

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama melakukan program magang bersama dengan PT. Humanika Kreatif Desain, kelancaran dalam pengerjaan suatu proyek dipengaruhi oleh kedudukan dan koordinasi yang baik yang didukung dengan rasa profesionalitas terhadap terutama dalam pengaturan waktu. Selama bekerja, penulis didampingi oleh *supervisor* yang menjelaskan tugas yang akan dikerjakan oleh penulis.

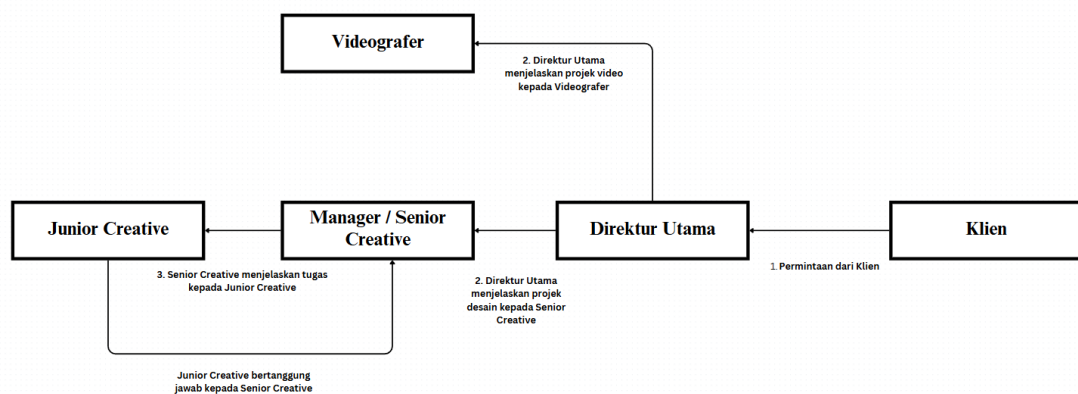
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Selama melakukan program magang, penulis memiliki kedudukan sebagai seorang *creative junior* di PT. Humanika Kreatif Desain. PT. Humanika Kreatif Desain memiliki tiga pilar utama yang terdiri dari desain, fotografi, dan videografi. Sebagai *creative junior*, penulis terlibat dalam pembuatan aset desain dalam pameran “Kongsi”, “Misykat”, “Sintang” dan juga dokumentasi diantaranya seperti Proyek Arkiv Vilmansah, INACRAFT, dsb. Penulis mendapatkan pengalaman, pelajaran, dan koneksi, selama program magang ini berlangsung.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama program magang, penulis selalu berkomunikasi dengan *supervisor* untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Selama program magang, Penulis mendapatkan *brief* tugas dari *supervisor*. Koordinasi magang dimulai dari klien yang memberikan permintaan kepada Direktur Utama yang selanjutnya diteruskan kepada dua jalur komunikasi utama sesuai dengan *brief* yang diberikan. Jika proyek tersebut merupakan video, Direktur Utama memberikan *brief* proyek tersebut langsung ke videografer. Sementara, jika proyek tersebut merupakan proyek desain, Direktur utama memberikan *brief* kepada manager dan *senior creative*

Senior Creative yang telah mendapatkan arahan dari Direktur Utama, selanjutnya akan meneruskan dan menjelaskan *detail brief* kepada *Junior Creative*. *Junior Creative* berada dalam pengawasan *Senior Creative* dan bertanggung jawab langsung ke *Senior Creative*. Setiap pekerjaan yang telah dibuat oleh *Junior Creative*, akan mendapatkan pengarahannya serta evaluasi terlebih dahulu sebelum diteruskan kepada level yang lebih tinggi atau klien. Dengan adanya alur koordinasi ini menjelaskan pentingnya komunikasi dan hierarki dalam sebuah tim untuk memenuhi kebutuhan klien secara efisien dan terstruktur.



Gambar 3. 1Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama melaksanakan program magang, Penulis terlibat dalam berbagai proyek yang mendukung berjalannya pameran seperti Kongsi, Misykat, Semesta Arkiv, Sunting, dan Pameran Konferensi Asia-Afrika. Adapun Penulis mendapatkan tugas yang mencakup dokumentasi, digitalisasi arsip, produksi visual, dan teknis pameran. Berikut adalah kegiatan yang penulis lakukan sesuai dengan *daily task* yang telah dicatat di situs Merdeka.

Tabel 4. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	28 - 31 Januari 2025	Kongsi	• Membuat <i>vector</i> makanan Tionghoa untuk Pameran Kongsi. • Melakukan sesi wawancara dan dokumentasi dengan Ernest Prakasa untuk mengumpulkan informasi dan narasi Pameran Kongsi
2	3 – 8 Februari 2025	Kongsi	• Melakukan observasi display untuk pameran Kongsi di Museum Nasional • Melanjutkan pembuatan <i>vector</i> makanan untuk pameran Kongsi • Melakukan <i>shooting</i> bersama Prof. Dr. Hermina Sutami untuk Pameran Kongsi • Melakukan <i>scan</i> karya berupa buku peninggalan Masyarakat Tionghoa. • Mempersiapkan <i>device touch screen</i> untuk dipasang pada Pameran Kongsi di Museum Nasional.
3	9 – 15 Februari 2025	Kongsi dan Semesta Arkiv	• Mempersiapkan <i>device touch screen</i> untuk dipasang pada Pameran Kongsi di Museum Nasional. • Mengedukasi cara pemakaian <i>device touch screen</i> kepada <i>Gallery Sitter</i>. • Melakukan dokumentasi persiapan pameran Semesta Arkiv.
4	16 – 22 Februari 2025	Kongsi dan Semesta Arkiv	• Melakukan dokumentasi persiapan Pameran Semesta Arkiv. • Melakukan dokumentasi pembukaan Pameran Semesta Arkiv.

			• Melanjutkan <i>scan</i> karya berupa buku peninggalan Masyarakat Tionghoa.
5	23 – 29 Februari 2025	Kongsi dan Semesta Arkiv	• Melanjutkan <i>scan</i> karya berupa buku peninggalan Masyarakat Tionghoa. • Melakukan uji coba <i>setup</i> untuk persiapan pameran tetap Galeri Nasional.
6	30 Februari – 5 Maret 2025	Kongsi, Misykat, dan Arkiv	• Melakukan dokumentasi (<i>exhibition view</i>) di Pameran Kongsi. • Melakukan <i>research</i> mengenai Pameran Misykat di Museum Nasional Indonesia. • Melakukan pemotretan karya Arkiv Vilmansah di Galeri Nasional. • Membuat animasi <i>sketch up</i> “Raga” untuk logo bumper film dokumenter “Wisdom of The Sea”.
7	6 – 12 Maret 2025	Misykat dan Arkiv	• Melaksanakan kegiatan pemindaian terhadap buku, majalah, dan transkrip untuk keperluan dokumentasi, digitalisasi dan penyajian, dalam Pameran Misykat. • Melakukan pengukuran untuk objek pameran mendapatkan data dimensi pada Pameran Misykat
8	13 – 19 Maret 2025	Misykat	• Melakukan sesi wawancara dengan Bapak Fadli Zon dan Dr. Edy Soedowo untuk mengumpulkan informasi dan narasi Pameran Misykat • Melaksanakan kegiatan pemindaian terhadap buku, majalah, dan transkrip untuk keperluan dokumentasi,

			digitalisasi dan penyajian, dalam Pameran Misykat. • Melakukan penyuntingan visual pada koleksi koin untuk keperluan publikasi dan presentasi dalam Pameran Misykat.
9	20 – 26 Maret 2025		• Melakukan kegiatan pemindaian terhadap buku, surat kabar, dan komik untuk keperluan dokumentasi, digitalisasi dan penyajian, dalam Pameran Kongsi
10	4 – 13 April 2025	Misykat dan Arkiv	• Melakukan dokumentasi <i>Workshop</i> Arkiv bersama Ibu Kardus. • Melakukan dokumentasi untuk keperluan pembaharuan signage di Galeri Nasional. • Melakukan perbaikan <i>device</i> pendukung yang digunakan pada Pameran Misykat untuk memastikan kelancaran pameran.
11	20 – 26 April 2025	Arkiv dan Sunting	• Melakukan dokumentasi <i>opening</i> film <i>Wisdom of The Sea</i> di Galeri Nasional • Menjadi asisten pemotretan terhadap karya patung Arkiv Vilmansah untuk dokumentasi. • Membuat linimasa zona 2 mengenai tokoh-tokoh perempuan yang berpengaruh di Indonesia. • Melakukan kegiatan dokumentasi dan <i>interview</i> di acara diskusi interaktif Sintesa di Galeri Nasional.
12	27 April – 3 Mei 2025		• Membuat linimasa zona 2 mengenai tokoh-tokoh

			perempuan yang berpengaruh di Indonesia. • Melakukan instalasi linimasa yang telah dibuat untuk Pameran Sunting. • Melakukan perbaikan penyuntingan pada buku dalam Pameran Misykat. • Melaksanakan kegiatan pemindaian terhadap buku untuk keperluan dokumentasi, digitalisasi dan penyajian, dalam Pameran Konferensi Asia-Afrika.
13	4 – 10 Mei 2025	Pameran Konferensi Asia-Afrika	• Melaksanakan kegiatan pemindaian terhadap buku untuk keperluan dokumentasi, digitalisasi dan penyajian, dalam Pameran Konferensi Asia-Afrika.
14	11 – 17 Mei 2025	Pameran Konferensi Asia-Afrika	• Melaksanakan kegiatan pemindaian terhadap buku untuk keperluan dokumentasi, digitalisasi dan penyajian, dalam Pameran Konferensi Asia-Afrika. • Melaksanakan dokumentasi visual upacara pernikahan adat Batak untuk membuat film dokumenter bertemakan budaya. • Melaksanakan dokumentasi kegiatan IMDES di Universitas Multimedia Nusantara.
15	18 – 24 Mei 2025	Arkiv	• Melaksanakan kegiatan dokumentasi acara penutupan Pameran Semesta Arkiv. • Melakukan pengambilan gambar <i>exhibition view</i> dalam Pameran Semesta Arkiv.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Penulis melakukan program magang bersama PT. Humanika Kreatif Desain selama periode Februari – Mei 2025. Selama mengikuti program magang, Penulis mengikuti kebijakan dan bekerja sesuai dengan sistem yang ditetapkan oleh perusahaan yakni *hybrid*, dimana sebagian pekerjaan dilakukan secara luring dan sebagian lainnya secara daring. Umumnya, Penulis melakukan program magang secara luring yang berdomisili di daerah Jakarta. Penulis mengerjakan beragam tugas untuk mendukung kebutuhan dan permintaan perusahaan agar setiap proyek dapat berjalan secara lancar.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Selama Penulis menjalankan program magang, proyek utama yang penulis kerjakan adalah memproduksi visual untuk Pameran Kongsì yang berlangsung di Museum Nasional Indonesia. Pameran Kongsì mengangkat kisah hubungan masyarakat Tionghoa dan Indonesia hingga berakulturasi yang memperkaya budaya-budaya di Nusantara. Kata Kongsì sendiri diambil dari bahasa Hokkian yakni *gongsi* (公厝) yang memiliki arti kerja sama. Dalam Pameran Kongsì, penulis memiliki tanggung jawab untuk membuat gambar makanan Indonesia yang berakulturasi dengan budaya Tionghoa, melakukan digitalisasi berbagai macam koleksi buku masyarakat Tionghoa, dan membantu proses *interview* terhadap narasumber untuk mendukung narasi dan informasi Pameran Kongsì.

3.3.1.1 Produksi Video Wawancara Ernest Prakasa

Ernest Prakasa merupakan seorang sutradara, aktor, sekaligus komedian keturunan Tionghoa yang secara aktif mengangkat isu-isu keberagaman, toleransi, dan identitas dalam karya-karyanya. Ernest memiliki perspektif yang relevan sesuai dengan tema yang diangkat dalam Pameran Kongsì. Keterlibatannya sebagai narasumber dalam wawancara dapat memperkuat narasi pameran terutama dalam konteks akulturasi budaya dan peran

masyarakat Tionghoa dalam memperkaya budaya Nusantara. Dalam produksi ini, penulis memiliki tugas sebagai *lighting assistant* dan juga mendokumentasikan proses *shooting* melalui foto dan video *behind the scenes*.



Gambar 3. 2 Ernest Prakasa

a. Pra Produksi

Sebelum melakukan pengambilan gambar, tim Humanika telah membuat dan merancang konsep video. Konsep video disesuaikan dengan tujuan video ini dibuat, yakni untuk memberikan informasi mengenai akulturasi budaya antara masyarakat Indonesia dan Tionghoa. Dalam perancangannya, tim Humanika menentukan sudut pandang narasi yang dibantu oleh tim Galeri Nasional dalam proses wawancaranya. Humanika menggunakan gaya visual yang *clean*.

Proses pengambilan video dilakukan pada tanggal 2 Februari 2025 di Kantor Imajinari Pictures yang terletak di Jl. Kubis IV No. 125. Pengambilan gambar menggunakan peralatan yang profesional, seperti menggunakan kamera *DJI action 5 pro*, *Insta360*, *Sony FX-30 (main camera)* dan *Sony A7R IV*, *Zoom*

handheld recoder, 3 buah *lighting* yang terdiri dari Aputure (*main light*), Godox LED (*fill light*) dan juga Nanlite (*rim light*).

Penulis memiliki tugas untuk mendokumentasikan mendokumentasi *behind the scenes* proses pengambilan video menggunakan kamera Sony A7IV. Penulis juga membantu mempersiapkan alat-alat yang akan dipakai untuk keperluan proses pengambilan gambar. Penulis membantu memasang *lighting* sesuai dengan arahan Direktur dengan menggunakan cahaya *rembrandt* yang ditambah dengan *fill* dan *rim light*.



Gambar 3. 3 Proses Pra-Produksi Pengambilan Video

b. Produksi

Selama proses produksi, penulis mengambil foto dan video *behind the scenes* menggunakan Sony A7IV dengan menggunakan aspek rasio 3:2 untuk foto dan 16:9 untuk video. Adapun pemilihan format ini bertujuan untuk menghemat waktu untuk memastikan dokumentasi siap digunakan untuk arsip visual dan publikasi serta proses pascaproduksi.

Penulis mengambil foto dan video *behind the scenes* yang meliputi momen selama proses produksi, diawali dengan persiapan peralatan, *set up lighting*, pengarahannya narasumber, serta suasana proses pengambilan gambar di lokasi. Adapun dokumentasi ini bertujuan untuk memberikan proses kreatif di

balik pengambilan gambar dan juga materi pendukung untuk menunjang beberapa kegiatan seperti pembuatan laporan, dan pengarsipan visual pameran.

Penulis juga ikut membantu mengatur pencahayaan sesuai dengan arahan Direktur dengan menerapkan teknik *Rembrandt* untuk menciptakan suasana yang natural dan dramatis yang ditandai dengan segitiga cahaya di bawah mata narasumber. Penulis juga menggunakan *fill light* untuk menambahkan kesan lebih lembut dan *rim light* untuk memberikan dimensi pada narasumber. Penggunaan ketiga cahaya ini bertujuan untuk melahirkan sebuah gambar yang estetik dan profesional sesuai dengan visual narasi.



Gambar 3. 4 Proses Pengambilan Video

c. Pascaproduksi

Setelah menyelesaikan proses pengambilan video, penulis masuk ke dalam tahap pasca produksi. Dalam tahap pascaproduksi, penulis hanya membantu membuat salinan cadangan (*backup*) foto-foto dan video hasil *behind the scenes* yang telah penulis ambil. Tujuan dari proses ini adalah untuk memudahkan akses penggunaan hasil dokumentasi dan juga

menjadi tindakan preventif untuk memastikan keamanan data untuk keperluan arsip dan publikasi pameran Kongsu.

3.3.1.2 Produksi Video Wawancara Prof. Dr. Hermina Sutami

Prof. Dr. Hermina Sutami merupakan seorang peneliti dan akademisi yang berkontribusi dalam kajian sejarah dan budaya masyarakat Tionghoa di Indonesia. Beliau memiliki peran sebagai narasumber dalam memberikan wawasan budaya Tionghoa terkhususnya dalam akulturasi budaya Tionghoa dalam penyerapan Bahasa Indonesia. Dalam produksi ini, penulis memiliki tugas sebagai *lighting assistant* dan juga mendokumentasikan proses *shooting* melalui foto dan video *behind the scenes*.



Gambar 3. 5 Prof. Dr. Hermina Sutami

a. Pra Produksi

Sebelum melakukan pengambilan gambar, tim Humanika telah membuat dan merancang konsep video. Konsep video disesuaikan dengan tujuan video ini dibuat, yakni untuk memberikan informasi mengenai akulturasi budaya antara masyarakat Indonesia dan Tionghoa terkhususnya penyerapannya dalam Bahasa Indonesia. Dalam perancangannya, tim Humanika menentukan sudut pandangan

narasi yang dibantu oleh tim Galeri Nasional Indonesia dan Museum Nasional Indonesia dalam proses wawancaranya. Humanika menggunakan gaya visual yang *clean*.

Proses pengambilan video dilakukan pada tanggal 4 Februari 2025 di Fakultas Ilmu Bahasa Universitas Indonesia, Depok . Pengambilan gambar menggunakan peralatan yang profesional, seperti menggunakan kamera *DJI action 5 pro*, Sony FX-30 (*main camera*) dan Sony A7R IV, Zoom *handheld recoder*, 3 buah *lighting* yang terdiri dari Aputure (*main light*), Godox LED (*fill light*) dan juga Nanlite (*rim light*).

Penulis memiliki tugas untuk mendokumentasikan mendokumentasi *behind the scenes* proses pengambilan video menggunakan kamera Sony A7IV. Penulis juga membantu mempersiapkan alat-alat yang akan dipakai untuk keperluan proses pengambilan gambar. Penulis membantu memasang *lighting* sesuai dengan arahan Videographer dengan menggunakan cahaya *rembrandt* yang ditambah dengan *fill* dan *rim light*.

b. Produksi

Selama proses produksi, penulis mengambil foto dan video *behind the scenes* menggunakan Sony A7IV dengan menggunakan aspek rasio 3:2 untuk foto dan 16:9 untuk video. Adapun pemilihan format ini bertujuan untuk menghemat waktu untuk memastikan dokumentasi siap digunakan untuk arsip visual dan publikasi serta proses pascaproduksi.

Penulis mengambil foto dan video *behind the scenes* yang meliputi momen selama proses produksi, diawali dengan persiapan peralatan, *set up lighting*, pengarahan narasumber, serta suasana proses pengambilan gambar di lokasi. Adapun dokumentasi ini bertujuan untuk memberikan proses kreatif di

balik pengambilan gambar dan juga materi pendukung untuk menunjang beberapa kegiatan seperti pembuatan laporan, dan pengarsipan visual pameran.



Gambar 3. 6 Proses Pengambilan Gambar Prof. Hermina

c. Pascaproduksi

Setelah menyelesaikan proses pengambilan video, penulis masuk ke dalam tahap pasca produksi. Dalam tahap pascaproduksi, penulis hanya membantu membuat salinan cadangan (*backup*) foto-foto dan video hasil *behind the scenes* yang telah penulis ambil. Tujuan dari proses ini adalah untuk memudahkan akses penggunaan hasil dokumentasi dan juga menjadi tindakan preventif untuk memastikan keamanan data untuk keperluan arsip dan publikasi pameran Kongsy.

3.3.1.3 Digitalisasi Arsip Buku

Dalam proyek Pameran Kongsy, penulis juga melakukan proses digitalisasi buku yang terdiri dari novel, surat kabar, dan beberapa jenis lainnya yang memiliki kaitan dengan budaya dan sejarah masyarakat Tionghoa di Indonesia. Adapun proses ini bertujuan untuk menjaga kelestarian arsip fisik dan mempersiapkan

materi pameran untuk dibuat menjadi sebuah format digital yang memiliki interaktif berupa *touch screen* sehingga pengunjung dapat secara mudah mengakses materi.

a. Pra Produksi

Sebelum melakukan digitalisasi buku, tim Humanika telah membuat janji dengan pihak Museum Nasional Indonesia dengan tujuan untuk memastikan digitalisasi arsip dilakukan secara resmi dan sesuai dengan prosedur yang ditetapkan oleh pihak Museum Nasional Indonesia. Selanjutnya, tim Humanika mengecek kondisi fisik buku dan menyiapkan kamera pemindai yang sesuai dengan karakter buku agar tidak merusak buku yang sensitif dan tergolong berharga. Proses pemindaian dilakukan dengan menggunakan Viisan S21. Penulis memiliki tugas untuk memindai seluruh buku yang akan dijadikan sebagai materi pameran.



Gambar 3. 7 Proses Kurasi Buku

b. Produksi

Dalam proses produksi, Penulis menggunakan Viisan S21 sebagai *device* untuk melakukan pemindaian buku yang akan dijadikan sebagai materi. Proses pemindaian dilakukan di Museum Nasional Indonesia untuk menjaga keamanan, fisik buku untuk alasan konservasi. Selain *device* pemindai, Penulis

juga menggunakan *device* pendukung seperti sebuah laptop yang bertujuan untuk mengoperasikan alat pemindai serta sebagai tempat menyimpan data-data hasil pemindaian. Proses pemindaian dilakukan selama 2 hari karena alasan banyaknya jumlah halaman buku yang perlu di digitalisasi dengan mempertimbangkan kondisi fisik buku yang cenderung sensitif. Selain itu, proses pemindaian juga terhambat karena keterbatasan waktu operasional Museum Nasional Indonesia yang sangat ketat. Dalam produksi ini, penulis berhasil melakukan pemindaian buku yang terdiri dari Surat Kabar Sin-Po, Novel Seruling Kumala karya Chin Yung Seri 1-3, Novel Sin Thiauwi Hiap Lu karya Boe Beng Tjoe Seri 7-8, Novel Sepasang Hantu Bungkok karya S.D Liong Seri 1-2, Novel Tiga Naga dari Angkasa karya Kho Ping Hoo Seri 1-3, dan beberapa cover buku lainnya.



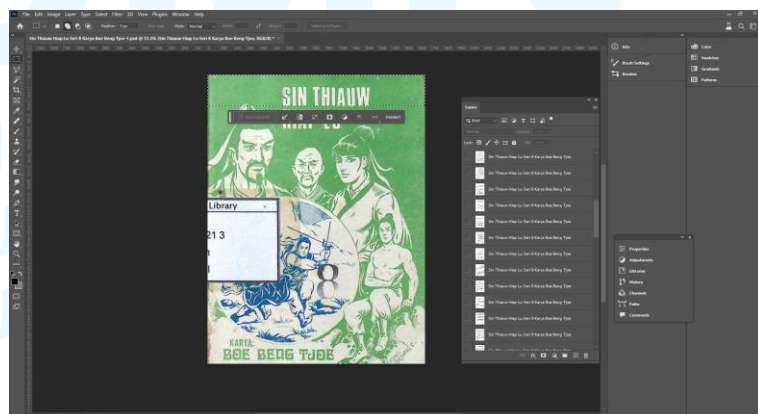
Gambar 3. 8 Proses Pemindaian Buku

c. Praproduksi

Setelah melakukan pemindaian buku, penulis melakukan pengecekan kualitas dan juga pengeditan untuk menghasilkan halaman buku yang tidak buram, jelas, dan tidak terpotong. Hasil pemindaian tersebut selanjutnya dimasukan kedalam

software Adobe Photoshop untuk dilakukan penyuntingan untuk menyesuaikan dengan *touchscreen device* yang akan digunakan dalam pameran. Proses pengeditan menggunakan Photoshop ini dapat dilakukan secara fleksibel sehingga penulis memutuskan untuk mengerjakannya di rumah dan di kantor sesuai dengan arahan *supervisor*.

Penulis mengawali proses pengeditan dengan memindahkan hasil pemindaian ke dalam *software* Photoshop per halaman. Setelah gambar terbuka, penulis melakukan *cropping* pada halaman yang bertujuan untuk membuang bagian yang tidak digunakan seperti bayangan tangan maupun *background* meja. Selanjutnya, penulis menggunakan fitur *Content-Aware Fill* untuk membantu Penulis mengisi bagian yang rusak pada bagian tepi gambar yang terpotong saat dilakukan proses pemindaian. Fitur ini membantu mengisi bagian yang rusak atau hilang dengan menggunakan tekstur serta warna disekitar area secara otomatis. Penulis juga menggunakan *Burn* dan *Dodge Tool* untuk menggelapkan serta mencerahkan bagian-bagian yang terlalu gelap maupun terlalu terang. Tahap terakhir, penulis melakukan *file export* dengan menggunakan fitur *Layers to Files* untuk melakukan *export* seluruh *layers* secara bersama.



Gambar 3. 9 Tampilan Photoshop saat Melakukan Pengeditan

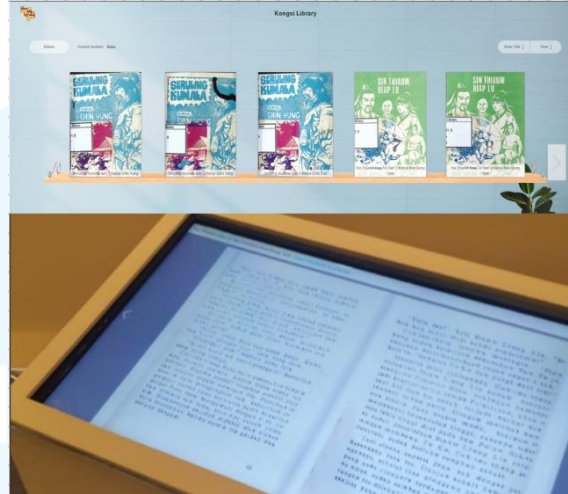
Proses pengeditan ini menghasilkan sejumlah file PDF yang berisikan halaman-halaman buku dan surat kabar yang telah dilakukan digitalisasi.



Gambar 3. 10 Hasil Pemindaian Buku Final

Selanjutnya, file PDF yang telah di-*export* diunggah ke dalam sebuah *platform* FlipHTML5 yang berfungsi untuk membuat file PDF menjadi sebuah *e-book* interaktif. Adapun FlipHTML5 dipilih karena dapat menyajikan tampilan *e-book* yang mendukung *touchscreen interaction* dengan para pengunjung yang akan datang. Setelah melakukan pengunggahan, *e-book* tersebut dilakukan penyesuaian untuk mengkompatibelkan *software* dan *hardware* atau *device* yang digunakan selama pameran. Dengan melakukan hal tersebut, pengunjung dapat mengakses dan membaca arsip digital dan mendapatkan pengalaman yang interaktif dan intuitif. Penulis juga melakukan instalasi *device* secara langsung di Museum Nasional Indonesia yang bertujuan untuk memastikan bahwa perangkat yang digunakan dapat berfungsi dan memberikan konten sesuai dengan kebutuhan pameran. Adapun instalasi ini

meliputi kalibrasi layar, pemasangan panel *touchscreen* serta *mini PC*, dan juga pengecekan konektivitas.



Gambar 3. 11 Penerapan FlipHTML5

Setelah melakukan penginstalan dalam pameran. Penulis memberikan tata cara penggunaan *device* kepada *gallery sitter* yang bertugas. Adapun hal ini dilakukan dengan tujuan agar *gallery sitter* bisa mengoperasikan *device* dengan lancar serta membantu pengunjung yang kesulitan dalam menggunakannya. Selain itu, hal ini juga dilakukan untuk memastikan *device* yang dipakai berfungsi secara optimal selama pameran berlangsung.



Gambar 3. 12 Pelatihan Penggunaan *Touchscreen Device E-Book*

3.3.1.4 Pembuatan Ilustrasi Makanan

Penulis juga membuat ilustrasi makanan Nusantara yang telah mengalami akulturasi budaya Nusantara dengan budaya Tionghoa. Nantinya, ilustrasi makanan ini akan digunakan sebagai visual pendukung materi pameran. Ilustrasi dibuat untuk ditampilkan pada media interaktif berbasis *touchscreen* yang akan tersedia di pameran dengan tujuan memberikan informasi dan visual yang lebih interaktif. Dalam proses produksinya nanti penulis membuat beberapa gambar makanan yang terdiri dari Bacang, Bakmi Aceh, Bakpao, Bakpia, Bakso, Onde-Onde, Lumpia, Pempek Palembang, Tauco, dan Tauho Lamongan.

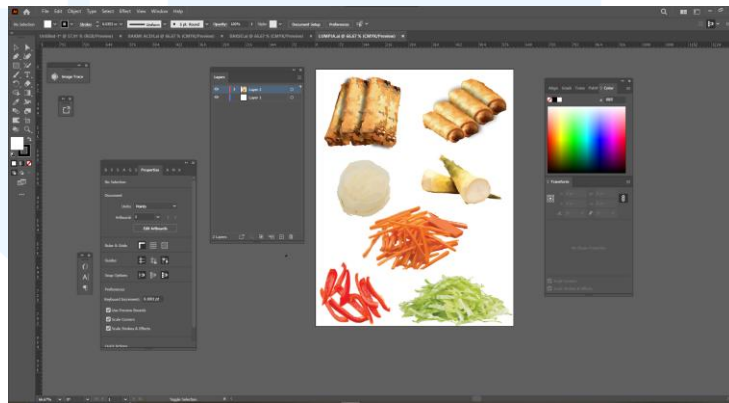
a. Pra Produksi

Pembuatan ilustrasi makanan dimulai dari pemberian *brief* oleh *supervisor* yang berisi kebutuhan visual dan materi yang akan disajikan dalam *touchscreen* pameran melalui Zoom. Adapun makanan yang digambar terdiri dari Bacang, Bakmi Aceh, Bakpao, Bakpia, Bakso, Onde-Onde, Lumpia, Pempek Palembang, Tauco, dan Tauho Lamongan. Setelah mendapatkan daftar makanan yang akan dibuat, Penulis selanjutnya mencari gambar referensi yang akan dipakai lalu melakukan asistensi referensi kepada *supervisor*. Setelah mendapatkan persetujuan dari *supervisor*, Penulis masuk kedalam tahap produksi.

b. Produksi

Proses produksi ilustrasi makanan menggunakan *software* Adobe *illustrator* sebagai *tool* utama. Penulis menggunakan foto referensi yang diambil dari berbagai macam sumber yang relevan dengan makanan yang akan digambar. Gambar referensi yang cocok lalu diubah menjadi *vector* dengan memanfaatkan fitur *image trace* dengan pengaturan *low fidelity photo* pada Adobe *Illustrator*. Dengan menggunakan fitur ini, gambar makanan dapat diproses

dengan cepat tanpa membuat gambar tidak sesuai dengan bentuk makanan aslinya. Adapun penggunaan fitur ini didukung karena kendala waktu persiapan Pameran Kongsy yang sangat singkat. Dengan memanfaatkan fitur yang disediakan, proses pembuatan *vector* dapat diselesaikan dengan waktu yang efisien tanpa mengurangi kualitas, estetika visual yang diharapkan, serta memenuhi batas waktu yang telah ditentukan oleh pihak kuratorial. Selanjutnya, penulis mengedit dan menyempurnakan hasil gambar secara manual.



Gambar 3. 13 Proses Pembuatan Makanan menggunakan Illustrator

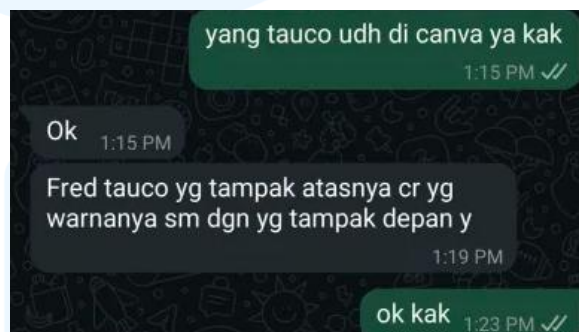
Penyempurnaan yang dimaksud oleh penulis terdiri dari, menyesuaikan warna, menambahkan elemen visual, merapikan garis, dsb. menyesuaikan dengan kebutuhan visual media *touchscreen* pameran.



Gambar 3. 14 Vector Makanan yang Penulis Buat

c. Pascaproduksi

Setelah melakukan produksi gambar makanan tersebut, Penulis melakukan asistensi kepada *supervisor* untuk mendapatkan persetujuan dan memastikan bahwa visual yang diproduksi sesuai dengan kebutuhan pameran. Asistensi dilakukan secara *daring* melalui pesan melalui Whatsapp.



Gambar 3. 15 Proses Asistensi dan Revisi

Setelah mendapatkan persetujuan, Penulis mengirimkan file versi akhir kepada *supervisor* yang selanjutnya akan diteruskan kepada tim yang membuat *software* untuk keperluan *touchscreen* Pameran Kongsu. Pengiriman file dilakukan melalui Google Drive untuk mempermudah pengaksesan data ke sesama tim.

Penulis juga membantu dalam instalasi *touchscreen device* yang digunakan untuk menampilkan konten dan materi terutama yang berisi makanan. Penulis datang ke Museum Nasional Indonesia untuk melakukan instalasi bersama dengan tim teknis yang bertanggung jawab terhadap *touchscreen device* jenis ini. Penulis memiliki tugas untuk memastikan bahwa *device* terpasang dengan baik sehingga pengunjung dapat mendapatkan *interactive experience* yang optimal. Terakhir, Penulis juga memberikan tata cara penggunaan *device* kepada *gallery sitter* yang bertugas. Adapun hal ini dilakukan dengan tujuan agar *gallery sitter* bisa mengoperasikan *device* dengan lancar serta membantu pengunjung yang kesulitan dalam menggunakannya. Selain itu, hal ini juga dilakukan untuk memastikan *device* yang dipakai berfungsi secara optimal selama pameran berlangsung.



Gambar 3. 16 Pelatihan Penggunaan *Touchscreen Device* Makanan

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain ikut dalam proyek Pameran Kongsy, Penulis juga mengerjakan beberapa proyek pameran lainnya dengan tugas yang bervariasi. Penulis ikut terlibat dalam beberapa proyek seperti Pameran Semesta Arkiv yang berlangsung di Galeri Nasional serta Pameran Misykat dan Pameran Sunting yang berlangsung di Museum Nasional Indonesia

3.3.2.1 Produksi Video Wawancara Fadli Zon

Fadli Zon merupakan seorang politisi, kolektor, dan juga pendiri sebuah perpustakaan bernama Fadli Zon Library yang aktif dalam menjaga dan melestarikan budaya dan sejarah Indonesia. Dalam Pameran Misykat, Fadli Zon meminjamkan beberapa koleksi pribadinya untuk memperkaya narasi dan materi mengenai kedatangan dan perjalanan Islam di Nusantara. *Interview* ini bertujuan untuk mendapatkan materi berdasarkan perspektifnya sebagai seorang pengamat budaya dan juga memberikan penjelasan yang lebih mendalam terhadap makna artefak terkhususnya koleksi yang beliau pinjamkan.



Gambar 3. 17 Fadli Zon

a. Pra Produksi

Sebelum melakukan pengambilan gambar, tim Humanika telah membuat dan merancang konsep video. Konsep video disesuaikan dengan tujuan video ini dibuat, yakni untuk memberikan informasi masuknya agama Islam ke Nusantara terkhususnya penyerapannya dalam Bahasa Indonesia. Dalam perancangannya, tim Humanika dibantu tim Galerin Nasional Indonesia dan Museum Nasional Indonesia menentukan pandangan narasi proses wawancaranya. Dalam pengambilan video, Humanika menggunakan gaya visual yang *clean*.

Proses pengambilan video dilakukan pada tanggal 13 Maret 2025 di Kantor Kementerian Kebudayaan, Jakarta. Pengambilan

gambar menggunakan peralatan yang profesional, seperti menggunakan kamera *DJI action 5 pro*, Sony FX-30 (*main camera*) dan Sony A7R IV, Zoom *handheld recoder*, 3 buah *lighting* yang terdiri dari Aputure (*main light*), Godox LED (*fill light*) dan juga Nanlite (*rim light*).

Penulis memiliki tugas untuk mendokumentasikan mendokumentasi *behind the scenes* proses pengambilan video menggunakan kamera Sony A7IV. Penulis juga membantu mempersiapkan alat-alat yang akan dipakai untuk keperluan proses pengambilan gambar. Penulis membantu memasang *lighting* sesuai dengan arahan Videographer dengan menggunakan cahaya *rembrandt* yang ditambah dengan *fill* dan *rim light*.



Gambar 3. 18 Persiapan Sebelum *Interview*

b. Produksi

Selama proses produksi, penulis mengambil foto dan video *behind the scenes* menggunakan Sony A7IV dengan menggunakan aspek rasio 3:2 untuk foto dan 16:9 untuk video. Adapun pemilihan format ini bertujuan untuk menghemat waktu untuk memastikan dokumentasi siap digunakan untuk arsip visual dan publikasi serta proses pascaproduksi.

Penulis mengambil foto dan video *behind the scenes* yang meliputi momen selama proses produksi, diawali dengan persiapan peralatan, *set up lighting*, pengarahan narasumber, serta suasana proses pengambilan gambar di lokasi. Adapun dokumentasi ini bertujuan untuk memberikan proses kreatif di balik pengambilan gambar dan juga materi pendukung untuk menunjang beberapa kegiatan seperti pembuatan laporan, dan pengarsipan visual pameran.



Gambar 3. 19 Proses Produksi

c. Pascaproduksi

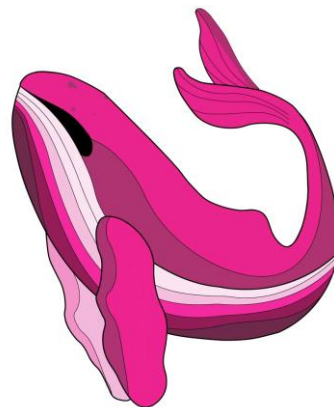
Setelah menyelesaikan proses pengambilan video, penulis masuk ke dalam tahap pasca produksi. Dalam tahap pascaproduksi, penulis hanya membantu membuat salinan cadangan (*backup*) foto-foto dan video hasil *behind the scenes* yang telah penulis ambil. Tujuan dari proses ini adalah untuk memudahkan akses penggunaan hasil dokumentasi dan juga menjadi tindakan preventif untuk memastikan keamanan data untuk keperluan arsip dan publikasi pameran Misykat.

3.3.2.2 Membuat Animasi Bumper Logo Film Dokumenter

Pameran Semesta Arkiv adalah sebuah pameran tunggal karya Arkiv Vilmansa yang digelar di Galeri Nasional Indonesia dari bulan Februari 2025 hingga Mei 2025. Dalam pameran ini, salah satu proyek yang dibuat oleh PT. Humanika Kreatif Desain ada sebuah film dokumenter berjudul “*Wisdom of The Sea*”. Film tersebut menceritakan tentang perjalanan Arkiv Vilmansah dalam menggelar Pameran Widya Segara di Bali. Dalam proyek ini, Penulis membuat sebuah logo bumper yang akan digunakan sebagai *intro* dari Film “*Wisdom of The Sea*”.

a. Pra Produksi

Penulis mendapatkan *brief* dari *supervisor* untuk membuat animasi berupa seekor paus pink karya Arkiv bernama Ragga. Dalam *brief* tersebut, Penulis diminta untuk membuat animasi *line motion* yang memperlihatkan proses pembuatan karakter tersebut. Setelah mendapatkan *brief* tersebut, penulis selanjutnya mendapatkan gambar Ragga yang akan dijadikan sebagai animasi.

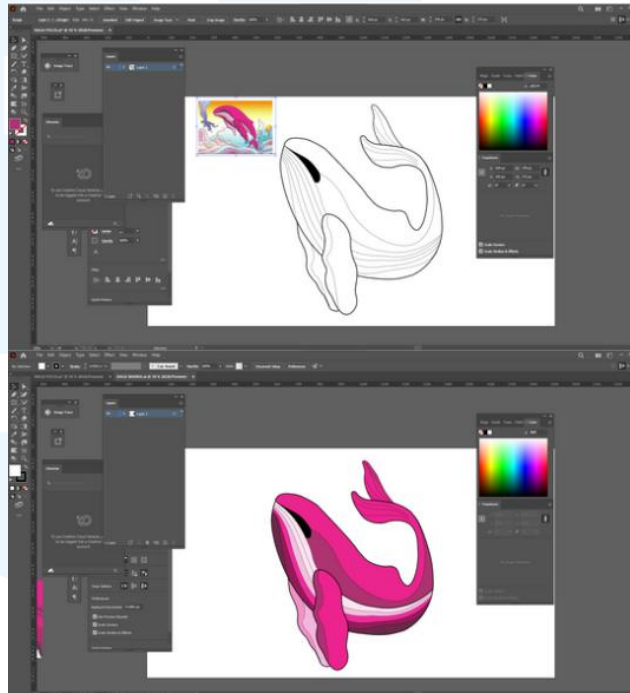


Gambar 3. 20 Ragga

b. Produksi

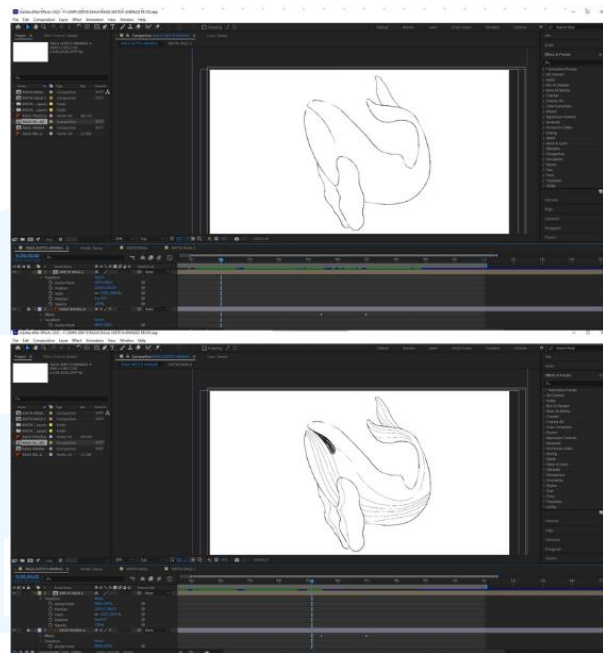
Setelah mendapatkan gambar Ragga, Penulis memulai proses produksi dengan melakukan *tracing* menggunakan *pen*

tool di *software* Adobe Illustrator. Penulis bertujuan untuk membuat 2 versi Ragga yang terdiri dari versi *outline* dan berwarna. Penulis melakukan ini untuk membuat transisi visual yang akan dimulai dari garis sketsa Ragga lalu berubah menjadi versi berwarna.



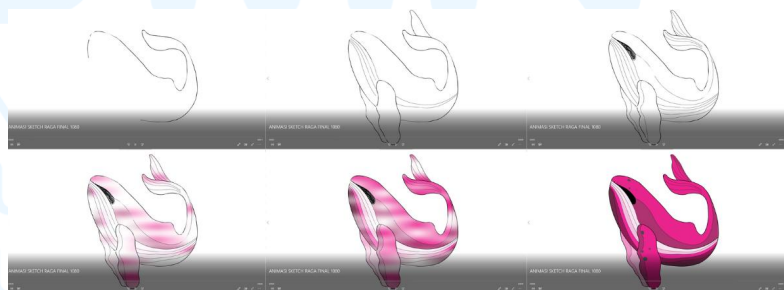
Gambar 3. 21 Ragga

Setelah selesai membuat gambar Ragga, gambar tersebut di *export* ke dalam file Adobe Illustrator dengan tujuan untuk membuat kualitas gambar tersebut tetap *vector* saat dianimasikan yang selanjutnya akan di *import* ke dalam *software* After Effect. Untuk membuat animasi *line motion*, penulis memanfaatkan efek “*stroke*”. Selanjutnya penulis membuat *path* sesuai dengan *outline* Ragga yang bertujuan untuk membuat jalur *vector* yang akan dianimasikan. Terakhir, pada efek “*stroke*” bagian properti *end* dan *start* disesuaikan dengan kebutuhan agar garis dapat terlihat seperti “digambar” secara perlahan.



Gambar 3. 22 Proses Pembuatan *Line Motion*

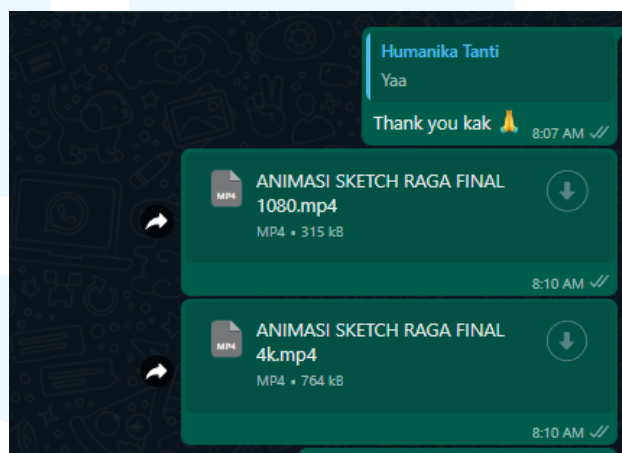
Setelah selesai membuat *line motion* Ragga, selanjutnya Penulis masuk dalam tahap pemberian warna. Penulis menggunakan efek yang serupa ketika membuat animasi *outline*. Penulis menyembunyikan *outline* secara perlahan lalu menggantinya dengan *layer* berwarna lalu memberikan efek “*stroke*” dengan alur seperti orang yang sedang mewarnai sesuatu. Setelah selesai, Penulis memeriksa kembali yang telah dibuat lalu melakukan proses *rendering* untuk membuat file tersebut menjadi MP4.



Gambar 3. 23 Animasi Ragga Final

c. Pascaproduksi

Animasi yang sudah selesai selanjut di *export* kedalam file MP4 berresolusi 4K dan juga 1080p untuk disesuaikan dengan format pembuatan video yang dilakukan tim Humanika. Tahap terakhir, Penulis mengirimkan file video tersebut kepada *supervisor* melalui fitur “*document*” pada aplikasi Whatsapp dengan tujuan untuk mempercepat proses pengiriman tanpa perlu menurunkan kualitas animasi.



Gambar 3. 24 Proses Pengiriman File

3.3.2.3 Pembuatan Linimasa Zona 2 Pameran SUNTING

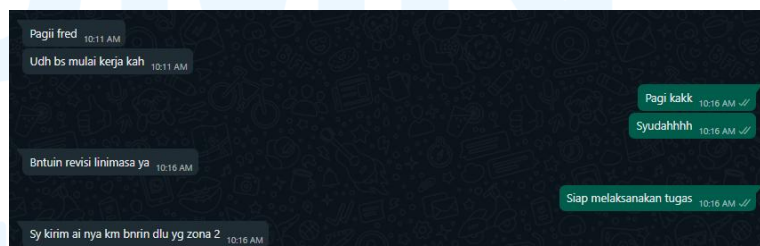
Pameran SUNTING: Jejak Perempuan Indonesia Penggerak Perubahan merupakan sebuah pameran yang digelar oleh Museum Nasional Indonesia untuk memperingati Hari Kartini. Pameran SUNTING dimulai sejak April – Juli 2025 dan terletak di lantai 1 Gedung B Museum Nasional Indonesia. Pameran ini memiliki tujuan untuk mengingat dan menghormati peran penting perempuan Indonesia serta keadilan sosial dan kesetaraan gender di Indonesia.



Gambar 3. 25 Proses Pengiriman File
Sumber: Cantika.com

a. Pra Produksi

Dalam pameran ini penulis memiliki tugas untuk membuat instalasi linimasa yang berisi tokoh-tokoh perempuan Indonesia yang berpengaruh kuat dalam sejarah Indonesia. Tujuan dari instalasi ini adalah untuk memberikan edukasi pengunjung melalui tampilan visual mengenai kontribusi perempuan dalam perjalanan dan pertumbuhan masyarakat Indonesia. Penulis mendapatkan *brief* tugas dari *supervisor* melalui pesan Whatsapp yang selanjutnya didiskusikan bersama untuk memberikan detail konsep dan teknis pelaksanaan produksinya.

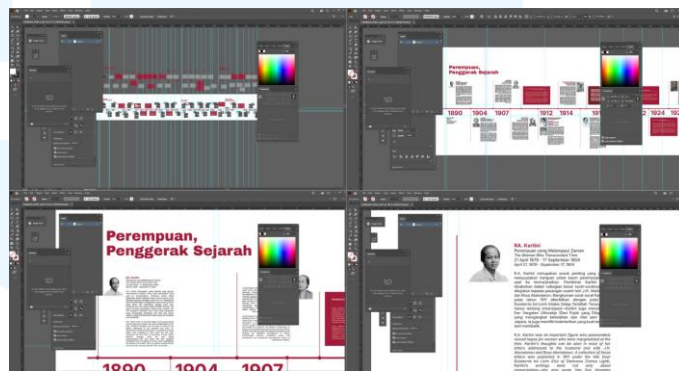


Gambar 3. 26 Proses Pemberian *Brief* SUNTING

b. Produksi

Dalam proses produksi, penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator untuk membuat tampilan visual. Penulis

mengerjakan desain berdasarkan aset-aset yang sudah diberikan oleh *supervisor*. Untuk tipografi, penulis menggunakan *font* Inter yang bertujuan untuk memberikan tingkat *readability* yang tinggi karena memiliki kesan yang *clean* dan modern. Pembuatan menggunakan aset yang sudah disiapkan oleh *supervisor*. Penulis juga menggunakan fitur *Pen Tool* untuk membuat garis yang berfungsi sebagai memberikan penghubung antara tahun dan tokoh sehingga dapat memberikan alur kronologis yang terstruktur dan mudah untuk dipahami dan informatif.



Gambar 3. 27 Proses Pembuatan Linimasa

c. Pascaproduksi

Setelah proses produksi selesai, Penulis mengirimkan file Adobe Illustrator tersebut kepada *supervisor* melalui fitur “*document*” pada aplikasi Whatsapp untuk akhirnya dicetak di daerah Bandung. Proses cetak disesuaikan dengan standar kualitas yang ditentukan oleh tim Humanika. Penulis juga memastikan bahwa file yang dikirim kepada *supervisor* sudah dalam kondisi siap cetak dengan resolusi tinggi.



Gambar 3. 28 Proses Pembuatan Linimasa

Setelah semua visual selesai dicetak, Penulis diminta *supervisor* untuk datang ke Museum Nasional Indonesia untuk membantu melakukan pemasangan linimasa di area pameran pada tanggal 28 April 2025. Selama proses pemasangan, Penulis membantu tim Museum Nasional Indonesia untuk memposisikan penempatan linimasa dan juga melakukan penyesuaian jika terdapat ketidaksesuaian antara kondisi ruang pamer dan desain.



Gambar 3. 29 Proses Pemasangan Linimasa

3.3.2.4 Digitalisasi Buku untuk Pameran KAA

Dalam proyek Pameran Konferensi Asia-Afrika, penulis melakukan proses digitalisasi buku yang terdiri dari beberapa buku yang merupakan arsip dokumen bersejarah. Adapun proses ini bertujuan untuk menjaga kelestarian arsip fisik dan mempersiapkan materi pameran untuk dibuat menjadi sebuah format digital yang memiliki interaktif berupa touch screen sehingga pengunjung dapat secara mudah mengakses materi.

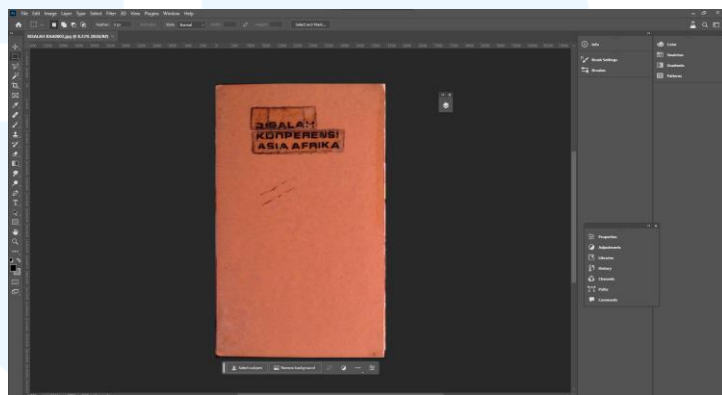
a. Pra Produksi

Sebelum melakukan digitalisasi buku, tim Humanika telah membuat janji dengan pihak Panitia Pameran KAA dengan tujuan untuk memastikan digitalisasi arsip dilakukan secara resmi dan sesuai dengan prosedur berlaku. Selanjutnya, tim Humanika mengecek kondisi fisik buku dan menyiapkan kamera pemindai yang sesuai dengan karakter buku agar tidak merusak buku yang sensitif dan tergolong berharga. Proses pemindaian dilakukan dengan menggunakan Viisan S21.

b. Produksi

Penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop untuk dilakukan penyuntingan untuk menyesuaikan dengan *touchscreen device* yang akan digunakan dalam pameran. Proses pengeditan menggunakan Photoshop ini dapat dilakukan secara fleksibel sehingga penulis memutuskan untuk mengerjakannya di rumah dan di kantor sesuai dengan arahan *supervisor*. Penulis mengawasi proses pengeditan dengan memindahkan hasil pemindaian ke dalam *software* Photoshop per halaman. Setelah gambar terbuka, penulis melakukan *cropping* pada halaman yang bertujuan untuk membuang bagian yang tidak digunakan seperti bayangan tangan maupun *background* meja. Selanjutnya, penulis menggunakan fitur *Content-Aware Fill* untuk membantu Penulis mengisi bagian yang rusak pada bagian tepi gambar yang terpotong saat

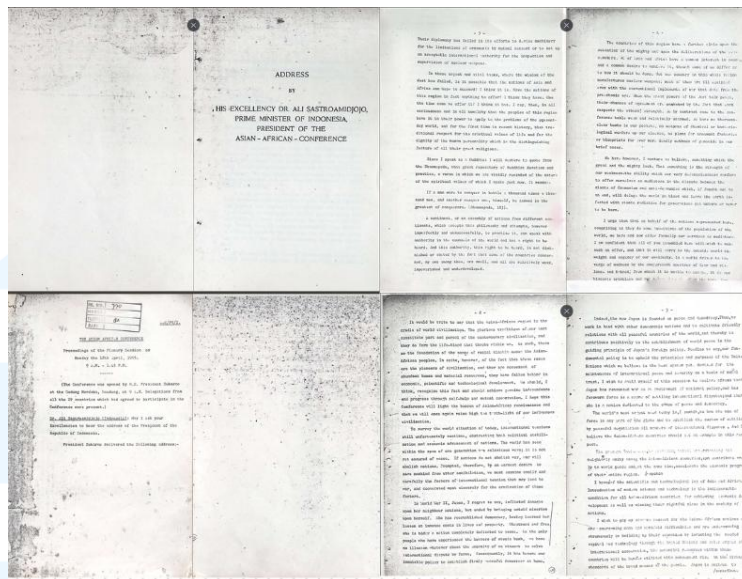
dilakukan proses pemindaian. Fitur ini membantu mengisi bagian yang rusak atau hilang dengan menggunakan tekstur serta warna disekitar area secara otomatis. Penulis juga menggunakan *Burn* dan *Dodge Tool* untuk menggelapkan serta mencerahkan bagian-bagian yang terlalu gelap maupun terlalu terang. Tahap terakhir, penulis melakukan *file export* dengan menggunakan fitur *Layers to Files* untuk melakukan *export* seluruh *layers* secara bersama.



Gambar 3. 30 Tampilan Photoshop saat Melakukan Pengeditan

Proses pengeditan ini menghasilkan sejumlah file PDF yang berisikan halaman-halaman buku yang telah melalui proses digitalisasi yang selanjutnya akan diproses lebih lanjut.

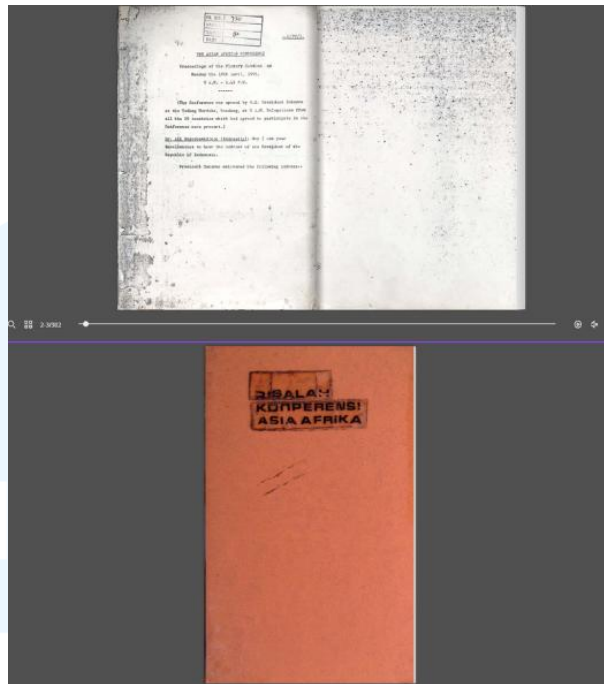
UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 31 Hasil Pemindaian Buku Final

c. Praproduksi

Selanjutnya, file PDF yang telah di-export diunggah ke dalam sebuah *platform* FlipHTML5 yang berfungsi untuk membuat file PDF menjadi sebuah *e-book* interaktif. Adapun FlipHTML5 dipilih karena dapat menyajikan tampilan *e-book* yang mendukung *touchscreen interaction* dengan para pengunjung yang akan datang. Setelah melakukan pengunggahan, *e-book* tersebut dilakukan penyesuaian untuk mengkompatibelkan *software* dan *hardware* atau *device* yang digunakan selama pameran. Dengan melakukan hal tersebut, pengunjung dapat mengakses dan membaca arsip digital dan mendapatkan pengalaman yang interaktif dan intuitif. Penulis juga melakukan instalasi *device* secara langsung di Museum Nasional Indonesia yang bertujuan untuk memastikan bahwa perangkat yang digunakan dapat berfungsi dan memberikan konten sesuai dengan kebutuhan pameran. Adapun instalasi ini meliputi kalibrasi layar, pemasangan panel *touchscreen* serta *mini PC*, dan juga pengecekan konektivitas.



Gambar 3. 32 Penerapan FlipHTML5

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama melakukan program magang di PT. Humanika Kreatif Desain, Penulis mendapatkan banyak pengalaman yang berharga baik secara teknis maupun non-teknis. Dalam proses belajar, penulis mendapatkan sejumlah kelebihan maupun tantangan yang dapat menjadi bahan evaluasi. Berikut adalah tantangan yang dialami penulis selama melakukan proses magang.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaannya beberapa kendala yang dialami oleh penulis salah satunya seperti jadwal produksi yang tidak pasti menyesuaikan dengan kebutuhan klien. Penulis membutuhkan waktu untuk menyeimbangkan beberapa proyek sekaligus. Selain itu, penulis juga mengalami kesulitan terutama dengan revisi klien sehingga membutuhkan waktu yang singkat untuk memenuhi permintaan yang dibutuhkan. Jadwal dan *brief* yang mendadak juga menyebabkan proses pengerjaan menjadi kurang optimal karena menghadapi proyek dengan kompleksitas.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Tantangan yang terjadi dalam program magang mengharuskan penulis untuk mencari solusi untuk mengatasi tantangan tersebut. Penulis berusaha untuk meningkatkan manajemen waktu terutama dalam menetapkan *deadline* dan prioritastugas harian. Penulis juga mencoba untuk mengonfirmasi *brief* kepada *supervisor* untuk memperjelas tugas yang diberikan. Penulis juga mencoba untuk membaca *brief* secara berulang dan memahami *brief* yang diberikan agar mengurangi dan menghindari kesalahpahaman.

