



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

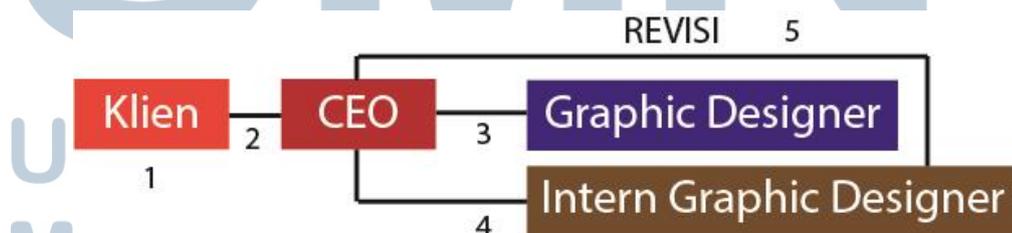
3.1.1. Kedudukan

Di dalam perusahaan MCM kedudukan yang ditempati oleh penulis adalah sebagai internship graphic designer. Menurut Cezzar (2017) menjelaskan bahwa Desainer grafis merupakan seseorang yang dapat mengkomunikasikan idenya ke dalam konten visual atau tekstual, bahkan gabungan antara visual dan tekstual sekaligus, serta bertujuan untuk hal apapun tergantung dari ide yang ingin disampaikan oleh desainer grafis.

3.1.2. Koordinasi

Di Perusahaan ini, penulis diberi tugas dari CEO langsung yang kemudian akan penulis kerjakan. Setelah menyelesaikan desain, penulis akan melakukan revisi kepada CEO perusahaan.

Pada saat bekerja di perusahaan MCM terkadang penulis akan meminta arahan dan bantuan kepada Wahyu Andir Kunfa selaku Desainer Grafis di perusahaan tersebut. Ketika CEO pergi meeting atau mempunyai urusan mendadak di luar kantor, CEO akan memberi tahu kepada HDR perusahaan yaitu Mariana Susana tentang tugas apa yang akan diberi kepada Graphic Designer, lalu setelah selesai diberitahu, Desainer Grafis akan mengerjakan tugas yang diberikan oleh CEO.



Gambar 3. 1. Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3. 1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

	Minggu	Proyek	Keterangan
1	23 Juli – 27 Juli 2018	Website	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desain halaman depan website perusahaan Membuat Mockup isi website
		Mockup	
2	30 Juli – 3 Agustus 2018	Mockup	<ul style="list-style-type: none"> Membuat Mockup KRL, Pesawat Membuat logo 88 Coffee
		Logo	
3	6 Agustus – 10 Agustus 2018	Company Profile	<ul style="list-style-type: none"> Membuat Company Profile Membuat Mockup
		Mockup	
4	13 Agustus – 16 Agustus 2018	Company Profile	<ul style="list-style-type: none"> Membuat Company Profile Adpoint
5	20 Agustus – 24 Agustus 2018	Mockup	<ul style="list-style-type: none"> Membuat Mockup Wardah Membuat Company Profile Adpoint
		Company Profile	
6	27 Agustus – 31 Agustus 2018	Mockup	<ul style="list-style-type: none"> Membuat Mockup Company profile Adpoint
7	3 September – 7 September 2018	Mockup	<ul style="list-style-type: none"> Membuat Mockup Wardah Membuat Company Profile Adpoint
		Company Profile	
8	10 September – 14 September 2018	Company Profile	<ul style="list-style-type: none"> Penambahan Company Profile Adpoint

9	17 September – 21 September 2018	Company Profile	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat Company Profile Adpoint versi bahasa Inggris • Print Company Profile Adpoint • Mockup mobil, minitrans, radio • Menambahkan Layout pada logo thumbnail di Website Adpoint
		Print	
		Mockup	
		Brosur	
10	24 September 28 September 2018	Mockup	<ul style="list-style-type: none"> • Mockup Mobil, motor, pesawat, billboard
11	1 Oktober – 5 Oktober 2018	Banner	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat Banner Company Profile Adpoint • Membuat Brosur MCM • Mockup <i>halfwrap</i> mobil belakang
		Brosur MCM	
		Mockup	
12	8 Oktober – 12 Oktober 2018	Mockup	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat Mockup bandara • Mockup Body Pesawat
13	15 Oktober – 19 Oktober 2018	Brosur	<ul style="list-style-type: none"> • Scan dan Edit Brosur
		Scan dan Edit	
14	22 Oktober – 26 Oktober 2018	Mockup	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat Mockup majalah • Scan dan Edit Template
		Scan dan Edit	
15	29 Oktober – 5 November	Scan dan Edit	<ul style="list-style-type: none"> • Scan dan Edit Template

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

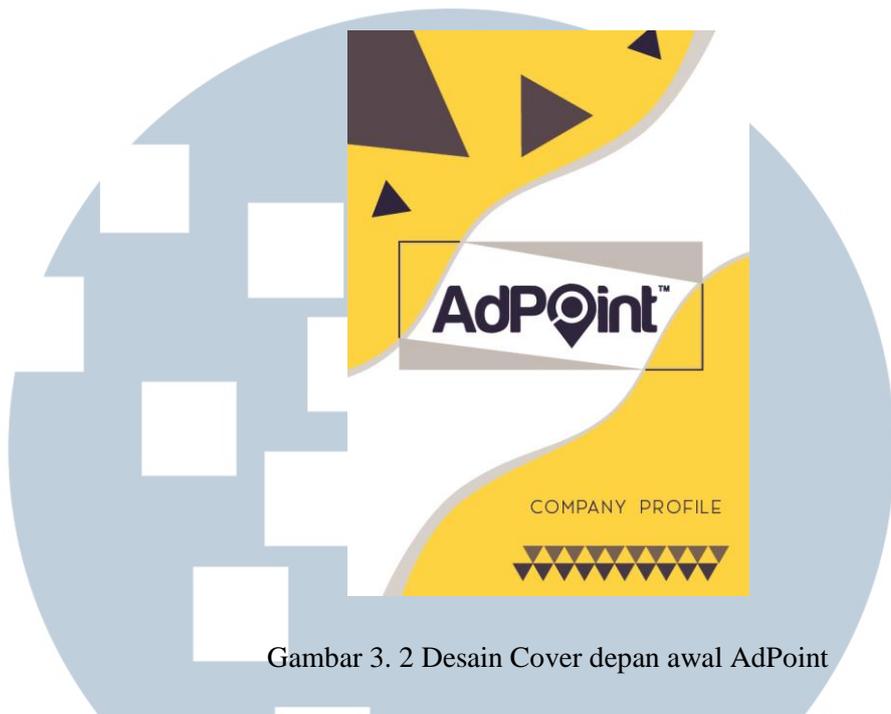
Pada awal pelaksanaan kerja magang, penulis di perkenalkan oleh HDR di perusahaan tersebut kepada karyawan-karyawan yang ada di perusahaan MCM. Kemudian mendapatkan arahan dari HRD untuk mengerjakan website perusahaan MCM. Pada hari itu juga penulis mulai membuat desain *website* yang sudah didiskusikan terlebih dahulu dengan CEO sesuai permintaan CEO seperti apa *website* yang di inginkan. Pada saat itu penulis mendesain *website* menggunakan *software* figma karena lebih mudah dan memang bisa digunakan sebagai *prototype web design*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

a. Company Profile

Pada saat itu perusahaan MCM mempunyai perusahaan anak lainnya yaitu AdPoint. Perusahaan ini masih baru dan membutuhkan sebuah *company profile*. Warna yang dipakai adalah biru dan kuning sesuai dengan permintaan *CEO* kepada penulis. Kurang lebih membutuhkan sekitar 6 minggu untuk menyelesaikan tugas ini, dikarenakan begitu banyak revisi yang dilakukan, serta penulis juga sambil mengerjakan tugas kecil lainnya. Selain itu *Company Profile* yang penulis buat juga dibuat lagi ke versi bahasa inggris sehingga agak memakan waktu yang cukup lama. Awalnya penulis sudah mengerjakan hampir setengah pekerjaan untuk *company profile*, namun setelah 1 minggu pengerjaan ternyata isi dari *company profile* tidak sesuai dengan penjelasan mengenai AdPoint. Jadi desain awalnya seperti dibawah ini:

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



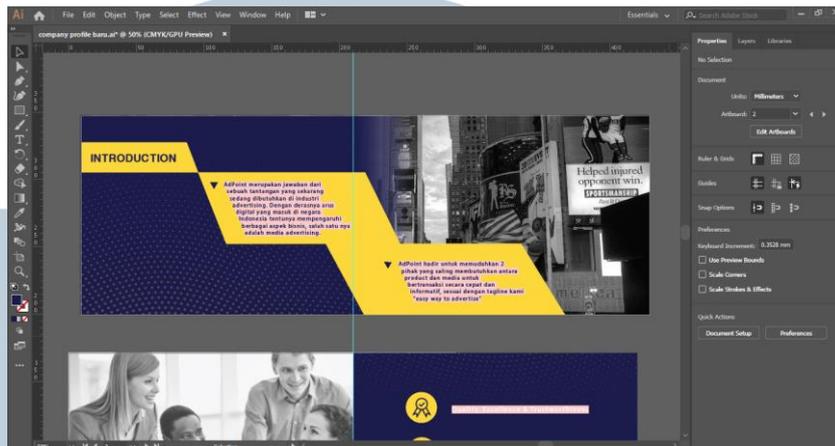
Gambar 3. 2 Desain Cover depan awal AdPoint





Gambar 3. 3 Tampilan awal *Company Profile* AdPoint

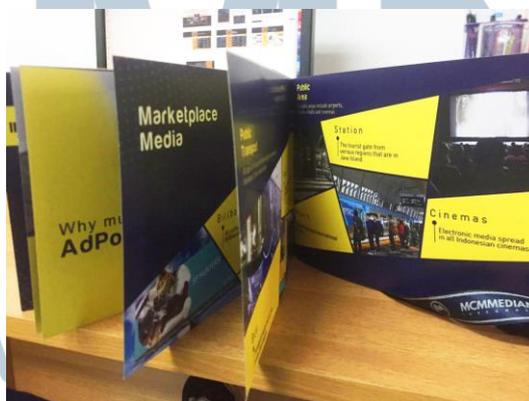
U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S
M
U
L
T
I
M
E
D
I
A
N
U
S
A
N
T
A
R
A



Gambar 3. 4. Proses Pengerjaan Company Profile yang baru



Gambar 3. 5. Company Profile baru Tampak Depan



Gambar 3. 6. Isi Company Profile baru



Gambar 3. 7. Company Profile ketika dibuka



Gambar 3. 8. Tampak Belakang Company Profile



Gambar 3. 9. Company Profile Cover Depan dan Cover Belakang

U
NIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 10. Gambar keseluruhan tampilan Company Profile

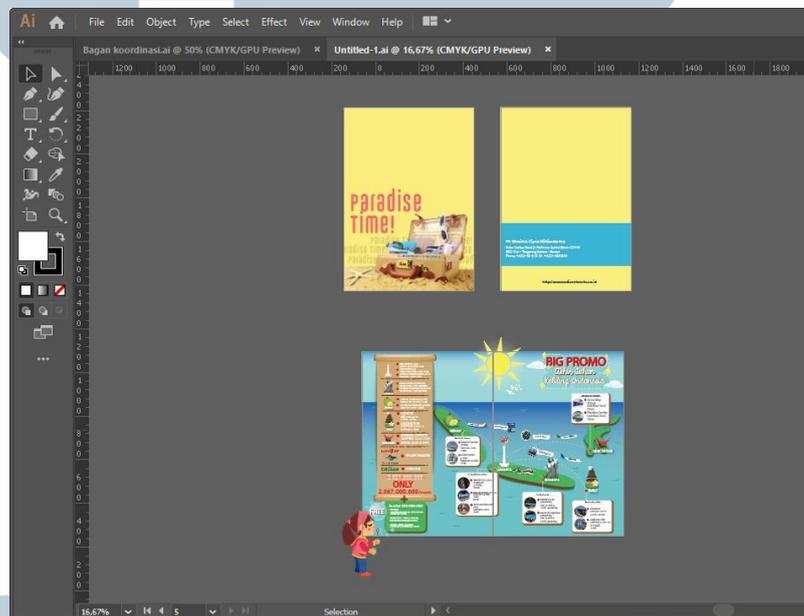
b. Brosur

Pengerjaan yang dilakukan penulis sekitar 1 minggu. Karena pemilihan warna dan semua elemen vektor yang ada di brosur ini dibuat sendiri oleh penulis tanpa mengambil di internet. Selain itu revisi yang dilakukan begitu lama, karena ditambah CEO yang cukup sibuk sehingga untuk proses revisinya membutuhkan waktu cukup lama.

Brosur ini dibuat untuk mempromosikan paket Iklan bandara, pesawat, dan bus. Bertema liburan ke seluruh Indonesia, sehingga desain yang dibuat menggambarkan pulau Indonesia serta ada desain vektor khas tiap daerah. Bentuknya seperti buku mempunyai Cover Depan, Belakang dan Isinya ketika dibuka akan seperti dibawah ini.



Gambar 3. 11. Desain awal isi brosur

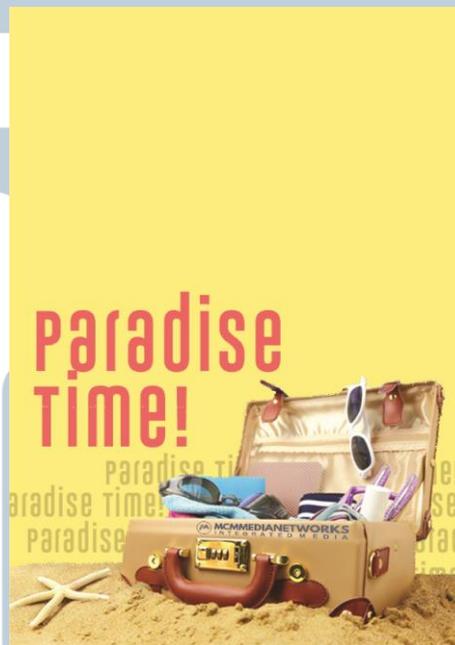


Gambar 3. 12. Proses pengerjaan brosur

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

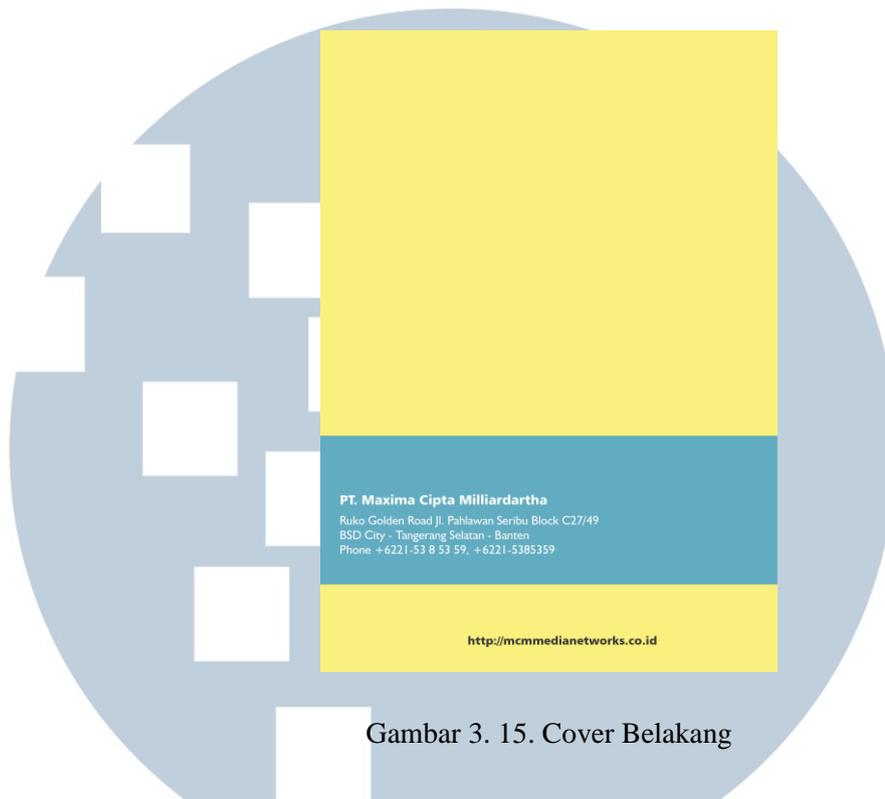


Gambar 3. 13. Desain baru ketika Brosur dibuka



Gambar 3. 14. Cover Depan

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 15. Cover Belakang

c. *Mockup*

Membuat *Mockup* bus, KRL, dan *display* TV di bandara untuk *brand* Wardah. Pengerjaan selama 2 hari, karena pencarian gambar yang cukup sulit, semua gambar hanya diambil dari Internet, dan revisi yang lama. Serta penulis juga harus membuat desain posternya sendiri, bukan dari poster yang sudah ada, lalu tinggal di masukkan ke *template mockup*. Lalu semua poster yang telah dibuat penulis akan dimasukkan kedalam *mockup*.



Gambar 3. 16. Elemen untuk didalam poster



Gambar 3. 17. Poster untuk KRL



Gambar 3. 18. Poster untuk dalam KRL dan juga display TV bandara



Gambar 3. 19. Poster untuk bagasi kabin pesawat



Gambar 3. 20. Poster untuk TV pesawat



Gambar 3. 21. Mockup Bus

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. 22. Mockup KRL



Gambar 3. 23. Display TV di Bandara

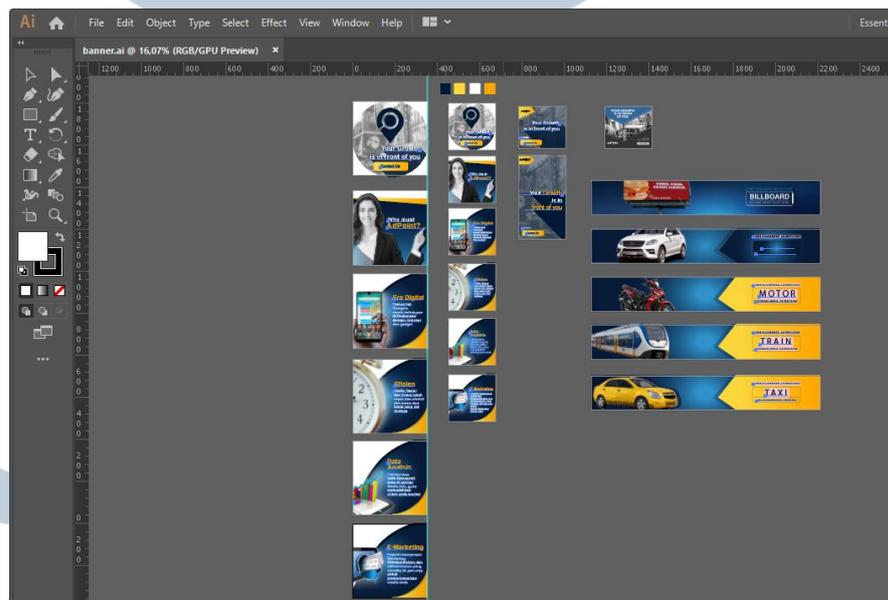
U
NIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 24. Mockup dalam pesawat

d. *Banner Website*

Penulis membuat *banner* ini sekitar 2 hari, 1 hari untuk mendesain semuanya, 1 hari lagi penyerahan *file* pada bagian *IT* untuk memasukkan gambar banner ke *Website*.

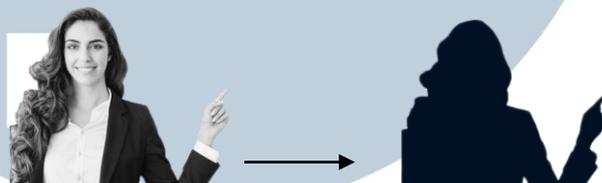


Gambar 3. 25. Proses pembuatan *banner*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 26. *Banner 1 Website Adpoint*

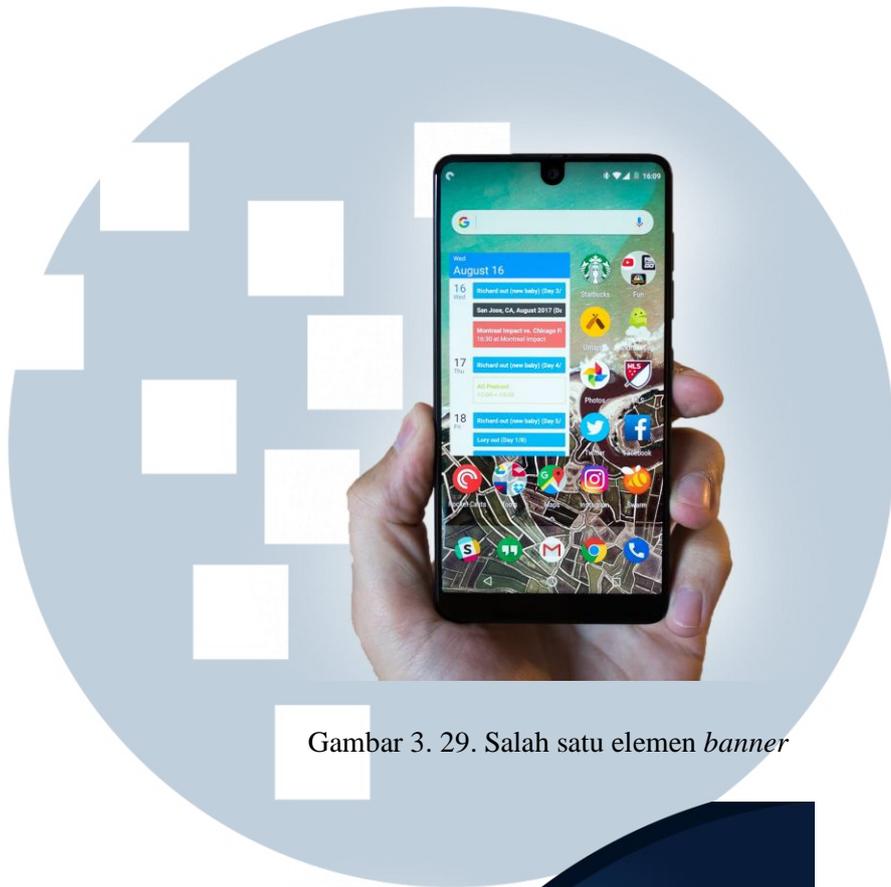


Gambar 3. 27. *Proses pemotongan foto wanita*



Gambar 3. 28. *Banner 2 Website Adpoint*

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

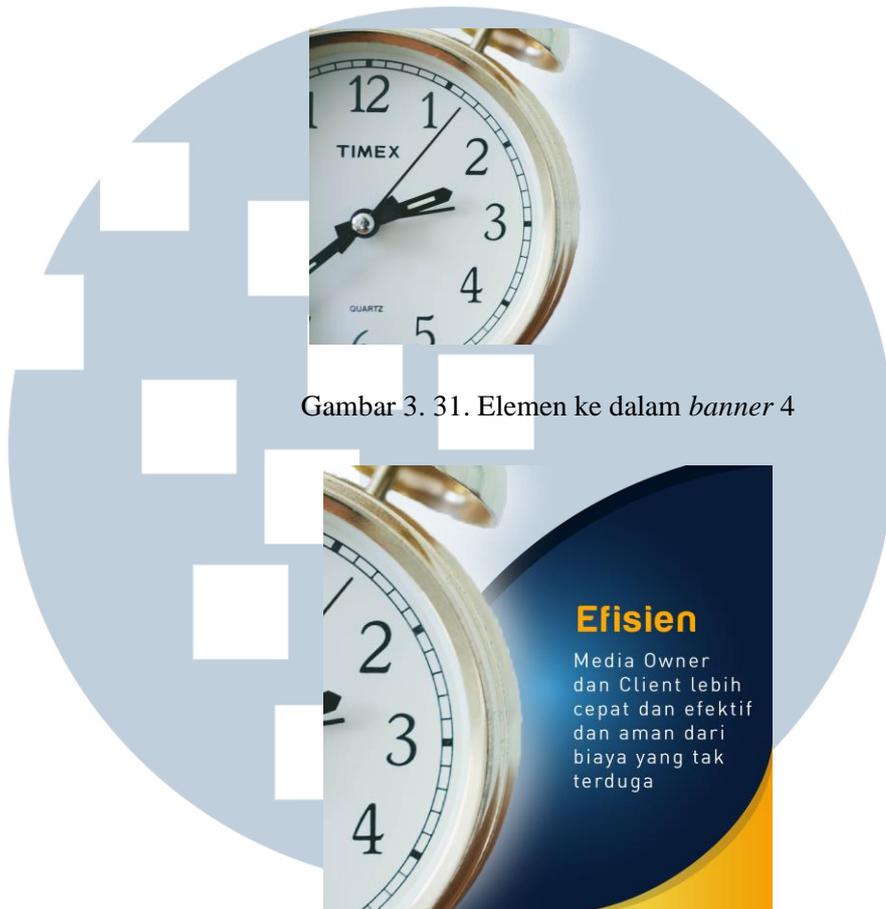


Gambar 3. 29. Salah satu elemen *banner*



Gambar 3. 30. *Banner 3* Website Adpoint

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

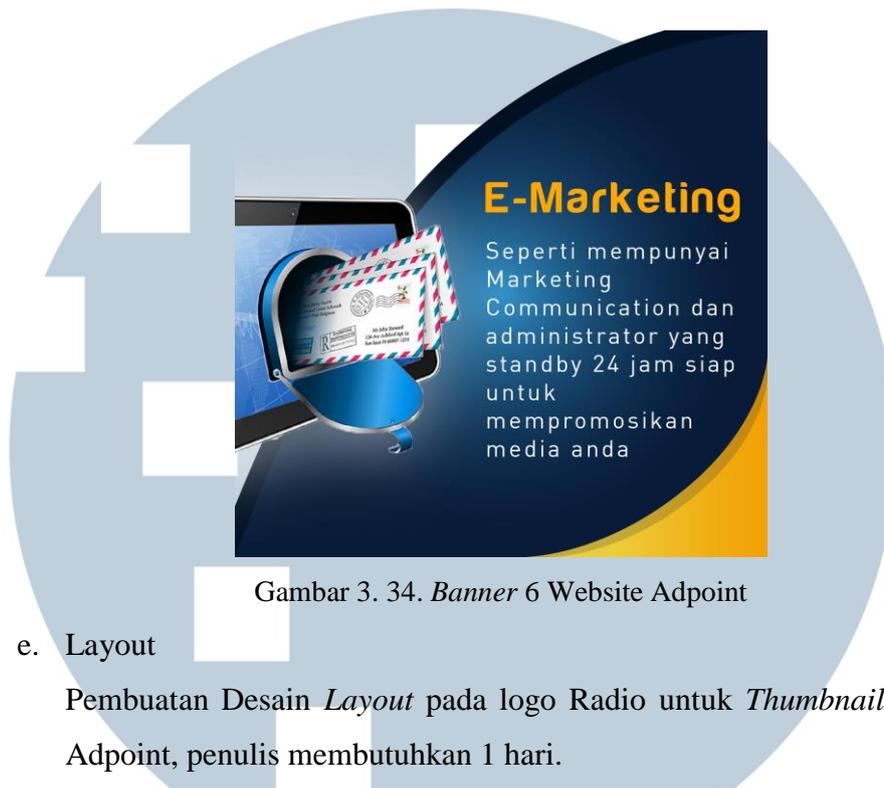


Gambar 3. 31. Elemen ke dalam *banner 4*

Gambar 3. 32. *Banner 4* Website Adpoint



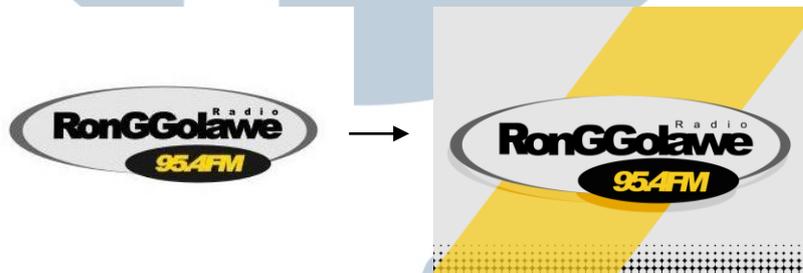
Gambar 3. 33. *Banner 5* Website Adpoint



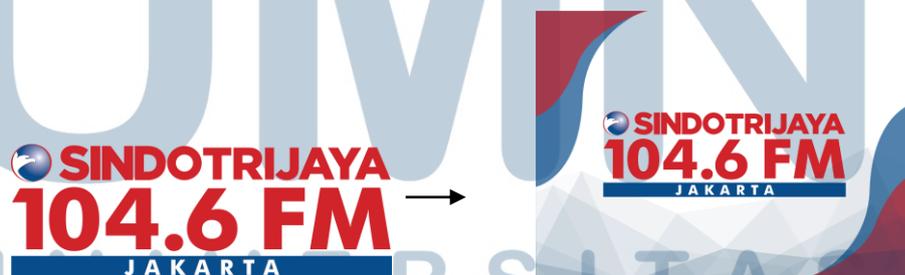
Gambar 3. 34. *Banner 6 Website Adpoint*

e. Layout

Pembuatan Desain *Layout* pada logo Radio untuk *Thumbnail* di website Adpoint, penulis membutuhkan 1 hari.



Gambar 3. 35. Radio Ronggolawe

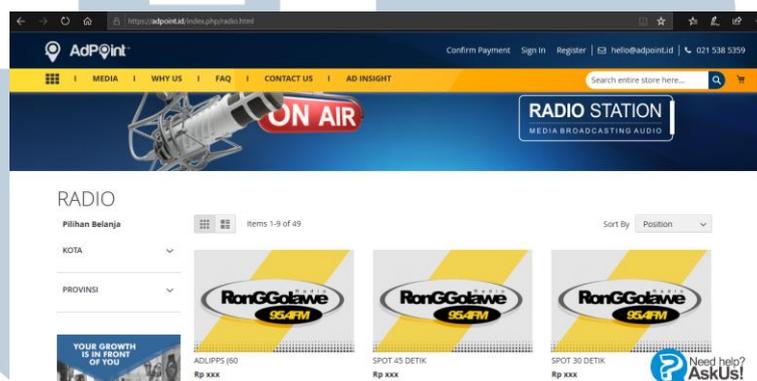


Gambar 3. 36. Radio Sindotrijaya

U
M
M
N
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. 37. Radio Trax FM



Gambar 3. 38. Tampilan website Adpoint

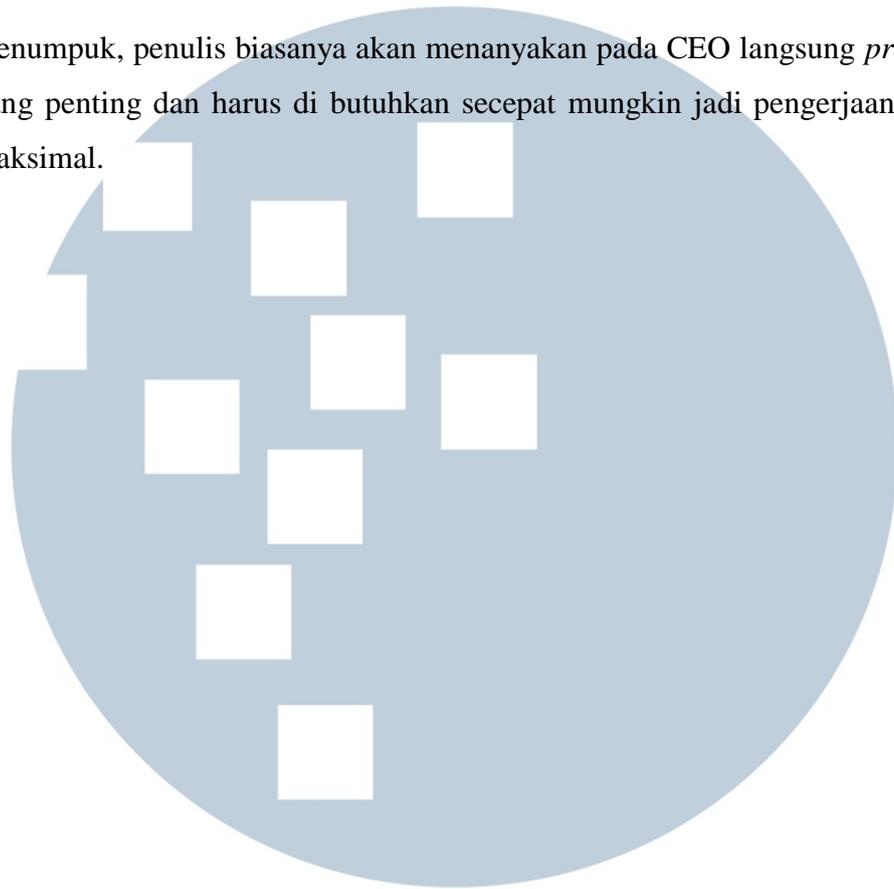
3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Dalam jangka waktu 3 Bulan lebih dalam menjalani program kerja magang, penulis sempat mengalami kewalahan karena tugas *project* yang diberikan menumpuk, karena penulis belum sempat menyelesaikan satu pekerjaan, akan mendapat tugas pekerjaan lainnya sehingga pekerjaan penulis menjadi tidak terarah dan ada beberapa *project* yang akhirnya tidak selesai namun tergantikan dengan *project* yang lebih penting.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Penulis berusaha untuk meminta pendapat dan arahan dari *Graphic Designer* perusahaan tersebut ketika kesulitan dan kewalahan. Serta penulis berusaha untuk bekerja lebih cepat dari sebelumnya, ketika CEO sedang tidak sibuk penulis berusaha sebisa mungkin untuk menanyakan *project* lebih detail dan asistensi sesering mungkin agar proses pelaksanaan *project* lebih cepat di revisi dan selesai dan tidak menumpuk dengan pekerjaan *project* lain. Karena banyak *project* yang

menumpuk, penulis biasanya akan menanyakan pada CEO langsung *project* mana yang penting dan harus di butuhkan secepat mungkin jadi pengerjaan bisa lebih maksimal.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA