



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:

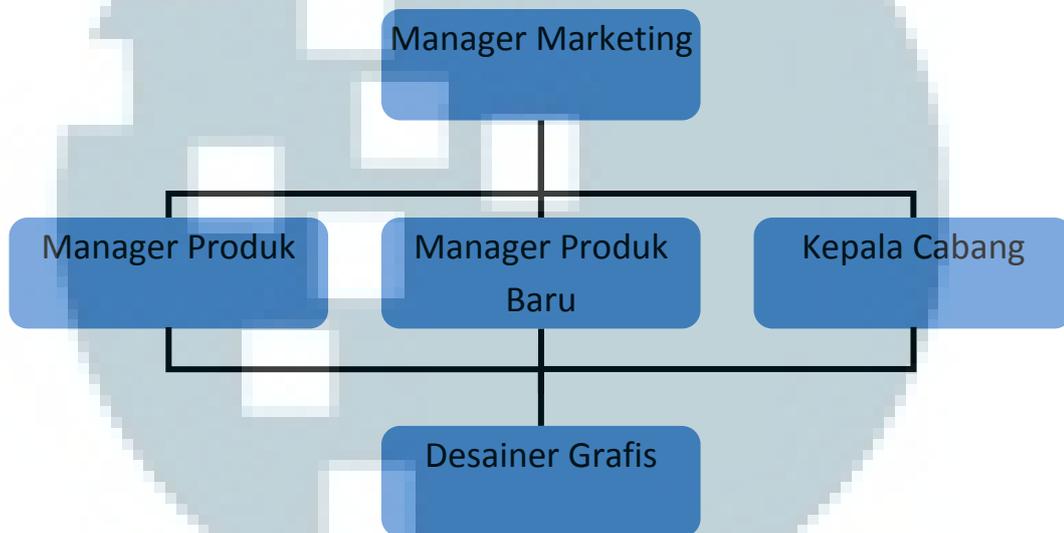
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1. Kedudukan



Gambar 3.1. Struktur Divisi Marketing

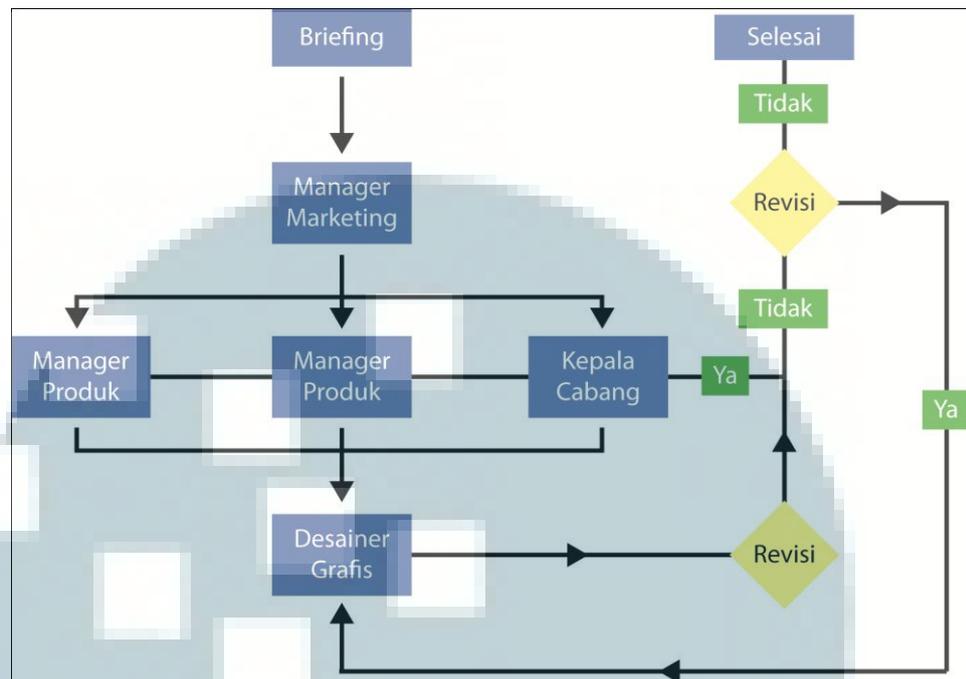
Pada divisi marketing, manager marketing memiliki 3 bawahan yang bekerja di bidangnya masing-masing. Manager produk bertugas untuk mengawasi produk yang sedang diproduksi dan dipasarkan oleh perusahaan. Manager Produk baru bertugas untuk mengembangkan produk-produk yang akan diproduksi sesuai dengan hasil keputusan dari rapat direksi. Kepala cabang bertugas untuk mengawasi peredaran dan penjualan produk dari kantor cabang. Posisi penulis sebagai desainer grafis berada tepat di bawah manager produk, manager produk baru, dan kepala cabang.

Penulis mendapatkan kesempatan melakukan kerja magang selama 3 bulan dan diposisikan sebagai graphic designer yang tugasnya mengeksekusi ide yang dimiliki oleh masing-masing atasan sesuai dengan *brief* yang sudah dirapatkan sebelumnya. Penulis mendapatkan banyak pengalaman dan ilmu baru tentang mendesain produk industri makanan selama menjalani kerja magang, seperti pemberian warna pada desain produk agar mengurangi kesalahan dalam percetakan, deadline pekerjaan yang terkadang sangat cepat, dan bagaimana perilaku kita dalam bekerja dengan orang lain secara profesional.

Penulis dibimbing langsung oleh bapak Ferdian Hartono sebagai Manager Produk. Manager produk berhubungan langsung dengan bagian percetakan, partner, dan supplier. Hal ini membuat penulis juga mendapat pengalaman dalam memperhatikan detail yang harus diperhatikan agar tidak terjadi miskomunikasi dan kesalahan cetak pada desain yang diajukan.

Dalam pelaksanaannya, penulis sebagai desainer grafis tidak hanya menerima tugas dari manager produk, tetapi juga dari manager produk baru dan kepala cabang. Jenis tugas yang dikerjakan pun bervariasi dari setiap atasan. Tugas yang diberikan oleh manager produk terpusat pada penataan ulang desain *packaging* produk. Manager produk baru member tugas untuk membuat alternatif desain *packaging* dan logo produk. Sedangkan kepala cabang memberikan tugas untuk mendesain media promosi.

3.1.2. Koordinasi



Gambar 3.2. Alur Kerja

Manager marketing mendistribusikan proyek pekerjaan sesuai dengan brief yang telah didiskusikan oleh direksi kepada masing-masing bagian yang lalu ditugaskan kembali kepada desainer untuk membuat draft desainnya. Draft desain lalu diserahkan kembali kepada masing-masing bagian untuk dilakukan proses revisi. Jika ada revisi dalam proyek, pekerjaan akan kembali kepada desainer grafis. Jika tidak ada revisi, maka proyek akan diserahkan kepada manager marketing untuk *final approval*. Manager marketing dapat menentukan adanya revisi jika draft desain kurang sesuai dengan selera. Jika revisi terjadi, maka proyek desain akan langsung dikerjakan oleh desainer tanpa melalui masing-masing bagian.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tugas desainer grafis pada PT. Union Foods mencakup mendesain tampilan produk, logo produk, packaging produk, dan juga desain untuk kebutuhan promosi jika ada program dan acara khusus. Tugas-tugas ini tidak hanya berasal dari pengamat lapangan penulis, namun juga dari divisi lain, seperti bagian produk baru dan dari bagian cabang.

Minggu pertama	Relayout karton Jackson
Minggu kedua	Pembuatan leaflet bonus tim motor
Minggu ketiga	Relayout Goodybag Lazery
Minggu keempat	Pembuatan desain candy crane machine, relayout desain bag Collin's butternut
Minggu kelima	Pembuatan desain candy crane machine, pembuatan logo Lazery Brcko.
Minggu keenam	Pembuatan desain packaging kemasan pouch minyak UNICO ukuran 250mL, 500mL, dan 1000mL
Minggu ketujuh	Pembuatan flyer promosi lebaran, Foto produk dan packaging.
Minggu kedelapan	Relayout karton dan label produk.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama 3 bulan penulis melaksanakan praktek kerja magang di PT Union Foods, banyak variasi tugas yang penulis kerjakan dengan bobot yang berbeda-beda. Namun, dalam pelaksanaannya, semua tugas penulis kerjakan dengan mengaplikasikan elemen dan prinsip desain yang telah penulis pelajari di universitas. Berikut ini adalah beberapa pekerjaan yang penulis lakukan.

3.3.1. Candy Crane Machine

Proyek ini merupakan sebuah proyek promosi produk yang dilakukan dengan bekerja sama dengan pihak zone2000 milik Ramayana group. Mesin yang disediakan oleh pihak zone2000 berjumlah 2 mesin, yaitu mesin A yang memiliki 6 sisi aktif (tiap sisi bisa dimainkan) dan mesin B yang memiliki 1 sisi aktif.

Candy Crane Machine atau Candy Claw Machine merupakan sebuah permainan dengan menggunakan mesin arcade yang memiliki capitan (claw) robot yang dapat digerakkan dengan menekan tombol control yang terdapat pada bagian depan mesin. Capitan ini digunakan untuk mengambil hadiah yang terdapat dalam mesin. Hadiah yang disediakan pun bervariasi, mulai dari permen hingga boneka sebesar manusia. Dengan banyaknya variasi hadiah yang disediakan, ukuran mesinnya pun berbeda-beda.

Pada proyek ini, mesin yang digunakan adalah mesin dengan ukuran standar yang berisikan hadiah permen (untuk mesin A) dan gabungan permen dan boneka kecil (mesin B). Merk permen yang digunakan untuk program promosi ini adalah merk Lazery dan Collin's.

Tahap pertama yang penulis lakukan dalam pengerjaan proyek ini adalah melakukan briefing dengan kepala cabang dan manager marketing untuk mengetahui gambaran proyek ini secara lengkap. Penulis lalu melakukan pengukuran mesin secara detail yang dilakukan di Ramayana Kebayoran Lama.

Setelah mendapatkan ukuran yang sesuai, penulis lalu melakukan sketch kasar di atas kertas untuk mendapatkan alternatif-alternatif yang sesuai dengan

brief. Kemudian sketch ini penulis ajukan pada kepala cabang untuk melakukan proses revisi.

Tahap selanjutnya yang penulis lakukan adalah mengeksekusi alternatif ke dalam software untuk memilih warna yang harmonis dan menarik untuk diaplikasikan. Pada tahap ini penulis melakukan proses revisi kedua untuk mendapatkan warna yang selanjutnya diaplikasikan untuk membuat mock up desain mesin.



Gambar 3.3. Candy Crane Machine: Mesin A

Mesin pertama yang penulis kerjakan adalah mesin dengan 6 sisi yang penulis sebut dengan “Mesin A”. Mesin ini memiliki sisi yang berukuran 60x120cm dengan margin 4 cm di setiap area pemisah antara bagian sticker dan bagian jendela kaca.

Penulis memilih produk Lazery untuk mesin ini karena jumlah sisi mesin yang bisa dimainkan. Terdapat 3 varian permen Lazery yang ingin dipromosikan, Lazery Bar, Lazery Stick, dan Lazery Twist, sehingga tempat yang dibutuhkan harus optimal untuk melakukan promosi. Dengan 6 sisi yang dimiliki oleh mesin ini, penulis lalu membuat 2 desain yang berbeda untuk 1 produk.

Kelebihan lain yang dimiliki mesin ini adalah banyaknya ruang kosong yang dapat penulis manfaatkan untuk menaruh elemen gambar. Tidak seperti mesin B, ruang kontrol, ruang mengambil hadiah, dan jendela mesin memiliki ukuran yang proporsional karena mesin ini hanya memiliki 1 jenis hadiah, yaitu permen. Penulis lalu memanfaatkan ruang kosong ini dengan menaruh maskot khusus merk Lazery untuk memperkuat branding merk.



Gambar 3.4. Candy Crane Machine: Mesin B Tampak Depan

Mesin kedua yang penulis kerjakan adalah mesin dengan 3 sisi dan 1 sisi aktif yang kemudian penulis sebut dengan “Mesin B”. Proses desain yang dilakukan pada mesin ini memakan waktu yang cukup lama karena banyaknya ruang kosong yang kurang fleksibel untuk menempatkan elemen gambar.

Mesin ini memiliki kotak kontrol yang berukuran cukup besar (36x30cm) yang terletak tepat di tengah-tengah sisi mesin. Jika kita melihat Gambar 3.2, kotak kontrol tersebut telah memakan banyak ruang. Kotak kontrol ini tidak bisa ditempel stiker karena terdapat 2 buah kotak untuk memasukkan koin di bagian depan kotak kontrol.

Tepat di bawah kotak kontrol terdapat pintu untuk mengakses ruang mesin. Di sebelah kiri kotak mesin terdapat pintu untuk mengambil hadiah boneka. Sedangkan ruang untuk mengambil hadiah permen terletak pada sebelah kanan kotak kontrol.

U
M
N



Gambar 3.5. Candy Crane Machine: Mesin B tampak diagonal kiri

Penempatan desain Collin's Coconut dan Collin's Butternut di sisi kiri dan kanan Mesin B dilakukan melalui proses revisi dan tidak memiliki aturan khusus dalam penempatannya. Logo Collin's diletakkan di bagian atas mesin untuk menonjolkan merk produk yang ada di dalam mesin.

UMMN



Gambar 3.6. Candy Crane Machine: Mesin B tampak diagonal kanan

Penulis menggunakan siluet kacang dan kelapa yang juga terdapat pada bungkus permen produk Collin's untuk menguatkan brand yang ditampilkan pada mesin ini. Warna yang penulis gunakan juga menggunakan warna-warna primer produk Collin's, kuning untuk Butternut dan hijau untuk Coconut.

3.3.2. Program Promosi

Selama praktek kerja magang dilaksanakan, penulis membuat beberapa media promosi baik promosi dalam perusahaan maupun promosi produk di luar perusahaan. Beberapa diantaranya adalah banner untuk promosi tim motor dan poster untuk promosi paket lebaran.



Gambar 3.7. Desain Brosur Tim Motor

Brosur ini penulis buat untuk program promosi tim motor yang dilakukan selama satu periode pada bulan Mei sampai dengan Juni. Tim motor sendiri merupakan program promosi yang dibuat khusus untuk konsumen yang memiliki tim atau klub motor yang sering melakukan perkumpulan di warung atau toko partner PT Union Foods.

Pada program promosi ini, konsumen mendapatkan kupon setelah membeli produk PT Union Foods sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan

sebelumnya. Kupon-kupon ini lalu dikumpulkan untuk selanjutnya ditukar dengan hadiah yang sesuai dengan program promosi. Dalam periode ini hadiah yang ditukar berupa uang tunai senilai Rp 25.000 per 30 kupon.

Program promosi dilakukan pada periode waktu tertentu (biasanya per 3 bulan) dengan hadiah yang berbeda-beda pada setiap periode. Hal ini dilakukan agar ketertarikan konsumen pada produk tetap terjaga dan konsumen diharapkan dapat menyalurkan produk perusahaan melalui tim atau klub motornya.

Proses perancangan brosur diawali oleh brief dari kepala cabang yang telah mendapat persetujuan dari manager marketing sebelumnya. Selanjutnya penulis membuat sketch di atas kertas sesuai dengan brief yang lalu menuju proses revisi dengan kepala cabang untuk menentukan konten final yang akan dimasukkan ke dalam desain brosur.

Setelah konten dan draft desain telah dipilih, selanjutnya penulis mengeksekusi sketsa melalui software untuk pemberian warna. Proses revisi kedua dilakukan dengan kepala cabang yang lalu dilanjutkan ke manager marketing untuk melakukan finalisasi desain brosur.

U
M
N



Gambar 3.8. Poster Promosi Lebaran

Program promosi yang kedua merupakan promosi yang bersifat internal atau hanya dilakukan antara staff perusahaan. Seperti yang kita bisa lihat pada gambar 3.8, promosi yang dilakukan adalah promosi penjualan paket lebaran yang dilakukan oleh koperasi perusahaan melalui manager produk.

Produk yang ditawarkan memiliki 2 varian, toples dan boks plastik. Varian toples berisi 3 plastik kecil permen dan untuk varian boks berisi 6 plastik kecil

permen. Toples dan boks disediakan oleh supplier sedangkan permen diproduksi langsung dari pabrik.

Tahap pertama yang penulis lakukan adalah mendiskusikan brief dengan manager produk dan bagian koperasi perihal isi promosi. Setelah itu penulis membuat sketsa alternatif di kertas untuk menentukan layout yang akan digunakan. Manager produk lalu melakukan revisi atas alternatif layout dan pekerjaan kembali ke penulis.

Penulis lalu melakukan foto produk, baik toples, boks, maupun produk permen untuk dapat digunakan dalam poster. Setelah foto dilakukan, penulis memilih foto yang terbaik dan lalu menggabungkan semua elemen dengan software untuk pengaplikasian warna dan finalisasi desain.

3.3.3. Foto Produk

Penulis juga melakukan foto produk yang selanjutnya digunakan untuk referensi desain maupun kepentingan desain ke depannya. Berikut adalah beberapa foto yang penulis lakukan untuk perusahaan.



Gambar 3.9. Foto Produk Lazery Stick Mango



Gambar 3.10. Foto Produk FRESHCLUB Isotonik



Gambar 3.11. Foto Produk Lazery Bricko

3.4. Kendala yang Ditemukan

Selama pelaksanaan proses praktik kerja magang tentu ada kendala yang penulis temukan. Kendala – kendala ini penulis rasa cukup mengganggu proses kerja penulis, terutama bila ada pekerjaan yang harus diselesaikan dengan cepat.

Kendala pertama adalah kurang memadainya spesifikasi komputer kantor dan *software* yang digunakan oleh penulis. Komputer yang penulis pakai memiliki operasi sistem Windows XP. Hari pertama penulis harus melakukan penyesuaian karena penulis terbiasa menggunakan operasi sistem Windows 7 dalam keseharian. RAM dan speed komputer juga tidak memadai sehingga komputer banyak *hang* dalam mengoperasikan *software*. Penulis juga mengalami kendala dalam beradaptasi dengan *software* yang digunakan. *Software* yang penulis pakai dan pelajari adalah *software* Adobe, sementara *software* utama yang digunakan dalam praktik magang adalah *software* CorelDraw X4. Selain itu, penulis menemukan kendala pada sistem penyimpanan data yang cukup berantakan sehingga penulis membutuhkan waktu yang lama untuk menemukan satu file.

Kendala kedua adalah terpusatnya peralatan seperti printer warna dan scanner di meja penulis. Hal ini menyebabkan banyak waktu kerja penulis terbuang karena keperluan bagian lain untuk mengeprint dan/atau melakukan scanning dokumen.

Kendala ketiga adalah banyaknya pekerjaan dadakan yang harus diselesaikan dalam hitungan hari. Membuat bahan untuk promosi seperti banner, brosur, flyer, maupun revisi desain produk yang harus dipersiapkan untuk meeting dengan cabang lain.

3.5. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Penulis mencoba beradaptasi dengan komputer dan *software* yang digunakan dalam beberapa hari dengan menggunakannya untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh pembimbing lapangan. Penulis harus banyak bersabar dalam menggunakan komputer tersebut karena kecepatan yang terbatas dan data yang sulit untuk ditemukan.

Penulis terpaksa menghentikan pekerjaan penulis untuk sementara waktu agar rekan kerja penulis dapat menggunakan printer dan/atau scanner di meja penulis dan setelah itu penulis harus mengejar ketinggalan agar pekerjaan selesai tepat waktu.

Posisi desainer di perusahaan ini hanya satu untuk banyak divisi. Pekerjaan yang diberikan kepada penulis pun bertumpuk-tumpuk sehingga penulis terkadang harus menyelesaikan pekerjaan di hari yang sama. Maka dari itu penulis mendata pekerjaan sesuai deadline yang diberikan, lalu mengerjakan pekerjaan dengan deadline paling dekat.

UMMN