

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Organisasi

Selama proses kerja praktik berlangsung di Lembaga Sertifikasi Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi, penulis ditempatkan di bagian promosi dan publikasi. Disini penulis berposisi sebagai desainer grafis yang membantu semua kegiatan promosi dan publikasi dari Lembaga Sertifikasi Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi. Tim promosi dan publikasi bertanggungjawab untuk mendukung acara maupun kegiatan yang diadakan Lembaga Sertifikasi Kompetensi dari awal hingga akhir kegiatan berlangsung. Tugas dari penulis antara lain membuat desain *invitation*, *spanduk*, *banner*, dan sebagainya.

Dalam proses kerja praktik ini penulis dibantu dan dibimbing dan diarahkan langsung oleh ketua LSK-TIK yaitu Pak Janis Hendratet. Sebuah kesempatan yang luar biasa karena penulis dapat banyak belajar dan mendapat bimbingan mengenai dunia kerja, dimana hal tersebut berguna bagi penulis ketika nantinya akan menghadapi dunia pekerjaan yang sesungguhnya.

Selama proses kerja magang berlangsung, penulis mendapat tugas dari Pak Janis Hendratet selaku ketua dari Lembaga Sertifikasi. Penulis mengerjakan tugas yang diberikan dengan sebaik mungkin. Tugas yang telah selesai dikerjakan akan dikonsultasikan dan direvisi hingga disetujui oleh Pak Janis Hendratet. Setiap pekerjaan yang penulis lakukan harus memiliki konsep yang jelas. Penulis juga diminta untuk membuat beberapa alternatif desain yang nantinya akan dipilih oleh pembimbing. Desain yang sudah fix setelah melewati proses dan revisi, akan siap naik cetak untuk di print dan direalisasikan.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama delapan minggu bekerja di Lembaga Sertifikasi Kompetensi, penulis melakukan berbagai pekerjaan desain seperti membuat desain kartu nama, *flyer, banner*, kartu undangan, jam, serta membantu membuat materi pembelajaran untuk desain grafis. Selain itu penulis juga diminta untuk mengajar desain grafis kepada anak-anak STT Moriah. Berikut adalah uraian pekerjaan yang penulis lakukan selama delapan minggu:

Minggu Ke	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	1–5 Juli 2013	Membuat GSM LSK – TIK	1. Membuat Signature Typeface 2. Membuat stationary : <ul style="list-style-type: none">- Letterhead- Plang- Business Card- Slide Presentation- Piagam
2	9-12 Juli 2013	Membuat GSM LSK TIK	1. Menggabungkan+ melayout GSM 2. Merevisi GSM
3	15-19 Juli 2013	Membuat materi pembelajaran Desain Grafis	1. Membuat soal latihan vector 2. Membuat soal latihan background 3. Merevisi soal latihan vector + background

4	22-26 Juli 2013	Membuat presentasi /powerpoint pembelajaran desain grafis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat presentasi pembelajaran desain grafis 2. Melayout + menganimasikan presentasi pembelajaran desain grafis 3. Merevisi presentasi pembelajaran desain grafis
5	29-2 Agustus 2013	VISA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat logo VISA 2. Membuat jam dinding VISA 3. Membuat kartu nama VISA
6	6-14 Agustus 2013	Jam VISA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemesanan acrylic 2. Pemesanan mesin jam 3. Test print desain jam 4. Mencetak desain jam dinding
7	15-21 Agustus 2013	Open House “Easy Graphic only 4 Steps”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat desain kartu undangan Open House 2. Membuat banner Open House 3. Merevisi flyer Open House
8	22-27 Agustus 2013	Open House “Easy Graphic only 4 Steps”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merevisi kartu undangan Open House 2. Merevisi banner Open House

Tabel 3.1 Tugas yang Dilakukan

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis mengerjakan cukup banyak proyek selama kerja praktik di Lembaga Sertifikasi Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi. Terdapat proyek baru yang harus penulis kerjakan, maupun proyek revisi yang sebelumnya dikerjakan oleh karyawan lain. Sebelum mengerjakan tugas yang diberikan, penulis selalu diberikan bimbingan dan arahan mengenai tugas tersebut, antara lain tema, konsep, materi maupun ukuran disain yang akan dibuat. Setiap tugas yang diberikan, penulis selalu membuat sketsa atau gambaran mentah terhadap disain tersebut. Ide yang penulis dapatkan melalui sketsa itulah yang nantinya akan dituangkan kedalam *illustrator* maupun *photoshop*.

Selain melakukan pekerjaan desain, penulis juga diminta untuk mengajar pembelajaran trial desain grafis kepada anak-anak. Trial desain grafis ini kursus singkat untuk mempelajari dasar-dasar desain grafis hanya dalam delapan sesi pertemuan. Materi yang diajarkan kepada anak-anak merupakan materi yang sebelum sudah pernah penulis dapatkan ketika mengikuti mata kuliah *Digital Publishing 1*. Sehingga penulis tidak merasa kesulitan dalam mempelajari materi yang diajarkan. Hal ini merupakan pengalaman baru dan berharga bagi penulis karena pertama kalinya penulis mengajar desain grafis. Selain itu penulis juga merasa senang karena dapat membagikan ilmu yang penulis dapatkan selama di bangku perkuliahan kepada anak-anak. Suatu kebanggaan dan kesenangan melihat anak-anak yang belajar mulai dari nol hingga mampu membuat suatu karya.

Berikut adalah beberapa proyek yang penulis kerjakan selama proses kerja praktik di Lembaga Sertifikasi Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi.

3.3.1 GSM LSK-TIK

Robin Landa dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions* menjelaskan bahwa, *Graphic Standard Manual is guidelines for how the logo (and/or visual identity) is to be applied to numerous form, from business card to environmental design to vehicles to websites; also called an identity card manual.*

Jadi GSM menjadi sebuah pedoman sebagai media acuan untuk menstandarisasi identitas yang telah dibuat agar konsistensi identitas (logo) tersebut agar tetap tampil baik dan tidak salah dalam penempatannya pada berbagai media branding. GSM juga dapat berfungsi untuk mengecek dan mengukur keaslian sebuah identitas, untuk menghindari pembajakan.

Graphic Standard Manual (GSM) merupakan proyek pertama yang penulis kerjakan. Sebagai lembaga yang baru berkembang dan berdiri tahun 2009, LSK-TIK belum mempunyai *Graphic Standard Manual*, oleh sebab itu sebagai proyek pertama penulis bersama beberapa teman magang membuat *Graphic Standard Manual* dari Lembaga Sertifikasi Kompetensi dan Komunikasi.

Dalam membuat GSM ini, penulis bekerja dalam tim yang terdiri dari empat orang, termasuk penulis. Terdapat empat GSM yang harus dibuat, yaitu GSM LSK-TIK, GSM TUK-TIK (Tempat Uji Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi), GSM CLCP, dan GSM OACS. Di dalam tim, penulis belajar untuk bekerja sama dan menyatukan ide dan konsep dalam kelompok. Pembimbing memberi arahan mengenai GSM dan *stationary* apa saja yang harus dibuat. Karena banyaknya GSM yang harus dibuat, maka penulis bersama teman-teman membuat pembagian kerja. Masing-masing mendapat pekerjaan yang harus dibuat. Berikut adalah pekerjaan yang harus penulis buat.

A. Letterhead

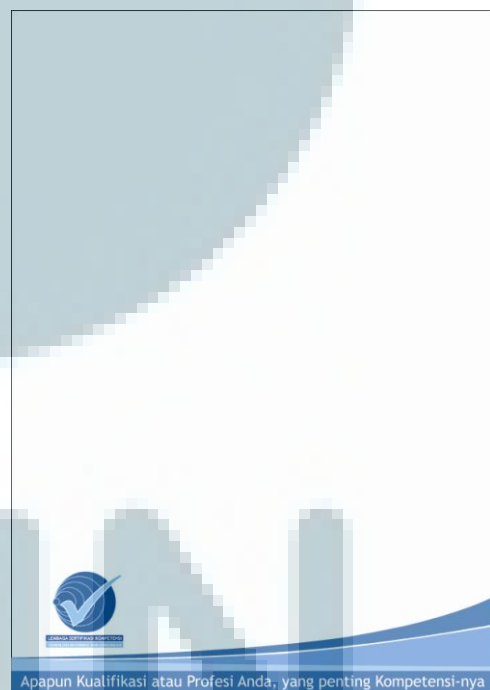
Letterhead merupakan surat resmi digunakan oleh Lembaga Sertifikasi untuk berkomunikasi dengan perusahaan atau lembaga lainnya. Surat ini menandakan keprofesionalitasan LSK-TIK dan menjadi identitas diri LSK-TIK. Sebelumnya LSK-TIK sudah mempunyai *letterhead* namun, penulis berusaha untuk membuat *letterhead* baru yang sesuai dengan elemen grafis yang dibuat oleh salah seorang tim. Elemen grafis yang dibuat oleh salah seorang tim kreatif, diaplikasikan ke dalam berbagai *stationary* agar terbentuk keserasian, kesinambungan dan ciri khas dari LSK-TIK. Dikarenakan LSK-TIK memiliki *image* edukasi, *corporate* dan formal, elemen grafis yang digunakan juga menggunakan seleksi warna brand LSK-TIK dibantu dengan *pattern* garis

berbentuk *curve*. Tujuan elemen grafis ini untuk memperkuat *image* LSK-TIK dalam semua aplikasi produk yang dimiliki, sehingga nantinya mampu bersaing dengan *competitor* lain yang menerapkan elemen grafis serupa.

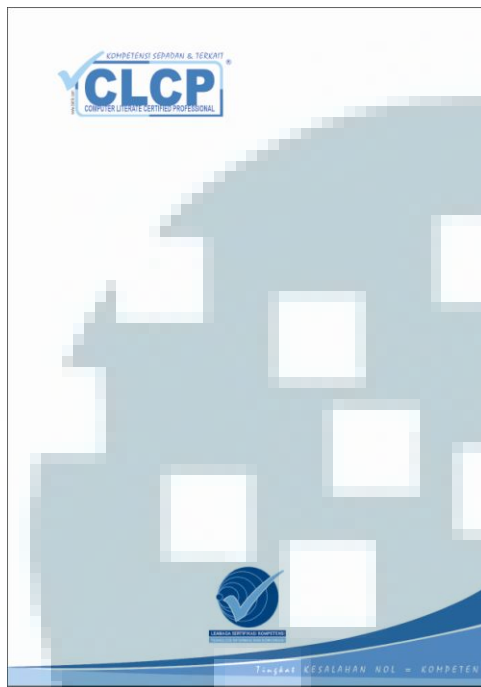
Penulis membuat 3 buah surat *letterhead*. *Letterhead* pertama yaitu untuk LSK-TIK disertai dengan *sub letterhead*, dimana biasanya surat terdiri dari lebih dari satu halaman, oleh karena itu untuk lembaran kedua dan selanjutnya menggunakan lembar *sub letterhead*. Kedua, penulis membuat *letterhead* untuk CLCP, desain yang penulis buat cukup sederhana yaitu bagian atas berupa logo CLCP itu sendiri dan bagian bawah terdiri dari elemen grafis dan logo dari induk perusahaan yaitu LSK-TIK. Demikian juga dengan OACS, penulis membuat desain yang sama dengan CLCP, perbedaannya hanya terletak pada logo masing – masing saja.



Gambar 3.1 *Letterhead*



Gambar 3.2 *Sub Letterhead*



Gambar 3.3 Letterhead CLCP



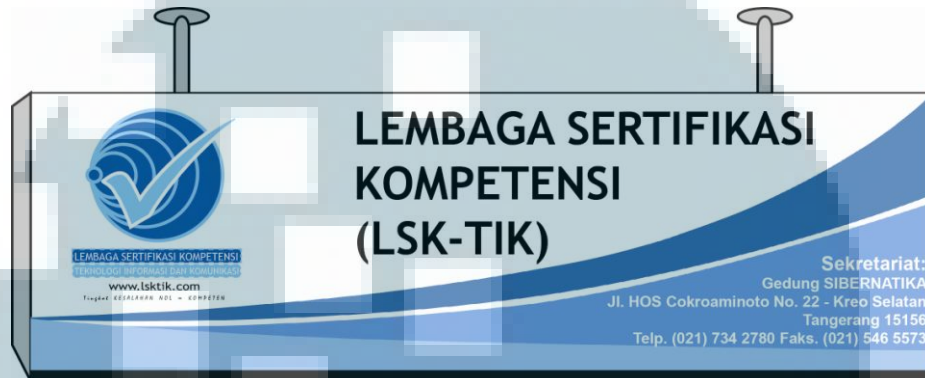
Gambar 3.4 Letterhead OACS

B. Plang/ Signage

Signage merupakan plang petunjuk yang bertujuan untuk memberitahukan kepada masyarakat mengenai keberadaan suatu tempat. Terdapat dua plang yang penulis buat, yaitu plang untuk LSK-TIK sendiri dan plang TUK-TIK. Plang TUK-TIK di buat karena saat ini LSK-TIK sudah memiliki 115 TUK-TIK namun masing-masing TUK-TIK membuat plang dengan desain masing-masing. Tidak ada kesamaan plang Tempat Uji Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TUK-TIK) di seluruh Indonesia. Oleh sebab itu diperlukan kesetaraan desain yang nantinya wajib digunakan oleh TUK-TIK di seluruh Indonesia.

Plang yang dibuat oleh penulis masing-masing terdiri dari logo lembaga, nama lembaga, alamat, dan elemen grafis. Plang dibuat simpel namun elegan dan mencerminkan ciri khas dari lembaga itu sendiri. Tujuannya agar mudah dilihat dan dibaca oleh orang-orang dari jarak jauh maupun dekat. Plang LSK-TIK dan

TUK-TIK ini nantinya akan diletakkan di tempat yang terjangkau dan terlihat dari jalanan dengan ukuran yang akan disesuaikan dengan masing-masing lokasi.



Gambar 3.5 Plang LSK-TIK



Gambar 3.6 Plang TUK-TIK

C. Business Card

Business Card merupakan kartu nama yang digunakan oleh LSK-TIK sebagai identitas dari lembaga tersebut. *Business card* menjadi tanda pengenal seseorang sekaligus media yang penting untuk berhubungan dengan klien atau perusahaan lainnya. Di dalam *business card* yang penulis buat, penulis kembali menggunakan elemen grafis sebagai identitas perusahaan. *Business card* dicetak dua sisi, dengan halaman depan yaitu logo dari LSK-TIK dan halaman belakang merupakan tanda pengenal yang bersangkutan.

Awalnya penulis membuat dua pilihan desain kartu nama, pertama dengan sudut 90° dan yang kedua dengan sudut tumpul, kendala yang penulis temukan saat hendak memilih dan mengeksekusi mana yang akan digunakan. Setelah meminta pendapat dari pembimbing, akhirnya diputuskan bahwa desain yang akan digunakan yaitu dengan sudut tumpul. Desain kartu nama dengan sudut tumpul dianggap lebih dinamis dan tidak pasaran dimana umumnya kartu pada bagian ujung membentuk sudut 90° .



Tampak Belakang

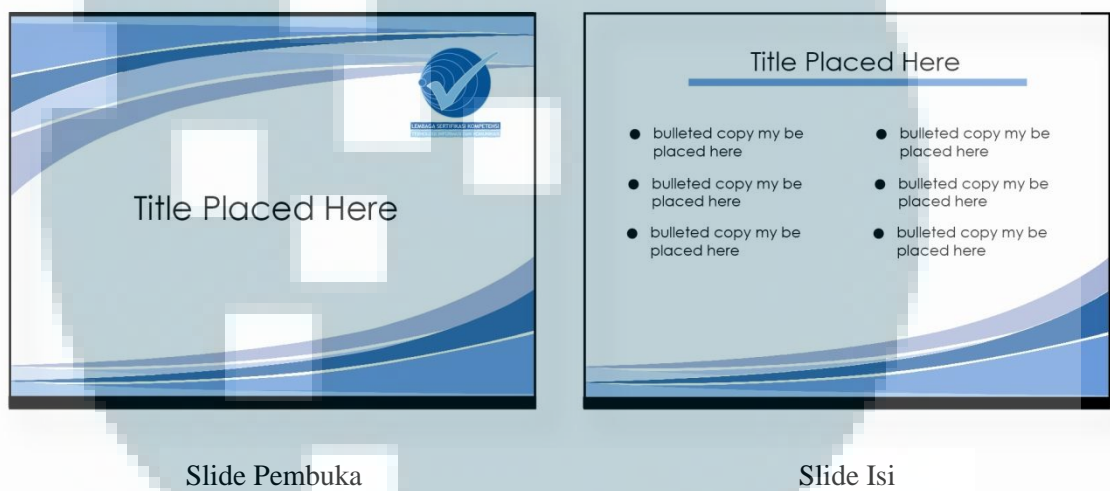


Tampak Depan

Gambar 3.7 *Business Card*

D. *Presentation Slide*

Selama ini LSK-TIK belum memiliki layout slide resmi yang digunakan dalam seminar dan presentasi. Untuk itu penulis membuat *layout* slide presentasi untuk LSK-TIK. Slide presentasi merupakan salah satu bagian yang penting, dimana slide akan digunakan saat seminar maupun mengajar. Penulis membuat slide presentasi bagian pembuka dan isi. Layout presentasi merupakan elemen grafis LSK



Gambar 3.8 *Presentation Slide*

E. *Mousepad*

Mousepad merupakan salah satu item resmi LSK-TIK yang berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan *mouse*. *Mousepad* biasanya diletakkan di meja komputer karyawan/staff dan meja komputer tempat ujian berlangsung. Selain itu *mousepad* juga di letakkan di lab komputer tempat kursus. Fungsi *mousepad* sebagai tempat /alas untuk *mouse*, selain itu *mousepad* juga berfungsi sebagai media promosi dan penunjang LSK-TIK. Di dalam desain yang penulis buat, terdapat elemen grafis dari LSK-TIK, selain itu penulis juga meletakkan maskot dari LSK-TIK yang dibuat oleh tim. Desain *mousepad* sengaja dibuat tidak formal untuk menarik perhatian masyarakat dengan adanya maskot dari LSK-TIK yang unik dan lucu, dengan demikian maka LSK-TIK akan lebih mudah dikenal oleh masyarakat.



Gambar 3.9 *Mousepad*

Banyaknya GSM yang harus dibuat dalam waktu yang singkat merupakan suatu tantangan bagi penulis dan tim. Ketika kuliah, penulis mendapat tugas untuk membuat GSM yang dikerjakan dalam waktu tiga bulan. Ketika mendapat tugas ini, penulis bersama tim harus menyelesaikannya dalam waktu 1 minggu saja. Selain itu penulis juga mendapat bagian untuk layout dan menggabungkan GSM yang dibuat oleh beberapa tim. Hal ini cukup menyulitkan bagi penulis dimana masing-masing anggota tim belum ada kesamaan dalam tata letak maupun ukuran sehingga penulis harus layout ulang dari awal.

Penulis menyadari sulitnya kerjasama antar anggota tim bila tidak ada kesatuan dan persamaan dalam menjalankan tugas, untuk itu di tugas-tugas berikutnya penulis bersama tim akan mem-*brief* terlebih dahulu, menyamakan konsep serta format yang akan digunakan, sehingga ketika nantinya tugas-tugas individu yang akan digabungkan menjadi satu, sudah terdapat keseragaman dan kesinambungan. Dengan demikian kedepannya akan lebih mudah untuk menggabungkan hasil desain dari teman-teman penulis.

Penulis mendapat suatu pengalaman baru dimana komunikasi sangatlah penting dalam kerjasama anggota tim. Tanpa komunikasi dan kerjasama yang bagus maka pekerjaan akan menjadi dua kali lebih berat dan lama. Deadline pekerjaan yang tadinya hanya seminggu akhirnya terpaksa mundur hingga dua minggu.

3.3.2 VISA

Visa merupakan metode pembelajaran yang saat ini sedang dikembangkan oleh LSK-TIK, dimana dengan metode pembelajaran ini, nantinya siswa akan lebih mudah menerima dan menyerap ilmu apa saja yang diajarkan oleh guru maupun dosen. VISA sendiri memiliki singkatan, dimana masing-masing huruf memiliki makna dan pengertian. V (*visualisation*) I (*intellectual*) S (*Somatic*) A (*Auditori*). Metode VISA saat ini sedang dikembangkan dan diuji untuk mendapatkan hasil yang maksimal sebelum metode ini akan diluncurkan.

Didalam proyek VISA, penulis membantu segala kegiatan yang berhubungan dengan desain mendesain untuk keperluan VISA antara lain mendesain logo VISA, jam dinding VISA, dan kartu nama VISA. Di setiap proyek yang akan penulis buat, penulis akan di *brief* dahulu oleh pembimbing. Pembimbing akan menjelaskan konsep, serta tema yang ingin dibuat. Berikut adalah penjelasan dari proyek yang penulis buat.

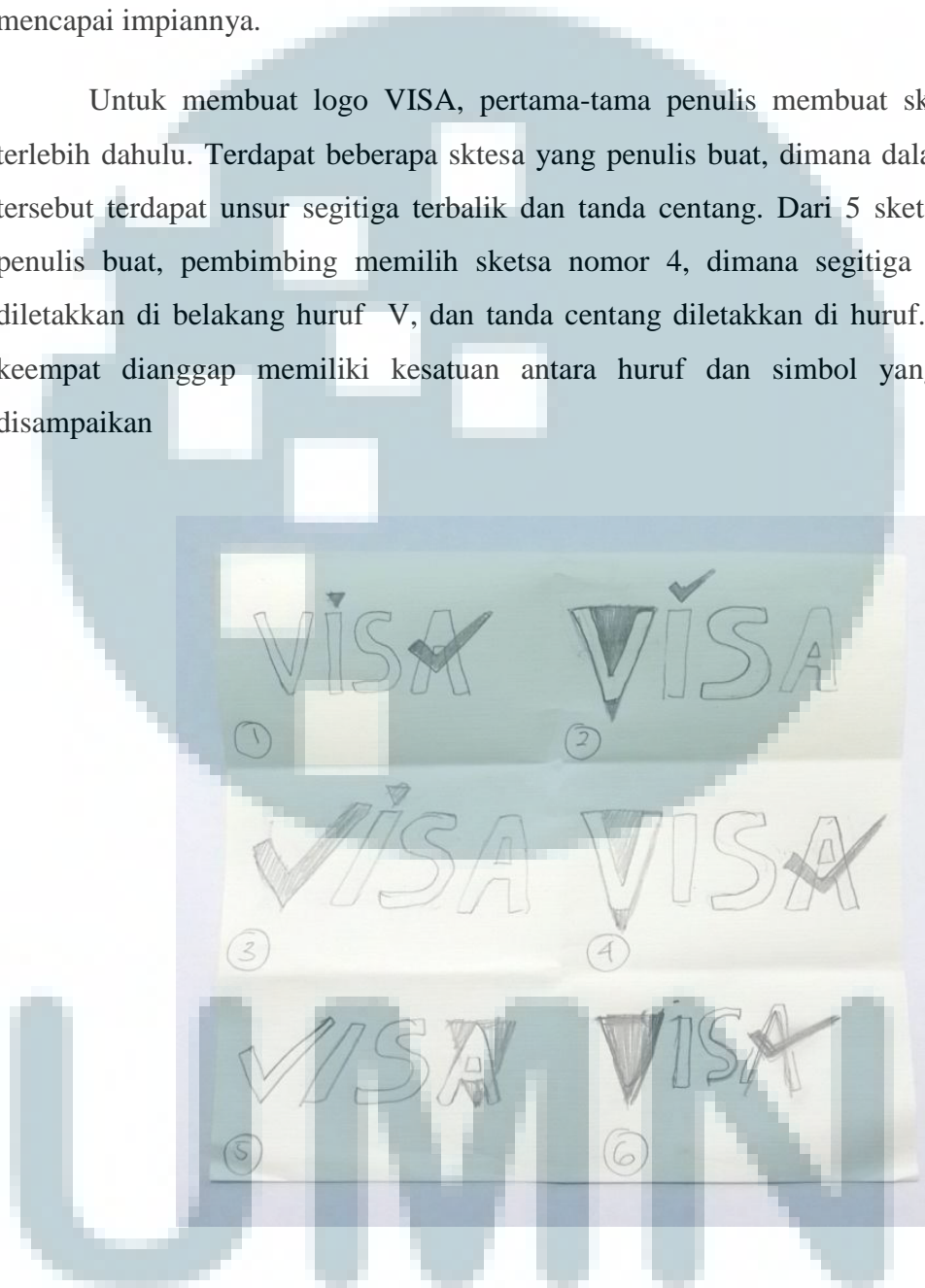
A. Logo Visa

Proyek VISA pertama yang penulis buat adalah membuat logo VISA. Pimpinan LSK-TIK, selaku konseptor VISA menjelaskan kepada penulis tentang konsep VISA itu sendiri. Di dalam logo VISA yang ingin buat, beliau meminta adanya unsur segitiga terbalik, tanda centang, dan *font* yang menyerupai *font* visa card.

Unsur segitiga terbalik memiliki makna bahwa metode VISA merupakan metode segitiga terbalik, dimana pada piramida segita umumnya tingkat keberhasilan dalam dunia pendidikan hanyalah 30% sedangkan kegagalan 70%, oleh karena itu dengan metode VISA, segitiga dibalik menjadi kegagalan 70% dan

keberhasilan 30%. Tanda centang merupakan tanda yang terdapat dalam logo LSK-TIK, yang berarti kompeten. Dengan metode pembelajaran VISA, seseorang akan menjadi kompeten dan berkualitas sehingga nantinya dapat berhasil dalam mencapai impiannya.

Untuk membuat logo VISA, pertama-tama penulis membuat sketsanya terlebih dahulu. Terdapat beberapa sketsa yang penulis buat, dimana dalam logo tersebut terdapat unsur segitiga terbalik dan tanda centang. Dari 5 sketsa yang penulis buat, pembimbing memilih sketsa nomor 4, dimana segitiga terbalik diletakkan di belakang huruf V, dan tanda centang diletakkan di huruf A. Desain keempat dianggap memiliki kesatuan antara huruf dan simbol yang ingin disampaikan



Gambar 3.10 Sketsa logo VISA

Setelah sketsa keempat yang dipilih oleh pembimbing, penulis mulai membuatnya di *illustrator*. Didalam *illustrator* penulis kembali membuat beberapa pilihan warna yang mungkin dapat digunakan dalam logo VISA.



Gambar 3.11 Proses Desain Pembuatan Logo VISA

Pada alternatif desain yang pertama, penulis membuat logo VISA dengan berbagai warna setelah dikonsultasikan kepada pembimbing, pembimbing meminta adanya tambahan slogan dari VISA yaitu Siapa Saja Bisa. Slogan ini menggunakan *font Orator Std* Maka terbentuklah alternatif kedua dengan warna yang berbeda dan slogan yang terdapat di bawah tulisan VISA yaitu Siapa Saja Bisa. Slogan ini Pembimbing memilih logo dengan warna segitiga terbalik yaitu biru karena warna biru merupakan warna yang sejuk, dan tenang, warna biru juga merupakan warna pendidikan dimana logo KEMDIKBUD menggunakan warna biru juga. Setelah melalui beberapa kali proses revisi maka terbentuklah logo VISA.

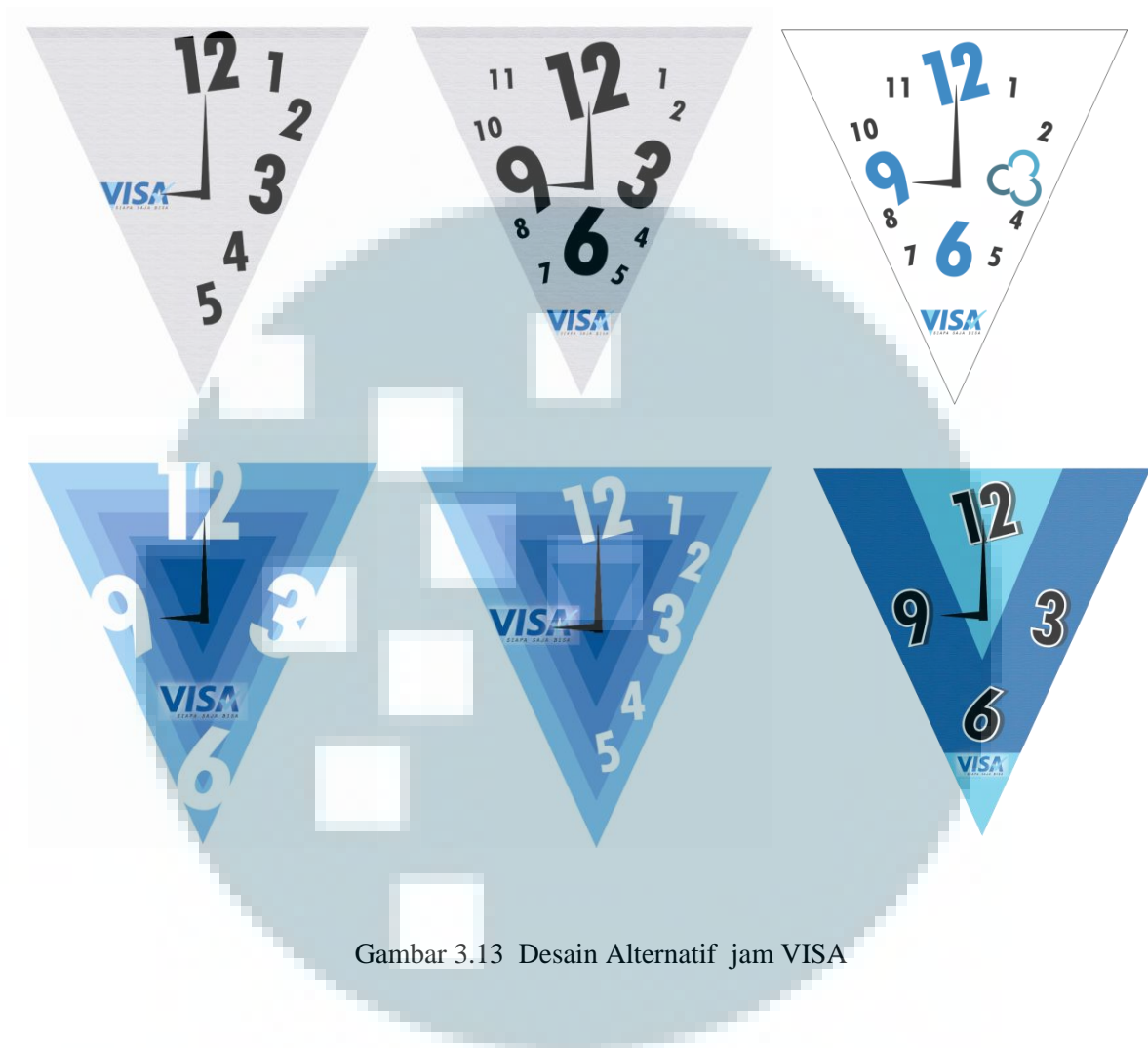


Gambar 3.12 Logo VISA

B. Jam dinding VISA

Jam dinding VISA merupakan salah satu *souvenir* VISA. Ide membuat jam dinding berasal dari pembimbing, dimana beliau ingin membuat suatu *gimmick/souvenir* yang nantinya bisa dibagikan dan dipakai oleh orang-orang. Pembimbing berpikir bahwa bila jam bisa menjadi media promosi yang bagus untuk memperkenalkan VISA kepada masyarakat apalagi bila jam dinding tersebut berbentuk unik dan menarik perhatian masyarakat.

Sebelum memulai pekerjaan, penulis diberi *brief* terlebih dahulu oleh pembimbing. Pembimbing menginginkan jam berbentuk segitiga terbalik yang menjadi lambang VISA. Jam dengan berbentuk segitiga merupakan hal yang unik dan dapat menjadi perhatian bagi orang-orang yang melihatnya. Penulis menemukan tantangan disini, dimana jam yang biasanya dibuat berbentuk bulat atau kotak, kini harus dibuat berbentuk segitiga. Selama ini penulis belum menemukan jam dengan bentuk segitiga, ketika mencari di internet pun, tidak ditemukan jam berbentuk segitiga. Penulis melakukan *brainstorming* desain yang bagus untuk jam berbentuk segitiga ini. Penulis langsung membuat alternatif pada *Adobe Illustrator* tanpa melalui proses sketsa tangan terlebih dahulu. Berikut adalah beberapa alternatif yang penulis buat.



Gambar 3.13 Desain Alternatif jam VISA

Penulis membuat beberapa alternatif jam dinding VISA. Dalam penggunaan warna, penulis tetap konsisten menggunakan unsur warna biru sebagai warna khas dari VISA. Setelah melalui beberapa proses revisi dalam hal ukuran dan desain, maka terpilih lah tiga buah desain yang akan di cetak. Ketiga buah desain ini dicetak di acrylic dengan menggunakan *UV flatted bed*. Penulis datang sendiri dan melihat proses mencetak dengan *UV flatted bed* yang berlokasi di Benhill (Bendungan Hilir). Setelah proses cetak mencetak selesai, penulis memasang mesin jam ke jam *acrylic* yang telah dicetak. Terdapat 130 jam yang dicetak dengan menggunakan tiga buah desain.



Gambar 3.14 Jam VISA

Pada saat membuat jam VISA, terdapat beberapa kendala yang penulis alami, salah satunya adalah kesulitan membuat desain jam berbentuk segitiga. Sebelumnya sangat jarang ditemukan jam berbentuk segitiga, hal ini menjadi tantangan bagi penulis sendiri. Setelah desain berhasil dibuat dan dicetak, penulis mengalami kesalahan dalam peletakan angka jam yang tidak sesuai dan tidak mengikuti arah jaruh jam. Akibatnya penulis harus mendesain ulang letak angka dari jam tersebut. Kesalahan ini menjadi pembelajaran bagi penulis untuk lebih teliti dan berhati-hati dalam mendesain suatu produk agar nantinya tidak ada lagi kesalahan yang diperbuat.

Membuat jam dinding VISA merupakan pengalaman yang paling menarik untuk penulis karena penulis ikut serta dan terjun langsung dalam proses pembuatan jam, mulai dari pemesanan hingga pemotongan *acrylic*, pergi ke percetakan, dan mencetak desain di *acrylic* dengan menggunakan alat *UV Flatted bed* hingga kesalahan desain yang penulis lakukan. Semua ini menjadi suatu pengalaman berharga yang penulis dapatkan selama kerja praktik.

C. Kartu nama VISA

Kartu nama merupakan identitas pengenal seseorang sekaligus menjadi identitas perusahaan. Disini penulis diminta untuk membuat kartu nama untuk Pak Janis Hendratet selaku konseptor dari VISA. Beliau meminta agar di dalam kartu nama tersebut terdapat logo VISA dan visualisasi dari icon VISA. Penulis membuat beberapa sketsa alternatif yang merujuk pada tema yang diminta oleh Pak Janis Hendratet.



Gambar 3.15 Sketsa Kartu Nama VISA

Dari empat sketsa yang penulis buat, sketsa kartu nama ketiga menjadi pilihan Pak Janis. Beliau menganggap sketsa kartu nama ketiga cukup menyampaikan simbolisasi dan makna yang ingin disampaikan dalam kartu namanya. Akhirnya penulis membuat sketsa ketiga di dalam *illustrator*. Penulis

kembali menggunakan warna dasar biru sebagai warna khas dari VISA. Kartu nama dibuat simple dan elegan namun mencerminkan simbolisasi VISA.

Pada tampak depan, desain terdiri dari empat *icon* VISA yaitu mata, otak, tangan dan jejak kaki. Icon ini menjadi ciri khas dari VISA itu sendiri. Dibawah icon terdapat logo VISA dan website VISA. Selain sebagai tanda pengenal, kartu nama juga berfungsi sebagai media promosi dan pengenal akan produk VISA. Pada tampak belakang, penulis mendesain dengan simpel dan minimalis, karena ingin mengutamakan informasi yang disampaikan.



Tampak Depan

Tampak Belakang

Gambar 3.16 Kartu Nama VISA

Dalam membuat kartu nama ini, penulis tidak menemukan banyak kesulitan dan kendala, proses revisi hanya dilakukan satu kali yaitu pada bagian informasi yang ingin disampaikan. Penulis berusaha untuk mempelajari keinginan dan tipe desain yang disukai oleh klien. Dengan mempelajari karakter dan

keinginan klien, akan mempermudah kita untuk membuat desain yang sesuai dengan keinginan klien.

3.3.3 Open House “Easy Graphic only 4 Steps”

Open House “Easy Graphic only 4 Steps” merupakan sebuah acara dimana LSK-TIK akan memperkenalkan produk baru berupa metode pembelajaran disain grafis yang dikemas hanya dengan empat step (*visual, intelektual, somatic, audiotori*) dan 8 sesi pertemuan. Metode pembelajaran ini penulis sebut dengan judul “*Easy Graphic only 4 Steps*”. Semula *open house* dijadwalkan pada akhir Agustus, namun akhirnya acara mundur sambil menunggu launching dari produk VISA itu sendiri.

Pada proyek ini penulis bekerja sama dengan tim. Ada banyak pekerjaan yang harus dilakukan, pada proyek ini penulis mendapat kesempatan untuk menggarap desain kartu undangan/*invitation, flyer, dan banner*

A. Invitation

Invitation merupakan kartu undangan yang ditujukan bagi masyarakat yang ingin datang ke acara *open house* tersebut. Acara *open house* terbuka untuk umum, namun masyarakat harus mendaftar terlebih dahulu. Hal ini untuk mempermudah pendataan berapa banyak peserta yang akan datang ke acara *open house*. Penulis di *brief* oleh pembimbing untuk membuat kartu undangan berbentuk segitiga dengan ukuran T:14.8cm dan L: 10.5cm. Konsep dari acara *open house* ini adalah segitiga terbalik dimana merupakan simbolisasi dari VISA.

Kartu undangan dicetak dua sisi, dimana pada sisi depan merupakan kegiatan/tema *open house*, selain itu tercantum pula nama peserta serta alamat rumah. Kartu ini rencananya akan dikirim ke alamat masing-masing peserta yang mendaftar. Pada sisi sebaliknya berisi tentang tanggal, waktu dan tempat *open house* diadakan. Penggunaan warna biru menjadi warna dominan dalam

pembuatan kartu undangan ini. Setelah melewati beberapa kali revisi maka didapatkan hasil final dari kartu undangan tersebut.



Gambar 3.17 Kartu Undangan Open House

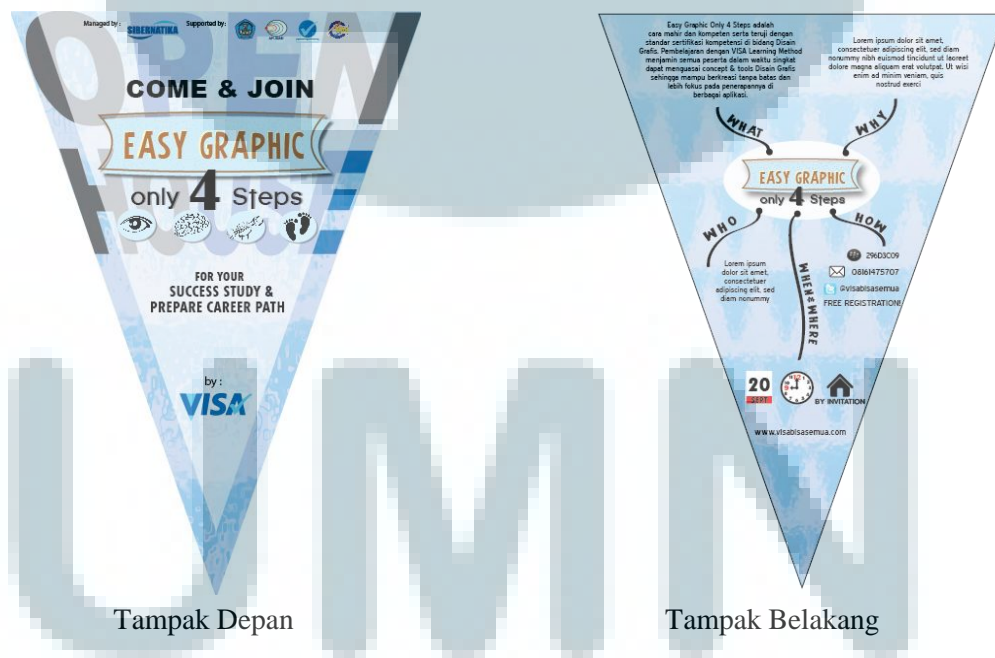
Kendala yang penulis alami saat membuat kartu undangan adalah layout untuk membuat desain berbentuk segitiga dimana cukup banyak informasi yang harus dimasukkan ke dalam kartu undangan tersebut. Ujung segitiga yang semakin ke bawah semakin lancip dimana semakin kecil pula informasi yang dapat disampaikan. Melayout kartu undangan berbentuk segitiga bukan merupakan hal yang mudah bagi penulis, perlu beberapa kali revisi dan mencari beberapa inspirasi melalui media internet. Pembimbing selalu berkata untuk jangan takut mencari inspirasi melalui media apapun apabila kita sudah mengalami kesulitan dalam mendesain. Inspirasi bisa datang dari mana saja.

B. Flyer

Istilah *flyer* sebenarnya diambil dari cara distribusi pada era Perang Dunia 1, yaitu dengan menebarkan kertas yang berisi informasi persuasif dari atas pesawat. Pada saat itu *flyer* menjadi salah satu propaganda yang efektif karena penyebarannya lewat udara, maka dapat menjangkau seluruh kawasan. Isi dari *flyer*

bermacam-macam, namun pada intinya berisi informasi baik dalam bentuk teks maupun visual. *Flyer* juga digunakan sebagai alat pendekatan persuasif untuk mengajak seseorang mengikuti kegiatan yang kita buat.

Penulis diminta oleh pembimbing untuk membuat *flyer* yang berisi informasi mengenai *Open House* "Easy Graphic only 4Steps". Informasi di dalam *flyer* tersebut harus mencakup 5W1H. *Flyer* dibuat kembali dalam bentuk segitiga terbalik dengan ukuran kertas T: 21cm, L: 14,8cm. Penulis menggunakan *background* yang sama dengan *background* kartu undangan. Demikian pula dengan tampak depan dari *flyer* tersebut hampir sama dengan kartu undangan. Untuk tampak belakang, penulis mendesain mengikuti konsep *mind map*. Setelah melewati 1x proses revisi, maka terbentuklah desain *flyer final*. Untuk isi dari *flyer* tersebut, karena belum sepenuhnya ada maka pembimbing meminta penulis untuk mengisinya dengan *Lorem Ipsum* terlebih dahulu.



Gambar 3.18 *Flyer Open House*

C. Spanduk

Banner /spanduk merupakan salah satu media promosi yang dibentangkan di jalan raya. Spanduk berfungsi sebagai media informasi untuk memperkenalkan suatu kegiatan atau acara. Biasanya konten dari spanduk diusahakan singkat, padat dan jelas, hal ini disebabkan karena spanduk yang diletakkan di jalanan biasanya hanya akan dibaca sekilas oleh pengendara motor/mobil (membaca sambil lalu).

Penulis diminta untuk membuat spanduk berukuran 5M x 1M. Isi spanduk harus singkat, padat dan jelas dimana terdiri dari informasi mengenai akan diadakannya kegiatan open house, serta waktu kegiatan open house tersebut. Penulis membuat latar belakang *background* spanduk sama dengan background dari kartu undangan dan *flyer*. Setelah melewati dua kali proses revisi, akhirnya desain spanduk selesai sesuai dengan keinginan pembimbing.



Gambar 3.19 Spanduk

Spanduk dengan ukuran 5M x 1M merupakan ukuran yang cukup besar, dalam membuat desain spanduk ini, penulis mengalami beberapa kendala antara lain dengan masalah laptop penulis sendiri. Akibat size yang terlalu besar, laptop suka *hang* dan menutup sendiri (*force quite*). Apalagi ketika kerjaan yang kita lakukan belum di *save*. Hal ini menjadi pembelajaran bagi penulis untuk selalu dan sering menyimpan tiap kali perubahan yang kita lakukan pada pekerjaan tersebut.

3.3.4 Kendala yang Ditemukan

Setiap pekerjaan yang dilakukan tidak selamanya dapat berjalan mulus, demikian pula dengan kerja praktik yang penulis lakukan selama dua bulan ini, terdapat beberapa kendala baik teknis maupun non teknis yang penulis alami. Namun semua itu tidak membuat penulis putus asa. Penulis berusaha untuk melakukan yang terbaik sesuai dengan kemampuan yang penulis miliki.

Kendala pertama terletak pada perbedaan konsep antara penulis dan pembimbing. Sewaktu awal-awal kerja praktik, penulis mengalami kesulitan menyesuaikan desain sesuai dengan keinginan pembimbing. Akibatnya, terjadi beberapa kali revisi yang harus penulis lakukan.

Kerja kelompok dan kekompakan dalam tim sangat diperlukan terutama dalam mengerjakan sebuah proyek, terdapat beberapa kendala yang penulis alami ketika bekerja sama dengan teman satu tim. Antara lain perbedaan *style* dalam mendesain, akibatnya ketika mendesain sebuah proyek terdapat perbedaan dan tidak ada penyatuan tema yang sesuai. Akibatnya penulis dan teman satu tim mendesain ulang kembali.

Kendala teknis yang penulis temukan terdapat pada laptop pribadi penulis. Ketika berada di kantor penulis menggunakan komputer kantor, namun ketika pekerjaan tidak selesai, penulis harus mengerjakannya di rumah. Namun laptop penulis tidak mendukung untuk melakukan pekerjaan desain yang berat seperti mendesain banner dengan ukuran 5M x 1M. Akibatnya program sering berjalan lambat dan *hang* (aplikasi menutup sendiri akibat terlalu berat).

3.3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Setiap permasalahan yang penulis alami, menjadikan penulis belajar banyak hal mengenai kesalahan – kesalahan dan kendala yang dialami. Untuk itu penulis berusaha untuk menemukan solusi dari setiap masalah yang terjadi selama dua bulan ini.

Kesulitan penyatuan konsep dan desain yang sesuai dengan keinginan pembimbing dapat penulis atasi dengan sering-sering bertanya dan konsultasi kepada pembimbing. Dengan banyaknya tugas yang dilakukan, penulis mulai dapat membaca tipe *style* dan desain yang diinginkan oleh pembimbing, dengan begitu, untuk tugas-tugas selanjutnya, penulis hanya perlu melakukan satu hingga dua kali revisi.

Kendala penyamaan *style* dengan teman satu tim penulis atasi dengan mengadakan *brief* dahulu bersama teman satu tim sebelum membuat desain. Menentukan kesamaan warna, tema maupun *background* yang ingin digunakan menjadi salah satu cara yang efektif sehingga nantinya terdapat kesatuan desain antara penulis dan teman satu tim.

Solusi yang penulis lakukan untuk kendala teknis di laptop pribadi penulis adalah berusaha menyelesaikan sebaik mungkin pekerjaan di kantor. Apabila pekerjaan belum selesai juga biasanya lembur menjadi salah satu cara yang efektif apalagi ketika sedang dikejar oleh *deadline*.

UMMN