



### **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.

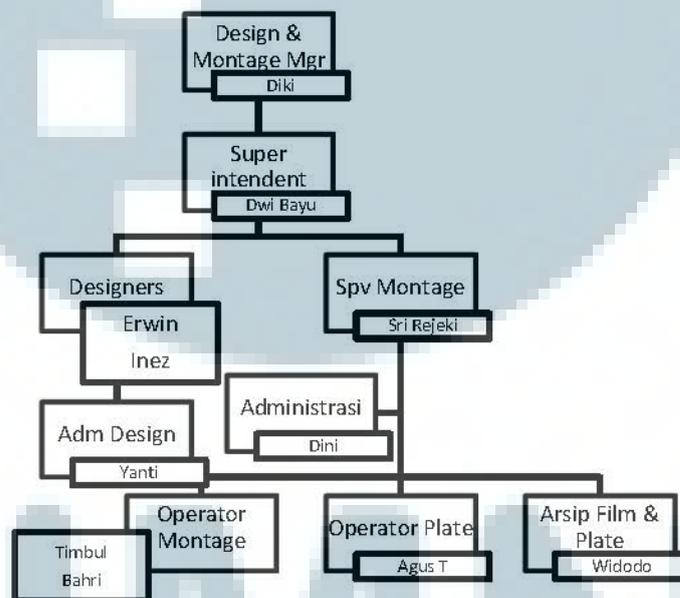
## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Di dalam kerja magang penulis ditempatkan di bagian Design & Montage sebagai desainer grafis dengan supervisor Dwi Bayu Prasetyo selaku Superintendent. Di sana penulis bekerja sama dengan 5 anak lain yang sedang menjalankan praktek kerja magang. Tugas yang diberikan biasanya bersangkutan dengan produk keluaran KIKY saja.

Berikut merupakan struktur organisasi divisi Design & Montage:



Bagan 2.2 Struktur organisasi divisi Design & Montage

Selama melakukan kerja magang, penulis diberikan tugas oleh Dwi Bayu Prasetyo sebagai supervisor dari penulis akan tetapi terkadang ada permintaan dari bagian lain. Penulis melakukan asistensi dan bertanya serta meminta saran-saran yang

dapat membantu dalam pengerjaan tugas yang diberikan kepada Pak Bayu sendiri. Dalam melakukan praktek kerja magang penulis menggunakan laptop pribadi untuk mengerjakan semua pekerjaan yang di berikan kepada penulis. Setelah pekerjaan yang diberikan telah selesai biasanya penulis memperlihatkannya kepada Pak Bayu, jika ada kekurangan maka penulis akan segera merevisinya namun apabila sudah dianggap cukup baik maka Pak Bayu akan memberikannya kepada manager bagian design dan jika memang tidak ada yang perlu di perbaiki lagi menurut manager maka desain akan segera di produksi.

### **3.2 Tugas yang Dilakukan**

Selama praktek kerja magang berlangsung penulis mendapatkan beberapa tugas. Berikut ini tugas-tugas yang diberikan kepada penulis selama magang :

Minggu 1 ( 4juli – 11 juli)

1. Mencoba membuat karakter apa saja secara digital.
2. Membuat karakter secara digital dengan tema asli Indonesia.

Minggu 2 (12 juli – 18 juli)

1. Membuat 4 karakter marching girls.
2. Membuat 7 set desain cover buku tulis kecil isi 38 dengan karakter marching girls.

Minggu 3 (19 juli – 25 juli)

1. Membuat 2 karakter dengan tema robot anak-anak.
2. Membuat 2 karakter dengan tema luar angkasa.
3. Membuat 2 set desain cover buku tulis kecil isi 38 dengan karakter robot anak-anak.
4. Membuat 2 set desain cover buku matematika isi 38 dengan karakter luar angkasa.
5. Membuat karakter dengan pendekatan realis.

Minggu 4 (26 juli – 20 agustus)

1. Membuat 3 karakter dengan tema mitologi yunani.
2. Membuat 4 desain cover buku tulis kecil isi 38 dengan karakter mitologi yunani.
3. Membuat desain map untuk ukuran F4 untuk anak-anak.
4. Membuat desain kotak pensil.

Minggu 5 ( 21 agustus– 27 agustus)

1. Membuat bentuk digital dari karakter Larva.
2. Membuat desain cover buku untuk karakter Larva.
3. Membuat karakter dengan tema Ninja.
4. Membuat 3 desain untuk cover buku gambar ukuran A3.
5. Membuat desain tempat pensil jenis baru.
6. Membuat 4 karakter dengan tema haloween.
7. Membuat desain layout bagian dalam buku tulis kecil isi 38.

Minggu 6 (28 agustus – 31 agustus)

1. Membuat 3 desain untuk cover buku gambar ukuran A3 dengan karakter haloween.
2. Membuat desain Letter Set dengan tema valentine.
3. Membuat desain karakter dengan pendekatan 3D.
4. Membuat 2 desain mini note.
5. Membuat bentuk digital dari karakter minion.

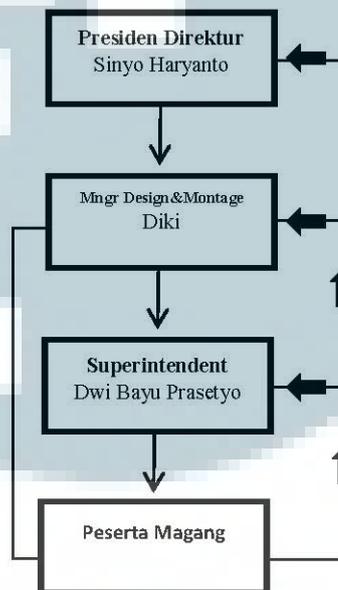
### **3.3 URAIAN PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.3.1 Proses Pelaksanaan**

Selama melakukan praktek magang penulis bekerja di kantor pusat PT Solo Murni yang terletak di jalan A.Yani No.378 Solo. Dikarenakan ruang desain utama tidak di buka untuk umum maka penulis dan peserta magang yang lain di tempatkan di ruang montage. Saat proses magang berlangsung, penulis memakai dan membawa laptop pribadi karena komputer yang disediakan untuk peserta

magang hanya 2 komputer dan peserta magang ada 5 orang selain itu penulis lebih nyaman menggunakan laptop pribadi untuk mengerjakan pekerjaan yang diberikan. Pekerjaan yang diberikan adalah hasil dari permintaan presiden direktur yang disampaikan kepada manager lalu disampaikan kepada superintendent baru kemudian pekerjaan di terima oleh peserta magang. Penulis sendiri tidak selalu mendapat perintah dari supervisor akan tetapi terkadang langsung dari manager.

Dibawah ini adalah bagan proses koordinasi kerja:



Bagan 2.3 Bagan proses koordinasi kerja

### 3.3.2 Pekerjaan

#### 1. Membuat karakter untuk desain buku

Pekerjaan yang dilakukan penulis selama magang, kebanyakan adalah mendesain buku tulis untuk merek KIKY maka itu sebelum mendesain buku penulis harus membuat karakter atau tokoh yang akan dimasukkan ke dalam desain buku.

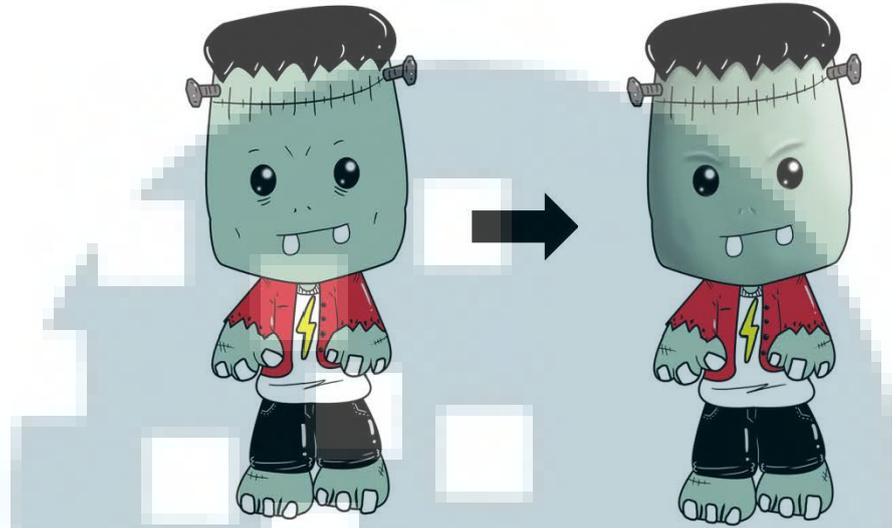
- Langkah pertama yang dilakukan penulis adalah membuat sketsa gambar sesuai dengan tema yang di berikan supervisor atau tema yang di pikirkan oleh penulis sendiri. Karakter yang dibikin biasanya menonjolkan kesan lucu karena target dari buku KIKY kebanyakan adalah anak-anak.



Gambar 3.1. Contoh sketsa gambar karakter

Sumber Pribadi Penulis

- Langkah kedua adalah pewarnaan yang dilakukan di komputer. Penulis biasanya menggunakan progam Adobe Photoshop untuk pewarnaan dikarenakan warna yang dihasilkan lebih tidak flat dan penulis memang lebih menguasai penggunaan software ini untuk mewarnai dibanding software yang lainnya. Jangan lupa sebelum mewarnai pastikan jenis warna adalah CMYK karena tujuan akhir dari pembuatan karakter ini adalah untuk di cetak. Dalam proses pewarnaan ini penulis juga bisa memilih ingin model pewarnaan flat atau dengan pencahayaan seperti 3D.



Gambar 3.2. Contoh proses pewarnaan flat ke 3D

Sumber Pribadi Penulis

- Langkah yang terakhir setelah pewarnaan adalah asistensi kepada supervisor apakah karakter yang dibuat sudah cukup baik dan sesuai untuk target pasar atau belum. Jika belum maka penulis akan melakukan revisi terhadap karakter yang dibuat. Selama proses kerja magang penulis sudah membuat sekitar 24 karakter.



Gambar 3.3. Contoh karakter dengan tema heloween

Sumber Pribadi Penulis



Gambar 3.4. Contoh beberapa karakter yang dibuat

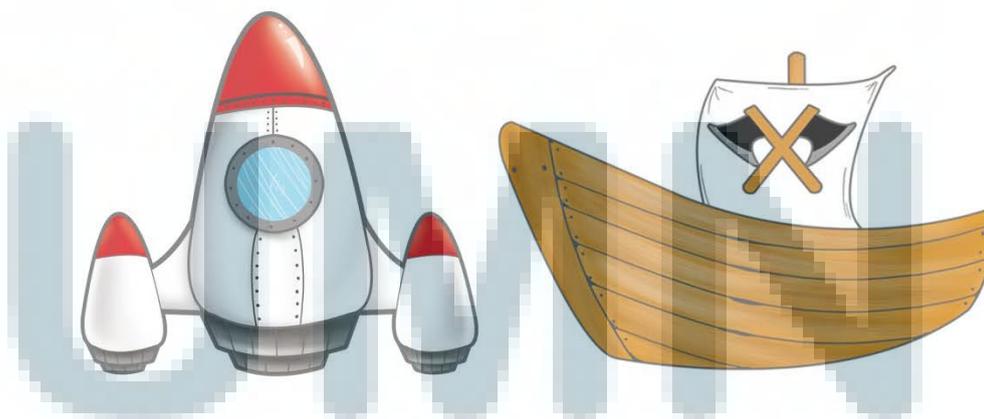
Sumber Pribadi Penulis

Urutan karakter yang dibuat adalah tema Indonesia dan bebas pada minggu pertama lalu pada minggu kedua penulis membuat 4 karakter dengan tema marching girls. Di minggu ketiga karakter yang dibuat adalah 2 karakter dengan tema robot dan 2 karakter dengan tema luar angkasa, pada minggu keempat penulis membuat 3 karakter dengan tema mitologi yunani. Lalu pada minggu ke lima penulis membuat bentuk digital dari karakter larva, membuat karakter dengan tema ninja, dan 4 karakter dengan tema haloween. Setelah itu , pada minggu keenam penulis membuat karakter dengan pendekatan 3d dan bentuk digital dari karakter minion.

## 2. Membuat Desain Buku Tulis

Setelah penulis membuat selesai karakter dan karakter tersebut sudah di setujui maka penulis selanjutnya akan membuat desain cover dari buku tulis tersebut. Didalam desain ini yang terpenting adalah warna yang cerah dan hal tersebut merupakan salah satu ciri dari buku merek KIKY. Warna cerah tersebut berfungsi untuk menarik perhatian dari anak-anak yang merupakan target market utama dari KIKY untuk mendapatkan warna yang cerah sebaiknya menghindari warna hijau karena dalam CMYK susah mendapatkan warna hijau yang cerah dan sesuai.

- Untuk membuat desain buku yang pertama kali dilakukan penulis adalah menentukan ukuran media dan batas-batas margin yang akan di potong. Ukuran media yang diperlukan adalah 33.8cm x 31.6 cm dengan margin 1cm disetiap sisi. Area margin tersebut untuk menentukan batas aman agar desain tidak terpotong nantinya.
- Setelah menentukan media maka penulis mulai membuat gambar objek pendukung dari desain yang akan kita buat misalnya seperti rocket, bintang, pohon, pantai, kapal, dll.



Gambar 3.5. Contoh gambar objek pendukung

Sumber Pribadi Penulis

- Kemudian penulis mulai menyusun layout objek dan karakter untuk mulai mendesain buku tersebut. Setelah desain selesai penulis mulai mencari tulisan

atau judul yang sesuai dengan desain yang telah dibuat dan kemudian membuat desain tipografi dari judul tersebut. Unsur tipografi ini memiliki fungsi penjelas sekaligus merupakan salah satu ciri khas dari buku merek KIKY.



Gambar 3.6. Contoh tipografi atau judul yang dibuat

Sumber Pribadi Penulis

- Setelah menempatkan judul atau tipografi yang telah dibuat. Penulis akan melakukan asistensi kepada supervisor apakah desain tersebut sudah baik atau masih ada yang perlu diperbaiki. Setelah di rasa baik supervisor akan memberikan desain tersebut ke manager dan jika manager juga merasa tidak ada yang perlu dibenahi juga maka desain akan di perlihatkan kepada president direktur untuk disetujui di cetak atau tidak. Selama proses kerja magang penulis telah membuat 17 desain buku tulis.





Gambar 3.7. Contoh beberapa desain buku tulis yang dibuat

Sumber Pribadi Penulis

Penulis mulai membuat desain buku tulis pada minggu kedua dengan membuat 7 desain buku dengan katakter marching girls dan pada minggu ketiga penulis membuat 2 desain buku tulis dengan tema robot anak-anak serta 2 desain buku matematika dengan tema luar angkasa. Pada minggu keempat penulis melanjutkan tugas dengan membuat 4 desain buku tulis dengan tema mitologi yunani selanjutnya pada minggu kelima penuli smembuat 1 desain buku dengan karakter larva.

### 3. Membuat Desain Map

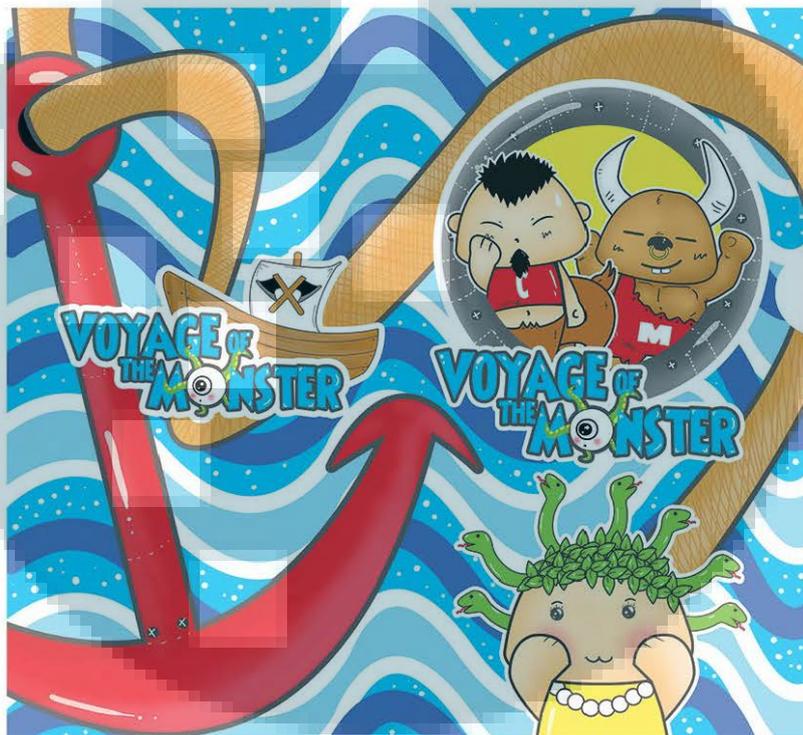
Tugas selanjutnya yang dilakukan oleh penulis adalah membuat map yang ditujukan untuk anak-anak. Di dalam pekerjaan ini supervisor menyuruh penulis untuk membuat sesuatu yang belum pernah dibuat oleh KIKY dan map untuk anak-anak belum pernah dibuat oleh KIKY. Biasanya KIKY hanya memproduksi map untuk kantor yang polos dan tidak memiliki gambar apapun. Karena target yang ditentukan untuk anak-anak dalam map ini akan ditonjolkan unsur-unsur desain yang sama dengan bukunya.

- Hal pertama yang dilakukan penulis adalah membuat ukuran lembar kerja sesuai dengan ukuran produknya yaitu 52x45 ukuran tersebut sudah termasuk margin dan area tempel. Kemudian penulis mulai menyusun desain menggunakan karakter yang sudah dibuat. Selanjutnya penulis mulai membuat desain background ombak dan beberapa objek pendukung.



Gambar 3.8. Objek pendukung jangkar, tali, jendela kapal  
Sumber Pribadi Penulis

- Lalu penulis mulai menyusun layout sesuai dengan tema yang dipilih yaitu laut dan dilanjutkan dengan penambahan unsur tipografi yang telah dibuat sebelumnya. Setelah desain selesai penulis melubangi desain setengah lingkaran pada bagian kanan. Lubang tersebut dimaksudkan untuk mempermudah saat mengambil kertas dari dalam map.



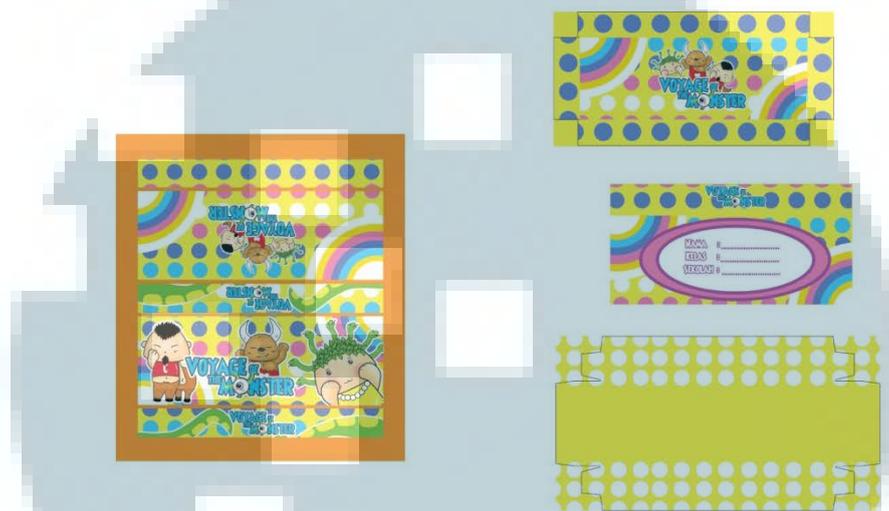
Gambar 3.9. Hasil jadi desain map

Sumber Pribadi Penulis

#### 4. Membuat Tempat Pensil

Tempat pensil merupakan salah satu produk yang dikeluarkan oleh KIKY dan penjualan tempat pensil tersebut sangat bagus. Karena itu penulis mendapatkan pekerjaan untuk membuat desain tempat pensil. Template standar sudah di buat oleh KIKY dan penulis tinggal membuat desainnya saja dan karena target market tempat pensil ini juga anak-anak maka unsur desain yang dipakai juga sama seperti buku tulis dan map.

Penulis mulai dengan melayout bagian depan tempat pensil dengan warna kuning yang cerah lalu memasukan beberapa karakter dan tentu saja tipografi. Dibagian dalam bagian pembuka penulis memasukan ruang bagi target market untuk menuliskan nama, kelas, dan nama sekolahnya.



Gambar 3.10. Hasil desain template tempat pensil

Sumber Pribadi Penulis

Setelah desain template selesai, penulis memperlihatkannya kepada supervisor untuk di asistensi setelah di approve maka supervisor melakukan test print. Hasil dari test print lalu di coba untuk dibuat menjadi dummy. Setelah di rasa cocok oleh manager dan presiden direktur maka supervisor memberikanya ke bagian produksi untuk di produksi.



Gambar 3.11. Hasil jadi produksi tempat pensil

Sumber Pribadi Penulis

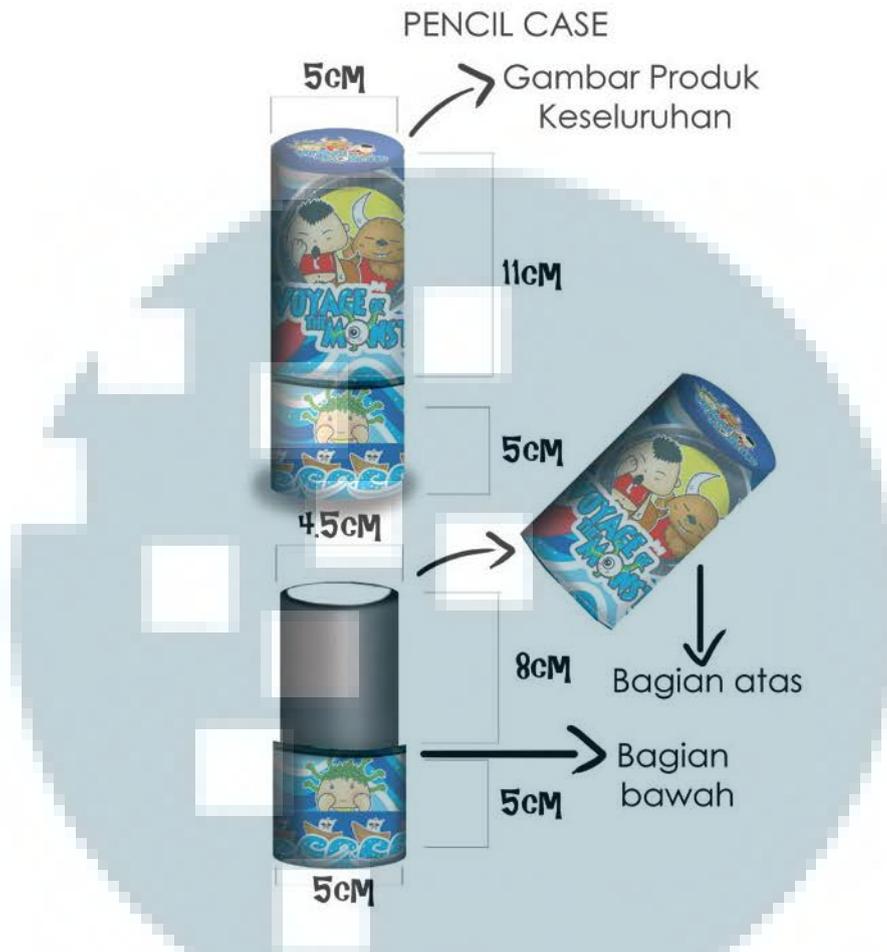
## 5. Membuat Tempat Pensil Silinder

Karena penjualan tempat pensil yang bagus maka penulis diminta untuk membuat template baru untuk tempat pensil maka itu penulis mencoba untuk membuat tempat pensil yang berbentuk silinder. Pertama-tama penulis membuat sketsa mekanisme tempat pensil lalu setelah itu membuat perkiraan ukuran untuk tempat pensil tersebut lalu setelah itu penulis mulai merancang template dengan menggunakan software Adobe Illustrator. Penggunaan software Illustrator dikarenakan ukuran template akan lebih akurat jika menggunakan software tersebut dibandingkan dengan photoshop. Setelah template selesai barulah penulis mendesain tampilan dari tempat pensil tersebut.



Gambar 3.12. Template tempat pensil silinder

Sumber Pribadi Penulis



Gambar 3.13. Instruksi perakitan untuk bagian produksi

Sumber Pribadi Penulis

## 6. Membuat Letter Set

Penulis diberi tugas untuk membuat letter set yang terdiri dari book display, amplop dan kertas surat. Untuk tugas ini penulis memilih tema valentine karena menurut penulis kebanyakan pengguna letter set kebanyakan adalah pasangan dan akan menggunakan produk ini pada saat hari valentine untuk mengucapkan pesan bersama dengan coklat valentine. Template pada letter set ini juga sudah disediakan oleh KIKY sehingga penulis hanya tinggal membuat desain yang sesuai saja. Karena tema yang di pilih adalah valentine maka dominasi warna yang dipilih adalah warna yang disukai oleh perempuan. Untuk objek pendukung agar sesuai tema penulis memilih ornament hati.



Gambar 3.14. Desain jadi template letter set

Sumber Pribadi Penulis

Setelah desain selesai maka desain diasistensikan terhadap supervisor dan setelah mendapat persetujuan maka penulis melakukan testprint dan membuat dummy sendiri. Dummy kemudian diserahkan kepada Manager untuk dinilai.



Gambar 3.15. Hasil jadi dummy letter set

Sumber Pribadi Penulis

### 3.3.3 Kendala yang Ditemukan

Kendala-kendala pasti akan sering dijumpai saat sedang belajar sesuatu yang baru. Namun kendala-kendala tersebut tetap harus bisa diselesaikan agar orang tersebut bisa menjadi lebih berpengalaman sehingga saat menjumpai kendala yang sama kita bisa dengan mudah menanggulangnya. Saat melakukan kerja magang, penulis pun mengalami beberapa kendala, baik dalam mendesain ataupun masalah diluar desain.

Kendala yang terjadi adalah saat supervisor tidak ada di tempat karena pekerjaannya sehingga penulis tidak dapat melakukan asistensi dan pekerjaanpun menjadi tertunda lalu kendala yang ditemui lainnya adalah belum terbiasnya penulis menggunakan template warna CMYK sehingga terkadang tidak bisa memilih warna sesuai yang diharapkan.

### **3.3.4 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan**

Kendala-kendala tersebut akhirnya dapat dihadapi penulis selama melakukan proses praktek kerja magang yaitu meminta beberapa tugas sekaligus saat pemberian tugas sehingga saat pekerjaan telah selesai dan supervisor tidak ada penulis dapat mengerjakan tugas selanjutnya dan baru asistensi setelah supervisor kembali. Untuk permasalahan warna CMYK lama kelamaan penulis dapat mengetahui komposisi warna yang bagus dengan template CMYK selain itu penulis juga meminta saran dari designer lain tentang komposisi warna yang baik.

Selama proses magang ini berlangsung, penulis tidak hanya mendapatkan pengalaman didalam dunia desain dan pecetakkan, tetapi juga mendapatkan pembelajaran secara kepribadian juga yaitu Sikap bertanggung jawab, percaya diri, dan berani untuk mengambil resiko atas sesuatu yang sudah dikerjakan. Dengan pengalaman yang didapatkan penulis selama magang, penulis yakin akan bisa menjadi lebih berpengalaman dan sukses dalam dunia desain dan dunia kerja di kemudian harinya.