



### **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

Selama kerja magang penulis ditempatkan di bagian produksi divisi pra cetak. Divisi pra cetak dipimpin oleh Bapak Gunawan yang merupakan supervisor penulis selama menjalani magang. Divisi pra cetak terdiri dari beberapa orang, jadwal kerjanya memiliki tiga *shift* yang setiap minggunya dirotasi sehingga setiap orang mendapatkan giliran masuk pagi, siang, dan sore. Tetapi karyawan yang perempuan tidak ikut rotasi jadwal, hanya yang laki-laki saja. Pada *shift* pagi divisi pra cetak biasanya terdiri dari lima atau enam orang termasuk penulis.

Divisi pra cetak bertanggung jawab menyelesaikan *final artwork* sampai siap masuk ke plat. Ukuran, warna, *bleed* sudah harus benar karena divisi selanjutnya tidak lagi mengganti-ganti desain sehingga proses kerjanya bisa lebih cepat. Setelah desain siap naik cetak, proses berikutnya dilanjutkan oleh divisi *press* dan kemudian *post press*. Waktu pengerjaan setiap karya berbeda-beda karena tergantung dari klien. Supervisor dan *general manager* selalu mengevaluasi pekerjaan masing-masing individu, dan beliau menekankan agar jangan terburu-buru, yang paling penting adalah hasilnya. Karyawan juga dituntut agar selalu teliti, karena bila ada kesalahan akan merugikan perusahaan sendiri.

#### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama magang, penulis menggunakan komputer milik *Isa Grafika* dengan Sistem Operasi *Windows 8*. *Software-software* yang digunakan selama kerja magang adalah *Adobe Photoshop CS6*, *Adobe Illustrator CS6*, dan *Adobe InDesign CS6*. Pekerjaan yang dilakukan penulis selama magang ada yang untuk keperluan *Isa*

*Grafika* sendiri dan ada yang pesanan dari klien *Isa Grafika*. Rincian tugas-tugas yang dilakukan penulis selama magang adalah sebagai berikut.

No.	Periode Proyek	Nama Proyek	Keterangan
1.	Minggu I	Logo Reuni SMA Karangturi	Untuk Angkatan 89, Tahun ke-25
2.	Minggu I-II	Company Profile Isa Grafika	Total 18 halaman
3.	Minggu I-VII	Packaging Kalimantan Nest	Primer dan sekunder
4.	Minggu II-VII	Kalender Alat-Alat Bangunan	Kalender gantung, 2014
5.	Minggu II	Map Folder & Amplop CV Kanaan Baru	-
6.	Minggu III	Goodie Bag Potong Padi Praoe Lajar	Edisi Idul Fitri
7.	Minggu III-IV	Buletin Yamaha Mataram Sakti	Mio GT, Vega RR, Force
8.	Minggu VIII-X	Website Isa Grafika	Layout 12 page
9.	Minggu VIII-IX	Stationary FunBoy	-

Tabel 3.1 Tugas Selama Magang

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan

Mayoritas pembuatan tugas selama magang dimulai dari pemberian tugas, fakta yang didapat dari *creative brief*, *brainstorming* strategi pemecahan masalah, pembuatan konsep (sketsa), digitalisasi, hasil akhir dan revisi (bila ada). Penulis biasanya membuat beberapa alternatif desain, lalu dipilih salah satu oleh supervisor maupun klien untuk dikembangkan lebih lanjut. Ada juga beberapa karya yang tidak memerlukan revisi menurut supervisor.



Bagan 2.2 Proses Pelaksanaan Kerja

Dalam mengerjakan tugas-tugas di tempat magang, penulis mendapatkan arahan langsung dari supervisor yaitu Bapak Gunawan selaku Kepala Divisi Pra Cetak, dari pemilik perusahaan yaitu Bapak Kawedar Sunario, dan ada yang langsung dari klien. Bila hasil yang dibuat penulis dirasa masih kurang ataupun ada yang salah, supervisor maupun klien akan meminta revisi. Lama pembuatan setiap tugas memiliki periode yang berbeda-beda, ada yang diminta cepat jadi, ada yang memiliki *deadline* panjang, dan ada pula yang meminta revisi terus menerus. Penulis berusaha menggunakan waktu seefektif mungkin dengan hasil yang maksimal.

### 3.3.1.1 Logo Reuni SMA Karangturi Angkatan 89 Tahun ke-25

Tugas pertama yang diberikan kepada penulis adalah membuat logo. Logo ini merupakan logo sebuah SMA di Semarang dimana salah satu angkatan akan mengadakan reuni. Logo ini nantinya akan diaplikasikan ke kaos, mug, bolpoin, notes, dan media promosi lainnya.

*Creative brief* dari supervisor adalah logo Karangturi yang asli harus masuk, angkatan 89 dan tahun ke-25 harus dicantumkan, style bebas, warna logo boleh diganti. Supervisor juga menyarankan agar membuat logo dengan *shield* dalam

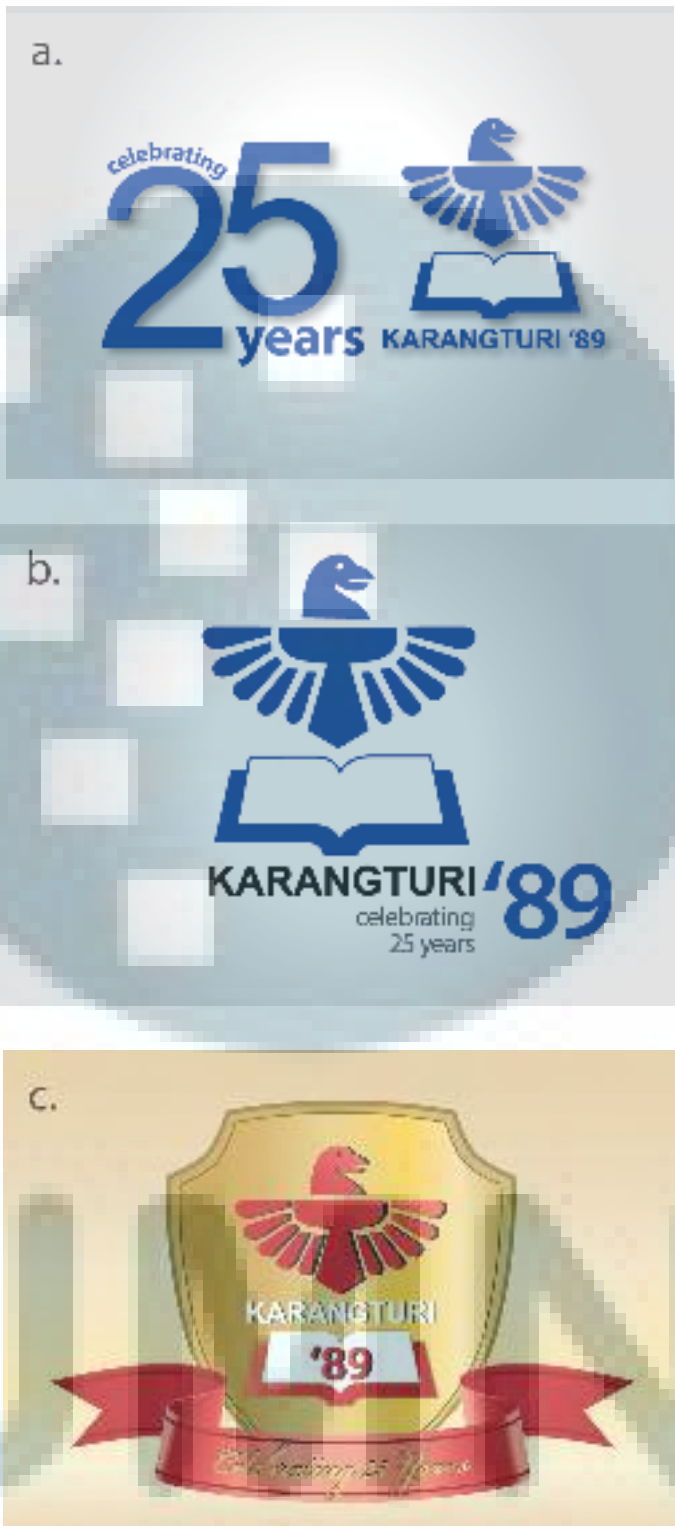
salah satu alternatif yang penulis buat. Penulis diberi referensi logo reuni yang pernah dibuat oleh *Isa Grafika* di tahun sebelumnya seperti di bawah ini.



Gambar 3.1 Logo SMA Karangturi

Gambar 3.2 Logo Reuni SMA Karangturi Angkatan 88

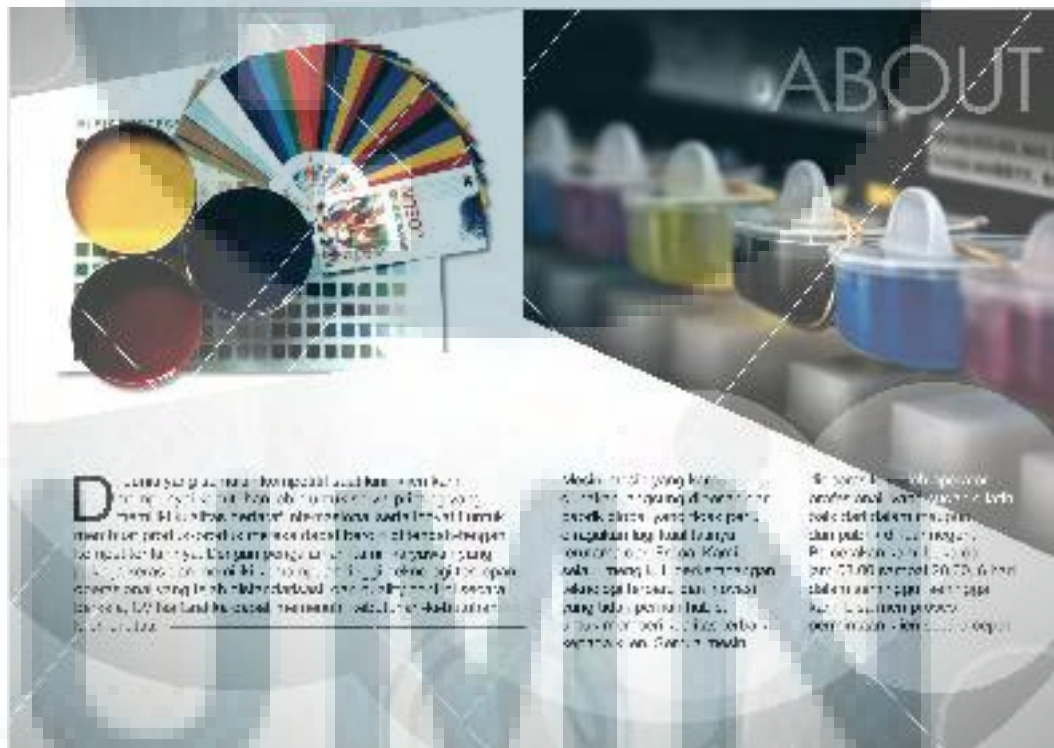
Dalam pembuatan logo, penulis menggunakan *software Adobe Illustrator*. Karena SMA Karangturi merupakan sekolah global yang mengedepankan teknologi dan informasi, penulis membuat beberapa versi logo reuni dengan gaya modern. Beberapa karyawan di divisi tempat penulis magang juga ikut membuat logo ini, oleh karena itu penulis belum mengetahui hasil akhir yang dipilih sampai periode magang selesai. Berikut adalah beberapa alternatif logo yang dibuat penulis.



Gambar 3.3 Alternatif Logo (a, b, c)

### 3.3.1.2 Company Profile Perusahaan (CV Isa Grafika)

Penulis diminta Bapak Benny (*General Manager*) untuk membuat *company profile* yang merepresentasikan perusahaan. Kebetulan materi untuk *company profile* belum ada, sehingga penulis menulis seadanya dahulu. Yang diutamakan di sini adalah layout, isi dan foto bisa direvisi setelah layout selesai. Tema yang diinginkan *owner* adalah modern. Setelah *company profile* sudah hampir jadi, Bapak Gunawan memberikan contoh *company profile* yang pernah dibuat oleh beliau sebelumnya. Penulis menambah materi seperti mesin-mesin yang dimiliki, peta lokasi, dari *company profile* yang lama. Foto-foto sementara masih mengambil dari google, karena foto dari *Isa Grafika* sendiri belum ada. Nantinya foto-foto tersebut akan diganti dengan foto sendiri dari perusahaan. Beberapa contoh layout *company profile* yang dibuat penulis.



Gambar 3.4 Halaman *About*



Gambar 3.5 Halaman *About* 2



Gambar 3.6 Halaman *Products & Services*





Gambar 3.7 Cover Depan *Company Profile*



Gambar 3.8 Isi *Company Profile*

Yang pertama dilakukan penulis adalah pengumpulan data. Karena tidak semua data yang dibutuhkan ada di *company profile* yang lama, penulis harus bertanya ke supervisor ataupun teman kerja penulis. Penulis membagi isi *company profile* menjadi beberapa bagian besar yaitu tentang perusahaan, visi dan misi, produk dan layanan, peralatan, klien, dan kontak. Proses pembuatan layout *company profile* menggunakan *Adobe Indesign*, *background* dibuat menggunakan *Adobe*

*Illustrator*. Revisi yang dilakukan adalah mengenai materi, ada beberapa yang harus diganti karena kurang tepat. Dari sisi design tidak ada perubahan yang diminta supervisor. Total halaman *company profile* yang penulis buat termasuk cover adalah 18 halaman.

### 3.3.1.3 *Packaging Sarang Walet Kalimantan Nest*

Kalimantan Nest dibentuk oleh PT Esta Indonesia pada tahun 1993, menyediakan sarang walet yang dapat dimakan, dengan kualitas premium. Sarang walet diambil dari pulau Kalimantan, diproses secara higienis, dan sudah diekspor ke Singapura, Hong Kong, Amerika Serikat, dan Kanada.

*Creative brief* yang diterima penulis dari *owner* adalah membuat *packaging* yang memuat sarang walet secara satuan. Harus ada jendela yang lumayan besar agar kondisi sarang walet dapat dilihat oleh konsumen. Penulis diberi tugas ini oleh *owner* tetapi hanya diberikan *brief* untuk membuat *packaging* satuan namun tidak diberikan ukuran standar yang harus dibuat. Oleh karena itu penulis mengukur sendiri dan membuat *dummy* sebagai berikut.



Gambar 3.9 Jaring-jaring *Packaging Primer*



Gambar 3.10 *Dummy Packaging Primer*

Penulis membuat jendela berbentuk sarang burung itu sendiri, di dalam sarang ada anak-anak walet, dan di sampingnya ada induk walet. Bentuk sarang burung yang berlubang menyebabkan sarang walet aslinya bisa dilihat, sehingga tekstur sarang yang tidak tergambarkan dalam ilustrasi tergantikan oleh produk aslinya. Agar sarang bisa berdiri tegak dan tidak terguncang-guncang selama *shipping* dan *distributing*, penulis membuat dua kotak untuk penyangga di ujung kanan dan kiri sarang walet. Namun karena ukuran setiap sarang pasti berbeda, penulis

mengalami kebingungan dalam membuat ukuran yang bisa universal untuk semua sarang, baik besar maupun kecil.

Dua hari berikutnya penulis bersama *owner Isa Grafika* bertemu klien pemilik Kalimantan Nest yaitu bapak Anton. Kalimantan Nest sudah memiliki *packaging* besar yang bisa memuat sekitar 20 sarang burung. Ternyata yang dimaksud klien adalah pembuatan sekat-sekat untuk *packaging* yang sudah ada supaya sarang burung tetap pada posisinya, bukan pembuatan *packaging* satuan. *Owner* tetap menawarkan *packaging* satuan pada klien seperti yang dibuat penulis, jadi setiap sarang burung yang sudah dipress dengan plastik, dimasukkan lagi ke dalam sebuah box. Klien setuju, namun tetap menggunakan dus yang telah digunakan Kalimantan Nest sebelumnya yaitu sebagai berikut.



Gambar 3.11 *Packaging* Kalimantan Nest

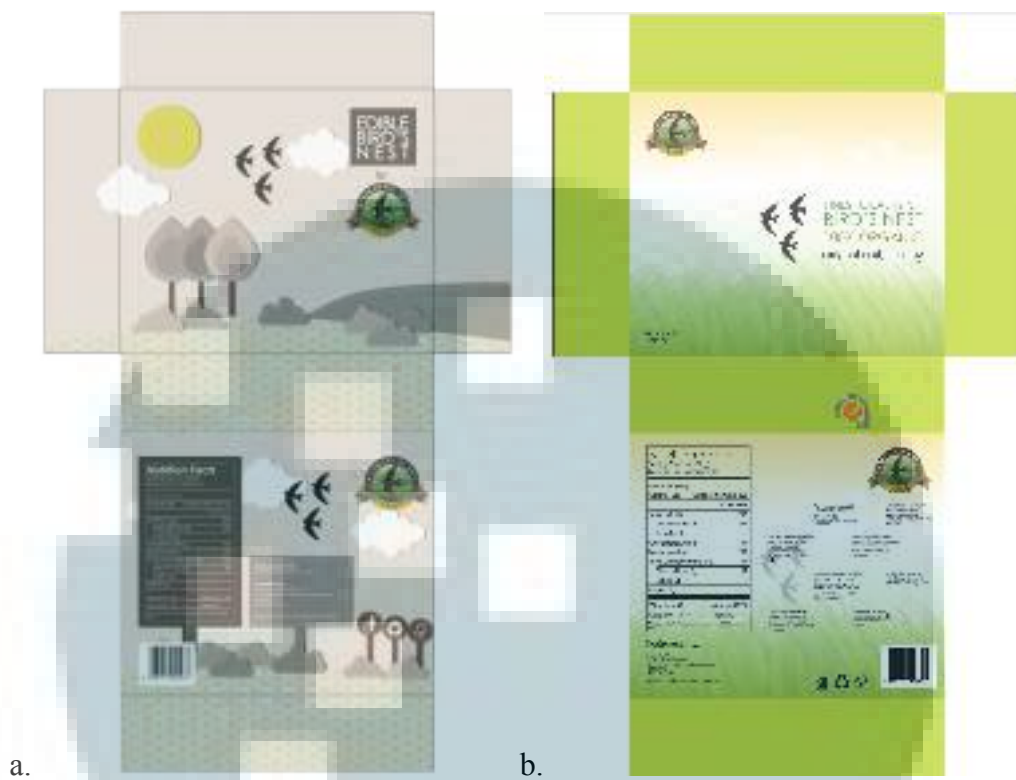


Gambar 3.12 *Dummy* delapan *packaging* satuan (primer) dalam satu *packaging* besar (sekunder)

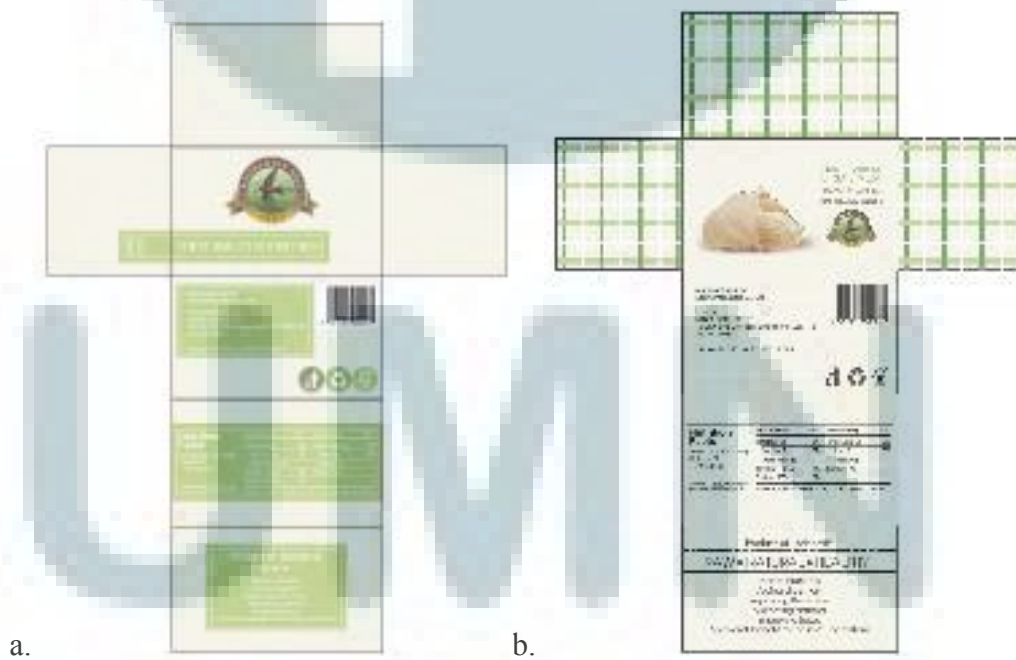
Klien setuju untuk membuat *packaging* satuan sebanyak delapan buah yang nantinya dimasukkan lagi ke dalam box asli milik Kalimantan Nest. Spesifikasi ukuran box sekunder adalah 19 x 22.5 x 5.5 cm, agar cukup untuk delapan box primer, maka ukuran box primernya adalah 9 x 5.5 x 5.3 cm. Klien meminta untuk membuat desain box kecil sekaligus box besarnya, kebetulan klien ingin memperluas target market ke kalangan remaja. Oleh karena itu beliau meminta desain yang lebih *fun* dan *youthful* dengan referensi dari goldennest, healthee, dan desain masker walet Watson Hongkong. Logo-logo sertifikasi yang dimiliki oleh Kalimantan Nest seperti SGS, KAN, NKV, dan lain-lain juga harus ditampilkan semua dalam *packaging*. Beliau juga meminta penulis untuk mengganti kata “swallow’s nest” yang penulis gunakan dalam *packaging* yang pertama dibuat, dengan kata “bird’s nest”. Untuk itu penulis membuat beberapa alternatif desain sebagai berikut.



Gambar 3.13 Beberapa Logo Sertifikasi yang Harus Masuk *Packaging*



Gambar 3.14 Alternatif *Packaging* Sekunder (a, b)





Gambar 3.15 Alternatif *Packaging* Primer (a, b, c, d, e)

Klien menyukai warna dari desain *packaging* sekunder (b), tetapi klien meminta tiga burung walet yang ada dihilangkan saja. Oleh karena itu penulis mengembangkan desain dengan warna tersebut seperti di bawah ini.



Gambar 3.16 Revisi Alternatif *Packaging* Sekunder





Gambar 3.17 Revisi Alternatif *Packaging* Primer



Gambar 3.18 Foto Non-Edit

Foto-foto sarang walet diambil sendiri oleh *owner* menggunakan kamera DSLR. Dalam pembuatan desain penulis menggunakan *software Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator*. *Photoshop* digunakan dalam *cropping* dan *editing* foto sarang walet, *Illustrator* digunakan dalam pembuatan vektor. Pengerjaan desain *packaging* sarang walet ini memakan waktu yang cukup lama dikarenakan pihak klien belum memberikan data-data kalimat yang harus ada di *packaging*,

sementara bahasa yang harus dimasukkan adalah tiga yaitu bahasa Indonesia, Inggris, dan Mandarin. Penulis mengalami kesulitan di sini, karena jika sudah membuat desain sedangkan kalimat yang harus dimasukkan banyak, tempat yang masih tersedia bisa saja tidak mencukupi.

### 3.3.1.4 Kalender Alat-Alat Bangunan

Penulis diminta untuk membuat beberapa alternatif desain kalender gantung tahun 2014 untuk berbagai merek produsen alat-alat bangunan yaitu Blitz, Mollar, Bison, East, West, Pine Hill, Brabus, Accura, Cobra, HSS, dan HKS. *Creative brief* dari supervisor yaitu klien meminta bentuk yang unik, harus lebih menonjolkan produk yaitu alat - alat bangunan. Porsi untuk kalender kecil saja karena produk yang lebih utama, lebih seperti katalog produk yang diberi kalender. Oleh supervisor, penulis diberi contoh kalender tahun 2012 yang dibuat dan dicetak di *Isa Grafika*.



Gambar 3.19 Referensi Kalender Gantung 2012

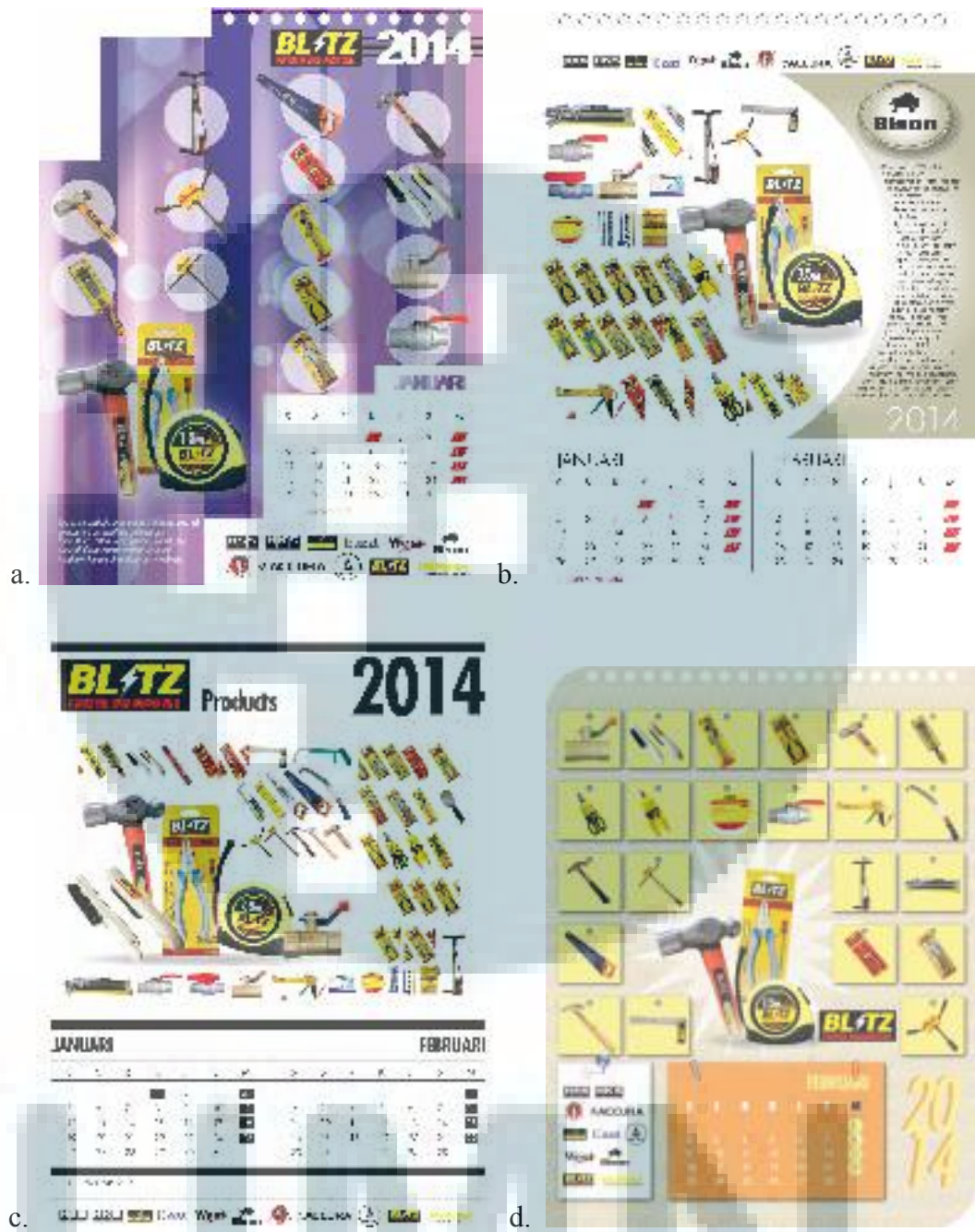
Ukuran yang disarankan adalah 32 x 64 cm. Supervisor memberi foto produk-produk yang sudah dicropping, tetapi karena foto produk dicropping di *Corel Draw* lalu diimport ke *Adobe Illustrator*, sebagian *clipping mask* banyak yang tidak pas. Oleh karena itu penulis melakukan *cropping* produk satu per satu di *Adobe Photoshop*. Setelah *cropping* selesai, penulis membuat sketsa kemudian dibuat digital di *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator*. Berikut adalah beberapa desain yang dibuat penulis.





Gambar 3.20 Beberapa Desain Kalender Gantung 2014 (a, b, c, d)

Desain-desain yang dibuat menurut supervisor masih terlalu biasa dan masih terpaku dengan desain yang lama, maka penulis diminta untuk mengeksplor lagi, dan bentuk tidak perlu terpaku dengan bentuk standar. Berikut adalah revisi desain kalender yang penulis buat.



Gambar 3.21 Revisi Desain Kalender Gantung 2014 (a, b, c, d)

### 3.3.1.5 Map dan Amplop CV Kanaan Baru

CV Kanaan Baru adalah perusahaan *general contractor & supplier*, juga *manufacturing* yang spesialisasinya memenuhi kebutuhan alat-alat penghubung aliran listrik industri serta pembuatan box panel untuk penunjang layout komponen, yang berlokasi di Semarang. Sistem *manufacturing box panel* digunakan “Knock Down System “ dengan tingkat presisi yang tinggi, serta didukung tenaga mekanik dan *electrical engineer* berpengalaman sehingga kualitas produksi memenuhi standar industri.

Penulis diminta membuat map folder dan amplop untuk perusahaan sesuai dengan *company profile* yang telah diberikan, warna harus dominan hijau. CV Kanaan Baru meminta dua alternatif desain, penulis membuat satu desain, dan desainer senior teman sekantor penulis membuat yang satu lagi. Ukuran map folder legal, ukuran amplop 22 x 11 cm. Pembuatan map folder dan amplop penulis lakukan menggunakan *Adobe Illustrator*.

Data-data diambil dari *company profile*, foto-foto *project* CV Kanaan Baru juga diambil dari *company profile* yang diberikan. Berikut adalah desain yang dibuat penulis.

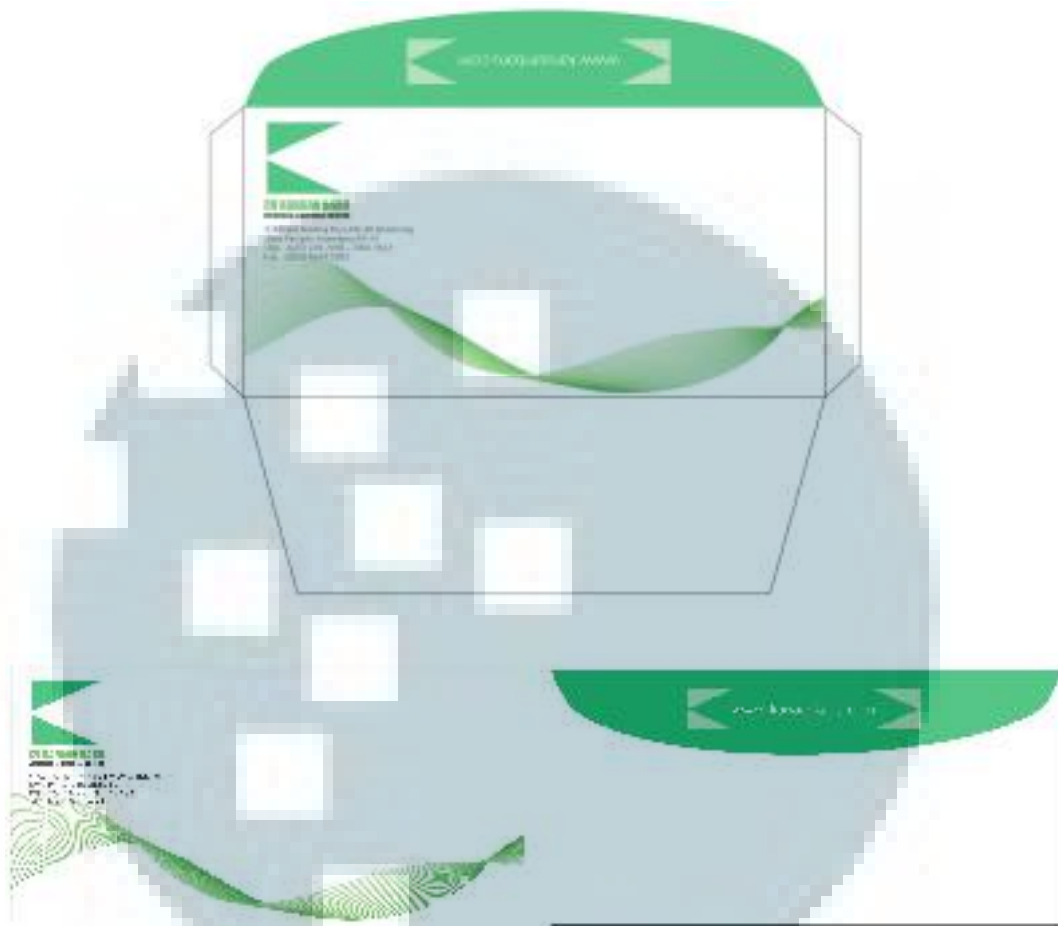




Gambar 3.22 Map Folder Sisi Luar



Gambar 3.23 Map Folder Sisi Dalam



Gambar 3.24 Desain Amlop

UMMN

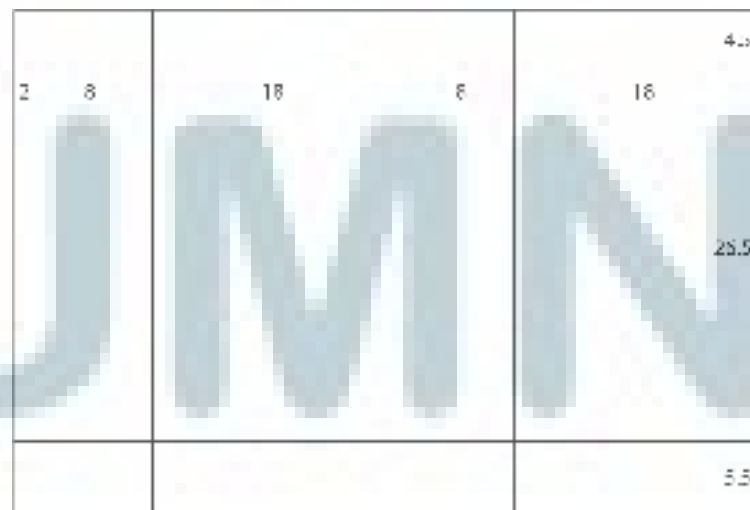


### 3.3.1.6 Goodie Bag Edisi Lebaran Potong Padi dan Praoe Lajar

Potong Padi dan Praoe Lajar merupakan rokok indie untuk kalangan menengah – menengah ke bawah produksi Tabaksfabriek "Thio No Moi" Semarang. Menjelang hari raya Idul Fitri, klien ingin membuat *goodie bag* khusus edisi Idul Fitri. *Creative brief* dari supervisor adalah logo diletakkan terpisah di dua sisi seperti contoh *goddie bag* yang asli, karena Potong Padi dan Praoe Lajar adalah dua produk yang berbeda.



Gambar 3.25 *Goddie Bag* Potong Padi dan Praoe Lajar



Gambar 3.26 Jaring-jaring *Goddie Bag* Potong Padi dan Praoe Lajar

a.



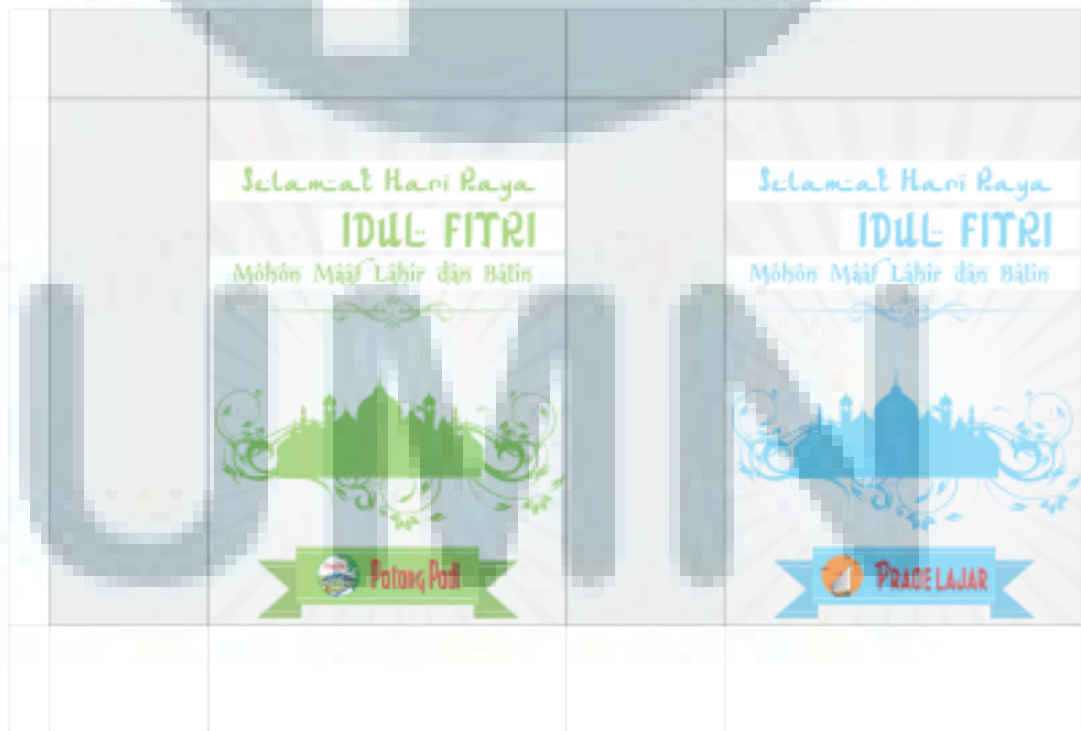
b.



c.



d.



Gambar 3.27 Alternatif Desain *Goddie Bag* Lebaran Potong Padi dan Praoe Lajar (a, b, c, d)

### 3.3.1.7 Buletin Yamaha

Penulis diminta untuk mendesain layout untuk produk motor Yamaha Mataram Sakti yang berbentuk buletin ukuran A4 *spread*. Supervisor mengatakan untuk menghindari desain-desain yang *spread* karena buletin tersebut akan dilipat tengah menjadi A5. Bila menggunakan desain *spread*, akan ada gambar yang terpotong di tengah halaman. Gambar-gambar motor diberikan sudah dalam format .psd sehingga penulis tidak perlu lagi melakukan *cropping*. Namun fitur-fitur motor diberikan dalam bentuk desain brosur yang sudah jadi sehingga penulis perlu melakukan beberapa *editing*. Salah satu hambatan dalam pengerjaan buletin ini adalah fitur motor yang banyak tidak cukup dimasukkan semuanya ke dalam bidang yang hanya A4. Oleh karena itu Pak Gunawan menyarankan tidak perlu semua fitur dimasukkan, dipilih yang paling penting saja.



Gambar 3.28 Desain Layout Mio GT



Gambar 3.29 Desain Layout Vega RR



Gambar 3.30 Desain Layout Force



Gambar 3.31 Desain Layout Force 2

### 3.3.1.8 Website Perusahaan (CV Isa Grafika)

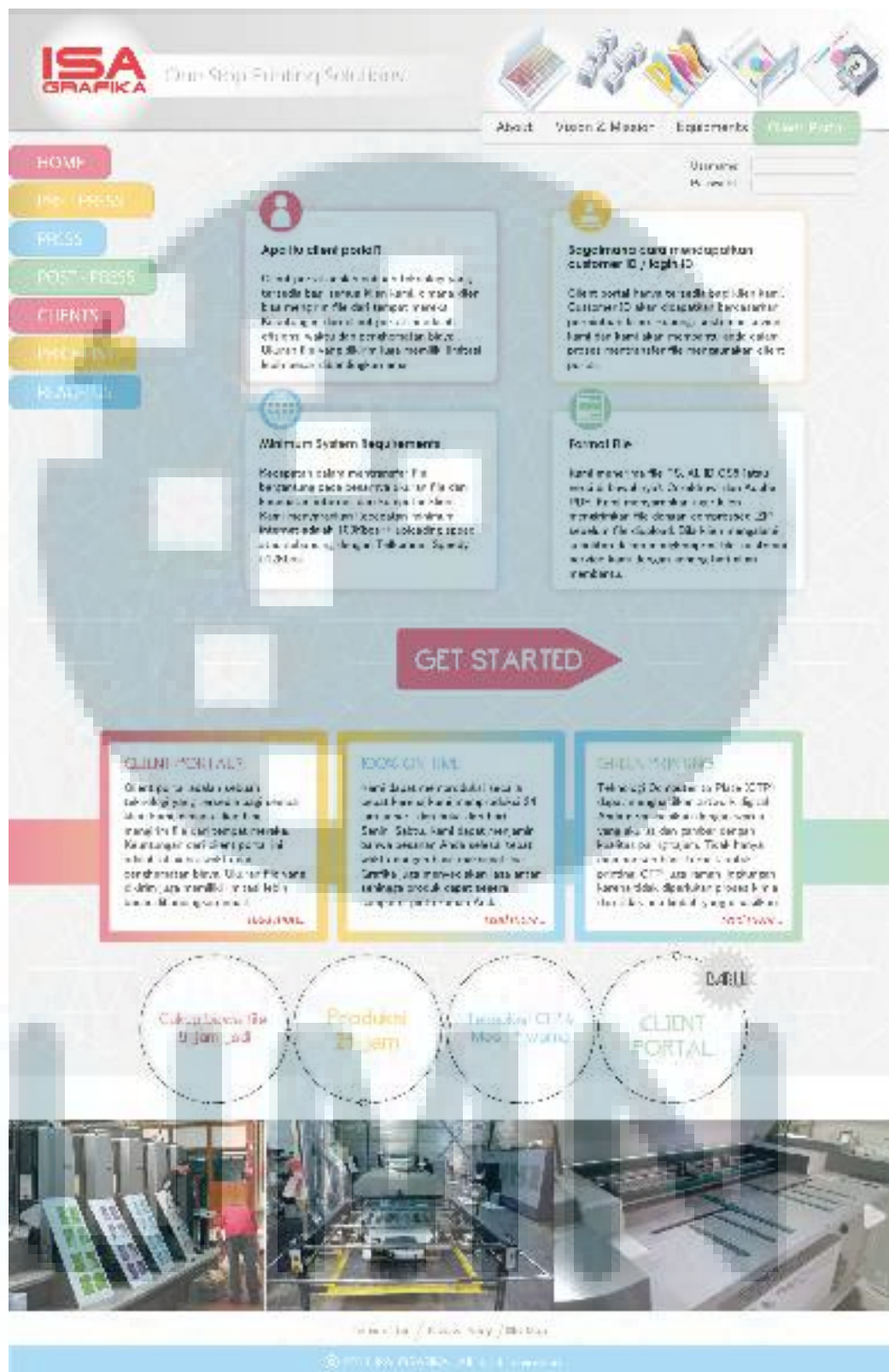
*Isa Grafika* belum memiliki website, oleh karena itu saat magang penulis diminta untuk membuat website perusahaan. Konten penulis ambil dari *company profile* yang penulis buat sebelumnya. Project ini diberikan oleh *owner*. Beliau meminta agar klien bisa mengupload file dari komputer masing-masing ke website perusahaan (*Client Portal*).

Penulis membagi website menjadi tiga bagian besar yaitu *About* (berisi *History*, *Vision & Mission*, *Equipments*, *Clients*, dan *Reach Us*), *Products & Services* (berisi *Pre-Press*, *Press*, *Post-Press*, *Price List*, dan *Client Portal*), dan *News* yang berisi berita-berita terkini mengenai *Isa Grafika*. Totalnya adalah 12 *page*. Proses pembuatannya pertama adalah sketsa *wireframe*. Setelah *wireframe* jadi, penulis langsung membuat layoutnya secara digital di *Adobe Photoshop* dengan

sistem layer dan *Adobe Illustrator* untuk membuat ilustrasi *background* dan *button*.



Gambar 3.32 Layout Website Halaman *Index*



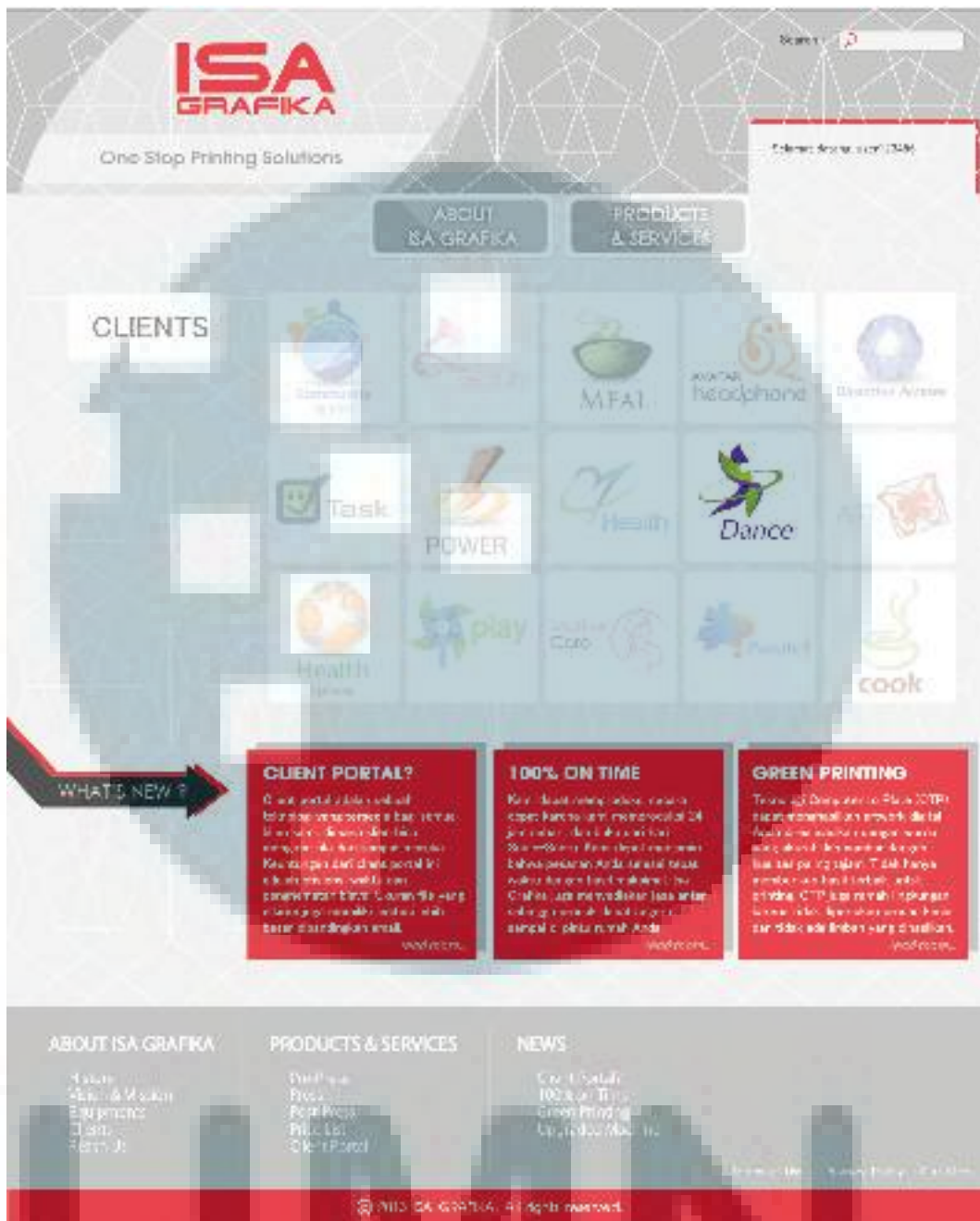
Gambar 3.33 Layout Website Halaman *Client Portal*



Karena penulis masih merasa ada yang kurang pas dengan konsep layout dengan warna-warna cerah, penulis membuat lagi dengan *style* yang lebih modern, beberapa contoh halamannya seperti di bawah ini.



Gambar 3.34 Revisi Layout Website Halaman *Index*



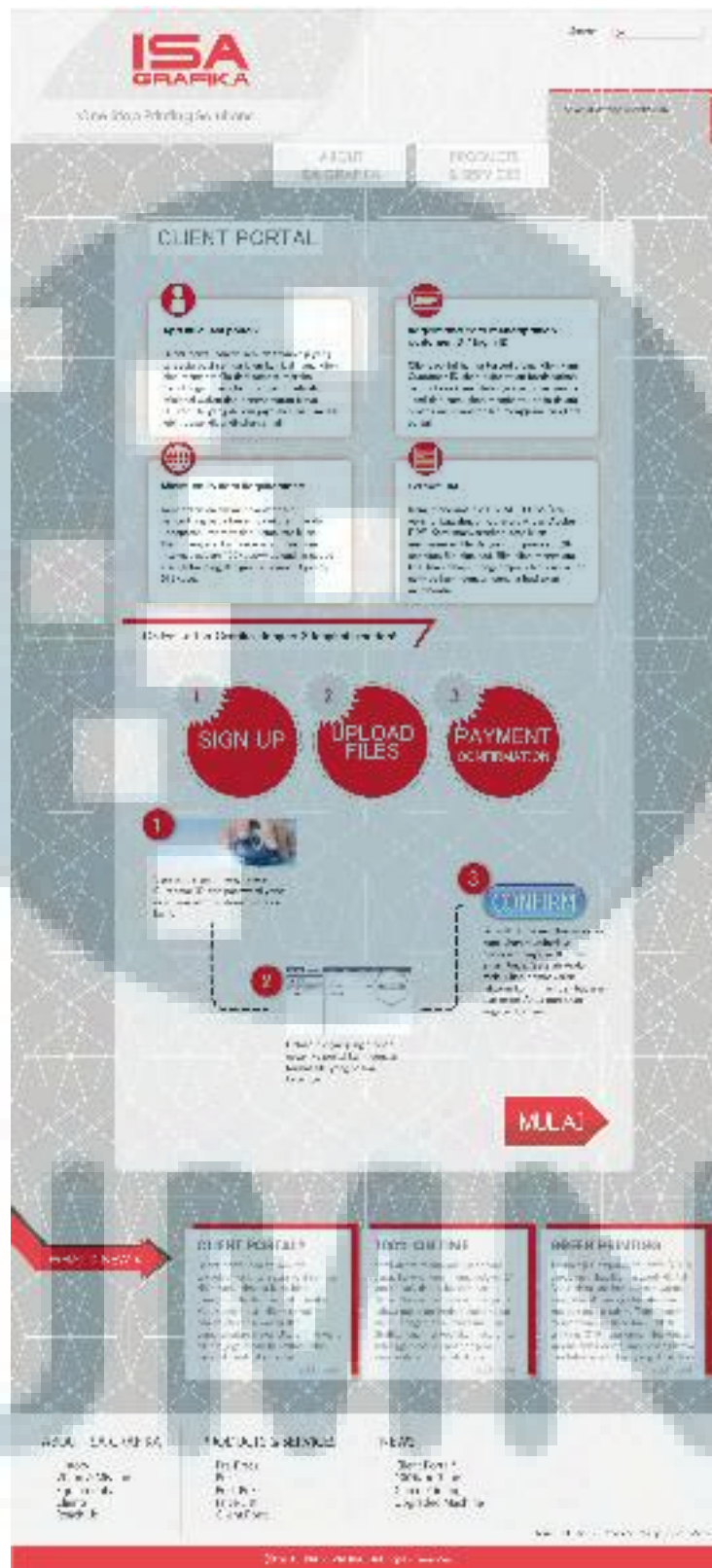
Gambar 3.35 Revisi Layout Website Halaman Clients



Gambar 3.36 Revisi Layout Website Halaman *Reach Us*



Gambar 3.37 Revisi Layout Website Halaman *Pre Press, Press, Post Press*



Gambar 3.38 Revisi Layout Website Halaman *Client Portal*

### 3.3.1.9 Stationary FunBoy Amusement Centre

FunBoy adalah tempat bermain anak yang menyediakan beraneka ragam permainan seperti kereta, *carrousel*, permainan simulasi, dan lain-lain. *Creative brief* dari klien:

1. Cover depan map → karaoke tengah diganti foto P1030859 (foto diperbaiki, ompongnya hilang)
2. Cover belakang map → diberi logo dan alamat di bawah
3. Cover dalam map → diberi gambar anak-anak bermain di background
4. Soft Play (brosur) → adventure land diganti foto 0061
5. Dedicated (brosur) → yang atas (ada tulisan Namco) diganti P1020871 (Race On)
6. Kartu nama
7. Kop surat → dinamis, smart, modern
8. Hanging mobile maksimal ukuran A4
9. Bandrol koin (1 koin, 2 koin, 3 koin) vinyl stc
10. Logo diedit menjadi tiga dimensi



Gambar 3.39 Logo FunBoy

Klien meminta agar logo tampak lebih tiga dimensi, tetapi bentuknya harus mengikuti logo yang lama. Untuk membuat logo tampak lebih tiga dimensi, praktikan memberi warna dan *shading* pada maskot anak laki-laki, baik pada pakaian, aksesoris yang dikenakan, fitur wajah, dan juga *logotype*.



Gambar 3.40 Redesain Logo

Gambar 3.41 Revisi Redesain Logo

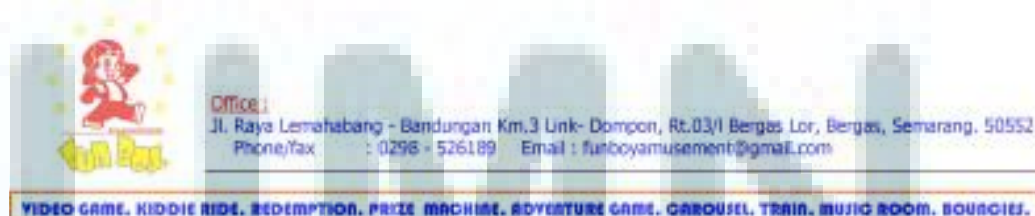
Supervisor menyarankan agar penulis mengganti warna pada *logotype* dan bintang-bintang menjadi oranye saja supaya lebih jelas keterbacaannya. Karena logo bernuansa merah dan oranye, untuk marketing material lainnya penulis juga menggunakan mayoritas warna merah dan oranye.



Gambar 3.42 Kartu Nama Desain Lama



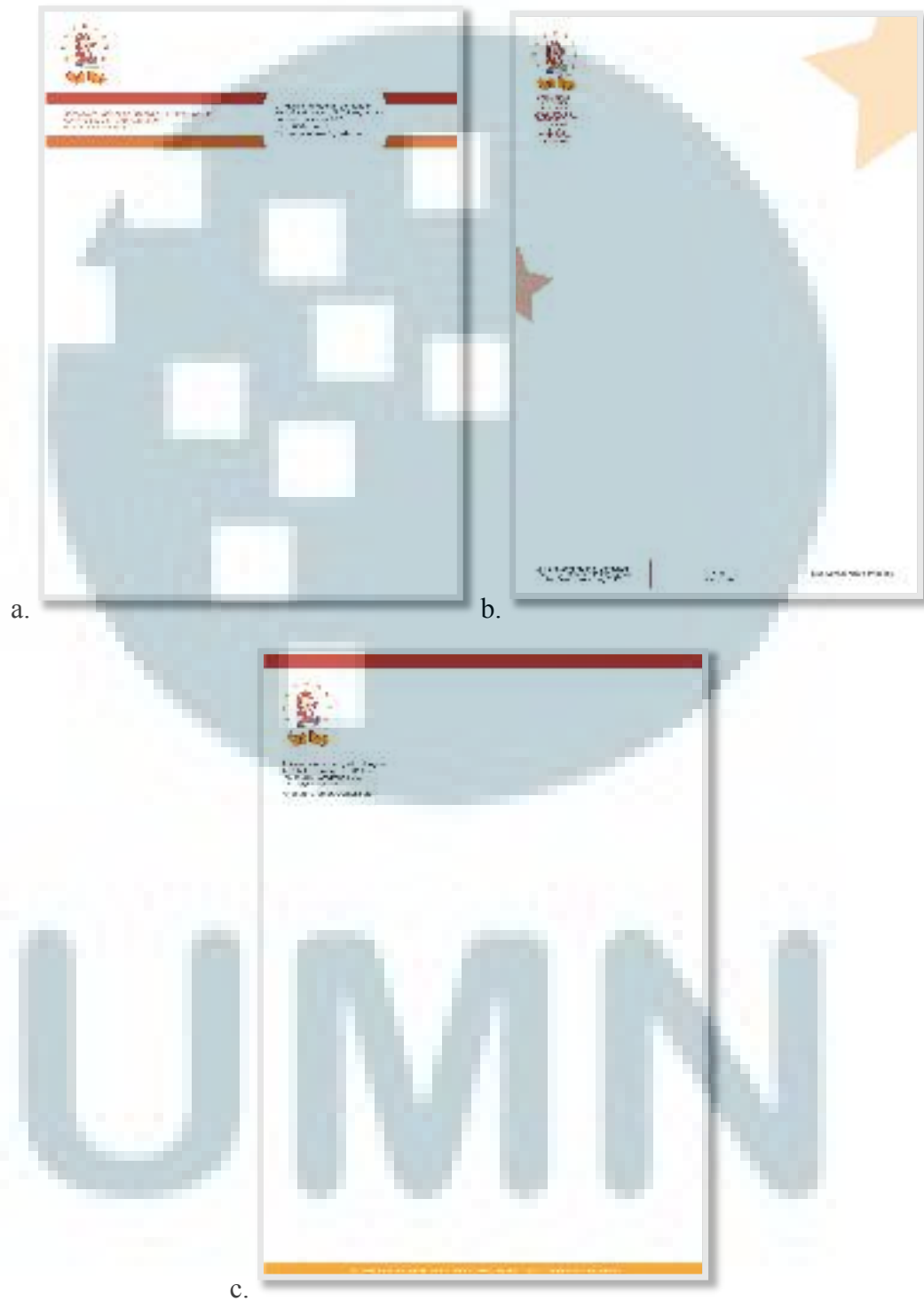
Gambar 3.43 Redesain Kartu Nama



Gambar 3.44 Kop Surat Desain Lama



Penulis membuat beberapa alternatif desain untuk kop surat, warna masih didominasi merah dan oranye.



Gambar 3.45 Alternatif Redesain Kop Surat (a, b, c)

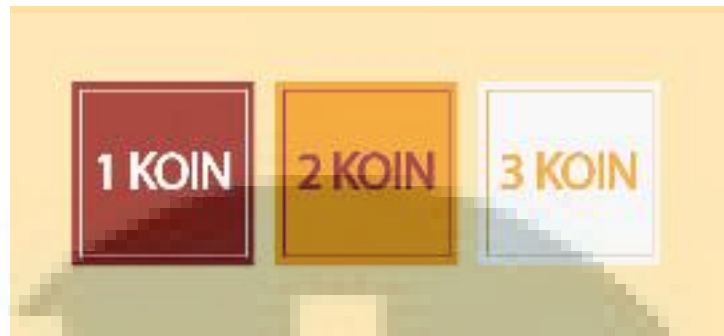


Gambar 3.46 *Flag Chain*



Gambar 3.47 Aplikasi *Flag Chain*

Gambar 3.48 Bandrol Koin



Gambar 3.49 Revisi Bandrol Koin

Supervisor mengatakan bandrol koin yang akan dipasang di setiap mesin permainan bentuknya kotak saja, oleh karena itu penulis revisi seperti gambar di atas.

### 3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Kendala secara teknis adalah bila mengerjakan file dengan gambar/ foto yang *high resolution*, terkadang komputer tidak kuat sehingga file tertutup dengan sendirinya. Ini terjadi saat penulis membuat *company profile*, kalender, *packaging*, dimana penulis membuat beberapa alternatif dalam satu file sehingga ukuran file menjadi sangat besar. Kendala berikutnya adalah dari penulis sendiri yaitu kurang pahamnya penulis mengenai pembuatan website, yaitu pembuatan *wireframe* yang baik maupun aplikasinya dari *Adobe Photoshop* ke *Adobe Dreamweaver*.

### 3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi terhadap *file size* yang terlalu besar adalah dengan membagi-bagi satu file besar menjadi beberapa file kecil, misalnya satu file berisi 15 *artboard/ page*, penulis membuatnya dibagi tiga yaitu satu file berisi lima *artboard/ page*, tidak semuanya disimpan menjadi satu. Ini juga memperingan kerja komputer dan mempercepat dalam penyimpanan data. Kendala kurang pahamnya penulis

terhadap pembuatan website diatasi dengan membaca buku-buku tentang *Dreamweaver* dan juga membaca artikel dan tutorial di internet.

