

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

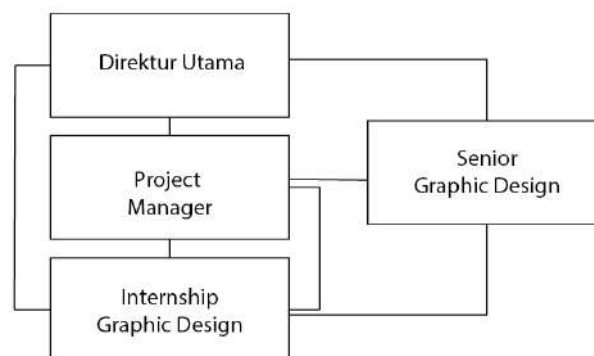
Dalam melakukan internsip di PT. Dian Permata Omega, penulis memiliki kedudukan sebagai *graphic design internship* serta berkoordinasi dengan rekan-rekan kerja di kantor.

##### 1) Kedudukan

Pada kedudukannya penulis memiliki kedudukan sebagai *graphic design internship* dibawah *creative lead*. Dalam strukturnya penulis mendapatkan brief oleh creative director

##### 2) Koordinasi

Pada proses pengkordinasian di PT. Dian Permata Omega penulis melakukan report kepada project manager ataupun langsung kepada direktur utama. Proses revisi juga penulis lakukan dari hasil review baik project manager serta direktur utama, serta merupakan suatu hal yang wajib untuk dapat segera diselesaikan.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Dari bagan diatas merupakan tahapan kordinasi penulis sebagai internship graphic designer. Penulis melaksanakan meeting bersama project manager ataupun bersama direktur utama ataupun juga dengan kedua pihak tersebut untuk melakukan briefing pekerjaan yang akan

dikerjakan oleh penulis. Dari hasil meeting briefing pekerjaan, penulis mencatat beberapa point yang akan dikerjakan. Disamping itu juga, penulis mendapatkan beberapa referensi terkait dengan proyek yang akan dikerjakan oleh penulis.

Dari hasil briefing pekerjaan yang akan dikerjakan penulis, penulis melakukan pengumpulan data terkait dengan proyek yang akan dikerjakan. Tahapan selanjutnya pembuatan sketsa dan melanjutkannya dengan melaporkan hasil pembuatan sketsa kepada *project manager* ataupun langsung kepada direktur utama.

Penulis menjelaskan mengenai konsep dari hasil sketsa yang penulis buat sesuai dengan brief yang telah diberikan. Setelah distujui kemudian penulis masuk kedalam proses implementasi dimana penulis masuk kedalam tahapan digitalisasi dari hasil sketsa yang telah disetujui. Setelah tahapan pendigitalisasian selesai kemudian melaporkan hasil digitalisasi kepada project manager ataupun langsung kepada direktur utama. Beberapa masukan ataupun revisi dari project manager ataupun dari direktur utama, penulis langsung mengerjakan revisi dari hasil masukan yang telah didapat dari project manager ataupun langsung kepada direktur utama. Selanjutnya dari hasil revisi tersebut penulis laporkan kepada project manager ataupun direktur utama kembali. Setelah semua disetujui, project tersebut selesai.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	12-18 February	Konten band d'absolute	- Membuat logo band d'absolte

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merancang konten media sosial untuk keperluan promosi band</li> <li>- Mendesain feeds paid promote pencarian <i>internship graphic design</i>.</li> <li>- Membuat feeds konten instagram band</li> <li>- Mengkonsep konten video cover musik</li> <li>- Dekorasi dan videographer pada konten video cover musik</li> <li>- Rough Cut video dari hasil take</li> </ul>
2	21-25 February	Pembuatan Konten Jafra	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempersiapkan kelengkapan serta take video untuk konten Jafra</li> <li>- Mengkonsepkan konten Cafe Terasha Senja</li> <li>- Membuat ulang aset dari logo terasha senja.</li> <li>- Merancang feeds instagram band</li> <li>- Pengumpulan data personil band untuk konten instagram.</li> </ul>
3	28 Feb -5 Maret	Konten <i>elephant fun learning</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendiskusikan konsep <i>e-flyer elephant fun learning</i></li> <li>- Membuat <i>e-flyer elephant fun learning club</i>.</li> <li>- Merubah konsep desain <i>e-flyer elephant fun learning club</i>.</li> <li>- Meeting video music cover band d'absolute</li> <li>- Persiapan kelengkapan untuk take video music cover band d'absolute</li> <li>- Edit foto band</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengumpulan data member baru band d'bsolute.</li> </ul>
4	7-12 Maret	Paid Promote	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengkonsepkan konten <i>paid promote internship hiring</i>.</li> <li>- Membuat konten <i>paid promote internship hiring</i>.</li> <li>- Merevisi konten paid promote hasil dari feedback.</li> <li>-Mengkonsepkan dan mendekorasi untuk photo shoot.</li> <li>- Pembuatan konten untuk instagram feedsband d'absolute.</li> <li>- Merevisi konten instagram feeds band d'absolute.</li> </ul>
5	14-18 Maret	Instagram Feeds band d'absolute	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengumpulan data member baru band d'absolute</li> <li>- Pembuatan konten instagram feeds band d'abolute</li> <li>- pengkonsepkan konten terasha senja</li> <li>- pencarian talent model untuk konten cafe terasha senja.</li> <li>- penyetingan perlengkapan serta dekorasi konten cafe terasha senja.</li> </ul>

6	21-25 Maret	Konten Instagram	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengkonsepkan motion feeds instagram</li> <li>- Membuat motion feeds instagram band d' absolute</li> <li>- Meeting project baru video live recording</li> <li>- Setting dekorasi serta lighting untuk persiapan konten live recording</li> <li>- videographer konten live recording band.</li> </ul>
7	28-1 April	print out desain dan konten instagram	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembuatan promo voucher facial treatment cafe terasha senja x jafra</li> <li>- Pencarian nama band baru</li> <li>- Pembuatan logo band</li> <li>- Revisi logo band</li> <li>- Pengumpulan data personil untuk konten instagram feeds.</li> </ul>
8	4-9 April	Konten instagram	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pembuatan konten instagram band dnb music</li> <li>- pembuatan konten instagram band dnb music</li> <li>- pengumpulan data member untuk konten instagram feeds band dnb music</li> <li>- pembuatan konten band dnb music</li> <li>- Meeting event bukber dengan live music.</li> <li>- Pembuatan konten instagram feeds bukber dengan live music</li> </ul>

9	11-16 April	Event bukber dan live music	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Editing foto</li> <li>- Simulasi event</li> <li>- Persiapan alat-alat keperluan event</li> <li>- Dekorasi tempat event</li> <li>- Event bukber dan live music serta photographer</li> </ul>
10	18-22 April	Photo Shoot Band DNB Music	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengkonsepkan untuk photoshoot band DNB Music</li> <li>- Persiapan properti untuk keperluan photoshoot.</li> <li>- Photoshoot band DNB Music</li> <li>- Pemilihan foto dan juga editing foto.</li> <li>- Pembuatan konten instagram feeds band DNB cover music.</li> </ul>
11	25-29 April	Konten Feeds	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengumpulan data member baru band DNB Music.</li> <li>- Pembuatan konten instagram feeds band DNB Music</li> <li>- Pembuatan ulang aset ikon elephant fun learning club</li> <li>- Pembuatan portofolio band DNB Music</li> <li>- Pembuatan konten <i>instagram feeds</i></li> </ul>
12	4-7 Mei	Event Elephant Fun Learning Club	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Meeting event elephant fun learning club</i></li> <li>- Membahas konsep <i>e-flyer event elephant fun learning club</i></li> <li>- Membuat desain e-flyer elephant fun learning 1</li> <li>- Membuat desain elephant fun learning club 2</li> </ul>

13	9-12 Mei	Konten instagram feeds	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengganti tema konsep desain elephant fun learning club</li> <li>- Desain <i>e-flyer elephant fun learning club</i></li> <li>- Revisi desain <i>e-flyer elephant fun learning club</i></li> <li>- Membuat konten <i>instagram feeds</i> band DNB Music.</li> </ul>
----	-------------	------------------------	---

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Bagian ini berupa penjelasan secara umum mengenai pekerjaan yang dilakukan penulis selama proses magang.

#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan

Uraian berfokus pada beberapa bagian pekerjaan yang penulis lakukan selama magang. Jumlah bagian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Penjelasan pada bagian ini harus rinci dan menggambarkan apa yang penulis kerjakan. Foto-foto hasil dan proses pekerjaan yang penulis lakukan dapat ditampilkan pula di bagian ini. Jumlah minimal proses yang dijabarkan adalah 5 proyek/ karya, meliputi proses perancangan dari awal hingga akhir.

##### 3.3.1.1 Proyek 1

Pada proyek ini penulis mendapatkan brief yang langsung didapatkan oleh head of event. Penulis mendapatkan brief yang dilakukan via *whatsapp*. Penulis mengumpulkan data dari hasil brief yang telah diberikan oleh *head of event* kepada penulis.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.2 Brief Proyek melalui *Whatsapp*

Setelah melakukan proses sketsa, penulis langsung masuk kedalam tahapan digitalisasi, dari hasil sketsa yang telah penulis buat dan telah disetujui oleh *Head of Event*. Penulis melakukan proses digitalisasi dengan memanfaatkan software *adobe illustrator*. Berikut merupakan proses pengerjaan yang dilakukan penulis.

Penggunaan font *Lucida Fax* yang termasuk kedalam golongan font *serif*. Font ini memiliki citra yang profesional terhadap desain ataupun lembar kerja lainnya. Font ini penulis gunakan pada Title flyer.



Gambar 3.3 *Lucida Fax*

Penggunaan font *Lucida Sans Typewriter* yang termasuk kedalam golongan font *sans serif* tetapi masih termasuk kedalam



keluarga Lucida Fonts. Font ini penulis gunakan sebagai isi dari informasi yang disampaikan.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890

Gambar 3.4 Lucida Sans Typewriter



Gambar 3.5 proses pengerjaan proyek voucher

Dalam pengerjaannya, penulis menggunakan *griding* yaitu *moddular grid*. Pemilihan *modular grid* ini penulis gunakan karna dalam peletakan elemen-elemennya dapat lebih fleksibel.



Gambar 3.6 Griding pada Voucher

Setelah selesai pada tahapan digitalisasi, penulis langsung melaporkan pekerjaan kepada *head of event* yang memberikan brief langsung kepada penulis untuk mengerjakan proyeknya. Berikut merupakan revisi yang diberikan untuk penulis oleh *head of event*



Gambar 3.7 proses review

Setelah melakukan sedikit revisi, dan menyelesaikan hasil revisi tersebut, barulah proyek tersebut dinyatakan selesai. Berikut merupakan hasil final yang sudah dinyatakan selesai.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

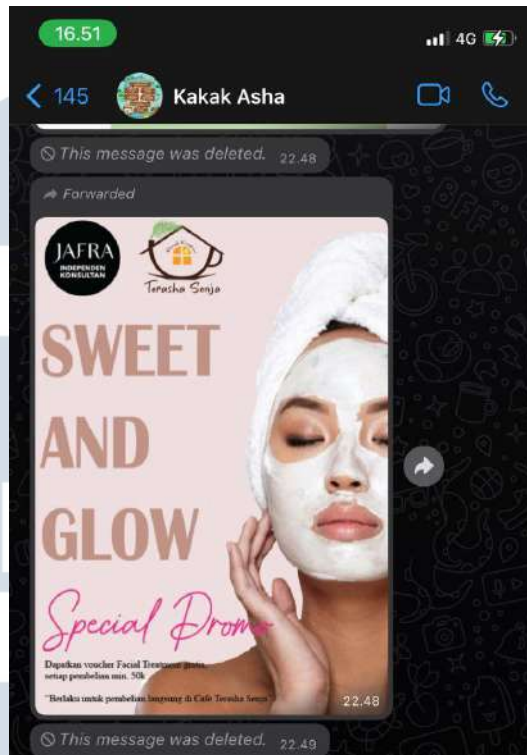


Gambar 3.8 Hasil Finalisasi voucher

### 3.3.1.2 Proyek 2

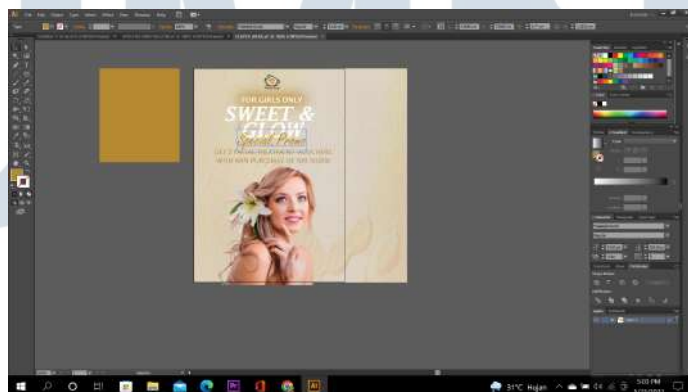
Dalam proyek kedua ini, penulis membuat flyer yang akan diletakan di masing-masing meja cafe. Promosi ini merupakan promosi yang dilakukan oleh cafe terasha senja, dimana setiap berbelanja di cafe terasha senja di atas Rp 50.000, akan mendapatkan *free facial treatment* dari terasha senja. Berikut brief yang diberikan.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



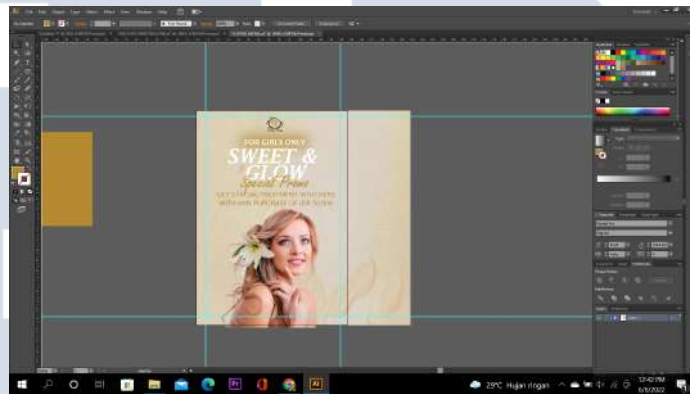
Gambar 3.9 Brief proyek flyer *sweet and glow*

Dari brief tersebut, penulis mengumpulkan informasi serta mendapatkan referensi yang diinginkan, berikut merupakan proses pengerjaan yang dilakukan oleh penulis. Penulis menggunakan aset gambar wanita yang bersumber dari internet yaitu *pngwing.com*.



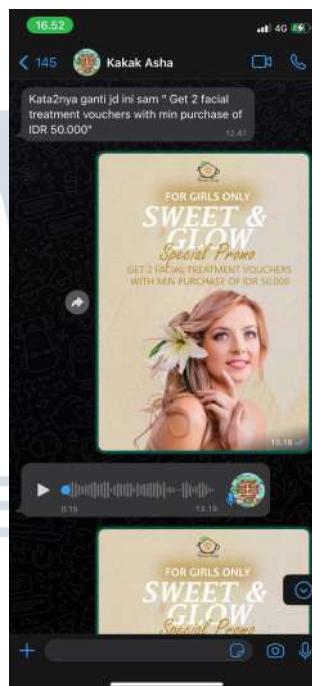
Gambar 3.10 Proses digitalisasi desain flyer *sweet and glow*

Penulis menggunakan jenis *layout manuscript grid*, dimana pada jenis grid ini karena pada elemen desain terletak atau terintegrasi di bagian tengah sehingga terlihat *clean*.



Gambar 3.11 Proses digitalisasi desain *flyer sweet and glow*

Dari hasil digitalisasi, penulis langsung melaporkan hasil pekerjaannya untuk mendapatkan review. Dari hasil review tersebut penulis mendapatkan beberapa revisi. Berikut merupakan hasil review :



Gambar 3.12 Proses asistensi review desain *flyer sweet and glow*

Dari hasil digitalisasi, penulis langsung melaporkan hasil pekerjaannya untuk mendapatkan review. Dari hasil review tersebut penulis mendapatkan beberapa revisi. Berikut merupakan hasil review. Berikut merupakan hasil digitalisasi setelah disetujui.

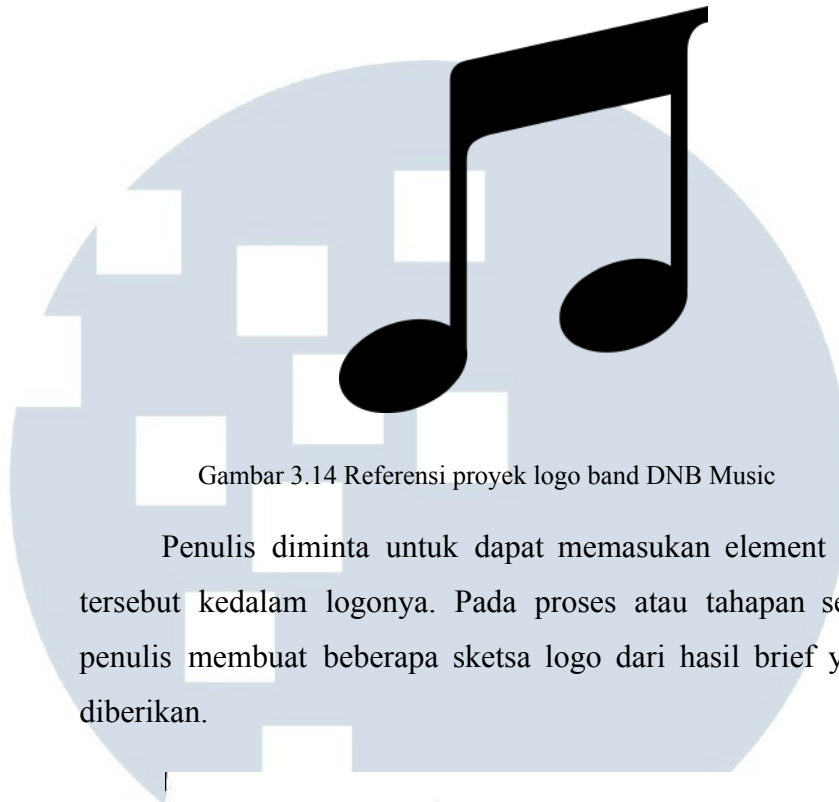


Gambar 3.13 Hasil implementasi desain flyer sweet and glow

### 3.3.1.3 Logo band DNB Music

Pada proyek ini penulis membuat logo band sesuai dengan brief yang diberikan. Penulis membuat logo band yang bernama DNB Music. Disini penulis menggunakan logo kombinasi dimana terdapat gambar serta teks yang saling berdampingan.

Pada prosesnya sendiri pertama-tama penulis setelah mendapatkan brief yang dimana dapat merancang sebuah logo band, penulis langsung mencari beberapa referensi yang terkait. Dari brief yang diarahkan dimana diminta untuk dapat memasukan nama band tersebut, tetapi dapat diketahui bahwa logo ini merupakan suatu band. Berikut merupakan referensi yang diberikan dari client.



Gambar 3.14 Referensi proyek logo band DNB Music

Penulis diminta untuk dapat memasukan element not balok tersebut kedalam logonya. Pada proses atau tahapan selanjutnya penulis membuat beberapa sketsa logo dari hasil brief yang telah diberikan.



Gambar 3.15 Proses Sketsa Logo Band DNB

Setelah penulis membuat sketsa, kemudian sketsa tersebut penulis laporkan kepada direktur utama, dan setelah salah satu logo dan diberi masukan oleh direktur utama, kemudian penulis melakukan proses digitalisasi dari sketsa logo yang sudah terpilih.



Gambar 3.16 Proses digitalisasi



Gambar 3.17 Hasil desain logo DNB Music

#### 3.3.1.4 Proyek 4

Pada proyek ini, penulis diminta untuk membuat e-flyer kelas bermain untuk anak-anak, dengan tema kehidupan di perkebunan. Penulis mendapatkan brief dari *head of event* melalui via whatsapp. Berikut merupakan brief yang diberikan untuk penulis kerjakan.





Gambar 3.18 Brief proyek e-flyer *Elephant Fun Learning Club*.

Penulis mengumpulkan data serta mendapatkan referensi yang didapat oleh penulis untuk pengerjaan proyek ini. Penulis mengumpulkan mood color sesuai dengan tema yang diberikan pada saat brief. Penulis melakukan proses sketsa dari hasil data yang telah terkumpul. Setelah itu penulis melakukan pendigitalisasian dari hasil sketsa yang dibuat oleh penulis, berikut merupakan proses pendigitalisasian dengan memanfaatkan program adobe illustrator.

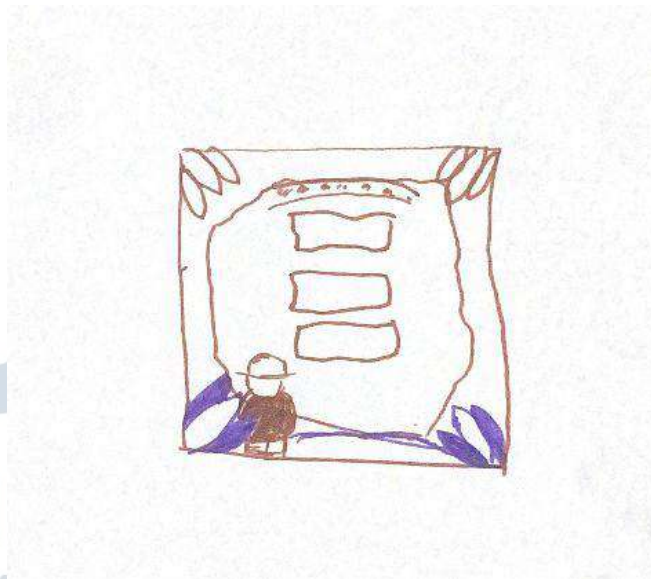
Berikut merupakan data yang didapat oleh penulis untuk isi informasi yang akan disampaikan.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.19 Proses pengumpulan data

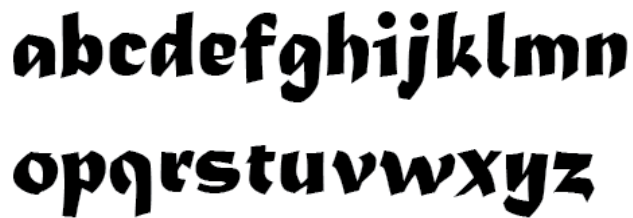
Setelah melakukan pengumpulan data selanjutnya penulis melakukan proses sketsa untuk memberikan gambaran pada *head of event* dari konsep e-flyer yang akan dibuat.



Gambar 3.20 Proses Sketsa

Pada pemilihan font, penulis menggunakan font dekoratif dengan memilih font *Matura MT Script Capitals*, karna kesesuaian

terhadap konsep yang diangkat yaitu *fun*. Penggunaan font ini penulis gunakan sebagai Title.



abcdefghijklmn  
opqrstuvwxyz

Gambar 3.21 Font Matura MT Script Capitals

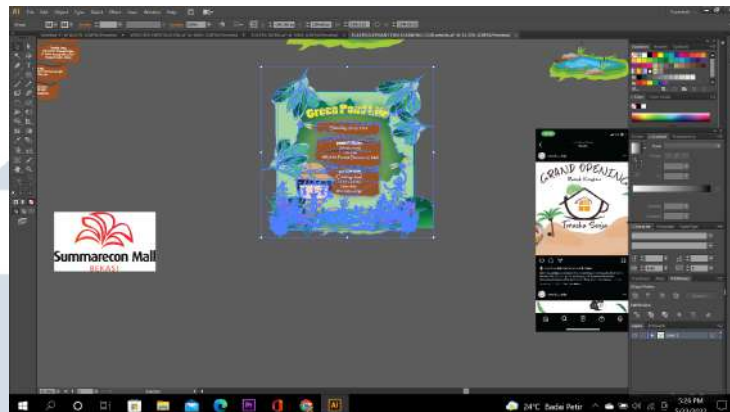
Pada pemilihan fontnya juga, penulis menggunakan font sans serif dengan font *Tahoma*. Penulis menggunakan font tahoma dimana terlihat lebih modern dan tetap terlihat fun. Penulis menggunakan font ini pada bagian isi dari flyer.



abcdefghijklmn  
opqrstuvwxyz

Gambar 3.22 Font Tahoma

Setelah melakukan proses sketsa dan sudah disetujui head of event penulis langsung masuk ke tahapan selanjutnya yaitu proses digitalisasi. Berikut merupakan proses pendigitalisasian yang penulis lakukan. Penulis menggunakan *alignment* perataan tengah untuk informasi yang disampaikan. Penulis menggunakan element papan kayu untuk memberikan penekanan atau *emphasis* terhadap informasi yang disampaikan. Element papan kayu penulis rancang karena memiliki kesesuaian terhadap tema yang diangkat.



Gambar 3.23 Proses Digitalisasi *E-flyer Elephant Fun Learning*

Berikut merupakan hasil akhir dari desain e-flyer Elephant Fun Learning yang sudah disetujui oleh *Head of Event*.

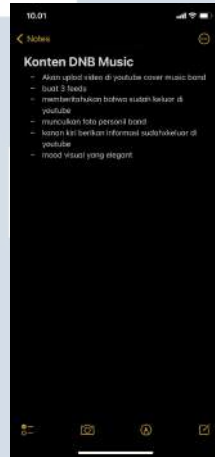


Gambar 3.24 Hasil *Final e-flyer Elephant Fun Learning*

### 3.3.1.5 Proyek Instagram Feeds Band DNB Music

Pada proyek ini, penulis mendapatkan pekerjaan membuat konten instagram feeds, dimana band DNB ini membuat konten youtube berupa cover music. Dan untuk memperbanyak views, penulis merancang konten instagram feeds dari band tersebut dengan menggunakan media Instagram. Penggunaan media instagram

dikarnakan instagram menjadi media yang paling digemari oleh masyarakat khususnya kalangan muda. Dilansir dari *goodnewsfromindonesia.id* bahwa pengguna instagram di Indonesia terus meroket per tahun 2020.



Gambar 3.25 Brief Feeds Ig

Font *Monoton* yang termasuk kedalam golongan jenis font dekoratif, berbentuk garis-garis namun tetap terlihat elegan. Penulis menggunakan font Monoton ini karena kesesuaian terhadap brief yang diberikan, dimana pada feed ig yang akan dibuat harus terlihat fun namun tetap elegan. Pada jenis font ini penulis gunakan sebagai Title pada judul lagu.

ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
1234567890

Gambar 3.26 Font Monoton

Font *Britany* merupakan font yang termasuk kedalam jenis font script. Pada font ini memiliki kesan yang elegant. Penulis

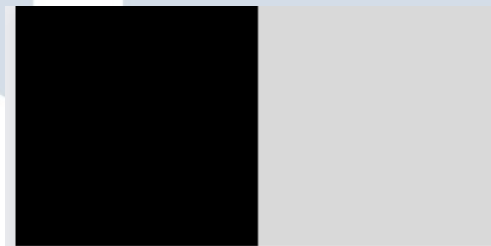
menggunakan font ini sebagai sub title pada ig feeds yang akan dibuat.



abcdefghijklmnopqrstuwxyz  
1234567890

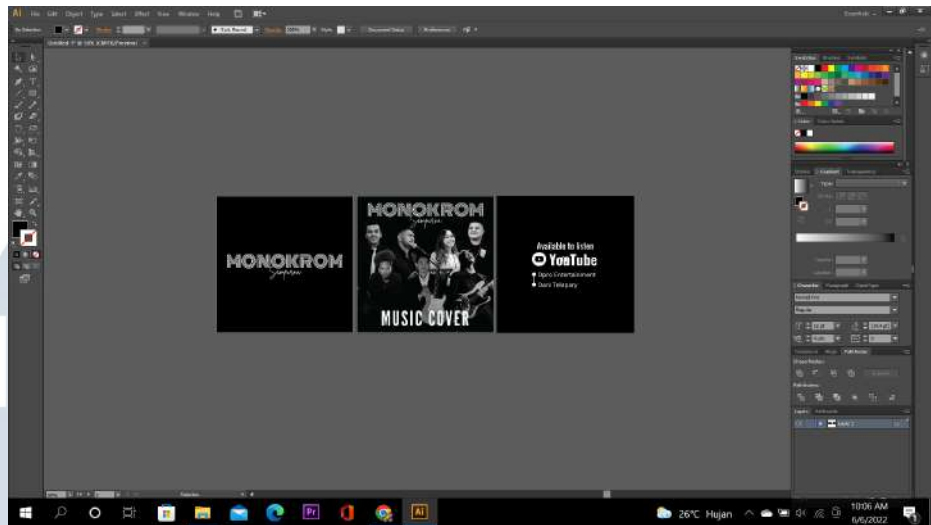
Gambar 3.27 Font Britanny

Penggunaan warna monokrom penulis pilih karna kesesuaian terhadap lagu yang diangkat dengan judul monokrom. Penggunaan warna monokrom ini juga memiliki kesesuaian terhadap konsep yang diangkat yaitu elegan.



Gambar 3.28 Warna Monokrom

Penulis menggunakan program adobe illustrator dalam proses pembuatan *instagram feeds* tersebut. Penulis membuat sesuai dengan brief yang diberikan, dimana pada feeds tengah merupakan foto personil dari band, dan sisi kanan kirinya merupakan informasi terkait dengan video baru yang tayang di youtube.



Gambar 3.29 Proses Digitalisasi

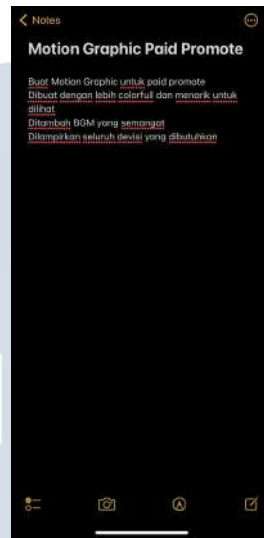
Berikut merupakan hasil finalisasi yang sudah di *approve* dan akan siap untuk di upload di instagram band.



Gambar 3.30 Instagram Feeds DNB Music

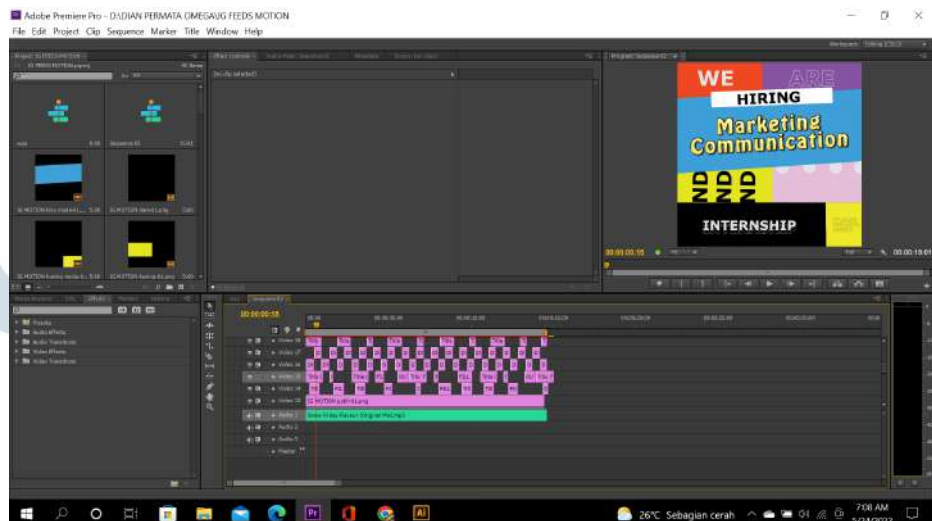
### 3.3.1.6 Proyek *Motion Paid Promote*

Pada proyek ini penulis mendapatkan pekerjaan untuk membuat *motion graphic* yang ditujukan untuk *paid promote* dalam pencarian anak magang baru untuk bergabung di PT.Dian Permata Omega. Penulis mendapatkan brief secara langsung oleh direktur utama untuk dapat mengerjakan proyek ini. Berikut merupakan catatan yang penulis buat dari hasil brief secara langsung tersebut



Gambar 3.31 Notes Brief Motion

Penulis menggunakan software adobe premiere pro untuk mengerjakan proyek ini. Sesuai dengan brief yang diberikan, penggunaan warna-warna yang *colorfull* sehingga dapat memberikan kesan yang fun. Pada space divisi yang dibutuhkan, penulis membuat lebih besar, sehingga mata langsung tertuju kepada divisi yang dibutuhkan, ditambah dengan aksent-aksent lainnya.



Gambar 3.32 Proses Proyek Motion Paid Promote





Gambar 3.33 Motion Graphic Final

### 3.3.1.7 Proyek Photoshoot Band DNB Music

Pada proyek ini, penulis mendapatkan pekerjaan photoshoot model untuk keperluan konten instagram. Pada proyek ini sifatnya yang sangat mendadak dengan keterbatasan peralatan serta tempat yang sangat terbatas. Penulis mendapatkan brief untuk dapat memanfaatkan peralatan serta tempat yang sangat terbatas. Penulis hanya mendapatkan lampu tembak dengan besaran 20W. Berikut merupakan gambar lampu yang digunakan penulis.



Gambar 3.34 lampu tembak



Gambar 3.35 Hasil Photo Shoot band DNB Music

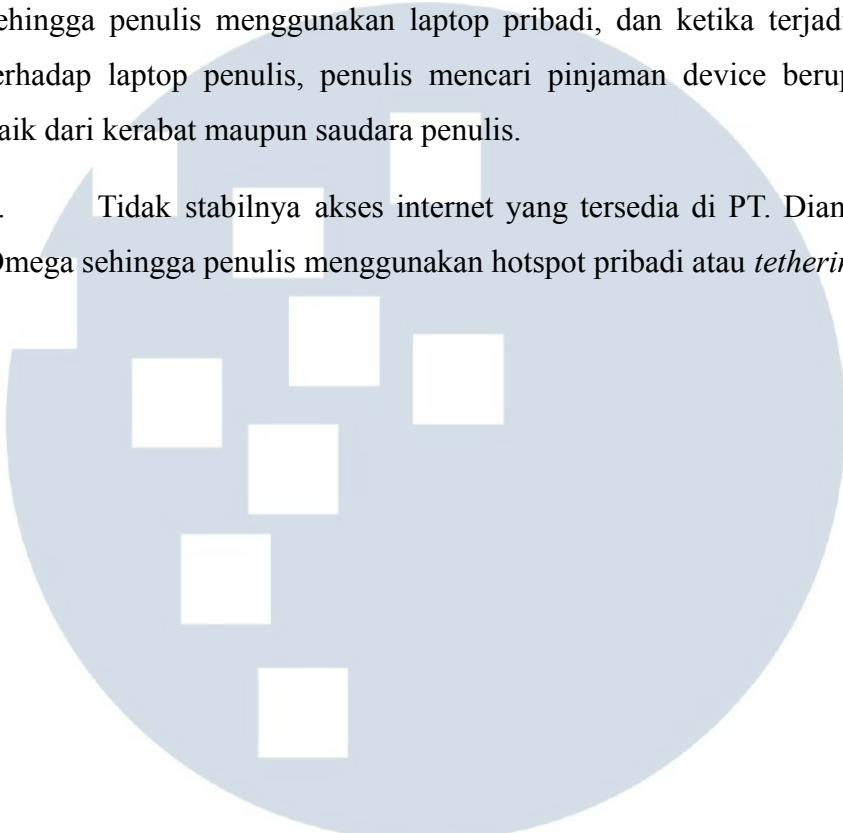
### 3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Dalam menjalani praktek kerja magang, penulis menemukan kendala yang terjadi dilapangan. Pada awalnya penulis mengalami kendala dalam membagi waktu saat memegang brand dengan deadline yang sangat berdekatan. Tidak adanya fasilitas kerja berupa komputer atau laptop dari PT.Dian Permata Omega sehingga menggunakan laptop pribadi, dan ketika laptop pribadi memiliki masalah, penulis harus menyelesaikan masalah laptop tersebut, dan tentu saja hal itu akan membuang banyak waktu.

Selain itu juga, dari internet yang tersedia di PT. Dian Permata Omega yang tidak stabil, sehingga memperlambat dalam proses pengerjaan proyek. Jarak antara rumah penulis dengan kantor cabang, yang menjadi tempat kerja magang penulis yang jauh, dan penulis menggunakan kendaraan pribadi sehingga memakan banyak cost dalam perjalanan tersebut.

### 3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari kendala-kendala yang didapati oleh penulis selama praktek kerja magang di PT.Dian Permata Omega, penulis menemukan solusi untuk menyelesaikan kendala tersebut. Solusi terhadap kendala tersebut diantaranya :

- 
- a. Kurangnya fasilitas dari perusahaan untuk pengerjaan proyek sehingga penulis menggunakan laptop pribadi, dan ketika terjadi kendala terhadap laptop penulis, penulis mencari pinjaman device berupa laptop baik dari kerabat maupun saudara penulis.
- b. Tidak stabilnya akses internet yang tersedia di PT. Dian Permata Omega sehingga penulis menggunakan hotspot pribadi atau *tethering*.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA