



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

Penulis ditempatkan sebagai *graphic designer* selama magang di Kamarupa *Design Group*. Dalam setiap proyek yang penulis kerjakan, penulis selalu mendapatkan *brief* yang langsung diberikan oleh Content Director Andre Suthedja. Penulis juga dibantu oleh *Creative Director* Zerlyna Merilla dan *Art Director* Goldie Sjarif jika penulis tidak memahami *brief* yang telah disampaikan oleh *Content Director*. Penulis juga dibimbing selama kerja oleh *Managing Director* Yorren Handoko. Berikut adalah bagan kedudukan penulis selama melaksanakan praktek kerja magang di Kamarupa *Design Group*

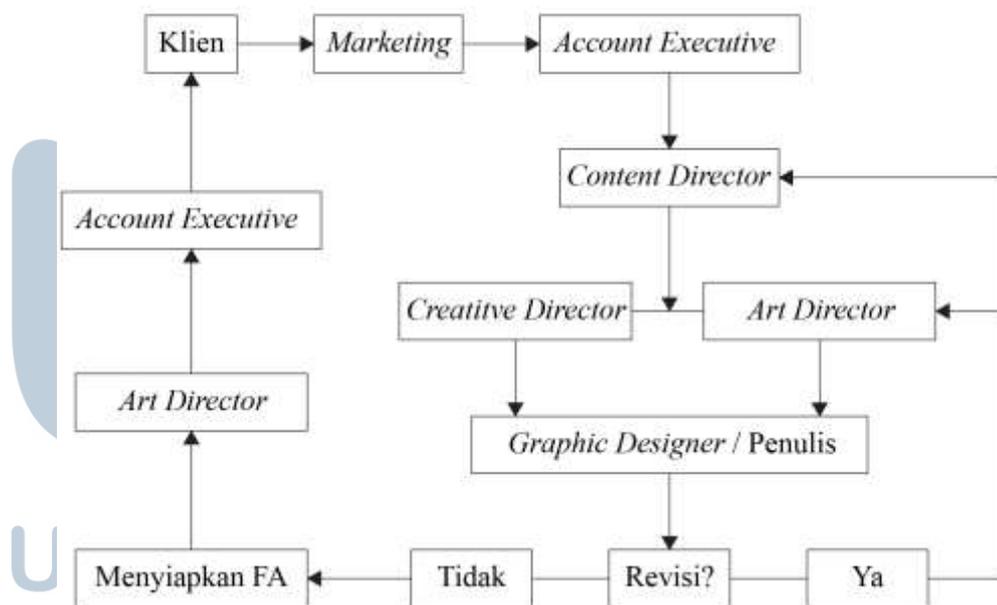
1. Kedudukan

Pada program kerja magang ini, penulis ditempatkan sebagai *Graphic Designer* yang bertanggung jawab untuk membantu dan mengerjakan beberapa proyek desain seperti perancangan tas anak kecil, *packaging*, *sleeve on pack backpack*, *billboard*, *shelf talker*, *wobler*, *website*, *digital imaging*, *cropping photos*, *mockup*, dll.

2. Koordinasi

Ketika *Content Director* sudah memberikan *brief* kepada *Creative Director* atau *Art Director* dan penulis, lalu *Content Director* akan meminta *Creative Director* atau *Art Director* untuk membuat *timeline* pengerjaan proyek. *Timeline* tersebut harus di asistensi terlebih dahulu ke *Content Director* sebelum dikirimkan kepada penulis melalui *e-mail*. Jadi dalam mengerjakan proyek, penulis mengikuti *timeline* yang sudah diberikan agar proyek selesai dengan baik dan tepat waktu. Setelah semua data-data *brief* terkirim ke *e-mail* penulis, *Creative Director* atau *Art Director* akan menjelaskan kembali secara langsung kepada penulis untuk memastikan bahwa *brief* tersebut dapat dipahami dengan baik oleh penulis.

Setelah mendapatkan *brief*, selanjutnya penulis diminta untuk mengerjakan proyeknya. Setiap progress yang telah penulis kerjakan akan dikirimkan melalui usb atau *e-mail* kepada *Creative Director* atau *Art Director* untuk diasistensi terlebih dahulu. Setelah dari *Creative Director* atau *Art Director* merasa hasil desain penulis sudah baik baru di kirimkan ke *Content Director*. Mereka akan berdiskusi untuk mengoreksi kembali kekurangan hasil desain penulis. Biasanya *Creative Director* bahkan *Content Director* yang menyampaikan revisi kepada penulis melalui *e-mail* atau langsung memanggil penulis dengan ditemani oleh *Creative Director* untuk membahas desain bersama. Revisi akan terus-menerus dilakukan sampai *Content Director* merasa hasil desain penulis sudah siap di *preview* kepada klien. Setelah klien setuju dengan hasilnya, lalu *Content Director* dan *Creative Director* melakukan *briefing* untuk *Final Artwork* yang akan diberikan kepada penulis untuk diselesaikan. Berikut di bawah ini adalah bagan proses kerja desain yang diterapkan di Kamarupa *Design Group*:



Gambar 3.1. Bagan proses kerja desain Kamarupa *Design Group*

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	14-15 Juli 2016	Lactamil	Desain <i>wobbler</i> , <i>shelf talker</i> , <i>digital imaging</i> , dan <i>mockup tumbler</i> Lactamil.
2.	18-21 Juli 2016	Wasser dan Lactamil	Desain <i>packaging inner box</i> Wasser dan menyiapkan FA POSM Lactamil.
3.	25-29 Juli 2016	GEA & GETRA, Atari dan Lactamil	<i>Layouting</i> Atari, desain <i>website</i> GEA & GETRA, <i>finishing</i> FA POSM Lactamil.
4.	01-05 Agustus 2016	Technoplast, Binus, 71 Indonesia "Keja Nyata"	<i>Mockup website</i> Technoplast, desain <i>website</i> GEA & GETRA, <i>cropping</i> foto untuk <i>company profile</i> Binus, desain logo 71 Indonesia "Kerja Nyata" versi penulis.
5.	08-12 Agustus 2016	Dusdusan.com dan GEA & GETRA	<i>Digital imaging & cropping</i> 24 foto dusdusan.com, desain <i>stationery</i> dan <i>cropping</i> foto produk GEA & GETRA.
6.	15-19 Agustus 2016	GEA & GETRA	Desain <i>stationery</i> dan <i>cropping</i> foto produk GEA & GETRA.
7.	22-26 Agustus 2016	GEA & GETRA dan Greenleaf	GEA & GETRA dan Greenleaf foto produk (<i>Cropping & Digital Imaging</i>).
8.	30-02 September 2016	SGM, Technoplast dan Greenleaf	<i>Cropping</i> foto produk Greenleaf dan Technoplast, desain <i>backpack</i> susu SGM, POSM susu SGM
9.	06-09 September 2016	SGM, Coco Ichibanya, Steven Shell Furniture	Desain <i>backpack</i> SGM, POSM susu SGM, Coco Ichibanya desain <i>food map</i> , desain katalog Steven Shell Furniture.

10.	13-20 September 2016	SGM dan Steven Shell Furniture	Desain POSM dan <i>backpack</i> SGM, desain katalog Steven Shell Furniture.
-----	-------------------------	-----------------------------------	---

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama melaksanakan program kerja magang di Kamarupa *Design Group*, penulis mempunyai tanggung jawab pekerjaan dalam mendesain segala proyek yang sudah diberikan *brief* oleh *content director* dan *creative director / art director* dengan baik dan tepat waktu. Pekerjaan tersebut dilanjutkan dengan menyiapkan *Final Artwork* yang sudah di *brief* oleh *content director* dan *creative director* untuk proses *finishing*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Pada saat melaksanakan program kerja magang, penulis dipercaya dan diberikan tanggung jawab untuk melakukan beberapa proyek pekerjaan. Dalam bagian ini, penulis akan menjelaskan tahap-tahap pengerjaan tugas yang dilakukan oleh penulis selama proses kerja magang. Berikut di bawah ini adalah rincian dari beberapa pekerjaan yang dilakukan oleh penulis:

1. Desain *Point of Sale Materials* (POSM) SGM *1 Plus* dan *3 Plus*.

- *Brief*

Pada proyek ini penulis diberikan *brief* untuk membuat beberapa desain media promosi seperti *billboard*, *mailer*, *sleeve on pack backpack*, *shelf talker* pada produk susu anak SGM *1 Plus* dan *3 Plus*. Sebelum memulai proyek POSM SGM, penulis diberi tugas untuk melakukan *mockup backpack* agar terlihat perspektif, yang sebelumnya sudah didesain dalam bentuk 2 dimensi. Klien ingin tasnya terlihat 3 dimensi saat diaplikasikan ke dalam POSM.

- Konsep

Dalam pengerjaan proyek POSM susu SGM 1 *Plus* dan 3 *Plus*, klien menginginkan penerapan konsep pada media POSM sesuai dengan desain *backpack* dunia samudera yang sudah didesain sebelumnya oleh *senior graphic designer* Kamarupa.



Gambar 3.2. Dunia samudera SGM

- *Brainstorming*

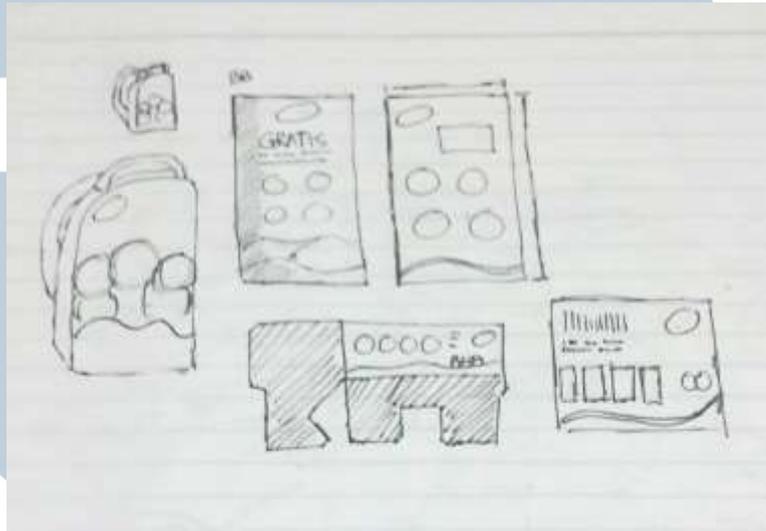
Penulis melakukan *brainstorming* dengan *content director* untuk menemukan ide-ide dalam penerapan desain yang cocok dengan memasukan konsep dunia samudera yang sebelumnya sudah didesain oleh *senior graphic designer* Kamarupa *Design Group*. Hasil *brainstorming* lalu dikaji dan menciptakan suatu kata kunci yaitu ceria, bulat, bermain.



Gambar 3.3. *Brainstorming* POSM SGM

- Sketsa

Sesudah menemukan kata kunci melalui brainstorming, penulis lalu langsung melakukan sketsa kasar untuk menuangkan ide-ide dan mengatur komposisi untuk peletakan berbagai media pada POSM SGM.



Gambar 3.4. Sketsa POSM SGM

- *Digital*

Sketsa sudah diasistensi dan disetujui oleh *content director*, penulis selanjutnya melakukan tahap digitalisasi untuk POSM SGM. Sebelum ke tahap digitalisasi penulis melakukan *mockup 4 backpack*, penulis mencari foto tas yang mempunyai resolusi besar lewat situs 123rf. Dalam tahap ini setelah disetujui oleh *content director*, penulis diberikan waktu 1 hari untuk mengerjakan *mockup 4 backpack* SGM terlebih dahulu untuk melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu digitalisasi POSM SGM.

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. *Mockup 4 backpack SGM*

- Revisi

Secara keseluruhan proyek ini memakan waktu hampir 3 minggu mencakup revisi sebanyak kurang lebih 8 kali. Revisi yang dilakukan meliputi *mockup 4 backpack, sleeve on pack backpack, wadah backpack, shelf talker, mailer, billboard.*

- *Final*

Proyek POSM SGM merupakan tugas kedua terbesar yang penulis kerjakan selama kerja magang berlangsung di Kamarupa *Design Group*. Kebetulan proyek ini ditangani sendiri oleh penulis dari pertama hingga akhir, penulis banyak bertanya kepada para *senior graphic design* selama pengerjaan proyek ini berlangsung. Sehingga penulis diberi masukan ide-ide yang akhirnya proyek ini selesai dengan baik dan tepat waktu.



Gambar 3.6. POSM SGM

2. Desain Website, Cropping Product dan Stationery GEA & GETRA

- *Brief*

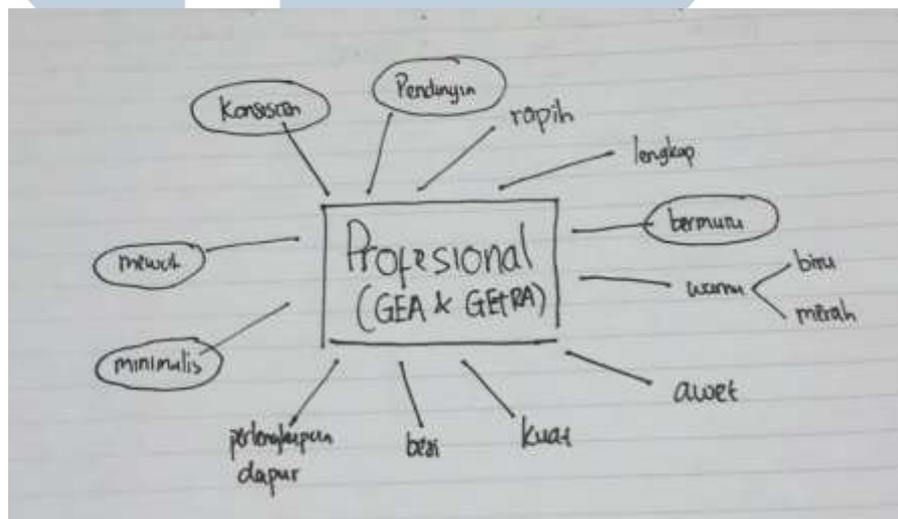
Proyek ini diberikan kepada 3 *graphic designer* salah satunya penulis. Setelah semuanya siap, *brief* dilakukan bersama *managing director*, *marketing*, *account executive*, *content director*, *art director*, *graphic designer* untuk mendesain sebuah *website* GEA & GETRA. GEA & GETRA adalah perusahaan pionir yang bergerak hampir 20 tahun dalam bidang komersil pendingin dan perlengkapan alat dapur dalam lingkup luas.

- Konsep

Mendesain tampilan *homepage, products, product detail website* GEA & GETRA yang berkonsepkan *corporate, modern* dan *clean*. Penulis langsung berpikir bahwa GEA & GETRA ingin konsepnya terlihat profesional, setelah itu penulis langsung melakukan ke tahap selanjutnya yaitu *brainstorming* dengan menggunakan kata kunci profesional.

- *Brainstorming*

Sebelum melakukan *brainstorming* penulis bertukar pikiran dengan 2 desainer grafis Kamarupa. Memunculkan berbagai ide dan melihat beberapa referensi, lalu setelah itu penulis melakukan *brainstorming* dan menemukan kata kunci konsisten, bermutu, minimalis, mewah.



Gambar 3.7. *Brainstorming* GEA & GETRA

- Sketsa

Tahap selanjutnya, penulis melakukan sketsa kasar untuk menuangkan ide yang muncul dalam brainstorming identitas GEA & GETRA. Penulis akhirnya langsung asistensi sketsa tampilan website, lalu disetujui oleh content director untuk dilanjutkan ke tahap digitalisasi.

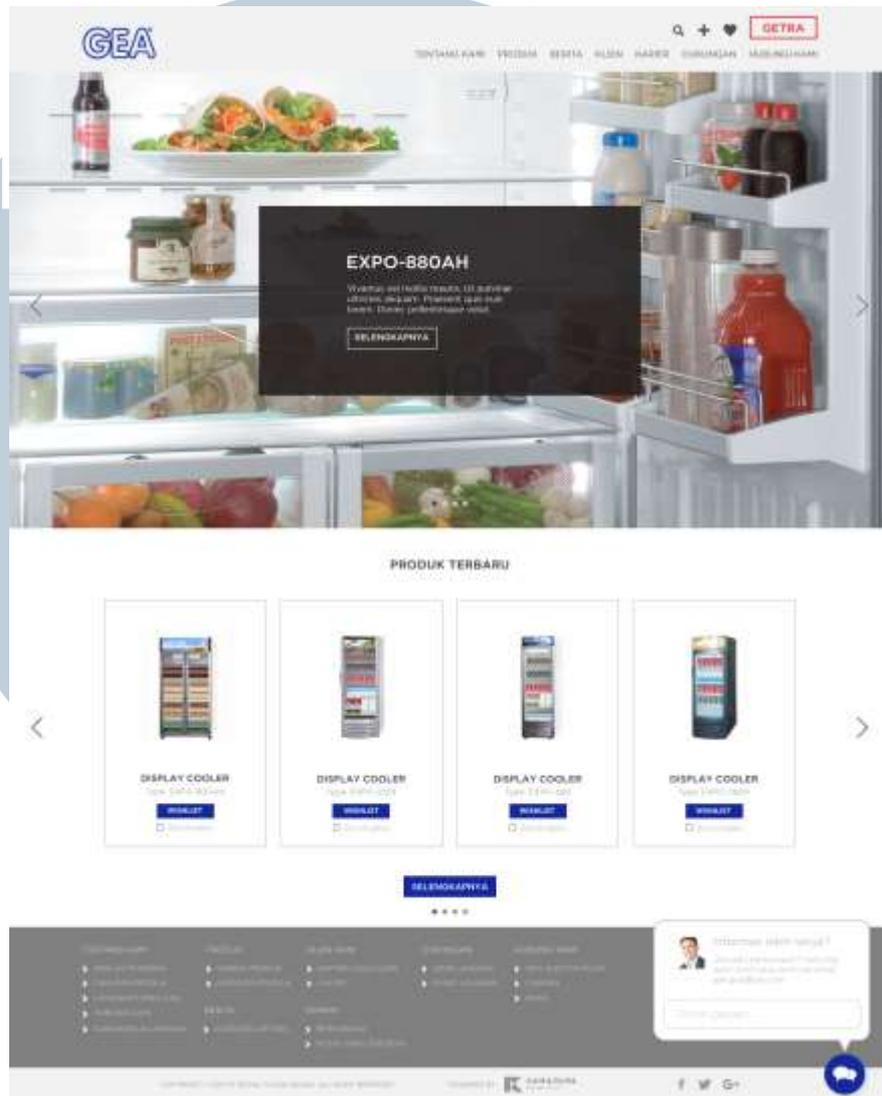


Gambar 3.8. Sketsa *website* GEA & GETRA

- *Digital*

Setelah selesai semua sesuai dengan waktu yang ditentukan selama 3 minggu penulis, *content director*, dan 2 *graphic designer* melakukan *brief* kembali untuk *review* siapa yang cocok untuk melanjutkan desain *website* tersebut. Melalui beberapa masukan dan penjelasan akhirnya *content director* memilih Goldie Sjarif selaku *Art Director* yang pantas melanjutkan desain *website* tersebut.

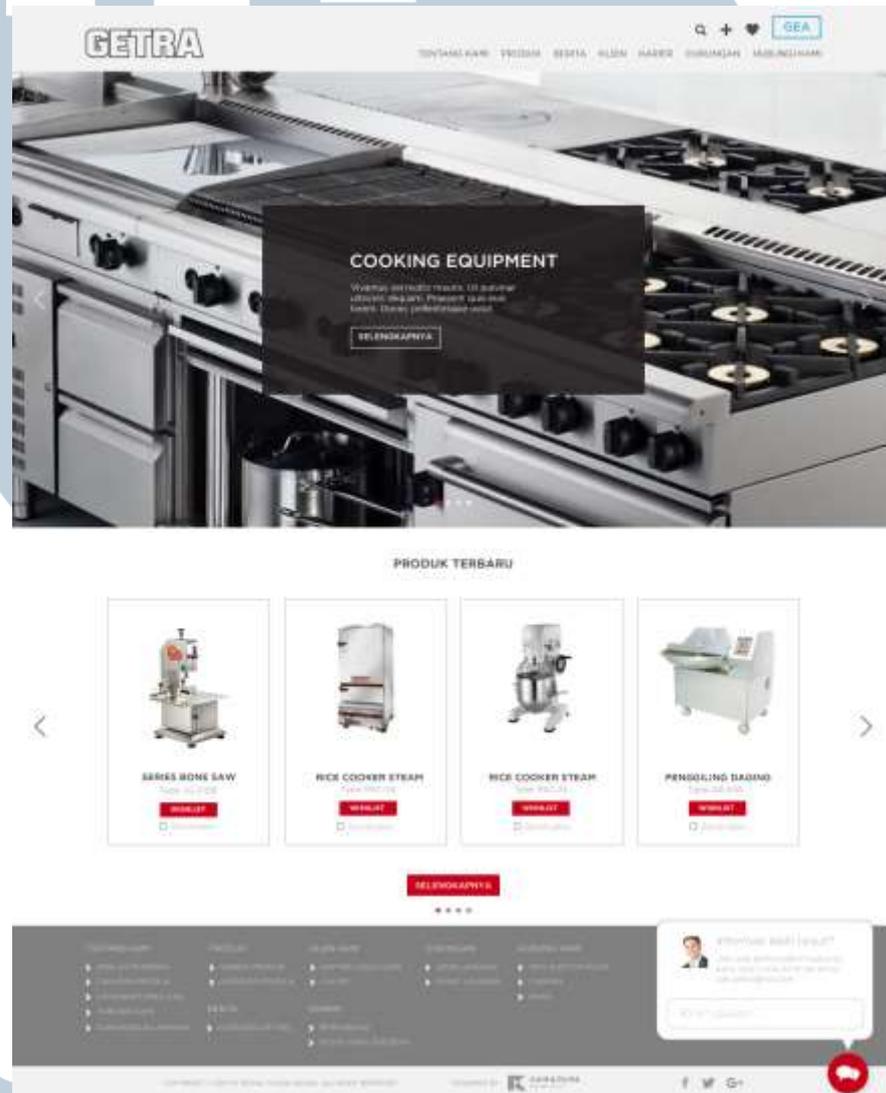
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.9. Desain homepage website GEA

Penulis menyadari bahwa banyak kekurangan dalam diri penulis, kurangnya wawasan dan skill desain membuat penulis berhenti untuk melanjutkan desain website. Tetapi pada proyek GEA & GETRA ini penulis tetap membantu *Art Director* untuk mendesain website melalui *cropping* foto kurang lebih 100 foto, mengisi data tabel untuk produknya dan mendesain *stationery* GEA & GETRA. Lalu penulis mengambil data fotonya melalui *server Kamarupa Design Group*, proses *cropping* ini bertujuan untuk mengambil objeknya dengan menghilangkan *background* dalam bentuk .PNG. Penulis melakukan pengeditan melalui *software*

Adobe Photoshop, projek ini penulis diberi waktu sekitar 3 minggu untuk menyelesaikan *cropping* foto, mengisi tabel data produk, dan desain *stationery* GEA & GETRA.



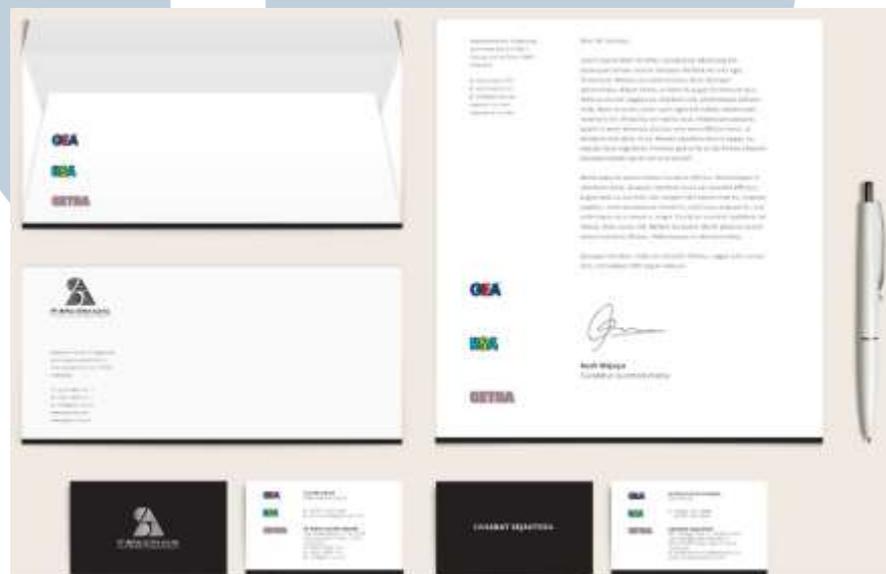
Gambar 3.10. Desain *homepage* website GETRA

- Revisi

Secara keseluruhan proyek ini memakan waktu hampir 5 minggu yang mencakup revisi sebanyak kurang lebih 12 kali. Revisi yang dilakukan meliputi desain tampilan *homepage*, *detail product page*, *products page*, *cropping photos*, desain *stationery*.

- *Final*

Proyek desain *website*, *cropping*, mengisi data tabel produk, desain *stationery* GEA & GETRA merupakan tugas terbesar yang penulis kerjakan selama kerja magang berlangsung di Kamarupa *Design Group*. Proyek ini ditangani 3 *graphic designer* salah satunya penulis, dengan sering berdiskusi, bertanya kepada para *senior graphic design* selama pengerjaan proyek sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik dan sesuai *timeline* yang dibuat.



Gambar 3.11. Desain *stationery* GEA & GETRA

3. Desain *shelf talker*, *wobbler*, *tumbler* Lactamil.

- *Brief*

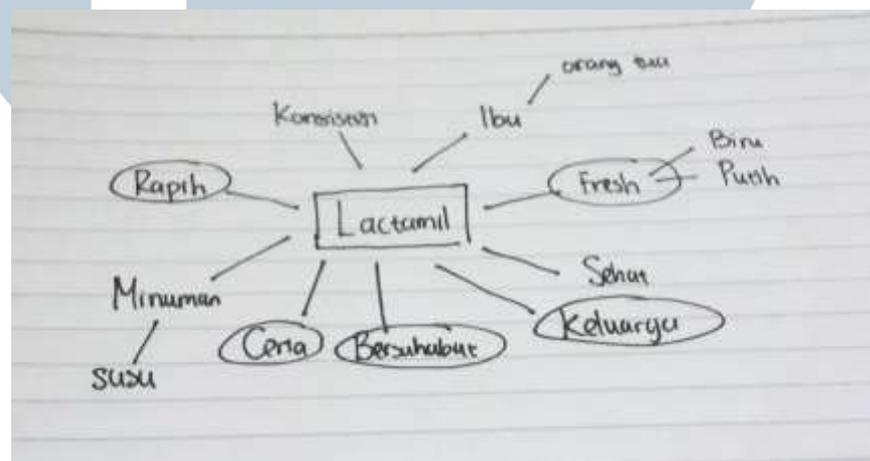
Proyek ini penulis diberikan *brief* oleh *content director* untuk membuat beberapa desain media promosi seperti *shelf talker*, *wobbler*, *tumbler* pada produk susu Lactamil. Waktu yang diberikan oleh *content director* sekitar 5 hari.

- Konsep

Dalam pengerjaan desain *shelf talker*, *wobbler*, *tumbler* Lactamil, klien menginginkan identitas Lactamil tidak diubah yaitu berwarna biru dalam menerapkan setiap mediana. Klien juga menyampaikan konsepnya harus konsisten dan *fresh*.

- *Brainstorming*

Tahap awal sebelum melakukan *brainstorming* penulis melihat beberapa refrensi melalui media *online*. Baru penulis melakukan *brainstorming* Lactamil dan menemukan kata kunci bersahabat, ceria, keluarga.



Gambar 3.12. *Brainstorming* Lactamil

- Sketsa

Tahap selanjutnya, penulis melakukan sketsa kasar untuk menuangkan ide yang sudah didapat melalui *brainstorming* dan mengetahui komposisi yang cocok untuk menerapkan ke dalam media promosi seperti *shelf talker*, *wobbler* dan *tumbler*.



Gambar 3.13. Sketsa *shelf talker*, *wobbler*, *tumbler* Lactamil

- *Digital*

Penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator dalam tahap digitalisasi untuk mendesain *shelf talker*, *wobbler* dan menggunakan Adobe Photoshop untuk *digital imaging tumbler* Lactamil.



Gambar 3.14. Desain *tumbler* Lactamil

- Revisi

Secara keseluruhan proyek ini memakan waktu hampir 5 hari mencakup revisi sebanyak kurang lebih 4 kali. Revisi yang dilakukan meliputi komposisi *shelf talker*, *wobbler* maupun *tumbler* Lactamil.

- *Final*

Dalam waktu 5 hari penulis berhasil menyelesaikan proyek ini yang telah disetujui oleh *content director* dan klien, setelah itu masuk dalam proses *Final Artwork* yang akan diproses oleh *art director* untuk *finishing*. Proyek ini diselesaikan dengan baik dan tepat waktu sesuai dengan *deadline* yang ditentukan.



Gambar 3.15. Desain *shelf talker* Lactamil



Gambar 3.16. Desain *wobblers* Lactamil

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

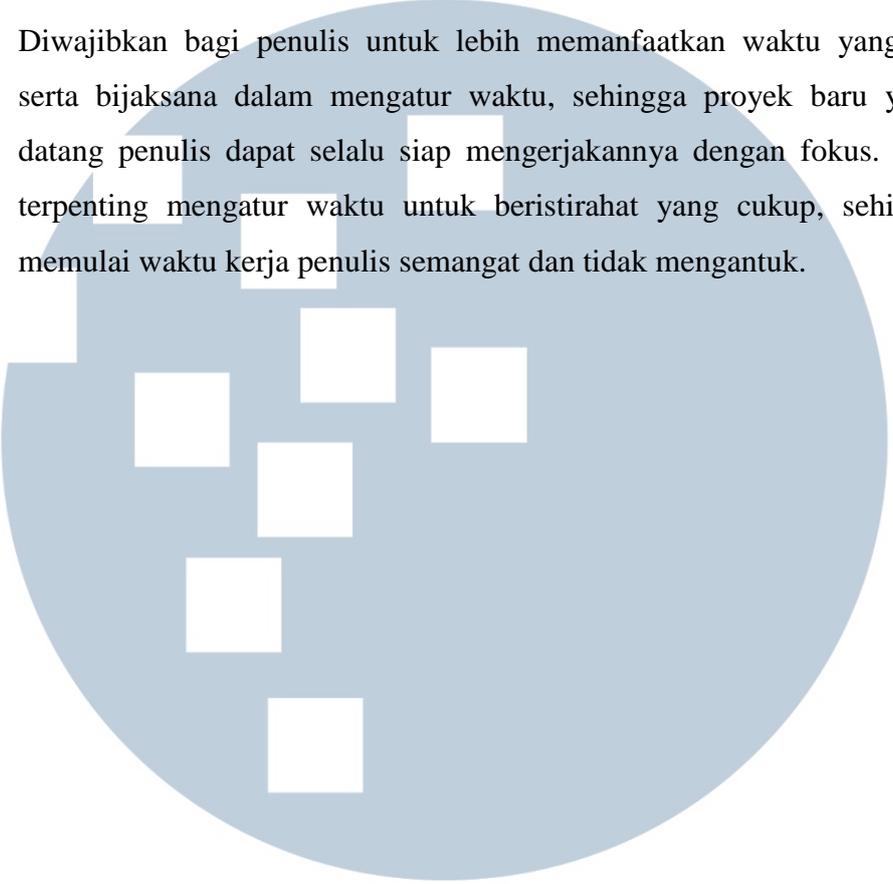
Selain harus menguasai *software* desain seperti Adobe Illustrator, Photoshop, Indesign dan lainnya, seorang *Graphic Designer* juga dituntut berwawasan luas. Penulis sendiri kerap kali sulit untuk menemukan ide baru dalam pengerjaan desain terkait dengan terbatasnya pengetahuan dan wawasan yang dimiliki. Adanya keterbatasan spesifikasi alat yang digunakan penulis untuk mendesain terkadang proses dalam mendesain maupun *digital imaging* sangatlah berat yang telah diberikan dari *content director*, sehingga membutuhkan spesifikasi komputer yang sangat baik kadang penulis di saat pertengahan pengerjaan proyek tiba-tiba *software* mengalami *crash*. Di samping itu, penulis terkadang lelah dan mengantuk pada waktu jam kerja kantor sehingga kurang fokus dalam pengerjaan proyek yang telah diberikan.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Beberapa kendala yang penulis hadapi selama masa praktek kerja magang merupakan sebuah pengalaman yang membentuk penulis menjadi pribadi yang lebih siap lagi untuk terjun ke dalam industri desain sebenarnya. Adapun solusi yang dapat dilakukan agar kendala di atas tidak terulang lagi di lain waktu:

1. Penulis harus memperbanyak pengetahuan dan wawasan yang dimiliki dengan sering membaca artikel-artikel desain serta melihat referensi-referensi yang kreatif dan inspiratif, baik melalui media cetak dan elektronik.
2. Ditambah dengan banyak bertanya kepada *Creative Director*, *Content Director*, *Art Director*, *Senior Graphic Design* di Kamarupa *Design Group* sehingga penulis mendapatkan banyak wawasan pengetahuan seputar dunia desain grafis.
3. Dalam pengerjaan proyek yang cukup berat seperti *digital imaging*, penulis terkadang meminjam laptop kantor untuk mengerjakannya.

4. Diwajibkan bagi penulis untuk lebih memanfaatkan waktu yang tersedia, serta bijaksana dalam mengatur waktu, sehingga proyek baru yang akan datang penulis dapat selalu siap mengerjakannya dengan fokus. Dan yang terpenting mengatur waktu untuk beristirahat yang cukup, sehingga saat memulai waktu kerja penulis semangat dan tidak mengantuk.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA