



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.

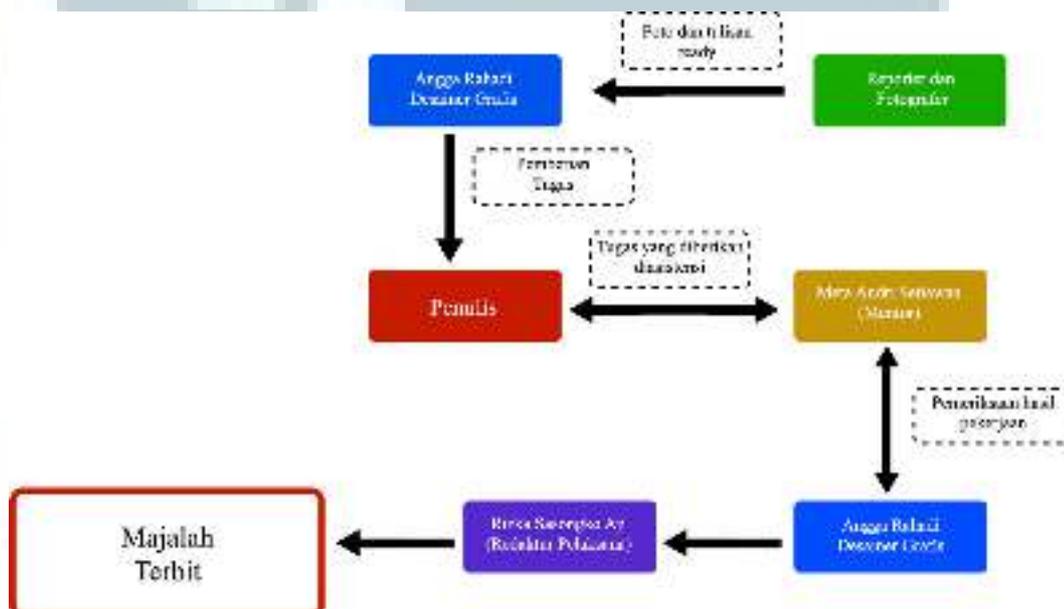
BAB 3

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Organisasi

Dalam kerja magang ini penulis membantu desainer grafis Fortune yaitu Angga Rahadi. Kordinasi dalam kerja magang dapat dilihat seperti ini:

Bagan 3.1 Skema urutan pekerjaan penulis



Hari pertama bekerja penulis diberikan waktu untuk menganalisa karakter layout dan ilustrasi dari majalah Fortune. Penulis membaca beberapa edisi majalah Fortune lokal maupun internasional untuk mengetahui karakter layout dan ilustrasi dari majalah Fortune. Sesekali penulis melakukan pertanyaan kepada mentor mengenai gaya visual dan karakter dari majalah Fortune.

Penulis mencoba membuat ilustrasi untuk rubrik invest. Dalam pembuatan ilustrasi ini, penulis didampingi oleh editorial visual yaitu Bpk. Meta Andri Setiawan sekaligus mentor magang penulis di Kompas Gramedia Group of Magazine. Penulis mengalami kesulitan dalam pembuatan ilustrasi, khususnya untuk membuat ilustrasi yang sesuai dengan karakter majalah Fortune. Bpk. Meta Andri Setiawan membimbing saya dan mengajarkan kepada saya bagaimana cara membuat ilustrasi yang sesuai dengan karakter majalah Fortune.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Tugas yang dikerjakan penulis diantaranya adalah membuat ilustrasi, editing foto, editing layout dan *digital imaging*. Membuat ilustrasi adalah pekerjaan yang memiliki porsi paling banyak dilakukan penulis. Baik ilustrasi foto maupun ilustrasi untuk suatu artikel. Selain itu, penulis juga melakukan editing foto. Editing foto mencakup cropping dan digital imaging untuk ilustrasi foto. Editing layout adalah pekerjaan rutin yang penulis lakukan saat memulai edisi baru. Editing layout yang dimaksud adalah memindahkan naskah dari reporter ke master page. Sebagian besar tugas yang penulis buat diberikan kesempatan untuk dicetak.

Berikut adalah daftar pekerjaan yang penulis kerjakan selama proses magang

Minggu 1 (26 agustus – 30 agustus)

1. Perkenalan dengan staff
2. Membuat ilustrasi edisi 71
3. Editing foto edisi 71
4. Editing layout edisi 71

Minggu 2 (2 september – 6 september)

1. Editing layout edisi 72
2. Membuat infografis edisi 72
3. Membuat ilustrasi edisi 72
4. Editing layout edisi 73

Minggu 3 (10 september – 13 september)

1. Editing layout edisi 73
2. Belajar digital painting
3. Belajar membuat cover

Minggu 4 (17 september – 20 september)

1. Editing layout edisi 73
2. Digital imaging edisi 73
3. Ilustrasi figur edisi 73

Minggu 5 (24 september – 27 september)

1. Editing foto edisi 74
2. Editing layout edisi 74
3. Belajar membuat ilustrasi

Minggu 6 (1 oktober – 4 oktober)

1. Membuat ilustrasi figur edisi 74

Minggu 7 (8 oktober – 11 oktober)

1. Editing layout edisi 75
2. Membuat ilustrasi figur edisi 75

Minggu 8 (16 oktober – 18 oktober)

1. Membuat ilustrasi figur edisi 75
2. Editing layout edisi 75

Minggu 9 (21 oktober – 24 oktober)

1. Membuat ilustrasi edisi 75
2. Editing layout edisi 75

Minggu 10 (31 oktober – 1 november)

1. Membuat infografis edisi 76
2. Editing foto edisi 76
3. Membuat ilustrasi edisi 76

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Untuk memulai merancang edisi baru, seluruh staff redaksi melakukan rapat untuk membahas apa yang akan dimuat dalam majalah edisi tersebut. Rapat biasanya dilakukan sehari penuh, tergantung banyaknya bahasan yang dibicarakan. Penulis tidak pernah mengikuti rapat tersebut. Penulis hanya melakukan pekerjaan yang diperintahkan oleh mentor maupun desainer grafis. Sebelum diberikan tugas, biasanya mentor/ artistik memberikan briefing. Untuk tugas membuat ilustrasi, mentor/ artistik memberikan artikel yang akan dibuat ilustrasinya. Penulis diberi kesempatan untuk membaca dan memahami inti dari artikel tersebut untuk dibuat ilustrasinya. Mentor/ artistik grafis memberikan ukuran bidang untuk ilustrasi tersebut (landscape/potrait). Setelah itu penulis membuat ilustrasi, biasanya lebih dari satu agar mentor/ artistik dapat memilih yang terbaik dan yang paling tepat. Setelah ilustrasi tersebut di terima oleh mentor/artistik, barulah diserahkan ke redaktur pelaksana untuk mempertimbangkan apakah ilustrasi tersebut layak cetak.

Hari pertama penulis berkenalan dengan staff redaksi dan diberikan beberapa sampel majalah edisi yang telah terbit. Penulis mempelajari karakter dan mengenali konten-konten yang ada pada majalah tersebut. Secara khusus, penulis mempelajari gaya ilustrasi yang digunakan majalah Fortune. Pada saat penulis mempelajari gaya majalah Fortune, salah satu reporter telah menugaskan artistik untuk mulai *brainstorming* ilustrasi “investasi atau asuransi”.

Gambar 3.1 Ilustrasi Awal “Investasi atau Asuransi”



Gambar diatas merupakan ilustrasi pertama yang penulis buat untuk “investasi atau asuransi”. Beberapa saat kemudian reporter memberikan naskah artikel yang sudah jadi. Ternyata ada revisi pada artikel tersebut. Pada artikel tersebut dikatakan bahwa “Asuransi dan Investasi ibarat rel kereta api yang harus berjalan beriringan”. Revisi tersebut mengharuskan penulis untuk merevisi ilustrasi.

Gambar 3.2 Ilustrasi “Asuransi & Investasi berjalan beriringan”



Gambar diatas merupakan ilustrasi yang penulis buat untuk artikel “Asuransi dan Investasi ibarat rel kereta api yang harus berjalan beriringan”. Ilustrasi tersebut diterima dan diperbolehkan untuk naik cetak.

3.3.1 Majalah Edisi 73

Pada edisi ini penulis ditugaskan untuk melakukan *digital imaging* terhadap foto yang sudah diambil oleh fotografer sebelumnya. Berikut adalah foto *final* yang telah diambil oleh fotografer.

Gambar 3.3 Foto yang penulis harus edit

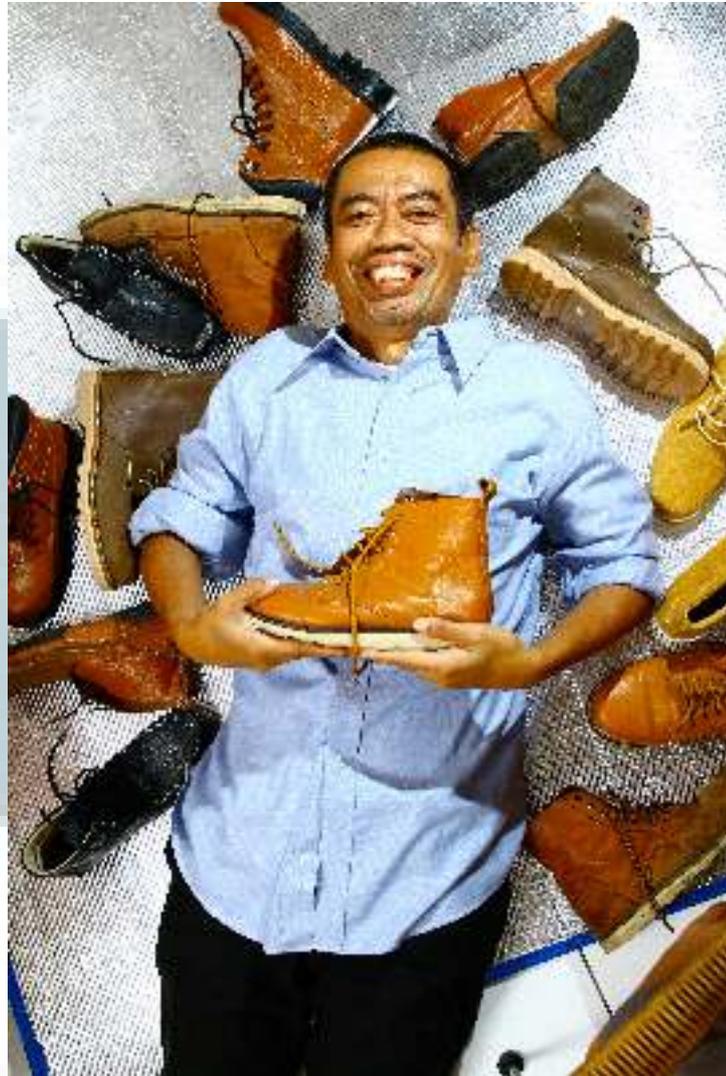


Foto tersebut adalah foto seorang pengusaha sepatu dari bandung. Fotografer menjelaskan bahwa kondisi rumah pengusaha tersebut kurang mendukung. Rumah pengusaha tersebut cukup sempit dan fotograferpun mengalami kesulitan untuk mencari background lain untuk foto pengusaha ini. Alhasil, foto yang dihasilkan kurang maksimal. Terbukti dari banyaknya ruang kosong dan *kebocoran*.

Penulis *dibriefing* untuk menutup ruang kosong dari foto tersebut dengan menggandakan sepatu-sepatu yang ada. Penulis melakukan seleksi terhadap sepatu-sepatu tersebut menggunakan pen tool lalu di *copy* dan di

paste pada bagian yang kosong. Tantangannya adalah saat penulis harus menggandakan sepatu dan meletakkannya pada posisi yang tepat agar foto terlihat natural. Setelah setiap ruang kosong pada foto sudah terisi, penulis mengatur *shading* pada sepatu-sepatu hasil *cropping*. Setelah *shading* sudah dirasa terlihat natural, penulis melakukan finishing dengan mengatur kecerahan warna foto menggunakan *Adjustment & Level* di photoshop. Setelah selesai, penulis mengasistensikan foto tersebut kepada bagian artistik dan fotografer yang mengambil foto tersebut. Setelah dirasa cukup, bagian artistik menyerahkan foto tersebut kepada redaktur pelaksana dan kemudian naik cetak.

UMMN

Gambar 3.4 Hasil foto yang telah diedit dan dimasukkan kedalam layout



Pada edisi 73, penulis juga diberikan kesempatan untuk membuat ilustrasi wajah untuk rubrik *faceoff*. Penulis diberi 2 foto narasumber untuk dibuat ilustrasi fotonya.

Gambar 3.5 Foto 2 orang narasumber yang akan penulis *Digital Painting*



Ketentuan untuk ilustrasi foto adalah harus sesuai dan seragam dengan gaya dari majalah Fortune yang *semi realis*. Tantangan dari tugas ini adalah ukuran/resolusi foto yang kecil sehingga penulis kesulitan mendapatkan detail dari orang tersebut. Penulis membuat ilustrasi foto tersebut menggunakan tehnik *digital painting* dengan menggunakan alat *Wacom*. Untuk tehnik sebenarnya majalah Fortune membebaskan desainer karena yang terpenting gaya yang dihasilkan haruslah *semi realis*. Berikut adalah hasil ilustrasi foto yang telah penulis buat menggunakan tehnik digital painting.

Gambar 3.6 Hasil ilustrasi foto yang penulis buat



3.3.2 Majalah Edisi 74

Pada edisi ini, penulis mendapatkan tugas yang lumayan berat. Penulis ditugaskan untuk membuat *illustrasi* dari 8 orang CEO yang menjadi narasumber majalah edisi ini. Tantangan bagi penulis untuk membuat

illustrasi potrait adalah bagaimana menemukan garis karakter dari orang tersebut, sehingga *illustrasi* yang penulis buat mendekati dan menyerupai sosok aslinya. Seperti biasa, penulis diberikan oleh reporter foto-foto yang harus di buat ilustrasinya, berikut foto awal yang diberikan kepada penulis.

Gambar 3.7 Foto-foto 8 CEO yang penulis harus dibuat ilustrasi



Langkah pertama yang harus penulis lakukan dalam membuat ilustrasi foto adalah menentukan gaya ilustrasi. Penulis biasanya mencari referensi yang ada di internet terlebih dahulu. Penulis biasanya membuka website dari ilustrator-illustrator dunia, yang penulis sudah terlebih dahulu tau dari majalah-majalah yang penulis pernah baca. Berikut merupakan gambar referensi gaya yang penulis ingin contoh

Gambar 3.8 Referensi Ilustrasi



Setelah penulis sudah menentukan gaya dari ilustrasi yang akan dibuat, penulis harus membuat template warna dan ukuran untuk memastikan adanya kesatuan antara ilustrasi pertama sampai dengan ilustrasi terakhir. Template warna tersebut penulis ambil dari referensi gambar yang sudah penulis tentukan sebelumnya. Berikut adalah template yang penulis buat.

UMMN

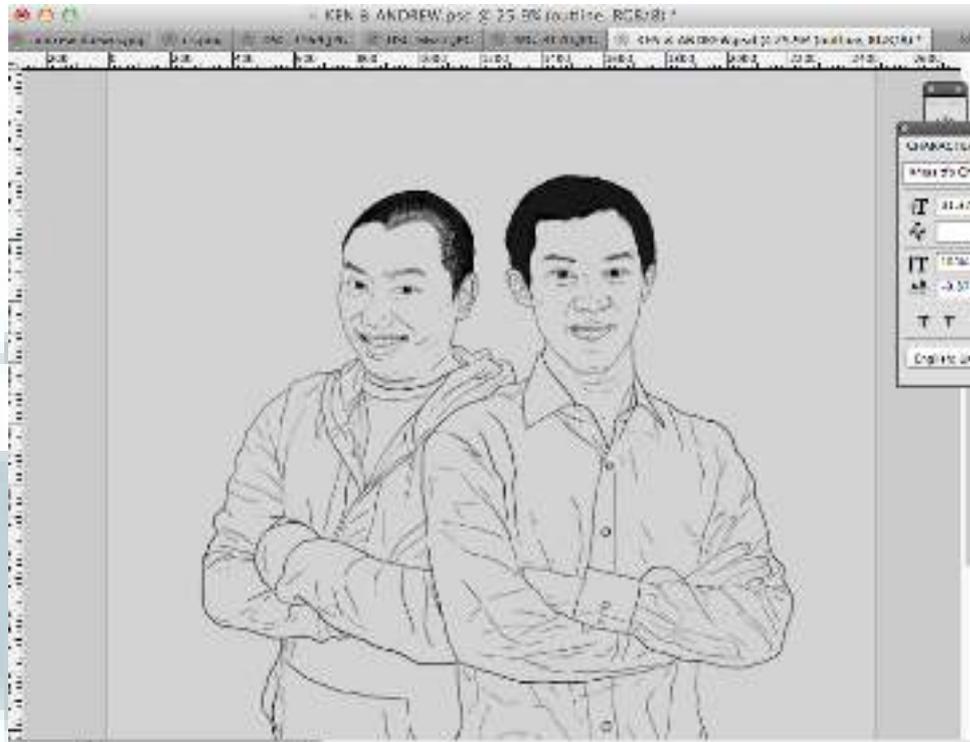
Gambar 3.9 Template untuk membuat ilustrasi foto



Kemudian, penulis mulai melakukan digital painting terhadap foto tersebut. Dimulai dari membuat outline terlebih dahulu dan mencari garis karakter. Berikut adalah contoh outline yang sudah penulis buat.



Gambar 3.10 Outline ilustrasi



Mentor penulis berpesan kepada penulis bahwa outline adalah bagian yang sangat penting karena menentukan bahwa ilustrasi kita akan mirip atau tidak dengan karakter aslinya. Setelah outline dirasa sudah berkarakter dan tegas, barulah penulis memulai untuk pewarnaan dengan menggunakan warna dari template yang sudah dibuat sebelumnya. Berikut adalah hasil pewarnaan yang telah penulis buat.

UMMN

Gambar 3.11 Pewarnaan ilustrasi



Setelah selesai pewarnaan, penulis mengasistensikan kepada mentor untuk memastikan apakah ilustrasi yang penulis buat sudah layak cetak atau belum. Setelah mentor penulis sudah mengecek, barulah ilustrasi foto tersebut dapat dimasukkan ke dalam layout dan kemudian naik cetak.

U M N N

Gambar 3.12 Hasil akhir ilustrasi foto

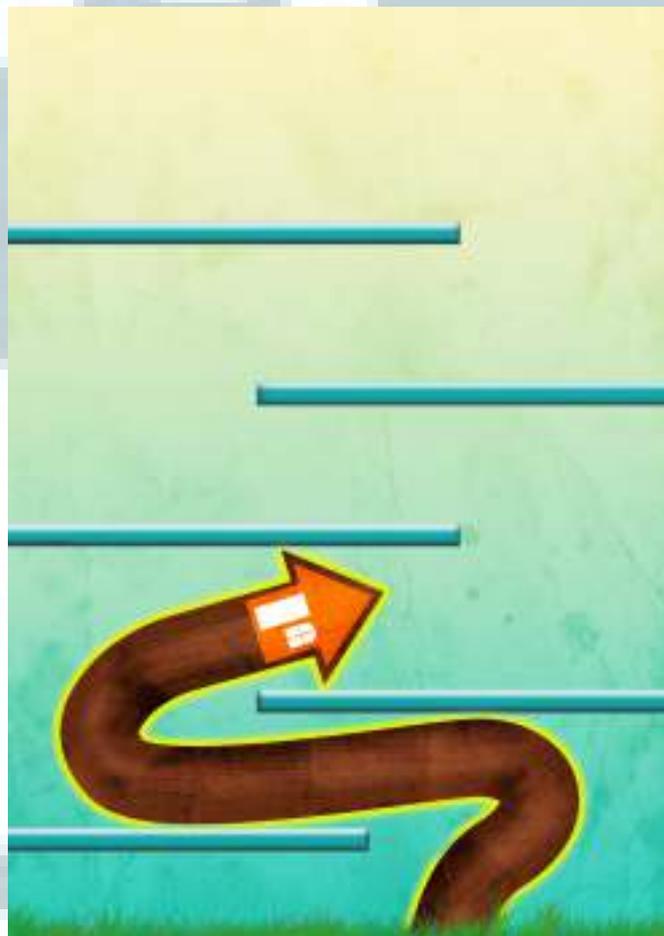


Gambar 3.13 Hasil akhir ilustrasi foto



simbol-simbol untuk mewakili dari artikel tersebut. Dari hasil mind map, penulis memilih simbol rumah untuk mewakili properti dan memilih pohon untuk mengasosiasikan pertumbuhan. Untuk menggambarkan penghambat, penulis memberikan besi-besi sehingga terlihat bahwa ada yang menghambat pertumbuhan pohon tersebut. Berikut ilustrasi awal yang penulis buat.

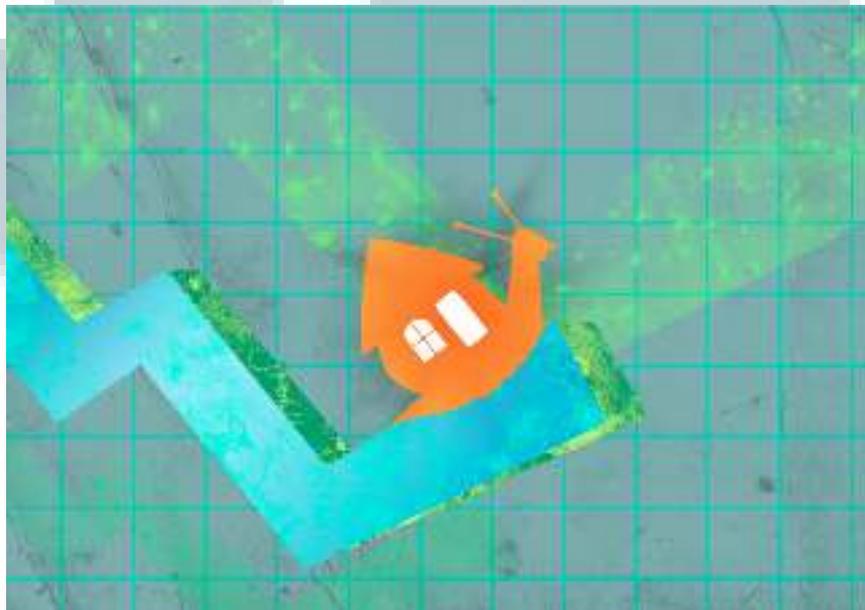
Gambar 3.15 Ilustrasi “Aturan KPR Inden Perlambat Pertumbuhan Properti”



Penulis membuat alternatif ilustrasi sebagai pilihan untuk reporter dan mentor penulis. Pada alternatif ilustrasi ini penulis mengambil simbolisasi siput untuk mewakili pergerakan, yang dalam hal ini konteksnya adalah

pertumbuhan yang lambat. Sedangkan cangkang siput tersebut penulis buat menyerupai rumah untuk mewakili simbolisasi properti. Garis grid dan garis grafik penulis buat sebagai aksan yang memperkuat ilustrasi ini. Warna pada siput tersebut penulis buat kontras untuk menunjukkan bagian terpenting dari ilustrasi tersebut. Berikut hasil ilustrasi yang telah penulis buat.

Gambar 3.16 Ilustrasi “Aturan KPR Inden Perlamat Pertumbuhan Properti”



U M M N

Penulis merevisi warna dari ilustrasi tersebut seperti yang disarankan oleh mentor penulis. Penulis merevisi warna dan menggunakan warna-warna kelam dan kontras untuk mempertegas ilustrasi tersebut. Mentor penulis pun merasa ilustrasi yang penulis buat sudah cukup baik dan layak naik cetak. Berikut adalah ilustrasi yang sudah dimasukkan kedalam layout.



membuat *mind map* untuk menemukan simbolisasi yang tepat. Penulis mendapatkan ide yaitu gambar sebuah plastik yang terbuat dari tumbuhan untuk mewakili kesan *green* dan ramah lingkungan. Penulis mengambil referensi foto plastik dari google dan mulai memasking foto tersebut dengan gambar rumput yang sudah diambil sebelumnya. Untuk memperkuat ilustrasi ini, penulis menambahkan aksesoris logo “recycle” dan 2 buah bunga. Berikut adalah ilustrasi yang penulis buat dan layak cetak.



Gambar 3.18 Hasil akhir ilustrasi “Beralih ke bahan alami”



3.3.5 Majalah Edisi 72

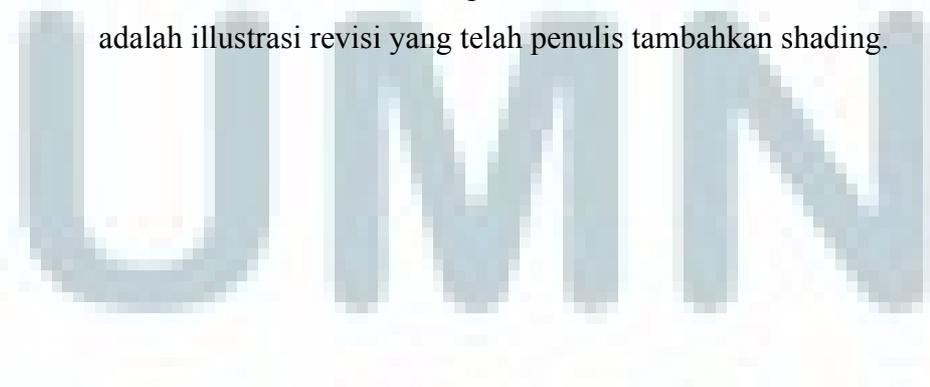
Edisi ini merupakan edisi dengan tugas yang cukup rumit, membutuhkan ketelitian serta kesabaran. Pada edisi ini penulis harus membuat ilustrasi dengan menggunakan *Digital Imaging*. Artikelnya adalah “Hama Hilang, Untung Datang”. Penulis mendapatkan *briefing* untuk membuat seekor kecoa yang seluruh tubuhnya dilapisi oleh uang seratus ribu rupiah. Penulis meletakkan uang seratus ribu tersebut satu persatu pada tubuh kecoa dengan posisi berbeda-beda. Berikut adalah ilustrasi awal yang penulis buat.



Gambar 3.19 Ilustrasi awal “Hama hilang, untung datang”



Setelah seluruh tubuh kecoa tersebut dilapisi oleh uang seratus ribu, penulis menambahkan shading agar ilustrasi kecoa tersebut terlihat lebih realis. Ilustrasi ini mendapatkan ACC kemudian naik cetak. Berikut adalah ilustrasi revisi yang telah penulis tambahkan shading.



Penulis masuk efektif kerja selama 40 hari kerja. Penulis sering kali pulang lewat dari batas waktu yang ditentukan, karena penulis merasa nyaman dan masih banyak ilmu yang harus penulis gali dari mentor maupun staff lain yang ada di majalah Fortune.

3.4 Kendala dan Solusi

3.4.1 Kendala

Selama melakukan kerja magang di majalah Fortune, Kompas Gramedia, penulis menemukan beberapa kendala yakni dari segi membuat ilustrasi wajah. Menurut mentor penulis, penulis masih sulit menemukan garis karakter. Selain itu, kendala yang penulis temukan adalah kurangnya ketelitian. Pada saat bekerja di majalah, ketelitian adalah hal yang perlu dimiliki karena majalah tersebut akan disebar dan dibaca oleh ribuan pembaca. Apabila ada kesalahan sedikit, pasti akan mempengaruhi pandangan pembaca terhadap majalah tersebut.

3.4.2 Solusi

Semua masalah pasti memiliki solusi. Solusi untuk permasalahan menemukan garis karakter bagi penulis adalah dengan cara banyak berlatih membuat sketsa dan banyak membaca buku mengenai anatomi. Masalah ketelitian dapat diatasi dengan cara lebih sabar dan lebih mengatur emosi saat bekerja. Usahakan bekerja dengan tidak terburu-buru. Jangan cepat puas dan memeriksa kembali setiap pekerjaan yang kita lakukan lebih dari sekali untuk memastikan pekerjaan yang kita buat sudah benar.