



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

Penulis ditempatkan sebagai *Internship Graphic Designer* dalam divisi *Creative*, di bawah bimbingan *Art Director*, Lewi Ruth Liliana dan *Creative Director* atau *Supervisor*, Diah Handayani. Pada kegiatan magang kali ini, penulis mendapat pekerjaan yang berbeda-beda. Sebelum proses pekerjaan berlangsung, penulis diberikan *brief* terlebih dahulu agar pekerjaan yang dibuat sesuai dengan keinginan klien melalui *Supervisor*. Tugas yang penulis sering lakukan adalah merancang desain untuk *neonbox* dan *billboard*.

Setelah pekerjaan selesai, penulis menyerahkan hasil pekerjaan kepada *Supervisor* yang kemudian akan mendapat persetujuan atau revisi. Jika terjadi revisi, maka penulis akan mendapat masukan dari *Supervisor* sehingga pekerjaan desain yang dibuat tepat dan cepat terselesaikan. Setelah pekerjaan mengalami persetujuan, pihak *Supervisor* akan mengirimkan sebuah file melalui email maupun surat yang berisi *preview* hasil desain kepada klien untuk proses persetujuan sehingga karya dapat diproses lagi ke tahap pembuatan. Setelah pihak mempersetujui desain tersebut, penulis mengirimkan file asli dengan kualitas tinggi ke *Supervisor*, jika media tersebut membutuhkan proses cetak.

3.2 Tugas Yang Dilakukan

Penulis mendapatkan banyak tugas untuk membuat perancangan media luar untuk keperluan promosi klien. Beberapa proyek yang dikerjakan seperti *billboard, neonbox, shopsign, pylon, letter building sign, banner*.

Berikut adalah tabel pekerjaan yang penulis kerjakan selama empat puluh hari praktek kerja magang di *Starlite Advertising*:

Minggu Ke-	Pekerjaan
Minggu 1 (19 Agustus – 24 Agustus 2013).	<ul style="list-style-type: none">- Membuat presentasi penempatan media luar ruang <i>Hypermart</i>.- Setting ukuran media <i>billboard</i> Kacang Kulit <i>Garuda</i>.- Membuat desain <i>shopsign</i> Apotek <i>Dewa Sehat</i>.
Minggu 2 (26 Agustus – 30 Agustus 2013).	<ul style="list-style-type: none">- Membuat <i>design neonbox</i> <i>Kospin Jasa Tayu</i>.- Membuat desain <i>billboard</i> <i>Rumah Makan Kenari</i>.- Membuat <i>design pylon</i> <i>Berlian Sport Center</i>.
Minggu 3 (2 September – 5 September 2013).	<ul style="list-style-type: none">- Membuat desain <i>letter building sign</i> <i>Surya Putra</i>.- Membuat <i>design company profile</i> <i>Starlite</i>

	<i>Advertising.</i>
Minggu 4 (9 September – 14 September 2013).	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain <i>shopsign Makmur Jaya Abadi.</i> - Desain media promosi <i>billboard Starlite Advertising.</i>
Minggu 5 (16 September – 18 September 2013).	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>design neonbox Klinik Pratama Srikandi Husada.</i>
Minggu 6 (23 September – 28 September 2013).	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain media promosi <i>billboard Champion Helm.</i> - Membuat desain <i>banner Champion Helm.</i> - Membuat desain <i>car branding Widodo Motor Sport.</i> - Membuat desain <i>pylon Champion Helm.</i>
Minggu 7 (30 September – 5 Oktober 2013).	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain <i>neonbox Kharisma Boutique.</i> - Membuat desain <i>sticker car branding CJ.</i> - Membuat desain <i>billboard Bazis.</i>
Minggu 8 (7 Oktober – 10 Oktober 2013).	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain <i>billboard Harmony Home Stay.</i> - Membuat desain <i>billboard Rumah Mode Mutia.</i> - Membuat desain kupon <i>bazaar GIA Kudus.</i>

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Proses pertama yang dilakukan adalah pencarian informasi mengenai kegiatan magang yang dapat dilakukan di *CV. Starlite Sejati*. Informasi yang didapatkan penulis berupa kesempatan *internship* di *Starlite Advertising* yang memerlukan tenaga kerja dalam bidang desain grafis. Penulis mengirimkan *Curriculum Vitae* dan transkrip nilai kepada pihak *Starlite Advertising*. Setelah menunggu kurang lebih tujuh hari kerja, penulis mendapatkan persetujuan untuk praktek kerja di tempat tersebut sebagai desainer grafis, divisi *creative*.

Penulis mendapatkan tugas untuk merancang media promosi luar ruang sesuai dengan permintaan klien. Penulis juga ditugaskan untuk pengembangan media promosi untuk *Starlite Advertising* seperti *banner*, *billboard*, dan *company profile*. Dalam merancang suatu desain sesuai permintaan klien, pihak *Supervisor* memberikan *brief* terlebih dahulu agar informasi yang diberikan sesuai dengan permintaan dan keinginan klien. *Brainstorming* diperlukan sebelum karya dibuat dengan mencari referensi maupun riset. Pada proses pengerjaan, riset dan referensi dapat dicari melalui *internet*. Setelah proses pekerjaan selesai, karya ditunjukkan kepada pihak *Supervisor* untuk mendapatkan persetujuan. *Supervisor* akan mengirimkan karya yang telah disetujui kepada klien. Revisi dibutuhkan apabila pihak *Supervisor* atau klien belum menyetujui karya tersebut. Karya yang telah disetujui kepada dua pihak akan segera diproses dengan penempatan di media yang berbeda-beda, sesuai dengan kebutuhan.

Berikut ini adalah beberapa karya yang dikerjakan selama proses kerja magang berlangsung :

3.3.2 Pekerjaan Utama

3.3.2.1 *Billboard*



Gambar 3.1 Penempatan *Billboard Pertamina*



Gambar 3.2 Penempatan *Billboard Gedung Parkir Hypermart*



Gambar 3.3 Penempatan *Billboard* Jembatan *Hypermart*

Visualisasi penempatan media promosi luar ruang berupa *billboard* yang terletak di jalan Lukmono Hadi Kudus. Visualisasi yang dibuat digunakan sebagai presentasi dalam pemasangan media luar ruang. Gambar tersebut dibuat pada minggu pertama. *Billboard* pertama menunjukkan lokasi pemasangan yang terletak di SPBU *Pertamina Hypermart* dengan posisi vertikal dengan ukuran *billboard* 4m x 6m. *Billboard* kedua penempatan pada lantai empat gedung parkir *Hypermart* dengan posisi *horizontal* dengan ukuran *billboard* 8m x 4m. *Billboard* ketiga penempatan pada jembatan *Hypermart* dengan ukuran setiap bidangnya 4m x 3m, dengan jumlah total delapan bidang. Pemasangan *billboard* pada jembatan *Hypermart* juga diterapkan pada dua sisi, yaitu sisi depan dan belakang.



Gambar 3.4 Billboard Toko Champion Helm 1



Gambar 3.5 Billboard Toko Champion Helm 2

Penulis merancang desain *billboard* sebagai media promosi toko helm *Champion Helm* pada minggu ke-6. Dalam pembuatan desain tersebut, penulis menampilkan tiga *brand* helm yang berbeda-beda, yaitu *KYT*, *INK*, dan *NHK*. Penulis menggunakan *brand* tersebut sesuai dengan permintaan klien. Warna orange dalam *KYT* mewakili warna dari desain helm yang ditampilkan itu sendiri, bertemakan *Scorpion King*. Warna biru dalam *INK* mewakili desain helm *Enzo* yang memiliki latar belakang biru sehingga menimbulkan kesan nyaman dalam

pemakaiannya. Warna merah dan api dalam *NHK* memperlihatkan keberanian dari sang juara, sesuai dengan take line helm *Terminator* “*Burn Your Passion!*”. Melalui beberapa proses refisi yang telah dilakukan, Gambar 3.5 merupakan hasil akhir *project* ini.



Gambar 3.6 *Billboard Sign Harmony Home Stay 1*



Gambar 3.7 Billboard Sign Harmony Home Stay 2

Billboard sebagai penunjuk arah lokasi dari *Harmony Home Stay* dengan ukuran bidang 2m x 1m. Penulis melakukan perancangan desain tersebut pada minggu kedelapan. Gambar 3.6 merupakan beberapa alternatif desain yang dibuat oleh penulis dengan hasil akhir yang telah direvisi seperti Gambar 3.7. Warna hijau sebagai warna dasar dari desain tersebut untuk memberikan nuansa yang sejuk dan nyaman, sesuai dengan konsep usaha penginapan, kost, dan *family hotel Harmony Home Stay*. Penulis melakukan beberapa revisi dalam merancang *billboard Harmony Home Stay*. Rancangan tersebut mendapatkan persetujuan klien dengan hasil akhir seperti Gambar 3.7.



Gambar 3.8 *Billboard Starlite Advertising Vertical*



Gambar 3.9 *Billboard Starlite Advertising Horizontal*

Pembuatan media promosi *Starlite Advertising* dengan menggunakan *billboard* sebagai medianya. Media dibuat dengan dua ukuran yang berbeda. *Billboard* pertama dibuat dengan posisi *vertical* dengan ukuran 4m x 6m, sedangkan

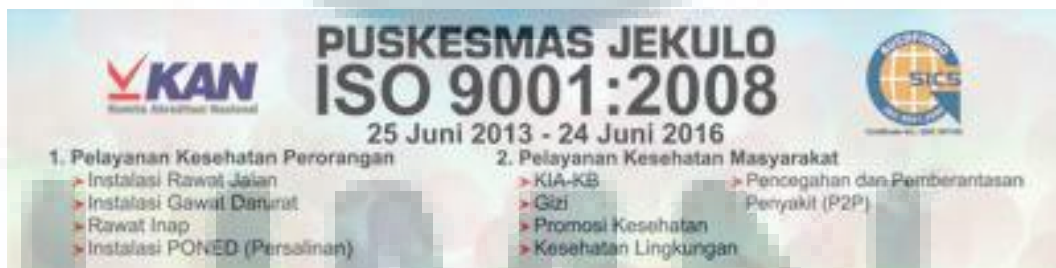
billboard kedua berukuran 10m x 5m dengan posisi *horizontal*. Penggunaan ukuran dan posisi *billboard* sesuai dengan kebutuhan lokasi penempatan. Pewarnaan menggunakan warna biru sebagai background sesuai dengan identitas visual *Starlite Advertising*.



Gambar 3.10 *Billboard Puskesmas Jekulo 1*



Gambar 3.11 *Billboard Puskesmas Jekulo 2*



Gambar 3.12 *Billboard Puskesmas Jekulo 3*

Penulis ditugaskan oleh *Supervisor* untuk membuat desain *billboard shop sign* untuk *Puskesmas Jekulo*. Perancangan desain dilakukan pada minggu kedua. Pihak klien menginginkan penggunaan *background* yang memiliki kesan kesejukan taman. Pewarnaan menggunakan warna-warna yang segar seperti hijau dan biru.

3.3.2.2 Neonbox



Gambar 3.13 Neon Box Kharisma Boutique & Factory Outlet



Gambar 3.14 Visualisasi Neonbox Kharisma Boutique & Factory Outlet

Pada kesempatan magang ini, penulis mendapatkan tugas dalam pembuatan neonbox untuk Kharisma Boutique & Factory Outlet. Ukuran bidang neon box yang dibuat adalah 90cm x 75cm. Penulis mendapatkan *brief* terlebih dahulu sebelum memulai proses pembuatan desain neonbox. Pihak klien menginginkan visual unsur wanita yang sedang membawa barang belanjaan kedalam desain neonbox, maka penulis memberikan ilustrasi *vector* wanita kedalam desain tersebut. Setelah mengalami proses revisi, klien menyetujui desain dan kemudian diproses lebih lanjut dalam tahap pembuatan yang dilakukan di *workshop*. Proses pembuatan neonbox dengan bahan *acrylic* dan *stainless steel* sebagai penutup kerangka samping. Desain yang sudah jadi akan diprint menggunakan bahan *backlit film*. Pembuatan desain neon box ini dilakukan pada minggu ketujuh.



Gambar 3.15 Neonbox Srikandi Husada

Pembuatan *neonbox Srikandi Husada* untuk sebuah klinik yang melayani 24 jam. Proses pembuatan desain dilakukan pada minggu kelima. Penulis mengalami beberapa tahap revisi dalam pembuatan desain tersebut. Setelah mengalami persetujuan dari pihak klien, maka proses pembuatan *neonbox* dilakukan. Desain yang telah disetujui di terapkan kedalam bidang *acrylic* berukuran 2m x 1m dengan proses *airbrush* yang dilakukan oleh divisi *workshop*.



Gambar 3.16 *Neonbox Starlite Advertising*

Kali ini penulis membuat desain *neonbox* sebagai media promosi *Starlite Advertising* dengan ukuran bidang 1m x 2m. Penggunaan latar belakang biru pada desain tersebut sesuai dengan identitas visual *Starlite Advertising*. Perancangan desain *neonbox* mengalami beberapa tahap revisi yang akhirnya disetujui dengan visual seperti Gambar 3.16.

3.3.2.3 Shopsign



Gambar 3.17 Letter Shopsign Suryaputera



Gambar 3.18 Visualisasi Penempatan Shopsign Suryaputera 1



Gambar 3.19 Visualisasi Penempatan Shopsign Suryaputera 2

Pembuatan *shopsign* sebuah toko yang menjual peralatan musik, sound system dan senapan angin yang berlokasi di jalan Gajahmada no.162 Semarang. Proses pembuatan desain *shopsign* ini pada minggu ketiga. Penulis merancang *lettersign* yang akan ditempatkan pada tembok sebuah tembok terlebih dulu dengan ukuran bidang 11.9m x 0.98m tampilan desain dapat dilihat pada Gambar 3.17. Penulis membuat dua versi perwarnaan dalam finalisasinya yaitu warna *chrome* dengan bahan *stainless steel* dan warna hitam, seperti yang terlihat pada Gambar 3.18 dan 3.19.



Gambar 3.20 Shopsign Makmur Jaya Abadi

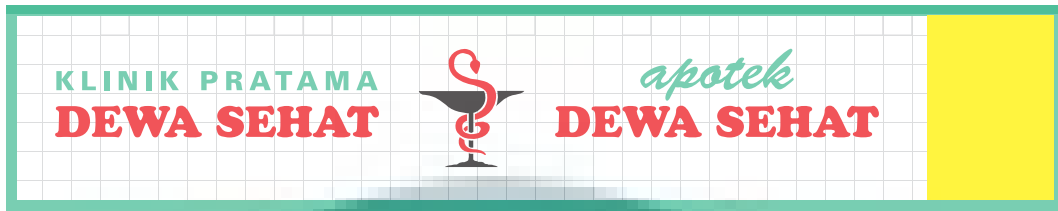


Gambar 3.21 Shopsign & Penempatan Billboard Makmur Jaya Abadi

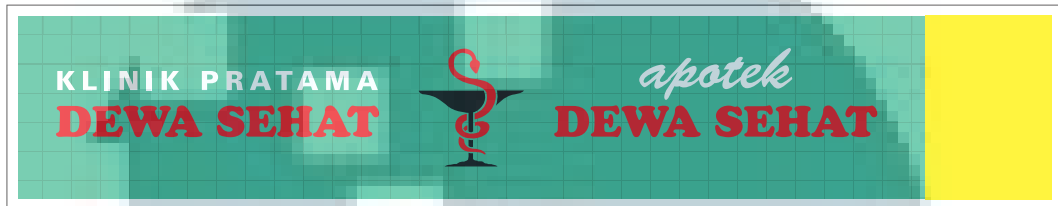


Gambar 3.22 Visualisasi Penempatan *Shopsign & Billboard Makmur Jaya Abadi*

Perancangan tampilan untuk toko *furniture Makmur Jaya Abadi* beserta penempatan media promosi berupa *billboard* yang terpasang pada konstruksi bangunan. Proses pembuatan desain tersebut dilakukan pada minggu keempat. Proses pertama, penulis membuat konstruksi bangunan sesuai dengan keinginan klien melalui *brief* dari Supervisor. Proses pembuatan visual konstruksi bangunan menggunakan *software Cinema 4D*, Proses berikutnya adalah menempatkan *billboard* pada bangunan dengan tata letak yang baik. Peletakan media promosi harus memenuhi semua bidang kosong yang ada. Penulis melakukan beberapa revisi peletakan *billboard*. Hasil akhir yang mengalami persetujuan dapat dilihat pada Gambar 3.22.



Gambar 3.23 Shopsign Apotek Dewa Sehat 1



Gambar 3.24 Shopsign Apotek Dewa Sehat 2



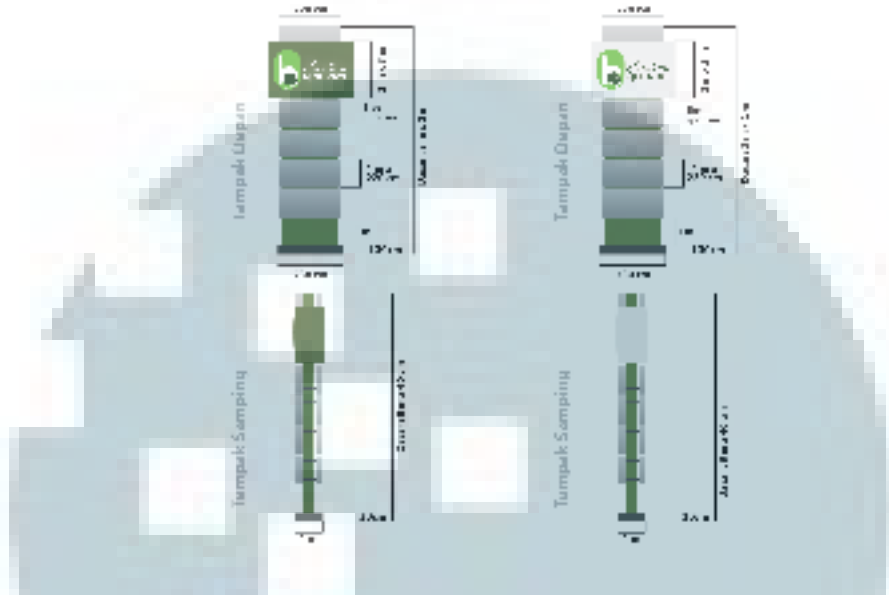
Gambar 3.25 Visualisasi Penempatan Shopsign Apotek Dewa Sehat 1



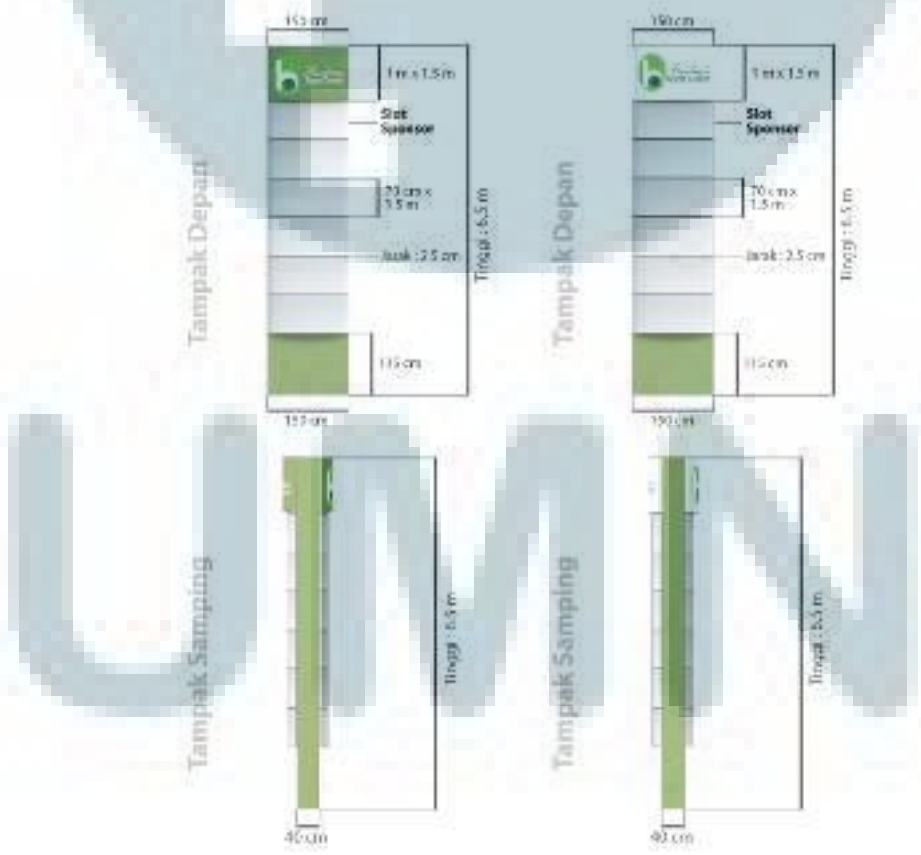
Gambar 3.26 Visualisasi Penempatan *Shopsign Apotek Dewa Sehat 2*

Pada minggu pertama, penulis mendapatkan tugas untuk membuat desain *shopsign Apotek Dewa Sehat* yang berlokasi di kota Pati. *Supervisor* memberikan *brief* terlebih dahulu mengenai pembuatan *shopsign* tersebut. Penulis menampilkan logo apotek dibagian tengah sebagai identitas visual. *Background* yang berupa konstruksi bangunan dibuat menjadi dua versi warna yaitu hijau *tosca* dan putih. Klien menambahkan *space* kecil kedalam konstruksi tersebut untuk *slot sponsor* dengan media *billboard*.

3.3.2.4 Pylon



Gambar 3.27 Konstruksi Pylon 1

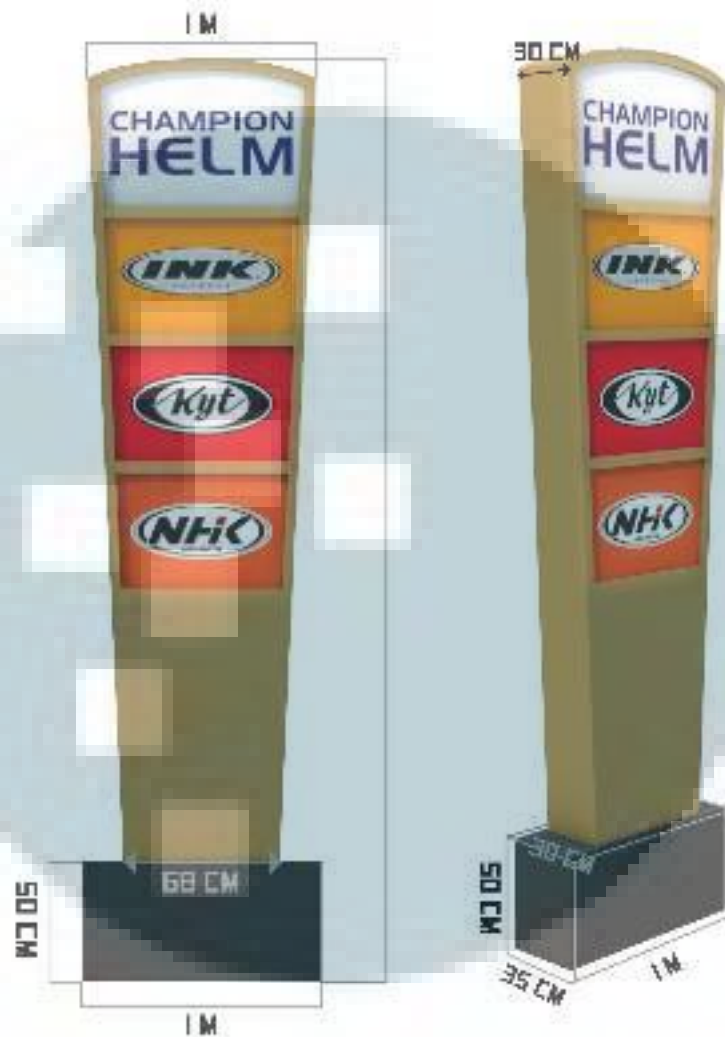


Gambar 3.28 Konstruksi Pylon 2



Gambar 3.29 Visualisasi Penempatan *Pylon Berlian Sport Center*

Perancangan pembuatan *pylon* sebagai identitas gedung atau bangunan *Berlian Sport Center*. Penulis mendapatkan *brief* dari *Supervisor* untuk merancang desain *pylon* tersebut pada minggu kedua. Pihak klien menginginkan pemberian bidang kosong untuk diisi logo sponsor nantinya. Penggunaan warna hijau sesuai dengan pencitraan *Berlian Sport Center*. Penulis merancang konstruksi seperti Gambar 3.27, Gambar 3.28 merupakan hasil *final* yang telah mengalami revisi.



Gambar 3.30 Pylon Champion Helm

Perancangan desain *pylon Champion Helm* dilakukan pada minggu keenam. Kali ini penulis merancang bentuk *pylon* dari sebuah *trophy* sesuai dengan nama *Champion* yang berarti juara. *Pylon* ini memiliki bagian yang berupa *neonbox*, agar pada waktu malam hari dapat menyala. Warna dasar dari *pylon* tersebut adalah emas.

3.3.2.4 Car Branding



Gambar 3.31 Car Branding Widodo Motor Sport 1 Samping Kiri



Gambar 3.32 Car Branding Widodo Motor Sport 1 Samping Kanan



Gambar 3.33 Car Branding Widodo Motor Sport 3

Car branding Widodo Motor Sport akan diterapkan pada mobil box. Proses desain kali ini dirancang pada minggu keenam. Supervisor memberikan *brief* terlebih dahulu sebelum proses desain dilakukan. *Brief* yang diberikan berupa keinginan klien yaitu berupa penerapan visual onderdil non plastik ke dalam desain tersebut. Penulis membuat dua alternatif desain yang berbeda. Seperti Gambar 3.31 dan Gambar 3.32.



3.3.2.5 Banner



Gambar 3.34 Banner GM Helmet

Sebuah *banner* sebagai media promosi usaha toko helm *Champion*. Penulis menampilkan helm bermerek dagang *GM* sesuai dengan permintaan klien. Pemberian warna biru dan visual awan sesuai dengan nama helm tersebut, *Airborne*. Pekerjaan ini terselesaikan pada minggu keenam praktek kerja magang.

UMMN



Gambar 3.35 Banner VOG Helmet

Banner yang juga digunakan sebagai media promosi usaha toko helm *Champion*. Kali ini penulis menggunakan merek helm *VOG* sesuai dengan permintaan klien. Penulis menampilkan helm *Cronicle Navigator Series*. Pekerjaan ini terselesaikan pada minggu keenam selama praktek kerja magang berlangsung.

UMMN

3.3.3 Pekerjaan Sampingan

3.3.3.1 Karcis *Bazaar*



Gambar 3.36 Karcis *Bazaar* KAA Gereja Isa Almasih

Perancangan desain karcis sebagai mata uang untuk acara bazaar yang diselenggarakan *Komisi Anak-Anak Gereja Isa-Almasih Kudus*. Karcis *bazaar* yang bertemakan *Tom and Jerry* ini dicetak dengan penomoran yang tertera pada bagian atas. Pencetakan karcis dengan jumlah total delapan ribu lembar. Perancangan karcis *bazaar* ini dilakukan pada minggu kedelapan selama praktek kerja magang berlangsung.

3.3.3.2 Setting Ukuran Desain Gapura Selamat Datang *Kacang Garuda*



Gambar 3.37 Desain Gapura Selamat Datang *Kacang Garuda* 1.1



Gambar 3.38 Desain Gapura Selamat Datang *Kacang Garuda* 1.2



Gambar 3.39 Desain Gapura Selamat Datang *Kacang Garuda* 2.1

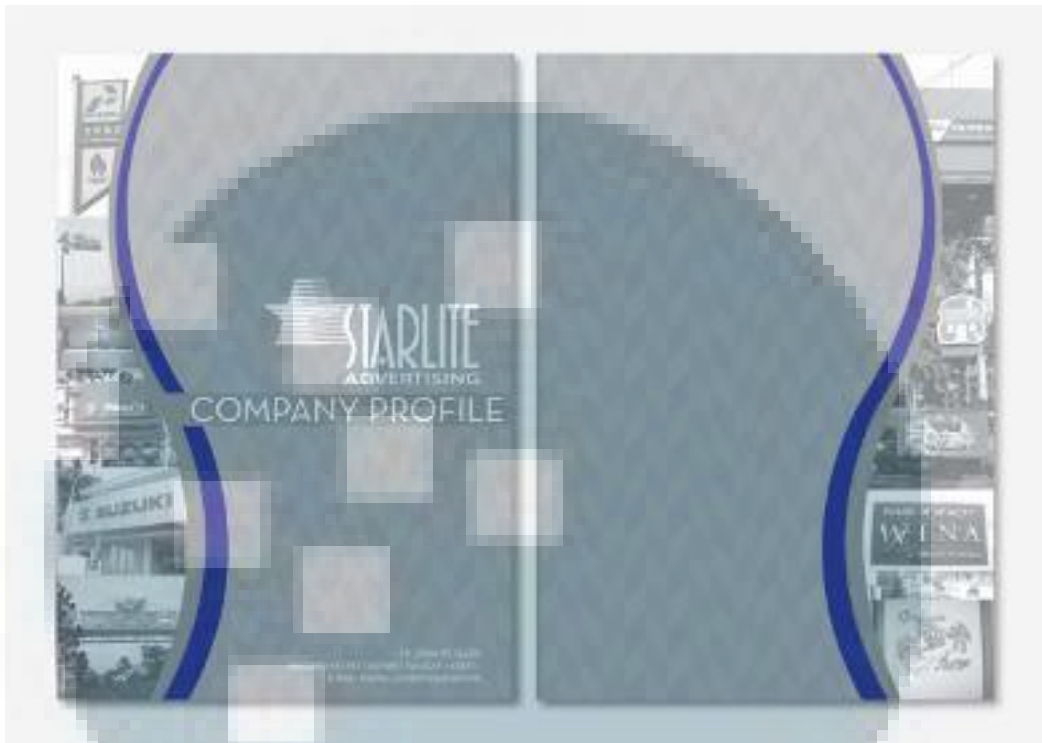


Gambar 3.40 Desain Gapura Selamat Datang *Kacang Garuda* 2.2

Penulis mendapatkan tugas untuk mengganti ukuran file dan merubah komposisi desain pada minggu pertama. Setting ulang ukuran bidang dilakukan untuk proses printing. Pembuatan gapura selamat datang ini sebagian menggunakan proses *airbrush* dan sebagian menggunakan proses *print*.

U
M
M
N

3.3.3.3 *Company Profile Starlite Advertising*



Gambar 3.41 *Cover & Back Cover Company Profile Starlite Advertising*



Gambar 3.42 *Content Company Profile Starlite Advertising*

Pembuatan *company profile Starlite Advertising* dilaksanakan pada minggu ketiga. Penulis membuat desain *company profile* tersebut secara bertahap dan dilakukan di waktu senggang. Pekerjaan ini selesai pada minggu ketujuh selama praktek kerja magang berlangsung.

3.3.4 Kendala yang Ditemukan

Selama proses kerja magang berlangsung, penulis mendapatkan beberapa kendala.

Berikut beberapa kendala tersebut :

1. Kurangnya alat berupa komputer yang digunakan untuk proses desain. Keterbatasan koneksi *internet* di lingkungan kerja juga mengganggu proses pencarian informasi. Namun kendala tersebut berhasil diatasi oleh penulis.

2. Ketika penulis merancang desain *billboard* dan *banner Champion Helm*. Kurangnya bahan berupa gambar helm yang memiliki resolusi tinggi. Gambar resolusi tinggi dibutuhkan untuk proses cetak yang berukuran besar. Kendala ini berhasil diatasi penulis.

3. Saat penulis mendesain karcis *bazaar KAA GIA Kudus* terdapat beberapa kendala. Karena kurangnya materi yang diajarkan saat proses belajar di *Universitas Multimedia Nusantara*, penulis mengalami kesulitan dalam pemberian nomor karcis *bazaar* yang berurutan. Kendala ini juga berhasil diatasi oleh penulis.

Selainnya tidak ada kendala besar yang ditemukan oleh penulis selama proses magang berlangsung.

3.3.5 Solusi Kendala yang Ditemukan

Beberapa solusi dari kendala yang ditemukan penulis :

1. Dalam upaya mengatasi kendala kurangnya komputer yang memadai, penulis mensiasatinya dengan membawa laptop pribadi sehingga penulis dapat

mengerjakan proyek-proyek desain tanpa hambatan. Keterbatasan koneksi dalam lingkungan kerja dapat diatasi penulis dengan membawa *modem* pribadi.

2. Kendala dalam merancang desain *billboard* dan banner *Champion Helm* memerlukan bahan berupa gambar helm yang memiliki resolusi tinggi. Penulis ingin mensiasatinya dengan melakukan pemotretan. Belum tersedianya objek yang digunakan sebagai objek foto, penulis memutuskan mengambil foto dari *Internet* dengan memilih gambar beresolusi tinggi sehingga gambar tidak pecah.

3. Kendala dalam proses pembuatan desain karcis *bazaar KAA GIA Kudus* adalah ketika dibutuhkan penomoran secara urut pada karcis *bazaar*. Karena kurangnya materi yang dipelajari saat proses belajar berlangsung, penulis tidak dapat melakukan penomoran tersebut. Penulis mensiasati dengan mencari informasi di *Internet* sehingga penulis berhasil mengatasi hal tersebut dengan memanfaatkan fasilitas *Data Merge* di *Adobe InDesign*.

