



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

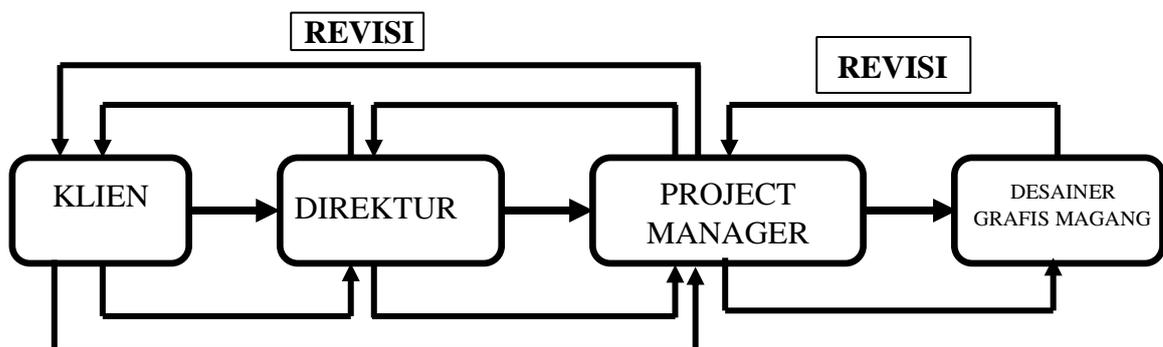
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Berikut adalah keterangan mengenai posisi kedudukan dan alur koordinasi penulis selama penulis melakukan praktik magang di Artmosphere Design:

1. Kedudukan

Selama melaksanakan praktik magang di Artmosphere Design, penulis mendapatkan posisi sebagai *intern graphic designer* yang bertugas untuk membuat desain maupun ilustrasi yang dibutuhkan untuk kebutuhan perusahaan dan klien Artmosphere Design seperti kalender, buku laporan tahunan, desain kemasan, dsb. sesuai dengan arahan *project manager*.

2. Koordinasi



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

Sesuai dengan bagan diatas, alur koordinasi yang berlangsung berawal dari klien yang berdiskusi membahas proyek dengan direktur Artmosphere Design, kemudian setelah direktur menyetujui proyek tersebut, ia menjelaskannya kepada *project manager* mengenai proyek yang akan dikerjakan yang mencakup hal-hal seperti referensi, konsep, dan waktu pengerjaan proyek. Direktur juga memberikan kontak klien kepada *project manager* agar klien dapat langsung berhubungan dengan *project manager* dan membahas desain lebih lanjut bersama-sama. Setelah diskusi mengenai desain selesai, *project manager* akan menugaskan desainer grafis yang dipilih untuk mengerjakan

desain yang dibutuhkan klien dan kemudian desain karya desainer grafis ditinjau dan direvisi ulang oleh *project manager*. Setelah hasil desain sudah selesai di revisi oleh *project manager*, ia dapat langsung membahas hasil karya desainnya secara langsung bersama klien. Jika klien memberikan revisi, *project manager* akan langsung menugaskan desainer grafis untuk melakukan revisi tersebut. Setelah karya desain sudah tidak ada revisi lagi dan disetujui klien, maka desain akan di proses. Jika hasil karya desain grafis proyek bertujuan untuk dicetak seperti kalender, buku laporan tahunan, dan kemasan, hasil desain akan diberikan *project manager* kepada staff produksi dan diproduksi sesuai dengan pesanan klien. Namun jika hasil desain yang dibutuhkan oleh klien berupa bentuk digital, maka *project manager* akan mengirim berkas-berkas desain tersebut langsung pada klien sesuai dengan bentuk yang diminta klien.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan pekerjaan yang sudah dilakukan oleh penulis selama praktik kerja magang di Artmosphere Design:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	I 16 September 2020	Ilustrasi Kalender Sumitomo	Membuat ilustrasi untuk kalender perusahaan Sumitomo.
2	II 21 September 2020	Kalender Bank Ganesha	Membuat desain untuk pitching konsep kalender Bank Ganesha.
3	III 28 September 2020	Packaging Powder Dripp	Membuat desain packaging bubuk dari perusahaan Dripp.
4	IV 5 Oktober 2020	Ilustrasi Aspan Asuransi	Membuat ilustrasi untuk kalender Asuransi Aspan.
5	V 12 Oktober 2020	Desain Kalender Danareksa	Membuat desain untuk cover dan tanggalan kalender Danareksa untuk menjadi bahan pitching.
6	VI 19 Oktober 2020	Desain Kalender Indofarma	Membuat desain untuk cover dan tanggalan kalender Indofarma untuk menjadi bahan pitching.
7	VII 26 Oktober 2020	Desain Botol Flavorshot	Membuat desain untuk botol produk minuman Bakerzin dan Paradise Dynasty.

8	VIII 2 November 2020	Katalog Minuman Multibev	Membuat desain untuk katalog minuman Multibev.
9	IX 9 November 2020	Layout Presentasi Multibev	Membuat layout untuk presentasi perusahaan Multibev.
10	X 16 November 2020	Desain Kalendeer CHEC	Membuat desain tanggalan kalender CHEC.
11	XI 23 November 2020	Desain Kalender Fujistaff	Membuat desain cover dan tanggalan kalender Fujistaff.
12	XII 30 November 2020	Desain Cover Radiant	Membuat desain cover untuk buku laporan tahunan perusahaan Radiant.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam proses magang, penulis bertanggung jawab sebagai desainer grafis untuk membuat desain grafis dalam berbagai media, baik kalender, katalog, buku, kemasan dsb. Proses yang terjadi adalah penulis menerima brief dari *project manager* yang kemudian penulis kerjakan, hingga akhirnya hasil yang dikerjakan di revisi oleh *project manager* sampai hasil karya sesuai dengan keinginan *project manager* dan klien. Setelah hasil karya selesai dan sesuai dengan keinginan *project manager* dan klien, file yang dikerjakan penulis dikirimkan kepada *project manager* yang kemudian dikirimkan kepada klien atau kepada staff produksi.

Selama melakukan praktik kerja magang di Artmpsphere Design, penulis harus dapat fleksibel dalam membuat desain sesuai dengan kebutuhan klien. Salah satu contohnya adalah penulis harus menyesuaikan gaya ilustrasi untuk klien yang berbeda sesuai dengan kebutuhan dan keinginan klien.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Selama proses praktik kerja magang yang dilaksanakan oleh penulis di Artmosphere Design, penulis menggunakan beberapa *software* desain untuk membuat karya desain grafis yang dibutuhkan oleh perusahaan dan klien, diantaranya adalah Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, serta Adobe InDesign. Penulis menggunakan Adobe Illustrator untuk membuat karya vector seperti ilustrasi vector, logo, dan ilustrasi maupun desain kemasan. Adobe Photoshop digunakan penulis untuk melakukan edit foto seperti manipulasi gambar, kolase,

memotong gambar, dan membuat lukisan ilustrasi. Penulis juga menggunakan Adobe InDesign untuk membuat susunan tulisan untuk halaman buku, presentasi, dan kalender.

1. Proyek 1: Ilustrasi untuk kalender Sumitomo

Sumitomo merupakan sebuah perusahaan kontraktor Jepang yang berdiri di Indonesia. Setiap tahunnya perusahaan Sumitomo mencetak kalender sebagai alat promosi dan souvenir dari perusahaannya. Untuk kalender tahun 2021 Sumitomo meminta Artmosphere Design untuk membuat kalender dengan konsep hari raya adat Indonesia. Perusahaan Sumitomo menginginkan desain kalender dengan ilustrasi perayaan adat Indonesia di setiap pembatas bulan kalendernya. Gaya Ilustrasi yang diinginkan oleh perusahaan Sumitomo adalah gaya yang menyerupai lukisan tradisional.

Dalam pembuatan ilustrasi untuk kalender Sumitomo, penulis bekerja bersama dengan salah satu desainer grafis Artmosphere Design untuk membuat ilustrasi yang akan diletakan pada setiap halaman sebelum halaman bulan kalender. Penulis mendapat tugas dari *project manager* untuk membuat ilustrasi yang menggambarkan situasi perayaan Cap Go Meh di Singkawang.



Gambar 3.2 Ilustrasi Kalender Sumitomo
(Dokumentasi perusahaan)

Gambar 3.2 merupakan referensi gaya gambar yang menjadi acuan dalam membuat ilustrasi untuk kalender Sumitomo dengan gaya ilustrasi yang menyerupai lukisan. Gaya ilustrasi ini tentunya merupakan gaya ilustrasi yang dipilih oleh klien dan ditunjukkan kepada *project manager*.



Gambar 3.3 Foto Referensi yang Dipilih
(<https://asianinspirations.com.au/>)

Setelah *project manager* menunjukkan gaya ilustrasi yang diinginkan, penulis diminta untuk mencari 3 foto yang akan menjadi acuan dasar untuk proporsi ilustrasi yang akan dikerjakan. Kemudian *project manager* memilih salah satu foto referensi dan penulis melanjutkan untuk membuat ilustrasi.



Gambar 3.4 Sketsa Ilustrasi

Untuk membuat ilustrasi, pertama penulis membuat sketsa hitam putih pada Adobe Photoshop sesuai dengan referensi foto yang sudah dipilih oleh *project manager*. Setelah sketsa selesai, penulis meminta revisi dan persetujuan *project manager* untuk menyelesaikan ilustrasi. Setelah *project manager* menyetujuinya, penulis melanjutkan menggambar ilustrasi dengan Adobe Photoshop dan melukisnya secara digital sesuai dengan gaya ilustrasi referensi.



Gambar 3.5 Ilustrasi Kalender
Sumitomo Final

Setelah karya selesai, penulis memberikan file final karya ilustrasi kepada *project manager* melalui e-mail untuk disusun dan dikombinasikan dengan tulisan tanggalan untuk kalender oleh staff desainer grafis lainnya. Penulis juga diminta untuk membuat *mock up* kalender dari desain tersebut untuk ditunjukkan kepada klien.



Gambar 3.6 *Mock Up* Kalender
Sumitomo Final

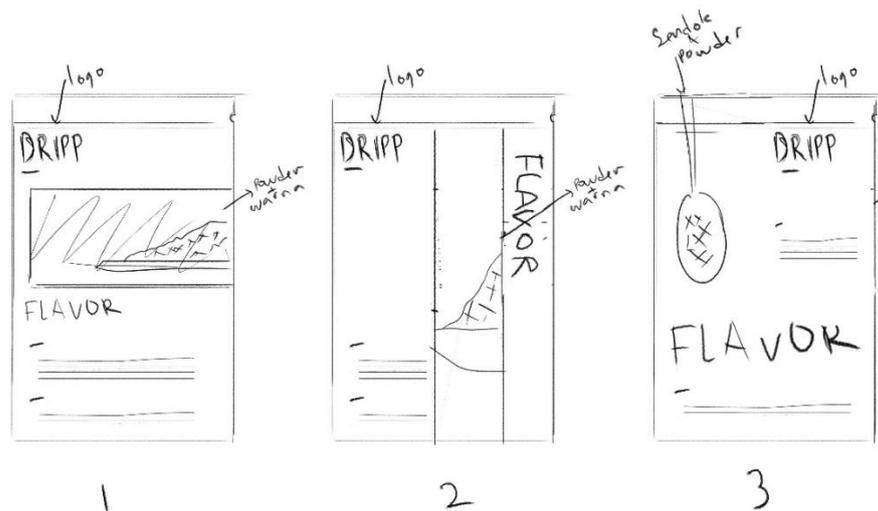
2. Proyek 2: Kemasan Bubuk Dripp Flavor

Dripp Flavor merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang pangan yang memiliki produk berupa bubuk dan sirup untuk kebutuhan makanan atau minuman. Pada proyek ini penulis diminta oleh *project manager* untuk membuat kemasan untuk produk bubuk Dripp dengan konsep organik dan minimalis.



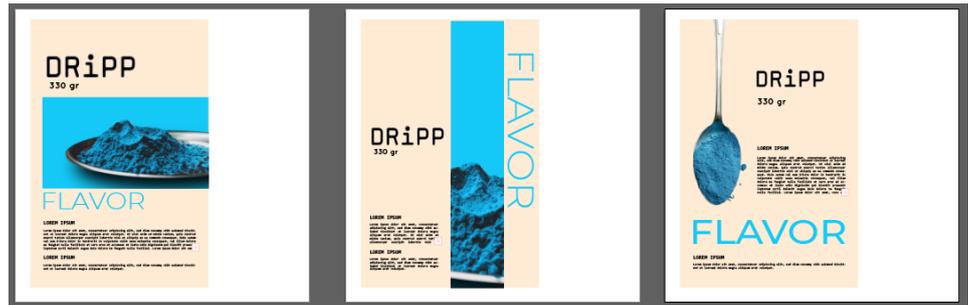
Gambar 3.7 Referensi Desain Kemasan Dripp
(www.packagingoftheworld.com)

Sesuai dengan arahan *project manager*, target pasar yang diinginkan untuk produk ini merupakan masyarakat kalangan menengah keatas sehingga desain yang dibuat harus elegan dan klien meminta desain untuk memiliki nuansa organik.



Gambar 3.8 Sketsa Alternatif Desain Kemasan Dripp

Penulis membuat sketsa terlebih dahulu dengan Adobe Photoshop yang kemudian dibuat ulang menggunakan Adobe Illustrator untuk desain kemasan Powder Dripp Flavor dan menggunakan Adobe Photoshop untuk membuat *mock up* dari desain kemasan tersebut.



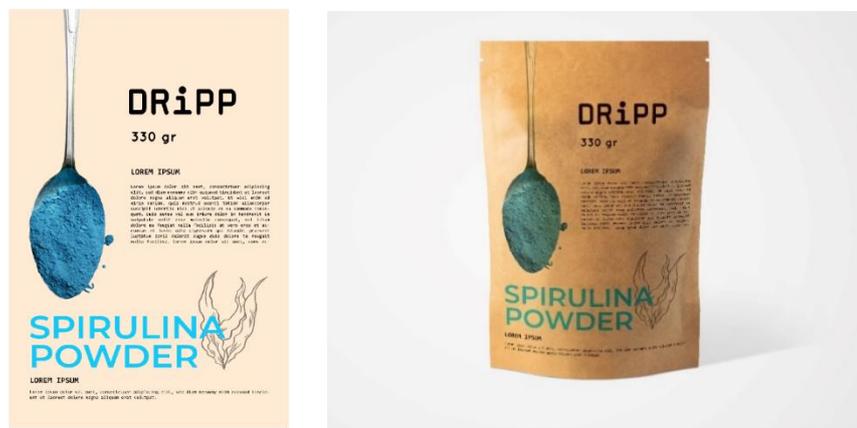
Gambar 3.9 Alternatif Desain Kemasan Dripp

Penulis memilih untuk menggunakan bahan kertas kraft yang memiliki standar untuk mengemas makanan. Penulis memilih bahan demikian karena bahan paper kraft memiliki warna coklat yang identic dengan warna kemasan-kemasan produk organik lainnya seperti pada referensi. Penulis memilih *typeface* Montserrat karena tampilannya yang sederhana dan minimalis yang sesuai dengan gaya merk Dripp.



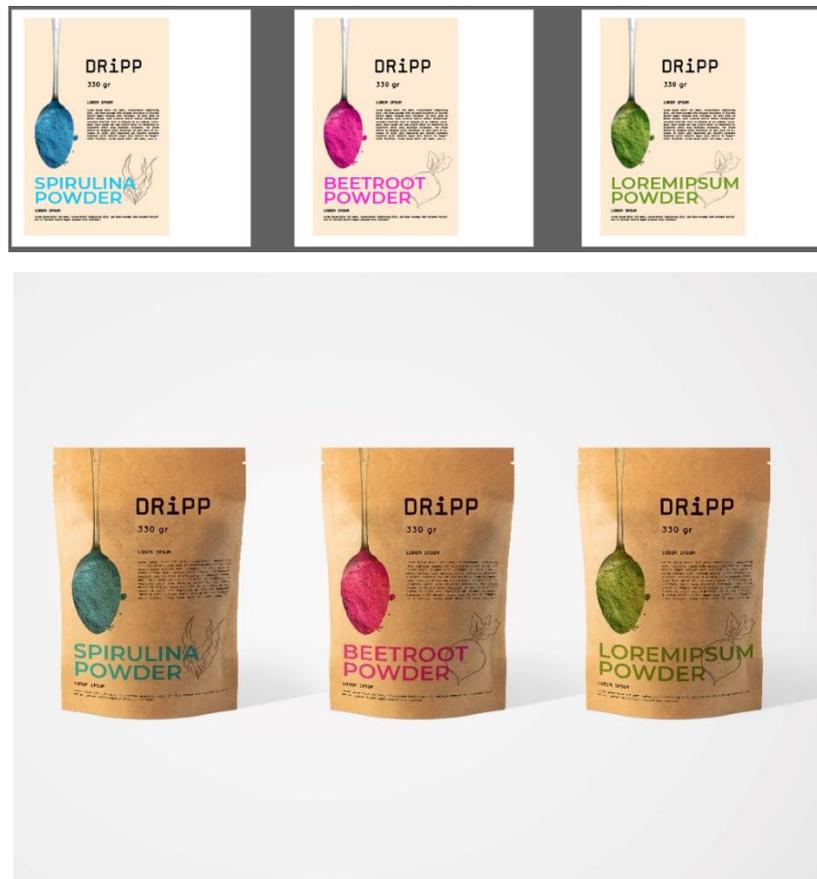
Gambar 3.10 *Mock Up* Alternatif Desain Kemasan Dripp

Penulis diminta untuk membuat 3 desain alternatif untuk 1 varian yang nantinya desain yang dipilih akan diterapkan pada 3 varian bubuk. Dari gambar diatas, desain yang terpilih adalah desain ke-3 dan diberikan beberapa revisi seperti penambahan ilustrasi sesuai dengan rasa bubuk dan penyesuain ulang jarak serta ukuran tulisan seperti pada gambar 3.11.



Gambar 3.11 Revisi Desain dan *Mock Up* Kemasan Dripp

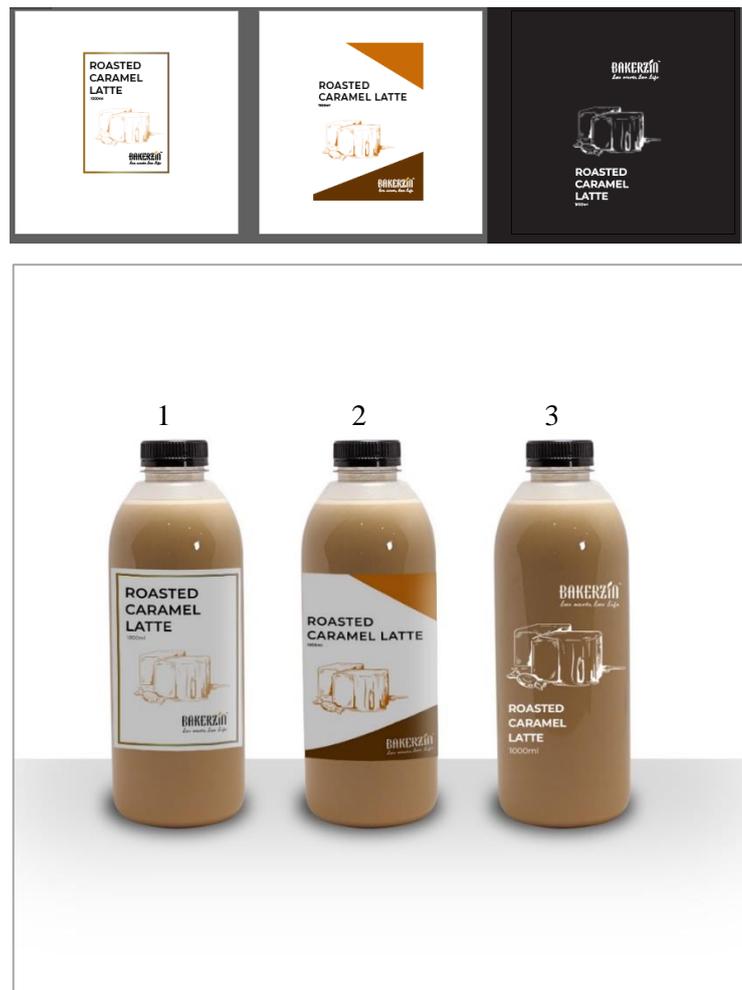
Kemudian desain akhir ini diterapkan kepada 3 varian rasa bubuk yang ada pada Dripp Flavor dengan warna dan ilustrasi yang disesuaikan dengan masing-masing rasa. Rasa yang disebutkan oleh *project manager* kepada penulis merupakan spirulina, beetroot, dan varian ketiga yang hanya diberikan informasi warnanya yaitu hijau dan belum dikonfirmasi varian rasanya oleh klien sehingga penulis diminta untuk menuliskan “lorem ipsum” dengan menggunakan ilustrasi yang sama dengan varian beetroot serta warna hijau sesuai dengan informasi yang disediakan klien.



Gambar 3.12 Desain final dan *Mock up*
Kemasan Dripp

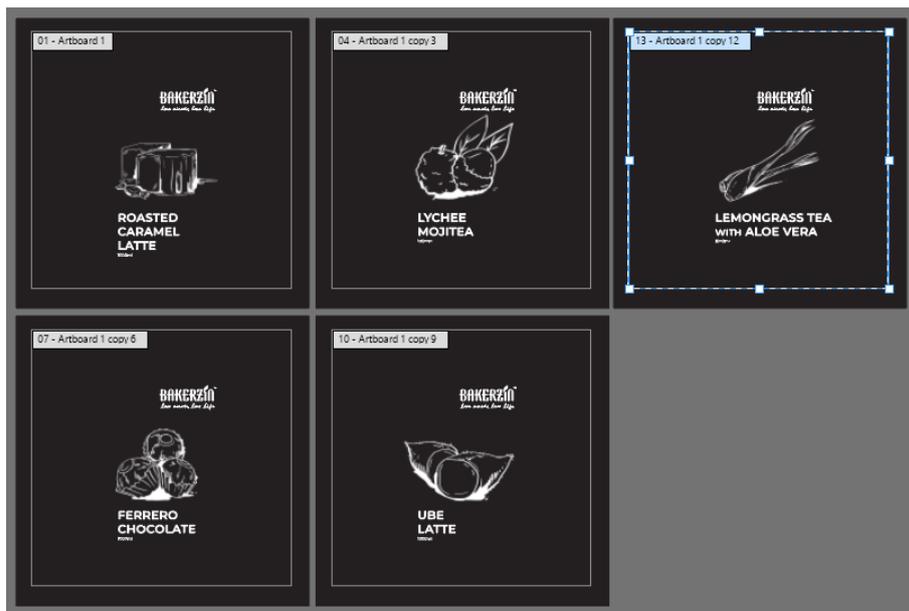
Setelah desain selesai, penulis mengirimkan file Adobe Illustrator, PDF, dan *mock up* desain kepada *project manager*. File *Mockup* digunakan *project manager* untuk ditunjukkan kepada klien sedangkan file Adobe Illustrator dan PDF digunakan untuk dikirimkan pada vendor produksi agar dapat dicetak pada kemasan bubuk Drripp Flavor.

3. **Proyek 3: Desain Kemasan Botol Minuman Flavorshot untuk Bakerzin**
Flavorshot merupakan klien perusahaan Artmosphere yang memiliki ranah bisnis di bidang minuman. Dalam proyek ini, penulis diminta untuk membuat desain kemasan untuk kios yang menjual produk flavorshot yaitu Bakerzin. Penulis ditugaskan oleh *project manager* untuk membuat 3 alternatif desain untuk kemasan botol Bakerzin. Untuk kemasan botol Bakerzin, *project manager* memberikan penulis kebebasan untuk berkreasi dalam desain kemasan botolnya. Penulis membuat 3 alternatif desain kemasan botol dengan menggunakan Adobe Illustrator dan kemudian mengaplikasikan desain tersebut pada *mock up* botol yang disediakan oleh *project manager*. Untuk desain alternatif Bakerzin penulis diminta untuk membuat 3 alternatif dengan 1 varian rasa saja beserta dengan *mock up* dari desainnya.



Gambar 3.13 Desain Alternatif dan *Mock up*
Bakerzin

Dari ketiga alternatif yang dibuat oleh penulis, *project manager* memilih desain ke 3 yang dan menugaskan penulis untuk menerapkan desain ke 3 pada semua varian rasa, yaitu roasted caramel latte, lychee mojitea, fererro chocolate, ube latte, dan lemongrass tea with aloe vera, kemudian juga diterapkan pada *mock up* agar dapat diperlihatkan kepada klien.



Gambar 3.14 Desain Varian dan *Mock Up*
Botol Bakerzin

Setelah semua varian selesai beserta *mock up*, *project manager* memberikan penulis revisi berupa perubahan nama pada produk roasted caramel latte menjadi caramel latte, ferrero chocolate menjadi premium choconut, dan lemongrass with aloe vera menjadi lemongrass aloe vera. Warna desain dari file PDF juga diminta untuk diganti menjadi hitam yang

nantinya akan dijadikan putih kembali seperti gambar gambar *mock up* oleh pihak produksi di tempat produksi kemasan botol.



Gambar 3.15 Revisi Desain Final Bakerzin

Setelah semua revisi selesai, penulis melanjutkan untuk membuat *mock up* desain dari ke 5 varian rasa minuman Bakerzin. Penulis membuat *mock up* dengan ukuran yang bervariasi sesuai dengan permintaan *project manager* dengan foto botol yang sudah disediakan oleh *project manager*.



Gambar 3.16 *Mock Up* Final Botol Bakerzin

Setelah semua desain kemasan botol Bakerzin selesai, penulis memberikan file Adobe Illustrator dan PDF kepada *project manager* melalui e-mail serta mengirimkan gambar mock up kepada *project manager* agar dapat dikirimkan kepada klien dan pada bagian produksi sebagai referensi untuk mencetak desain kemasan.

4. Proyek 4: Desain Botol Minuman Flavorshot untuk Paradise Dynasty

Selain kemasan botol Bakerzin, Flavorshot juga bekerja sama dengan Paradise Dynasty untuk menjual minumannya. Paradise Dynasty merupakan sebuah restoran yang menyajikan makanan khas Tiongkok dengan konsep mewah (paradisedynasty.boga.id). Target konsumen ditujukan untuk konsumen dengan kelas ekonomi menengah keatas. Desain yang diinginkan merupakan desain yang mewah dan menunjukkan ciri khas Paradise Dynasty. Untuk mencapai kualitas desain yang demikian maka penulis melakukan riset desain Paradise Dynasty dengan mempelajari visual website Paradise Dynasty.



Gambar 3.17 Website Paradise Dynasty
(paradisedynasty.boga.id)

Penulis menyimpulkan bahwa desain yang menggambarkan Paradise Dynasty merupakan desain dengan warna yang dominan hitam dan emas dengan ornamen-ornamen tradisional Tiongkok. Varian rasa minuman yang diinginkan oleh Paradise Dynasty merupakan rasa *roasted caramel latte*, *ferrero chocolate*, *ube latte*, *lemongrass tea with aloe vera*, dan *lychee tea*. Kemudian penulis mengerjakan desain kemasan botol Paradise Dynasty dengan menggunakan Adobe Illustrator.



Gambar 3.18 Desain botol Paradise Dynasty

Setelah penulis menyelesaikan desain varian kemasan botol Paradise Dynasty, desain tersebut langsung disetujui oleh *project manager*, lalu penulis ditugaskan untuk membuat *mock up* dari desain-desain tersebut dalam 2 ukuran yaitu 1000ml dan 250ml dari masing-masing rasa. Untuk membuat *mock up*, penulis menggunakan Adobe Photoshop.



Gambar 3.19 *Mock up* desain botol Paradise Dynasty

Setelah *mock up* diselesaikan oleh penulis, penulis mengirimkan semua file baik file Adobe Illustrator, file PDF, serta file *mock up* kepada *project manager* serta mengirimkan gambar *mock up* kepada *project manager* agar dapat dikirimkan kepada klien dan pada bagian produksi sebagai referensi untuk mencetak desain kemasan.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama praktik kerja magang penulis melalui beberapa kendala. Kendala yang paling dirasakan oleh penulis merupakan kendala dari segi pembagian dan pengaturan waktu karena pekerjaan yang bervariasi dan ciri desain yang berbeda-beda dan kondisi penulis yang masih mengikuti kegiatan perkuliahan pada hari Jumat. Salah satu kendala juga merupakan jarak tempat tinggal penulis yang berlokasi di Lippo Karawaci dengan lokasi tempat praktik kerja magang Artmosphere Design yang terletak di Jalan Peta Selatan, Kalideres. Karena padatnya arus lalu lintas, seringkali tenaga penulis terkuras banyak di perjalanan pulang sehingga tidak dapat melanjutkan pekerjaan yang dibawa pulang dengan efektif.

Selain permasalahan mengenai jarak tempuh, penulis juga menemukan kendala di awal mulai praktik kerja magang dimana penulis masih merasa asing dan canggung terhadap lingkungan baru, namun hal ini teratasi dengan baik di minggu ke2 karena staff Artmosphere Design yang sangat ramah dan penulis yang sudah beradaptasi. Penulis juga mengalami sedikit masalah punggung karena tempat duduk yang disediakan oleh Artmosphere Design tidak sandarannya, sementara penulis harus bekerja 9 jam dalam sehari. Pada awalnya juga penulis merasa kurang mengerti dan paham dengan arahan klien karena terkadang klien yang bekerja sama dengan Artmosphere Design memberikan arahan yang kurang jelas dan detail sehingga menimbulkan banyak miskomunikasi.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Dalam menangani kendala-kendala yang ada, penulis belajar untuk beradaptasi dengan lingkungan baru, menyesuaikan diri, dan mengatur waktu dengan baik agar dapat bekerja dengan efisien. Penulis juga belajar untuk mengatur prioritas agar dapat bekerja lebih efisien dan menghemat waktu.

Penulis juga belajar untuk berkomunikasi dengan baik bersama klien serta rajin bertanya kepada *project manager* maupun staff desainer grafis lainnya agar lebih memahami kemauan klien dan mengurangi miskomunikasi. Penulis juga belajar untuk beradaptasi dengan lingkungan baik dengan teman kerja, maupun

dengan klien. Penulis belajar untuk lebih sabar dalam menghadapi klien dan terbuka untuk kritik, saran, dan revisi. Dengan solusi-solusi yang penulis temukan untuk menghadapi kendala dan kesulitan dalam magang, penulis merasa bahwa penulis menjadi lebih siap untuk menghadapi dunia pekerjaan profesional.