

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

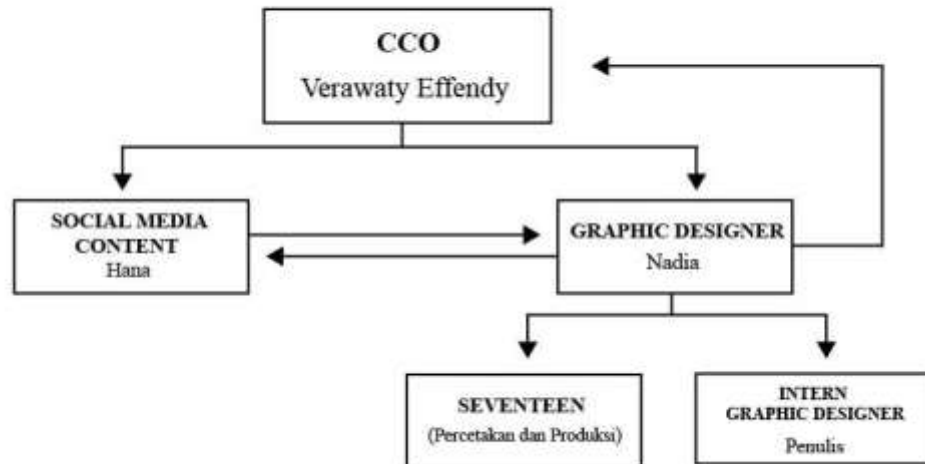
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Berikut proses kerja magang dan alur pengerjaan proyek yang dilakukan penulis dengan pembimbing lapangan.

3.1.1. Kedudukan

Di Wakuliner, penulis dengan posisi sebagai desainer grafis mengerjakan segala hal yang berkaitan tentang desain Wakuliner. Pekerjaan utama penulis sebagai *layouting* konten media sosial *instagram* Wakuliner dimana deskripsi konten diberikan oleh Hana dan GDN (*google display network*) yang dibutuhkan setiap bulannya. Proyek lain yang dikerjakan penulis yaitu membuat *x-banner*, *backdrop*, *feed* dan *story Instagram* acara WAKUPEDULI pada 16 Februari 2019. Selain itu, penulis juga membantu dalam pembuatan *slide power point company profile* Wakuliner bersama Nadia, katalog, *editing* foto dan membantu tim kreatif dalam mencari ide-ide konten. Dalam proses pembuatan proyek, penulis selalu mendiskusikan atau diasistensikan hasil kepada pembimbing lapangan. Penulis memberikan hasil kepada Nadia terlebih dahulu, lalu akan disalurkan kepada Ibu Vera untuk direvisi secara final. Hasil proyek akan digunakan sebagai media promosi digital maupun cetak di Wakuliner.

3.1.2. Koordinasi



Gambar 3.1 Alur Koordinasi Wakuliner

Saat pengerjaan proyek, awal mulanya diberikan pengerjaan dari pembimbing lapangan lalu disalurkan ke Nadia dan Hana kemudian dijelaskan permintaan atau ketentuan desain yang harus dibuat oleh penulis. Penulis dalam membuat sebuah desain, pertama mencari referensi sebagai acuan desain. Lalu, membuat desain dengan sesuai ketentuan yang diinginkan. Setelah itu, hasilnya akan dilakukan pengecekan kembali oleh pembimbing lapangan lalu disalurkan kepada Ibu Vera untuk tahap akhir. Jika hasil telah sesuai yang diinginkan maka hasil desain akan dikirimkan lewat *e-mail* atau *flashdisk* sehingga hasilnya dapat digunakan untuk kepentingan Wakuliner.

3.2. Tugas yang Diberikan

Berikut pekerjaan-pekerjaan yang telah dilakukan oleh penulis selama magang di Wakuliner.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	Medsos & GDN	Konten Medsos tanggal 5-7 Februari 2019 (selesai) dan GDN untuk Promo Dahsyat 23 Februari 2019.
2.	2	WAKUPEDULI	Membuat desain x-banner, backdrop, feed dan story instagram Wakupeduli. Lalu, medsos 16-21 Februari 2019 (selesai). GDN Imlek dan Valentine (selesai).
3.	3	Medsos	Revisi desain x-banner, backdrop, feed dan story Instagram Wakupeduli (selesai). Lalu, medsos tanggal 14, 19, 20, 27 Februari dan 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9 Maret (selesai). Revisi GDN Promo Dahsyat.
4.	4	GDN	Revisi GDN Promo Dahsyat yang kedua (selesai), membuat desain GDN gratis ongkir untuk kuliner nusantara (selesai) dan katering.
5.	5	GDN	Revisi GDN katering (selesai). Membuat GDN beli 3 gratis tumblr, diskon 25%, dan buy 2 get 1 free pada bulan Maret (selesai).

			Konten medsos big merchant KFC 6 Maret 2019.
6.	6	Medsos & PPT	Melanjutkan konten medsos KFC dan MCD (selesai). Membuat konten medsos tanggal 11 dan 12 Maret 2019. Mendesain power point company profile Wakuliner (selesai).
7.	7	Medsos	Melanjutkan konten medsos dari tanggal 11 Maret sampai tanggal 14 April 2019. Membuat layout loker Wakuliner (selesai).
8.	8	Medsos & GDN	Semua konten dari 11 Maret – 14 April 2019 (selesai). Membuat GDN big merchant PHD 21 April 2019 (selesai). Mendesain layout katalog nasi dan snack box.
9.	9	Medsos & GDN	Revisi layout katalog nasi dan snack box (selesai). Membuat GDN cashback, diskon 44%, buy 1 get 1 free untuk bulan April (selesai) dan membuat medsos tanggal 12 April dan 21 April 2019 (selesai).

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut penjelasan pekerjaan penulis selama magang di Wakuliner, namun penulis hanya fokus dalam proses pembuatan desain pada acara WAKUPEDULI, beberapa GDN promosi (*google display netwok*) dan katalog katering Wakuliner:

3.3.1. Proses Pelaksanaan

1. *Layout* WAKUPEDULI

Wakuliner mengadakan acara amal yang diadakan di Panti Sosial Asuhan Anak Putra 3, Tebet, Jakarta Selatan. Pada acara ini mengusung tema kepedulian anak kelaparan yang dihadiri oleh Tung Desem Waringin sebagai memotivasi dan berbincang-bincang kepada anak-anak panti asuhan. Dari penjelasan tersebut, penulis menggabungkan acara amal dan anak-anak untuk menjadi tampilan desain acara WAKUPEDULI.

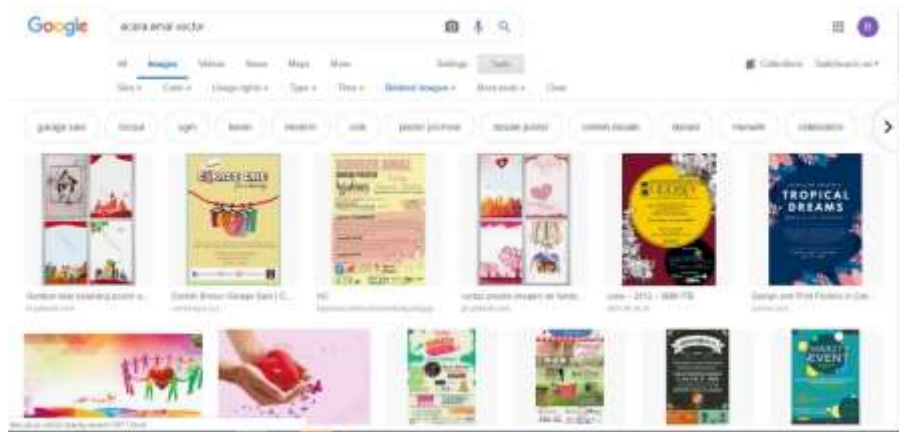


Gambar 3.2 Suasana Acara WAKUPEDULI

(Sumber: Wakuliner,2019)

Pada proses pembuatan desain, penulis mengikuti ketentuan-ketentuan yang diinginkan pembimbing lapangan yaitu tampilan yang *simple*, *background* polos, dan menampilkan anak-anak. Pada pembuatan desain ini, pembimbing lapangan telah menentukan kutipan untuk dimasukkan dalam desain dan lokasi beserta mencantukan media *partner*.

Tahap pertama, penulis mencari referensi dengan kata acara amal dari internet dan foto yang mendukung dalam menampilkan kesan anak-anak. Penulis hanya berfokus pada kesan anak-anak dikarenakan acara ini diperuntukkan mulai dari anak-anak sampai remaja.



Gambar 3.3 Referensi *Layout* Acara WAKUPEDULI

(Sumber: *Google.com*)



Gambar 3.4 Referensi Gambar

Penulis mengambil beberapa referensi gambar untuk digunakan sebagai visual *layout* acara WAKUPERDULI. Pertama penulis melakukan sketsa dari gabungan gambar yang telah diambil dan ada beberapa penulis merubahnya dari warna, benda, dan menyatukan menjadi komposisi yang

menarik. Lalu, penulis hanya membuat satu visual untuk diaplikasikan ke semua media.



Gambar 3.5 Sketsa *Layout* WAKUPEDULI

Penulis mulai *me-layout* secara digital dengan *me-tracing* dan mengambil unsur *simple* dan menggunakan *color palette* yang sudah ada dari perusahaan. Wakuliner sangat kental dengan konsep *vector*, maka dari itu penulis membuat desain dengan tampilan *vector* agar seirama dengan konsep Wakuliner. Dari pembuatan desain ini, penulis menampilkan anak remaja dan anak-anak yang ceria secara bersamaan untuk menunjukkan bahwa acara ini sesuai dengan tema yang dicapai yaitu acara amal untuk anak-anak panti asuhan dimana Wakuliner melakukan berbagai acara mulai dari *games*, membagikan makanan, baju, tas sekolah dan lomba menghias makanan. Maka dari itu, penulis menggunakan visual *box* yang berisikan baju dan mainan yang berkaitan dengan anak-anak serta tempat donasi yang berisikan coin yang mensimbolkan tanda donasi berupa uang. Setelah menentukan konsep, penulis langsung *me-layout* dengan semua konten berada posisi *center* dengan 3 bagian dari atas ke bawah agar tiap bagian dapat terfokus pada judul, gambar dan media *partner*. Untuk teks, penulis

menggunakan *font ubuntu* dan *open sans* dikarenakan tingkat keterbacaannya jelas dan ini merupakan *font* yang sering digunakan oleh Wakuliner.



Gambar 3.6 *Color Palette* Wakuliner



Gambar 3.7 Tampilan *Font Layout* WAKUPEDULI

Setelah selesai, penulis melakukan asistensi kepada pembimbing lapangan dan langsung disalurkan kepada Ibu Vera. Kemudian penulis mendapatkan revisi serta masukan berupa penggantian warna, tema anak Indonesia dan penambahan foto. Penulis melakukan revisi dengan mengubah tampilan anak-anak dengan menggunakan berbagai jenis baju

islami dikarenakan Indonesia mayoritas beragama muslim serta anak panti
acara ini beragama islam dan perubahan warna kulit menjadi sawo matang.



Gambar 3.8 Revisi *Layout* WAKUPEDULI



Gambar 3.9 Hasil Final *Layout* WAKUPEDULI

Penulis menggunakan *background* putih dikarenakan ingin menampilkan kesan *clean, simple* dan mengurangi warna pada proses cetak. Hasil layout ini akan digunakan dalam tampilan *x-banner, backdrop, feed* dan *story Instagram*. Kemudian di cetak, untuk *x-banner* menggunakan bahan kertas kertas albratos dengan ukuran 60 cm x 160 cm yang akan

diletakan di samping panggung. Lalu, *backdrop* menggunakan bahan kertas yang serupa dengan dua macam ukuran yaitu 3 m x 2 m dan 5 m x 2 m, hasil cetak akan diletakan sebagai *background* panggung dan *background* lomba menghias makanan.



Gambar 3.10 *Backdrop* Ukuran 5 m x 2 m



Gambar 3.11 *Backdrop* Ukuran 3 m x 2 m



Gambar 3.12 X-banner WAKUPEDULI



Gambar 3.13 Feed dan Story Instagram WAKUPEDULI

2. Layout Google Display Network Wakuliner

Disini penulis diberikan pekerjaan untuk membuat *google display network* setiap bulannya yang termasuk kategori *campaign*, penulis membuat *google display network* pada bulan April. Perusahaan memiliki *template* sendiri

yang harus digunakan pada setiap desainnya. *Google display network* adalah tempat menampilkan iklan yang dapat menjangkau 90% pengguna internet di situs-situs yang sering dikunjungi oleh pengguna dan dapat membantu mencapai target pelanggan baru secara spesifik di suatu *website*. Pada pembuatan iklan ini, pihak *google* memberikan syarat ukuran *banner onilne* yang harus disesuaikan dan terdiri dari beberapa bagian yaitu *skyscraper*, *leaderboard*, *mobile* dan *square and rectangle*. Istilah tersebut dipakai dibedakan karena disesuaikan pada posisi *banner* setiap *website*. *Leaderboard* dipasang pada bagian *header website*, *skyscraper* biasanya muncul iklan pada halaman pertama ketika pengguna ke situs tertentu lalu *square and rectangle* dapat dipasang di atas, tengah, bawah atau *sidebar* pada *website* yang berdekatan pada area teks dan *mobile* ini dikhususkan untuk pengguna dengan ukuran *layout smartphone* yang dipasang di bawah *header website*. *Banner website* dan *mobile* aplikasi termasuk dalam bagian *campaign* ini.

Supported sizes and formats			
File types			
Image Formats: GIF, JPG, PNG			
AAHTML Formats: ZIP containing 1 HTML document and up to 20 media assets			
Max. size: 100 KB			
Ad sizes			
Square and rectangle		Leaderboard	
200 x 200	Small square	468 x 60	Banner
240 x 400	Vertical rectangle	728 x 90	Leaderboard
250 x 250	Square	630 x 180	Top banner
250 x 360	Triple widescreen	970 x 90	Large leaderboard
300 x 250	Wide rectangle	970 x 250	Billboard
336 x 280	Large rectangle	960 x 120	Panorama
300 x 400	Halfboard		
Skyscraper		Mobile	
120 x 900	Skyscraper	300 x 50	Mobile banner
160 x 600	Wide skyscraper	300 x 50	Mobile banner
300 x 600	Half-page	320 x 100	Large mobile banner
300 x 1050	Portrait		

Gambar 3.14 Bagian-Bagian *Google Display Network*

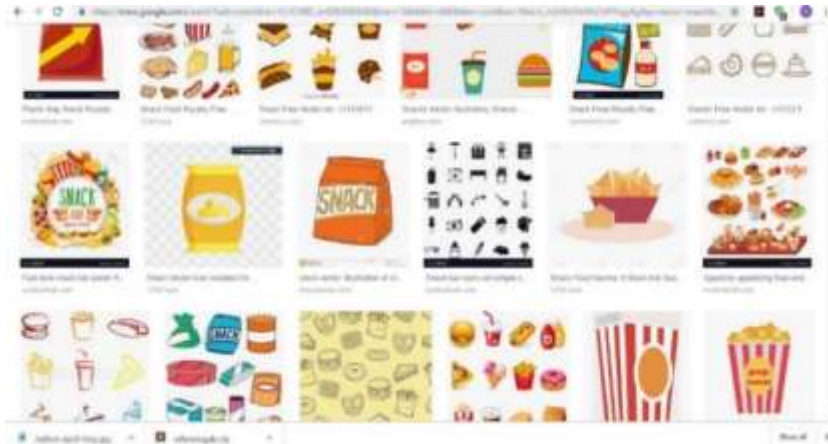
Pada bulan April, Wakuliner melakukan tiga promo yaitu *lucky April* dengan diskon 44%, *cashback 20%+20%*, dan *buy 1 get 1 free*. Penulis mengambil salah satu contoh hasil desain yang telah dibuat yaitu promo diskon 44% dimana periode promo sampai tanggal 11 April 2019. Tahap awal, penulis mencari referensi dengan kata kunci promo diskon.



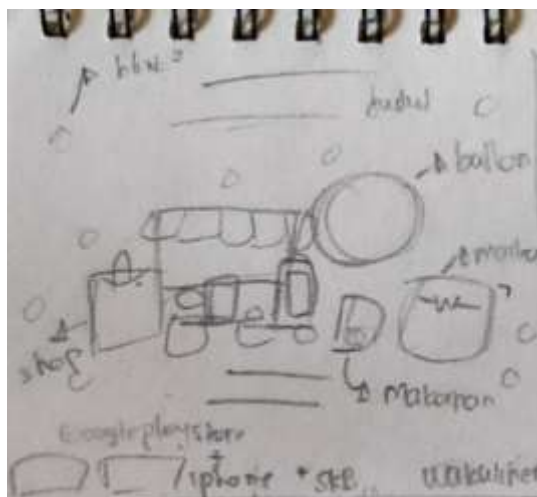
Gambar 3.15 Referensi Konsep Diskon 44%
(Sumber: *Google.com*)



Gambar 3.16 *Mockup Website dan Mobile Aplikasi*



Gambar 3.17 Referensi Makanan *Vector*
(Sumber: *Google.com*)



Gambar 3.18 Sketsa *Layout Google Display Network*

Kedua penulis memulai membuat sketsa dan secara langsung *me-layout* dengan menggunakan *mockup website* dan *smartphone* sebagai dasar tampilan desain. *Website* dan *smartphone* merupakan media utama yang digunakan Wakuliner maka dari itu penulis menggunakannya sebagai tampilan utama, lalu penulis juga menggunakan konsep makanan karena Wakuliner merupakan *marketplace* tentang makanan dan menggunakan

maskot Wakuliner dikarenakan setiap tampilan desain Wakuliner diwajibkan menampilkan maskot Waku dengan *template* yang telah disediakan dari perusahaan. Teknik yang penulis gunakan tetap sama yaitu *vector* dan *flat* sesuai konsep Wakuliner. Ketiga penulis me-*layout* dengan komposisi *center* dan warna *background* yang digunakan penulis yaitu abu-abu karena warna yang sering digunakan oleh perusahaan. Tampilan visual *layout* ini juga menjadi tampilan utama lalu diaplikasikan ke semua media yang disesuaikan komposisi *artboard*.

Setelah selesai, penulis mengasistensikan kepada pembimbing lapangan dan prosesnya sama seperti dalam pembuatan *layout* acara WAKUPEDULI. Tetapi untuk *layout* promosi *lucky* April diskon 44%, penulis mendapatkan langsung persetujuan dari pembimbing lapangan dan tidak memiliki revisi.



Gambar 3.19 *Banner Feed Instagram* Wakuliner



Gambar 3.20 *Banner Splash Screen Mobile dan Instragam Story*



Gambar 3.21 *Banner Website Mobile*



Gambar 3.22 *Banner Home Website*



Gambar 3.23 *Banner Mobile Aplikasi*

Pada *google display network* tampilannya berbeda dengan menggunakan berbagai foto produk dari *merchant* yang bergabung di Wakuliner. Foto-foto diseleksi dan digabungkan menjadi satu bagian *layout*. Penulis mengikuti *template* yang sudah pernah dikerjakan oleh perusahaan dengan mengubah tampilan foto dan tulisan sesuai promo yang sedang berlangsung. Pada bulan Maret, penulis diberikan tugas untuk mengerjakan desain *google display network* yang bertemakan promo gratis ongkir katering. Warna dan *font* yang digunakan penulis tetap sama seperti hasil *layout* acara WAKUPEDULI dimana ketentuan informasi harus sesuai dengan apa yang telah diberikan dari Hana (bagian konten media sosial). *Google display network* ini akan digunakan untuk mempromosikan Wakuliner *website* tentang makanan atau kuliner yang sering kita jumpai dikolom *banner* iklan di berbagai *website*.



Gambar 3.24 *Leaderboard*



Gambar 3.25 *Billboard Leaderboard*



Gambar 3.26 *Top Leaderboard*



Gambar 3.27 *Skycraper Half Page*



Gambar 3.28 *Square and Rectangles Inline*



Gambar 3.29 *Large Mobile*



Gambar 3.30 *Mobile*

3. Membuat *Layout* Katalog

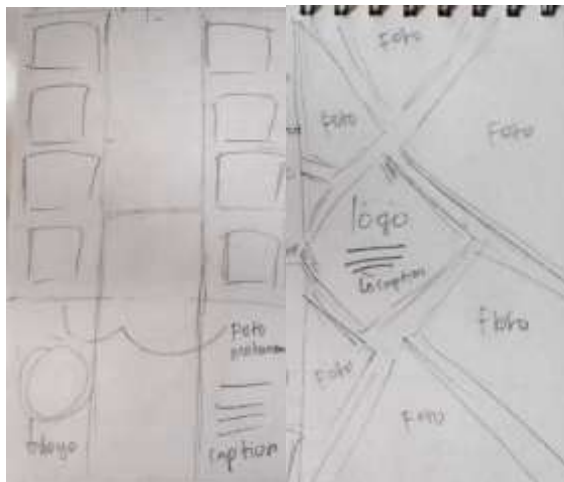
Pembuatan katalog ini digunakan sebagai informasi tentang Wakuliner mengenai catering nasi dan *snack box* yang akan disebarakan melalui *e-mail* kampus-kampus yang berada di daerah Jakarta. Penulis mendesain katalog dengan ketentuan-ketentuan informasi yang telah diberikan. Pada tahap pertama, penulis melakukan pencarian referensi di *website* salah satunya *pinterest* untuk bagian *cover*.



Gambar 3.31 Referensi *Layout Cover*

(Sumber: *Pinterest.com*)

Tahap kedua, penulis memulai mencoba sketsa dan mendesain *cover* sesuai dengan referensi yang telah dipilih. Penulis mengambil beberapa foto makanan dari data perusahaan untuk dijadikan tampilan utama pada *cover*. Disini penulis banyak mendapatkan revisi dan mengubah komposisi *layout cover*. Penulis memilih tampilan foto dari pada *vector* dikarenakan tampilan makanan lebih menggiurkan dan terlihat lebih menarik mata.



Gambar 3.32 Sketsa *Layout* Katalog



Gambar 3.33 Desain Awal *Layout Cover*

Setelah mengasistensikan, pembimbing lapangan meminta ganti *cover* dikarenakan terlihat penuh. Maka dari itu, penulis mengubah *layout cover* dengan sketsa kedua dan melakukan revisi kembali dengan peletakan teks dan logo dibagian atas kanan. Pada hasil akhir penulis mendapatkan saran dari pembimbing lapangan dengan diberikan beberapa referensi penulisan untuk bagian teks dan mengubah logo.



Gambar 3.34 Tahapan Revisi



Gambar 3.35 Referensi Dari Pembimbing

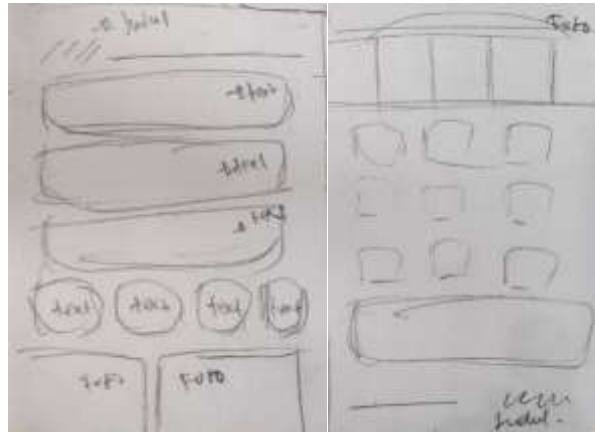
Perubahan yang dilakukan penulis yaitu dengan membuat teks dengan ukuran besar dan kecil sesuai dengan referensi yang telah diberikan dan penambahan unsur garis agar mengisi bagian yang kosong.



Gambar 3.36 Desain Final *Layout Cover*

Dari hasil desain tersebut penulis dapat melanjutkan tahapan selanjutnya dengan membuat desain bagian isi katalog. Penulis membuat sketsa per bagian setiap informasi agar terfokus dan mulai mendesainnya secara digital, pada halaman kedua penulis membuat desain informasi tentang nasi *box*. Pada halaman tiga berisi informasi tentang *snack box* dan halaman terakhir tentang Wakuliner mulai dari keunggulannya, klien yang pernah dikelola dan penghargaan. Bagian isi katalog penulis menggunakan dua *font* yaitu bagian judul menggunakan *font ubuntu* dan untuk tulisan teks penulis menggunakan *font quicksand*. Setelah selesai, penulis memberikannya kepada pembimbing untuk diperiksa kembali, lalu pembimbing langsung menerima dan secara langsung menggunakannya dalam menginformasikan tentang katering di Wakuliner. Selain disebarkan

ke kampus, katalog ini juga akan dicetak dan digunakan oleh sales marketing dalam mempromosikan kepada klien-klien.



Gambar 3.37 Sketsa Isi Katalog

UBUNTU
wakuliner
QUICKSAND
wakuliner

Gambar 3.38 Font Katalog



Gambar 3.39 Desain Isi Katalog

3.4. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang dialami penulis saat kerja magang di Wakuliner adalah data foto-foto yang kurang *update* dari pihak *merchant* sehingga harus mencari foto yang *free* di internet yang sangat jarang ditemukan sesuai keinginan. Sehingga terkadang menjadi hambatan dalam pembuatan desain yang menyita banyak waktu dalam mencari datanya. Di Wakuliner mempunyai kepala divisi berbeda-beda yang terkadang memiliki pendapat yang bertentangan dan kesulitan untuk mengikuti arahan kepala divisi. Saat melakukan proses desain, terkadang terjadi *miscommunication* antara penulis dengan pembimbing lapangan.

3.5. Solusi Atas Kendala yang Diitemukan

Saat pengerjaan proyek yang berkaitan dengan foto, penulis mencari solusi dengan editing photoshop atau *vector* agar tidak banyak menghabiskan waktu dalam mengerjakan proyek. Lalu, jika tentang beda pendapat di kantor setiap bulan ada melakukan rapat atau diskusi per tim untuk mencari jalan tengah akan ide-ide yang ingin dilaksanakan dan meminimkan hal-hal yang tidak diperlukan sehingga proyek dalam terlaksana sesuai jadwal.

Jika masalah komunikasi, penulis melakukan adaptasi, bertanya dan aktif dalam membantu rekan kerja agar dapat menjalin hubungan dengan baik. Penulis juga melakukan interaksi kepada rekan kerja dengan meminta pendapat tentang hasil kerja yang telah dibuat dan meminta saran. Jika pembimbing tidak ditempat, penulis melakukan pekerjaan proyek lain agar waktu tidak terbuang sia-sia.