



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

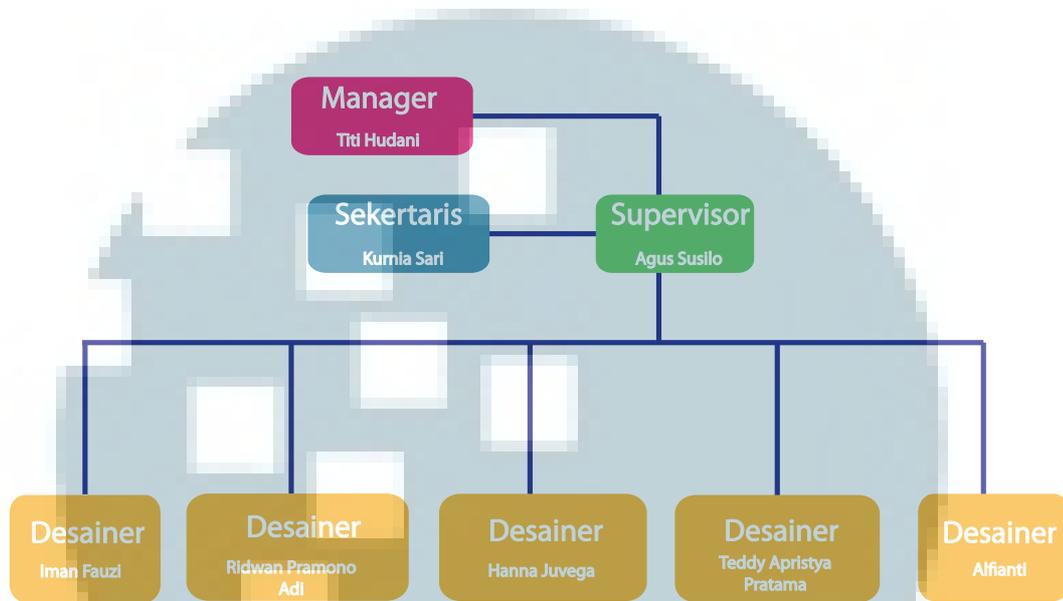
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Klinik Desain Merek & Kemasan yang dimanageri Ibu Titi Hudani menepatkan penulis pada bagian desain di bawah arahan pembimbing lapangan Bapak Agus Susilo. Penulis diberi tugas dari Bapak Agus selama masa kerja magang berlangsung.

Pada awal penulis masuk kerja magang, hanya terdapat 5 (lima) orang pegawai yaitu; Ibu Titi Hudani sebagai Manager, Bapak Agus Susilo sebagai supervisor, Ibu Kurnia Sari sebagai sekretaris, Bapak Ridwan Pramono Adi dan Bapak Iman Fauzi sebagai desainer. Sejalannya waktu kerja magang, Ibu Hanna Juvega kembali kembali masuk kerja setelah cuti hamil, sedangkan Bapak Teddy Apristya Pratama dengan Ibu Alfianti pegawai baru.

Pertama, semua data dari pemerintah daerah diterima oleh Sekretaris, dikonsep, disketsa bentuk logo, dan packagingnya oleh Supervisor, dipertimbangkan, disepakati oleh Manager. Ketika konsep sudah selesai, kemudian Supervisor membagikan job sesuai bidangnya paradesainer. Hasil sketsa biasanya memiliki beberapa perubahan atau tambahan untuk meng-*inprovisasi* oleh desainer. Setelah Desain logo, *packaging* selesai maka diadakan presentasi yang dilakukan setiap tiga minggu sekali, untuk membicarakan hasil kerja desain masing-masing yang dinilai kelayakannya oleh tim dari Direktorat Jenderal Industri Kecil & Menengah yang ikut menilai hasil desain kemasan logo dan merek yang dibuat oleh desainer, setelah melakukan presentasi, desainer diberi waktu kembali untuk merapihkan desain yang dinilai masih kurang kurang lengkap, setelah dilengkapi, para desainer memberikan data mentah ke sekretaris, lalu dari sekretaris akan menyusun kembali untuk naik cetak, dan dikirim kembali ke daerah permintaan.

Koordinasi struktur kerja di Klinik Desain Merek & Kemasan sebagai berikut:



Bagan 2. Struktur Organisasi Klinik Desain Merek & Kemasan

3.2 Tugas yang di Laksanakan

Kerja praktek magang di Klinik Desain Merek & Kemasan, penulis ditugasi membuat desain, merek, kemasan dan logo seperti layaknya desainer yang lainnya, penulis juga membantu perbaikan desain dari daerah yang akan memperbaiki atau desain merek, kemasan dan logo. Semua pekerjaan desain penulis menggunakan Adobe Illustrator.

Awal tugas magang penulis diberi tugas hanya berupa data-data Industri Kecil dan Menengah, adapun ide berupa sketsa oleh Supervisor, selanjutnya kerja ataupun ide yang lain akan dikembangkan oleh penulis menjadi hasil yang diperlukan. Setelah tugas yang diminta sudah jadi, kemudian penulis akan asistensikan hasil tugas tersebut kepada Supervisor, jika Supervisor sudah menyetujui hasil yang dibuat oleh penulis, seperti komposisi, tata letak, maka hasil akan diasistensikan lagi dengan Manager, lalu Manager memberikan

masukannya tentang warna kemasan. Apabila ada perbaikan atau penambahan maka hasil tugas akan diperbaiki atau tambahan oleh penulis, setelah selesai perbaikan dilakukan untuk presentasi, jika masih ada yang kurang maka penulis akan melakukan perbaikan kembali, jika semua sudah selesai maka pekerjaan diserahkan ke Manager untuk dikoreksi kembali dan bila sudah dianggap benar diserahkan kepada Sekretaris.

Hasil-hasil tugas yang sudah selesai diserahkan penulis ke Supervisor, dan Manager ketika asistensi berformat PDF atau JPEG, akan tetapi bila presentasi akan digunakan format JPG dan print, setelah desain sudah diterima, maka penulis akan memberikan semua data kepada Sekretaris, penulis juga diminta untuk memberikan data mentah yang dapat berupa AI, PDF, dan JPEG Data mentah yang diperlukan karena untuk data di daerah.

Selama penulis kerja praktek magang di Klinik Desain Merek & Kemasan, penulis membuat beberapa desain kemasan seperti yang tertera:

1. *Branding* Zuperr Nut, pembuatan logo, Kemasan produk
2. *Branding* Cheni, pembuatan logo, Kemasan produk
3. *Branding* Cuka Aren (*Natural Arenga Vinegar*), pembuatan logo, Kemasan produk
4. *Branding* Safina, pembuatan logo, Kemasan produk
5. *Branding* Intan, pembuatan logo, kemasan produk
6. *Branding* Asrul, pembuatan logo, kemasan produk

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1 Proses Pelaksanaan Kerja Magang

Awal kerja praktek magang, penulis diberi tugas yang sama dengan desainer lainnya di Klinik Desain Merek & Kemasan, bila disingkat seperti timeline dibawah:

NO	TANGGAL	PROJECT	KETERANGAN
1	12 Februari - 25 Februari 2013	Produk Cheni	Membuat logo, packaging
2	26 Februari - 11 Maret 2013	Produk Zuperr	Membuat logo, packaging
3	12 Maret - 25 Maret 2013	Produk Nav	Membuat logo, packaging
4	26 Maret - 8 April 2013	Produk Safina	Membuat logo, packaging
5	9 April - 15 April 2013	Produk Intan	Membuat logo, packaging
6	16 April - 25 April 2013	Produk Asrul	Membuat logo, packaging

Table 1. Proses Pelaksanaan Kerja Magang

Dari beberapa tugas yang sudah dikerjakan oleh penulis, proses tugas pengerjaan Safina-lah yang sangat berkesan bagi penulis. Penulis akan membahas proses pengerjaan produk Safina, pengerjaan ini diberikan pada saat minggu keenam tanggal 26 Maret sampai 9 April 2013, penulis diberikan tugas langsung oleh Supervisor. Penulis diberikan kepercayaan untuk membuat packaging Safina tanpa harus mengikuti aturan yaitu berupa *sketch* yang sudah dibuat oleh Supervisor sebelumnya. Pada proses awal, penulis terlebih dahulu melakukan pengerjaan *sketch* logo, dan packaging, masing-masing penulis membuat *sketch* logo berjumlah empat desain, dan dua *sketch* desain packaging. Pada pembuatan logo di Illustrator, penulis mendapat beberapa kendala seperti, internet yang tidak tersedia untuk penulis mencari referensi *font*, lalu listrik di Kementerian padam selama dua hari berturut-turut yang mengakibatkan laptop penulis habis batre, sehingga penulis harus mengerjakan di rumah pada malam hari.

Pengerjaan kedua pembuatan *packaging*, sebelum penulis membuat versi yang besar, penulis terlebih dahulu membuat *dummy* untuk mengetahui pola yang sudah penulis buat, untuk kedua kalinya penulis mendapat hambatan, tidak bisanya penulis meminta untuk *print dummy* ukuran A4 (empat) di Klinik, terpaksa penulis melakukan *print* di luar kantor, setelah pulang kerja magang pada malam harinya. Pada tanggal 6 April 2013 semua pengerjaan Safina selesai,

penulis memberikan empat *alternative* logo, dan dua *alternative packaging* ke Supervisor dan penulis meminta pendapat kepada Supervisor dan Manager, penulis diminta untuk *me-revisi* sebelum presentasi. Pada saat presentasi berlangsung, penulis memberikan hasil *packaging*nya berupa JPG dan hasil *print* ke Manager, Supervesordan Tim Penilai dari Direktorat Jenderal Industri Kecil dan Menengah (sebagai tim penilai dari Kementrian Perindustrian) memberikan komentar yang cukup baik, penulis diminta langsung untuk memberikan semua data ke Sekretaris berupa JPG, PDF, AI, untuk langsung naik cetak, dan akan dikembalikan ke daerah asal Safina. Dari klinik akan mengutus desainer untuk mempresentasikannya kepada pemilik perusahaan tersebut, jika perusahaan meminta melakukan perbaikan, penulis akan diminta untuk memperbaiki kembali, setelah itu penulis meminta pendapat ke Manager, dan Supervisor, jika sudah disetujui, penulis akan menyerahkan semua data berupa JPG, PDF, AI ke Sekretaris, dan akan di kirim kembali datanya dengan CD melalui perusahaan jasa pengiriman, jika ada revisi ulang dari perusahaan daerah tersebut hanya diperbolehkan merevisi satu kali saja.

Ini merupakan salah satu hasil *packaging* Safina yang penulis kerjakan pada saat magang berlangsung



Gambar 2. Packaging Safina

Ini merupakan salah satu packaging yang tidak diterima oleh pembimbing magang



Gambar 3. packaging Safina yang salah

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Penulis telah berusaha membuat hasil karya semaksimal mungkin, namun penulis juga masih menemukan beberapa kendala seperti pada awal masuk di Klinik Desain Merek & Kemasan, penulis belum terlalu mahir dalam pembuatan *vector* di Coreldraw. Penulis mengira pembuatan packaging di Klinik Desain Merek & Kemasan akan menggunakan program Adobe Photoshop atau Illustrator, lalu penulis masih belum diberi kepercayaan untuk membuat sesuai dengan kemampuan penulis dalam membuat logo dan packaging, penulis mendapat kerjaan yang sudah di-*sketch*, jadi penulis hanya tinggal melanjutkan, dan penulis belum mengenal persis tentang selera pasar Industri Kecil & Menengah, sehingga penulis mendapatkan kendala perbedaanya *style* gambar maupun warna. Selain itu, fasilitas untuk anak magang kurang memadai. Sebagai Klinik yang menangani *packaging* di seluruh Indonesia, Klinik Desain Merek & Kemasan belum menyediakan PC dan Internet fasilitas mahasiswa Magang.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi atas kendala yang ditemukan yaitu dengan cara penulis mengikuti *style* dari pembuatan *vector* menggunakan Adobe Illustrator, jika penulis sudah kekurangan ide, penulis mencari referensi di internet, penulis belajar dan mencoba untuk membuat beberapa alternatif hingga akhirnya diterima oleh pembimbing. Penulis membawa laptop dan internet sendiri sehingga penulis dapat mengerjakan semua tugas yang diberikan, dan mengerjakan tugas yang belum terselesaikan di rumah, dengan tujuan agar penulis mempunyai waktu yang banyak untuk penyelesaian tugas tepat pada waktunya.

The image shows a large, light blue watermark of the UMN logo. It consists of a stylized face with several square cutouts for eyes and a mouth, positioned above the letters 'UMMN' in a bold, sans-serif font.