

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

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

Peran yang dilaksanakan penulis dalam kerjasama yang dilaksanakan bersama 7per8 adalah sebagai junior graphic designer. Peran tersebut meliputi mengolah brief-brief yang diberikan dalam bentuk visual, serta terlibat dalam pelaksanaan test print untuk membantu *production executive* dalam melaksanakan test print sebelum dikirimkan ke client.

##### **1. Kedudukan**

Posisi penulis dalam berkontribusi kerja dengan pihak 7per8 adalah sebagai *Intern Junior Graphic Designer*. Posisi tersebut memiliki fungsi dalam membedah brief dan mengubahnya menjadi sebuah solusi serta mampu mengkomunikasikannya dalam penjabaran *ideation dan design thinking*. *Intern Graphic Designer* bertanggung jawab penuh atas proyek yang dikerjakannya dibawah bimbingan *Head Designer* dan *Creative Director*.

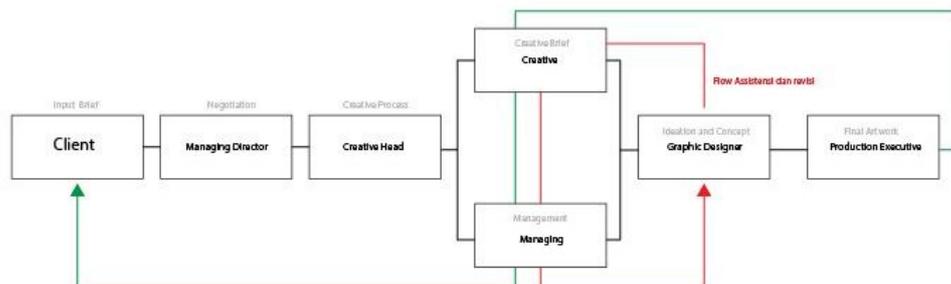
Tanggung jawab yang diemban kepada Intern Junior Graphic Designer antara lain:

- a. Menafsirkan *brief* baik yang diterima secara langsung atau online dan merancangya dengan pendekatan secara konsep yang baik dan eksekusi visual by design.
- b. Memastikan kembali ideation dan segala visual yang telah diciptakan benar adanya telah melalui perancangan yang matang dan dapat menambah value dari brand klien yang dikerjakan.
- c. Menjunjung tinggi kerja tim yang baik dan menjaga keberlangsungan praktik kerja yang kondusif dan berkualitas didalam perusahaan.

Melalui poin – poin tersebut *Intern Graphic Designer* telah mendapatkan ilmu yang sangat berguna serta praktik kerja nyata yang sesuai dengan dunia kerja serta semakin terlatih dan siap memajukan industri kreatif melalui profesi desainer grafis.

## 2. Koordinasi

Koordinasi kerja yang berlaku dalam 7per8 yaitu dimulai dengan input briefing dari *Client* bersama dengan *Managing Director* untuk menyepakati Kerjasama dan kontrak yang akan dilaksanakan. Setelah klien sepakat dengan tawaran yang diberikan 7per8, *Managing Director* bersama sama dengan *Head Creative* berdiskusi dengan klien terkait keperluan apa saja yang dibutuhkan klien terhadap brand yang dimilikinya. Selanjutnya *Head Creative akan* membagi job desk menjadi dua, yaitu creative yang berfungsi membedah dari sisi creative dan design lalu sebagian di sisi managing guna mengatur timeline dan filterisasi lainnya. Setelah ide terlaksana dengan baik hingga proses finishing, Lalu final artwork akan di ajukan kembali kepada klien hingga menemukan finishing final yang telah disepakati.



Gambar 3.1. Struktur koordinasi 7per8  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 7per8, 2020)

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah penjabaran timeline berdasarkan tugas yang dikerjakan saat pelaksanaan Kerja Magang di CDA

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Namecard</i> design untuk JBC (Jakarta Behavior Center)</li> <li>• <i>Businesscard Design</i> Untuk JBC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyusun kartu identitas untuk JBC melalui tahap 2x proses asistensi</li> <li>- Proses eksekusi menggunakan tools Adobe Illustrator.</li> </ul>
2	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Pricelist Design</i> untuk JBC</li> <li>• Riset data Rosir Gitar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengelola brief yang diberikan untuk desain <i>pricelist</i> JBC, dan memvisualka menggunakan <i>Adobe Illustrator</i></li> <li>- Melaksanakan riset untuk Rosir Gitar selama kurang lebih 1 minggu</li> </ul>
3	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riset data Rosir Gitar</li> <li>• Perancangan Ideation Rosir Gitar</li> <li>• Desain <i>Feeds</i> Instagram Havel Tea</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menemukan fundamental design yang berguna untuk proses lanjut merancang key visual.</li> <li>- Mendesain <i>feeds Instagram</i> Havel Tea menggunakan Adobe Illustrator</li> </ul>
4	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perancangan <i>Ideation</i> Rosir Gitar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan perancangan ideation untuk Rosir Gitar</li> <li>- Melanjutkan desain <i>feeds</i></li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain <i>feeds</i> <i>Instagram</i> Havel Tea</li> <li>• Desain GSM ROHO</li> </ul>	<p>Instagram untuk Havel Tea</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang <i>Graphic Standard Manual</i> untuk ROHO</li> </ul>
5	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain Feeds IG Havel Tea</li> <li>• Menu Book “123”</li> <li>• Tent Card “123”</li> <li>• Tent Card 123”</li> <li>• Desain GSM ROHO</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan Desain Feeds IG untuk Havel Tea</li> <li>- Merancang aset visual untuk keperluan branding 123</li> <li>- Melanjutkan perancangan GSM ROHO</li> </ul>
6	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain GSM ROHO</li> <li>• Desain GSM “123”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan perancangan GSM untuk ROHO</li> <li>- Merancang GSM “123”</li> </ul>

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Secara garis besar, penulis *jobdesk* yang dikerjakan penulis adalah dibidang branding, meliputi kebutuha aset visual, GSM, serta atribut pendukung lainnya. Berdasarkan penguraiannya, penulis mendapatkan Brief dari Christopher selaku *Managing Director*. Kemudian pengeleolaan brief melalui riset serta mengeksekusinya secara visual. Setelah proses pengolahan visual, penulis melakukan asisensi ke Rolansyah selaku *Creative Director*. Setelah asistensi dan revisi, finalisasi karya diteruskan ke Christopher selaku *Managing Director*.

Proses kerja magang yang dilaksanakan penulis selama 320 jam, penulis mendapat arahan, bimbingan serta pantauan dari Jordy Pantow selaku *Graphic Designer*. Selama proses pengerjaan, penulis melaksakan asistensi secara

langsung selama kurang lebih tiga kali seminggu. Selama melaksanakan proses kerja magang, penulis banyak mendapatkan *clue* untuk perancangan proses ideation maupun visual.

### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

Berikut adalah rekapan proses pelaksanaan selama bekerja di 7per8

#### 3.3.1.1 Perancangan *Ideation Design* ROHO

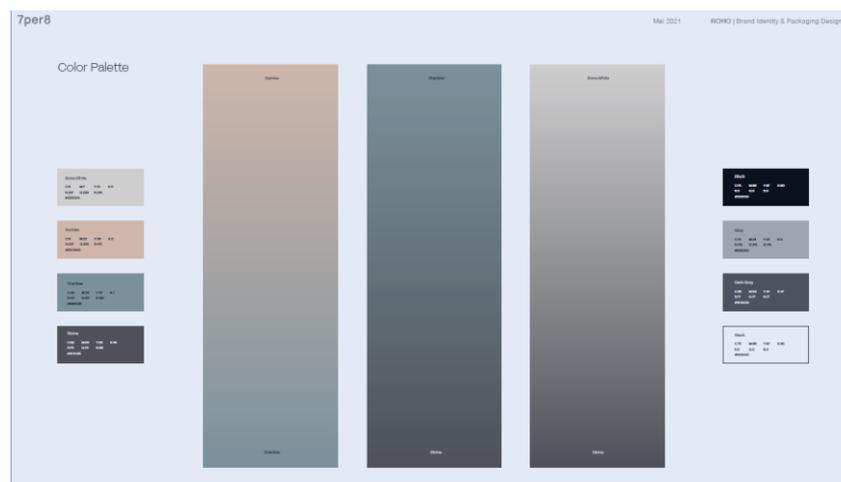
ROHO merupakan perawatan yang menggunakan konsep *beauty care* namun dikemas dalam nuansa “*Calming*”. Sehingga eksperien yang didapat melalui produk perawatan tersebut dapat memberi arti terhadap “*better quality of living*”.

##### 1. *Design Objective*

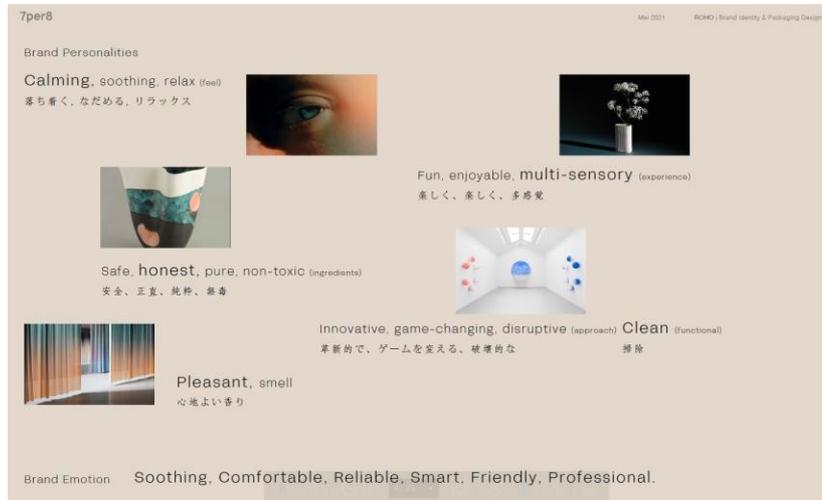
Membuat *brand guideline* yang konsisten, serta mengembangkan target pasar melalui komunikasi yang emosional sehingga dapat menimbulkan kepercayaan antara *brand* dan *client*.

##### 2. *Brand Personalities*

Personaliti brand yang dibentuk melalui brainstorm menghasilkan keyword-keyword sebagai berikut: *calming*, *relax*, *fun*, *enjoyable*, *multi-sensory*, *honest*, *safe*, *pure*, dan lain-lainnya yang akan dideskripsikan melalui foto berikut:



Gambar 3.2 Palet Warna



Gambar 3.3. Brand Personalities

### 3. Perancangan *Graphic Ideation*

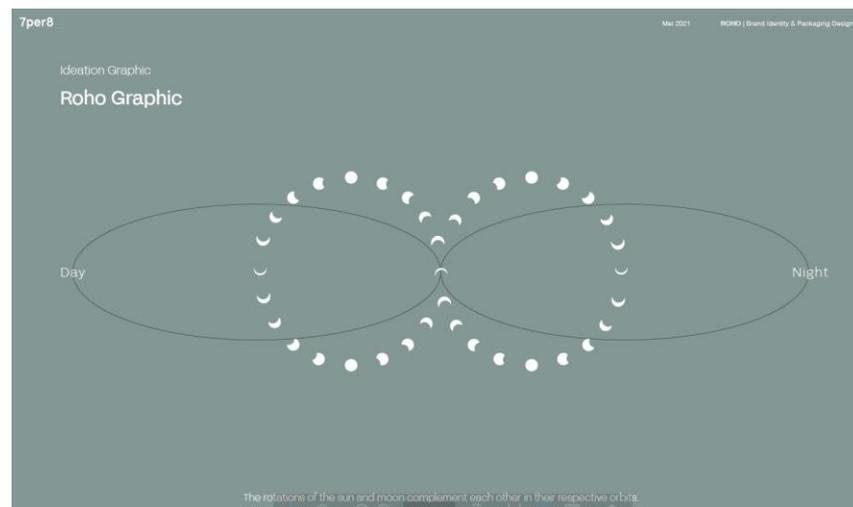
Graphic ideation divisualkan dalam bentuk bulan dan matahari, dimana bulan dan matahari memiliki penggambaran sebagai objek yang merpresentasikan siang dan malam, merupakan pengertian dari sebuah produk yang *relax, simple, structural, soothing yet Honest*



Gambar 3.4. brand ideation



Gambar 3.5. brand ideation



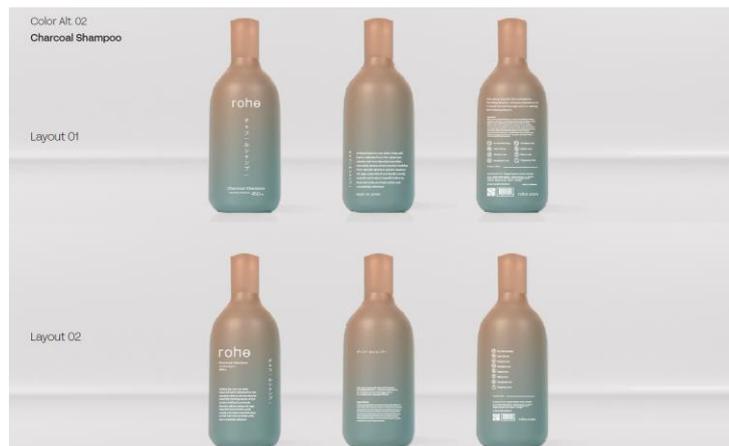
Gambar 3.6. brand ideation

#### 4. *Layouting*

Menyusun elemen visual ROHO kedalam bentuk mockup produk. Atribut visual yang disusun meliputi logo produk, komposisi, deskripsi, serta elemen visual lainnya.



Gambar 3.7. Layout elemen visual



Gambar 3.8. mockup



Gambar 3.9. mockup

### 3.1.1.2 Perancangan *ideation* Untuk Rosir Gitar

Rosir Gitar merupakan subah industri musik yang berlokasi di Sumatera Utara, Indonesia. Produk tersebut berupaya untuk mengedepankan kualitas, keahlian akan kayu (craftmanship), dan kerja sama dengan komunitas lokal baik musisi dan pengelola kayu.

#### 1. Objektif

Memvisualkan identitas Rosir Gitar agar mudah dimengerti dan diingat baik oleh konsumen dan target marketnya; Menciptakan visual *packaging* yang mampu memberikan citra serta pengalaman dan juga mampu bersaing dengan kompetitornya; Meningkatkan penjualan melalui visual identitas dan kemasan yang *authentic*, transparan, serta terpercaya dan kuat sehingga memberikan dampak baik kepada citra produk.

#### 2. Konsep

Mengangkat tema besar *Heritage* atau dalam pengertian lain merupakan peninggalan, warisan, pusaka yang dikemas dalam satu produk, yaitu Rosir Gitar.



Gambar 3.10 Palet Warna

#### 3. *Fundamental Design*

Perancangan dasar dalam visual yang menjadi tolak ukur dalam pengemasan visual identitas.



Gambar 3.11. *Fundamental Design*

4. *Key Visual*

Merancang *key visual* dengan menggabungkan motif Ulos Mangiring dan harmonisasi dalam musik.



Gambar 3.12. *Key Visual*.

Tahapan dalam merancang key visual mendapatkan arahan dari Abang Rolansyah selaku *Head Director* dalam perancangan ini. Proses brainstorming, visualisasi dan asistensi dilaksanakan selama kurang lebih 3 minggu.

5. *Design Bodybag*

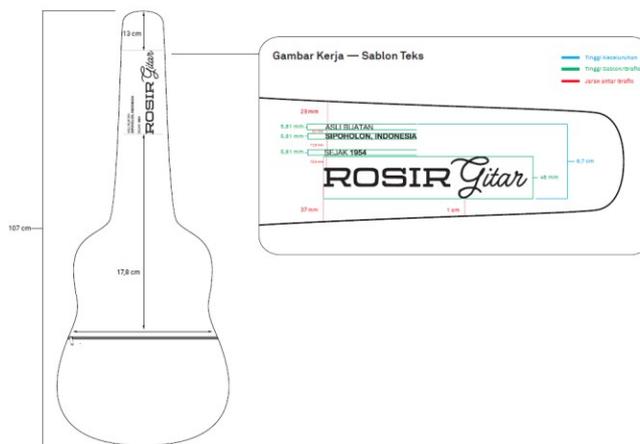
Menata elemen visual berdasarkan key visual yang dirancang kedalam desain bodybag gitar.

**Desain Bodybag**

Gambar Kerja — Down Spec

**Warna Sablon**

C:0 M:0 Y:0 K:0  
R:255 G:255 B:255  
#FFFFFF



**Desain Bodybag**

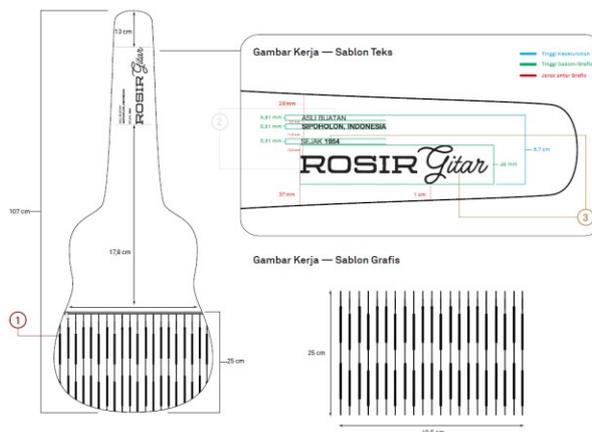
Gambar Kerja — Full Spec

**Warna Sablon**

1 C:25 M:100 Y:100 K:25  
R:133 G:17 B:18  
#8B1112

2 C:0 M:0 Y:0 K:0  
R:255 G:255 B:255  
#FFFFFF

3 C:23 M:42 Y:70 K:2  
R:188 G:125 B:103  
#8C5647



Gambar 3.13. Desain Bodybag.

**Desain Bodybag**

Full Spec



Gambar 3.14. mockup bodybag

## 6. Tag Produk

Menata elemen visual berdasarkan key visual yang dirancang kedalam tag produk.



Gambar 3.15. Tag produk

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan dalam kerja sama yang berlangsung selama 320 jam adalah sebagai berikut”

#### 1. Kendala pribadi

Penulis mendapati kendala pribadi meliputi time management pribadi yang kurang baik, serta gaya hidup yang kurang sehat cukup mempengaruhi proses terlaksananya kerja magang.

#### 2. Kendala Komunikasi

Berakitan dengan kondisi pandemi penulis hanya datang ke kantor setiap senin, rabu, jumat. Sehingga komunikasi yang terjalin kurang efektif baik saat proses brief, asistensi, serta visualisasi.

### 3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Penjabaran solusi atas kendala yang ditemukan adalah sebagai berikut:

#### 1. Solusi atas kendala pribadi

Menjaga daya tahan tubuh dengan makanan sehat agar kerja magang lebih efektif. Serta membuat time management sendiri untuk melatih agar manajemen waktu pribadi kearah yang lebih baik

#### 2. Solusi atas kendala komunikasi

Memaklumi keadaan namun melaksanakan brief dengan baik melalui segala keterbatasan.