

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

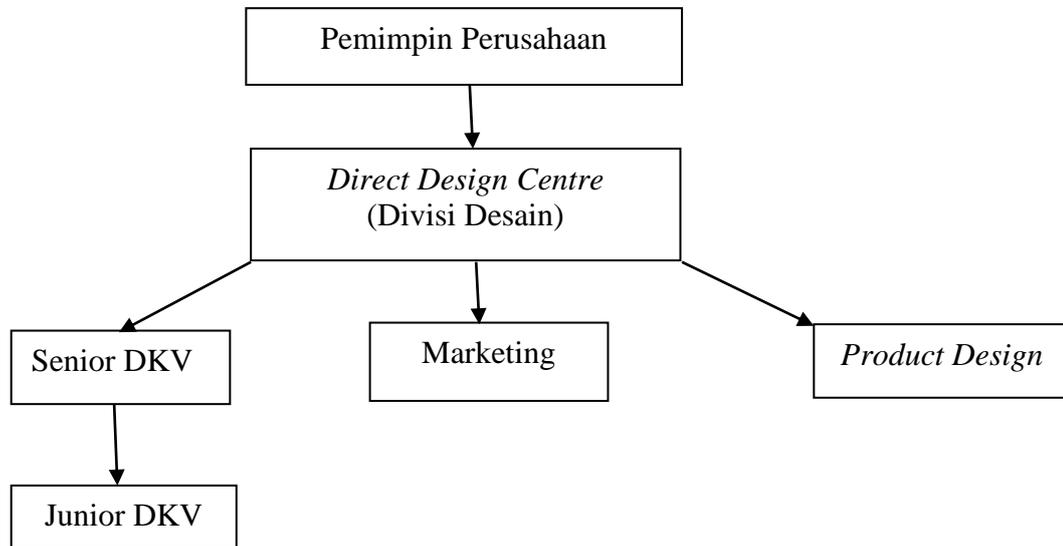
#### **3.1. Kedudukan dan Koordinasi**

Dalam masa magang penulis, penulis ditempatkan dalam posisi junior DKV yang dipandu oleh pembimbing lapangan yang memberikan, serta menilai tugas dan pekerjaan yang dikerjakan selama periode magang berlangsung. Berikut merupakan penjelasan lebih lanjut mengenai kedudukan penulis, serta koordinasi kerja selama masa magang penulis berlangsung.

##### **1.1.1. Kedudukan**

Menjelang masa magang penulis sebagai junior DKV PT Mitra Alas Selaras, penulis menerima berbagai pekerjaan dari pembimbing lapangan. Dalam tempat kerja magang, tiap divisi memiliki posisi mereka masing-masing, namun, dalam *Direct Design Centre*, lokasi magang penulis, terdapat 3 tipe senior yang menangani bagian mereka tersendiri, seperti desain produk, senior DKV dan bagian *marketing*.

Senior DKV memiliki tugas dalam mengkoordinasi para junior DKV, serta memberikan pekerjaan setiap harinya. Di atas 3 kategori pegawai senior, terdapat beberapa ketua divisi, termasuk pemimpin dari beberapa merek alas kaki, distertakan dengan pemimpin dari divisi lainnya. Di tengah member pemimpin, terdapat pemimpin perusahaan yang mengatur alur jalannya perusahaan.

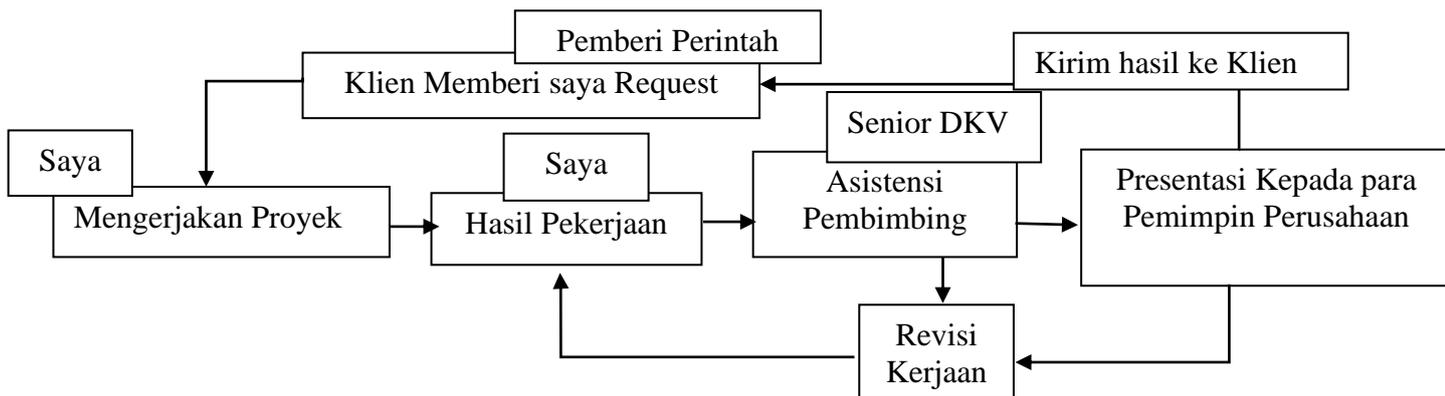


### 3.1.2 Koordinasi

Menjelang pelaksanaan kerja magang ini, penulis, sebagai junior DKV memiliki tugas berupa pengerjaan beberapa pekerjaan yang berhubungan dengan desain berbagai produk, *layout banner* promosi *online shop*, sampai kepada *retouching* dan *cropping* foto produk yang akan digunakan dalam katalog produk atau promosi produk secara *online*.

Tugas-tugas ini diberikan oleh para pegawai senior *Direct Design Centre*, yang kemudian para anggota junior DKV akan kerjakan setiap harinya dengan *deadline* yang telah ditentukan oleh pegawai senior yang memberikan tugas kepada anggota junior DKV. Anggota senior kemudian akan menilai tugas tersebut, yang kemudian akan memberikan laporan penilaian kepada pemimpin perusahaan. Asistensi dari pekerjaan yang telah diberikan akan diasistensi kepada pembimbing lapangan (Senior DKV).

Pada menjelang dimulainya proyek desain dari perancangan desain karakter *printing* sandal *ontime* ini, pekerjaan yang diberikan oleh anggota pegawai senior berasal dari perusahaan yang memberikan order kepada penulis, anggota junior DKV, untuk mengerjakan desain karakter *printing* yang akan kemudian dipresentasikan pada hari jumat jam 9 pagi. Desain dari sandal tersebut kemudian akan di-*review* oleh para anggota atasan, yang kemudian akan direvisi dan didesain ulang sesuai dengan selera dan persetujuan para kepala perusahaan. Penilaian yang diberikan oleh pegawai senior secara keseluruhan akan kemudian diberikan kepada pemimpin perusahaan.



Grafik 3.1.2, Berikut merupakan progres kerja proyek kali ini

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama masa pelaksanaan magang, penulis telah diberikan dan menyelesaikan berbagai pekerjaan yang telah diberikan oleh anggota senior ketua perusahaan. Pekerjaan yang diberikan pada awalnya lebih dominan di bagian *editing* dan *retouching*, namun, setelah menempuh proyek pertama berupa perancangan *banner* promosi *flash sale*, pekerjaan lebih diarahkan kepada perancangan desain

sandal dan karakter *printing* yang digunakan dalam desain sandal *ontime*. Berikut merupakan daftar dari pekerjaan yang telah dilakukan oleh penulis selama periode magang kali ini.

MINGGU KE	1.1.3. JENIS PEKERJAAN YANG DILAKUKAN MAHASISWA
Minggu-1 10/3/2021	Cropping dan retouch produk Outdoor Pro, Draco-Merlot, dan Volt Jr. Black
Minggu-2 17/3/2021	Cropping dan retouch produk Outdoor Adv Alabama dan Texas
Minggu-3 22/3/2021	Layouting promo Online Shop Outdoor Adv. Latihan <i>Layouting</i> , <i>Resize</i> dan komposisi.
Minggu-4 29/3/2021	Cropping dan retouch produk Outdoor Adv Brava dan Phollar
Minggu-5 5/4/2021	Desain karakter <i>printing</i> untuk sandal Ontime (Bear, Bunny, Cat dan Kokeshi)
Minggu-6 13/4/2021	Revisi desain karakter <i>printing</i> untuk sandal Ontime (Bear, Bunny, Cat dan Kokeshi)
Minggu-7 26/4/2021	Desain karakter <i>printing</i> sandal ontime (seal, lucky cat, giraffe).
Minggu-8 3/5/2021	Revisi desain karakter <i>printing</i> sandal ontime baru (seal, lucky cat, giraffe).

Tabel 3.2, Tabel daftar pekerjaan yang telah dilakukan oleh penulis semasa periode magang.

### **3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang**

Dalam periode magang kali ini, pembimbing lapangan kerja senior DKV telah memberikan beberapa variasi pekerjaan termasuk proyek yang dibahas dalam tema laporan magang kali ini kepada penulis. Beberapa dari pekerjaan tersebut melingkupi pembuatan beberapa aset *banner* iklan dan desain tertentu.

Pada awal bulan dari periode magang, tugas yang diberikan kepada penulis sebagai junior DKV terdiri atas beberapa aktivitas *cropping* dan *retouching* foto-fot produk sandal merek *outdoor*, disertakan dengan pelatihan *layouting* dan *resizing* sampel yang akan dipakai sebagai *banner* iklan promosi sandal merek *outdoor*.

Proyek perancangan karakter *printing* untuk sandal merek *ontime* dimulai pada tanggal 5 April 2021, disertakan dengan revisi dan perancangan desain model karakter *printing* baru yang dimulai pada tanggal 26 April 2021. Berikut merupakan informasi penjelasan lebih lanjut mengenai pekerjaan yang telah penulis lakukan pada periode pelaksanaan magang kali ini.

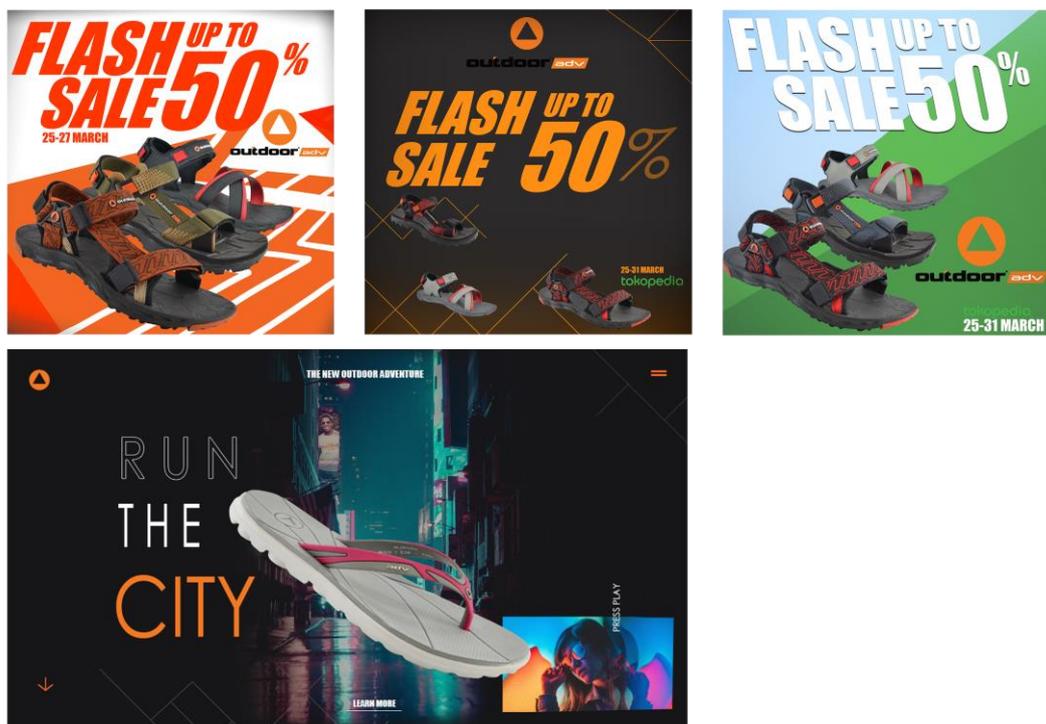
### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

Pekerjaan yang diberikan oleh pembimbing lapangan kerja magang berawal dari *editing* produk-produk alas kaki merek *ontime*. Selama pengerjaan *cropping* dan *retouching* dari setiap foto produk alas kaki *ontime*, sistem pekerjaan melingkupi pengecekan kerapihan dan konsultasi terhadap pembimbing lapangan mengenai beberapa hal teknis seperti cara-cara yang dapat digunakan untuk mempercepat progres pengerjaan kerjaan yang diberikan oleh pembimbing lapangan.

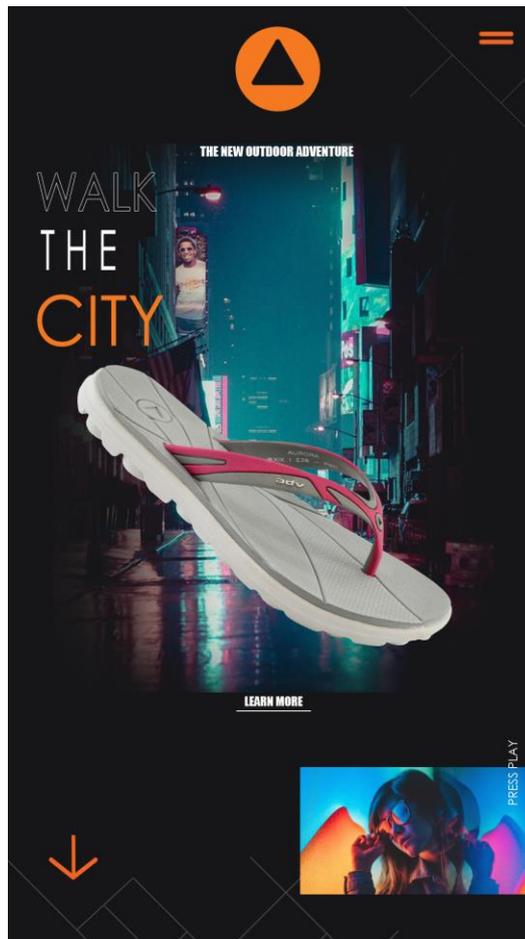


Gambar 3.3.1. Merupakan kumpulan hasil pekerjaan dari 2 kategori warna sandal merek *outdoor PRO*.

Seiring dengan pelatihan kemampuan kecepatan pengerjaan *cropping* dan *retouching* aset, pembimbing juga memberikan pekerjaan berupa perancangan desain *banner flash sale* produk *outdoor* untuk Shopee dan Tokopedia. Setelah merancang *banner* promosi *flash sale*, pekerjaan selanjutnya diarahkan kepada pelatihan komposisi dan *resizing* tampak desain *homepage* produk *ontime*.



Gambar 3.3.1. Kompilasi dari perancangan *banner* promosi *flash sale* produk *outdoor* ADV (Deretan atas), dan hasil dari pelatihan komposisi dan *resizing* *homepage* website promosi produk (Deretan bawah).



Gambar 3.3.1. Gambar di atas merupakan hasil pekerjaan dari *resizing* dan komposisi dari *homepage* produk *outdoor ADV*.

Setelah menyelesaikan pekerjaan *cropping* dan *retouching* produk *outdoor adventure* para minggu ke-4, proyek perancangan karakter *printing* untuk alas kaki sandal *ontime* dimulai di minggu ke-5, 5 April 2021. Menjelang progres pengerjaan karakter *printing*, model dari arketipe yang digunakan dalam perancangan desain pertama (kucing, kokeshi, kelinci dan beruang), terlebih dahulu di sketsa di atas kertas. Sketsa kemudian akan digambar ulang dan diwarnai dalam *software* ilustrasi. Hasil dari arketipe akan kemudian ditempatkan kedalam *template* sandal yang telah diberikan oleh senior DKV.



Gambar 3.3.1. Berikut merupakan sketsa dari proyek desain 4 karakter *printing* untuk sandal *ontime* bagian pertama.

Kumpulan hasil dari perancangan final dari desain sandal akan kemudian di presentasikan kepada klien lewat rapat mingguan *online* yang digelar lewat *zoom* setiap hari Jumat jam 9:00 WIB. Klien kemudian akan menyampaikan pendapat dan saran kepada perancang mengenai berbagai hal yang berhubungan dengan masalah teknis dan desain itu tersendiri. Perancangan ini memiliki limitasi pemakaian warna untuk menghemat biaya produksi sandal setiap pasangannya. Karakter yang sudah jadi akan kemudian di print ke atas sandal dengan teknik sablon.



Gambar 3.3.1. Berikut merupakan progres desain dari sandal *ontime* dengan tipe karakter *printing* beruang (arketipe: kiri atas dan kiri bawah), beserta dengan perubahan desain berdasarkan dengan revisi (kanan atas) dan desain sandal berdasarkan dengan hasil revisi final (bawah tengah sampai kepada bawah kanan)

Dalam gambar di atas, desain dari sandal diubah sesuai dengan teknis dari produksi sandal. Selain pembatasan pemakaian warna berjumlah 4-5 warna pada setiap desain karakter *printing* lewat teknik sablon, dapat diketahui bahwa desain juga harus disesuaikan dengan struktur dari sandal, serta menghindari 3 bolongan yang akan dilakukan untuk memasukan masing-masing ujung dari tali sandal. Proyek perancangan ini dibagi menjadi 2 bagian dengan desain yang berbeda. Proyek perancangan pertama terdiri atas karakter *printing* bertema beruang, kokeshi, kucing dan kelinci, sedangkan pada tahap kedua dari proyek perancangan karakter *printing* terdiri atas 3 karakter, yaitu jerapah, kucing dan anjing laut. Berikut merupakan kumpulan hasil pekerjaan perancangan desain karakter

*printing* mulai dari perubahan prototipe sandal, arketipe dan kumpulan dari desain sandal final yang dibuat oleh penulis.



Gambar 3.3.1. Berikut merupakan progres desain dari sandal *ontime* dengan tipe karakter *printing* kelinci (arketipe: kiri atas), beserta dengan perubahan desain berdasarkan dengan revisi (tengah atas sampai kepada kanan atas) dan desain sandal berdasarkan dengan hasil revisi final (deretan bagian bawah)



Gambar 3.3.1. Berikut merupakan progres desain dari sandal *ontime* dengan perubahan tipe karakter *printing* kucing (arketipe: bawah), beserta dengan perubahan desain berdasarkan dengan revisi (atas).



Gambar 3.3.1. Berikut merupakan kumpulan dari perancangan desain sandal *ontime* dengan tipe karakter *printing* kucing berdasarkan dengan hasil desain revisi final.



Gambar 3.3.1. Berikut merupakan progres desain dari sandal *ontime* dengan perubahan tipe karakter *printing* kokeshi (arketipe: bawah), beserta dengan perubahan desain berdasarkan dengan revisi (atas).



Gambar 3.3.1. Berikut merupakan kumpulan dari perancangan desain sandal *ontime* dengan tipe karakter *printing* kokeshi berdasarkan dengan hasil desain revisi final.



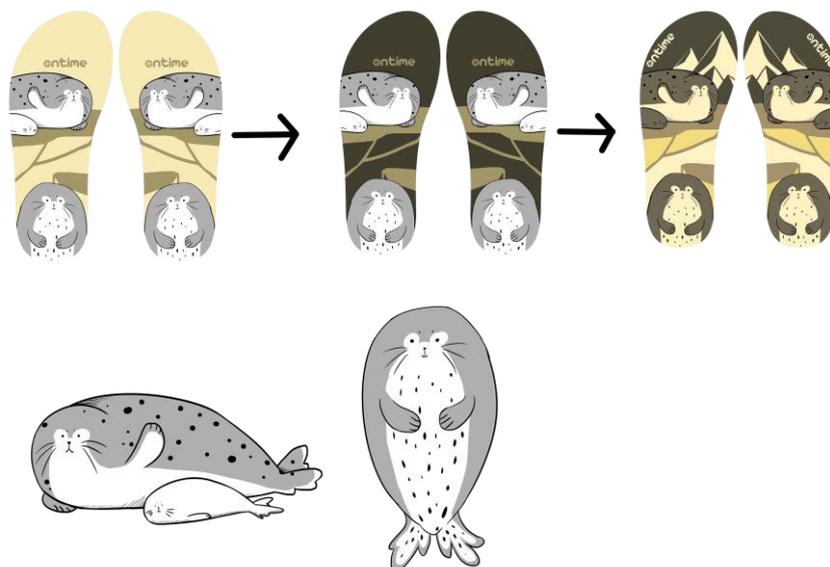
Gambar 3.3.1. Berikut merupakan arketipe *lucky cat* (pojok kiri atas), beserta dengan perubahan desain berdasarkan dengan revisi (tengah ke kanan bawah).



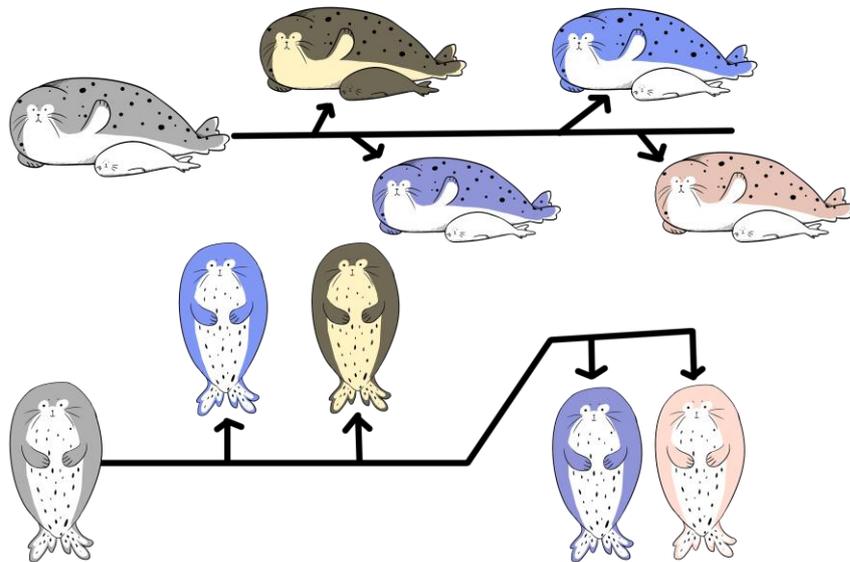
Gambar 3.3.1. Berikut merupakan kumpulan dari perancangan desain sandal *ontime* dengan tipe karakter *printing lucky cat* berdasarkan dengan hasil desain revisi final. Warna dari arketipe disesuaikan dengan warna yang harmonis dengan warna-warna yang digunakan untuk kombinasi warna sandal. Dapat juga dilihat struktur sandal dari atas yang menjelaskan lebih lanjut tahap dari apa saja yang harus diperhatikan dalam membuat desain karakter *printing sandal ontime*, khususnya bolongan dari tali sandal (3 titik putih).



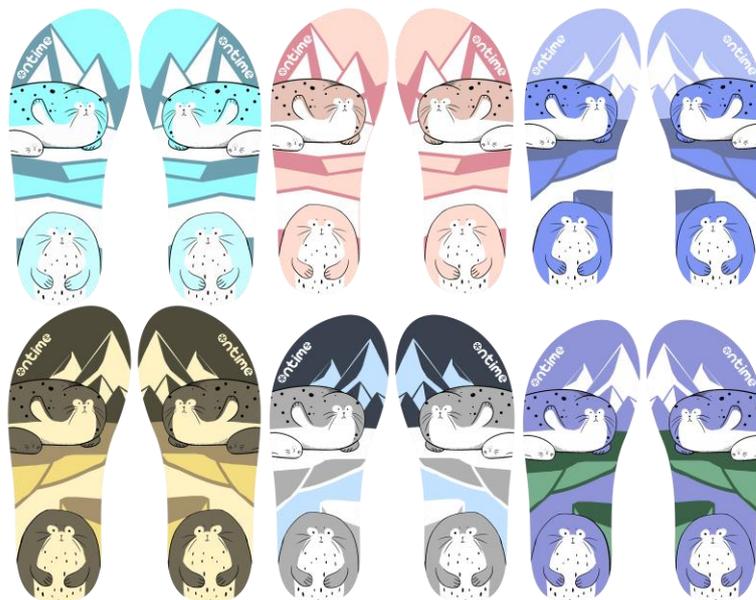
Gambar 3.3.1. Berikut merupakan arketipe jerapah (pojok kiri atas), beserta dengan kumpulan variasi desain sandal berdasarkan dengan revisi yang telah dilakukan.



Gambar 3.3.1. Berikut merupakan 2 arketipe anjing laut (bawah), beserta dengan perubahan desain berdasarkan dengan revisi (deretan bagian atas).



Gambar 3.3.1. Berikut merupakan perubahan dari kedua arketipe anjing laut dengan 4 variasi warna yang berbeda. Warna anjing laut disesuaikan dengan warna sandal.



Gambar 3.3.1. Berikut merupakan kumpulan dari perancangan desain menggunakan arketipe anjing laut. Pengaplikasian variasi warna anjing laut disesuaikan dengan warna sandal.

### **3.3.2. Kendala yang Ditemukan**

Selama masa magang berlangsung, terdapat beberapa isu yang terjadi di setiap harinya. Pada masa magang, khususnya isu mengenai konsultasi dan asistensi dengan pembimbing lapangan mengenai desain dan pekerjaan selama masa magang berlangsung. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor termasuk kesibukan di tengah proyek yang sedang dalam masa pengerjaan ketika penulis diterima di PT. Mitra Alas Selaras, disertakan dengan kurangnya jumlah anggota yang dalam divisi desain.

Koneksi internet juga menjadi salah satu hal yang menjadi isu, terutama ketika rapat lewat *zoom* diadakan. Terkadang, klien, serta beberapa dari pekerja atasan yang ingin menyampaikan pendapat tidak bisa dapat menjelaskan atau menyampaikan pendapat, saran dan *feedback* mereka mengenai hasil perancangan desain yang telah penulis presentasikan.

Mengenyampingkan kendala yang berasal dari dalam perusahaan serta koneksi internet, masa pandemi COVID-19 juga menghasilkan beberapa isu yang mengafeksi alur sistem kerja kantor. Isu yang paling membawa perubahan dalam alur sistem kerja magang kali ini yaitu, adanya beberapa pekerja senior yang seharusnya menjadi bagian penting dari proyek tertentu, tertular COVID-19.

Dalam masa periode magang kali ini, 3 senior yang bekerja di *Direct Design Centre*, serta pekerja senior yang dipilih menjadi prmbimbing lapangan di lokasi tempat kerja magang penulis tertular virus COVID-19, sehingga kantor harus ditutup dan pemindahan tempat kerja harus dilakukan bagi pekerja yang tidak tertular COVID-19.

### **3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan**

Dalam menangani beberapa dari isu yang terjadi selama periode magang kali ini, beberapa solusi diaplikasikan berdasarkan dari isu tertentu. Untuk masalah yang berhubungan dengan asistensi pekerjaan, asistensi diberikan kepada senior yang bekerja di bawah bimbingan lapangan kerja magang penulis. Kumpulan dari pekerjaan yang telah diberikan serta informasi dari progres pengerjaan proyek akan kemudian diberikan kepada pemimpin perusahaan untuk dievaluasi.

Penerapan solusi berupa pengarahan gelar pembimbing kepada anggota DKV senior lainnya juga dilakukan ketika salah satu pekerja senior lainnya terinfeksi oleh virus COVID-19 menjelang masa pandemi ini. Pemindahan lokasi tempat kerja, serta penyemprotan kantor setiap beberapa hari dilakukan demi mencegah penularan virus kepada anggota pekerja lainnya.