



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 Koordinasi Praktek Kerja Magang

Sesuai surat *appliance* dan kesepakatan dua belah pihak, penulis ditempatkan sebagai Graphic Designer pada perusahaan tersebut. Penulis ditunjuk untuk membantu divisi desain membuat keperluan-keperluan desain yang diminta oleh para klien.

Pada koordinasi kerja, Penulis diberikan sebuah *spot* meja untuk bekerja, namun tetap menggunakan laptop pribadi. Lalu, laptop pribadi tersebut di sambungkan ke Eksternal Harddisk yang dilengkapi dengan wireless yang tersambung dengan semua komputer dan laptop bagian kreatif untuk mempermudah perpindahan file yang diperlukan untuk menjalani sebuah pekerjaan.

3.2 Tugas

Dalam perusahaan ini, Graphic Designer berperan sebagai penyedia grafis untuk keperluan desain grafis yang akan dikerjakan, serta menyediakan *stills* atau bahan untuk di gunakan oleh pihak animator *motion* untuk digunakan di dalam sebuah animasi yang akan dibuat.

Pada kesempatan kerja magang ini, penulis bertugas menjadi Graphic Designer dalam perusahaan tersebut. Selain itu, penulis juga diberi kesempatan untuk membuat bahan-bahan untuk dianimasikan dan *layouting* untuk keperluan promosional sebuah perusahaan.

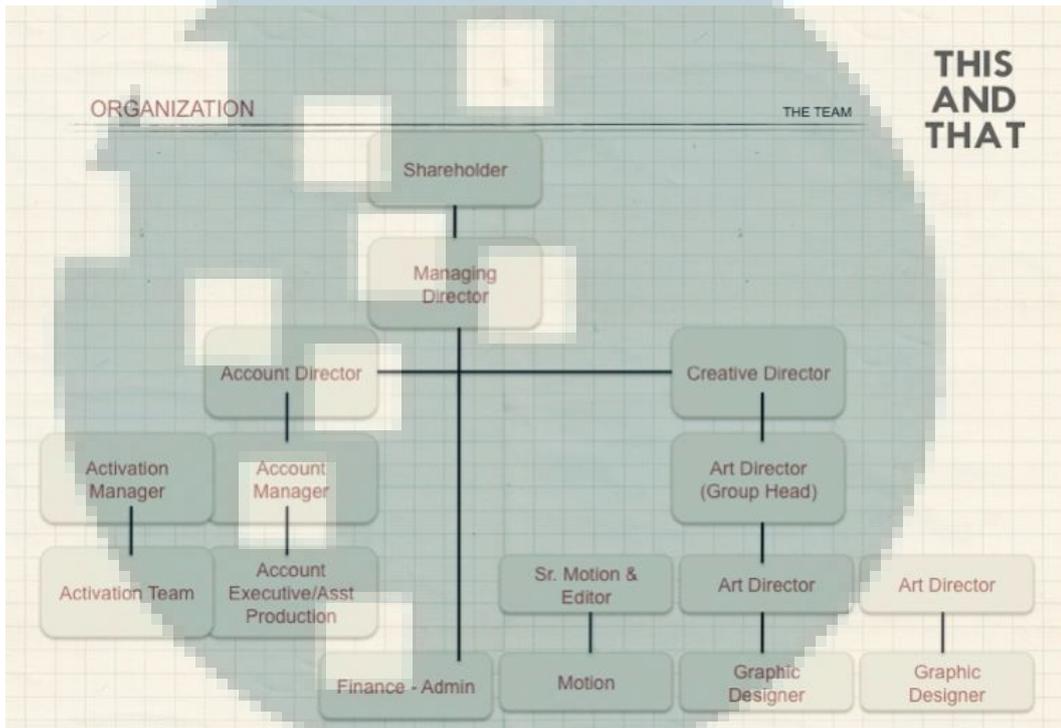
3.3 Uraian Kerja Magang

Proses kerja magang akan dilakukan selama tiga bulan. Dalam tiga bulan ini, perusahaan This and That mendapatkan beberapa proyek yang akan diwujudkan. Seperti 40 Tahun Aqua, *launching* mesin berat Caterpillar 320D, hingga update menu dan merchandise baru beberapa restoran yang dipegang oleh *This and Thas*

Design. Penulis dipercaya untuk membantu ambil peran di dalam proyek-proyek besar ini.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

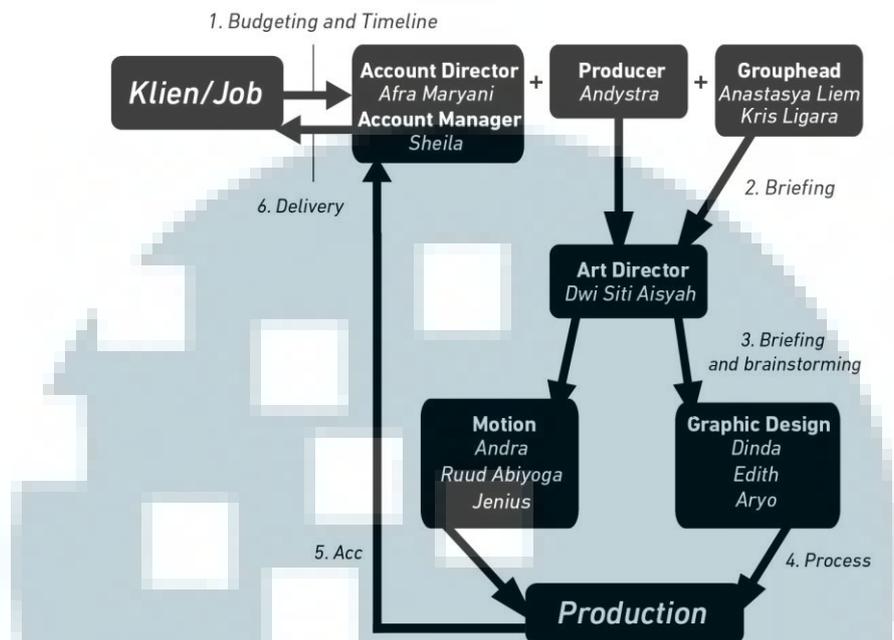
Berikut adalah bagan kedudukan dan organisasi:



Gambar 3.1 Bagan Organisasi

Untuk membuat sebuah pekerjaan di dalam perusahaan ini, *workflow* dari perusahaan ini adalah sebagai berikut:

U M N



Gambar 3.2 Bagan Flow Kerja

Dari klien, sebuah proyek diberikan kepada managing director, dibantu oleh account director dan account manager sebagai juru bicara dan penentu budget serta timeline. Terkadang, di saat rapat bersama klien, sang produser mengikuti rapat tersebut untuk menentukan pengorganisasian bagian creative nantinya. Setelah deal, account director atau manager memberikan *brief* terhadap producer, group heads, dan art director.

Lalu setelah itu, art director dibantu oleh group heads memberikan brief dan melakukan *brainstorming* kepada masing-masing team, team Graphic Design dan Motion. Tim creative bersama group heads dan art director juga mengumpulkan semacam *moodboard* dan membuat proposal konsep. Setelah itu diajukan kembali ke klien.



Gambar 3.3 Brainstorming and Moodboard Compiling

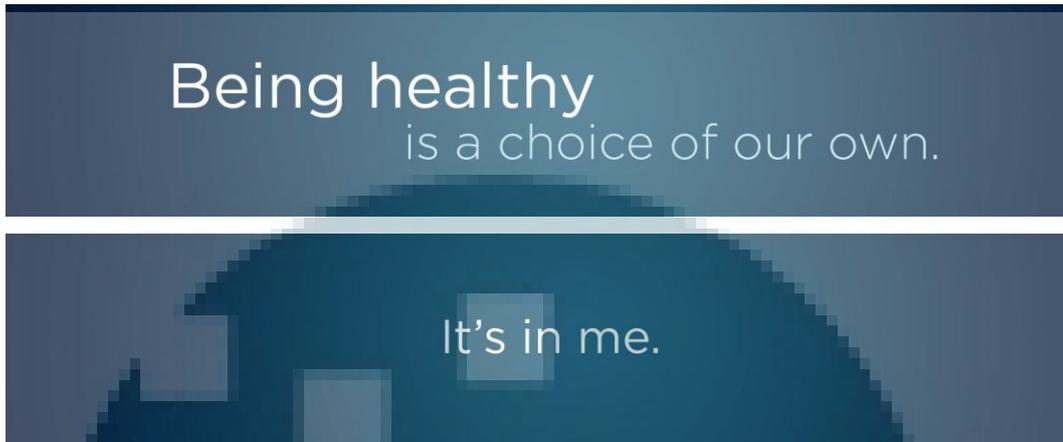
Setelah klien memberikan *feedback*, tim creative dan group heads serta art director melakukan brief mengenai apa yang akan dilakukan, lalu memasuki fase progress.

Selesai progress, *preview* kedua dilakukan kepada klien untuk mendapatkan *feedback* dan revisi (bila ada). Setelah semua revisi sudah dilakukan, dan final *preview* sudah dilakukan, tim creative memasuki tahap *finalising*, yaitu proses produksi hingga selesai, dan diakhiri dengan delivery.

Pekerjaan-pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama di tempat praktek kerja magang ini sebagai berikut:

1. Event promotion kit

Untuk event pertama yang penulis ikut ambil peran adalah membuat layout untuk supers atau bahan motion berupa teks ke dalam animasi yang akan diproyeksikan ke acara “40 tahun Aqua”.



Gambar 3.4 Contoh Supers untuk 40 tahun Aqua

Untuk pembuatan *supers* untuk event ini, penulis melakukan *short brief* dengan divisi *motion*. Pihak This and That dan Aqua sudah menentukan ukuran untuk layar, warna, serta font yang akan digunakan.

AQUA DNC brief

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

- GOTHAM medium

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

- GOTHAM medium

Ukuran:

UMN 384

1920

Gambar 3.5 Brief Aqua

Dengan brief yang ada, penulis membuat *supers* tersebut. Penggunaan font yang berbeda dan peletakan menunjukkan sekuensial untuk menuntun pembaca membaca terlebih dahulu kata-kata yang di kiri. Untuk warna yang digunakan, warna biru menunjukkan warna air yang sering digunakan oleh *brand* Aqua itu sendiri.

Untuk event kedua, penulis mengambil peran dalam acara “CAT 320D Tangguh” yang merupakan peluncuran ekskavator baru keluaran Caterpillar. Penulis membantu dalam membuat mulai dari invitation, hingga ke stage properties untuk acara tersebut. Acara ini diselenggarakan di daerah Kalimantan Barat.

Untuk *promotional kit* dari event ini, penulis mendapatkan *short brief* dari Group Head Graphic Design, yaitu Anastasia Liem. Sang klien, Trakindo, meminta kami untuk membuat *promotional kit* mereka modern dan minimalis. Lalu setelah berunding dengan graphic designers dan group head, maka kami memutuskan untuk mengikuti permintaan tersebut, dengan menggunakan elemen-elemen tambahan yang merupakan bentuk-bentuk geometris yang simpel dan sederhana.

Berikut adalah desain untuk invitation:

The image shows the letters 'UMMN' in a large, bold, blue, blocky font. The letters are slightly shadowed, giving them a 3D appearance. The 'U' is a simple U-shape, the 'M' has a central dip, and the 'N' has a diagonal stroke. The overall style is clean and modern.

Pastikan anda menghadiri acara **CAT 320D TANGGUH UNTUK SEMUA PEKERJAAN** dan dapatkan program promosi untuk CAT 320D dengan semua keunggulannya dan terbukti tangguh untuk semua pekerjaan!

- 1 DAPATKAN HARGA SPESIAL!**
Dapatkan harga spesial bagi yang melakukan transaksi pada saat acara berlangsung dan perserangan secara online 7 tahun.
- 2 HADIAH LIBURAN!**
Setiap pembelian di tempat, dapatkan hadiah berlibur ke Macau dan Sydney!
- 3 LELANG**
Program lelang unit 320 yang berkualitas dengan harga yang kompetitif untuk memenuhi kebutuhan Anda.
- 4 TRADE IN**
Tukarkan produk Excavator Anda dengan produk Excavator CAT hanya di acara ini!
- 5 DOOR PRIZE**
Dapatkan hadiah menarik yang langsung kami berikan kepada Anda selama acara.
- 6 MACHINE DEMONSTRATION**



Dengan bangga kami mengundang Anda untuk hadir pada acara :



Kamis, 21 Maret 2013
Pukul 09.00 WIB - Selesai

PT TRAKINDO UTAMA
Jl. Kol. H. Burlian KM. 8,5
Palembang 30152
Tel. (62-711) 411633
Fax. (62-711) 412005

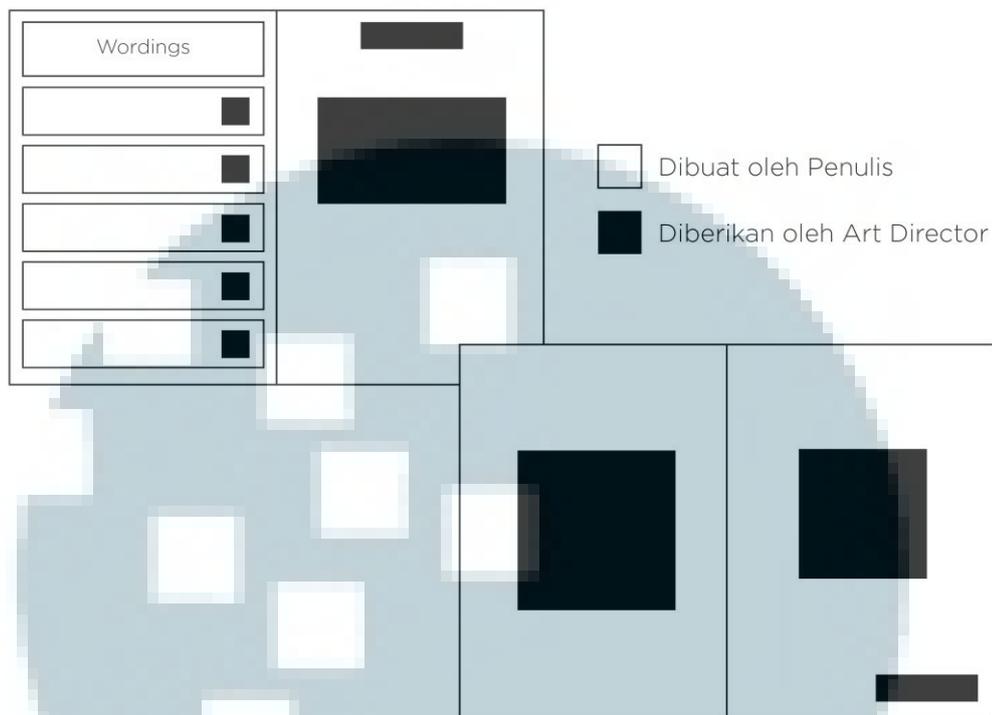
RSVP & Informasi lebih lanjut hubungi:
TNI
0813 73127943
0813 73128139

Hadir dan nikmati acara hiburan menarik lainnya yang hanya kami persentahkan untuk Anda.



Gambar 3.6 Kover depan dan bagian dalam Invitation

Untuk pembuatan invitation ini, penulis menggunakan elemen-elemen yang telah disediakan oleh Art Director, Dwi Siti Aisyah. Disini, penulis menjadi penata layout dari invitation ini. Berikut adalah *breakdown* dari pengerjaan invitation ini:



Gambar 3.7 breakdown invitation

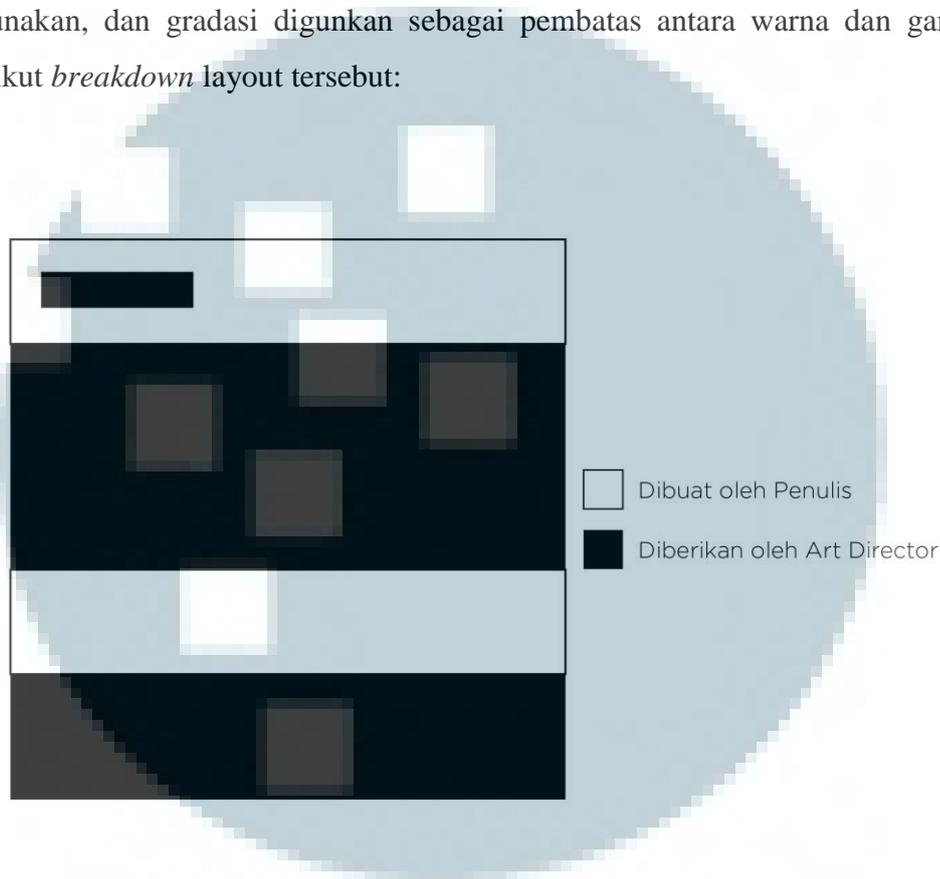
Kotak putih merupakan elemen yang dibuat oleh penulis. Di kotak tersebut merupakan kotak-kotak dengan warna-warna *colourful* dan modern. Warna-warna tersebut ditentukan oleh sang Group Head, namun untuk pembentukan kotak tersebut ditentukan oleh penulis. Kotak tersebut dipilih karena untuk memudahkan pembagian, serta masih menjunjung simplisitas yang diminta oleh sang klien. Peletakan Kotak-kotak tersebut disusun dengan warna yang dominan kuning diselipkan dengan warna yang dominan biru, mempermudah mata pembaca untuk membaca informasi yang ada.



Gambar 3.8 Corporate Citizenship dan pengaplikasiannya (dokumentasi peserta)

Untuk pembuatan corporate citizenship ini, penulis menggunakan elemen-elemen yang juga diberikan oleh Art Director. Penulis berperan sebagai penata

layout. Untuk layout yang digunakan, menggunakan emphasis, yaitu mengedepankan peta dan titik2 berwarna tersebut. Penggunaan warna menggunakan kuning yang diberikan oleh klien. Elemen kotak yang simpel masih digunakan, dan gradasi digunakan sebagai pembatas antara warna dan gambar. Berikut *breakdown* layout tersebut:



Gambar 3.9. Corporate citizenship breakdown

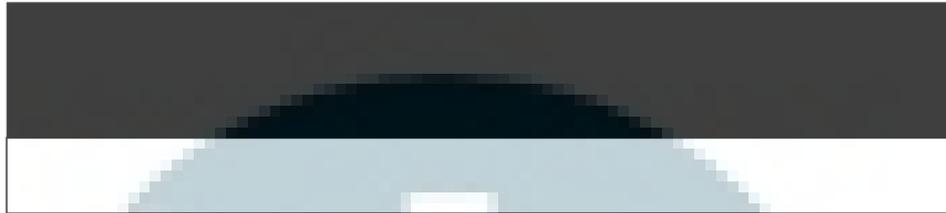
Backdrop ini salah satu pelengkap kit event ini, menggunakan foto-foto ekskavator baru yang akan diluncurkan. Penulis menjadi penata layout untuk backdrop ini. Peletakan foto ini disengaja ditata demikian karena mengikuti arah *crane* dari ekskavator tersebut, menghadap ke kiri atau ke kanan. Penggunaan elemen kotak masih digunakan untuk menjaga simplisitas.



Gambar 4.0 Backdrop dan pengaplikasian (dokumentasi penulis)

Berikut breakdown yang digunakan:

UMMN



- Dibuat oleh Penulis
- Diberikan oleh Art Director

Gambar 4.1 backdrop breakdown

Untuk promotional kit yang ketiga ini, pihak SITECH yang juga memegang Trakindo meminta kami untuk membuat backdrop dengan nama SITECH. Elemen yang digunakan disini agak berbeda, karena elemen ini sudah digunakan oleh sitech sebelumnya. Semua elemen hingga elemen geometris sudah ditentukan oleh sang klien. Penulis menjadi penata layout pada bagian ini.

Layout yang digunakan adalah emphasis, ingin menggunakan elemen gambar ekskavator untuk menarik perhatian penglihat.





Gambar 4.2 Backdrop 2 dan pengaplikasian (dokumentasi penulis)

2. *Food and Beverage*

Untuk pekerjaan *food and beverage*, penulis di brief oleh Graphic designer in-house Dinda Danarwindha yang menangani jenis pekerjaan ini di perusahaan *This and That*. Pekerjaan yang dipercayakan kepada Penulis, perusahaan ini memberikan pekerjaan berupa *redesign* menu dari restoran Casa yang terletak di bilangan Kemang, Jakarta Selatan.



Gambar 4.3 Casa Kemang

Redesign ini dilakukan untuk update menu dari pihak Casa, diminta langsung oleh *chef* dan pihak manajemen Casa.

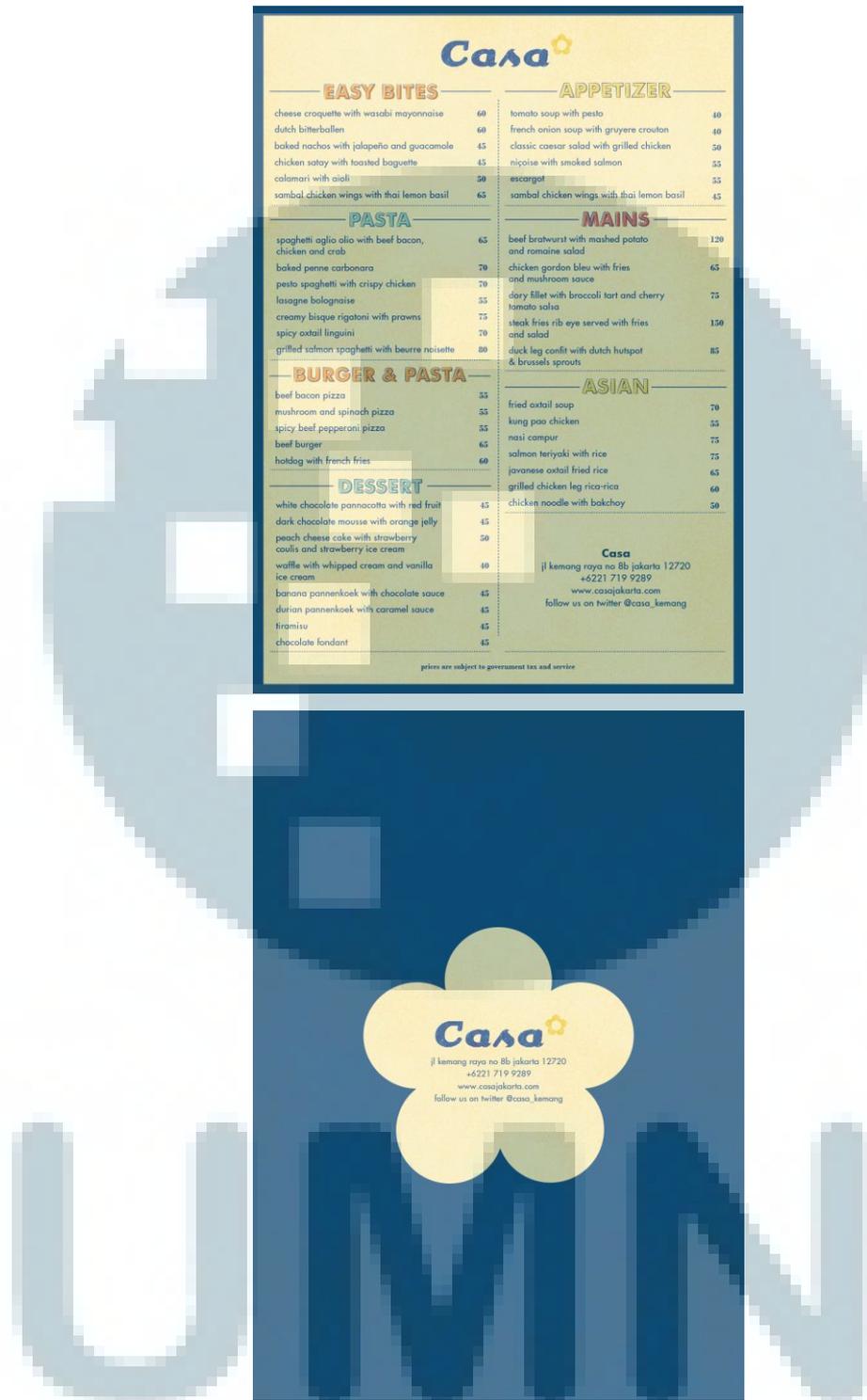
Di *redesign* ini, penulis dan Dinda ingin menggunakan referensi beberapa restoran luar yang tidak menggunakan ilustrasi dan hanya menggunakan nama-nama dari makanan-makanan tersebut. Menu sebelumnya yang menggunakan ilustrasi dianggap kurang dewasa oleh sang *chef* dan ingin dihilangkan dari menu.



Gambar 4.8 Beberapa Referensi yang digunakan
(source: www.underconsideration.com/artofthemenu)

Berikut adalah gambar hasil *redesign* menu ini:





Gambar 4.9 Redesign menu

Warna-warna yang digunakan adalah merupakan pemberian dari Graphic Designer khusus bagian Food and Beverage, Dinda Danarwindha. Huruf-huruf

headline yang diberi stroke tipis yang menyerupai brush ingin menunjukkan simplisitas dan handmade yang dijunjung oleh Casa itu sendiri. Bila dilihat, Casa sering menggunakan ilustrasi, karena ingin menunjukkan kesan handmade dan *homey*.

Layout yang digunakan mengikuti referensi yang ada, namun dengan sedikit ubahan. Layout yang digunakan adalah sekuensial, supaya konsumen mengikuti alur baca dari headline ke dalam konten. *Balance* juga terdapat di halaman depan. Peletakan alamat lengkap mengimbangi kekurangan konten yang dialami oleh menu ini.

Pada halaman belakang, penulis menggunakan elemen dari logo Casa yang merupakan bunga. Di tengah bunga tersebut diletakkan alamat lengkap dan website, untuk tujuan promosional.



Gambar 4.10 Contoh Tent Card Casa dengan ilustrasi handmade

Pekerjaan kedua yang diberikan adalah membuat layout untuk voucher makan di Poke Sushi Express yang terletak di Grand Indonesia. Penulis melakukan layout ulang dan memberi update *wording* pada voucher.



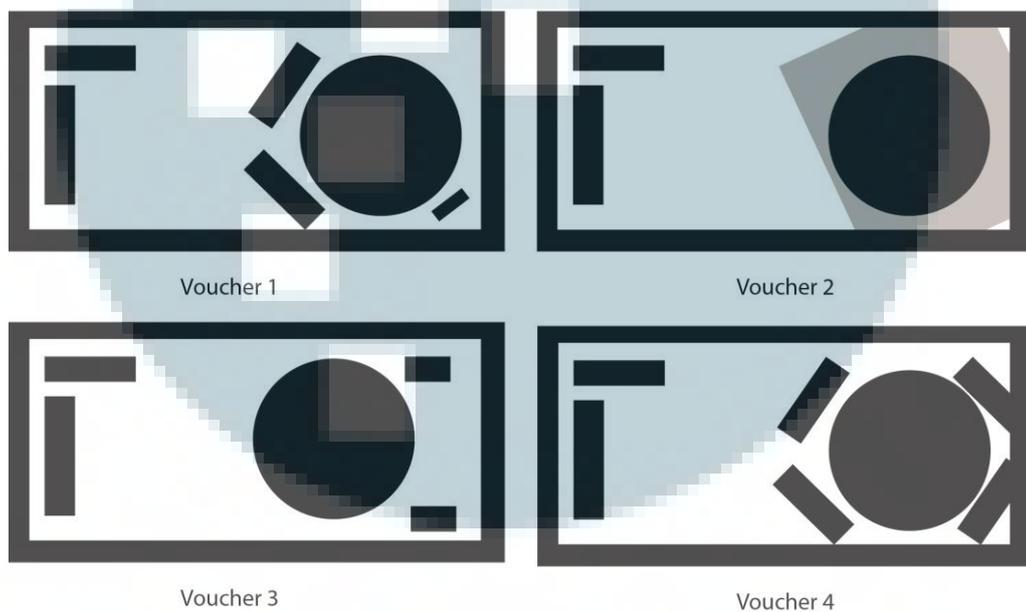
Gambar 4.11 Redesign voucher

Redesign voucher ini diminta oleh pihak *Poke Sushi* terhadap perusahaan ini. Lalu, setelah brief klien dengan Group Head divisi Desain Grafis, penulis dan Graphic Designer bagian *Food and Beverage* mendiskusikan bagaimana layout ulang yang tepat bagi voucher *Poke Sushi* ini. Kami memutuskan untuk

meletakkan ilustrasi makanan yang disediakan oleh Group Head dan Art Director dari perusahaan ini. Ilustrasi yang diletakkan di dalam voucher ini akan lebih memberikan gambaran yang jelas kepada konsumen terhadap jenis-jenis makanan yang terdapat di *Poke Sushi*.

Semua elemen yang digunakan adalah elemen-elemen yang disediakan oleh Graphic Designer bagian *Food and Beverage*, penulis berperan sebagai penata layout. Layout yang digunakan adalah sekuensial dan emphasis. Menuntun apa yang akan dibaca oleh konseumen dari kiri menuju makanan tersebut.

Berikut *breakdown* dari pekerjaan ini:



□ Dibuat oleh Penulis

■ Diberikan oleh Art Director

4.12 Break down redesign voucher

Untuk merchandise yang dibuat adalah magnet kulkas *collectible* yang akan dibagikan oleh pihak Poke Sushi. Penulis diberi brief untuk membuat desain yang akan dicetak diatas magnet yang akan dibagikan.

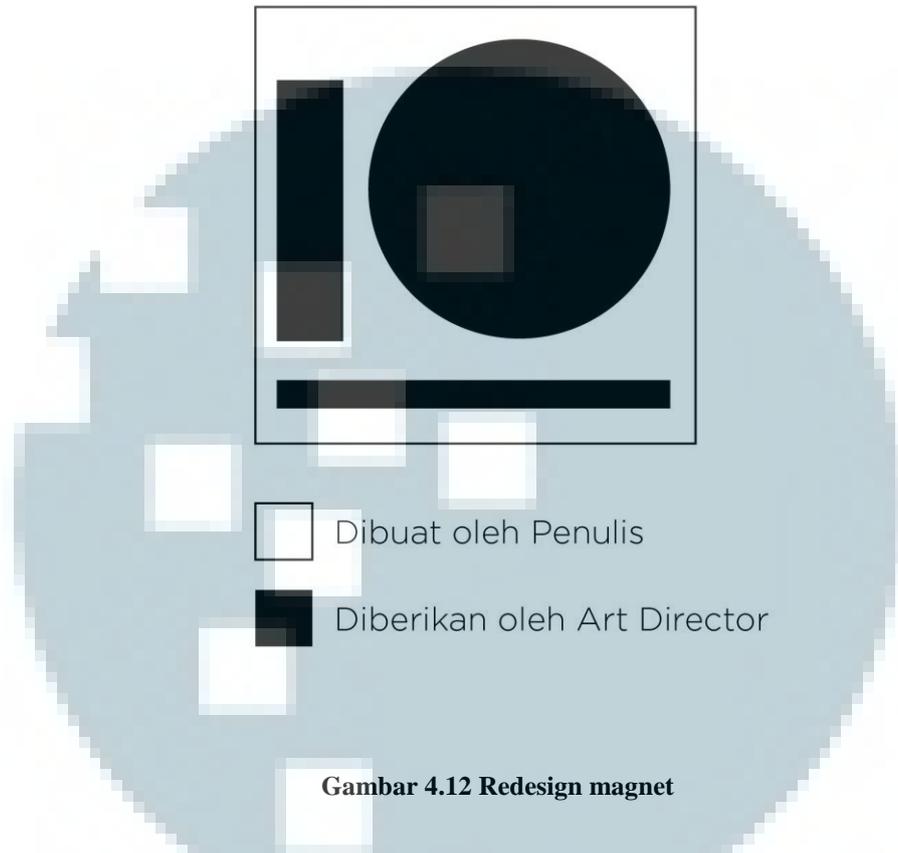
Saat penulis diberikan pekerjaan ini, penulis berkonsultasi dengan Graphic Designer *Food and beverage* dan group head. Setelah konsultasi tersebut, penulis mendapatkan ide layout untuk menaruh gambar makanan menu merka di tengah magnet ini. Dengan ini, para konsumen akan mengingat makanan-makanan tersebut dengan cara yang berbeda. Serta gambar nya yang menarik akan menjadi daya tarik tersendiri. Warna yang digunakan diambil dari makanan-makanan yang terdapat di gambar tersebut.



Gambar 3.11 Magnet Kulkas

Berikut adalah *breakdown* kerja merchandise ini:

UMMN



3. Company Profile

Untuk pekerjaan company profile, perusahaan *This and That* melakukan *pitching* terhadap Indomaret untuk membuat company profile. Penulis ditugaskan untuk membuat beberapa *spread* di dalam company profile tersebut.

U M M N



Gambar 3.12 Company Profile Spread

Spread ini digunakan untuk pengenalan gerai indomaret serta pembuka dari company profile ini. Menggunakan geometris-geometris sederhana untuk mencapai kesimpelan dan modernitas yang ingin dijunjung oleh perusahaan kepada para klien.

Di dalam spread ini, penulis menggunakan warna-warna korporat dari Indomaret, serta font-font yang digunakan merupakan font yang diberikan oleh Art Director kepada penulis. Font tersebut bernama Gotham.

Untuk peletakan kotak-kotak yang terdapat di bagian foto staff, bagian tersebut menjelaskan tentang keberagaman pekerjaan serta service yang ditawarkan oleh indomaret. Kemajemukan itu di gambarkan melalui banyaknya kotak-kotak dan berbagai macam orang dengan berbagai macam profesi.

3.3.2 Kendala

Selama penulis melakukan kerja magang, penulis menemukan kendala teknis seperti teknis, yaitu perbedaan komputer, perusahaan ini kebanyakan memakai macintosh, sedangkan penulis menggunakan windows. Terkadang menjadi sebuah kendala yang dapat menghambat kelancaran pengerjaan, seperti ada jenis-jenis font yang tidak bisa digunakan windows, hingga hard disk yang tidak bisa terbaca. Selain teknis, penulis tidak menemukan kendala lain selama penulis melakukan praktek kerja magang di perusahaan ini.

Lalu kendala yang juga dihadapi penulis adalah kendala pembagian waktu. Di saat penulis menjalani magang, penulis juga sedang dalam masa Tugas Akhir, hingga penulis harus pergi ke universitas dalam beberapa momen. Sehingga, perusahaan meminta penulis untuk dapat membagi waktu, dan memprioritaskan mana yang lebih penting.

Deadline juga termasuk ke dalam kendala penulis dalam menjalani magang. Deadline yang terkadang tak tentu atau terkadang sangat dekat membuat penulis sangat kerepotan dalam membuat pekerjaan-pekerjaan yang ada.

Dalam dunia kerja, revisi tidak dapat dihindari. Revisi yang sering diberikan saat mendekati deadline merupakan juga salah satu kendala bagi penulis dalam menjalankan pekerjaan. Revisi-revisi yang ringan sering ada, namun tidak menutup kemungkinan untuk revisi yang berat diberikan saat mendekati deadline.

3.3.3 Solusi Atas Kendala

Dengan adanya kendala ini, solusi yang dilakukan adalah penulis menggunakan jenis-jenis font yang menyerupai, dan mengcopy terdahulu hard disk yang tidak terbaca di mac, lalu diambil dengan hardisk yang *compatible*. Penulis juga sempat menggunakan komputer mac yang terdapat di kantor tersebut. Lalu untuk

masalah waktu, penulis melakukan negosiasi dengan managing director dan group head dari divisi Graphic Design. Setelah dibicarakan, managing director perusahaan ini memberi waktu yang lebih fleksibel, namun harus tetap menjalankan kewajiban.

Untuk masalah deadline dan revisi, penulis harus mampu juga mengejar waktu dan membagi pengerjaan mana yang lebih penting dan lebih dekat dengan deadline.

Semua kendala ini mampu diselesaikan oleh penulis, walaupun tidak semua dapat diselesaikan dengan baik, tetapi semua terlaksanakan dengan tepat waktu.



UMN