

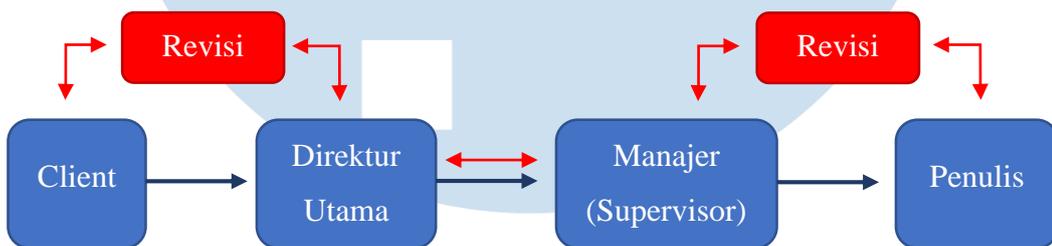
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama penulis melaksanakan magang di PT. Signal Group Indonesia, penulis diberikan pekerjaan yang cukup beragam. Secara umum, pekerjaan tersebut terbagi menjadi tiga jenis, yakni *Show Unit Design*, *Aftermarket Mass-Production Design*, dan *Graphic Design*.

Secara garis besar, pekerjaan dengan jenis *Show Unit Design* dan *Aftermarket Mass-Production Design* memiliki alur kerja yang sama, seperti yang tertera pada bagan di bawah:



Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja Untuk Pekerjaan Dengan Jenis *Show Unit Design* dan *Aftermarket Mass-Production Design*

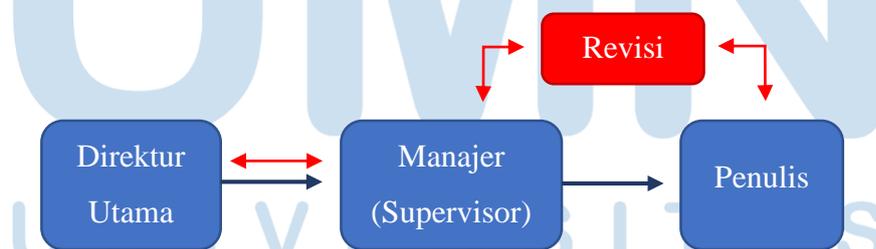
Jika dijelaskan secara singkat, pekerjaan dengan jenis *Show Unit Design* merupakan pekerjaan dengan tugas dan tanggung jawab membuat desain yang unik, khas, satu-satunya dan berbeda dari yang lain. Hasil akhir dari pekerjaan ini berupa kendaraan dengan desain *out of the box* yang nantinya akan digunakan untuk keperluan pameran atau *event*. Lalu, *Aftermarket Mass-Production Design* adalah pekerjaan yang ditujukan untuk mendesain produk *aftermarket* yang nantinya akan diproduksi massal untuk dipasarkan ke publik. Meskipun memiliki *output* yang berbeda, namun kedua jenis pekerjaan ini memiliki alur kerja yang terbilang mirip.

Awalnya, pekerjaan berasal dari *client* yang menghubungi PT. Signal Group Indonesia untuk menyampaikan keinginan mereka dalam membuat kendaraan *show unit* atau produk *aftermarket*. Kemudian *client* tersebut berdiskusi dengan direktur

utama beserta dengan manajer mengenai banyak hal, salah satunya adalah untuk keperluan desain. Setelah melalui proses diskusi dan sudah menemukan jalan tengah, direktur utama melalui manajer menyampaikan perintah pada penulis untuk membuat desain sesuai dengan instruksi yang sudah didiskusikan sebelumnya bersama *client*. Lalu, penulis mengerjakan pekerjaan tersebut sesuai dengan instruksi yang disampaikan oleh manajer. Setelah desain selesai dibuat, penulis mengirimkan desain tersebut pada manajer.

Manajer lalu melakukan diskusi bersama dengan direktur utama mengenai desain yang telah dibuat oleh penulis. Jika dirasa ada yang kurang cocok dari desain tersebut, maka manajer akan memerintahkan penulis untuk melakukan revisi sesuai dengan hasil diskusinya bersama direktur utama. Proses ini berulang hingga beberapa kali sampai mendapat hasil yang dirasa cocok dan sesuai dengan harapan. Setelah direktur utama dan manajer merasa desain tersebut sudah sesuai harapan, direktur utama mengirimkan desain tersebut pada *client*. Pada tahap ini umumnya *client* juga akan memberikan revisi berdasarkan pertimbangan mereka. Lalu *client* akan menyampaikan instruksi revisinya pada direktur utama dan manajer, kemudian diteruskan pada penulis untuk dilakukan revisi. Proses revisi ini terjadi cukup banyak berulang demi mendapatkan desain sesuai dengan apa yang diinginkan oleh *client*.

Kemudian untuk jenis pekerjaan *Graphic Design* memiliki alur kerja yang berbeda, seperti yang tertera pada bagan di bawah :



Gambar 3.2 Bagan Alur Kerja Untuk Pekerjaan Dengan Jenis *Graphic Design*

Berbeda dengan jenis pekerjaan *Show Unit Design* dan *Aftermarket Mass-Production Design*, pekerjaan jenis *Graphic Design* tidak melibatkan pihak eksternal perusahaan. Pekerjaan *Graphic Design* ditujukan untuk menghasilkan desain grafis yang digunakan untuk keperluan promosi dan produksi *creative event* “Indonesia Modification Expo”, oleh karena itu pekerjaan hanya didiskusikan oleh pihak internal saja.

Alur kerja untuk pekerjaan *graphic design* umumnya diawal dengan diskusi yang dilakukan oleh direktur utama dengan manajer mengenai rencana desain yang akan dibuat. Kemudian hasil diskusi tersebut disampaikan oleh manajer pada penulis untuk dibuatkan desainnya. Setelah desain selesai dibuat, penulis mengirimkan desain tersebut pada manajer. Lalu manajer kembali melakukan diskusi dengan direktur utama. Jika ada bagian yang dirasa kurang sesuai, manajer akan menyampaikan instruksi pada penulis untuk dilakukan revisi. Sama halnya dengan jenis pekerjaan sebelumnya, proses revisi pada pekerjaan *Graphic Design* juga terjadi berulang kali hingga mendapat desain yang sesuai.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Seperti yang sudah penulis sebutkan pada bagian sebelumnya, selama penulis melakukan magang di PT. Signal Group Indonesia, penulis diberikan pekerjaan yang cukup beragam. Secara umum jenis pekerjaan tersebut terbagi menjadi tiga, yakni *Show Unit Design*, *Aftermarket Mass-Production Design*, dan *Graphic Design*.

Pekerjaan dengan jenis *Show Unit Design* dan *Aftermarket Mass-Production Design* adalah jenis pekerjaan dengan proses dan alur kerja serupa. Meski memiliki kemiripan proses kerja, namun keduanya menghasilkan *output* yang berbeda. *Show Unit Design* adalah pekerjaan yang mengharuskan penulis untuk berpikir kreatif dan tanpa batas dengan tujuan untuk menghasilkan desain kendaraan yang unik, *out of the box*, satu-satunya dan memiliki ciri khas. Desain kendaraan dibuat dengan menggunakan media 3D, sehingga dapat menghasilkan desain yang detail, dapat dilihat dari berbagai sisi, serta dapat ditentukan perkiraan ukurannya. Tidak jarang

modifikasi yang dilakukan bersifat ekstrem demi menarik perhatian siapapun yang melihatnya. Umumnya, kendaraan *show unit* ini nantinya akan digunakan untuk keperluan pameran, sebagai stimulus konsumen untuk membeli kendaraan serupa berkat inspirasi modifikasi yang telah disediakan. Selain itu, seringkali kendaraan *show unit* juga dijadikan sebagai maskot sebuah merk dalam pameran, ataupun dijadikan sebagai hadiah *raffle*.

Sementara *Aftermarket Mass-Production Design* adalah pekerjaan dengan tujuan untuk menghasilkan desain produk *aftermarket* yang nantinya akan diproduksi dan dipasarkan secara massal. Berbeda dengan *Show Unit Design* yang mewajibkan penulis untuk berekspresi kreatif tanpa batas ketika mendesain, dalam mengerjakan *Aftermarket Mass-Production Design*, penulis diwajibkan untuk mempertimbangkan beberapa hal, seperti *safety* untuk memastikan keamanan produk *aftermarket* ketika digunakan oleh konsumen, hingga *possibility* untuk memastikan desain produk *aftermarket* memungkinkan untuk diproduksi dan digunakan oleh konsumen pada kendaraan mereka. Desain produk *aftermarket* juga dibuat menggunakan media 3D.

Kemudian pekerjaan dengan jenis *Graphic Design* adalah pekerjaan dengan tujuan menciptakan desain grafis 2D untuk keperluan promosi dan barang produksi *creative event* “Indonesia Modification Expo”. Sebagai contoh keperluan promosi adalah materi posting pada akun Instagram @indonesiamodificationexpo, dan contoh barang produksi adalah produksi baliho, *backdrop*, *banner*, *t-banner*, *gate*, poster, tiket, sertifikat, *scrutineering sticker*, *wall of fame*, *mock-up*, *t-shirt*, dan *sticker pack*. Selain itu, untuk pekerjaan *Graphic Design*, penulis juga diberikan tanggung jawab untuk membuat materi posting pada akun Instagram @nmaa_ind.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tugas yang dilakukan oleh penulis selama magang di PT. Signal Group Indonesia terbagi menjadi tiga jenis, yakni *Show Unit Design*, *Aftermarket Mass-Production Design*, dan *Graphic Design*. Perincian penugasan magang tersebut penulis tuliskan

pada tabel-tabel di bawah sesuai dengan jenis pekerjaannya, diawali dengan jenis pekerjaan *Show Unit Design* :

Tabel 3.1 Tabel Rincian Penugasan Magang Untuk Jenis Pekerjaan *Show Unit Design*

No.	Tanggal	Nama Proyek	Tugas
1	17 Februari 2023	Desain Modifikasi Mobil Honda Brio Satya <i>Racing Look</i>	Membuat desain 3D modifikasi mobil Honda Brio Satya dengan gaya modifikasi <i>Racing Look</i> untuk segmen “Modif-In” pada YouTube NMAA TV
2	14 Februari – 20 Februari 2023	Desain Motor Piaggio Zip untuk <i>event</i> Jakarta Sneaker Day 2023	Membuat desain 3D modifikasi motor Piaggio Zip untuk hadiah <i>raffle</i> pada <i>event</i> Jakarta Sneaker Day 2023.
3	22 Februari – 23 Februari 2023	Desain Motor Piaggio Zip untuk <i>event</i> Jakarta Sneaker Day 2023	Finalisasi desain 3D modifikasi motor Piaggio Zip dan membuat desain <i>livery</i> berdasarkan tema <i>event</i> Jakarta Sneaker Day 2023.
4	24 Februari – 3 Maret 2023	Desain <i>Anhang</i> Mobil Hummer H2	Membuat desain 3D <i>anhang</i> dengan kapasitas 8 – 16 unit motor Harley Davidson untuk dipasangkan pada mobil Hummer H2.
5	10 Maret – 20 Maret 2023	Desain Modifikasi Mobil Nissan X-Trail T30 <i>Buggy Style</i>	Membuat desain 3D modifikasi mobil Nissan X-Trail T30 dengan gaya ubahan ekstrem bergaya <i>Buggy Style</i> .

6	14 Maret – 15 Maret 2023	Desain Modifikasi Mobil Toyota Agya GR Sport <i>Rally Look</i>	Membuat desain 3D modifikasi mobil Toyota Agya GR Sport dengan gaya modifikasi <i>Rally Look</i> untuk segmen “Modif-In” pada YouTube NMAA TV.
---	--------------------------	--	--

Kemudian untuk pekerjaan dengan jenis *Aftermarket Mass-Production Design* tertulis pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.2 Tabel Rincian Penugasan Magang Untuk Jenis Pekerjaan *Aftermarket Mass-Production Design*

No.	Tanggal	Nama Proyek	Tugas
1	09 Januari – 27 Januari 2023	Desain Body Kit BTX Wuling Air EV	Membuat desain 3D BTX <i>body kit (Front add on lips, side skirt, rear add on lips)</i> untuk mobil Wuling Air EV.
2	1 Februari 2023	Desain Body Kit BTX Wuling Air EV	Membuat desain <i>decal</i> untuk mobil Wuling Air EV.
3	2 Februari – 13 Februari 2023	Desain Body Kit BTX Wuling Air EV	Monitoring proses produksi <i>body kit</i> BTX Wuling Air EV.
4	16 Januari – 26 Januari 2023	Desain Wide Body Kit Subaru BRZ	Membuat desain 3D <i>wide body kit (Front full bumper, side skirt, rear full bumper, rear diffuser, spoiler)</i> untuk mobil Subaru BRZ.
5	08 Maret – 09 Maret 2023	Desain Spoiler BTX Wuling Air EV	Membuat desain 3D <i>spoiler</i> untuk paket <i>body kit</i> BTX Wuling Air EV dengan beberapa opsi desain.

Selanjutnya untuk pekerjaan dengan jenis *Graphic Design* tertulis pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.3 Tabel Rincian Penugasan Magang Untuk Jenis Pekerjaan *Graphic Design*

No.	Tanggal	Nama Proyek	Tugas
1	22 Februari – 23 Februari 2023	Desain Motor Piaggio Zip untuk <i>event</i> Jakarta Sneaker Day 2023	Membuat desain grafis materi promosi Instagram <i>raffle raffle</i> dan T-Banner informasi alur <i>raffle</i> motor Piaggio Zip untuk <i>event</i> Jakarta Sneaker Day 2023.
2	08 Maret 2023 – 25 Mei 2023	Desain Materi <i>Posting</i> Instagram @nmaa_ind	Membuat desain grafis materi <i>posting</i> akun @nmaa_ind dengan target 3 <i>posting</i> sehari.
3	21 Maret 2023	Desain Promosi dan Produksi <i>Creative Event</i> Indonesia Modification Expo	Membuat desain grafis ID Card dan Lanyard berdasarkan Key Visual yang sudah disediakan untuk barang produksi <i>creative event</i> Indonesia Modification Expo
4	28 Maret 2023 – 15 April 2023	Desain Promosi dan Produksi <i>Creative Event</i> Indonesia Modification Expo	Membuat desain grafis <i>baliho, backdrop, banner, t-banner, gate, poster, tiket, sertifikat, scrutineering sticker, wall of fame, mock-up, t-shirt, dan sticker pack</i> berdasarkan Key Visual yang sudah disediakan untuk

			barang produksi <i>creative event</i> Indonesia Modification Expo.
5	04 April 2023	Desain Numbering Sticker Turbofan Velg Turbo Bastard Wheel	Membuat desain grafis penomoran pada stiker Turbofan untuk velg Turbo Bastard Wheel dengan angka 1 – 50.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Seperti yang sudah dijelaskan pada bagian-bagian sebelumnya, pekerjaan yang diberikan pada penulis selama periode magang di PT. Signal Group Indonesia terbagi menjadi tiga jenis, yakni *Show Unit Design*, *Aftermarket Mass-Production Design*, dan *Graphic Design*. Secara garis besar, jenis pekerjaan *Show Unit Design* dan *Aftermarket Mass-Production Design* memiliki alur kerja yang serupa, sehingga dalam uraian ini, penulis akan menjelaskan jenis pekerjaan *Show Unit Design* dan *Aftermarket Mass-Production Design* dalam satu bagian. Sementara pekerjaan dengan jenis *Graphic Design* akan diuraikan pada bagian berbeda.

e. *Show Unit Design* dan *Aftermarket Mass-Production Design*

Meskipun menghasilkan *output* yang berbeda, namun kedua jenis pekerjaan ini memiliki tahapan kerja yang serupa. Secara garis besar, tahapan kerja yang dilakukan oleh penulis terbagi atas *sketching*, *modeling*, *texturing*, *rendering*, dan *implementation*. Untuk uraian ini, penulis akan mengambil penjelasan berdasarkan salah satu proyek dari jenis pekerjaan *Show Unit Design*, yakni desain motor Piaggio Zip untuk event Jakarta Sneaker Day 2023.

1. Sketching

Sketching atau pembuatan sketsa merupakan tahap paling awal dalam pembuatan desain setelah penulis mendapat instruksi dari manajer. Tahap pembuatan sketsa ini sangat penting untuk dilakukan sebelum memasuki proses *modeling* untuk mendapatkan patokan bentuk yang akan dibuat demi kemudahan dan efisiensi kerja.

Pada proyek motor Piaggio Zip ini, manajer memberikan instruksi pada penulis untuk membuat sebuah 3D model motor Piaggio Zip SP dengan modifikasi yang mengacu pada referensi foto yang disediakan. Manajer juga menambahkan beberapa bagian yang ingin diubah seperti lampu depan menggunakan *projector* dan belakang menggunakan LED, ban *slick*, *shockbreaker* model tabung, *livery* dengan tema *event* Jakarta Sneaker Day 2023, serta *custom rear shoe carrier* yang nantinya akan dipasangkan pada *bracket* behel motor.



Gambar 3.3 Referensi Modifikasi Motor Piaggio Zip

Sumber : Otomotifnet

Setelah mendapat instruksi tersebut, penulis segera membuat sketsa. Namun pada proyek ini, penulis hanya membuat sketsa untuk bagian *custom rear shoe carrier* saja, mengingat bagian ini merupakan satu-satunya bagian yang sifatnya *custom* dan perlu disesuaikan bentuknya. Sementara bagian modifikasi lain bersifat *plug and play*, sehingga dapat langsung di buat 3D modelnya tanpa perlu melalui proses sketsa terlebih dahulu.



Gambar 3.4 Opsi Sketsa *Custom Rear Shoe Carrier* Motor Piaggio Zip

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Penulis membuat dua opsi sketsa untuk *custom rear shoe carrier* dengan kapasitas satu atau dua sepatu. Kemudian penulis mengirimkan sketsa tersebut pada manajer untuk dipilih ataupun diberi masukan jika ada yang ingin diubah atau ditambah pada desainnya. Lalu manajer memberikan informasi bahwa sketsa yang dipilih adalah *custom rear shoe carrier* dengan kapasitas satu sepatu, dan bisa langsung lanjut ke tahap *modeling* karena tidak ada revisi untuk sketsanya.

2. Modeling dan Texturing

Setelah melalui tahap *sketching*, tahap selanjutnya diikuti dengan *modeling*. *Modeling* merupakan tahap untuk membuat objek dalam media 3D. Pada tahap ini, penulis mulai membuat 3D model motor Piaggio Zip secara menyeluruh, dikarenakan tidak ada *stock model* yang tersedia di internet untuk motor ini. Tahap modeling bodi motor dimulai dengan mengumpulkan referensi foto Piaggio Zip SP dari berbagai sisi, utamanya sisi samping yang akan digunakan sebagai *blueprint* untuk menentukan dimensi dan proporsi model motor. Selain itu, penulis juga

mengumpulkan referensi foto untuk bagian-bagian yang akan dimodifikasi sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh manajer sebelumnya.

Proses *modeling* motor Piaggio Zip ini dipisah per bagiannya, selayaknya pada motor asli. Hal ini ditujukan demi mendapatkan 3D model yang lebih detail dan akurat, serta akan memudahkan dalam proses *texturing* pada tahap selanjutnya. Dalam proses *modeling* ini, penulis aktif mengirimkan *update progress* pada manajer supaya jika ada yang ingin direvisi, dapat langsung dikerjakan. *Update progress* tersebut penulis kirimkan per bagian motor seperti pada gambar berikut :



Gambar 3.5 3D Model *Custom Rear Shoe Carrier*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Setelah 3D model selesai dibuat dan disetujui semua bagian dari motor tanpa ada revisi, penulis melanjutkan pada proses selanjutnya yakni *texturing*. *Texturing* merupakan tahap pemberian warna dan tekstur pada model 3D. Pada tahap ini, penulis diperintahkan untuk membuat tiga opsi warna motor. Opsi pertama menggunakan kombinasi warna abu-abu metalik, hitam, dan merah *candy*. Kombinasi warna ini ditujukan untuk menciptakan kesan *sporty* pada motor.

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 3.6 Opsi Warna 1 Piaggio Zip

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Kemudian opsi kedua menggunakan tema warna senada dengan sepatu Adidas yang nantinya akan ditaruh di dalam *Custom Rear Shoe Carrier* dan juga disertakan dalam *raffle*. Opsi kedua ini menggunakan kombinasi warna coklat, putih dan hitam untuk memunculkan kesan *soft* pada motor.



Gambar 3.7 Opsi Warna 2 Piaggio Zip

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Lalu opsi yang ketiga menggunakan kombinasi warna ungu, pink dan oranye, menyesuaikan dengan tema visual *event* Jakarta Sneaker Day 2023. Kombinasi warna ini ditujukan untuk menciptakan kesan atraktif pada motor. Kemudian pada bagian samping motor terdapat logo serta maskot dari *event* tersebut.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.8 Opsi Warna 3 Piaggio Zip

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Lalu penulis mengirimkan ketiga opsi warna tersebut pada manajer untuk didiskusikan dengan direktur utama dan *client*. Kemudian, manajer menginformasikan pada penulis bahwa warna yang dipilih adalah opsi warna 3, kemudian manajer juga menginformasikan penulis untuk melakukan beberapa revisi pada bagian motor, seperti spion, velg, knalpot, dan *shockbreaker*.

3. Lighting dan Rendering

Setelah penulis menyelesaikan revisi pada bagian sebelumnya, kemudian penulis melanjutkan pada tahap *lighting* dan *rendering final* menggunakan *render engine* Arnold yang telah disediakan oleh Autodesk Maya sebagai *render engine built-in*. *Lighting* pada *scene* ini dibuat sederhana, menggunakan *skydome* untuk menciptakan pencahayaan dasar secara keseluruhan, kemudian ditambahkan dengan *3 Point Lighting* menggunakan Area Light dengan tujuan agar detail dan lekuk bagian motor terlihat jelas demi kemudahan pada saat proses pengaplikasian modifikasi pada motor asli. Kemudian penulis melakukan *render* dari segala sisi, dengan ukuran foto 2K agar foto tidak pecah ketika dicetak dan ditempel di *workshop* sebagai panduan pengerjaan bagi mekanik nantinya.

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

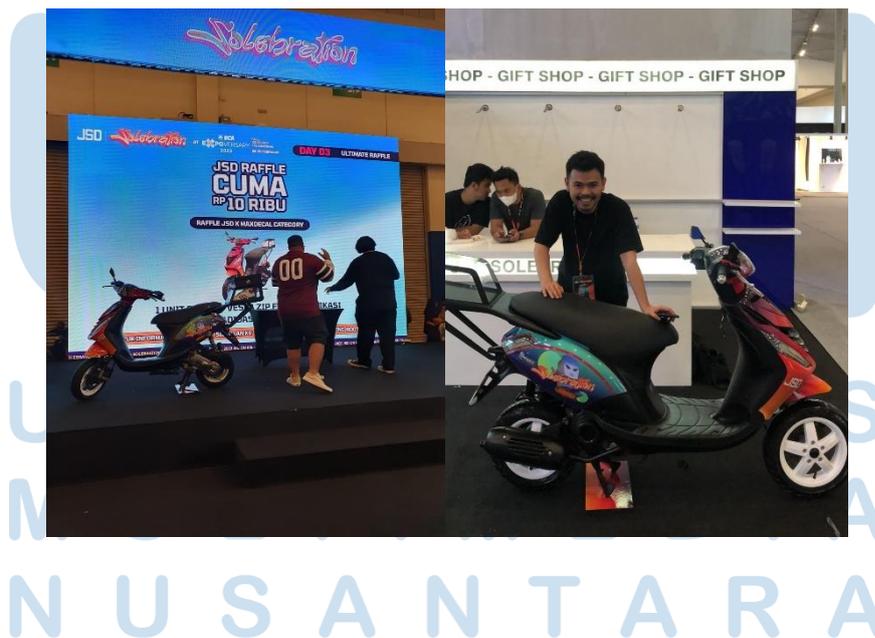


Gambar 3.9 Rendering Motor Piaggio Zip

Sumber : Dokumentasi Pribadi

4. Implementation

Meskipun bagian ini bukan dikerjakan langsung oleh penulis, namun penulis diberikan beberapa tanggung jawab untuk memantau proses pengimplementasian desain yang sudah dibuat sebelumnya secara digital, pada motor asli. Pada tahap ini, PT. Signal Group Indonesia tidak mengerjakan modifikasi motor secara sepenuhnya sendiri, melainkan dibantu oleh beberapa pihak sponsor. Setelah motor selesai direstorasi dan dimodifikasi, motor tersebut dikirim ke Tangerang dan diserahkan pada pihak *event* Jakarta Sneaker Day untuk digunakan sebagai hadiah *raffle* di akhir acara. Berikut adalah beberapa foto hasil pengimplementasian desain digital dari motor Piaggio Zip yang telah dibuat oleh penulis :





Gambar 3.10 Motor Piaggio Zip Hadiah Raffle Jakarta Sneaker Day 2023

Sumber : Dokumentasi Pribadi

f. *Graphic Design*

Graphic Design merupakan pekerjaan dengan *output* berupa desain grafis untuk keperluan promosi dan barang produksi untuk *creative event* Indonesia Modification Expo. Indonesia Modification Expo merupakan seri *creative event* modifikasi yang diadakan oleh PT. Signal Group Indonesia yang diadakan di berbagai kota besar secara tahunan. Pada saat proses magang penulis berlangsung, PT. Signal Group Indonesia tengah menyiapkan *creative event* mereka yang bertajuk “Road To : Indonesia Modification Expo – Semarang Car Meet Up” yang diadakan di Sam Poo Kong, Semarang pada tanggal 20 Mei 2023.

Dalam sebuah *event* tentu diperlukan adanya desain grafis sebagai wajah visual dari event tersebut. Desain grafis tersebut kemudian dimanfaatkan untuk berbagai hal, seperti keperluan promosi dan produksi. Selama mengerjakan desain grafis untuk *creative event* “Road To : Indonesia Modification Expo – Semarang Car Meet Up”, penulis diberikan tanggung jawab untuk membuat beberapa jenis desain yakni baliho, *backdrop*, *banner*, *t-banner*, *gate*, poster, tiket, sertifikat, *scrutineering sticker*, *wall of fame*, *mock-up*, *t-shirt*, dan *sticker pack* berdasarkan *key visual* yang sudah dibuat oleh staff desain grafis lain, sehingga penulis cukup mengadopsi gaya visual tersebut.

Secara umum tahapan kerja dari semua jenis desain yang dibuat oleh penulis memiliki kesamaan. Diawali dengan meminta file desain yang sudah pernah dibuat oleh staff desain lain untuk *creative event* sebelumnya, lalu penulis cukup mengikuti template yang ada. Mulai dari ukuran cetak, penempatan logo sponsor, dan penempatan logo *creative event*. Kemudian penulis menyesuaikan ulang desain dengan mengadopsi *key visual* yang sudah dibuat oleh staff desain lain. *Key visual* tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 3.11 Key Visual Indonesia Modification Expo Semarang

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Penulis mengadopsi desain *key visual* tersebut untuk diadaptasikan pada desain baliho, *backdrop*, *banner*, *t-banner*, *gate*, poster, tiket, sertifikat, *scrutineering sticker*, *wall of fame*, *mock-up*, *t-shirt*, dan *sticker pack*. Desain yang dibuat harus terlihat senada dan memiliki tema yang sama, meskipun terdapat perbedaan dari segi ukuran cetak. Salah satu contoh hasil desain tersebut adalah sebagai berikut :

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.12 Poster Indonesia Modification Expo Semarang

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Kemudian pekerjaan *Graphic Design* lainnya berupa desain materi *posting* Instagram @nmaa_ind dengan target 3 *posting*-an setiap hari. Sedikit berbeda dengan pekerjaan *Graphic Design* sebelumnya, instruksi untuk pekerjaan materi *posting* Instagram @nmaa_ind ini bukan diberikan oleh manajer, melainkan oleh staff redaksional. Secara singkat, staff redaksional mengirimkan judul dan sub-judul *posting*-an beserta foto yang ingin ditampilkan didalamnya. Lalu penulis mengkreasi judul dan foto tersebut sehingga terlihat atraktif. Materi *posting* yang dibuat oleh penulis terdiri atas tiga rubrik, yakni NMAA Proper Modz, NMAA News Flash, dan NMAA Digimodz.

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 3.13 Materi Posting Instagram @nmaa_ind

Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama proses magang yang dijalani oleh penulis di PT. Signal Group Indonesia, penulis mengalami beberapa kendala yang berasal dari faktor internal maupun eksternal. Kendala-kendala ini bersifat ringan dan tidak terlalu mengganggu proses kerja penulis secara signifikan.

a. Kendala Internal

1. Kurang Teliti

Kendala dari faktor internal yang dialami oleh penulis beberapa kali terjadi karena kesalahan penulis yang kurang teliti dalam bekerja. Sebagai contoh, penulis beberapa kali mengirimkan file yang salah pada manajer, sehingga terjadi kesalahpahaman antara penulis dengan manajer. Penulis juga beberapa kali lupa mengerjakan revisi yang sifatnya detail sebelum mengirimkan *update* file pada manajer. Sebagai akibatnya, penulis pun harus mengirim ulang file yang benar pada manajer, yang mengakibatkan alur kerja menjadi terhambat dan juga menciptakan kebingungan.

2. Bahasa Asing

Kendala faktor internal selanjutnya terjadi karena perbedaan bahasa yang digunakan oleh rekan kerja. PT. Signal Group Indonesia berlokasi di kota Bandung, begitu juga dengan sebagian besar pegawainya yang berasal dari kota tersebut

sehingga sebagian besar berkomunikasi menggunakan bahasa Sunda. Penulis yang bukan berasal dari kota Bandung mengalami kesulitan untuk memahami bahasa Sunda, meskipun terkesan sepele dan tidak terlalu mempengaruhi proses magang, namun jika penulis tidak memahami apa yang dikatakan oleh rekan kerja, penulis pun menjadi tidak dapat bergaul dan merasa ‘sendiri’.

b. Kendala Eksternal

1. Instruksi Kurang Jelas

Kendala dari faktor eksternal yang dialami oleh penulis selama magang di PT. Signal Group Indonesia seringkali terjadi karena penyampaian instruksi yang beberapa kali kurang detail. Sebagai contoh adalah ketika membuat sebuah desain modifikasi. Terkadang instruksi yang disampaikan kurang detail, seperti bagian apa saja yang diubah, pemilihan warna, dan beberapa hal lainnya sehingga mengakibatkan terjadinya revisi yang cukup sering. Namun hal ini dapat dipahami oleh penulis mengingat bahwa ini merupakan pekerjaan desain yang tidak dapat ditentukan secara langsung di awal, melainkan harus melalui proses berpikir yang berkembang seiring berjalannya waktu.

2. Spesifikasi Komputer Operasional

Kendala faktor eksternal lain berasal dari spesifikasi *hard disk* komputer operasional dengan kapasitas yang minim, sehingga saat mendekati masa akhir penulis magang di PT. Signal Group Indonesia, penulis mengalami kesulitan untuk mengerjakan dan menyimpan file, mengingat kapasitas *hard disk* sudah terisi penuh.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

a. Kendala Internal

1. Lebih Teliti

Penulis berusaha untuk memperbaiki dan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Penulis berusaha untuk bekerja lebih teliti dengan cara melakukan *cross check*

beberapa kali sebelum akhirnya penulis mengirimkan *update* file terbaru pada manajer. Penulis juga mencatat dengan lebih detail instruksi revisi yang disampaikan oleh manajer, sehingga kesalahan revisi dapat diminimalisir.

2. Belajar Bahasa

Kemudian untuk kendala bahasa, tidak ada lagi yang bisa dilakukan oleh penulis selain belajar. Seiring berjalannya waktu, penulis mulai dapat mengerti arti dari kata-kata bahasa Sunda berdasarkan konteks obrolan yang sedang dilakukan oleh rekan kerja. Penulis juga berusaha untuk mencari makna dari sebuah kata bahasa Sunda melalui bantuan kamus *online*. Meskipun penulis belum sepenuhnya memahami bahasa Sunda dan belum bisa berkomunikasi menggunakan bahasa Sunda, setidaknya penulis mengerti apa yang sedang dibicarakan oleh rekan kerja dan dapat merespon dengan bahasa Indonesia.

b. Kendala Eksternal

1. Menggali Informasi Lebih Dalam

Untuk kendala eksternal yang berkaitan dengan penyampaian instruksi, penulis mencoba untuk menggali informasi lebih dalam perihal instruksi yang diberikan. Penulis mencoba untuk bertanya lebih detail pada manajer mengenai desain yang ingin dibuat untuk meminimalisir miskomunikasi yang menyebabkan terjadinya revisi di kemudian hari.

2. Meminjam Hard Disk Rekan Kerja

Kemudian terkait dengan kendala kapasitas *hard disk* komputer kantor, pada awalnya penulis menginformasikan hal tersebut pada manajer. Lalu manajer memerintahkan penulis untuk mengajukan penggantian *hard disk* pada bagian *finance*. Penulis pun menyampaikan hal tersebut pada bagian *finance*, namun mengingat periode magang penulis yang tidak lama lagi berakhir, bagian *finance* pun meminjamkan sementara *hard disk* miliknya untuk sementara dapat digunakan oleh penulis sampai periode magang selesai.