



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 & Koordinasi

Creative Director dipimpin oleh Aland Sinduartha juga berperan serta bertanggung jawab dalam segala pengambilan keputusan baik secara internal perusahaan maupun desain yang akan diberikan kepada setiap klien. Reza sebagai *Art Director* untuk memberikan arahan secara langsung kepada *senior graphic designer* dalam segala aktifitas yang berhubungan dengan proyek desain yang sedang dikerjakan. *Senior graphic designer* memiliki tanggung jawab untuk menjadi *project manager* dan memberikan arahan kepada *junior graphic designer* untuk membuat konten desain yang dibutuhkan dan dibantu oleh karyawan magang. Setiap pembagian kerja disesuaikan dengan kebutuhan desain untuk klien. Untuk kebutuhan lain seperti kebutuhan *internal* dan *eskternal* perusahaan diarahkan oleh *director* kepada admin dan *supporting staff* untuk pengarsipan dokumen dan pemenuhan kebutuhan *internal* perusahaan.

3.1.1 Kedudukan

Kedudukan penulis di perusahaan Dreambox adalah sebagai desainer grafis yang berada dalam tim *Creative Director*. Penulis memiliki tugas dan tanggung jawab untuk mengerjakan konten desain yang nantinya akan dipergunakan oleh *Creative Lead* yang disesuaikan dengan kebutuhan proyek

yang dikerjakan. Dalam mengerjakan proyek-proyek desain, penulis dibimbing secara langsung oleh Reza Arista selaku *Supervisor dan Art Director*.

3.1.2 Koordinasi

Sistem dan *workflow* yang dimiliki oleh Dreambox dalam mengerjakan suatu proyek yaitu, *request* masuk dari *client* dan kemudian di terima oleh *Creative Team*, *Creative Team* menyusun *brief* yang akan kemudian diserahkan kepada tim *Creative Production*, di dalam *Creative Production* terdapat *creative leader*, *producer*, *video*, *motion*, *graphic designer* dan *copywriter* yang akan melakukan proses kreatif dalam merancang konten dan *brand promotion*. *Creative Leader* akan menerima *brief* dari *Produser*. Kemudian *Creative Leader* akan memberikan pekerjaan kepada *Graphic Designer* dan *Copywriter* yang berisi konsep serta rangkaian pekerjaan yang akan dikerjakan. Saat *Creative Leader* memberikan *brief* saat itu juga *Graphic Designer & Copywriter* dapat menyampaikan ide kreatif dalam perancangan konten yang menarik, untuk disampaikan lagi kepada *Art Director dan Head of Creative*. Peran penulis disini di awasi langsung oleh *Supervisor*, *supervisor* akan membimbing dan memberikan arahan yang baik dalam merancang sebuah desain. Jabatan *Supervisor* disini dilaksanakan oleh *Graphic Designer dan Creative Leader*. Saat pekerjaan selesai kemudian akan di berikan kepada *Creative Leader* terlebih dahulu untuk di periksa jika terdapat kesalahan dalam desain. Saat desain telah melalui proses *final* kemudian desain akan diberikan kepada *Produser*, *Creative Lead* melalui *reply all pada email request* yang di terima *Graphic Designer*.

Berikut ini merupakan *workflow* yang dilakukan, antara lain:

1. *Head of Creative* melakukan *meeting* dengan klien yang beragendakan mendapatkan *brief* dari klien tentang proyek yang akan dikerjakan.
2. *Producer* memberikan penjelasan kepada *Producer* yang merupakan salah satu dari tim *graphic design* mengenai konten *brief* yang telah diberikan oleh klien dan menentukan kebutuhan desain untuk klien.

3. *Producer* kemudian memberikan *brief* kepada *Creative Lead* tim tersebut, lalu melakukan *mindmapping* dan *brainstorming* secara bersama, menentukan konsep untuk kebutuhan proyek tersebut disertai dengan arahan serta tugas kepada anggota tim. Pemberian tugas biasanya disesuaikan dengan jumlah *Key Visual* yang akan dikerjakan. Setiap desainer bertanggung jawab atas *Key Visual* yang dibuat.
4. Kemudian, setiap desainer merancang desain serta menggabungkan *copy* yang telah dibuat oleh *Copywriter* untuk setiap *Key Visual* yang ditugaskan kepadanya yang disesuaikan dengan *brief* dan konsep yang telah disepakati bersama oleh tim.
 - a. Tugas dari tim desain adalah merancang desain atau bentuk *Key Visual* yang disertai dengan penjelasan konsep desain hingga elemen grafis, ukuran teknis.. Desain yang telah disetujui kemudian diserahkan kepada *Creative Lead* untuk assistensi.
 - b. Hasil dari *Key Visual* yang telah selesai di assistensi dijadikan preview diserahkan kepada *producer*.
5. *Producer* akan melakukan *review* dan assistensi kepada *Brand Development* serta melakukan revisi jika diperlukan.
6. *Brand Development* menerima dokumen desain dan dokumen lain yang dibutuhkan serta kemudian melakukan presentasi kepada klien dalam *meeting* selanjutnya.
7. Selama proyek berjalan, *Producer* dan klien dapat berkomunikasi secara langsung tanpa melalui *director* untuk melakukan koordinasi terkait proyek yang dikerjakan.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Tugas-tugas yang dilakukan oleh penulis selama melaksanakan praktik kerja magang di Dreambox dibawah bimbingan Resa Arista selaku *Creative Lead & Supervisor* mengerjakan beberapa proyek desain.

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	Edit dan cetak business card Dorado	Menata ulang dan merevisi desain yang sudah ada untuk selanjutnya dicetak.
2.	2	Membuat Opsi Logo Modernland + <i>Mock up</i>	Membuat Logo Modernland sebagai opsi dari logo awal untuk menjadi bahan pertimbangan lalu di aplikasikan dengan <i>mockup</i> sebagai implementasi.
3.	3	PT Toba Cover <i>Artbook</i> + <i>Mock up</i> + editing bahan presentasi + <i>business card</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>cover Artbook</i> PT Toba yang merupakan bagian dari <i>branding</i>. - Mengaplikasikan logo PT Toba pada <i>mockup</i> sebagai <i>merchandise</i>. - <i>Editing</i> untuk bahan presentasi - Membuat <i>Business card</i> untuk PT Toba.
4.	4	Membuat ilustrasi opsi untuk perusahaan Rooms + <i>Mock up edit</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat ilustrasi opsi yang merupakan bagian dari <i>branding</i>. - Mengaplikasikan logo Rooms pada <i>mockup</i> sebagai emplementasi.
5.	5	Membuat desain Poster + Menu untuk Kopi Chuseyo + Cetak	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain Poster untuk Kopi Chuseyo untuk promosi produk. - Membuat desain menu untuk

			<p>kebutuhan <i>display</i>.</p> <p>- Melakukan proses cetak poster dan menu.</p>
6.	6	<p>Desain : <i>xbanner</i> + <i>stamp</i> + <i>bussines card</i> + <i>sticker</i> + <i>video</i> dan dekorasi desain booth untuk acara <i>Korean night</i> yang diadakan oleh Kopi Chuseyo</p>	<p>Desain : <i>xbanner</i> + <i>stamp</i> + <i>bussines card</i> + <i>sticker</i> dan dekorasi desain booth untuk acara <i>Korean night</i> yang diadakan oleh Kopi Chuseyo di mall Summarecon Serpong dan juga video untuk dokumentasi.</p>
7.	7	<p>Membuat <i>Post plan Kompas Travel Fair</i> + <i>pitching dan meeting</i></p>	<p>Membuat <i>Post plan Kompas Travel Fair</i> untuk kebutuhan <i>pitching</i> sekaligus di percayakan untuk <i>pitching</i> ke pihak Kompas.</p>
8.	8	<p>Desain <i>Booth</i> Chuseyo Dan Dekorasi</p>	<p>Membuat desain <i>booth</i> dan kebutuhan seperti desain menu <i>x banner</i> yang diadakan di Mall Living World, Alam Sutra</p>
9	9	<p>Membuat desain <i>packaging</i> Kopi Chuseyo</p>	<p>Membuat desain <i>packaging Cup</i> dan <i>Cup sealer</i> Kopi Chuseyo untuk kebutuhan penjualan.</p>
10	10	<p><i>Handle Vendor</i> Cetak <i>Packaging</i> Kopi Chuseyo</p>	<p><i>Meeting dan handle vendor</i> cetak <i>packaging</i> untuk memonitor sejauh mana progress cetak dan melakukan beberapa refisi desain pada hasil yang kurang sesuai.</p>

11	11	Foto Produk Kopi Chuseyo	Melakukan Foto <i>product</i> untuk digunakan sebagai asset pada berbagai media promosi.
12	12	Desain <i>display</i> Dekorasi toko Kopi Chuseyo cabang UBM	Mengukur dan mendatangi tempat cabang Kopi Chuseyo untuk selanjutnya dilakukan dekorasi dan juga desain visual dari toko Kopi Chuseyo Cabang UBM.

Gambar 3.3. Tabel rincian tugas kerja magang di Dreambox

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama berada di tempat magang penulis mengerjakan berbagai macam proyek pekerjaan desain grafis meliputi perancangan untuk kebutuhan branding seperti Logo yang di aplikasikan ke berbagai media promosi seperti : *banner, poster, stationary, merchandise, web, social media* dan lain-lain. dengan bentuk *mock up* maupun di cetak sebagai *dummy* untuk kebutuhan presentasi ke pada klien.

Selain itu penulis juga mengerjakan berbagai macam kebutuhan untuk promosi dan penjualan Kopi Chuseyo yang merupakan anak perusahaan dari Dreambox sendiri yang berupa kedai kopi dengan konsep korea yang di rancang sedemikian menarik dengan menggunakan kreatifitas dan juga prinsip-prinsip mendesain seperti *balance* (keseimbangan), *unity* (kesatuan), *rhythm* (ritme), *emphasis* (penekanan), serta *proporsion*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Selama mengerjakan proyek desain suatu proyek, penulis dibimbing oleh Reza Arista selaku *Tim Leader*. Terdapat beberapa tahapan yang dialami pada awalnya

Request masuk di informasikan kepada tim kreatif dimana selanjutnya tim *kreatif* akan menerimanaya untuk menyusun brief mengenai konsep dan juga permintaan dari klien. Kemudian akan dilanjutkan mengirim hasil *brief* yang dilakukan oleh *producer* kepada tim kreatif atau *creative production* dimana terdapat *creative lead designer* dan juga *copywriter producer* untuk di buat konsep serta unsur desain yang bagus sesuai dengan permintaan klien. Tim lead akan membagi pekerjaan kepada *copywriter* dan juga desainer untuk menentukan kata kunci serta visual desain (*key visual*) yang sesuai dengan brief dari tim lead. saat selesai *key visual* akan di kirim kepada tim lead masing-masing divisi untuk proses assistensi yang mana akan menentukan hasil akhir *dari key visual* yang akan di angkat dalam konten yang terdapat di apliaksi/ website tokopedia. Saat selesai *key visual* akan di upload kedalam google drive, untuk kemudian link dari google drive tersebut dibagikan kepada *producer, team lead*.

3.2.1.1 Hasil Kerja

1. PT.Toba

Dalam Pengerjaan *Project* ini penulis dilibatkan untuk mendesain berbagai turunan dari desain branding logo PT.Toba sendiri seperti *booklet, Stationary, banner, poster, dan merchandise* dan lainnya. Dalam pengerjaan ini penulis didampingi oleh *supervisor* dan juga *Art Director*.



Gambar 3.3. Implementasi desain ke media *banner*

(Sumber: arsip perusahaan)

Dalam pengerjaan *Project* pertama ini penulis di berikan *brief* oleh *Art Director* untuk membuat desain banner yang merupakan salah satu media promosi yang ada pada *branding*, setelah itu diaplikasikan menggunakan *mock up* untuk emplementasi desain pada media.

Lalu penulis juga di berikan brief oleh *Art Director* untuk membuat desain *boxset* yang berisi *wine*, buku, dan juga kunci karena Toba sendiri merupakan sebuah perumahan yang *exclusive* dan memiliki konsep nature oleh karena itu desain dibuat menyatu dengan alam sesuai brief dan keinginan klien. Setelah itu stationary seperti *bussines card* untuk identitas *staff* dan *marketing*.

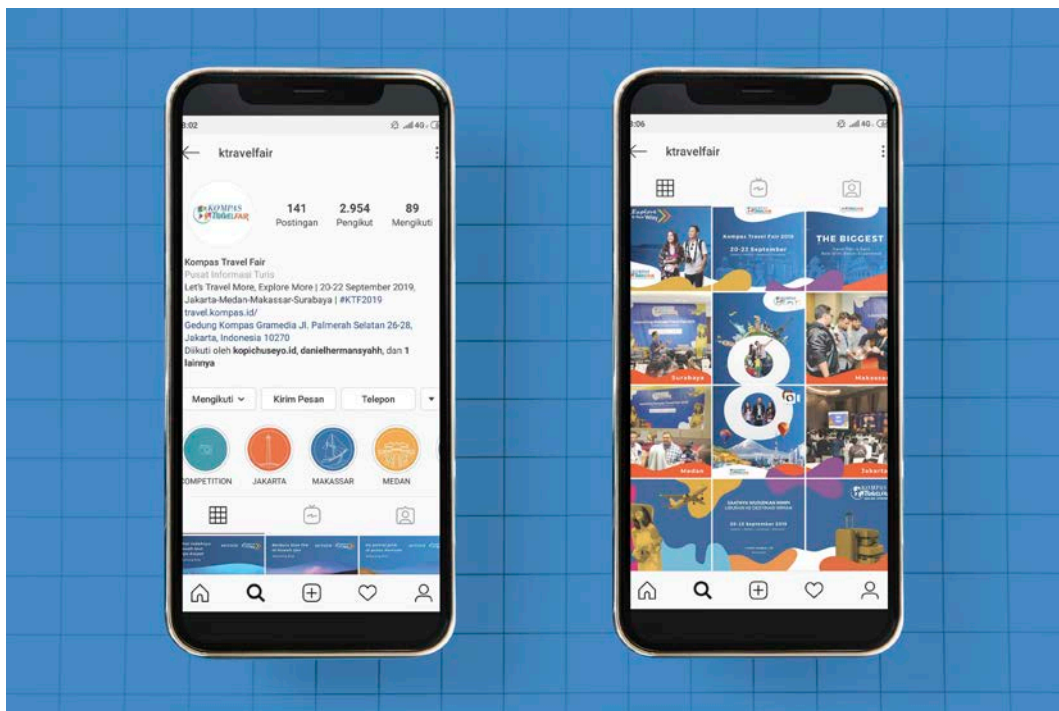


Gambar 3.4. Implementasi desain logo ke media buku, botol kemasan, *business card*
(Sumber: arsip perusahaan)

2. Kompas Travel Fair

Dalam Pengerjaan *Project* ini penulis dilibatkan untuk mendesain berbagai desain untuk konten promosi event pada social media, yang mana desain ini digunakan untuk pitching. Dalam pengerjaan ini penulis didampingi oleh *supervisor* dan juga *Art Director*.

Dalam pengerjaan *Project* ini penulis di berikan brief oleh *Art Director* untuk membuat desain *feed* dan *story* pada instagram yang merupakan salah satu media promosi yang ada pada *event* tersebut, setelah itu diaplikasikan menggunakan *mock up* untuk emplementasi desain pada media.



Gambar 3.5. Implementasi desain Sosial media

(Sumber: arsip perusahaan)



Gambar 3.6. Implementasi desain Sosial media
(Sumber: arsip perusahaan)



Gambar 3.7. Implementasi desain pada media koran
(Sumber: arsip perusahaan)

3. Kopi Chuseyo

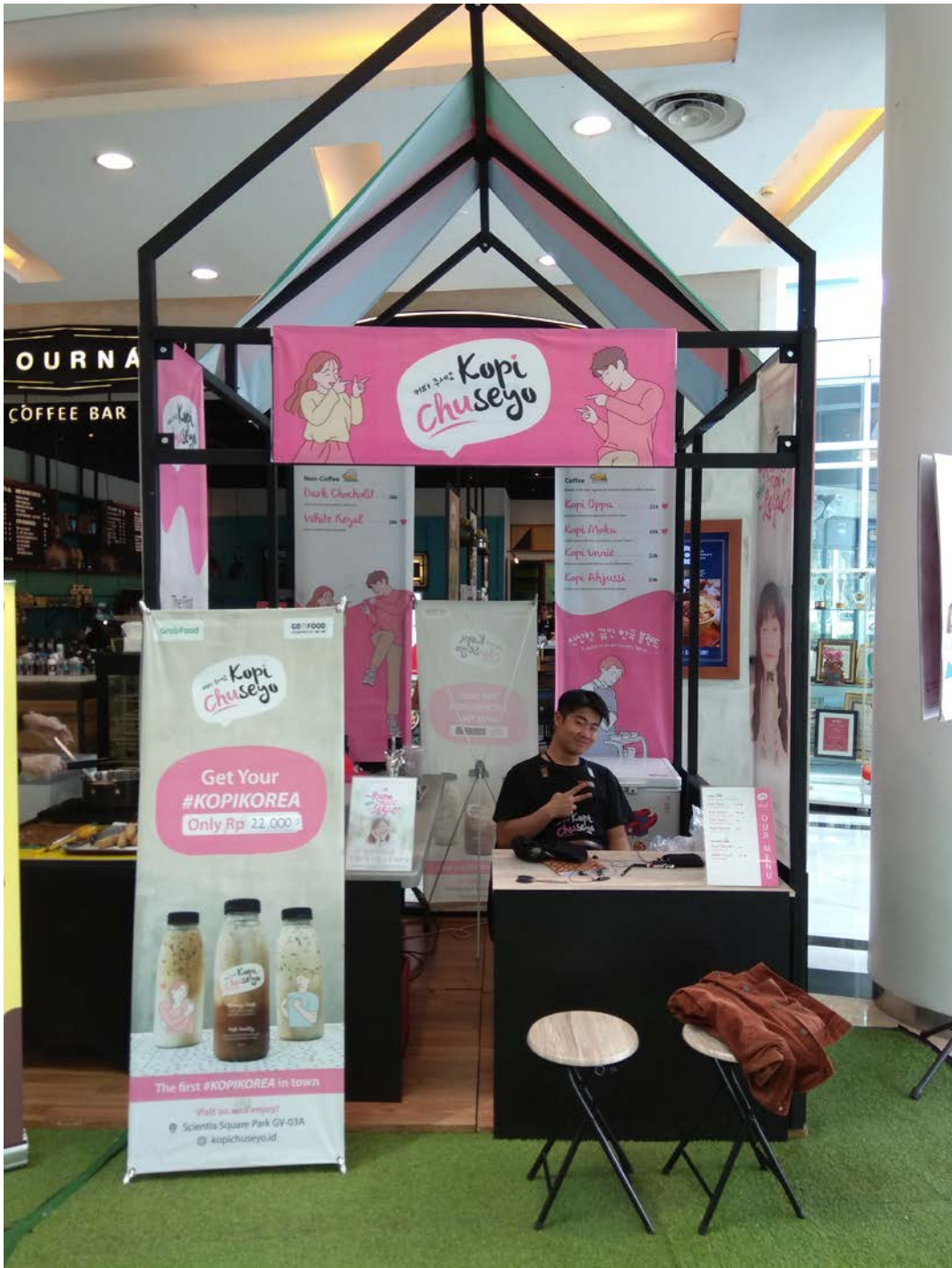
Dalam Pengerjaan *Project* ini penulis dilibatkan untuk mendesain berbagai desain untuk kebutuhan Promo dan penjualan sendiri seperti desain booth, foto produk, desain *packaging Stationary, banner, poster, dan merchandise* dan lainnya. Dalam pengerjaan ini penulis didampingi oleh *supervisor* dan juga *Art Director*.

Dalam pengerjaan *Project* ini penulis di berikan *brief* oleh *Art Director* untuk membuat desain untuk kebutuhan promosi dan juga penjualan Kopi Chuseyo yang sedang dikembangkan menjadi usaha dan anak perusahaan Dreambox. Pada *project* ini penulis banyak dilibatkan pada semua proses mulai dari brainstorming, perancangan, proses cetak sampai dengan *finishing display* dan dekorasi.



Gambar 3.8. Photo product & desain poster

(Sumber: arsip perusahaan)



Gambar 3.9. Desain Booth Kopi Chuseyo



Gambar 3.10. Grand Opening Kopi Chuseyo cabang UBM Ancol



Gambar 3.11. Desain *Packaging Cup & sealer* Kopi Chuseyo



Gambar 3.12. Desain Ilustrasi Kopi Chuseyo

4. Roomz

Dalam Pengerjaan Project ini penulis dilibatkan untuk mendesain berbagai turunan dari desain *branding* logo Roomz sendiri seperti *Door Tag*, bantal,

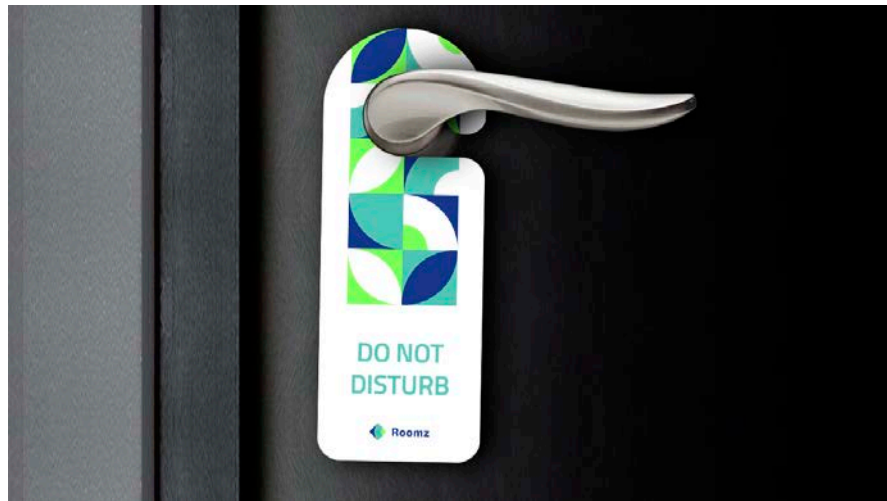
poster, dan lainnya. Dalam pengerjaan ini penulis didampingi oleh *supervisor* dan juga *Art Director*.



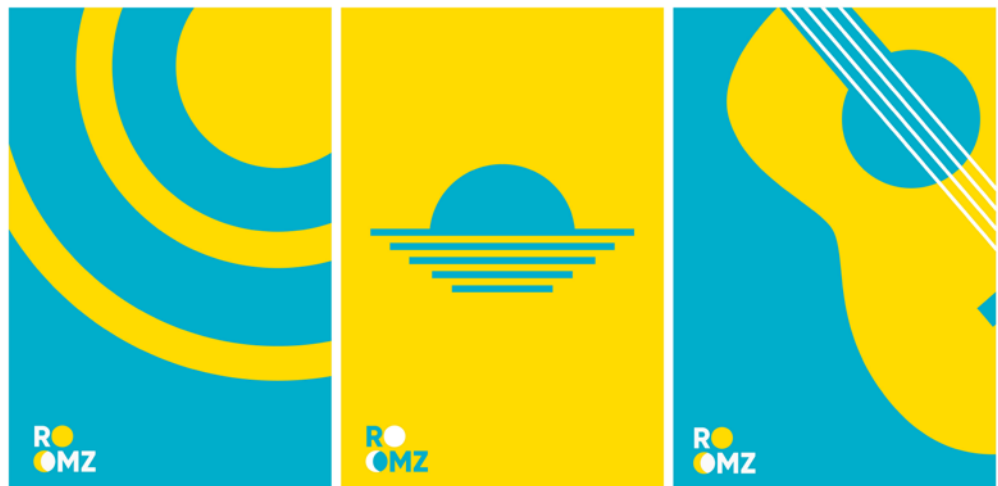
Gambar 3.13. Implementasi desain pada *textile*
(Sumber: arsip perusahaan)



Gambar 3.14. Implementasi desain pada *notebook*
(Sumber: arsip perusahaan)



Gambar 3.15. Implementasi desain pada *doortag*
(Sumber: arsip perusahaan)



Gambar 3.16. Desain poster
(Sumber: arsip perusahaan)



Gambar 3.17. Implementasi desain pada *doortag*

(Sumber: arsip perusahaan)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melaksanakan proses praktik kerja magang, penulis telah melaksanakan pekerjaan dengan baik dan tepat. Namun, penulis mengalami beberapa kendala seperti:

1. Kendala yang dialami penulis dalam perancangan *key visual*, penulis kurang pemahaman mengenai konsep *digital imaging* yang menarik sehingga informasi yang terdapat dalam *key visual* dapat menarik minat konsumen dalam membeli produk yang di tunjukan, perihal tersebut menjadi kendala yang cukup berat bagi penulis.
2. Waktu penyelesaian *key visual* tidak tepat pada waktunya. penulis mengalami kendala karena waktu penyelesaian yang terbilang sangat cepat yaitu sehari minimal satu buah *key visual*. dan terkadang harus mengerjakan proyek lain seperti pembuatan kartu nama perusahaan.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Beberapa kendala yang ditemukan oleh penulis selama proses magang dapat diatasi dengan beberapa solusi sebagai berikut:

1. Untuk menentukan konsep yang tepat penulis mencoba untuk berdiskusi dengan beberapa rekan kerja di kantor untuk menggabungkan beberapa pemikiran. Selain itu, penulis juga meminta saran untuk menunjukkan beberapa referensi dari rekan kerja sehingga penentuan konsep dan ide terasa lebih mudah jika dibandingkan berfikir sendiri.
2. Agar dapat terselesaikan tepat waktu, penulis mencari referensi dan mempraktekan saran yang diberikan oleh *supervisor*. Penulis juga mengerjakan pekerjaan diluar jam kantor seperti lembur atau dirumah agar dapat terselesaikan.