



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

HASIL KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Saat bekerja di Matari Advertising, penulis ditempatkan di departemen *Creative–Art* sebagai *Junior Graphic Designer* pada bagian *Below the Line* dibawah bimbingan Bapak Harinto Prabowo selaku *Design Director*. Bagian ini biasanya menangani berbagai kebutuhan desain klien di luar periklanan yang sudah ditangani para *Art Director*.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Ada beberapa tugas yang dilakukan oleh penulis selama bekerja di Matari Advertising, yaitu membuat desain *below the line* untuk melengkapi kebutuhan klien diluar dari periklanan. Adapun beberapa desain yang sempat dikerjakan oleh penulis berupa *brand identity*, *packaging*, dan salah satu proyek internal perusahaan.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Tabel 3.1 Pelaksanaan Kerja Magang

| No. | Tanggal | Proyek | Keterangan |
|-----|-----------------------|---|--|
| 1. | 1 Juli – 15 Juli 2013 | Matari Advertising (<i>internal</i>) | <ul style="list-style-type: none">- Mendapat <i>brief</i> mengenai proyek internal perusahaan untuk membuat ucapan lebaran kepada berbagai klien.- Mencari referensi berbagai bentuk desain ucapan lebaran yang dapat dikirimkan. |

| | | | |
|----|--------------------------|------------------------|---|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>brain storming</i> bersama tim untuk menentukan ide terpilih untuk dikerjakan desainnya. - Membantu pengerjaan desain pada ide terpilih milik sesama anggota tim. - Membantu pengemasan ketika hasil desain sudah dicetak. |
| 2. | 2 Juli – 5 Juli 2013 | Solonat | <ul style="list-style-type: none"> - Mendapat <i>brief</i> mengenai kebutuhan <i>stationary</i> Solonat yakni kartu nama dan <i>letter head</i>. - Mencari referensi desain yang dibutuhkan - Membuat skesta untuk desain yang akan dikerjakan - Melakukan proses digitalisasi |
| 3. | 8 Juli – 30 Agustus 2013 | Konimex <i>E-Store</i> | <ul style="list-style-type: none"> - Mendapat <i>brief</i> mengenai logo Konimex <i>E-Store</i> yang sudah ada sebelumnya dan akan dilakukan <i>redesign</i>. - Mencari referensi sehubungan dengan logo <i>online store</i>. - Membuat <i>draft</i> yang kemudian didigitalisasi - Melakukan revisi pada |

| | | | |
|----|---------------------------|--|--|
| | | | desain terpilih |
| 4. | 9 Juli – 2 Agustus 2013 | Calpico Teenz | <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi pada desain Calpico Teenz yang sebelumnya sudah pernah dibuat oleh sesama anggota tim - Membuat <i>final artwork</i> sebelum disampaikan kepada klien. |
| 5. | 15 Juli – 19 Juli 2013 | Calpico Frezz | <ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan desain <i>packaging</i> Calpico Frezz yang disesuaikan dengan desain <i>packaging</i> Calpico di Jepang sesuai keinginan klien selaku pemegang <i>franchise</i> PT.Calpis Co,Ltd. |
| 6. | 22 Juli – 29 Juli 2013 | PT. Jakarta Setiabudi Internasional Tbk. | <ul style="list-style-type: none"> - Mendapatkan <i>brief</i> mengenai karakter perusahaan klien dan kebutuhannya - Mencari referensi pembuatan logo untuk proyek komplek tempat tinggal dan hiburan milik PT. Jakarta Setiabudi Internasional Tbk. - Membuat <i>draft</i> perancangan logo sebelum dilakukan proses digitalisasi |
| 7. | 30 Juli – 19 Agustus 2013 | Snip Snap | <ul style="list-style-type: none"> - Mendapatkan <i>brief</i> sehubungan dengan kebutuhan pembuatan |

| | | | |
|----|------------------------------|----------------------------|---|
| | | | <p><i>packaging</i> kaleng biskuit variasi milik PT. Sobisco untuk Snip Snap</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat skesta <i>layout</i> sebelum dilakukan digitalisasi dan diserahkan kepada <i>3D artist</i> - Melakukan pengembangan kepada desain terpilih |
| 8. | 1 Agustus – 12 Agustus 2013 | PT. Modernland Realty Tbk. | <ul style="list-style-type: none"> - Mendapatkan <i>brief</i> sehubungan dengan karakter hotel yang akan dibangun oleh PT. Modernland Realty Tbk. - Mencari referensi logo yang sesuai dengan makna nama yang sudah disediakan oleh <i>copywriter</i> Matari. - Membuat <i>draft</i> yang kemudian dibuat dalam bentuk <i>digital</i>. |
| 9. | 15 Agustus 2013 | Konicare | <ul style="list-style-type: none"> - Mengikuti pemotretan untuk iklan <i>print-ad</i> Konicare milik tim <i>above the line</i>. - Mempelajari lebih lanjut cara pengerjaan <i>digital imaging</i> di studio foto berlangsung. |
| 9. | 26 Agustus – 28 Agustus 2013 | Konimex | <ul style="list-style-type: none"> - Mendapat <i>brief</i> mengenai Konimex yang ingin melakukan <i>redesign</i> |

| | | | |
|-----|------------------------------|------------|--|
| | | | <p><i>stationary</i> miliknya meliputi kartu nama dan <i>letterhead</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat sketsa dasar <i>layout</i> sebelum dilakukan proses digitalisasi. |
| 10. | 28 Agustus – 30 Agustus 2013 | Herbadrink | <ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>digital imaging</i> dari foto-foto minuman yang disesuaikan dengan varian rasa tambahan Herbadrink - Mengaplikasikan desain yang sudah pernah dibuat sebelumnya kedalam tiga varian rasa tambahan. |

Dari keseluruhan karya yang sudah dikerjakan oleh penulis, maka penulis hanya akan memfokuskan kepada pembahasan mengenai perancangan logo untuk Konimex *E-Store*.

3.4 Proses Pelaksanaan

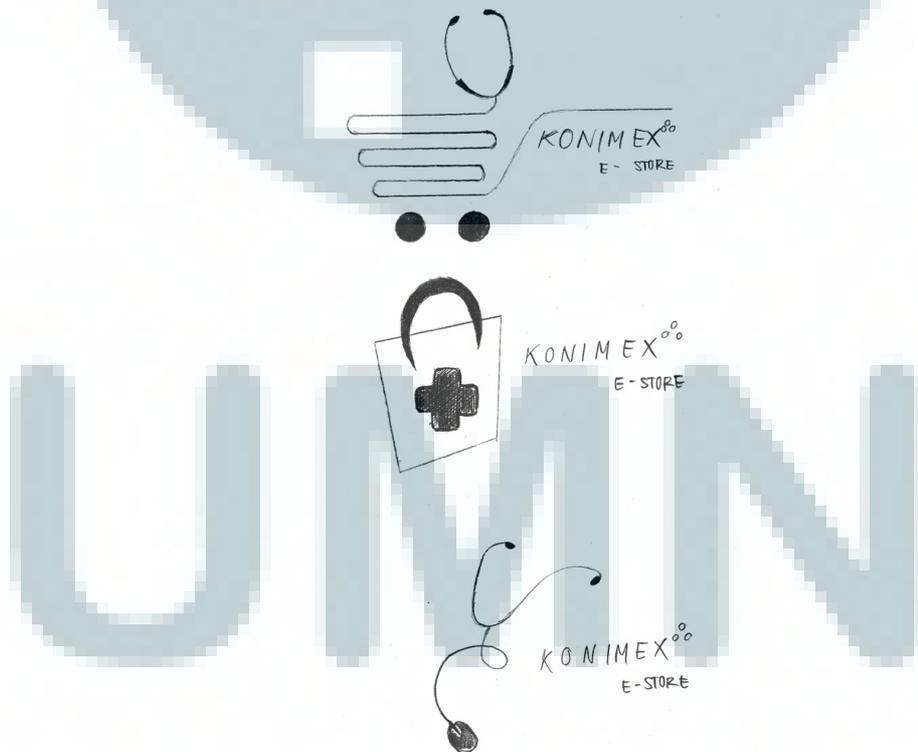
Konimex *E-Store* merupakan *website online* dari PT. Konimex yang menjual berbagai varian farmasi dan makanan. Pekerjaan yang ditangani adalah *redesign* logo Konimex *E-Store* yang sebelumnya sudah pernah dibuat oleh *website developer*.



Gambar 3.2 Logo Lama Konimex E-Store

3.4.1 Sketsa Logo Konimex E-Store

Desain logo Konimex *E-Store* terdiri dari simbol dan tipografi. Pada *brief* awal yang diberikan oleh Konimex tidak tercantum bahwa varian produk yang termasuk didalamnya tidak hanya sebatas pada bidang farmasi. Dengan menggabungkan beberapa hal yang menjadi simbolis bidang farmasi, maka penulis memulai desain dengan pembuatan sketsa.



Gambar 3.3 Sketsa Logo Konimex E-Store

1. Konsep I

Logo ini diadaptasi dengan menggabungkan obyek stetoskop dengan troli belanja yang menggambarkan filosofis dari Konimex *E-Store* di bidang farmasi.

2. Konsep II

Penggambaran *shopping bag* dengan simbol kesehatan pada bagian tengahnya melambangkan penjualan obat-obatan. Sedangkan simbol kursor sebagai informasi bahwa penjualan yang dilakukan dengan sistem *online*.

3. Konsep III

Logo ini dibuat dengan memanfaatkan tali stetoskop sebagai tali *mouse* untuk komputer. Hal ini menjadikan logo menjadi sarat maknanya.

3.4.2 Revisi Desain Logo Konimex E-Store

Dari keseluruhan hasil desain yang diberikan kepada klien, maka salah satu logo yang didesain oleh penulis terpilih. Namun terdapat beberapa revisi minor, antara lain penghilangan gambar kursor serta penggantian simbol kesehatan pada logo, di mana varian produk yang dijual dalam Konimex *E-Store* tak hanya terbatas pada farmasi. Berikut adalah hasil revisi yang diminta oleh pihak Konimex.



Gambar 3.4 Logo Terpilih Konimex E-Store

3.4.3 Hasil Akhir Logo Konimex E-Store



Gambar 3.5 Hasil Akhir Logo Konimex E-Store

3.5 Kendala yang Ditemukan

Selama praktek kerja di Matari Advertising berlangsung terdapat beberapa kendala yang ditemukan, antara lain :

1. Seringkali terjadi *overtime* saat bekerja.
2. Lokasi kantor Matari Advertising yang cukup jauh dari tempat penulis tinggal menyebabkan akses menuju ke kantor cukup memakan waktu dengan menggunakan kendaraan umum yang selalu ramai dan harus melintasi kemacetan di Jakarta.
3. Tidak adanya penggantian biaya sama sekali menyebabkan terjadinya pembengkakan pada biaya transportasi penulis.
4. Kurangnya pemahaman terhadap *shortcut* berbagai aplikasi desain menghambat penulis untuk berkerja lebih cepat.

3.6 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Terkait dengan beberapa kendala yang timbul, penulis mencoba menemukan pemecahan berbagai masalah tersebut sebagai berikut :

1. Mengurangi berbagai aktifitas sepulang kantor sehingga penulis tetap bisa memiliki jam beristirahat yang cukup dan memiliki kesehatan yang terjaga.
2. Penulis memutuskan untuk berangkat jauh lebih pagi dari jam masuk kantor pada umumnya, sehingga penumpang kendaraan umum belum ramai dan jalanan yang harus dilalui menuju kantor belum macet.
3. Dengan mengurangi pengeluaran pada kebutuhan lainnya cukup membantu penulis untuk mengimbangi keuangan akibat pembengkakan biaya transportasi.
4. Untuk dapat bisa bekerja lebih cepat sesuai *deadline* menuntut penulis untuk bisa lebih memahami penggunaan *shortcut*. Penulis banyak belajar dari teman-teman kantor dan terus membiasakan diri menggunakan *shortcut*.

UMMN