



### **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

Dalam pelaksanaan kerja magang, penulis menempati bagian desain sebagai *intern graphic designer* di bawah bimbingan langsung dari *creative director*. Setiap proyek masuk melalui *creative director* yang kemudian menentukan siapa yang akan bertanggung jawab atas proyek tersebut. Biasanya, proyek dari klien tetap akan diberikan kepada *graphic designer* yang memang kerap kali menangani klien yang bersangkutan dan memiliki *deadline* yang ketat. Penulis selaku *intern graphic designer* membantu proyek yang sedang dikerjakan oleh *creative director*, dan beberapa kali diberikan tanggung jawab yang sama seperti *graphic designer* tetapi dengan *deadline* yang lebih fleksibel.

#### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Dalam tabel di bawah terdapat rincian pekerjaan yang penulis lakukan selama periode pelaksanaan kerja magang di Eizou Graphic & Web.

UMMN

**Tabel 3.1**  
Rincian Pelaksanaan

No	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	18 Maret 2013 - 31 Mei 2013	TOKU	<ul style="list-style-type: none"> <li>- pencarian nama untuk situs web hosting</li> <li>- perancangan logo</li> <li>- pembuatan Logo Guidelines</li> <li>- pembuatan desain kartu nama</li> <li>- ilustrasi dalam website TOKU</li> <li>- ilustrasi icon-icon dalam website TOKU</li> <li>- poster teaser TOKU</li> </ul>
2	1 April 2013 - 22 Mei 2013	Kartu undangan pernikahan Jatu Kartika & Dwi Baskara	<ul style="list-style-type: none"> <li>- perancangan beberapa alternatif kartu undangan</li> <li>- pemilihan warna kartu undangan</li> <li>- perancangan kartu souvenir</li> </ul>
3	2 Mei 2013 - 6 Mei 2013	Vows Destination	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ilustrasi icon dalam situs Vows Destination</li> </ul>
4	27 Mei 2013 - 31 Mei 2013	Son Enterprise	<ul style="list-style-type: none"> <li>- perancangan alternatif logo Son Enterprise</li> <li>- pemilihan warna logo Son Enterprise</li> </ul>

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan

Tabel 3.1 menjabarkan secara singkat mengenai proyek-proyek yang penulis kerjakan. Pada bagian ini, penulis akan menjabarkan secara lebih mendalam mengenai dua proyek yang memberikan kesan dan pengalaman terbanyak.

##### 1. TOKU

TOKU adalah sebuah situs *web hosting* yang akan membantu pengusaha-pengusaha muda dalam membuat sebuah situs untuk usaha mereka. Dengan konsep yang serupa dengan *shopify.com* dan *magento.com*, diharapkan TOKU dapat menjadi situs *web hosting* yang menarik, mudah digunakan, dan dalam harga yang terjangkau oleh konsumen. Berhubung target pasarnya adalah anak muda, diharapkan *simplicity* dan *elegant* tergambar melalui logo.

Proyek ini merupakan proyek pertama yang diberikan oleh *creative director* kepada penulis, dan klien proyek tersebut adalah Ken Girisyia sendiri, karena TOKU merupakan proyeknya yang sudah direncanakan sejak lama. Menurut *graphic designer*, proyek ini sebelumnya pernah dikerjakan oleh beberapa anak magang lain, tetapi entah kenapa tidak berkelanjutan. Inilah yang menjadi tantangan dan dorongan penulis untuk membuat proyek ini kembali berjalan.

Proyek diawali dengan mencari alternatif nama untuk situs *web hosting* tersebut. Penulis menyerahkan kurang lebih 50 alternatif nama, mulai dari yang berkonsep hingga nama yang hanya sekedar *catchy*. Dari sekian banyak nama yang diajukan, dipilihlah tiga nama; Customatter, Shoption, dan TOKU. Ketiga nama itu kemudian dibuat alternatif visualnya berupa logo. Setelah melewati proses ini, dipilihlah logo TOKU.



Gambar 3.1 Logo TOKU dan Logo dengan *Tagline*

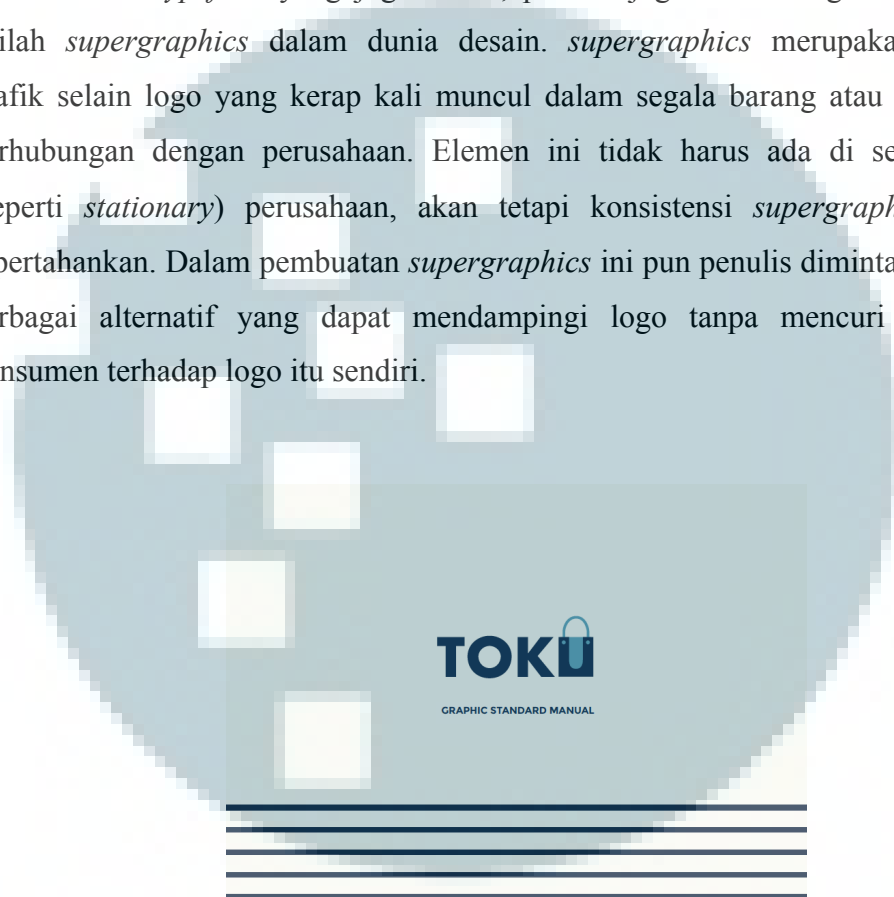
Hal baru yang penulis pelajari adalah tidak semua klien menyukai konsep yang dalam. Selama perkuliahan, dalam mata kuliah yang berhubungan dengan logo (*visual communication design, branding, dll*), konsep merupakan hal yang terutama, baru kemudian rupa visual. Ternyata, beberapa nama dengan konsep yang relevan tidak dipilih. Meski demikian, bukan berarti penulis menganggap bahwa konsep dalam sebuah karya tidak lagi merupakan sesuatu yang krusial, terutama logo yang nantinya akan menjadi ‘wajah’ perusahaan. Semuanya kembali keselera dan pilihan klien.

Setelah logo dibuat, *logo guidelines* atau buku panduan logo beserta kartu nama mulai dirancang. Tidak banyak berbeda dibanding proyek *graphic standard manual (GSM)* yang telah penulis buat sebagai tugas perkuliahan, tetapi berhubung proyek ini memiliki klien yang sesungguhnya, maka ketelitian penulis sangat diuji dalam proses pembuatannya. Mulai dari keseragaman *layout*, konsistensi ukuran, warna, *white space* logo dan aspek lain yang berhubungan memerlukan daya konsentrasi penulis sepenuhnya, guna menunjukkan tingkat profesionalitas penulis sebagai seorang desainer.

Pembelajaran lain yang penulis dapat adalah klien yang menentukan bagaimana isi *logo guidelines* hingga hal yang mendetil sekalipun. Dalam tugas kuliah sebelumnya, penulis biasanya menghabiskan banyak waktu dalam pembuatan logo. Begitu sudah memasuki tahap perancangan GSM hal-hal kecil tidak begitu diperhatikan. Contoh nyatanya dalam proyek ini adalah *typeface* yang digunakan dalam *logo guidelines*. Penulis awalnya hanya menggunakan *typeface* yang menurut penulis sesuai dengan layout dan karakter logo. Namun, setelah

diasistensikan ke *creative director* merangkap klien, penulis diminta untuk mencari beberapa alternatif *typeface* lain.

Selain *typeface* yang juga diatur, penulis juga baru mengetahui adanya istilah *supergraphics* dalam dunia desain. *supergraphics* merupakan elemen grafik selain logo yang kerap kali muncul dalam segala barang atau *item* yang berhubungan dengan perusahaan. Elemen ini tidak harus ada di semua *item* (seperti *stationary*) perusahaan, akan tetapi konsistensi *supergraphics* harus dipertahankan. Dalam pembuatan *supergraphics* ini pun penulis diminta membuat berbagai alternatif yang dapat mendampingi logo tanpa mencuri perhatian konsumen terhadap logo itu sendiri.

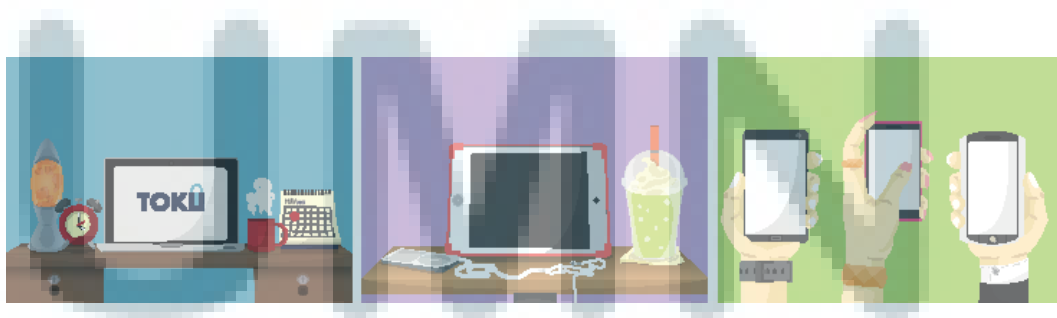


**Gambar 3.2** Aplikasi *Supergraphic* Beserta Logo TOKU

Setelah GSM selesai disusun, pekerjaan selanjutnya adalah membuat ilustrasi-ilustrasi yang nantinya akan diaplikasikan dalam situs TOKU. Ilustrasi yang pertama diminta adalah icon. Icon dibuat untuk tiga tombol utama yang akan menjelaskan apa itu TOKU, bagaimana menggunakan TOKU, serta berapa harga TOKU. Penulis membuat sebanyak kurang lebih sepuluh alternatif icon untuk ditunjukkan kepada klien.

Seusai ilustrasi *icon*, penulis diminta membuat ilustrasi untuk konten dalam situs berupa *vector* yang nantinya akan mengalami proses *editing* dalam *Adobe Flash* untuk kemudian menjadi sebuah animasi. Bagian *Adobe Flash* dikerjakan oleh sang *creative director*. Melalui ilustrasi konten ini, klien mengharapkan kesan eksklusif dan personal yang ditawarkan oleh TOKU dapat diterima konsumen.

Penulis memulainya dengan sketsa di atas kertas. Untuk menunjukkan kesan eksklusif dan personal yang diinginkan klien, penulis membuat tiga buah ilustrasi dengan gaya yang sejenis. Ketiganya dibedakan berdasarkan *gadget* yang digunakan. Pembagian kategori berdasarkan *gadget* ini ingin menunjukkan konsumen bahwa TOKU dapat diakses melalui *gadget* yang beragam, serta tempat yang fleksibel. Ilustrasi pertama mengambil *gadget* laptop yang terdapat dalam suasana meja kerja bersama jam weker dan kalender. Terdapat tanda di kalender untuk lebih menampilkan kesan personal. Ilustrasi kedua mengambil suasana sebuah meja *coffee shop* yang digemari anak muda guna menampilkan kesan eksklusif. Ilustrasi terakhir menampilkan tiga tangan yang sedang memegang tiga *handphone* atau *smartphone* yang berbeda, dengan profil tangan yang juga berbeda. Melalui ilustrasi ini penulis mencoba menggambarkan bahwa TOKU dapat digunakan oleh orang-orang dalam golongan usia dan karir yang berbeda.



Gambar 3.3 Ilustrasi Konten TOKU

Ilustrasi yang penulis buat dan merupakan ilustrasi terakhir untuk proyek ini adalah ilustrasi untuk poster *teaser*. Klien mengharapkan melalui poster *awareness* masyarakat untuk keberadaan TOKU mulai timbul. Dengan membuat poster yang misterius, sederhana dan tidak mengandung banyak kata-kata, penulis beranggapan bahwa masyarakat akan semakin penasaran, sehingga nama TOKU menjadi mudah diingat.

Adapun konsep untuk ilustrasi poster ini adalah sebuah bangunan yang sedang dalam proses *topping off*, sama seperti situs TOKU yang sedang dalam proses pembuatan akhir. Diilustrasikan ada sebuah wujud tangan yang sedang memegang atap bangunan tersebut. Bangunan tersebut menggambarkan “toko” yang nantinya akan menjadi milik pelanggan TOKU setelah mereka mendaftar dan berlangganan.

Dengan *treatment* yang sama seperti ilustrasi sebelumnya, penulis membuat dua buah poster yang dikategorikan berdasarkan jenis kelamin, laki-laki dan perempuan. Warna dan gaya *vector* yang digunakan juga sejenis guna mendukung keseragaman dan konsistensi TOKU. Kedua poster ini pun dibuat dalam versi *portrait* dan *landscape*.



Gambar 3.4 Ilustrasi Poster *Teaser*



## Son Enterprise

Son Enterprise adalah sebuah *event organizer* yang berkecukupan dalam *wedding organizer* di bawah *Big Enterprise* yang baru akan dimulai. Son Enterprise ingin membuat *branding* atas dirinya dikenal secara luas melalui sebuah logo. Logo tersebut diharapkan memberikan kesan internasional, *everlasting*, dan elegan, sesuai dengan konsep-konsep yang mereka tuangkan dalam setiap acara yang dibuat.

Proyek pembuatan logo untuk Son Enterprise diberikan terlebih dahulu kepada *graphic designer*. Ia membuat beberapa alternatif logo dan ditunjukkan kepada *art director*. Setelah beberapa hari, penulis sebagai *intern graphic designer* diminta untuk membantu *graphic designer* agar alternatif logo dapat lebih bervariasi. Sesuai dengan brief yang diberikan, gambaran yang diinginkan terlebih dahulu terlihat dalam logo adalah elegan dan *everlasting*. Selain itu, *art director* juga menginginkan adanya unsur matahari sebagai permainan kata dari *Son* menjadi *Sun*.

Pembuatan logo ini diberikan kepada penulis tepat satu minggu sebelum masa praktik kerja penulis selesai. Proyek ini menjadi berkesan untuk penulis karena selain penulis diberikan kepercayaan untuk membantu *graphic designer*, penulis juga diberikan kepercayaan untuk memberikan alternatif final untuk logo dalam jangka waktu yang singkat.

Penulis mengawalinya dengan membuat sketsa di atas kertas kemudian lanjut ke tahap digital. Penulis membuat dua puluh alternatif logo. *Art director* memilih dua diantaranya, kemudian membuat delapan sketsa logo yang kemudian penulis buat ke dalam bentuk digital.

Berangkat dari sepuluh alternatif, tujuh diantaranya dipilih untuk kemudian diberikan warna. Sesuai dengan keinginan klien agar logo terlihat elegan, dipilihlah warna merah, ungu, dan biru sebagai latar, sedangkan nama perusahaan akan diberikan warna kuning. Selain menampilkan keeleganan, warna

latar dipilih merah, ungu, dan biru karena ketiganya akan membantu warna kuning terlihat lebih kontras jika dipadukan.

Penulis memang mendapatkan mata kuliah yang mengajarkan penggunaan Adobe Illustrator. Melalui pembuatan logo ini, penulis menyadari bahwa ada banyak alat atau *tools* dalam perangkat lunak tersebut yang belum penulis ketahui. Selain itu, melalui pembuatan logo ini, penulis merasakan bagaimana klien memegang kendali sepenuhnya atas pilihan desain yang telah dibuat. Selama masa perkuliahan, logo yang penulis buat sepenuhnya untuk penulis sendiri, sehingga penulis membuat dan memilih berdasarkan selera sendiri. Dalam proyek ini, terdapat logo yang penulis secara pribadi sukai tetapi tidak dipilih. Ada pula logo yang diusulkan, yang penulis buat dalam waktu lama, ditolak setelah logo tersebut selesai.

Dalam pemberian warna, penulis belajar banyak dalam penggunaan *tool gradient* di Adobe Illustrator. Sebelumnya penulis tidak pernah menggunakan *tool* ini dalam membuat logo. Setelah diajarkan oleh *graphic designer*, penulis mulai bisa menggunakannya dan mulai menyukai penggunaan warna gradien dalam logo.

Pada hari terakhir penulis menjalankan praktik kerja magang di Eizou Graphic & Web, penulis menyerahkan enam alternatif logo final dengan warna yang sudah dipilih oleh *art director*.

The image shows the letters 'UMMN' in a bold, blue, sans-serif font. The letters are slightly blurred and have a soft shadow, giving them a three-dimensional appearance. They are centered horizontally and vertically in the lower half of the page.



Gambar 3.5 Alternatif Logo Son Enterprise

### 3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama proses kerja magang, penulis menghadapi beberapa kendala yang pada awalnya mengganggu dan menghambat penulis. Pertama adalah banyaknya hal yang ternyata belum penulis ketahui dalam penggunaan program Adobe Illustrator. Misalnya, penulis menghabiskan waktu untuk membuat sebuah objek yang sebenarnya sudah ada alat bantuannya dalam perangkat lunak tersebut. Alat bantu tersebut bernama *polar grid tool* dan berada di dalam *button line tool*. Hal ini tidak penulis dapatkan dalam masa perkuliahan, dan penulis sendiri memang kurang banyak menghabiskan waktu untuk mempelajari Adobe Illustrator.

Kedua adalah komunikasi dengan rekan-rekan di kantor. Pada awal masa magang, penulis menutup diri dan jarang berkomunikasi dengan mereka karena penulis sendiri termasuk orang yang pemalu. Ditambah dengan seringnya *art director* dan *managing partner* keluar kantor untuk *meeting*, penulis semakin sulit untuk mendekati diri. Hal ini menjadi kendala karena disetiap kesempatan penulis bisa berkomunikasi dengan *art director*, penulis tidak percaya diri dan takut untuk menunjukkan *progress* yang telah penulis buat atas proyek yang sedang dikerjakan. Selain komunikasi dengan *art director*, komunikasi dengan *graphic designer* ataupun Kak Andino selaku *managing partner* juga jarang

terjadi. Perbedaan minat ditambah dengan masing-masing berkonsentrasi pada pekerjaannya sendiri-sendiri menjadi pembatas dalam berkomunikasi.

### **3.3.3 Solusi Atas Kendala yang Ditemukan**

Dari kendala di atas, solusi yang penulis lakukan adalah penulis berusaha meningkatkan kepercayaan diri dengan meningkatkan kualitas pekerjaan. Penulis beberapa kali membuat alternatif lebih atau memberikan saran-saran di luar saran yang telah diberikan oleh *art director*. Dengan berbuat demikian, komunikasi antara penulis dengannya menjadi lebih banyak dan lebih berkualitas. Selain dengan *art director*, penulis juga seringkali meminta masukan dari *graphic designer* perihal proyek yang sedang penulis kerjakan. Hal ini menjadikan *graphic designer* juga beberapa kali meminta pendapat penulis atas proyeknya, dan menciptakan topik diskusi. Selain itu, penulis juga mulai banyak bertanya mengenai program Adobe Illustrator kepada *graphic designer*. Selain mendapatkan pelajaran-pelajaran tambahan, hubungan antara penulis dengan *graphic designer* pun menjadi baik.

Sering kali penulis adalah orang pertama yang sampai di kantor. Mengucapkan “hai” atau memberikan ucapan selamat pagi kepada mereka yang baru tiba juga menjadi bentuk usaha penulis. Setelah sampai di kantor, penulis menyalakan TV untuk menonton Metro TV. Memang tidak ada yang sesungguhnya menonton tayangan tersebut karena semuanya memiliki pekerjaan masing-masing. Tetapi apabila ada berita yang menarik, biasanya penulis dan rekan-rekan kantor akan meninggalkan pekerjaan sejenak untuk kemudian membahas ataupun membuat candaan atas berita tersebut.