



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

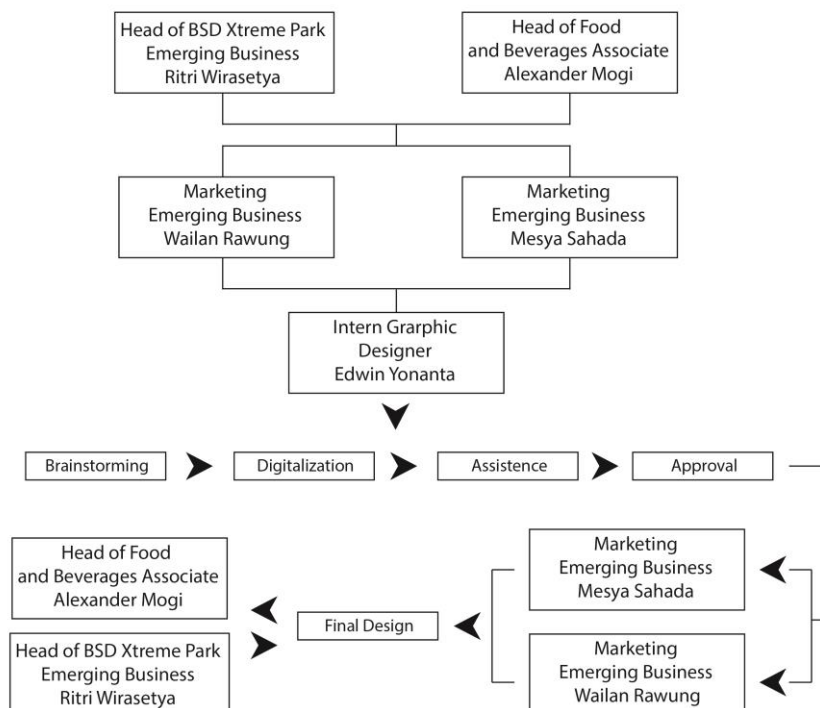
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

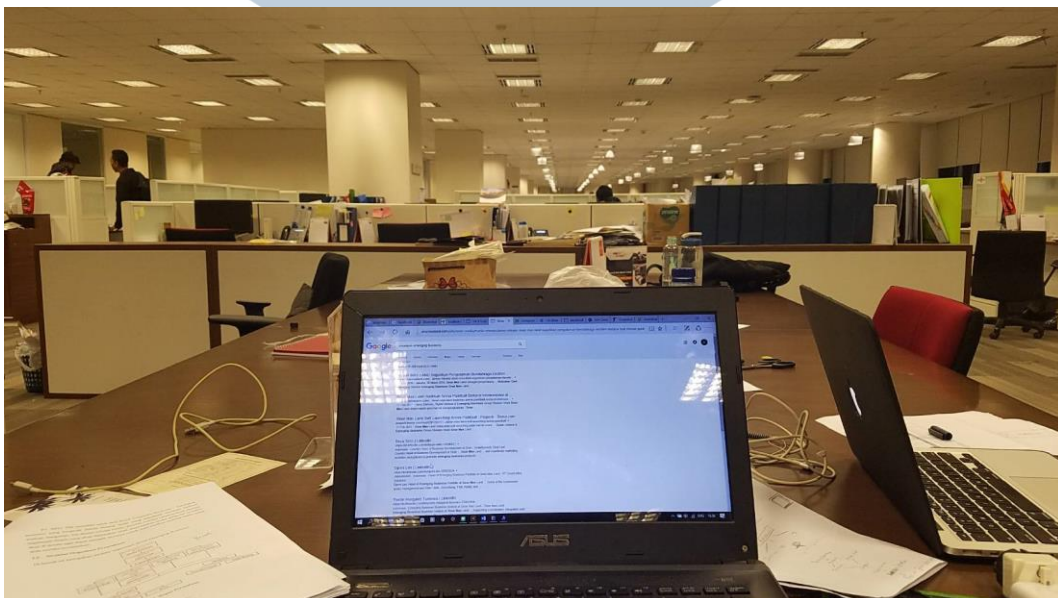
Selama proses pelaksanaan kegiatan kerja magang di perusahaan Sinarmas Land penulis ditempatkan sebagai seorang desainer grafis di bawah bimbingan Wailan selaku *Corporate Marketing Emerging Business*. Pada divisi ini, penulis bertanggung jawab dalam mendesain berbagai macam media promosi untuk *event* maupun promo yang dibutuhkan oleh 3 bisnis retail yang sedang dijalankan oleh divisi ini, yaitu BSD Xtreme Park, Wee Nam Kee, Dermaga Seafood Makassar. Media promosi yang dibuat berupa poster, *flyer*, umbul-umbul, brosur, *banner*, *web banner* untuk di *social media* dan lain-lain.

Berikut merupakan penggambaran kedudukan dan koordinasi penulis dalam melakukan kegiatan kerja magang di perusahaan Sinarmas Land:



N U S A N T A R A
Gambar 3.1. Bagan Koordinasi

Pada proses kerja magang seluruh design yang penulis buat berada di bawah pengawasan Wailan Rawung. Penulis mendapatkan brief melalui Ibu Ritri Wirasetya selaku *Head of BSD Xtreme Park* dan Pak Alexander Mogi selaku *Head of Food and Beverages Associate* yang kemudian diturunkan kepada Wailan maupun Mesya selaku *Marketing Emerging*. Melalui Wailan dan Mesya penulis mendapatkan Brief pekerjaan yang digunakan sebagai salah satu upaya untuk menaikkan penjualan dari produk yang ingin diinformasikan maupun dijual dengan menggunakan ilmu desain grafis. Setelah mendapatkan brief penulis melakukan proses kreatif, penulis kemudian mengasistensikan has yang teah dibuat ke Wailan maupun Mesya. Hasil yang sudah penulis design kemudian dibawa ke Ibu Ritri Wirasetya atau Pak Alexander Mogi. Hasil yang sudah jadi apabila ada revisi kemudian langsung di sampaikan ke penulis dan langsung di edit. Hasil final dari pekerjaan tersebut kemudian penulis berikan ke Wailan maupun Mesya melalui *email* dalam bentuk file. Jpg.



Gambar 3.2. Suasana Kerja

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tugas yang diberikan kepada penulis lebih banyak ke arah pembuatan media promosi, baik *banner*, *flyer*, *tent card*, *marketing kit*, *social media*, dll. Berikut

merupakan detail pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama menjalani kegiatan kerja magang di perusahaan Sinarmas Land.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek
1.	Minggu 1 (27 Februari – 3 Maret 2017)	<ul style="list-style-type: none"> • Design tent card for unilever (<i>Wee Nam Kee, Dermaga</i>) • Edit foto retouch • X Banner BSD Xtreme Park • Dokumentasi di BSD Xtreme Park
2.	Minggu 2 (6 Maret 2017 – 10 Maret 2017)	<ul style="list-style-type: none"> • Desain Mockup IG BSD Xtreme Park • Brainstorming logo R2C • Desain IG winner lomba Wee Nam Kie, Dermaga, BSD Xtreme Park • Tracing logo Milch • Edit Foto Marketing Planning
3.	Minggu 3 (13 Maret 2017 – 17 Maret 2017)	<ul style="list-style-type: none"> • Edit Foto Marketing Planning • Desain Time Attack Design (<i>Gokart, Bouldering, PaintBall</i>) • Desain Mailchimp Time Attack Design • Revisi
4.	Minggu 4 (20 Maret 2017 – 24 Maret 2017)	<ul style="list-style-type: none"> • Design Guideline R2c • Desain IG nyepi dermaga, BSD Xtreme Park, Wee Nam Kee • Edit Marketing power point • Design Ticket R2c • Design Lucky DIP for JCC
5.	Minggu 5 (27 Maret 2017 – 31 Maret 2017)	<ul style="list-style-type: none"> • Desain Flyer R2C • Desain Event Guideline R2C • Desain Baju R2C

		<ul style="list-style-type: none"> • Revisi
6.	Minggu 6 (3 April 2017 – 7 April 2017)	<ul style="list-style-type: none"> • Desain Flyer R2C • Desain Event Guideline R2C • Desain Baju R2C • Revisi
7.	Minggu 7 (10 April 2017 – 14 April 2017)	<ul style="list-style-type: none"> • Desain Mailchimp Dermaga & Wee Nam Kee • Revisi • Dokumentasi Kompas TV
8.	Minggu 8 (17 April 2017 – 21 April 2017)	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi Mailchimp Dermaga & Wee Nam Kee • Dokumentasi ANTV • Map Gokart
9.	Minggu 9 (24 April 2017 – 28 April 2017)	<ul style="list-style-type: none"> • Edit foto & Retouch video • Map Gokart • Revisi
10.	Minggu 10 (1 Mei 2017 - 9 Mei 2017)	<ul style="list-style-type: none"> • Desain kartu nama BSD Xtreme Park • Desain untuk pameran indofest • Edit Video • Revisi

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama proses kegiatan magang di Sinarmas Land. Penulis melakukan pekerjaan yang diberikan oleh atasan, baik itu tugas yang berat hingga ringan. Penulis mendapatkan briefing tugas yang diberikan oleh Wailan. Waktu yang diberikan pun menyesuaikan dari brief, ada yang dibutuhkan secara cepat maupun ada yang dikerjakan berkala. Penulis juga sempat mengerjakan beberapa pekerjaan kecil yang diberikan diluar dari Wailan Rawung diluar dari tanggung jawab divisi Emerging Bussiness seperti mengedit power point, tracing, mengedit foto, meresize, dan lain-lain

Setelah mendapatkan brief tugas yang di berikan oleh Wailan Rawung biasanya penulis melakukan tahap *brainstorming* untuk mencari referensi-referensi yang bisa menunjang desain dari penulis. Setelah mendapatkan ide dari referensi tersebut kemudian penulis melakukan sketsa secara manual maupun digital. Setelah melalui proses tersebut penulis kemudian langsung membuat desain yang telah disketsa. Elemen-elemen lain yang dijadikan sebagai sumber *file* yang diperlukan biasanya penulis cari di internet, maupun memakai logo yang sudah dibuat oleh desainer sebelumnya.

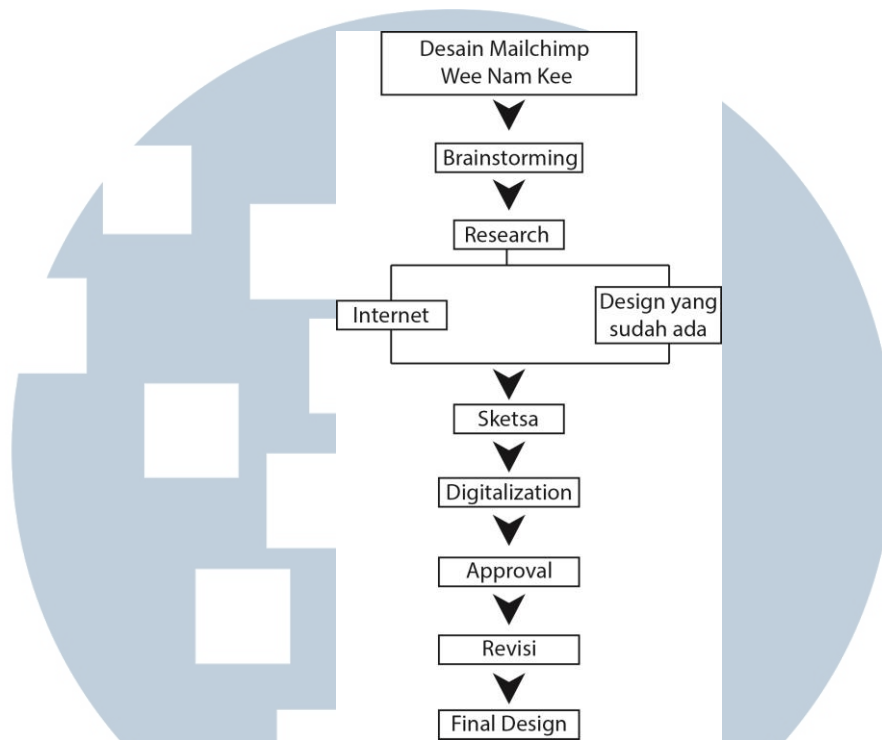
3.3.1. Proses Pelaksanaan

Berikut ini merupakan beberapa pekerjaan-pekerjaan yang dilakukan yang telah dibuat oleh penulis selama menjalani masa pelaksanaan kegiatan kerja magang dalam divisi Emerging Business Sinarmas Land.

1. Desain Mailchimp untuk Wee Nam Kee The Breeze.

Desain grafis digunakan sebagai salah satu bagian bagaimana mempromosikan suatu produk. Penulis diberi kepercayaan untuk mendesign sebuah rencana upaya promosi yaitu *Mailchimp*. Mailchimp merupakan sebuah perangkat yang berguna dalam menyediakan layanan untuk mengirimkan *email*. Perangkat tersebut digunakan sebagai salah satu bagian untuk mempromosikan salah satu usaha Emerging Bussiness yaitu Wee Nam Kee, dan Dermaga Seafood.

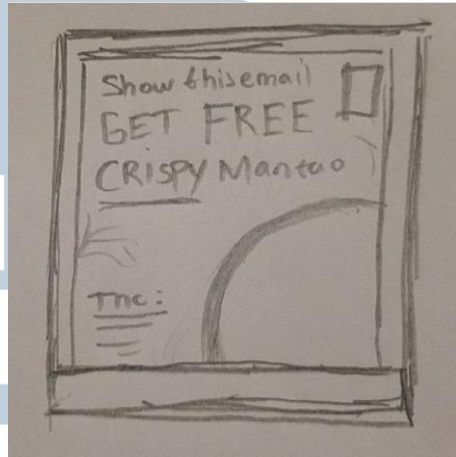
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.3. Flow Desain Wee Nam Kee

Sebelum proses mendesain penulis diberikan melakukan *briefing* dengan Mesya selaku atasan dari penulis. Pada proses tersebut kemudian penulis diarahkan untuk membuat desain *Mailchimp* untuk Wee Nam Kee. *Mailchimp* ini dibuat dalam rangka untuk menarik pengunjung untuk mengunjungi Wee Nam Kee. Setelah mendapat pesan dari Mesya, penulis langsung melakukan *brainstorming* dengan melakukan *riset* di internet maupun melihat design yang sudah ada. Setelah mendapatkan bayangan kemudian penulis mensketsa layout yang akan dibuat penulis.

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



Gambar 3.4. Sketsa Desain Wee Nam Kee

Setelah sketsa yang dibuat oleh penulis telah disetujui, penulis langsung mendesain pekerjaan ini dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator. Dalam pengerjaan media promosi ini penulis menemui beberapa kendala, yaitu kurang matangnya *copywriting* sehingga membuat penulis memikirkan dahulu *copywriting* yang cocok. Setelah mendapatkan *copywriting* yang cocok penulis kemudian memasukkannya ke *layout* yang sudah penulis buat. Setelah memasukkan semua kemudian penulis langsung meminta persetujuan dengan Mesya. Dari desain yang sudah penulis buat langsung di revisi oleh Mesya, untuk revisi yang kali ini penulis serta Mesya merundingkan bersama tentang besar kecil ukuran *copywriting* yang ada. Desain yang sudah diterima, kemudian langsung diberikan ke Pak Alex, pendapat dari beliau desain dari penulis sudah diterima, namun penulis harus mengganti menu dan gambar yang akan diberikan gratis dari Chicken Wing menjadi Crispy Mantao. Desain Akhir yang telah penulis buat kemudian langsung penulis berikan ke Mesya melalui *email* dengan file. Jpg.

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

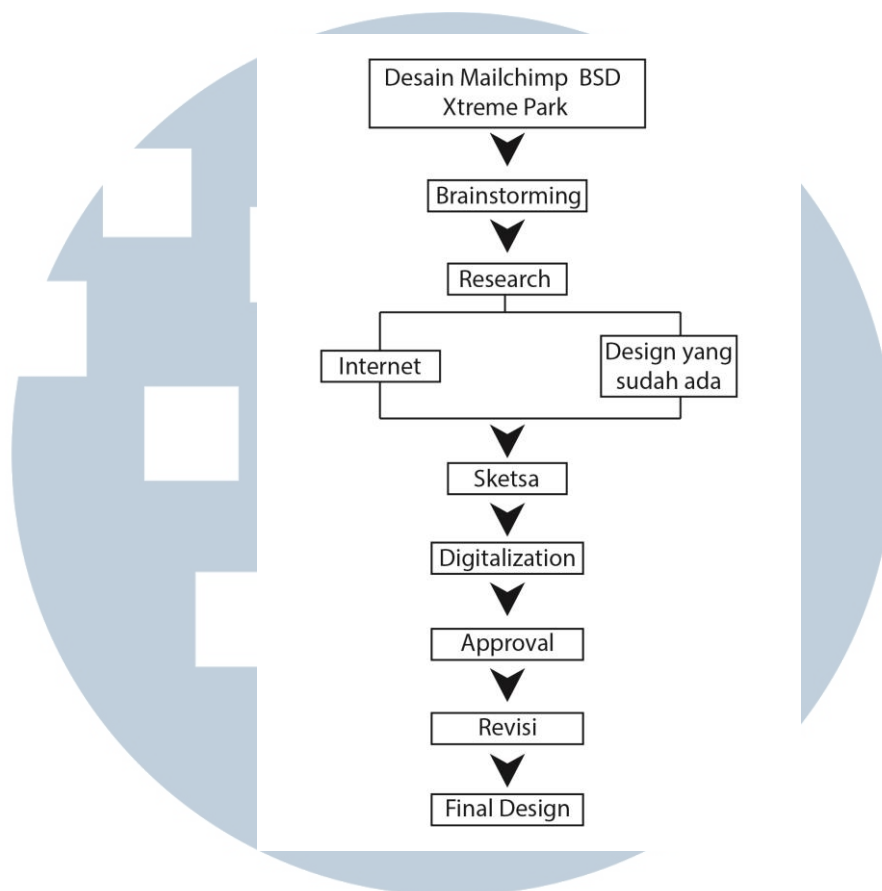


Gambar 3.5. Hasil Akhir Mailchimp Wee Nam Kee

2. Desain *Mailchimp* untuk BSD Xtreme Park

Dalam rangka meningkatkan *awareness* terhadap BSD Xtreme Park maka Mesya membuat sebuah promo diskon untuk para karyawan yang tergabung di Sinarmas Group. Pembagian *mailchimp* ini digunakan sebagai salah satu langkah untuk menaikkan *traffic* yang ada di BSD Xtreme Park. Berguna sebagai salah satu untuk menaikkan *awareness* yang ada terhadap BSD Xtreme Park.

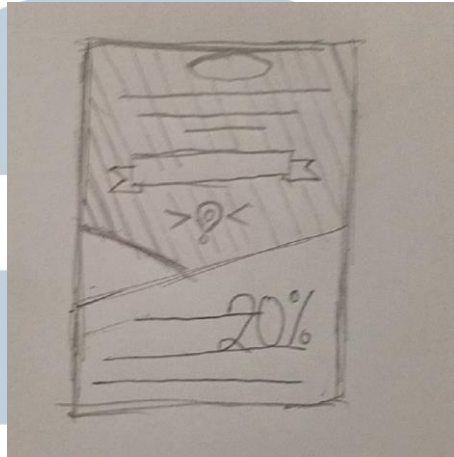
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.6. Flow Desain BSD Xtreme Park

Penulis diberikan kepercayaan untuk membuat sebuah desain yang digunakan untuk Sinarmas Group. Setelah mendapatkan brief mengenai tugas ini, hal pertama yang dilakukan penulis yaitu mencari inspirasi desain melalui *internet* dan desain yang telah ada sebelumnya. Penulis kemudian menggabungkan beberapa referensi untuk menciptakan sebuah desain baru untuk hal ini. Tanpa menghilangkan elemen dari desain sebelumnya, penulis kemudian melakukan sketsa yang digunakan untuk mendapatkan bayangan tentang desain yang akan dibuat.

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



Gambar 3.7. Sketsa Desain BSD Xtreme Park

Setelah sketsa disetujui penulis masuk ke dalam tahap pembuatan dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator untuk membuat desain *layout* dan elemen-elemen grafisnya. Setelah membuat desain *layout* nya kemudian penulis memasukan kata kata yang menjadi isi dari mailchimp tersebut. Melalui proses sketsa tersebut penulis kemudian langsung membuat dengan konten yang ada. Pada *brief* kali ini penulis diminta Mesya untuk memasukkan juga informasi informasi yang ada seperti direksi ke BSD Xtreme Park, serta Mesya juga ingin menambahkan beberapa gambar dari arena yang ada di BSD Xtreme Park. Pada projek ini penulis didampingi oleh Mesya dalam revisi ini. Dalam proses ini penulis bertukar pikiran dengan Mesya selaku pengawas lapangan pada projek tersebut. Desain akhir yang sudah selesai kemudian penulis kirim melalui *email* dengan jenis file.jpg.

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



Gambar 3.8. Mailchimp Layout Pertama

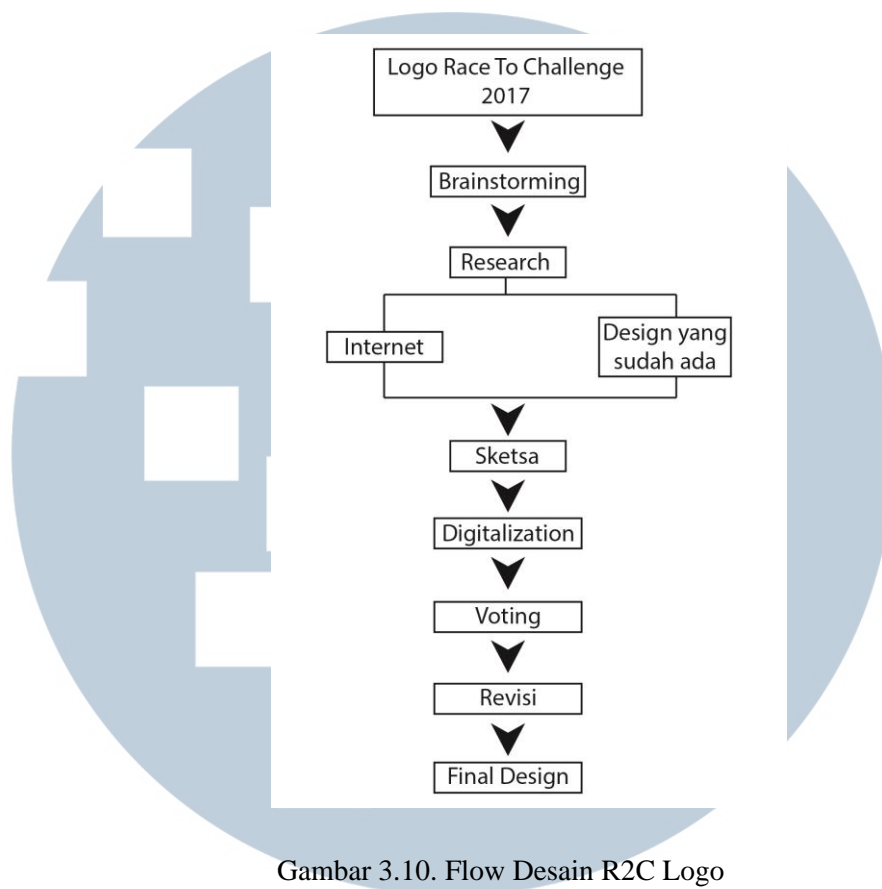
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.9. Hasil Desain Mailchimp BSD Xtreme Park

3. Desain Logo untuk *event* Race To Challenge 2017

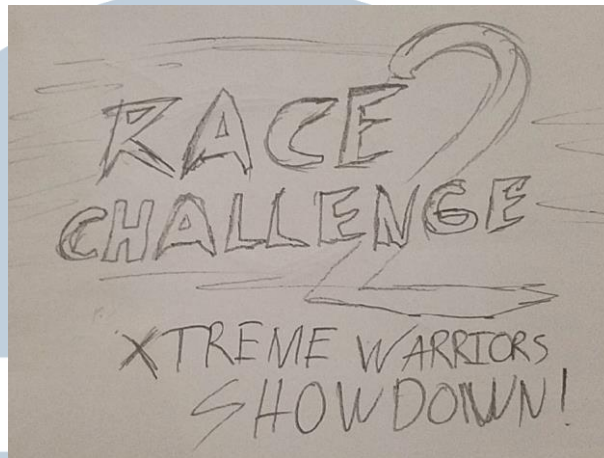
Kemudian penulis diberikan kepercayaan untuk membuat sebuah logo untuk acara event puncak Race To Challenge 2017. Disini penulis bekerja bersama teman desainer yang ada di Sinarmas Land. Setelah mendapatkan brief logo oleh Wailan, penulis langsung mencari inspirasi untuk membuat logo melalui *internet* dan melihat logo dari tahun sebelumnya. Pada desain logo kali ini penulis diminta oleh Wailan untuk merebranding logo sebelumnya menjadi logo yang baru yang lebih *fresh* dan disesuaikan dengan tema yang ada. Penulis dan rekan desainer kemudian langsung membahas tentang logo yang akan dibuat.



Gambar 3.10. Flow Desain R2C Logo

Race To Challenge 2017 merupakan sebuah acara tentang olahraga extreme yang ada di BSD Xtreme Park. Konsep yang dibawa adalah seputar olahraga extreme yaitu *warrior showdown*. Kami semua beserta *team* melakukan meeting bersama untuk *brainstorming* acara ini. Race To Challenge 2017 menggabungkan ketahanan, kecepatan, akurasi, dan kekompakan dalam programnya. Dengan memanfaatkan wahana yang ada di BSD Xtreme Park, Race To Challenge dibuat untuk setiap orang untuk dapat menantang dirinya dan menaklukkan setiap wahana yang ada di BSD Xtreme Park.

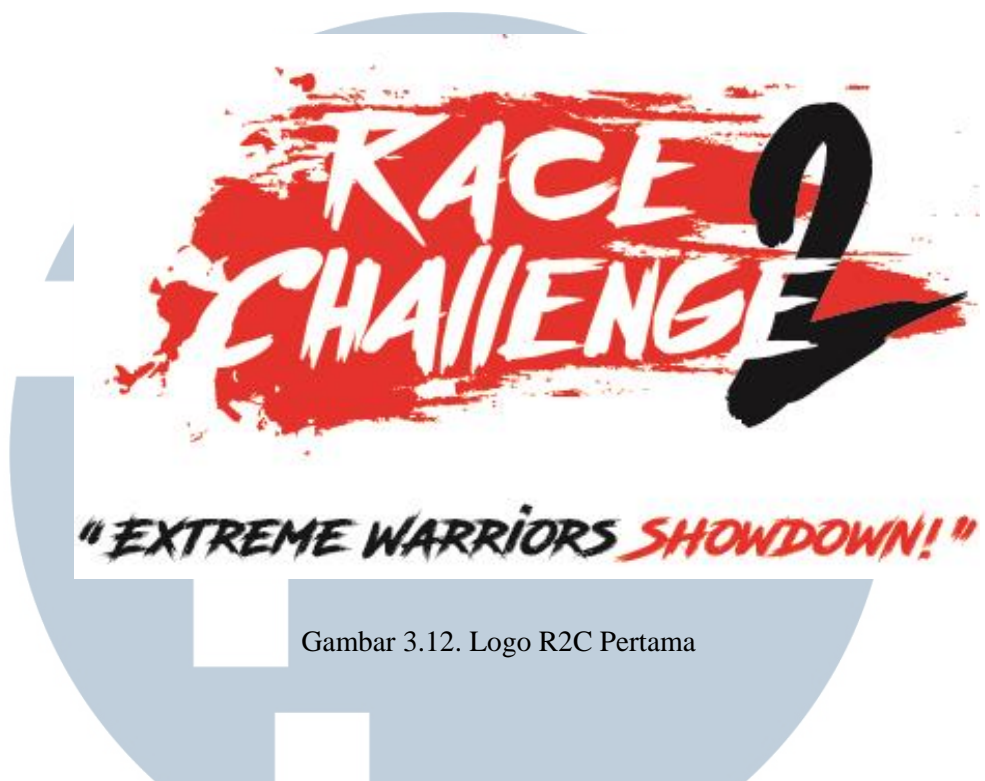
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.11. Sketsa Logo R2C

Setelah melihat inspirasi dan referensi logo yang ada tentang sebuah olahraga extreme, kemudian penulis langsung membuat sketsa sketsa yang dapat mewakili dari acara Race To Challenge 2017. Setelah membuat beberapa sketsa kemudian penulis langsung menunjukkan ke Wailan tentang alternatif alternatif logo yang ada. Setelah dilihat dan disetujui penulis langsung membuat logo melalui *software* Adobe Illustrator. Disini penulis kemudian mencari font yang sesuai dengan sketsa dan kemudian memodifikasinya. Logo yang telah dibuat penulis dengan rekan desainer yang ada kemudian langsung didiskusikan dengan Wailan. Dari beberapa logo yang dibuat oleh penulis dan rekan desainer penulis, kemudian diberikan saran oleh Wailan. Akhirnya setelah perdebatan diskusi dipilihlah 2 logo buatan penulis serta 2 logo buatan rekan penulis itu untuk di votingkan ke seluruh karyawan kantor yang ada di Emerging Bussiness. Desain final logo yang telah terpilih akhirnya dikembangkan lebih lanjut agar lebih sempurna. Desain yang sudah selesai kemudian dikirimkan ke Wailan melalui *file*. Jpg.

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

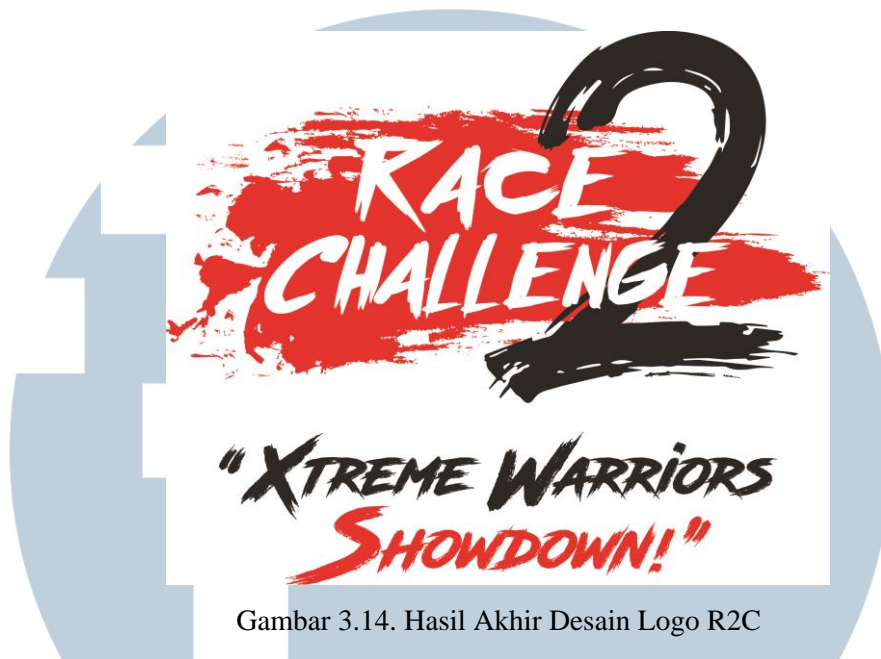


Gambar 3.12. Logo R2C Pertama



Gambar 3.13. Voting Logo R2C

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



Gambar 3.14. Hasil Akhir Desain Logo R2C

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Dalam kegiatan kerja magang di Sinarmas Land penulis menemui beberapa kendala yang menghambat kinerja selama kegiatan magang ada beberapa aspek diantaranya yaitu:

Dalam segi pribadi, selama kegiatan kerja magang penulis menemukan beberapa kendala yaitu secara *softskill* maupun dalam segi *hardskill*. Secara *softskill* pada pertama kali magang, penulis sedikit kesulitan untuk berinteraksi dengan karyawan yang ada, dikarenakan perbedaan jenjang usia yang lumayan jauh. Kesulitan itu berdampak ke aktifitas dari penulis yang sedikit susah untuk mencari inspirasi ke luar atau melalui internet. Untuk kendala dari segi *hardskill* berada pada permintaan dari kebutuhan marketing yang menginginkan adanya *video editing* yang membantu untuk mempromosikan unit dari Emerging Business tersebut. Oleh karena itu penulis kemudian belajar menggunakan *adobe premiere* yang digunakan untuk proses editing video.

Kemudian kendala yang kedua yang penulis temukan yaitu adanya problem dari koordinasi yang ada di kantor tempat penulis melakukan proses kegiatan magang. Kendala penulis muncul dimana penulis bekerja dengan melanjutkan hasil pekerjaan desainer lain yang sebelumnya telah membuat desain tersebut. Disini

penulis dituntut untuk mengembangkan lebih lanjut tanpa menghilangkan desain yang sudah ada sebelumnya. Serta penulis harus mencari satu persatu font font maupun gambar yang dipakai secara terpisah.

Kendala terakhir yang ditemukan adalah sistem kerja dari kantor Sinarmas Land. Selama kegiatan kerja magang penulis tidak diberikan komputer/laptop sendiri dalam bekerja. Penulis harus membawa laptop sendiri untuk memenuhi proses kerja magang yang ada di Sinarmas Land. Hal itu membuat proses pemindahan data dan penyimpanan data yang cukup menyulitkan penulis. Revisi yang terkadang dilakukan berulang-ulang kali dari hal yang memang penting hingga revisi yang sifatnya sepele. Revisi yang diminta biasanya berdasarkan selera pribadi yang berhubungan dengan perubahan posisi, ukuran, penggantian gambar, dan lain sebagainya. Selain itu kendala lain dalam sistem kerja di kantor ada pada proses pemindahan data yang cukup menyulitkan penulis karena keterbatasan dari *flashdisk*, serta penggunaan email yang kurang efektif dikarenakan internet yang kurang memadai untuk browsing ataupun mengirimkan email.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Melalui Kendala-kendala yang dialami oleh penulis dalam kegiatan kerja magang tidak menjadi penghalang untuk penulis dapat menghasilkan karya yang baik dengan cara yaitu:

Dari segi pribadi, untuk mengatasi kendala yang ada dari segi *soft skill* penulis belajar untuk lebih aktif namun tetap sopan. Penulis berusaha lebih terbuka dalam berinteraksi yang akan membuat suasana menjadi lebih cair. Sedangkan dari segi *hard skill* penulis berusaha untuk mempelajari *adobe premiere* untuk memenuhi kebutuhan dari kantor. Penulis mengeksplor melalui internet untuk mempelajari *basic-basic* yang digunakan untuk editing video.

Kemudian solusi untuk kendala koordinasi yaitu penulis berusaha semaksimal mungkin untuk tetap tidak menghilangkan elemen elemen penting yang digunakan desainer sebelum penulis. Hal itu digunakan untuk menimbulkan kesan harmoni dengan desain desain yang sebelumnya telah dibuat. Serta penulis juga

menggunakan font yang sama agar terlihat sama dengan desain yang sebelumnya. Kendala tersebut tidak menjadi kendala bagi penulis untuk bisa mengeksplor desain yang penulis buat.

Solusi untuk kendala sistem kerja yaitu dengan membawa laptop sendiri. Penulis tetap membawa laptop sendiri untuk bekerja, untuk pemindahan data yang ada penulis menggunakan *flashdisk*, *harddisk* maupun internet milik penulis sendiri. Sedangkan untuk bagian kendala revisi yang dilakukan berulang-ulang kali adalah dengan menyesuaikan klien yang penulis hadapi, walaupun terkadang penulis tidak mampu untuk melaksanakan revisi sesuai dengan keinginan klien yang disebabkan karena keterbatasan kemampuan penulis dan lain sebagainya. Namun penulis tetap berusaha mengerjakannya dengan membuat alternatif desain yang sekiranya hampir mendekati keinginan klien.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA