

BAB III

PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

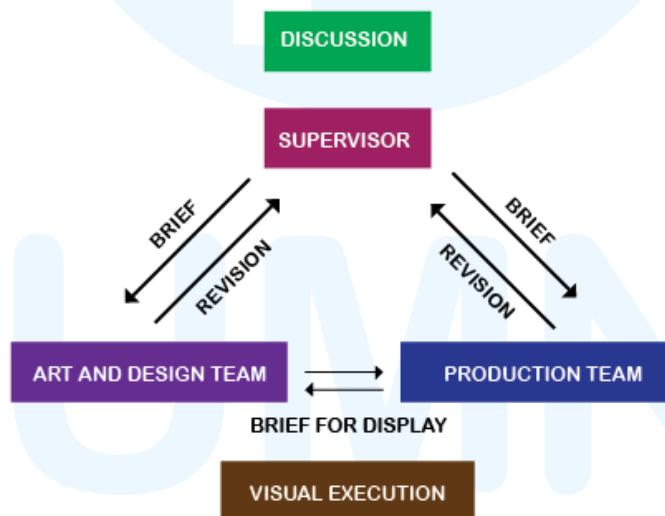
Windu Production merupakan tempat dimana penulis melakukan magang selama 5 bulan. Penulis memegang jabatan sebagai *Art and Design Team – Designer*, tentu saja ada orang yang membimbing penulis selama magang dimulai, yaitu *Supervisor*, *Art Director*, dan *Production Team*. Selama magang, penulis mendapatkan banyak hal berharga yang sangat membantu penulis dalam mengembangkan diri menjadi pribadi yang lebih baik lagi, juga membantu penulis mengasah *soft skill* dan *hard skill* yang sangat dibutuhkan *as a designer*. Setiap tugas desain yang dipercayakan kepada penulis, membuat penulis sadar bahwa desain yang baik harus ada landasan yang baik juga, contohnya dalam proses *brainstorming*, dan *how to execution* merupakan hal yang penting untuk dipertimbangkan dengan baik agar desain dapat tersampaikan dengan baik ke audiens.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Di Windu Production, penulis menduduki posisi sebagai *designer* dan *Production Team* juga jika dalam brief tidak dibutuhkan desain, dibantu dengan 7 orang yang di *handle* langsung oleh *supervisor* penulis selama periode magang dari awal hingga selesai. *Art and Design Team* terdiri dari beberapa orang dengan *jobdesk* yang berbeda, termasuk penulis. Dalam tim, *Art and Design* yang bertanggung jawab mendesain sesuai kebutuhan yang ada pada *brief*, sedangkan *Production Team* terdiri beberapa orang dan bertanggung jawab untuk memproduksi dan memilih bahan-bahan yang digunakan dan memproduksinya sesuai kebutuhan brief, seperti material apa yang cocok digunakan untuk pembuatan *backdrop photobooth*, juga bahan apa yang cocok digunakan untuk *sticker*, *banner*, dan yang lainnya.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Penulis akan menjabarkan alur kerja pada *Art and Design Team*, dan *Production Team* di Windu Production. Berdasarkan Gambar 3.1, proses dimulai dari *Supervisor*, *Art and Design Team*, *Production Team* berdiskusi terkait pekerjaan yang akan diberikan kepada penulis. Setelah selesai berdiskusi, penulis akan menerima *brief* dari *Supervisor* melalui diskusi secara langsung dan *brief ppt* yang dikirim ke grup Windu Production melalui *Whatsapp*. Setelah itu, *brief* diprint out agar setiap tim bisa melihat bersama sembari diskusi juga, jika ada yang belum paham terkait *brief* nya, setiap tim mengajukan pertanyaan ke *supervisor* agar bisa memahami lebih dalam terkait *brief* yang diberikan tersebut. Setelah memahami, penulis mulai mengerjakan desain, termasuk *brainstorming*, dan sebagainya. Setelah desain dibuat, penulis harus mendapatkan *approval* dari *Supervisor* (yang mengajukan *brief* tersebut).



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Kerja Windu Production

Pada umumnya, penulis hanya akan menunjukkan desain kepada *Supervisor* agar mendapatkan *feedback*. Tapi hal itu tidak menutup kemungkinan untuk penulis harus menunjukkan desain kepada *Production Team* untuk berkordinasi agar desain dan produksi yang dibuat nantinya akan sesua ukurannya dengan yang diinginkan. Dengan begitu, sangat membantu

penulis karena semua pihak terlibat dalam memberikan *feedback*, dan revisi akan lebih cepat dan efisien. Setelah mendapatkan *approval*, penulis akan mengirimkan hasil desain ke grup Windu Production. Selanjutnya, hasil desain akan dicetak untuk di implementasikan pada produksi yang sudah dibuat oleh *Production Team*.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama Periode magang berlangsung, penulis harus mengisi *daily task* magang ke situs PRO-STEP. *Daily task* ini berisikan tugas penulis yang dilakukan selama bekerja *as a designer* dan *team production* di Windu Production. Pada tabel dibawah ini, penulis akan memberikan gambaran tentang tugas-tugas yang dilakukan selama magang berlangsung.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	1 – 6 Juli 2025	<i>Art and Display</i> Velvet The Social Club	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai mengerjakan produksian • Menempelkan stiker di multiplek (122 x 244cm) untuk <i>background photobooth</i> • <i>Finishing</i>, dan mulai dekorasi lokasi
2	7 – 18 Juli 2025	<i>Art and Display</i> Festival Kali Pasir, Institut Kesenian Jakarta	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Brief</i> awal terkait Festival Kali Pasir • Mencetak stiker dari <i>file eksisting</i>, yaitu wajah Raden Saleh dan Ali Sadikin dengan ukuran 65 x 65cm masing-masing tokoh 4pcs, yang nantinya akan dijadikan game interaktif dari stiker wajah tokoh tersebut, dan cetak stiker tokoh Raden Saleh dengan ukuran 105 x 150cm • Produksi pembuatan <i>welcome gate</i> • Produksi roll film dan gitar, lalu di cat • Mendesain dan mencetak stiker :

			<ol style="list-style-type: none"> 1. Logo Kali Pasir (300 x 58cm_Flexy Korea) 2. Pak Tari (tinggi 200cm_Vinyl) 3. Panggung Warga (405 x 55cm_Flexy Korea) 4. Sayap Panggung (206 x 110cm_Flexy Korea) 5. Teks “WEL” (257 x 125cm_Flexy Korea) dan teks “COME” (296 x 119cm_Flexy Korea) 6. <i>Neon sign gate</i> bulat (100 x 100cm_Flexy Backlite) 7. <i>Background</i> panggung warga (300 x 400cm_Flexy Korea) <ul style="list-style-type: none"> • Mengambil cetakan stiker dan mencetak stiker yang kurang dari <i>file eksisting</i> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bajaj 3 pcs (122 x 244cm_Stiker Vinyl) • Menempelkan stiker dan membantuu tim produksi ngemal desain yang sudah dicetak diatas multiplek • Mencetak film-film ukuran A4 dengan bahan HVS, lalu ditempelkan di roll film yang sudah selesai produksi • <i>Finishing</i> dan mulai peletakkan di lokasi.
4	21 – 25 Juli 2025	<i>Art and Display</i> Dragonfly Club	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu mencari bahan dan memulai produksi • Ngepola kain diatas multiplek dengan bervariasi ukuran untuk di <i>welcome gate</i> • Membeli <i>neon flex</i> warna biru aqua dan membuat neon sign bulat • <i>Brainstorming</i> agar pola kain terlihat melayang • <i>Finishing</i>
5	28 – 8 Agustus 2025	<i>Art and Display</i> PT Gunung Madu Plantations	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Brief</i> awal terkait pekerjaan untuk GMP HORIZONS

		(GMP HORIZONS)	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan maket PT Gunung Madu berdasarkan lokasi di <i>google maps</i> • Menambahkan bangunan-bangunan, pohon-pohon, rumput, dan gunung madu nya • Detail pewarnaan maket <ol style="list-style-type: none"> 1. Jalan diberikan warna cokelat 2. Danau diberikan warna biru kehijauan • Menuju Lampung ke lokasi PT Gunung Madu Plantations • Sampai di Lampung, bertemu dengan <i>Supervisor</i> GMP HORIZONS nya untuk konfirmasi terkait, <i>layout</i>, peletakan bangunan, dan lainnya • Mendapatkan revisi terkait maketnya, yaitu pada <i>takeout</i> bangunan dan diganti dengan pohon dan rerumputan saja, lalu meminta untuk <i>approval</i> lagi kepada <i>Supervisor</i> nya, dan pada stiker bangunan “H” harus di <i>takeout</i> karena bentuknya <i>stretch</i>, jadi diharuskan untuk mencetak stikernya lagi dan menempatkannya lagi di dinding • Setelah semua kerjaan sudah mendapatkan <i>approval</i>, penulis dan tim yang terlibat dalam dalam pekerjaan ini memberikan Berita Acara Serah Terima (BAST) untuk meminta tanda tangan <i>Supervisor</i> nya, setelah mendapatkan tanda tangannya, penulis dan tim bersiap untuk kembali pulang ke pamulang.
7	11 – 12 Agustus 2025	Art Handler Pameran Goresan Jakarta (GORTA)	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu membuat dan meletakkan karya Yohanes Windu sebagai ketua Goresan Jakarta • Meletakkan karya-karya anggota pameran Goresan Jakarta

			<ul style="list-style-type: none"> • Merapihkan dinding dan sebagainya jika terlihat ada noda yang kotor
7	14 – 16 Agustus 2025	Dekorasi mobil karnaval Kementrian Kebudayaan memperingati hari kemerdekaan RI yang ke-80	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan dan memotong poliuretan yang nantinya di tempel di sisi mobil dan <i>looks</i> nya akan seperti bebatuan • Membentuk wajah hewan dengan <i>styrofoam</i> dan di warnai di lokasi, Monas, Jakarta Pusat • Penambahan <i>detailing</i> seperti pepohonan untuk melengkapi dekorasi mobil karnaval.
8	18 – 22 Agustus 2025	<i>Art and Display H Club, SCBD</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Brief</i> awal terkait pekerjaan <i>Art and Display H Club</i> dengan tema <i>Vegas</i> • Mendesain stiker-stiker dengan tema <i>Vegas</i> dan mencetaknya, setelah selesai cetak, mengambil cetakannya dan mulai ngemal stiker tersebut diatas multiplek • Membentuk bersama tim cetakan stiker yang sudah di mal menjadi kartu susun berbentuk segitiga • <i>Finishing</i> dan mulai peletakkan di lokasi
9	25 – 29 Agustus 2025	Pentas Seni TK/SD Sang Timur	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Brief</i> awal untuk pekerjaan Pentas seni TK/SD Sang Timur • Membantu tim membuat : <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>gate</i> lengkung 2. Membuat bunga matahari dari bahan busa hati • Mewarnai busa hati sesuai dengan warna yang dibutuhkan yaitu warna bunga matahari • Mendesain ikon-ikon dari berbagai negara yang nantinya akan dicetak dan di mal di atas

			<ul style="list-style-type: none"> multiplek, mendesain logo pentas seni. Mendesain Logo SD, banner, stiker, dan aset-aset lainnya <i>Finishing</i> di lokasi serta peletakan karya-karya yang sudah dibuat
10	1 – 5 September 2025	Mural <i>Stencil</i> Bubur H. Furoda	<ul style="list-style-type: none"> Desain <i>mockup</i> tulisan dan diletakkan ditembok yang ingin dimural Mencetak banner tulisan dan di <i>cutting</i> per hurufnya untuk di <i>stencil</i> Menempelkan banner yang sudah di <i>cutting</i> di tembok keramik untuk persiapan <i>stencil</i>, setelah tertempel, mulai naik warna diatas media tembok keramik Revisi <i>stencil</i> karena ada beberapa yang luntur dikarekanan hujan, revisi dilakukan per huruf saja (yang luntur) lalu setelah selesai, <i>finishing clear doff</i>.
11	8 – 12 September 2025	Membantu Tim Produksi terkait dengan penggerjaan Ruku-Ruku	<ul style="list-style-type: none"> Membantu Finishing clear gloss terkait dengan detail-detail yang kurang <i>Discuss</i> terkait pekerjaan Ruku-Ruku
12	15 – 26 September 2025	Pengerjaan Museum Kopi Kapal Api	<ul style="list-style-type: none"> <i>Brief</i> awal terkait pekerjaan yang dilakukan Menunggu becak datang untuk di kerjakan dan nantinya diletakkan di Museum Kapal Api Membuat pikulan bersama dengan tim produksi Mengcat becak berwarna biru dan dioleskan dengan air garam agar memberikan <i>looks</i> karatan (<i>vintage</i>) Membentuk kaleng bekas seperti kaleng yang sudah rusak atau

			penyok dan dioleskan air garam disetiap sisinya.
14	29 September – 3 Oktober 2025	Persiapan untuk pekerjaan yang akan datang	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Briefing</i> bersama tim Windu Production terkait dengan pekerjaan apa saja selanjutnya • <i>Discuss</i> terkait dengan siapa saja yang nantinya akan terlibat di pekerjaan A, pekerjaan B dan seterusnya
15	6 Oktober – 24 Oktober 2025	<i>Art and Display</i> NOYA x 80 PROOF	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Brief awal</i> terkait dengan pekerjaan <i>Art and Display</i> di NOYA x 80 PROOF dengan tema <i>Wicked Town</i> • Mengumpulkan poliuretan lalu di potong, dibentuk, disusun, agar <i>looks</i> nya menjadi batu • Mengecat poliuretan agar menyerupai warna batu, lalu ditambahkan tekstur menyerupai lumut • Pembuatan Backdrop dengan <i>looks</i> buku serta ditambahkan elemen pohon di sebelah kiri dan ditambahkan tekstur menyerupai lumut • Membuat pohon-pohon kecil lalu diwarnai dan diberikan tekstur juga seperti lumut untuk yang nantinya diletakkan sebagai elemen tambahan <i>display</i> • Mewarnai Balon udara dan <i>base</i> nya yang sudah dibuat oleh tim produksi • Membuat, memotong, dan menyusun <i>acrylic</i> dan menambahkan lampu berwarna hijau untuk dijadikan <i>emerald lamp</i> • Membersihkan dan memotong karpet berwarna hijau untuk kebutuhan di lokasi • <i>Finishing</i> dan <i>wrapping</i> karya-karya yang sudah dibuat agar aman saat sampai lokasi

18	27 – 31 Oktober 2025	<i>Art and Display</i> Maple and Oak	<ul style="list-style-type: none"> • Brief terkait dengan pekerjaan <i>Art and Display</i> di Maple and Oak dengan tema <i>Carnival</i> • Cutting beberapa asset stiker yang sudah di mal diatas pvc • Mengecat gate berwarna merah dan putih • Pola kain membentuk lengkungan diatas lorong <i>after</i> masuk gate • Peletakan asset-asset lainnya
19	3 – 7 November 2025	<i>Finishing</i> Museum Maritim Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> • Mengambil stiker dan menempelkannya di <i>backdrop</i> • <i>Finishing</i> terkait dengan detail-detail yang masih kurang
20	10 – 28 November 2025	<i>Discuss</i> dan <i>Support</i> Tim Windu Production	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi terkait pekerjaan yang telah diselesaikan • <i>Support</i> satu sama lain <i>as a team</i> • Membantu pekerjaan tim Windu Production

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Selama magang di Windu Production, penulis terlibat aktif dalam proses pembuatan desain dan produksi sesuai alur kerja yang ditetapkan Windu Production. Proses ini meliputi pemberian brief, melakukan brainstorming, pelaksanaan desain dan produksi, meminta *approval* kepada *supervisor*, eksekusi di lokasi *client* dan meminta *approval* kepada client terkait hasil *set* di lokasi.



Gambar 3.2 Alur Pelaksanaan Kerja Windu Production

Berdasarkan bagan alur pelaksanaan kerja diatas, berikut adalah penjelasan setiap alur pelaksanaan:

1. *Brief* : Pekerjaan dimulai saat penulis mendapatkan *brief* terkait pekerjaan yang akan dikerjakan. *Brief* biasanya dikirim melalui Whatsapp lalu *diprint out* agar semua tim Windu Production bisa lihat bersama-sama. Ada juga *brief* yang diberikan langsung secara lisan.
2. *Brainstorming* : Setelah melihat *brief*, seluruh tim Windu Production mulai melakukan *brainstorming* terkait dengan pekerjaan yang akan dilakukan, seperti *brainstorm* mengenai bahan-bahan, teknis penggerjaan dan yang lainnya.
3. Penggerjaan Desain dan Produksi : Setelah *brainstorming*, selanjutnya adalah penggerjaan desain dan produksi yang dimana tahap ini harus melewati *approval* dari *supervisor* terkait dengan desain dan produksinya.
4. *Approval* : *Approval supervisor* dan *client*, kalo *supervisor* itu pada tahap penggerjaan desain dan produksi harus mendapatkan *approval* dari *supervisor* sebelum lanjut ke eksekusi di lokasi *client*. Sedangkan *approval client* itu ketika sudah mulai tahap eksekusi di lokasi *client* yang dimana pasti ada beberapa revisi terkait penggerjaan di lokasi seperti peletakkan karya sesuai dengan revisi dari *client* jika ada perubahan.
5. Eksekusi di lokasi : Tahap eksekusi ini merupakan tahap akhir setelah mendapatkan *approval* dari *supervisor* dan akan lanjut eksekusi di lokasi *client*.

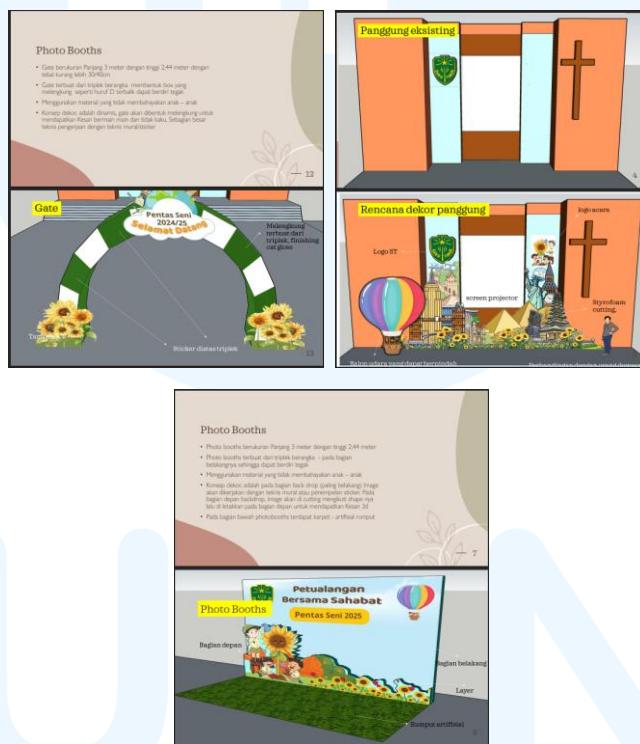
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Pada masa magang di Windu Production, penulis berperan sebagai *designer* dan *Team Production* yang bertanggung jawab atas pembuatan asset, serta desain lainnya yang dibutuhkan pada *brief* juga ikut terlibat dalam tahapan produksi. Tahapan kerja diawali dengan analisis *brief* dari *supervisor* untuk mengidentifikasi kebutuhan visual, seperti tone warna, asset yang dibutuhkan

seperti apa, dan yang lainnya. Referensi gaya visual banyak diambil dari *platform* seperti Pinterest.

1. Tahap Brief

Pada *brief* TK Sang Timur, fokus utama penulis adalah membuat aset elemen visual untuk melengkapi kebutuhan dekorasi pada acara *graduation*. Aset visual yang dibuat untuk TK Sang Timur yaitu ikon dari beberapa negara, dan balon udara yang nantinya akan diletakkan di panggung, dan di *gate*



Gambar 3.3 *Brief* TK Sang Timur

Pada *brief* SD Sang Timur, fokus utama penulis adalah membuat aset elemen visual untuk melengkapi kebutuhan dekorasi pada acara *graduation*. Aset visual yang dibuat untuk kebutuhan SD Sang Timur yaitu teks dan logo yang dimana aset yang dibuat kebanyakan dibuat secara mandiri, kecuali aset logo sang timur itu sudah *eksisting* dan aset anak kecil itu mengambil dari *freepik*.



3.4 Brief SD Sang Timur

Pada *brief* TK dan SD Sang Timur, peletakkan karya itu sama di tiga lokasinya yang membedakan hanya aset untuk TK dan aset untuk SD. *Brief* ini juga sebagai acuan pekerjaan tim Windu Production mulai dari desain hingga ke tahap produksi dan harus sesuai dengan *brief* yang sudah diberikan

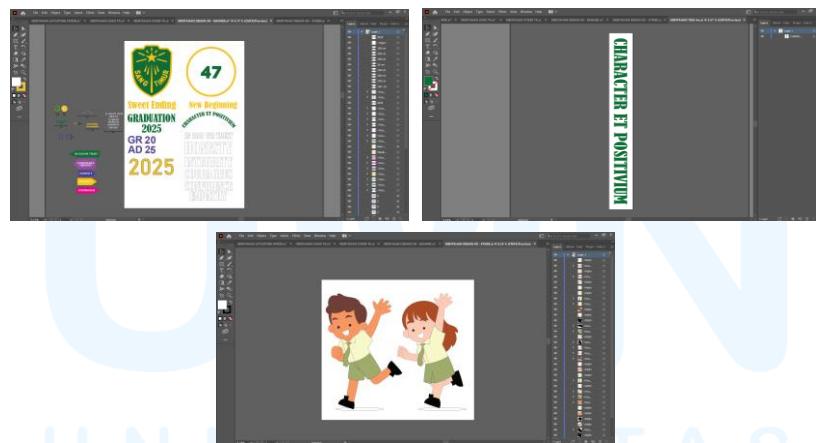
2. Tahap Desain

Di tahap desain untuk SD Sang Timur, penulis mengambil aset tersebut di *freepik* karena pada awalnya ada file *eksisting* terkait dengan ikon beberapa negara tersebut termasuk juga balon udara, tapi *low resolution*. Jadi, penulis menyarankan mengambil aset melalui *freepik* dan *supervisor* juga menyetujui akan hal itu dan tidak ada masalah untuk kedepannya. Setelah sudah menyiapkan aset-asetnya, penulis mulai mengganti warnanya dan menghapus objek pada beberapa aset untuk penyesuaian pada *brief*.



Gambar 3.5 Hasil Desain untuk TK

Pada Gambar 3.4, file “MENTAHAN STIKER TK” ukuran *artboard* nya yaitu 250 x 550cm, dari ukuran terbesar yaitu tinggi di 300cm dan lebar di 243cm, tujuan penulis menyatukan aset-aset pada satu *artboard* adalah agar nantinya pada saat proses cetak biaya bahannya tidak mahal dan lebih efisien dalam pengiriman *file* ke tempat cetak, nanti hasil cetakannya juga akan dipotong per ikon untuk di mal diatas multiplek. File “MENTAHAN LOGO TK” ukuran *artboard* nya adalah 300 x 200cm, karena memang arahan dari *supervisor* untuk ukuran logo dan ikon anak kecil itu lebarnya 170cm dan tingginya menyesuaikan, jadi penulis membuat *artboard* ukuran 300 x 200cm agar nantinya 2 asset itu bisa masuk dalam satu *artboard* dan tinggal siap naik cetak. File terakhir, yaitu “MENTAHAN LAYOUTING” menggunakan *artboard* dengan ukuran 1.100 x 700cm, dan penggunaan *grid system* juga harus disesuaikan dengan ukuran panggung yang ada di lokasi untuk memberi gambaran agar nantinya peletakan terkait masing-masing ikon negara pada saat di lokasi harus sesuai dengan desain.



Gambar 3.6 Hasil Desain untuk SD

Setelah itu, penulis melanjutkan membuat aset lain untuk kebutuhan *graduation* SD Sang Timur di Adobe Illustrator. Di *graduation* SD ini, penulis buat sendiri mulai dari teks, logo, banner, dan stiker, kecuali logo “Sang Timur” karena itu sudah *eksisting*. Penulis juga mengambil aset dari *freepik* untuk kebutuhan karakter anak kecil dan mengubah

warna seragamnya sesuai dengan seragam SD Sang Timur. Di Adobe Illustrator penulis membuat beberapa aset tulisan/teks yang nantinya akan diletakkan di beberapa titik. *Font* yang digunakan penulis adalah *font serif* dan *sans serif* sesuai dengan arahan *supervisor*, yaitu pilih *font* yang memiliki kemiripan sama yang ada pada *brief*, dan warna yang digunakan juga menyesuaikan dengan *brief*. Setelah mendapatkan *font* dan warnanya, penulis menunjukkan desainnya untuk mendapatkan *feedback* terkait dengan desain yang dibutukan, setelah dapat *approval* dari *supervisor*, penulis melakukan penyesuaian ukuran terkait *font* dan karakter anak kecil sesuai dengan *property* yang sudah dibuat oleh tim produksi agar nantinya ketika sudah naik cetak dan tinggal peletakkan stiker dan yang lainnya, akan sesuai dengan yang sudah dibuat dan tidak salah ukuran.

Gambar 3.5, file “MENTAHAN DESAIN SD – BANNER” ukuran *artboard* nya adalah 250 x 350cm untuk penyesuaian terkait dengan aset-aset yang sudah dibuat dan ingin naik cetak. Untuk ukuran masing-masing aset itu rata-rata ukuran lebarnya adalah 100cm dan tingginya itu menyesuaikan, kecuali pada aset “GRAD 2025” yang berwarna biru itu tingginya 26cm dan lebarnya menyesuaikan, karena aset itu nantinya akan diletakkan di multiplek yang sudah dibuat berbentuk dadu dan akan ditempel di sisi depan dengan ukuran yang sudah dibuat oleh tim produksi. Pada file “MENTAHAN DESAIN SD – STIKER” ukuran *artboard* nya adalah 160 x 150cm untuk penyesuaian agar aset 2 anak kecil muat dalam 1 *artboard*. Ukuran pada aset anak kecil yaitu dengan tinggi 120cm dan lebarnya itu menyesuaikan. File “MENTAHAN TEKS 4m” menggunakan *artboard* dengan ukuran 57 x 425cm, karena rata-rata ukuran mesin cetak digital standar pada umumnya memiliki batasan lebar sekitar 3 meter, jadi untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan pada saat proses cetak, penulis membalik posisinya dan pada hasil cetakannya juga tidak akan berubah nantinya.

Setelah itu, seluruh desain langsung proses cetak dengan bahan stiker, *banner*, dan ketika sudah jadi langsung di mal diatas *Styrofoam* untuk memberikan *looks* timbul, dan terakhir yaitu peletakkan di *property* yang sudah dibuat oleh tim produksi.

3. Tahap Eksekusi di Lokasi

Pada tahap eksekusi di lokasi, hanya ada beberapa revisi *minor* langsung dari penyelenggara acara Pentas Seni TK Sang Timur terkait dengan posisi peletakkan karya seperti posisi *center* pada *gate* dan posisi-posisi peletakkan karya yang ada di panggung agar terlihat lebih efisien dan tidak terlalu mepet dengan karya lain.



Gambar 3.7 Hasil Set TK Sang Timur

Pilar identifikasi pada Desain Komunikasi Visual diterapkan dalam perancangan visual Pentas Seni TK/SD Sang Timur. Desain berfungsi untuk membangun identitas acara dan institusi pendidikan. Tujuannya untuk menciptakan lingkungan yang ramah, edukatif, dan sesuai dengan dunia anak-anak dari penggunaan warna yang cerah, ilustrasi anak-anak, dan ikon dari berbagai negara. Identitas visual Pentas Seni Sang Timur juga membantu membedakan acara pentas seni ini dengan acara yang serupa.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Pada masa magang di Windu Production, proyek tambahan yang penulis pilih adalah proyek yang diberikan langsung oleh *supervisor* selama proses magang. Pemberian *brief* dilakukan *print out* dikertas HVS agar seluruh anggota tim Windu Production bisa membaca *brief* secara bersama dan bisa langsung diskusi terkait proses bekerja nantinya. Dari semua tugas yang telah diselesaikan, penulis memilih empat proyek yang relevan dengan proses kerja dan penerapan ilmu DKV.

3.3.2.1 Proyek Festival Kali Pasir

Pada masa magang di Windu Production, di proyek Festival Kali Pasir ini penulis berperan sebagai *Designer* dan *Team Production* yang bertanggung jawab atas desain yang dibutuhkan dan penggerjaan produksi terkait *property* yang dibutuhkan.

1. Tahap Brief

Tahapan kerja diawali dengan *brief* dari *supervisor* untuk mengidentifikasi apa saja yang dibutuhkan dan apa yang harus dikerjakan, seperti bahan-bahan yang digunakan, teknis penggerjaan, ukuran bahan produksi dan juga *finishing* akhirnya seperti apa.



Gambar 3.8 *Brief* Festival Kali Pasir

Pada *brief* Festival Kali Pasir ini, fokus utama penulis adalah ikut serta dalam produksi terkait pembuatan properti-properti yang

dibutuhkan pada Festival Kali Pasir ini. Penulis juga melakukan desain terhadap aset-aset yang dibutuhkan karena *mostly* aset untuk Festival Kali Pasir ini adalah aset *eksisting*, jadi penulis hanya *follow up file eksisting* tersebut ke tempat percetakan yang nantinya cetakan tersebut akan di mal diatas multiplek.

2. Tahap Desain

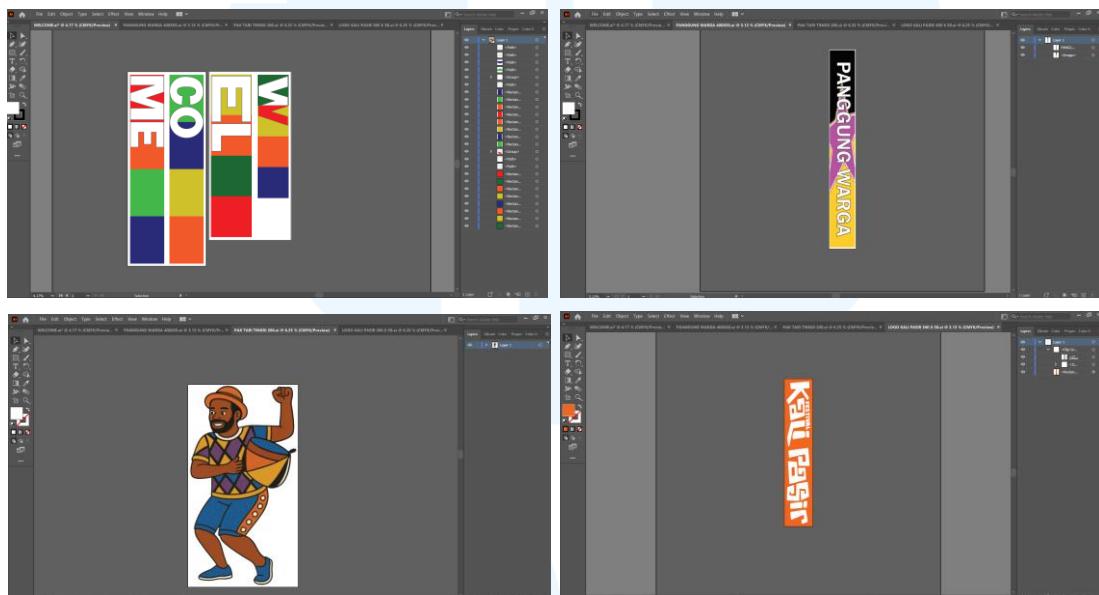
Sebelum mulai desain terkait dengan desain yang dibutuhkan, penulis harus mencetak terlebih dahulu *file eksisting* agar nantinya setelah dicetak bisa langsung dicicil oleh tim produksi untuk penyesuaian ukuran dan penempelan cetakannya ke bahan-bahan yang sudah dibuat.



Gambar 3.9 kumpulan *File Eksisting* Festival Kali Pasir

Dari beberapa *file eksisting* Festival Kali Pasir, ukurannya berbeda tiap file. *File* wajah “Ali Sadikin” dan “Raden Saleh” yang terbagi menjadi 6 bagian pada masing-masing tokoh itu berukuran 65 x 65cm per bagian yang nantinya akan dicetak stiker dengan bahan *vinyl* cina dan di mal diatas box dengan bahan multiplek dan akan dijadikan *game* interaktif. *File* “Raden Saleh” yang sedang

duduk itu berukuran 105 x 150cm yang nantinya akan dicetak stiker dengan bahan *vinyl cina*. File “*neon sign*” itu berukuran 100 x 100cm akan dicetak dengan bahan *flexy backlite* dengan *notes* “dilebihkan putihnya 2cm” agar nantinya ketika proses penempelan pada *property* yang sudah dibuat akan aman dan presisi. File “sayap panggung” itu berukuran 206 x 110cm yang akan dicetak dengan bahan *flexy korea*. Terakhir, file “*gate booth*” itu berukuran 244 x 60cm yang akan dicetak stiker dengan bahan *vinyl cina*.



Gambar 3.10 Hasil Desain Festival Kali Pasir

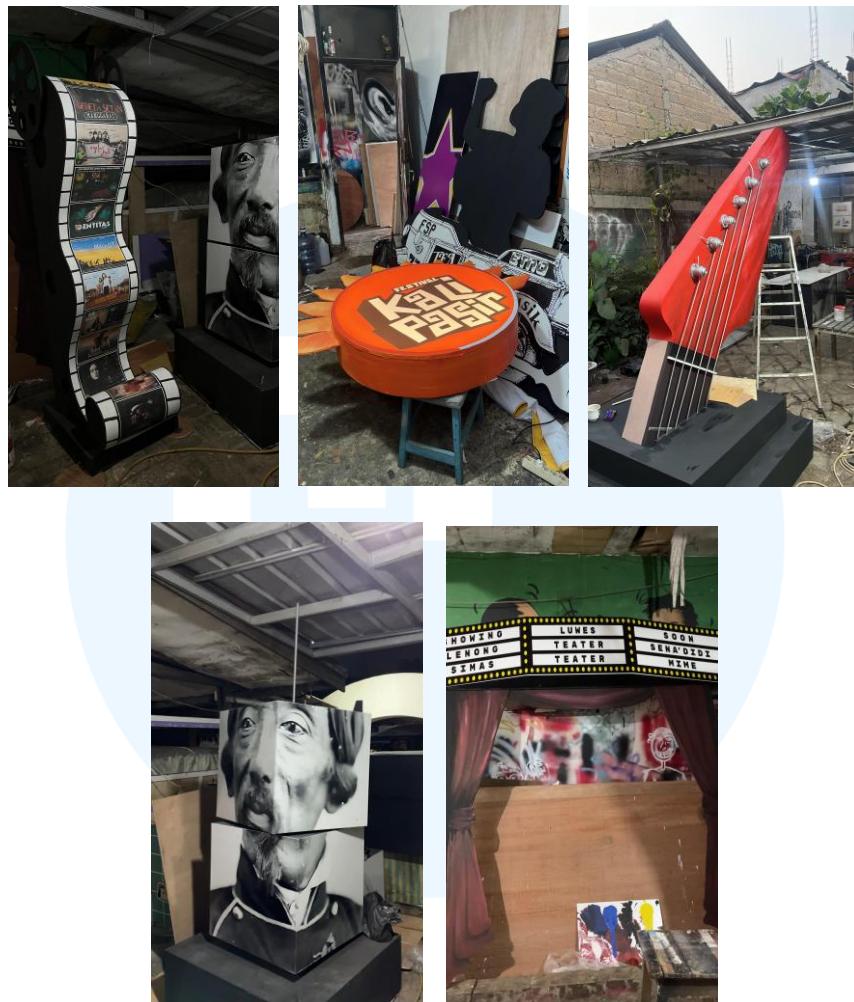
Pada file “*WELCOME*”, itu dibagi menjadi 2 *artboard*. *Artboard 1* aset “*WEL*” dengan ukuran 257 x 125cm, *artboard 2* aset “*COME*” berukuran 297 x 120cm, yang nantinya akan dicetak dengan bahan *flexy korea*. Penulis membuat teksnya menggunakan *Pen Tool* karena harus ada penyesuaian tiap huruf yang nantinya akan diletakkan di kubus dan akan menutupi 4 sisi kubus tersebut hingga hasil akhirnya ketika disusun akan kelihatan jelas tulisan “*WELCOME*”. Penggunaan *colour palette* pada *background* itu sesuai dengan yang ada pada *brief*, jadi acuan warna semua sesuai

dengan yang ada pada *brief*. File “Panggung Warga” menggunakan *artboard* berukuran 405 x 55cm dan akan dicetak dengan bahan *flexy korea*, dan menggunakan *font* “*Franklin Gothic Demi*” karena memang tidak ada ketentuan khusus untuk memakai jenis *font* tertentu.

File “Pak Tari” menggunakan *artboard* dengan ukuran 205 x 112cm, karena memang disesuaikan dengan ketinggian dari “Pak Tari” tersebut dengan tinggi 200cm sesuai dengan *brief* dan untuk sketsanya tidak ada karena memang arahan dari *supervisor* secara langsung untuk mengganti warna topinya saja menjadi warna coklat dan disarankan untuk menggunakan AI saja terkait perubahan warna topinya dan nantinya akan dicetak dengan bahan stiker *vinyl* lalu di mal diatas multiplek. File “Kali Pasir” menggunakan *artboard* dengan ukuran 300 x 58cm dan akan dicetak dengan bahan *flexy korea* juga akan diletakkan diatas multiplek.

3. Tahap Proses Produksi

Pada tahap ini, penulis juga ikut serta dalam produksi terkait Festival Kali Pasir yang dimana ikut serta dalam mengecat properti-properti, memasang hasil cetakan dari *file eksisting* dan desain yang dibuat oleh penulis, dan melakukan *finishing* bersama dengan tim Windu Production terkait dengan properti-properti yang sekiranya *looks* nya masih kurang bagus.



Gambar 3.11 Proses Produksi Festival Kali Pasir

Gambar 3.11 diatas merupakan bagian dari proses produksi penulis bersama dengan tim Windu Production terkait pekerjaan Festival Kali Pasir, dan hasil *display* nya tidak sempat untuk di dokumentasikan karena beberapa hal, termasuk waktu *set display* nya di malam hari karena acara Festival Kali Pasir akan diadakan esok paginya.

Penulis menerapkan pilar DKV informasi dalam proyek Festival Kali Pasir dengan membuat elemen visual yang menampilkan tokoh-tokoh sejarah seperti Raden Saleh dan Ali Sadikin. Elemen tersebut berfungsi sebagai media komunikasi visual untuk memperkenalkan nilai sejarah dan budaya kepada pengunjung

festival. Ukuran visual yang besar, tipografi yang jelas, dan sistem display interaktif membuat informasi bisa diterima dengan cepat di ruang publik, sekaligus meningkatkan daya tarik pengunjung.

3.3.2.2 Proyek Maket Gunung Madu Plantations (GMP HORIZONS)

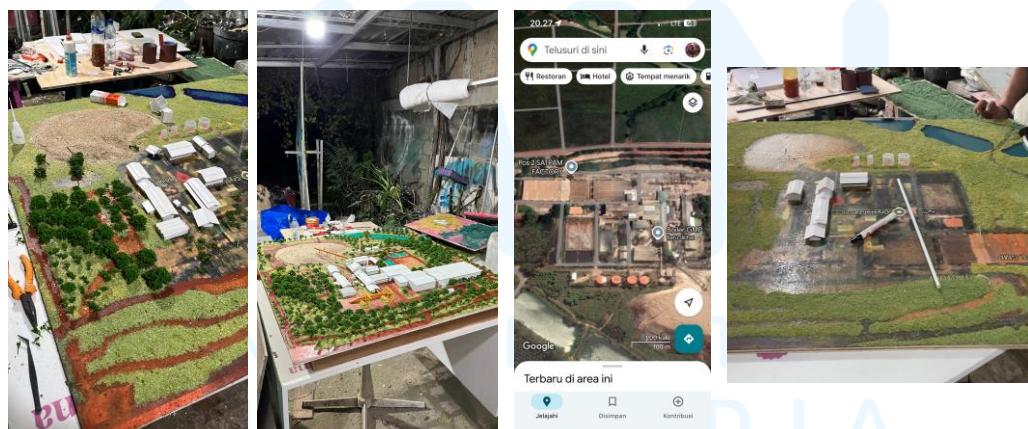
Pada masa magang di Windu Production terkait proyek Maket GMP HORIZONS, penulis berperan sebagai *team production* karena penulis hanya fokus pada produksi maket bersama tim Windu Production.

1. Tahap Brief

Supervisor memberikan *brief* secara langsung dan *google maps* GMP HORIZONS akan menjadi acuan kerja tim Windu Production terkait dengan produksi maket untuk GMP HORIZONS.

2. Tahap Proses Produksi

Di tahap ini, Proses diawali dengan mencetak stiker *maps* “GMP HORIZONS” karena memang arahan dari *supervisor* acuannya dari *maps*, lalu diletakkan diatas multiplek, setelah itu penulis dan tim dapat gambaran terkait peletakan dari masing-masing properti.



Gambar 3.12 Proses produksi maket

Selanjutnya, mewarnai serbuk kayu dengan campuran cat warna hijau untuk memberikan aksen rumput di maket, dan “jalanan” di

cat warna coklat. Bangunan dibuat menggunakan bahan PVC yang dibuat oleh *team production* yang lain lalu dibentuk menjadi bangunan-bangunan yang ada pada GMP HORIZONS. Wilayah “danau” dibuat menggunakan resin lalu di cat dan di *clear gloss* agar memberikan *looks* mengkilap.

Setelah peletakan rumput sudah menyeluruh, penulis mulai meletakkan pohon-pohon dibagian rumput secara menyeluruh dan juga membuat gunung madu nya dari bahan poliuretan dan dibentuk menjadi gunung, lalu ditabur serbuk kayu untuk memberikan *looks* gunung sesuai dengan yang ada pada *maps* “Gunung Madu Plantations”. Selanjutnya, peletakkan bangunan-bangunan yang sudah dibuat untuk menyesuaikan maket, mulai dari bangunan yang kecil hingga yang besar.

3. Tahap *Display*

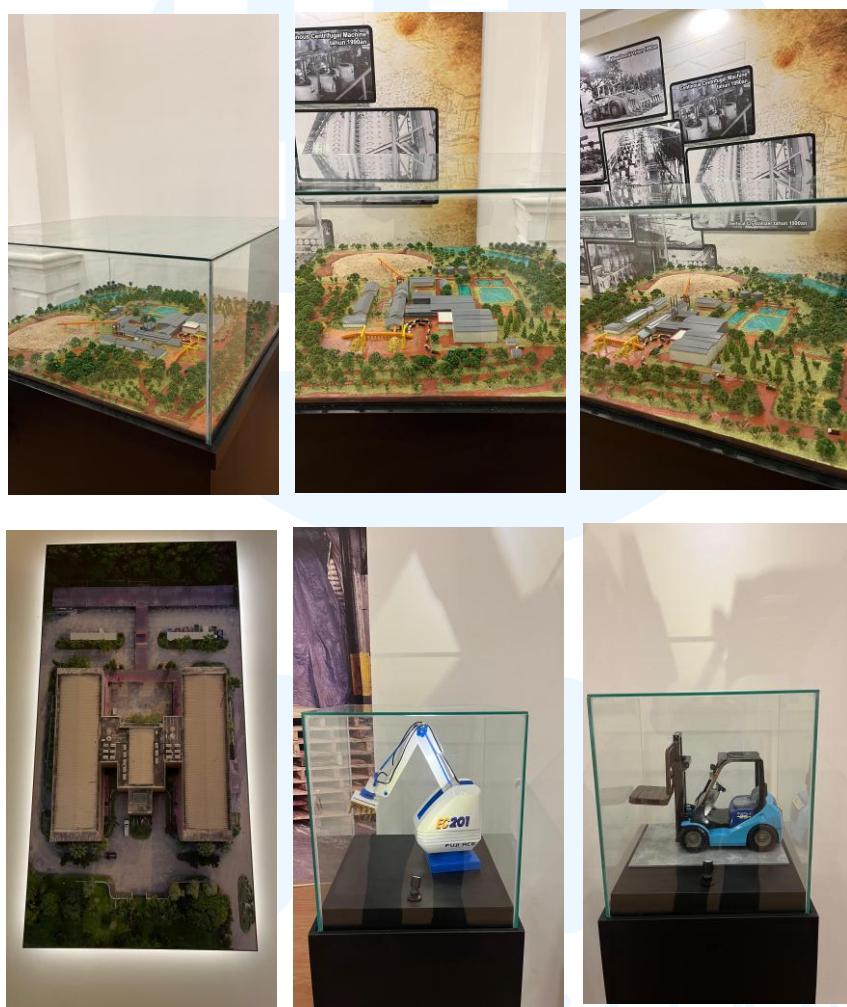
Saat penulis dan 2 tim Windu Production lainnya tiba di Lampung, langsung bertemu dengan *Person In Charge* (PIC) GMP HORIZONS nya untuk meminta *approval* terkait dengan maket yang sudah dibuat.



Gambar 3.13 *Display Before Revisi*

PIC dan atasannya sudah melihat maket, ada beberapa revisi bangunan yang harus di *takeout* dan digantikan dengan pepohonan

saja. Penulis dan tim Windu Production langsung melakukan revisi tersebut bersama dan akan langsung menunggu jawaban dari PIC keesokan harinya. Besoknya, ada revisi lagi dari PIC nya yaitu area yang masih terlihat ada sedikit *space*, ditaruh pepohonan saja agar terlihat lebih padat, penulis dan tim langsung melakukan revisi tersebut.



Gambar 3.14 Final Display After Revisi

Setelah semua sudah di *approve* oleh PIC, Penulis dan tim mulai meletakkan maket, *forklift*, *excavators*, dan bangunan “H” dan langsung menutupnya dengan kaca layaknya di museum, juga menyerahkan Berita Acara Serah Terima (BAST) terkait dengan

pekerjaan “Maket” GMP HORIZONS untuk meminta tanda tangan dari PIC nya.

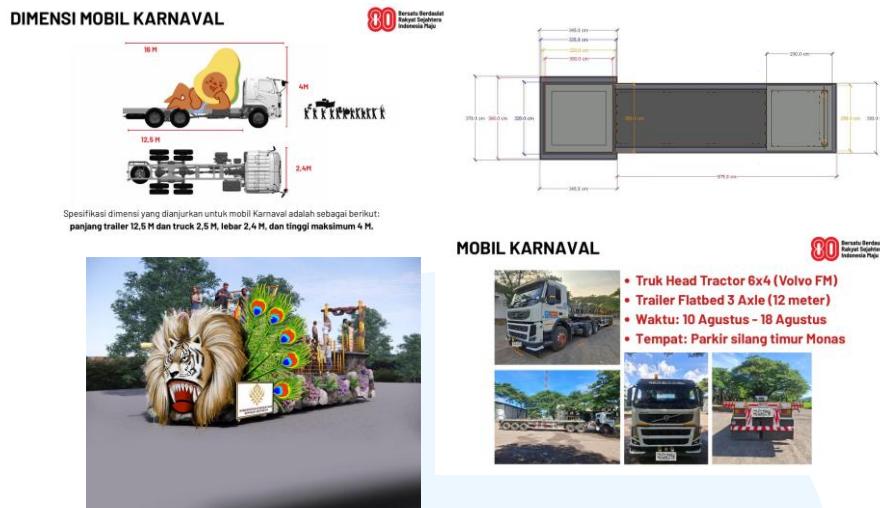
Perancangan maket GMP Horizons ini menerapkan pilar Desain Komunikasi Visual sebagai media informasi. Maket berfungsi sebagai sarana komunikasi visual untuk menyampaikan informasi mengenai Gunung Madu Plantations kepada pengunjung museum. Elemen visual seperti pembagian area, jalur jalan, dan peletakan bangunan dirancang agar memudahkan audiens memahami struktur wilayah secara cepat dan jelas. Maket mampu menyederhanakan informasi kompleks menjadi visual yang mudah dipahami, sehingga pesan bisa tersampaikan secara efektif.

3.3.2.3 Proyek Mobil Karnaval 17 Agustus Kementerian Kebudayaan

Pada masa magang di Windu Production terkait proyek Mobil Karnaval 17 Agustus Kementerian Kebudayaan, penulis berperan sebagai *team production*. Karena memang arahan dari *supervisor* kepada seluruh tim Windu Production untuk menjadi *team production* karena tidak ada desain yang dibutuhkan dan harus ikut serta dalam proyek mobil karnaval 17 Agustus Kementerian Kebudayaan ini.

1. Tahap Brief

Tahapan diawali dengan *brief* yang diberikan oleh *supervisor* kepada tim Windu Production sebagai acuan kerja terkait dengan proyek Mobil Karnaval 17 Agustus Kementerian Kebudayaan. Mulai dari ukuran dimensi mobil, acuan dekorasinya, material yang dipakai, hingga tugas-tugas yang diberikan oleh *supervisor* kepada tim Windu Production.



Gambar 3.15 Brief Mobil Karnaval

Pada *brief* Mobil Karnaval 17 Agustus Kementrian Kebudayaan ini, fokus utama penulis adalah ikut serta dalam produksi terkait pembuatan properti-properti yang dibutuhkan pada mobil karnaval ini bersama tim Windu Production.

2. Tahap Produksi

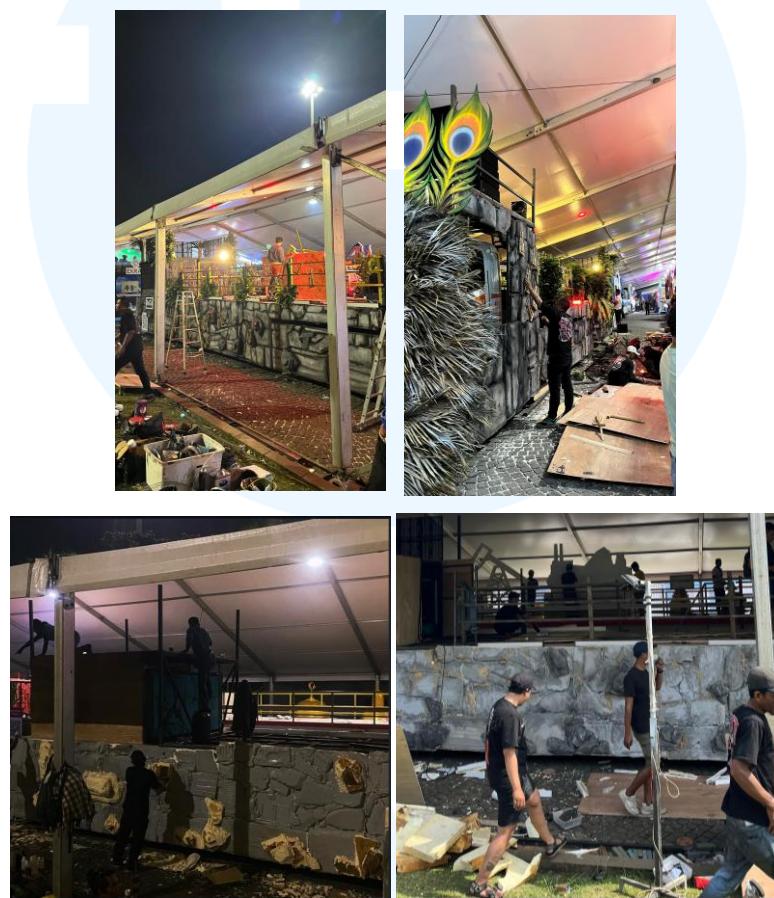
Produksi dimulai dari pengumpulan poliuretan-poliuretan yang nantinya digunakan untuk memberikan *looks* bebatuan yang nempel di mobil karnaval sampai pembentukan visual muka barong menggunakan *styrofoam* di lingkungan Windu Production.



Gambar 3.16 Proses Produksi di Ruang Lingkup Windu Production

Proses pembentukan poliuretan menjadi seperti bebatuan itu awalnya poliuretan dipotong menjadi beberapa bagian hingga

banyak, lalu ditempelkan di setiap sisi mobil karnaval tersebut yang dimana pada tiap sisi mobil sudah ada besi yang ditimpak dengan multiplek. Jadi poliuretan-poliuretan itu ditempel diatas multi tersebut dengan cara di *screw* atau skrup dengan alat bor agar menempel ke multiplek, ini dilakukan secara menyeluruh sampai bagian sisi mobil terpenuhi dengan poliuretan.



Gambar 3.17 Proses Produksi di Monas

. Setelah poliuretan sudah tertempel semua di setiap sisi mobil, selanjutnya itu ngecat poliuretan-poliuretan tersebut menggunakan warna putih, hitam, dan abu hingga menyerupai warna batu pada umumnya. Proses ini memakan waktu lebih banyak dibanding dengan proses yang lainnya. Lalu, penulis dan tim Windu

Production yang lainnya mewarnai muka barong yang diletakkan dibagian sisi depan mobil menggunakan kuas dan cat. Selain itu penulis juga terlibat dalam membentuk bulu burung merak dari bahan busa hati. Setelah terbentuk menyerupai bulu burung merak, penulis dan tim Windu Production lainnya juga harus mewarnai busa hati tersebut sampai menyerupai warna bulu burung merak yang asli.

3. Tahap Final

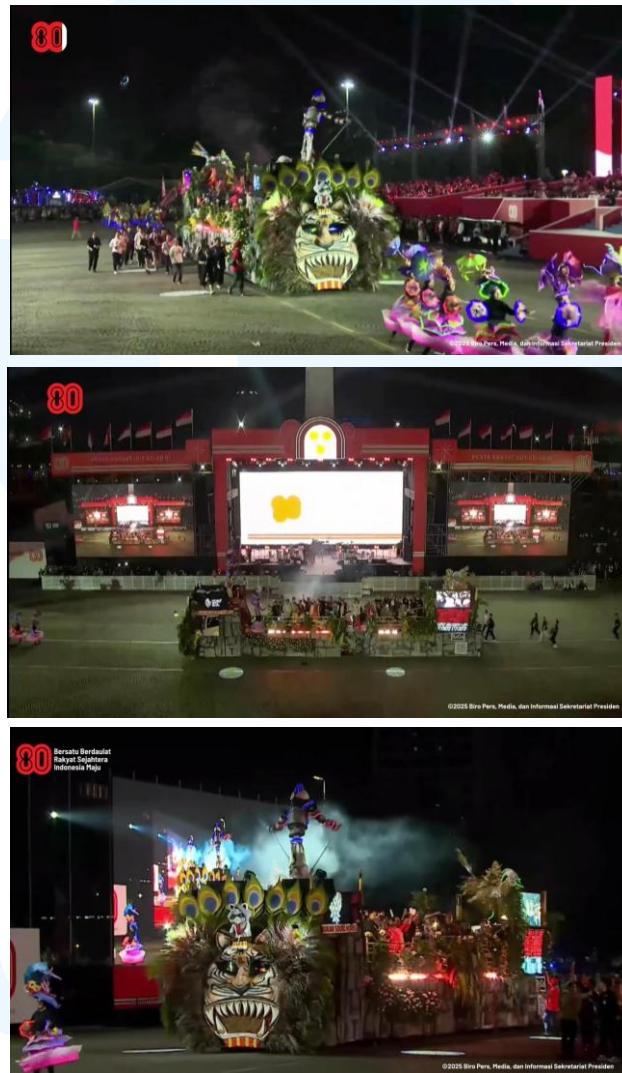
Di tahap *final* ini yang dilakukan penulis dan tim Windu Production yaitu peletakan tanaman-tanaman di beberapa *spot* diantara bebatuan-bebatuan tersebut sebagai aksen pemanis dan pelengkap terkait produksi mobil karnaval Kementerian Kebudayaan ini. Penulis dan tim juga mewarnai daun-daun menggunakan pilok dan warnanya yang dipakai adalah *silver* dan *gold*. Lalu, ditempelkan disekitaran wajah barong untuk memberikan *looks* rimba.



Gambar 3.18 Hasil Final Mobil Karnaval

Di tahap *finishing*, tim Windu Production sebagian ada yang menambahkan *detail-detail* yang sekiranya *looks* nya kurang, dan sebagian ada yang memasang karpet diatas mobil karnaval karena

nantinya anggota-anggota yang terlibat dalam Kementerian Kebudayaan akan naik ke mobil dan akan mengelilingi Jl. M.H. Thamrin untuk melakukan karnaval bersama dengan mobil-mobil karnaval kementerian lainnya.



Gambar 3.19 Hasil Final Ketika Mulai Melakukan Karnaval

Sumber : Youtube Sekretariat Presiden

Dalam proyek Mobil Karnaval 17 Agustus Kementerian Kebudayaan menggunakan pilar DKV promosi dalam perancangan visual yang dirancang untuk menarik perhatian publik dan menumbuhkan semangat perayaan kemerdekaan. Visual mobil

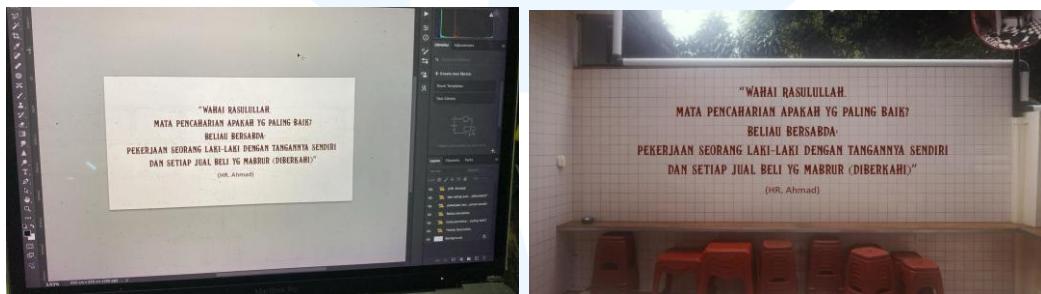
karnaval berfungsi sebagai alat untuk mempromosikan nilai budaya dan rasa nasionalisme sambil memberikan kesan monumental dan emosional.

3.3.2.4 Proyek Mural Stencil Bubur Hj. Furoda

Pada masa magang di Windu Production terkait proyek Mural *Stencil* Bubur Hj. Furoda, penulis berperan sebagai *team production*.

1. Tahap *Brief*

Karena *supervisor* penulis dan *owner* Bubur Hj. Furoda kerabat lama, jadi tidak ada *brief* yang begitu spesifik terkait dengan mural *stencil* ini. *Supervisor* memberitahu secara langsung kepada penulis dan tim Windu Production lainnya bahwa akan ada proyek mural di Bubur Hj. Furoda dan juga desain *eksisting* dari tim desain *owner* Bubur Hj. Furoda



Gambar 3.20 File *Eksisting* dari Tim Desain Bubur Hj. Furoda

Penulis dan 1 orang dari tim Windu *Production* follow up file *eksisting* untuk dicetak *banner* dan nantinya akan di *cutting* per hurufnya.

2. Tahap Proses *Cutting* dan Mural *Stencil*

Proses cutting dilakukan di ruang lingkup Windu Production dan keesokan harinya menuju ke lokasi Bubur Hj. Furoda untuk mulai mural *stencil*. Penulis dan rekannya mulai melakukan proses awal *stencil* yaitu dengan menempelkan *banner* ke tembok sebagai media

muralnya dan mulai proses pilok per kata nya, pilok yang digunakan berwarna merah sesuai dengan *file eksisting*.



Gambar 3.21 Proses *Cutting* dan Mural *Stencil*

Tahapan proses ini dilakukan dengan hati-hati terkait dengan proses *cutting* per huruf menggunakan *cutter* dan juga proses *stencil* dengan media tembok keramik membuat *banner* susah nempel di tembok karena teksturnya yang licin. Jadi harus banyak menempelkan lakban di banyak titik agar tidak jatuh, dan tidak bergeser.

3. Tahap Revisi

Setelah selesai mural seluruh kalimatnya, keesokan harinya diinfokan oleh *owner* kalo hasil mural di hari sebelumnya itu luntur dan ada yang terkelupas, karena memang *after* penulis dan tim melakukan mural dihari yang sama itu sorenya turun hujan, dan baru ter *notice* di keesokan harinya. Jadi, penulis dan tim harus balik lagi ke Bubur Hj. Furoda untuk melakukan revisi di beberapa kata keesokan harinya.



Gambar 3.22 Laporan dari Owner Bubur Hj.Furoda

Setelah menerima info tersebut, penulis dan tim mempersiapkan alat-alat yang akan dipakai di esok hari untuk melakukan revisi mural *stencil* terkait huruf yang luntur dan terkelupas.

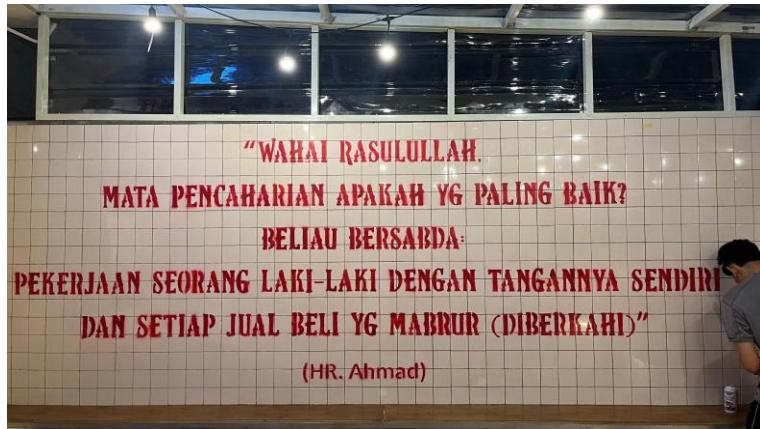
4. Tahap Final

Penulis dan tim Kembali datang ke Bubur Hj. Furoda keesokan harinya untuk melakukan revisi terkait huruf dan kata yang luntur bahkan terkelupas karna hujan. Penulis dan tim mulai melakukan revisi per hurufnya menggunakan *cuttingan* huruf yang kemarin dipakai.



Gambar 3.23 Hasil *Before Revisi*
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 3.23 diatas merupakan dokumentasi setelah selesai mural *stencil* selesai sebelum adanya revisi terkait huruf yang luntur dan terkelupas karena hujan.



Gambar 3.24 Hasil Final After Revisi

Terkait *finishing*, penulis dan tim merapikan noda-noda pilok yang menyebar menggunakan cutter dengan cara di gesek perlahan dan hati-hati karna media nya adalah keramik yang riskan terhadap gesekan. Setelah selesai revisi, penulis dan tim melakukan *finishing* tambahan menggunakan pilok *clear doff*. Setelah itu, *owner* Bubur Hj. Furoda *approved* terkait revisian yang dilakukan penulis dan tim.

Pada proyek mural stencil Bubur H. Furoda, penerapan pilar DKV identifikasi terlihat dari fungsi mural sebagai penanda visual tempat usaha. Mural ini membantu membedakan Bubur Hj. Furoda dengan usaha bubur yang lain, melalui penggunaan tipografi dan susunan tulisan yang jelas dan mudah diidentifikasi pada jarak tertentu. Mural juga tidak hanya menambah nilai visual ke area toko, tapi juga membangun karakter dan membuat para pelanggan lebih ingat tempat bisnis.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Selama magang di Windu Production, ada beberapa kendala yang penulis pernah alami baik pada tahap desain maupun produksi. Setiap proyek pasti punya teknik yang berbeda sehingga penulis harus melakukan penyesuaian dalam waktu singkat. Situasi pekerjaan di lapangan yang suka berubah menjadi tantangan

tersendiri juga untuk penulis. Karena itu, harus dilakukan berbagai solusi supaya pekerjaan tetap berjalan sesuai arahan *supervisor* dan kebutuhan *client*.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Penulis sebagai *designer* dan *team production* di Windu Production memiliki beberapa kendala yang dialami pada saat magang, yaitu:

1. Kurangnya pengalaman terkait produksi mulai dari penggunaan berbagai alat produksi, bahkan sampai teknik *finishing* yang harus presisi. Karena memang sebelumnya terbiasa pada desain digital, penulis pernah mengalami beberapa hasil potongan atau pengecatan yang kurang rapi
2. Komunikasi yang kurang jelas antar anggota atau miskom bisa menjadi penghambat pekerjaan yang dilakukan

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Berdasarkan kendala diatas, tentu saja ada solusi untuk mengatasi kendala tersebut, yaitu:

1. Penulis berusaha belajar langsung dari tim produksi dan juga *supervisor* terkait dengan teknik penggunaan alat dengan cara meminta arahan dari senior atau yang jauh lebih berpengalaman.
2. Penulis mulai menerapkan kebiasaan untuk mengkonfirmasi ulang instruksi ketika nantinya ada revisi mendadak yang disampaikan melalui *whatsapp* ataupun lisan, pekerjaan bisa berjalan lebih terarah dan tidak terjadi miskom lagi kedepannya.