



### **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**

#### **III.1 Kedudukan dan Koordinasi**

Penulis ditempatkan pada posisi *internship* di bagian *creative (Graphic Design)* dan bertanggung jawab langsung kepada *supervisor* yang merupakan design director perusahaan SpaceSym. Penyerahan proyek kepada penulis dilakukan oleh design director sesuai dengan mandat yang diberikan oleh managing director.

Dalam beberapa kesempatan, Penulis juga menerima proyek dari divisi *marketing* perusahaan. Penulis terlibat dalam pelaksanaan proyek mulai dari tahap awal hingga tahap akhir. Adapun tahap finalisasi dilakukan oleh design director atau senior brand consultant.

#### **III.2 Tugas yang Dilakukan**

Selama masa kerja magang, Penulis menerima tugas untuk mengerjakan beberapa proyek desain dari beberapa perusahaan klien. Proyek yang dilakukan oleh penulis beraneka ragam, sesuai dengan kebijakan design director sebagai pemberi tugas. Beberapa dari proyek yang dikerjakan adalah proyek revisi dari desain yang sudah pernah dibuat oleh personil SpaceSym lain. Proyek lainnya dilakukan oleh penulis dari konsep awal.

##### **1. Media Promosi**

Salah satu jenis proyek yang dikerjakan oleh penulis adalah perancangan media promosi. Dalam hal ini, penulis membuat promosi pada media cetak berupa poster, brosur atau majalah. Perancangan ini dilakukan terhadap klien yang hendak meluncurkan varian baru dari produk yang sudah ada atau klien yang baru masuk ke dalam dunia pasar. Beberapa klien yang ditangani oleh penulis adalah Supradyn, Antzy, Prodia, Dymax, Mandiri, dan Combiphar.

##### **2. Corporate Identity**

Penulis juga menangani proyek pembuatan identitas perusahaan. Dalam hal ini, penulis membuat *stationery set* seperti kartu nama, kop surat, amplop, dan lain-lain. Dalam hal ini, penulis membuat *corporate identity* untuk sebuah

perusahaan yang ingin mendesain ulang logo perusahaannya. Klien yang ditangani oleh penulis dalam pembuatan *corporate identity* adalah Stabilitas.

Selain *stationery set*, penulis bekerja sama dengan junior brand consultant dan design director untuk membuat *promotional kit* dan simulasi aplikasi untuk klien Bank Mandiri. Proyek ini dikerjakan dalam kurun waktu cukup panjang dan baru mencapai tahap finalisasi saat masa magang penulis telah habis.

### 3. *Sign System* dan *Merchandise*

Selama masa kerja magang, penulis diberi kesempatan oleh perusahaan untuk mengerjakan seperangkat benda yang digunakan dalam sebuah acara. Dalam hal ini, penulis merancang desain baju, medali, kartu peserta, *sign system*, dan lain-lain. Acara ini diselenggarakan oleh perusahaan Combiphar dalam bentuk acara maraton.

## III.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

### III.3.1 Proses Pelaksanaan

Tabel 3. 1 Tabel Proses Pelaksanaan Magang

No.	Tanggal	Jenis Pekerjaan	Klien
1	4-8 Maret 2013	Media Promosi	Supradyn
		<i>Corporate Identity</i>	Rajawali ( <i>Food &amp; Beverages</i> )
			Estu
2	11-15 Maret 2013	Media Promosi	Prodia
		<i>Corporate Identity</i>	Supradyn
			Rajawali ( <i>Food &amp; Beverages</i> )
			AIBU
3	18-22 Maret 2013	Media Promosi	Supradyn
		<i>Corporate Identity</i>	Stabilitas
			PT. CMN
4	25-29 Maret 2013	Media Promosi	WIR

			Antzy
			SpaceSym
			Dymax (Water Décor)
		<i>Corporate Identity</i>	Les Cimes Hotel
5	1-5 April 2013	Media Promosi	WIR
			Dymax (Water Décor)
			Supradyn
			Prodia
		<i>Corporate Identity</i>	Rajawali (Food & Beverages)
		<i>Sign System &amp; Merchandise</i>	Combiphar
6	8-12 April 2013	Media Promosi	YumMyanmar
		<i>Corporate Identity</i>	Java Air
		<i>Sign System &amp; Merchandise</i>	Combiphar
7	15-19 April 2013	<i>Corporate Identity</i>	Air Minum VIO
		<i>Sign System &amp; Merchandise</i>	Combiphar
8	22-26 April 2013	Media Promosi	Supradyn
			Bank Mandiri
			Air Minum VIO
			Cakrawala
9	29 April – 6 Mei 2013	<i>Corporate Identity</i>	Bank Mandiri
			Cakrawala
			Stabilitas
			Oilum

Beberapa proyek yang dibuat oleh penulis memiliki kemiripan dalam proses kerja. Detail dari setiap jenis pekerjaan proyek dapat dilihat pada Lampiran 1 - Detil Kerja Magang. Namun, terdapat proyek yang menuntut perlakuan berbeda.

Perlakuan tersebut termasuk jangka waktu yang lebih panjang, proses pengambilan gambar secara manual, dan juga pertemuan antar anggota *staff* untuk mengolah ide. Berikut adalah proyek yang dapat dianggap mewakili pekerjaan yang telah dilakukan penulis selama dua bulan.

#### 1. Supradyn

Klien ingin membuat media promosi dalam rupa poster. Dalam hal ini penulis dilibatkan untuk membantu dalam proses desain mulai dari konsep hingga eksekusi *soft copy*. Proses desain dimulai dengan sketsa yang menunjukkan konsep dasar dari poster yang akan dieksekusi.

Supervisor menerima sketsa dan konsep penulis sehingga ia diminta untuk meneruskannya ke tahap berikutnya yaitu tahap sketsa digital. Sketsa digital dibuat oleh penulis dengan menggunakan *software* komputer. Proses pemindahan dari sketsa manual ke dalam bentuk sketsa digital dilakukan selama sehari. Pembuatan sketsa digital ini merupakan sebuah hal yang cukup baru bagi penulis. Hal ini disebabkan karena proses sketsa yang biasa dilakukan di kampus adalah sketsa manual dengan menggunakan pensil pada media kertas. Namun dengan bimbingan yang diberikan oleh *supervisor*, penulis mampu merealisasikan sketsa dan konsep di atas kertas pada *software* yang digunakan.

Sketsa digital ini kemudian diserahkan pada managing director yang akan mempresentasikannya pada klien. Presentasi pada klien dilakukan melalui *meeting* langsung. Hal ini berlangsung selama beberapa jam dalam satu hari.

Hasil dari *meeting* tersebut kemudian diberikan lagi kepada penulis sebagai bahan revisi dari sketsa yang telah dibuat. Dari hasil *meeting* ditentukan sebuah konsep yang akan digunakan dan dikembangkan lebih lanjut. Hal ini menjadi bahan bagi penulis untuk merevisi sketsa yang telah dibuat sesuai dengan permintaan klien. Proses revisi ini dilakukan selama satu hari. Setelah revisi dilakukan, sesuai dengan permintaan klien, *file* gambar hasil revisi dikirimkan dengan segera untuk diproses lebih lanjut.

Setelah diberi lampu hijau, penulis mengambil bagian dalam sesi pemotretan produk yang akan digunakan sebagai gambar pada poster. Pemotretan ini juga

menjadi sebuah hal baru bagi penulis yang jarang melakukan pemotretan produk. Dibantu oleh personil perusahaan yang telah berpengalaman dalam fotografi, penulis dapat menyelesaikan bagiannya.

Proses revisi tidak berlangsung hanya satu kali. Pembuatan poster harus mengalami beberapa kali evaluasi dan penyaringan untuk kemudian menghasilkan desain yang diinginkan. Dalam proses ini sempat terjadi pemindahan tangan dalam penanganan revisi desain. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan hasil revisi yang *fresh* dan diharapkan. Klien juga meminta desain *detailed aid* yang berisi data detail mengenai produk bersangkutan.

*Detailed aid* ini dibuat oleh penulis dalam waktu satu hari. Pembuatannya mengambil konsep info grafis dengan menyusun teks dan ikon-ikon sebagai elemen utama dari desain.

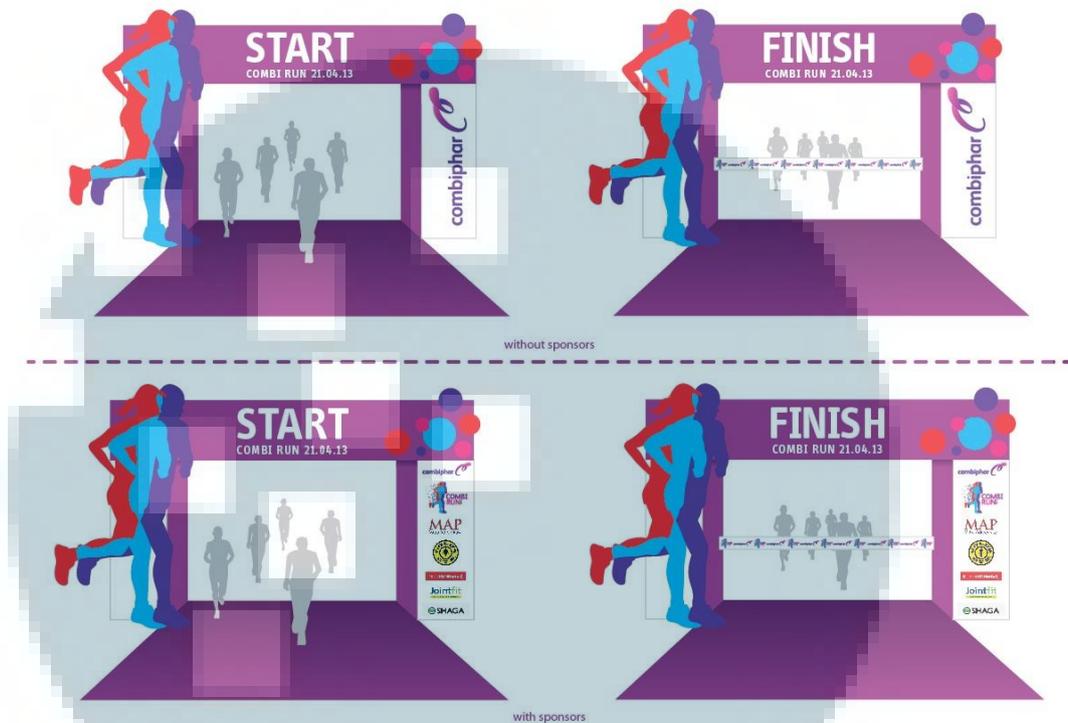
Keseluruhan proses desain ini melibatkan beberapa desainer termasuk penulis sebagai *staff* magang. Proyek ini termasuk salah satu proyek yang memakan waktu cukup lama bila dibandingkan dengan proyek-proyek lain. Penulis belajar banyak dalam proyek ini, mulai dari pembuatan konsep sketsa manual, sketsa digital, *layouting* poster, fotografi produk sampai pada penyusunan *detailed aid* yang merupakan sesuatu yang baru bagi penulis.

## 2. Combiphar

Combiphar sebagai salah satu perusahaan kimia dalam bidang obat-obatan mengadakan sebuah *event* maraton. Acara ini diselenggarakan pada 21 April 2013. Dalam pelaksanaannya, desain mengambil peran cukup penting. Gerbang awal dan akhir yang digunakan dalam acara tidak lepas dari proses desain. Begitu pula dengan tanda area, garis *finish*, sertifikat, kaos panitia, sampai medali yang diberikan sebagai penghargaan. Penulis diberi kesempatan untuk membantu SpaceSym dalam merancang seperangkat desain yang akan digunakan dalam acara ini.

Proyek ini diterima dalam waktu yang sangat dekat dengan *deadline*. Hal ini menyebabkan penulis tidak dapat membuat sketsa secara manual, melainkan langsung membuat desain digital. Proses pembuatan dimulai dengan membuat desain gerbang awal dan akhir untuk acara ini. Beberapa desain dibuat sebagai

alternatif. Pada prosesnya terjadi penambahan sponsor yang diletakkan pada gerbang.

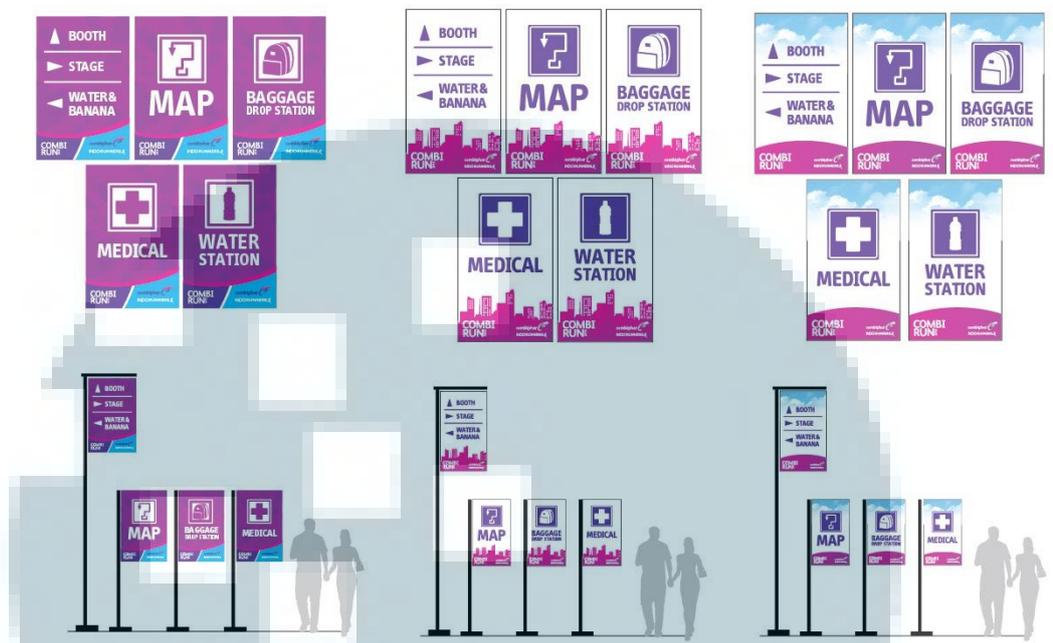


Gambar 3. 1 Gerbang Awal dan Akhir Perlombaan

Setelah proses desain gerbang, penulis dibantu oleh *supervisor* melanjutkan proyek dengan desain poster. Poster dibuat dalam tiga alternatif yang semuanya akan diperlihatkan pada klien. Setelah desain poster, proses desain dilanjutkan pada desain tanda area. Desain ini digunakan sebagai penunjuk arah *booth*.



Gambar 3. 2 Draft Desain Poster



Gambar 3. 3 Draft Desain Tanda Area

Kemudian berlanjut pada desain penanda kilometer untuk menunjukkan jarak yang telah ditempuh oleh peserta maraton. Dan setelah itu, penulis dan *supervisor* mengembangkan desain pakaian panitia dan sertifikat acara.



Gambar 3. 4 Draft Desain Tanda Kilometer



Gambar 3. 5 Draft Desain Pakaian Panitia



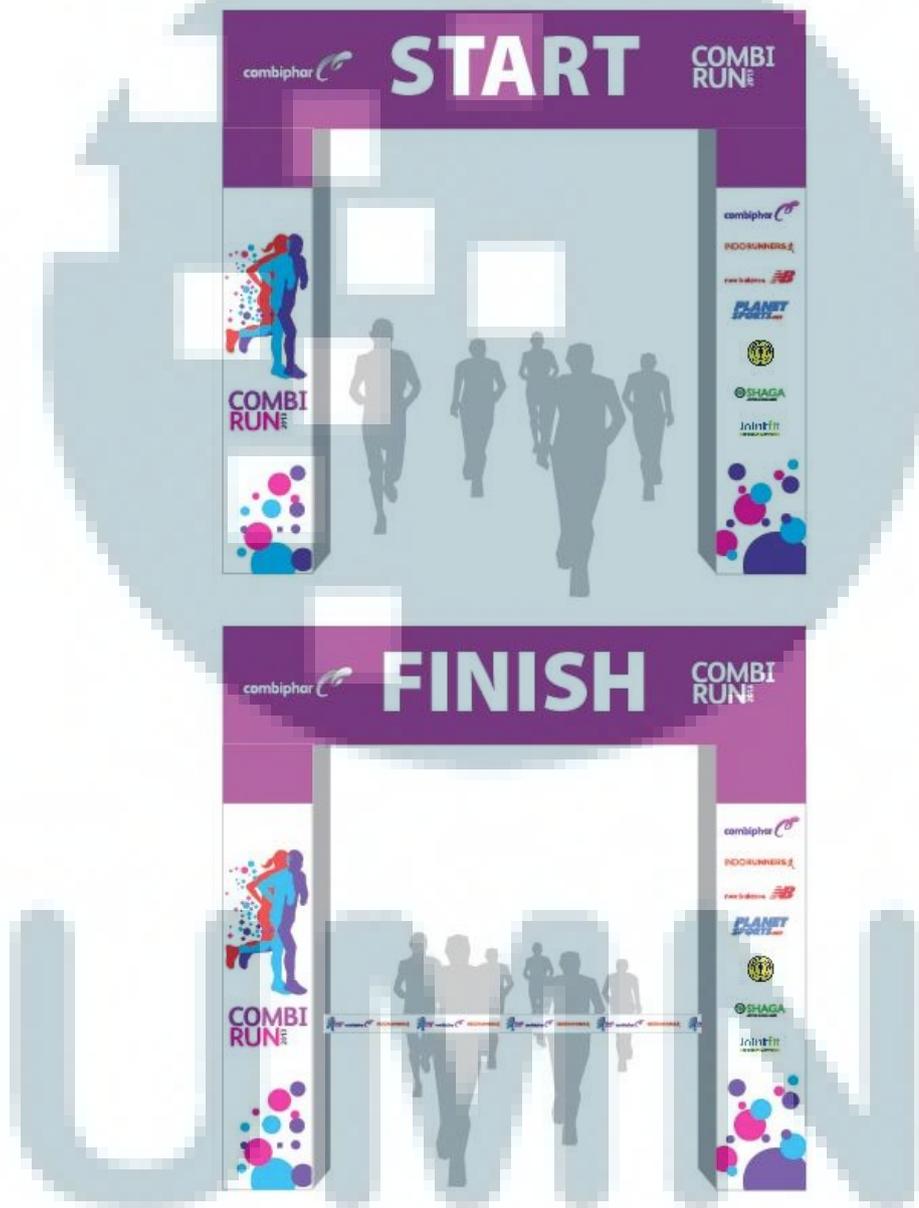
Gambar 3. 6 Draft Desain Sertifikat

Desain terakhir yang dibuat adalah desain medali beserta tali untuk menggantung medali.

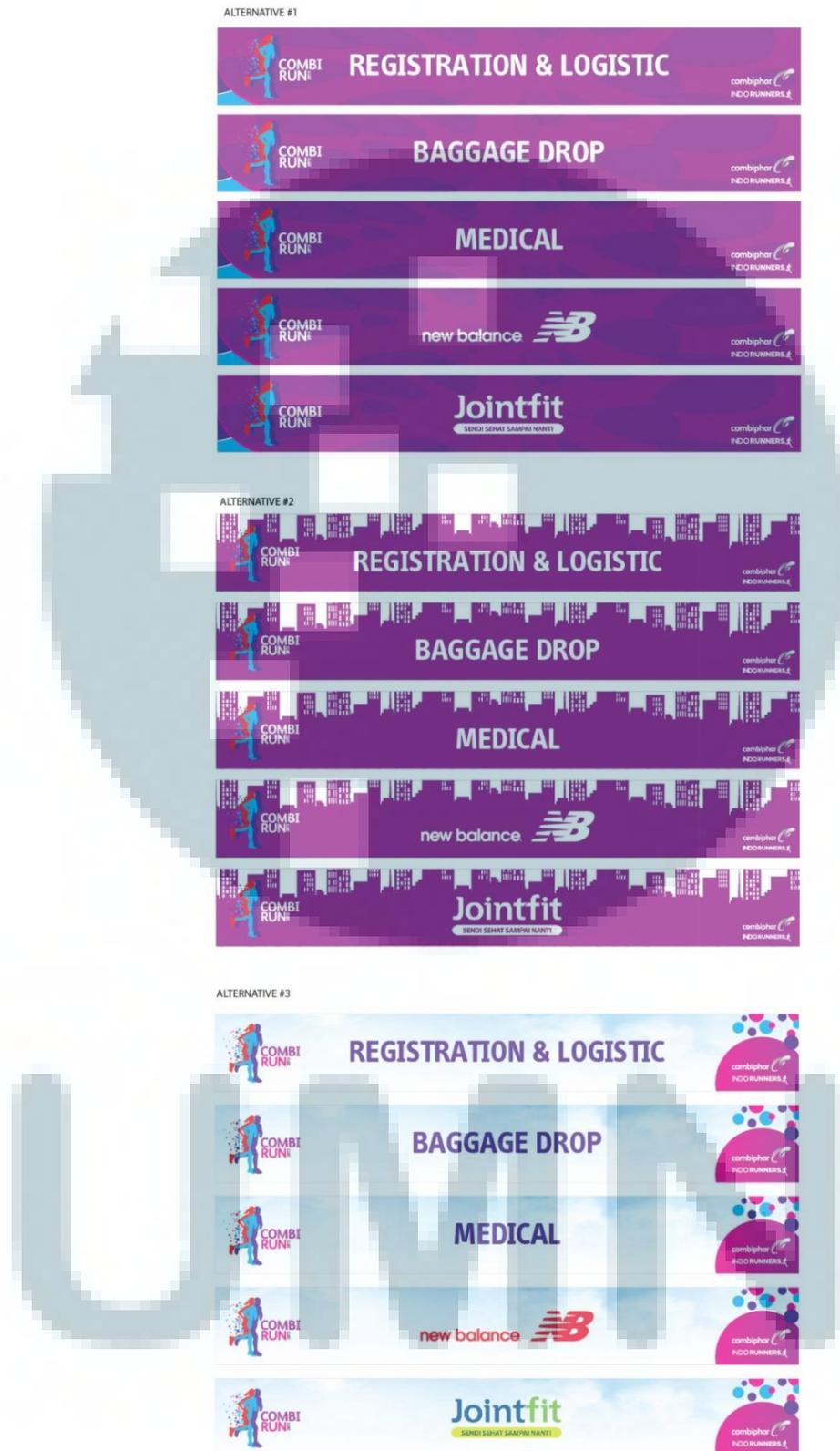


Gambar 3. 7 Draft Desain Medali

Proses desain tidak berhenti sampai di sana. Revisi terus berlangsung selama beberapa hari secara berturut-turut hingga sampai pada keputusan untuk membarui secara keseluruhan terutama pada desain tanda area dan penanda kilometer. Semua desain ini dibuat dengan bimbingan dan kontrol penuh *supervisor*. Hasilnya adalah desain sebagai berikut.



Gambar 3. 8 Desain Akhir Gerbang Awal dan Akhir Perlombaan



Gambar 3. 9 Alternatif Desain Akhir Tanda Area



Gambar 3. 10 Alternatif Desain Akhir Penanda Kilometer dan Tempat Air Minum

Sebagian besar desain yang dibuat dalam proyek ini adalah sesuatu yang baru bagi penulis. Ia belum pernah membuat desain benda-benda yang digunakan dalam acara seperti desain gerbang, desain tanda area, desain sertifikat dan

medali. Penulis mendapatkan banyak hal yang dipelajari dalam proyek ini. Hal ini merupakan pengalaman yang sangat menarik dan berguna bagi penulis di kemudian hari.

### **III.3.2 Kendala yang Ditemukan**

Selama masa kerja magang, penulis menemukan beberapa hal yang menghambat proses kerja magang. Beberapa kendala merupakan hal internal yang berkaitan dengan diri penulis. Kendala lain merupakan kekurangan secara eksternal yaitu dari pihak perusahaan.

Penulis memiliki kecenderungan untuk menunda pekerjaan. Hal ini merupakan salah satu hal yang menghambat proses kerja. Beberapa proyek jangka pendek yang seharusnya dapat diselesaikan dengan cepat, diselesaikan oleh penulis dalam beberapa jam. Hal ini terjadi terutama pada pagi hari ketika kegiatan kantor masih belum sepenuhnya aktif.

Selain itu, penulis juga memiliki rasa kurang percaya diri terhadap desain yang dibuat. Hal ini menyebabkan penulis menjadi sangat sering bertanya pada *supervisor*. Dengan intensitas bertanya yang tinggi, penulis menghambat proses kerja baik *supervisor* maupun dirinya sendiri. Hasilnya, proyek yang dapat dikerjakan dalam waktu singkat, menjadi terhambat. Akibat negatif lainnya adalah emosi yang meningkat akibat pertanyaan yang berulang-ulang. Hal ini berdampak negatif terhadap suasana dan *mood* kerja.

Perusahaan tempat penulis bekerja magang terletak di Jakarta Barat. Posisi gedung kantor yang berada di area jalan yang padat menyebabkan kebisingan dan udara yang panas mengalir masuk ke dalam kantor. Hal ini menjadi sebuah hal yang mengganggu suasana kerja. Selain itu, terjadi beberapa kali mati listrik yang diakibatkan penurunan daya tegangan. Hal ini meningkatkan risiko kehilangan data yang telah dibuat apabila desain belum disimpan di perangkat komputer. Mati listrik juga menyebabkan peningkatan suhu karena pendingin ruangan yang tidak dapat bekerja dengan optimal. Keseluruhan hal ini mengurangi kondusivitas suasana kerja.

Internet sebagai sarana pencarian informasi merupakan hal yang penting. Perusahaan memiliki akses internet yang cukup baik. Namun, sangat disayangkan bahwa akses tersebut seringkali mengalami masalah. Hal ini sangat menghambat jalannya proyek mengingat bahwa pencarian gambar atau referensi sangat mengandalkan jaringan internet dibanding buku.

### **III.3.3 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan**

Setiap kendala yang dihadapi oleh penulis dapat diatasi dengan kerja sama yang baik antara penulis dengan *supervisor* dan *staff* lain. Dalam mengatasi kecenderungan untuk menunda pekerjaan, penulis meminta *supervisor* untuk selalu menyebutkan proyek yang *deadline* pada hari bersangkutan. Hal ini secara tidak langsung menjadi pengingat bagi penulis dan *supervisor* agar saling mengingatkan, menegur, dan mengejar *deadline* yang ada.

Mengenai rasa kurang percaya diri, penulis sempat berbincang dengan *supervisor*. Ia kemudian dinasihati untuk lebih percaya pada kemampuannya. Selain itu, penulis juga diberi saran untuk selalu mencari referensi, tapi tidak merasa rendah diri saat melihat desain yang baik. Penulis diingatkan untuk menyadari bahwa setiap orang memiliki kekurangan yang seharusnya membuat orang itu belajar dan berkembang. Tindakan bertanya berulang-ulang tidak menunjukkan keinginan untuk belajar. Hal itu hanya membuat penulis terlihat tidak mengerti akan apa yang dilakukannya, dan itu merupakan hal yang buruk.

Kendala lokasi gedung diatasi dengan menutup jendela yang berbatasan langsung dengan jalan raya. Perusahaan juga menyewa mesin *diesel* untuk mengatasi naik-turunnya tegangan listrik yang mengakibatkan disfungsi pendingin ruangan. Hal ini membuat ruangan kantor menjadi nyaman dan kondusif untuk bekerja.

Akses internet yang tidak stabil diatasi oleh teknisi dari pihak perusahaan. Akibatnya, kecepatan akses internet dapat lebih terkendali meskipun terkadang masih mengalami naik turun. Dengan peningkatan kualitas internet ini, pencarian referensi desain lebih mudah sehingga proses pekerjaan menjadi lebih cepat.