



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.

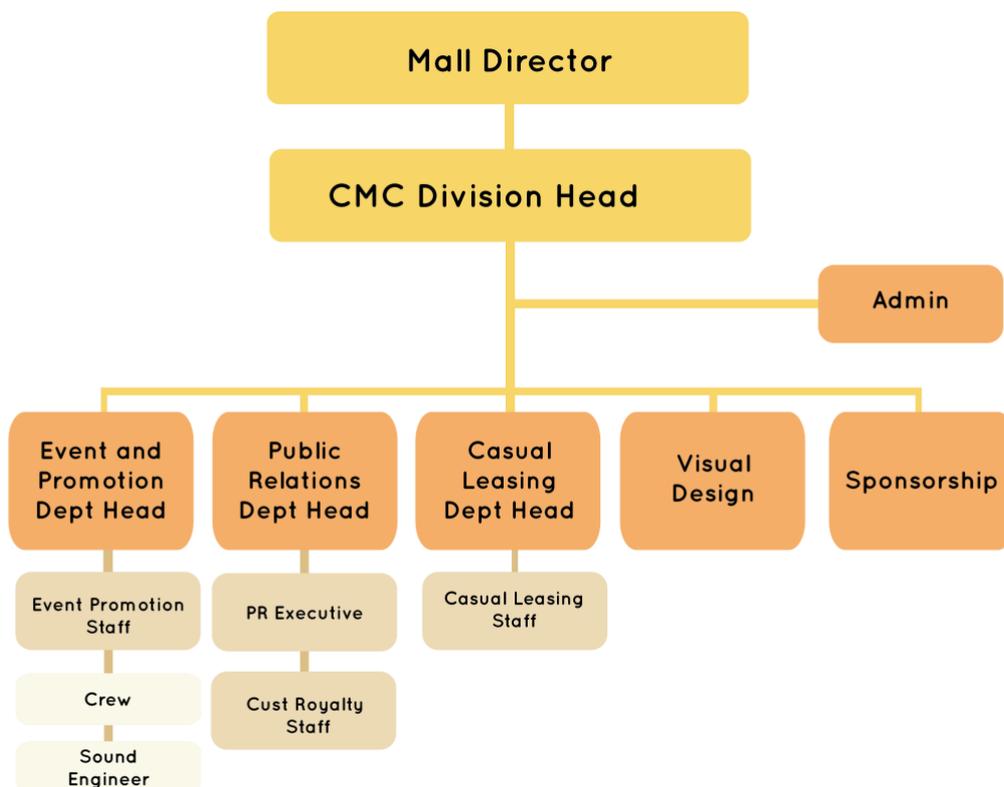
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Posisi

3.1.1. Kedudukan

Penulis mendapat kedudukan sebagai desainer grafis magang dalam divisi *creative marketing and communication* pada bagian *visual design*. Penulis memiliki tugas untuk membantu head of visual design dalam membuat desain khususnya media promosi dan konten sosial media bersama dengan desainer grafis magang lainnya.



Gambar 3.1. Struktur Organisasi divisi *Creative Marketing and Communication* Mall @ Alam Sutera

3.1.2. Koordinasi

Selama menjalani kerja magang penulis mengikuti pola koordinasi yang diberlakukan , terutama pada divisi *visual design* tempat penulis melakukan kerja magang.



Gambar 3.2. Jalur Koordinasi

Berdasarkan alur koordinasi diatas, penulis biasanya mendapatkan *brief* yang diberikan oleh Head of Visual Design. *Brief* yang diberikan berisi konsep kasar mengenai desain yang dibutuhkan saat itu, tugas desainer magang adalah mematangkan konsep dan mengeksekusi dalam bentuk visual. Penulis melakukan asistemi desain kepada Head of Visual Design dan diberikan kepada Head of Creative Marketing and Communication yang selanjutnya akan disampaikan kepada Mall Director untuk mendapatkan persetujuan. Revisi yang diberikan Mall Director disampaikan kepada penulis melalui Head of Visual Design.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tugas-tugas yang dilakukan oleh penulis selama 16 minggu menjalani kerja magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

NO.	MINGGU	PROYEK	KETERANGAN
1	1	- Membuat desain <i>hoarding</i> - Mendesain <i>template</i> Instagram	- Membuat sketsa <i>hoarding</i> dari konsep yang sudah ditentukan
2	2	- Membuat desain <i>hoarding</i> - Membuat desain untuk media sosial Instagram - Mendesain media promosi <i>Independence Sale</i>	- Proses digitalisasi sketsa <i>hoarding</i> dari konsep yang sudah ditentukan - Membuat <i>master design Independence sale</i> , asistensi, dan revisi
3	3	- Mendesain media promosi <i>Independence Sale</i> - Membuat desain <i>window display</i>	- Menurunkan <i>master design</i> ke media promosi cetak dan digital
4	4	- Membuat konten untuk sosial media Instagram - Membuat desain <i>window display</i>	

5	5	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain <i>window display</i> - Merancang media promosi <i>event OOTD Competition</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat sketsa <i>OOTD</i>, dan proses digitalisasi
6	6	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang media promosi <i>event OOTD Competition</i> - Membuat desain karakter <i>event Chinese New Year</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi desain <i>OOTD</i>, menurunkan <i>master design</i> kedalam media promosi cetak
7	7	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang media promosi <i>event OOTD Competition</i> - Membuat desain karakter <i>event Chinese New Year</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain baru serta menurunkan master desain kedalam media promosi digital
8	8	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat konten untuk sosial media Instagram 	
9	9	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang media promosi <i>event Good Deals</i> - Membuat konten untuk sosial media Instagram 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>master design event good deals</i>, asistensi, dan revisi
10	10	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang media promosi <i>event Good Deals</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Menurunkan master design ke media promosi cetak dan digital

11	11	- Merancang media promosi event <i>Wedding Expo Cio Tao</i> - membuat konten untuk sosial media Instagram	- Membuat master design dalam bentuk <i>billboard</i> , asistensi dan revisi
12	12	- Merancang media promosi event <i>Wedding Expo Cio Tao</i> - membuat konten untuk sosial media Instagram	- Proses revisi dan membuat alternatif design
13	13	- Merancang media promosi event <i>Wedding Expo Cio Tao</i> - membuat desain <i>tent card</i> untuk Futopia	- Menurunkan <i>master design</i> ke media promosi cetak dan digital
14	14	- Mendesain ulang poster donor darah yang sudah ada	

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama menjalani kerja magang, sebagian besar pekerjaan yang diberikan kepada penulis adalah perancangan media promosi untuk *event-event* di Mall @ Alam Sutera dan desain konten media sosial Instagram. Diluar itu penulis juga membantu head of visual design membuat *mock-up* desain seperti *window display* dan *hoarding*. Konsep kasar dari desain biasanya diberikan oleh head of visual design. Dari konsep yang sudah ditentukan, penulis tinggal mematangkan konsep tersebut dan mengeksekusi kedalam bentuk visual serta membuat beberapa alternatif desain. Penulis biasanya diminta untuk membuat satu *master design* yang selanjutnya akan diturunkan kedalam bentuk media cetak dan *online* setelah mendapatkan asistensi dari mall director.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Penulis mendapatkan beberapa proyek besar maupun yang kecil. Dalam proses pelaksanaan kerja magang penulis akan memberikan informasi secara detail mengenai desain yang dikerjakan selama bekerja dalam perusahaan. Berikut merupakan beberapa proyek yang dikerjakan oleh penulis:

3.3.1.1. Perancangan Media Promosi *Event OOTD Competition*

Pada bulan September 2019, Mall @ Alam Sutera mengadakan sebuah *event* dalam bentuk kompetisi. Pada kompetisi ini, Mall @ alam Sutera mengajak masyarakat khususnya anak-anak muda untuk berfoto di *Futopia* dengan *outfit* terbaik mereka. *Futopia* merupakan *food court* yang di desain secara menarik dengan konsep yang nyaman, *modern* dan dilengkapi beberapa *photospot*. *Futopia* memiliki tema tropikal dengan burung *flamingo* sebagai maskotnya. Kompetisi ini sendiri dilakukan untuk mengenalkan masyarakat salah satu fasilitas yang tersedia di Mall @ alam Sutera, serta meningkatkan minat anak muda untuk mengunjungi *Futopia*. Teknik *marketing* dilakukan dengan cara mengundang beberapa *influencer* muda untuk datang langsung ke *Futopia* dan mengikuti kompetisi ini, serta dibuatnya beberapa media promosi baik digital maupun dicetak.

Proses pembuatan media promosi diawali dengan penulis menerima *brief* dari *head of visual design*, dari situ konsep yang diambil adalah *young and fun*. Konsep ini dipilih untuk menyesuaikan target dari kompetisi, yaitu anak-anak muda khususnya mahasiswa-mahasiswi. Setelah itu penulis mengumpulkan beberapa ide dan referensi gambar. Penulis diminta untuk membuat satu *master design* dalam ukuran A1. Poster dibuat menggunakan teknik *digital imaging*, dengan menggabungkan sebuah foto dengan ilustrasi.



Gambar 3.3. Desain Poster OOTD Competition



Gambar 3.4. Desain Boomgate OOTD Competition

Desain yang telah diterima oleh head of visual design diberikan kepada head of creative marketing and communication untuk selanjutnya diasistensi oleh mall director. Revisi yang dilakukan adalah penambahan beberapa elemen visual yang menggambarkan kesan tropikal seperti tema dari Futopia sendiri. hal ini ditujukan untuk menonjolkan ciri khas dari Futopia. Setelah desain disetujui oleh mall director, penulis diminta untuk menurunkan desain kebeberapa media cetak seperti *billboard*, *banner*, poster untuk *lift* dan lain-lain. Selain media cetak penulis juga

diminta membuat media promosi dalam bentuk digital seperti *post* untuk Instagram, Zomato *cover* dan lainnya.



Gambar 3.5. Desain *OOTD Competition* untuk Instagram *Post* (*slide*)



Gambar 3.6. *Post* Konten *OOTD Competition* di Instagram Mall @ Alam Sutera



Gambar 3.7. Desain OOTD Competition Welcome Page untuk Wifi Futopia



Gambar 3.8. Desain Poster OOTD Competition untuk Lift

Setelah dipilih pemenang *event OOTD Competition*, penulis diminta untuk mendesain pengumuman pemenang melalui sosial media Instagram. Desain diminta secara spesifik dalam bentuk *post Instagram slide*. Penulis membuat tiga desain konten dengan tema yang sama yaitu penggabungan foto dengan ilustrasi. warna yang dipilih penulis warna yang kontras dan disesuaikan dengan warna utama dari Futopia.



Gambar 3.9. Pengumuman Pemenang Lomba di Instagram Mall @ Alam Sutera



Gambar 3.10. Aplikasi Poster *OOTD Competition* di Mall @ Alam Sutera

3.3.1.2. Perancangan Media Promosi *Event Good Deals*

Good deals merupakan *event* yang diadakan oleh mal bersama dengan beberapa *tenant food and beverage* di Mall @ Alam Sutera. *Event* ini memberikan potongan harga pada *tenant-tenant* yang berpartisipasi dalam *Good Deals*. Target audiens yang dituju adalah pelajar khususnya mahasiswa. Tujuan dari *event* ini adalah untuk menarik kaum pelajar untuk melakukan transaksi di *tenant* makanan dan minuman di mall @ alam sutera.

Dari *brief* yang diberikan, penulis diminta untuk membuat *master design* dalam bentuk poster berukuran A2. Tema utama dari desain ini adalah pembuatan ilustrasi makanan yang *colorful*. Warna *colorful* dan kontras dipilih untuk menyesuaikan target yaitu anak remaja khususnya mahasiswa/i. Teknik ilustrasi yang dipilih adalah *vector illustration*. Elemen gambar utama pada poster merupakan ilustrasi dari kumpulan makanan dan minuman, mewakili setiap *tenant* yang turut serta dalam *event* ini. Pemilihan jenis dan warna *font* juga disesuaikan dengan tema dari poster. *Font* yang dipilih adalah *pastelblock* yang bersifat dekoratif. Warna pada font sendiri diambil dari warna-warna utama mengikuti ilustrasi untuk membangun satu tema dan kesatuan. Pada poster juga terdapat susunan logo dari *tenant* makanan dan minuman yang berpartisipasi.



Gambar 3.11. Desain *Voucher Good Deals*



Gambar 3.12. Desain Poster *Good Deals*



Gambar 3.13. Aplikasi Desain Poster *Good Deals*

Revisi yang diminta oleh mall director hanya terletak pada ukuran judul dan isi konten dari poster. Setelah desain disetujui, penulis membuat turunan media promosi, seperti *billboard*, *hanging banner*, *tripod banner*, *poster lift*, *poster A2*, *banner Facebook*, *banner Twitter*, dll. Penulis juga diminta membuat desain khusus pada *hanging banner* dan satu post Instagram untuk masing-masing *tenant*.



Gambar 3.14. Desain *Hanging Banner Good Deals*



Gambar 3.15. *Post Konten Good Deals* di Instagram Mall @ Alam Sutera

3.3.1.3. *Mock-up Window Display*

Penulis bertugas membantu head of visual design untuk mendesign dan membuat *mock-up window display*. Mall director meminta beberapa desain *window display* yang menarik dan bisa dibangun menggunakan bahan serta properti yang sudah dimiliki mal. Masing-masing *window display* memiliki tema dan warna tersendiri. Penulis mendapatkan *window display* dengan warna utama biru.

Setelah mengumpulkan ide dan beberapa referensi, penulis memutuskan untuk mengangkat tema *ocean*. Penulis memanfaatkan properti bekas seperti pelampung, papan selancar, bangku pantai dan juga bola-bola putih. Properti yang dipilih disesuaikan dengan tema yang ingin dibangun. Di sebelah *window display*, penulis diminta untuk membuat satu *photospot* sederhana dengan tema yang sejalan.



Gambar 3.16. Desain *Window Display* 1

Pada bagian desain *background* penulis menambahkan ilustrasi yang memiliki tema pelaut. Properti bola-bola putih disusun sedemikian rupa sehingga membentuk dan terlihat seperti asap yang keluar dari pipa merokok. Dibagian tengah terdapat lampu LED neon yang merupakan properti dari mal.



Gambar 3.17. Desain *Window Display* 2

Window display yang kedua, penulis diminta untuk membuat desain yang lebih elegan dengan tema bawah laut. Elemen desain utama merupakan barisan ubur-ubur yang terbuat dari kertas dan membentuk seperti lampion. Warna ubur-ubur yang dipilih adalah hijau muda dan putih, warna yang kontras dari *background*. Untuk menambah kesan lautan penulis menambahkan hiasan dalam bentuk batu koral. Desain dilengkapi dengan lampu-lampu *fairy lights* yang menggantung dari atas *window display*.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani kerja magang ada beberapa kendala yang penulis temui. Kendala yang pertama adalah sulitnya menyesuaikan kemauan mall director dalam hal desain. Hal ini disebabkan adanya perbedaan selera desain *supervisor* dan penulis dengan mall director. Waktu yang dibutuhkan untuk menunggu persetujuan dari mall director juga dapat dikatakan lama.

Penulis yang bekerja untuk divisi *creative marketing and communication*, sering kali membuat desain untuk bagian event dan departemen lainnya. Tidak jarang *supervisor* dari departemen lain memberikan informasi menyangkut

deadline dan konsep desain yang berbeda dari perintah yang diberikan oleh head of visual design.

Kendala selanjutnya adalah sulitnya mengakses data-data yang dibutuhkan dan bersangkutan dengan desain yang akan dibuat. Penulis menggunakan laptop pribadi sehingga tidak bisa mengakses berkas dan data yang dibutuhkan untuk materi desain dan berada di dalam komputer perusahaan. Saat ingin diakses terkadang file dalam komputer tidak bisa dibuka.

3.3.3. Solusi Atas kendala yang Ditemukan

Seiring dengan berjalannya waktu penulis belajar untuk beradaptasi. Penulis belajar menerima perbedaan pendapat dalam hal desain. Penulis juga belajar untuk membuat desain yang dapat memenuhi kebutuhan dan kemauan beberapa pihak, terutama mall director.

Penulis menghadapi masalah perbedaan pendapat atau informasi dari supervisor dengan melakukan diskusi bersama sehingga mencegah terjadinya kesalahpahaman antara tim. Kendala terakhir diatasi penulis dengan memindahkan data dan file yang dibutuhkan untuk melengkapi desain dari komputer kantor atau head of visual design dengan menggunakan *harddisk external* dan *flashdisk*.