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.

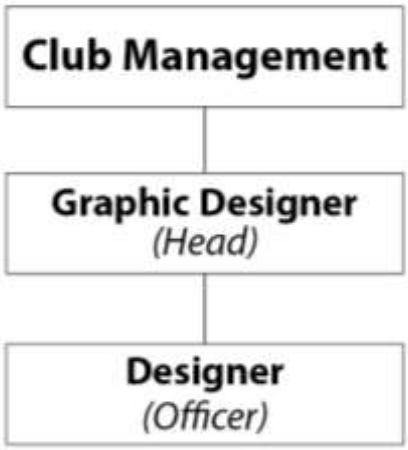
Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB III
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

The Springs Club merupakan salah satu perusahaan lokal yang memiliki struktur yang tidak begitu besar. Pada pelaksanaan kerja magang, penulis berada pada divisi *graphic design*, dalam unit *Management Department* yang dikepalai oleh Helmy Purboyakti sebagai *Club Management*. Organisasi dari desain grafis sangat kecil, dan penulis diposisikan sebagai anggota tim desain.

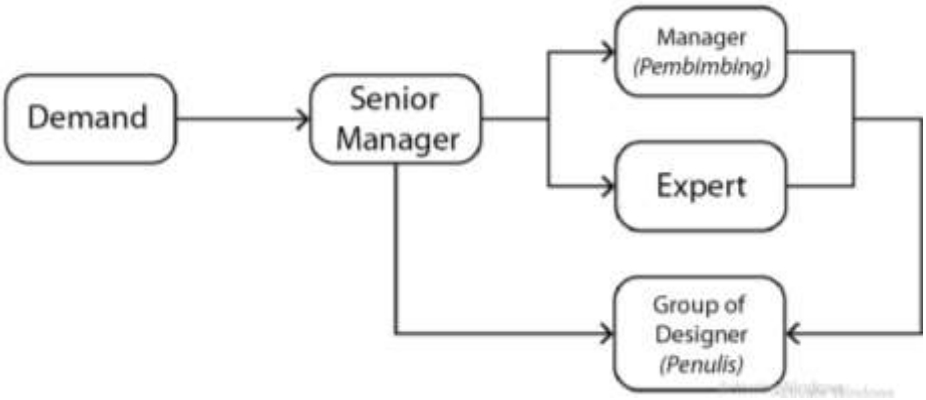


Gambar 3. 1. Struktur Organisasi Desain Grafis

2. Koordinasi

Pengerjaan desain dilakukan berdasarkan tugas masing-masing. Ketika mendapatkan sebuah projek dari atasan akan dilakukan *brief* terlebih dahulu untuk penyesuaian. Hasil awal akan selalu dikoordinasikan kepada kepala desain, apabila ada permintaan revisi, maka akan kembali dikerjakan oleh anggota desain sampai pada kesepakatan akhir atau *final*.

Pada proses kerja magang, penulis didampingi oleh Christina Indah Novianti, bagian dari anggota desain yang ditugaskan oleh Didin Amirudin yang merupakan *head designer* untuk mendampingi penulis mengerjakan desain.



Gambar 3. 2. Alur Koordinasi Pengerjaan Desain

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Proyek
1	• *Layouting* (*Brochure, 1 feed instagram*) • *Template presentation animation* • *Photography* (*Gym*)
2	• *Design icon* untuk akun *member* • 1 *feed instagram (Animation),* "Dirgahayu 73" • *Design* medali 17an • *Design coupon / voucher*
3	• *Taking photo* : *new menu* • *Design Payment Receipt for restaurant* • *Signage animation for wedding* • *Layouting Flyer*
4	• *Template design body development for gym* • *Mapping*
5	• *Design poster* • *Design X-banner* "Coffee Corner"
6	• *Photo taking* (*Dessert Menu*) • *Poster* : Peraturan Penggunaan Fasilitas

7	• *Poster* (*Innovation Design Poster*) • *Photo taking* untuk kebutuhan poster
8	• *News* untuk di *mobile apps* desain 1000px X 1000px
9	• *Design poster innovation corner* *Second design* untuk internal
10	• *Design poster hip hop for class gym* • *Design poster* :"Lets Move"
11	• Pergi ke Klub Kelapa Gading *Photo taking for menu book* (40 *menu*)
12	• Pergi ke Klub Kelapa Gading *photo taking* "Baverages"(60 *menu*) • *Design Poster + Post Intagram* • *Photo taking* makanan di The Springs Club (*Menu book*)

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Anggota desain bertugas untuk:

1. Melakukan pengembangan *design material development;*
2. Melakukan *photo taking;*
3. Melakukan pengembangan terhadap UI/UX*;*
4. Mendesain *poster*, *flyer*, *Banner;*
5. Mendata ketersediaan barang untuk desain seperti kertas, tinta print.

Keseluruhan pekerjaan yang penulis lakukan merupakan desain yang diperlukan oleh The Springs Club, seperti kebutuhan dalam *restaurant*, tempat kebugaran, *banquet operational* dan *sales*, dan sebagainya

3.3.1. Proses Pelaksanaan

1. *Design Icon* untuk *Body Development* pada *Web*

Pada pembentukan *icon* ini penulis ditugas kan untuk memperbaharui beberapa lambang yang digunakan pada *web* untuk akun masing-masing member. Lambang-lambangnya adalah *change password*, *change username*, *edit*

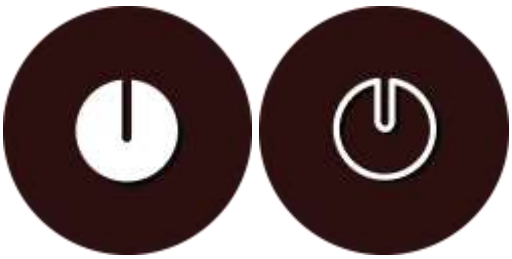
measurement, input measurement, log out, dan *view report.* Berikut adalah lambang

Gambar 3. 3. *Icon* untuk *Change Password*

Gambar 3. 4. *Icon* untuk *Change Username*

Gambar 3. 5. *Icon* untuk *Edit Measurement*

Gambar 3. 6. *Icon* untuk *Input Measurement*



Gambar 3. 7. *Icon* untuk *Log Out*

Gambar 3. 8. *Icon* untuk *View Report*

Setelah pengerjaan *icon* yang telah dilakukan penulis kemudian masuk ke tahap pengaplikasian pada web yang dikerjakan oleh anggota desain lain.

2. Animasi Dirgahayu ke-73

Untuk memperingati 17 Agustus 2018 “Dirgahayu ke-73” penulis ditugaskan untuk membuat animasi yang nantinya akan di *post* di instagram. Untuk desain penulis sesuaikan dengan warna yang diambil dari bendera Indonesia yaitu merah dan putih, kemudian durasinya adalah 13 detik karena hanya kebutuhan untuk di instagram. Berikut beberapa *screenshot* untuk animasinya

Gambar 3. 9. *Screenshot* "Animasi Dirgahayu ke-73"

3. *Feeds* Instagram “Asian Games 2018”

Pada saat berjalannya ajang Asian Games pada tahun 2018, The Springs Club yang merupakan tempat kebugaran juga ikut turut merayakan Indonesia sebagai tuan rumah. Ukuran yang digunakan merupakan 1 *row feeds* instagram, dan untuk desain didalamnya mengikuti konten yang telah direncanakan.

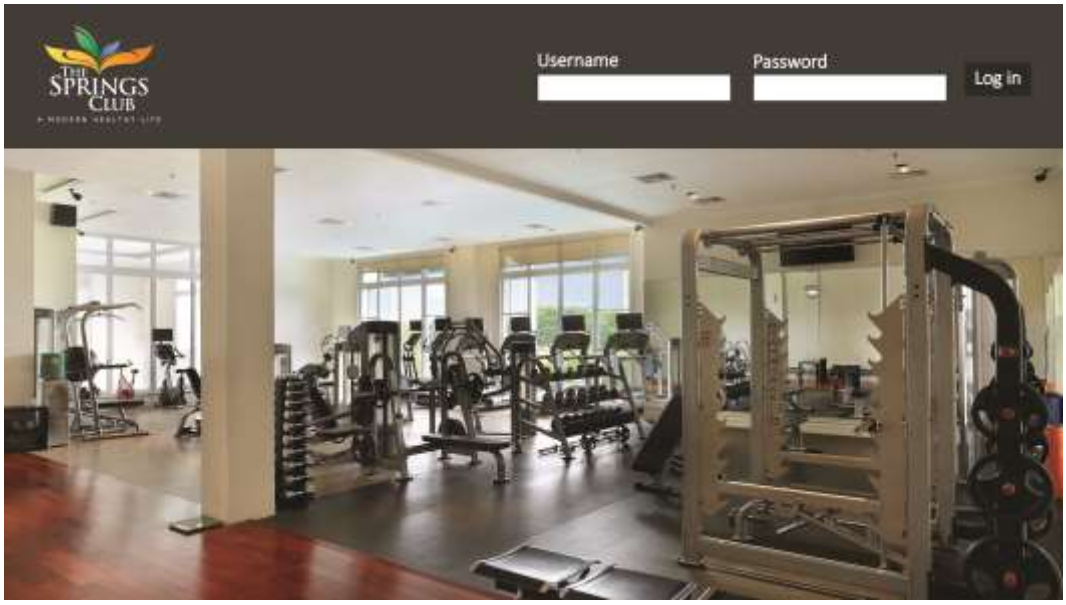
Gambar 3. 10. Desain Asian Games 2018 untuk Instagram

4. *Body Development* untuk *Gym*

Di bulan September awal, bagian *graphic designer* ditugaskan untuk membuat ulang desain pada aplikasi untuk *body check up* yang akan diletakkan pada *gym*. Kemudian penulis mengerjakan keseluruhan desain dari *icon, layout, photo taking,* penggunaan warna dan sebagainya, sampai menjadi satu kesatuan. Berikut merupakan tampilan *icon,* cara kerja, dan tampilan per halaman.

Gambar 3. 11. *Icon* untuk *Body Development Gym*

Gambar 3. 12. *Cara Kerja Icon*



Gambar 3. 13. Tampilan *Home* pada *Body Development Gym*

Gambar 3. 14. Tampilan *Page* 1 pada *Body Development Gym*

Gambar 3. 15. Tampilan *Page* 2 pada *Body Development Gym*

5. *Poster* dan *X-Banner "Coffee Corner"*

The Springs Club mengadakan *free coffee* untuk setiap member, kemudian dari bagian manajemen ingin membuat pemberitahuan kepada setiap member dengan sebuah *poster* dan *x-banner* yang di letakkan di beberapa titik The Springs Club. Berikut merupakan alternatif desain yang penulis berikan:

Gambar 3. 16. Alternatif Desain untuk "*Coffee Corner*"

Setelah terpilih desain pertama, kemudian penulis lakukan beberapa revisi yang diberikan oleh *head designer*. Setelah itu hasil akhirnya akan diaplikasikan ke dalam bentuk *x-banner*.

Gambar 3. 17. Hasil Akhir Desain "*Coffee Corner*"

Gambar 3. 18. Tampilan pada X-*Banner*

6. Poster CSSA "*Lets Move*"

CSSA Merupakan acara tahunan di The Sprins Club yang merupakan ajang kompetisi untuk keseluruhan member di dalam bidang olahraga. Penulis ditugaskan untuk membuat poster, yang desainnya disesuaikan berdasarkan konten yang telah ditentukan. Berikut desain pertama yang penulis buat:

Gambar 3. 19. Tampilan Desain Pertama

Kemudian ketika diasistensi, *head designer* memberikan beberapa revisi yang mencakup konten dan penempatan letak.

Gambar 3. 20. Hasil Akhir Poster CSSA "*Lets Move*"

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan proses kerja magang di The Springs Club, penulis mendapatkan beberapa kendala dalam waktu pengerjaan desain. Pertama, penulis mengalami kesulitan mendesain karena tidak adanya standar yang pasti karena keseluruhan desain berdasarkan kesetujuan atasan. Sehingga waktu pengerjaannya menjadi tentatif.

Kedua, ada beberapa *template* pengerjaan yang penulis belum fasih menggunakannya, sehingga penulis mengalami kendala dalam pengerjaan desain.

Ketiga, ketika melakukan asistensi, pengiriman *file*, *brief* desain di The Spring Club semua dilakukan dengan email. Email yang digunakan merupakan *email* buatan dari The Springs Club sendiri, dengan tidak memiliki *email* tersebut penulis harus mencatat masing-masing *email* dari setiap karyawan yang memiliki keterkaitan dengan bagian *graphic design*.

Terakhir, The Spring Club merupakan anak perusahaan dari Klub Kelapa Gading sehingga seringkali penulis melakukan tugas ke Kelapa Gading, selain itu ketika memiliki *event* yang sama desain yang dibuat menjadi 2 versi untuk The Springs Club dan Klub Kelapa Gading.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang penulis gunakan untuk menghadapi kendala di atas adalah kesulitan mendesain karena tidak adanya standar yang pasti, seringkali penulis meminta kepada pendamping untuk melihat contoh-contoh desain yang sudah pernah dibuat mengenai *event* yang sama sehingga penulis memiliki gambaran konsep seperti apa yang ingin dibuat.

Untuk kendala belum fasihnya penulis mengenai beberapa aplikasi yang sering digunakan di The Springs Club, penulis memberitahu kepada pendamping kalau penulis tidak pernah menggunakan *template* pengerjaan tersebut, maka penulis meminta untuk diajarkan dasar-dasarnya.

Setelah itu untuk kendala kemudahan pengiriman data lewat *email*, penulis tidak memiliki cara lain selain mencatat seluruh email karyawan yang memiliki kebutuhan dengan bagian desain. Selain itu penulis juga membawa sebuah flash

disk saat bekerja magang untuk berjaga-jaga apabila ada pihak The Spring Club yang membutuhkan desain.

Kendala yang terakhir penulis menjadikannya pengalaman menarik karena berkesempatan pergi ke induk perusahaan dimana pertama kali perusahaan ini dibentuk.