



### **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

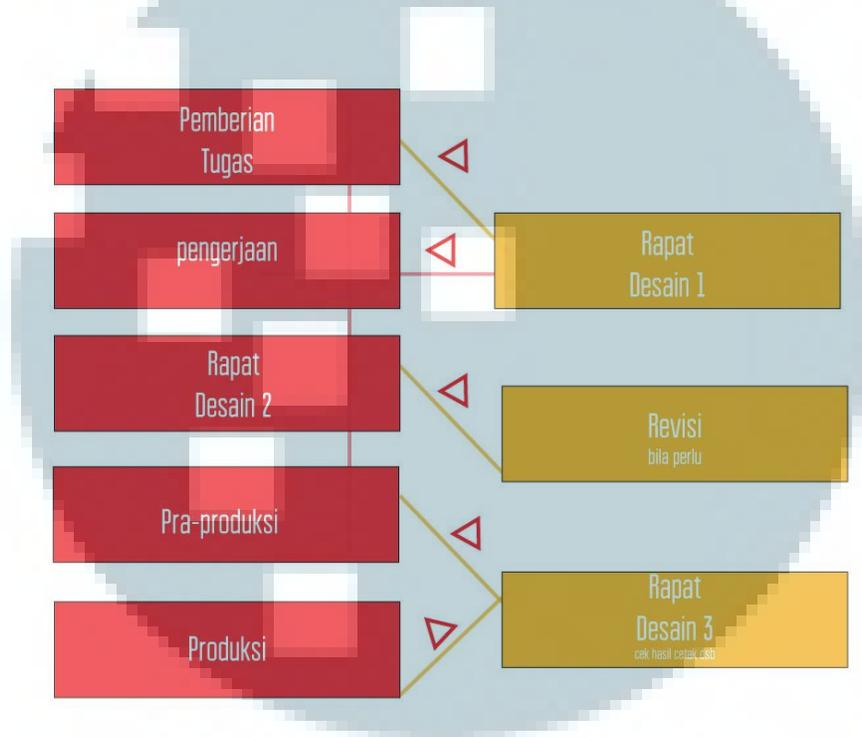
#### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Dalam praktek kerja magang ini penulis menempati posisi sebagai *Junior Graphic Designer*, yang dibimbing langsung oleh *Senior Designer* sekaligus *owner* dari *Argyle & Oxford* yaitu Velda Anabela. Yang bertanggung jawab pada setiap proses pembuatan desain, baik pada desain pattern baju hingga desain layout promosi produk. selain itu, penulis juga mendapatkan arahan langsung dari Rebecca Billiana selaku kepala divisi *Hendling Production* dalam membuat pola dasar dan juga pada saat proses retouch gambar untuk web *Argyle & Oxford*

UMMN

### 3.1.1 Mekanisme dan Alur Kerja Magang

Bagan 3. 1 Mekanisme dan Alur Kerja Magang



Alur kerja magang yang dilakukan oleh penulis selama melaksanakan Kerja magang di *Argyle & Oxford* diawali dengan rapat dengan *owner* yaitu Velda Anabela. Di saat itu penulis mendapat bimbingan berupa langkah (proses) pengerjaan yang umum dilakukan di-*brand* tersebut. Selanjutnya penulis juga diberi *briefing* awal mengenai gaya (*style*) desain yang mereka inginkan, baik untuk diterapkan dalam *pattern* atau *layout* yang diinginkan.

Setelah rapat 1, *designer* mulai melakukan desain *pattern* (pola) awal dan *retouch* foto produk. Setelah selesai, *softcopy* dikumpulkan kepada *owner/Senior Designer* yang kemudian akan dilanjutkan ke divisi *handling production* yang akan dicek bagaimana hasil cetak nantinya. Apabila ada kekurangan baik dalam desain maupun warna yang diinginkan, maka *handling production* akan mengembalikan langsung ke junior desainer untuk segera direvisi.

Setelah melakukan revisi sebagaimana diminta oleh divisi *handling production* penulis kembali mengirimkan data dengan mengikut sertakan kembali beberapa variasi yang dapat dijadikan pilihan nantinya.

### 3.1.2 Tugas yang dilakukan

#### 1. Minggu Pertama (15 juli 2013 s/d 19 juli 2013)

- pembuat *pattern* (pola) baju 1
- me-*retouch* foto untuk web 1

#### 2. Minggu Kedua (22 Juli 2013 s/d 26 Juli 2013)

- membuat *pattern* (pola) baju 2
- me-*retouch* foto produk untuk web 1
- membuat promo produk (*newsletter*)

3. Minggu ketiga (29 Juli 2013 s/d 2 Agustus 2013)
  - revisi *pattern* (pola) baju 1
  - *me-retouch* foto produk untuk web
4. Minggu keempat (5 Agustus 2013 s/d 9 Agustus 2013)
  - membuat promo produk (*newsletter* Idul Fitri)
  - membuat desain *layout web*
5. Minggu kelima (12 Agustus 2013 s/d 23 Agustus 2013)
  - Libur Lebaran
6. Minggu keenam (16 Agustus 2013 s/d 30 Agustus 2013)
  - Libur Lebaran
7. Minggu ketujuh (2 September 2013 s/d 6 September 2013)
  - revisi desain *layout web*
  - membuat *pattern* (pola) baju 2
8. Minggu kedelapan (9 September 2013 s/d 13 September 2013)
  - Libur Lebaran
9. Minggu kesembilan (16 September 2013 s/d 20 September 2013)
  - *me-retouch* foto produk untuk web 2 (revisi)
  - membuat promo produk (*newsletter*)
  - membuat promo produk (*Poster*)

10. Minggu kesepuluh (23 September 2013 s/d 27 September 2013)

- revisi *pattern* (pola) baju 2
- membuat promo produk (*newsletter*)

11. Minggu kesebelas (30 September 2013 s/d 4 Oktober 2013)

- revisi *pattern* (pola) baju 2
- membuat *pattern* (pola) baju 3

12. Minggu keduabelas (7 Oktober 2013 s/d 11 Oktober 2013)

- revisi *pattern* (pola) baju 3
- membuat promo produk (*newsletter*)

### 3.2. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam melaksanakan praktek kerja magang di *Argyle & Oxord*, penulis banyak mendapatkan pengalaman dan pengetahuan serta mengenal ilmu baru selama melaksanakan pekerjaan sebagai desainer grafis. Penulis mendapatkan bobot tugas yang hampir sama dengan *Graphic Designer* lainnya, sehingga pengalaman kerja yang dirasakan terbilang cukup banyak dan memberi ilmu baru bagi penulis. Penulis meng-*handle* beberapa pekerjaan umum seperti pembuatan desain *layout newsletter*, *poster* dan *retouch* foto, selain itu penulis diberi kepercayaan untuk membuat desain *pattern* baju yang nantinya akan diproduksi untuk artikel berikutnya dan *event fashion* yang cukup ternama. Berikut merupakan uraian beberapa tugas kerja yang dikerjakan oleh penulis.

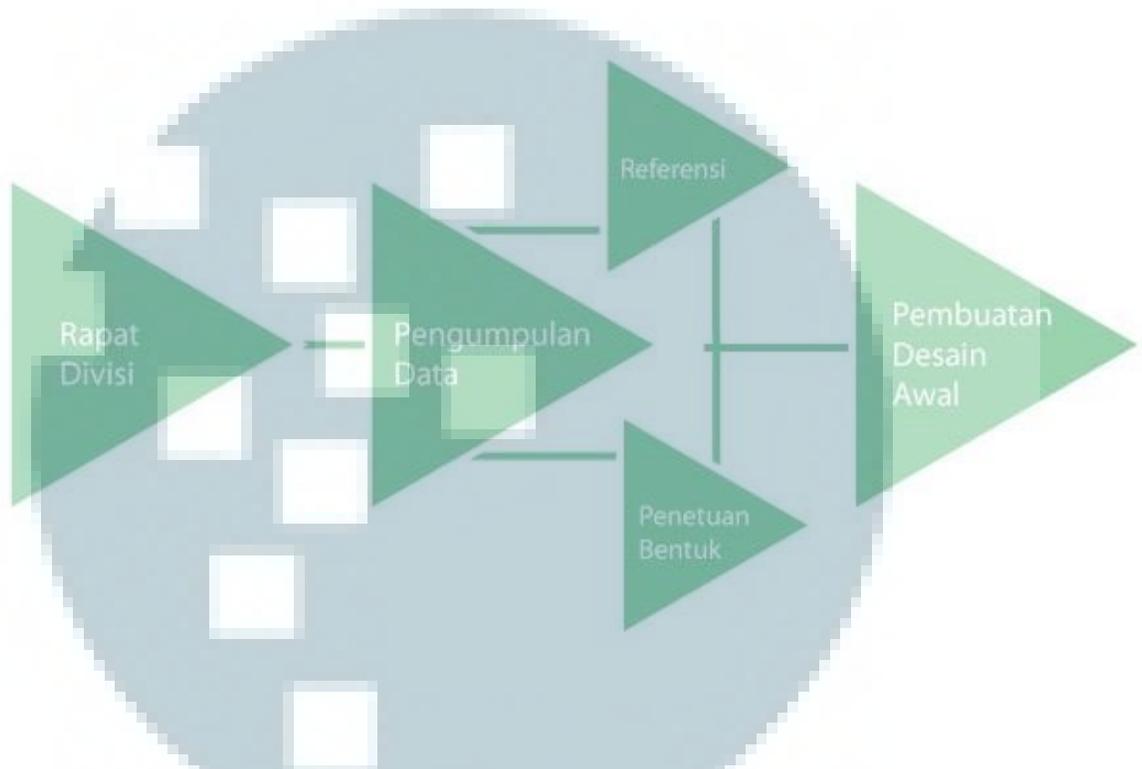
### 3.2.1. Desain *pattern* buah

Tugas utama yang diberikan kepada penulis sebagai *Graphic Designer* di *Argyle&Oxord* adalah membantu *Senior Designer* dan *handling production* adalah membuat beberapa pola baju yang terinspirasi dari beberapa bentuk sayuran dan buah yang sebelumnya telah ditentukan melalui rapat divisi, selain itu penulis juga turut ambil bagian dalam membuat *layout web* serta membuat desain layout promo produk maupun promo lainnya yang dibuat dalam beberapa file *Adobe Illustrator*.



UMN

### Bagan 3. 2 Penentuan Desain Pola Dasar



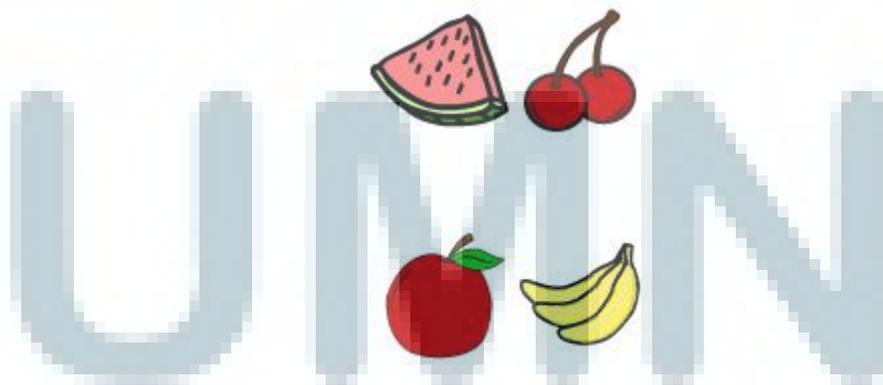
Setelah selesai mengumpulkan data berupa referensi baik bentuk, warna dan gaya desain yang diinginkan untuk dijadikan pola (*pattern*) baju, langkah berikutnya adalah *sketch* awal untuk mendapatkan desain yang sesuai dengan yang telah disetujui saat rapat divisi.

UMN



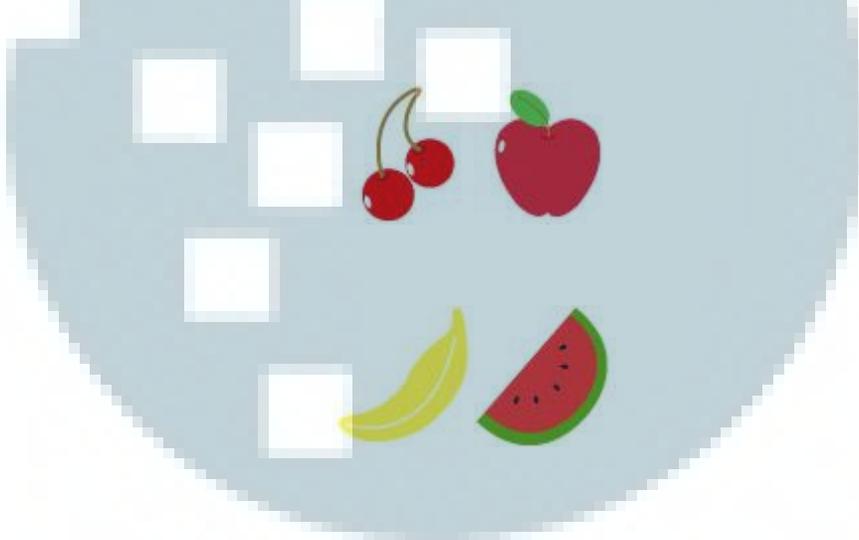
Gambar 3. 1 Sketsa Dasar dari Bentuk yang Ditentukan

Desain *Pattern* buah ini merupakan tugas pertama yang penulis dapat saat melaksanakan praktek kerja di Argyle & Oxford. *Pattern* buah tersebut akan diaplikasikan kedalam produk produk pakaian yang akan launching musim depan, bentuk buah yang ditentukan tersebut antara lain adalah semangka, pisang, nanas, jeruk, *cherry*, apel dan melon.



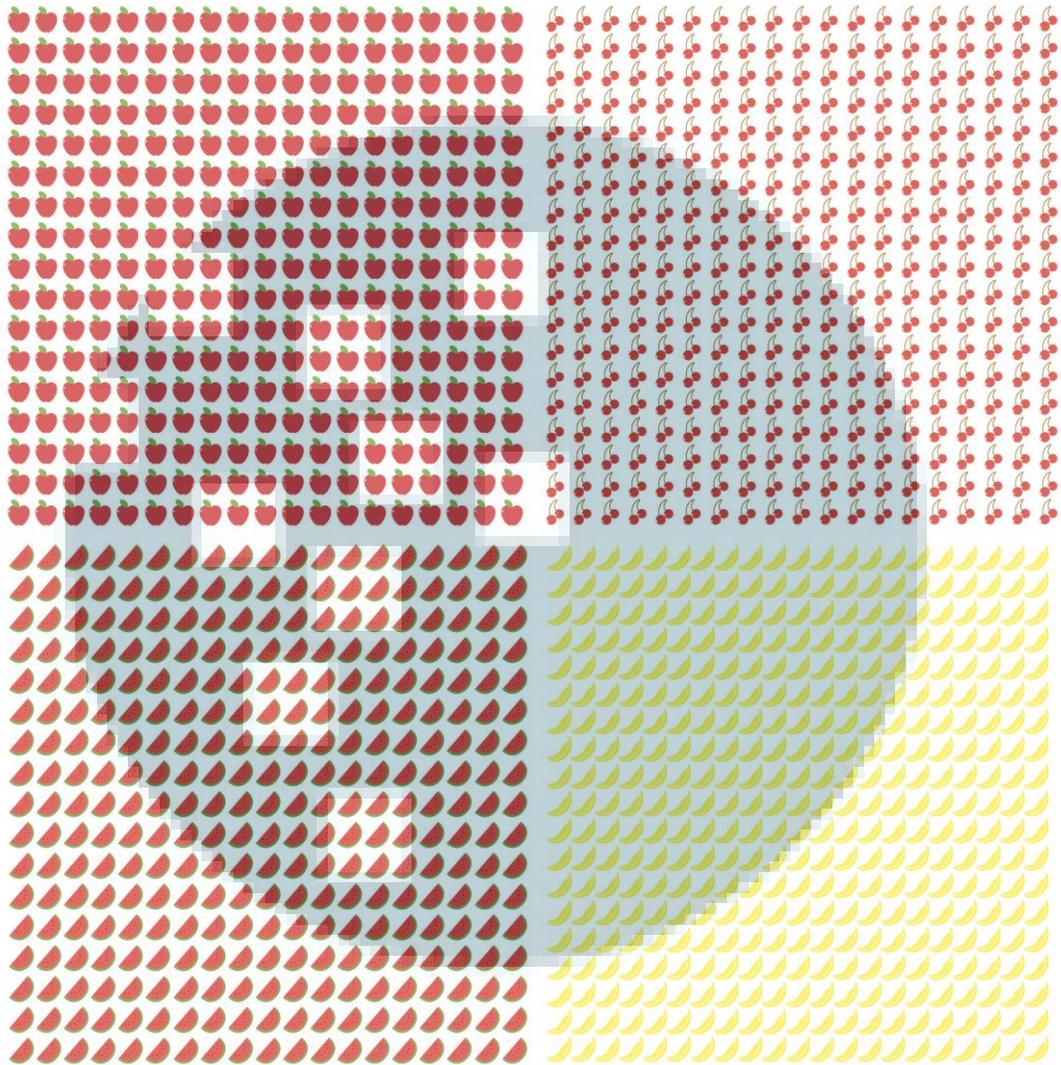
Gambar 3. 2 Bentuk *Vector* Awal dari Semangka, *Cherry*, Apel dan Pisang

Setelah mengubah sketsa dasar menjadi bentuk vector, penulis kembali melakukan assistensi kepada *Senior Designer* serta kepada divisi *Handling Production* apakah hasil tersebut sudah sesuai dengan desain yang diinginkan. Namun ternyata harus direvisi karena ada beberapa ketidak sesuaian desain, seperti penggunaan warna, bentuk dasar serta penggunaan *stroke* yang seharusnya tidak diperbolehkan dalam desain *pattern* tersebut.



Gambar 3. 3 Hasil Revisi dari Vector Semangka, *Cherry*, Apel dan Pisang

Setelah melakukan revisi seperti yang diminta oleh *senior designer*, penulis kemudian diminta untuk menerapkan desain tersebut kedalam bidang 2,5 meter x 2,5 meter yang harus disusun menjadi sebuah *pattern*.

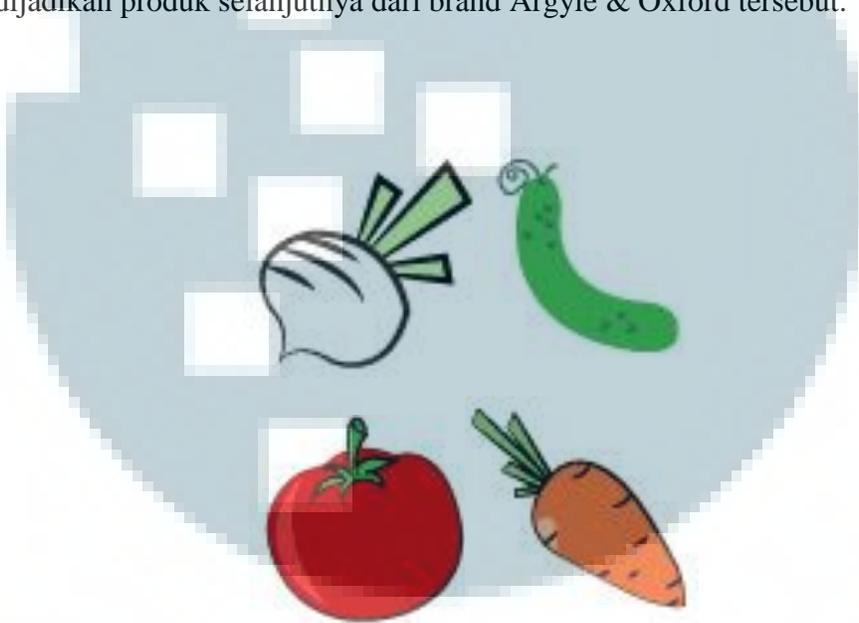


Gambar 3. 4 Hasil Akhir *Pattern* yang Ditentukan

UMN

## B. Desain *pattern* sayuran

Tugas berikutnya merupakan tugas lanjutan yang memiliki bobot sama dengan tugas yang sebelumnya, namun dirasa sedikit mudah karena penulis diberi sedikit keluangan untuk menentukan bentuk desain yang akan digunakan nantinya. Pada desain kali ini, penulis diminta untuk membuat beberapa *vector* dari sayur - sayuran yang nantinya juga akan digunakan untuk dijadikan sebagai *pattern* pada kain yang akan dijadikan produk selanjutnya dari brand Argyle & Oxford tersebut.



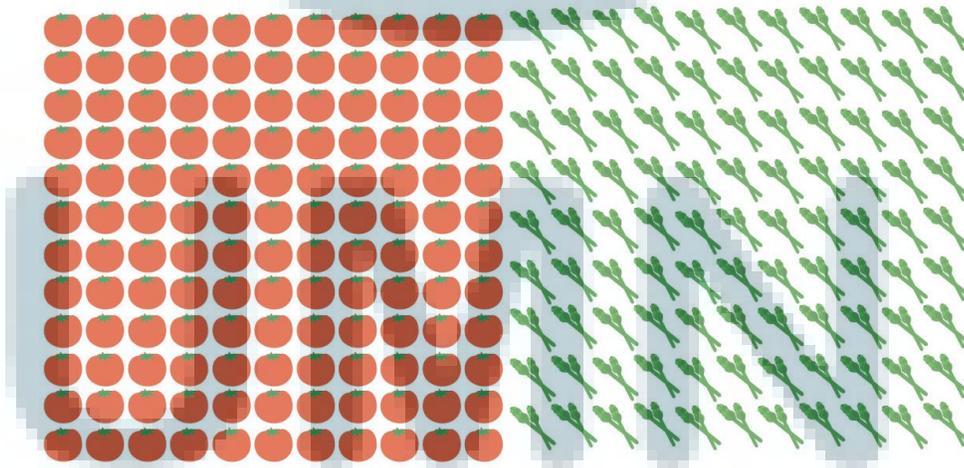
Gambar 3. 5 Desain Awal Dari *Vector* Sayuran

Namun pada proyek kali ini pun penulis harus mengalami revisi karena ketidaksesuaian gaya desain dari yang diinginkan oleh senior desainer, maka penulis diminta untuk membuat beberapa contoh *alternative* yang nantinya akan dipilih langsung oleh *owner*-nya.



Gambar 3. 6 Hasil Revisi Berupa Beberapa Opsi Desain

Setelah melakukan revisi dan menyerahkan beberapa opsi yang akan ditentukan saat rapat divisi penulis diberi tugas untuk membuat pattern selanjutnya yaitu dari bentuk tomat dan asparagus yang dipilih oleh divisi *Handling Production*.



Gambar 3. 7 Hasil *Pattern Final*

### C. Newsletter

Projek yang berikutnya merupakan salah satu *jobdesk* wajib yang diberikan oleh Owner Argyle & Oxford kepada penulis yaitu membuat desain layout untuk promo berupa newsletter yang akan dikirimkan kepada pelanggan dari brand tersebut pada saat hari raya maupun saat akan ada promo diskon dan sebagainya yang akan berlangsung. Pada projek ini penulis diberi kebebasan untuk mendesain layout dengan tetap mengikut sertakan ciri desain yang sudah ditetapkan sebelumnya.



Gambar 3. 8 Newsletter yang Digunakan Saat Hari Raya Lebaran

Namun ada beberapa newsletter yang harus disesuaikan kembali dengan keperluan lain selain dimasukkan kedalam website dari Argyle & Oxford, seperti untuk dimasukkan kedalam *social media* yaitu Instagram.



Gambar 3. 9 Desain Layout yang Digunakan pada Jejaring Sosial Instagram

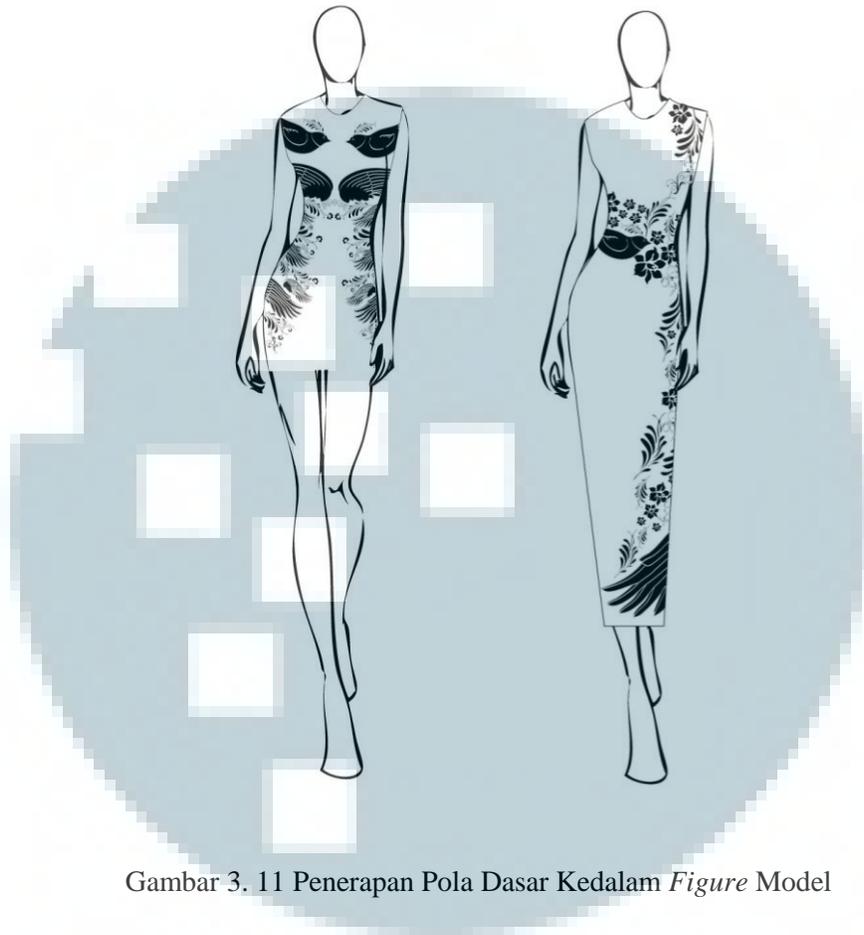
#### D. Desain pattern event Jakarta fashion week

Selain mendesain pattern untuk produk berikutnya, penulis juga diminta untuk membuat pola pattern yang nantinya akan digunakan dalam event Jakarta fashion week. Tema yang diminta pada projek kali ini menggunakan perpaduan vector bunga dan burung.



Gambar 3. 10 Pola Dasar Yang Ditentukan

Setelah mendapatkan pola dasar yang sudah ditentukan penulis mulai membuat pola baju dengan langsung menerapkan pada *figure model* sesuai dengan yang diminta oleh *owner*, namun ada beberapa ketentuan yang harus diikuti karena saat finishing atau penerapan pola kebidang kain akan menggunakan tehnik yang cukup sulit, sehingga detail yang penulis buat harus diperhitungkan dengan baik.



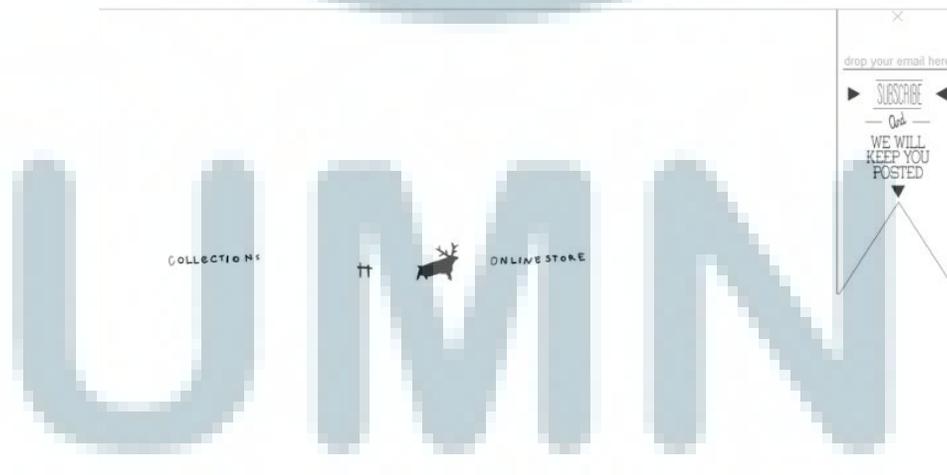
Gambar 3. 11 Penerapan Pola Dasar Kedalam *Figure Model*

### **E. Subscribe button**

Tugas akhir yang diberikan kepada penulis adalah untuk membuat sebuah page button yang nantinya akan dipergunakan sebagai tombol subscribe yang akan ditempatkan didalam halaman muka dari web Argyle & Oxford tersebut. Projek kali ini terbulang cukup mudah karena penulis diberi kebebasan untuk mendesain layout sesuai keinginan penulis.



Gambar 3. 12 Opsi Desain Layout yang Penulis Berikan



Gambar 3. 13 Desain Layout Terpilih Serta Penerapannya

### **3.2.2. Kendala yang Ditemukan**

Dalam melaksanakan praktek kerja magang di *Argyle & Oxford*, penulis beberapa kali menghadapi kendala dalam pembuatan desainnya. Yang umum dirasakan oleh penulis adalah belum sesuainya gaya desain penulis dengan gaya desain dari *Argyle & Oxford* itu sendiri, sehingga terkadang terjadi kesalahpahaman dalam menentukan hasil akhir dari desain tersebut. Kendala lainnya juga terdapat dalam diri penulis sendiri, yaitu minimnya pengetahuan penulis terhadap bahan pakaian, metode penununan dan sebagainya yang menyangkut dengan dunia fashion. Sehingga terkadang menghambat dalam pengerjaan pola pakaian yang nantinya akan diproduksi oleh brand dimana penulis melaksanakan kerja magang, selain itu hanya beberapa kali terjadi kendala *minor* lainnya kadang ditemui oleh penulis seperti terlambat masuknya bahan atau data desain yang akan dikerjakan hari itu, dan terkadang adanya missskomunikasi antar divisi

### **3.2.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan**

Untuk meminimalisasi kemungkinan kesalahan tersebut terjadi lagi, penulis mulai mempelajari lagi gaya atau style desain yang dipakai oleh *Argyle & Oxford*. Selain mempelajari gaya desain dari *Argyle & Oxford* penulis juga mempelajari sedikit demi sedikit mengenai fashion agar dapat mempermudah penulis dalam menentukan bentuk dan warna yang akan di gunakan nantinya. Sedangkan permasalahan minor seperti missskomunikasi dan keterlambatan pengiriman data penulis atasi dengan lebih berinisiatif untuk langsung menanyakan tugas yang akan di kerjakan hari itu.