



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

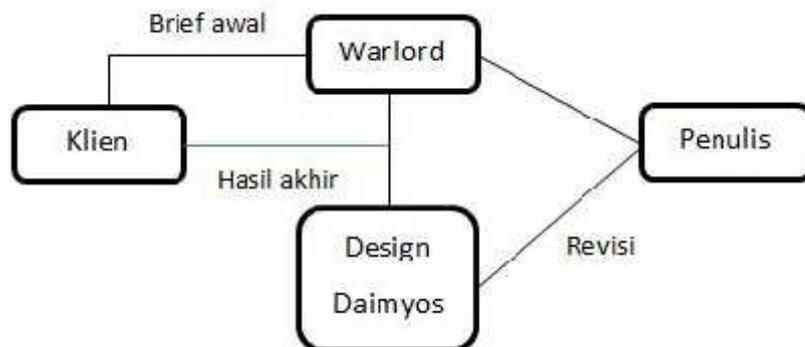
3.1. Kedudukan dan Koordinasi Kerja

Selama proses praktek kerja magang yang penulis tempuh, ada kedudukan dan alur koordinasi kerja yang dilakukan.

1. Kedudukan Kerja

Di dalam melakukan praktek kerja magang, penulis ditempatkan sebagai Desainer Grafis yang bertugas mengerjakan visual desain sesuai dengan *brief* yang sudah diberikan oleh pembimbing lapangan. Dalam pelaksanaan praktek kerja magang, penulis secara umum dibimbing oleh Theodorus Ega selaku *Emperor* atau CEO di UNIXON. Pembimbing lapangan juga bertugas mengawasi proses dan hasil kerja yang dibuat oleh penulis dan meminta perbaikan jika ada yang perlu direvisi. Namun, ada pula beberapa proyek yang penulis kerjakan dibawah bimbingan Richard selaku *Design Daimyos*. Contohnya, pada saat Richard sedang mengambil cuti selama seminggu penulis diberi tanggung jawab untuk menggantikan beliau sekaligus berkomunikasi langsung dengan klien melalui email dan media sosial lainnya.

2. Koordinasi Kerja



Gambar 3.1. Struktur Koordinasi UNIXON
(Sumber : Dokumentasi Pribadi UNIXON, 2019)

Koordinasi kerja di UNIXON diawali dengan pemberian dan penyerahan proyek dari klien ke *Warlord* melalui *email* atau dengan bertatap muka. Klien akan menjelaskan apa saja kebutuhan dan konsep dari proyek yang ingin dikerjakan kepada *Warlord*. *Warlord* akan mendata segala kebutuhan klien dan memberikan solusi yang tepat serta memastikan semua dapat dikerjakan secara maksimal. Setelah itu, *Warlord* memberikan intruksi kepada *Design Daimyos* secara detail. *Daimyos* biasanya akan memberikan *brief* singkat dan arahan desain kepada *Samurai* atau desainer.

Dalam pelaksanaan praktek kerja magang yang penulis tempuh, *Warlord* dapat mengirimkan *brief* langsung kepada penulis tanpa melalui *Daimyos*. Penulis akan mengerjakan desain visual proyek dibawah bimbingan *Emperor* dan *Warlord* lalu, mengirimkan hasil yang sudah selesai dikerjakan melalui *email* atau perangkat lainnya. *Emperor* memegang peranan penting dalam menyetujui hasil desain yang dibuat penulis karena *Emperor* menjadi pembimbing lapangan selama praktek kerja magang. *Emperor* bersama *Warlord* akan memeriksa hasil desain dan memberi revisi jika dibutuhkan. Penulis memperbaiki hasil desain sesuai revisi yang diberikan dan mengirimkan kembali kepada *Warlord*. Setelah revisi disetujui, *Warlord* akan mengirimkan kepada klien. Klien akan menyetujui atau memberikan revisi kembali ke perusahaan. Setelah klien menyetujui maka proyek sudah selesai.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel berisi pekerjaan yang penulis per minggu saat melakukan praktek kerja magang di UNIXON.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	<ul style="list-style-type: none"> • Aset animasi <i>Game of Thrones</i> • <i>Banner</i> Himbauan 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Briefing</i> aset animasi, mencari referensi, membuat <i>storyboard</i> untuk aset animasi <i>Game of</i>

		<p>Siloam Kebon Jeruk</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Banner asian games</i> Siloam Kebon Jeruk • <i>Tag apel</i> Siloam Kebon Jeruk • <i>Voucher HUT RI</i> Siloam Kebon Jeruk • Aset animasi <i>Business VS Busecon</i> Prasetya Mulya 	<p><i>Thrones</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>banner</i> himbauan parkir untuk area parkir motor, membuat alternatif desain dan merevisi <i>banner</i> himbauan Siloam • Membuat konsep desain <i>tag apel</i> dan <i>voucher</i> gratis serta merevisi desain untuk acara HUT RI di Siloam • <i>Briefing</i> aset animasi dan desain 3 panel aset untuk iklan jurusan Bisnis dan Bisnis Komunikasi di Universitas Prasetya Mulya
2	2	<ul style="list-style-type: none"> • Aset Animasi <i>Business VS Busecon</i> Prasetya Mulya • <i>Backdrop booth</i> SHI • Tampilan layar <i>LED</i> dokter Siloam Kebon Jeruk • <i>Voucher</i> promo 27 tahun Siloam Kebon Jeruk • Revisi <i>banner</i> Asian Games • Poster <i>Intergrated Service</i> Siloam Kebon Jeruk • Revisi <i>Booklet</i> Siloam Kebon Jeruk 	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan 10 panel aset animasi ikan jurusan bisnis dan bisnis komunikasi Prasetya Mulya • <i>Briefing</i> untuk proyek desain Siloam Kebon Jeruk dengan Richard dan Ibu Veny Ecclesia selaku klien. • Membuat desain untuk <i>backdrop booth</i> Siloam Hospital Indonesia, merevisi desain layar <i>LED</i> dokter, mendesain dan alternatif desain <i>voucher check up</i> gratis dalam rangka 27 tahun Siloam Indonesia • Merevisi dan membuat alternatif desain <i>banner</i> Asian Games 2018 dan merevisi nama dokter dan gambar di <i>booklet</i> Siloam KJ

		<ul style="list-style-type: none"> • Aset animasi ke-2 Prasetya Mulya 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari referensi desain poster dan foto untuk poster intergrated service dan revisi desain Siloam Kebon Jeruk • Briefing aset animasi kedua Prasetya Mulya. • Membuat konsep, <i>library</i> aset, <i>background</i>, <i>armor</i> dan 5 panel desain aset animasi kedua untuk Universitas Prasetya Mulya
3	3	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Shooting</i> untuk iklan Prasetya Mulya • Revisi aset animasi Prasetya Mulya • Revisi aset animasi <i>Game of Thrones</i> • Alternatif aset animasi Prasetya Mulya • Aset animasi Dinoland • Stiker <i>halloween</i> untuk aplikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Shooting</i> dan menjadi mahasiswa dalam iklan <i>public relation</i> Prasetya Mulya • Merevisi dan membuat alternatif 32 panel aset animasi kedua Prasetya Mulya dan aset animasi <i>Game of Thrones</i>. • Membantu membuat 4 panel desain aset Dinoland • Briefing untuk proyek stiker aplikasi bertema <i>halloween</i> dan berdiskusi dengan Ibu Indah selaku klien • Membuat sketsa dan <i>coloring</i> 1 contoh digital stiker aplikasi bertema <i>halloween</i> dengan konsep <i>watercolor</i>
4	4	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Brief motion graphic</i> • 24 Stiker <i>halloween</i> untuk aplikasi (1 paket) 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Briefing motion graphic</i> menggunakan teknik <i>pin</i> dan <i>rotate tool</i>

		<ul style="list-style-type: none"> • Logo Neuva <i>Property</i> • Aset animasi Dinoland 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendesain sketsa, digital dan <i>coloring</i> dan <i>finishing</i> 1 paket (isi 24) desain stiker aplikasi bertema <i>halloween</i> • <i>Briefing</i> proyek logo Neuva dan membuat sketsa serta digital logo untuk Neuva <i>Property</i> • Melanjutkan aset animasi Dinoland
5	5	<ul style="list-style-type: none"> • Desain logo Claybread • Stiker natal untuk aplikasi • <i>Company profile</i> PT Samator Aneka Gas • Aset animasi Indocart 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Briefing</i> proyek logo Claybread dan membuat sketsa serta digital logo untuk Claybread • Mencari referensi, membuat sketsa dan <i>coloring</i> 5 stiker aplikasi bertema natal dengan <i>watercolor style</i> • <i>Briefing</i> proyek <i>company profile</i> dan mendesain 2 desain <i>template company profile</i> untuk PT Samator Aneka Gas • <i>Briefing</i> proyek animasi Indocart dan membuat sketsa <i>storyboard</i> untuk aset animasi bertema ramah lingkungan (kain blacu) Indocart
6	6	<ul style="list-style-type: none"> • Aset animasi Indocart • Desain Power Point <i>annual report</i> Campina 	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan membuat 9 panel digital dan revisi desain aset animasi Indocart bertema ramah lingkungan (kain blacu) • <i>Briefing</i> proyek presentasi <i>annual</i>

			<p><i>report Campina</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain, ilustrasi, grafik dan revisi <i>template</i> presentasi <i>annual report Campina</i> menggunakan <i>google spreadsheet</i>
7	7	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi aset animasi Indocart • Revisi aset animasi Dinoland • Revisi aset animasi <i>Game of Thrones</i> • Desain <i>company profile</i> PT Empati Angkatan Tangguh • Kartu nama PT Empati Angkatan Tangguh • Desain ikon : <i>code</i> dan <i>packaging website</i> UNIXON 	<ul style="list-style-type: none"> • Merevisi ilustrasi desain aset animasi untuk Indocart, Dinoland, dan <i>Game of Thrones</i> • <i>Briefing</i> proyek <i>company profile</i> untuk PT Empati Angkatan Tangguh (EAT) dibidang <i>interior</i>. • Mencari referensi, membuat teks serta 1 desain <i>company profile</i> dan alternatif desain kartu nama untuk PT Empati Angkatan Tangguh (EAT) • Mencari referensi, membuat alternatif desain dan revisi ikon <i>code</i> dan <i>packaging</i> untuk ikon di halaman <i>website</i> UNIXON
8	8	<ul style="list-style-type: none"> • Artikel trik membuat logo untuk <i>website</i> UNIXON • Membuat isi video untuk <i>website</i> UNIXON • Membuat desain <i>totebag</i> bertema <i>GoGreen</i> Indocart 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Briefing</i> untuk proyek pembuatan artikel di <i>website</i> UNIXON • Menyusun konten teks, mencari foto atau gambar untuk artikel dengan tema trik pembuatan logo yang menarik • Memasukkan konten ke dalam <i>website</i> beserta gambar • Membuat sketsa, desain, dan <i>mock up totebag</i> untuk Indocart

3.3. Uraian Pelaksanaan Magang

Pekerjaan yang paling sering penulis lakukan selama proses praktek kerja meliputi pembuatan aset animasi, pembuatan media desain, dan pembuatan desain *template company profile*. Aset animasi yang penulis kerjakan berupa grafis dan ilustrasi untuk dilanjutkan menjadi bentuk video iklan animasi. Setiap desain berbeda-beda sesuai dengan keinginan klien dan kreativitas pribadi dengan persetujuan pembimbing lapangan. Selain itu, penulis juga diberi kesempatan membuat stiker aplikasi, ikut berperan dalam *shooting* pembuatan video iklan, dan berkomunikasi langsung dengan klien melalui sosial media seperti *Whatsapp*, *Line*, dan *e-mail*.

Pekerjaan yang beragam jenisnya membuat proyek yang dikerjakan oleh penulis ditangani oleh orang yang berbeda-beda pula sesuai dengan keahlian dan pertimbangan waktu. Sebagai contoh, saat membuat aset animasi penulis lebih banyak dibimbing oleh Lewis selaku *Warlord* karena lebih memahami tentang aset animasi. Lewis berperan dalam memberi *briefing* dan memeriksa pekerjaan penulis. Saat mengerjakan proyek desain *template company profile*, penulis dibimbing oleh Theodorus Ega selaku *Emperor* atau CEO karena berhubungan langsung dengan klien dan lebih mudah berkomunikasi ketika menerima revisi. Sedangkan, proyek media desain Rumah Sakit Siloam Kebon Jeruk dibimbing oleh Richard karena ia sudah berpengalaman dan mengenal baik klien Siloam.



Gambar 3.2. Suasana Kerja Penulis
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018)

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Berikut adalah proses pelaksanaan tiga proyek besar yang dikerjakan penulis selama melakukan praktek kerja magang di UNIXON.

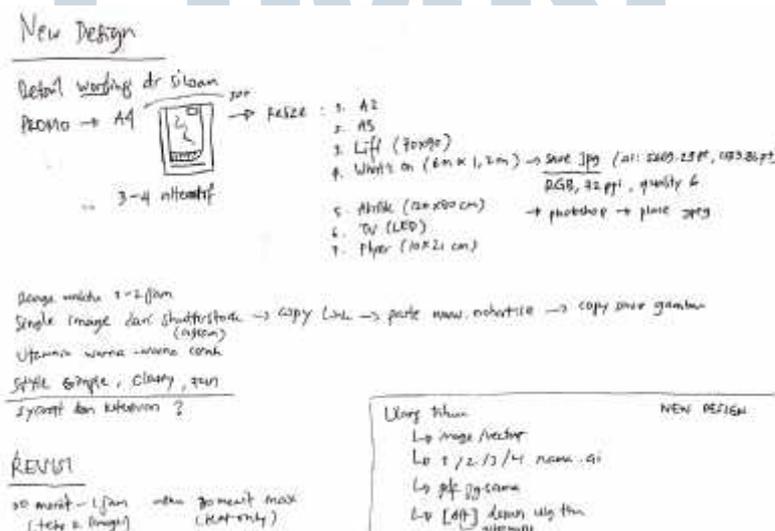
3.3.1.1 Perancangan Media Desain RS Siloam Kebon Jeruk

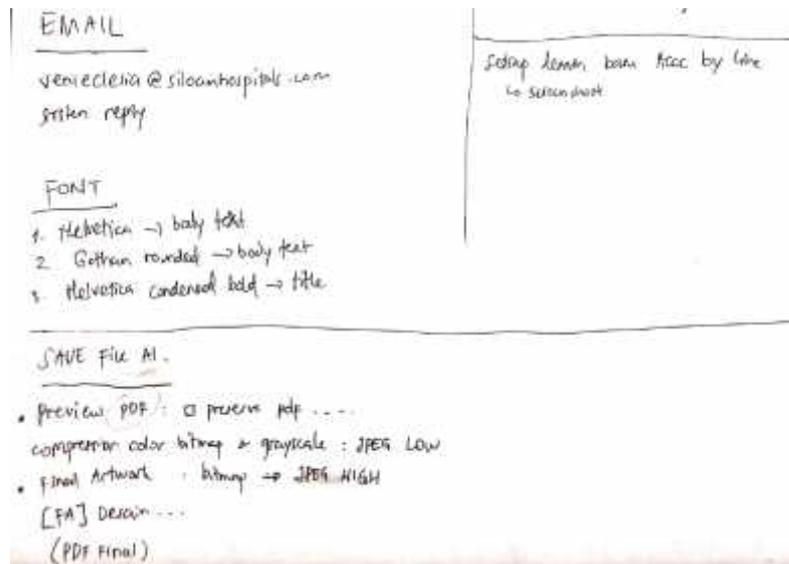


Gambar 3.3. Logo Siloam Kebon Jeruk

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018)

Rumah Sakit Siloam Kebon Jeruk (SHKJ) merupakan bagian dari Siloam Hospital Group. Siloam Kebon Jeruk mempunyai pusat keunggulan seperti jantung (*Siloam Heart Institute*), orthopedi (*Hip, Knee, Geriatric Trauma*), urologi (*Urology Center*), saraf (*Parkinson's and Movement Disorder Center*), anak (*Pediatric Center*), pencernaan (*Digestive center*), dan Unit Gawat Darurat (UGD). Selain itu, rumah sakit ini juga mempunyai spesialis lainnya. Karena itu, Siloam Kebon Jeruk membutuhkan berbagai media yang dapat memberikan informasi yang cepat dan tepat kepada pasien atau calon pasien.





Gambar 3.4. Briefing Proyek Siloam Kebon Jeruk

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018)

Pada awalnya, penulis mendapat proyek ini dikarenakan Richard selaku *Design Daimyos* akan mengambil cuti kerja selama seminggu. Sehingga, Theodorus Ega memberikan kepercayaan kepada penulis untuk menangani proyek Siloam sementara waktu. Proyek dimulai dengan *briefing* tentang aturan-aturan desain, gambar, jenis font, dan warna yang biasa pihak Siloam Kebon Jeruk minta. Richard juga menjelaskan tentang cara menyimpan dan mengirim file dengan *format* yang Siloam minta, serta aturan-aturan saat asistensi ke klien. Setelah itu, pihak UNIXON memasukkan penulis ke dalam grup *Whatsapp Design SHKJ – UNIXON*. Penulis memberi salam dan memperkenalkan diri ke klien yaitu Ibu Veny Ecclesia.

1. **Banner Himbuan Pengendara Motor**

Pada hari pertama, penulis mendapat tugas mengerjakan desain *banner* himbuan pengendara motor untuk dipasang di area parkir rumah sakit. Himbuan ini bertujuan untuk mengingatkan pengendara motor untuk selalu memarkirkan kendaraan dengan aman dan jangan meninggalkan barang berharga dan tiket di dekat motor. Dalam proses desain penulis membuat ikon untuk menjelaskan teks yang berisi tiga poin utama yang sudah diberikan klien. Penulis membuat desain

dengan menggunakan *software adobe illustrator* dan bergaya *flat* desain. Warna yang digunakan adalah warna cerah seperti orange dan biru muda sehingga lebih mudah dilihat oleh pengendara motor jika melintas didekat *banner*. Penempatan logo di bagian atas pojok kanan dan garis batas lengkung di bagian bawah pojok kiri merupakan aturan main dalam pembuatan seluruh media desain Siloam Kebon Jeruk.



Gambar 3.5. Hasil Akhir *Banner* Himbauan Pengendara Motor
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018)

Dalam proses pembuatan media desain Siloam penulis diberi petunjuk oleh Richard untuk langsung mengerjakan secara digital untuk menghemat waktu. Hal ini dikarenakan sistem kerja dalam proyek Siloam Kebon Jeruk terbilang cepat. Durasi pembuatan sebuah media desain berkisar 30 menit sampai 2 jam sudah meliputi pembuatan beberapa alternatif, revisi dan sudah harus diasistensi kepada klien.

2. *Voucher* 27 Tahun Siloam Kebon Jeruk

Proyek Siloam Kebon Jeruk selanjutnya adalah membuat *voucher*. *Voucher* ini bertujuan untuk memberikan kupon gratis bagi para pasien dalam rangka memperingati kemerdekaan Republik Indonesia sekaligus event 27 tahun Siloam *Hospital* melayani bangsa. Ada 3 jenis *voucher* yaitu, *voucher* gratis parkir, gratis cek asam urat, dan gratis Batavia Sekoteng. Klien meminta agar desain ketiganya dibuat seragam agar memudahkan pasien.

Konsep yang penulis angkat adalah warna merah putih yang menggambarkan kemerdekaan Indonesia yang bisa diartikan adalah merdeka dan kebebasan. *Voucher* ini memberikan kebebasan bagi setiap orang yang memilikinya. Penulis menggunakan logo 27 tahun Siloam yang sudah dibuat oleh Richard sebelumnya di bagian kiri *voucher* dan teks berada disebelahnya menggunakan warna hitam dengan *outline* putih agar tulisan tetap terlihat diatas *background* bendera merah putih. Untuk gambar bendera merah putih penulis diberi arahan untuk menggunakan *free image* dari situs penyedia gambar yang dapat diakses secara gratis. Setelah mengirimkan *preview* kepada klien, penulis mendapat permintaan revisi untuk *wording* tambahan yaitu berupa keterangan syarat dan ketentuan. Penulis segera memperbaiki *wording* dan mengirimkan *preview* kembali kepada Richard lalu, meneruskan kepada klien. Setelah 5 menit akhirnya *voucher* dapat disetujui oleh klien. Dalam perancangan *voucher* ini memang *timeline* sangat sebentar karena klien membutuhkan segera desain agar dapat dicetak keesokan harinya.



Gambar 3.6. Hasil Akhir *Voucher*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 3.7. Hasil Akhir *Voucher Parking*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018)

3. Poster Paket 27

Setelah menyelesaikan proyek *voucher*, pihak klien kembali meminta poster paket 27 yang berisi paket kesehatan yang ditawarkan dalam jangka waktu bulan Agustus. Poster ini memberikan informasi kepada pasien atau calon pasien bahwa Siloam Kebon Jeruk memberikan paket kesehatan dengan harga yang lebih murah sehingga dapat menarik pasien dan calon pasien untuk lebih peduli dengan kesehatan dengan cara cek kesehatan. Awalnya penulis ingin membuat desain yang berbeda dari desain yang sebelumnya namun, pihak klien justru menginginkan desain yang sama dengan tema warna dan bendera merah putih sebagai *background* nya. Teks yang diberikan kali ini cukup banyak meliputi fasilitas dan spesialis kesehatan sehingga penulis mengelompokkan menjadi beberapa bagian agar tidak memusingkan ketika dibaca.



Gambar 3.8. Hasil Akhir Poster Paket 27

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018)

4. **Himbauan Renovasi**

Proyek lainnya yang penulis kerjakan adalah merancang desain himbauan renovasi. Perancangan himbauan ini berupa poster dengan berbagai macam ukuran A4, rol banner ukuran 60x160 sentimeter dan stiker poster berukuran 70x90 sentimeter yang akan ditempelkan di dalam *lift* rumah sakit. Himbauan ini untuk memberi informasi kepada orang di sekitar area rumah sakit bahwa pihak rumah sakit sedang melakukan renovasi selama periode waktu tertentu. Dengan menghimbau hal ini maka orang di sekitar area rumah sakit dapat menghindari hak-hal yang tidak diinginkan.

Penulis mendesain 3 alternatif dalam satu ukuran sehingga memudahkan jika akan diubah menjadi ukuran lainnya. Konsep yang penulis angkat adalah minimalis dengan teks yang langsung merujuk ke informasi renovasi dan gambar yang menerangkan suatu renovasi itu sendiri. Dalam pemilihan gambar penulis mengirimkan beberapa gambar yang diambil dari situs penyedia gambar secara gratis kepada Richard. Lalu, Richard memilih gambar mana yang kelihatan cocok untuk desain himbauan tersebut. Setelah Richard memilih, penulis harus mengedit kembali gambar yang sudah dipilih seperti, *cropping* dan menghilangkan *background*. Untuk *font*, penulis menggunakan font *Gotham Rounded Bold* karena rata-rata desain yang sudah diselesaikan oleh Richard sebelumnya menggunakan *font* yang sama sehingga sesuai dengan media lainnya. Warna yang penulis gunakan adalah warna-warna cerah. Hal ini juga penulis pertimbangkan karena sesuai dengan warna yang biasa Siloam Kebon Jeruk minta.

Setelah mengirimkan beberapa alternatif tadi melalui Whatsapp, pihak Siloam kembali meminta revisi berupa *wording* dengan menambahkan nama tempat yang dilakukan renovasi yaitu, Bangsal Sinai. Setelah mengganti *wording* dan mengirim kembali *review*, ternyata pihak Siloam kembali meminta pergantian *wording*. Pada akhirnya penulis menawarkan akan membuat beberapa desain dan beberapa *wording* agar dapat di cocokkan nantinya. Setelah beberapa percobaan dipilihlah satu desain yang tidak terpikirkan oleh penulis sebelumnya karena menggunakan *background* yang gelap. Namun, desain tersebut disukai

oleh Ibu Veny maka, penulis mengirimnya ke dalam *format Final Artwork*. Hasil desain ini yang nantinya akan diubah ke berbagai ukuran.



Gambar 3.9. Hasil Akhir Poster Himbauan Renovasi
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018)

5. Poster BPJS dan Visi Misi Rumah Sakit Siloam

Proyek Siloam Kebon Jeruk terakhir yang saya pilih adalah membuat desain poster BPJS dan Visi Misi *Siloam Heart Intitute* (SHI). Poster ini digunakan untuk menginformasikan bahwa Siloam Kebon Jeruk melayani pasien BPJS dan menginformasikan visi misi dari salah satu keunggulan Siloam yaitu jantung (*Siloam Heart Institute*) ke orang sekitar rumah sakit. Masih dengan konsep minimalis, penulis menerima saran gambar dari Richard via e-mail. Sehingga penulis hanya perlu memasukkan gambar ke desain poster dan menambahkan *wording* yang dipesan. Gambar untuk poster BPJS adalah gambar yang mencerminkan BPJS dan Siloam yang membentuk kesatuan untuk menyehatkan masyarakat. Sedangkan, gambar untuk visi misi SHI adalah gambar yang menggambarkan kesatuan dan kerjasama tim *Siloam Heart Institute* dalam

menginterpretasi dedikasi para dokter dan tim di bidang kesehatan jantung. Penulis juga harus menyertakan logo BPJS dan *Siloam Heart Institute* di sebelah logo Siloam Kebon Jeruk. Warna yang penulis gunakan adalah warna biru tua dari logo Siloam Kebon Jeruk sendiri. Dalam pembuatan poster kali ini desain penulis langsung disetujui oleh pihak klien sehingga tidak membutuhkan revisi kembali.



Gambar 3.10. Hasil Akhir Poster BPJS

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 3.11. Hasil Akhir Poster Visi Misi SHI

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018)

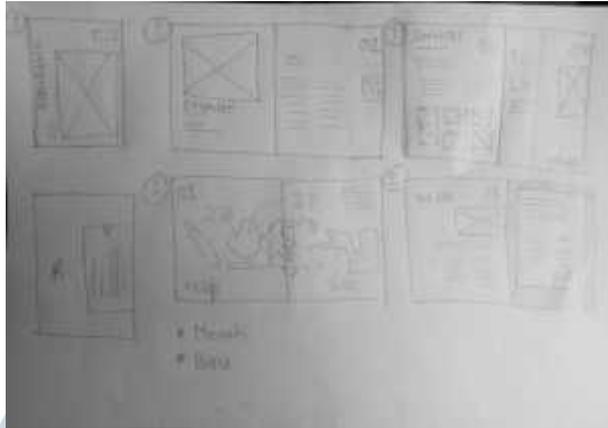
3.3.1.2 Perancangan Company Profile PT Aneka Gas Industri Tbk



Gambar 3.12. Logo Samator
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018)

PT Aneka Gas Industri adalah perusahaan yang berada di dalam Samator Group. Perusahaan ini telah berdiri semenjak tahun 1916 dan merupakan pemasok gas untuk kebutuhan industri seperti gas udara atau *air gases* (oksigen, nitrogen, dan argon), gas sintetis atau *synthetic gases*, bahan bakar gas atau *fuel gases*, gas langka atau *rare gases*, gas sterilisasi atau *sterilization gases*, dan gas elektronik atau *electronic gases*. PT Aneka Gas Industri juga merupakan perusahaan pemasok perlengkapan peralatan dan juga menyediakan jasa instalasi untuk mendukung usaha gasnya.

Proses pertama yang penulis lakukan dalam perancangan *company profile* adalah bertemu dan *briefing* bersama Theodorus Ega. Daalam *briefing* Theodorus menjelaskan bahwa perusahaan ini sudah ada sejak lama sehingga memiliki masalah dalam sumber daya manusianya. Pekerja dan ahli di dalam perusahaan rata-rata merupakan orang tua berusia 30 sampai 60 tahun. Sehingga perusahaan ini ingin menarik sumber daya manusia dari kalangan anak muda dan ingin mengganti *company profilenya* ke arah milenial. Disimpulkan dalam hasil akhir *briefing*, target perancangan *company profile* PT Aneka Gas Industri adalah generasi milenial yang merupakan anak kuliah dan orang yang baru saja lulus dan mencari pekerjaan. Konsep yang diangkat adalah *Minimal for Milenials*. Hal ini dikarenakan kaum milenial lebih menyukai desain yang minimalis seperti warna-warna yang *solid* dan grafik yang sederhana seperti *flat design*. Dengan grafik yang sederhana, akan membantu audiens untuk fokus dan memahami informasi yang ingin disampaikan.



Gambar 3.13. Sketsa Company Profile
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018)

Proses perancangan diawali dengan riset mengenai perusahaan tersebut. Penulis mencari informasi melalui sosial media dan *website* perusahaan terkait *branding* serta *value* yang dimiliki PT Aneka Gas Industri. *Value* yang dimiliki adalah P.R.I.D.E. yang berarti, *Professionalism, Righteousness, Innovation, Diversity, dan Entrepreneurship*. Maka dari itu penulis membuat rancangan sketsa dengan pertimbangan desain yang minimalis, moderen, dan formal. Selain itu penulis juga menggunakan warna *solid*. Warna yang digunakan dalam pembuatan *company profile* ini adalah biru tua dan merah diambil dari warna logo Samator Group. Warna biru tua menyimbolkan kemapanan dan keprofesionalisan perusahaan yang sudah berdiri sejak tahun 1916 dan merah sebagai simbol kekuatan dan energi.

Pada proses awal penulis membuat sketsa *layout* terlebih dahulu sebelum masuk ke tahap digital. Setelah proses sketsa selesai, penulis mengasistensikan sketsa ke Theodorus Ega untuk disetujui atau direvisi. Setelah mendapat lampu hijau, penulis masuk ke proses digitalisasi menggunakan *software adobe Indesign* untuk merancang *company profile* ini. Hal ini dikarenakan lebih mudah dalam menentukan *guideline* dan penataan teks serta halaman. Dalam proses digitalisasi, ada beberapa perubahan layout yang penulis lakukan seperti, perubahan letak teks dan gambar. Hal ini disesuaikan dengan banyaknya teks agar terlihat seimbang.





Gambar 3.14. Hasil akhir Company Profile

(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018)

Setelah proses digitalisasi selesai, maka penulis mengirimkan hasil desain kepada Theodorus Ega. Lalu beliau yang akan menyerahkannya kepada klien. Dalam proyek ini tidak ada revisi karena pihak UNIXON membuat alternatif lainnya yang dikerjakan oleh teman kerja penulis. Sehingga pihak Samator dapat memilih salah satu dari perancangan desain company profile.



Gambar 3.15. Instagram UNIXON
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018)

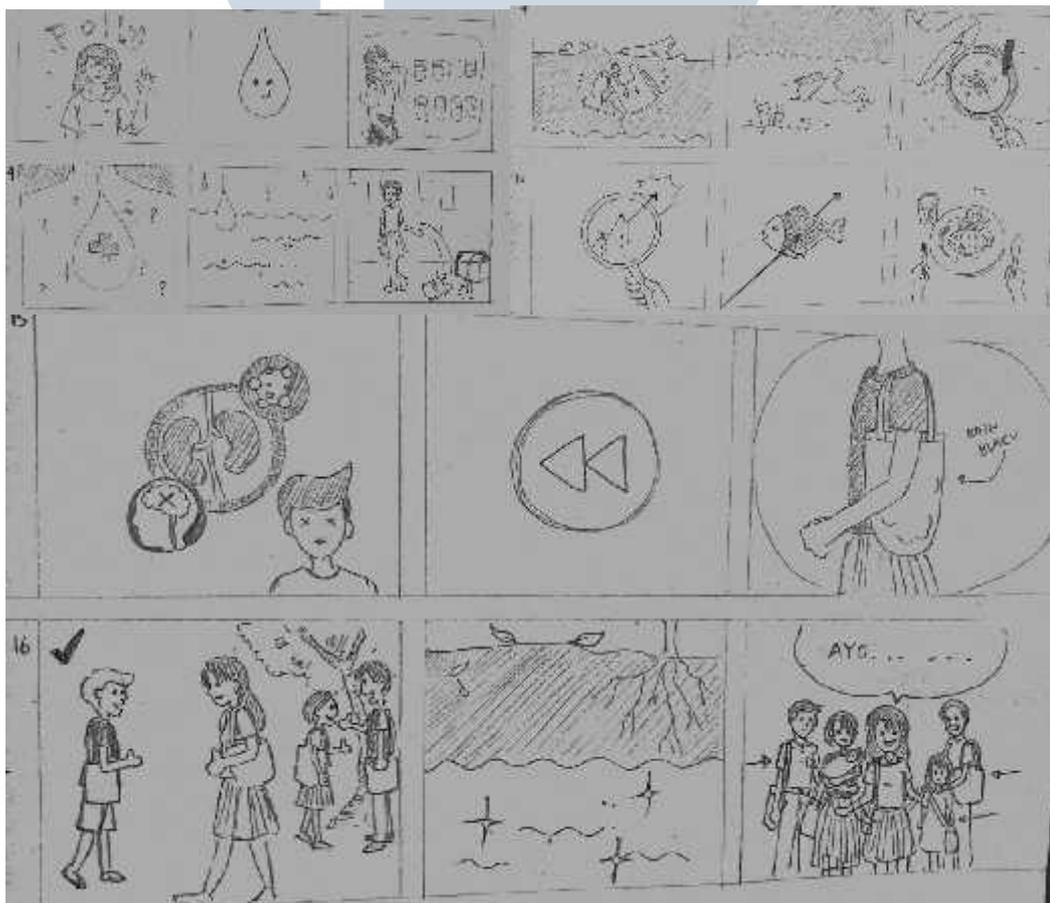
3.3.1.3 Perancangan Aset Animasi Indocart



Gambar 3.16. Logo Indocart
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018)

Indocart Printer adalah perusahaan pemasok isi tinta pencetak yang berada di Tangerang Selatan. Proyek aset animasi Indocart yang penulis kerjakan berada dibawah bimbingan Duta dan Lewis selaku *Wolves* dan *Warlord* di UNIXON. Duta bertugas memeriksa pekerjaan penulis sehingga dapat langsung diproses animasinya. Lewis sebagai penghubung klien dengan pihak UNIXON agar informasinya dapat ditangkap dengan benar. Proyek aset animasi ini dalam rangka membuat video animasi ajakan ke masyarakat untuk mengurangi penggunaan sampah plastik dan menggantinya ke tas yang terbuat dari kain blacu.

Tahap pertama pembuatan aset animasi Indocart, penulis dimasukkan ke dalam grup *Whatsapp* Indocart untuk dikenalkan dengan klien dan Duta. Duta mengirimkan skrip yang sudah dibuat dan sudah diasistensikan sebelumnya ke penulis melalui pesan. Lalu, proses selanjutnya penulis membuat visualisasi sesuai dari alur skrip tersebut menjadi sketsa. Setelah sketsa selesai, penulis mengirimkan hasil sketsa kepada Duta kembali. Setelah mendapat balasan, Duta meminta revisi tokoh Polly yang berada di dalam cerita. Karena sebelumnya penulis membuat tokoh Polly adalah tokoh laki-laki direvisi menjadi tokoh perempuan. Kemudian, penulis kembali mengirimkan hasil revisi kepada Duta yang lalu diberikan kepada klien. Beberapa hari setelah itu, penulis mendapat informasi bahwa sketsa telah disetujui oleh klien. Maka proses selanjutnya adalah tahap digitalisasi.



Gambar 3.17. Sketsa aset animasi
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2018)

1. Kendala pribadi
 - a. Kurangnya pengalaman penulis dalam dunia periklanan sehingga terkadang mengalami kebingungan saat mengerjakan pekerjaan.
 - b. Penulis kurang mengerti istilah-istilah dalam dunia medis sehingga harus menanyakan maksud kepada pembimbing atau klien jika berhadapan dengan istilah medis.
 - c. Kurangnya waktu untuk mengerjakan desain, terkadang terhambat karena *software* atau laptop yang penulis miliki rusak atau *error*.
2. Kendala Koordinasi
 - a. Miskomunikasi dengan pembimbing lapangan sehingga penulis harus merevisi berkali-kali namun tidak secara efektif.

3.3.3 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Setiap kendala yang penulis alami, penulis selalu mencari cara agar mendapat solusi yang tepat. Penulis dapat mengatasi kendala tersebut dengan bantuan berbagai pihak.

1. Kendala pribadi
 - a. Penulis dapat belajar dari pembimbing lapangan dengan berdiskusi dan mencari referensi serta mengasah pengalaman dalam penguasaan *software*.
 - b. Penulis memperbanyak menanyakan dahulu secara rinci kepada klien atau pembimbing tentang proyek yang akan dihadapi.
 - c. Penulis memeriksa dan memastikan performa laptop yang penulis pakai agar tidak tersendat saat sedang mengerjakan proyek.
2. Kendala Koordinasi
 - a. Memperbanyak asistensi di setiap tahap perancangan dan berkomunikasi baik melalui *chat* atau bertatap muka agar dapat memastikan apakah sudah sesuai dengan maksud dan tujuan atau harus diubah.