



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

Dalam praktek kerja magang di *Wijaya Prima Karya (WIPKAR)*, penulis ditempatkan sebagai desainer grafis, langsung di bawah bimbingan *Art Director*, Bapak Yan Darmadi Wijaya. Pada kegiatan magang kali ini, penulis mendapat pekerjaan yang berbeda-beda. Setiap pekerjaan yang dilakukan diberikan *brief* terlebih dahulu agar pekerjaan yang penulis kerjakan sesuai dengan keinginan *Art Director*. Tugas yang penulis sering lakukan adalah merancang *banner* untuk *website* dan membuat logo pakaian.

Setelah pekerjaan selesai dilakukan, penulis memperlihatkan hasil pekerjaan kepada *Art Director* yang kemudian akan mendapat *approval* atau revisi. Jika terjadi revisi, maka penulis akan mendapat bimbingan langsung dari *Art Director* sehingga pekerjaan desain yang dilakukan akan lebih cepat terselesaikan. Setelah pekerjaan telah selesai, maka penulis akan meng-*upload file* ke *website www.bloomapparels.com* dan mengirimkan *file* asli dengan *high quality* ke *Art Director*.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis banyak melakukan pekerjaan membuat *project* desain untuk keperluan promosi perusahaan. *Project* tersebut meliputi media promosi, seperti logo, *banner website*, *facebook* dan *google ads* dan sebagainya.

Berikut adalah table perincian pekerjaan yang penulis kerjakan selama delapan minggu praktek kerja magang:

Minggu ke-	Pekerjaan yang dilakukan
Minggu 1 (24 Juni – 28 Juni 2013)	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>banner Website</i> - Membuat <i>banner Facebook</i> - Melakukan <i>advertising</i> untuk di promosikan di <i>google</i> dan <i>Facebook</i>
Minggu 2 (1 Juli - 5 Juli 2013)	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>banner advertising</i> untuk <i>campaign</i> berikutnya - Melakukan sesi foto produk berupa aksesoris, sepatu dan pakaian wanita
Minggu 3 (8 Juli – 12 Juli 2013)	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>cropping</i> dan <i>editing</i> foto produk - Revisi <i>banner website</i> dan <i>facebook</i> dengan penambahan foto produk - Mengunggah foto produk ke <i>website</i> dan <i>facebook</i>
Minggu 4 (15 Juli – 19 Juli 2013)	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain untuk kaos <i>T- shirt</i> - Melakukan sesi foto pakaian wanita - Melakukan <i>product development</i>: tas, jam dan sepeda
Minggu 5 (19 Juli – 26 Juli 2013)	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>cropping</i> dan <i>editing</i> foto produk

	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat katalog produk - Membuat <i>newsletter</i> produk - Membuat <i>banner</i> terbaru untuk <i>website</i>
Minggu 6 (29 Juli – 2 Agustus 2013)	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>maintainace</i> pada <i>website</i> - Melakukan <i>product development</i>: tas dan jam tangan
Minggu 7 (12 Agustus – 16 Agustus 2013)	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>facebook advertising</i> - Melakukan cek <i>website</i> terbaru perusahaan - Membuat <i>newsletter</i> terbaru - Membuat konten terbaru di <i>facebook</i>
Minggu 8 (19 Agustus – 23 Agustus 2013)	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan cek pada <i>website</i> terbaru perusahaan - Membuat iklan di <i>facebook</i>

Gambar 2.3 Tabel Pekerjaan

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Sebelum melakukan praktek kerja magang, penulis mencari informasi-informasi mengenai kegiatan magang yang dapat dilakukan. Kemudian penulis mendapatkan informasi mengenai adanya kesempatan *internship* di *PT.Innasco Kurnia* yang memerlukan pekerjaan dalam bidang desain grafis pada forum *facebook ultima DKV 2010*. Penulis kemudian bertanya mengenai informasi *internship* tersebut,

kemudian penulis diminta mengirimkan *CV* dan transkrip nilai. Setelah menunggu kurang lebih selama satu minggu, penulis dihubungi dari pihak *PT.Innasco Kurnia* untuk melakukan kerja magang di *PT.Innasco Kurnia*.

Dalam proses kerja magang ini, penulis di tempatkan dalam tim desain grafis yang bertugas dalam pengembangan media promosi anak perusahaan *PT.Innasco Kurnia, Wijaya Prima Karya, WIPKAR* yang mempunyai toko *online shop*. Dalam melakukan pekerjaan penulis mendapat *brief* terlebih dahulu oleh *Art Director* sesuai dengan permintaan. Pada awalnya penulis mencari referensi yang diperlukan melalui internet. Setelah *brainstorming* selesai, penulis akan memulai pekerjaan secara digital. Pekerjaan yang selesai dilakukan akan ditunjukkan ke *Art Director* untuk mendapat *approval* atau dibutuhkan revisi lagi. Jika pekerjaan sudah mendapat *approval* maka penulis akan mengirimkan *file* dengan *high resolution* kepada *Art Director* dan mengunggah ke *website* dan *facebook*.

Berikut ini adalah penjabaran beberapa project yang dikerjakan selama kerja magang di *WIPKAR*:

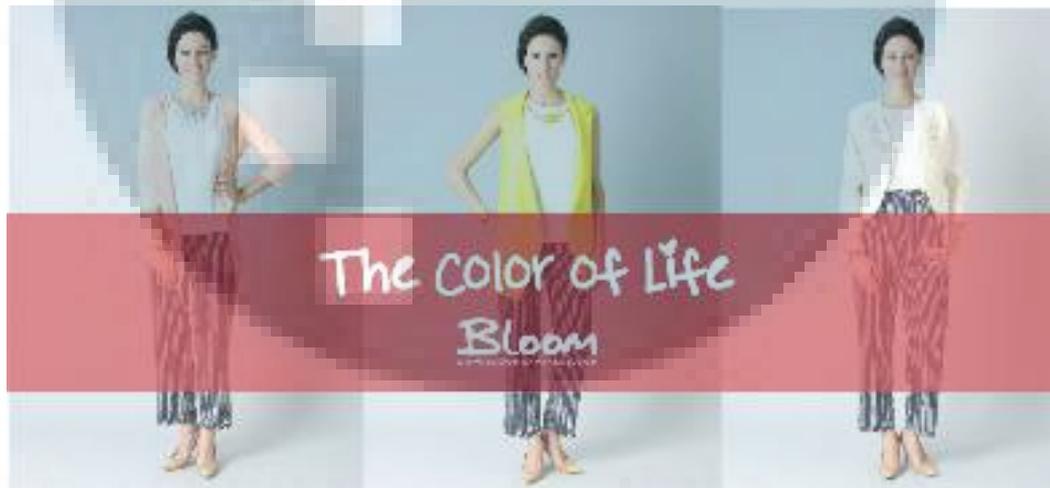
UMMN

3.3.2 Pekerjaan utama

3.3.2.1 Banner



Gambar 3.1 Banner Color of life 1



Gambar 3.2 Banner Color of life 2

Banner ini bertemakan tentang “kehidupan yang berwarna”, hal ini ditunjukkan dengan tema baju yang dipakai sang model berwarna – warni. *Banner* bertemakan *color of life* ini dibuat pada minggu pertama dan kedua. Pada pembuatan *banner* ini, penulis diminta untuk membuat beberapa variasi *banner* yang serupa dengan

hanya mengganti foto saja. Pemakaian tipografi pada *banner* ini memakai tipografi yang ceria dan tidak formal namun mewakili tema *banner*.



Gambar 3.3 Banner Color of life



Gambar 3.4 Banner Color of life

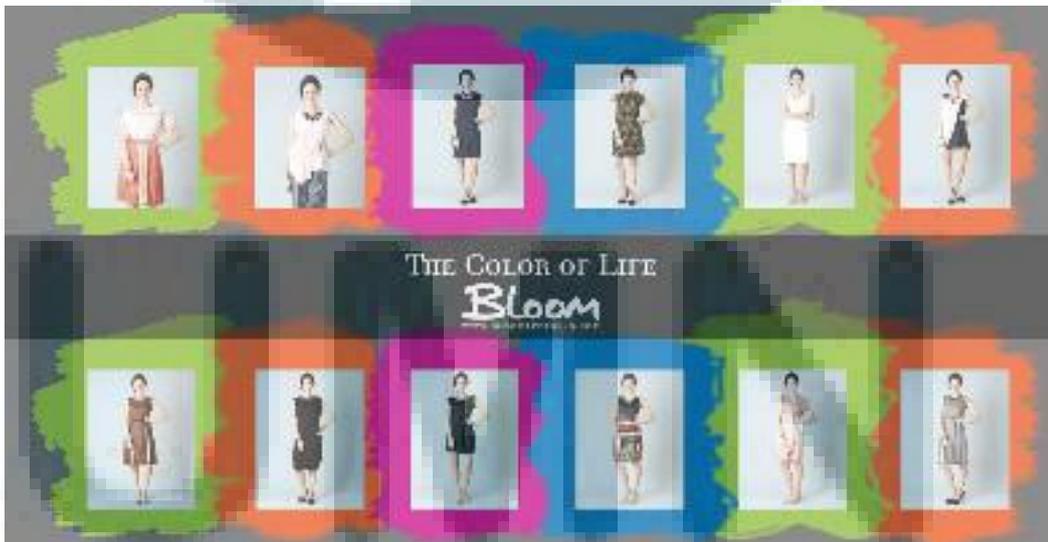
Pada *banner* kedua ini, penulis ditugaskan *Art Director* untuk menonjolkan produk dari website www.bloomapparels.com. Setelah melakukan *brainstorming*, penulis mencoba membuat desain seperti gambar pertama, akan tetapi desain

penulis direvisi oleh *Art Director*. Desain yang gambar yang semula rapat, diberi jarak dan setiap foto diberi logo.



Gambar 3.5 Banner Color of life

Pada *banner* ini, penulis membuat sebuah *banner display* dengan menggunakan warna-warna yang ceria.



Gambar 3.6 Banner Color of life

Banner ini juga merupakan *banner display* yang penulis kerjakan. Penggunaan bingkai tidak hanya seperti kotak saja, namun dibuat seperti *splatter* pada brush di *photoshop*. Penggunaan tipografi yang semula ceria dan tidak formal, kini diganti dengan penggunaan yang formal karena kemauan *Art Director*.



Gambar 3.7 Banner Color of life

Penulis bereksperimen dengan menggunakan preset *photoshop* yaitu "Posterize" yang pernah diajarkan selama kuliah. Efek ini membuat foto nampak seperti *vector*. Dengan menggunakan *vector* ini, penulis berhasil membuat desain yang langsung mendapat approval tanpa merevisi ulang.



Gambar 3.8 Banner Color of life



Gambar 3.9 Banner Color of life

Dalam pembuatan *banner* ini, penulis bereksperimen dengan menggunakan *vector* saja, tidak menampilkan foto produk. Setelah desain ini selesai, desain ini langsung mendapat *approval* tanpa melakukan revisi.



Gambar 3.10 Banner Color of life

Untuk menunjukkan produk–produk terbaru dari www.bloomapparels.com, penulis diminta membuat sebuah *banner new arrival*. Penulis mencoba mengganti foto asli dengan gaya ilustrasi seperti kubisme dengan warna-warna cerah.



Gambar 3.11 Banner Color of life Sale

Pada pertengahan minggu ke 2, penulis diminta membuat *banner* untuk mempromosikan kegiatan *sale* yang akan diadakan. Penulis diminta membuat *banner* dengan tidak menampilkan foto, hanya tipografi saja. Berikut ini adalah beberapa contoh *banner* yang di buat untuk tema *sale*:



Gambar 3.12 Banner Color of life Sale

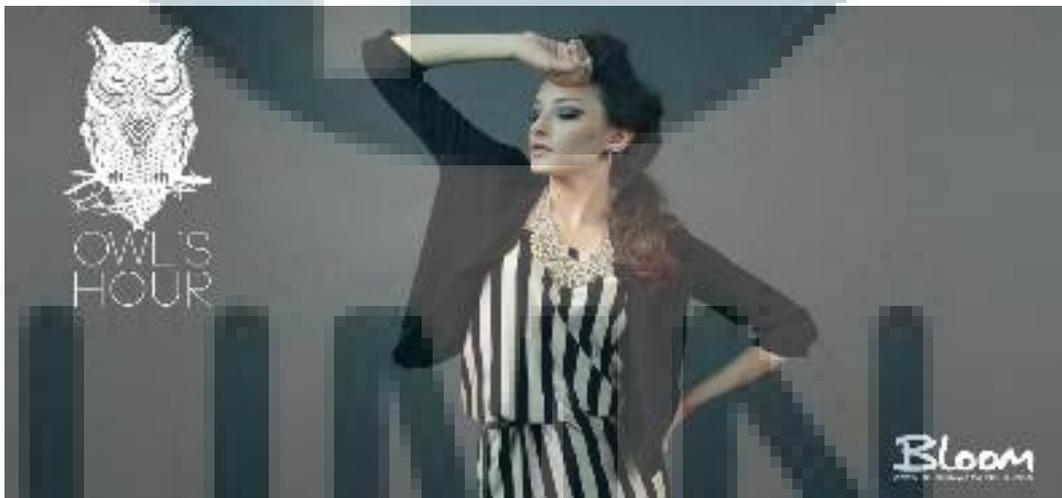


Gambar 3.12 Banner Color of life Sale

Kedua *banner* diatas didominasi dengan warna merah, karena *Art Director* penulis terinspirasi dengan bendera dari Negara China yang didominasi dengan warna merah dan kuning, akan tetapi warna kuning tidak dipakai dan digantikan warna biru untuk membuat kombinasi warna yang kontras.



Gambar 3.13 Banner Glamor



Gambar 3.14 Banner Glamor



Gambar 3.15 Banner Glamor

Banner yang dibuat kali ini bertemakan glamor. Foto yang ditampilkan pada tema ini juga cenderung tidak berwarna–warni, didominasi oleh warna–warna yang gelap. Selain itu, penulis ditugaskan untuk mencari ikon/symbol yang mewakili kehidupan malam. Penulis melakukan *brainstorming* dengan mencari binatang yang melakukan aktifitas di malam hari. Setelah mendapat beberapa pilihan seperti kelelawar, ular dan burung hantu, maka burung hantu yang dipilih karena terkesan lebih elegan dan dirasa tepat merepresentasikan tema kali ini. Oleh karena itu logo burung hantu juga di tambahkan pada *banner* kali ini.



Gambar 3.16 Banner Glamor Sale



Gambar 3.17 Banner Glamor Sale

Dalam membuat *banner sale*, penulis menambahkan efek *glowing* pada tulisan *SALE*. *Layout* desain dibuat hampir serupa dengan tema sebelumnya, namun pemakaian warna menggunakan warna gelap. Penulis diminta membuat dua variasi *banner* yang akhirnya memakai *banner* yang pertama.

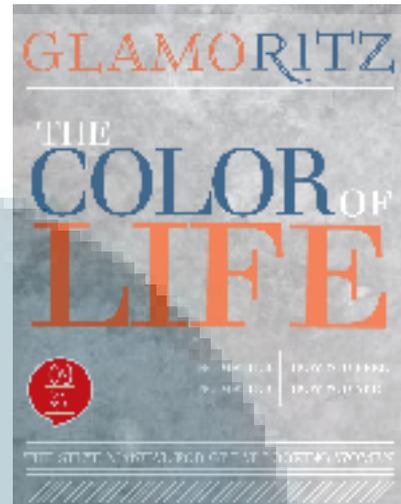
Banner yang penulis buat tidak hanya digunakan sebagai *banner website* dari www.bloomapparels.com saja, namun digunakan untuk *banner facebook* dari [bloomapparels](http://bloomapparels.com).



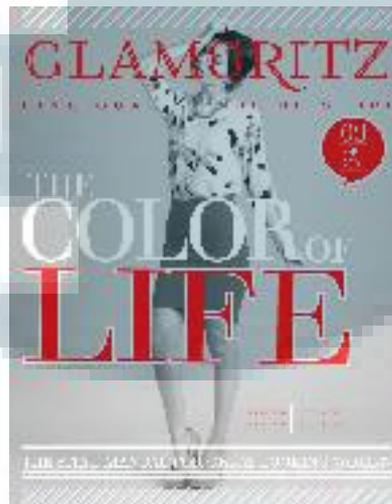
3.3.2.2 Magazine Cover



Gambar 3.18 Magazine Cover



Gambar 3.19 Magazine Cover



Gambar 3.20 Magazine Cover

Pada pekerjaan kali ini, penulis ditugaskan untuk membuat sebuah *cover* majalah. Penulis pertama kali ditugaskan hanya untuk menata layout dan tipografi terlebih dahulu karena pada saat itu, sesi pemotretan belum dilakukan. Setelah proses pemotretan dilakukan, *Art Director* meminta untuk menghilangkan elemen warna yang ada, sehingga hanya terdapat dua kombinasi warna, yaitu merah dan abu

yang terdapat pada gambar 3.20. Penggunaan garis dan beberapa elemen pendukung seperti nomer volume disesuaikan untuk memberi kesan simpel namun tetap elegan.



3.3.2.3 Logo



Gambar 3.21 Logo



Gambar 3.22 Logo



Gambar 3.23 Logo

Pada tugas berikutnya, penulis ditugaskan untuk membuat logo untuk produk celana jeans pria yang akan diproduksi *bloomapparels*. Penulis ditugaskan untuk membuat ikon seperti dewa pada kebudayaan China. Desain ini terinspirasi dari logo *True Religion* yang bertemakan dewa-dewa kebudayaan China. Penulis diberikan beberapa referensi berupa gambar yang akan dibuat menjadi vektor. Konsep dari logo ini adalah perpaduan dari Negara Barat dan Timur, yang nampak pada pemakaian tipografi yang berkesan Negara Inggris. Setelah desain selesai, desain penulis direvisi dan mendapat keputusan akhir bahwa lebih baik ikon dewa nya dihilangkan dan diganti dengan ikon pagoda, karena dinilai lebih merepresentasikan. Desain akhir yang dipilih adalah gambar 3.23.



Gambar 3.24 Logo



Gambar 3.25 Logo



Gambar 3.26 Logo

Dalam tugas ini, penulis ditugaskan untuk membuat logo baju. Logo ini nanti akan dibordir di baju. Penulis mendapat *brief* bahwa logo ini harus terkesan elegan namun *classic*. Setelah mencari referensi melalui *website* dan beberapa majalah *fashion*, penulis akhirnya memutuskan untuk membuat logo yang terkesan Negara Inggris. Di gambar 3.24, penulis membuat *vector* yang menyerupai mahkota kerajaan Inggris yang kemudian diberikan ornamen pendukung sehingga terbentuk logo seperti gambar 3.25. Kemudian penulis diminta membuat alternatif lainnya yang memberi kesan lebih *classic* (gambar 3.26).

U
M
M
N

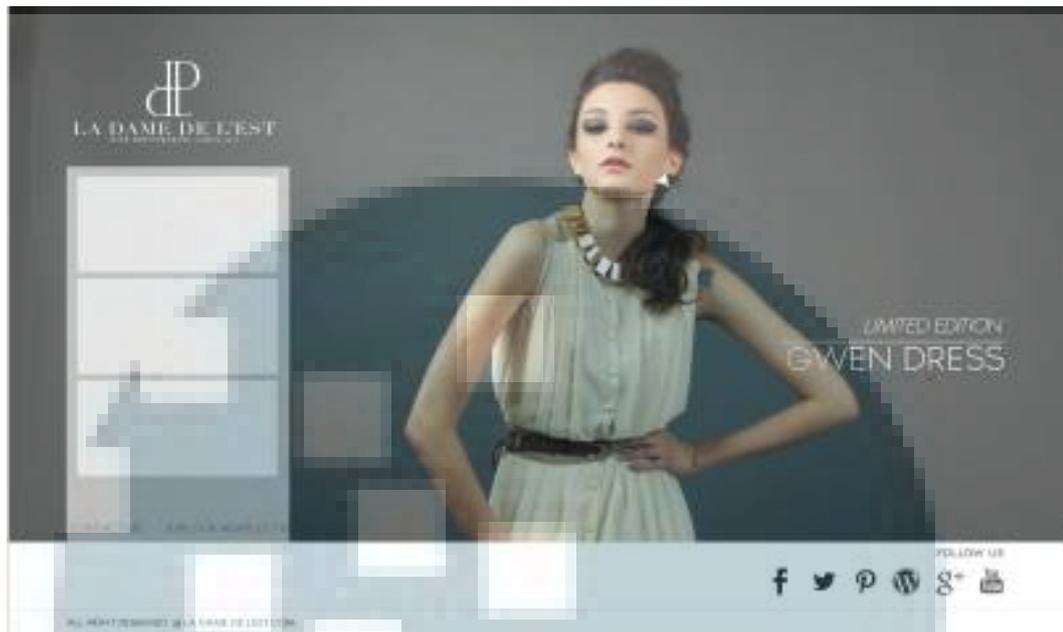
3.3.2.4 Newsletter



Gambar 3.27 Newsletter

Pada kesempatan magang ini, penulis juga mendapat tugas untuk membuat sebuah *newsletter* produk *bloomapparels*. Dalam *newsletter* ini, penulis hanya ditugaskan untuk membuat desain layout dengan menggunakan foto – foto tanpa memerlukan isi konten karena tujuan dari *newsletter* ini hanya menunjukkan *display* produk.

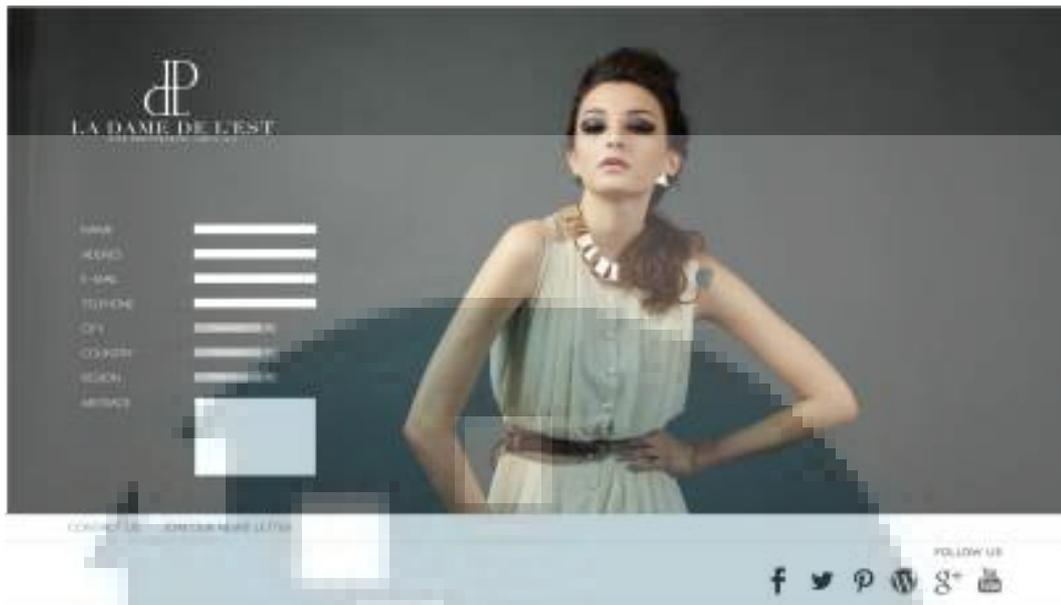
3.3.2.5 Website



Gambar 3.28 Website Design



Gambar 3.29 Website Design



Gambar 3.30 Website Design



Gambar 3.31 Website Design

Berikut merupakan contoh dari pembuatan *website* yang penulis kerjakan. Penulis ditugaskan membuat *website* baru yang akan dikembangkan *WIPKAR*. *Website* ini

diciptakan karena pihak *WIPKAR* berencana untuk mengembangkan usaha *online fashion store* nya. Dalam pembuatan *website* ini, penulis mendapatkan *brief* agar *website* ini terkesan simpel dan elegan, yang didominasi dengan pemakaian warna hitam, putih dan abu-abu. Pada proses pengerjaan, penulis mencari referensi dari *website*, seperti *website Dolce&Gabbana*.



3.3.3 Pekerjaan Sampingan

3.3.3.1 Facebook ads



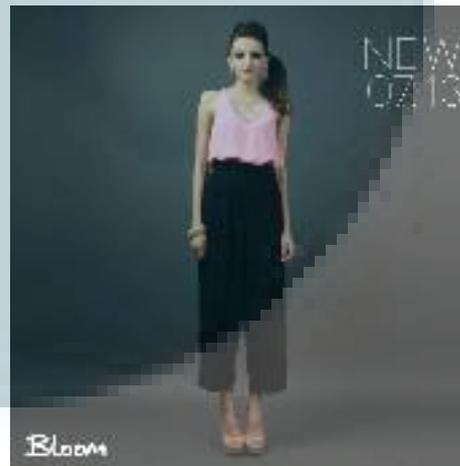
Gambar 3.33 Facebook ads



Gambar 3. 34 Facebook ads



Gambar 3.35 Facebook ads



Gambar 3.36 Facebook ads

Dalam pembuatan *facebook ads*, penulis hanya melakukan *cropping* dari hasil foto sesuai sesi pemotretan, penulis melakukan *cropping* dengan ukuran 900x900 yang disesuaikan dengan ukuran grid foto yang sudah diberikan oleh *Art Director*. Penambahan *tag* juga diberikan untuk menginformasikan produk baru maupun harga pakaian tersebut yang kemudian akan di *upload* di *facebook bloomapparels*.

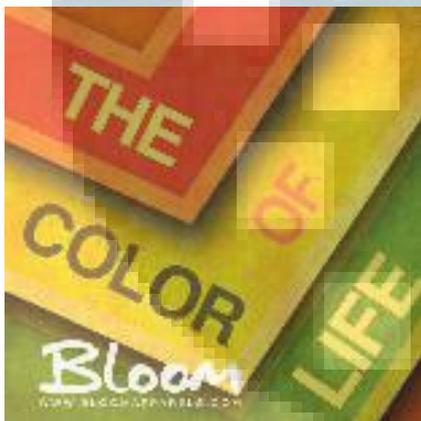
3.3.3.2 Google ads



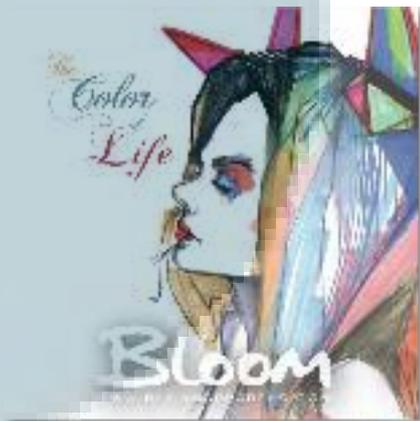
Gambar 3.36 Google ads



Gambar 3.37 Google ads



Gambar 3.38 Google ads

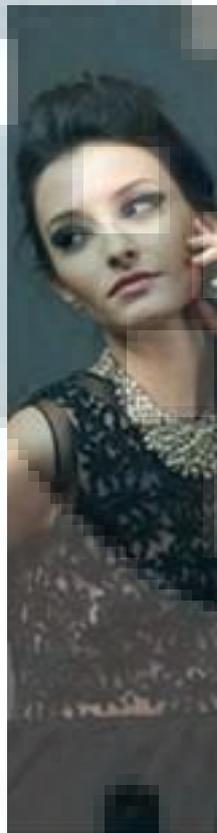


Gambar 3.39 Google ads

Google ads dibuat berdasarkan hasil banner atau hasil cropping yang sudah ada. Penulis memata kembali layout dari banner website atau facebook karena perbedaan ukuran. Adapun ukuran google ads ini ialah 250x250.

3.3.3.3 Youtube ads

Pembuatan *youtube ads* tidak jauh berbeda dengan *google ads*, penulis hanya mengatur ulang tata letak gambar sesuai dengan ukuran *ads* yang diminta. Adapun ukuran yang digunakan seperti 120x600, 200x200, 300x600 dan 980x120. Berikut merupakan contoh beberapa *ads* yang penulis kerjakan:



179.000

Bloody

Gambar 3.40 Google ads



179.000

Bloody

Gambar 3.41 Google ads



Gambar 3.42 Google ads



Gambar 3.43 Google ads



Gambar 3.44 Google ads

3.3.3.4 Desain Baju



Gambar 3.45 Desain baju

Untuk desain baju ini, penulis ditugaskan membuat beberapa *vector* maupun *digital painting* bertemakan binatang dan tengkorak. Berikut beberapa desain *vector* binatang maupun *digital painting* yang penulis buat yang akan diaplikasikan pada baju:



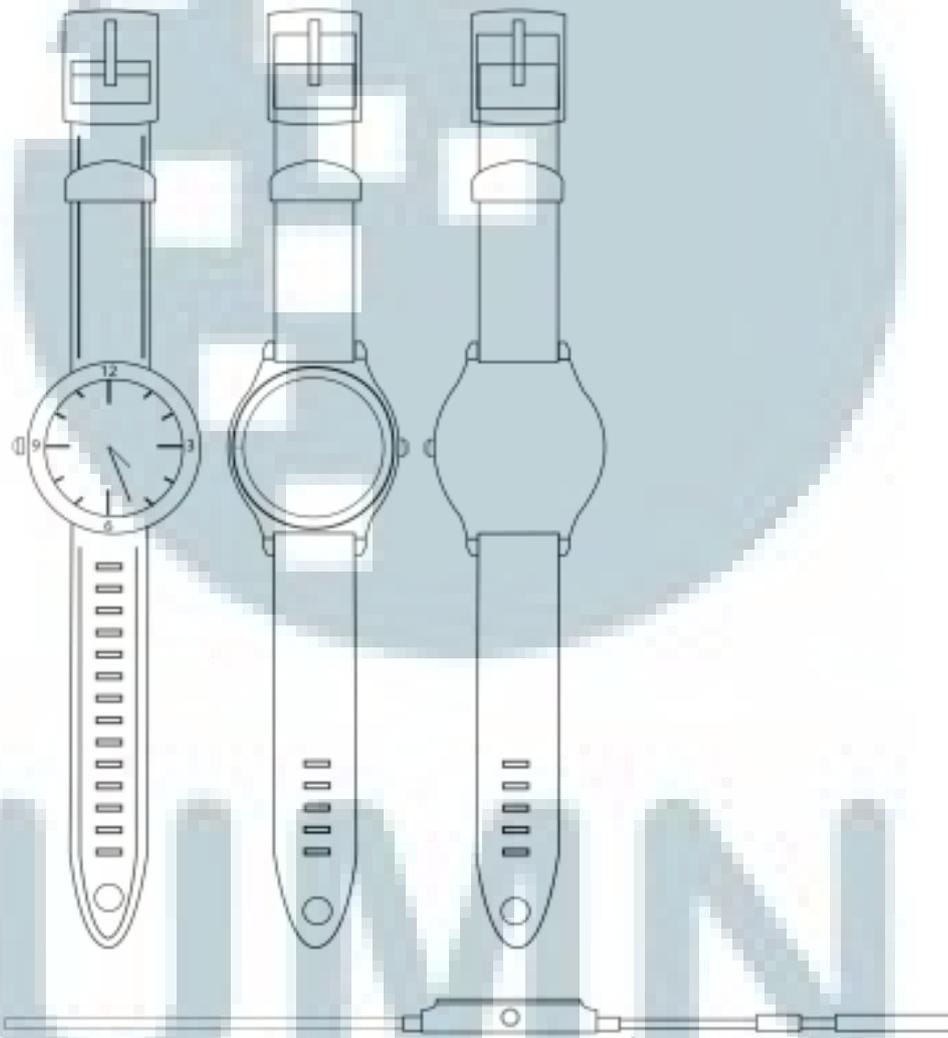
Gambar 3.46 Digital Painting



Gambar 3.47 Vector Binatang

3.3.3.5 Product Development

Produk development yang penulis kerjakan berupa *tracing* dari gambar yang telah diberikan *Art Director*, namun ada beberapa yang harus dimodifikasi, contohnya jam tangan. Jam tangan yang penulis buat, awalnya hanya tampak depan saja, akan tetapi penulis ditugaskan untuk membuat tampak belakang dan samping jam tersebut.



Gambar 3.48 Product development jam tangan

3.3.3.6 Fotografi

Sesi pemotretan dilakukan setiap satu bulan sekali, adapun fotografi yang dilakukan berupa pemotretan model, aksesoris dan sepatu. Untuk menghasilkan foto produk seperti aksesoris, dibutuhkan menempatkan lampu yang baik sehingga pencahayaan di produk (khususnya metal) dapat merata. Pemotretan dilakukan secara dua sisi, yang menampilkan sisi depan dan samping untuk foto sepatu.



Gambar 3.51 Foto Produk 1

Gambar 3.52 Foto Produk



Gambar 3.53 Foto Produk

Gambar 3.54 Foto Produk

3.3.4 Kendala yang Ditemukan

Selama periode kerja magang berlangsung, kendala yang ditemukan tidak terlalu banyak. Bagi penulis, kendala yang terjadi adalah

1. Selera, yang memang merupakan sesuatu yang tidak dapat diperdebatkan karena selera merupakan kesan yang berbeda bagi setiap individu dan tidak ada kriteria tertentu yang membatasinya. Contohnya, pada desain *banner* yang bertemakan “Glamor”, menurut penulis, desain yang telah penulis buat sudah cukup baik dan sesuai. Namun *Art Director* menganggap desain penulis masih kurang bagus sehingga harus dilakukan revisi dengan membuat beberapa alternatif desain lainnya.
2. Kurang jelasnya *brief* yang diberikan *Art Director*, sehingga penulis kurang paham mengenai tujuan yang dimaksud sang *Art Director*.
3. Kekurangan tim manajemen juga merupakan kendala yang penulis temukan, karena terkadang tim desain dituntut untuk memecahkan masalah bagian marketing yang seharusnya dikerjakan tim marketing. Hal ini menurut penulis tidak sesuai dengan pekerjaan penulis yang seharusnya hanya sebagai desainer.

Selebihnya, tidak ada kendala besar yang ditemukan selama proses magang ini berlangsung.

3.3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi untuk menyelesaikan kendala yang penulis temukan adalah

1. Untuk mengatasi kendala yang ditemukan mengenai selera, maka penulis mensiasati dengan terlebih dahulu melakukan asistensi kepada *Art Director* dan meminta pendapat beberapa rekan dari tim desain.
2. Sedangkan untuk kendala mengenai *brief* yang kurang jelas, penulis harus meminta *Art Director* memeberi *brief* dengan disertai gambar sehingga lebih memudahkan penulis dalam membuat desain yang diminta.
3. Kendala terakhir yang penulis alami, penulis mensiasatinya dengan mencari referensi dari *website marketing*, dan mencoba menerapkannya. Solusi marketing yang penulis berikan tentu tidak sehebat dengan tim marketing yang sebenarnya, tapi penulis merasa cukup puas dengan usaha penulis mengingat latar belakang pendidikan penulis yang berjurusan desain grafis.

UMMN