



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Kedudukan dan Koordinasi penulis saat bekerja adalah sebagai berikut:

a) Kedudukan

Kedudukan penulis saat bekerja di perusahaan adalah sebagai tim kreatif yang mempunyai *jobdesk* yang khusus yaitu sebagai desainer grafis.

b) Koordinasi

Karena pembimbing lapangan kerja magang adalah klien penulis sekaligus direktur perusahaan, maka alur koordinasi pekerjaan hanya antara penulis dan pembimbing lapangan saja.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel yang berisi jenis-jenis pekerjaan yang penulis lakukan selama kerja magang:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	- Penjelasan proyek-proyek yang akan dikerjakan - Melakukan Sketsa kasar <i>signage</i>	- Penulis diberi briefing tentang proyek-proyek yang akan dikerjakan oleh pembimbing lapangan - Penulis memulai membuat sketsa dari sketsa manual di atas kertas sampai dengan digital
2	2	- Membuat kembali logo yang akan digunakan oleh <i>signage</i> tersebut.	- Hari pertama, penulis diberi briefing logo mana saja yang harus dibuat kembali agar menjadi format <i>vector</i>. - Penulis memutuskan untuk memilih logo FastLab sebagai logo pertama yang dibuat kembali. - Penulis lalu melanjutkan ke logo Metro Jaya, IDI, dan MURI
3	3	- Menentukan arah <i>signage</i>	- Penulis diberi <i>briefing</i> tempat <i>event</i> dan peletakan <i>signage</i>. - Penentuan arah <i>signage</i> pertama dibuat dengan beberapa kemungkinan arah yang akan digunakan. - Pembimbing magang memilih langsung arah-arrah yang akan digunakan di <i>event</i>.
4	4	- Menentukan <i>font signage</i>	- Penulis diberi arahan tentang persyaratan <i>font</i> yang akan dipakai. - Font yang dipakai harus memenuhi syarat tipografi yang memadai. - Penulis mencari font yang dapat dipakai sampai diterima.

5	5	- Memulai pembuatan <i>pattern signage</i>	- Penulis memulai pembuatan isi desain <i>Signage</i>, peletakan tanda panah dan tulisan, dan <i>pattern</i> yang digunakan. - Penulis membuat beberapa alternatif <i>signage</i> yang akan digunakan.
6	6	- Revisi <i>pattern signage</i>	- Melanjutkan minggu kemarin, penulis membuat alternatif bentuk <i>signage</i>. - Penulis melakukan revisi <i>signage</i> dimulai dari penggunaan tanda panah yang benar, sampai dengan pemilihan warna.
7	7	- Pembuatan <i>mockup</i>.	- Penulis diminta untuk membuat sebuah <i>mockup</i>. - Jenis <i>mockup</i> yang dibuat dimulai dari contoh peletakan <i>signage</i> sampai penamaan tenda-tenda petugas.
8	8 dan 9	- Pembuatan proposal	- Penulis membuat proposal dengan memasukan semua hasil kerja penulis ke dalam satu presentasi <i>event</i>. - Proposal direvisi oleh pembimbing lapangan.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

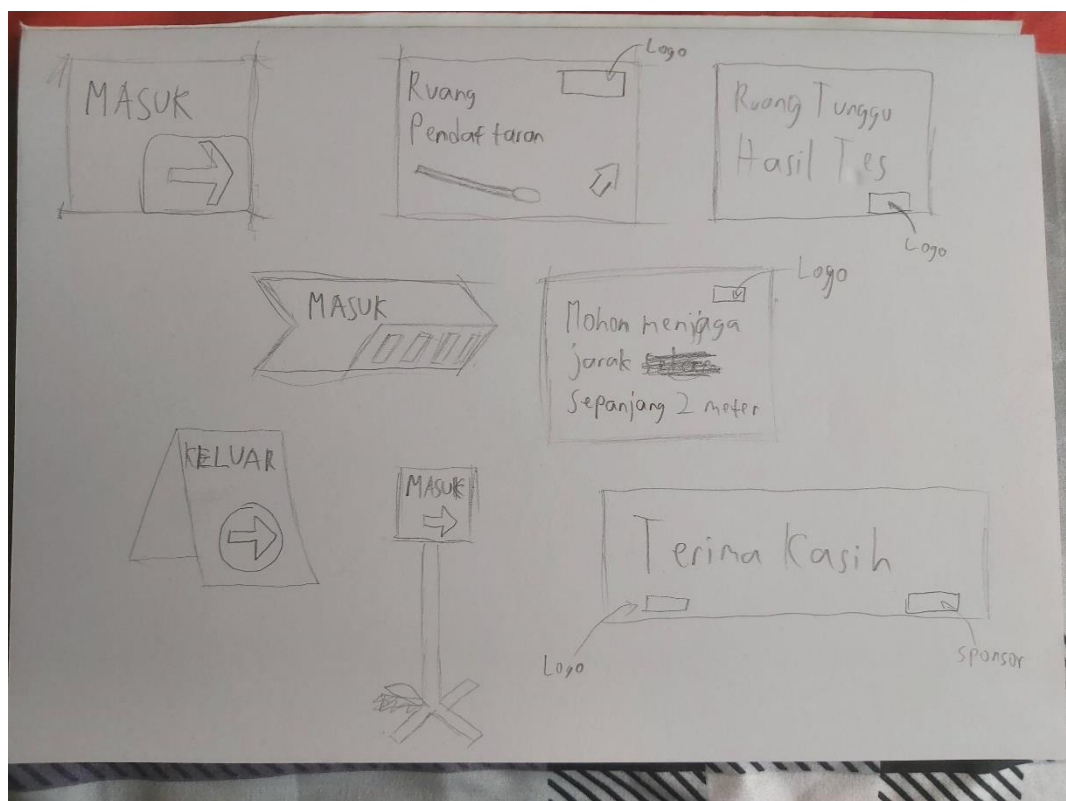
Berikut adalah uraian pelaksanaan kerja magang yang dilakukan selama magang oleh penulis.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

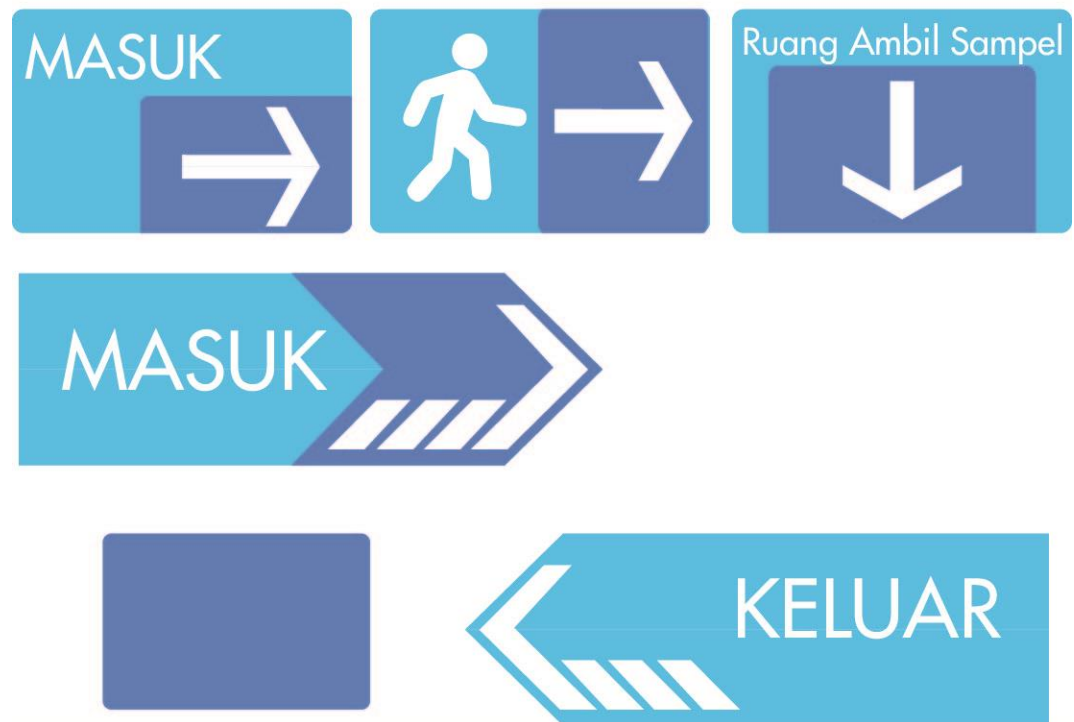
Bagian pekerjaan yang penulis lakukan adalah membuat Signage dimulai dari:

1. Sketsa kasar dan jenis *signage* yang diperlukan

Penulis diberi *briefing* mengenai acara tes *Covid-19* yang diselenggarakan oleh *Fastlab*. Penulis lalu diarahkan untuk membuat *signage* yang akan digunakan untuk acara tersebut. Karena itu, penulis membuat sebuah sketsa sebagai gambaran awal *signage* yang diperlukan. Sketsa dibuat dengan manual (di atas kertas) dan digital.



Gambar 3.1. Contoh sketsa manual *signage*



Gambar 3.2. Contoh sketsa digital *signage*

Sketsa *signage* dibuat dengan *briefing* pembimbing lapangan langsung dan disesuaikan dengan apa yang akan dipakai di *event* nanti. Beberapa contoh *signage* yang akan digunakan seperti tanda masuk, tanda keluar, tempat pendaftaran, peringatan protokol mengantri, dan lainnya.

Selain *signage* sebagai penunjuk arah, penulis juga membuat *signage* yang berfungsi sebagai penanda tenda seperti tenda petugas, keamanan, medis, VIP, dan lainnya.

2. Pembuatan logo menjadi *format vector*.

Logo dibuat kembali menjadi *format vector* agar saat diberikan ke *signage*, logo tidak pecah karena resolusi-nya terlalu kecil.



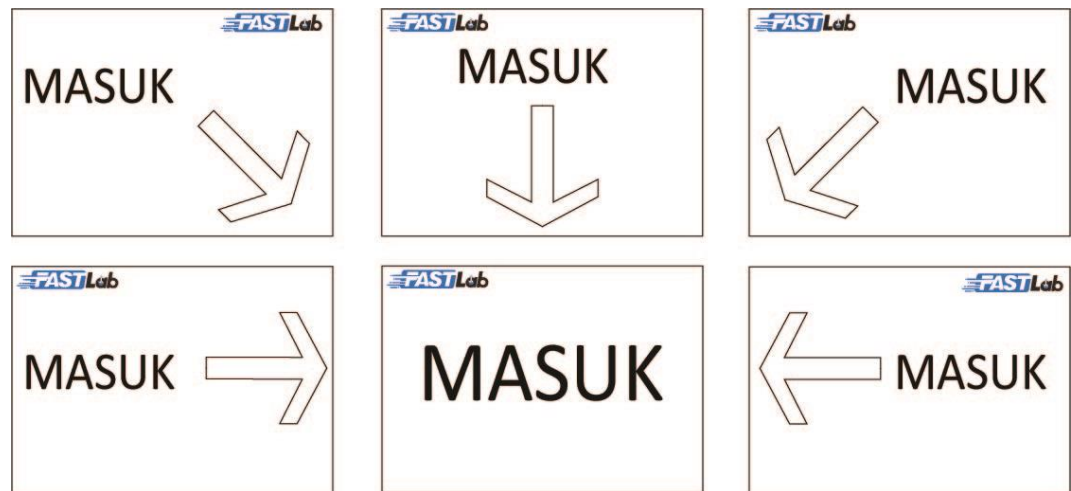
Gambar 3.3 Proses pembuatan logo menggunakan *Adobe Illustrator*.

Logo ini dibuat dengan menggunakan teknik *tracing*. Teknik *tracing* digunakan dengan menggunakan *Pen Tool* diatas contoh gambar logo yang jadi dan dibuat semirip mungkin dengan contoh logo dibawahnya.

Logo *FastLab* digunakan langsung untuk pembuatan *signage* dan logo lainnya dipakai untuk bagian yang lain seperti tenda *event*.

3. Menentukan arah dan *font signage*

Arah *signage* yang akan dibuat ditentukan, karena ini akan menentukan dimana *signage* tersebut akan diletakan pada suatu tempat.



Gambar 3.4 Berbagai contoh arah signage yang direncanakan

Selain arah *signage*, jenis *font* yang dipakai juga ditentukan. Syarat *font* yang dipakai adalah *font* yang memiliki standar tipografi yang memadai. Setelah beberapa *briefing*, penulis menentukan satu *font* yang akan dipakai bernama *Futura*.

MASUK
KELUAR
TOILET
Pendaftaran

Mohon Jaga Jarak
S sepanjang 2 Meter
Saat Mengantri

Gambar 3.5. Contoh font *Futura*

4. Memulai pembuatan *signage*

Pembuatan *signage* dimulai dengan proses pembuatan *pattern* yang cocok dengan tema *event*. Penulis mengajukan beberapa desain alternatif yang menurut penulis cocok dengan tema *event* yang akan diselenggarakan.



Gambar 3.6. Contoh alternatif *signage* yang diajukan.

Setelah beberapa briefing dan arahan yang diajukan oleh pembimbing lapangan, maka diputuskan bahwa gambar dibawah adalah tema utama *signage* yang akan digunakan.



Gambar 3.7. Desain yang sudah ditentukan

Selain *signage*, penulis juga membuat *signage* untuk menamakan tenda-tenda petugas *event* seperti tenda keamanan, paramedis, panitia *event*, VIP, dan lainnya.

5. Pembuatan *mockup*.

Setelah penentuan desain *signage*, penulis juga membuat sebuah *mockup* yang berfungsi untuk perkiraan bagaimana *signage* tersebut akan digunakan di dalam *event* nanti.



Gambar 3.8. Contoh *Mockup signage* 1

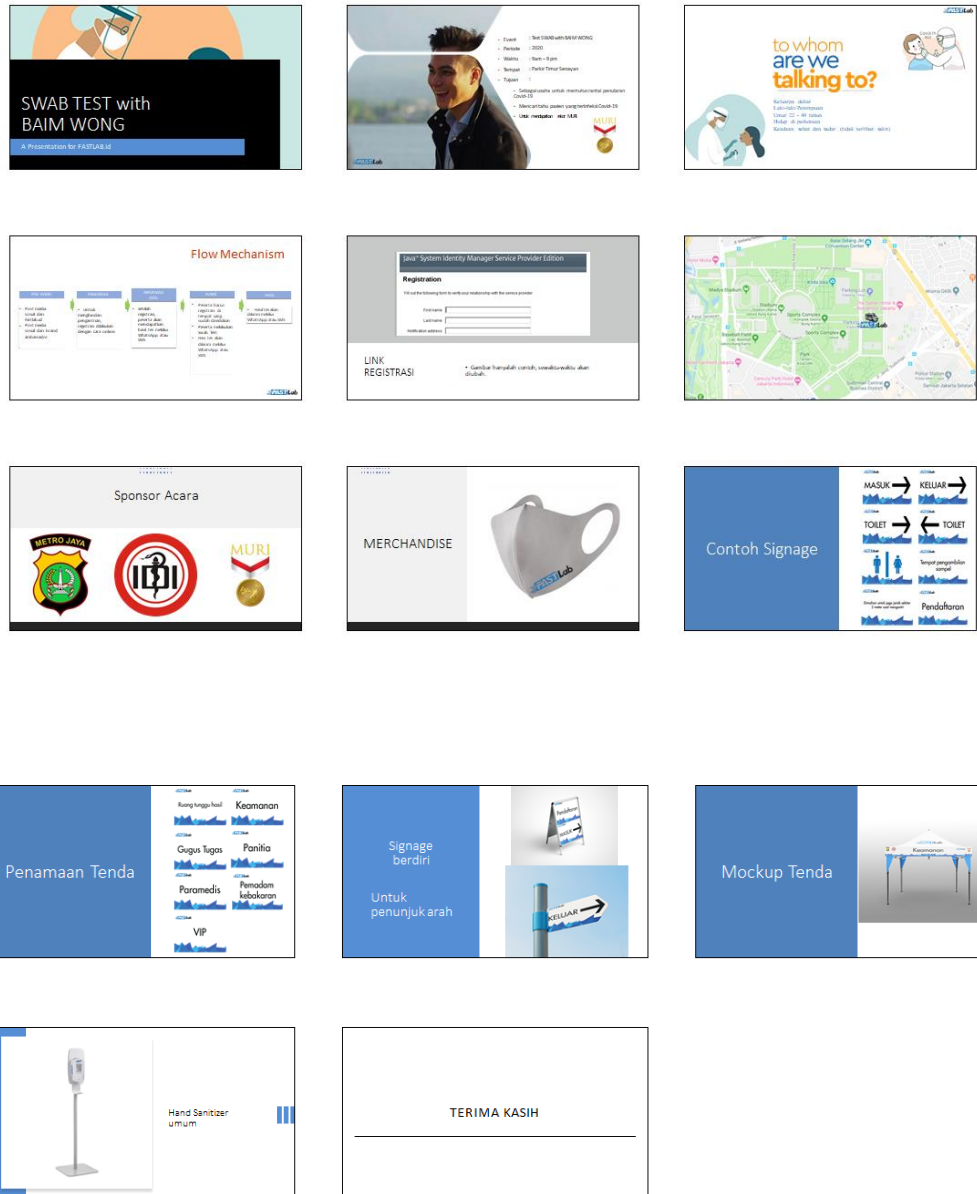


Gambar 3.9. Contoh *Mockup signage* tenda

Mockup dibuat sedemikian rupa yang mensimulasikan tempat event yang akan diselenggarakan nanti.

6. Pembuatan Proposal.

Penulis membuat proposal yang berisikan hasil karya-karya yang penulis telah buat, dari hasil jadi *Signage*, logo-logo sponsor yang sudah di buat kembali, sampai beberapa *mockup*. Proposal dibuat dengan menggunakan *Powerpoint*.



Gambar 3.10. Proposal yang dibentuk sebagai presentasi

Proposal dibuat sebagai presentasi karena akan digunakan sebagai presentasi ke pihak Fastlab.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan oleh penulis saat penulis melakukan kerja magang adalah:

a) Masalah *Software* Aplikasi

Penulis menemukan masalah saat aplikasi *Adobe Illustrator* mengalami *crash* saat mengerjakan pekerjaannya.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi atas kendala yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Masalah *Software* Aplikasi

Penulis melakukan *install* ulang program aplikasi *Adobe Illustrator* agar tidak terjadi peristiwa *crash* lagi.