

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

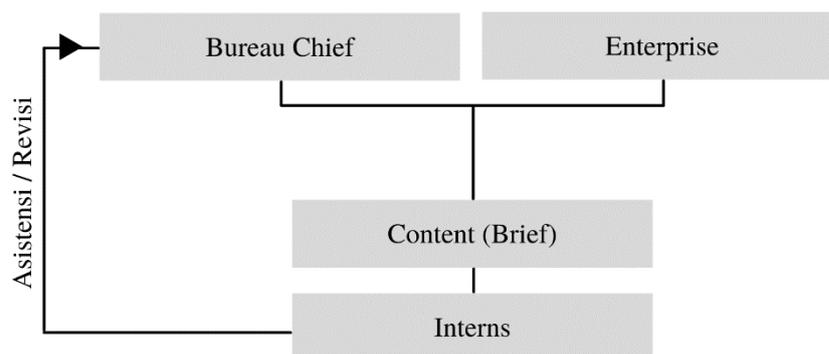
#### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

##### 3.1.1. Kedudukan

Pada praktik kerja magang di DGI (Desain Grafis Indonesia), penulis bekerja sebagai desainer grafis bersama 2 rekan kerja lainnya, khususnya pada media sosial *Instagram*. Penulis bertugas untuk membuat berbagai konten *Instagram post* seperti desain promosi buku, kampanye, *quotes*, dan ilustrasi. Pada praktik kerja magang di DGI (Desain Grafis Indonesia), penulis hanya dibimbing oleh 2 pembimbing lapangan yaitu *Bureau Chief*, Ismiaji Cahyono, dan *Enterprise*, Adri Tirtoarzzaq, yang sekaligus juga merangkap sebagai divisi kreatif dari pihak DGI (Desain Grafis Indonesia).

##### 3.1.2. Koordinasi

Berikut merupakan bagan alur koordinasi praktik kerja magang di DGI (Desain Grafis Indonesia):



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi Praktik Kerja Magang

Pada pelaksanaan alur koordinasi praktik kerja magang di DGI (Desain Grafis Indonesia), penulis dan 2 rekan kerjanya dibimbing dan diawasi oleh *Bureau Chief*, yaitu Ismiaji Cahyono dan *Enterprise*, yaitu Adri Tirtoarzzaq. *Brief* tugas (konten) akan didapatkan dari *Bureau Chief* dan *Enterprise* melalui *email* yang

tersedia kemudian diteruskan ke *interns* atau peserta magang untuk dieksekusi lebih dalam mengenai *brief* dan konsepnya. Setelah selesai, peserta magang kemudian kembali meneruskan pekerjaannya untuk dilakukan asistensi dan revisi ke *Bureau Chief* dan *Enterprise*, begitu pula dengan hasil final setelah revisi.

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah pekerjaan-pekerjaan yang telah dilakukan oleh penulis pada masa praktik kerja magang selama 3 bulan lamanya di DGI (Desain Grafis Indonesia).

#### 3.1. Detail Pekerjaan Praktik Kerja Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	I	Desain <i>quote</i> dan buku <i>Collected</i>	Membuat desain konten <i>Instagram post</i> mengenai buku terbaru DGI yaitu <i>Collected</i>
2.	II	Kampanye media sosial artikel Antariksa dari buku DGIDPDGD	Membuat desain konten kampanye kecil berbentuk <i>Instagram post</i> mengenai
3.	III		artikel Antariksa yang berjudul “Desain Grafis di Indonesia pada Masa Pendudukan Jepang” dari buku DGIDPDGD
4.	IV	Kampanye media sosial artikel Antariksa dari buku DGIDPDGD dan desain ulang DGI	Membuat desain konten <i>Instagram post</i> mengenai ulang tahun DGI
5.	V	Desain promosi DGIDPDGD	Membuat desain konten <i>Instagram post</i> mengenai promosi harga buku DGIDPDGD

6.	VI	Desain <i>quote</i> Serumpun Tulisan	Membuat desain konten <i>Instagram post</i> mengenai buku Serumpun Tulisan
7.	VII		
8.	VIII	Desain promosi Serumpun Tulisan dan ilustrasi Hanny Kardinata	Membuat ilustrasi <i>vector</i> dari Hanny Kardinata yang merupakan pendiri DGI
9.	IX	Desain <i>quote</i> Serumpun Tulisan dan Logo ITB	Membuat desain konten <i>Instagram post</i> mengenai buku Serumpun Tulisan dan Logo ITB
10.	X	Desain <i>quote</i> Hanny Kardinata	Membuat desain konten <i>Instagram post</i> mengenai <i>quote</i> dari Hanny Kardinata
11.	XI	Desain Idul Fitri	Membuat desain konten <i>Instagram post</i> mengenai ucapan Idul Fitri (lebaran)

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah uraian dan detail penjelasan pelaksanaan praktik kerja magang yang telah penulis kerjakan selama 3 bulan lamanya di DGI (Desain Grafis Indonesia).

#### 3.3.1. Desain Quote

##### 3.3.1.1. Desain Quote Collected

*Collected* merupakan sebuah buku yang bersifat kolaboratif dari Desain Grafis Indonesia bersama dengan *Corse Design Factory* yang bertujuan mengkompilasi karya-karya desainer grafis kontemporer dari Indonesia.



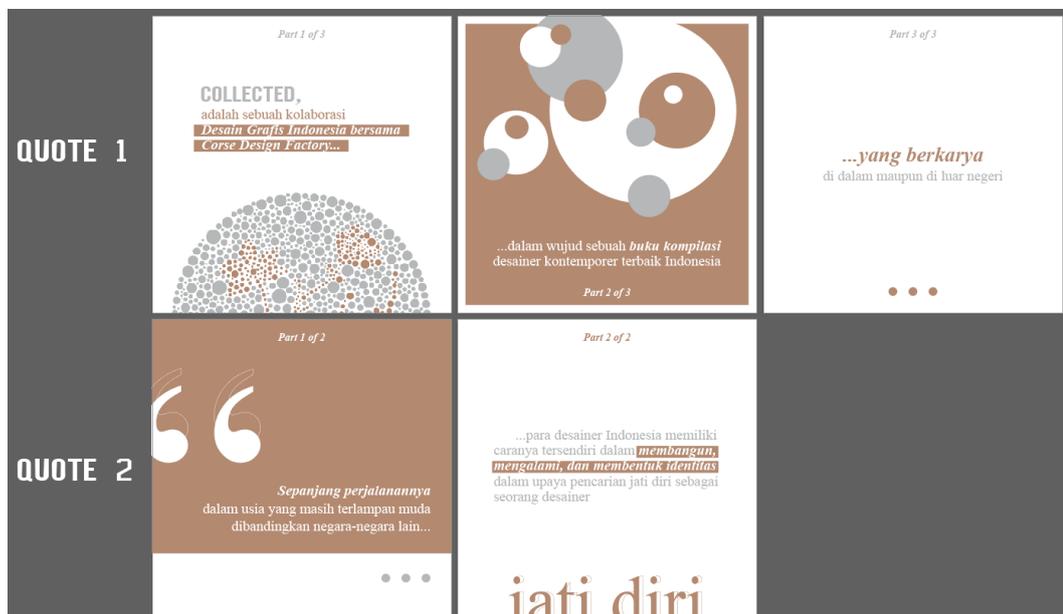
Gambar 3.2. Referensi Buku Collected

Pada *brief* pekerjaan, penulis diminta untuk membuat desain *Instagram post* dengan menggunakan beberapa *quotes* dari buku *Collected* sendiri. Referensi yang dipakai berdasarkan desain asli dari buku *Collected* dicampur dengan elemen-elemen desain buku *Collected* agar desain yang dihasilkan tampak seirama atau serupa, dimana audiens juga bisa mengidentifikasi secara langsung bahwa *post* tersebut membahas tentang buku *Collected* itu sendiri.



Gambar 3.3. Sketsa Desain *Quotes Collected*

Pada sketsa, penulis menggunakan elemen-elemen desain ciri khas buku *Collected* yaitu dengan menggunakan warna coklat dan abu-abu untuk warna utamanya. Desainnya juga terkesan *simple* atau *minimalist* karena pada buku tersebut lebih menonjolkan foto dari karya-karya desainer grafis kontemporer dibandingkan desain dari buku itu sendiri. Tidak lupa juga buku *Collected* menambahkan elemen grafis nusantara, salah satunya adalah visual dari beberapa topeng yang terlihat seperti wayang, visual ini juga penulis pakai di beberapa desain *post* tersebut.



Gambar 3.4. Draft Desain Quotes *Collected*

Terdapat revisi desain pada teks karena terlalu panjang dan ukurannya yang kecil membuat audiens susah untuk membaca *post* secara langsung, kemudian penulis dan pembimbing lapangan memutuskan untuk membuat *post* tersebut menjadi *carousel post* dan mengatur kembali ukuran teks pada tiap *post* agar mudah terbaca. Lalu, pada *quote* pertama terlihat tidak seirama dengan *slide* berikutnya, sehingga penulis menghilangkan kumpulan lingkaran sebagai elemen visualnya dan hanya memasukkan elemen yang penting saja.



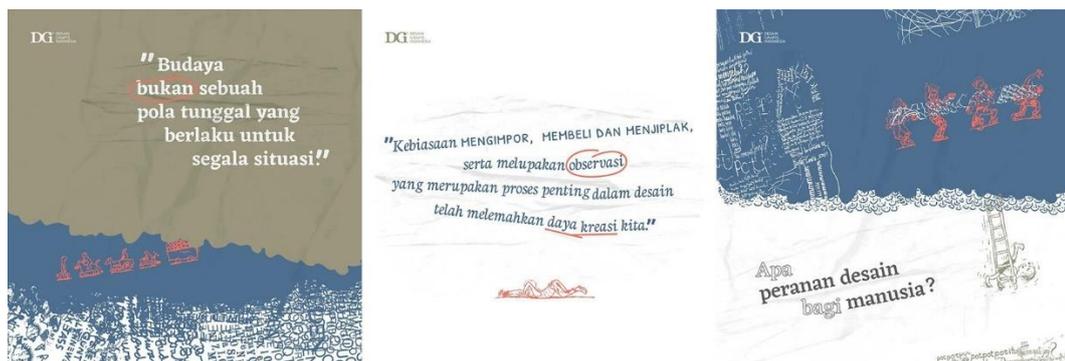
Gambar 3.5. Desain Quotes Collected 1



Gambar 3.6. Desain Quotes Collected 2

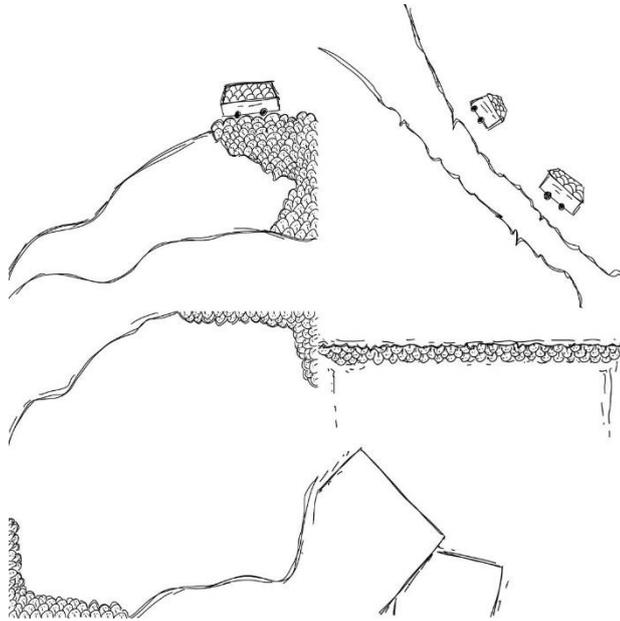
### 3.3.1.2. Desain Quote Serumpun Tulisan dan Logo ITB

Serumpun Tulisan adalah buku karya almarhum Priyanto Sunarto yang berisikan sebuah ringkasan atau gagasan, catatan, pendapat, diskusi, tren, duna desain grafis, dan masih banyak lagi dari almarhum Priyanto Sunarto sendiri, yang mana beliau juga merupakan salah satu dari pelopor pendidikan DKV di Indonesia.



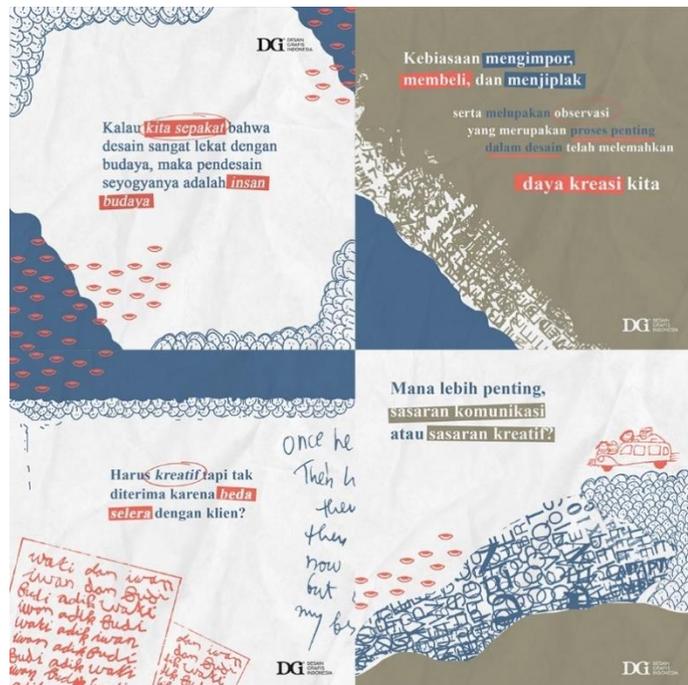
Gambar 3.7. Referensi Buku Serumpun Tulisan

Visual pada buku Serumpun Tulisan terkesan sangat *sketchy*, ilustrasi yang sengaja dibuat tidak terlalu rapih namun memberikan kesan yang mendalam terhadap penulis dan pembacanya. Penulis kemudian menggunakan buku ini sebagai referensi dari desain *quote* Serumpun Tulisan dengan mengambil warna biru, putih, merah yang mencolok, hingga elemen-elemen visualnya seperti ilustrasi dari almarhum Priyanto Sunarto sendiri, lalu menggunakan tekstur kertas untuk *background*-nya. *Shape* kotak dan coretan lingkaran pada *quote* digunakan untuk meng-*highlight* kata-kata penting dari *quote* Serumpun Tulisan.

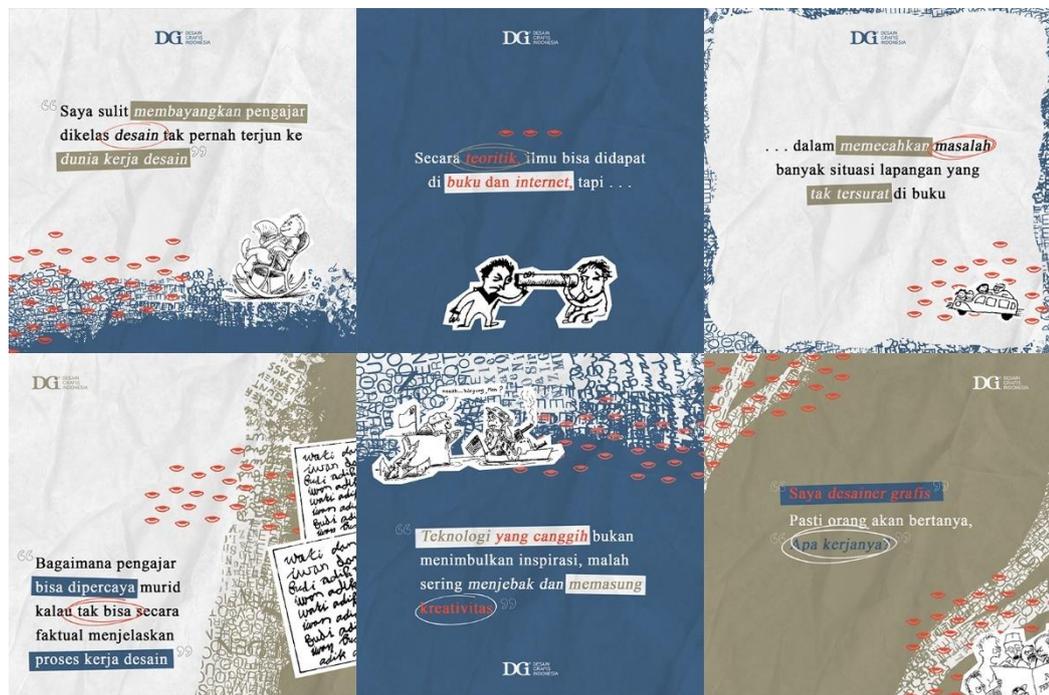


Gambar 3.8. Sketsa Desain *Quote* Buku Serumpun Tulisan

Setelah mengirim *draft* desain pertama dari desain *quote* Serumpun Tulisan, tidak ada revisi yang diperlukan dan penulis pun langsung melakukan finalisasi terhadap desain tersebut.



Gambar 3.9. Desain *Quote* Buku Serumpun Tulisan 1



Gambar 3.10. Desain Quote Buku Serumpun Tulisan 2

Bersamaan dengan *brief quote* Serumpun Tulisan, penulis diminta untuk sekaligus mendesain *quote* logo ITB. Dengan elemen desain yang sama seperti pada desain Serumpun Tulisan, penulis kemudian diminta untuk membedakan desainnya sedikit agar desain *quote* logo ITB ini bisa menjadi post tersendiri. Kemudian, penulis menggunakan warna biru yang lebih cerah dan warna kuning sebagai warna utamanya, dipadukan dengan tipografi yang sangat menonjol pada desainnya. Tidak ada revisi juga yang harus diubah ketika mengerjakan desain *quote* logo ITB.



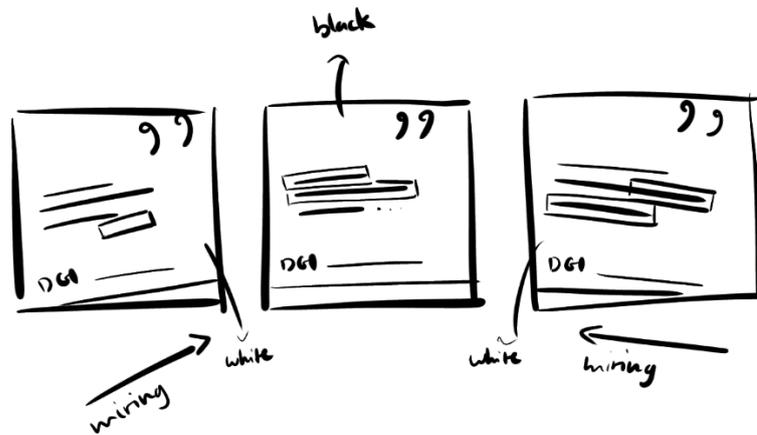
Gambar 3.11. Desain Quote Logo ITB

### 3.3.1.3. Desain Quote Hanny Kardinata

Hanny Kardinata merupakan pendiri dari DGI (Desain Grafis Indonesia) pada tahun 2007 dan merupakan desain grafis senior sejak tahun 1980-an bersama dengan rekan-rekan desainer grafis senior lainnya.

Pada *brief* ini, penulis diminta untuk mendesain 3 *post quote* dari Hanny Kardinata seperti berikut:

1. "Sejak kapan sebenarnya profesi desainer grafis mulai ada di Indonesia?"
2. "Karena kalau tidak ada yang memulai, sampai kapan kita memiliki catatan riwayat sendiri?"
3. "Mengapa desainer grafis Indonesia harus mengetahui sejarahnya sendiri?"



Gambar 3.12. Sketsa Desain *Quote* Hanny Kardinata

Dikarenakan tidak adanya ketentuan dalam desain atau elemen-elemen visual, penulis mendapatkan kesempatan untuk meng-*explore* desain tersebut. Pada desain ini, penulis menggunakan hitam dan putih sebagai warna utamanya, diikuti dengan teks *quote* yang ditampilkan besar agar lebih mudah terbaca oleh audiens. Menempatkan tanda kutip sebagai elemen visual dari desain tersebut dan memilih untuk memiringkan keseluruhan *post* agar terlihat lebih berbeda dari *post* biasanya.

Setelah mengirimkan sketsa dan *draft* yang sudah dalam bentuk digital, tidak ada revisi yang harus dilakukan dan penulis pun bisa melakukan finalisasi terhadap desain tersebut.



Gambar 3.13. Desain *Quote* Hanny Kardinata

### 3.3.2. Desain Buku

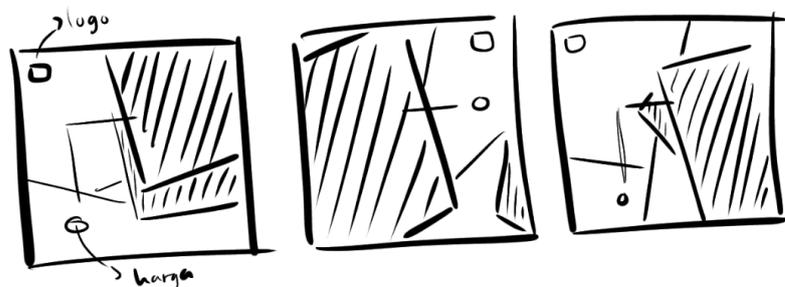
#### 3.3.2.1. Desain Promosi Collected

Pada pekerjaan selanjutnya, pembimbing meminta penulis untuk membuat desain promosi yang menampakkan harga diskon dari buku *Collected*. Desain ini diinspirasi oleh desain promosi harga sebelumnya yang terdapat pada buku DGIDPDGD di *Instagram post* DGI (Desain Grafis Indonesia), tidak lupa juga untuk menggunakan elemen-elemen desain dan warna khas buku *Collected* seperti pada desain *quote* buku *Collected* sebelumnya.



Gambar 3.3. Referensi Desain Buku DGIDPDGD

Penulis kemudian menggunakan buku *Collected* untuk dijadikan *highlight* pada *post* ini dengan menampilkan harga diskonnya tanpa elemen teks lainnya karena *post* ini hanya bertujuan untuk mempromosikan harga diskon pada buku *Collected*, sekaligus menggunakan warna utama buku *Collected* seperti sebelumnya, yaitu abu-abu dan coklat.

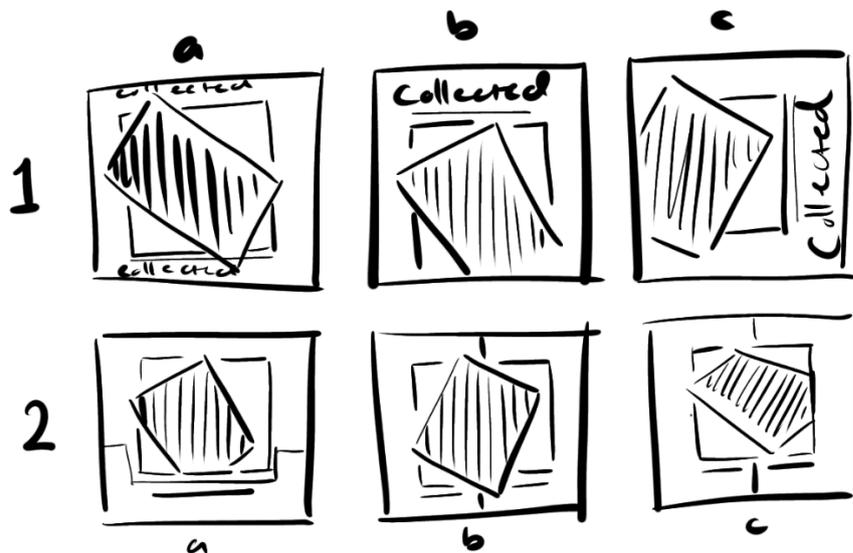


Gambar 3.4. Sketsa Desain Promosi Buku *Collected*



Gambar 3.5. Desain Promosi Buku *Collected*

Setelah mengerjakan desain promosi harga, penulis melanjutkan pekerjaan selanjutnya yaitu desain promosi buku *Collected*. Pada desain ini, penulis lebih menonjolkan fisik dari buku *Collected* karena tujuan utama dari desain promosi ini adalah untuk memberi fokus pada bentuk buku *Collected* itu sendiri, dengan memainkan tipografi sebagai elemen desain yang mendukung pada *background post*. Penulis sedikit memainkan *angle* pada buku dengan membuat varian peletakannya yang berbeda namun desain tetap terlihat sama. Tidak ada revisi yang dilakukan pada kedua desain promosi dan penulis langsung dapat melakukan finalisasi terhadap desain-desain tersebut.



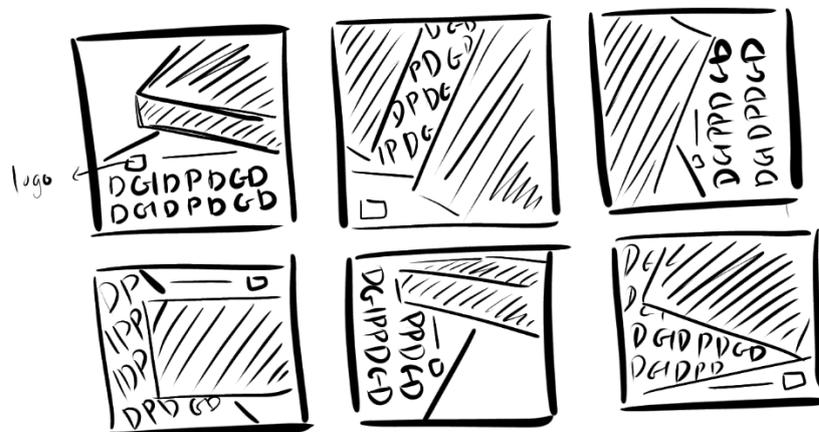
Gambar 3.6. Sketsa Desain Buku *Collected*



Gambar 3.7. Desain Buku *Collected*

### 3.3.2.2. Desain Promosi DGIDPDGD

DGIDPDGD atau singkatan dari Desain Grafis Indonesia dalam Pusaran Desain Grafis Dunia merupakan buku yang diluncurkan oleh DGI (Desain Grafis Indonesia) untuk merekam jejak-jejak perjalanan desain grafis di Indonesia yang didasarkan juga dari sejarah-sejarah desain grafis dunia.



Gambar 3.8. Sketsa Desain Promosi Buku DGIDPDGD

Sama seperti desain promosi sebelumnya yang telah di-*post*, penulis diminta untuk mendesain dengan gaya yang sama namun menggunakan buku yang berbeda, yaitu buku DGIDPDGD.



Gambar 3.20. Desain Promosi Buku DGIDPDGD

Pada buku ini pula penulis menggunakan 2 warna utama yaitu abu-abu yang lebih gelap dan putih, dengan elemen visual yang serupa dengan buku *Collected* sebelumnya, yaitu menambahkan tipografi pada *background* ditambahkan dengan sedikit varian yang berbeda dan tidak menampilkan harga jual. Buku DGIDPDGD juga ditampilkan di berbagai sisi yang variatif, namun dikarenakan penulis tidak bisa langsung melakukan fotografi terhadap buku tersebut, pembimbing sudah menyediakan foto sendiri dari buku DGIDPDGD untuk digunakan pada *post* yang akan didesain sehingga menghasilkan desain seperti berikut. Tidak ada revisi yang dilakukan dan penulis bisa langsung melakukan finalisasi pada desain promosi buku DGIDPDGD.

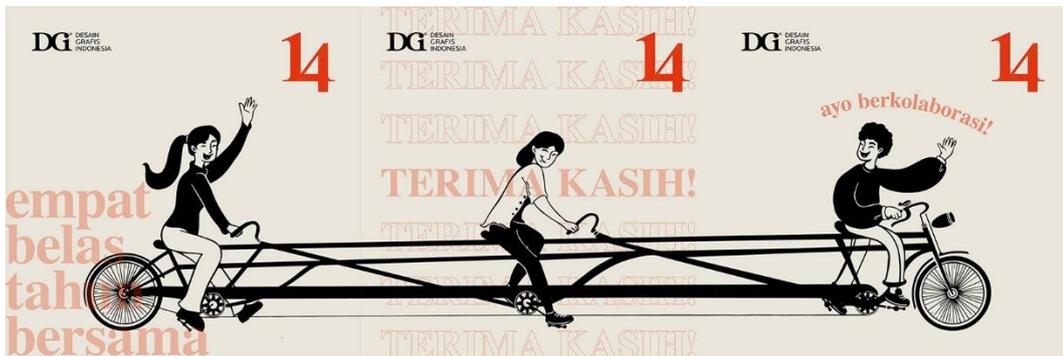
### 3.3.3. Desain Hari Besar

#### 3.3.3.1. Desain Ulang Tahun DGI

DGI (Desain Grafis Indonesia) telah berdiri 14 tahun lamanya. Penulis dan rekan-rekan kerja magang penulis ditugaskan untuk membuat *post* khusus mengenai ulang tahun DGI (Desain Grafis Indonesia) ke-14 dengan pesan yang ingin diangkat yaitu “DGI (Desain Grafis Indonesia) masih bisa berjalan dan berkomitmen mencatat perkembangan desain grafis selama 14 tahun karena berkolaborasi dan kontribusi komunitas desain grafis, kita tidak mungkin bisa berjalan sendiri tanpa *input*, arsip dan artefak hasil dari kolaborasi dan kontribusi tersebut”.

Pekerjaan ini dilakukan secara berkelompok yang beranggotakan 3 orang, yaitu penulis dan 2 rekan kerjanya. Pembimbing lapangan juga ingin menekankan bahwa *post* ulang tahun ini harus ada *call to action* untuk berkolaborasi dan berkontribusi. Kemudian dilakukan diskusi secara berkelompok untuk menentukan konsep *post* yang akan ditampilkan. Konsep yang telah diperoleh yaitu sepeda. Sepeda dianalogikan sebagai sesuatu yang tidak bisa berjalan tanpa alat-alat pendukungnya, seperti kayuh, rantai sepeda, dan sebagainya, begitu pula seperti DGI (Desain Grafis Indonesia) yang pasti tidak akan berjalan 14 tahun tanpa ada yang mengelolanya, yaitu anggota-anggotanya sendiri yang saling membantu untuk memajukan DGI (Desain Grafis Indonesia) dan selalu memberikan yang terbaik untuk lembaga ini.

Dikarenakan *post* tersebut bersifat kelompok, penulis dan rekan-rekannya pun memutuskan untuk membagi tugas, seperti Sanggam yang bertanggung jawab atas ilustrasinya, Darasti yang bertanggung jawab atas *copywriting*-nya, dan penulis yang bertanggung jawab atas *layout* yang digunakan. Pada ilustrasi, terdapat 3 orang yang sedang mengayuh sepeda, 3 orang ini adalah representasi dari penulis dan rekan-rekan kerjanya. *Layout* yang digunakan terlihat *simple* agar audiens bisa langsung terfokus pada ilustrasi sepeda tersebut. Begitu pula warna, penulis hanya menggunakan warna merah dan hitam sebagai warna utamanya memilih warna merah untuk warna aksen karena merepresentasikan Indonesia dan juga keberanian.



Gambar 3.21. Desain Ulang Tahun DGI

### 3.3.3.2. Desain Idul Fitri

Penulis ditugaskan untuk membuat desain Idul Fitri menyambut hari raya Idul Fitri 1442 H. Pada *brief* yang telah ditentukan, penulis dianjurkan untuk mengikuti gaya desain *post* Idul Fitri tahun lalu dengan simbol jabat tangan atau silahturahmi, namun tangan digambarkan tidak bersentuhan karena masih adanya pandemi pada tahun 2020 lalu.



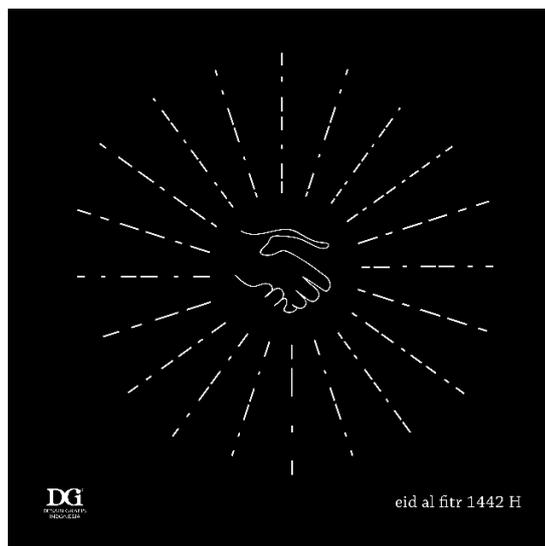
Gambar 3.22. Referensi Desain Idul Fitri 2020

Tahun ini, pembimbing lapangan ingin menyampaikan simbol yang lebih optimis, yaitu simbol berjabat tangan. Desain dibuat serupa dengan tahun lalu agar audiens bisa lebih *relate* dengan desain tahun lalu. Kemudian penulis akhirnya membuat sebuah ilustrasi kecil yang menggambarkan 2 tangan yang saling berjabat,

namun hanya menggunakan 1 garis atau line saja seperti desain tahun lalu. Penulis mencoba membuat 2 alternatif bentuk visual berjabat tangan yang sederhana dan *simple*. Ketika asistensi, pembimbing lapangan lebih memilih desain kedua, diikuti dengan elemen visual yang sama seperti desain tahun lalu. Setelah selesai, penulis pun melakukan finalisasi dan mengirimkan hasil akhir ke pembimbing lapangan.



Gambar 3.23. *Draft* Desain Idul Fitri 2021



Gambar 3.24. Desain Idul Fitri 2021

#### **3.3.4. Ilustrasi Hanny Kardinata**

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, Hanny Kardinata merupakan sosok yang sangat berjasa di dunia desain grafis sejak tahun 1980-an hingga sekarang. Pada *brief* ini, penulis disuguhkan tugas untuk membuat ilustrasi *vector* yang bergambarkan Hanny Kardinata. Ilustrasi tersebut dijadikan sebuah aset visual untuk kebutuhan desain kedepannya, penulis diminta untuk langsung menggunakan referensi foto asli dari Hanny Kardinata dan mengubahnya menjadi ilustrasi *vector*. Penulis juga dianjurkan untuk menggunakan *style* ilustrasi penulis sendiri. Pekerjaan ini merupakan pekerjaan yang paling berkesan bagi penulis, mengingat penulis tidak terlalu menekuni bidang ilustrasi, namun hal ini menjadi tantangan baru bagi penulis untuk mendapatkan pengalaman yang lebih baik mengenai ilustrasi.



Gambar 3.25. Referensi Foto Hanny Kardinata



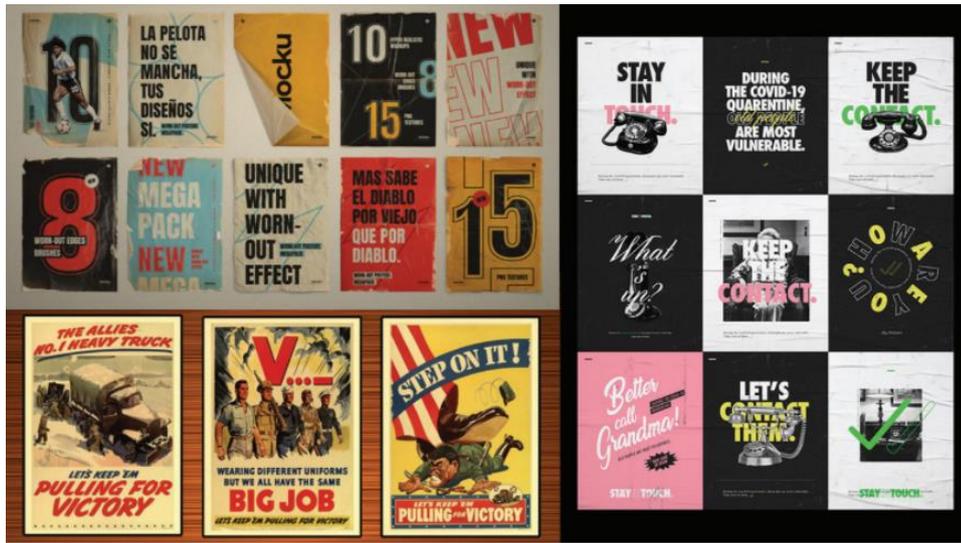
Gambar 3.26. Ilustrasi Hanny Kardinata

### **3.3.5. Kampanye Media Sosial Artikel Antariksa dari Buku DGIDPDGD**

Pada buku DGIDPDGD (Desain Grafis Indonesia dalam Pusaran Desain Grafis Dunia) terdapat sebuah artikel yang ditulis oleh Antariksa. Artikel tersebut dijadikan sebuah poster yang berjudul “Desain Grafis di Indonesia pada Masa Pendudukan Jepang”, dimana penulis diminta untuk membaca terlebih dahulu artikel tersebut dan mengambil catatan-catatan penting untuk digunakan pada kampanye nantinya.

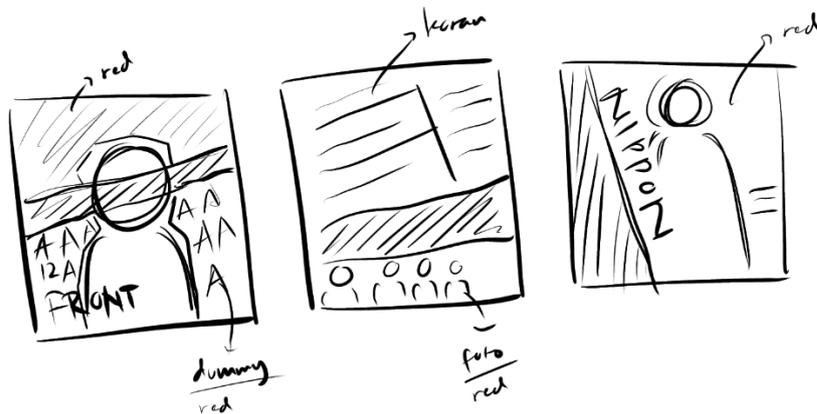
Penulis ditugaskan untuk membuat desain kampanye media sosial kecil yang bersangkutan dengan topik dari artikel Antariksa tersebut. Pada tahap awal, penulis menentukan beberapa *highlight* atau catatan penting yang akan diangkat ke dalam kampanye tersebut seperti berikut:

1. Perusahaan propaganda Nippon dan FRONT menerbitkan majalah sebagai panduan atau inspirasi perkembangan desain grafis di Jepang dan Indonesia.
2. Desain grafis dan propaganda pada masa pendudukan Jepang di Indonesia berada dalam hubungan saling membutuhkan.

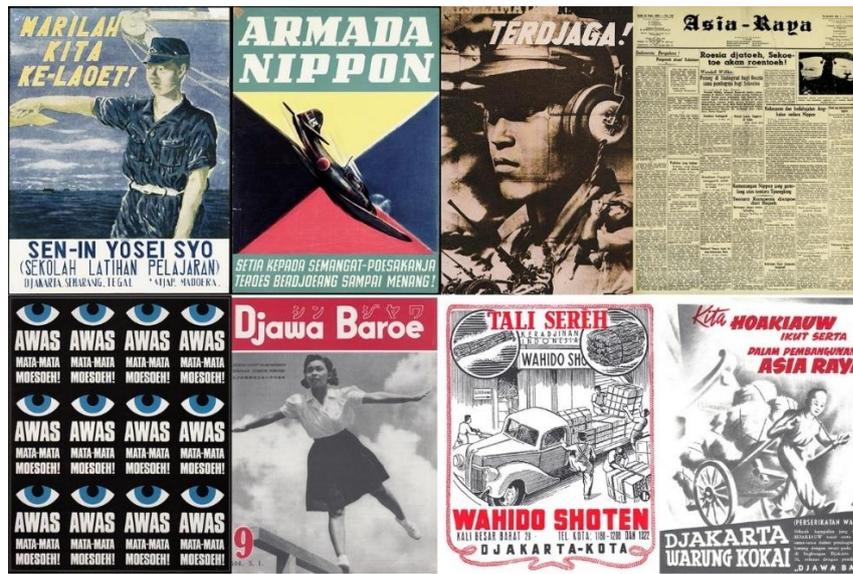


Gambar 3.27. Referensi Kampanye Antariksa

Dari beberapa *highlight* tersebut, penulis kemudian merancang konsep yang akan diaplikasikan ke dalam desain kampanye. Penulis menggunakan teknik montase, dimana penulis menggabungkan beberapa foto menjadi 1 *post* dan menggunakan tipografi yang dijadikan sebagai elemen visual pada *background post*, dipadukan dengan kesan *vintage* dengan menambahkan tekstur kertas pada *post* dan warna hitam putih.



Gambar 3.9. Sketsa Kampanye Antariksa



Gambar 3.29. Arsip Antariksa

Pihak DGI (Desain Grafis Indonesia) juga melampirkan beberapa poster atau karya asli desain yang dipengaruhi oleh Jepang, beberapa karya tersebut penulis gabungkan menjadi beberapa *post* dan menonjolkan warna merah, hitam, dan putih sebagai warna utamanya. Setelah asistensi yang dilakukan tanpa revisi, penulis kemudian melakukan finalisasi terhadap desain final yang telah disetujui.



Gambar 3.10. Desain Kampanye Antariksa

### **3.3.6. Kendala yang Ditemukan**

Ketika melakukan praktik kerja magang di DGI, penulis tidak lepas dari kendala yang ada, terutama pada saat penulis melakukan praktik kerja magang di DGI melalui daring atau *online* dikarenakan peraturan pandemi dan larangan untuk keluar rumah yang masih berjalan dengan ketat sampai sekarang. Tentunya penulis merasa lebih sulit untuk melakukan komunikasi karena komunikasi ketika melakukan praktik kerja magang hanya dilakukan melalui *group chat WhatsApp* dan *email* sehingga terjadi komunikasi yang tidak efektif.

Kendala lainnya yang penulis alami yaitu ketepatan waktu yang terkadang terjadi di beberapa pekerjaan yang dikerjakan. Terjadinya kelalaian waktu di beberapa pekerjaan dikarenakan jenis pekerjaan yang dikerjakan penulis bersifat baru atau tidak terlalu penulis kuasai, salah satu contohnya yaitu desain yang menggunakan ilustrasi. Penulis kerap membutuhkan waktu lebih untuk menyelesaikannya karena jenis desain tersebut bukan keahlian dari penulis sendiri. Hal ini menyebabkan hasil desain ilustrasi yang tidak terlalu rapi dan peletakan elemen-elemen desain yang kurang teratur.

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

Tentunya ada solusi dari kendala-kendala yang dihadapi penulis selama dilakukannya praktik kerja magang di DGI (Desain Grafis Indonesia). Untuk kendala komunikasi, pembimbing lapangan kerja magang telah memberlakukan sistem lapor pekerjaan sebanyak 4 kali sehari, yang mana ini mendorong para peserta magang untuk menjadi lebih *update*, aktif, dan komunikatif ketika memberikan laporan pekerjaan yang dikerjakan pada hari tersebut, termasuk laporan asistensi dan revisi. Ada pula solusi lain yang telah dilakukan, yaitu dengan melakukan *meeting* dengan para peserta magang setiap 2 minggu sekali melalui *Google Meet* sehingga peserta magang dan pembimbing lapangan kerja magang dapat secara langsung berkomunikasi dengan lancar dan lebih efektif dari sebelumnya.

Mengenai kendala ketepatan waktu, penulis telah melakukan beberapa hal untuk meminimalisir terjadinya lagi kelalaian waktu, yaitu saling berdiskusi dengan

rekan kerja magang yang mana mereka sangat mendukung dan menginspirasi penulis untuk menyelesaikan pekerjaan yang penulis rasa sulit untuk dilakukan. Dengan bantuan tersebut, penulis mendapatkan pengalaman-pengalaman dan bisa mencoba hal-hal baru yang menarik.