



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.

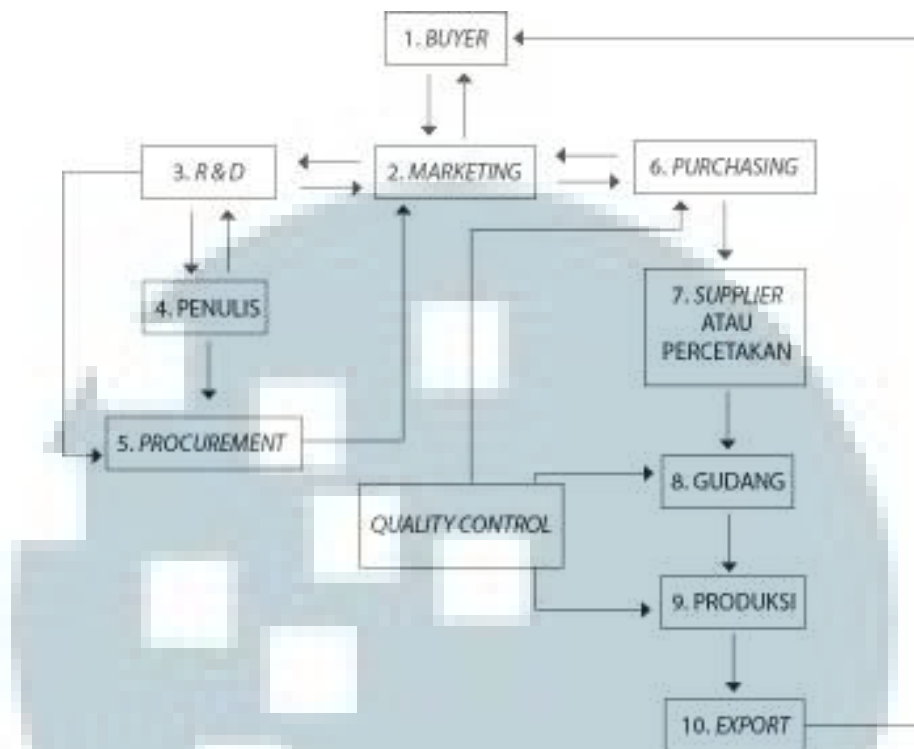
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Selama pelaksanaan praktik kerja magang, penulis menempati divisi desain di *Research and Development* perusahaan sebagai desainer grafis di bawah bimbingan *Manajer R & D* dan desainer grafis. Proyek-proyek yang masuk harus melalui *Manajer R & D* terlebih dahulu yang kemudian dibagikan kepada setiap desainer grafis sesuai dengan tanggung jawab mereka masing-masing. Divisi *R & D* memiliki 2 bagian yaitu bagian desainer grafis dan *procurement*. Setiap desainer grafis di *R & D* memiliki waktu *deadline* yang cukup ketat untuk setiap proyek yang mereka tangani. Dalam praktik kerja magang, penulis diberikan proyek membuat portofolio perusahaan untuk dibeli oleh para *buyer*, membuat *company profile* dan membantu dalam pembuatan desain pesanan dari para klien perusahaan. Berikut ini merupakan bagan dari proses praktik kerja magang penulis selama di PT Cermat Makmur Abadi International:

U M N



Gambar 3.1. Bagan Proses Praktik Kerja Magang
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Keterangan dari bagan diatas:

Pada tahap awal, *buyer* atau yang biasa disebut dengan pembeli akan melakukan diskusi dan pertemuan dengan divisi *marketing* mengenai jenis produk dan desain yang diinginkan. Para *buyer* dapat melakukan pemesanan serta komunikasi dengan langsung datang ke PT Cermai Makmur Abadi International atau dapat mengirim pesan melalui *e-mail* ataupun antar telepon.

Setelah menyelesaikan proses pemesanan, divisi *marketing* akan menginformasikan dan memberikan data pesanan tersebut kepada divisi *R & D*. Pesanan tersebut akan diberikan terlebih dahulu kepada *Manajer R & D*, lalu baru diinformasikan kepada para desainer grafis *R & D* dan penulis. Program yang digunakan oleh desainer grafis serta penulis dalam mengerjakan pesanan ini adalah *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop*. Seusai menyelesaikan desain pesanan *buyer* tersebut, maka para desainer grafis dan penulis akan memberikan hasil desain yang telah di *print* kepada bagian *procurement*. Bagian *procurement*

akan membuat hasil desain tersebut dalam bentuk *dummy* atau biasa disebut *mock up* sebagai contoh terlebih dahulu untuk diberikan kepada *buyer* dalam jumlah tertentu. Setelah dibentuk menjadi *mock up*, bagian *procurement* akan membawa *mock up* dari hasil desain tersebut kepada divisi *marketing*. Para desainer *R & D* dan penulis akan menunggu kabar apakah desain tersebut akan diterima oleh *buyer* dan dilanjutkan dengan proses produksi atau harus melakukan revisi kembali terhadap desain tersebut.

Lalu divisi *marketing* akan melakukan konfirmasi ulang kepada *buyer* yang bersangkutan apakah desain yang dihasilkan sudah sesuai dengan keinginannya, apabila belum sesuai, maka divisi *marketing* akan memberikan desain tersebut kembali kepada para desainer untuk di revisi. Namun apabila desain tersebut diterima dan sudah sesuai dengan keinginan *buyer*, maka para desainer akan membuat mengeluarkan *artwork* yang berarti bahwa data tersebut sudah siap untuk dilanjutkan ke dalam proses produksi. Terkadang ada beberapa *buyer* yang melakukan *repeat order* atau biasa disebut dengan melakukan pemesanan ulang dari pesanan mereka yang sebelumnya, dan para desainer akan langsung bertugas untuk membuka ulang *artwork* mereka untuk dilanjutkan ke proses produksi kembali atau merubah serta menambahkan lagi desain tersebut sesuai dengan permintaan *buyer*. Semua desain yang telah dibuat oleh para desainer grafis akan disimpan dalam data perusahaan untuk menjadi portofolio dan dapat menjadi produk yang akan dimasukkan ke dalam pameran perusahaan di luar negeri ataupun diproduksi untuk diletakkan di dalam *showroom* perusahaan.

Setelah *artwork* dikeluarkan oleh para desainer, maka divisi *marketing* akan membawa pesanan desain tersebut (*oversheet*) ke divisi *purchasing* dan menginformasikan bahan-bahan atau material apa saja yang dibutuhkan untuk memproduksi pesanan tersebut. Divisi *purchasing* akan menghubungi para *supplier* atau percetakan dari lokal ataupun luar negeri (*import*) untuk membeli semua bahan-bahan yang dibutuhkan. Semua material yang telah dibeli untuk memenuhi kebutuhan pesanan akan diletakkan didalam gudang dan setelah semua terkumpul materialnya, maka akan dilanjutkan ke dalam proses produksi. Proses produksi biasanya dimulai dari bulan Februari atau Maret.

Semua bahan-bahan yang dibeli dan diletakkan atau disimpan dalam gudang serta hasil produksi yang telah siap untuk dikirim akan dikontrol terlebih dahulu oleh bagian *quality control* yang bertugas untuk memantau dan menjaga tingkat kualitas produk yang akan dikirim. Ketika semua hasil produksi dan kualitas produk sudah baik serta siap untuk dikirim, maka baru akan dilanjutkan ke proses ekspor yang biasanya dilakukan pada bulan Oktober atau November.

3.2. Sarana dan Suasana Kantor

PT Cermat Makmur Abadi International memiliki gedung utama yang terdiri dari dua lantai. Penulis melaksanakan praktik kerja magang ini pada divisi *R & D* yang terletak di lantai satu. Dalam ruang kerja divisi *R & D* terdapat tiga bagian yaitu bagian desainer grafis, *mini showroom*, dan *procurement*. *Mini showroom* ini digunakan untuk meletakkan hasil *mock up* dan menjadi tempat dimana para *buyer* yang datang ke lokasi untuk dapat melihat contoh dari *mock up*, sedangkan untuk bagian *procurement* terdapat beberapa mesin-mesin produksi kecil seperti mesin *foiling*, pemotong plastik, dan pengering glitter. Bagian *procurement* ini juga dilengkapi dengan berbagai macam bahan atau material yang biasanya digunakan untuk memproduksi *mock up* secara manual. Sarana yang tersedia dalam PT Cermat Makmur Abadi International cukup memadai serta mendukung aktivitas kerja seperti terdapat komputer dengan spesifikasi yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing divisi. Namun berhubung dengan jumlah perangkat komputer yang terbatas, maka penulis menggunakan laptop pribadi selama melakukan kegiatan praktik kerja magang di perusahaan ini.



Gambar 3.2. Penulis sedang melaksanakan pekerjaan dari perusahaan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Perusahaan ini juga dilengkapi dengan fasilitas *wifi* yang dapat mempermudah proses kerja perusahaan baik dalam hal komunikasi maupun pengiriman atau penerimaan data. Koneksi *wifi* yang diberikan oleh pihak perusahaan memiliki jaringan yang terbatas serta dilengkapi dengan alat *cctv* di setiap ruangan agar para pekerja dapat fokus dan bekerja secara maksimal pada setiap divisinya masing-masing. Masing-masing ruangan divisi juga dilengkapi dengan fasilitas air minum dispenser dan *AC* untuk para pekerjanya. Sarana lain yang diberikan oleh pihak perusahaan adalah uang makan dengan jumlah yang sama dengan pekerja-pekerja lainnya.

Pada lantai satu di gedung utama tersedia fasilitas berupa ruangan untuk beribadah, kantin, kamar mandi, ruang *meeting*, dan lokasi khusus merokok, sedangkan pada lantai dua terdapat dapur untuk memasak dan mencuci alat makan para pekerja, ruang kerja divisi manajemen, *showroom* yang lebih besar dibandingkan dengan *showroom* di dalam ruangan divisi *R & D*, kamar mandi dan ruang kerja *owner* PT Cermat Makmur Abadi International. Dalam susana

praktik kerja magang di divisi *R & D*, penulis dapat merasakan keakraban antara satu sama yang lain baik pada pekerja di bagian desainer grafis maupun bagian *procurement*.



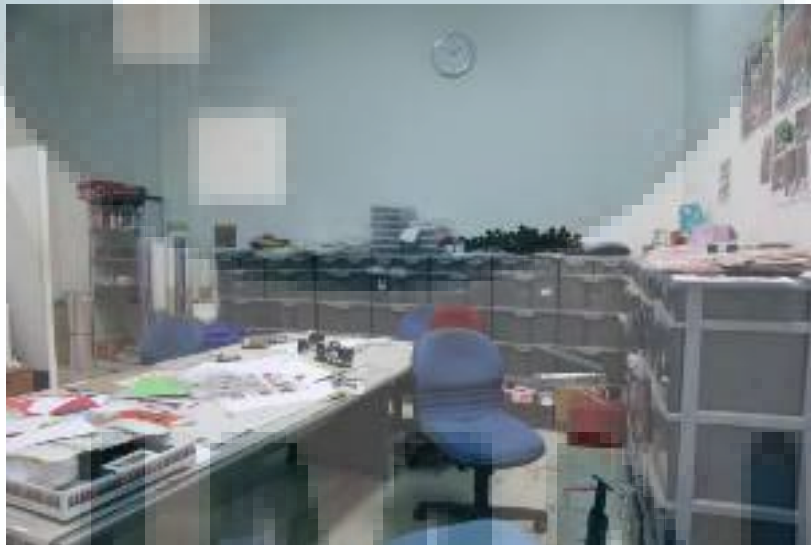
Gambar 3.3. Ruang Divisi *R & D* bagian Desainer Grafis
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.4. Ruang *Showroom R & D*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.5. Ruang *Showroom* Lantai 2 Gedung Utama
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.6. Ruang *Procurement R & D*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.7. Penulis bersama anak magang dari UMN dan Karyawan Desainer Grafis (*R & D*)
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.8. Penulis bersama anak magang dari UMN dan karyawan *Procurement* (*R & D*)
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.9. Penulis bersama Bapak Andreas Wijaya (*Manajer R & D*)
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.10. Penulis bersama Ibu Theresia Sutaman (*Owner PT Cermat Makmur Abadi International*)
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.3. Tugas yang dilakukan

Dalam divisi *R & D*, penulis sebagai desainer grafis bertugas untuk membuat bermacam – macam jenis produk yang dihasilkan oleh perusahaan. Penulis lebih cenderung mendapatkan tugas yang mengarah ke pembuatan ilustrasi vektor dengan menggunakan program *Adobe Illustrator CS 5* dan *Adobe Photoshop CS 5*. Berikut ini merupakan pekerjaan yang dikerjakan penulis selama bekerja di PT. Cermat Makmur Abadi Internasional per minggunya:

Minggu I (8, 9, 10, 11, 12 Juli 2013)

- Mencari referensi desain *Birthday* dan membuat *everyday card* dengan tema *Birthday Boy* dan *Easter*
- Membuat *everyday card* dengan tema *Father's day*, *Wedding*, dan *Birthday Boy*
- Membuat *everyday card* dengan tema *Birthday Boy*, *Congratulation*, dan *Wedding*
- Membuat *everyday card* dengan tema *Happy Birthday* dan *Happy Holiday*
- Membuat *3d gift tag* dengan tema *animal* dan *everyday card* dengan tema *Baby Girl*

Minggu II (15, 16, 17, 18, 19 Juli 2013)

- Mencari referensi untuk membuat *everyday card* bertema *Wedding*, membuat *everyday card* dengan tema *wedding* dan membuat ilustrasi karakter *wedding*
- Mencari referensi untuk membuat *everyday card* bertema *Wedding* dan membuat *everyday card* dengan tema *Wedding*
- Mencari referensi desain *Valentine* dan membuat *everyday card* dengan tema *Valentine*
- Membuat ilustrasi karakter *Valentine* dan membuat *everyday card* dengan tema *Valentine*
- Membuat *treat box* dengan tema *Birthday Boy* dan mempelajari cara membuat *treat box*

Minggu III (22, 23, 24, 25, 26 Juli 2013)

- Mencari referensi desain kartu dan membuat *everyday card* dengan tema *Christmas*
- Membuat *everyday card* dengan tema *Christmas*
- Mencari referensi untuk membuat *cookies box* dan mempelajari cara membuat *cookies box*
- Mencari referensi untuk membuat *everyday card* dengan tema *Christmas*
- Membuat *Crackers* dengan tema *Christmas*

Minggu IV (29, 30, 31 Juli & 1, 2 Agustus 2013)

- Melanjutkan pembuatan *Crackers* dengan tema *Christmas* dan mempelajari cara membuat *crackers*
- Mencari referensi untuk membuat *everyday card* dengan tema *Christmas*
- Membuat ilustrasi karakter *Christmas*
- Melanjutkan pembuatan ilustrasi karakter *Christmas*
- Mempelajari cara membuat *packaging crackers* dan *gift tags*

Minggu V (5, 6, 7 Agustus 2013)

- Mencari referensi desain kartu dengan tema *Christmas*
- Membuat *everyday card* dengan tema *Christmas* dan membantu aktivitas *procurement*
- Membuat *everyday card* dengan tema *Birthday* dan mencari referensi desain *Birthday* untuk bermacam-macam kalangan

Minggu VI (12, 13, 14, 15, 16 Agustus 2013)

- Membuat *loot bag* dengan tema *birthday*
- Membuat *everyday card* dengan tema *Christmas*
- Mencari referensi karakter dengan tema *Chinese Zodiac* dan *animal* serta membantu aktivitas *procurement*

- Membuat ilustrasi karakter *animal* dan membuat *Gift tags* dengan tema *Chinese Zodiac*
- Menyelesaikan tugas *gift tags* dengan tema *animal* dan membantu aktivitas *procurement*

Minggu VII (19, 20, 21, 22, 23 Agustus 2013)

- Mencari referensi desain *Christmas* dan membuat ilustrasi karakter dengan tema *Christmas*
- Membuat ilustrasi karakter *Christmas* dan ilustrasi ornamen *Christmas* untuk proyek *story board*
- Membuat proyek *story board* yang bertema *Happy Christmas* dan membantu aktivitas *procurement*
- Melanjutkan pengerjaan proyek *story board* yang bertema *Happy Christmas*
- Melanjutkan pengerjaan proyek *story board* yang bertema *Happy Christmas*

Minggu VIII (26, 27, 28, 29, 30 Agustus 2013)

- Membuat ilustrasi karakter *Christmas* dan membuat ilustrasi ornamen *Christmas*
- Melanjutkan proyek *story board* yang bertema *Happy Christmas*
- *Briefing* dengan atasan mengenai rencana pembuatan *Company Profile*
- Melakukan sesi pemotretan di pabrik percetakan dan produksi
- Melakukan sesi pemotretan di bagian gudang, produksi serta menyelesaikan *company profile* dalam program *Microsoft Word* dan menyeleksi hasil foto-foto serta melakukan pengeditan dengan program *Adobe Photoshop*
- Membuat presentasi *Company Profile* dalam bentuk *Power Point* serta memasukan foto-foto ke dalam presentasi

Minggu IX (2, 4, September 2013)

- Melakukan pengecekan kembali pada proyek *Company Profile*
- Menyelesaikan tugas pembuatan *story board* bertema *Christmas* dan *membuat gift bags* dengan tema *Christmas*

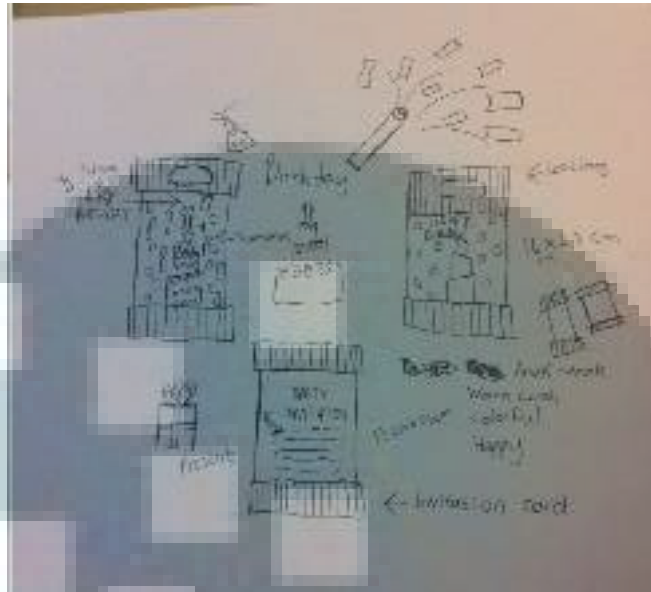
3.4. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.4.1. Proses Pelaksanaan

3.4.1.1. Pembuatan *Birthday Loot Bag* dan *Invitation Card* untuk *Poundland*

Proyek pembuatan Birthday Loot Bag dan Invitation ini diberikan dari sebuah pemesanan yang dilakukan oleh Poundland, salah satu buyer dari perusahaan ini. Poundland memberikan tema birthday dengan target market untuk anak-anak pada proyek ini. Pada awalnya divisi marketing mengirim data pemesanan ini melalui e-mail kepada divisi R & D desainer grafis, namun berhubung Bapak Andreas Wijaya tidak masuk pada hari itu, maka data tersebut diberikan kepada Bapak Nanang Muslimin yang merupakan salah satu desainer grafis R & D. Setelah mengumpulkan data pemesanan tersebut, Bapak Nanang Muslimin memberikan tugas kepada semua desainer grafis termasuk penulis. Penulis diberikan data dengan format PDF yang berisi desain template dari loot bag dan invitation card yang sudah ada untuk membantu penulis dalam proses pembuatan proyek ini.

Pertama penulis mencari dan mengumpulkan referensi elemen-elemen desain yang terkandung dalam tema birthday seperti penggunaan warna dan objek-objek yang berhubungan dengan tema birthday. Setelah selesai mengumpulkan data-data referensi, penulis mulai membuat sketsa awal untuk memberikan gambaran desain yang akan dibuat.



Gambar 3.11. Tahap Sketsa Awal Proyek *Loot Bag*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Seusai membuat sketsa awal, penulis mulai membuat desain dengan menggunakan Adobe Illustrator CS5. Penulis membuat desain ilustrasi objek-objek yang berhubungan dengan tema *birthday* seperti kue ulang tahun, lilin ulang tahun, topi ulang tahun, dan ledakan dari mainan yang bernama string. Penulis membuat bentuk kue ulang tahun yang tidak seperti biasanya karena penulis ingin menampilkan kesan imajinasi dari seorang anak, karena imajinasi anak-anak itu biasanya tidak realistis dan masuk akal. Penggunaan warna yang penulis pilih itu adalah warna-warna cerah dan berwarna-warni untuk menampilkan kesan keceriaan, seperti warna merah, kuning, orange, biru muda, biru tua, ungu muda, ungu tua, hijau muda, hijau tua dan putih.

Dalam penggunaan *font* dalam proyek ini penulis menggunakan *font* Yikes! regular pada tulisan "*HAPPY BIRTHDAY*" yang terletak pada *loot bag* dan "*PARTY INVITATION*" yang terletak pada *invitation card*. Penulis menggunakan *font* Yikes! regular pada kedua desain ini karena penulis melihat kecocokan dengan tema *Birthday* untuk anak-anak serta melalui *font* ini kesan dari keceriaan sudah dapat terlihat dari bentuknya. Ukuran font yang digunakan

untuk tulisan “*HAPPY BIRTHDAY*” dan “*PARTY INVITATION*” adalah 42. Setelah menyelesaikan desain *loot bag*, penulis melanjutkan dengan membuat desain *invitation card* dengan gaya desain yang sama dengan desain *loot bag* sebelumnya. Ukuran yang penulis gunakan untuk desain *loot bag* adalah 16 cm x 23 cm sedangkan untuk *invitation card* adalah 13 cm x 13 cm. Berikut adalah tampilan dari *font Yikes! Regular*:



Gambar 3.12. Tampilan *Font Yikes! Regular*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Penulis menyelesaikan proyek ini pada sore hari itu juga. Data yang akan dikumpulkan harus dalam format *PDF* dan *JPEG* untuk dapat mempermudah dan mempercepat proses pengiriman data kepada *buyer Poundland*. Data yang disimpan harus menggunakan nama masing-masing desainer seperti proyek penulis menjadi *LBB_01 (Loot Bag Bryan)*. Desain *Loot Bag* ini memiliki total tujuh buah desain karena ada tujuh grafik desainer yang mengerjakan proyek ini. Semua hasil desain ini akan menjadi pertimbangan serta pilihan bagi *buyer Poundland* untuk dilanjutkan ke dalam proses produksi. Namun hingga saat ini masih belum ada kabar kepastian mengenai pemilihan desain *loot bag* dari *buyer Poundland*.

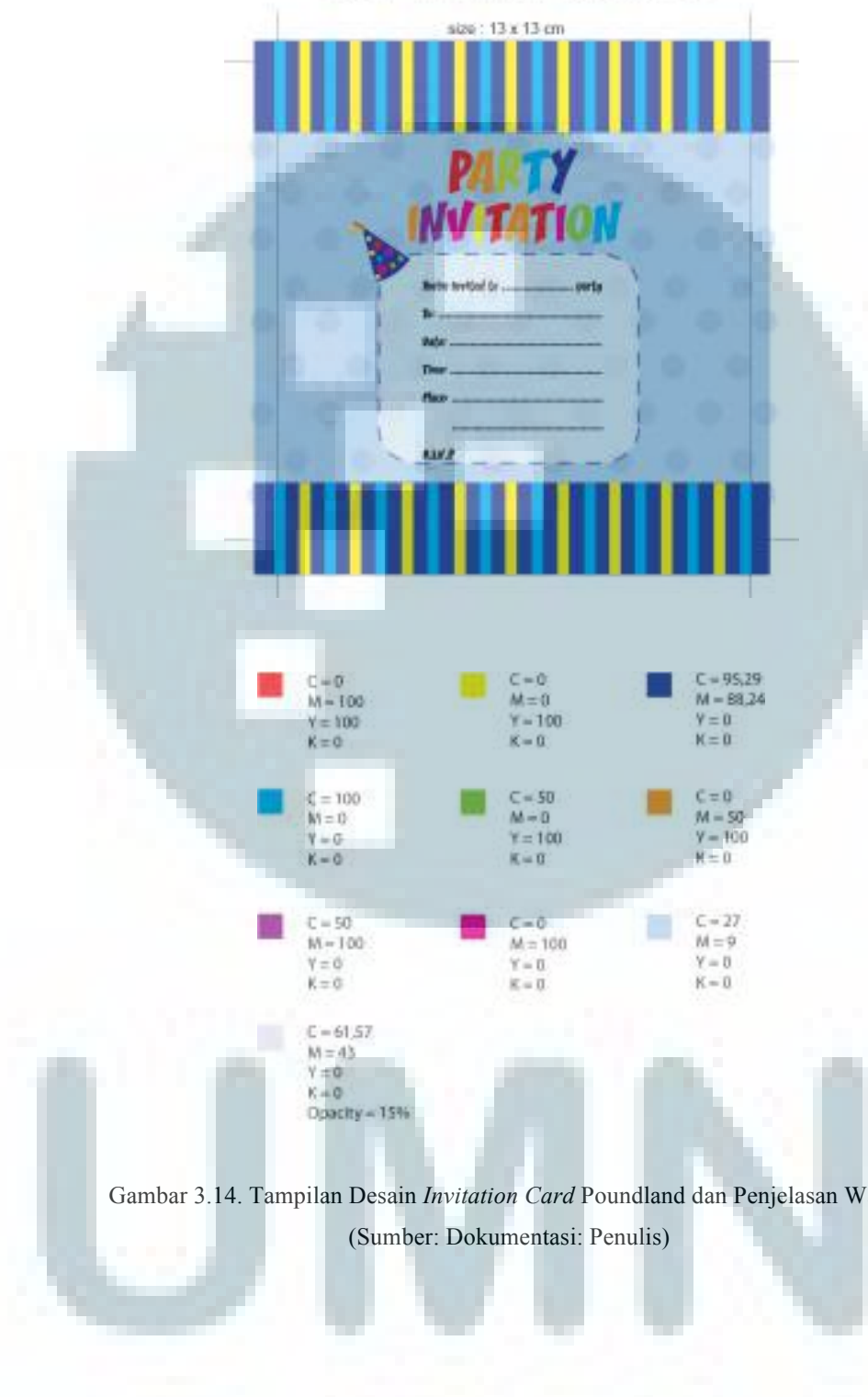
Berikut merupakan tampilan dari hasil proyek *Poundland*:



Gambar 3.13. Tampilan Desain *Loot Bag* Poundland
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

UMMN

layout - invitation card - (poundland)



Gambar 3.14. Tampilan Desain *Invitation Card* Poundland dan Penjelasan Warna
(Sumber: Dokumentasi: Penulis)

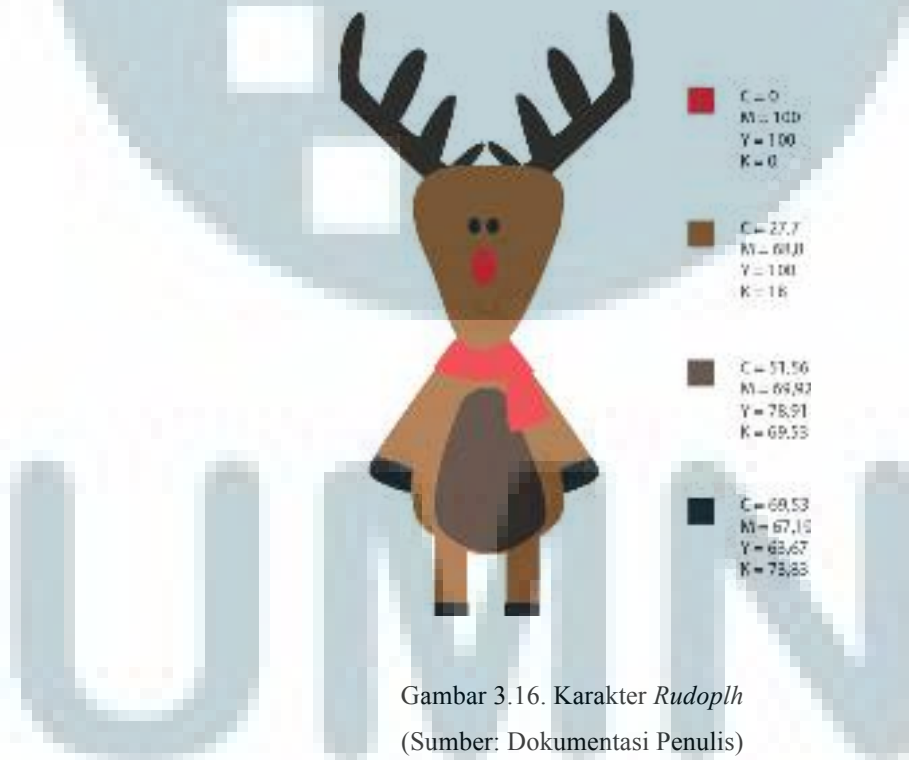
3.4.1.2. Pembuatan Proyek *Storyboard*

Sebelum memulai proyek ini, penulis telah mempelajari dan membuat *everyday design* dengan bermacam-macam tema seperti *Easter*, *Birthday*, *Christmas*, *Wedding* dan desain lain-lainnya. Semua pekerjaan *everyday design* ini telah dimulai sejak awal mulai praktik kerja magang dengan tujuan untuk memperbanyak portofolio perusahaan. Berhubung pada saat itu bulan natal sudah dekat, penulis mendapatkan kesempatan untuk membuat sebuah proyek yang bernama *storyboard* dengan tema *Christmas*. Fungsi dari *storyboard* ini adalah untuk mempermudah para *buyer* untuk dapat melihat berbagai macam hasil produk perusahaan dalam sebuah lembaran kertas besar, namun ukuran dari setiap jenis produk yang ditampilkan dalam *storyboard* tidak menggunakan ukuran sesungguhnya melainkan hanya menggunakan ukuran dalam skala kecil saja. Bapak Nanang Muslimin selaku desainer grafis *R & D* banyak memberikan arahan serta penjelasan sebelum memulai proyek ini. Produk dengan desain *Christmas* dalam perusahaan ini merupakan produk yang paling banyak diminati oleh para *buyer* sehingga penulis diberikan proyek desain dengan tema *Christmas*. Proyek *storyboard* penulis buat dengan menggunakan beberapa karakter-karakter *Christmas* yang ada didalam salah satu *everyday design* yang sebelumnya penulis telah buat selama praktik kerja magang. Sebelumnya karakter-karakter ini penulis gunakan dalam proyek *storyboard* ini, desain ilustrasi karakter ini penulis gunakan di dalam desain kartu ucapan (*everyday design*). Penulis membuat enam karakter yang terdiri dari *Rudolph*, *Santa Claus*, *Snowman*, *Elf* pria, *Elf* wanita dan *Penguin*. Keenam karakter ini penulis pilih karena merupakan karakter-karakter yang paling menonjol dan populer di saat hari natal.

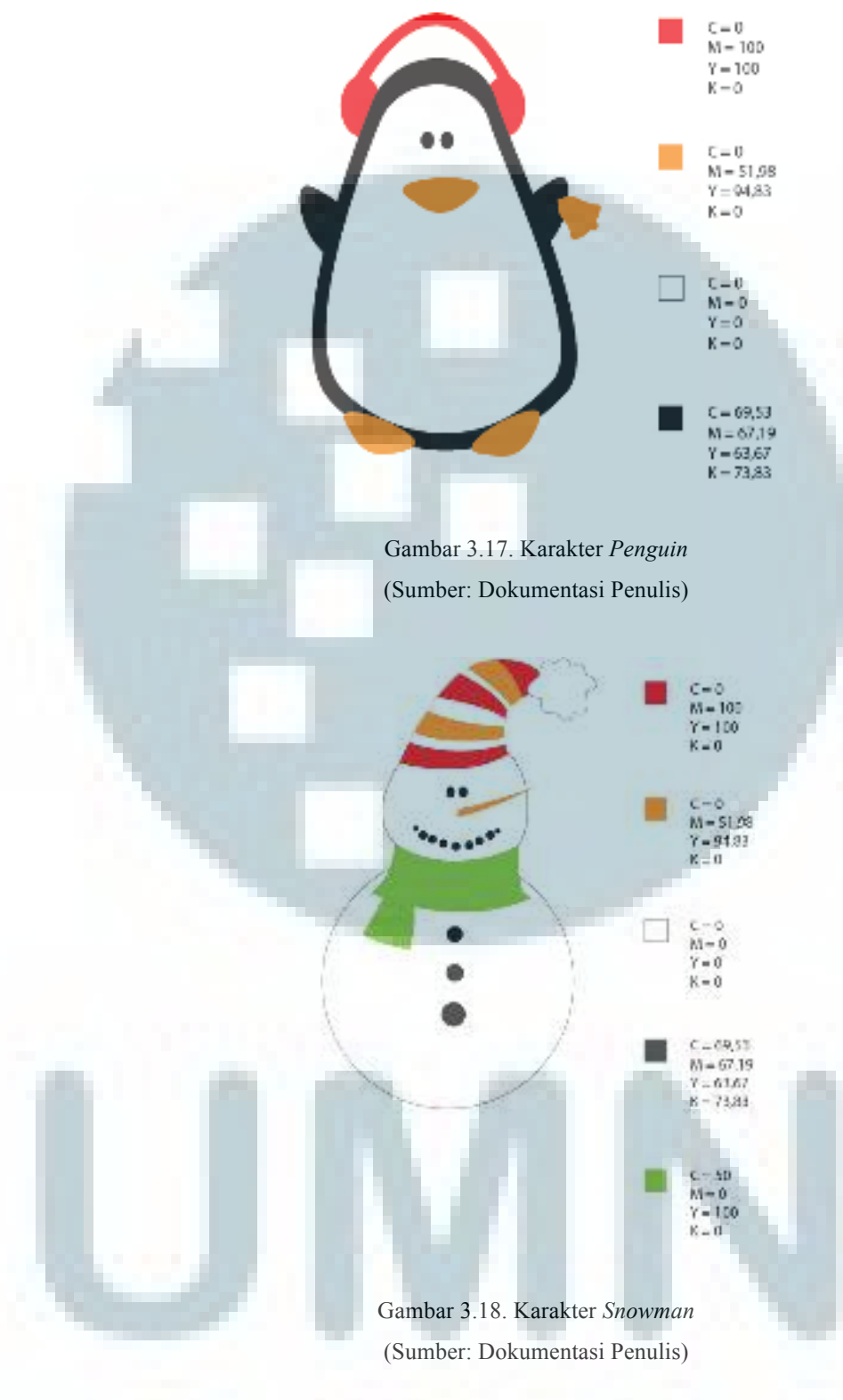
Berikut merupakan enam karakter yang akan digunakan dalam *storyboard*:



Gambar 3.15. Karakter *Santa Claus*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.16. Karakter *Rudolph*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.17. Karakter *Penguin*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gambar 3.18. Karakter *Snowman*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.19. Karakter *Elf* Pria
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.20. Karakter *Elf* Wanita
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Desain dari karakter-karakter *Christmas* ini ditujukan kepada anak-anak, sehingga penulis membuat ilustrasi karakter yang sesuai dengan selera anak-anak. Setelah melihat dan menganalisa berbagai macam referensi serta mendengarkan arahan-arahan dari Bapak Nanang Muslimin mengenai *Christmas design*, penulis memutuskan untuk membuat sebuah *storyboard* dengan judul Happy Christmas. Dalam penggunaan warna di dalam proyek *storyboard* ini, penulis menggunakan warna-warna yang natural dan identik dengan perayaan natal seperti warna putih, coklat tua, coklat muda, merah, oranye, hijau tua, hijau muda dan hitam. Bapak Nanang membimbing penulis dari awal proyek hingga akhir dari proyek ini dengan memberikan penjelasan bagaimana cara membuat sebuah *storyboard* serta menginformasikan bahwa dalam pengerjaan sebuah *storyboard*, desain yang digunakan untuk setiap produk yang ada dalam *storyboard* boleh dimodifikasi secara berbeda-beda namun desain yang digunakan dari satu desain dengan desain produk yang lainnya tidak boleh melenceng dari tema awalnya. Penulis juga diberikan contoh *storyboard* serta template dalam program *Adobe Illustrator* yang telah dihasilkan oleh desainer grafis lainnya sebagai panduan dalam mengerjakan proyek ini.

Berikut merupakan produk-produk yang penulis buat di dalam *storyboard*:

- *Crackers*
- *Gift Bags*
- *Gift Tags*
- *Gift Wraps*
- *Greeting Cards*
- *Money Wallets*
- *Photo Frame*
- *Stickers*



Gambar 3.21. Contoh Tampilan *Storyboard* serta Acuan Penulis dalam membuat Proyek *Storyboard*

(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Penulis menggunakan satu jenis *font* dalam proyek storyboard ini. Berikut merupakan tampilan dari jenis *font* yang penulis gunakan:











ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz

Gambar 3.22. *Font DancingScript-Regular*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada tahap awal penulis memulai proyek ini dengan membuat sebuah produk yang bernama *crackers*. *Crackers* itu merupakan sebuah produk yang biasa digunakan sebagai pembungkus dari berbagai macam barang-barang kecil atau hadiah kecil. Cara membuka kemasan dari *crackers* ini cukup unik, karena penerima dari *crackers* tersebut harus menarik kedua sisi dari tabung *crackers* ini ke arah yang berlawanan, sehingga barang atau hadiah yang terdapat didalamnya dapat keluar. Ketika kemasan *crackers* ini berhasil terbuka maka akan timbul secara otomatis suara seperti sebuah petasan yang memberikan sensasi tersendiri bagi pembuka kemasan ini. Dalam pembuatan *crackers* ini, penulis membuat dua set *crackers* dengan empat desain yang berbeda. Penulis menggunakan empat karakter yang terdiri dari *Santa Claus*, *Elf pria*, *Rudolph*, dan *Snowman* serta menambahkan elemen-elemen desain pada *crackers* ini seperti elemen garis dan lingkaran untuk membuat tampilan yang lebih menarik dari desain *crackers* ini. Ukuran dari sebuah *crackers* ini bermacam-macam mulai dari yang besar hingga kecil, namun ukuran yang penulis gunakan selama praktik kerja magang adalah 10 *Inch* dengan diameter 4mm.










	C = 0 M = 100 Y = 100 K = 0		C = 27,7 M = 69,8 Y = 100 K = 18		C = 51,56 M = 69,92 Y = 78,91 K = 69,53		C = 69,53 M = 67,19 Y = 63,67 K = 73,83
	C = 0 M = 0 Y = 0 K = 0		C = 70 M = 0 Y = 100 K = 20		C = 50 M = 0 Y = 100 K = 0		C = 0 M = 51,98 Y = 94,83 K = 0

Gambar 3.23. Tampilan Desain *Crackers* dan Penjelasan Warna
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Setelah menyelesaikan desain *crackers*, penulis membuat desain *stickers* sebanyak empat buah dengan desain yang berbeda. Produk *stickers* ini biasa digunakan untuk hiasan sebagai gantungan atau dapat ditempel pada *gift bags* dan hadiah. Desain dari *stickers* ini menggunakan tiga karakter yaitu *Rudolph*, *Santa Claus*, *Elf Pria* dan satu *Snowflake*. Penulis juga menambahkan elemen-elemen desain seperti lingkaran dan tulisan *Happy Christmas* untuk membuat tampilan dari *stickers* ini lebih menarik. *Stickers* ini pada umumnya memiliki diameter sebesar 5 cm.










	C = 0 M = 100 Y = 100 K = 0		C = 27,7 M = 68,8 Y = 100 K = 18		C = 51,56 M = 69,92 Y = 78,91 K = 69,53		C = 69,53 M = 67,19 Y = 63,67 K = 73,83
	C = 0 M = 0 Y = 0 K = 0		C = 70 M = 0 Y = 100 K = 20		C = 50 M = 0 Y = 100 K = 0		

Gambar 3.24. Tampilan Desain *Stickers* dan Penjelasan Warna
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Berikutnya penulis membuat desain *Money Wallets* atau biasa juga dapat disebut sebagai *Document*. Biasanya produk dari *Money Wallets* atau *Document* ini digunakan sebagai kartu ucapan atau amplop (*angpao*) untuk meletakkan uang di dalamnya untuk berbagai macam perayaan khusus di negara Barat. Produk ini juga dilengkapi dengan berbagai macam ucapan, sehingga pembeli dari kartu ini dapat memberikan hadiah yang disertai pula dengan macam-macam ucapan sesuai dengan keinginannya. Penulis membuat dua desain *Money Wallets* atau *Document*. Dalam desain produk ini penulis menggunakan tiga karakter yaitu *Elf Pria*, *Elf Wanita*, dan *Penguin*.



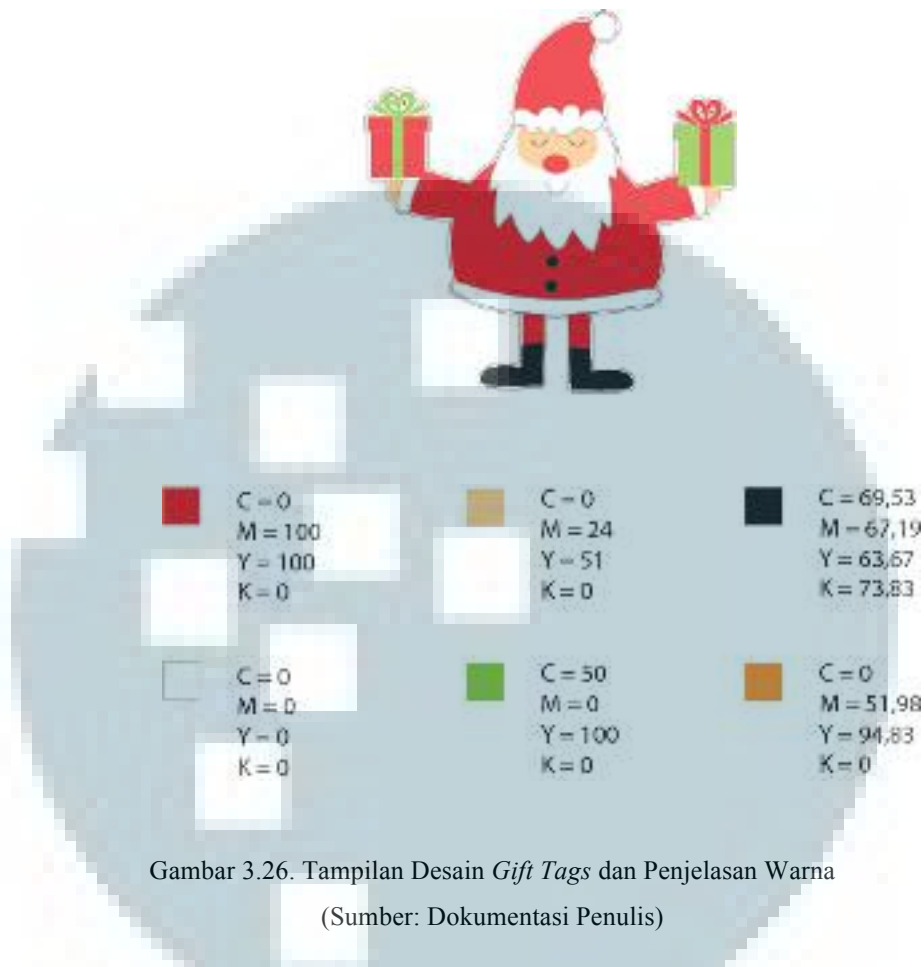
	C = 0 M = 100 Y = 100 K = 0		C = 27,7 M = 68,8 Y = 100 K = 18		C = 0 M = 51,98 Y = 94,83 K = 0		C = 69,53 M = 67,15 Y = 63,67 K = 73,83
	C = 0 M = 0 Y = 0 K = 0		C = 70 M = 0 Y = 100 K = 20		C = 50 M = 0 Y = 100 K = 0		

Gambar 3.25. Tampilan Desain *Money Wallets* atau *Document* dan Penjelasan Warna

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Produk selanjutnya yang penulis buat setelah *Money Wallets* atau *Document* adalah *gift tags*. Produk *gift tags* ini dapat digunakan sebagai gantungan atau hiasan pada *gift bags*. Penulis membuat bentuk potongan dari *gift tags* ini sesuai dengan bentuk desain karakter. Karakter yang penulis gunakan untuk desain *gift tags* ini adalah *Santa Claus* dengan tiga desain yang berbeda. Pada umumnya ukuran dari produk *gift tags* ini bervariasi, mulai dari besar hingga kecil dan dapat disesuaikan sesuai dengan permintaan *buyer*. Pada umumnya jenis ukuran *gift tags* ini adalah 12 cm x 7 cm.





Gambar 3.26. Tampilan Desain *Gift Tags* dan Penjelasan Warna
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Seusai membuat desain *gift tags* yang sesuai dengan bentuk desain karakter, penulis membuat pula *gift tags* dalam bentuk kotak (*square gift tags*). Kegunaan dari *square gift tags* ini dapat menjadi sebuah hiasan pada *gift bags* serta dapat menjadi kartu ucapan juga di sisi bagian dalam dari *square gift tags* ini. Penulis membuat enam desain yang berbeda dari produk *square gift tags*. Karakter yang penulis gunakan dalam desain produk ini adalah *Santa Claus*, *Rudolph*, *Penguin*, dan *Elf Pria*. Elemen-elemen desain lainnya yang penulis gunakan dalam desain produk ini adalah elemen garis, elemen *dashed line*, tulisan *Happy Christmas*, dan ilustrasi *snowflakes*. Ukuran yang penulis gunakan untuk *square gift tags* ini adalah 5,5 cm x 5,5 cm. Pada umumnya desain dari *square gift tags* ini dapat berbentuk dua dimensi atau tiga dimensi sesuai dengan keinginan *buyer*. *Square gift tags* ini dapat digunakan dengan dua cara yaitu digantung dengan tali kecil atau ditempel dengan menggunakan *doubletape*.



Gambar 3.27. Tampilan Desain *Square Gift Tags* dan Penjelasan Warna
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Desain produk berikutnya yang penulis buat setelah desain produk square gift tags adalah *greeting cards*. Penulis membuat *greeting card* ini dengan tiga desain yang berbeda. Ukuran yang penulis gunakan dalam produk *greeting card* ini adalah 8,1 cm x 8,1 cm. Karakter yang penulis tampilkan dalam desain produk ini adalah *Santa Claus*, *Elf Pria*, dan *Elf Wanita*. Penulis juga menyertakan beberapa elemen-elemen grafis dan ilustrasi seperti elemen garis, ilustrasi *snowflakes*, dan ilustrasi hadiah. Kegunaan dari *greeting card* ini adalah menjadi kartu ucapan yang telah diisi dengan macam-macam kata-kata ucapan atau berupa kartu ucapan yang masih kosong.



Gambar 3.28. Tampilan Desain *Greeting Cards* dan Penjelasan Warna
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Selanjutnya penulis membuat desain dari produk *photo frame*. *Photo frame* merupakan sebuah produk yang digunakan untuk menaruh foto yang disertai dengan kata-kata ucapan pada bingkai dari produk ini yang dapat disesuaikan dengan keinginan *buyer*. Dalam membuat desain *photo frame* ini, penulis diajarkan dan dibimbing oleh Bapak Nanang Muslimin karena proses pembuatannya cukup sulit. Biasanya *photo frame* ini memiliki ukuran sekitar 17,5

cm x 13 cm. Penulis menggunakan 4 karakter dan dua ilustrasi lainnya yaitu *Snowman*, *Penguin*, *Santa Claus*, *Elf Pria*, ilustrasi *snowflakes*, dan ilustrasi hadiah.



Gambar 3.29. Tampilan Desain *Photo Frame* dan Penjelasan Warna
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Desain selanjutnya yang penulis buat adalah desain dari produk *gift wrap* atau biasa disebut sebagai kertas kado. Penulis membuat desain dengan menggunakan elemen desain berupa lingkaran dan ilustrasi berupa *snowflakes*. Pada umumnya *gift wrap* ini memiliki ukuran 70 cm dan lebar sekitar 2 m, 3 m, 5 m, ataupun 10 m. Ukuran lebar pada *gift wrap* dapat disesuaikan dengan keinginan *buyer*.



Gambar 3.30. Tampilan Desain *Gift Wrap* dan Penjelasan Warna
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Desain terakhir dari proyek *storyboard* ini adalah *gift bags*. Penulis membuat dua desain *gift bags* yang berbeda. Ukuran *gift bags* pada umumnya adalah 11 cm x 16 cm x 5 cm untuk ukuran small, 11 cm x 23 cm x 9 cm untuk ukuran medium, 26,5 cm x 33 cm x 10 cm untuk ukuran large, dan 33 cm x 46 cm x 10 cm untuk ukuran extra large. Produk ini dapat digunakan sebagai bungkus hadiah. *Gift bags* ini banyak diproduksi di perusahaan karena merupakan salah produk yang banyak diminati oleh para *buyer*.



Gambar 3.31. Tampilan Desain *Gift Bags* dan Penjelasan Warna
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Minggu terakhir sebelum penulis menyelesaikan praktik kerja magang ini, penulis sudah menyelesaikan proyek *storyboard* dengan tema *Happy Christmas* ini dan mengumpulkan data proyek ini dalam format *AI* kepada Bapak Andreas Wijaya. Proyek *storyboard* dengan tema *Happy Christmas* ini diambil untuk dijadikan portofolio perusahaan.



Gambar 3.32. Tampilan Proyek *Storyboard Happy Christmas* secara keseluruhan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.4.1.3. Pembuatan *Company Profile* PT. Cermai Makmur Abadi

International

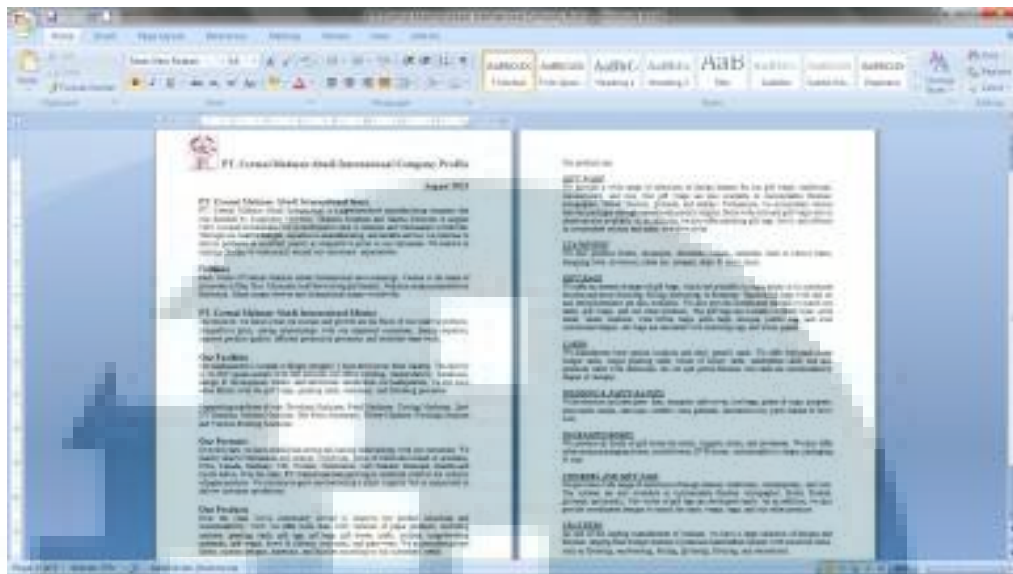
Menjelang akhir dari bulan September, penulis bersama rekan kerja magang Elizabeth Regina Karnadi mendapatkan proyek untuk membuat *company profile* dalam bentuk laporan singkat dan presentasi dalam bentuk *power point*. Proyek ini diberikan melalui Ibu Theresia Sutaman selaku *owner* dari perusahaan ini berhubung dalam waktu dekat perusahaan ini akan mengadakan pameran di luar negeri. Perusahaan ini sering melakukan pameran di berbagai negara luar untuk menampilkan produk-produk yang dihasilkan kepada para buyer. Pada tahap pertama penulis dengan Bapak Andreas Wijaya dan rekan kerja magang penulis melakukan *briefing* bersama Ibu Theresia Sutaman dan Bapak Jay Gunson selaku rekan kerja perusahaan ini untuk membahas proyek secara spesifik. *Briefing* ini dilakukan pada tanggal 28 Agustus 2013. Ibu Theresia ingin membuat sebuah *company profile* yang terlihat singkat namun jelas serta memiliki informasi yang lengkap dalam bentuk laporan tertulis maksimal dua halaman dan dalam bentuk presentasi. Laporan ini akan dibawa oleh Ibu Theresia dan Bapak Jay untuk diberikan kepada para buyer selama pameran berlangsung. Penulis bersama rekan kerja magang juga diberikan tugas untuk melakukan sesi pemotretan di seluruh bangunan PT Cermai Makmur Abadi International dan pada pabrik produksi di Kelapa Nungga. Hasil dari foto-foto ini akan dimasukkan kedalam presentasi. Proyek ini dijalani selama tiga hari mulai dari tanggal 29, 30 Agustus hingga 2 September 2013. Batas pengumpulan proyek ini adalah tanggal 2 September 2013.

Setelah melakukan *briefing*, penulis bersama rekan kerja magang segera mendatangi Bapak David Mandias selaku *HRD*, *GA*, dan *IT Manager* untuk menginformasikan mengenai proyek yang diberikan serta meminta ijin untuk melakukan sesi pemotretan di bagian gedung produksi di gedung PT Cermai Makmur Abadi International terlebih dahulu. Lalu Bapak David membantu kami dengan memberikan himbauan dan saran mengenai hal apa saja yang cocok untuk dimasukkan ke dalam laporan dan presentasi. Bapak David juga memperkenalkan penulis dan rekan kerja magang kepada Bapak Edy Susanto selaku *Production*

Manager di dalam divisi produksi. Dalam pertemuan ini hal yang dirundingkan adalah mengenai waktu pelaksanaan proyek ini dan menginformasikan segala kebutuhan yang diperlukan dalam melaksanakan proyek ini. Keputusan akhir mengenai tanggal pelaksanaan sesi pemotretan di divisi produksi adalah tanggal 30 Agustus 2013 pada pagi hari. Sebelum dimulainya sesi pemotretan ini Bapak David menginformasikan terlebih dahulu kepada para pekerja di divisi produksi untuk menyiapkan diri.

Pada tanggal 29 Agustus 2013, Bapak Andreas Wijaya mengantar penulis dan rekan kerja magang ke pabrik produksi yang berada di Kelapa Nungga. Disana penulis beserta rekan kerja magang akan melakukan sesi pemotretan suasana aktivitas di dalam pabrik dan semua fasilitas yang dimiliki. Setelah menyelesaikan semua sesi pemotretan, penulis, rekan kerja magang dan Bapak Andreas kembali ke kantor Cermai. Sesampainya di kantor penulis bersama rekan kerja magang mulai membuat *company profile* dengan menggunakan bahasa Inggris dalam program *Microsoft Word*. Setelah menyelesaikan *company profile*, penulis bersama rekan kerja magang bertemu kembali dengan Ibu Theresia dan Bapak Jay untuk memberikan hasil ketikan *company profile* serta menyelesaikan hingga revisi-revisi yang ada langsung bersama Ibu Theresia dan Bapak Jay pada hari itu juga.





Gambar 3.33. Hasil Laporan *Company Profile* PT. Cermat Makmur Abadi International
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Keesokan harinya tanggal 30 Agustus 2013, sesuai janji dengan Bapak Edy, penulis beserta rekan kerja magang melakukan sesi pemotretan di dalam divisi produksi pada pagi harinya. Dalam proses pelaksanaan sesi pemotretan bapak Edy ikut mendampingi, memberikan penjelasan tentang lokasi, mesin-mesin yang ada, dan produk-produk di ruang produksi serta memberikan arahan kepada setiap pekerja yang ada untuk dapat bekerja sama dalam proses sesi pemotretan ini hingga selesai. Selesai memotret pada divisi produksi, penulis juga mulai melakukan sesi pemotretan terhadap produk-produk perusahaan, aktivitas perusahaan, dan seluruh ruangan divisi di gedung utama perkantoran PT Cermat Makmur Abadi International. Hal selanjutnya yang dilakukan penulis bersama rekan kerja magang sesuai menyelesaikan sesi pemotretan adalah meringkas *company profile* yang telah dibuat menjadi poin-poin penting yang akan dimasukkan ke dalam presentasi menggunakan program *Power Point*. Setelah selesai membuat presentasi, penulis melakukan penyeleksian hasil foto-foto yang diambil di dalam sesi pemotretan serta melakukan pengeditan menggunakan program *Adobe Photoshop* untuk dimasukkan ke dalam presentasi. Penulis bersama rekan kerja magang juga menambahkan desain layout di dalam tampilan

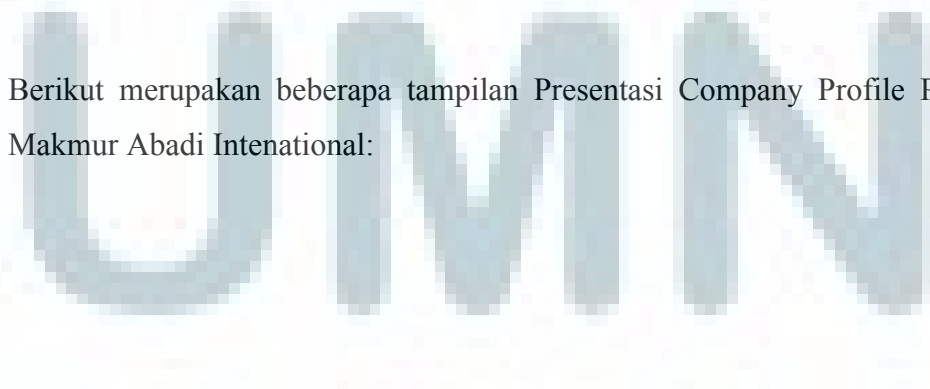
presentasi dengan menggunakan motif bunga yang ada dalam kartu nama perusahaan sebagai cerminan dari ciri khas perusahaan ini. Pada sore sebelum bubar jam kerja, penulis bersama rekan kerja telah menyelesaikan proyek ini.



Gambar 3.34. Tampilan Kartu Nama Perusahaan dan Penjelasan Warna pada Motif Bunga

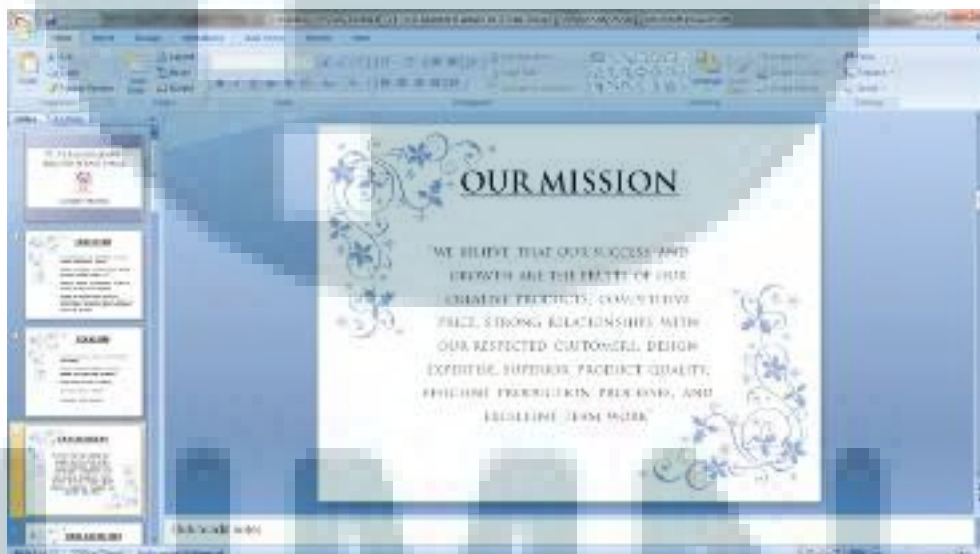
(Sumber: Dokumentasi Perusahaan)

Berikut merupakan beberapa tampilan Presentasi Company Profile PT Cermai Makmur Abadi Intenational:

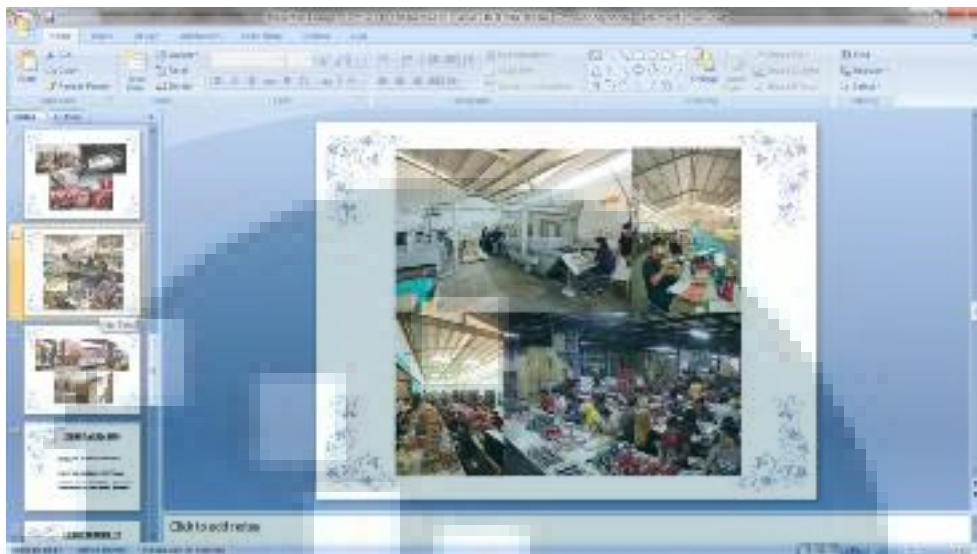




Gambar 3.35. Tampilan Presentasi *Company Profile* Halaman Awal
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.36. Tampilan Desain *Layout* Presentasi *Company Profile*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.37. Tampilan Foto-Foto di dalam Presentasi *Company Profile*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.38. Tampilan Foto-Foto di dalam Presentasi *Company Profile*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Berikut adalah beberapa contoh hasil foto penulis



Gambar 3.39. Ruang *Showroom R&D*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.40. Aktivitas pada Mesin Lipat dan Lem *Box*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.41. Ruangan *Showroom* Lantai 2 Gedung Utama
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pada tanggal 2 September 2013, penulis dan rekan kerja magang melakukan pemeriksaan ulang untuk semua data yang diperlukan dan yang harus dikumpul dalam proyek ini. Setelah selesai memeriksa data dan mengumpulkan semua data yang diperlukan untuk dikumpul, penulis bersama rekan kerja magang memberikan semua data ini kepada Bapak Andreas serta Ibu Theresia dan Bapak Jay melalui *e-mail*. Proyek ini selesai sepenuhnya pada siang hari itu juga.

UMMN

3.4.2. Kendala yang Ditemukan

Dalam menjalani praktik kerja magang selama dua bulan, penulis menghadapi beberapa kendala yang menghambat. Kendala pertama yang dialami oleh penulis adalah perangkat komputer yang ada dalam divisi *R & D* jumlahnya terbatas ditambah dengan adanya rekan kerja magang yang juga melaksanakan praktik kerja magang di divisi *R & D*, sehingga penulis harus menggunakan laptop pribadi untuk melaksanakan praktik kerja magang ini. Hal ini juga menyulitkan penulis ketika akan melakukan proses *printing* dan proses pentransferan data dari hasil desain yang telah dibuat. Font yang dimiliki oleh penulis juga tidak terlalu banyak seperti yang ada di dalam perangkat komputer di divisi *R & D*.

Kendala kedua adalah seringnya terjadi masalah dengan jaringan koneksi internet di dalam ruangan divisi *R & D*. Koneksi internet sering terputus dan kadang-kadang mati sehingga menyulitkan penulis untuk mencari berbagai macam ide dan referensi desain. Koneksi internet dalam perusahaan ini juga terbatas, karena banyak halaman, data internet, dan *website* yang diblokir dan tentunya hal ini juga menyulitkan penulis untuk mencari inspirasi, ide, dan referensi desain.

Kendala ketiga yang dihadapi oleh penulis adalah kurangnya arahan mengenai pemilihan tema dalam membuat desain pada sebuah produk sehingga pemilihan tema terlalu luas. Hal ini yang membuat penulis merasa bingung dalam menentukan desain apa yang akan dibuat. Ketepatan waktu dalam mengumpulkan hasil desain pun tidak diberikan batas waktu atau *deadline*. Namun hal ini terjadi karena di saat penulis memulai praktik kerja magang ini, tingkat kesibukan perusahaan dalam menerima pemesanan desain dari para *buyer* sudah tidak terlalu banyak lagi sehingga aktivitas desainer di divisi *R & D* sudah tidak sesibuk seperti biasanya. Puncak dari ramainya pesanan dari para *buyer* itu dimulai dari bulan Desember dan awal tahun, sehingga ketika memasuki pertengahan tahun, pekerjaan desain sudah tidak terlalu padat. Dalam praktik kerja magang ini penulis banyak diberikan pekerjaan untuk membuat sebanyak-banyaknya desain dengan tema *everyday design* untuk portofolio perusahaan. *Everyday design* ini akan diaplikasikan kepada berbagai macam produk

perusahaan.

Kendala keempat adalah penulis kurang dapat mengaplikasikan semua ilmu-ilmu desain secara maksimal dalam membuat sebuah desain selama praktik kerja magang ini karena kebanyakan pekerja di dalam divisi R & D ini tidak memiliki latar belakang pendidikan desain sehingga penulis jarang mendapatkan kritikan ataupun saran atas hasil desain yang penulis telah buat.

3.4.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Walaupun penulis menghadapi berbagai macam kendala ketika melaksanakan praktik kerja magang, penulis mampu mengatasi dan menemukan solusi yang dapat mempermudah aktivitas praktik kerja magang penulis dengan bantuan juga dari beberapa rekan kerja lainnya. Solusi untuk kendala pertama adalah penulis dapat tetap melakukan proses printing dan proses pentransferan data dari hasil desain penulis serta mengambil beberapa *font* yang penulis butuhkan untuk membuat sebuah desain dengan menggunakan *flashdisk* pribadi ataupun dari pekerja Graphic desainer lainnya.

Dalam menghadapi kendala kedua yaitu sering terjadi putusnya jaringan koneksi internet dan banyaknya halaman, data internet, serta *website* yang diblokir, penulis menggunakan koneksi internet pada handphone pribadi penulis serta penulis juga disarankan oleh Manajer R & D serta beberapa grafik desainer lainnya untuk dapat melihat contoh-contoh hasil desain produk yang ada didalam *showroom* perusahaan agar dapat memudahkan penulis untuk mencari inspirasi serta referensi.

Solusi ketiga ketika penulis sedang bingung untuk mencari tema desain apakah yang akan dibuat adalah penulis diberikan opsi serta ide tema untuk membuat sebuah desain yang lagi banyak diminati oleh para *buyer* perusahaan. Penulis juga mendapatkan inspirasi dan ide dengan melihat pekerjaan dari para desainer grafis lainnya serta dari produk-produk yang ada di *showroom* dan *procurement* sebagai referensi untuk penulis. Terkadang penulis juga melakukan konsultasi dengan para pekerja desainer grafis lainnya mengenai produk desain apakah yang sering menarik minat para *buyer*.

Solusi keempat adalah walaupun beberapa pekerja di bagian desainer grafis *R & D* tidak memiliki latar belakang pendidikan desainer grafis, mereka memiliki kemampuan secara otodidak dan kesenangan dalam bidang seni dan desain yang membuat mereka mampu membuat desain secara maksimal baik dari hasil desainnya dan kemampuan dalam menggunakan program *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop*. Pengalaman para pekerja dalam mengerjakan berbagai macam desain produk pun sudah sangat panjang, sehingga kemampuannya telah terasa secara maksimal.



UMN