afternoon Show with McMoney*. Penulis diberikan *brief* oleh *supervisor* secara lisan untuk membuat *background live stream* dengan keyword sore hari, *sunset*, dan *city skype*. Penulis kemudian mengumpulkan referensi untuk desain pada *background*, baik dari *color palette*, dan juga *style* untuk *background* yang diberikan oleh *supervisor*.



Gambar 3.20 Referensi ilustrasi *background* yang diberikan *supervisor*



Dari beberapa referensi yang telah penulis kumpulkan dan *supervisor* berikan, penulis selanjutnya melakukan pembuatan sketsa *background*. Penulis membuat sketsa tersebut dengan ukuran kanvas sebesar 1602 x 880 pt pada *software* Paint Tool Sai dengan menggunakan *brush tool*. Sketsa terdiri dari ilustrasi siluet dari bangunan dengan dua *layer*, dengan lingkaran besar di tengah sebagai matahari yang tenggelam. Pada sketsa pertama, matahari tenggelam terdapat pada sisi kiri, sehingga sisi kanan lebih didominasi oleh siluet bangunan, dan sketsa kedua terdapat matahari tenggelam yang berada di tengah dan urutan bangunan seperti melengkung.



Gambar 3.21 Sketsa ilustrasi *background*

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

Sketsa yang dipilih oleh *supervisor* adalah sketsa yang kedua. Setelah sketsa telah selesai, penulis melanjutkan membuat ilustrasi *background* pada *software* Adobe Illustrator dengan ukuran kanvas yang sama dengan sketsa yang telah dibuat. Pada pembuatan ilustrasi, penulis lebih dominan dalam penggunaan *shape tool* dengan penggunaan bentuk kotak untuk bangunan, dan lingkaran untuk bentuk matahari. Untuk pewarnaan pada ilustrasi, penulis menggunakan pewarnaan dengan warna yang hangat dengan teori warna *analogus* yang dimana merupakan penggabungan warna dari warna-warna yang berdekatan pada *color wheel*, menciptakan warna yang harmonis (de Almeida, 2019).



Gambar 3.22 Ilustrasi *background Afternoon Show with McMoney*

Saat ilustrasi *background* sudah diselesaikan, terdapat revisi diberikan oleh *supervisor* yang dimana ilustrasi tersebut diminta untuk ditambahkan beberapa monumen ikonik kota Jakarta, agar suasana pada *background* dapat menggambarkan sedang berada di kota Jakarta. Penulis kemudian menambahkan tiga monumen ikonik kota Jakarta dengan membuat ilustrasi siluet monumen-monumen tersebut pada *software* Adobe Illustrator dengan menggunakan *pen tool*, monumen yang penulis tambahkan pada ilustrasi adalah Monumen Nasional, Patung Selamat Datang, dan Patung Pancoran.



Gambar 3.23 Ilustrasi *background Afternoon Show with McMoney* setelah revisi

Setelah Revisi telah dilakukan semua, penulis kemudian menambahkan teks pada ilustrasi pada *software* Adobe Illustrator berupa judul dari acara McMoney “*Afternoon Show with McMoney*” beserta dengan tanggal *live streaming* tersebut akan diselenggarakan dengan menggunakan *font* Speedee yang dimana *font* tersebut merupakan *font* yang terdapat pada *brand guideline* McD Indonesia. Khusus untuk penambahan teks, penulis mengubah ukuran matahari menjadi lebih besar, sehingga matahari tersebut dapat menjadi *frame* dari teks judul.



Gambar 3.24 Ilustrasi *background Afternoon Show with McMoney* dengan teks

### 3.3.2.3 Community Month

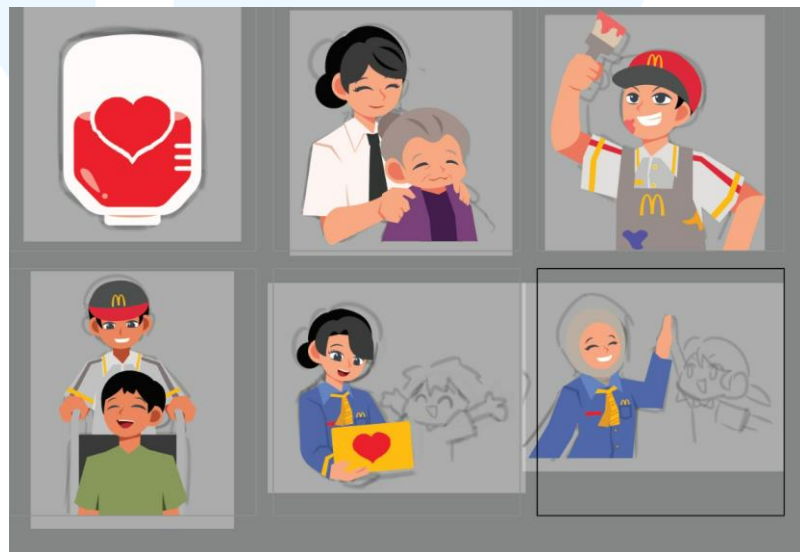
*Community Month* merupakan kegiatan yang diselenggarakan secara tahunan oleh McD Indonesia maupun McD global. Dimana para karyawan *McD* menjadi sukarelawan untuk membantu komunitas-komunitas masyarakat. Kegiatan yang dilakukan adalah berdonasi buku, berkunjung ke panti jompo, asuhan, dan disabilitas, melakukan donor darah, dan aktivitas sosial seperti sosialisasi mengenai materi yang ingin disampaikan kepada masyarakat.

Pada *Community Month* tahun ini, penulis bertanggung jawab dalam pembuatan aset untuk *post* Instagram untuk pencarian *volunteer Community Month*. Penulis diberikan *brief* oleh *supervisor* secara lisan pada tanggal 21 Agustus 2024, untuk membuat ilustrasi aset karakter yang terdiri dari anak-anak, lansia, penyandang disabilitas, peserta donor darah, dan para karyawan PT Rekso Nasional Food dengan ukuran *half body* untuk setiap karakter. Penulis kemudian melanjutkan pembuatan sketsa pada ukuran kanvas sebesar A4 dengan membuat sketsa sebanyak sembilan sketsa pada *software* Paint Tool Sai dengan menggunakan *brush tool*.



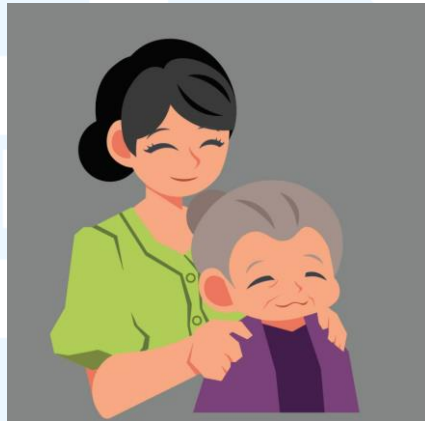
Gambar 3.25 Sketsa beberapa karakter untuk aset *Community Month*

Saat sketsa telah disetujui semua oleh *supervisor*, penulis melanjutkan melakukan pembuatan ilustrasi aset pada *software* Adobe Illustrator dengan menggunakan *pen tool* dan *shape tool*. Ilustrasi dibuat dengan *lineless style* yang dimana merupakan *style* yang telah digunakan sebelumnya oleh akun Instagram Rekso Nasional Food. Penulis menggunakan *shape tool* sebagai *base* bentuk dari karakter, seperti kepala, badan, dan lengan, yang dimana kemudian *penulis* menggunakan *pen tool* dan *direct selection tool* untuk mengubah beberapa bentuk dari *shape* dan juga menambahkan detail pada karakter seperti aksesoris baju dan detail pada wajah.



Gambar 3.26 Progres ilustrasi aset karakter

Dalam progres pengerjaan ilustrasi, terdapat satu revisi pada salah satu karakter. Penulis diminta *supervisor* untuk mengganti desain baju karyawan wanita yang menemani nenek. Sehingga karakter karyawan wanita tidak terlihat polos dan desain lebih variatif.



Gambar 3.27 Ilustrasi karyawan wanita setelah revisi

Selain itu terdapat tambahan yang dimana karyawan McD yang memegang kuas cat untuk dibuatkan alternatif pakaian karyawan biasa untuk menambahkan variasi. Setelah melakukan semua revisi dan tambahan, penulis melanjutkan untuk menyelesaikan semua ilustrasi karakter. Saat semua ilustrasi selesai telah dilakukan beberapa revisi dan disetujui oleh *supervisor*, penulis memberikan ilustrasi aset tersebut kepada *supervisor* untuk digunakan lebih lanjut untuk keperluan *post* Instagram.



Gambar 3.28 Ilustrasi aset *Community Month*

### 3.3.2.4 Voucher Kolaborasi Samsung

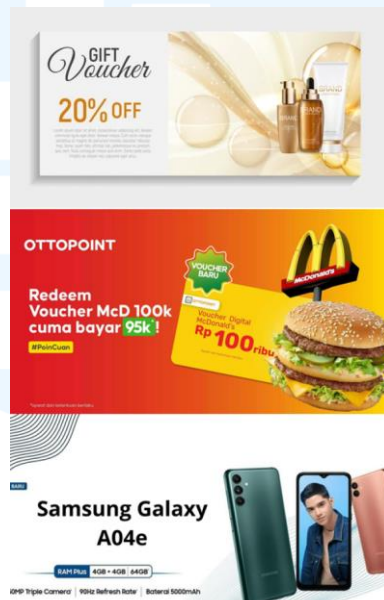
Samsung merupakan sebuah *brand* yang dimana berfokuskan pada produk berbentuk barang-barang elektronik. Beberapa produknya berupa *mobile gadgets* seperti *handphone*, *tablet* dan *smart watch*, dan juga produk elektronik rumah seperti televisi, mesin cuci, kulkas, dan alat-alat elektronik untuk memasak seperti *microwave* dan *air fryer*. McD Indonesia mendapatkan kesempatan untuk berkolaborasi dengan Samsung berupa sebuah promo untuk pembelian produk Samsung yang diperuntukkan khusus karyawan internal McD Indonesia.



Gambar 3.29 Referensi desain voucher sebelumnya  
Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2024)

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Penulis ditugaskan untuk membuat desain *voucher* untuk promo kolaborasi McD Indonesia dengan Samsung. Penulis diberikan *brief* secara lisan oleh *supervisor* pada tanggal 25 September 2024, untuk membuat desain *voucher* dengan beberapa referensi dan aset yang telah diberikan oleh *supervisor*. Setelah mendapatkan referensi yang dibutuhkan, penulis langsung mengerjakan desain pada *software* Adobe Illustrator dengan menggunakan *pen tool* untuk membuat beberapa objek pada desain



Gambar 3.30 Referensi untuk ilustrasi desain voucher  
Sumber: Shutterstock, Otopoint (2023), Samsung (2024)

UIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Untuk desain, penulis menggunakan *shape* lingkaran untuk teks yang berisikan *benefit* dari promo. Kemudian terdapat juga objek-objek produk milik Samsung pada pojok kanan dengan menambahkan *display stand* pada bawah produk agar terlihat seperti *showcase* produk yang ada promo. Warna yang penulis gunakan di awal dominan menggunakan warna merah dan kuning yang dimana menjadi ciri khas McD. Namun, desain tersebut terdapat revisi dari *supervisor* untuk mengganti warna utama pada desain agar memberikan representasi kepada produk Samsung dan ukuran produk lebih dikecilkan agar teks *benefit* pada desain dapat lebih dibesarkan sehingga dapat lebih terbaca dan lingkaran untuk *frame* teks diganti menjadi warna dengan gradien.



Gambar 3.31 Desain awal pada voucher

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Penulis akhirnya mengganti warna pada desain dengan referensi yang telah diberikan oleh *supervisor* agar *voucher* terlihat lebih elegan dan mewah seperti produk Samsung. Selain itu, penulis menambahkan elemen pada desain berupa garis lengkung yang berbaris dengan menggunakan *curve line tool* agar desain tidak terlihat terlalu kosong. Dari revisi tersebut, *supervisor* akhirnya *approve* desain yang terbaru.



Gambar 3.32 Desain final *voucher* kolaborasi Samsung

### 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

#### 3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala yang penulis alami selama kegiatan kerja magang adalah jarak tempuh dari rumah menuju kantor yang dapat terbilang cukup jauh untuk perjalanan dari kota Tangerang Selatan menuju Jakarta Utara. Jarak yang ditempuh dari rumah menuju kantor adalah sebanyak 48 km, dan memakan waktu kurang lebih satu jam untuk berangkat.

#### 3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Dari kendala tersebut terkait jarak tempuh dari rumah menuju kantor, penulis mendapatkan solusi yang dimana penulis menginap di kediaman saudara penulis selama *WFO*, yang dimana kediamannya berlokasi di Jakarta Utara juga, sehingga untuk jarak tempuh penulis untuk menuju kantor tidak terlalu jauh dan tidak memakan waktu banyak untuk berangkat.