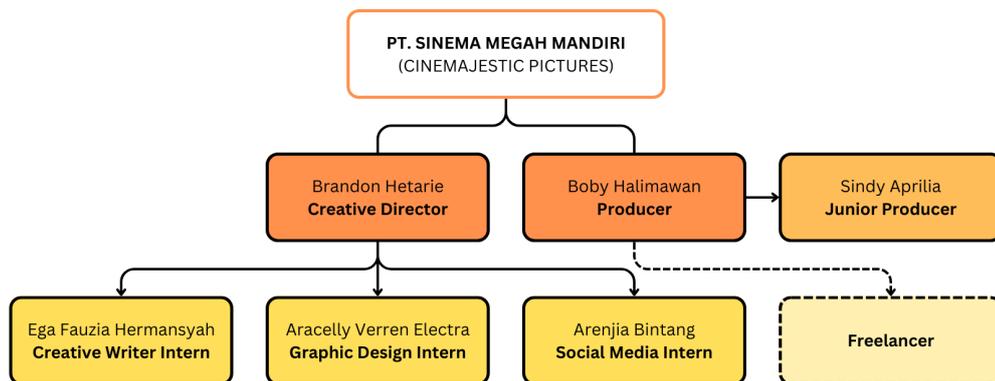


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

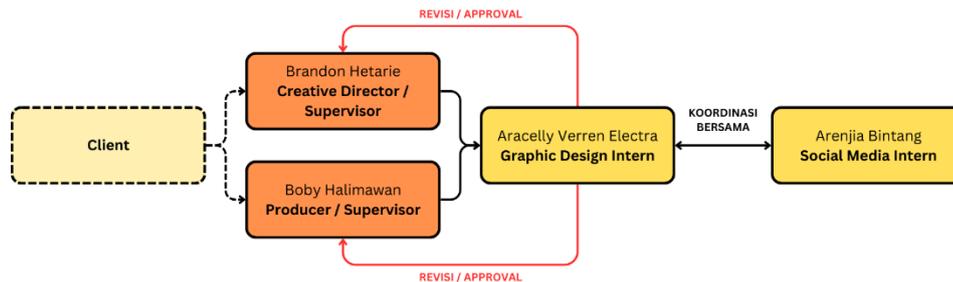
Selama menjalani program kerja magang di Cinemajestic Pictures, penulis mendapatkan *supervisor* atau *mentor* yaitu Brandon Hetarie selaku *creative director*. Bagan berikut menunjukkan kedudukan penulis selama melakukan kerja magang di Cinemajestic Pictures.



Gambar 3.1 Kedudukan Magang di Cinemajestic Pictures

(Sumber: Olahan Data Pribadi, 2025)

Penulis menjalankan program magang sebagai *graphic designer*. Alur kerja penulis sebagai *graphic designer* tidak terlalu berbeda secara internal dan eksternal. Alur kerja secara internal dimulai dengan *request* desain dari *supervisor* Brandon Hetarie atau Boby Halimawan secara lengkap termasuk *copywriting*, *design brief*, dan *deadline*, lalu dieksekusi sesuai *request* tersebut dan *deadline* yang telah ditentukan. Alur kerja secara eksternal juga kurang lebih sama dengan internal, namun bedanya penulis akan mendapatkan *client brief* yang penulis harus pahami dan eksekusi sesuai ketentuan dan kemauan *client*. Alur kerja internal maupun eksternal diakhiri dengan penulis menunjukkan hasil desain kepada *supervisor* untuk revisi atau *approval* sebelum mengupload hasil *final* desain ke Google Drive.



Gambar 3.2 Alur Kerja Magang di Cinemajestic Pictures
(Sumber: Olahan Data Pribadi, 2025)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Selama melaksanakan kerja magang di Cinemajestic Pictures sebagai *graphic designer*, penulis melakukan berbagai macam tugas yang tidak hanya terbatas pada desain grafis. Penulis juga mendapatkan pekerjaan yang meliputi *motion graphic design* dan *video editing*. Tugas-tugas yang dilakukan penulis diantaranya termasuk mendesain *post* dan *story* untuk *Instagram @cinemajesticpictures*, mendesain baju untuk *Cinemajestic Team*, membuat *company profile* dalam bentuk proposal, mengedit video dan *thumbnail* untuk konten *YouTube*, dan menangkap *behind-the-scenes* saat syuting.

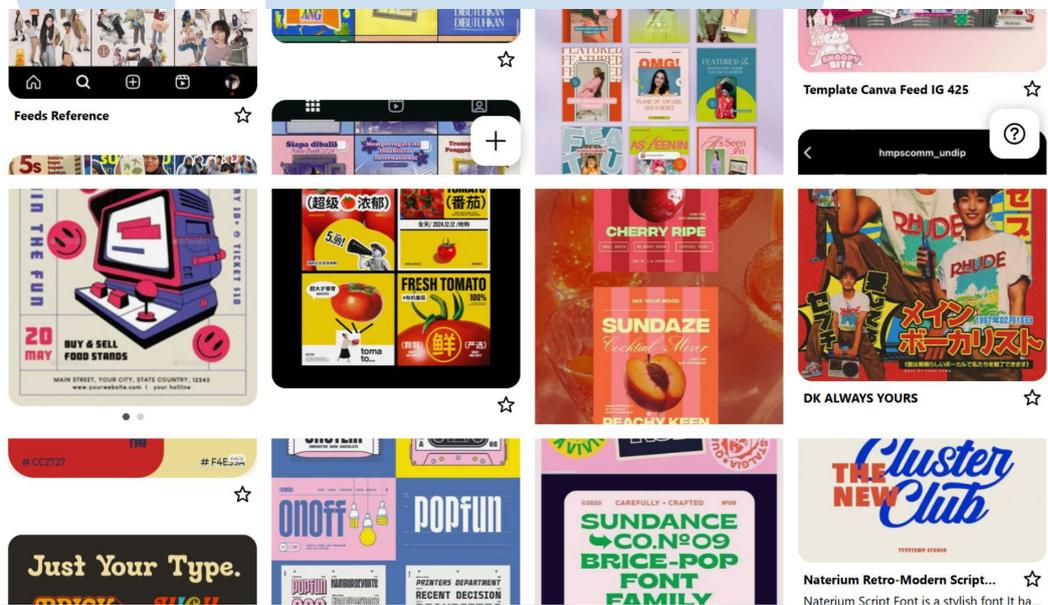
3.2.2 Uraian Kerja Magang

Penulis menjalani kerja magang dengan menggunakan laptop pribadi *ASUS Vivobook* dan aplikasi *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, *Adobe After Effects*, *Adobe Premiere Pro*, dan *Canva*. Hasil pekerjaan penulis selama magang dapat dibagikan menjadi 4 jenis proyek. Jenis proyek itu adalah konten *Instagram*, konten *YouTube*, desain untuk internal perusahaan, dan desain untuk *client*.

1. Konten Instagram

Pekerjaan penulis sebagai *graphic design intern* di Cinemajestic Pictures sebagian besar meliputi pembuatan konten untuk media sosial, terutama *Instagram*. Dalam pembuatan konten *Instagram* terdapat 3 jenis konten berbeda, yaitu konten untuk *post* dalam *feed*, konten untuk hari raya atau hari besar, dan konten *recap* atau *behind-the-scenes*. Namun, proses pembuatan konten untuk ketiga jenis konten tersebut pada umumnya sama.

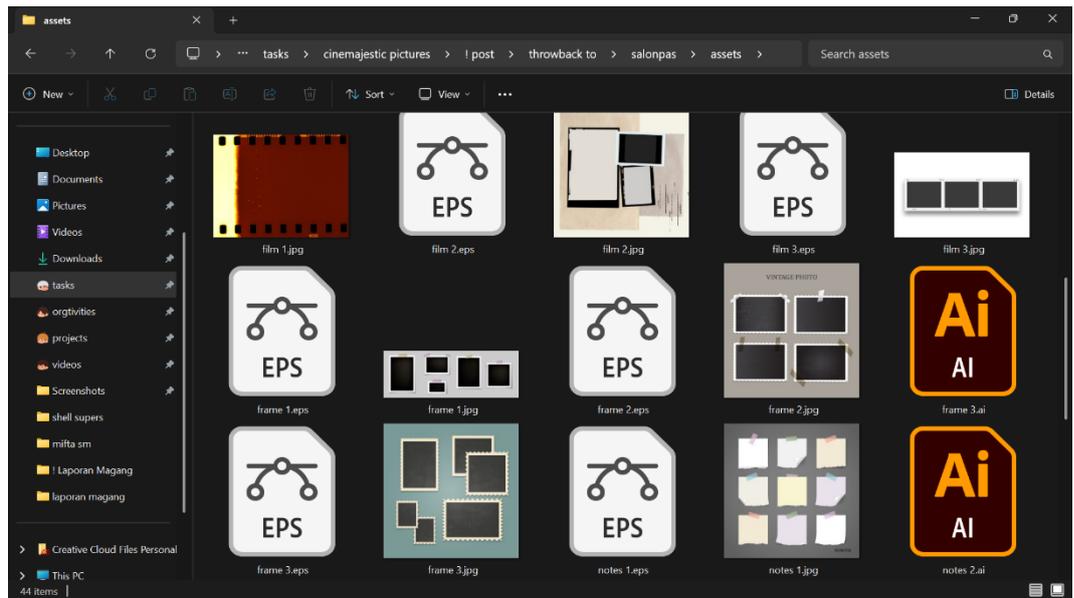
Pertama, penulis mencari referensi desain dari berbagai *website* dan media, termasuk *Pinterest*. Tahap ini membantu penulis untuk mendapatkan berbagai macam ide dan mengalirkan kreativitas penulis dalam desain.



Gambar 3.3 Referensi Desain untuk Konten Instagram

(Sumber: <https://id.pinterest.com/>)

Lalu, penulis mengumpulkan aset-aset yang dibutuhkan untuk keperluan desain yang akan dibuat. Aset-aset tersebut dapat dalam bentuk *vector*, *illustration*, foto, ataupun video.



Gambar 3.4 Folder Aset-Aset Desain
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Setelah itu, penulis mulai proses mendesain atau mengedit konten. Tergantung berapa banyak konten yang harus didesain, penulis pada umumnya memerlukan sekitar 2 hingga 3 hari untuk menyelesaikan setiap tugas termasuk revisi dan *approval* dari *supervisor*. Selama melaksanakan kerja magang, penulis telah membuat 8 konten post di feed, 7 konten *Instagram story* untuk hari raya atau hari besar, dan 9 konten recap atau *behind-the-scenes*.

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



Gambar 3.5 Hasil Desain untuk Instagram Feed
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

UIN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



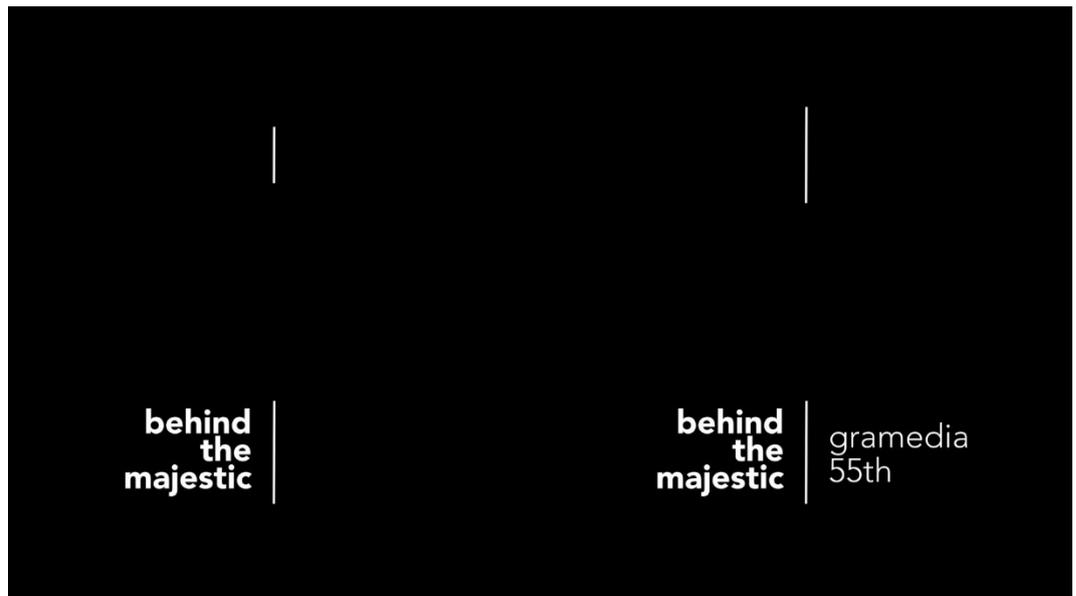
Gambar 3.6 Hasil Desain untuk Instagram Story
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

2. Konten YouTube

Selain platform media sosial *Instagram*, penulis juga membuat konten untuk *YouTube*. Konten di *YouTube* termasuk *behind-the-scenes* dari syuting dan konten *entertainment* tentang film.

Penulis berkontribusi kepada *motion design title card* dan *thumbnail* untuk konten video *behind-the-scenes*. Supervisor memberi referensi yang sesuai dengan desain dan pergerakan yang diinginkan. Penulis mengikuti referensi yang diberikan untuk membuat desain *title card*-nya. Desain yang telah dibuat penulis menjadi *template title card* untuk video *behind-the-scenes* selanjutnya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.7 Title Card Motion Graphic Design untuk Video Behind The Scenes
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Selain *motion design*, penulis juga membuat *thumbnail* untuk video *behind-the-scenes*. Desain *thumbnail* merupakan minimalis dengan menggunakan *typography* untuk memberi kesan yang profesional dan harmonis.

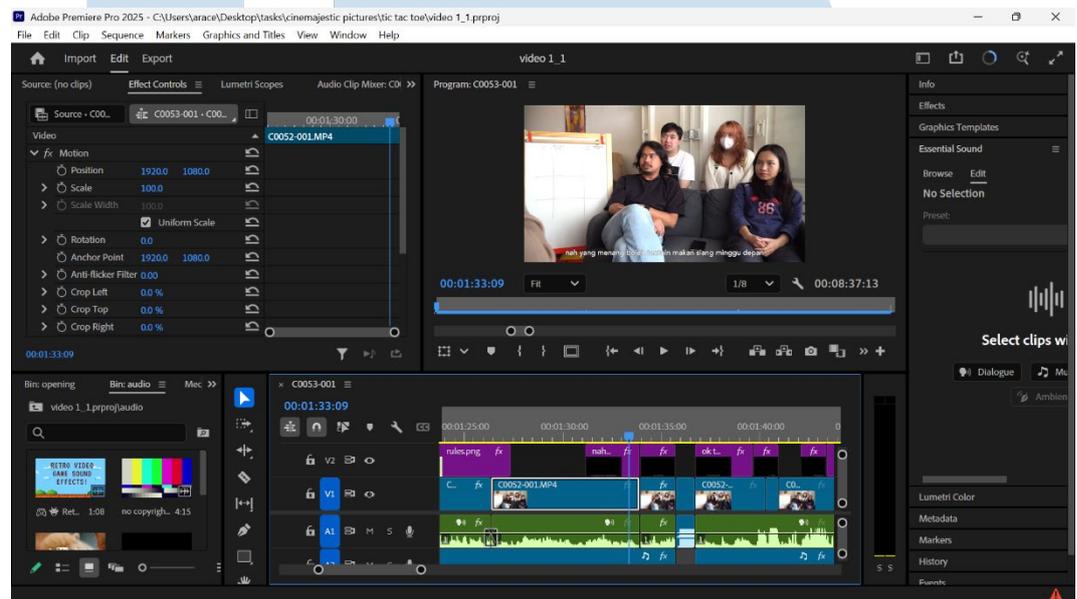


Gambar 3.8 Thumbnail Video Behind The Scenes
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Penulis juga mendapatkan tugas untuk membuat konten YouTube video untuk *entertainment* dalam bentuk permainan tebak film. Para intern di Cinemajestic Pictures diberikan tugas untuk membuat konten *YouTube* bersama-sama dengan membagi tugas. Penulis menjadi *talent* dalam

videonya dan mengedit hasil video, *creative writer intern* juga menjadi talent, dan *social media intern* membuat ide konten, merancang, dan mempersiapkan keperluan konten dalam videonya.

Setelah merekam videonya, penulis mulai mengedit dengan memotong bagian-bagian yang penting dan bagian yang akan dibuang.



Gambar 3.9 Timeline Editing Video Konten YouTube

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Lalu, penulis membuat aset-aset untuk di tempel pada videonya termasuk *thumbnail* sekaligus *title card*.

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



Gambar 3.10 Thumbnail dan Aset-Aset Grafis untuk Video Konten YouTube
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Penulis mengupdate progres kepada *supervisor* untuk revisi. Setelah *supervisor* memberikan masukkannya, penulis memperbaiki *editing* videonya sesuai masukan. Penulis kemudian *export* hasil akhir video dan mengupload di *Google Drive* untuk *social media intern* mengunggah di *YouTube*.

3. Desain untuk Internal Perusahaan Cinemajestic Pictures

Penulis mendapatkan tugas tidak hanya untuk membuat konten tapi juga untuk mendesain sesuai keperluan internal dalam perusahaan Cinemajestic Pictures. Keperluan internal ini diantaranya adalah desain baju untuk *Cinemajestic Team* dan desain *company profile* dalam bentuk proposal.

Penulis diberikan kebebasan kreatif untuk tugas mendesain baju. Penulis memulai proses dengan mencari referensi dan ide desain baju.



Gambar 3.11 Referensi Desain Baju
(Sumber: <https://id.pinterest.com/>)

Lalu, dibuat *sketch* desain terlebih dahulu untuk melihat desainnya secara garis besar. Penulis mulai mendesain mengikuti *sketch* yang telah dibuat hingga akhirnya mendapatkan desain sesuai visi.



Gambar 3.12 Desain Baju Depan dan Belakang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Setelah desainnya sudah selesai, penulis membuat *mockup* baju dengan desain yang dibuat dan mempresentasikannya kepada *Cinemajestic Team*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.13 Mockup Desain Baju
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Supervisor memberi approval dan mengirim desainnya ke toko print baju untuk merealisasikan desainnya. Baju digunakan oleh *Cinemajestic Team* saat syuting, *recce*, dan *meeting*.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.14 Cinemajestic Team Memakai Desain Bajunya

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Selain desain baju, penulis ditugaskan untuk membuat *updated company profile* dalam bentuk proposal. *Company profile* ini diperlukan untuk dikirim ke para *client* untuk menunjukkan informasi penting tentang Cinemajestic Pictures. Supervisor memberi penulis referensi desain dan *company profile* versi tahun 2024 untuk menjadi *guideline* proposal yang baru.

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

Proposal Design Style



Gambar 3.15 Referensi Desain yang Diberikan Supervisor
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Penulis mendesain *company profile* dengan *Canva* karena keperluan desain yang minimalis, kemudahan untuk membuat banyak halaman, dan efisiensi untuk mendapatkan revisi dari *supervisor*. Penulis memerlukan sekitar 3 bulan untuk mendesain *company profile* ini karena banyaknya informasi yang harus dimasukkan dan revisi dari *supervisor*.

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



Gambar 3.16 Hasil Desain Update Company Profile Proposal

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

4. Desain untuk *Client*

Setelah beberapa bulan magang, penulis diberikan kepercayaan oleh *supervisor* untuk mengerjakan tugas dari *client*, yaitu Shell. Tugas yang diberikan kepada penulis adalah untuk membuat *thumbnail* dan *motion graphic design* judul, *lower third*, dan *video supers* untuk konten *reels* di *Instagram @shell_indonesia*.

Proses pelaksanaan tugas untuk *client* dimulai dengan *brief*, referensi, atau arahan dari *client* atau *supervisor*. Penulis tidak dapat banyak kebebasan kreatif untuk tugas ini karena *client* sudah memiliki *branding* tertentu yang kuat dan tetap. Penulis mendesain *thumbnail* atau *motion graphic* sesuai referensi lalu mengirimnya kepada *supervisor*. Setelah itu *supervisor* mendapatkan masukan dari *client* langsung dan memberitahukan ke penulis untuk revisi. Proses ini berlanjut hingga *client* sudah senang dengan hasil desainnya dan memberi *approval* mereka.

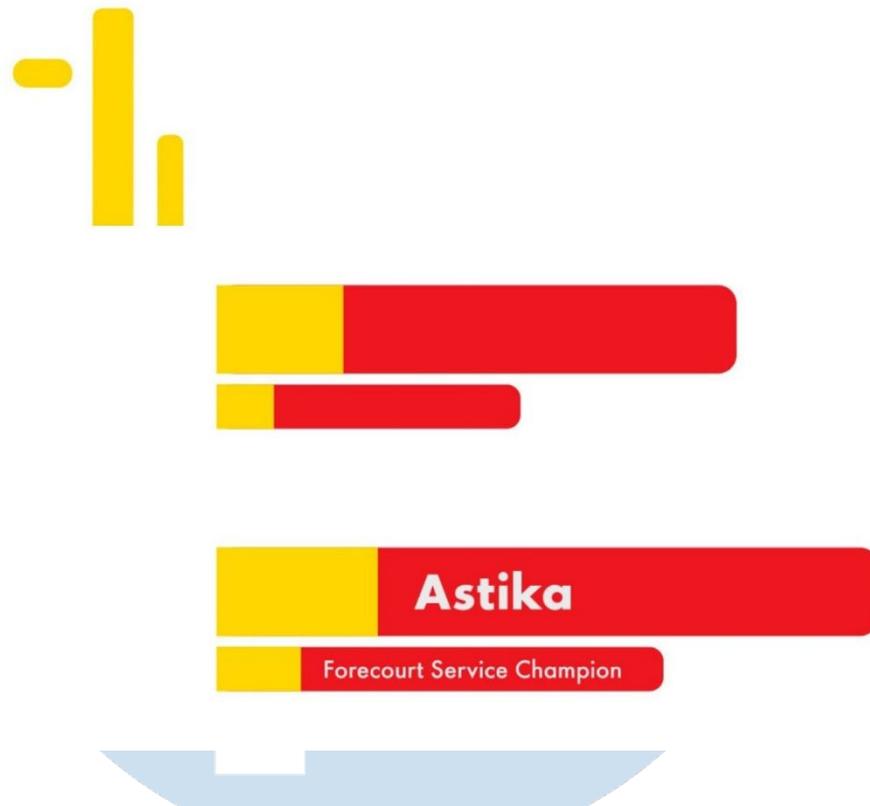


Gambar 3.17 Opsi Desain Thumbnail untuk Video Shell
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)



Gambar 3.18 Motion Graphic Design Judul untuk Video Shell
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.19 Motion Graphic Design Lower Third untuk Video Shell
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)



Gambar 3.20 Motion Graphic Design Supers untuk Video Shell
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

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

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani kerja magang di Cinemajestic Pictures sebagai *graphic designer*, penulis mengalami beberapa kendala. Kendala yang ditemukan oleh penulis adalah sebagai berikut, yaitu:

1. Penulis mengalami kendala teknis saat *subscription* aplikasi *Adobe* habis. Penulis biasanya membeli langganan *Adobe* dari *third-party* karena biaya langganan dari *Adobe* langsung terlalu mahal. Namun, penjual yang penulis temukan semua sangat *slow response* sehingga seringkali *subscription Adobe* habis dan semua aplikasi *Adobe* tidak dapat digunakan.
2. Penulis mengalami kesulitan untuk mengatur waktu dan tugas dengan baik saat WFH (*Work From Home*). Kebebasan waktu yang diberikan kepada para *intern* saat WFH merupakan kesusahan bagi penulis karena banyaknya distraksi di rumah sehingga penulis mengalami kesulitan untuk fokus pada pekerjaannya.
3. Penulis mendapatkan banyak tugas yang memerlukan suatu *skill* atau kemampuan yang belum dimiliki oleh penulis. Selama kerja magang, penulis mendapatkan banyak kerja baru yang belum pernah dilakukan oleh penulis. Oleh karena itu, adanya kesulitan untuk menyelesaikan tugas dengan cepat dan efisien karena penulis harus belajar sendiri dulu.
4. Penulis tidak memiliki kamera untuk melaksanakan pekerjaan *behind-the-scenes*.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Setelah mengidentifikasi kendala-kendala yang dialami, penulis menganalisa kendala tersebut dan menemukan solusi untuk menanganinya. Solusi-solusi untuk mengatasi kendala yang ditemukan oleh penulis adalah sebagai berikut, yaitu:

1. Penulis membeli *subscription Adobe* langsung menggunakan *student discount* sehingga biaya terjangkau dan tidak perlu kontak penjual *third-party* lagi.
2. Penulis menyingkirkan distraksi-distraksi yang ada di rumah untuk membantu penulis fokus pada kerja. Penulis juga membuat *to-do list* untuk

memberi peringkat prioritas tugas yang harus dikerjakan sehingga penulis tidak bingung dengan kerja mana yang harus dilakukan terlebih dahulu.

3. Jika penulis tidak mengerti bagaimana untuk melakukan suatu tugas, penulis bertanya kepada *supervisor* untuk bimbingan atau instruksi yang lebih jelas. Selain itu, penulis juga meriset sendiri di *internet* untuk *tutorial* dan belajar sendiri dari *tutorial* tersebut.
4. Penulis pinjam kamera dari *supervisor* untuk melakukan tugas *behind-the-scenes*. *Supervisor* juga membolehkan penulis untuk menggunakan *handphone* penulis untuk merekam *behind-the-scenes*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA