



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

Sesuai dengan jurusan kuliah yang diambil oleh penulis, yaitu desain komunikasi visual peminatan animasi, penulis ditempatkan di bagian *Editing* dan *Designing Department*, dengan pembimbing lapangan Mas Errick Kurniawan yang akrab dipanggil Mas Errick di kantor PT. Polaris Visual Jaya. Pembimbing lapangan memberi tugas-tugas pada penulis selama periode kerja magang berlangsung.

Sebelum penulis melaksanakan kerja magang di kantor tersebut, bagian *designing* dan *editing* hanya diisi oleh satu orang saja, yaitu Mas Davin, ia dituntut untuk dapat mengurus segala pekerjaan yang bersangkutan paut dengan *editing* dan *layouting*. Namun pada kesempatan ini Mas Davin lebih berperan sebagai mandor, karena beliau banyak memberi pengarahan yang langsung dilapangan sesuai dengan keinginannya. Oleh karena itu, banyak pengalaman serta pelajaran berharga yang penulis dapatkan selama kerja magang di kantor PT. Polaris Visual Jaya karena menjadi satu-satunya asisten *artist* utama.

Namun setelah memikirkan beberapa pertimbangan, penulis lebih bisa dikatakan bekerja dibawah seorang mandor, karena beliaulah yang benar- benar mengatur bagaimana suatu penempatan sebuah desain diletakkan setelah menerima berbagai permintaan dari klien.

Penulis mempelajari cara bagaimana bekerja cepat, dan maksimal dengan menggunakan waktu yang seefektif mungkin agar proyek yang dikerjakan dapat selesai tepat waktu.

PT. Polaris Visual Jaya menggunakan program utama Adobe Illustrator sebagai program utama untuk pengeditan *image* dan *scaling*, pada awalnya penulis lebih terbiasa mendesain dengan menggunakan program Adobe Photoshop untuk dasar pembuatan ataupun pengeditan *image*, dan untuk lebih lanjut penulis menggunakan Adobe Illustrator untuk proses pengukuran sesuai aturan ukuran yang telah ditentukan.

Penggunaan Adobe Photoshop pada awalnya karena penulis lebih sering menggunakan program adobe photoshop sehingga lebih terbiasa dan lebih cekatan bila dibandingkan menggunakan Adobe Illustrator. Dalam menyelesaikan tugas yang diberikan penulis membantu *Editing* dan *Design* di kantor.

Proses kerja

Marketing yang ada didalam perusahaan ini bersifat *outsource*, yang dimaksud dengan *outsource* adalah mereka bukan berasal dari PT. POLARIS namun diambil dari perusahaan- perusahaan yang ingin mengiklankan perusahaan perusahaan tertentu yang ingin membuat iklan mereka dalam bentuk baliho, spanduk, *v-banner*, *vehicle sticker*.

Bila *owner* setuju dengan tawaran kerja yang ditawarkan oleh Marketing, *Owner* menerima briefing singkat mengenai perjanjian dan kesepakatan oleh

perusahaan yang bersangkutan melalui *team* marketing dari perusahaan yang bersangkutan.

Beberapa perusahaan ingin mendesain dan menyeleksi beberapa alternatif yang ditawarkan PT. POLARIS, ada juga yang telah mempersiapkan desainnya, dan didalam hal ini PT. POLARIS hanya membantu didalam hal pengeditan untuk penyesuaian layout untuk printing agar tidak terpotong dan menyesuaikan kembali sesuai keinginan klien.

Setelah semua perlengkapan diperiksa oleh kepala produksi, dan beliau menyatakan siap untuk dijalankan maka proses produksi pun dimulai. Kepala produksi mengepalai sekaligus bertanggung jawab akan beberapa departemen yang berada dibawahnya. Misalnya Desainer, Operator dan Finishing.

Desainer seperti katanya bertugas untuk mendesain dan mengedit visualisasi dari beberapa aturan sesuai dengan kesepakatan bersama antara klien dan PT. POLARIS VISUAL JAYA. Penulis berada dibawah bagian ini, dan bisa dibbilang menggantikan pekerjaan dari mas Davin selaku bagian desaining karena cukup banyaknya pekerjaan yang diterima oleh penulis selama masa magang. Setelah desain selesai, proses berikutnya adalah penyerahan data kepada server utama untuk kemudian dapat masuk ke proses percetakan. Namun untuk lebih jelasnya saat proses magang berlangsung, mas Davin lebih berlaku sebagai mandor dikarenakan beliau memberi suatu tugas dan benar- benar mempunyai aturan- aturan yang ketat dan harus sesuai dengan keinginan beliau.

Operator yang dimaksud dalam hal ini adalah operator mesin. Mas Jundan dan Mas Aris adalah kepala operator mesin dan bertanggung jawab akan mesin-

mesin yang beroperasi untuk mencetak. Masing- masing dari beliau mempunyai satu anak buah yang masing- masing bertanggung jawab akan satu mesin agar bila terjadi kesalahan bisa langsung diketahui dan ditindaklanjuti.

Untuk hasil jadi akhir, bagian finishing melakukan pengecekan akan hasil print atau cetak untuk menemukan bila terjadi perbedaan warna dengan hasil di komputer. Bila terjadi kesalahan atau ketidak cocokan, bagian desain akan menyesuaikan, biasanya hal yang sering terjadi untuk pemula adalah pencarian CMYK yang sesuai, karena masing- masing mesin cetak mempunyai *setting* warna yang berbeda- beda.

Setelah benar- benar fix, bagian *finishing* mengobras tepi- tepi v- banner, baliho agar rapi dan siap untuk dikirim kepada kepala kurir. Kepala kurir bertanggung jawab untuk mengawasi barang yang keluar dan masuk, didalam hal ini adalah barang keluar. Yang dimaksud dengan barang keluar adalah barang jadi yang telah siap pasang dan akan diantarkan oleh kurir- kurir yang ada dibawah perintah kepala kurir.

UMMN

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tugas-tugas yang dilakukan selama magang di PT. Polaris Visual Jaya dirangkum dalam daftar di tabel berikut:

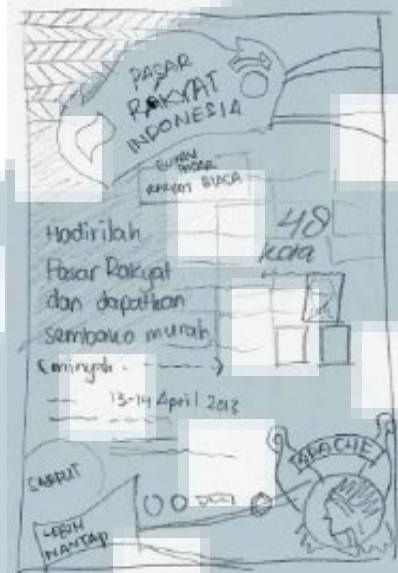
| NO | AKTIVITAS | KETERANGAN | JULI | | | | | AGUSTUS | | | | | |
|----|---|------------|------|---|---|---|---|---------|---|---|---|--|--|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | | |
| 1 | Editing Baliho dan Spanduk Pasar Rakyat | EL | | | | | | | | | | | |
| 2 | Layouting mobil Grand Max | L | | | | | | | | | | | |
| 3 | Layouting Bus Kopi ABC | L | | | | | | | | | | | |
| 4 | Layouting New Green Tea pada mobil | EL | | | | | | | | | | | |
| 5 | Layout bis Malkist Abon dan Saltcheese | L | | | | | | | | | | | |
| 6 | Layouting FILMA untuk mobil | L | | | | | | | | | | | |
| 7 | Layouting Bus untuk Neuramachyl | L | | | | | | | | | | | |
| 8 | Layout Bus Dulcolax | L | | | | | | | | | | | |

Tabel 3.1. Pekerjaan Selama Periode Kerja Magang

Beberapa tugas yang dikerjakan di PT. Polaris Visual Jaya:

1. *Editing dan Layouting banner, baliho dan spanduk.*

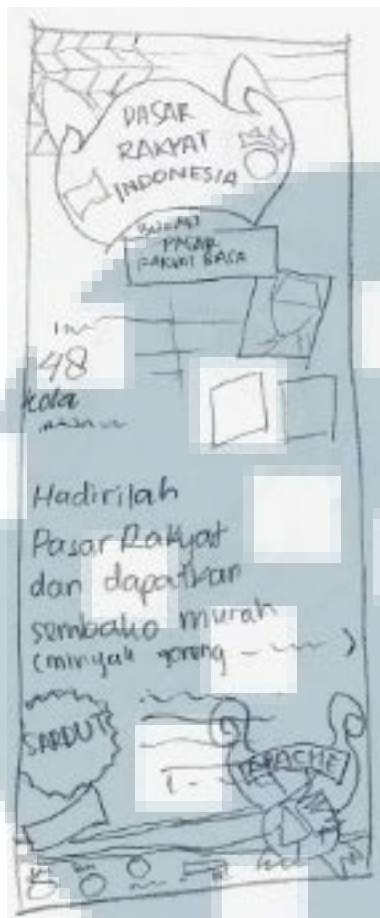
Mayoritas pekerjaan yang diterima oleh PT. Polaris Visual Jaya adalah *editing* dan *design banner*, spanduk dan baliho. Biasanya yang banyak melakukan *advertising* adalah rokok.



Gambar 3.1 Sketsa dan Hasil Jadi dan BALIHO “Pasar Rakyat Indonesia” ukuran 4x6 meter

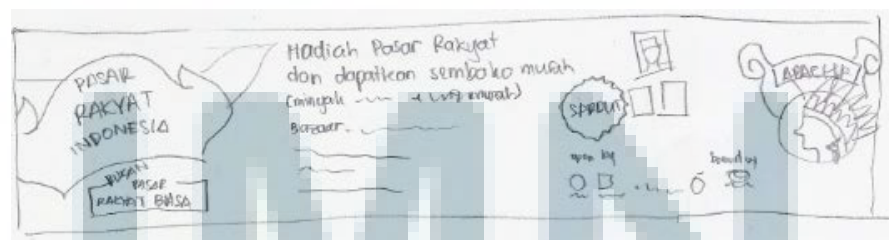


Gambar 3.2 Alternatif BALIHO “Pasar Rakyat Indonesia” ukuran 4x6 meter



MEROKOK DAPAT MENYEBABKAN KANKER,
SERANGAN JANTUNG, IMPOTENSI DAN
GANGGUAN KEHAMILAN DAN JANIN

Gambar 3.3 Sketsa dan Hasil Jadi V-Banner “Pasar Rakyat Indonesia” ukuran 1x3 meter



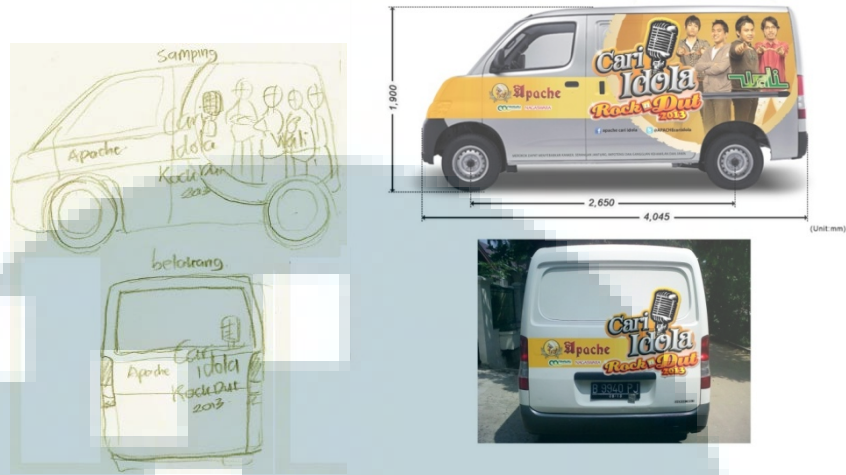
Gambar 3.4 Sketsa dan hasil jadi Spanduk “Pasar Rakyat Indonesia” ukuran 1x6 meter

2. *Editing dan Layouting Vehicle Advertising.*

Untuk permasalahan penempatan sticker pada kendaraan, kendala yang sering dijumpai adalah skala serta pemotongan gambar yang tepat sehingga tidak nampak kalau adanya perpotongan pada mobil setelah ditempel.



Gambar 3.5 Desain Cari Idola Rock n Dut 2013

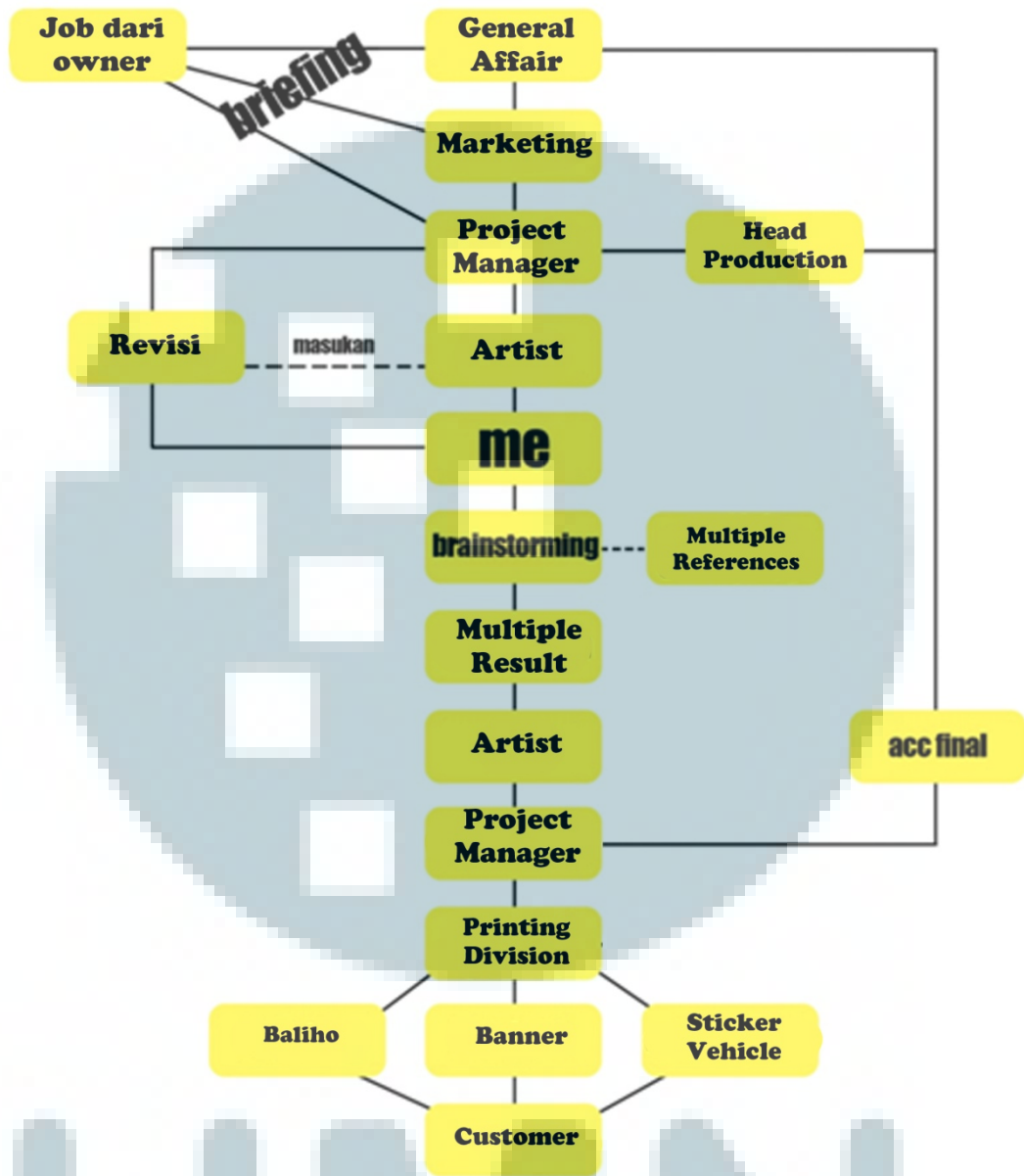


Gambar 3.6 Hasil Jadi di Mobil Grand Max tampak samping dan belakang.

Hal tersebut terjadi karena ukuran sticker yang relatif besar pada kendaraan, seperti mobil dan bus. Dan juga perpotongan antar sudut pada kendaraan seringkali menjadi penghambat bila kita tidak hati-hati dalam menempatkan tulisan atau gambar pada kendaraan. Oleh karena itu untuk mendapatkan hasil yang efektif, maka sticker dipotong menjadi perbagian setelah dilakukan kalibrasi atau pengukuran..

UMMN

3.3. Uraian Pelaksanaan Magang



Bagan 3.1 Proses Kreatif PT. Polaris Visual Jaya

3.3.1. Proses Pelaksanaan

a. Proses *Briefing*

PT. Polaris Visual Jaya memiliki proses kreatif tersendiri, pekerjaan masuk langsung dari *owner* yaitu Bapak Yudianto, Bapak Yudianto langsung

menghubungi *General Affair* yaitu Mas Dana. Lalu pekerjaan tersebut diinfokan kepada bagian Manajerial proyek sekaligus kepada Kepala produksi agar dapat segera dipersiapkan.

b. *Project Manager*

Setelah proses *briefing*, *Project Manager* membagi-bagi pekerjaannya kepada mahasiswa magang (penulis). Penulis selalu berusaha menyelesaikan setiap tugas yang dipercayakan kepada penulis dengan baik dan semaksimal mungkin, dan aktif untuk bertanya bila ada hal-hal yang kurang jelas atau kurang dikuasai kepada pembimbing lapangan atau *supervisor* yang dalam hal ini merangkap sebagai *artist* di kantor selama pelaksanaan kerja magang.

Ketika mendapat tugas dari *artist* langkah pertama yang dilakukan penulis adalah *brainstorming*, proses untuk mencari informasi serta referensi sebanyak mungkin tentang tugas yang akan dikerjakan, misalnya membuat sticker “CARI IDOLA” pada mobil Grand Max, penulis mencari sebanyak-banyaknya referensi bagaimana sebaiknya penempatan logo, pemilihan warna serta peletakan gambar pada mobil tersebut sehingga menarik orang untuk melihat.

Lalu proses selanjutnya adalah pembuatan beberapa alternatif hasil jadi untuk dapat dipilih oleh *supervisor* yang seringkali langsung dikerjakan menggunakan Adobe Photoshop dan Illustrator. Setelah *supervisor* memilih dari sekian banyak alternatif, akan diadakan revisi untuk menyesuaikan warna karena didalam proses *printing* tersebut akan terjadi perbedaan hasil yaitu warna yang dihasilkan didalam mesin *printing* akan tercetak lebih gelap, oleh karena itu pada

awal proses magang penulis mendapatkan kesulitan untuk mencari warna yang sesuai.

Ketika asistensi, penulis mendapat banyak masukan membangun yang berguna, seperti penempatan logo serta pemilihan warna *background* untuk supaya terlihat lebih menarik untuk dilihat. Setelah hasil benar- benar jadi, *artist* akan menyerahkan kepada *Project Manager* untuk kemudian dikaji ulang sebelum diserahkan kepada *Printing Divisions* untuk dapat dicetak menjadi berbagai produk sesuai dengan tuntutan pelanggan.

c. Dari hasil Print ke pelanggan.

Hasil *print* yang sudah jadi akan diserahkan kepada *Project Manager* untuk kembali ditelaah apakah benar- benar sesuai dengan keinginan pelanggan.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Walaupun telah berusaha semaksimal mungkin, penulis masih menemukan kendala selama pelaksanaan kerja magang. Kendala tersebut meliputi bau tinta yang menyengat, penguasaan *software*, perubahan warna yang terjadi pada mesin *print*, serta keterbatasan alat kerja yaitu komputer.

Saat minggu- minggu awal magang, penulis mengalami kesulitan untuk beradaptasi dengan bau tinta yang dihasilkan oleh mesin print yang bekerja 24 jam tanpa henti. Bau tinta tersebut memang tidak bisa dihilangkan, apalagi posisi meja kerja penulis bersebelahan dengan mesin- mesin *printing* tersebut.

Kendala mengenai penguasaan *software* terjadi karena ternyata penulis masih kurang akrab bekerja dengan Adobe Illustrator, sehingga Mas Davin

sebagai *artist* perlu meluangkan waktu untuk melatih penulis menggunakan fungsi-fungsi Adobe Illustrator. Mas Davin selalu menekankan kepada penulis untuk memperhatikan skala gambar karena seringkali penulis salah dalam memberi satuan perbandingan antara *digital* dengan ukuran sebenarnya.

Meskipun terlihat sederhana, namun hal ini ternyata cukup fatal apabila terjadi kesalahan. Dan juga *print* ukuran besar yang seringkali memerlukan banyak potongan gambar dikarenakan keterbatasan ukuran mesin *print*.

Karena komputer yang disediakan di kantor hanya ada dua dan penulis harus membawa laptop sendiri, ada beberapa hambatan yang ditemukan, karena besarnya ukuran resolusi gambar agar gambar tidak pecah atau *pixelate* saat dicetak, laptop penulis sering mengalami pembacaan file yang cukup lama dan tidak jarang juga hang karena terlalu banyak membuka file sekaligus dalam satu sesi.

Gambar dibawah adalah salah satu gambar dari sejumlah gambar yang masih harus disatukan.

The image shows the letters 'UMMN' in a large, bold, blue font. The font has a pixelated or dithered appearance, with individual pixels visible, giving it a low-resolution, digital look. The letters are centered horizontally and take up a significant portion of the page width.



Gambar 3.7. Resolusi gambar dari iklan FILMA

3.3.3. Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Penulis percaya pasti ada jalan keluar dari setiap masalah, begitu pula dengan masalah/ kendala yang penulis alami di kantor PT. polaris Visual Jaya.

Untuk permasalahan laptop yang berat untuk memproses banyak data sekaligus penulis meminta izin kepada PT. Polaris Visual Jaya untuk membawa pulang dan mengerjakan pekerjaan yang sekiranya menghabiskan *memory* yang terlalu banyak untuk dapat dikerjakan di desktop. Sebagian besar pekerjaan seperti *design* gambar yang tidak terlalu berat masih bisa dikerjakan di komputer.

Berkaitan dengan masalah *printing*, pada awalnya penulis masih mengalami kesulitan untuk menyesuaikan warna dengan hasil print, namun karena sering mencoba dan mendapat supervisor yang cukup sabar menuntun penulis bisa menyesuaikan dengan warna yang diinginkan.

Berkaitan dengan penguasaan *software*, penulis tetap mengambil dan berusaha menuntaskan pekerjaan tersebut walau banyak bertanya kepada Mas Davin pada awalnya. Namun setelah banyak berlatih dengan membiasakan bekerja dengan Illustrator penulis menjadi terbiasa dan tidak menghadapi hambatan yang berarti sejak saat itu.

Untuk membuat desain awal yang sesuai dengan skema yang kita telah pikirkan, diperlukan suatu teknik yang dinamakan *mapping*. *Mapping* sangat penting untuk mengetahui ukuran pasti akan letak suatu gambar atau desain pada kendaraan atau benda tempat kita meletakkan gambar tersebut. Untuk lebih jelasnya kita bisa melihat pada gambar dibawah.



Gambar 3.8 Mapping Malkist abon pada Bus tampak kanan



Gambar 3.9 Mapping Malkist abon pada Bus tampak kiri



Gambar 3.10 Mapping Malkist abon pada bus nampak belakang. Kotak atas adalah kaca bus, kotak bawah adalah kotak kap mesin.



Gambar 3.11 Mapping mobil Nu Green Tea dengan ukuran- ukuran yang spesifik pada tiap bagian.

Untuk mendapatkan hasil yang akurat kita memerlukan pengukuran-pengukuran yang tepat dalam mengukur dan memberi ukuran kepada tiap bagian agar tidak melebihi ataupun kurang dari ukuran yang telah ditentukan sesuai dengan ukuran kendaraan atau benda tersebut. Untuk membantu penarikan garis pada awalnya kita bisa menggunakan bantuan ruler yang tersedia di adobe, dan kemudian bisa di kaji kembali untuk mendapat ukuran yang asli dan sesuai dengan benda aslinya.