

BAB III

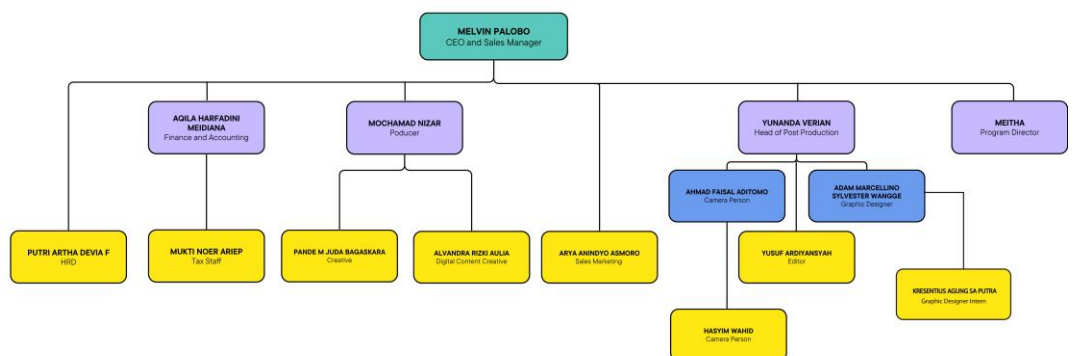
PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Pada kesempatan ini penulis bekerja sebagai *Graphic Design Intern* pada perusahaan PT. TAULANY MEDIA KREASI. Dibawah bimbingan Supervisi, *Digital Content Creative* dan *CEO* perusahaan penulis sering kali melakukan koordinasi langsung terkait dengan *job description* setiap harinya. Pekerjaan yang penulis dapatkan setiap harinya berupa desain konten harian sosial media (*instagram*), promo tayangan, promo produk, juga kebutuhan desain lainnya yang harus diselesaikan pada hari itu juga.

Penulis akan mengerjakan desain sesuai *brief* yang diberikan *Digital Content Creative* kemudian meminta persetujuan supervisi untuk memberikan perizinan kelayakan desain untuk di publikasi. Setelah diberikan persetujuan tanpa adanya revisi penulis akan langsung mengirimkan file desain berupa dokumen gambar kepada tim *Digital Content Creative*.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang



Gambar 3.1 Bagan struktur kedudukan
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Seperti pada struktur di atas kedudukan penulis sebagai posisi Graphic Design Intern berada dibawah naungan supervisi dan *Head Of Post Production* yang menjadi pembimbing dan penilai penulis selama menjalankan magang di PT. Taulany Media Kreasi.

Penulis kerap kali melakukan interaksi dengan tim *Digital Content Creative* dalam hal membicarakan *Brief* dan tugas harian. Penulis mendapatkan *Brief* dari pihak *Digital Content Creative* secara lisan maupun tulisan. Dimana penulis mengerjakan tugas harian yang diberikan sesuai dengan prosedur yang telah di konsultasikan terlebih dahulu kepada *Supervisor*.

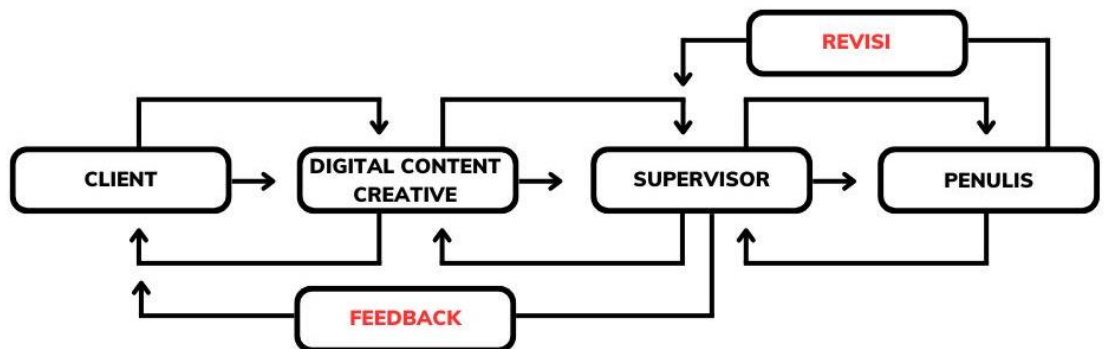
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam mengerjakan sebuah proyek, alur pengerjaan dimulai dengan *client* atau Brand yang ingin melakukan kerja sama dengan perusahaan. Kemudian tim *Digital Content Creative* akan membuat *brief* berupa referensi gambar maupun *copywriting* nya. Setelah membuat *brief* sesuai dengan kebutuhan *client* penulis akan membuat desain sesuai *brief* yang disiapkan.

Selama proses pengerjaan supervisi akan selalu mengecek dan memberikan masukan serta revisi untuk perbaikan kualitas desain. Jika sudah mendapatkan persetujuan melalui supervisi penulis akan langsung mengirimkan hasil desain dalam bentuk dokumen gambar kepada tim *Digital Content Creative* untuk di publikasi.

Berikut merupakan bagan alur pelaksanaan koordinasi:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama proses pelaksanaan magang penulis mengerjakan desain konten harian, desain promo, Thumbnail Youtube, serta asset grafis lainnya yang dibutuhkan dalam sebuah *project*. Berikut saya lampirkan secara detail tabel Tugas yang dilakukan selama proses pelaksanaan magang sesuai dengan Daily Task yang telah penulis isi.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Hari/Tanggal	Proyek	Keterangan
1	1-5 Juli 2024	Konten Harian & Tayangan Mingguan	Membuat desain konten harian (Instagram) Serta membuat Thumbnail Youtube Podcast ATF
2	8-12 Juli 2024	Konten Harian & Tayangan Mingguan	Membuat desain konten harian (Instagram) Serta membuat Thumbnail Youtube Sidak Rumah
3	15-19 Juli 2024	Konten Harian & Tayangan Mingguan	Membuat desain konten harian (Instagram) Serta membuat Thumbnail Youtube Podcast ATF

4	22-26 Juli 2024	Konten Harian & Tayangan Mingguan	Membuat desain konten harian (Instagram) Serta membuat Thumbnail Youtube Sidak Rumah
4	29 Juli – 2 Agustus 2024	Konten Harian & Tayangan Mingguan	Membuat desain konten harian (Instagram) Serta membuat Thumbnail Youtube Podcast ATF
5	5 – 11 Agustus 2024	<i>Event</i> Kampung Merdeka (Sponsor : Foom, Sambal Belibis, Jpx, Bodrex)	Membuat desain <i>Backdrop</i> persiapan <i>event</i> Kampung Merdeka, membuat desain mockup lapangan persiapan dekorasi perayaan hari kemerdekaan, Membuat desain mockup <i>Addboard</i> Persiapan <i>event</i> Kampung Merdeka serta menjadi anggota perlengkapan pada <i>shooting</i> Kampung Merdeka
6	13 – 16 Agustus 2024	Konten Harian, Tayangan Mingguan, tayangan Kampung Merdeka serta MV Nurlela	Membuat desain konten harian (Instagram) Serta membuat Thumbnail Youtube Podcast ATF, persiapan tayangan Premiere <i>Event</i> Kampung Merdeka, dan persiapan shooting MV Nurlela
7	19 – 23 Agustus 2024	Konten Harian, Tayangan Mingguan serta MV Nurlela	Melanjutkan desain promo MV ATF - Teman Tapi Mesra serta Membuat desain konten harian (Instagram) Serta membuat Thumbnail Youtube Sidak Rumah dan persiapan shooting MV Nurlela

8	26-30 Agustus 2024	Konten Harian, Tayangan Mingguan serta MV ATF – Teman Tapi	Membuat promo MV ATF - Teman Tapi Mesra sebelum di publikasi, Membuat desain konten harian (Instagram) Serta membuat Thumbnail Youtube Podcast ATF
9	2-6 September 2024	Konten Harian, Tayangan Mingguan serta MV ATF – Teman Tapi Mesra	Melanjutkan promo MV ATF - Teman Tapi Mesra sebelum di publikasi, Membuat desain konten harian (Instagram) Serta membuat Thumbnail Youtube Sidak Rumah serta persiapan shooting MV Teman Tapi Mesra
10	9-13 September 2024	Konten Harian, Tayangan Mingguan serta Shooting APOSE – Maxtream	Berkontribusi dalam proses Shooting APOSE – Maxtream serta Membuat desain konten harian (Instagram), membuat Thumbnail Youtube Podcast ATF
11	16-20 September 2024	Konten Harian, Tayangan Mingguan serta Shooting APOSE – Maxtream	Kontribusi hari kedua shooting APOSE – Maxtream serta Membuat desain konten harian (Instagram) Serta membuat Thumbnail Youtube Sidak Rumah
12	23-27 September 2024	Konten Harian, Tayangan Mingguan serta persiapan publikasi MV Asya – Litani	Membuat desain promo MV Asya – Litani persiapan publikasi serta Membuat desain konten harian (Instagram) Serta membuat Thumbnail Youtube Podcast ATF

13	30 September – 4 Oktober 2024	Konten Harian, Tayangan Mingguan Serta Tayangan MV ATF – Teman Tapi Mesra	Membuat desain persiapan presscon dan Tayanga MV ATF – Teman Tapi Mesra serta Membuat desain konten harian (Instagram) Serta membuat Thumbnail Youtube Sidak Rumah
14	7-11 Oktober 2024	Konten Harian, Tayangan Mingguan Serta Tayangan MV Asya – Litani	Membuat desain Header Youtube persiapan tayangan MV Asya – Litani serta Membuat desain konten harian (Instagram) Serta membuat Thumbnail Youtube Podcast ATF
15	14-18 Oktober 2024	Konten Harian, Tayangan Mingguan Serta Tayangan MV Asya – Litani	Melanjutkan desain promo MV Asya – Litani setelah di publikasi Membuat desain konten harian (Instagram) Serta membuat Thumbnail Youtube Podcast ATF
16	21-25 Oktober 2024	Konten Harian & Tayangan Mingguan	Membuat desain konten harian (Instagram) Serta membuat Thumbnail Youtube Sidak Rumah
16	28 Oktober – 1 November 2024	Konten Harian & Tayangan Mingguan	Membuat desain konten harian (Instagram) Serta membuat Thumbnail Youtube Sidak Rumah
17	4 – 8 November 2024	Konten Harian & Tayangan Mingguan	Membuat desain konten harian (Instagram) Serta membuat Thumbnail Youtube Podcast ATF

18	11 – 15 November 2024	Konten Harian, Tayangan Mingguan & APOSE – Maxtream	Membuat aset demi kebutuhan Bumper APOSE – Maxtream, Membuat desain konten harian (Instagram) Serta membuat Thumbnail Youtube Sidak Rumah
19	18 – 22 November 2024	Konten Harian, Tayangan Mingguan & APOSE – Maxtream	Membuat aset demi kebutuhan Bumper APOSE – Maxtream, Membuat desain konten harian (Instagram) Serta membuat Thumbnail Youtube Podcast ATF
20	25 – 29 November 2024	Konten Harian, Tayangan Mingguan & Presscon Nurlela	Membuat desain promo MV Nurlela, X Banner dan kebutuhan desain lainnya persiapan <i>Presscon</i> MV Nurlela serta Membuat desain konten harian (Instagram) Serta membuat Thumbnail Youtube Presscon Nurlela
21	2 – 6 Desember 2024	Konten Harian & Tayangan Mingguan	Membuat desain konten harian (Instagram) Serta membuat Thumbnail Youtube Podcast ATF

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Dalam proses pengerjaan sebuah proyek, Perusahaan menggunakan beberapa aplikasi antara lain *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, *Adobe Premiere Pro* serta *Adobe After Effect*. Penulis diwajibkan untuk bisa menggunakan aplikasi tersebut dalam mengerjakan project yang diberikan selama masa penkerjaan magang. Dalam hal ini, penulis menggunakan *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator* sebagai sarana untuk mengerjakan desain konten harian, desain promo dan desain

recruitment. Kemudian Adobe Premiere Pro dan Adobe After Effect untuk mengerjakan konten promo, konten harian, serta *Motion Graphic*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Ini merupakan salah satu proyek yang penulis kerjakan selama proses pekerjaan magang. Penulis diberi tugas untuk membuat *Backdrop* untuk *event* Kampung Merdeka yang diselenggarakan Taulany TV. Pada proyek ini pertama-tama penulis disuruh untuk membuat mockup desain lapangan untuk mengetahui letak yang strategis untuk penempatan *baackdrop*.

1. *Brief*

Penulis mendapatkan *brief* dari tim sosial media spesialis melalui *Google Slide* dengan suruhan membuat sebuah *backdrop*. Selanjutnya penulis mulai terjun ke lapangan Bersama supervisi guna untuk mengukur luas tempat serta memilih Lokasi strategis untuk penempatan *Backdrop*.



Gambar 3.3 Proses Pengukuran

Setelah mendapatkan ukuran dan juga posisi untuk peletakan *Backdrop* penulis kemudian mendapatkan saran dari *Supervisor* untuk memulai tahapan proses desain dengan mulai mencari referensi terkait kebutuhan desain yang diperlukan.

2. Referensi



Gambar 3.4 Referensi Backdrop,
Sumber: Pinterest,

Setelah melakukan reset dan perhitungan, penulis kemudian mencari referensi sebagai patokan penulis melakukan desain *Backdrop*. Dengan mencari referensi berupa gambar serupa atau konsep serupa sehingga dapat menjadi acuan penulis dalam melakukan proses desain.

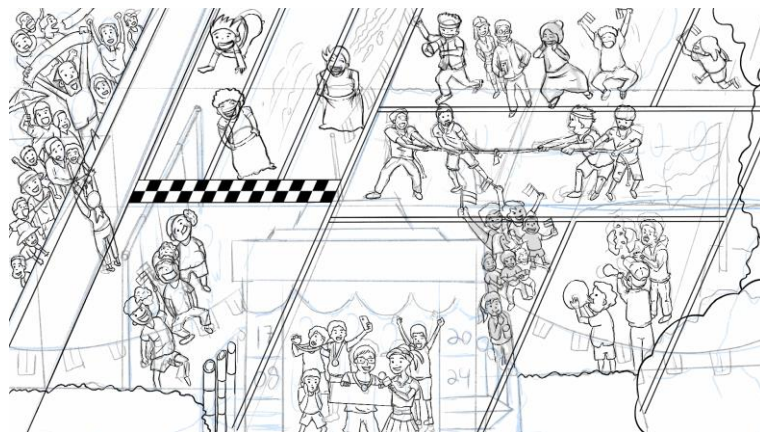
Selain itu, penulis juga menambahkan karakter yang telah dibuat oleh *supervisor* sebagai KV utama dari program acara Kampung Merdeka. Dimana *supervisor* membuat sebuah KV dengan menampilkan banyak karakter dengan merepresentasikan perlombaan yang menjadi tradisi Masyarakat Indonesia dalam merayakan hari kemerdekaan.

Dari referensi 1 dan 2, penulis mengambil beberapa aspek yang dapat di modifikasi seperti penempatan nama brand, penempatan logo, penempatan karakter, serta posisi *grid* yang dapat memudahkan penulis untuk mulai melakukan proses sketsa sebagai tahapan awal pembuatan desain.



Gambar 3.5 KV Kampung Merdeka

Pada tahapan ini, banyak hal yang penulis lakukan untuk membantu *Supervisor* dalam membuat KV Kampung Merdeka ini. Dimana penulis membantu *Supervisor* dengan membuat beberapa aset desain karakter, membantu pewarnaan, kemudian membantu aset lain seperti aset untuk persiapan pembuatan *Motion*.

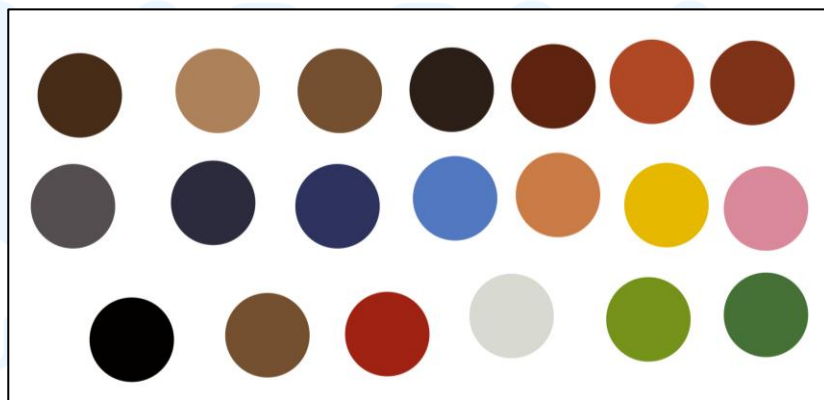


Gambar 3.6 Sketsa KV Kampung Merdeka

Pada tahapan ini *Supervisor* membuat sketsa dengan meminta penulis untuk membantu mencari posisi dan karakter apa saja yang perlu di masukan seperti karakter perlombaan tarik tambang, lalu karakter perlombaan lari karung, karakter perlombaan tiup balon, karakter penonton sebagai pendukung dalam perlombaan di posisikan pada bagian tengah atas dan kiri atas, serta karakter pemenang perlombaan dengan penambahan objek gapura di belakang nya sebagai bentuk karakteristik masyarakat indonesia.

Setelah penulis mencari referensi dan disetujui oleh *Supervisor* kemudian dibuatlah beberapa sketsa awal dan di sunting kembali menjadi beberapa bagian dengan mulai mengambil beberapa elemen dan aspek penting sehingga sketsa persiapan digitalisasi dapat diselesaikan.

Karakter yang terdapat pada KV tersebut penulis gunakan sebagai aset penulis dalam membuat sebuah *Backdrop*. Dimana dengan menggabungkan beberapa karakter dengan posisi yang berbeda penulis membuat ide dan konsep *Backdrop* seperti tulisan yang berada pada sebuah lapangan yang sedang di adakannya sebuah perlombaan.



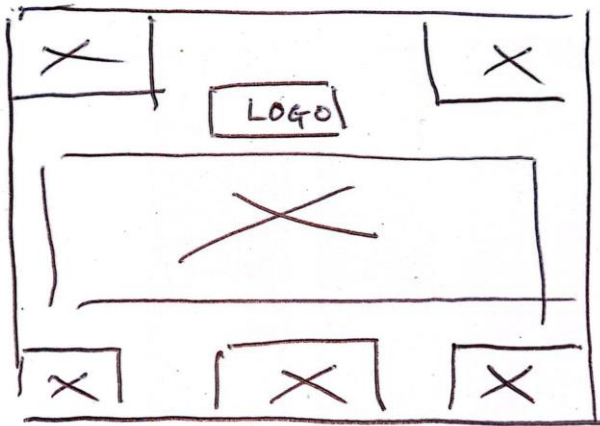
Gambar 3.7 Sketsa KV Kampung Merdeka

Gambar diatas merupakan *Color Palette* yang digunakan dalam proses pembuatan KV Kampung Merdeka. Dimana dengan KV tersebut semua aset

desain yang berkaitan dengan *Event Kampung Merdeka* termasuk konten instagram, promo, thumbnail, konten *Reels* menggunakan *color palette* yang sama.

Color Palette ini juga digunakan penulis sebagai acuan dalam membuat desain *Backdrop*. Dimana penulis mengambil beberapa warna untuk digabungkan kedalam sebuah desain *Backdrop*.

3. Sketsa *Backdrop*



Gambar 3.8 Sketsa *Backdrop*

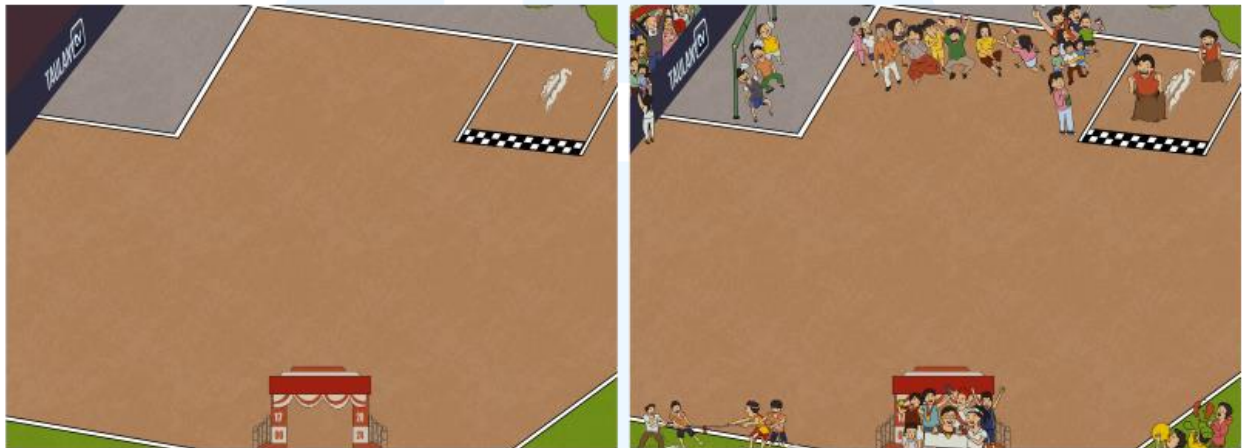
Setelah mendapatkan referensi serta pemilihan aset dan karakter, penulis kemudian disuruh membuat sketsa desain sesuai *layout* dan posisi yang telah ditentukan dan melakukan asistensi kepada *Supervisor* untuk meminta persetujuan kelayakan desain untuk dilanjutkan pada tahap digitalisasi.

Setelah itu penulis melakukan asistensi kepada *Supervisor* dan mendapatkan banyak masukan. Penulis pun langsung merubah beberapa aspek pada sketsa seperti penempatan logo, jumlah logo dari nama brand juga logo program.

Setelah merevisi dan membuat sketsa penulis Kembali melakukan konsultasi kepada *Supervisor* dan kemudian menerima persetujuan untuk

melanjutkan proses desain ke tahap digitalisasi. Sebelum ke tahapan digitalisasi penulis mendapat beberapa konten *brief* lain yang masih berhubungan dengan *Event* Kampung Merdeka.

4. Digitalisasi



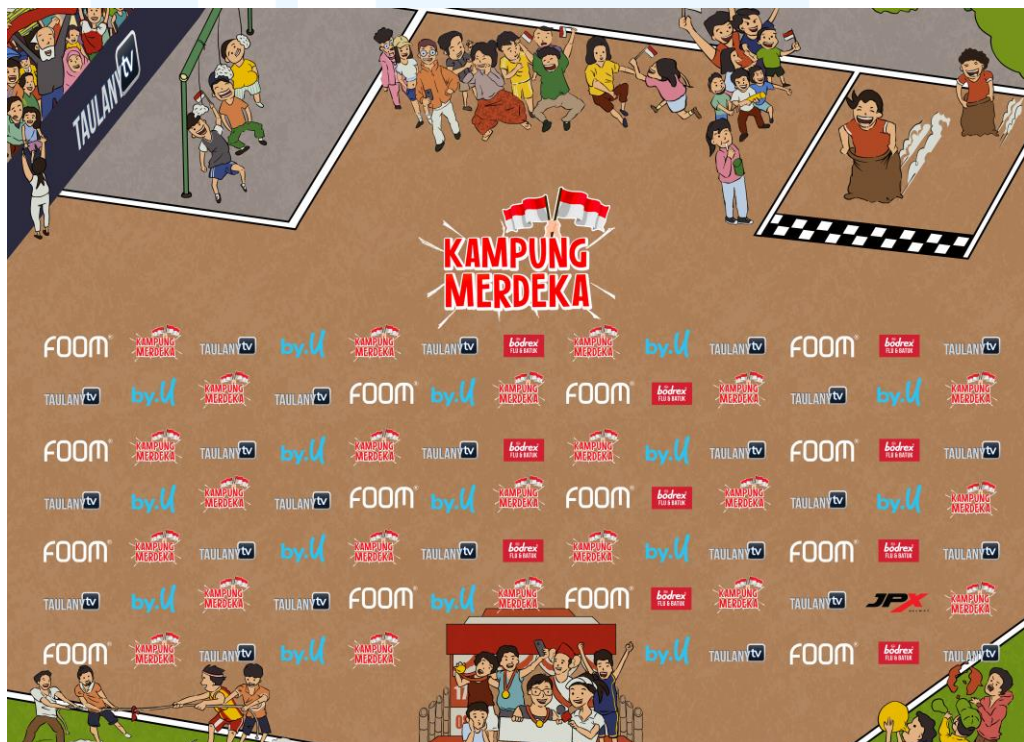
Gambar 3.9 Proses Desain

Penulis kemudian menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* untuk melakukan proses digitalisasi. Dengan ukuran 3 x 2 meter penulis menggunakan color pallete yang telah disiapkan oleh *Supervisor* kemudian karakter yang dijadikan sebagai *key visual* di susun menjadi sebuah lapangan dengan sudut pandang *Bird Eye* dimana karakter yang dipilih antara lain karakter perlombaan makan kerupuk yang di posisikan pada bagian kiri atas, karakter perlombaan tarik tambang yang di posisikan pada bagian kiri bawah, lalu karakter perlombaan lari karung yang di posisikan pada bagian kanan atas, karakter perlombaan tiup balon pada bagian kanan bawah, karakter penonton sebagai pendukung dalam perlombaan di posisikan pada bagian tengah atas dan kiri atas, serta karakter pemenang perlombaan pada

bagian tengah bawah dengan penambahan objek gapura di belakang nya sebagai bentuk karakter masyarakat indonesia.

Penulis juga sangat memperhatikan penempatan logo *brand* dalam posisi *center* agar menjadi sorot utama pada *backdrop* dimana penulis memosisikan logo brand dengan urutan 13 logo ke samping dan 7 logo ke bawah dengan posisi yang acak. Dimana logo terdiri dari logo program Kampung Merdeka, logo Taulany TV, kemudian logo sponsor yaitu *by.u*, *Foom*, *Bodrex*, dan *JPEX*.

5. Final



Gambar 3.10 Final Backdrop

Setelah tahapan digitalisasi kemudian melakukan asistensi kepada *Supervisor* dan mendapat persetujuan, file kemudian dikirim kepada tim *Digital Content Creative* untuk melakukan pengecekan sebelum dicetak. Setelah dicetak *Backdrop* pun mulai di pasang pada tempat yang telah disediakan. *Backdrop* dipasang 1 hari sebelum proses *shooting* dilakukan.

Setelah *Backdrop* dipasang penulis kemudian mendapatkan arahan dari *Supervisor* untuk membuat catatan erkait proyek yang telah dilakukan sebagai bentuk penilaian terhadap proses kerja karya sendiri dimana penulis menilai bahwa ketelitian penulis masih sangat kurang dalam hal membangun sebuah desain.

Berikut penulis lampirkan hasil *screenshoot* tayangan Kampung Merdeka.



Gambar 3.11 Tampilan tayangan

Sumber: Dokumentasi Perusahaan

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

PT. Taulany Media Kreasi telah memiliki banyak program dan melayani banyak customer dan *brand*. Selain itu, Perusahaan ini juga memiliki divisi sendiri pada bidang produksi music dan sudah memproduksi beberapa lagu. Penulis selama melaksanakan proses pekerjaan magang sering kali dipercayakan untuk mengerjakan desain beberapa proyek baik untuk promo, desain *press release*, desain header youtube, dan meredesain logo sebuah program acara sketsa dibawah naungan PT. Taulany Media Kreasi.

Berikut penulis lampirkan 4 proyek desain yang dipercayakan kepada penulis untuk mengerjakannya selama proses kerja magang dalam periode 6

bulan dimana meliputi proses perancangan dari awal hingga akhir berupa *brief*, referensi, sketsa, digitalisasi, dan juga final desain.

3.3.2.1 Proyek Redesain logo APOSE - Maxtream

Apose – Maxtream merupakan sebuah program acara sketsa yang di tayangkan pada *platform* Maxtream yang diproduksi langsung oleh PT. Taulany Media Kreasi. Program Apose sendiri sudah berjalan 3 season dan penulis berkesempatan untuk meredesain program Apose dengan tema acara “Boss Baru”.

1. *Brief*

Penulis mendapatkan *brief* dari pihak Sosial media spesialis secara lisan dengan suruhan meredesain logo program APOSE untuk season 3 dengan tema Boss Baru. Kemudian penulis mulai melakukan konsultasi singkat dengan *Supervisor* untuk meminta saran dan juga masukan terkait tugas yang diberikan.

Penulis mendapatkan saran untuk memperhatikan referensi dari poster maupun logo program APOSE yang sudah di publikasikan sebelumnya sebagai landasan dan acuan penulis untuk melakukan tahapan proses desain.

2. Referensi





Gambar 3.12 Referensi, Poster APOSE season 2
Sumber: Pinterest, Dokumentasi Perusahaan

Tahapan awal yang penulis lakukan adalah dengan mencari referensi yang sesuai dengan *tone* warna, juga konsep dari logo. Dari referensi yang di dapat juga penulis mengambil beberapa aspek penting sebagai acuan pembuatan redesain logo seperti, warna, *Layout*, bayangan, dan pencahayaan.

Kemudian penulis melakukan asistensi kepada supervisi untuk mendapatkan persetujuan melanjutkan ke tahap berikutnya. Sebelum memasuki tahap berikutnya, penulis medapatkan beberapa masukan dari *Supervisor* untuk membuat beberapa opsi sketsa Dimana nantinya akan dipilih 1 oleh *Supervisor*.

3. Sketsa

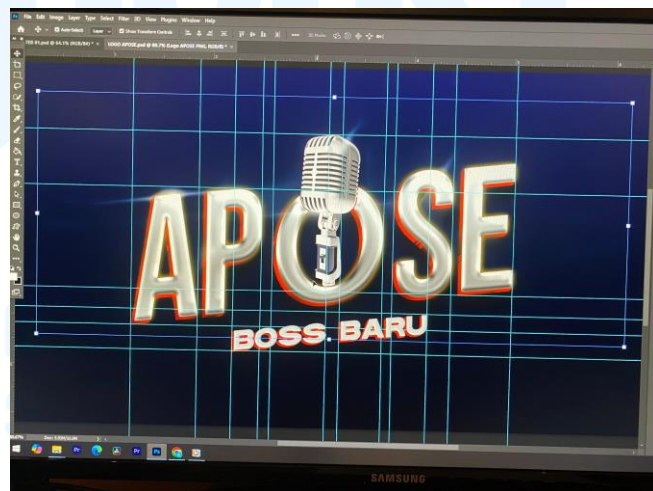


Gambar 3.13 Sketsa Redesain

Setelah mendapatkan referensi yang sesuai penulis kemudian melanjutkan proses sketsa untuk menemukan posisi, ukuran, warna yang sesuai penulis kemudian meminta persetujuan supervisi untuk memberi persetujuan kelayakan sketsa desain untuk di lanjutkan ke tahap digitalisasi. Sesuai dengan logo APOSE pada season sebelumnya, penulis membuat sketsa dengan posisi dan ukuran yang hampir sama.

Pada tahap ini penulis banyak mendapatkan saran, masukan, dan pembelajaran dari *Supervisor* terkait dengan sketsa desain yang penulis buat berdasarkan ide dan konsep yang telah disetujui sebelumnya. Saran dan masukan yang didapatkan penulis berupa arahan untuk lebih teliti terhadap sketsa yang dibuat, perbanyak referensi dengan cara terus mencari dan memperhatikan banyak desain baik dari *pinterest* maupun internet, kemudian belajar menentukan posisi, ukuran *grid*, dan juga *layout* dalam sebuah sketsa desain sehingga dapat mempermudah proses digitalisasi dan juga lebih mempermudah *audience* untuk memahami desain dengan menonjolkan inti dari desain yang telah dibuat.

4. Digitalisasi



Gambar 3.14 Tahap digitalisasi

Berikutnya penulis menambahkan Tulisan “Boss Baru” sebagai tema program dengan menggunakan warna abu-abu muda, *font Danson Bold*, ukuran 31, penempatan posisi tulisan di Tengah serta menambahkan efek *Emboss* untuk membuat teks lebih timbul. Penulis juga menambahkan efek bayangan berwarna merah untuk memperkuat kesan “Boss Baru” sebagai karakter yang berani dan Tangguh menjadi seorang pemimpin.

Setelah melakukan proses desain, penulis kemudian meminta persetujuan *Supervisor* untuk melihat kelayakan desain yang telah dibuat untuk diberikan kepada tim *Digital Content Creative* untuk melakukan pengecekan sebelum diberikan kepada *client* untuk dipublikasi. Logo akhirnya dipublikasi dari pihak *client* yang dalam hal ini MAXTREAM pada *platform* resmi nya. Berikut penulis lampirkan hasil final redesain logo APOSE – Boss Baru.

5. Final

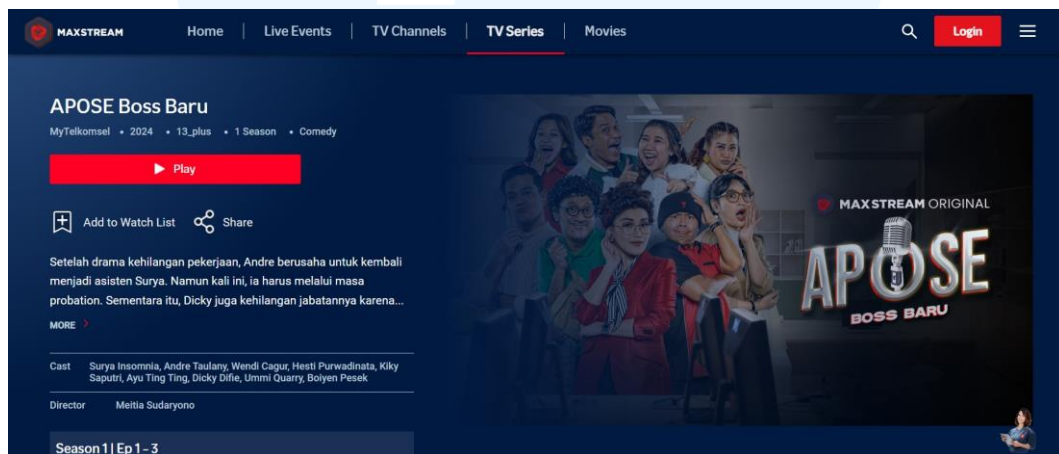


Gambar 3.15 Final redesain logo APOSE Boss Baru

Setelah file desain final dikirim kepada tim *Digital Content Creative*, mereka akan mengirimkan file tersebut kepada client untuk dipublikasikan seiring dengan tayangan program APOSE dengan tema “Boss Baru”

Setelah file dikirimkan kepada *Client*, penulis mendapatkan arahan untuk membuat penilaian terhadap karya tugas redesain logo yang penulis buat sehingga dapat memperbaiki kesalahan yang ada untuk proyek yang akan mendatang.

Berikut penulis lampirkan tampilan tayangan logo pada *Platform Maxtream*.



Gambar 3.16 Tampilan Tayangan APOSE
Sumber: Platform Maxtream

3.3.2.2 Proyek *Presscon* MV Nurlela

Berikut merupakan proses pembuatan *X Banner* persiapan *presscon* MV lagu Nurlela yang dinyanyikan oleh Andre Taulany & Ayu Ting Ting. Lagu Nurlela sendiri merupakan lagu cover yang dibawakan Kembali dan diproduksi oleh tim Taulany TV. Pada kesempatan ini penulis diberikan kesempatan untuk mengerjakan *X Banner* yang akan di pajang pada saat sesi *presscon* berlangsung.

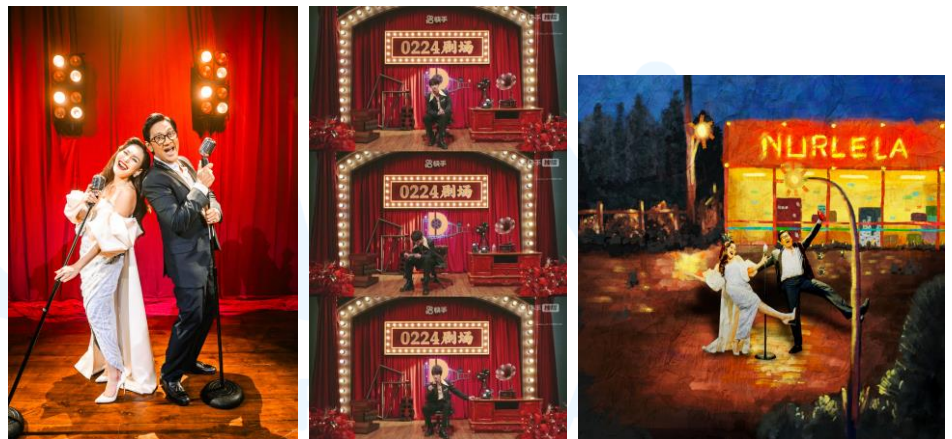
1. Brief

Pada awalnya, penulis mendapatkan *brief* dari tim social media spesialis. Dimana penulis mendapatkan *brief* secara lisan dengan suruhan untuk membuat desain *X-Banner* untuk keperluan *Presscon* MV Nurlela yang akan ditayangkan secara langsung pada akun Youtube resmi Taulany TV.

Selanjutnya penulis melakukan diskusi Bersama *Supervisor* untuk membahas tahapan selanjutnya yang akan dilakukan dalam menyelesaikan tugas ini. Dimana penulis mendapatkan saran untuk menyesuaikan logo tersebut dengan logo program sebelumnya dengan tema yang berbeda.

Penulis pun mendapatkan arahan berupa suruhan untuk mencari referensi yang sekiranya cocok untuk menjadi acuan penulis dalam melakukan proses desain.

2. Referensi



Gambar 3.17 Referensi, KV MV Nrulela
Sumber: Dokumentasi Perusahaan/Pinterest

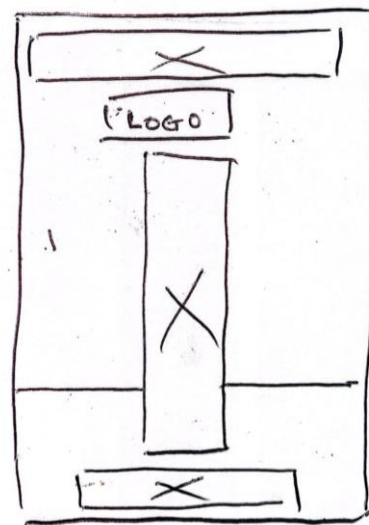
Mula-mula penulis melakukan riset dengan mencari referensi yang cocok sesuai dengan *key visual* yang telah disiapkan

oleh *Supervisor*, kemudian konsep, serta warna pada MV lagu tersebut.

Dari referensi yang didapatkan, penulis berkesimpulan bahwa sesuai KV yang telah disiapkan sebelumnya desain *X Banner* cukup mudah dikenali dan cukup cocok Ketika menggunakan tema *Broadway Theater* karena selain tema utama MV ini memiliki dominan warna merah, MV juga memiliki kesan klasik yang menambah kesan mewah dan elegan.

Setelah itu penulis melakukan asistensi kepada supervisi untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya. Penulis mendapatkan arahan untuk membuat beberapa opsi sketsa dan disuruh untuk mencari asset-aset yang sekiranya akan diperlukan pada saat melakukan proses desain. Setelah melakukan asistensi Kembali penulis akan menyetor beberapa hasil sketsa yang telah dibuat kemudian akan meminta persetujuan *Supervisor* untuk memilih salah satu sketsa yang sekiranya layak untuk dilanjutkan ke tahapan proses selanjutnya.

3. Sketsa



Gambar 3.18 Sketsa *X Banner*

Setelah mendapat persetujuan, referensi yang didapatkan menjadi patokan untuk dibuatkan sketsa. Sketsa yang penulis buat kemudian mendapat masukan dari *Supervisor* agar terlihat lebih *real*. Dengan penambahan bayangan juga Cahaya sebagai salah satu aspek penting dalam *digital imaging*.

Supervisor juga menambahkan bahwa dalam melakukan proses digital imaging harus benar-benar memperhatikan komposisi warna, Cahaya, dan juga bayangan sehingga akan terkesan lebih nyata. Ia juga menambahkan untuk proses desain ini memerlukan sekiranya 2 aplikasi *Adobe* antara lain *Adobe Photoshop* dan juga *Adobe Illustrator*.

4. Digitalisasi



Gambar 3.19 Tahapan digitalisasi

Dengan menggunakan aplikasi Photoshop dan dengan ukuran 80 X 200 cm penulis menggunakan stok foto yang diambil pada saat proses shooting MV Nurlela kemudian penulis menghapus latar belakang foto berdasarkan referensi dan menggabungkannya

dengan aset yang penulis buat dengan Teknik *Digital Imaging* dan tema *broadway theater*.

Penulis juga menambahkan elemen lain seperti panggung sebagai tempat objek berpijak, kemudian penambahan bayangan manusia seperti sedang menonton sebuah teater, menambahkan 2 lampu pada bagian bawah foto sebagai pencahayaan untuk memfokuskan pandangan pembaca pada tulisan, serta menambahkan lampu panggung berwarna merah sebagai pencahayaan tambahan.

Font yang penulis gunakan berupa *font Gotham* dengan ukuran 67. Penulis juga menambahkan judul lagu dengan menggunakan *font* yang sama dengan posisi *Center*, serta penambahan tulisan *Presscon* dengan menggunakan warna biru dengan efek *Glow* juga menambahkan shape berbentuk panah sebagai frame dari tulisan *Presscon* yang berada tepat diatas tulisan judul lagu dengan menggunakan *Style* yang sama yaitu *Broadway Theater*. Pada bagian bawah objek, penulis menambahkan tulisan judul lagu, nama penyanyi yaitu Andre Taulany & Ayu Ting-Ting, serta penulis memasukan logo platform music sebagai media publikasi karya MV Nurlela. Pada tahapan ini penulis mulai menambah kesan elegan dan mewah pada desain dengan menggunakan pencahayaan dan bayangan yang dapat mendramatisir suasana. Juga perpaduan gelap terang pada desain semakin memperkuat kesan elegan.

Setelah melakukan proses desain, penulis kemudian melakukan konsultasi kepada *Supervisor* untuk melakukan pengecekan guna mengetahui apakah masih ada revisi pada tahapan desain kali ini. Setelah melakukan pengecekan penulis mendapatkan banyak saran seperti kurangnya penambahan Cahaya dan bayangan, belum teliti dalam memperhatikan arah Cahaya dan arah bayangan sehingga kesan gelap terang dalam desain masih belum rapih, dan

penempatan teks dan pemilihan *font* belum sesuai dengan konsep yang telah disepakati sebelumnya.

Proses selanjutnya adalah penulis melanjutkan tahap finalisasi sesuai revisi dan saran yang diberikan oleh *Supervisor* sebelumnya. Setelah melakukan pengecekan Kembali, penulis mendapatkan persetujuan untuk mengirim file tersebut kepada tim *Digital Content Creative* untuk melakukan proses cetak

5. Final



Gambar 3.20 Final X Banner Nurlela

Setelah dicetak, *X Banner* siap dipasang pada tempat yang telah disediakan. Penulis mendapatkan arahan dari *Supervisor* untuk melakukan evaluasi mandiri terkait karya yang sudah dibuat apakah masih ada kekurangan atau tidak. Pada proses *Shooting Live Presscon* MV Nurlela penulis membantu *Supervisor* dan tim *Post Produksi* sebagai asisten *VJ*.

Berikut penulis lampirkan hasil tangkapan layar tayangan *presscon* MV Nurlela.



Gambar 3.21 Tayangan *Presscon* MV Nurlela

Sumber: Dokumentasi Perusahaan

3.3.2.3 Proyek *Press Release* MV ATF – Teman Tapi Mesra

MV ATF – Teman Tapi Mesra merupakan sebuah lagu yang diproduksi oleh tim Taulany TV. Lagu tersebut merupakan lagu cover yang dibawakan Kembali oleh band ATF (Andre Taulany And Friends). Pada proyek ini penulis dipercayakan membuat desain *press release* lagu Teman Tapi Mesra.

1. Brief

Pada awalnya penulis mendapatkan *Brief* dari tim sosial media spesialis untuk membuat *Press Release* sebagai surat pernyataan untuk publikasi MV lagu ATF – Teman Tapi Mesra. Penulis kemudian melakukan konsultasi Bersama *Supervisor* untuk mendiskusikan tahapan pembuatan *Press Release*.

Supervisor pun menyarankan penulis untuk mengembangkan desain dengan Teknik *Digital Imaging* menggunakan stok foto yang telah di ambil sebelumnya pada saat *Shooting* MV berlangsung.

Setelah melakukan konsultasi kepada *Supervisor*, penulis kemudian melakukan diskusi singkat dengan beberapa tim Kreatif untuk membahas terkait isi teks yang akan ditampilkan pada *Press Release* yang akan dibuat. Salah satu anggota tim kreatif kemudian menawarkan diri untuk membuat skrip teks sebagai isi dari *Press Release* MV ATF – Teman Tapi Mesra.

2. Referensi



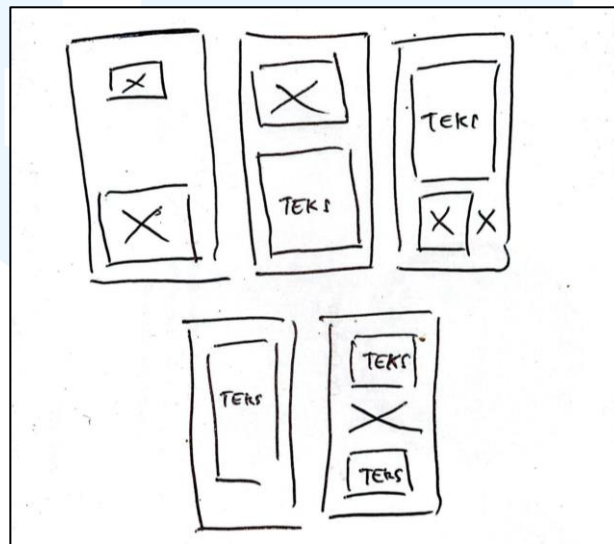
Gambar 3.22 Referensi *Press Release*
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Pada tahapan awal, penulis mulai mengumpulkan hasil dokumentasi Perusahaan sebagai referensi dan juga sebagai aset untuk proses desain. Dari foto yang telah di kumpulkan penulis

kemudian melakukan asistensi secara langsung kepada *Supervisor* untuk mengetahui apakah foto yang dipilih layak dijadikan sebagai aset dalam pembuatan desain *Press Release*.

Supervisor kemudian memberikan arahan kepada penulis untuk menentukan konsep yang akan penulis jadikan sebagai acuan dalam mengerjakan desain *Press Release* tersebut. Selain itu ia juga memberikan banyak masukan terkait penggunaan warna, tekstur, gradasi, Cahaya, bayangan dan *Font*.

3. Sketsa



Gambar 3.23 Sketsa *Press Release*

Penulis kemudian melakukan pembuatan sketsa, Dimana penulis mulai membuat *Layout* untuk keperluan tahapan digitalisasi. Setelah proses pembuatan sketsa selesai, penulis membuat 5 kotak sebagai contoh slide yang akan ditampilkan dengan mulai mencari referensi *font* yang cocok untuk keperluan desain *Press Release* ini.

penulis kemudian melakukan asistensi kepada *Supervisor* untuk meminta persetujuan sebelum melanjutkan tahapan digitalisasi. Setelah mendapat persetujuan, penulis masih diberikan

saran dan masukan untuk lebih memperhatikan warna, arah Cahaya, arah bayangan, serta tekstur yang akan digunakan.

4. Digitalisasi

Penulis kemudian menggunakan aplikasi Photoshop dimana dengan ukuran 2480px X 3508px penulis memulai tahapan ini dengan menyeleksi bagian tubuh pada foto untuk menghilangkan latar belakang kemudian menggabungkan foto personal band yang sudah berbentuk *png* lalu dikombinasikan dengan beberapa tekstur seperti tekstur *Grain*, *Grunge*, serta *Vintage* dan warna dengan dominan gelap karena menggunakan konsep dark. kemudian penulis juga melakukan penyesuaian desain terhadap key visual yang telah dibuat oleh *Supervisor*,

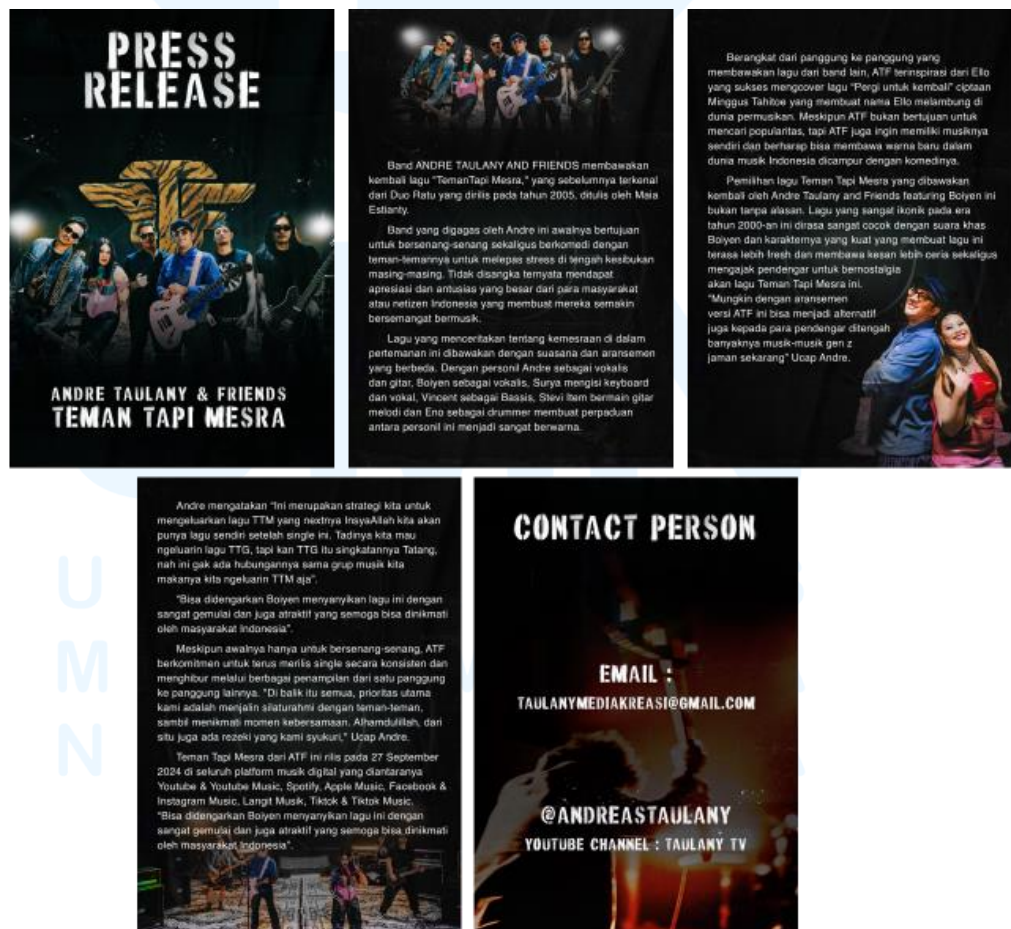
Penulis menggunakan Teknik *Digital Imaging*, serta menggunakan *font Helvetica* dengan ukuran 19 untuk tulisan dan ukuran 91 untuk judul utama. Untuk posisi gambar dan teks sendiri saling berkesinambungan sesuai dengan *Layout* yang sudah di siapkan.

Terdapat 5 slide yang berisi Cover pada slide 1 tertera foto seluruh personel band yang diposisikan pada bagian tengah juga terdapat tulisan *Press Release* pada bagian tengah atas dan nama band judul lagu pada bagian Tengah bawah, slide 2 berisi teks pembuka dengan posisi *Center* dan penambahan foto personel band pada bagian Tengah tepat diatas teks lalu dengan penambahan background logo ATF yaitu logo band, slide 3 berisi teks isi dengan posisi *center* dimana terdapat foto Andre Taulany dan Boiyen sebagai vokalis yang di posisikan pada bagian kanan bawah dengan penambahan background logo ATF yaitu logo band, slide 4 berisi teks penutup secara keseluruhan hampir memenuhi canvas dengan menambahkan foto personel band pada bagian tengah bawah dengan

opasitas warna yang sedikit di kurangi, dan yang terakhir slide 5 sebagai halaman penutup berisi teks *Contact Person* pada bagian tengah atas lalu tulisan email pada posisi tengah dan tulisan *platform* Youtube pada bagian tengah bawah kemudian penulis menambahkan foto personel band pada bagian tengah foto yang diberi efek *Vintage* dan di posisikan tepat di belakang teks dengan opasitas gambar yang dikurangi sehingga tidak menghakangi pembaca dalam memahami isi teks.

Setelah itu penulis meminta persetujuan *Supervisor* untuk menyetujui kelayakan *Press Release* yang telah dibuat. Setelah mendapat persetujuan dari *Supervisor* file kemudian dikirimkan kepada divisi *Digital Content Creative* untuk di publikasikan.

5. Final



Gambar 3.24 *Press Release* MV ATF – Teman Tapi Mesra

3.3.2.4 Proyek *Header* Youtube MV Asya - Litani

Proyek terakhir yang penulis lampirkan merupakan sebuah MV dari Asya yang berjudul Litani. Litani merupakan *single* terbaru yang dibawakan oleh Asya. Pada proyek ini penulis dipercayakan untuk membuat *Header* Youtube pada akun resmi @TaulanyTV sebagai bentuk promo lagu.

1. *Brief*

Pada awalnya, penulis mendapatkan *brief* dari tim social media spesialis secara lisan untuk membuat *Header* Youtube. Dimana penulis kemudian melakukan konsultasi singkat dengan *Supervisor* untuk membicarakan proses pembuatan *header*.

Supervisor memberikan saran kepada penulis untuk mulai mencari referensi ataupun mencari ukuran *Header* yang akan dibuat. Kemudian penulis disuruh untuk mencari foto yang cocok sebagai poin utama yang paling menonjol pada *Header*, juga penempatan logo nama dan judul lagu serta penambahan teks lain sebagai aspek penunjang dalam desain *Header* ini.

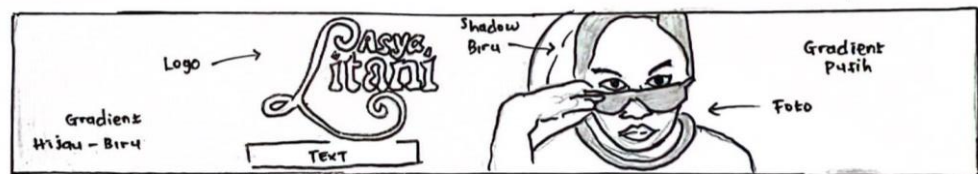


Gambar 3.25 Aset Header

Sumber: Dokumentasi Perusahaan

Sebelumnya penulis mengumpulkan aset dan referensi sebelum melanjutkan proses sketsa dan asistensi pada *Supervisor*. Aset yang diambil juga merupakan hasil dokumentasi Perusahaan yang juga telah dibuat menjadi KV. Terdapat juga logo nama penyanyi dan judul lagu yang telah dibuat sebagai aset penunjang desain. Setelah mendapatkan persetujuan dari pihak *Supervisor*, penulis kemudian melanjutkan tahapan pembuatan sketsa.

2. Sketsa



Gambar 3.26 Sketsa Header

Pembuatan sketsa merupakan tahapan selanjutnya untuk melanjutkan proses desain. Sketsa yang dibuat dengan meletakkan posisi foto pada sebelah kanan juga tulisan pada sisi kirinya. Penggunaan gradient dan pencahayaan juga sangat diperhatikan penulis dalam pembuatan desain ini.

Setelah selesai membuat tahapan sketsa, penulis kemudian melakukan asistensi kepada *Supervisor* untuk melakukan pengecekan dan revisi apabila masih ada yang kurang ataupun belum sesuai. Di tahapan ini penulis banyak mendapatkan revisi dengan catatan dari *Supervisor* berupa perbanyak referensi,

perbanyak observasi, lebih memahami posisi, ukuran, tata letak dan juga poin inti yang akan ditampilkan seperti apa.

3. Digitalisasi



Gambar 3.27 Digitalisasi *Header*

Penulis membuat desain sesuai dengan *key visual* yang telah dibuat *Supervisor* antara lain menggunakan *photoshoot* Asya kemudian diberi efek lingkaran dengan efek *glossy*. *Font* yang digunakan merupakan *font Logo Astrid Regular* dengan ukuran 46. Selain itu, penulis menambahkan efek *Dreamy* pada foto juga pencahayaan dan bayangan untuk membuat gambar semakin realistis.

Penulis juga menambahkan background dengan warna *Gradient* Hijau dan penambahan logo platform music sebagai media di publikasikan nya MV lagu tersebut pada posisi Tengah bawah, terakhir penulis juga menambahkan logo judul lagu dan nama penyanyi pada *header* tersebut pada posisi Tengah *Header*. Kemudian setelah menyelesaikan desain dan setelah mendapat persetujuan kelayakan desain dari supervisi, penulis diminta untuk memasukan desain *Header* tersebut ke akun Youtube pribadi penulis untuk melihat kesesuaian posisi, warna, dan *font* yang telah dibuat.

Setelah semuanya selesai dan tidak adanya revisi penulis kemudian mengirim file desain dalam bentuk *Jpeg* kepada tim *Post*

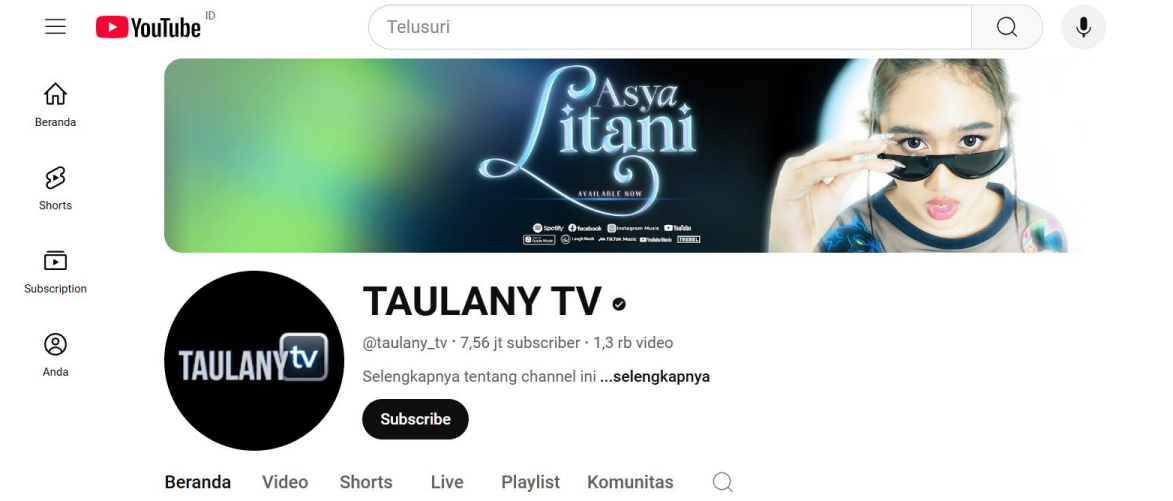
Production untuk mem Publish Header yang telah dibuat ke akun Youtube resmi Taulany TV.

4. Final



Gambar 3.28 Final Header MV Asya – Litani

Berikut penulis lampirkan tampilan header yang dibuat.



Gambar 3.29 Tampilan Header Asya-Litani
Sumber: Dokumentasi Perusahaan

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam proses pelaksanaan kerja magang terdapat kendala yang ditemukan dan dirasakan penulis baik internal maupun eksternal. Adapun Solusi yang penulis lakukan untuk menghadapi kendala dan masalah tersebut. Semua kendala dan solusi ini merupakan proses penulis dalam perjalanan kedepannya sehingga dapat menjadi pembelajaran berarti bagi penulis untuk kedepannya.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama proses magang berlangsung kendala yang dialami penulis adalah beberapa aplikasi Adobe yang belum sepenuhnya penulis kuasai seperti Adobe After Effect dan Adobe Premiere Pro. Penulis sedikit mengalami kesulitan saat mendapatkan *brief* untuk mengedit video baik untuk konten harian Instagram maupun konten promo.

Kendala berikutnya yang dialami oleh penulis adalah dalam memahami *brief* yang diberikan. Dimana *brief* yang dibuat menggunakan *Google slide* membuat penulis sedikit kesulitan memahaminya karena banyaknya slide sehingga penulis terkadang keliru mengerjakan *brief* yang diberikan.

Selain itu, penulis juga sedikit mengalami kendala pada saat mengerjakan *brief* tugas yang telah diberikan. Karena semua *brief* yang terkadang masuk bersamaan membuat penulis kebingungan untuk mengerjakan dan mendahulukan yang mana. Dan dalam satu hari penulis dapat mengerjakan sekiranya 6 sampai 7 desain dimana masing-masing *brief* bisa berupa 7 sampai 8 slide. Kendala yang penulis sebutkan merupakan kendala yang sering sekali dialami oleh penulis selama melakukan proses kerja magang di PT. Taulany Media Kreasi selama periode 6 bulan.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Untuk mengatasi kendala dan permasalahan tersebut, penulis selalu menyempatkan untuk bertanya kepada supervisi juga kepada tim editor yang

sering menggunakan aplikasi tersebut. Selain itu penulis juga mulai mempelajari cara penggunaan aplikasi tersebut secara mandiri di rumah melalui tutorial yang penulis dapatkan pada *platform* Youtube. Penulis juga tidak hanya sekedar mempelajari pembelajaran penggunaan aplikasi pada Youtube tetapi penulis juga selalu bertanya kepada pihak manapun yang dalam arti mengerti dan sering menggunakan aplikasi tersebut sehingga penulis tidak hanya belajar secara *online* melainkan juga secara langsung.

Penulis juga selalu bertanya kepada tim Sosial Media Spesialis sebagai pemberi *brief*. Dengan seringnya berkomunikasi, penulis mulai mampu memahami setiap *brief* dan arahan yang diberikan. Sehingga penulis dapat menyelesaikan pekerjaan dengan tepat waktu dan efisien.

Solusi terakhir yang penulis lakukan adalah dengan melakukan konsultasi kepada *Supervisor* untuk membahas terkait *brief* tugas harian yang diberikan. Dimana *Supervisor* selalu memberi arahan kepada penulis untuk mengerjakan *brief* dengan proses desain tersulit sampai yang mudah dikerjakan. Pemilihan prioritas pengerjaan juga bisa berdasarkan jadwal publikasi yang biasa dilakukan oleh tim Sosial Media Spesialis. Dengan adanya permasalahan dan kendala serta Solusi yang penulis lakukan dan alami, dapat dijadikan pembelajaran untuk penulis kedepannya.