



### **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**

Kedudukan penulis selama kerja magang adalah di Divisi Marketing and Advertising sebagai Graphic Designer. Tiap-tiap divisi langsung dipimpin atau dikoordinasi oleh manajer Rhapsodie Bookstore, Yuberg Andro. Bagian desainer grafis biasanya akan diberikan perintah atau pekerjaan melalui pekerja bagian PR (*public relation*) karena bagian PR inilah yang memberikan informasi melalui media sosial (Facebook dan *website* perusahaan) kepada pelanggan mengenai buku-buku baru dan mereka juga yang menangani acara-acara yang diselenggarakan oleh Rhapsodie sehingga permintaan desain iklan datang dari mereka.

#### **3.2. Tugas yang Dilakukan**

Ada beberapa tugas yang dilakukan oleh penulis selama magang di Rhapsodie, yaitu membuat media promosi penjualan buku dan juga untuk sebuah *event* yang diselenggarakan oleh perusahaan. Media promosi tersebut berupa iklan media elektronik yang akan di-*upload* di Facebook Rhapsodie Bookstore untuk diketahui oleh para pelanggan secara *online*. Lalu media promo untuk *event* adalah berupa spanduk, *backdrop*, *x-banner*, desain *mug*, *name tag* dan juga sertifikat untuk kepentingan seluruh kegiatan acara yang diadakan.

#### **3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang**

##### **3.3.1. Proses Pelaksanaan**

Berikut ini adalah tabel pekerjaan yang dilakukan per minggunya mengenai hal yang dikerjakan oleh penulis.

Tabel 3. 1 Tabel kerja per minggu

No.	Tanggal	Keterangan
1	18 – 22 Maret 2013	Membuat desain karakter untuk <i>layout</i> untuk buku. Merancang desain <i>cover</i> buku anak-anak.
2	25 – 29 Maret 2013	Membuat desain karakter perusahaan Membuat desain <i>mug</i> untuk <i>merchandise</i> IPC (Indonesia Piano Competition)
3	1 – 5 April 2013	Membuat desain promosi buku Membuat desain <i>mug</i>
4	8 – 12 April 2013	Revisi desain <i>mug</i> Membuat desain pembatas buku Membuat desain promosi buku
5	15 – 19 April 2013	Membuat desain promosi buku Membuat desain spanduk <i>outdoor</i> IPC Membuat desain <i>backdrop</i> IPC Membuat desain <i>x-banner</i> IPC
6	22 – 26 April 2013	Membuat desain sertifikat IPC Membuat desain <i>name tag</i> peserta dan panitia IPC Membuat desain promosi buku

7	29 April – 3 Mei 2013	Membuat desain promosi buku
8	6 – 10 Mei 2013	Membuat desain promosi buku Membuat desain <i>mug</i> untuk <i>event</i> baru Membuat iklan promo <i>membership</i>
9	13 – 17 Mei 2013	Membuat desain promosi buku Membuat desain poster sayembara lagu
10	20 – 22 Mei 2013	Membuat desain promosi buku Membuat desain karakter untuk <i>layout</i> buku

Biasanya sebelum melakukan sebuah pekerjaan, penulis akan diberikan pengarahan terlebih dahulu oleh Bapak Yuberg Andro selaku manajer Rhapsodie. Pengarahan itu berupa hal-hal apa saja yang harus penulis perhatikan selama proses pembuatan. Contohnya: ketika membuat karakter hewan, manajer lebih menyukai karakter dengan wajah yang bodoh ataupun karakter yang memiliki kesan imut. Lalu juga penjelasan mengenai latar belakang pekerjaan yang apakah akan digunakan untuk sebuah *event* atau hanya untuk keperluan perusahaan saja. Penulis akan menjelaskan tiga pekerjaan yang berkesan untuk penulis selama bekerja magang di Rhapsodie. Pekerjaan tersebut adalah membuat karakter, desain iklan promosi buku dan desain untuk *event* IPC.

#### 1. Desain karakter dan *cover* depan buku musik anak-anak.

Pekerjaan ini adalah pekerjaan di minggu pertama penulis mulai bekerja di Rhapsodie. Penulis diberikan beberapa arahan mengenai pekerjaan ini yaitu membuat *background cover* depan berupa ilustrasi dengan gambar-gambar hewan untuk buku musik anak-anak. Langkah awal yang harus dikerjakan penulis adalah membuat karakter hewan dengan perkiraan *deadline* 3 hari dari hari yang

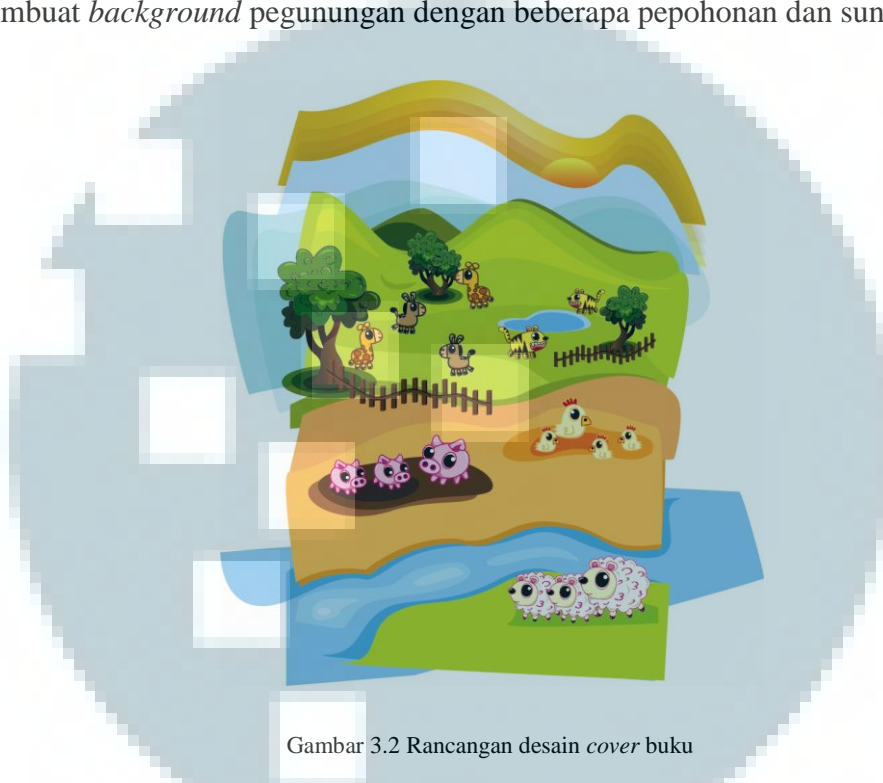
diberikan. Kemudian setelahnya penulis menambahkan *background* yang kira-kira mendukung aktifitas karakter tersebut.

Sebelum melakukan pekerjaan biasanya penulis akan diberikan referensi contoh hewan yang disukai oleh manajer perusahaan. Kemudian penulis mencoba membuat karakter berdasarkan referensi yang ada dengan menggunakan program Adobe Illustrator CS 4 dengan basis gambar vektor dengan maksud gambar tidak akan pecah jika diperbesar. Warna yang digunakan adalah CMYK untuk menghindari penurunan warna yang terlalu jauh saat memasuki proses percetakan karena kebanyakan mesin percetakan menggunakan mode CMYK. Penulis mencoba membuat keseragaman desain namun dengan perbedaan jenis dalam tiap-tiap karakter. Penulis sengaja membuat karakter dalam jumlah yang cukup banyak, karena nantinya karakter-karakter ini akan digunakan dalam *layout* buku musik tersebut.



Gambar 3.1 Karakter hewan

Karakter hewan ini kemudian akan digabungkan dalam satu ilustrasi untuk rencana atau perkiraan desain *cover* depan buku. Penulis membayangkan dimana keseluruhan karakter ini bisa ada dalam satu lokasi, maka penulis mencoba membuat *background* pegunungan dengan beberapa pepohonan dan sungai kecil.



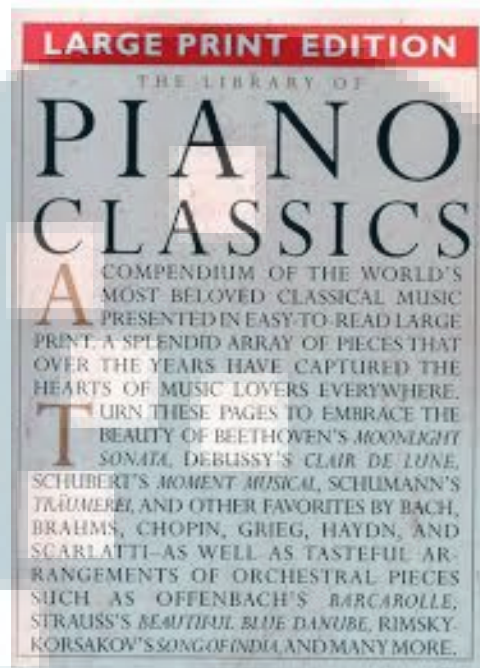
Gambar 3.2 Rancangan desain *cover* buku

Sayangnya pekerjaan ini tidak lagi dilanjutkan karena pihak manajer memberikan pekerjaan baru dan memutuskan untuk menunda pekerjaan ini seadanya saja.

## 2. Desain promosi buku

Pengerjaan desain promosi buku ini didasari dengan permintaan dari karyawan bagian PR (*public relation*) bernama Putri. Biasanya promosi buku ini akan dilakukan setiap hari senin, rabu dan juga jumat ke media sosial Facebook. Putri akan mengirimkan penulis berupa data gambar *cover* depan buku yang akan dipromosikan dan biasanya Putri akan mendatangi ruang kerja penulis untuk memperlihatkan bentuk buku yang ada, gunanya untuk mengetahui ketebalan buku dan bentuk jilid buku tersebut. Penulis melakukan proses desain dengan menggunakan program Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator. Langkah yang

dilakukan penulis adalah membuat tampilan gambar JPEG 2D menjadi berbentuk 3D.



Gambar 3.3 Gambar yang dikirim oleh PR

Gambar sebelah kiri adalah contoh gambar yang dikirimkan oleh Putri kepada penulis. Lalu setelah mengetahui bentuk jilid dan ketebalan buku yang diberikan, penulis mulai membuat bentuk buku nampak menjadi 3D seperti pada gambar di sebelah kanan dengan program Adobe Illustrator. Kemudian setelah tahap tersebut selesai, penulis memberikan *background* dan juga logo perusahaan untuk menambahkan kesan menarik terhadap iklan tersebut. Pembuatan *background* dilakukan dengan program Adobe Photoshop dengan menambahkan bayangan pada buku dan juga pantulan bayangan buku, lalu penulis juga menambahkan logo Rhapsodie Bookstore sebagai tanda bahwa iklan promosi buku tersebut adalah memang benar dari Rhapsodie Bookstore.





Gambar 3.4 Hasil akhir desain promo buku

*Background* yang diberikan sengaja menggunakan warna hitam untuk menambah kesan elegan dan eksklusif yang menunjukkan bahwa buku-buku pada Rhapsodie Bookstore adalah buku musik impor terbaik yang sering digunakan oleh para peminat musik dunia. Desain promosi buku tidak mengalami revisi karena desain ini sudah memenuhi standar iklan promosi buku yang diinginkan perusahaan.

### 3. Desain untuk kepentingan IPC (Indonesia Piano Competition)

Pada tanggal 27 April 2013 lalu, Rhapsodie menjadi sponsor sekaligus EO acara Indonesia Piano Competition yang diselenggarakan di Medan. Penulis diberikan pekerjaan untuk membuat desain *backdrop*, spanduk *outdoor*, *x-banner* untuk



promosi stiker, sertifikat, *name tag* dan juga desain *mug* untuk *merchandise* acara. Pekerjaan ini memakan waktu 3 minggu secara keseluruhan, karena mengalami beberapa revisi. Pekerjaan pertama yang dilakukan adalah membuat desain *mug*.

Dalam membuat desain *mug*, penulis diperintahkan untuk membuat contoh desain *mug* dengan karakter yang sebelumnya pernah penulis buat. Desain yang diinginkan adalah desain yang sederhana. Kemudian penulis mencoba membuat 4 desain *mug*, tapi hasil keseluruhan desain tersebut ditolak oleh manajer perusahaan. Secara pribadi, penulis juga tidak menyukai seluruh desain yang telah penulis buat. Kemudian manajer Yuberg memerintahkan penulis untuk membuat karakter baru. Karakter ini juga nantinya akan terus dipakai perusahaan dan diharapkan bisa menjadi ikon khas perusahaan. Manajer Yuberg tidak memberikan keterangan khusus mengenai jenis hewan yang akan di desain, Yuberg hanya menginginkan karakter yang lucu dan juga memiliki wajah bodoh, karena diharapkan anak-anak akan menyukai karakter-karakter tersebut.

Penulis membuat 3 karakter hewan yaitu kura-kura, beruang dan kucing. Karakter yang mengalami perubahan ada 2 yaitu kura-kura dan beruang. Karakter kura-kura dan beruang pada awalnya dinilai hanya lucu namun tidak sesuai dengan keinginan manajer karena kurang tampak bodoh dan konyol sehingga penulis harus melakukan revisi pada kedua karakter tersebut. Namun karakter kucing tetap diterima dan akan ditambahkan karakter lainnya.

Hasil revisi pertama ditolak oleh manajer Yuberg, karena karakter kura-kura semakin tampak menyebalkan dan tidak enak dilihat, sedangkan karakter beruang tampak terlalu polos. Lalu penulis melakukan lagi revisi berikutnya untuk karakter tersebut.

Hasil revisi akhirnya diterima oleh perusahaan karena sesuai dengan kemauan manajer perusahaan. Kedua karakter tampak lucu dan bodoh. Karakter-karakter yang telah diterima kemudian digabungkan dengan *background* yang telah penulis rancang. Namun sebelumnya penulis telah menyiapkan desain karakter tambahan untuk desain *mug* beruang yaitu karakter burung. Karakter

burung ini akan digabungkan dalam desain *mug* beruang sehingga hasil dari desain *mug* akan terlihat lebih baik dan pas sesuai dengan konsep yang telah dipikirkan oleh penulis sebelumnya. Desain *mug* beruang langsung diterima oleh perusahaan tanpa mengalami perubahan desain secara besar. Penulis hanya cukup menambahkan alamat *website* Rhapsodie dan menambahkan logo IPC pada desain *mug* tersebut.

Desain yang banyak mengalami perubahan karena mengalami revisi sebanyak satu kali adalah desain *mug* kucing. Awalnya penulis berniat untuk membuat kucing tampak menjadi konduktor di suatu acara musik, namun desain tersebut ditolak sehingga akhirnya penulis merubah konsep dan menjadikan karakter kucing menjadi seorang pengajar musik didalam sebuah kelas dengan murid-murid berupa anjing-anjing lucu. Ide dan konsep desain yang baru diterima oleh manajer Yuberg dan kemudian hasil revisi juga langsung diterima tanpa perlu mengubah kembali desain yang ada.

Pada desain *mug* kura-kura, penulis menggunakan sebagian desain dari desain ilustrasi pada *cover* depan buku anak yang sebelumnya. Penulis juga menambahkan karakter ayam yang ada pada *cover* tersebut sebagai karakter tambahan. Desain ini tidak mengalami revisi pada konsepnya, desain *mug* ini langsung diterima oleh manajer Yuberg. Ini adalah desain yang paling disukai oleh manajer perusahaan secara keseluruhan, baik dari karakter maupun *background*-nya.

#### 4. Desain *backdrop*, spanduk, *x banner* dan *name tag* IPC

Selain *mug*, penulis juga ditugaskan untuk mendesain *backdrop* untuk latar belakang panggung kompetisi. Desain *backdrop* disesuaikan dengan tema yang telah ada. Sebelumnya seorang grafis desainer perusahaan yang lain telah membuat poster dan juga buku acara IPC, maka penulis mencoba untuk menyamakan konsep desain dengan poster yang telah ada.

Desainer membuat desain dengan menggunakan program Adobe Illustrator secara keseluruhan. *Backdrop* ini berukuran cukup besar yaitu 5 x 2,5 meter dengan mode warna CMYK dan akan diletakan di belakang panggung, jadi jarak pandang penonton ke *backdrop* cukup jauh sehingga gambar tetap terlihat jelas, maka penulis membuatnya dalam resolusi 150 pixel agar ukuran file desain tidak terlalu berat.

Desain *backdrop* ini mengalami mengalami revisi dari segi warna tulisan karena menurut manajer perusahaan untuk warna judul acara harus dibedakan nama tempat dan tanggal acara berlangsung. Lalu penulis merubah warnanya disetarakan dengan warna logo IPC. Desain ini hanya mengalami sekali revisi dan desain yang kedua ini langsung diterima oleh manajer perusahaan.

Berikutnya adalah desain spanduk IPC. Spanduk ini nantinya akan dipasang di bagian luar tempat kompetisi yaitu di halaman gedung luar hotel. Sama seperti *backdrop*, resolusi spanduk ini berukuran 150 pixel dan ukuran spanduk sebesar 3 x 1 meter. Penulis menggunakan program Adobe Illustrator secara keseluruhan desain dan pada Illustrator, penulis menggunakan hitungan centimeter utk meringankan berat data desain. Misalkan apabila ukurannya 3 x 1 meter maka penulis membuatnya menjadi 30 x 10 cm. Meskipun ukurannya diperkecil namun karena resolusinya cukup besar, hasil cetak gambar yang dihasilkan tidak begitu pecah.

Desain spanduk mengalami satu kali revisi. Sama seperti pada desain *backdrop* yang mengalami perubahan adalah warna judul acara dan garis dibawah judul dihilangkan.

Untuk kepentingan promosi buku-buku dan aksesoris musik yang dijual oleh perusahaan, penulis diberikan tugas untuk membuat *x-banner*. *X-banner* ini untuk memberitahu para pengunjung acara bahwa mereka bisa mendapatkan stiker gratis dari perusahaan. Syaratnya hanya dengan menukarkan data mereka berupa nama, nomor yang bisa dihubungi, alamat Facebook dan email. Data ini berguna

untuk memberikan informasi kepada mereka mengenai buku-buku dan benda-benda lain yang perusahaan jual.

Desain *x-banner* tidak diseragamkan dengan desain untuk IPC, karena *x-banner* ini berguna untuk promo perusahaan atau dengan kata lain diluar dari konteks acara. Penulis menggunakan program Adobe Illustrator untuk proses desainnya. Ukuran *x-banner* yaitu 60 x 160 cm dengan resolusi 150 pixel. Warna yang ceria agar menarik perhatian anak-anak sangat diperlukan dalam desain ini. Penulis membuat karakter baru untuk desain *x-banner* dan *background* pohon maple untuk mempercantik tampilan *x-banner*. Contoh desain stiker yang telah dibuat oleh desainer perusahaan yang lain, juga disertakan dalam *x-banner*. *X-banner* tidak mengalami revisi dan langsung diterima oleh perusahaan.

Sebagai tanda pengenal untuk peserta dan juga panitia, maka penulis juga ditugaskan untuk membuat *name tag* IPC. *Nametag* ini dibuat dalam desain yang hampir sama namun memiliki perbedaan warna. Penulis membuat *name tag* dengan program Adobe Illustrator dan juga Adobe Photoshop. Ukuran *name tag* ini 9,5 x 13,5 cm dengan resolusi 150 pixel.

Pada *name tag* peserta diberikan 3 kolom yaitu kolom nama, nomor urut dan juga kategori. Hal itu untuk mempermudah panitia mengatur peserta acara. *Nametag* peserta ini dibuat seragam dengan desain-desain keperluan IPC lainnya. Perbedaan warna pada sertifikat panitia juga untuk mempermudah peserta untuk mengenali panitia pada saat acara berlangsung. Warna merah tua diberikan pada desain *name tag* dengan maksud memberikan perbedaan secara kontras dengan sertifikat peserta. Selain itu pada *name tag* panitia hanya ada satu kolom yang bertuliskan kata panitia. Keseluruhan desain *name tag* tidak mengalami revisi dan langsung diterima oleh perusahaan.

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Penulis menembukan beberapa kendala selama penulis melakukan praktik magang di perusahaan Rhapsodie Bookstore. Berikut ini adalah kendala yang penulis alami.

1. Kurangnya perlengkapan memadai yang disediakan perusahaan untuk karyawan magang  
Karena perusahaan tidak menanggung perlengkapan yang dibutuhkan oleh karyawan magang, penulis harus membawa perlengkapan laptop dan pen tablet setiap harinya ke kantor.
2. Tidak adanya jenset untuk menghindari listrik mati secara mendadak  
Selama dua bulan bekerja, terjadi dua kali listrik mati di perusahaan. Penulis tidak pernah memakai baterai pada laptop jadi ketika listrik mati, laptop penulis juga mati dan pekerjaan yang belum sempat disimpan harus diulang kembali.
3. Permintaan pekerjaan seringkali mendadak  
Seringkali penulis merasa kewalahan dalam menghadapi permintaan desain. Karena sebelum pekerjaan yang satu selesai, tiba-tiba penulis diberikan pekerjaan lain yang harus didahulukan. Pemberian pekerjaan kurang terorganisir sehingga penulis sering mengalami kebingungan dalam menyelesaikan desain.
4. Tidak ada tanggal *deadline* yang jelas dalam setiap pekerjaan  
Dalam setiap pekerjaan yang diberikan, penulis harus bisa memperkirakan sendiri waktu yang dibutuhkan bagi penulis untuk menyelesaikannya. Penulis harus bisa mengantisipasi apabila akan ada pekerjaan baru yang diberikan saat penulis masih mengerjakan revisi.
5. Kurangnya kejelasan konsep dalam permintaan desain  
Penulis harus memahami sendiri keinginan dari perusahaan, karena perusahaan hanya memberikan keterangan secara minim dan tidak bisa memastikan dengan tegas.