

BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

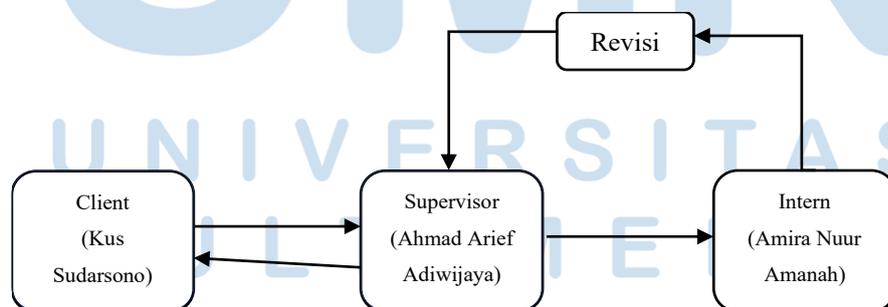
Selama menjalankan program magang Virtuosity, penulis melakukan koordinasi sesuai dengan posisi yang telah ditentukan sesuai dengan penugasan. Berikut mendeskripsikan kedudukan dan koordinasi penulis selama melakukan program magang di Virtuosity.

1. Kedudukan

Di dalam Program kerja Magang di Virtuosity, penulis mempunyai tanggung jawab sebagai ilustrator untuk proyek video HSE UMN dan dibawah pengawasan supervisor Ahmad Arief Adiwijaya.

2. Koordinasi

Selama di program magang kerja Virtuosity, penulis diberikan brief dari supervisor mengenai *concept art* untuk *asset property* dan *environment*. Setelah diberikan brief, maka penulis akan melakukan desain awal untuk disesuaikan dengan brief. Setelah selesai, maka penulis akan kirimkan desain awal *asset* ke supervisor untuk saran dan mendapatkan *feedback* mengenai desainnya. Kemudian, penulis akan merevisikan desain *asset* dan dikirimkan kepada supervisor untuk *feedback*. Setelah sesuai, maka penulis akan mengunduh *asset-asset* tersebut menjadi file yang siap digunakan.



Gambar 3.1 Alur kerja

Sumber: Observasi Penulis (2025)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Di bagian uraian bab berikut, penulis akan menjabarkan rincian dan hasil dari tugas yang dilakukan selama program kerja magang di Virtuosity sebagai *illustrator intern*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tugas yang dilakukan berupa membuat *asset* ilustrasi untuk bagian motion graphics dalam video HSE UMN. Tugas tersebut dibagikan menjadi dua hal, yaitu *asset background* dan *asset property*. *Asset background* merujuk kepada bagian *background* yang akan dijadikan *setting* atau lokasi untuk *scene* tertentu. Hal tersebut diaplikasikan juga kepada pengerjaan *asset property*, dimana penulis membuat *property* atau objek yang akan ada interaksi pada suatu *scene*. Penulis mendesain *asset background* dan *asset property* untuk bagian penjelasan *safety procedure* di *Function Hall, Lecture Theater, Lecture Hall, Student Lounge, dan All Building*.

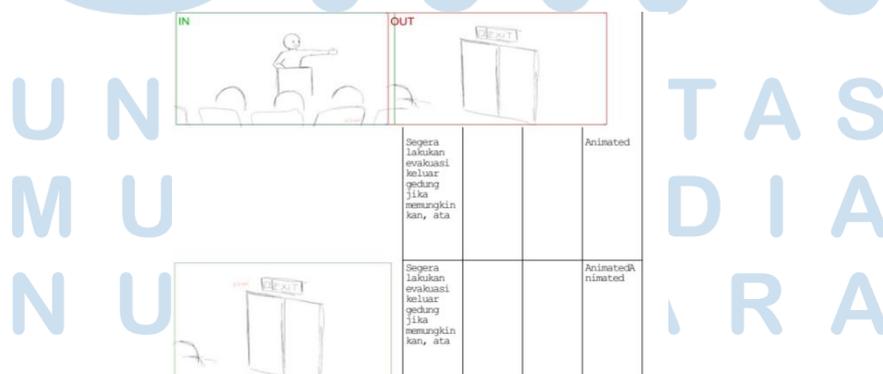
3.2.2 Uraian Kerja Magang

Deskripsi pekerjaan utama penulis adalah sebagai ilustrator untuk membuat *property* dan *environment* sebagai aset untuk bagian animasi dalam video *Health Safety Environment* di UMN. Video tersebut merupakan penjelasan prosedur manajemen mengenai kenyamanan, keselamatan, dan kesehatan dalam lingkungan kerja. HSE diperlukan untuk mendidik masyarakat mengenai prosedur keselamatan di area tertentu. Menurut Lartey (2024) protokol keselamatan sangat penting dalam lingkungan kerja dan karenanya harus dijelaskan secara audio-visual dengan contoh-contoh tertentu agar dapat dipahami. Dalam tugas ini, penulis menjadi bagian dari tim produksi untuk memproduksi video HSE untuk UMN. Penulis menggunakan Adobe Illustrator sebagai software utama dalam membuat ilustrasi *background environment* dan *asset property* yang berbasis vektor grafis. Selain menjadi salah satu persyaratan dari Virtuosity, Adobe Illustrator digunakan sebagai software utama karena menghasilkan gambar dengan kualitas tinggi. Menurut Antonius (2020) vektor grafis mempunyai resolusi yang tinggi karena beberapa

elemen yang ditentukan secara geometris. Elemen-elemen terdiri dari titik, garis, dan bentuk yang ukurannya dapat diubah tanpa mengurangi kualitas gambar. Pada proyek ini, penulis bertanggung jawab untuk membuat aset seperti *fire hydrant*, anak panah, sepatu *high heels*, alarm kebakaran, dan pengeras suara. *Asset – asset* tersebut dipakai untuk ruangan Function Hall, namun beberapa *asset* digunakan di ruangan lainnya juga.

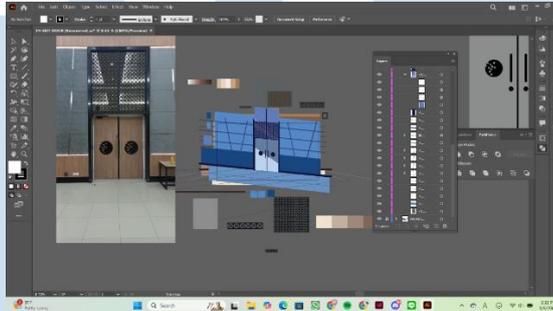
Sebagian besar pekerjaan penulis adalah membuat *environment* dari setiap area tertentu di berbagai gedung di dalam perimeter kampus. Gedung-gedung yang ditampilkan di HSE adalah *Function Hall* di gedung A, *All Classrom* (ruangan aula kecil) gedung C, *Student Lounge* dan *Lecture Theater* di gedung D, dan *Lecture Hall* di gedung C. Penulis mendesain *background* berdasarkan *storyboard* yang disediakan. Hal tersebut termasuk berbagai sudut lokasi, seperti tampilan panggung, tampilan penonton, area tempat duduk, *exit door*, dan sudut $\frac{3}{4}$ dari angle tertentu. Fase proyek ini berlangsung sekitar 3 – 5 bulan, dimulai dari Februari hingga Mei 2025. Penulis mengumpulkan foto dan video lokasi sebagai referensi *asset*, baik untuk *environment* dan *property*. Hal tersebut adalah untuk memastikan hasil desain *asset* sesuai dengan *storyboard* dan arahan *safety instruction*.

Proses pembuatan *background environment* dimulai dengan menganalisis isi *storyboard* per *scene* untuk mengidentifikasi jumlah *background* yang diperlukan setiap lokasi *scene*. Setelah selesai membagikan jumlah *scene* yang akan dianimasi, penulis akan menggunakan foto referensi lokasi sesuai dengan *storyboard*. Proses pertama dapat dilihat di gambar berikut.



Gambar 3. 2 Storyboard *scene* 6 di Function Hall

Setelah melengkapi foto referensi sebagai *guide* dan mengambil foto dengan perspektif *audience view*, *front view*, $\frac{3}{4}$ *view*, *exit door* dan *stage view* sesuai dengan *storyboard*. Contoh proses tersebut dapat dilihat dengan foto berikut.



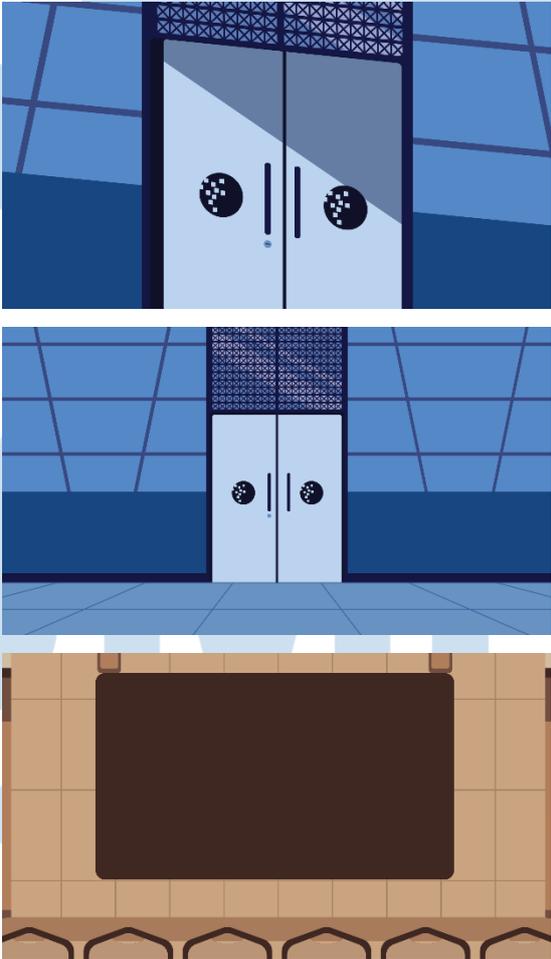
Gambar 3. 3 Proses pengerjaan asset *background* Function Hall

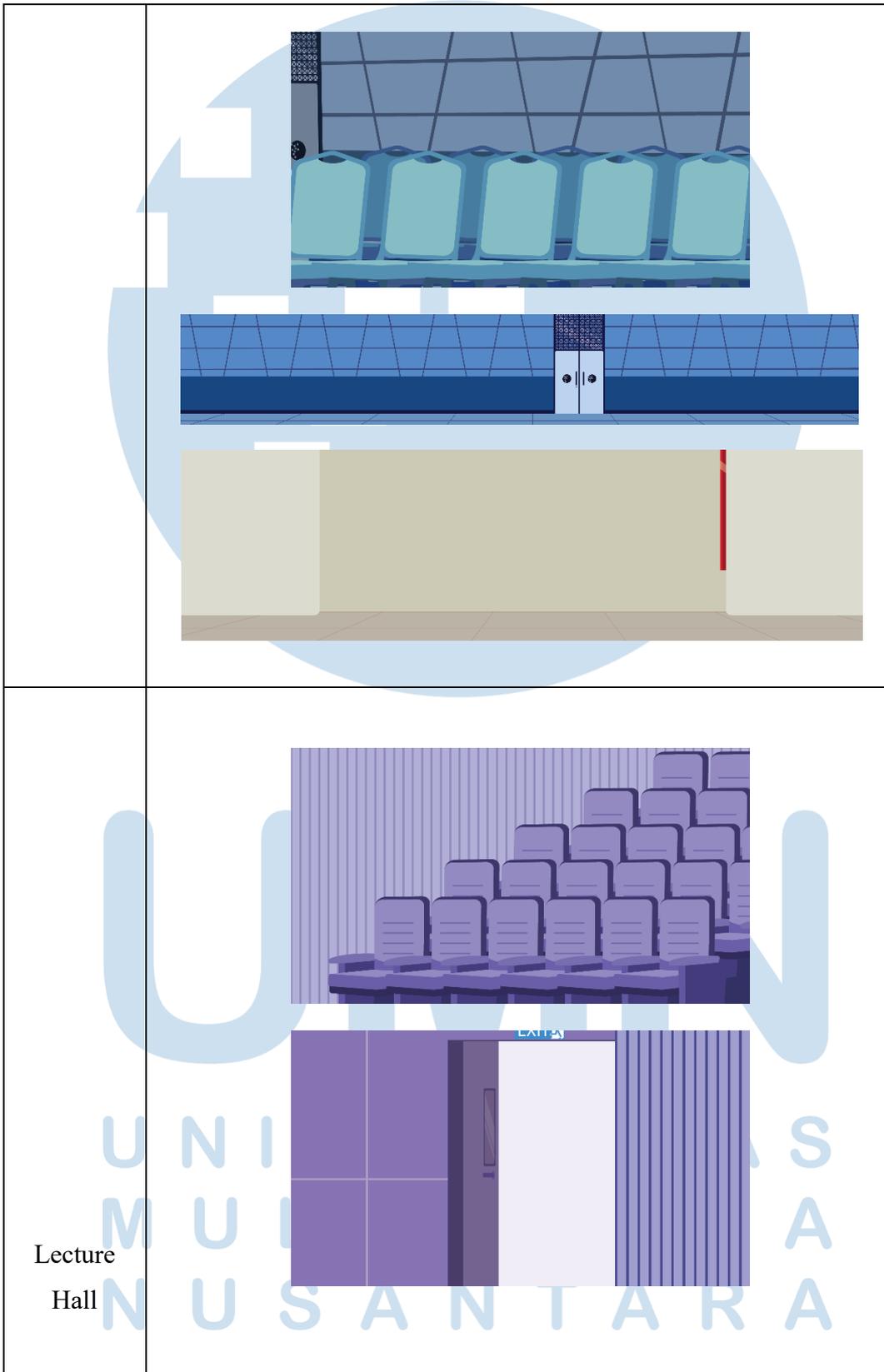
Setelah memeriksa *storyboard* dan referensi, penulis membuat *background* dengan mengikuti referensi *style* dan *color palette*. Proses selanjutnya berupa mengirimkan desain yang selesai kepada supervisor untuk untuk pengawasan lebih lanjut. Setelah menerima revisi dan saran dari supervisor, penulis akan memperbaiki *background* berdasarkan catatan dari supervisor. Setelah disetujui oleh supervisor, desain terakhir akan diunggah ke Google Drive. Contoh hasil akhir desain *asset background* yang disetujui oleh supervisor dapat dilihat pada gambar berikut.

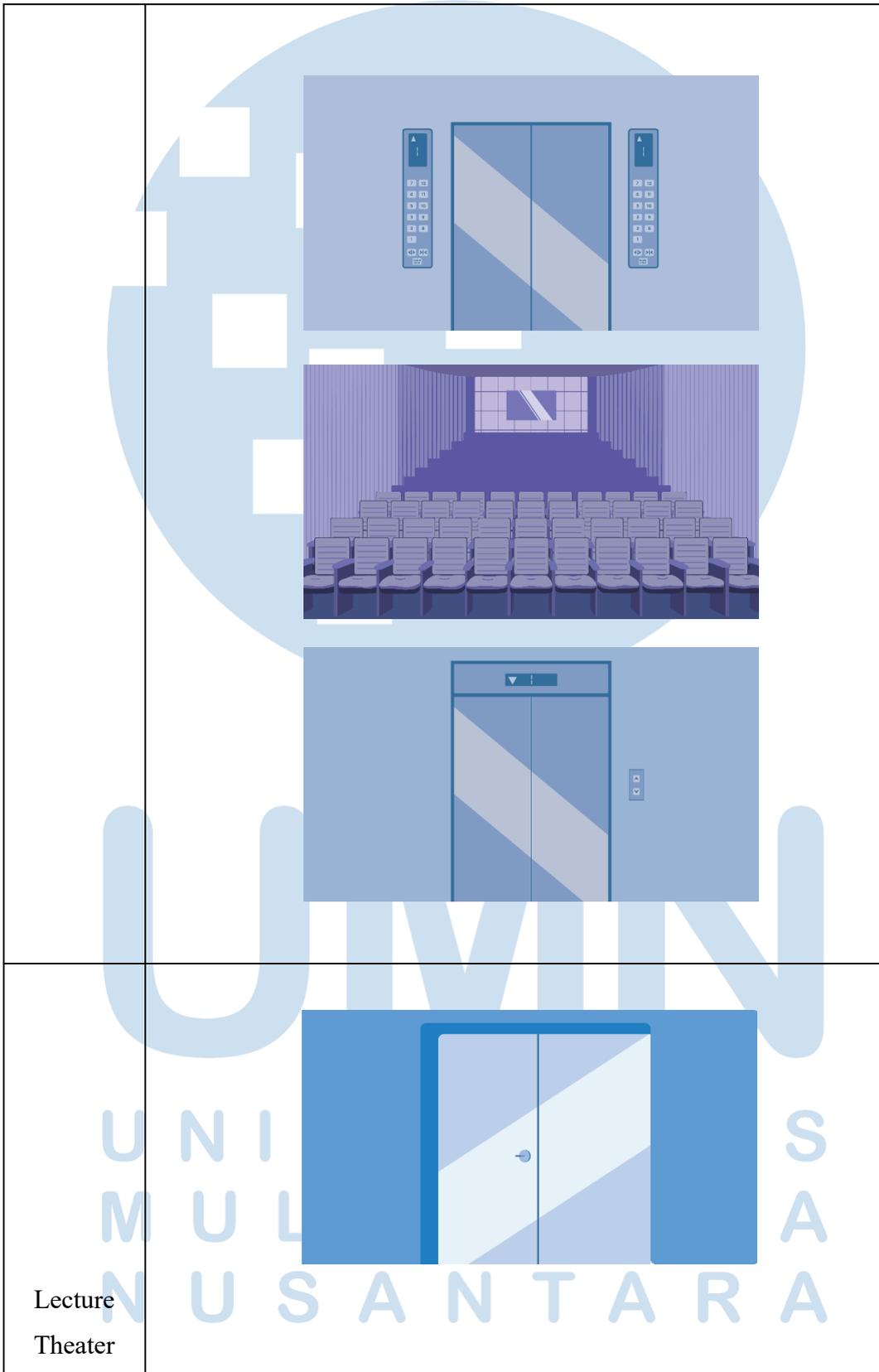


Gambar 3. 4 Contoh hasil akhir *asset background* Function Hall

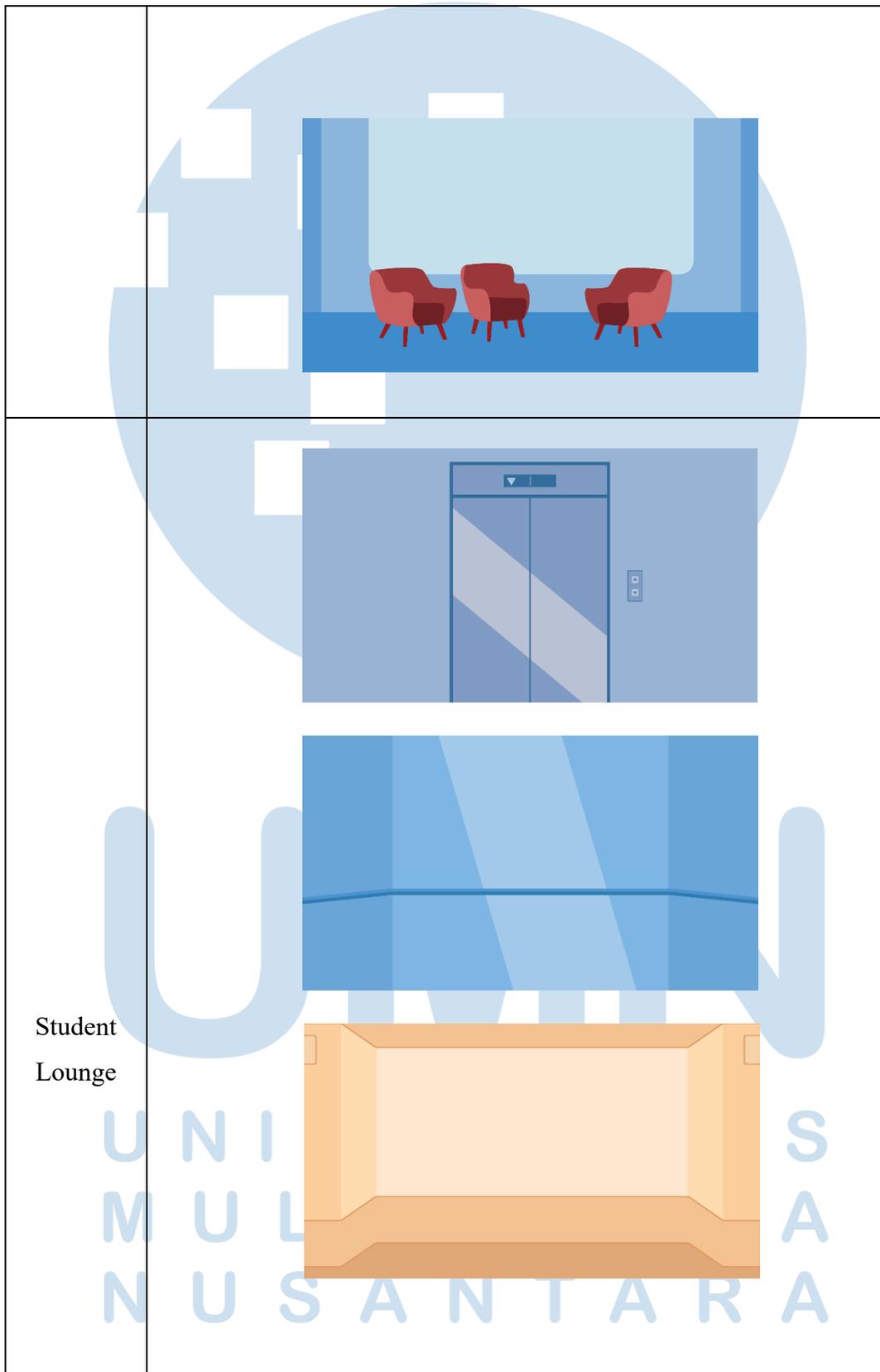
Seperti yang sudah dijelaskan pada paragraf awal, penulis ditugaskan untuk mendesain *asset background* untuk beberapa lokasi di UMN, yaitu Function Hall, Lecture Hall, Lecture Theater, Student Lounge, dan All Building. Untuk memudahkan pengelihatannya, hasil dari pengerjaan *asset background* video HSE untuk setiap lokasi akan disusun oleh penulis dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Lokasi	Hasil
Function Hall	

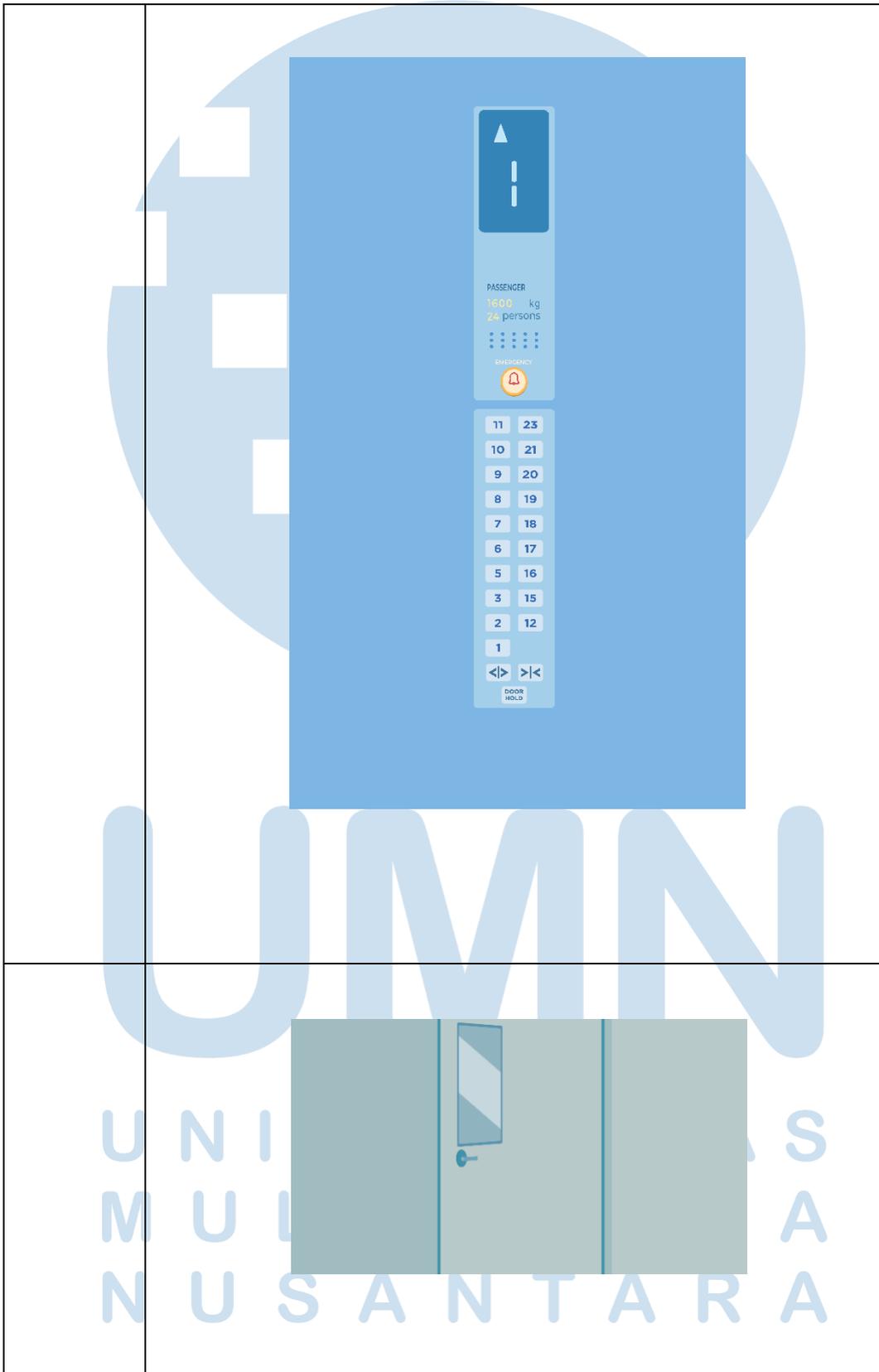


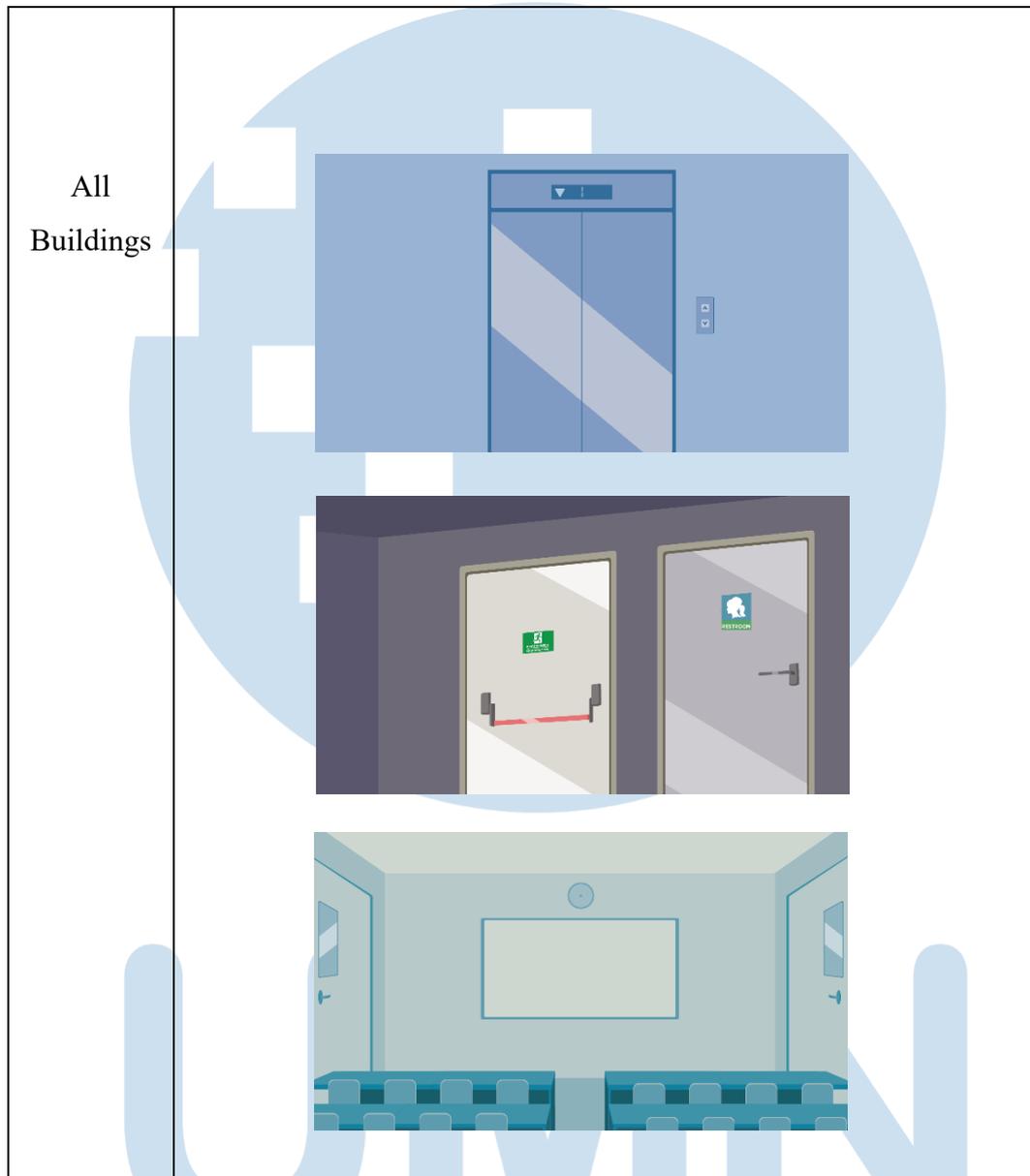


Lecture
Theater



Student
Lounge





Tabel 3. 1 Hasil asset background video HSE

Selain dari *asset environment*, penulis mendesain *asset property* berdasarkan *storyboard* dan *safety equipment* di Function Hall. Setelah selesai mengambil referensi, penulis langsung merancang di Adobe Illustrator untuk mendesain *draft* pertama berdasarkan *scene* di *storyboard*. Untuk *style*, desain *asset* mengikuti gaya desain sesuai di pertemuan brief, yaitu *flat design*, sudut membulat, *simple shading*, dan *highlight*. Warna desain juga mengikuti *color palette* berdasarkan di materi

brief pada pertemuan awal. Setelah selesai dengan merangkai *draft 1*, penulis kemudian kirim ke supervisor untuk pemeriksaan revisi. Setelah mendapat revisi supervisor, penulis kemudian memperbaiki *asset* dan kirim ke supervisor untuk penilai terakhir. Setelah selesai, hasil akhir *asset* diupload ke Google Drive dan diunduh ke After Effects agar penulis dapat menyusun *scene*. Penulis juga terlibat dalam proses syuting beberapa adegan *live action* untuk video HSE. Penulis membantu sebagai karakter latar dan membantu menunjukkan tindakan keselamatan yang diperlukan. Selain itu, penulis membantu menyiapkan peralatan yang digunakan untuk mengambil gambar adegan.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama pelaksanaan kegiatan program kerja magang di Virtuosity, penulis mengalami berbagai kendala sebagai proses pembelajaran dan pengalaman di dalam lingkungan kerja. Kendala-kendala tersebut meliputi kendala teknis. Salah satu kendala yang dialami oleh penulis berupa permasalahan mengenai storage. *Storage* berupa komponen di dalam sebuah perangkat yang mempunyai tujuan sebagai tempat penyimpanan data. *Storage* perangkat gawai yang digunakan untuk mendesain, yaitu laptop, mengalami kendala dimana isi kapasitas perangkat terlalu banyak dan membuat laptop *render* desain secara lama dan menghasilkan laptop untuk freeze.

Kendala selanjutnya yang dihadapi berupa *timeline* proyek yang tidak diperbarui. Dengan tidak ada *deadline* yang spesifik menimbulkan ketidakpastian dalam alur kerja sehingga penulis tidak yakin dengan prioritas tugas dan manajemen waktu. Selain dari itu, penulis merasa bingung untuk mengerjakan *asset-asset* dan *asset background environment*.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi berbagai kendala tersebut, penulis berupaya mencari solusi yang tepat, baik secara mandiri maupun melalui bimbingan dari supervisor dan rekan kerja. Kendala kekurangan *storage* gawai selama program magang diatasi dengan penulis memindahkan file proyek ke *hard disk* agar *storage* perangkat tidak *over-capacity*. Hal tersebut untuk membantu membuat penyimpanan bagi *asset* seperti file Adobe Illustrator dan PNG. Selain dari itu, penulis melakukan pengelolaan file yang lebih terstruktur, seperti menghapus file duplikat atau yang tidak diperlukan. Penerapan solusi tersebut dapat mengatasi keterbatasan *storage* dapat diminimalkan, sehingga proses pengerjaan ilustrasi tetap berjalan lancar selama masa magang.

Kendala mengenai *timeline* dan *deadline* yang kurang penjelasan diatasi dengan menjalin komunikasi aktif dengan supervisor dan rekan kerja yang bertanggung jawab untuk mengerjakan *storyboard*. Dengan komunikasi yang efektif, penulis dapat menjaga alur kerja secara produktif dan memprioritaskan pengerjaan desain *asset* berdasarkan *deadline* yang terdekat. Selain dari itu, penulis dapat mengidentifikasi tanggal yang sesuai untuk mengerjakan revisi pada *asset-asset*.

