



### **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

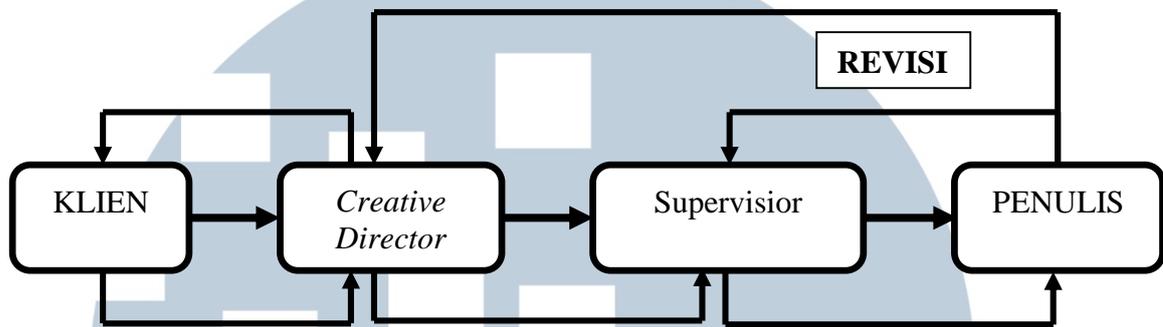
Bagian ini berisi keterangan/informasi mengenai posisi penulis dan alur koordinasi penulis dengan pembimbing lapangan pada saat pengerjaan suatu proyek/pengerjaan.

##### 1. Kedudukan

Kedudukan penulis di perusahaan tempat kerja magang adalah sebagai *Intern* dengan jabatan *Junior Graphic Designer*. Pekerjaan yang dilakukan adalah membantu proyek pekerjaan yang dikerjakan oleh *Creative Director* dan *Senior Brand Designer*. Pekerjaan yang dilakukan tingkat kesulitannya berbeda-beda, pada tingkat kesulitan yang lebih rendah penulis hanya mengganti tulisan pada sebuah video, sedangkan pada tingkat kesulitan yang lebih tinggi penulis membuat sebuah logo dan ilustrasi.

##### 2. Koordinasi

Alur koordinasi pada IGNIDE melalui fasilitas *messenger* yang dipakai oleh perusahaan itu sehingga penulis dapat berkomunikasi dengan semua . Melalui *software* tersebut Lia Angraini selaku *Creative Director* bisa langsung memberikan *brief* pekerjaan apa saja yang akan dilakukan penulis. Setelah pekerjaan selesai penulis akan melakukan asistensi langsung kepada *supervisor* atau memberitahu kepada *Creative Director* melalui *messenger* atau langsung secara lisan. Dalam proses pengerjaan, *Creative Director* atau *supervisor* akan memantau dan mengoreksi pekerjaan yang sedang dilakukan, apabila ada yang salah akan langsung diberitahukan tanpa harus pekerjaannya selesai terlebih dahulu. Setelah semua pekerjaan selesai penulis akan memberitahu melalui *messenger* atau langsung secara lisan kepada *Creative Director* dan diteruskan kepada klien.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah detail pekerjaan-pekerjaan yang penulis lakukan dalam proses kerja magang selama 10 minggu di IGNIDE.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	21/10/2016- 24/11/2016	Pinky Smile	Membuat aset gambar ilustrasi pembuatan makanan <i>Croissant</i> dengan gaya <i>water color</i> . Gambar tersebut dibuat untuk desain <i>wall sticker</i> . Membuat desain <i>flyer</i> untuk pembukaan dengan ditambahkan sebuah peta.
2	3/11/2016- 5/12/2016	Balakenam	Membuat logo tungku untuk sebuah restoran.
3	21/10/2016	Dotascout	Membuat logo <i>Dotascout</i> untuk komunitas gamers yang berfokus pada <i>game</i> Dota II.
4	26/10/2016- 9/11/2016	Romance	Membuat ilustrasi pada kalender dan <i>layout</i> .

5	16/11/2016- 17/11/2016	Richman Brand	Mengedit dan menambahkan teks pada sebuah video cara pembuatan produk dari Richman Brand.
6	21/11/2016- 23/11/2016	Ippon Ramen	Membuat Menu set Ippon Ramen
7	24/11/2016- 1/12/2016	FTA ( <i>Functional Training Academy</i> )	Membuat <i>flyer</i> dan <i>wall sticker</i> untuk tempat <i>fitness</i> .
8	5/12/2016- 22/12/2016	Ecozest	Membuat aset gambar ilustrasi untuk <i>packaging</i> dan <i>layout</i> .
9	8/12/2016- 22/12/2016	Bambino	Melayout gambar untuk <i>wall sticker</i> .
10	22/12/2016	PT NSM	Membuat ilustrasi pakaian atau seragam untuk rumah sakit.

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Proyek-proyek yang dikerjakan oleh penulis adalah membuat logo, *wall sticker*, *packaging*, *menu set*, *flyer*, dan kalender. Dalam membuat itu semua penulis mengerjakan tahap demi tahap, tahap pertama penulis akan membuat sketsa apabila sudah diasistensi dan lolos penulis akan merapihkan dan membuatnya secara digital dan diberi warna.

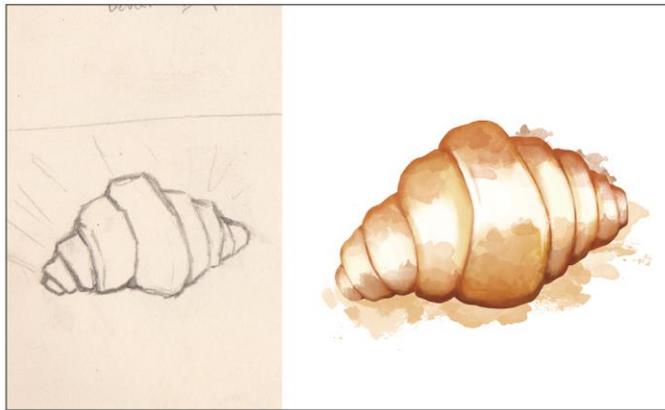
Pekerjaan yang paling banyak dilakukan penulis adalah merubah bentuk dan warna pada ilustrasi logo Balakenam dan *wall sticker* Pinky Smile karena harus mengikuti selera klien yang berubah-berubah

#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

Pada tahap ini penulis akan menunjukkan bagaimana proses pembuatan desain pada saat penulis melaksanakan proses kerja magang. Penulis akan menunjukkan beberapa proyek dengan proses pembuatan seperti ilustrasi Pinky Smile, logo balakenam, *set menu* Ippon Ramen dan *packaging* Ecozest.

### 3.3.1.1. Proses Pembuatan Pinky Smile

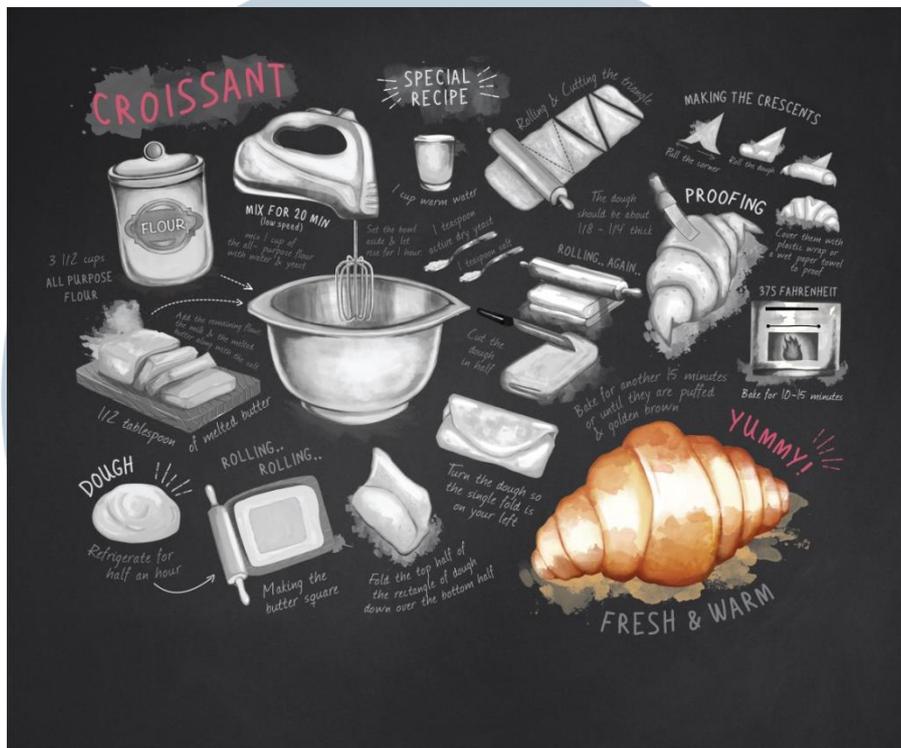
Pembuatan ilustrasi untuk *wall sticker* pada Pinky Smile ada beberapa tahapan, mulai dari pembuatan sketsa menggunakan pensil dan kertas kemudian setelah jadi gambar tersebut *discan*, setelah *discan* gambar tersebut langsung diberi warna dengan gaya *water color*. Gambar 3.2 menampilkan tahapan pembuatan ilustrasi mulai dari sketsa dan pewarnaan.



Gambar 3.2. Tahapan Pengerjaan Ilustrasi Pinky Smile

Pekerjaan yang paling banyak dilakukan penulis adalah proses pergantian *style* ilustrasi sehingga banyak memakan waktu untuk membuat semua aset-aset tersebut. Hasil akhir gambar ilustrasi *wall sticker* untuk Pinky Smile ditampilkan pada gambar 3.3.

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 3.3. Final Artwork Ilustrasi Pinky Smile

### 3.3.1.2. Proses Pembuatan Logo Balakenam

Pada pembuatan logo Balakenam penulis hanya ditugaskan untuk membuat logo dengan gaya ilustrasi hanya dengan *line art*, tidak membuat logo *type* karena penulis hanya melanjutkan pekerjaan dari *supervisor*. Proses pembuatan logo ini dimulai dari pembuatan sketsa menggunakan pensil dan kertas, setelah selesai gambar tersebut *discan* dan proses selanjutnya yaitu *line art*. Gambar 3.4 menampilkan tahapan pembuatan logo mulai dari sketsa sampai pembuatan *line art*.

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. Proses Pembuatan Logo Balakenam

Pada tahapan pembuatan logo ini penulis juga harus merevisi beberapa hal dari klien seperti perubahan gambar asap, panci yang harus terbuka serta bentuk gagang panci. Hasil akhir logo Balakenam ditampilkan pada gambar 3.5.



Gambar 3.5. *Final Artwork* Logo Balakenam

### 3.3.1.3. Proses Pembuatan Ippon Ramen

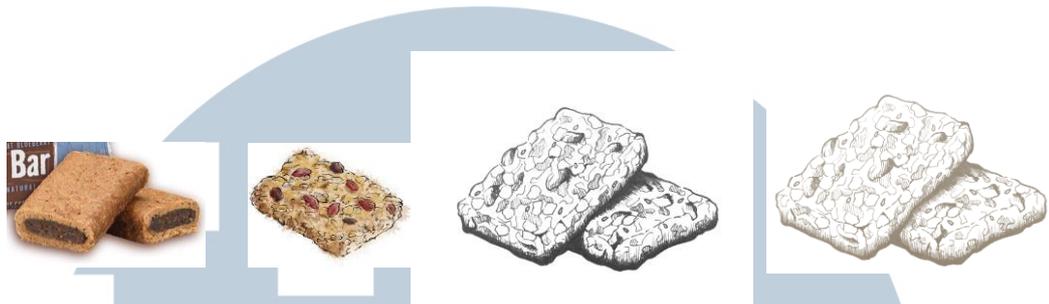
Pada proses pembuatan pada Ippon Ramen, penulis ditugaskan untuk *melayout* sebuah *set menu* makanan Ippon Ramen. *Melayout* dengan mengkatagorikan *base soup ramen*, *topping* dan *other course*. Gambar 3.6 menampilkan hasil akhir dari desain *set menu* Ippon Ramen.



Gambar 3.6. Menu Ippon Ramen

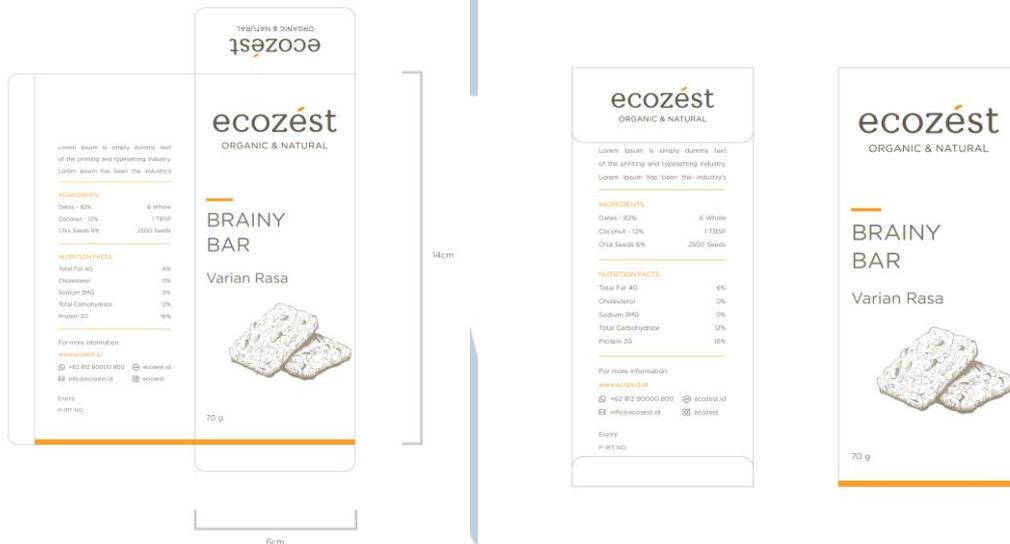
### 3.3.1.4. Proses Pembuatan *Packaging Ecozest*

Pada proses pembuatan *packaging Ecozest* penulis ditugaskan untuk mencari referensi gambar untuk pembuatan ilustrasi pada *packaging*. setelah mendapatkan referensi sesuai dengan keinginan, penulis menggambar ilustrasi menggunakan pensil dan kertas, setelah jadi gambar tersebut ditinta menggunakan *drawing pen*. Setelah jadi gambar tersebut *discan* dan *diedit* menggunakan *photoshop*. Gambar 3.7 menampilkan proses pembuatan ilustrasi *Ecozest* dari mulai mencari referensi sampai ilustrasi *final*.



Gambar 3.7. Proses Pembuatan Ilustrasi Ecozest

Pada proses pembuatan ilustrasi *packaging* untuk Ecozest ini penulis mengalami sedikit kesulitan pada *style* ilustrasi yang dibuat oleh desainer lain di perusahaan tersebut oleh karena itu penulis harus mengikuti *style* sebelumnya agar ilustrasi tersebut konsisten dan tidak berbeda dari sebelumnya. Gambar 3.8 menampilkan desain *packaging* serta ilustrasi untuk Ecozest.



Gambar 3.8. Desain *Packaging* Ecozest

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

### **3.3.2. Kendala yang Ditemukan**

Penulis mengalami kesulitan karena kurangnya pengetahuan dan kemampuan penulis terhadap prinsip dasar *melayout*. Penulis sadar bahwa penulis mampu membuat ilustrasi tetapi lemah pada pengaturan komposisi pada *layout packaging* dan *flyer* serta kurang memanfaatkan ruang kosong dan juga kurangnya mencari referensi. Kendala selanjutnya yaitu penulis harus merevisi berulang-ulang kali karena harus mengikuti selera dari klien yang berubah-ubah.

### **3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan**

Solusi dari kendala yang dialami penulis dalam mengikuti program kerja magang yaitu penulis mendapatkan banyak bantuan dari *supervisor* dan *creative director* dengan diberikan pendapat dan kritikan pada perusahaan tersebut. Dalam proses pengerjaan penulis dibimbing langsung agar pekerjaan tersebut sesuai dengan arahan. Penulis juga dibantu untuk mencari referensi oleh *supervisor* dan *creative director* agar sesuai dengan klien minta.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA