



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 kerja magang ini, penulis ditempatkan dalam bagian desain dan diposisikan sebagai *Junior Graphic Designer* yang berada di bawah bimbingan *Creative Director*, *Art Director*, dan para *Senior Designer*.

Sebagai seorang desainer magang di *Fresh Creative* penulis diberikan bobot pekerjaan seperti para desainer lainnya, hanya saja setiap proyek yang dilakukan harus selalu dikonsultasikan kepada para senior sebelum keluar kepada klien.

Setiap proyek baru masuk melalui *Creative Director* yang kemudian dikomunikasikan kepada *Art Director* untuk kemudian dilakukan pembagian tugas kepada para desainer. Untuk proyek - proyek dengan skala besar, beberapa desainer sekaligus mengerjakan jenis pekerjaan yang sama sehingga nantinya klien memiliki lebih banyak opsi untuk dipilih.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah rincian pekerjaan yang dilakukan penulis selama melakukan kerja magang di *Fresh Creative*:

No.	Nama Proyek	Periode Proyek	Penjelasan
1.	<i>Mobile Website DSN</i>	Minggu I-IX	Desain layout untuk mobile website <i>DSN Group</i> mengacu kepada desain website <i>DSN Group</i> .
2.	<i>Nouvelle</i>	Minggu I-VIII	Pencarian Nama Resto, Riset, dan Pembuatan Logo
3.	Kartu <i>Sofjan &</i>	Minggu II - III	Pembuatan <i>Personal Card</i>

	<i>Kiauw Wanandi</i>		untuk keluarga Wanandi.
4.	<i>Jakarta Monorail</i>	Minggu III - IV	Pembuatan iklan jaket Kompas untuk tender <i>Jakarta Monorail</i>
5.	<i>Alliance Geotechnical Services (AGS)</i>	Minggu IV	Pembuatan desain panel untuk pameran <i>Alliance Geotech.</i>
6.	<i>DBS</i>	Minggu V – VIII	Pembuatan brand Identity untuk <i>DBS Shipping Company</i> , beserta <i>Logo Guidelines</i> , dan <i>Stationery Set</i> .
7.	<i>Kartu Sofjan dan Riantini Wanandi</i>	Minggu VII - IX	Pembuatan kartu resmi untuk Bapak dan Ibu Wanandi
8.	<i>BTN</i>	Minggu VIII	Pembuatan X-Banner untuk promo kartu kredit <i>BTN</i> .

Tabel 1 Rincian Pekerjaan

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Dalam proses pelaksanaan kerja magang ada beberapa pekerjaan yang dilakukan penulis. Namun, pada bagian ini penulis hanya akan menguraikan dua buah proyek di mana penulis merasa memperoleh paling banyak pengalaman dan pengetahuan.

A. Alliance Geotechnical Services (AGS)

Alliance Geotech adalah perusahaan *Geoscience Professionals & Consultant* yang berbasis di Kuala Lumpur. Pada proyek ini penulis hanya diminta untuk membuat rancangan 3 buah panel untuk pameran *AGS* di Singapore. Meskipun hanya mengerjakan desain panel, penulis merasa paling banyak belajar dari proyek ini.

Pekerjaan ini adalah pekerjaan pertama yang dipercayakan kepada penulis untuk dikerjakan seorang diri, dan memiliki tenggat waktu yang sangat pendek (hanya 3 hari hingga *final artwork*). Tantangan yang dihadapi penulis saat mengerjakan proyek ini adalah konten teks yang hendak disampaikan *AGS* sangatlah padat, penulis harus mencari cara bagaimana untuk membuat desain panel tetap menarik dan tetap mudah untuk dibaca, tanpa mengurangi informasi. Dalam proyek ini penulis belajar banyak mengenai pentingnya hirarki, peletakan gambar yang penting dan tidak terlalu penting, serta tebal tipisnya tulisan, yang selain untuk menunjukkan hirarki juga untuk menonjolkan kesan estetika. Begitu pula dengan keterbacaan teks, karena panel berukuran hampir 3 meter, maka penulis harus melakukan beberapa kali *test print* teks untuk mengukur keterbacaan.

Dalam proyek ini, penulis juga belajar untuk memperhatikan detail, seperti peletakan logo sponsor yang walaupun sepele tetap harus didesain dengan rapi dan menjadi kesatuan dengan keseluruhan *artwork*. Hal penting lainnya adalah mengenai *client brief*. Dalam *client brief* kali ini, klien meminta latar panel dengan warna gradasi, tetapi dalam proses asistensi dengan senior, penulis mendapat masukan untuk menggunakan warna non gradasi saja, untuk menghindari kesan norak, dari situ penulis belajar bahwa meskipun klien adalah raja, kita tidak harus selalu menuruti kemauan klien, desainer dapat menyarankan hal yang menurut desainer lebih terlihat bagus.

Hal terakhir yang menjadi pelajaran yang sangat berkesan bagi penulis adalah penyiapan *final artwork* yang benar-benar harus diperiksa dengan teliti, misalnya ukuran link foto harus sesuai dengan ukuran di panel, semua format gambar harus CMYK, semua *font* sudah di-*outline*, dan sebagainya, karena *final artwork* akan diberikan kepada klien dalam bentuk CD, dan akan dicetak langsung di Singapura, sehingga kesalahan dalam pembuatan *final artwork* tentunya akan sangat merepotkan.



Gambar 1 Panel AGS

B. Dian Bahari Sejati (DBS)

Dian Bahari Sejati adalah sebuah *shipping company* yang berskala internasional. PT Dian Bahari Sejati hendak membangun citra dirinya yang lebih profesional dan berkelas internasional, serta ingin lebih dikenal oleh para konsumennya dengan *brand DBS*. Oleh karena itu, DBS memerlukan perancangan identitas visual yang mampu mendukung hal-hal tersebut.

Perancangan Identitas Visual dimulai dengan penciptaan logo. Untuk Proyek DBS ini logo dikerjakan oleh 3 orang desainer sekaligus, seorang *art director*, desainer senior, dan penulis sebagai desainer junior. Pembuatan logo diawali dengan riset *brand essence* dari DBS sendiri beserta para kompetitornya, yang dilakukan oleh penulis dan kemudian didistribusikan kepada tim. Pekerjaan kemudian dilanjutkan dengan sketsa logo manual dan diteruskan ke tahap digital.

Logo dari masing – masing desainer kemudian dikumpulkan dan dipilih 12 alternatif logo yang masih dalam versi hitam putih untuk diajukan kepada klien, di mana 4 di antaranya dibuat oleh penulis.

Alternatif logo tersebut kemudian dipresentasikan oleh *Creative Director* dan perwakilan *Account Executive* kepada klien, dari sana, klien memilih 3 alternatif logo yang disukainya untuk dilanjutkan pada tahap pewarnaan logo. Dari 3 buah logo yang dipilih klien, 2 logo adalah milik penulis, sehingga penulis kemudian masuk ke tahap berikutnya, pewarnaan logo.

Selain pewarnaan, logo juga coba diaplikasikan pada *business card* untuk lebih mengetahui penempatannya dalam sebuah media. Setelah logo selesai diberi warna dan diaplikasikan, ketiga alternatif tersebut kembali dipresentasikan kepada klien. Dan akhirnya klien memilih logo penulis sebagai logo yang dianggap paling mewakili perusahaannya.



Gambar 2 Logo DBS

Setelah logo terpilih, penulis sebagai desainer diminta membuat buku panduan logo. Pada masa perkuliahan, penulis telah beberapa kali membuat hal serupa, tapi berbeda halnya dengan *logo guidelines* kali ini yang menjadi pembelajaran berharga bagi penulis. Pada pembuatan panduan logo kali ini, penulis diminta menempatkan diri sebagai seorang desainer profesional, misalnya saja dari sisi pembuatan proporsi logo, perhitungannya tidak bisa sembarangan, sehingga

dalam tahap pembuatan proporsi logo yang penulis buat harus mengalami sedikit perubahan untuk menyesuaikan dengan proporsi yang baik.

Tidak hanya dari sisi logo, tapi juga *layout*, *Fresh Creative* sangat menekankan pentingnya konsistensi *layout*. *Layout* harus dibuat rapi dan konsisten untuk menunjukkan keprofesionalan seorang desainer.



Gambar 3 DBS Logo Guidelines

Seusai membuat panduan logo, penulis diminta untuk mengaplikasikan logo *DBS* pada *stationery set* seperti kartu nama, kop surat, dan amplop. Pembuatan *stationery* juga tidak semudah di masa perkuliahan yang hanya mengaplikasikan logo pada media tertentu. Setelah logo dan teks diaplikasikan, penulis harus membuat *dummy* dari media yang dibuat hingga berkali-kali hingga mencapai ukuran yang paling sesuai. Setelah memperoleh desain yang diinginkan, *stationery* baru diberikan kepada klien untuk memperoleh persetujuan apakah *artwork* tersebut sudah bisa diproduksi. Setelah disetujui, penulis diwajibkan membuat *file*

final artwork, yaitu *file* desain yang telah siap misalnya semua *font* sudah di *outline*, *file* diberikan *bleed* dan *crop marks*.



Gambar 4 FA Kartu Nama DBS

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Dalam proses kerja magang ini tentunya tidak semua hal yang penulis lakukan berjalan dengan lancar. Ada beberapa kendala yang penulis temukan selama masa magang. Pertama adalah mengenai penguasaan program, ternyata masih banyak hal yang penulis belum ketahui dalam program-program seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, dan *Adobe Indesign* selama proses kerja, misalnya saja pembuatan situs dengan menggunakan sistem layer pada *Photoshop* yang tidak penulis dapatkan dalam proses perkuliahan. Ataupun hal-hal sepele seperti kegunaan *tools* tertentu yang belum diketahui penulis, seperti sistem *masking* di *Adobe Illustrator*.

Kedua adalah *deadline*. *Deadline* yang dihadapi penulis berbeda dengan masa perkuliahan. Jika dalam masa perkuliahan, pekerjaan tidak selesai maka akan berakibat misalnya pada pengurangan nilai. Berbeda halnya dengan bekerja, kita berhadapan dengan klien sungguhan, yang apabila melewati batas waktu yang ditentukan akan berbuntut pada denda atau bahkan rusaknya nama baik perusahaan. Karena itulah penting untuk membagi waktu dengan baik.

Ketiga adalah komunikasi perusahaan dengan klien. Pada awal masa magang, penulis diminta untuk membuat desain *mobile website* untuk DSN Group. Selama proses pengerjaan, penulis rutin melakukan asistensi dengan senior. Ketika hampir menyelesaikan proyek tersebut, baru diketahui bahwa pihak AE belum meminta *approval* mengenai desain yang penulis buat kepada klien, dan ternyata desain yang dibuat harus diulang dari awal karena kurang *mobile friendly*. Hal tersebut menunjukkan kurang baiknya komunikasi yang terjadi, sehingga merugikan desainer, dan membuang cukup banyak waktu.

3.3.3. Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari semua kendala yang penulis alami di atas solusi yang dilakukan adalah tentunya dengan banyak bertanya dan berkomunikasi dengan semua bagian. Dengan cara tersebut penulis dapat belajar banyak / mendapat pengetahuan – pengetahuan baru dari senior, sekaligus menghindari *miss communication*.

Selain itu penulis juga belajar untuk mengoptimalkan waktu dengan baik. Misalnya ketika tidak ada ide, penulis mencoba untuk mencari referensi dari buku-buku yang dimiliki perusahaan maupun internet, untuk memenuhi *deadline*.