BAB III
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

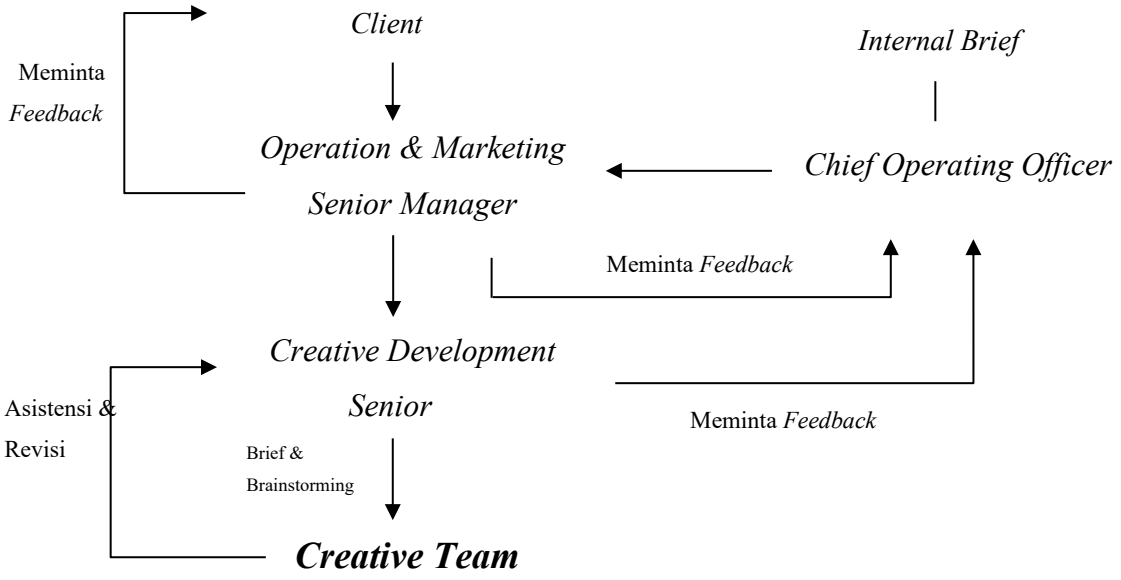
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam program magang ini, penulis bekerja pada divisi *Creative Development* sebagai *Graphic Designer Intern* di *YWMF*. Penulis bekerjasama dengan tim dan terlibat langsung dalam proses kreatif dimulai dengan pencarian konsep, diskusi ide serta teknis desain. Melalui berbagai proses tersebut, penulis dibimbing secara langsung oleh 2 *senior graphic designer*. Yang bertanggung jawab untuk memberi penilaian, sebagai supervisi selama penulis melaksanakan magang. Dengan berbagai proses kreatif serta bimbingan dari mentor, membuat penulis dapat mengembangkan keterampilan desain dan dapat menghasilkan karya berkualitas yang sesuai dengan identitas perusahaan.

Pada kegiatan magang ini, penulis bekerjasama dengan *Creative Development Senior, Chief Operating Officer, Operation & Marketing Senior Manager dan Creative Team.* Diawali dengan adanya *client brief* yang diterima pertama kali oleh *Operation & Marketing Senior Manage,* kemudian jika dari *brief* tersebut membutuhkan bantuan visual maka langsung diberikan kepada *Creative Development Senior. Brief* yang diberikan sudah lengkap mulai dari referensi dan juga *copywriting.* Dari *brief* yang sudah lengkap tersebut akan dikembangkan untuk memfinalisasi konsep dan juga *output* yang diinginkan melalui diskusi.

Setelah konsep, *copywriter*, referensi dan yang lainnya sudah mencapai tahap *final*, *brief* tersebut akan dilanjutkan oleh *Creative Team* untuk dikerjakan dan dilakukan eksplorasi. Kemudian, saat tim desain grafis sudah mencapai hasil akhir akan diberikan kepada *Creative Development Senior* untuk asistensi dan revisi. Jika ada revisi maka akan dikerjakan lagi oleh tim desain sampai hasilnya mendapatkan *approval* oleh *Creative Development Senior.* Setelah di *approve* maka akan diberikan kepada *Chief Operating Officer* untuk diberikan *feedback*. *Feedback* tersebut akan direvisi oleh tim desain grafis. Proses itu akan dilakukan berulang sampai di *approve* oleh *Chief Operating Officer.*

Jika *brief* yang didapatkan dari tim internal, maka segala jenis *brief*, dan juga *feedback* akan langsung dari *Chief Operating Officer*. Hal tersebut diberikan kepada *Creative Development Senior* kemudian, diteruskan lagi pada tim kreatif.



Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi
Sumber : YWMF, 2025

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Sebagai *Graphic Designer*, penulis melakukan berbagai hal yang berhubungan dengan aset visual. Hal-hal pada dibawah ini merupakan rincian dari berbagai tugas yang dilakukan oleh penulis selama masa magang di YWMF. Aspek yang menjadi kontribusi mencakup aset desain, *layouting*, dan juga kolaborasi dengan tim kreatif lainnya yang akan dijelaskan pada 3.2.1.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Hal-hal yang dilakukan oleh penulis ialah sebagai berikut:

- Desain hari raya.

Gambar 3. 2 Desain Hari Raya
Sumber : YWMF di Instagram, 2025

Penulis membuat desain berbagai hari raya, seperti Nyepi, Paskah, Kartini dan yang lainnya untuk berbagai sosial media yang ditangani oleh YWMF.

- Desain *Thumbnail* untuk *YouTube*

Gambar 3. 3 Thumbnail Yovie Nuno dan Elma Dae
Sumber : Youtube Yovie & Nuno, Elma Dae

Penulis membuat desain *Thumbnail* untuk *YouTube* Yovie&Nuno serta Elma Dae.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

- Desain untuk *after event*

Gambar 3. 4 Desain After Event untuk Yovie & Nuno
Sumber : Yovie & Nuno dan Kahitna di Instagram, 2025

Penulis membuat desain *after event* untuk akun Yovie Nuno dan Kahitna.

- Desain YN untuk *Road to 24th Anniversary*

Gambar 3. 5 Desain Yovie & Nuno dalam rangka Ulang Tahun ke 24
Sumber : Instagram Yovie & Nuno

Penulis membuat berbagai desain tambahan.

- Me-*retouch skin* untuk musisi

Gambar 3. 6 Retouching wajah Arsy Widianto
Sumber : Arsy Widianto di Instagram

Penulis mengedit wajah para musisi, seperti tekstur di wajah, menghilangkan double chin dan lainnya. Gambar kiri merupakan *before* dan gambar kanan merupakan *after*.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

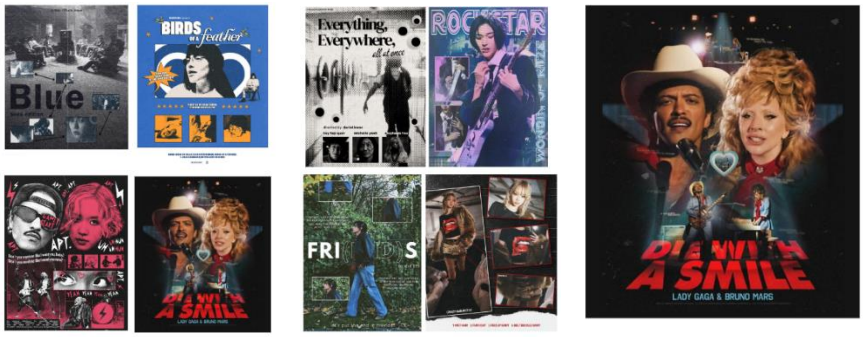
Saat proses magang berlangsung di YWMF, penulis memiliki kontribusi di berbagai hal kreatif yaitu mulai dari mencari referensi, *brainstorming idea*, hingga merealisasikan desain untuk hari raya, *thumbnail, after event* atau *recap, retouch* kulit dan juga lirik vidio. Karya tersebut juga memiliki beragam format untuk platform *Instagram* dan jugs *YouTube*. Software yang digunakan oleh penulis ialah Adobe Photoshop, Adobe Illustrator dan juga After Effects. Untuk jam kerja, penulis bekerja selama 6 jam perhari dari hari Senin-Jumat. Namun, penulis sering kali bekerja di luar jam dan hari kerja sesuai dengan keperluan mendesak dari kantor.

3.2.2 Proyek Monthly Recap Yovie & Nuno

Untuk proyek yang paling sering dilakukan oleh penulis ialah mendesain *After Event* atau *Recap* bulanan untuk Yovie & Nuno. Salah satu recap yaitu *Monthly Recap* - April yang diunggah pada tanggal 2 Mei 2025. Dalam proyek ini, penulis memiliki tanggung jawab dalam pembuatan keseluruhan desain.

Gambar 3. 7 Recap Mei Yovie & Nuno
Sumber : Instagram Yovie & Nuno

Proses pembuatan untuk recap bulanan ini dikerjakan secara bertahap dalam waktu 3 Hari. Yang dimana diberikan *brief* oleh tim sosial media yaitu kak Maul dengan menunjukkan salah satu contoh *recap* sebelumnya. Kemudian penulis diarahkan untuk merancang desain dengan rasio 4:5 mulai dari *cover* hingga seluruh isi postingan tersebut. Oleh karena itu, penulis mulai mencari berbagai referensi terutama untuk *cover* agar dapat tergambarkan apa yang akan dibuat dan dapat menjadi pembeda dari desain *recap* sebelumnya. Untuk referensi seperti gambar dibawah ini:



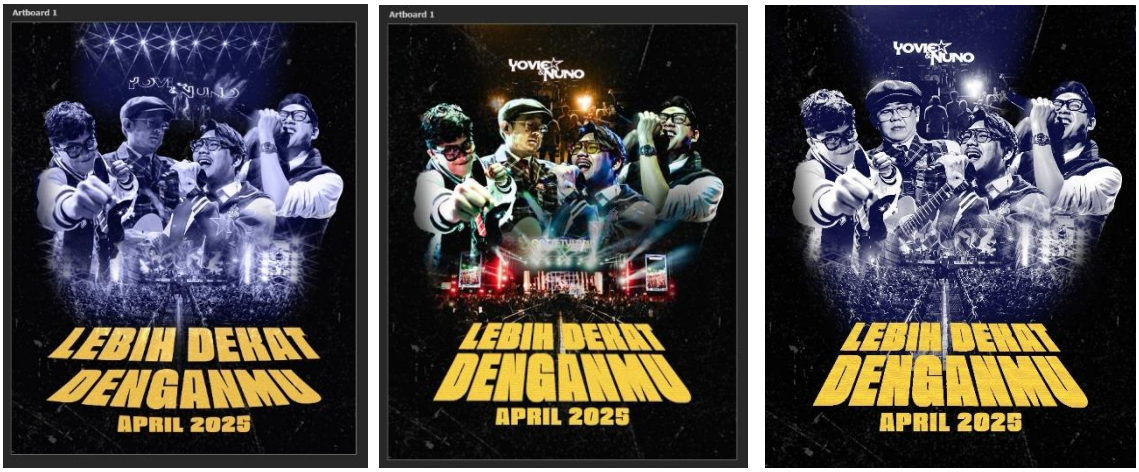
Gambar 3. 8 Referensi desain cover
Sumber : pinterest

Dari berbagai referensi diatas, penulis melakukan asistensi kepada *supervisor* dan yang terpilih untuk desain *cover* ialah desain lagu *Die With A Smile*. Selanjutnya, penulis mengembangkan referensi dan mulai mendesain *cover* dengan memanfaatkan aset foto yang telah diberikan tim sosial media. Penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop agar dapat mengekplorasi.

Gambar 3. 9 Desain awal cover recap april Yovie & Nuno
Sumber : Yovie & Nuno, 2025

Gambar diatas merupakan hasil cover pertama yang dibuat setelah eksplorasi dari referensi. Penulis melakukan asistensi pada grup desain yang dimana terdapat *supervisor* dan juga tim sosial media. Setelah itu, terdapat berbagai masukan untuk *cover* yang telah dibuat oleh Supervisor yaitu mas Gilang, kak Novita yang termasuk dalam *project officer* dalam hal warna dan juga *font*.

Dengan berbagai revisi yang diberikan, mulai dari perubahan warna pada personil, bentuk *font* dan juga tekstur, membuat penulis harus mampu berpikiri kreatif dan juga efisien. Serta untuk jenis *font*, sudah terdapat *font* khusus untuk Yovie & Nuno. Sehingga penulis melakukan eksplorasi agar tidak terlihat monoton. Untuk *cover* mengalami berbagai perubahan dan akhirnya mencapai final, seperti dibawah ini:



Gambar 3. 10 Opsi desain cover recap April Yovie & Nuno
Sumber : Yovie & Nuno di Instagram

Saat proses asistensi *cover*, penulis sudah mencicil untuk isi dari postingan. Karena unggahan tersebut mengenai kompilasi acara yang dilakukan oleh band laki-laki, maka referensi yang dicari dari berbagai *band* luar serta efek-efek yang dipakai menyesuaikan. Efek tersebut dieksplore lagi agar tidak menutupi isi konten, yaitu dengan mengubah *blend mode* serta *opacity* dan mengatur posisi agar tidak monoton. Contoh efek yang digunakan lebih mengarah ke goresan atau *dust*, seperti gambar dibawah ini.

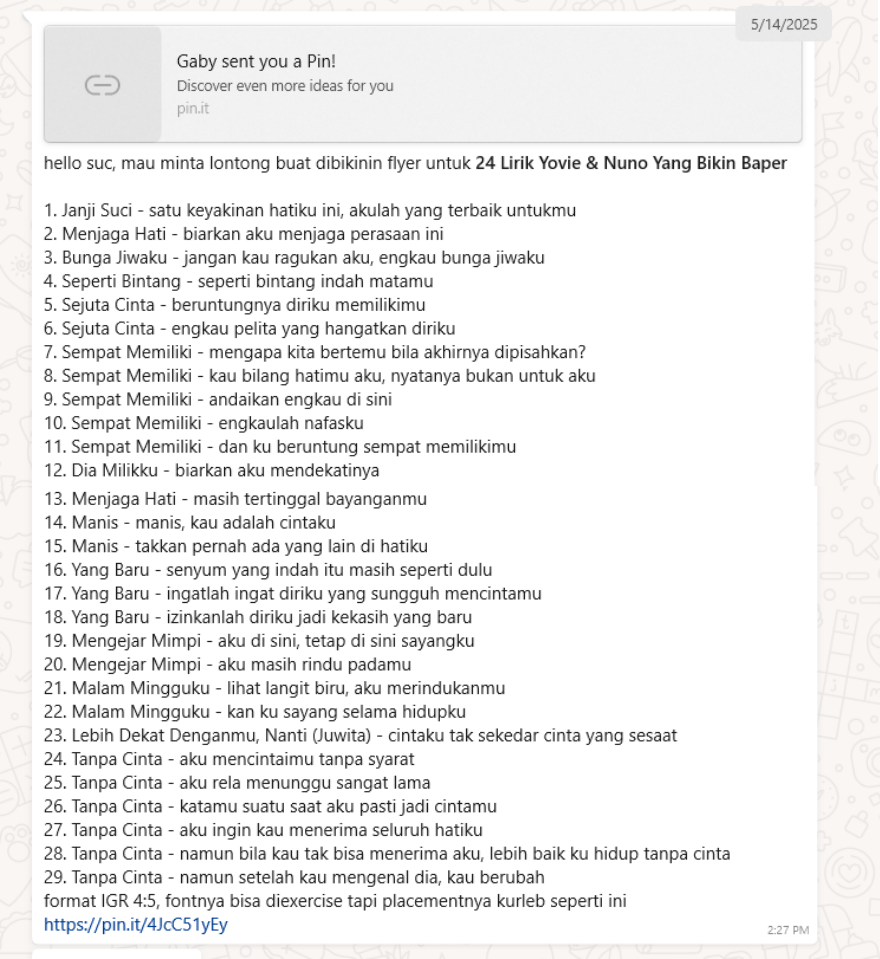
Gambar 3. 11 aset efek dust
Sumber : Envato, 2025

Tantangan untuk desain recap ini ialah menyesuaikan foto-foto yang diberikan dengan *layout* desain. Karena banyak sekali angle foto, maka penulis membuat dummy *layouting* untuk setiap *slide*. Kemudian foto-foto tersebut disesuaikan dengan *template* yang ada. Untuk setiap *slide*, juga dilakukan asistensi. Namun hanya mendapatkan revisi minor, karena penulis sudah melakukan eksplorasi sedemikian rupa mulai dari *layouting*, warna, font, serta efek yang digunakan. Sehingga memperoleh hasil seperti foto-foto dibawah ini:

Gambar 3. 12 After Event Ramadhan Yovie & Nuno
Sumber : Yovie & Nuno di Instagram, 2025

3.2.2 Proyek *Flyer* 24 lirik lagu Yovie & Nuno

Dikarenakan tanggal 21 Mei Yovie & Nuno merayakan tahun yang ke 24, maka terdapat berbagai postingan yang dibuat untuk setiap harinya, Salah satu postingan yang menjadi tanggung jawab penulis ialah desain desain Flyer untuk Yovie & Nuno. Proses pembuatan untuk recap bulanan ini dikerjakan secara bertahap dalam waktu 5 jam. Yang dimana diberikan *brief* oleh tim sosial media yaitu kak Gabby. Kemudian penulis diarahkan untuk merancang desain dengan rasio 4:5



Gambar 3. 13 Briefing dan pemilihan lirik untuk di desain
Sumber : Yovie & Nuno, 2025

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Setelah mendapatkan *brief* dan juga referensi, penulis berdiskusi secara langsung dengan tim sosial media dengan menunjukkan referensi lainnya. Sehingga tidak terlihat membosankan dan lebih dinamis. Kemudian penulis merealisasikan apa yang telah menjadi diskusi, yang dimana terdapat reuest agar setiap slide memiliki foto dan lirik yang berbeda-beda serta warna yang selang-seling agar tidak membosankan. Penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop agar dapat mengekplorasi. Untuk *font* menggunakan sesuai ketetapan. belum ada logo khusus 24 tahun dari *intern* lainnya, maka penulis melakukan asistensi. Kemudian penulis mendapatkan beberapa revisi dari *head of social media* yaitu kak Maul, Supervisi yaitu Mas Gilang pada lirik yang dipilij dan juga penambahan *hastag*.

Penulis melakukan revisi untuk bagian yang diberikan masukan. Saat *slide* lirik sudah mendapatkan persetujuan, penulis juga membuat *cover* yang dimana terdapat 3 opsi untuk *cover*. Yang dikerjakan pada 15 Mei 2025 dalam kurun waktu 2 jam. Yaitu sebagai berikut:

Gambar 3. 14 Opsi cover lirik Yovie & Nuno
Sumber : Yovie & Nuno di Instagram, 2025

MULTIMEDIA NUSANTARA

Penulis juga mendapatkan masukan secara langsung oleh tim sosial media yaitu Kak Maul dan Kak Gabby, oleh karena itu penulis melakukan revisi dan melakukan asistensi pada grup. Hingga akhirnya terdapat desain yanng diinginkan oleh *supervisor*. Setelah mendapatkan beberapa masukan, maka diperoleh hasil seperti berikut:

Gambar 3. 15 Final cover lirik Yovie & Nuno
Sumber : Yovie & Nuno di Instagram, 2025

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Bekerja langsung di dunia kreatif sebagai *graphic design intern* untuk YWMF, penulis tentu saja menemukan kendala, yaitu:

1) Mengalami terbatasnya ide kreatif atau *artblock*. Hal ini terjadi karena desain yang diperlukan sangat banyak dan tidak ingin membuat menjadi monoton. Sehingga penulis merasa *stuck* di ide yang itu-itu saja,
2) Banyak konten yang memerlukan desain visual serta revisi untuk berbagai musisi. Karena bekerja pada perusahaan yang *memanage* musisi, maka desain yang diinginkan juga banyak serta revisi dari atasan, Sehingga hal ini memaksa penulis untuk mengerjakan desain diatas jam 6 sore dan juga dihari libur seperti Sabtu dan Minggu serta tanggal merah.

3) Kurangnya sumber daya pada tim *intern*. Pada *batch* penulis, *intern* yang masuk ke perusahaan hanya 3 sedangkan biasanya terdapat 4 orang. Sehingga membuat kurangnya sumber daya dan tugas pun menjadi *overload*.
4) Adanya *slow* respon dari atasan. Dalam membuat desain penulis melakukan asistensi dengan atasan, namun terdapat beberapa kali sang atasan *slow* respon. Hal ini membuat tertundanya pekerjaan dan *overload* di keesokan harinya.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Penulis menemukan solusi berdasarkan kendala yang dialami selama proses magang di YWMF. Berikut ialah soslusi untuk kendala yang penulis alami:

1) Penulis selalu aktif untuk mencari referensi desain mulai dari platform *Pinterest* dan juga *Instagram*. Yang dimana hal ini memperkaya wawasan dalam hal visual dan juga menjadi dasar untuk mengembangkan desain yang baru.
2) Penulis berusaha mengerjakannya secara cepat dan juga sesuai brief agar cepat selesai, Serta tetap berkomunikasi dengan tim. Sehingga jika berhalangan dapat meminta bantuan untuk di *back up* oleh sesama anggota desain.
3) Melakukan koordinasi dengan tim lainnya, mulai dari berdiskusi akan efisiensi *brief visual*. Sehingga tidak terlalu kompleks dan juga dapat teteap dikejar.
4) Melakukan *follow up* pada *group* jika masih belum dibalas oleh atasan. Hal ini juga dibantu oleh tim sosial media, agar visual yang dikerjakan tidak terlewat.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA