

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Penulis memiliki kedudukan sebagai *creative designer intern* dalam departemen *marketing* dalam perusahaan Glams Agency & Production. Yang dimana kedudukan tersebut memiliki korelasi erat dengan perancangan konsep, produksi dan serta desain fundamental yang sejalan dengan program jurusan desain komunikasi visual.

##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Selama menjalankan porses magang di perusahaan Glams Agency & Production, Penulis diberikan tanggung jawab dalam membuat dan mengeksekusi perancangan berupa desain kolateral, aset visual yang diperuntukan untuk pihak internal (perusahaan) dan beserta pihak eksternal (klien). Yang dimana penulis ditempatkan di bawah supervisi *senior graphic designer, project manager* dan beserta *marketing head* sebagai *mentor* dalam segi visual dan koordinasi waktu

Penulis ditempatkan di departemen *marketing* yang dimana terdiri dari *marketing head, project manager, desainer grafis senior, photographer, social media specialist, copywriter* dan beserta *content creator*. Yang dinaungi oleh desainer grafis senior ada 2 *intern* yaitu *intern graphic designer* dan *photographer*. Namun peran tersebut sering bergantian bergantung pada situasi dan kebutuhan saat bekerja. Maka penulis harus bisa bersikap fleksibel dan siap jika dibutuhkan untuk berperan menjadi sebuah *photographer* ataupun menjadi desainer grafis dalam projek projek tertentu.

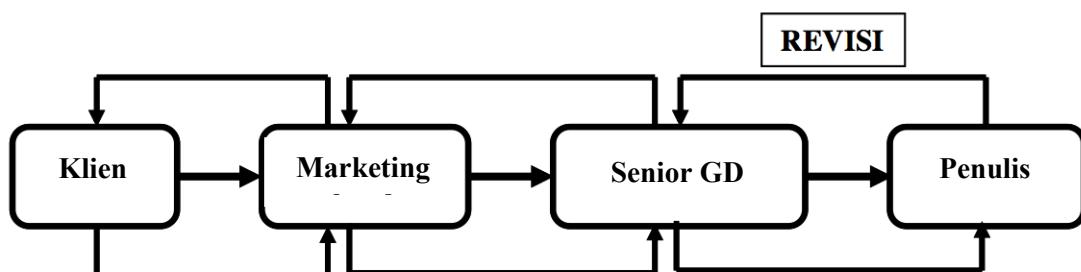
*Mentor* dari penulis bertugas untuk mengarahkan brief kreatif ke penulis dan beserta memberikan arahan dan masukan terhadap desain yang telah dibuat. Mentor juga memberikan wewenang kepada penulis untuk

merancang *moodboard* dan beserta *shootlist* untuk kebutuhan projek yang lebih mencondong ke produksi.

### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Proses koordinasi kerja penulis dalam perusahaan ini biasanya diawali oleh kebutuhan dari client eksternal ataupun klient internal. Yang dimana dari klient eksternal dan kebutuhan promosi dan aset internal akan didelegasikan dan diarahkan oleh project manager. Yang dimana biasanya akan diarahkan pada setiap hari senin dan dijabarkan sebagai agenda mingguan oleh pihak *project manager*. Namun pihak *project manager* biasanya sudah menyiapkan agenda dan skala pekerjaan bulanan di setiap bulannya.

Di perusahaan tersebut, penulis akan membuat beberapa alternatif desain sesuai dengan brief yang telah dijelaskan oleh *senior graphic designer*. Yang dimana akan diberikan saran dan masukan terhadap pilihan desain yang telah dirancang. Kemudian dari sana, jika sudah diberikan aproval oleh *senior graphic designer*, desain tersebut akan diberikan oleh *marketing head* untuk proses selanjutnya. Dan jika terjadi berupa revisi dari client eksternal, maka akan didelegasikan dari *marketing head* ke *senior graphic design*. Dan akan disampaikan oleh *senior graphic design* ke penulis.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis diberikan beberapa kewajiban dalam perusahaan Glams Agency & Production. Beberapa diantaranya adalah menjadi peran eksekutor dalam merancang sebuah output desain, membuat konsep untuk kebutuhan produksi dari segi *moodboard*, *storyboard* dan beserta brief teknis seperti perihal *lighting*, *set* dan *shootlist*. Penulis cenderung lebih sering membuat desain desain kolateral untuk

kebutuhan promosi dan *marketing* untuk pihak internal dari perusahaan. Dan beserta penulis diberikan kewajiban dan wewenang untuk menjalankan produksi berupa produksi foto untuk beberapa client yang menyewa Glams sebagai mitra produksi. Untuk tugas tugas yang dilakukan selama magang, penulis menjabarkan menjadi sebuah tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	20—23 Juli 2025	Introduksi workplace	Perkenalan dengan lingkup dan ekosistem perusahaan Glams
2	23 – 30 Juli 2025	Perancangan aset event	Membuat aset visual motion untuk kebutuhan aset visual jockey stage
3	31 Juli – 9 Agustus 2025	Perancangan collateral marketing tools	Membuat aset berupa company profile, marketing tools, pdf pricelist yang baru
4	9 Agustus – 12 Agustus	Perancangan moodboard photoshoot	Perancangan moodboard dan shootlist untuk foto brand Adelle Jewelry
5	13 Agustus	Photoshoot brand	Photoshoot untuk brand Adelle Jewellry
6	14 -18 Agustus	Post – Production photoshoot brand	Edit dan retouch hasil foto untuk brand Adelle jewellery
7	16 – 20 Agustus	Perancangan collateral invoice	Mendesain aset collateral berupa invoice baru
8	25 – 27 Agustus	Perancangan collateral compcard	Medesain template compcard / composite baru
9	10 – 14 September	Perancangan photoshoot	Perancangan moodboard untuk fotoshoot aset collateral perusahaan
10	16 September 2025	Produksi foto	Produksi fotoshoot di studio untuk kebutuhan aset kolateral perusahaan

11	18 - 21 September 2025	Postproduction hasil foto	Edit dan grading hasil foto produksi untuk kebutuhan aset kolateral perusahaan
12	5 - 8 Oktober 2025	Membuat T banner	Membuat desain T banner baru untuk kebutuhan promosi perusahaan
13	12 – 17 Oktober 2025	Photobook	Merancang tempate photobook untuk kebutuhan internal
14	19 – 25 Oktober 2025	Moodboard photoshoot untuk brand	Merancang moodboard untuk photoshoot brand jaja automotive
15	November 2 2025	Produksi foto	Melakukan produksi foto untuk brand Jaja Automotive
16	November 4 – 10 2025	Postproduction foto	Melakukan edit dan retouch untuk produksi foto brand Jaja automotive
17	November 11 - 15	Brochure & FAQ	Membuat desain colateral berupa brosur dan pdf <i>frequently asked questions (FAQ)</i> untuk kebutuhan internal perusahaan

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

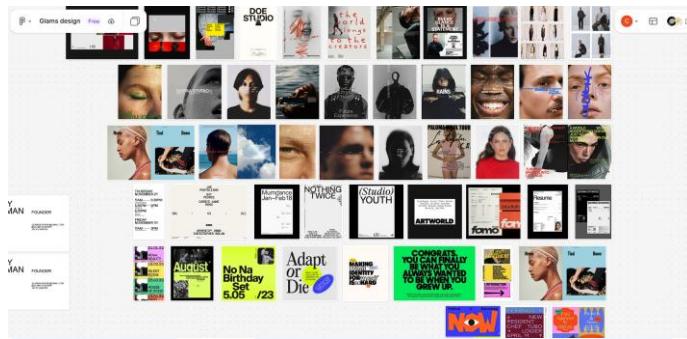
Tugas utama dari penulis selama proses magang yang dijalankan adalah membuat desain kolateral untuk kebutuhan internal dari perusahaan Glams Agency & Production. Yang dimana penulis diberikan kepercayaan untuk merancang beberapa *layout* dan *treatment* desain untuk kolateral yang ada di perusahaan itu seperti *company profile*, *ratecard*, *marketing tools*, *composite* dan lain lainnya. Untuk tugas tambahan, penulis diberikan kewajiban berupa mengatur dan merancang *moodboard* dan *shootlist* untuk kebutuhan produksi foto untuk pihak internal (perusahaan) ataupun eksternal (client). Dan beserta penulis cenderung diberikan kewajiban untuk memfoto dan beserta melakukan proses *edit* dan *retouch* foto dalam situasi dan kondisi tertentu.

### **3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja**

Dalam proses magang yang ditempuh oleh penulis, deskripsi kerja utama dan yang *major* untuk penulis adalah merancang aset kolateral untuk kebutuhan pemasaran dan promosi dari perusahaan tersebut. Yang dimana alat-alat pemasaran tersebut menjadi sebuah media yang sangat krusial untuk mendapatkan potensi *client* untuk menjadi mitra dengan perusahaan tersebut dan serta menarik konsumen baru untuk memasuki anak-anaknya untuk mengikuti pembelajaran modelling di perusahaan akademi.

Situasi saat proses magang, perusahaan tersebut baru saja melakukan tahap *brand rejuvenation* untuk memperbarukan citra dan *image* yang lebih kompeten dan sesuai dengan target pasar yang dituju. Maka aset visual dari logo dan supergrafis sudah disediakan. Terdapat 2 *guideline branding* yang berbeda untuk membedakan lingkup perusahaan dari Glams, yakni *guideline desain* yang lebih *vibrant* dan *fun* untuk kursus perkembangan kepribadian anak-anak dari perusahaan tersebut, dan beserta *guideline desain* yang lebih minimalis, serius dan *sleek* untuk lingkup agency dan produksi dari perusahaan tersebut. Dari 2 *guideline* tersebut, penulis harus menentukan dan menyesuaikan masing-masing media collateral untuk masing-masing divisi perusahaan.

Untuk agenda utama dari penulis, *user* utama (*Senior graphic designer*) dari penulis memberikan pekerjaan yaitu adalah membuat *marketing tools* berupa paduan kurikulum singkat berbasis digital yang ditujukan untuk mengenali Glams sebagai wadah edukasi dan beserta menjelaskan pembelajaran dan informasi penting terhadap perusahaan tersebut.



Gambar 3.2 Perancangan moodboard dan reference untuk desain paduan

Untuk proses utama dari perancangan paduan tersebut, penulis dan tim yang berisikan *copywriter*, dan senior *graphic design* untuk melakukan proses *brainstorming* terhadap ide, visualisasi dan konten yang ingin disajikan didalam paduan tersebut. Dari hasil *brainstorming*, tahap utama dalam merancang desain tersebut adalah dengan merancang ulang aset baru berupa media fotografi.



Gambar 3. 3 Shootlist perancangan foto

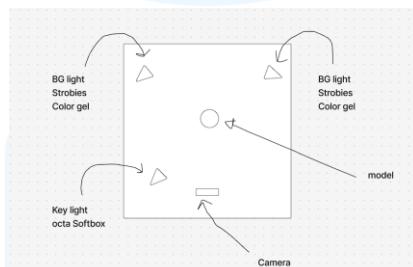
Penulis membuat sebuah *shootlist* sebagai acuan referensi untuk melengkapi aset yang ada di dalam perancangan paduan buku. Yang dimana kesan yang ingin didapatkan dari hasil foto foto tersebut adalah menampilkan kesan yang bahagia, kebersamaan dan asyik. Maka penulis membuat *shootlist* yang lebih mencondong ke arah ekspresi anak-anak yang ceria dan tertawa tawa. Penulis mengandalkan efek lensa distorsi dan *close up* sehingga foto terlihat lebih dinamis dengan model-model yang didirect secara natural dalam melakukan pose seperti sedang tertawa ataupun sedang berinteraksi dengan

satu sama lain. Bahkan, penulis juga ikut serta membuat candaan dan hiburan sehingga model bisa tertawa secara natural saat pengambilan foto.



Gambar 3. 4 Moodboard lighting yang diberikan oleh user penulis

Penulis merancang skema *lighting* sesuai dengan *moodboard* yang sebelumnya telah dirancang oleh *user* dari penulis. Yang dimana dari pihak *user* memberikan beberapa referensi yang menurut beliau cocok dalam perancangan desain paduan tersebut. Referensi yang diberikan lebih mencondong kepada pencahayaan model yang tidak terlalu kontras dengan cahaya *background* yang berwarna gradien dengan pemilihan warna biru ke putih dan merah muda ke putih.

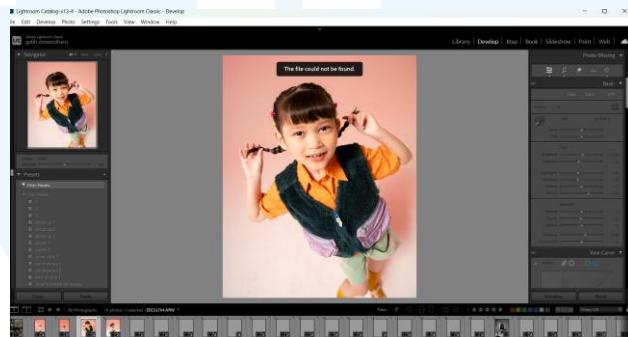


Gambar 3. 5 Skema lighting untuk fotoshoot asset buku paduan

Penulis membuat sebuah skema *lighting* sederhana yang terdiri dari 3 *lighting*. 1 *Key light* dengan memakai *modifier octagonal softbox* untuk menerangi model dengan bayangan yang tidak terlalu kontras, dan beserta 2 *lighting continuous* dari kiri dan kanan untuk menyinari *background* dengan memakai *standard reflector* dan memakai *color gel* untuk penambahan warna.

Penulis mengambil foto dengan berbagai komposisi, namun komposisi utama yang dipakai oleh penulis adalah komposisi *rule of thirds, golden ratio*,

dan komposisi simetri. Penulis mengambil foto dengan *frame ratio* 9:16 dengan pengambilan *portrait* sehingga penulis bisa memiliki ruang yang lebih leluasa saat melakukan teknik *cropping* di saat proses edit. Penulis juga cenderung menambil angle yang lebih eksperatif dan beserta unik. Yang dimana penulis menandalkan efek distorsi dari pengambilan *angle bird eye view* dan *low angle* untuk pengambilan foto sehingga foto akan terlihat lebih dinamis dan unik.



Gambar 3.6 Proses perancangan desain paduan

Dalam tahap pasca produksi, Penulis juga merancang sebuah sample *color grading* pada foto foto yang telah dipilih dengan memakai aplikasi *adobe lightroom*. Yang dimana penulis mengangkat kembali warna foto *background* dengan menggunakan *masking* pada bagian *background* dan menaikkan saturasi pada bagian *HSL* pada foto. Penulis juga memisahkan model dengan metode *masking* dengan menurunkan *shadow* sehingga hasil foto tidak terlihat terlalu datar



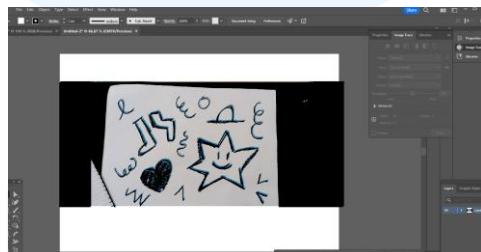
Gambar 3.7 Proses Perancangan layout desain paduan akademis

Penulis juga merancang *layout* desain dari paduan tersebut dengan memakai *grid* kolumn sebagai kunci layout utama untuk menata letak teks, asset grafis dan asset foto yang telah dibuat. Penulis mengandalkan grid kolumn 5 baris sehingga penempatan teks, supergrafis dan foto bisa tertata dengan rapi.



Gambar 3. 8 Sample sketsa supergrafis menggunakan krayon

Supergrafis yang dipakai sebelumnya dirancang dengan membuat beberapa sketsa *doodle* kemudian dilakukan metode tracing dari sketsa tersebut ke adobe illustrator. Sketsa supergrafis berupa doodle tersebut terinspirasi dari gambar gambar tangan sebuah anak-anak yang cenderung terlihat tidak rapi namun berkarakter.



Gambar 3. 9 Proses tracing asset supergrafis

Untuk mendapatkan sisi kasar dari asset tersebut, penulis menandalkan efek distorsi ke *vector* sehingga asset yang telah dirancang dapat memiliki tekstur yang lebih kasar seperti coretan sebuah krayon. Asset supergrafis yang dirancang itu diberikan warna pink dengan kode warna #ff3ead.



Gambar 3.10 Hasil perancangan desain paduan

Dari hasil layouting yang telah dirancang, penulis mengajukan desain *high fidelity* kepada user untuk diberikan feedback. Feedback yang diberi oleh user kepada penulis adalah adanya teks yang tidak terbaca karena ukuran *font* yang terlalu kecil. Maka penulis merancang *layouting* ulang sehingga *layout*, estetika dan keterbacaan menjadi seimbang. Setelahnya, desain yang telah dibuat diberikan persetujuan. Hasil desain paduan tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

### 3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Selain tugas utama, penulis juga diberikan tugas tambahan berupa tugas produksi seperti merancang produksi foto untuk kebutuhan klien eksternal dan beserta produksi foto untuk kebutuhan perusahaan internal. Kebanyakan dari tugas tugas tambahan yang diberikan oleh perusahaan ke penulis meliputi pekerjaan fotografi, editing, grading dan beserta perancangan konsep untuk produksi foto dan video dikarenakan penulis memiliki pemahaman dan pengalaman yang lumayan dalam di ranah fotografi.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.3.2.1 Proyek Produksi kampanye untuk Adelle jewelry

Penulis diberikan kewajiban oleh perusahaan untuk memegang sebuah projek untuk kebutuhan fotoshoot kampanye untuk sebuah *brand* perhiasan bernama Adelle Jewelry. Brand tersebut merupakan sebuah client yang memercayakan perusahaan Glams untuk membuat foto - foto untuk kebutuhan kampanye mereka.



Gambar 3. 11 Brief shoot dari client Adelle Jewelry

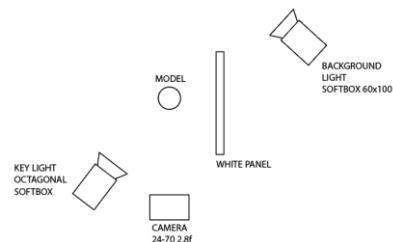
Penulis mendapatkan brief berupa *visual plan* yang diberikan oleh client, yang dimana dari brief tersebut, penulis mempelajari brief yang telah dibuat dan serta menjabarkan kebutuhan dan beserta ekspektasi client terhadap output foto yang ingin didapatkan. Dari tahap ini, penulis membuat sebuah *moodboard* dan beserta *shootlist* untuk menonjolkan *key visual* apa saja yang ingin didapatkan dalam produksi foto tersebut. Penulis mendapatkan *keywords* berupa *vibrance* dan *playful* dalam konsep foto yang telah dijabarkan di brief tersebut. Maka penulis merancang sebuah *shootlist* yang lebih menonjolkan ekspresi model dan beserta interaksi model terhadap perhiasan yang akan difoto.



Gambar 3. 12 Shootlist dan referensi pose untuk project Adelle Photoshoot

Penulis membuat sebuah shootlist berupa referensi angle yang ingin didapatkan. Dan beserta referensi pose berupa ekspresi dan gaya pose. Tujuan shootlist tersebut dibuat sehingga penulis dapat dengan mudah mengarahkan pose yang ingin dishoot kepada model dan dikarenakan model yang difoto masih anak-anak, akan lebih mudah jika mereka dapat melihat langsung kebutuhan pose apa yang ingin difotokan.

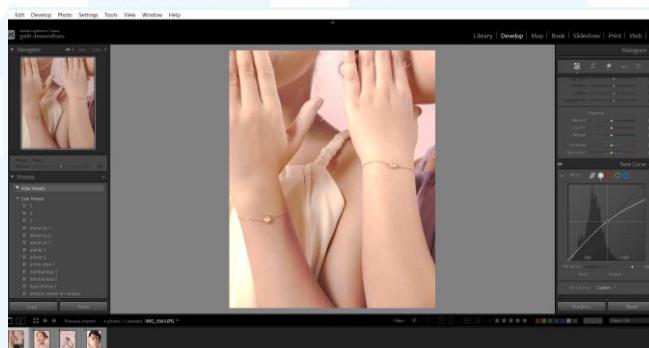
### LIMBO



Gambar 3. 13 Skema pencahayaan set Adelle Jewelly

Dalam tahap produksi, penulis melakukan proses foto di sebuah studio dengan durasi produksi 6 jam. Penulis memakai *softbox* dan *octagon* sebagai keylight yang disorot ke model dan beserta background light yang mengisi latar belakang sehingga tidak ada bayangan saat melakukan proses fotografi. Penulis mengambil beberapa foto *portrait* yang menyoroti ekspresi model namun titik fokus utama masih tersorot ke perhiasan yang dipakai oleh model.

Penulis memakai teknik komposisi rule of thirds dengan frame rasio 9:16. Dikarenakan objek utama dalam foto tersebut merupakan perhiasan, maka penulis mengambil teknik foto close up dengan menyoroti fokus ke bagian perhiasan. Dan untuk tidak terjadi distorsi, penulis memakai lensa dengan focal length yang sempit seperti lensa 70mm dan 50mm.



Gambar 3.14 Proses grading foto adelle jewelry

Di tahap paska produksi, penulis memberikan *sample grading* yang sesuai dengan brief untuk diajukan ke client. Dari sample yang telah dibuat, penulis diberikan feedback berupa foto yang terlalu hangat (*Warm*), maka penulis merevisikan hasil foto sehingga terlihat lebih dingin (*Cool*). Dari sana penulis mengajukan *grading final* ke client dan klien memberikan persetujuan untuk melanjutkan proses grading. Dari hasil *grading*, penulis melakukan *retouch* dari segi kulit dari model di foto sehingga foto terlihat rapi dan profesional.



Gambar 3.15 Hasil foto Adelle Jewelry

*Output* final untuk client dapat dijabarkan seperti diatas, yang dimana output tersebut dipakai untuk media *print* pada outlet *offline* dan beserta asset foto untuk kebutuhan media sosial.

### 3.3.2.2 Proyek Produksi foto editorial ESMOD

Penulis diberikan sebuah proyek untuk membuat sebuah foto *editorial* untuk kebutuhan kampanye *fotoshoot* kampanye *fashion* dari sebuah client yang memakai jasa produksi dari perusahaan Glams. Untuk produksi ini, penulis diberikan deskripsi kerjaan untuk membuat sebuah konsep foto editorial dan beserta menjalankan proses fotografi sampai ke tahap paska produksi.



Gambar 3.16 Brief yang diberikan oleh client ESMOD

Awalnya penulis dan tim produksi diberikan brief berupa moodboard dan sketsa final wardrobe sederhana dari client. Yang dimana dari usulan client, konsep utama dari baju tersebut terinspirasikan dari konsep “alice in wonderland” yang dimana dikemas secara modern dan futuristik. Dari sana, penulis dan tim produksi melakukan tahap

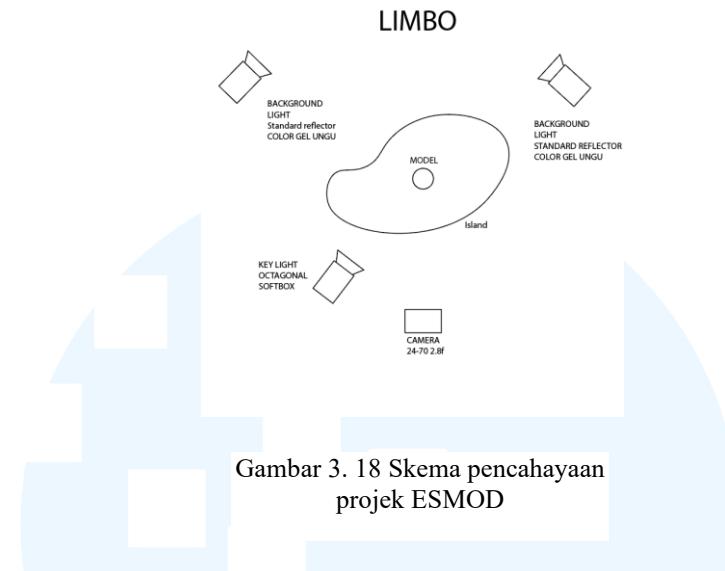
*brainstorming* terhadap konsep foto yang ingin dibawa. Beserta visualisasi set desain yang akan dibuat untuk foto tersebut.



Gambar 3. 17 Moodboard photoshoot dari eksplorasi client brief ESMOD

Penulis merancang sebuah *moodboard* dan beserta *shootlist* yang dimana menjelaskan *mood* dan konsep utama dari foto *editorial* yang akan dirancang dari segi *set*, *makeup*, *hairdo*, *lighting* dan beserta *shootlist* sebagai referensi *angle* yang akan dibuat. Dari sana penulis membuat 2 konsep set untuk kebutuhan shoot tersebut yang dimana membuat sebuah set desain *island* dengan elemen dekorasi rumput, tubuhan, lumut dan bebatuan. Dan beserta sebuah set ruangan miniatur yang berisikan meja dan kursi miniatur dengan harapan membuat sebuah ilusi model menjadi raksasa di set tersebut. Harapan penulis adalah untuk bisa menciptakan sebuah *storytelling* yang runut tentang cerita *Alice in wonderland*, namun hasil foto masih bisa dikemas dengan cara *fashionable*.

Dari *moodboard* dan *brief* tersebut, client memberikan approval terhadap konsep dan *ratecard* yang telah dikirimkan. Maka tim produksi dapat lanjut untuk membuat dan mencari bahan-bahan untuk merancang set tersebut. Dibutuhkan waktu sekitar 5 hari untuk persiapan membeli bahan-bahan dan peralatan untuk merealisasikan set tersebut. Dan di hari produksi, set yang telah dirancang sesuai dengan ekspektasi dan shoot berjalan dengan tenang dengan memakan waktu produksi sekitar 5 jam.



Gambar 3. 18 Skema pencahayaan projek ESMOD

Penulis memakai 3 lampu dalam perancangan foto ini. Yang dimana penulis memakai *flash* dengan *modifier octagonal softbox* sebagai *keylight* yang akan menyorot model. Penulis memakai *octagonal softbox* sehingga perpaduan bayangan dan cahaya di model tidak terlalu kontras. Penulis juga memakai 2 *continuous lighting* pada bagian background dengan memakai *standard reflector*. Dari 2 *continuous lighting* tersebut, penulis memasang *color gel* berwarna ungu sehingga warna *background* menjadi ungu pastel.

Penulis mengambil foto dengan mengandalkan teknik komposisi golden rasio. Yang dimana model selalu ada di tengah frame foto. Penulis juga mengandalkan teknik low angle dan high angle saat pengambilan foto sehingga foto yang didapatkan menjadi eksploratif. Penulis juga mengambil foto full body dengan angle eye level sehingga baju bisa terpampang secara jelas dikarenakan foto tersebut dibutuhkan untuk kebutuhan katalog.



Gambar 3.20 Proses grading dan editing foto

Di pasca produksi, penulis memberikan sebuah sample grading yang sesuai dengan *moodboard* dan brief yang telah disetujui. Kemudian dari pengajuan *sample* tersebut, penulis diberikan persetujuan untuk melanjuti proses pasca produksi. Penulis juga melakukan metode *retouching* ke foto untuk merapihkan rambut, baju dan kulit model sehingga terlihat mulus dan rapi dan beserta melakukan *retouching* ke set desain yang sebelumnya masih terliat berantakan.



Gambar 3.19 Hasil foto editorial untuk ESMOD

Terdapat 20 hasil foto yang diterima oleh client dan foto tersebut dipakai dan dipublikasikan untuk kebutuhan print di sebuah katalog dan beserta dipublikasikan di buku majalah tahunan esmod batch 2025.

### 3.3.2.3 Proyek Produksi foto aset Jaja Automotive

Terdapat sebuah client yang menghubungi perusahaan glams untuk membuatkan aset fotografi dan beserta video *company profile* untuk perusahaan mereka. Perusahaan tersebut merupakan perusahaan automotive bernama Jaja Automotive yang dimana bergerak sebagai

bursa untuk membeli dan menjual mobil secara *offline* ataupun *online*. Perusahaan tersebut serta membutuhkan jasa penyewaan talent berupa model sebagai model utama dalam produksi foto dan video untuk company profile mereka.



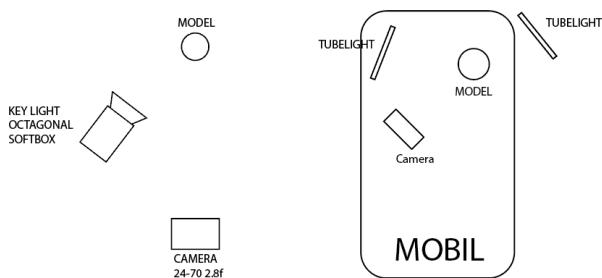
Gambar 3.21 Referensi foto yang diberikan oleh client Jaja Auto

Penulis ditugaskan untuk membuat sebuah produksi foto yang sudah disesuaikan dari brief yang telah diberikan oleh client. Yang dimana dalam sesi foto ini, penulis ingin menampilkan jumlah katalog mobil yang mereka punya dan beserta mitra yang mereka bekerja sama.



Gambar 3.22 Shootlist foto untuk Jaja Auto

Penulis merancang sebuah *shootlist* berupa *referensi pose* dan *timeline rundown* sesi foto tersebut. Yang dimana tantangan utama dalam perancangan foto ini adalah 2 lokasi pengambilan foto yang berbeda dalam rentang waktu produksi yang sangat terbatas yaitu 6 jam.

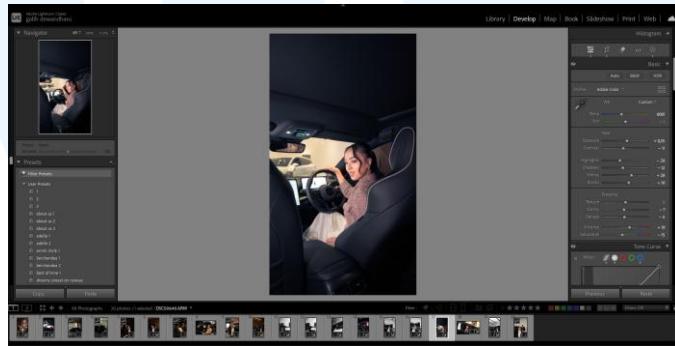


Gambar 3. 23 Skema pencahayaan dalam projek JAJA automotives

Penulis selalu menyiapkan 1 ligthing utama untuk di setiap set yakni sebuah flash dengan memakai softbox sebagai keylight utama di setiap set. Dan untuk proses foto interior mobil, penulis mengandalkan 2 continuous tubelight untuk menerangkan enviornment di dalam interior mobil. Penulis juga memakai berbagai komposisi seperti full body, rule of third dan beserta diagonal angle. Penulis memakai berbagai komposisi pengambilan foto seperti half body, full body dan beserta close up untuk menampilkan beberapa detail detail mobil.

Di waktu pengambilan foto dan video, penulis harus memfoto model dengan props berupa mobil dengan mengandalkan interior mobil dan eksterior mobil. Kendala utama saat produksi tersebut adalah kekurangan *gear lighting* yang lengkap dikarenakan minimnya *budget* yang diberikan oleh client. Sehingga foto yang didapatkan memiliki background yang gelap. Namun masalah tersebut dapat ditangulangi disaat proses paska produksi yaitu saat melakukan *editing* pada foto foto tersebut.

Nuansa yang ingin didapatkan dalam foto tersebut adalah nuansa yang profesional dan bersertai terpercaya. Maka, penulis lebih mengarahkan model untuk melakukan pose pose skenario. Yang dimana penulis mengarahkan model untuk membayangi diri mereka masing masing sedang mencari mobil baru dengan antusias dan bahagia. Dari sana, foto-foto yang diapatkan dapat mendeskripsikan nuansa terpercaya, dan profesional dikarenakan pose pose yang natural dan memberikan storytelling yang baik.



Gambar 3.24 roses grading dan editing hasil foto Jaja Auto

Penulis membuat sebuah *sample grading* yang sudah disesuaikan dengan brief yang telah diberikan oleh client. Yang dimana client memberikan *feedback* kalau foto yang diberikan terlalu berwarna ungu dan bersertai warna yang diapatkan masih terlihat gelap. Maka dari sana,



Gambar 3.25 Hasil foto final Jaja Auto

penulis langsung melakukan tahap revisi ke desain yang telah dibuat dan langsung diajukan ke client. Dan akhirnya dari pihak client menyetujui hasil *grading* yang telah dibuat.

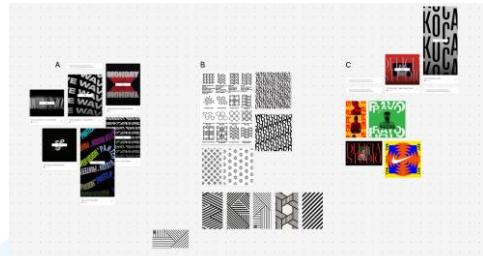
Terdapat 20 hasil foto yang diberikan ke client untuk dipublish ke company profile mereka.

### **3.3.2.4 Proyek desain visual aset untuk stage design acara Glams Academy**

Setiap tahunnya, Glams academy sering membuat sebuah acara untuk membuat *showcase* dan beserta perayaan *graduation* terhadap murid murid model mereka yang telah mengikuti kelas modelling selama setahun. Yang dimana dalam acara ini, penulis ditugaskan untuk membuat beberapa rangkaian aset *motion* grafis untuk mengisikan *videotron stage* pada acara tersebut.

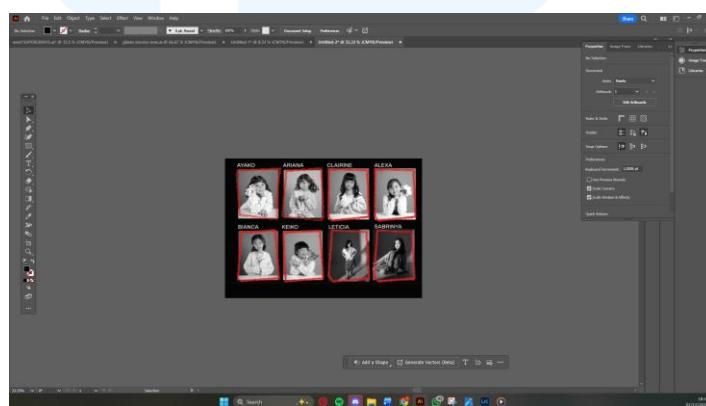
Penulis diberikan *brief rundown* sebagai acuan dalam perihal aset grafis apa saja yang dibutuhkan untuk melengkapi acara tersebut. Dari sana penulis membuat beberapa desain grafis berbentuk *vector* untuk melengkapi aset visual yang akan ditempatkan di masing masing *rundown* tersebut. Penulis menetapkan 4 kategori aset visual yang disesuaikan dengan rundown sehingga penulis dapat lebih mudah untuk menavigasi aset tersebut.

Nuansa yang ingin ditonjolkan dalam aset visual *motion* tersebut adalah berdasarkan tema yang telah disepakati oleh tim yaitu “*elegant in red*”. Yang dimana dari acara tersebut ingin menampilkan sisi *bold* dan *berani* dari anak anak yang sudah lulus berpartisipasi dalam kursus modelling. Ditambah lagi stage yang didapatkan di saat acara tersebut juga memiliki nuansa warna merah dan hitam.



Gambar 3. 27 perancangan moodboard asset visual motion

Awalnya, penulis membuat sebuah *moodboard* berupa inspirasi yang diisikan dengan berbagai *pattern* yang dirancang melalui *simple shapes* dengan sudut sudut yang berani untuk memperlihatkan sisi *bold* dan berani pada bagian visual. Kemudian penulis juga memakai font dengan karakteristik yang tebal sehingga desain dapat menonjolkan sisi berani dan elegan. Penulis juga mengabungkan beberapa referensi gerak yang berbasis dinamis dan cepat untuk menunjukkan nuansa *sleek* dan *bold*.



Gambar 3. 26 Perancangan desain grafis asset visual motion

Penulis merancang aset visual dengan memakai aplikasi adobe illustrator. Yang dimana rasio yang dipakai dalam perancangan tersebut adalah 3000 px x 2000 px dengan format layar *landscape*. Penulis memakai layout grid modular dalam perancangan desain tersebut. Untuk treatment desain, penulis membuat beberapa frame merah yang akan didistorsikan sehingga terlihat seperti sketsa tangan.



Gambar 3. 28 Proses perancangan motion dari asset vector yang telah dibuat

Setelah merancang asset visual tersebut melalui *adobe illustrator*, penulis mulai membuat asset *vector* tersebut menjadi asset yang bisa bergerak dengan memakai aplikasi *adobe after effects*. Penulis memakai efek running teks pada asset asset seperti tulisan dan foto foto yang sudah ada. Dan penulis memakai efek preset hand drawn efek untuk memberikan nuansa gerak yang lebih dinamis ke beberapa asset treatment dalam desain tersebut. Dari sana penulis memberikan hasil tersebut ke user dan user memberikan aproval terhadap desain dan motion yang telah dibuat.



Gambar 3. 29 Hasil motion visual asset dalam layar acara

Desain tersebut langsung dikemas dan diberikan kepada *visual jockey* untuk ditampilkan di hari – H acara dengan menggunakan aplikasi *resolume*. Yang dimana penulis memberikan arahan dari segi transisi, kecepatan dan beserta urutan grafis visual berdasarkan *rundown* yang telah diberikan

### **3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja**

Selama menjalani proses magang di perusahaan Glams Agency & Production, penulis menghadapi beberapa kendala dan tantangan dalam merancang tugas/proyek utama dan beserta proyek lainnya. Kendala kendala dan beserta solusi yang ditentukan oleh penulis dapat dijabar sebagai berikut.

#### **3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja**

Kendala yang dihadapi oleh penulis selama proses pelaksanaan kerja magang di perusahaan Glams Agency & Production dapat dijabarkan sebagai berikut:

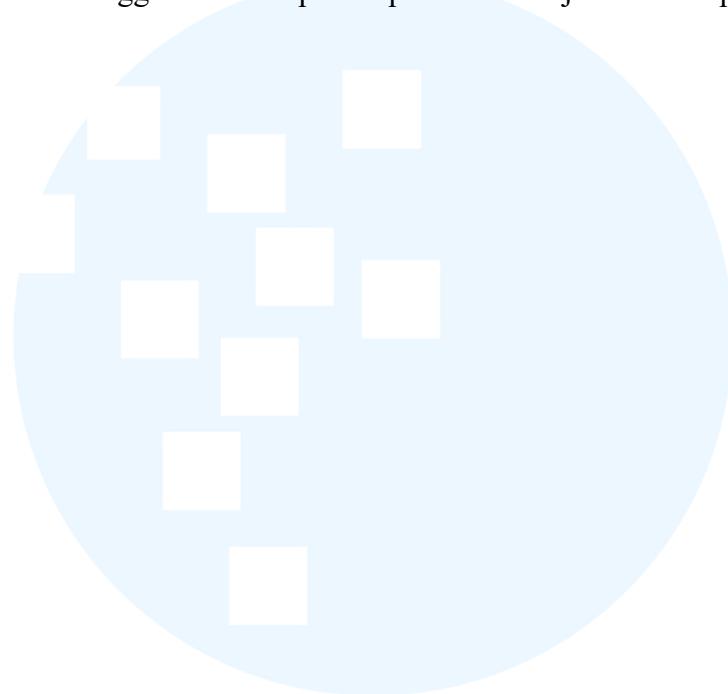
1. Penulis cenderung mendapatkan kendala masalah layout dikarenakan asset teks *copywriting* yang terlalu panjang. Sehingga dikarenakan teks yang terlalu panjang, penulis harus merevisikan ulang *layout* sehingga teks tersebut dapat selaras dengan desain.
2. Terkait teks yang terlalu panjang, maka teks cenderung menjadi tidak terbaca di output preview desain yang berbasis *smartphone* dikarenakan font size yang diperkecil.
3. Client eksternal terkadang tidak satu pemikiran dalam visi konsep produksi yang telah dirancang oleh penulis.
4. Saat merancang asset foto, ekspektasi lighting yang ingin didapatkan cenderung tidak sesuai dengan realita di lapangan. Sehingga pada akhirnya, projek yang dijalankan cenderung memakan waktu lebih lama dikarenakan teknik edit foto yang lebih kompleks yang memakan waktu lebih banyak.

### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja**

Untuk menangulangi masalah yang dihadapi oleh penulis, penulis membuat solusi dengan mengandalkan inovasi baru yang sebelumnya diajukan juga ke mentor dan tim internal. Dan beserta menanyakan solusi ke mentor untuk mempercepat *flow* pekerjaan di kala proses magang yang dijalankan oleh penulis. Solusi yang dilakukan oleh penulis dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Sebelum ke tahap desain, penulis melakukan kesepakatan dengan pihak *copywriting* terhadap penentuan teks yang akan dipakai dalam sebuah desain. Yang dimana penulis akan membuat sebuah layout *low fidelity*, namun pihak *copywriting* akan menentukan setiap segmen dari desain tersebut terhadap teks yang akan dituliskan. Dengan cara itu penulis sudah bisa melakukan *mapping* terhadap *layout* yang akan dibuat dan tidak terjadi revisi ulang terhadap masalah panjang pendek terks dari pihak *copywriting*.
2. Untuk perihal teks yang kekecilan, penulis sudah membuat sebuah *guideline* ukuran teks dari segi keterbacaan. Yang dimana setiap desain akan memakai ukuran font yang sama dari segi keterbacaan. Dengan cara itu, desain yang dibuat akan terlihat jauh lebih rapi, mebih mudah dibaca dan serta konsisten.
3. Sebelum merancang sebuah *moodboard* ataupun sebuah konsep, penulis dan tim akan menanyakan ekspektasi dan referensi dari client sehingga dari pihak tim produksi dapat memiliki gamabran terhadap ekspektasi *output* foto yang akan dibuat. Dari sana, tim akan menjabarkan dan serta mengeksplorasi konsep tersebut dengan memakai paduan referensi dan beserta berbagai alternatif referensi yang menyerupai referensi dari si client.
4. Penulis mengajukan sebuah aplikasi simulasi lighting bernama *set a light 3d* yang dimana *software* tersebut dapat menggambarkan simulasi cahaya dalam sebuah *set*. Sehingga dari tim produksi bisa mengetahui tipe *lighting* dan beserta *modifier* apa saja yang harus

disiapkan. Dengan adanya aplikasi ini, tim produksi dan beserta penulis bisa langsung menyiapkan *setup lighting* saat hari H produksi tanpa melakukan eksperimentasi dan *trial & error*. Sehingga membuat proses produksi menjadi lebih cepat.



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA