

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada bagian ini, posisi penulis yaitu *Graphic Design Intern* yang sedang menjalankan program magang. Penulis biasanya diberikan suatu proyek melalui *Senior Graphic designer, Art Director, dan Head Creative.*

3.1.1 Kedudukan

Pada program magang di PT Argo Kreasi Pratama, penulis berada pada divisi *Business Creative* yang menjabat sebagai *Graphic Design intern.* Pada divisi *Business Creative* terdapat *Leader* yang Bernama Dimas C.K sebagai *Head Creative* pada divisi tersebut dan menjadi *supervisor* untuk penulis. Pada divisi *Business Creative* terdapat beberapa posisi yang akan dijabarkan dibawah ini.

1. *Art Director*
2. *Art Artist*
3. *Senior 3D Designer*
4. *Creative Content*
5. *Senior Designer*
6. *3D Designer*
7. *Virtual Motion Artist*
8. *Graphic Designer*
9. *Graphic Designer Intern*
10. *Drafter/Fa Artist*
11. *Head of Curatorial*
12. *Head of Partnership*

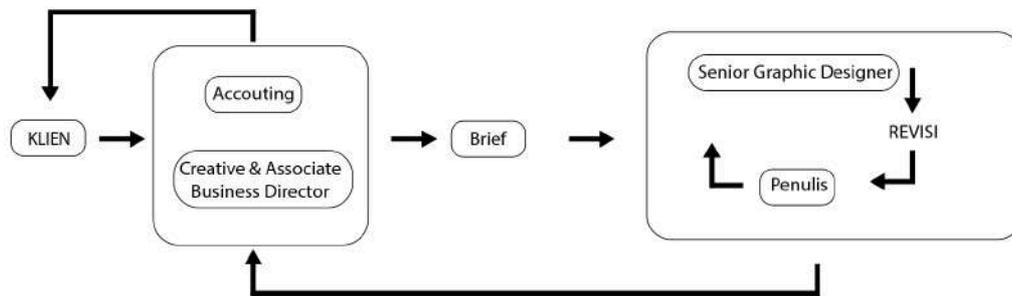
3.1.2 Koordinasi

Penulis melakukan pekerjaan sesuai arahan yang diberikan kepada *Senior Graphic Designer* yaitu Dwika Bramantya atau *Art Director* yaitu Ridwan Sobari dalam mengerjakan sebuah design untuk *brand* ataupun untuk *event*. Penulis juga mendapatkan arahan serta masukan kepada *Senior Graphic Designer* dan *Art Director* dalam melakukan sebuah pengaplikasian desain terhadap *brand* serta *event*.

Pada koordinasi sebelum melakukan desain, *Open brief* dilakukan oleh *divisi creative* secara langsung. Hal ini bertujuan untuk membicarakan hal-hal apa saja yang diperlukan untuk *brand* atau *event* yang menjadi kendala dengan tujuan untuk mencari solusi yang dapat diberikan kepada klien dalam suatu proyek. Pada open brief tersebut biasanya akan diikuti oleh beberapa tim yaitu *Art Director*, *Senior Graphic Designer*, *3D Designer*, *Creative Content* dan *Graphic Designer Intern*.

Setelah mendapatkan solusi yang telah dilakukan pada *open brief*, *divisi Business Creative* biasanya akan berkomunikasi langsung dengan timnya mengenai keperluan desain yang akan dirancang. Diskusi akan dilanjutkan mengenai pembagian pekerjaan melalui Whatsapp atau pun secara langsung, kemudian setelah melakukan pembagian desain biasanya penulis akan melakukan review terhadap *Art Director* dan *Senior Graphic Designer* untuk mengetahui hal apa saja yang perlu untuk di revisi. Setelah semua pengerjaan selesai, penulis akan membuat *Final Artwork* dan mengirimkan dokumen desain yang dikerjakan penulis melalui *Whatsaap*, *We Transfer*, dan *Google Drive* untuk keperluan *vendor* serta klien.

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. 1 Bagian Alur Koordinasi

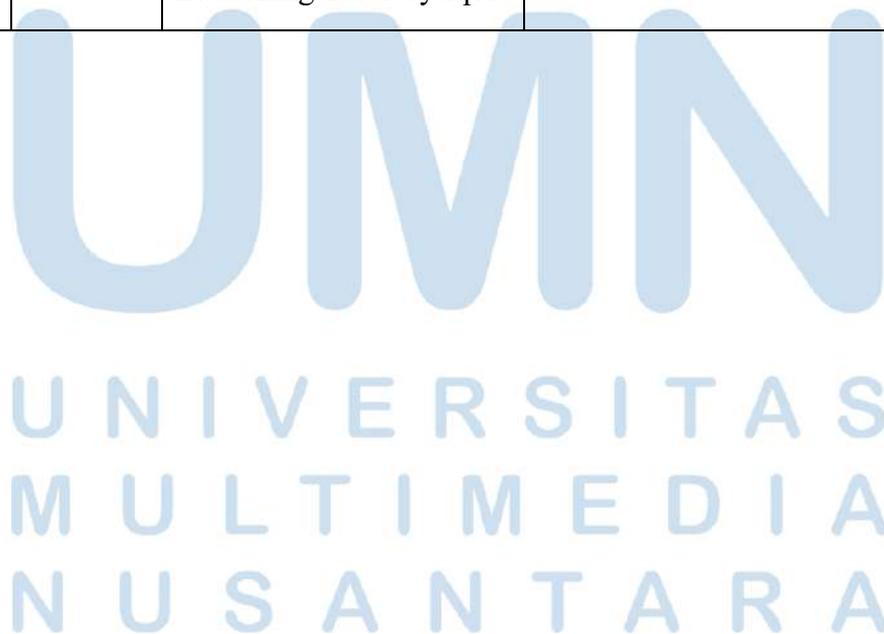
3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama melakukan program magang, penulis mendapatkan pekerjaan yang diataratanya membuat *layout visual*, menghitung *final artwork*, dan membuat asset visual yang dibutuhkan untuk *brand*. penulis akan melakukan penguraian tugas yang dikerjakan selama program magang di PT Argo Kreasi Pratama.

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	Perancangan <i>Key visual</i> untuk acara <i>anniversary Sampoerna</i> .	PT Argo Kreasi Pratama bekerja sama dengan Perusahaan Sampoerna untuk mengerjakan kebutuhan desain dan <i>event</i> .
2	1-2	Perancangan desain ring basket untuk <i>event</i> Teh Pucuk Harum Di Local Fest.	Teh Pucuk Harum menjadi salah satu sponsor pada <i>event</i> Local Fest.
3	3-7	Perancangan desain Teh Pucuk Harum pada acara kuliner disarinah. Melakukan <i>layout design</i> yang diantaranya voucher, mekanisme game, kupon undian, media social Instagram, banner, sticker <i>Instagram story</i> .	Teh Pucuk harum membuat <i>event</i> kuliner yang berada di sarinah.

4	8-10	Membuat <i>key visual</i> the pucuk harum di <i>Event</i> Pestapora serta membuat kebutuhan desain yaitu <i>template photobooth</i> , banner produk, dan <i>Final Artwork Design</i> .	Teh Pucuk Harum membuka booth pada Event Pestapora.
5	11-13	Membuat layout Teh Pucuk harum Sarinah.	Teh Pucuk harum membuat <i>event</i> kuliner yang berada di sarinah.
6	14-17	Membuat <i>layout</i> untuk acara On The Weekend.	Event yang di selenggarakan oleh PT Argo Kreasi Pratama.
7	18-20	Melanjutkan layout untuk acara On The Weekend	Event yang di selenggarakan oleh PT Argo Kreasi Pratama.
8	21-24	Membuat <i>layout design</i> Ajinomoto.	Rebranding museum ajinomoto.
9	21	Membuat <i>layout</i> Le Mineral pada Cluster Bintaro	Branding Cluster Bintaro kepada Le Mineral.
10	22	Menjadi <i>Talent Aqcuisition</i> untuk Launching Terea by Iqos.	Event Launching Terea by Iqos yang dikerjakan PT Argo Kreasi Pratama.



3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis melakukan program magang sebagai *Graphic Design Intern* pada PT. Argo Kreasi Pratama yang mendapatkan tugas sebagian besar merancang *layout* sesuai untuk kebutuhan setiap *Brand* yang bekerja sama dengan tempat penulis melakukan program magang. Menurut Rustan (2008), bahwa dalam desain *layout* memang hanya ada elemen teks saja, tidak ada elemen visual ataupun sebaliknya. Maka penulis melakukan proses perancangan desain penulis mengutamakan keterbacaan informasi, setelah itu penulis melakukan penambahan elemen-elemen yang dibutuhkan kepada setiap *brand*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Pada proses pelaksanaan kerja, penulis biasanya akan diberikan *brief* sebelum melakukan pekerjaan yang diminta. *Brief* akan dijelaskan kepada *art director* kemudian akan melakukan *brainstorming* sebelum melakukan tahap desain. Setelah mendapatkan *brief* dan melakukan *brainstorming*, penulis mencari beberapa referensi yang sesuai dengan arahan *brief* yang nantinya akan dikembangkan dan di implementasikan. Dalam melakukan perancangan desain penulis menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator, namun tidak menutup kemungkinan penulis menggunakan bantuan aplikasi lainnya yang di rekomendasikan oleh *art director* berupa freepik untuk mempercepat proses pengerjaannya.

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

3.3.1.1 Pucuk Coolinary Sarinah Bersama Teh Pucuk Harum

Alasan penulis memilih proyek tersebut karena proyek tersebut memiliki mekanisme pengerjaan yang paling detail dan lengkap oleh klien. Penulis juga memilih salah satu proyek tersebut dikarenakan pada proyek Pucuk Coolinary salah satu proyek yang paling menarik bagi penulis.

1. *Brief*

Penulis mendapatkan *brief* untuk melakukan desain *layout* berdasarkan *key visual* yang sudah dibuat oleh *senior graphic designer*. Perancangan *layout design* untuk Pucuk Coolinary dimulai dengan referensi-referensi desain mulai dari warna, bentuk, tema, dan lainnya. Refrensi tersebut diberikan kepada penulis secara langsung agar kebutuhan desain yang akan dibuat penulis tidak jauh dari gaya desain yang ada pada *key visual*.

2. *Brainstorming*

Setelah mendapatkan *brief* penulis melakukan *brainstorming* untuk memecahkan masalah pada media-media yang dibutuhkan. Penulis mencari refrensi serta bertanya kepada *senior graphic designer* yang bertujuan untuk memastikan agar desain yang penulis rancang masih satu kesatuan pada identitas yang ada. *Key visual* harus dipertahankan pada semua media-media yang akan dicetak sesuai kebutuhan 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

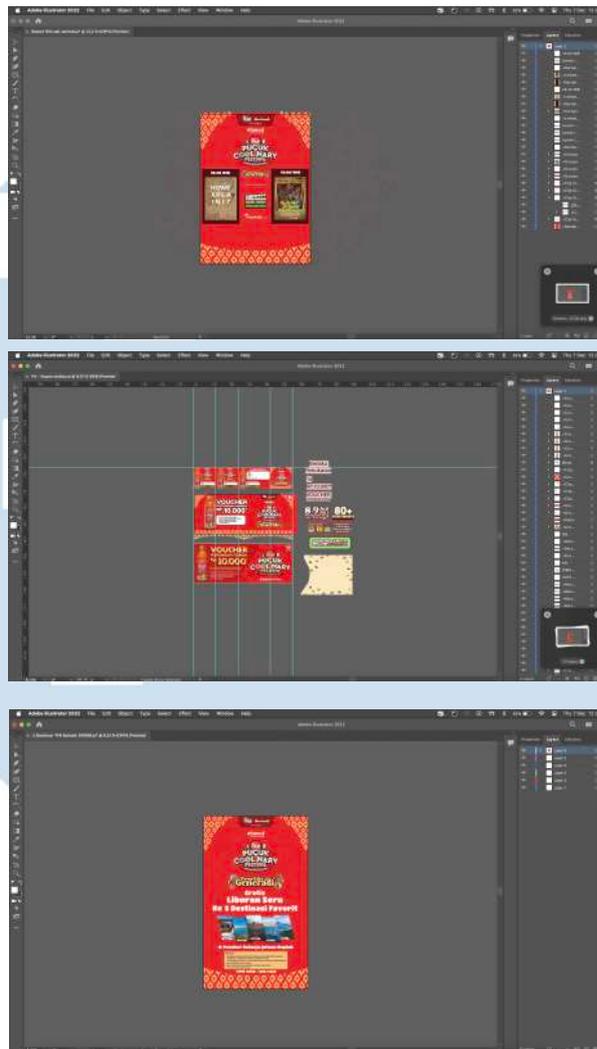
3. Konsep

Berdasarkan hasil dari *brainstorming* yang penulis lakukan, penulis membuat konsep *layout* yang sudah sesuai dengan *brainstorming* dan referensi yang sudah di ajukan kepada penulis dan juga *senior graphic designer*. Konsep tersebut lalu di implementasikan oleh penulis yang nantinya akan melakukan asistensi dengan *senior graphic designer*. Setelah merancang *layout* penulis mendapatkan beberapa referensi yang diberikan secara langsung oleh *brand* pada saat acara berlangsung.

4. Digitalisasi

Penulis melakukan tahap digitalisasi sesuai dengan kebutuhan acara, penulis membuat banner produk dan poster digital selama acara tersebut berlangsung. Penulis melakukan proses desain dengan Adobe Illustrator dengan pengaturan CMYK. Penulis mulai merancang kebutuhan desain dengan asset yang sudah ada berdasarkan turunan dari *key visual*. Kemudian penulis melakukan pengaturan CMYK diperlukan untuk banner-banner yang akan dicetak fisik dan penulis juga melakukan *final artwork* yang bertujuan untuk mempercepat produksi kebutuhan acara. Penulis melakukan tahap desain berdasarkan *key visual* yang sudah diberikan kepada *senior graphic designer*.

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 Proses Digitalisasi Pucuk Coolinary Sarinah

UMIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

5. Revisi

Setelah melakukan desain *layout*, penulis kemudian melakukan asistensi dan juga revisi oleh *senior graphic designer*. Revisi yang diberikan adalah penambahan beberapa asset yang sudah ada namun tidak dipakai oleh penulis, penulis juga mendapatkan revisi secara *real time* pada saat penulis mengunjungi acara tersebut. Penulis mendapatkan sedikit masukan oleh klien agar penempatan dan ukuran logo Teh Pucuk Harum untuk sedikit dibesarkan. Setelah mendapatkan persetujuan oleh atasan dan klien, penulis kemudian melakukan pembuatan *final artwork* yang bertujuan untuk mempercepat segala kebutuhan produksi pada Acara Pucuk Coolinary yang berlokasi di Sarinah.



Pada proses selanjutnya, setelah perancangan desain sudah diterima oleh klien penulis melakukan pembuatan *final artwork*. *Final artwork* diperlukan sebagai acuan untuk vendor yang akan melakukan tahap produksi, hal ini dapat mempercepat produksi dan juga memperkecil resiko kesalahan ukuran pada saat cetak.



Gambar 3. 3 Finalisasi *layout* Pucuk Coolinary Sarinah

3.3.1.2 On The Weekend

Alasan kedua mengapa penulis memilih proyek tersebut adalah karena pada proyek ini merupakan acara kuliner serta musik yang di naungi langsung oleh PT. Argo Kreasi Pratama. On The Weekend dibuat secara langsung oleh tempat penulis menjalankan program magang, proyek ini merupakan proyek tunggal dari PT Argo Kreasi Pratama yang rencananya akan *roadshow* beberapa kota.

1. Brief

Penulis diberi instruksi untuk membuat desain layout berdasarkan key visual yang telah dibuat oleh *Senior Graphic Designer*. Untuk On The Weekend, desain *layout* dimulai dengan menggunakan referensi desain seperti

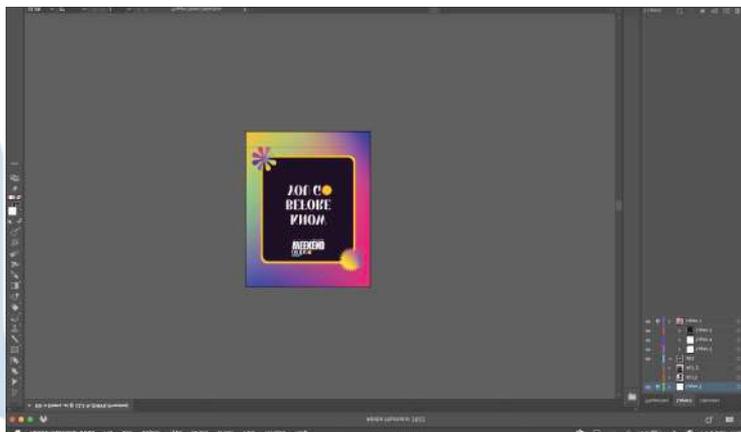
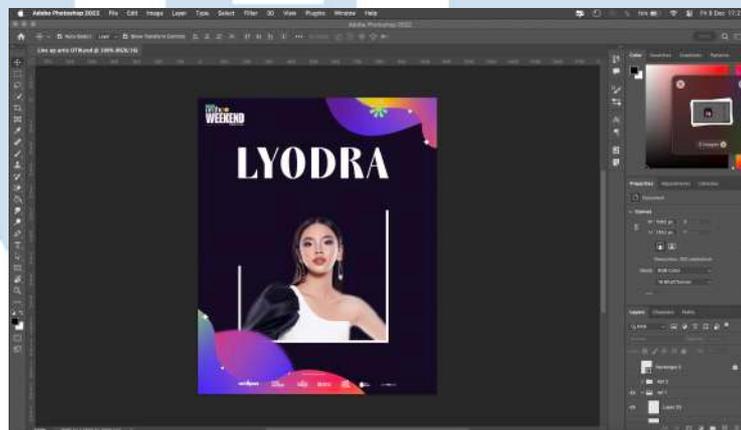
kemudian melakukan asistensi dengan *senior graphic designer* mengenai *layout* yang penulis akan rancang.



Gambar 3. 5 Konsep *Design On The Weekend*

4. Digitalisasi

Penulis memulai proses digitalisasi untuk memenuhi kebutuhan acara. Penulis mendapatkan pekerjaan untuk merancang *layout* media sosial dan penulis juga diberikan tugas untuk mendesain banner produk dan poster digital selama acara berlangsung dengan menggunakan Adobe Illustrator dalam pengaturan CMYK untuk banner yang akan dicetak secara fisik, penulis juga mengubah resolusi RGB untuk kebutuhan media sosial Acara On The Weekend.

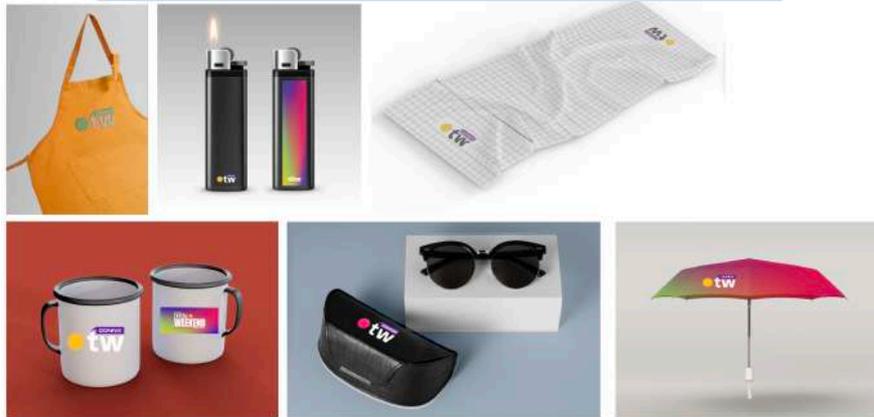


Gambar 3. 6 Proses Digitalisasi On The Weekend

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

5.Revisi

Setelah menyelesaikan desain *layout*, penulis kemudian meminta bantuan dan revisi dari *senior graphic designer*. Setelah mendapatkan persetujuan oleh art director, penulis kemudian membuat *final artwork*, yang dimaksudkan untuk menyelesaikan proses produksi Acara On The Weekend dengan cepat. Pada tahap revisi penulis juga mendapatkan pekerjaan untuk membuat *mockup merchandise* kebutuhan acara. Penulis mendapatkan asset mockup langsung oleh *senior graphic designer* yang kemudian penulis kerjakan untuk penempatan logo acara On The Weekend.



Pada proses pengerjaan penulis juga membuat beberapa *template* untuk kebutuhan Event On The Weekend. Penulis merancang *layout* media sosial untuk memenuhi kebutuhan acara yang akan diselenggarakan. Penulis merancang *template* desain dengan menggunakan bantuan *grid* sebagai panduan dalam merancang *layout* desain.



Gambar 3. 7 Finalisasi Kebutuhan On The Weekend

3.3.1.3 Sampoerna Anniversary

Sampoerna Anniversary merupakan salah satu acara dari PT. Sampoerna, PT. Argo Kreasi Pratama memiliki kerja sama dengan Sampoerna sejak awal berdirinya agensi tersebut. Penulis memilih proyek ini dikarenakan proyek tersebut adalah salah satu proyek yang penulis belum pernah kerjakan sebelumnya. Proyek tersebut memiliki keunikan pada temanya yang unik sehingga bisa menjadikan pengalaman yang menarik bagi penulis.

1. *Brief*

Penulis diberi *brief* secara verbal oleh *creative manager* untuk membantu membuat *layout* visual yang dibutuhkan. Kemudian penulis melakukan tahap diskusi dengan *senior graphic designer* untuk mengetahui apa saja yang dapat dikerjakan penulis.

2. Brainstorming

Setelah mendapatkan *brief* penulis melakukan *brainstorming*. Pada tahap ini penulis juga mencari referensi melalui aplikasi *Pinterest* yang nantinya akan diimplementasikan kepada media-media yang dibutuhkan. Penulis juga memberikan ide pada saat merancang *key visual*. Ide yang diberikan penulis yaitu *color pallete* dan *font type* yang penulis kumpulkan. Penulis mencari referensi *font type* pada aplikasi *dafont* melalui media internet lalu penulis download dan kumpulkan pada satu *artboard* guna untuk diberikan kepada *senior graphic designer*.

Referensi Font

RECREATION

RECREATION

RECREATION

RECREATION

RECREATION

RECREATION

RECREATION

RECREATION

Color Pallete



Gambar 3. 8 Moodboard key visual

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

3.Konsep

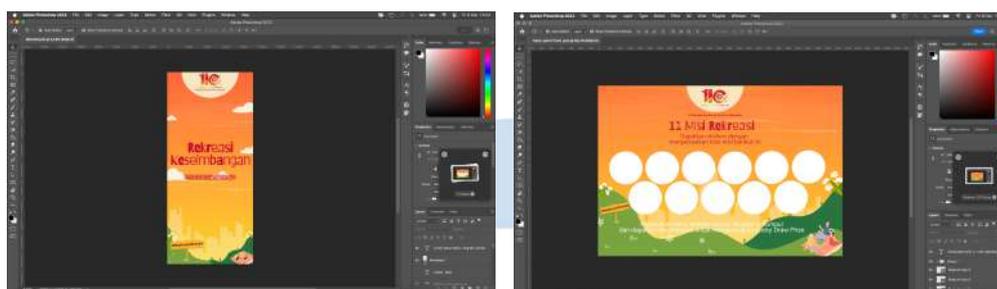
Setelah berdiskusi oleh *senior graphic designer*, penulis lalu menunggu *key visual* yang dikerjakan langsung oleh *senior graphic designer*. Penulis membuat konsep *layout* yang sesuai dengan refrensi yang sudah ada dan tidak jauh dari *key visual* yang sudah diberikan oleh *senior graphic designer*.



Gambar 3. 9 Konsep Event Sampoerna Anniversary

4.Digitalisasi

Penulis memulai proses digitalisasi untuk memenuhi kebutuhan acara. Penulis membuat *layout* dengan *key visual* yang sudah ada, penulis membuat sebagian kebutuhan banner yang akan digunakan pada acara tersebut. Setelah tahap digitalisasi sudah dikerjakan, kemudian penulis melanjutkan untuk membuat *final artwork* sebelum dikirimkan kepada pihak produksi.



Gambar 3. 10 Digitalisasi *Layout* Sampoerna Anniversary

3.3.1.4 Teh Pucuk Harum di Event Pestapora

Teh Pucuk Harum telah kembali ke program musik Pestapora. Karena Pestapora merupakan salah satu festival musik terbesar di Jakarta, Teh Pucuk Harum kembali mempercayakan PT.Argo Kreasi Pratama sebagai *event agency* untuk Acara Pestapora. Oleh karena itu penulis ditugaskan untuk merancang beberapa media yang akan digunakan The Pucuk Harum untuk beriklan di acara Pestapora Dalam membuat desain media ini, penulis melalui beberapa tahapan sebagai berikut,

1. Brief

Penulis menerima *brief* verbal dari manajer kreatif yang membantu penulis membuat tata letak visual yang mereka butuhkan. Penulis kemudian melakukan periode diskusi dengan desainer grafis senior untuk mengeksplorasi apa yang bisa penulis lakukan untuk kebutuhan acara. Penulis mendapatkan *brief* singkat dikarenakan selain itu penulis

juga mendapatkan pekerjaan yang diberikan oleh *Head Creative* untuk ikut serta dalam *Event Product Launching Iqos*. Penulis ditugaskan untuk menjadi *Talent Acquisition* dalam acara tersebut. Oleh karena itu pada proyek keempat dan kelima penulis hanya mendapatkan *brief* singkat untuk melakukan desain.

2. Digitalisasi

Penulis memulai proses digitalisasi untuk memenuhi kebutuhan acara. Penulis membuat tata letak menggunakan visual utama yang dibutuhkan, setelah tahap digitalisasi selesai penulis melanjutkan pembuatan *final artwork* sebelum dikirimkan ke tim produksi.



Gambar 3. 11 Digitalisasi Layout Teh Pucuk Harum Event Pestapora

3.3.1.5 Pucuk Generation

Pucuk Generation merupakan *event roadshow* yang diadakan di wilayah jabodetabek. *Event* tersebut bertemakan acara musik untuk anak sekolah jenjang akhir. PT. Argo Kreasi Pratama Kembali dipercaya untuk membuat dan menjalankan *event roadshow* mengelilingi sekolah-sekolah yang ada di jabodetabek.

1. *Brief*

Penulis menerima penjelasan singkat dari manajer kreatif yang membantu menciptakan tata letak visual yang diperlukan. Penulis kemudian berdiskusi dengan seorang *senior graphic designer* apa yang bisa dilakukan untuk memenuhi kebutuhan acara tersebut. Pada proyek terakhir penulis hanya mendapatkan *brief* singkat dikarenakan penulis mendapatkan pekerjaan lain yang sudah dijelaskan pada proyek keempat.

2. Digitalisasi

Penulis memulai langsung pada tahap digitalisasi dikarenakan waktu yang sudah padat. Penulis mendapatkan tugas untuk mengubah sedikit *key visual* dan membuat *mockup* untuk kebutuhan *Event Pucuk Generation*. Perubahan *key visual* hanya berupa dihilangkannya *tagline* “Ubah Tantanganmu Jadi Pucukmu!!”. Kemudian penulis mendapatkan tugas yang diberikan oleh *senior graphic designer* untuk membuat *t-shirt*, *invitation box*, dan *jacket* untuk keperluan *Event Pucuk Generation*. Penulis hanya melakukan penyesuaian logo pada *mockup* yang sudah diberikan oleh *senior graphic designer*.



Penulis melakukan tahap digitalisasi yaitu dengan membuat *mockup hampers* untuk kebutuhan Event Pucuk Generation. Penulis membuat *mockup* tersebut dengan asset yang sudah diberikan kepada *senior graphic designer*. Penulis juga diberi kesempatan langsung untuk mengikuti kegiatan *meeting* oleh klien dan penulis mendapatkan sedikit masukan untuk penyesuaian warna.



Gambar 3. 12 Digitalisasi Event Pucuk Generation

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Pada bagian ini kendala yang penulis temukan yaitu kendala terhadap waktu yang mepet dan juga penulis mendapatkan *brief* yang terkadang kurang detail, dengan waktu yang mepet tersebut sering kali penulis juga lupa dengan dokumentasi untuk laporan magang. Hal ini yang membuat penulis harus terbiasa dalam bidang industri kreatif.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dengan adanya kendala penulis mampu beradaptasi dengan waktu, kebiasaan kerja, dan timeline yang mepet. Penulis juga mendapatkan masukan dengan tim kreatif untuk melakukan proses desain dengan bantuan aplikasi seperti *freepik* dan *shutterstock* dengan tujuan agar proses pengerjaan lebih singkat namun tersampaikan oleh klien.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA