

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

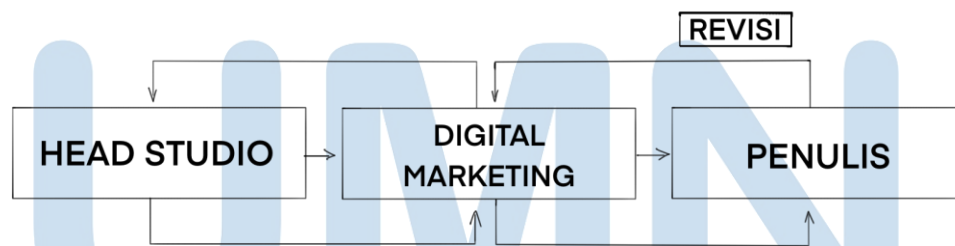
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1 Kedudukan

Penulis bekerja sebagai desainer grafis yang membantu team *digital marketing Anomali Tattoo Studio* yang terdiri dari Dennise yang juga berperan sebagai pembimbing lapangan atau supervisor dari penulis, dan Cornellius Anthonny yang bertugas sebagai *videographer* untuk mempromosikan baik nama studio dan para *artist*.

3.1.2 Koordinasi

Penulis akan diberi sebuah brief design yang berisikan konsep dan moodboard untuk dikerjakan dalam waktu *deadline* yang sudah ditentukan. Desain yang sudah jadi kemudian diserahkan kepada pembimbing dan direvisi untuk difinalisasi yang kemudian di posting ke dalam social media.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	Menyusun / layout desain <i>Flash tattoo</i>	Membuat susunan hasil desain tato seniman studio untuk <i>feeds</i> Instagram.

2.	2 - 4	Flyer promo desain Agustus	Merancang desain flyer untuk promosi harga tato bulan Agustus.
3.	2 - 5	Desain <i>Workshirt</i> Anomali	Merancang desain kemeja untuk setiap staff dan seniman studio.
4.	6	Flyer promo desain September	Merancang desain flyer untuk promosi harga tato bulan September.
5.	9	Flyer desain <i>tattoo giveaway</i> Oktober	Merancang desain flyer untuk <i>event giveaway</i> tato bulan Oktober.
6.	9	Desain Instagram <i>Anomali anniversary</i>	Merancang desain post Instagram untuk ulang tahun ke-13 studio.
7.	11	Desain ilustrasi tato	Membuat desain gambar untuk <i>asset</i> tato.
8.	11	Halloween flash design	Posting <i>event</i> jual desain tato dalam rangka merayakan Halloween.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

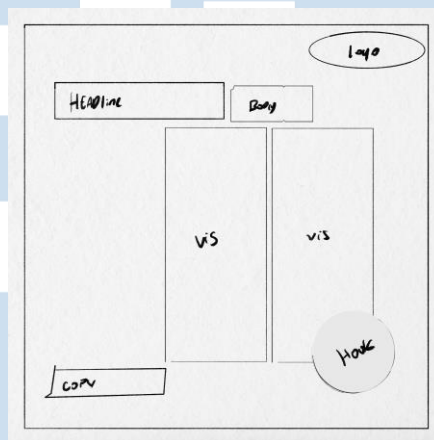
Penulis dipercayakan untuk mengolah dan memfinalisasi desain promosi untuk tim marketing studio. Kebanyakan desain yang dibuat diperuntukkan konten sosial media baik Instagram dan Tiktok.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Proyek-proyek yang sudah dikerjakan oleh penulis bersifat promosional dan hasil-hasil karya yang dibutuhkan untuk mengkomersilkan studio tato. Berikut proyek-proyek yang sudah dibuat oleh penulis :

3.3.1.1 Flyer Promo September

Penulis merancang desain *flyer* promosi studio untuk bulan September dengan tajuk “*Tattoo Discount Voucher*”. Promo ini ditujukan kepada individu yang ingin mendapatkan tato dengan skala besar. Pembimbing lapangan ingin penulis untuk menampilkan hasil karya tato yang berskala besar di dalam desain flyernya untuk menarik minat khalayak. Berikut sketsa untuk *layout* flyer promo voucher bulan September.



Gambar 3.2 Sketsa *layout* flyer promo September

Penulis membuat sketsa terlebih untuk sketsa layout terlebih dahulu untuk membuat gambaran besar dan komposisi pada elemen desain flyer. Penulis memasukkan visual hasil karya tato studio agar dapat langsung menarik perhatian mata audiens.



Gambar 3.3 Aset Foto Karya Tato Iuz
Sumber Aset : Anthony, (2022)

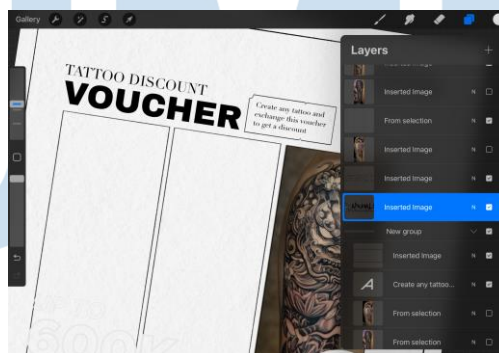
Aset yang digunakan adalah foto hasil karya terbaik dan berskala besar dari artis tato studio, sekaligus untuk menampilkan karya sebagai portofolio yang kemudian disematkan ke dalam desain flyer untuk menarik perhatian dan meningkatkan kepercayaan pada khalayak umum.



Gambar 3.4 Aset Foto Karya Tato Stevanny Jack

Sumber Aset : Anthony, (2023)

Karya yang dipilih adalah karya tato dari Iuz dan Stevanny Jack, dikarenakan keduanya adalah tato artis profesional yang sudah terjamin kualitas karyanya. Dengan ini informasi dalam flyer semakin kuat untuk mendorong khalayak untuk mendapatkan tato di studio perusahaan.



Gambar 3.5 Proses pembuatan flyer promo September

Penulis menggunakan *software procreate* untuk mengolah desain flyer, dengan *copywriting*, ilustrasi dan aset foto yang diberikan oleh studio yang kemudian disusun oleh penulis. Penulis sudah mendapatkan ijin menggunakan aset foto dan visual untuk digunakan ke dalam desain flyer.



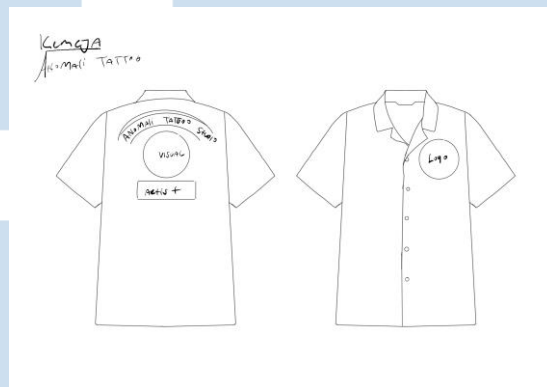
Gambar 3.6 Finalisasi Flyer Promo September

Final desain dipilih karena sudah mencakup semua isi dan fungsi untuk menyampaikan semua informasi kepada khalayak umum. Dalam mengikuti *trend* desain di masa sekarang ini, berinovasi dalam penggunaan layout dan relevansi gaya desain yang digunakan menjadi tantangan dalam membuat desain ini selagi mempertimbangkan kesesuaian *tone* dengan studio perusahaan.

3.3.1.2 *Workshirt Anomali Tattoo Studio*

Penulis membuat desain kemeja kerja untuk tiap staff dan seniman studio untuk. *Owner* studio ingin menciptakan keseragaman dan meningkatkan semangat kekompakkan dalam bekerja sama di dalam studio. Warna hitam disamakan semua tiap kemeja untuk memunculkan keseragaman.

Pembimbing lapangan meminta untuk memasukkan elemen yang berbeda-beda pada setiap kemeja untuk mencirikan pemiliknya. Maka, penulis memasukan desain visual atau logo yang khas dari tiap seniman tato studio kedalam masing pemilik kemeja senimannya.



Gambar 3.7 Sketsa workshirt Anomali Tattoo Studio

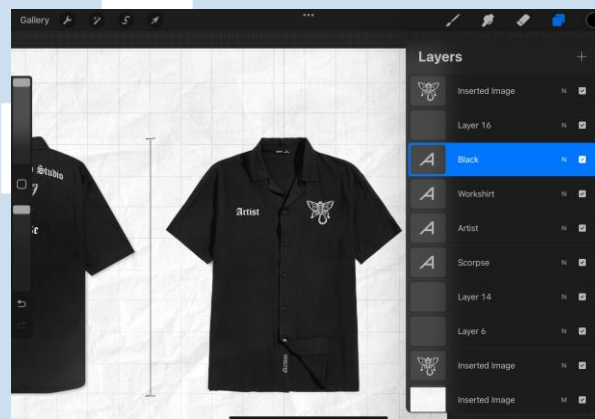
Penulis membuat sketsa terlebih dahulu menentukan posisi penempatan teks, logo dan visual pada desain kemeja studio. Elemen terpenting pada kemeja desain ini terletak pada logo tiap seniman tato untuk memberikan tanda identitas terhadap penggunanya.



Gambar 3.8 Aset Logo Scorpse
Sumber Aset : Scorpse, (2021)

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

Aset gambar yang digunakan pada desain yang ditampilkan adalah logo salah satu artis tato studio yang bernama Scorpse. Aset gambar logo yang digunakan sudah mendapatkan izin dari artisnya untuk digunakan ke dalam mockup desain yang akan dirancang.



Gambar 3.9 Proses pembuatan *workshirt Anomali Tattoo Studio*

Penulis menerapkan logo dan teks pada depan dan belakang kemeja yang akan menjadi mockup desain. Warna hitam dipilih sesuai keinginan keputusan bersama tim studio dikarenakan warna hitam cocok dengan tema tato dan selalu terlihat bersih.



Gambar 3.10 *Finalisasi workshirt Anomali Tattoo Studio*

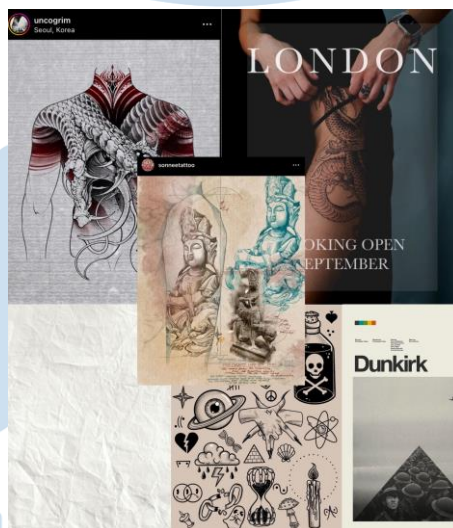
Sumber aset : Scorpse, 2023

Desain akhir *workshirt* ini akan menjadi mockup sebelum desain dicetak ke produk final kemeja yang akan dipakai nanti. Mockup desain menampilkan bagian depan dan belakang kemeja dengan aset visual yang sudah diterapkan ke dalam desain.

3.3.1.3 Halloween Tattoo Flash

Pada bulan Oktober setiap seniman tato Anomali Tattoo Studio meluncurkan *flash tattoo* bertemakan *Halloween* untuk diperjual belikan kepada peminat tato.

Hasil karya desain yang dibuat oleh para seniman tato studio perlu dipromosikan dan dipresentasikan dengan baik di sosial media. Penulis menyusun rapih desain tato para seniman agar nyaman dilihat dan menarik minat calon klient untuk membeli desain tersebut.



Gambar 3.11 Moodboard

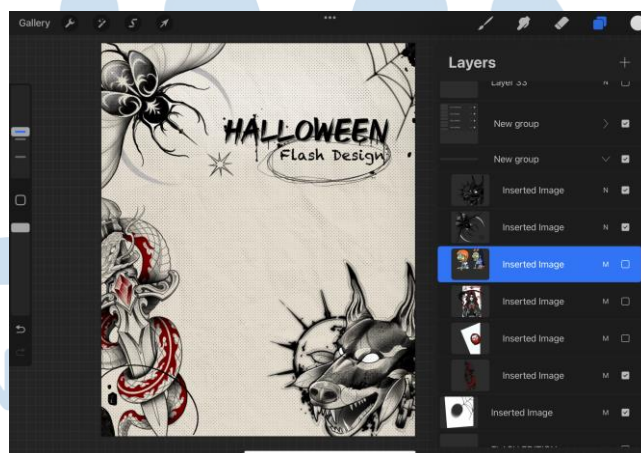
Penulis memilih gaya desain *vintage grunge* sebagai acuan desain untuk memberikan nuansa kasar dan tekstur untuk tema *Halloween* pada flyer. Tema warna yang digunakan penulis cenderung gelap mengikuti dengan *tone studio*.



Gambar 3.12 Aset-aset Gambar Desain Para Artis

Sumber Aset : Ivy, Stevanny, Scorpse, Iuz, Bebe, Vzee (2023)

Aset-aset yang digunakan dalam desain merupakan hasil karya desain dari tiap seniman tato studio yang terdiri dari Iuz, Stevanny, Ivy, Bebe, Scorpse, Vzee. Tiap seniman tato ikut serta dalam acara jual desain tato.



Gambar 3.13 Proses Pembuatan Halloween Tattoo Flash

Penulis menggunakan perangkat lunak *Procreate* berbasis *bitmap* untuk mengolah desain flyer. Berikut finalisasi desain flyer promosi untuk *Halloween tattoo flash*.

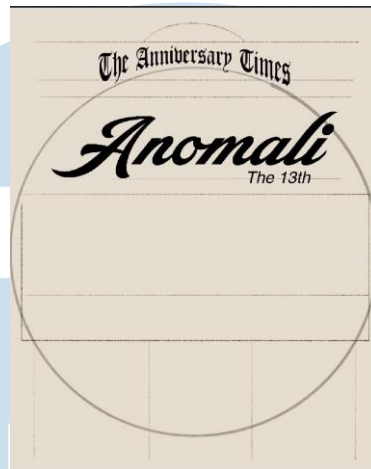


Gambar 3.14 Finalisasi Flyer *Halloween tattoo flash*

Desain akhir diberikan sentuhan akhir gambar cipratan tinta dan tambahan supergrafis untuk memenuhi ruang kosong pada desain. Dengan ini desain flyer berhasil menampilkan setiap karya desain artis tato dengan baik dan menarik untuk dilihat khalayak.

3.3.1.4 **Poster *Anomali Tattoo Studio 13th Anniversary***

Anomali Tattoo Studio membutuhkan sebuah poster untuk Instagram dalam rangka merayakan ulang tahun studio ke-13 tahun. Penulis membuat poster dengan konsep *retro* dan koran kertas memberikan nuansa jaman dahulu untuk menguatkan informasi mengenai sejarah berdirinya studio yang nanti akan di masukkan ke dalam poster. Pembimbing lapangan meminta untuk memasukkan nama-nama tiap seniman tato studio beserta gaya tatonya ke dalam poster untuk dikenalkan kepada audiens.



Gambar 3.15 Sketsa Poster *Anniversary Anomali*

Penulis merefrensikan tata letak pada desain koran-koran lama dengan paragraf dan teks yang berdekatan. Hal ini dilakukan penulis untuk mendapatkan aksent dan nuansa *retro*. Dengan gaya desain ini dapat memperkuat dan mendorong estetika pesan dan makna sejarah yang terdapat di *bodytext* poster.

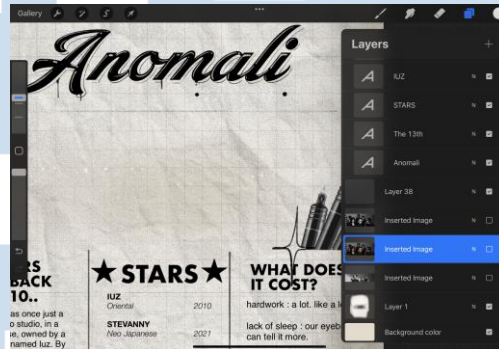


Gambar 3.16 Aset Foto Bersama Tim Anomali

Sumber Aset: Anthony (2023)

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

Aset gambar yang digunakan pada desain merupakan hasil foto yang menampilkan semua seniman tato studio dalam satu *frame*. Bertemakan gelap dan nuansa elegan karya foto sudah disesuaikan untuk pengaplikasian pada desain poster.



Gambar 3.17 Proses pembuatan poster Anniversary Anomali

Penulis menggunakan teknik *digital imaging* untuk membuat visual kolase dan menciptakan tekstur pada desain menggunakan aset foto kertas yang kemudian di *overlay* diatas elemen desain lainnya

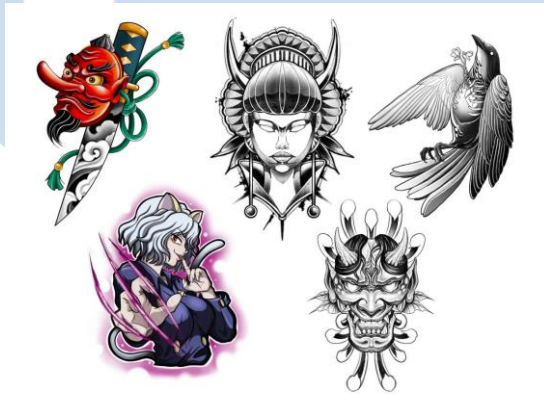


Gambar 3.18 Finalisasi poster Anniversary Anomali

Informasi pada poster sudah disiapkan sebelumnya oleh pembimbing lapangan sehingga penulis tinggal memasukkan dan menyusun teks informasinya ke dalam desain selagi mempertimbangkan estetika desain.

3.3.1.5 Event Anomali Tattoo Studio 13th Anniversary Tattoo Giveaway

Dalam rangka memeriahkan ulang tahun *Anomali Tattoo Studio* yang ke-13. Studio mengadakan acara tato *giveaway* di Instagram dimana tiap seniman tato memberikan karya desain mereka kepada pemenang undian *giveaway*.



Gambar 3.19 Aset-aset Gambar Desain Para Artis

Sumber Aset: Julius, Ivy, Stevvany, Vzee, Scorpse (2023)

Aset-aset yang akan digunakan pada desain merupakan hasil karya desain dari setiap seniman tato studio yang akan digunakan dalam *event* ini. Dengan aset-aset ini penulis akan mengemas dan menyusun karya menjadi menarik di mata khalayak.



Gambar 3.20 Pembuatan Flyer *Giveaway* Tato

Penulis menggunakan teknik kolase untuk menyusun gambar selagi mempertimbangkan komposisi pada elemen-elemen aset visual pada desain. Dengan teknik ini dapat mempermudah penulis dalam membuat susunan komponen desain yang efektif dan teratur.



Gambar 3.21 Finalisasi Flyer *Giveaway* tato

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Pembimbing lapangan meminta penulis untuk membuat flyer untuk hasil karya desain tato tiap seniman yang akan diberikan. Berikut desain flyer desain tato untuk masing-masing seniman.



Gambar 3.22 Finalisasi Flyer *Giveaway* Tato tiap Seniman

Setiap flyer desain mendeskripsikan ukuran, nama karya dan nama seniman yang menciptakan desain tato tersebut. Dengan deskripsi desain yang sudah tertera akan mempermudah khalayak untuk memilih desain yang diinginkan untuk diundi di dalam event perayaan.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Saat penulis menjalankan magang di studio tato. Salah satu kendala yang dialami penulis adalah kurangnya pemahaman tentang etika dan budaya dalam industri tato. Penulis membutuhkan waktu untuk memahami aspek-aspek seperti protokol sanitasi dan etika dalam berkomunikasi.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Agar tidak terjadi miskomunikasi antar staff dan seniman tato. Penulis belajar dan beradaptasi dengan memahami aturan norma dan etika bila berada di studio dan menjalankan protokol sanitasi studio tato dengan baik.