



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

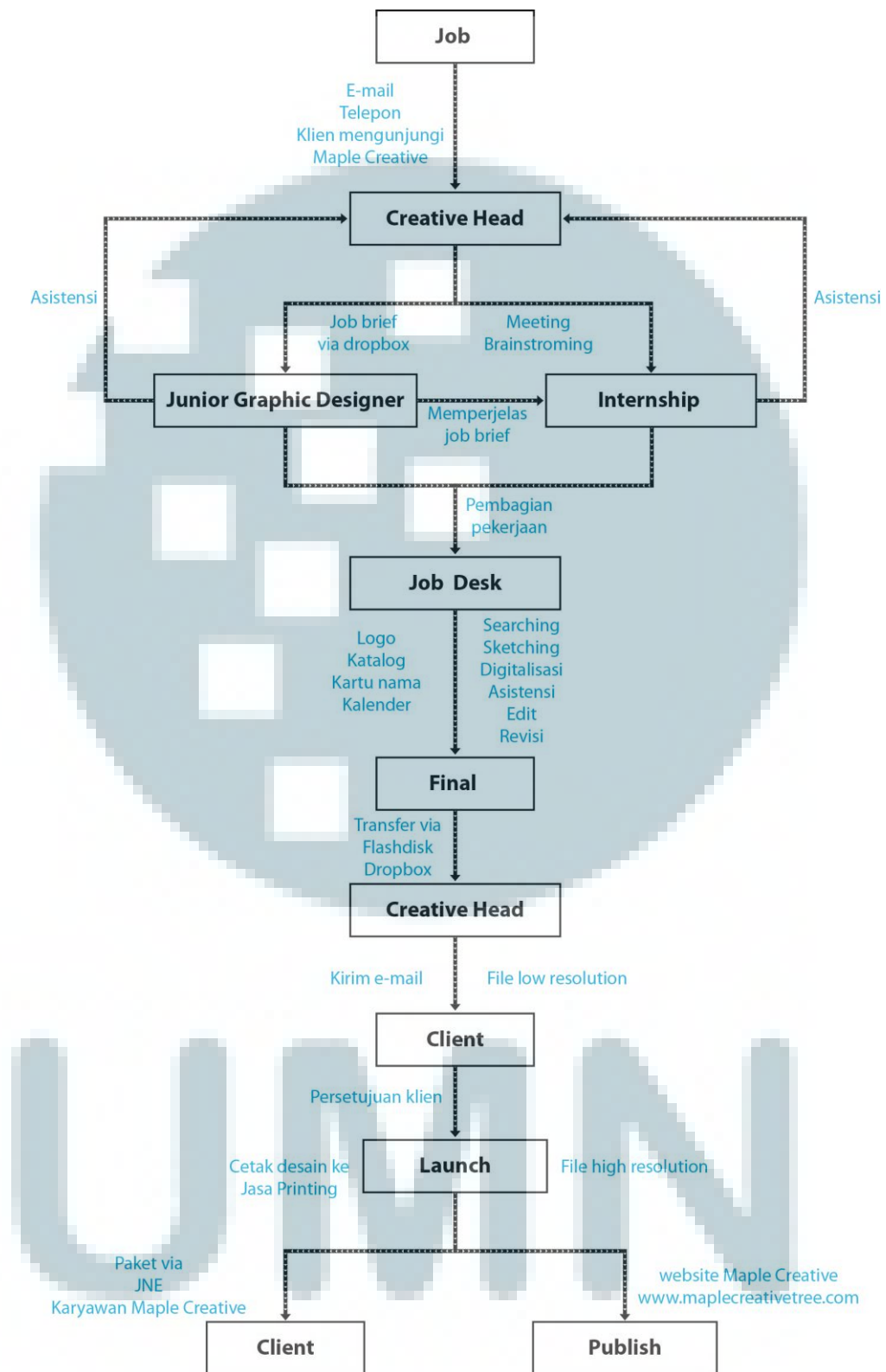
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada kesempatan kerja magang ini, penulis mendapatkan kedudukan sebagai *internship graphic designer* yang diawasi dan dibimbing secara langsung oleh Bapak Albert Sutedja yang menjabat sebagai *Creative Head*. Hal ini disebabkan adanya kekosongan jabatan pada *Art Director* dan *Junior Graphic Design*. Seluruh proyek desain diberikan langsung oleh Pak Albert kepada penulis.

Dalam pelaksanaan kerja magang ini, penulis berkesempatan membantu mengerjakan proyek-proyek desain yang ditangani oleh Pak Albert. Proyek desain tersebut diberikan langsung oleh Pak Albert secara berkala. Setiap sebuah proyek akan selesai dikerjakan, Pak Albert akan memberikan proyek dari klien lain yang harus penulis kerjakan. Selama kerja magang ini, penulis baru sekali berhadapan dengan klien melalui email, karena klien selalu meminta jasa desain melalui media telepon atau email. Terkadang klien datang langsung ke kantor namun untuk selanjutnya pembicaraan mengenai proyek desain dilakukan melalui media telepon dan email oleh Pak Albert sendiri.

Berikut adalah bagan proses desain yang diterapkan di Maple Creative Tree:

U M N



Bagan 3.1 Bagan Koordinasi Kerja Maple Creative Tree

Berikut adalah penjelasan Bagan 3.1:

Diawali dengan pertemuan dengan klien guna mengetahui kebutuhan klien. Biasanya klien akan membuat janji terlebih dahulu dengan Bapak Albert selaku *Creative Head*. Pembuatan janji dilakukan melalui telepon, *e-mail* ataupun klien datang ke kantor Maple Creative. Ada juga klien yang hanya mengandalkan telepon dan *e-mail* apabila lokasi klien di luar kota.

Job brief dari klien akan diunggah ke server kantor menggunakan *dropbox* sehingga bisa diunduh oleh *Junior Graphic Designer* ataupun *Internship*. Kemudian Bapak Albert beserta *Junior Graphic Designer* dan *Internship* mengadakan *meeting* singkat dan juga *brainstromming* guna memperjelas *job brief* dan proses desain fokus dan terarah. Apabila *Internship* kurang jelas akan *job brief*, *Junior Graphic Designer* yang membantu menjelaskan hal yang belum dimengerti oleh *Internship*.

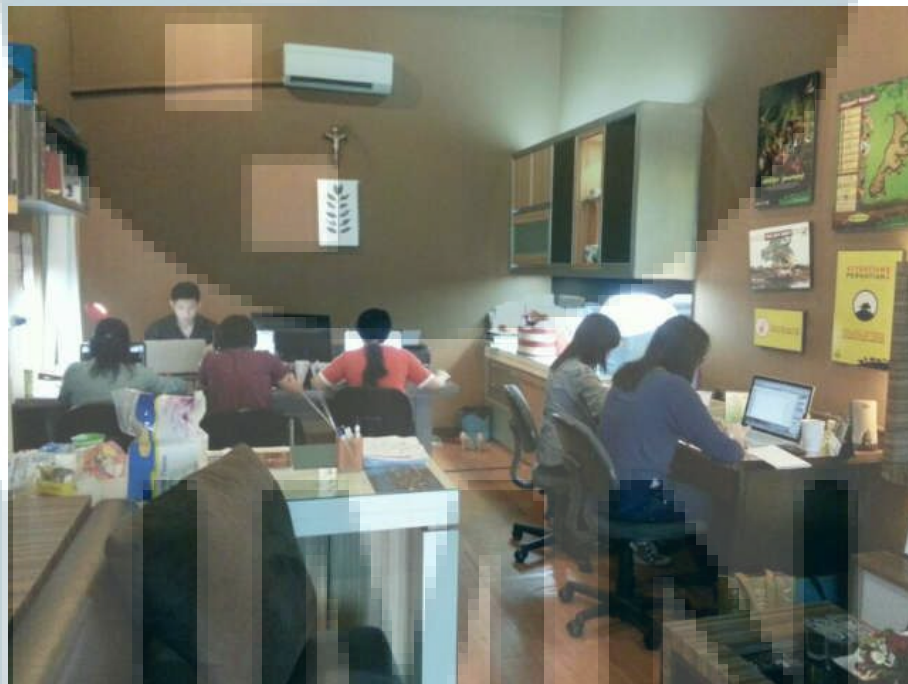
Selain itu, Bapak Albert juga membagi-bagikan pekerjaan. Terkadang satu proyek desain dikerjakan oleh semua orang, namun terkadang ada yang mendapat pekerjaan untuk proyek desain yang lain. Proyek desain yang biasa Maple Creative dapatkan seperti *branding* yang meliputi pembuatan logo, kartu nama, *website*, katalog, *banner* sampai kalender.

Pekerjaan proyek desain dimulai dengan riset setelah proses *brainstroming*. Kemudian hasil riset diubah menjadi sketsa kasar lalu diasistensikan kepada Bapak Albert selaku *Creative Head*. Setelah sketsa terpilih masuk ke proses digitalisasi dan harus diasistensikan kembali ke *Creative Head*. Jika *Creative Head* merasa desain kurang cocok, maka *Junior Graphic Designer* dan *Internship* harus mendesain ulang atau mengedit desain sesuai perintah *Creative Head*. Kemudian desain diunggah ke *dropbox* atau disalin ke *flashdisk* lalu dikirim ke klien dan klien akan menyuruh revisi sampai klien menyetujui desain yang berarti sudah memasuki tahap desain final.

Klien akan meminta desain untuk segera dicetak yang berarti klien menyetujui desain tersebut. Desain akan dicetak ke percetakan, biasanya Maple

Creative menyetak di PrintPress atau percetakan *offset*. Setelah desain dicetak, hasil cetakan akan dikirim ke klien menggunakan jasa pengiriman jika klien di luar daerah atau karyawan Maple Creative akan mengantarkan langsung ke tempat klien jika jaraknya mudah ditempuh. Kemudian *Creative Head* akan mengunggah file-file yang telah diterima oleh klien ke *website* Maple Creative yaitu www.maplecreativetree.com sebagai portfolio Maple Creative.

Penulis berhubungan baik dengan Bapak Albert dan mahasiswa magang lain, selama penulis melakukan praktek kerja magang, penulis hanya berdua dengan mahasiswa magang lainnya yang bernama Olive. Kemudian masuk dua orang mahasiswa magang desain grafis dan satu orang mahasiswa magang desain interior. Berikut penulis tampilkan foto-foto suasana kerja dan ruangan kerja Maple Creative Tree.



Gambar 3.1 Suasana Kerja Maple Creative Tree



Gambar 3.2 Ruang Tunggu Maple Creative Tree

3.2 Tugas yang Dilakukan

Terdapat banyak tugas yang dikerjakan penulis selama magang di Maple Creative Tree. Tugas berkaitan dengan desain grafis dalam media promosi. Tugas utama penulis berupa pembuatan logo, pembuatan kalender dan pembuatan *interface* sebuah website. Terkadang penulis juga mengerjakan pembuatan *stationery*, *company profile*, *flyer* sampai membuat tampilan *cover* dan *divider* dari sebuah proyek *yearbook* salah satu sekolah swasta di Jakarta.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah perincian proyek-proyek desain perminggu yang dikerjakan penulis selama kerja magang di Maple Creative Tree:

Minggu	Tanggal	Deskripsi Pekerjaan
1	24 Juni – 28 Juni 2013	- Mendesain logo dan kartu nama Pyromax - Mendesain logo PMG
2	1 Juli – 5 Juli 2013	- Mendesain logo, kartu nama dan layout website OC ASIA - Melanjutkan pendesainan logo PMG
3	8 Juli – 12 Juli 2013	- Mendesain <i>company profile</i> IEI - Mendesain <i>banner</i> facebook Idul Fitri Maple Creative Tree
4	15 Juli – 19 Juli 2013	- Merevisi logo PMG - Mendesain kalender 2014 VPM
5	22 Juli – 26 Juli 2013	- Melanjutkan pendesainan kalender 2014 VPM - Mendesain <i>banner</i> toko Icon Bread – Icon Kopitiam
6	29 Juli – 2 Agustus 2013	- Merevisi <i>banner</i> toko Icon Bread – Icon Kopitiam - Merevisi <i>company profile</i> IEI - Mendesain <i>interface</i> awal <i>website</i> Bima Nusantara dan BGE
7	5 Agustus – 6 Agustus 2013	- Mendesain seluruh <i>interface website</i> BGE - Mendesain halaman divider Amerika buku tahunan SMAK Abdi Siswa
8	15 Agustus – 16 Agustus 2013	- Mendesain halaman divider Eropa, Asia dan pembuka Peta Dunia buku tahunan SMAK Abdi Siswa - Merevisi halaman divider Amerika, Eropa dan Asia buku tahunan SMAK Abdi Siswa

9	19 Agustus – 23 Agustus 2013	- Mendesain <i>flyer</i> Rinnai - Melanjutkan pendesainan halaman pembuka Peta Duni buku tahunan SMAK Abdi Siswa
10	26 Agustus – 30 Agustus 2013	- Merevisi <i>flyer</i> Rinnai - Merevisi Kalender 2014 VPM - Mendesain logo <i>Bring Batique</i>
11	2 September – 6 September 2013	- Mendesain alternatif logo, kartu nama dan <i>hang tag</i> <i>Bring Batique</i> - Merevisi <i>flyer</i> Rinnai menjadi brosur
12	9 September – 13 September 2013	- Mendesain alternatif logo <i>Bring Batique</i> - Mendesain <i>flyer</i> ISOLAR-1
13	16 September – 20 September 2013	- Mendesain <i>flyer</i> ISOLAR-1 - Menginput data VPM <i>website</i>
14	23 September – 30 September 2013	- Merevisi logo dan <i>hang tag</i> <i>Bring Batique</i> - Mendesain kartu nama <i>Bring Batique</i>

Tabel 3.1 Proyek Desain Perminggu

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Terdapat sepuluh proyek desain yang penulis kerjakan selama proses kerja magang berlangsung yaitu pembuatan logo dan kartu nama PMG; pembuatan logo, kartu nama dan halaman *website* OC ASIA; pembuatan *company profile* IEI; pembuatan kalender 2014 VPM; pembuatan *banner* Icon Bread - Icon Kopitiam; pembuatan halaman *website* Bima Nusantara dan BGE; pembuatan buku tahunan SMAK Abdi Siswa; pembuatan *flyer* Rinnai; pembuatan logo, kartu nama dan *hang tag* *Bring Batique* dan terakhir pembuatan *flyer* ISOLAR-1.

Beberapa diantaranya ada dua proyek desain yang dinilai penulis paling menarik dan susah, berikut adalah kedua proyek desain tersebut:

1. Bring Batique

Bring Batique adalah sebuah brand produk garmen yang menjual batik modern untuk pria maupun wanita. Kliennya adalah Manley Darmakusuma. Proyek ini adalah proyek terakhir penulis dan menjadi salah satu yang terpanjang prosesnya karena klien meminta pembuatan logo, kartu nama dan *hang tag/price tag* yang akan digantung di setiap pakaian. Penulis menerima *brief* pada tanggal 30 Agustus 2013 dan selesai pada 18 November 2013. Penulis sendiri telah menyelesaikan kerja magang pada 30 September 2013, namun karena penulis melanjutkan bekerja sebagai *part time junior graphic designer*, proyek ini dilanjutkan kembali setelah kerja magang berakhir. Pada tanggal 23 September pekerjaan ini sampai pada pembuatan kartu nama dan *hang tag*, akan tetapi masih harus direvisi. Selain banyak permintaan dan revisi, penulis juga harus menyelesaikan proyek-proyek lainnya.

Penulis sendiri yang berhubungan dengan Bapak Manley dengan mengirimkan e-mail sebagai media komunikasi dengan beliau guna memberitahu *progress* dari proyek beliau. Bapak Manley menginginkan desain yang "Indonesia", terkesan elegan dengan perpaduan *ethnic* batik. Warna yang diinginkan adalah hitam yang menurut beliau lebih terkesan elegan. Beliau juga memberikan referensi beberapa logo seperti berikut:



Gambar 3.3 BB Boutique



Gambar 3.4 Simply Divine Boutique



Gambar 3.5 Sruduk Follow



Gambar 3.6 Belleza Boutique



Gambar 3.7 Xclusiv Arts



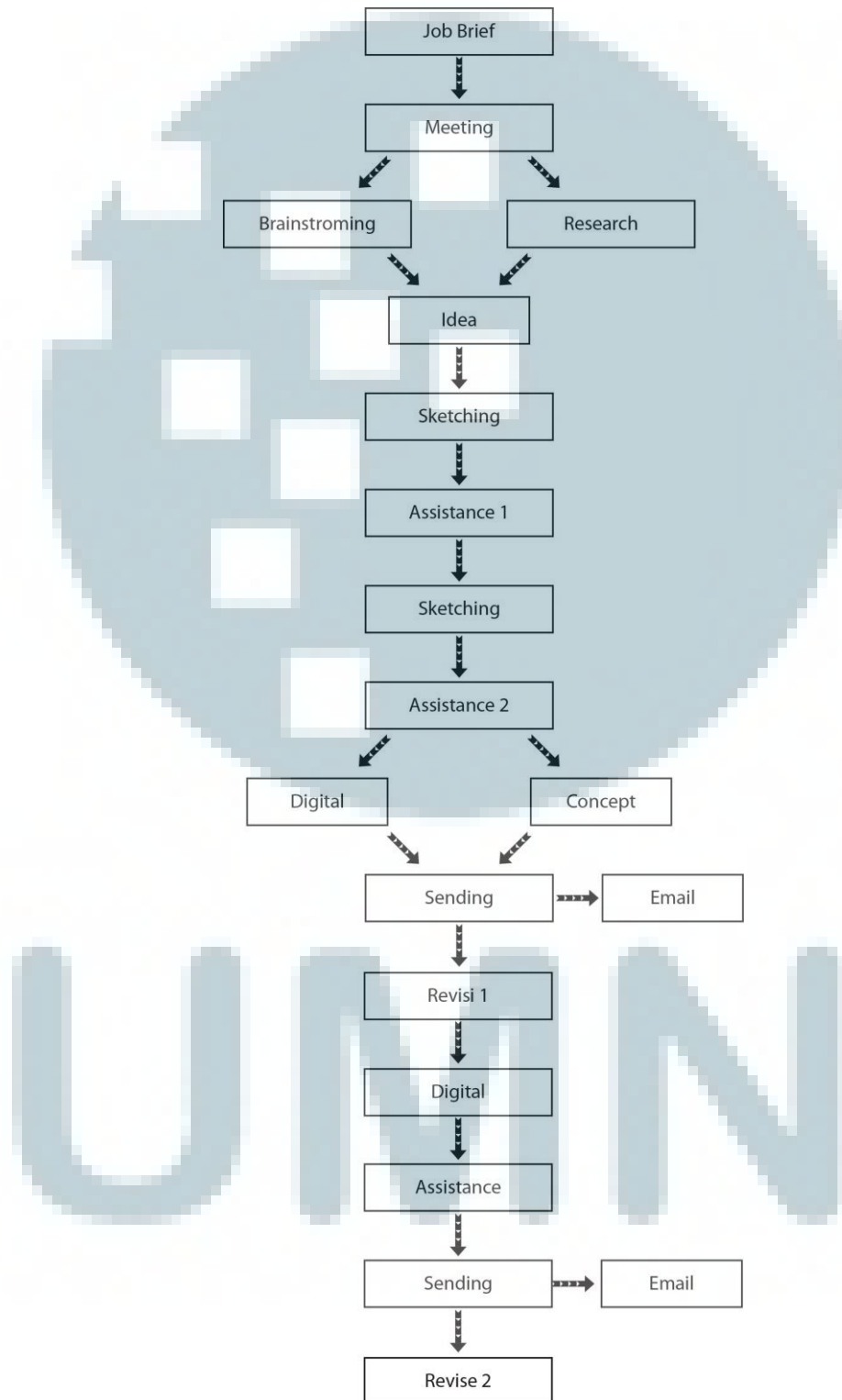
Gambar 3.8 Roemah Koe

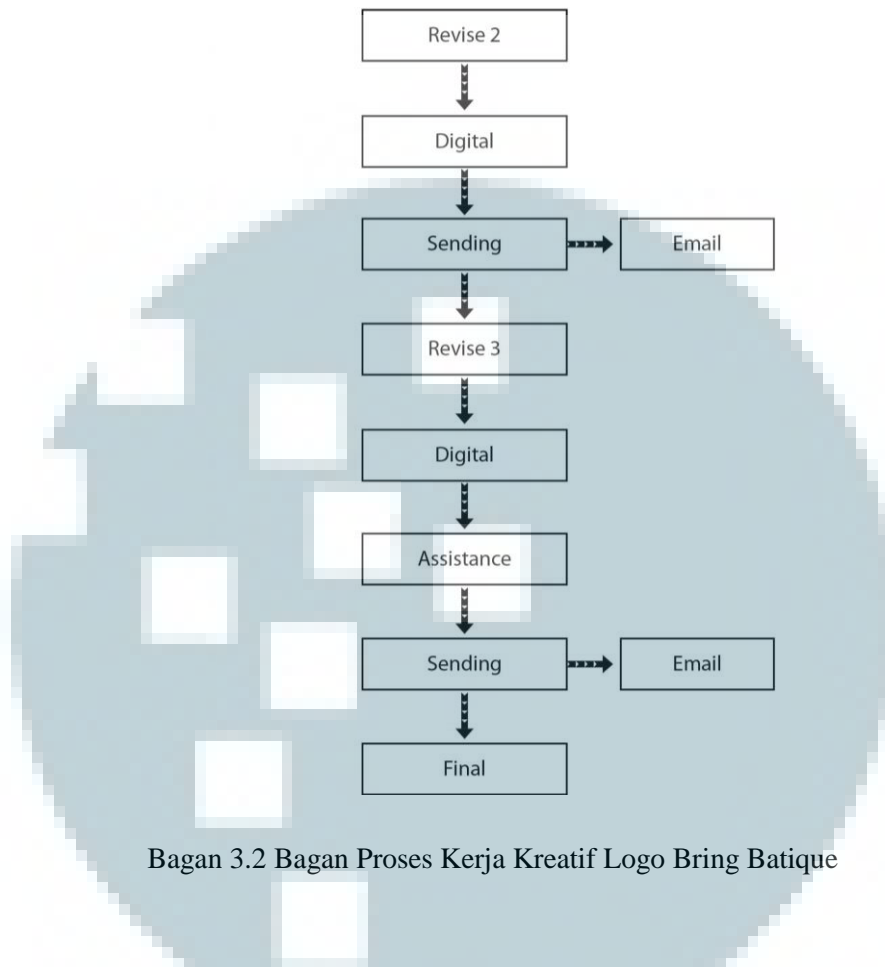


Gambar 3.9 BECA Boutique

Proses kerja Bring Batique

a. Logo Bring Batique





Bagan 3.2 Bagan Proses Kerja Kreatif Logo Bring Batique

Penjelasan dari bagan sebagai berikut:

Job brief diberikan pada tanggal 30 Agustus 2013 melalui *dropbox* yang biasa digunakan untuk berbagi data dari laptop Bapak Albert ke laptop masing-masing mahasiswa magang. Setelah job brief diberikan, dimulai dengan mengadakan *meeting* sederhana untuk menelaah permintaan desain dari klien. Penulis melakukan *meeting* dengan Bapak Albert selaku *Creative Head* dan proyek ini hanya diberikan kepada penulis. Biasanya proyek lain selalu dibagi pengerjaannya kepada mahasiswa magang lainnya.

Selesai *meeting*, penulis dibantu Bapak Albert melakukan *brainstorming* agar pendesainan fokus dan terarah, penulis juga diminta untuk melakukan *research* logo-logo bergaya etnik untuk ide dan tambahan referensi dari logo-logo yang diberikan Bapak Manley. Bapak Albert mengeliminasi beberapa logo

referensi yang menurutnya tidak sesuai dengan konsep etnik. Bapak Albert menyuruh penulis untuk membuat sketsa logo seperti logo BECA Boutique dan BB Boutique dengan penambahan motif sulur dan motif batik.

Penulis mulai membuat sketsa logo seperti yang diinstruksikan Bapak Albert. Proses *meeting* hingga pembuatan sketsa berlangsung satu hari. Hal ini dikarenakan Bapak Albert tidak ingin penulis tergesa-gesa dalam membuat sketsa sehingga hasilnya benar-benar matang. Berikut adalah hasil sketsa logo yang penulis buat.



Gambar 3.10 Sketsa Logo Bring Batique sebelum asistensi

Esok harinya sketsa diberikan kepada Bapak Albert sebagai proses asistensi yang mana sebaiknya penulis buat ke dalam bentuk digital. Bapak Albert menyuruh membuat sketsa lagi karena sketsa logo penulis dinilai masih kurang mencerminkan etnik. Setelahnya proses sketsa yang kedua, penulis melakukan asistensi lagi. Berikut adalah hasil sketsa logo yang penulis buat.



Gambar 3.11 Sketsa Logo Bring Batique sesudah asistensi

Bapak Albert memilih dua logo dari beberapa sketsa logo yang penulis buat dan beliau menyuruh segera buat ke dalam bentuk digital. Berikut adalah hasil digitalisasi dari sketsa logo yang terpilih.

● ● ● All Logo Alternative

CONCEPT ?

LOGOGRAM
 Logogram terinspirasi dari ornamen-ornamen Eropa kuno, damask, yang direfleksikan sehingga menjadi bentuk yang seimbang.

LOGOTYPE
 Logotype menggunakan serif untuk menampilkan kesan tradisional dan dinamis serta terlihat formal namun eksklusif. Bring Batique disingkat menjadi BB dan direfleksikan sehingga dapat dilihat seperti bentuk kupu-kupu.

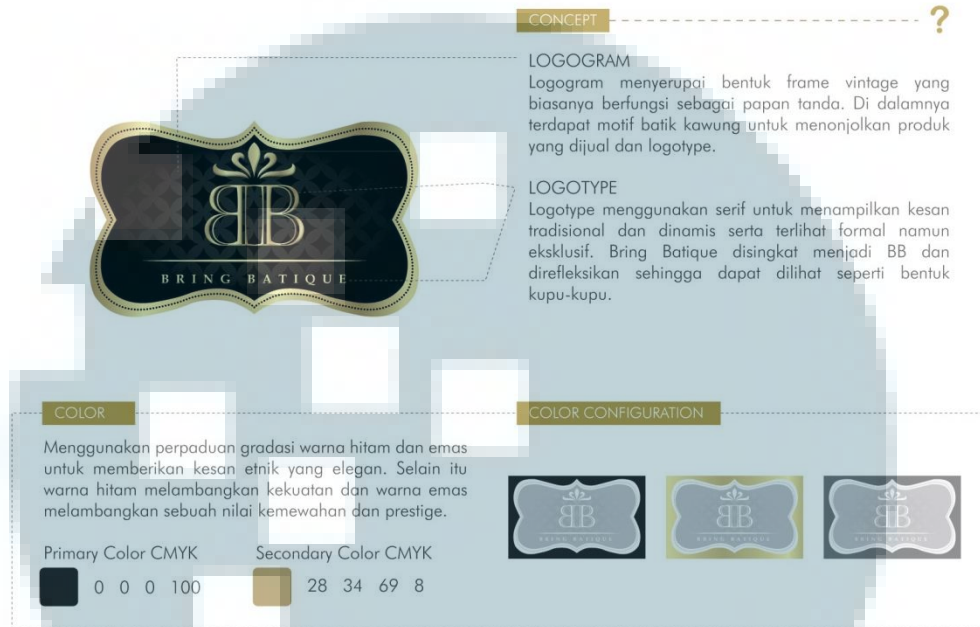
COLOR

Menggunakan warna ungu untuk memberikan kesan elegan yang klasik dan emas dengan kesan modern. Selain itu warna ungu melambangkan kekayaan serta kualitas terbaik dan warna emas melambangkan sebuah nilai kemewahan dan prestige.

Primary Color CMYK	Secondary Color CMYK
62 86 0 55	28 34 69 8

COLOR CONFIGURATION

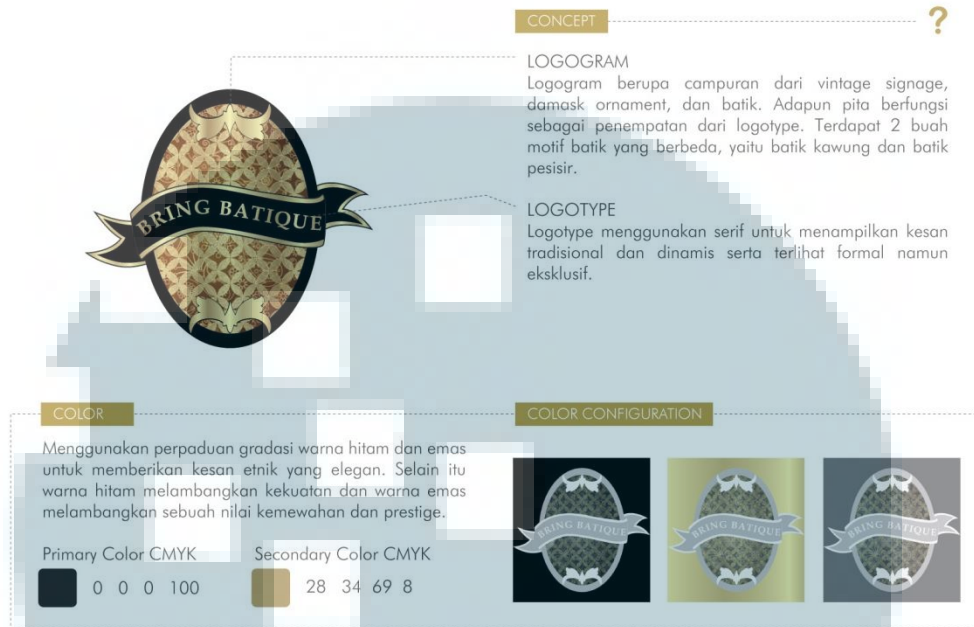
Gambar 3.12 Logo Bring Batique Alternatif 1



Gambar 3.13 Logo Bring Batique Alternatif 2

Kemudian Bapak Albert menyuruh penulis membuat satu alternatif logo lagi sehingga akan ada tiga buah logo yang akan dikirim kepada Bapak Manley. Berikut adalah logo ketiga.

UMMN



Gambar 3.14 Logo Bring Batique Alternatif 3

Kemudian tiga logo tersebut dikirimkan kepada Bapak Manley melalui email pada tanggal 04 September 2013 dan tanggal 08 September 2013 terdapat *feedback* bahwa beliau memilih logo pertama dan logo kedua, namun beliau lebih memilih logo kedua dan menyuruh penulis untuk merevisi bentuk karena masih terlihat seperti logo BECA Boutique dan huruf 'BB' seperti BB Boutique.

Penulis melakukan revisi pertama dengan mengubah bentuk logo dan memberikan alternatif huruf 'B' yang terdapat pada logo. Berikut adalah revisi logo warna hitam emas dan alternatif huruf 'B'.



Gambar 3.15 Revisi Pertama Logo Bring Batique

Revisi pertama logo Bring Batique dengan mengubah bentuk dan memberikan alternatif huruf 'B'. Penulis memberikan font-font yang berbeda namun yang mencerminkan kesan etnik. Bapak Albert memberikan saran agar menggunakan huruf kapital dan huruf kecil pada huruf 'B' agar Bapak Manley mempunyai banyak pilihan. Lalu penulis melakukan asistensi kepada Bapak Albert dan beliau memilih logo pertama, logo ke-tiga dan logo ke-sebelas.

Setelah dikirim, Bapak Manley meminta warna lain yang sekiranya dapat menjadi alternatif warna dari logo. Namun, penulis tidak merevisi warna logo tersebut, karena Bapak Albert yang membuat alternatif warna logo. Berikut adalah alternatif warna logo.



Gambar 3.16 Revisi Kedua Logo Bring Batique

Bapak Albert yang mengirimkan email gambar logo diatas. Sebelum mengirimkan email, Bapak Albert bertanya kepada penulis, mahasiswa magang lain dan Ibu Vera yang mana lebih terkesan elegan dari ke-enam logo tersebut dan semua menjawab logo E. Bapak Albert memberikan saran kepada Bapak Manley lebih baik memilih logo E karena mencerminkan kesan elegan dan etnik. Setelahnya Bapak Manley memberikan *feedback* lagi bahwa beliau setuju dengan logo E namun beliau meminta penambahan sulur di kedua sisi logo.



Gambar 3.17 Revisi Ketiga Logo Bring Batique

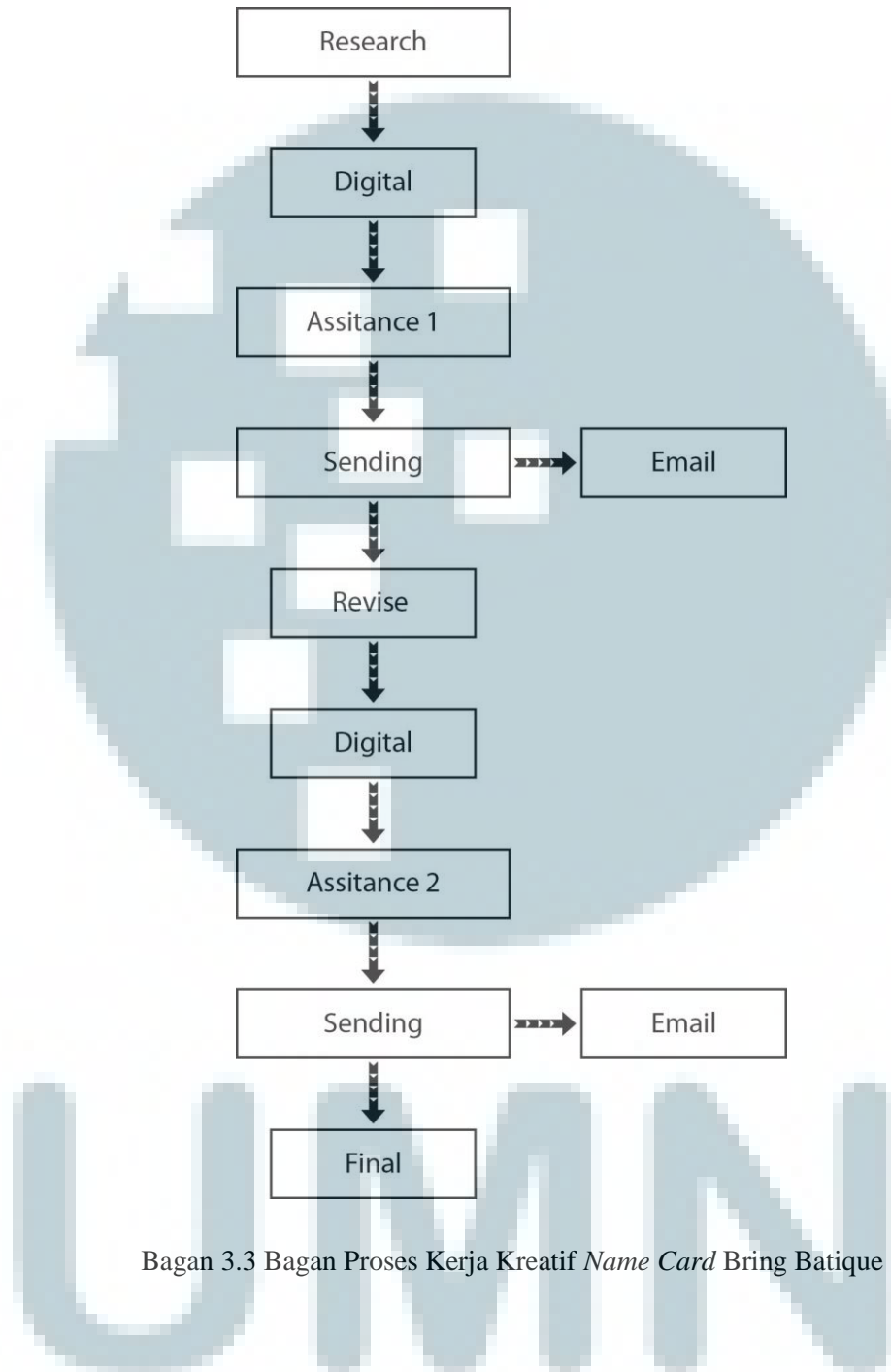
Gambar 3.x adalah revisi logo Bring Batique ketiga dengan penambahan ornamen sulur dan logo tersebut diasistensikan lagi kepada Bapak Albert apakah masih ada kekurangan. Bapak Albert menyuruh penulis untuk menerangkan motif batik yang menjadi *background* di belakang huruf 'B'. Kemudian ke-empat logo tersebut dikirim ke Bapak Manley pada tanggal 20 September 2013 dan beliau memilih logo C. Berikut adalah logo final Bring Batique setelah revisi ketiga dan disetujui oleh Bapak Manley.



Gambar 3.18 Logo Bring Batique Final

Selain logo, Bapak Manley juga meminta dibuatkan kartu nama dan *hang tag*. Kartu nama dan *hang tag* dibuat penulis setelah logo alternatif kedua yang terpilih.

b. Name Card Bring Batique



Bagan 3.3 Bagan Proses Kerja Kreatif *Name Card Bring Batique*

Penjelasan dari bagan sebagai berikut:

Bagan diatas adalah proses kerja kreatif pembuatan kartu nama yang diawali dengan melakukan riset bagaimana *layout* sebuah kartu nama. Setelah

mendapatkan yang sesuai, penulis membuat digitalnya. Logo yang dimasukkan ke dalam kartu nama adalah alternatif logo ke-dua yang dipilih oleh Bapak Manley sebelum proses revisi logo yang pertama.



Gambar 3.19 Kartu Nama Bring Batique sebelum revisi

Kemudian penulis mengasistensikan kartu nama kepada Bapak Albert guna mengisi data Bapak Manley dan bertanya akan desainnya. Bapak Albert berkata isi data asal terlebih dahulu. Lalu kartu nama dikirimkan bersama *hang tag* melalui e-mail pada tanggal 05 September 2013.

Bapak Manley menyuruh penulis untuk melakukan revisi kartu nama setelah beliau mendapatkan gambar logo Bring Batique yang sudah penulis revisi. Hal ini dikarenakan logonya berubah dan otomatis desain kartu nama serta *hang tag* juga berubah. Berikut adalah digital kartu nama sesudah revisi namun belum diasistensikan ke Bapak Albert.



Gambar 3.20 Kartu Nama Bring Batique sesudah revisi dan sebelum asistensi

Sebelum dikirim, penulis mengasistensikan desain kartu nama yang sudah direvisi. Bapak Albert memilih satu desain namun logo Bring Batique diganti dengan huruf 'B' saja pada bagian data dan garis hitam pada bagian muka dihilangkan. Berikut adalah hasil asistensi kartu nama yang dipilih Bapak Albert.



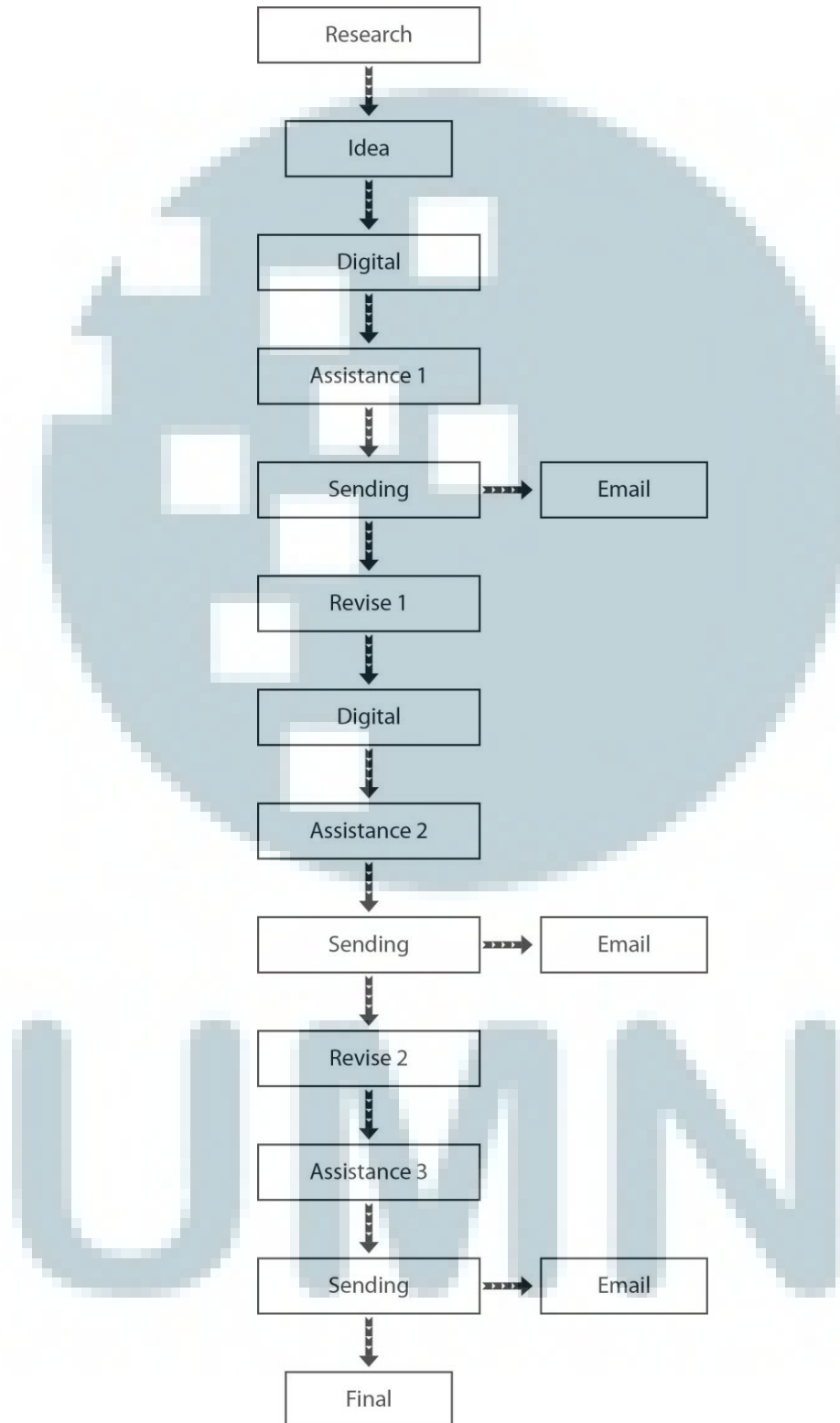
Gambar 3.21 Kartu Nama Bring Batique setelah asistensi

Kartu nama tersebut kemudian dikirimkan kepada Bapak Manley beserta *hang tag* pada tanggal 23 September 2013 dan Bapak Manley menyetujui desain kartu nama ini. Kemudian Bapak Albert menyuruh penulis untuk mengganti data yang sudah dikirim oleh Bapak Manley. Kartu nama final dikirim pada tanggal 09 Oktober 2013, pada saat penulis sudah bekerja sebagai *part time junior graphic designer*. Berikut adalah kartu nama final yang sudah disetujui Bapak Manley.



Gambar 3.22 Kartu Nama Bring Batique Final

c. Hang Tag/ Price Tag Bring Batique



Bagan 3.4 Bagan Proses Kerja Kreatif *Hang Tag* Bring Batique

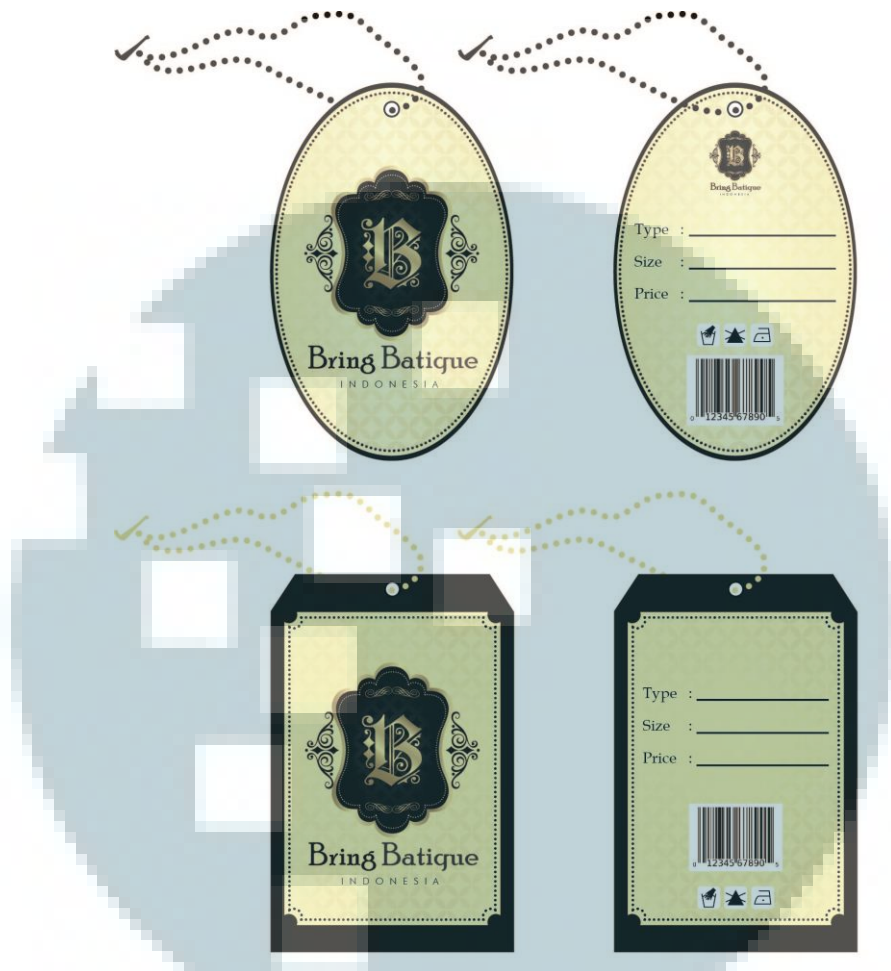
Penjelasan dari bagan sebagai berikut:

Bagan diatas adalah proses kerja kreatif pembuatan *hang tag* yang diawali dengan melakukan riset bentuk-bentuk *hang tag* yang unik. Beberapa bentuk *hang tag* penulis perlihatkan kepada Bapak Albert, akan tetapi beliau menyuruh bentuk *hang tag* mengikuti logo Bring Batique, sehingga pada proses digital, penulis mendesain *hang tag* yang mengambil dari *file* logo yang telah penulis desain sebelumnya. Kemudian penulis mengasistensikan logo dan ada penambahan bentuk logo yang berwarna hitam. Menurut Bapak Albert sebagai *outline* agar logo masuk ke dalam bentuk. Berikut adalah *hang tag* yang mengikuti bentuk logo Bring Batique.



Gambar 3.23 *Hang Tag* Bring Batique sebelum dan sesudah asistensi

Hang tag yang sudah diasistensikan kemudian dikirim kepada Bapak Manley melalui e-mail bersama dengan kartu nama pada tanggal 05 September 2013. Beliau meminta mengganti bentuk *hang tag* karena logonya sudah penulis revisi sama dengan kasus kartu nama, karena kartu nama dan *hang tag* sepakat. Berikut adalah desain *hang tag* yang sudah direvisi.



Gambar 3.24 *Hang Tag* Bring Batique Revisi Pertama sebelum asistensi

Sebelum dikirim, penulis mengasistensikannya terlebih dahulu kepada Bapak Albert. Beliau memilih desain kedua dan mengganti warna menjadi hitam pada bagian muka serta hanya ditampilkan huruf 'B' saja. Berikut adalah logo yang telah diasistensikan.



Gambar 3.25 *Hang Tag* Bring Batique Revisi Kedua sesudah asistensi

Hang tag dikirim bersama kartu nama, kemudian Bapak Manley memberikan revisi karena *hang tag* dinilai terlalu biasa bentuknya. Bapak Albert menyuruh penulis untuk mengambil bentuk yang sama dengan logo final Bring Batique ketika penulis melakukan asistensi. Setelahnya *hang tag* dikirim dan Bapak Manley menyetujui *hang tag* tersebut. Berikut adalah revisi kedua *hang tag* Bring Batique dan menjadi final *hang tag*.



Gambar 3.26 *Hang Tag* Bring Batique Final

Proyek Bring Batique diselesaikan pada tanggal 09 September 2013 dengan mengirimkan *high resolution* file karena seluruh file akan dicetak oleh Bapak Manley. Berikut adalah *preview* seluruh proyek desain Bring Batique yang penulis kirim ke Bapak Manley.



Gambar 3.27 Bring Batique Final

2. OC ASIA

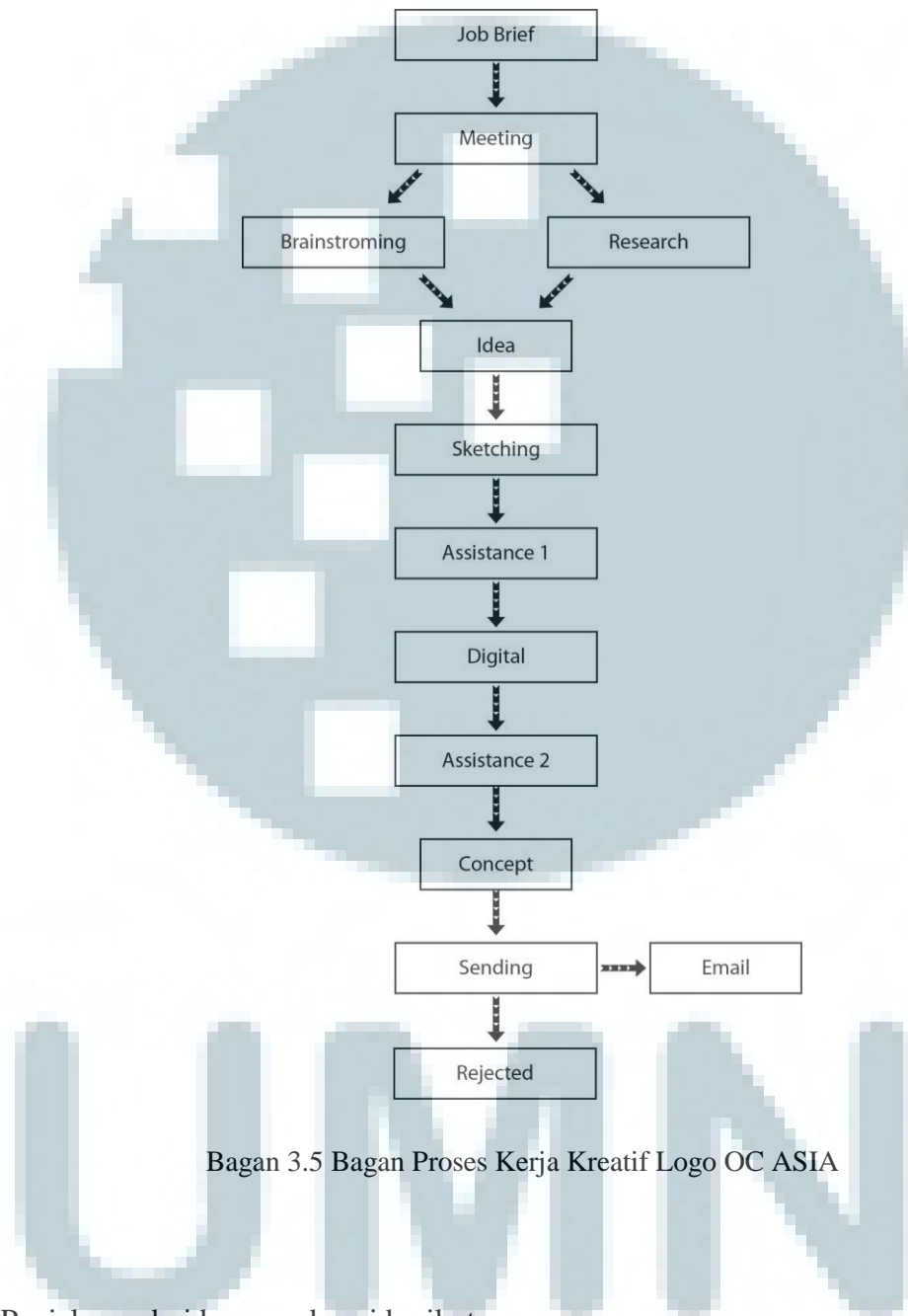
OC Strategic Consulting Asia atau OC ASIA adalah sebuah perusahaan jasa konsultasi internasional yang menyediakan layanan untuk perusahaan-perusahaan besar internasional maupun lokal. Adapun jasa yang ditawarkan seperti advokasi, keuangan, *management interim & training* dan *market strategy*. Kliennya adalah Robert Olie. Proyek ini adalah proyek ketiga penulis yang mana Bapak Robert meminta desain untuk logo, kartu nama dan *website* OC ASIA. *Timeline* mengerjakan proyek ini hanya empat hari, mulai dari tanggal 02 Juli 2013 sampai dengan 05 Juli 2013. Penulis membuat logo dan halaman *website*, karena pekerjaan dibagi ke mahasiswa magang yang lain.

Brief yang diberikan Bapak Robert hanya *brief* untuk logo, sedangkan untuk *website*, Bapak Robert menyerahkan sepenuhnya kepada Maple Creative. Logo yang diinginkan oleh Bapak Robert bergaya simpel dengan warna dasar biru atau alternatif warna lain seperti biru muda, kuning, merah, dan jingga yang dikombinasi dengan abu-abu. Logo harus memiliki *logogram* dan *tagline*.

U M N

Proses kerja OC ASIA

a. Logo OC ASIA



Bagan 3.5 Bagan Proses Kerja Kreatif Logo OC ASIA

Penjelasan dari bagan sebagai berikut:

Job brief diberikan pada tanggal 02 Juli 2013 melalui *dropbox* yang biasa digunakan untuk berbagi data dari laptop Bapak Albert ke laptop masing-masing mahasiswa magang. Setelah job brief diberikan, dimulai dengan mengadakan

meeting sederhana untuk menelaah permintaan desain dari klien. Penulis beserta mahasiswa magang lainnya melakukan *meeting* dengan Bapak Albert.

Selesai *meeting*, Bapak Albert menyuruh untuk *brainstroming* mengenai permintaan Bapak Robert, lalu penulis beserta mahasiswa magang lain riset data dan mencari referensi logo di internet. Setelah proses *brainstroming* dan riset, penulis menemukan ide yang kemudian penulis tuangkan menjadi sketsa kasar.



Gambar 3.28 Sketsa Logo OC ASIA

Penulis mengasistensikan sketsa kepada Bapak Albert dan ada 5 sketsa kasar *logogram* yang terpilih untuk didigitalkan. Kemudian penulis mengasistensikan lagi hasil digital dan Bapak Albert menyuruh membuat 3 alternatif logo lagi.



Gambar 3.29 Logo OC ASIA sesuai sketsa dan penambahan logo

Lalu Bapak Albert memilih tiga buah logo dan menyuruh penulis untuk mengubah sedikit dua buah logo dan memberikan konsep logo sebelum dikirim kepada Bapak Robert. Konsep diketik menggunakan bahasa Inggris karena Bapak Robert tidak mengerti bahasa Indonesia, beliau adalah warga negara asing yang baru saja bermukim di Indonesia.

QCasia
connecting businesses

QC
asia
connecting businesses

OCasia
strategy consulting

OCASIA
CONSULTING

Gambar 3.30 Logo OC ASIA sebelum dan sesudah perubahan

● ● ● All Logo Alternative

CONCEPT

LOGOGRAM

Logograms take the form of connected square and into a new form which means OC ASIA as a provider of consulting services that relate directly to the client.

LOGOTYPE

Logotype use a sans serif font and capital letter with round edge to avoid a rigid effect. While the word 'ASIA' use a different font from OC to give affirmation of the OC and ASIA are separate word.

TAGLINE

means that the OC ASIA is a consultant company. Just pick the most strong and simple word to make our brand easy to notice.

COLOR

Using orange color combination with light grey to show the impression of a asia (tropical), modern, fresh, and still professional.

Primary Color CMYK

0 80 100 0

Secondary Color CMYK

0 0 0 20

COLOR CONFIGURATION



Gambar 3.31 Logo OC ASIA alternatif 1



Gambar 3.32 Logo OC ASIA alternatifif 2



Gambar 3.33 Logo OC ASIA alternatifif 3

Ketiga buah logo dan konsep tersebut dikirimkan kepada Bapak Robert bersama dengan dua buah logo yang dibuat oleh mahasiswa magang lain. Logo milik penulis tidak dipilih oleh Bapak Robert karena beliau lebih tertarik dengan logo yang dibuat oleh mahasiswa magang lain.



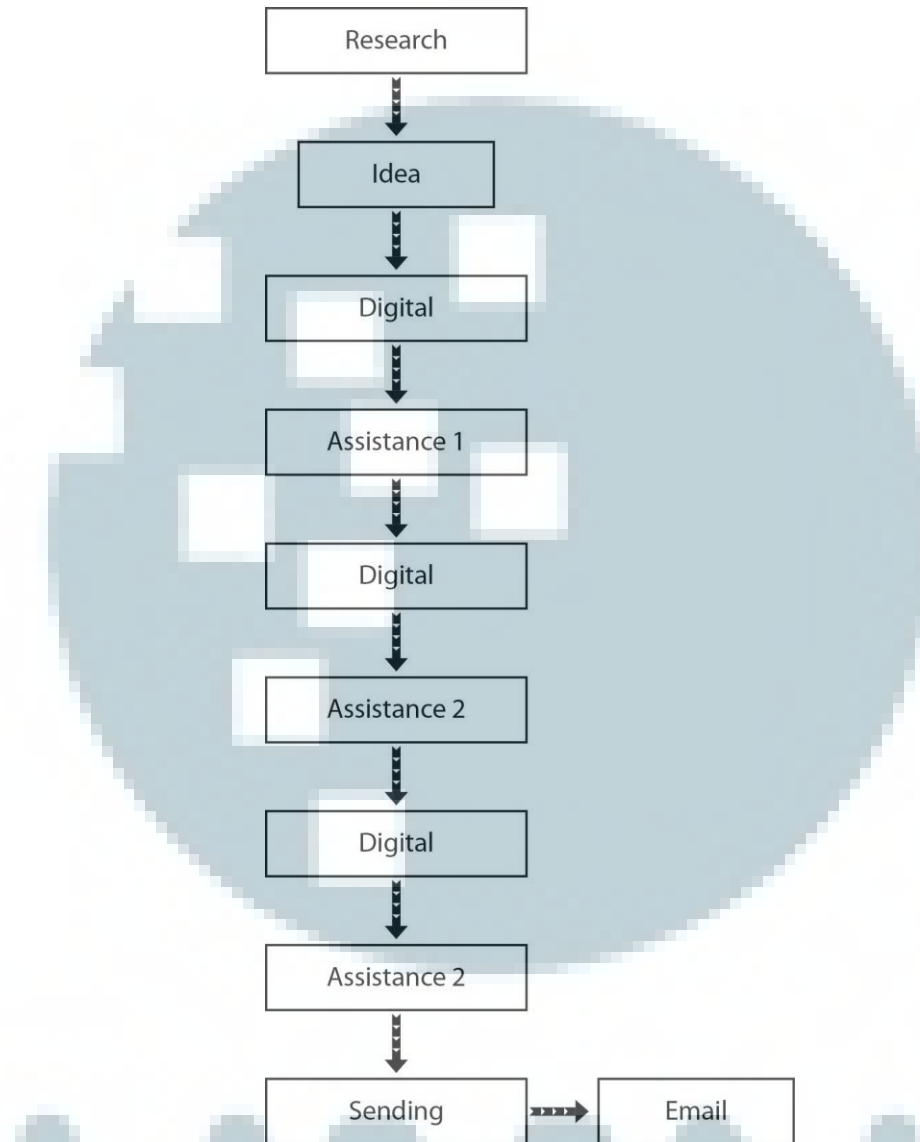
Gambar 3.34 Logo OC ASIA Final dibuat oleh Olive

Karena logo penulis tidak terpilih, Bapak Albert tidak menyuruh penulis untuk membuat kartu nama, melainkan penulis membuat halaman *website* OC ASIA. Kartu nama dibuat oleh mahasiswa magang lainnya yang logonya terpilih.



Gambar 3.35 Kartu Nama OC ASIA dibuat oleh Olive

b. Website OC ASIA



Bagan 3.6 Bagan Proses Kerja Kreatif *Website OC ASIA*

Penjelasan dari bagan sebagai berikut:

Bapak Albert menyuruh penulis untuk membuat *website OC ASIA* pada tanggal 04 Juli 2013, setelah logo penulis tidak terpilih oleh Bapak Robert. Penulis hanya membuat halaman *Home, Expertise, Clients* dan *News*. Bapak Albert menyuruh

penulis untuk riset terlebih dahulu untuk mencari *corporate website* yang simpel dan minimalis.

Setelah melakukan riset dan mendapat referensi, penulis mendapatkan ide untuk *website* OC ASIA dan langsung dibuat dalam bentuk digital yang awalnya penulis membuat tiga alternatif halaman *Home*. Penulis mengambil gambar dari internet untuk dimasukkan ke dalam halaman *Home*. Berikut adalah halaman *Home* yang penulis buat.



Gambar 3.36 Halaman *Home* OC ASIA alternatif 1

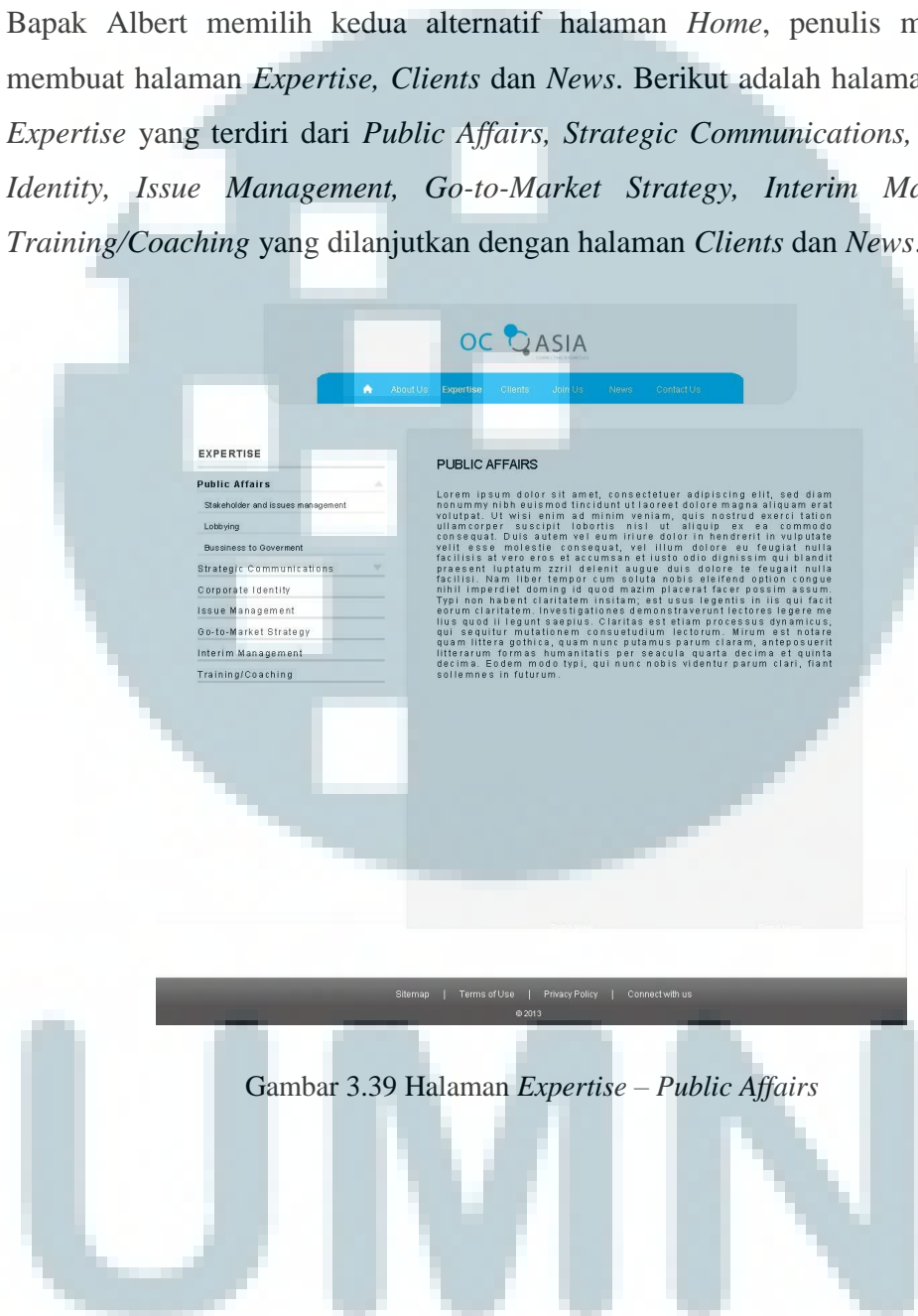


Gambar 3.37 Halaman *Home* OC ASIA alternatif 2



Gambar 3.38 Halaman *Home* OC ASIA alternatif 3

Kemudian penulis melakukan asistensi kepada Bapak Albert, beliau memilih alternatif 1 dan 2 sebagai halaman *Home* yang nanti akan dikirim kepada Bapak Robert setelah halaman *Expertise*, *Clients* dan *News* selesai dibuat. Setelah Bapak Albert memilih kedua alternatif halaman *Home*, penulis melanjutkan membuat halaman *Expertise*, *Clients* dan *News*. Berikut adalah halaman-halaman *Expertise* yang terdiri dari *Public Affairs*, *Strategic Communications*, *Corporate Identity*, *Issue Management*, *Go-to-Market Strategy*, *Interim Management*, *Training/Coaching* yang dilanjutkan dengan halaman *Clients* dan *News*.



Gambar 3.39 Halaman *Expertise – Public Affairs*



Gambar 3.40 Halaman *Expertise – Public Affairs – Stakeholder and Issue Management*



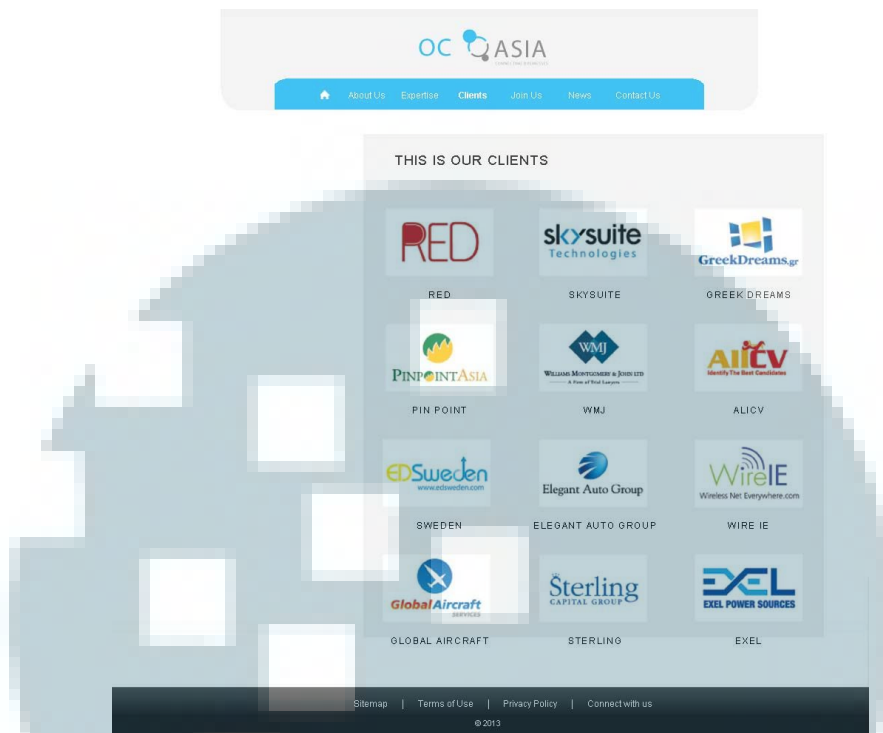
Gambar 3.41 Halaman *Expertise – Strategic Communications*



Gambar 3.42 Halaman *Expertise – Strategic Communications – Crisis Management*



Gambar 3.43 Halaman *Expertise – Corporate Identity*



Gambar 3.44 Halaman *Clients*



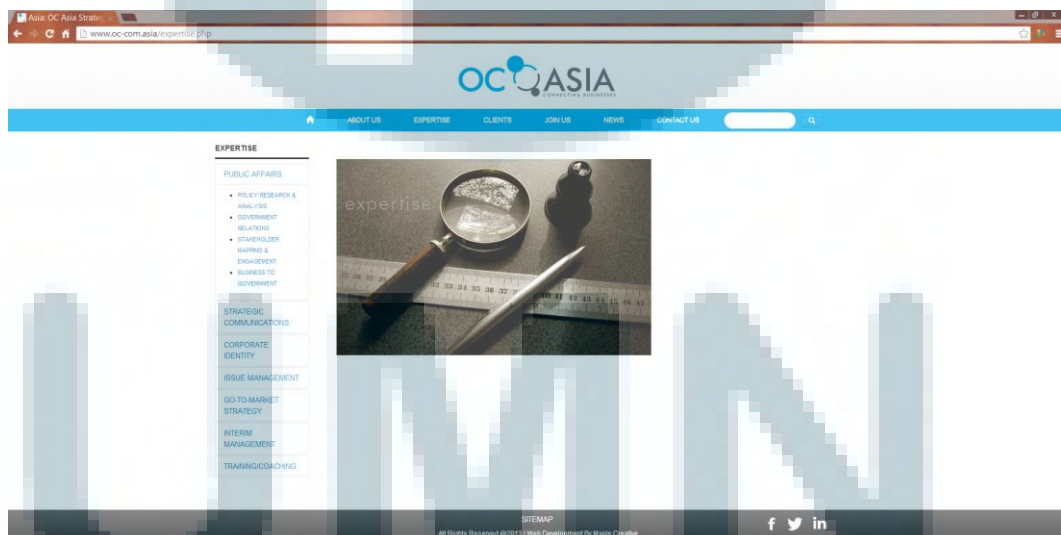
Gambar 3.45 Halaman *News*

Setelahnya penulis memberikan file halaman *website* tersebut kepada Bapak Albert dan Bapak Albert mengirimkan semua halaman *website* kepada Bapak Robert Olie pada tanggal 05 Juli 2013. Revisi tidak dilakukan oleh penulis sebab Bapak Albert yang melanjutkan pembuatan *website*. Berikut adalah halaman *website* OC ASIA yang dilanjutkan oleh Bapak Albert.



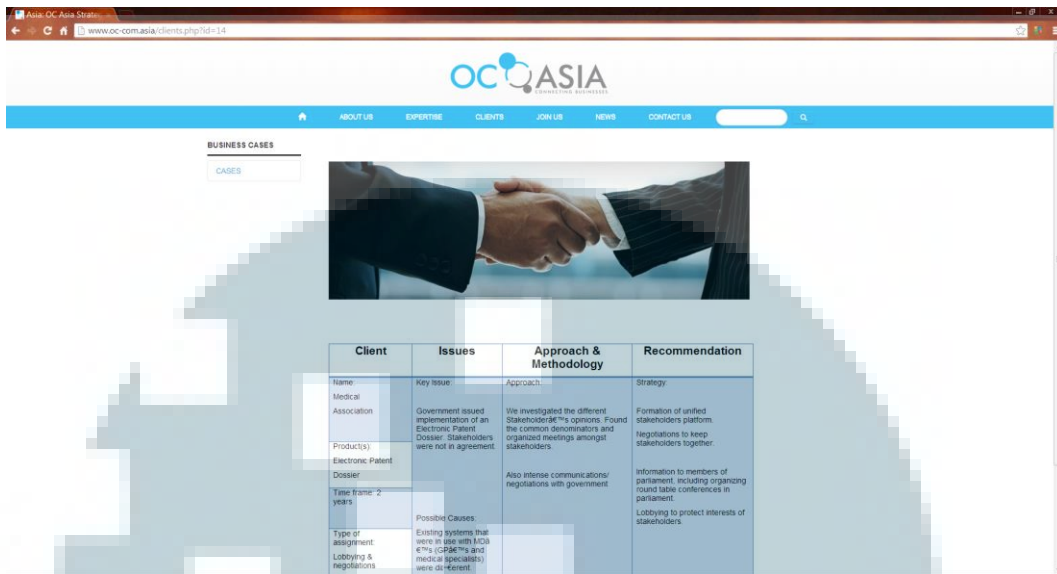
Gambar 3.46 Halaman *Home*

Sumber : <http://www.oc-com.asia>



Gambar 3.47 Halaman *Expertise*

Sumber : <http://www.oc-com.asia>



Gambar 3.48 Halaman *Clients*
 Sumber : <http://www.oc-com.asia>



Gambar 3.49 Halaman *News*
 Sumber : <http://www.oc-com.asia>

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Dalam mengerjakan tugas, penulis menemukan beberapa kendala yang sekiranya sedikit banyak menghambat proses kerja penulis. Beberapa kendala mirip dengan kendala yang kerap kali dirasakan penulis saat masa perkuliahan, baik yang bersifat umum dan pribadi seperti banyaknya pekerjaan yang harus dilakukan sementara tenggat waktu yang diberikan sedikit, sehingga terkadang penulis harus pulang lebih lama dari waktu pulang yang sudah ditentukan, penulis dapat pulang 1 sampai 2 jam lebih lama jika banyak pekerjaan dan melanjutkan pekerjaan di rumah meskipun pihak Maple Creative Tree tidak menganjurkan untuk melanjutkan pekerjaan di rumah.

Yang paling umum adalah keterbatasan data dari klien ataupun sumber lain yang diperlukan untuk mengerjakan proyek desainnya. Kerap kali penulis merasa kesulitan dalam proses *brainstorming* setelah pemberian brief karena brief dari klien tidak selalu lengkap. Saat proses pengerjaan digitalisasinya penulis juga menemukan kesulitan dalam memperoleh data seperti gambar foto yang mendukung proyek desain. Penulis harus mencari gambar dari internet yang kadang sulit untuk ditemukan karena klien tidak memberikan data berupa gambar foto untuk proyek desainnya. Penulis terkadang merasa cemas akan gambar yang diambil dari internet karena bisa saja gambar tersebut memiliki hak cipta dan memungkinkan untuk diperkarakan apabila pemilik hak cipta menemui gambarnya dipakai tanpa izin dalam proyek desain tersebut.

Selain itu, sambungan internet yang terkadang tidak tersambung karena memakai modem internet prabayar yang harus dibagi kepada 6 orang pekerja. Terkadang saat penulis membutuhkan data dari internet, kuota internet habis ataupun tidak tersambung karena pekerja lain sedang menggunakannya. Penulis juga membawa laptop sendiri karena tidak disediakannya komputer oleh Maple Creative Tree. Laptop penulis juga terkadang mengalami kendala karena memori RAM laptop tidak cukup untuk menjalankan *software* desain yang dibutuhkan dalam pengerjaan proyek desain, sehingga menghambat pengerjaan.

Kemudian masalah *timeline* pekerjaan yang tidak jelas karena penulis tidak diberitahu *deadline* sebuah proyek desain. Misalnya dalam seminggu harus menyelesaikan proyek pendesainan logo, kemudian pada hari ketiga proyek tersebut ditunda dan diberikan proyek lain. Minggu depan proyek desain logo dilanjutkan lagi dan esoknya *deadline*. Hal itu yang terkadang membuat penulis terburu-buru menyelesaikan proyek desain yang akan dikirim tersebut.

Lalu ada kendala dengan gaya desain penulis dengan Bapak Albert, terkadang penulis tidak cocok dengan gaya desain Bapak Albert karena penulis masih beranggapan desain tersebut tidak sesuai dengan *brief* yang diberikan oleh klien. Namun ada beberapa klien yang menyukai desain tersebut, sehingga penulis mau tidak mau mendesain dengan gaya desain Bapak Albert.

Selama praktek kerja magang berlangsung, penulis tidak menemukan kendala teknis. Penulis dan mahasiswa magang lain memakai *software* desain seperti adobe collection CS5 dan Bapak Albert memakai CS3. Hal tersebut tidak terlalu menjadi kendala yang besar, meskipun tiap kali mengirimkan *file* desain, penulis harus memberikan *file* yang berformat CS3 dan terkadang penulis lupa mengubah format ke CS3 sehingga *file* tidak dapat dibuka di laptop Bapak Albert.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Penulis menyadari bahwa semua kendala saat proses pengerjaan desain dapat diatasi meskipun tidak semuanya dapat diatasi dengan baik. Jika ada tugas yang banyak, penulis menyiasati dengan mengerjakan tugas yang sekiranya lebih sulit dan membutuhkan waktu yang lebih banyak, kemudian jika tugas tersebut sudah selesai ataupun hampir selesai, penulis mulai mengerjakan pekerjaan lain yang lebih mudah.

Untuk kendala data yang berupa gambar, penulis menyiasatinya dengan penggabungan beberapa gambar (*digital imaging*) untuk membedakan gambar yang terdapat di internet. Jika penulis tidak menemukan gambar yang sesuai, penulis memberitahukan kepada *Creative Head* dan beliau akan mencarikan gambar yang sesuai atau membicarakan hal tersebut dengan klien.

Saat laptop bermasalah, penulis biasanya langsung menyimpan semua pekerjaan, mematikan laptop dan menunggu beberapa saat sampai laptop tidak lagi panas. Saat laptop mulai dinyalakan lagi, penulis hanya membuka salah satu *software* desain untuk dijalankan secara bergantian dengan *software* desain lain agar laptop tidak kembali bermasalah.

Permasalahan internet yang terkadang tidak tersambung, biasanya disiasati penulis dengan mencari gambar atau data dengan menggunakan internet di rumah setelah berakhirnya jam kerja, ataupun terkadang penulis meminta pekerja lain untuk sejenak tidak memakai internet untuk keperluan yang tidak dibutuhkan.

Setiap proyek baru diberikan, penulis selalu bertanya *deadline* proyek kapan, kapan proyek akan dikirimkan dan sebagainya sehingga penulis tahu proyek mana yang harus diprioritaskan pendesainannya dan penulis tidak perlu terburu-buru mengerjakannya.

Gaya desain yang berbeda memang menjadi kendala yang mendasar, akan tetapi penulis harus mengalah dan tidak mengikuti ego sendiri. Penulis membuat desain berdasarkan saran Bapak Albert meskipun tidak sesuai di hati asalkan proyek desain tersebut disukai dan disetujui oleh klien. Akan tetapi terkadang penulis memberikan saran juga kepada Bapak Albert akan lebih baik jika desain seperti yang penulis desain. Namun sebelumnya penulis akan bertanya kepada mahasiswa magang lain apakah lebih baik desain penulis atau tidak, jika iya, penulis langsung mengatakannya kepada Bapak Albert.

Kendala *software* desain yang berbeda, sebelum mengirimkan *file* desain, penulis selalu mengecek lagi jika format *file* tersebut telah diubah ke format yang sesuai dengan *software* desain CS3 milik Bapak Albert.