



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 Kerja



Gambar 3.1. Suasana kantor EGGHEAD

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)

Selama melakukan kerja praktek magang di EGGHEAD Branding Consultant, ada hierarki kedudukan serta koordinasi kerja yang penulis lakukan.

1. Kedudukan Kerja

Saat melaksanakan praktek kerja magang, penulis ditempatkan pada divisi *Creative* sebagai *Graphic Design Intern*. Tugas *Graphic Design Intern* di perusahaan sebenarnya setara dengan *Junior Designer*. Penulis bertugas untuk melakukan riset, mengembangkan konsep, dan mengeksekusikan desain sesuai dengan brief yang sudah diberikan oleh *Project Manager* dengan bimbingan dari *Creative Director*.

EGGHEAD juga tidak menutup kesempatan bagi penulis untuk belajar lebih banyak mengenai *brand strategy* di bawah bimbingan dan supervisi dari *Brand Strategist*. Sebagai *brand strategist*, penulis bertugas untuk mengerjakan *brand audit*, menyusun *brand strategy* serta *brand blue-print* yang tepat untuk suatu *brand*.

Selama melaksanakan praktek kerja magang, penulis bertanggung jawab kepada berbagai pihak seperti *Creative Director*, *Project Manager*, dan *Brand Strategist* sesuai dengan jenis pekerjaan dan pihak yang memberi tugas. Namun, selama praktek kerja magang penulis berada dibawah bimbingan Handry Pratama selaku *Project Manager* di EGGHEAD.

2. Koordinasi Kerja

Dimulainya sebuah proyek EGGHEAD diawali dengan klien yang mengadakan meeting bersama *Project Manager* dan/atau *Head of Department*. Klien akan menjelaskan kebutuhannya dan *Project Manager* dan/atau *Head of Department* akan menyusun sebuah arahan atau brief yang akan diberukan kepada *Creative Director* dan *Graphic Designer*. Kemudian *Creative Director* dan *Graphic Designer* akan mendiskusikan rancangan desain sesuai brief yang telah diberikan. *Project Manager* akan menjadi penghubung antara klien dan desainer.

Sebagai *graphic design intern*, penulis bekerja dibawah *Project Manager* dalam satu tim. *Project Manager* memberikan penulis tanggung jawab untuk menyelesaikan brief dengan benar. Seorang *Project Manager* dapat menangani beberapa klien dan bekerja bersama beberapa *Graphic Designer* dan *Creative Director*. Penulis bertanggung jawab secara kreatif kepada *Creative Director*.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	<ul style="list-style-type: none"> • ASYA 	<ul style="list-style-type: none"> • Billboard dan Umbul-umbul ASYA Maninjau • <i>Photo-editing</i> Konten Web ASYA • <i>Backdrop</i> Event ASYA Cupcake Contest

2.	2	<ul style="list-style-type: none"> • Phat-Phat • ASYA 	<ul style="list-style-type: none"> • Desain Karakter <i>Signage</i> Phat-Phat • Menyusun konsep dan sketsa kalender 2020 ASYA
3.	3	<ul style="list-style-type: none"> • ASYA • Verde Two 	<ul style="list-style-type: none"> • Desain brosur lipat ASYA Toba Lake Villas • Membuat <i>Copy-writing</i> Brosur Verde Two
4.	4	<ul style="list-style-type: none"> • ASYA 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi desain brosur Toba Lake Villas • Digitalisasi Kalender ASYA 2020
5.	5	<ul style="list-style-type: none"> • Verde Two • RAIA 	<ul style="list-style-type: none"> • Desain brosur Verde Two • Desain <i>packaging membership kit</i> RAIA
6.	6	<ul style="list-style-type: none"> • Fotto 	<ul style="list-style-type: none"> • Proses <i>concepting</i> dan menyusun ide implementasi Fotto • Desain implemementasi Fotto
7.	7	<ul style="list-style-type: none"> • Fotto • Kalender 2020 TPO 	<ul style="list-style-type: none"> • Desain implementasi FOTTO • Desain alternative implementasi FOTTO • Merapikan <i>file</i> kalender 2020 TPO
8.	8	<ul style="list-style-type: none"> • Kalender 2020 TPO 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan riset konten kalender 2020 TPO • Visualisasi Kalender 2020 TPO • Desain layout kalender 2020 TPO

			<ul style="list-style-type: none"> • Desain <i>packaging</i> kalender 2020 TPO • Menentukan <i>finishing</i> cetak kalender 2020 TPO dan <i>packagingnya</i>
9.	9	<ul style="list-style-type: none"> • Kalender 2020 TPO • Poze 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengecekan ulang konten kalender 2020 TPO • Menyusun <i>final art</i> atau <i>file</i> siap cetak kalender 2020 TPO • Desain <i>invitation grand opening</i> Poze • Desain loket <i>booth</i> Poze
10.	10	<ul style="list-style-type: none"> • Eight Treasures • Bisnis Beverage Boba • Naked 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun kuestioner Eight Treasures • Mencari nama untuk klien bisnis beverage boba • Mencari nama baru untuk Naked Video Agency
11.	11	<ul style="list-style-type: none"> • Pandi Id • Naked • Product EGGHEAD 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun <i>brand activation</i> Pandi Id • Presentasi nama baru Naked Video Agency • <i>Brand Audit</i> product EGGHEAD
12.	12	<ul style="list-style-type: none"> • Bisnis Beverage Boba • Product EGGHEAD 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi nama bisnis beverage boba • <i>Brand Audit</i> product EGGHEAD

3.3.Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama 3 bulan praktek kerja magang di EGGHEAD, penulis telah mengerjakan hampir seluruh kegiatan *branding*, dimulai dari *brand strategy* hingga implementasi visual. Penulis juga ditugaskan untuk membuat desain untuk *brand* yang sudah dikerjakan sebelumnya maupun yang baru dan klien *retainer*.

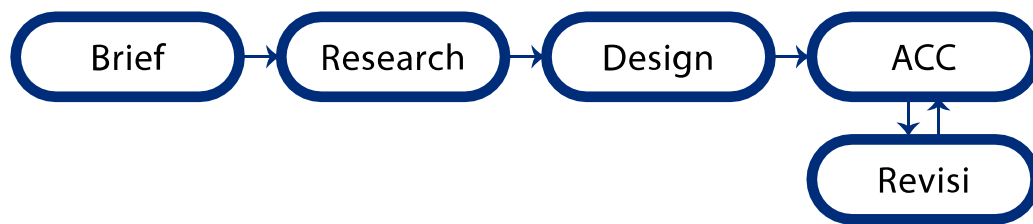
Penulis mengerjakan berbagai proyek desain dan *brand strategy* di bawah bimbingan Adam Mulyadi, Kenneth Gouw, Handry Pratama, Marcella Adna, dan Fabian Jastin. Pada awalnya, penulis dipercayakan untuk mengerjakan proyek *retainer* yaitu ASYA dibawah bimbingan Handry Pratama dan FX. Aris Hwanggara selaku *creative director*. Berbagai kebutuhan desain ASYA seperti e-poster, konten web, billboard, umbul-umbul, dan lainnya telah dikerjakan oleh penulis. Selain itu, penulis juga dipercaya untuk mengerjakan implementasi visual Fotto dan desain visual kalender 2020 TPO di bawah bimbingan Marcella Adna, Adam Mulyadi, dan juga FX. Aris Hwanggara. Penulis dibimbing penuh oleh Fabian Jastin dan Kenneth Gouw dalam membuat implementasi konten Instagram Fotto. Selain ketiga proyek tersebut, penulis juga mengerjakan beberapa proyek desain EGGHEAD seperti Phat-Phat, Verde Two, Poze, dan lainnya.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Proses pelaksanaan suatu proyek memiliki proses yang berbeda-beda sesuai dengan jenis dan kebutuhan setiap proyek. Berikut ini proses pelaksanaan 3 proyek besar yang penulis kerjakan selama melakukan kerja praktek magang di EGGHEAD.

3.3.1.1.Brosur Lipat ASYA Toba Lake Villas

Toba Lake Villas merupakan salah satu produk properti ASYA yang berupa hunian mewah di tepi danau yang terletak di Jakarta Timur. Toba Lake Villas sendiri memiliki target market kelas atas yang akan di pasarkan secara eksklusif di *mall* mewah sehingga membutuhkan brosur yang sesuai.

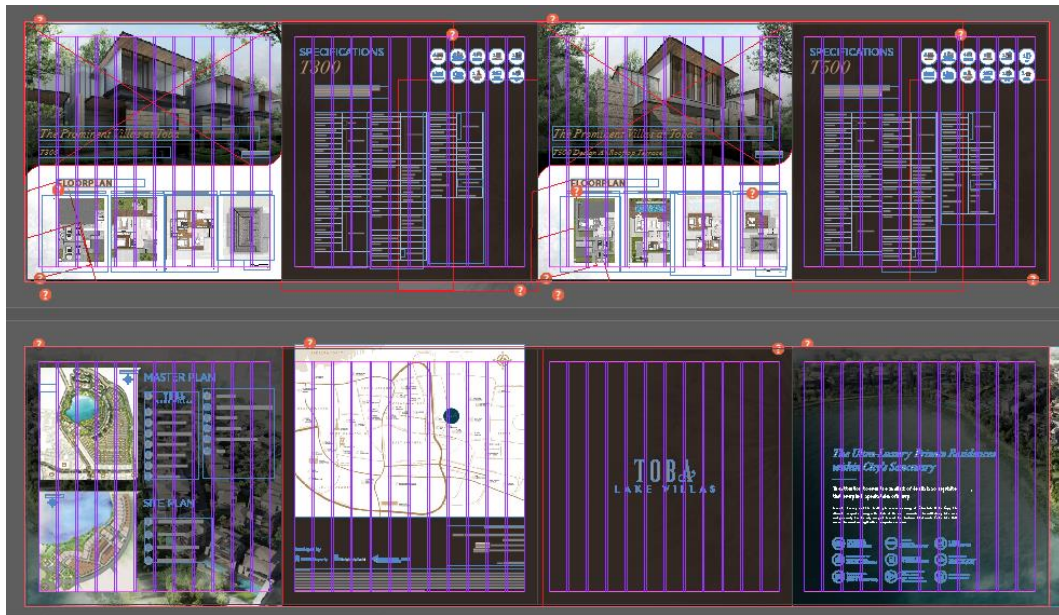


Gambar 3.2. Proses Perancangan Brosur Toba Lake Villas

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)

Penulis mendapatkan *brief* dari Handry Pratama, selaku *Project Manager* yang bertanggung jawab atas ASYA. Penulis langsung mulai mencari inspirasi untuk brosur lipat yang terlihat mewah, eksklusif, dan tenang seperti produk Toba Lake Villas sendiri. Penulis juga mencari referensi dari beberapa desain-desain Toba Lake Villas sebelumnya pada *booklet* maupun *e-poster*.

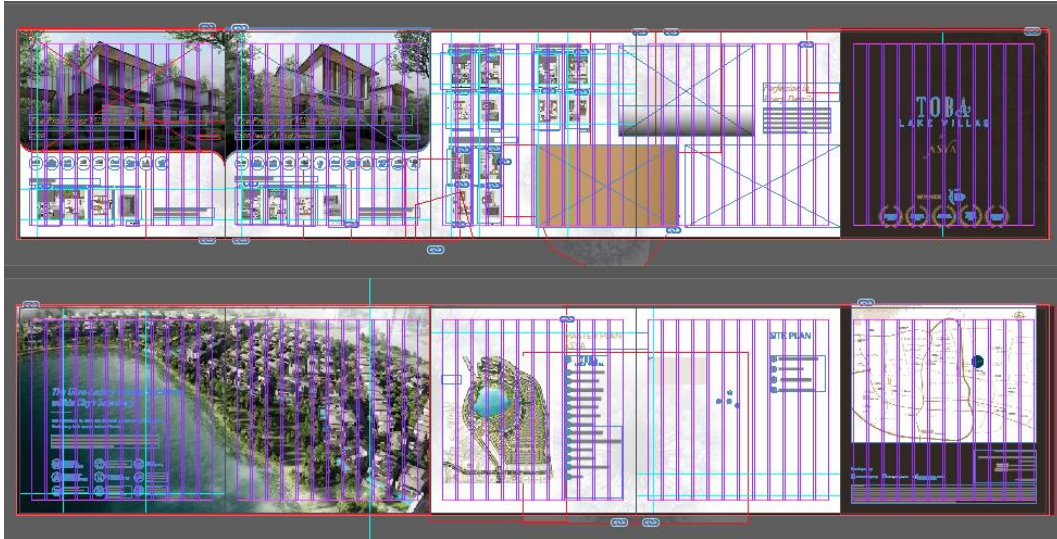
Setelah itu, penulis memulai mencari referensi *layout* serta bentuk brosur yang sesuai untuk Toba Lake Villas. Penulis juga mendapat bimbingan dari Fx. Aris Hwanggara, selaku *Creative Director* dalam mendesain dan menentukan layout yang cocok dengan tema eksklusif yang ingin ditunjukkan pada brosur. Setelah itu, penulis pun mencoba mensketsa layout dan informasi-informasi apa yang akan masuk kedalam brosur lipat tersebut. Kemudian penulis melanjutkan ke proses digitalisasi. Setelah selesai digitalisasi, penulis mengirimkan *file preview* kepada *Project Manager* untuk dikirimkan kepada pihak ASYA.



Gambar 3.3. *Progress* Perancangan Brosur Toba Lake Villas

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)

Awalnya, desain penulis tidak diterima karena dianggap terlalu kosong dan juga klien ingin menambah informasi lagi pada brosur sehingga penulis harus melakukan revisi. Revisi yang dilakukan berbentuk pembesaran logo pada brosur, perubahan ukuran brosur, *layout* agar tidak terlalu kosong, lalu penambahan dan perubahan konten informasi seperti foto interior dan *detail* produk, dilakukan beberapa kali hingga klien puas akan semua revisi dan perubahan brosur. Setelah selesai, penulis mengirimkan *file* dalam bentuk *final* yang siap cetak kepada pihak ASYA.



Gambar 3.4. *Progress Perancangan Brosur Toba Lake Villas*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar 3.5. *Brosur Toba Lake Villas*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)

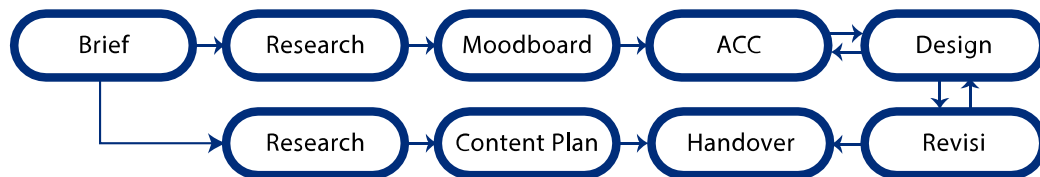


Gambar 3.6. *Brosur Toba Lake Villas*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)

3.3.1.2. Impelementasi Visual dan Konten FOTTO

FOTTO merupakan *re-branding* dari *brand* jasa fotografi global yang bernama Sweet Escape. Sweet Escape merupakan jasa fotografi untuk *travelling* yang ingin ekspansi ke fotografi untuk bisnis, maka dibutuhkannya *re-branding* agar *brand* dapat *re-positioning* kepada *target market*-nya.

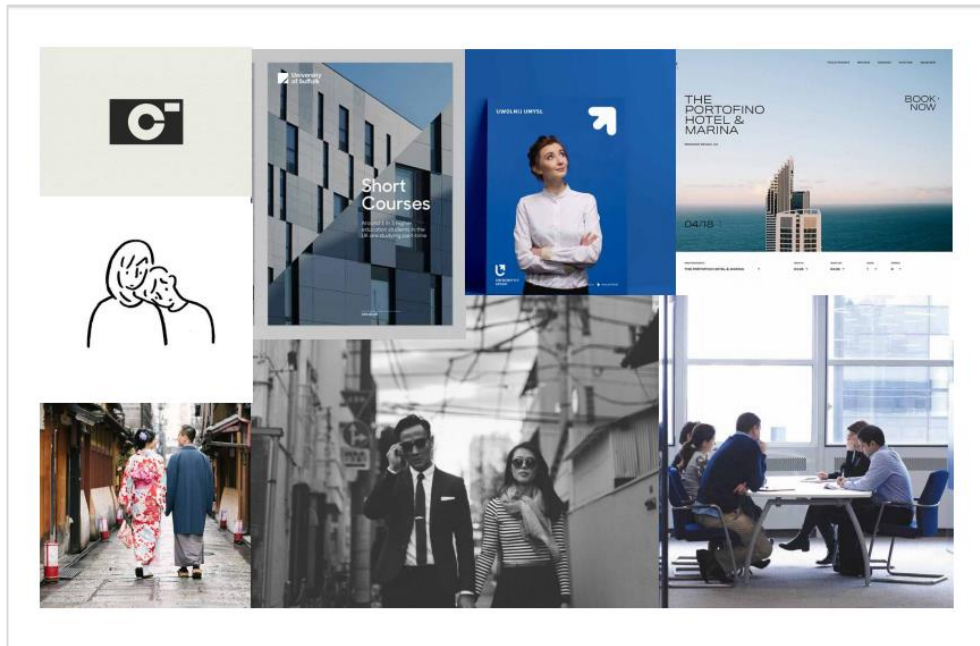


Gambar 3.7. Proses Perancangan Implementasi Visual dan Konten Fotto

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)

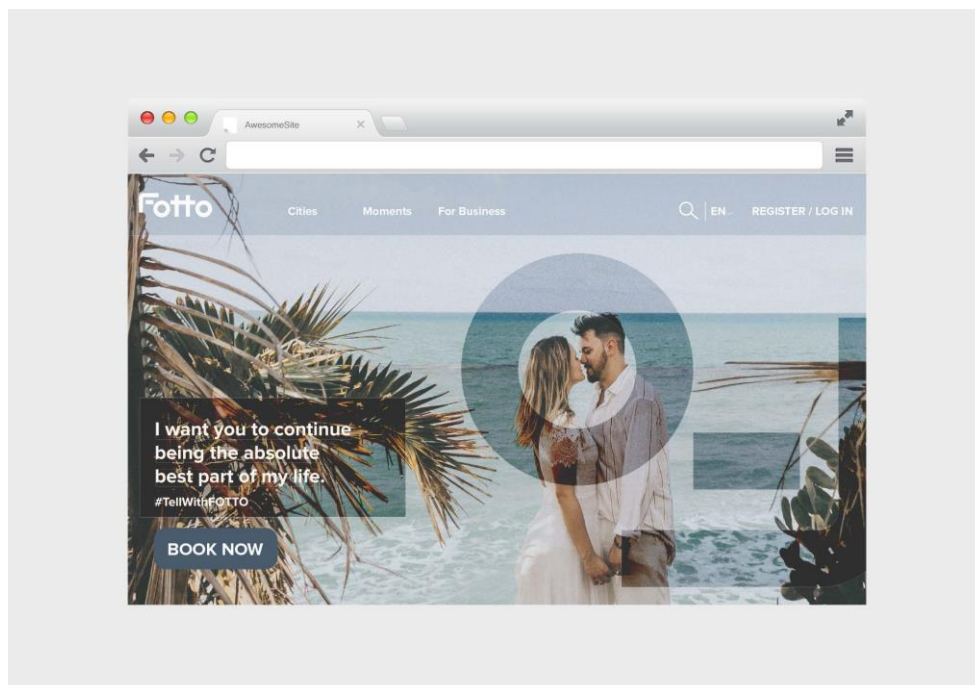
Penulis ditugaskan oleh *Project Manager* Marcella Adna untuk mengerjakan implelementasi visual dan supergrafis dari FOTTO. Logo dari FOTTO sudah disetujui oleh klien namun, klien masih kurang suka terhadap implelementasi dari logo tersebut. Penulis mendapatkan beberapa masukan dan saran sari FX. Aris Hwanggara untuk contoh-contoh implementasi dan supergrafis yang baik dan mendapat penerapan yang bermacam-macam.

Pada tahap awal, penulis melakukan *research* terhadap implementasi visual pada kompetitor-kompetitor Sweet Escape seperti Snappr. Penulis juga mencari referensi implementasi di internet. Setelah itu, penulis mendesain berdasarkan *moodboard* yang telah ditentukan oleh FX. Aris Hwanggara, *Creative Director* yang sebelumnya sudah campur tangan dalam implementasi sebelumnya. Proses desain dengan *mood* desain yang sama namun dengan *approach* yang berbeda.



Gambar 3.8. *Moodboard* Impelementasi Visual

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar 3.9. Impelementasi Visual Website FOTTO

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar 3.10. Impelementasi Visual Web Banner FOTTO

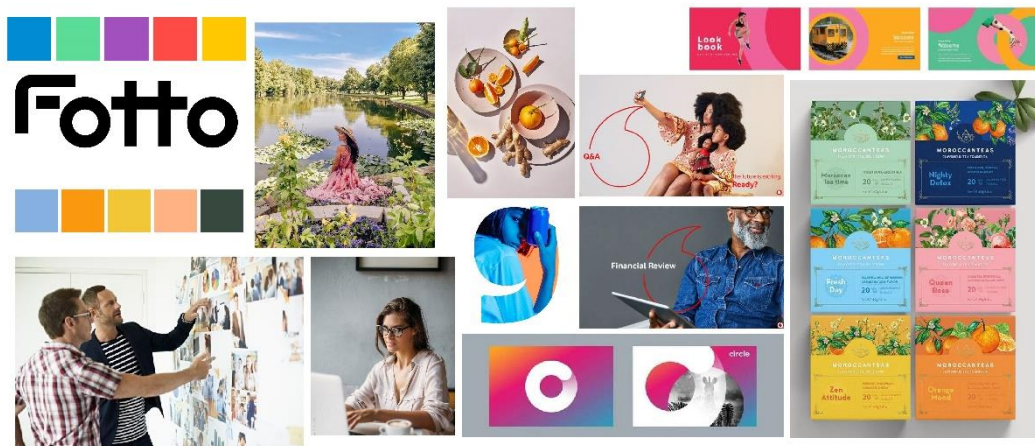
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar 3.11. Impelementasi Kartu Nama FOTTO

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)

Penulis juga diminta untuk memberikan impelementasi visual alternatif. Awalnya, penulis kembali ke proses riset dan mencari ide untuk *approach* implementasi yang berbeda.



Gambar 3.12. *Moodboard* Alternatif Impelementasi Visual

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)

Penulis pun memutuskan untuk memberikan implementasi yang lebih ceria dan *fun*. Penulis menyusun *moodboard* sebagai acuan desain. Sebelum lanjut ke proses digitalisasi, penulis harus menunjukkan *moodboard* kepada Adam Mulyadi, selaku *Head of Department* karena *Creative Director* pada saat itu sedang berhalangan hadir. *Moodboard* untuk desain alternatif yang baru dibuat dengan menonjolkan kesan *fun* dan muda daripada yang sebelumnya. Setelah *moodboard* penulis diterima, penulis lanjut ke fase digitalisasi. Desain impelementasi diaplikasikan ke berbagai media. EGGHEAD pun memberikan kedua opsi implementasi kepada klien. Ketika klien sudah puas dengan salah satu desain penulis, proyek ini dilanjutkan kepada salah satu intern, Rosemarie Vania untuk dibuatkan *Graphic Standard Manual*.



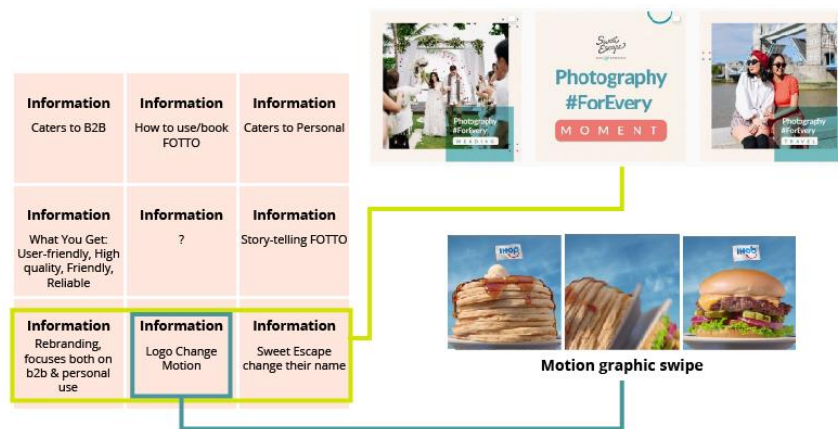
Gambar 3.13. Impelementasi Alternatif Web Banner untuk sisi *travelling* dan bisnis
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar 3.14. Implementasi Alternatif Visual Instagram Feed FOTTO
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)

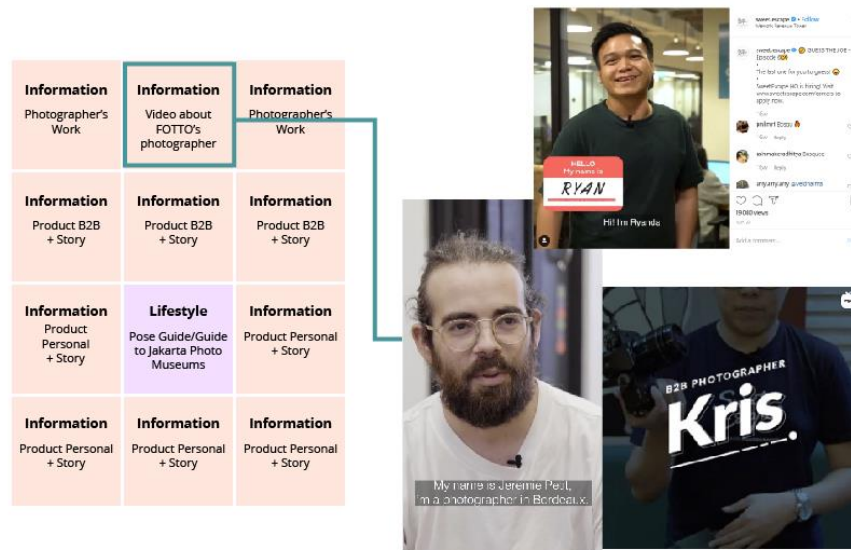
Sesudah *handover*, penulis diminta untuk membuat perencanaan dan konten *feeds* Instagram Fotto. Penulis dibimbing Fabian Jastin, selaku *brand strategist* dalam menyusun dan merencanakan konten *feeds*. Penulis membuat dua jenis perencanaan konten, yaitu pengenalan tentang perubahan Sweet

Escape menjadi Fotto dan juga konten yang akan di *post* secara reguler. Hal pertama yang penulis lakukan adalah meriset konten-konten apa saja yang telah ada di Instagram Sweet Escape. Penulis meneliti konten-konten seperti apa yang lebih banyak mendapatkan interaksi di lama Instagram Sweet Escape. Penulis juga melihat konten-konten dari kompetitor. Setelah itu, penulis membuat perencanaan konten dan juga perkiraan konten yang akan masuk *feeds* Instagram Fotto.



Gambar 3.15. Perencanaan Implementasi Konten Instagram Feed
Perkenalan FOTTO

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)

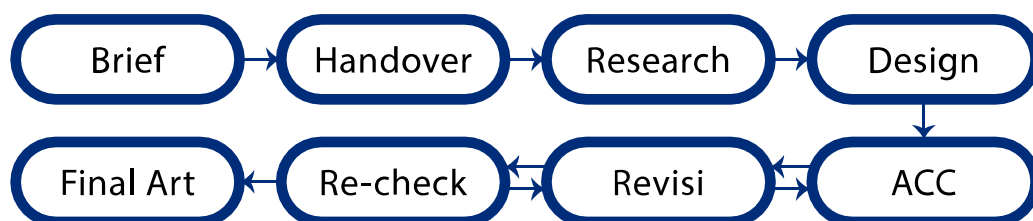


Gambar 3.16. Perencanaan Implementasi Konten Instagram Feed FOTTO

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)

3.3.1.3. Kalender 2020 TPO

TPO atau yang juga dikenal sebagai Teruna Perkasa Offset merupakan perusahaan *printing* untuk *packaging* khusus farmasi dan kosmetik. TPO mempercayakan EGGHEAD untuk kembali membuat kalender tahunan. Pada kesempatan ini juga, TPO ingin menggunakan berbagai teknik dan *finish* cetak yang menarik. Proyek ini dipertanggung jawabkan kepada Marcella Adna, selaku *Project Manager*.



Gambar 3.17. Proses Perancangan Kalender TPO

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)

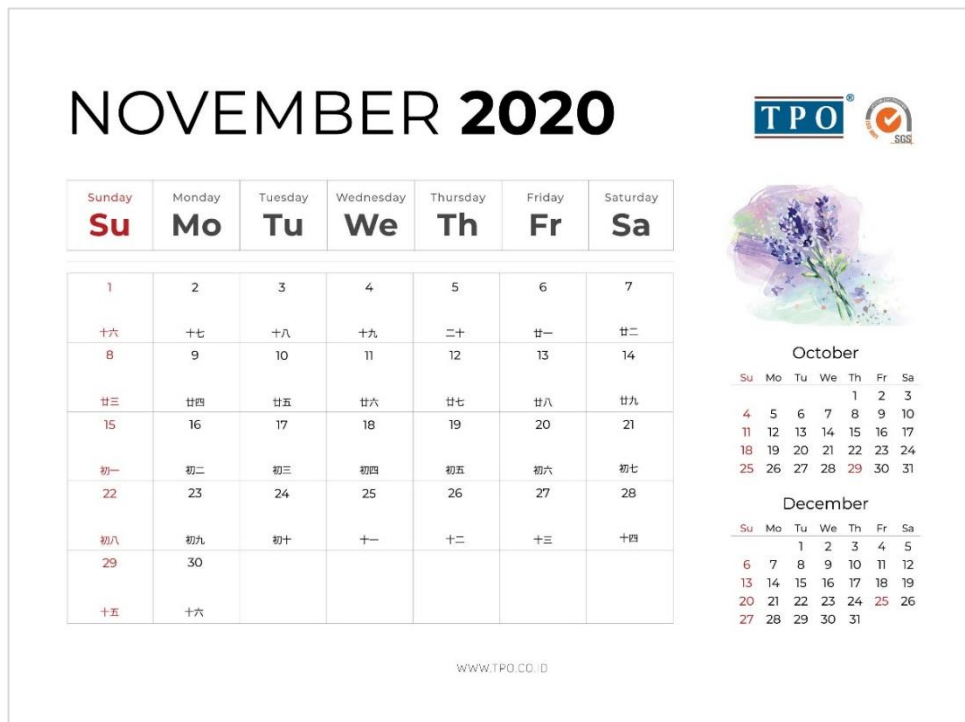
Konsep kalender TPO 2020 adalah *Natural Beauty*, melihat dari tren kecantikan yang naik pada tahun ini. Konsep kalender telah dikerjakan dan diterima oleh pihak TPO, penulis melanjutkan desain dari konsep yang telah dibuat.

Awalnya, penulis berkoordinasi dengan Johannes Nathaniel, *Graphic Design Intern* yang pada mulanya mendesain konsep kalender. Penulis mendapatkan konsep utama serta rencana awal dari desain kalender. Setelah itu, penulis mencoba untuk melanjutkan apa yang telah dikerjakan oleh desainer sebelumnya secara digital. Visual kalender menggabungkan beberapa foto yang diambil dari situs *Shutterstock*, situs *stock* foto berbayar. Penulis juga mendesain layout kalender agar terlihat lebih baik. Adam Mulyadi, *Head of Department*, sempat melihat progress desain penulis dan memberikan beberapa masukan dan kritik terhadap desain kalender. Setelah selesai dengan desain, penulis mengirimkan preview kepada *Project Manager* proyek ini agar dapat diteruskan untuk menerima *approval* dari klien.



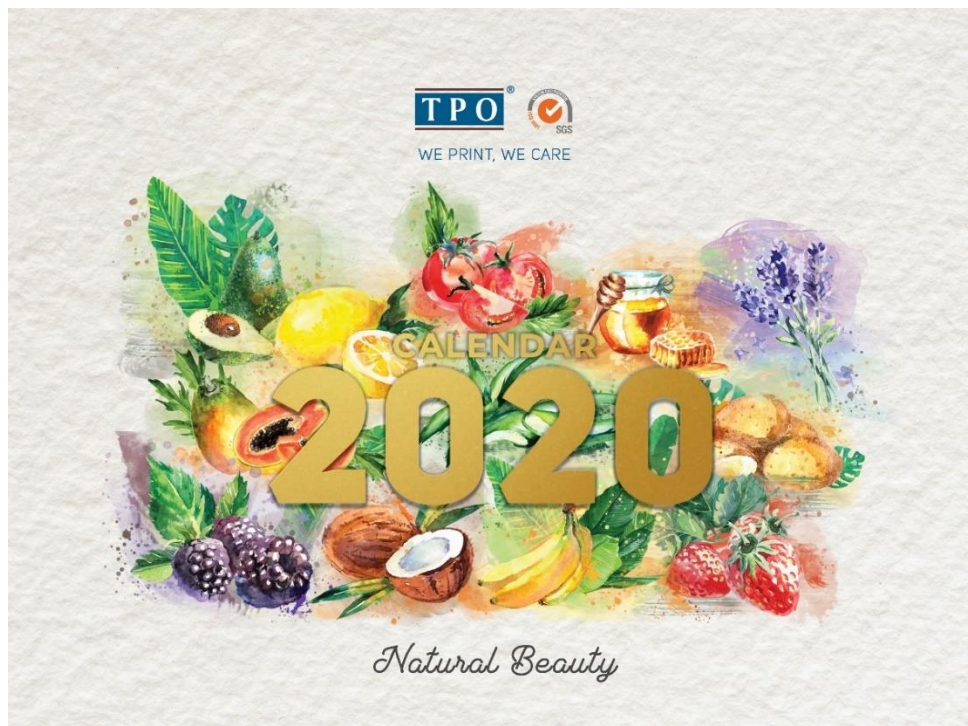
Gambar 3.18. Visualisasi Kalender 2020 TPO

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar 3.19. Desain Layout Kalender TPO

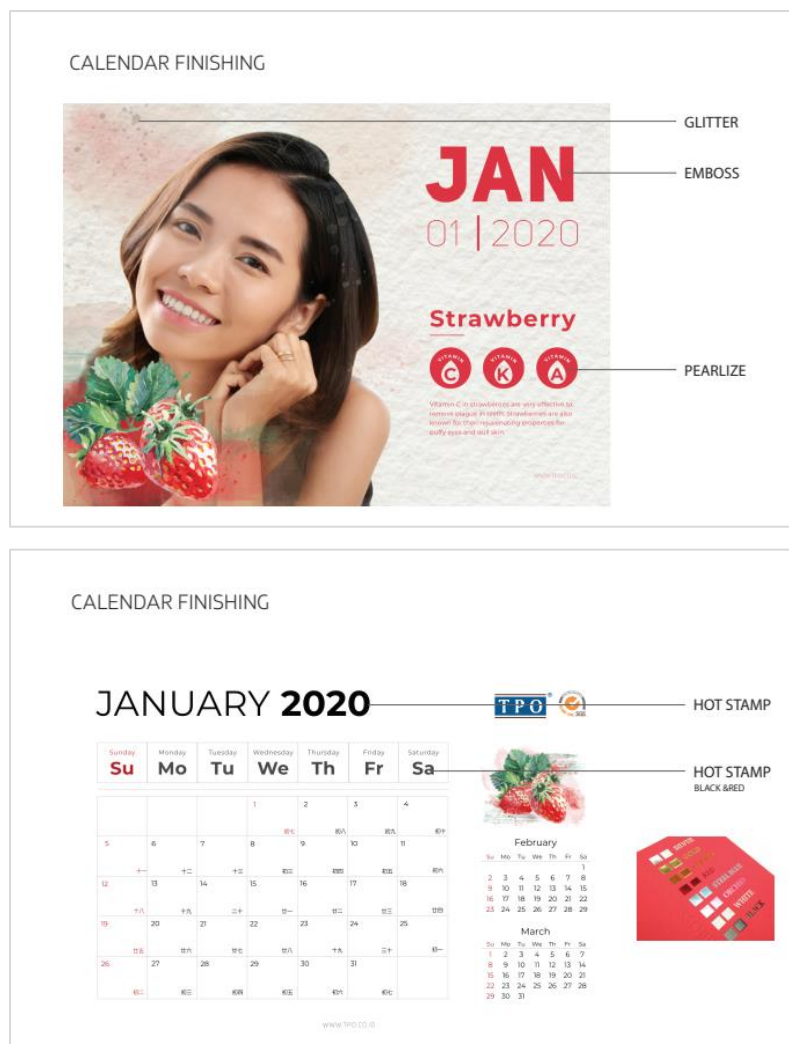
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar 3.20. Desain Cover Kalender TPO

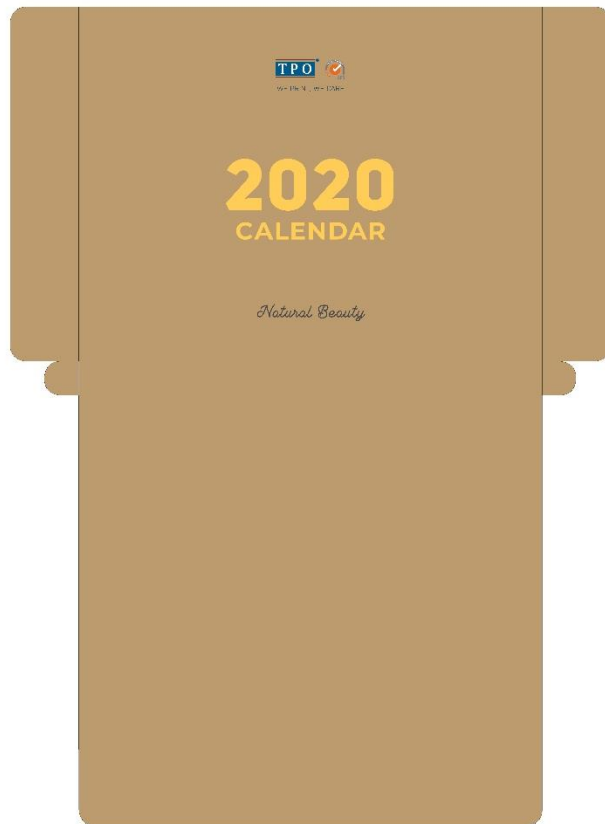
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)

Setelah desain penulis sudah diterima, penulis mulai menentukan *finishing* dan teknik *printing* apa yang dapat digunakan agar kalender menjadi menarik. Penulis juga mendesain *packaging* kalender sesuai dengan *brief* klien. Penulis juga melakukan pengecekan terakhir akan *detail-detail* yang mungkin terlewat saat mendesain sebelum membuat *final preview*. Penulis juga harus membuat *final art* untuk *printing* dengan berbagai *finishing* yang berbeda.



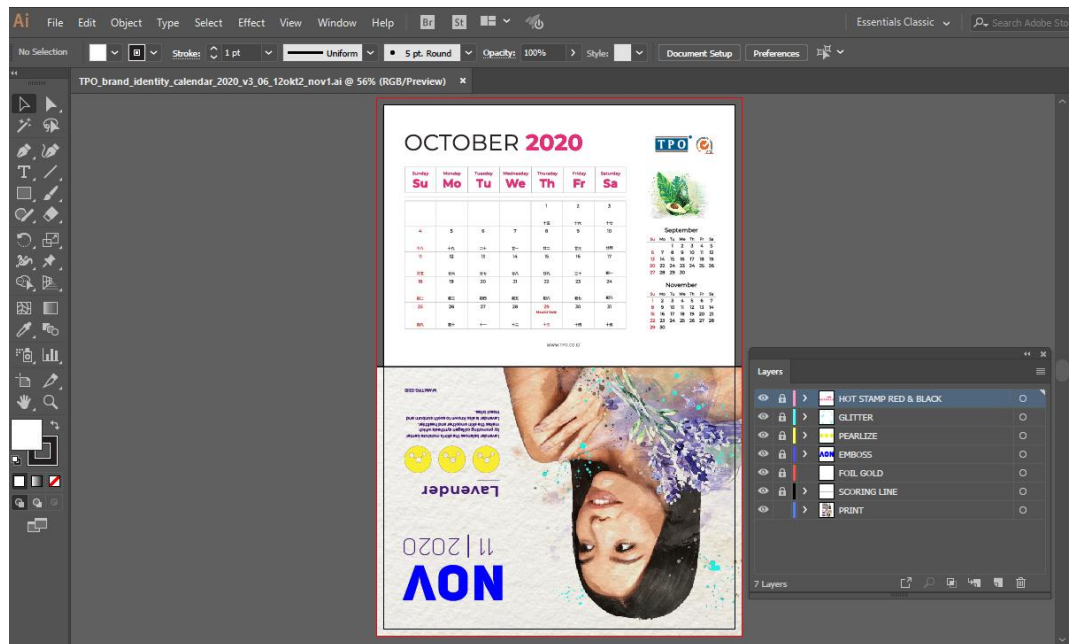
Gambar 3.21. Menentukan *Calendar Finishing* Kalender TPO

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar 3.22. Desain *Packaging* Kalender TPO

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar 3.23. *Final Art* beserta keterangan *finishing* Kalender TPO

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama praktek kerja magang, penulis tidak lepas dari berbagai kendala baik itu dari dalam diri penulis atau lainnya.

1. Kendala Pribadi

Laptop penulis yang sering *error* sehingga menyebabkan beberapa pekerjaan penulis memakan waktu yang lebih lama dari seharusnya karena harus menunggu lama untuk *restart* atau bahkan mengulang pekerjaan dari awal.

2. Kendala Koordinasi

Perbedaan persepsi antara setiap orang dapat menyebabkan miskomunikasi, terutama yang pernah terjadi antara desainer dan *Project Manager*. Hal ini menyebabkan kurangnya efisiensi waktu dalam bekerja.

3.3.3. Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Semua kendala yang ditemui oleh penulis memiliki solusi sehingga penulis dapat melaluinya.

1. Kendala Pribadi

Penulis sering menekan tombol *save* sehingga apabila laptop penulis *error*, penulis tidak harus mengulang dari awal. Juga untuk mengurangi *error*, penulis mulai menghapus data-data yang tidak berguna pada laptop penulis serta lebih sering menggunakan *software Adobe Indesign* agar kinerja lebih efektif.

2. Kendala Koordinasi

Penulis, sebagai desainer, menjelaskan ulang penjelasan atau *brief* yang diberikan oleh *Project Manager* agar desainer dapat lebih tepat menangkap pesan dari *Project Manager* dan *Project Manager* dapat membetulkan pemahaman desainer. Dengan begitu, pekerjaan akan lebih efisien.