



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

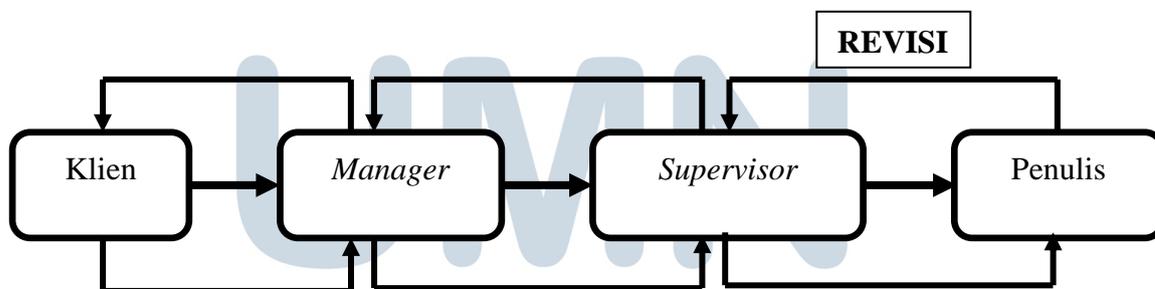
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

Penulis melakukan praktik kerja magang sebagai desainer grafis di bawah *supervisor* Restia Tities Asmawarini, S.I.Kom. dan Rufina Aska Paskaningsih, S.Pd.. Penulis membantu promosi dalam bentuk visual untuk media sosial maupun media cetak. Kemudian penulis juga turut membantu untuk keperluan kursus bahasa yang ada di CED UMN.

2. Koordinasi

Berikut adalah alur pengerjaan sebuah proyek.



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi

Apabila ada klien maupun suatu acara atau kebutuhan yang mendukung acara tersebut, perancangan desain grafis maupun ilustrasi akan diketahui *manager* CED UMN. Kemudian dari *manager*, akan diteruskan kepada *supervisor*. Penulis mendapatkan arahan langsung dari *supervisor* sekaligus revisi yang diperlukan apabila desain atau ilustrasi sudah selesai. Terkadang *manager* juga turut memberi masukan untuk tugas yang dikerjakan.

Selanjutnya tugas yang sudah selesai dikerjakan akan dikirim melalui *e-mail* kepada *supervisor*.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut ini adalah detail tugas yang penulis kerjakan per minggunya.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	I	<ul style="list-style-type: none"> - Logo Prodi Teknik Komputer. - <i>Redesign</i> mini seminar <i>Huawei Certification Framework</i>. - <i>Backdrop</i> wisuda BIPA UMN. 	<p>Di minggu pertama, penulis mendapatkan arahan untuk acara HUAWEI dari prodi Teknik Komputer. Kemudian di akhir pekan terdapat acara wisuda BIPA UMN.</p>
2.	II	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Redesign</i> mini seminar <i>Huawei Certification Framework</i>. - Media promosi kelas bahasa Jepang UMN Shinjuku Nihongo. 	<p>Melanjutkan <i>redesign</i> mini seminar dari minggu sebelumnya.</p>
3.	III	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Redesign</i> mini seminar <i>Huawei Certification Framework</i>. - Media promosi pelatihan HCNA. - Ilustrasi untuk buku BIPA. 	<p>Mengerjakan 15 ilustrasi dari total 19 yang dikerjakan dalam waktu 3 hari.</p>
4.	IV	<ul style="list-style-type: none"> - Ilustrasi untuk buku BIPA. - <i>Backdrop</i> mini seminar 	<p>Diselenggarakannya <i>Mini Seminar Huawei Certification Framework</i>, membantu dokumentasi. Selanjutnya</p>

		<p><i>Huawei Certification Framework.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Dokumentasi foto acara mini seminar. - Media promosi <i>Animation & Film Making Camp.</i> 	<p><i>Manager</i> memberi arahan projek <i>Animation & Film Making Camp.</i></p>
5.	V	<ul style="list-style-type: none"> - Media promosi <i>Animation & Film Making Camp.</i> - Media promosi seminar SPSS. 	Menyelesaikan 2 poster dalam seminggu.
6.	VI	<ul style="list-style-type: none"> - Media promosi kelas bahasa Jepang UMN Shinjuku Nihongo. 	Melanjutkan proyek yang tertunda.
7.	VII	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Redesign</i> Pelatihan HCNA. 	Variasi dari poster Pelatihan HCNA sebelumnya.
8.	VIII	<ul style="list-style-type: none"> - Media promosi brosur BIPA UMN. - <i>Redesign flyer</i> dan spanduk kelas bahasa Jepang UMN Shinjuku Nihongo. 	Membantu edit dari <i>flyer</i> dan spanduk dari desain yang sudah ada.
9.	IX	<ul style="list-style-type: none"> - Media promosi <i>Animation & Film Making Camp</i> untuk iklan sosial media. - Media promosi brosur BIPA UMN. 	Menyelesaikan brosur dari minggu lalu.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Tugas yang dilakukan penulis berdasarkan arahan dari *supervisor*, kemudian penulis membuat rancangan konsep berdasarkan referensi yang ada.

1. Logo Teknik Komputer

a. Arahan

Arahan diberikan pada 2 April 2018 oleh Ketua Program Studi Teknik Komputer, Hargyo Tri Nugroho I., S.Kom., M.Sc., beserta relasinya, yaitu: “Prodi Teknik Komputer adalah gabungan antara Teknik Elektro dan Informatika, yang pada praktiknya adalah menggabungkan berbagai macam alat untuk memudahkan *user*”. Kemudian materi tambahan didapat dari situs resmi UMN, serta motion graphic yang tertaut di situs tersebut (<http://www.umn.ac.id/sistem-komputer/>; <https://www.youtube.com/watch?v=Y4E7thtlhow&feature=youtu.be>). Logo yang diminta adalah jenis logotype, alias logo berbentuk huruf. Sementara warna yang diminta dan terikat dengan prodi bersangkutan adalah biru *dongker*. Pengarah juga meminta untuk menambahkan logo UMN di samping *logotype*.

b. Strategi Perancangan

(1.) *Brainstorming*

Berdasarkan materi dan arahan yang telah dipaparkan di atas, diambil kata kunci: “hubungan”; “jaringan”; dan “teknologi”. Font yang dipilih adalah jenis sans serif (tidak berkait) geometris berkesan modern; bermakna waktu di mana “teknologi” terus berkembang. Kemudian aksan pada logotype adalah bentuk visual sederhana dari “hubungan” serta “jaringan” yang kerap dikaitkan dengan sirkuit.

(2.) Sketsa

Penulis menyiapkan beberapa sketsa alternatif berdasarkan *brainstorming* yang telah dilakukan.



Gambar 3.3. Sketsa logo Teknik Komputer

(3.) Hasil Akhir



Gambar 3.4. Hasil akhir logo Teknik Komputer

Logo tersebut tersusun atas kumpulan huruf yang membentuk *logotype*. Menurut Rustan (2009), *logotype* adalah penulisan nama entitas dengan huruf yang unik untuk membedakan dengan entitas lainnya (hlm 12-13). Beliau juga menambahkan, keunggulan penggunaan *logotype* adalah fokus pada nama *brand* yang diusung. Penulis menggunakan *font* jenis sans serif geometris untuk diterapkan karena objek-objek komputer cenderung lebih banyak mengikuti bentuk dasar, seperti sirkuit, *motherboard*, termasuk CPU dan monitor. Kemudian penulis memotong beberapa anatomi huruf,

agar seolah terpisah namun tetap terbaca sesuai dengan arahan bahwa “menggabungkan berbagai macam alat untuk memudahkan *user*”.

2. *Mini Seminar Huawei Certification Framework*

a. Arahan

Supervisor meminta untuk merancang ulang poster yang lama. Sebelumnya, *Mini Seminar Huawei Certification Network* adalah acara yang diselenggarakan oleh Fakultas ICT UMN jurusan Teknik Komputer yang bekerja sama dengan *Huawei*. Mini seminar ini berkaitan dengan bisnis dan profesionalisme di bidang teknologi dan informasi, kemudian tentang perusahaan *Huawei*. Kemudian sebagai perkenalan untuk program Pelatihan HCNA yang akan diadakan selanjutnya. Tujuan dari pelatihan tersebut adalah mendapatkan gelar dan sertifikat profesional di bidang Teknologi dan Informasi.

Rancangan baru dibuat dalam ukuran 1000×1000 piksel untuk Instagram; 900×400 piksel untuk web; 1920×1080 untuk TV.



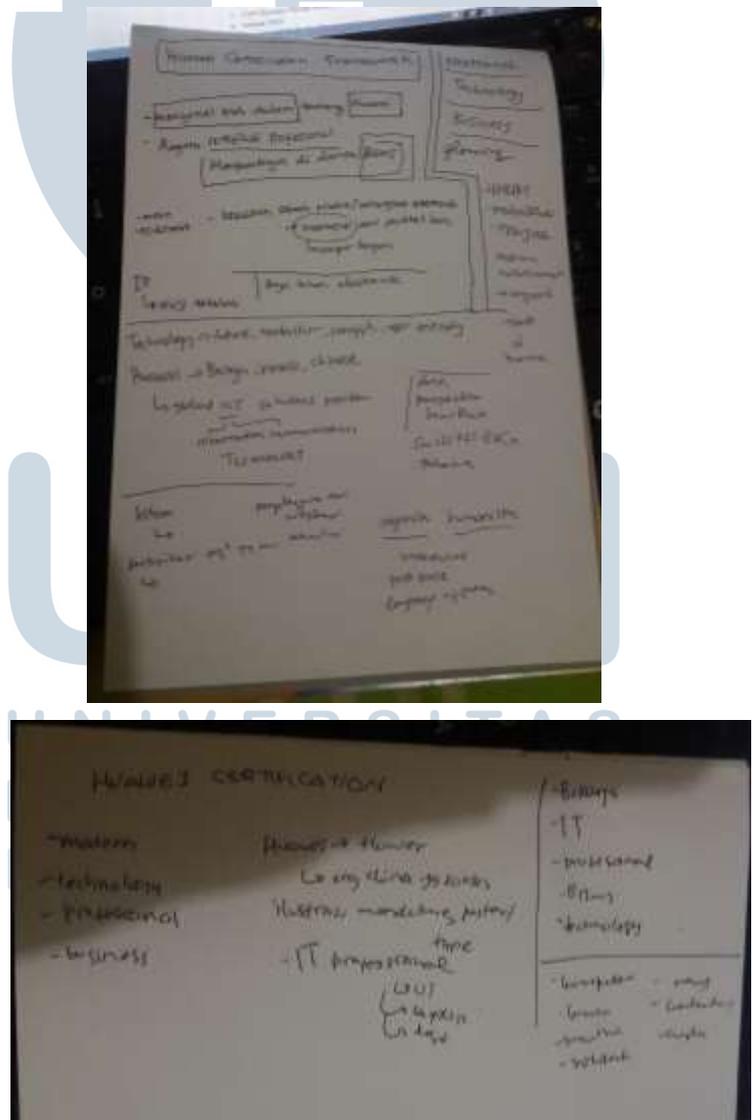
Gambar 3.5. Poster Lama Mini Seminar *Huawei Certification Network*
(Dokumentasi CED UMN, 2018)

b. Strategi Perancangan

Tema untuk rancangan ini adalah teknologi dan informasi, khususnya di bidang komputer.

(1.) *Brainstorming* dan Peta Pikiran

Penulis melakukan *brainstorming* dan memetakan pikiran untuk mendapatkan ide utama pembuatan poster. Dari proses tersebut didapatkan kata kunci: modern; teknologi; profesional; bisnis. Keempat kata kunci tersebut dipadukan untuk membentuk satu kesatuan desain grafis.



Gambar 3.6. *Brainstorming* dan peta pikiran untuk *Redesign Mini Seminar Huawei*

(2.) Referensi

Tahapan selanjutnya yang dilakukan penulis adalah mencari kegiatan serupa atau referensi poster untuk mendapatkan *moodboard*. Menurut Gaimster (2015), *moodboard* adalah berbagai bentuk visual yang dirangkum untuk mendapatkan suasana pada sebuah proyek (166).



Gambar 3.7. Moodboard Mini Seminar Huawei Certification Framework

(3.) Sketsa

Pada awalnya penulis membuat 4 (empat) rancangan sketsa berdasarkan kata kunci tersebut, namun mendapat masukan bahwa *Huawei Certification* adalah frasa yang tidak boleh dipisah.



Gambar 3.8. Sketsa Alternatif untuk *Redesign Mini Seminar Huawei*
 Berdasarkan masukan tersebut, penulis membuat rancangan sketsa lagi yang selanjutnya disetujui oleh *supervisor* dan dilanjutkan hingga selesai.



Gambar 3.9. Sketsa *Huawei Certification Framework* yang disetujui

(4.) Hasil Akhir



Gambar 3.10. Hasil akhir *redesign* dari *Mini Seminar Huawei Certification Framework*

Penulis menggunakan perpaduan warna merah dari Huawei dan biru dari UMN untuk kontennya. Latar abu-abu adalah netral, supaya kedua warna tetap dapat mencolok. Kemudian dihiasi aset visual yang mendukung tema komputer, berupa bilangan biner berwarna putih.

3. Pelatihan HCNA

a. Arahkan

Pelatihan HCNA diselenggarakan oleh Huawei selama beberapa hari di Universitas Multimedia Nusantara untuk membekali mahasiswa, profesional, maupun umum di bidang teknologi informasi. Setelah

mengikuti pelatihan ini, peserta akan mengikuti ujian, mendapatkan sertifikat, serta gelar profesional.

Arahan dari *supervisor* untuk pembuatan desain dari acara ini adalah bernuansa sama dengan Mini Seminar Huawei Framework lalu, namun dibuat sedikit variasi.

b. Strategi Perancangan

(1.) *Brainstorming*

Karena tidak ada arahan khusus, penulis mengambil elemen-elemen dari proyek sebelumnya (*Mini Seminar Huawei Certification Framework*) dan dimodifikasi.

(2.) Sketsa



Gambar 3.11. Sketsa Media Promosi Pelatihan HCNA

Penulis diberikan kritik dan saran mengenai peletakan dan elemen visual yang saling bertumpuk. Semula penulis juga menggunakan *background* putih, namun berkat masukan yang diberikan, diganti menjadi abu-abu seperti sebelumnya. Kemudian *manager* memberikan masukan tentang penambahan bilangan biner 1 0 sebagai elemen visual. Masukan tersebut mengacu pada presentasi dosen prodi Teknik Komputer di acara yang bersangkutan.

(3.) Hasil Akhir



Gambar 3.12. Hasil akhir media promosi Pelatihan HCNA dalam ukuran 1000×1000 px

Penulis mempertahankan warna dasar abu-abu, merah, dan biru dengan konsep yang sama dengan proyek sebelumnya. Kemudian mengambil bola dunia dan sirkuit dengan makna jaringan yang luas. Bilangan biner juga ditambahkan dan sesuai saran dari *manager*.

4. Backdrop Huawei Certification Network

a. Arahan

Arahan diberikan saat pagi hari sebelum acara, bahwa *supervisor* menginginkan adanya *backdrop* di aula sebelum presentasi.

b. Strategi Perancangan

(1.) *Brainstorming*

Tidak ada arahan khusus yang diberikan, dan dikarenakan waktu yang terbatas, penulis memikirkan hal sederhana seperti bentuk dasar dan penggunaan elemen visual dari proyek sebelumnya. Penggunaan elemen visual yang sama juga menciptakan irama sehingga membentuk desain yang baik.

(2.) Sketsa



Gambar 3.13. Sketsa *backdrop* Mini Seminar *Huawei Certification Framework*

Penulis mula-mula mengatur tata letak untuk elemen teks, kemudian elemen visual ditambahkan berikutnya untuk mengisi ruang kosong.

(3.) Hasil Akhir



Gambar 3.14. Hasil akhir *backdrop Mini Seminar Huawei Certification Framework*

Penulis menggunakan elemen visual berupa gedung yang identik dengan perkantoran serta kegiatan bisnis ekonomi. Kemudian bola dunia, bilangan biner, dan sirkuit yang sama seperti konsep proyek sebelumnya

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang penulis temukan selama praktik kerja magang adalah perbedaan cara bekerja dengan tugas kuliah. Biasanya dalam mengerjakan tugas kuliah diminta untuk mengajukan beberapa alternatif dari desain yang dibuat dengan kualitas sama, dan masa untuk menyelesaikannya juga relatif lama. Pada praktik magang ini, walau jarang ditetapkan tenggat waktu, lama ideal untuk mengerjakan satu proyek adalah 3-5 hari. Pada waktu tersebut penulis tidak dapat membuat alternatif dengan kualitas sama. Kemudian, walau pilihan alternatif ditiadakan, penulis masih berkendala untuk memaksimalkan desain dan ilustrasi dalam jangka waktu demikian.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Penulis menganalisis bahwa solusi terbaik adalah menyederhanakan bentuk visual, namun tetap jelas dalam menyampaikan pesan, karena keterbatasan waktu tersebut.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA