



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:

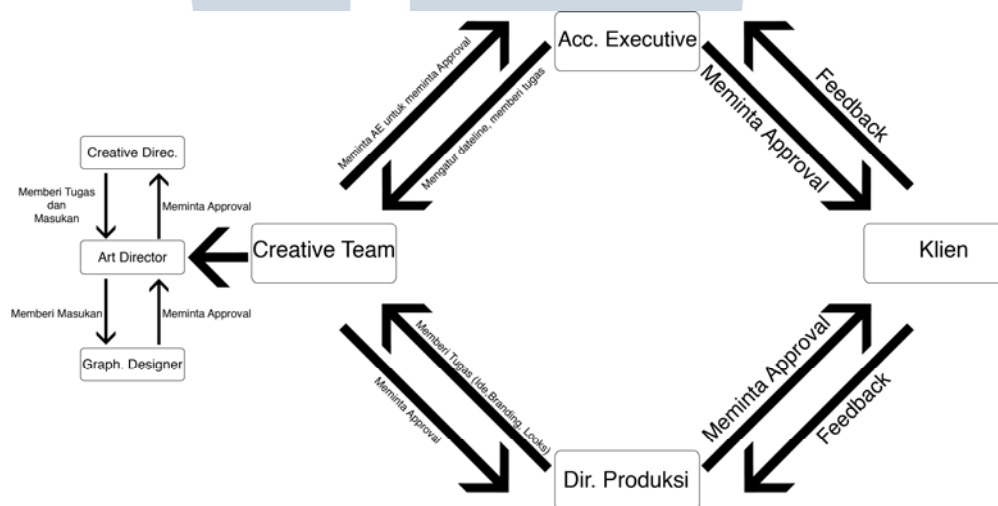
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

Pelaksanaan Kerja Magang

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis bekerja sebagai *graphic designer* di divisi *creative* PT. Creative Indigo Production. Demikian digambarkan badan koordinasi yang dilakukan oleh penulis selama kegiatan kerja magang.



Gambar 3.1 Bagan Kedudukan dan Koordinasi

3.2 Tugas yang dilakukan

Penulis bekerja sebagai *Graphic Designer* di divisi *creative* PT. Creative Indigo Production. Tugas yang penulis lakukan adalah mendesain logo untuk acara TV yang akan ditayangkan, menlayout media promosi untuk event yang diadakan, mendesain logo untuk para artis yang dipegang oleh My Music. Semua tugas yang

dilakukan akan di-*approve* terlebih dahulu oleh *Creative Director* sebelum ke *Head Creative* untuk dipilih dan dipakai untuk dipublikasikan.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis diberi kesempatan magang di Creative Indigo Production mulai pada tanggal 11 Februari 2013 dan mendapatkan pekerjaan pertama adalah membuat logo untuk acara infotainment. *Creative director* memberi kesempatan kepada penulis untuk mengeksplor sebarang mungkin tanpa mengetahui konsep dasar dari acara tersebut. Kemudian, mengedit foto-foto yang diminta, membuat turunan logo dari acara Hot Kiss, membuat logo untuk acara Kemayu yang akan tayang di Global TV, dan membuat logo promosi untuk Jalan Sesama Go Mobile. Selain itu, Penulis juga membuat layout Final Art untuk Microphone Cube untuk acara Tuntas dan Hot Kiss. Kemudian Penulis diberikan kepercayaan untuk mendesain untuk media promosi konser Lenka sepenuhnya yang akan dilakukan pada tanggal 3 May 2013 di Skenoo Exhibition, Gandaria City.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Pada saat *briefing* penerimaan kerja magang, *creative director* men-*brief* akan adanya pembuatan acara infotainment terbaru yang akan tayang di MNC TV yaitu program “Tuntas” yang mengulas satu cerita yang sedang diperbincangan hingga tuntas. Konsep dasar dari “Tuntas” adalah *puzzle*. *Puzzle* merupakan beberapa potongan yang digabungkan akan membentuk sebuah gambar. Maka dari konsep itu Tuntas memakai konsep awal dari *puzzle*. Namun, pada saat pengerjaan

penulis tidak mendapatkan *briefing* lengkap karena tidak diberitahu konsep dasar, maka penulis mengeksplor di luar dari konsep dasar.



Gambar 3.2 Alternatif Logo Tuntas

Setelah melakukan *briefing*, penulis memulai mensketsa beberapa alternatif namun tidak begitu digunakan karena penggambaran sketsa terkesan lebih *childish* untuk program Tuntas yang berkonsep untuk dewasa.



Gambar 3.3 Sketsa Alternatif Logo Tuntas

Pada tanggal 18 Februari, *creative director* men-brief tim kreatif akan adanya acara televisi baru yang dimana acara ini merupakan kegiatan ibu baru yaitu Ayu Dewi. Pada saat itu, Ayu Dewi sedang hamil yang tinggal menunggu akan kelahiran sang buah hatinya. Acara televisi ini merangkum segala kegiatan – kegiatan Ayu Dewi menjelang kelahiran hingga pasca melahirkan sang buah hati Ayu Dewi. Dalam acara ini juga menyajikan informasi – informasi penting bagi para calon ibu yang menunggu kelahiran anak mereka. Acara ini bernama “Kemayu” yang memiliki kepanjangan Kesibukan Mama Ayu. Tim kreatif harus men-branding citra dari acara ini seperti Ayu Dewi yang memiliki karakteristik *norak*, ramai, dan feminim.

Nama	Apa Itu	Mark	Ukuran	Feminin
Jaman perang Ceramah gaya baru/ melindungi	kuad rasi Candi madi sengaja gigit chance lebar	Intertan pap art Cofiti Kampung pencak	fidelin Dyala Tis maka up politik Bati nat art gpa gati	pink logo awak daring norak
			kuad - candi - pap art - fidelin - gpa	

Gambar 3.4 *Literal Thinking* untuk Logo Kemayu

Penulis menggunakan *literal thinking* yang digunakan untuk membantu penulis men-*break down* kata – kata apa saja yang dapat menjadi ide untuk memvisualisasikan logo dari acara Kemayu.



Gambar 3.5 Sketsa Logo Kemayu

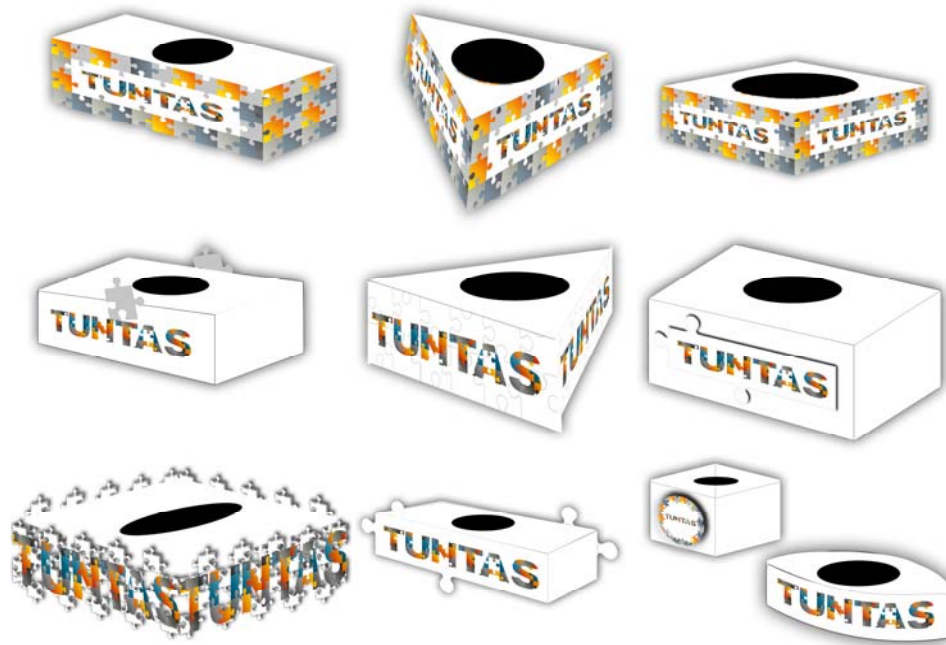
Setelah penulis mencoba mensketsa logo, kemudian penulis mulai memvisualisasi dengan menggunakan adobe Illustrator untuk membuat logo. Dengan ide dasar *pop art* dan *lebay*, penulis mencoba menggambarkan logo dengan adanya peralatan – peralatan bayi yang keluar – keluar dari logo karena ingin menggambarkan bahwa Ayu Dewi memiliki banyak kesibukan sebagai ibu yang baru saja mendapatkan buah hati pertamanya.



Gambar 3.6 Alternatif Logo Kemayu

Pembuatan logo ini memiliki konsep dimana Ayu Dewi sangat *lebay*, *norak*, dan ramai. Kesan *norak* diambil dari *pop art* karena memiliki kesan berlebihan pada warna – warna yang dipadupadankan. Selain itu, konsep kedua yaitu pada jam. Karena berdasarkan pada kesibukan seseorang maka jam sebagai ide dasar dimana waktu – waktu tertentu mengisi kesibukan tersendiri seperti pada jam 9 harus melakukan yoga atau jam 11 harus menyusui si buah hati, dsb.

Pada tanggal 25 Februari, tim produksi meminta tolong kepada tim kreatif untuk membuat *microphone cube* yang digunakan untuk pada saat wawancara terhadap beberapa artis yang diminta pendapatnya. Pembuatan *microphone cube* juga memiliki beberapa alternatif desain agar memudahkan penonton untuk melihat.



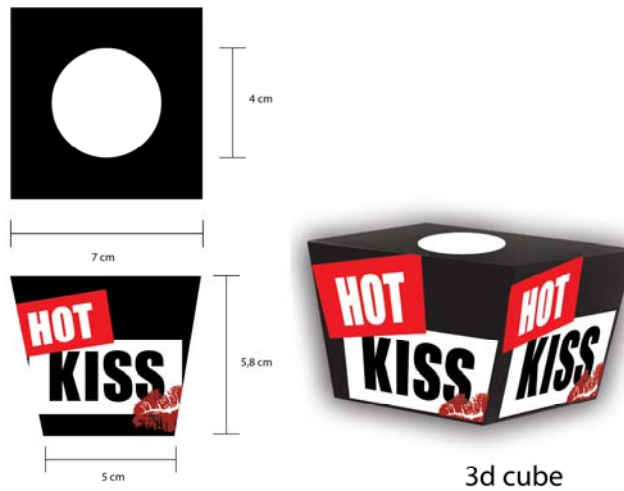
Gambar 3.7 Alternatif *Microphone Cube* Tuntas

Desain yang dipilih adalah bentuk *microphone cube* yang menyerupai bentuk mata jika dilihat dari atas. Ruang yang luas memudahkan untuk logo Tuntas dibaca saat wawancara.

Selain membuat desain untuk *microphone cube* Tuntas, penulis juga diminta tolong membuat *microphone cube* untuk Hot Kiss beserta dengan *mock up*-nya. Pembuatan desain *microphone cube* untuk Hot Kiss juga memiliki proses sama dengan pembuatan untuk Tuntas dimana dibuat alternatif terlebih dahulu sebelum dicetak. Alternatif desain dipilih oleh *Head of Production* terlebih dahulu sebelum bagian produksi.



Gambar 3.8 FA microphone cube Hot Kiss



3d cube

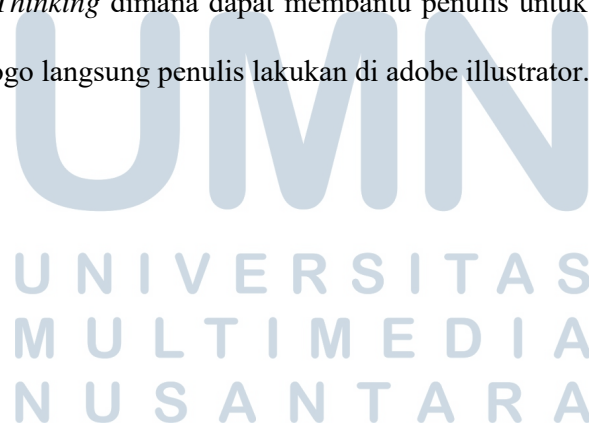
Gambar 3.9 Detail ukuran *Microphone cube* Hot Kiss

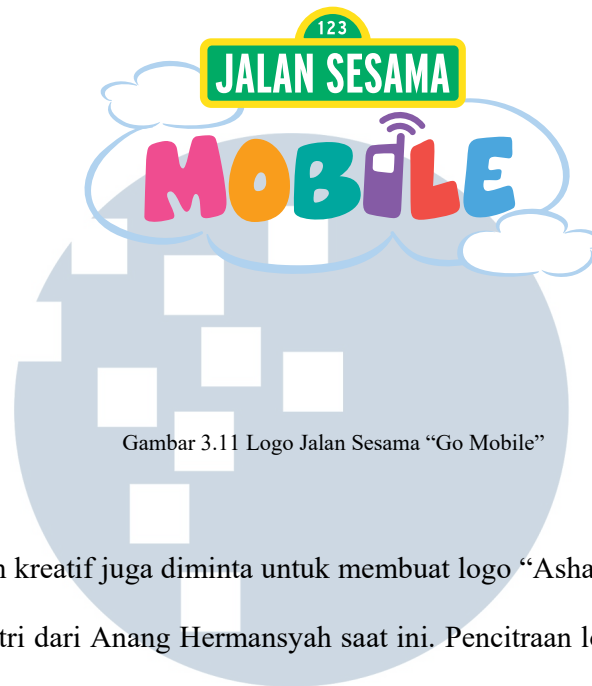
Pada tanggal 11 Maret, tim kreatif diminta untuk membuat logo *campaign* Jalan Sesama *Go Mobile*. Karakteristik Jalan Sesama yang merupakan edukasi terhadap anak – anak maka pembuatan logo dibuat dengan kesan *childish* namun tetap bisa dinikmati oleh orang tua sebagai pemegang alat – alat elektronik seperti telpon genggam.



Gambar 3.10 Alternatif Logo Campaign Jalan Sesama Go Mobile

Pembuatan logo juga memiliki ketentuan tertentu berdasarkan *Graphic Standart Manual* acara TV *Sesame Street*. Setelah itu, penulis men-brandstorming dengan cara *Literal Thinking* dimana dapat membantu penulis untuk menvisualkan logo. Visualisasi logo langsung penulis lakukan di adobe illustrator.





Gambar 3.11 Logo Jalan Sesama “Go Mobile”

Selain itu, tim kreatif juga diminta untuk membuat logo “Ashanty” penyanyi yang merupakan istri dari Anang Hermansyah saat ini. Pencitraan logo Ashanty adalah seorang diva Indonesia.



Gambar 3.12 Alternatif Logo Ashanty

Pada Tanggal 18 Maret, Indigo bersama Sony Music Indonesia bekerja sama dengan nama “Sindicato” yang bergerak sebagai promotor untuk konser – konser artis Nasional maupun Internasional yang akan manggung di Indonesia. Sebagai

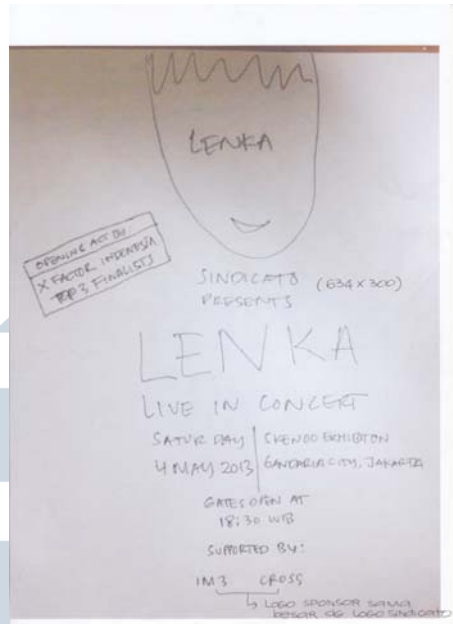
debutnya Lenka menjadi artis pertama yang akan melakukan konser dibawah naungan Sindicato. Penulis diberi tugas penuh untuk membuat segala desain media promosi untuk konser Lenka *Live in Concert* dibantu oleh *Art Director* untuk membuat *Final Art* sebelum naik cetak.



Gambar 3.13 Logo Sindicato

Pada saat pembuatan semua karya, *Account Executive* sebagai penengah antara tim kreatif dengan Sony Music Indonesia untuk sebelum akhirnya di-*publish* ke masyarakat. Sindicato bekerja sama dengan Kiostix sebagai penjual resmi tiket konser Lenka memberikan 5 jenis ukuran poster maupun *web banner* untuk media promosi.

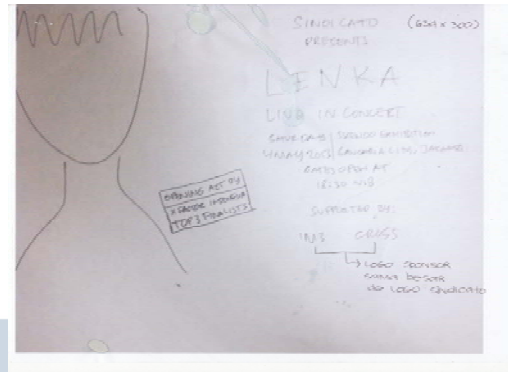
U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.14 Layout untuk Konser Lenka versi Vertikal

Layout pertama yang digunakan untuk Kiostix digunakan sebagai layout dasar untuk semua media promosi yang selanjutnya. Media Promosi selanjutnya adalah iklan – iklan pada majalah, *flyer* A5, dan Iklan *Youtube*. Sindicato bekerja sama dengan beberapa majalah sebagai *media partner* untuk mempromosikan konser Lenka.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.15 Layout untuk Konser Lenka versi Horizontal

Layout vertikal maupun Horizontal digunakan sebagai layout dasar untuk semua media promosi. Hasil sketsa layout ini sudah menjadi keputusan dari rapat tim Sindicato pada tanggal 4 April. Penggunaan layout bergantung dari kebutuhan media promosi yang diberikan kepada tim kreatif.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.16 Layout Media Promosi untuk Kiostix

Flyer A5 untuk Lenka *Live in Concert* dibagi menjadi 2 gelombang dimana gelombang pertama desain *flyer A5* tanpa adanya logo – logo sponsor sebagai memberikan informasi kepada masyarakat akan adanya konser Lenka. Untuk *Flyer A5* gelombang kedua, desain flyer lengkap dengan segala logo sponsor maupun media partner yang bekerja sama.



Gambar 3.17 Dua Desain Layout Flyer A5

Pada tanggal 15 April, penulis membuat *billboard* dan *layout* desain untuk iklan di *Youtube* dengan format HDTV. *Billboard* yang didesain merupakan desain dasar yang sudah memiliki kelengkapan informasi dan diberikan kepada BNI sebagai salah satu sponsor Lenka yang akan dipromosikan di Gandaria City. Kemudian desain dasar layout konser Lenka ini digunakan oleh team media untuk membuat iklan di *Youtube* dengan format yang digunakan adalah HD.





Gambar 3.18 Layout desain konser Lenka ukuran HD TV

Pada Tanggal 29 April, penulis membuat *ID tag* yang dapat digunakan untuk para panitia maupun seluruh anggota yang membantu kelangsungan konser maupun media partner. Selain itu, *banner – banner* yang digunakan untuk media promosi saat syuting dan *roll banner* untuk informasi larangan maupun informasi ketentuan di dalam konser. Tim Sony Music Indonesia juga meminta membuat *Backdrop* untuk digunakan pada saat *media interview* untuk Lenka yang berlangsung di Stingray maupun di lokasi konser untuk masyarakat berfoto. Selain itu, tim kreatif juga membuat *signage interior* di wilayah area sekitar konser untuk memudahkan masyarakat mengetahui lokasi – lokasi penting maupun rambu – rambu seperti dilarang masuk, khusus panitia, dan ruangan untuk MNC maupun Finalis X Factor.



Gambar 3.19 Layout ID Tag untuk konser Lenka

3.3.2 Kendala yang ditemukan

Selama proses kerja magang di Creative Indigo Production, penulis menemukan beberapa kendala dari pengerjaan tugas – tugas yang diberikan. Seperti pengerjaan pada logo – logo acara maupun logo untuk artis. Penulis mengalami kendala dalam memvisualisasikan konsep – konsep yang diberikan karena berbeda dengan selera yang dimiliki oleh penulis. Selain itu, penulis juga masih kurang memiliki pengetahuan dibidang dunia kreatif pertelevisian karena kurangnya menonton televisi terutama acara – acara televisi yang ada sebelum praktek kerja lapangan.

Selain itu, kendala yang penulis alami adalah ketika *feedback* dari tim Sony berangsur lama sedangkan tim produksi sudah siap naik cetak dan membutuhkan waktu yang cukup panjang untuk proses produksi. Kurangnya kerjasama antara Sony Music Indonesia membuat tim kreatif bekerja ekstra cepat untuk mengejar waktu produksi.

3.3.3 Solusi atas kendala yang ditemukan

Solusi atas kendala yang ditemukan oleh penulis adalah melihat beberapa buku logo maupun desain kemasan yang memiliki karakteristik yang cukup mirip dengan konsep yang diberikan, kemudian penulis mencoba untuk mencontoh konsep dari desain tersebut. Selain melihat – lihat contoh desain dari buku, penulis cuman mencoba *Literal Thinking* dimana membagi menjadi beberapa box dan mencari kata yang menggambarkan konsep dasar lalu mem-*break down* dari masing – masing kata yang ditemukan.

Kendala waktu produksi yang dialami penulis dimanfaatkan untuk mengerjakan tugas – tugas lain dari proyek yang diberikan sehingga mengurangi waktu untuk lamanya *feedback* dari tim Sony Music. Selain itu juga, penulis meminta *Account Executive* sebagai penengah antara Indigo dengan Sony Music Indonesia untuk mempercepat *feedback*.

