

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi Kerja

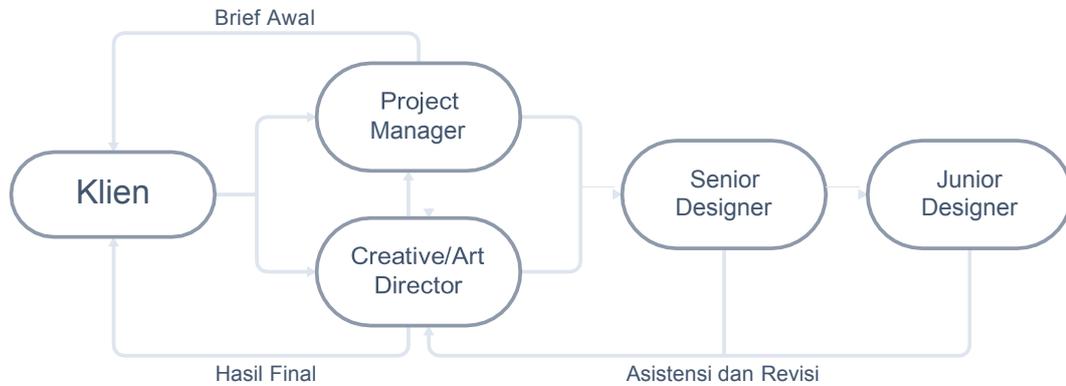
Di EGGHEAD *Branding Consultant*, ada struktur kedudukan serta koordinasi kerja dalam menyelesaikan suatu projek. Selama magang berlangsung, penulis bekerja di dalam *team* sebagai *Intern Junior Designer* yang tugas dan tanggung jawabnya sama dengan *Junior Designer*, hanya saja masih dibimbing dan diberikan arahan lebih oleh *Senior Designer* ataupun *Creative Director* yang berada dalam pengawasan *Project Manager* dan *Head of Department*. Untuk keseluruhan kerja magang, penulis di bimbing oleh Handri Pratama selaku *Project Manager*.

Pembagian pekerjaan dilakukan dengan membagi projek ke dalam suatu *team*, di EGGHEAD sendiri memiliki beberapa *team* yang terdiri dari *Project Manager*, *Creative Director*, dan *Senior Designer/ Junior Designer/ Intern Graphic Designer*. Pembagian *team* ini dilakukan agar projek yang dikerjakan lebih fokus, terstruktur, teratur, dan lebih terarah.

Sebuah proses pekerjaan dimulai melalui brief dari *Project Manager* maupun *Head of Department* sebagai hasil meeting dengan klien, *brief* tersebut akan disampaikan kepada *Brand Strategis* ataupun langsung kepada *Creative Director* maupun kepada *Senior Designer/ Junior Designer*. *Brand Strategist* maupun *Creative Director* dapat ikut meeting sesuai dengan kebutuhan.

Dari *Brand Strategist*, akan diturunkan strategi maupun *brand essential* kepada *Creative Director* untuk berdiskusi arahan desain yang akan diteruskan kepada *Senior Designer/ Junior Designer*. Hasil desain dari *Senior Designer* dan *Junior Designer* bersama *Project Manager* akan melalui tahap asistensi dan persetujuan dari *Creative Director*, lalu *Head of Department* untuk direvisi ataupun diteruskan.

Desain yang telah melalui tahap asistensi akan diajukan ke klien oleh *Project Manager* melalui presentasi yang dibuat *Project Manager*.



Gambar 3.1. Struktur Koordinasi Divisi *Branding* EGGHEAD

(Sumber : Dokumentasi Pribadi EGGHEAD, 2019)

Selain pembagian pekerjaan yang rapih dan terstruktur, EGGHEAD juga memiliki *system foldering* dan *naming* yang memudahkan semua pihak khususnya *designer* untuk menemukan file-file yang sudah dibuat sebelumnya, sehingga pencarian *file* menjadi mudah.

Setiap hari Senin, EGGHEAD mengadakan *Monday Meeting* yang umumnya dipimpin oleh Kenneth Gouw bergantian dengan Adam Mulyadi selaku *Head of Department*, yang merupakan sesi pembelajaran dan *sharing* untuk sarana pengembangan diri yang lebih baik, tidak hanya ilmu tentang bagaimana menjadi desainer yang baik namun juga menjadi manusia yang lebih baik. Selain itu, perencanaan dan informasi penting serta pengenalan pekerja yang baru akan dilakukan ketika *Monday Meeting*.



Gambar 3.2. Suasana *Monday Meeting* EGGHEAD

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"> • Mempelajari branding theory • Membantu <i>brand strategy</i> mencari <i>benchmark</i> Nissa Skincare • Merevisi menu Phat-phat 	<ul style="list-style-type: none"> • Diberikan presentasi singkat tentang <i>branding</i> di EGGHEAD • Melakukan riset untuk competitor dari Nissa Skincare dan mencari keunggulan dan kelebihan dari benchmarknya, yaitu Drunk Elephant dan Innisfree • Membantu memperbaiki menu Phat-phat (revisi minor)

2.	2	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan flyer lipat ASYA Maninjau • Membuat Instagram post ASYA <i>open house</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan rencana perancangan pembuatan flyer dari tahap sketsa dan riset
3.	3	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi melanjutkan menu Phat-phat • Membuat Instagram post untuk ASYA (<i>radio & exhibition post</i>) • ASYA Invitation Card Unit Selection Day 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat icon baru untuk menggantikan icon yang sebelumnya pada menu Phat-Phat untuk penandaan <i>favorite dish</i> • Mendesain dan melayout Instagram <i>post</i> ASYA untuk <i>exhibition</i> dan radio
4.	4	<ul style="list-style-type: none"> • Final Art Invitation Card ASYA - Unit Selection Day Maninjau • Membuat Instagram story ASYA KPR Installement • ASYA Instagram Post – Unit Selection Day • Phat-phat dan Imperial Lamian revisi 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan file Final Art untuk di print • Melayout dan mendesain Instagram Story untuk ASYA • Melayout dan mendesain Instagram Post untuk ASYA • Revisi icon favorite dish dan merevisi konten pada menu Imperial Lamian

5.	5	<ul style="list-style-type: none"> • ASYA Opening House Ceremony • Instagram Post ASYA GIF Countdown • Revisi ASYA hoarding • Instagram Post ASYA Tahun baru Muhharam + Cupcake Decoration Competition 	<ul style="list-style-type: none"> • ASYA Opening Show House • Membuat GIF ASYA untuk H-5 Opening House Maninjau • Mengatur ukuran hoarding yang diperlukan • Membuat ilustrasi untuk ucapan selamat tahun baru Muhharam serta mendesain <i>cupcake competition</i>
6.	6	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari konsep dan referensi kalender EGGHEAD x AXIOO • Revisi konsep menu KOKALI 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan ide, konsep, dan <i>moodboard</i> untuk kalender EGGHEAD 2019 lalu mencoba digital rough sketch • Memperbaiki konsep pitching menu kokali yang sudah ada
7.	7	<ul style="list-style-type: none"> • Desain menu KOKALI • Membuat menu Fountain Lounge 	<ul style="list-style-type: none"> • Digitalisasi konsep yang telah disetujui untuk pitching menu • Merevisi Mendesain dan melayout menu untuk Fountain Lounge dimulai dari pengumpulan moodboard dan layout yang lebih sesuai
8.	8	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Research</i> dan Menyusun konsep hampers RAIA 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari bentuk dan visual yang sesuai

		<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>moodboard</i> RAIA Hampers • Revisi menu Fountain Lounge • <i>Sketch</i> RAIA hampers • Digitalisasi RAIA hampers • Revisi <i>letter & envelope</i> Elysse 	<ul style="list-style-type: none"> • Dari research dan konsep yang didapat, mulai mencari <i>moodboard</i> • Revisi minor penomoran halaman • Membuat sketch dari moodboard lalu membuat digitalisasi mockup hampers • Membantu merevisi minor dan merapihkan layout <i>letter & envelope</i> Elyssee
9.	9	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi ARDEN Powerbank Packaging • Revisi konten menu Imperial Lamian • Menyusun logo KBP (Visual Audit + sketch + digital) 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat ARDEN <i>packaging layout</i> dengan ukuran yang baru • Membetulkan kesalahan input pada konten menu Imperial Lamian • Membuat alternative logo untuk KBP
10.	10	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari nama KULO Group • Membuat <i>alternative</i> logo KBP, merevisi dan mockup logo KBP • Merevisi packaging Sumber Selera Bakso Keju + Bakso Cup 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari nama untuk restoran jepang bergaya hotplate milik KULO Group • Merevisi logo yang sudah di asistensi dan membuat <i>alternative</i> sesuai dengan konsep yang diinginkan, lalu mockup pengaplikasian logo • Merevisi desain dan layout packaging bakso keju dan bakso cup Sumber Selera

11.	11	<ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming + Research PSOM Sumber Selera • Visual Audit KULO Group (Mazeru) serta mencari Moodboard • Revisi dan membuat Alternatif logo MCdeli 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun konsep PSOM dari brief yang didapatkan yaitu dengan membuat wobbler, spanduk, dan poster • Menyusun visual audit dan moodboard dalam presentasi • Merevisi logo MCdeli yang sudah dibuat dan membuat <i>alternative</i> baru sesuai dengan brief klien
12.	12	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan merevisi dan membuat alternative logo MCdeli serta <i>mockup</i> logo • Mencari nama untuk restoran KULO Group yang bertemakan sambal • Membuat digitalisasi PSOM Sumber Selera Wobbler 1 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat Wobbler 1 untuk PSOM (Point Sales of Marketing) Sumber Selera berisikan pemberitahuan perubahan packaging Bakso Sumber Selera
13.	13	<ul style="list-style-type: none"> • Merevisi POSM Sumber Selera Wobbler 1 • Membuat PSOM wobbler 2 • Membuat PSOM spanduk 1 dan poster 1 • Merevisi PSOM wobbler 2 • Membuat PSOM wobbler 3 • Membuat <i>alternative</i> logo MCdeli 	<ul style="list-style-type: none"> • Merevisi POSM Sumber Selera atas masukan dari Head of Department, lalu melanjutkan membuat wobbler 2 yaitu memberitahukan perubahan kode bakso SB to SB+ • Membuat alternative logo MCdeli sebagai hasil dari feedback klien

14.	14	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan POSM Sumber Selera membuat spanduk 2, poster 2, spanduk 3, dan poster 3 • Revisi <i>alternative</i> logo MCdeli • Melanjutkan mencari nama sambal KULO Group 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat spanduk3 dan poster3 yang menginformasikan identitas baru Sumber Selera
15.	15	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat media cetak dan digital OJJU Collateral Opening MOI • Membuat Collateral OJJU menu promo • Membuat OJJU <i>Customer Feedback form</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • OJJU Colateral MOI Opening (<i>Bomb Gate, Giant Banner, LED TV, Spanduk, Umbul-umbul, Escalator Sticker</i>) • OJJU Colateral MOI Menu Promo (<i>E-Poster, Poster, Table tent, Standing Banner</i>)
16.	16	<ul style="list-style-type: none"> • Mazeru KULO Group menyusun <i>collateral design</i> • Membuat mockup Mazeru KULO Group <i>collateral design</i> • Membuat <i>influencer</i> OJJU <i>Opening Invitation</i> MOI 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>collateral design</i> Mazeru (<i>Hotplate sleeve, business card, letter, envelope, food packaging, chopstick sleeve, Uniform</i>) beserta <i>mockup</i>

3.1. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama 4 bulan melakukan kerja magang di EGGHEAD, penulis mendapatkan pekerjaan yang beragam, mulai dari melakukan revisi kecil seperti Phat-Phat, Imperial Kitchen, dan POZE, membuat *invitation* dan *posting* di *Social Media* untuk ASYA, membuat media promotion (spanduk, billboard, poster, wobblers, dll.) untuk Sumber Selera dan OJJU, membuat *menu book* untuk Fontain Lounge dan KOKALI, membuat *collateral design* untuk Mazeru KULO Group, membuat *packaging* dan *hampers* untuk RAIA dan ARDEN, sampai merancang identitas visual perusahaan untuk Kota Baru Parahyangan dan MCdeli. Penulis juga sempat membantu sedikit pekerjaan dari *Branding Strategy* untuk *research* pencarian nama perusahaan. Semua pekerjaan yang penulis kerjakan dilakukan didalam *team* yang berbeda-beda sesuai dengan koordinasi kerja di EGGHEAD.



Gambar 3.3. Meja Kerja Penulis

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Setiap pekerjaan yang penulis kerjakan memiliki proses dan waktu yang berbeda-beda, diantaranya merupakan 3 proyek yang akan diuraikan dibawah ini:

3.3.1.1. Perancangan Identitas Visual Kota Baru Parahyangan

Kota Baru Parahyangan merupakan kota mandiri yang memiliki empat pilar yaitu pilar pendidikan, pilar budaya, pilar sejarah dan pilar lingkungan. Pilar pendidikan merupakan pilar yang diunggulkan karena dianggap sebagai investasi terbaik untuk kesejahteraan bangsa, hal tersebut diimplementasikan dengan adanya berbagai fasilitas pendidikan baik formal maupun non-formal.

Dalam tahap pengerjaan identitas visual Kota Baru Parahyangan dimulai dengan *brief* yang diberikan oleh Stefanus Hansel selaku *Project Manager*, dimana penulis dijelaskan bahwa Kota Baru Parahyangan ingin memperbaharui identitas visual dikarenakan ingin menampilkan sebuah kota mandiri dengan gaya yang simple, mudah dipahami dan relevan dengan generasi milenial. Sebelumnya sudah ada beberapa alternatif logo yang diajukan namun klien meminta membuat alternatif lainnya, penulis mengimplementasikan logo development guideline yang ada yaitu *modern, simplicity, visibility and solid*. Sedangkan *approach* yang dilakukan EGGHEAD adalah simple, modern dan terpercaya.

Penulis memulai perancangan dengan melakukan *visual audit* untuk Kota Baru Parahyangan, yang dilanjutkan dengan sketsa logo untuk diasistensikan kepada *Creative Director*, Aris Hwanggara.



Gambar 3.4. Visual Audit Competitor Kota Baru Parahyangan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar 3.5. Referensi Logo Kota Baru Parahyangan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019)

Setelah dilakukan asistensi, penulis mulai mencoba untuk membuat digitalisasi dari sketch logo yang sudah dipilih dan dapat dikembangkan.



Gambar 3.6. Sketsa Logo Kota Baru Parahyangan

Logo yang sudah didigitalisasi akan diperlihatkan kepada Head of Department yaitu Kenneth Gouw, penulis pun mendapat arahan untuk membuat alternatif lainnya yang lebih sesuai dengan brief dari klien. Penulis pun mencoba mengeksplor kembali dengan membuat sketch terlebih dahulu dan mendigitalisasikan logo dari beberapa sketch logo yang telah di asistensikan.



Gambar 3.7. Proses Digitalisasi Logo Kota Baru Parahyangan

Penulispun akhirnya menyelesaikan pembuatan identitas visual dengan memberikan beberapa alternatif yang sudah di asistensikan oleh Head of Department sebelum diajukan presentasi kepada klien. Sebelum itu juga sudah dilakukan mockup terlebih dahulu. Setelah beberapa saat presentasi dikirimkan, klienpun memberikan feedback positif dan telah memutuskan memilih salah satu logo dari alternatif yang penulis bua yang dalam pembuatannya didampingi oleh Stefanus Hansel sebagai Project Manager.

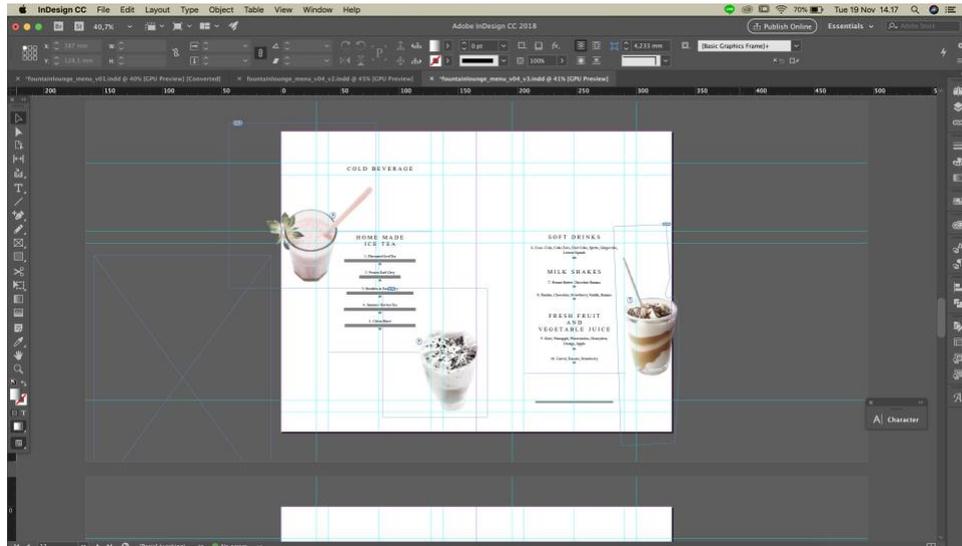


Gambar 3.8. Logo Kota Baru Parahyangan yang terpilih

3.3.1.2. Perancangan Mockup Buku Menu Fountain Lounge

Fountain Lounge merupakan bar & lounge koktail kontemporer di Grand Hyatt menampilkan pemandangan monumen, lobi & atrium. Fountain Lounge terletak di Grand Hyatt Jakarta, Jl. M.H. Thamrin No.Kav 28-30, RT.9/RW.5, Gondangdia, Kec. Menteng, Jakarta, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Fountain Lounge menjadi special karena letaknya yang menonjol dan berada didekat tugu monument Selamat Datang dengan air mancur yang indah, dengan interior yang menggunakan see trough glasses sehingga dapat menikmati pemandangan luar.

Perancangan buku menu Fountain Lounge diawali dengan mendapatkan brief dari Adam Mulyadi selaku Head of Department yang berisikan bahwa Grand Hyatt Group ingin meningkatkan kualitas restoran mereka salah satunya dengan memperbaharui buku menu yang mereka miliki, dengan target market business man, didapatkanlah kata kunci untuk buku menu yang ada yaitu menu yang tidak terlalu tebal dikarenakan konsep restoran adalah business meeting, sehingga tidak ada banyak foto yang diinput, menggunakan treatment photography, banyak white space dan hanya menggunakan warna hitam dan putih untuk typography sehingga terkesan classy dan clean.



Gambar 3.9. Proses pembuatan menu Fontain Lounge pada Adobe Indesign

Awal mula perancangan, penulis melakukan brainstorming dan analisis pada alternatif menu yang telah dibuat sebelumnya oleh Onny JAP selaku Senior Designer, dari brief yang didapatkan penulis segera mencari foto-foto yang sesuai untuk dijadikan referensi oleh food photography yang akan menjadi foto sementara pada buku menunya. Penulis pun melayout menu pada Indesign untuk diasistensikan kepada Adam Mulyadi selaku Head of Department, penulis membuat 2 alternatif layouting style yang berbeda dengan design style yang sama, dari 2 alternatif itu disetujui oleh Head of Director namun diberikan masukan seperti penomoran halaman yang sebelumnya menutupi bagian makanan dan terlalu besar sehingga perlu diperkecil, serta penempatan makanan yang terlalu diujung sehingga hanya tampak sebagian kecil saja. Pada kesempatan ini penulis yang sebelumnya kurang mahir dalam mengaplikasikan Adobe Indesign menjadi belajar sedikit banyak tentang pengoperasiannya. Penulis juga belajar ketelitian serta kerjasama. Setelah revisi selesai dilakukan, penulis didampingi oleh Reynaldi Tanoreh selaku Project Manager mencoba membuat mockup kasar dengan mengeprint halaman perhalaman buku.



Gambar 3.10. Alternatif menu Fontain Lounge

Setelah beberapa saat penulis mendapatkan kabar bahwa pihak klien menyetujui desain dan layouting yang telah penulis buat, buku menupun segera digarap lebih lanjut oleh Onny JAP selaku *Senior Designer* untuk memastikan menu-menu baru dari klien terinput dengan baik serta mengganti foto-foto referensi yang menjadi mockup dengan foto asli.



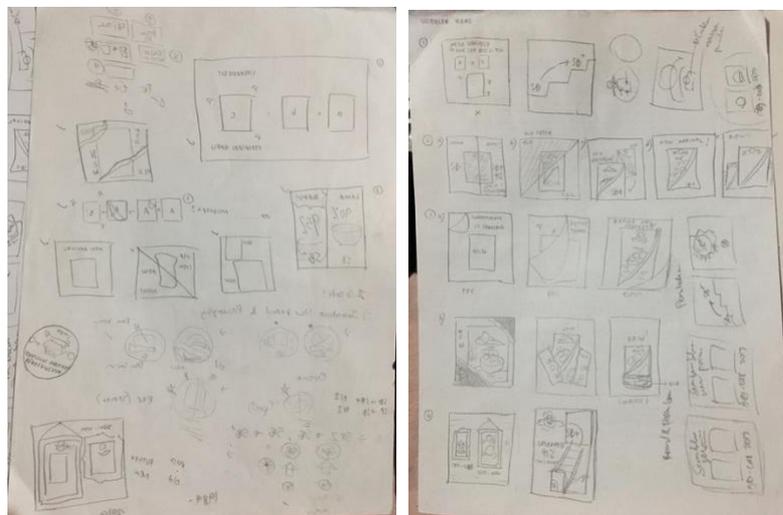
Gambar 3.11. Desain menu Fontain Lounge yang terpilih

3.1.1.3. Perancangan Point of Sales Marketing Sumber Selera

Sumber Selera merupakan pakar bakso sapi sejak tahun 1989 yang bermula dari industry rumahan yang terletak di kebon Jeruk, Jakarta Barat. Dengan berjalannya waktu, Sumber Selera mendapat banyak permintaan pasar yang lebih besar akan produk bakso sapi, hingga berkembang menjadi PT dan industry pabrik. Sumber selera sendiri memiliki visi untuk menjadi pemenuh kebutuhan gizi di Indonesia, karena itu, Sumber Selera selalu memproduksi daging olahan yang berkualitas, bergizi dan juga mudah untuk dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia.

Pada perancangan ini, penulis di brief oleh Stefanus Hansel selaku *Project Manager* bahwa Sumber Selera ingin melakukan *Point of Sale Marketing* dikarenakan harga untuk kode bakso SB yang cukup tinggi sehingga Sumber Selera ingin menurunkan harga tanpa mengurangi kualitas. Pada kesempatan ini, Sumber Selera juga ingin menginformasikan penggantian identitas visual, *packaging* baru, serta kode bakso pada kemasan yang baru. *Point of Sales Marketing* dilakukan dengan membuat 3 jenis konten yang masing-masing diimplementasikan kepada 3 media cetak yaitu *wobbler*, poster dan spanduk.

Penulis melakukan brainstorming dan mencari referensi dari perubahan identitas yang pernah dilakukan brand lain, Setelah mencari bahasa yang tepat serta visual yang menarik untuk menyusun *Point of Sales Marketing*, penulis membuat sketch untuk media dengan ukuran yang kecil terlebih dahulu yaitu *wobbler*. Setelah berdiskusi dengan *Project Manager*, perencanaan sketch di asistensikan kepada Kenneth Gouw selaku *Head of Department*, setelah itu penulis memulai tahap digitalisasi dengan membuat *wobbler* berisikan konten perubahan *packaging* sumber selera dari SB menjadi SB plus.



Gambar 3.12. Sketsa POSM Sumber Selera

Setelah selesai membuat digitalisasi wobbler, penulis bersama *Project Manager* melakukan asistensi kembali kepada Kenneth Gouw selaku *Head of Manager* untuk diberikan beberapa masukan visual dan konten, penulispun melakukan perbaikan, dan setelah diajukan kepada *Creative Director*, wobbler-1pun diaplikasikan ke media cetak lainnya, yaitu spanduk dan poster dengan layout dan menyesuaikan ukurannya.



Gambar 3.13. Proses pembuatan wobbler POSM Sumber Selera

Penulis membuat *wobbler* kedua dan ketiga dengan tahapan yang sama, melalui tahap asistensi kepada *Creative Director* dan *Head of Department*, setelah diasistensikan, penulis membuat spanduk dan poster yang kedua dan ketiga.





Gambar 3.14. Hasil Akhir POSM Sumber Selera

Selama tahap pengerjaan POSM Sumber Selera, masalah yang kerap ditemukan penulis yaitu kurangnya wawasan dan pengetahuan bagaimana cara penyampaian perubahan identitas yang baik dan menarik serta kurangnya pengalaman untuk membuat konten marketing sehingga kurang bisa menempatkan konten pada *wobbler* yang berukuran 10x10 cm dengan baik, namun dengan masukkan dan arahan yang penulis dapatkan, penulis dapat belajar dan lebih memahami.

3.3.1. Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani kerja magang selama 4 bulan, penulis banyak menemukan kendala dan kesalahan kecil yang penulis perbuat

1. Kendala Pribadi
 - a. Kurangnya hard skill dalam mengoperasikan aplikasi desain seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Adobe InDesign, sehingga menyebabkan penulis bekerja dengan lambat.
 - b. Penulis seringkali tidak teliti terhadap hal-hal kecil dan mendetail dalam membuat desain dan memasukkan konten.
 - c. Kurangnya wawasan dan pengetahuan penulis sehingga seringkali kesulitan untuk menemukan jalan keluar sendiri.
2. Kendala Koordinasi
 - a. Membuat penulis menyadari bahwa desain merupakan hal yang subjektif, karena pengalaman penulis ketika asistensi disetujui kepada *Creative Director* belum tentu disetujui oleh *Head of Director*, demikian juga sebaliknya.
3. Kendala Regulasi Kerja
 - a. Lokasi kantor yang berada di Jakarta Barat sehingga penulis menempuh jarak yang sangat jauh dari Gading Serpong.

3.3.2. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Dari setiap kendala yang penulis alami, penulis berusaha mencari solusi agar dapat menyelesaikan pekerjaan dengan baik.

1. Solusi untuk Kendala Pribadi
 - a. Penulis mencatat *shortcut* dan juga cara-cara tertentu dalam *software* desain agar mempermudah pekerjaan penulis dan tidak lupa dikemudian hari.
 - b. Penulis mencatat brief yang diberikan dan memeriksa pekerjaan yang dilakukan agar menghindari ketidaktepatan penulis.
 - c. Penulis kerap bertanya dan browsing pada saat penulis mengalami kesulitan.
2. Solusi untuk Kendala Koordinasi
 - a. Penulis menyatukan pendapat dan masukan yang diberikan yang lebih mengarah kepada jalan keluar.
3. Solusi untuk Regulasi Kerja
 - a. Penulis belajar untuk mengendarai motor dan menggunakan transportasi KRL agar mempercepat waktu dalam perjalanan.