



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.

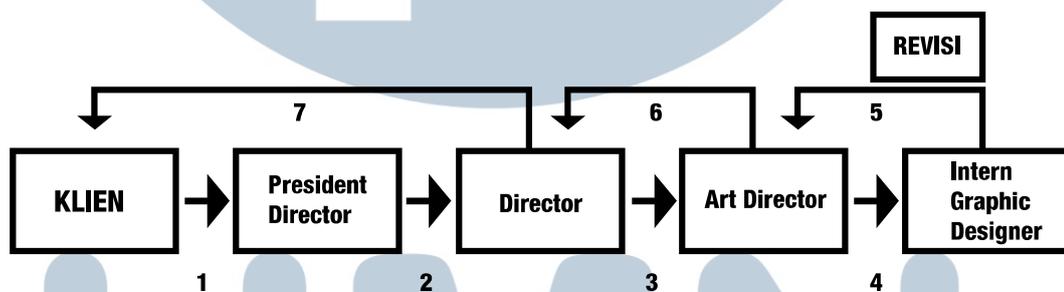
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Dalam proses kerja magang, penulis ditempatkan sebagai *intern graphic designer*. Pekerjaan yang diberikan kepada penulis sangat beragam dan bukan hanya dari satu orang saja. *Brief* dan revisi dilakukan oleh masing-masing orang yang diberikan pekerjaan, proses kreatif dan desain dibimbing oleh kak Tirta dan kak Achmad.

Pekerjaan yang diberikan kepada bagian desain adalah membuat Mockup packaging, sales project kit, Anual report, merancang logo, poster, flyer. Tidak semua jenis project dikerjakan oleh penulis, beberapa ada yang dikerjakan oleh masing-masing orang dan bersama-sama.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama kerja magang, penulis mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dari perusahaan. Berikut ini adalah rincian tugas yang dikerjakan setiap minggu selama magang di Bytco.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	- ASIANPAITS: Membuat mockup	Penulis mendesain mock up ember cat yang sebelumnya hanya berukuran 5 kg

		<p>packaging cat.</p> <p>- FIF GROUP: Membantu dalam sesi pemotretan untuk konten desain Anual report.</p> <p>- PETROSEA: Mengikuti Meeting <i>open vendor</i> di perusahaan.</p>	<p>menjadi 25 kg. Lokasi pemotretan berada di salah satu rumah pembuat kreasi dari lego. Penulis ikut menemani dari undangan <i>open vendor</i> oleh perusahaan mengenai desain ulang logo program keselamatan kerja.</p>
2	2	<p>- PETROSEA: Membuat logo</p> <p>-FIF GROUP: membantu melakukan <i>cropping</i> pada hasil pemotretan</p>	<p>Penulis diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan logo, pekerjaan <i>cropping</i> setelah logo sudah di kumpul</p>
3	3	<p>- ASIANPAINTS:Desain <i>sales project kit</i></p> <p>-ASIANPAINTS: Melakukan editing video promosi infografis.</p>	<p>Penulis memodifikasi desain <i>sales project kit</i> yang baru. Melakukan <i>editing</i> untuk video promosi.</p>
4	4	<p>-ASIANPAINTS: mencari Background music untuk video promosi infografis, dan di tambahkan kedalam video.</p> <p>- ASIANPAINTS:Revisi <i>sales project kit</i></p>	<p>Mencari <i>background music</i> untuk video promosi yang telah melalui proses <i>editing</i>. Melakukan revisi <i>sales project kit</i>.</p>
5	5	<p>- BARUNA:Tracing foto untuk Anual report.</p> <p>-Revisi <i>sales project kit</i>.</p>	<p>Melakukan tracing dari dua buah foto untuk dijadikan contoh alternatif desain kepada klien.</p>
6	6	<p>-ASIANPAINTS:</p>	<p>Melakukan rendering ulang dengan</p>

		Menyelesaikan video promosi infografis, render dengan kualitas tinggi. -ASIANPAINTS:Revisi <i>project sales kit</i> .	kualitas dan ukuran resolusi video yang tinggi untuk dijadikan hasil akhir produk.
7	7	- ASIANPAINTS:Revisi sales project kit -SERPONG GARDEN : Membantu pembuatan post media sosial.	Melakukan revisi dari sales kit dan membantu membuat elemen grafis untuk post media sosial.
8	8	- ASIANPAINTS:Revisi sales project kit - BARUNA: Melakukan tracing pada foto untuk Anual report.	Melakukan revisi dari sales kit. Melakukan tracing pada beberapa foto
9	9	- BARUNA: melakukan tracing pada foto	Menyelesaikan tracing pada beberapa foto.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Penulis diberikan pekerjaan yang beragam dalam proses kerja magang. Penulis diberikan briefing singkat tentang perusahaan klien, posisi perusahaan klien, apa yang diinginkan oleh klien dan hal-hal lain yang membantu dalam proses desain. Penulis melakukan research lebih dalam lagi tentang perusahaan klien untuk memastikan desain seperti apa yang akan dibuat. Biasanya dalam membuat desain, penulis menggunakan Adobe Illustrator, Adobe Photoshop sebagai software untuk membuat desain grafis dan Adobe premiere pro sebagai software untuk mengolah video.

Jika desain sudah dibuat, penulis akan memberikan desain tersebut kepada pembimbing lapangan dengan upload kedalam *google drive* yang sudah disediakan sehingga pembimbing lapangan dapat melakukan akses terhadap *file*

tersebut. Jika ada yang perlu direvisi, maka penulis akan diberikan catatan revisi dari klien dan waktu untuk menyelesaikannya sesegera mungkin.

1. Desain logo Target Zero

Minggu pertama pada saat pelaksanaan magang, penulis diminta untuk datang menghadiri undangan open vendor desain logo program keselamatan kerja oleh salah satu perusahaan Pertambangan di Bintaro. Penulis dan presiden direktur datang bersama ke perusahaan tersebut, terdapat berbagai *creative agency* lain yang hadir dalam ruang rapat.

Penulis bertugas untuk mencatat hal-hal penting yang diperlukan dalam proses desain nanti seperti karakteristik perusahaannya, jumlah alternatif, peraturan, batas pengumpulan bahkan perusahaan tersebut telah membuat desain logo yang baru terlebih dahulu yang dibuat oleh internal perusahaan yang bertujuan untuk memberikan gambaran kepada kami yang datang saat *meeting*, meskipun pihak perusahaan sendiri menyatakan logo yang mereka pilih tersebut jauh dari yang diharapkan.

Waktu yang diberikan untuk membuat dua alternatif logo tersebut adalah satu minggu. Selain membuat 2 logo alternatif, perusahaan meminta untuk mengumpulkan juga konsep masing-masing logo, contoh poster dengan logo baru dan mockup logo tersebut pada helm, pin dan seragam dari berbagai warna yang ada di perusahaan. Usai dari *meeting* tersebut, penulis ditugaskan oleh presiden direktur untuk mengerjakan logo tersebut dengan dibimbing oleh kak Tirta.

Penulis menjelaskan peraturan dan keinginan dari perusahaan tersebut kepada kak Tirta untuk menyepakati desain logo seperti apa yang akan dibuat, setelah itu penulis memulai dengan mengumpulkan referensi dan membuat *mindmapping* diterukan dengan sketsa bentuk visual. Keinginnan perusahaan terhadap desain logo yang akan dibuat cukup lengkap dan jelas, bentuk keseluruhan logo tidak memanjang kesamping, lebih baik kotak atau lingkaran, tidak rumit, mudah untuk dikenali dan mudah untuk diaplikasikan dalam berbagai media dan harus terdapat kata *People, Community, dan Environment*. Perusahaan juga memberikan GSM (*Graphic Standard Manual*) untuk wana dari *brand* perusahaan.

Penulis berinisiatif untuk membuat logo turunan dari tiga kata *People*, *Community*, dan *Environment*, sehingga perusahaan dapat mengaplikasikannya juga dengan lebih jelas pada setiap fokus masing-masing program. Ketika keselamatan kerja menyangkut lingkungan, perusahaan dapat menggunakan logo turunan untuk *Environment* dan sebagainya. Hal tersebut disetujui oleh kak Tirta dan juga kak Randy.

Kak tirta membantu dalam pemilihan jenis *typeface* yang cocok digunakan pada logo, Penulis mempertimbangkan hirarki pada kata dan ketika logo tersebut dicetak secara bordir agar tidak terlalu tipis. Pemilihan *font* sepakat dengan menggunakan dari *Helvetica family* saja, mengikuti logo perusahaan yang juga menggunakan *Helvetica*.



Gambar 3.2. Desain logo utama *Target Zero* alternatif pertama

Sumber : Data Pribadi Penulis

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



Gambar 3.3. Desain tiga logo turunan *Target Zero* alternatif pertama

Sumber : Data Pribadi Penulis



Gambar 3.4. *Mockup* pin, *helmet*, dan seragam logo alternatif pertama

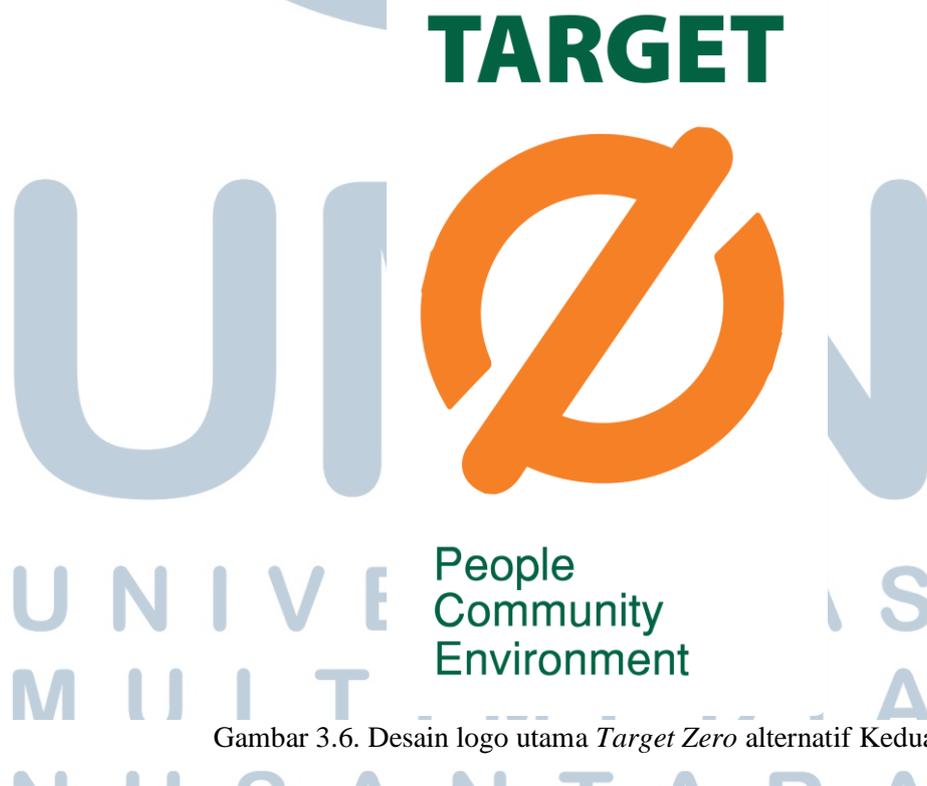
Sumber : Data Pribadi Penulis

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



Gambar 3.5. Contoh desain poster dari logo alternatif pertama

Sumber : Data Pribadi Penulis



Gambar 3.6. Desain logo utama Target Zero alternatif Kedua

Sumber : Data Pribadi Penulis



Gambar 3.7. Desain tiga logo turunan *Target Zero* alternatif kedua

Sumber : Data Pribadi Penulis



Gambar 3.8. *Mockup* pin, *helmet*, dan seragam logo alternatif kedua

Sumber : Data Pribadi Penulis



Gambar 3.9. Contoh desain poster dari logo alternatif kedua

Sumber : Data Pribadi Penulis

Semua yang diminta untuk pengumpulan desain dan juga konsep sudah di kumpulkan lengkap dan dimasukkan kedalam *google drive* kepada kak tirta dan disusun ulang dengan desain presentasi Bytco. Kak tirta dan kak randy mengirimkan desain yang sudah di susun melalui *e-mail* kepada perusahaan dengan tepat waktu. Bytco tidak berhasil mendapatkan proyek logo dari perusahaan tersebut.

2. *Sales project kit Asianpaints.*

Penulis diberikan pekerjaan untuk membuat *Sales project kit* untuk perusahaan cat *Asianpaints*. Penulis sebelumnya diberikan desain sales kit yang sebelumnya pernah dibuat. Klien menginginkan desain yang baru berisikan proyek-proyek yang sudah ditangani oleh *asianpaints* seperti gedung perkantoran, apartemen, Rumah sakit, sekolah, hotel dan perumahan. Desain sales kit yang sebelumnya telah dibuat menggunakan *tri-fold*, disebabkan oleh konten yang cukup banyak *director* bernegosiasi dengan klien untuk membuat desain yang baru menggunakan *double gate fold* dengan ukuran A4 tertutup dan disetujui oleh pihak klien.

Klien menginginkan desain halaman depan menggunakan foto yang berbeda dan konsep desain arsitektur, *Director* dan penulis membutuhkan untuk mengganti elemen grafis yang sebelumnya ada, tetapi tetap menggunakan warna

Desain dengan *layout* tersebut mengalami revisi yang cukup besar pada halaman tersebut, yaitu foto dan tulisan yang masih terlalu kecil, sehingga director memberitahukan untuk membuat halaman proyek menggunakan 2 halaman yang sejajar setelah bernegosiasi dengan klien. Penulis menggunakan elemen grafis floorplan pada bagian proyek pembangunan tersebut selain hanya membuat foto dan tulisan lebih besar.

Klien menyetujui desain pada halaman proyek bangunan tersebut sehingga penulis dapat meneruskan pada halaman yang lain tetapi, klien memberikan revisi mengenai perubahan jenis-jenis cat yang digunakan pada bangunan yang ada di negara india sehingga penulis harus merubahnya dan memberikannya lagi kepada director yang diteruskan kepada klien.



Gambar 3.11. Desain *Project sales kit asianpaints* bagian luar

Sumber : Data Pribadi Penulis

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.12. Desain *Project sales kit asianpaints* bagian dalam

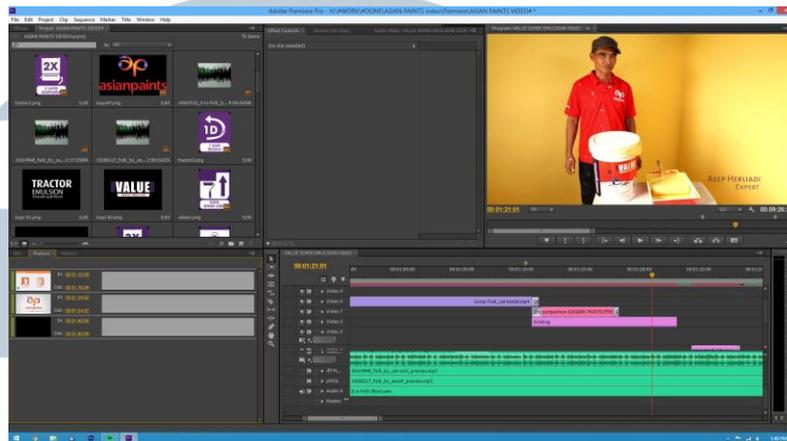
Sumber : Data Pribadi Penulis

3. Video promosi *asianpaints*

Penulis diberikan tugas untuk melakukan *editing* salah satu video promosi *asianpaints* yang sudah pada tahap *post production*, video berisikan *motion graphic* dan hasil rekaman shooting sebelum penulis memulai magang di perusahaan. Sebelum memulai untuk melakukan *editing* video, penulis turut membantu dalam proses pembuatan *motion graphic* yang ditugaskan kepada teman sesama *intern graphic designer* yaitu dengan memberi ide rancangan, pergerakan, dan memberi saran mengenai *timing* pada infografis.

Director menugaskan penulis untuk mengerjakan *editing* video tersebut menggunakan perangkat lunak *Adobe premiere pro* yang ada di *PC* milik perusahaan, disebabkan data footage sudah ada di *PC* tersebut dan sedang tidak digunakan. Penulis mendapatkan catatan mengenai hal yang akan ditambahkan pada bagian video seperti memunculkan teks keterangan dan menambahkan elemen grafis stempel bertuliskan ‘terbukti’ yang sebelumnya telah dibuat oleh *art director*

Penulis juga diminta untuk melakukan grading pada bagian hasil cat pada tembok dan pada bagian ada Pak Asep, yaitu sebagai ahli pengecatan yang menjelaskan mengenai keunggulan dari cat yang digunakan pada media tembok, dari segi kualitas akhir hingga kehematan material cat pada *asianpaints*.



Gambar 3.13. Tampilan *Adobe premiere pro* pada saat *editing*

Sumber : Data Pribadi Penulis

Penulis mendapatkan beberapa revisi dari klien mulai dari perubahan kalimat dan terdapat shot yang dikurangi disebabkan oleh durasi yang terlalu panjang, Bagian infografis juga mengalami revisi disebabkan oleh bertambahnya konten yang ingin dimunculkan dan klien lebih memilih untuk komunikasi menggunakan teks dibandingkan visual yang terlalu rumit untuk dicerna oleh calon konsumen klien, sebagian besar infografis dapat disetujui.



Gambar 3.14. Tampilan hasil video *editing* pada video promosi

Sumber : Data Pribadi Penulis

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Dalam menjalani proses kerja magang di Bytco, penulis menemukan beberapa kendala yang terkadang menghambat penulis untuk menyelesaikan pekerjaan yang diberikan. Kendala-kendala yang dihadapi penulis adalah sebagai berikut:

1. Penulis harus berhadapan dengan lingkungan kantor yang baru dan asing. Hal ini sangat memengaruhi jalannya kerja magang ini. Penulis dituntut untuk beradaptasi dengan cepat dalam segi percakapan dengan karyawan kantor dan cara kerja di perusahaan.
2. Kedisiplinan dalam hal waktu sehubungan dengan penulis yang juga memiliki satu kelas *elective* di kampus pada hari jumat, membuat penulis harus masuk kantor setelah kelas selesai jarak rumah ke kantor jauh lebih dekat dibandingkan ke kampus. Kesulitan mengerjakan tugas dengan waktu yang berkurang dikarenakan penulis sering tiba di kantor pada pukul 12 siang dan di teruskan dengan jam makan siang, membuat waktu kerja tidak efektif dan lebih sedikit.
3. Pihak klien yang sering menginginkan hasil revisi yang selesai dalam satu hari membuat penulis dan *art director* menyelesaikannya di kantor sampai larut malam, Penulis belum terbiasa untuk mengerjakan tugas di luar rumah hingga

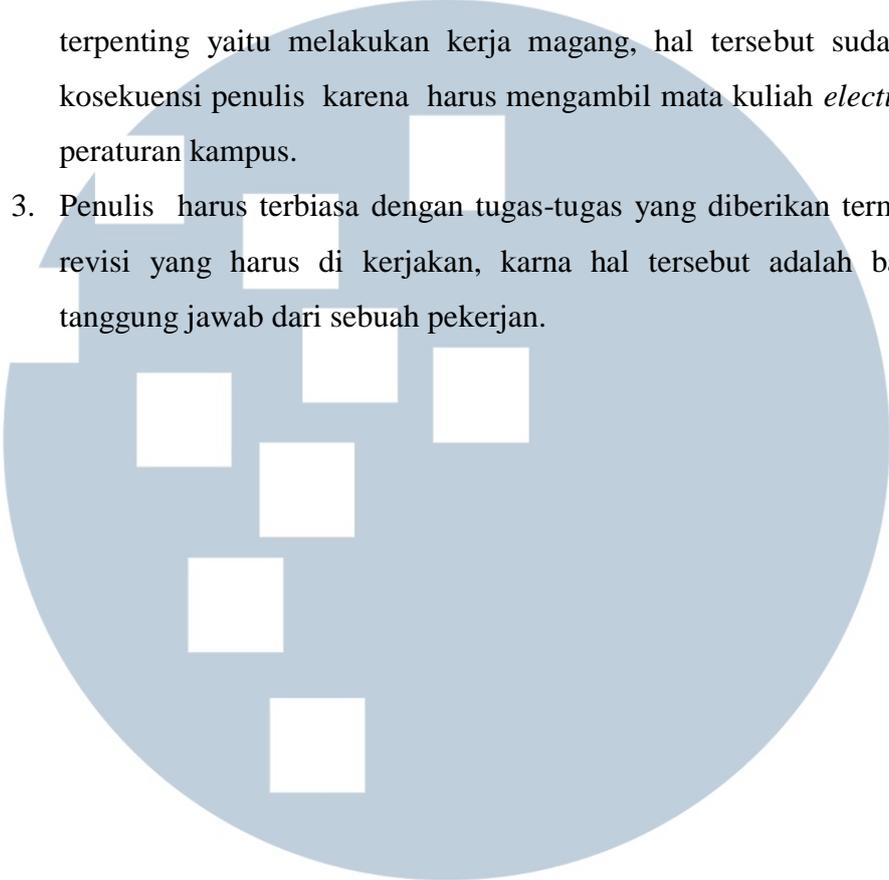
3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Setiap masalah selalu ada jalan keluarnya, begitu juga dengan kendala yang ditemui oleh penulis selama menjalani praktek kerja magang. Berikut merupakan solusi yang ditemukan oleh penulis:

1. Penulis harus membiasakan diri untuk menghadapi lingkungan yang baru baik dalam aturan kerja maupun rekan kerja karena dalam dunia kerja, pasti akan dihadapkan dengan sesuatu hal yang baru.
2. Dalam hal disiplin waktu, penulis harus lebih disiplin lagi dan belajar untuk mengikuti setiap aturan yang diberikan kantor. Penulis harus bisa mengatur jadwal dengan baik sehingga tidak mengabaikan prioritas yang

terpenting yaitu melakukan kerja magang, hal tersebut sudah menjadi kosekuensi penulis karena harus mengambil mata kuliah *elective* sebagai peraturan kampus.

3. Penulis harus terbiasa dengan tugas-tugas yang diberikan termasuk juga revisi yang harus di kerjakan, karna hal tersebut adalah bagian dari tanggung jawab dari sebuah pekerjaan.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA