



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

3.1 Kedudukan dan Organisasi

Di dalam kerja magang ini, penulis ditempatkan dibagian *artwork* yang merupakan bagian perancangan *artwork* itu sendiri. Pada saat kerja magang penulis berkesempatan untuk menjalankan program yang sudah direncanakan dan ditugaskan untuk menjalankannya.

Selama kerja magang ini berangsur, penulis langsung berhubungan dengan Bapak Erwinn Firmansyah sebagai direktur dan pembimbing kerja magang ini. Tugas dan pertanggung jawaban penulis hanya kepada pembimbing lapangan karena dalam divisi ini hanya terdapat enam orang termasuk penulis

3.2 Tugas yang Dilakukan

Dalam kerja magang ini, penulis melaksanakan berbagai tugas yang diberikan pada setiap minggunya (tabel 3.1).

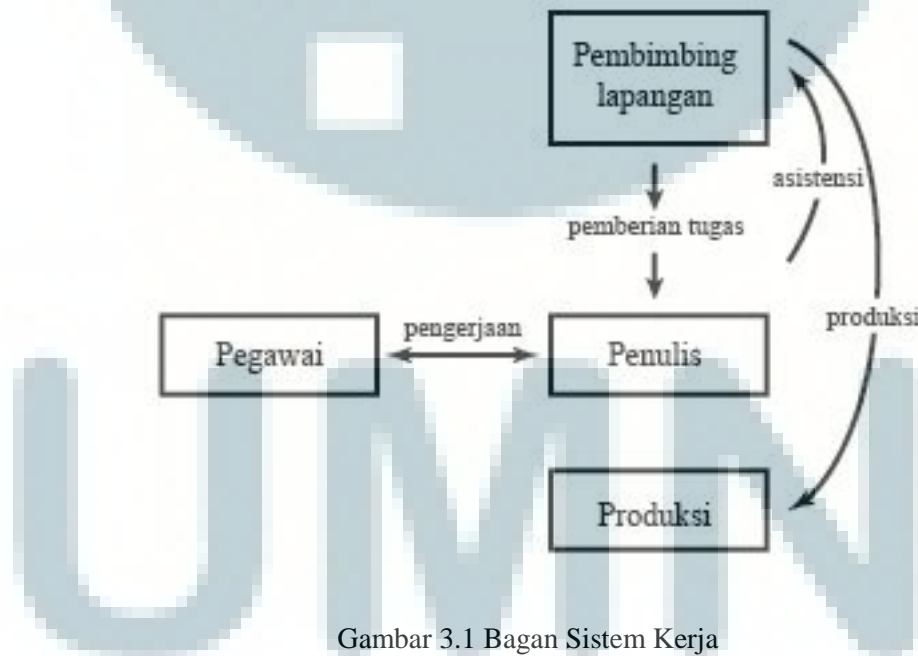
Minggu Ke -	Tanggal	Tugas
1.	1 – 5 Juli 2013	1. Membuat konsep katalog produk produk. 2. Pengumpulan data untuk katalog
2.	8 – 12 Juli 2013	1. Pengumpulan data katalog produk 2. <i>Layout-ing</i> katalog produk
3.	15 – 19 Juli 2013	1. <i>Layout-ing</i> katalog produk 2. Digitalisasi sketsa <i>artwork</i>

Minggu ke-	Tsnggal	Tugas
4.	22 – 26 Juli 2013	1. Digitalisasi sketsa <i>artwork</i>
5.	29 Juli – 2 Agustus 2013	1. Digitalisasi sketsa <i>artwork</i> (pewarnaan) 2. Pembuatan <i>Guide book</i>
6.	19 – 23 Agustus 2013	1. Desain baju untuk SAIL KOMODO 2013
7.	26 – 30 Agustus 2013	1. Izin keperluan OMB
8.	2 – 6 September 2013	1. Digitalisasi Sketsa <i>artwork</i>
9.	9 – 13 September 2013	1. Digitalisasi Sketsa <i>artwork</i>
10.	16 – 20 September 2013	1. Digitalisasi Sketsa <i>artwork</i> 2. Pewarnaan Sketsa <i>artwork</i>
11.	23 – 27 September 2013	1. Pewarnaan Sketsa <i>artwork</i>
12.	30 September – 4 Oktober 2013	1. Pewarnaan Sketsa <i>artwork</i>
13.	7 – 11 Oktober 2013	1. Revisi Katalog produk
14.	14 – 18 Oktober 2013	1. Revisi Katalog Produk 2. Revisi <i>Guide Book</i>
15.	21 – 25 Oktober 2013	1. Proses final <i>artwork</i>
16.	28 - 31 Oktober 2013	1. Proses final <i>artwork</i>

Tabel 3.1 Tugas yang Dikerjakan Setiap Minggu

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja magang

Dalam melakukan kerja magang ini, penulis mengerjakan beberapa tugas yang diberikan. Dalam mendapatkan tugas, penulis juga melalui beberapa tahap yang dilewati sebelum akhirnya menyelesaikan hasil akhir yang disetujui. Pada awalnya, penulis diberikan tugas oleh pembimbing lapangan. Pembimbing lapangan memeberikan tugas yang harus diselesaikan sebelum mendapatkan pesanan oleh klien. Setelah mendapatkan tugas, penulis berkoordinasi dengan beberapa orang pegawai perusahaan untuk mendapatkan data. Setelah penulis menyelesaikan tugasnya, asistensi dilakukan. Revisi dilakukan dan setelah asistensi telah selesai, pekerjaan yang dikerjakan oleh penulis lalu diserahkan kepada bagian produksi untuk memulai proses produksi dan diselesaikan.



Gambar 3.1 Bagan Sistem Kerja

Tugas yang dikerjakan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Desain Katalog produk Produk

Dalam tugas pertama kerja magang ini, penulis diberikan kepercayaan untuk menyusun dan membuat sebuah katalog produk yang dijual dalam perusahaan ini. Penulis diminta untuk memasukkan seluruh produk yang dijual dalam perusahaan ini. Produk yang dijual dalam perusahaan ini antara lain sofa, meja, *work station*, perlengkapan pintu, dan *artwork*. Dalam pembuatan katalog ini, penulis menentukan segala hal yang berkaitan dengan katalog ini. Mulai dari tipe mendesain, ukuran kertas, media, pewarnaan, penyusunan, dan konsep dari katalog produk ini. konsep yang dimiliki oleh penulis adalah konsep sederhana, tidak memiliki banyak aksesoris yang bertujuan agar produk menjadi titik fokus dalam pembuatan katalog ini.

Penulis memiliki ide untuk memasukkan gambar produk yang diunggulkan saja. Hal ini disebabkan oleh karena terlalu banyak produk yang dijual dan tidak mungkin untuk semuanya dimasukkan. Gambar yang dimasukkan ke dalam katalog ini juga sangat banyak sehingga katalog ini memiliki titik presentasi dari gambar yang ada di dalam katalog ini.

Dalam pembuatan katalog ini, penulis menggunakan aplikasi *Adobe InDesign*. dengan menggunakan aplikasi ini, penulis memasukkan semua data yang dimiliki untuk mengisi katalog produk yang diinginkan. Data yang dimasukkan ke dalam katalog produk ini telah dikelompokkan sesuai dengan bagian - bagian yang dimiliki dan ingin dipresentasikan kepada pembaca katalog produk ini.

(1) Desain Katalog produk awal



Gambar 3.2 Desain Katalog Produk Awal

(2) Desain Katalog produk revisi 1

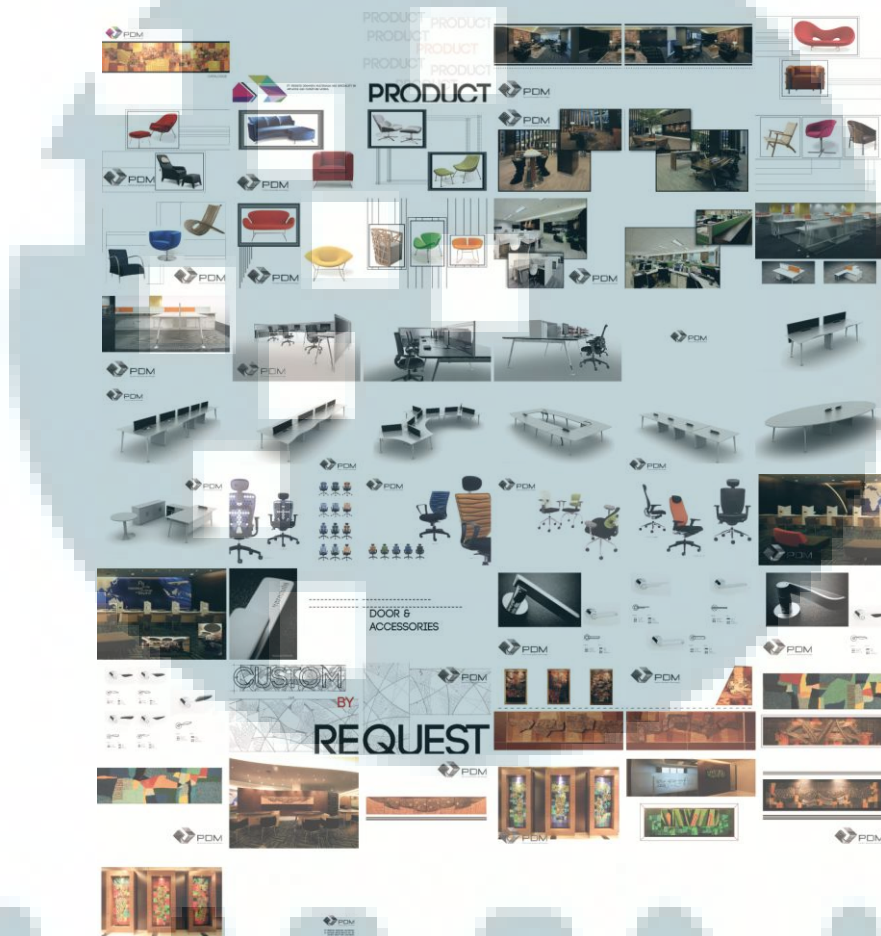
Dalam revisi ini, penulis mengubah *layout* yang memiliki gambar produk yang dapat menjadi sebuah titik fokus utama dalam katalog ini. pewarnaan yang terlalu mendominasi diganti dengan garis - garis halus yang hanya memberikan aksan saja dan tidak menjadi sebuah titik perhatian oleh klien.



Gambar 3.3 Desain Katalog Produk Revisi 1

(3) Desain Katalog produk final

Resivi katalog yang terakhir ini tidak mengalami perubahan yang signifikan. Dalam proses terakhir ini, merubah beberapa gambar kecil dan penambahan beberapa *item* didalam katalog ini.



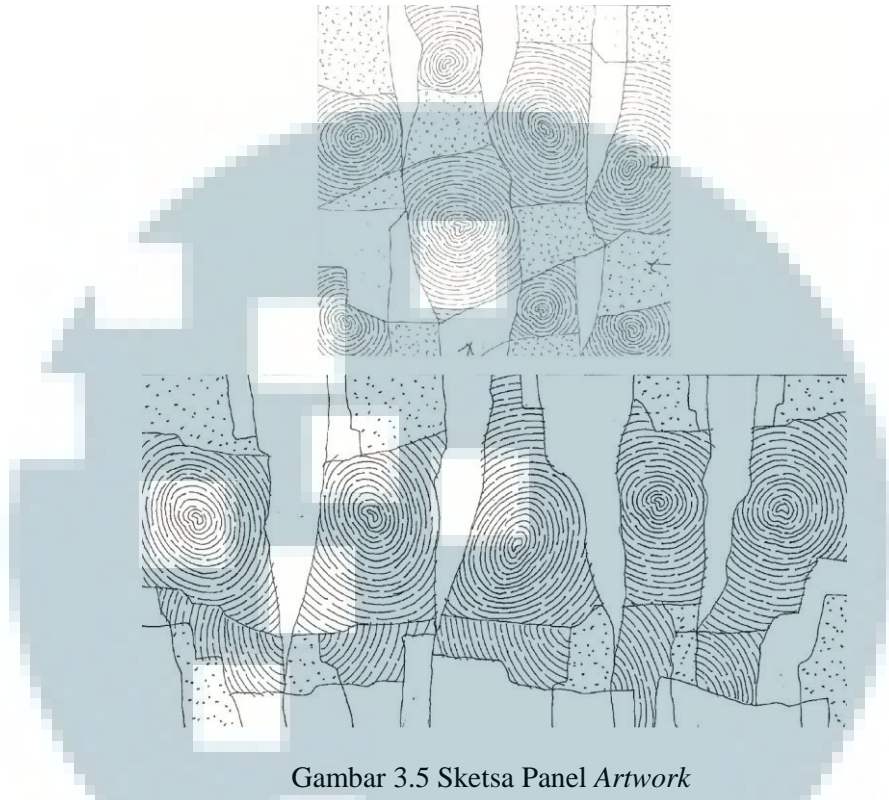
Gambar 3.4 Gambar Desain Katalog Produk Final

2. Digitalisasi Sketsa *artwork*

Pada awalnya, sketsa *artwork* yang dibuat dalam perusahaan ini hanya dalam berbentuk sketsa pada kertas, sketsa langsung diberikan kepada seniman yang membuat *artwork* dan hanya menjadi satu karya setiap sketsanya. namun, kini sketsa yang dibuat didigitalisasi untuk memulai

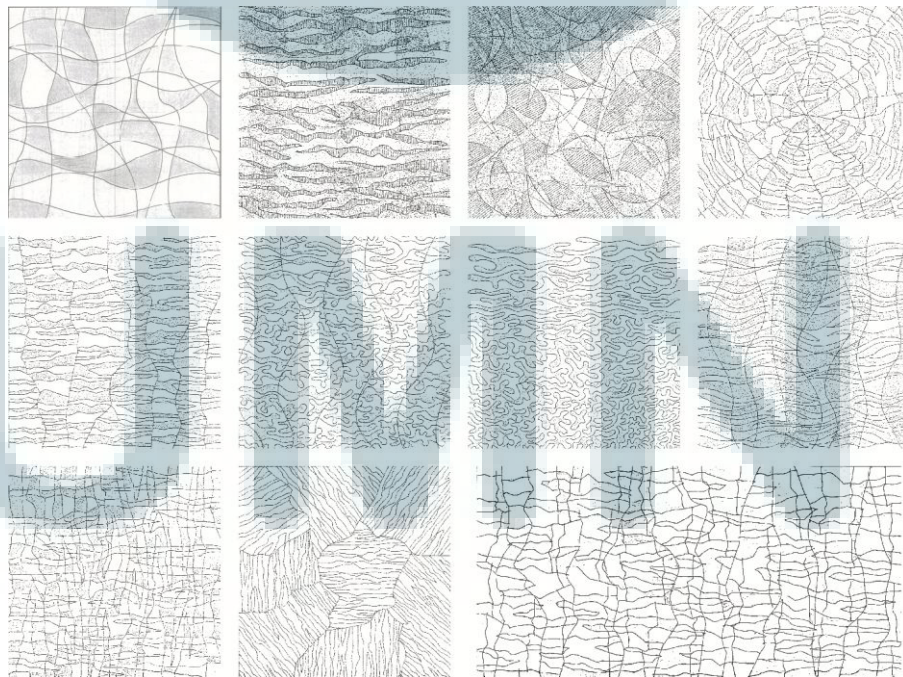
proses *post-production* agar karya yang dibuat tidak hanya terbuat sarta buah saja tetapi banyak untuk menjadi *stock* dan ketika dipesan oleh klien tidak membutuhkan waktu yang lama untuk memberikannya kepada klien. proses ini masih sangat baru dan baru saja dimulai sejak penulis melakukan kerja magang di perusahaan ini. Penulis pada awalnya melakukan proses *scanning* pada sketsa yang dibuat. Setelah itu penulis memotong bagian yang tidak diperlukan pada hasil *scanning* agar menjadi sebuah gambar yang siap untuk didigatakan. Penulis menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* untuk mengikuti bentuk sketsa pada aplikasi ini. Penulis menggunakan *pen tool* dan sedikit demi sedikit penulis menyelesaikan proses digital sketsa ini. Setelah itu, penulis memasukkan sketsa digital ini kedalam aplikasi *Adobe Photoshop* untuk memberikan efek timbul pada gambar. Penulis menggunakan efek *bevel and emboss*. Setelah sketsa panel diselesaikan, penulis memulai digitalisasi sketsa untuk pola pewarnaan yang sudah disiapkan. proses yang dilakukan tidak berbeda dengan proses digitalisasi panel, hanya saja pola pewarnaan tidak dimasukkan kedalam aplikasi *Adobe Photoshop*.

(1) Gambar Sketsa *artwork* Panel



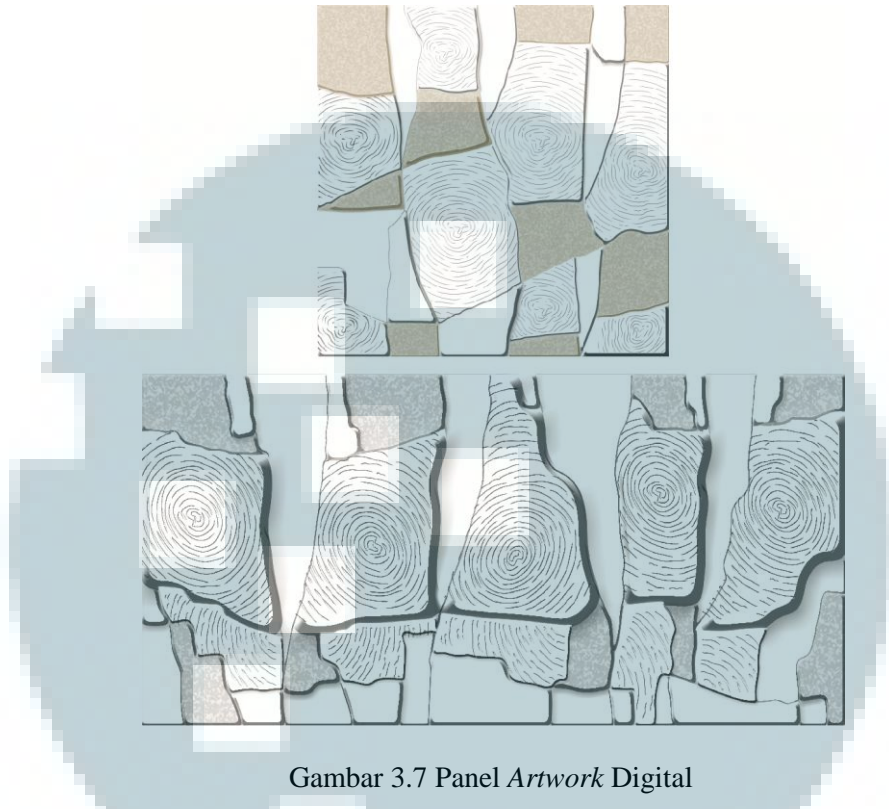
Gambar 3.5 Sketsa Panel *Artwork*

(2) Gambar Sketsa *artwork* Pola Pewarnaan



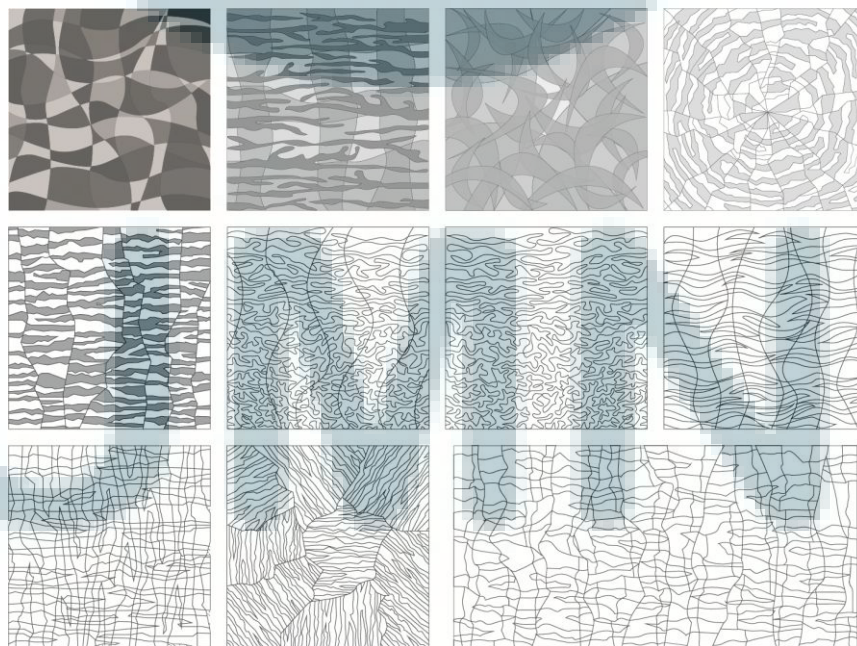
Gambar 3.6 Sketsa Pola Pewarnaan

(3) Digitalisasi Panel



Gambar 3.7 Panel *Artwork* Digital

(4) Digitalisasi Sketsa *artwork* Pola Pewarnaan



Gambar 3.8 Pola Pewarnaan Digital

(5) Realisasi *artwork* (final)



Gambar3.9 Hasil Akhir Panel

2.1. Proses Pelaksanaan

Dalam proses kerja magang ini, penulis melewati beberapa tahap yang harus dilewati hingga menemukan titik kesepakatan untuk hasil akhir yang diinginkan. Pada awalnya, penulis diberikan pengarahan untuk mengerjakan sebuah tugas. Pengarahan yang diberikan meliputi tugas yang akan dikerjakan dan keinginan isi dari tugas yang diberikan.

Untuk waktu pengerjaan, tidak diberikan batas waktu yang pasti namun setiap hari harus memperlihatkan *progress* yang dikerjakan oleh penulis. Pengerjaan pun dilakukan dengan standarisasi yang diusulkan oleh penulis. Penentuan konsep menjadi awal untuk membuat tugas yang diberikan. Proses asistensi juga dilakukan oleh penulis setelah keseluruhan tugas yang dibuat telah diselesaikan.

Setelah asistensi dilakukan, tinggal menunggu hasil untuk di eksekusi lebih lanjut atas perintah klien atau dalam hal ini oleh pembimbing lapangan sendiri.

2.2.Kendala yang Ditemukan

Dalam kerja magang ini, penulis memiliki kendala yang tidak terlalu besar. Untuk pembuatan katalog produk perusahaan, penulis memiliki kendala untuk mengumpulkan dan memilah data yang telah ada. Kendala ini disebabkan oleh sangat banyak produk yang dijual oleh perusahaan ini. Keterlanjutan katalog ini juga menjadi kendala karena katalog produk ini juga harus melalui persetujuan dari pemilik perusahaan, sedangkan pemilik perusahaan sedang menjalani banyak proyek yang membuat beliau sangat sibuk.

Untuk digitalisasi sketsa, kendala yang ditemukan adalah perancangan awal agar sketsa dapat lebih terlihat 3(tiga) dimensi agar klien dapat menangkap dan membaca sketsa. Dalam digitalisasi sketsa ini, hal yang sangat menjadi kendala untuk penulis ialah proses pewarnaan dan pencarian seniman untuk membantu menrealisasikan *artwork* yang telah dibuat.

2.3.Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi untuk tugas yang dilaksanakan sudah ditemukan. Untuk memilah data yang diberikan, penulis mencari produk yang menarik dan banyak diminati oleh klien sesuai dengan data yang dimiliki oleh perusahaan ini. Untuk pencetakan katalog ini, hanya menjadi katalog digital yang diberikan kepada klien melalui *e-mail* yang dikirimkan dari perusahaan ini.

Untuk kendala dalam digitalisasi sketsa pembuatan 3(tiga) dimensi dibuat menggunakan efek melalui *software* Adobe Photoshop. Pencarian seniman untuk merealisasikan *artwork* ini mencari mahasiswa jurusan kesenian yang memiliki kemampuan dan jiwa seni yang cukup baik.