



### **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 berkedudukan sebagai desainer grafis perusahaan PT. Andesen. Perusahaan ini hanya mempunyai dua desainer grafis yang merancang seluruh desain motif piring serta brosur, katalog, banner, dan yang lainnya. Kerja magang dikoordinasi oleh Bpk. Oky Setiadi selaku kepala desain dibantu oleh Bpk. Irwan desainer grafis yang kedua.

Pekerjaan desain diperintah oleh pemilik perusahaan langsung kepada kepala desain dan kepala desain membagi pekerjaan tersebut kepada desainer lainnya. Setelah desain selesai, kepala desain bertugas mengecek hasil desain yang kemudian dicek kembali oleh pemilik perusahaan. Setelah disetujui oleh pemilik perusahaan, hasil desain baru dapat diuji cetak. Jika tidak terdapat masalah dalam hasil percetakan., produk dapat langsung dipasarkan.

#### **3.2. Tugas yang dilakukan**

Tugas utama yang penulis lakukan disini adalah membuat segala desain yang dibutuhkan oleh perusahaan seperti motif piring, brosur, stiker, spanduk, dan sebagainya. Pekerjaan utama desainer di perusahaan ini adalah mendesain motif piring. Kebutuhan lain seperti *banner*, stiker, spanduk dan sebagainya hanya dilakukan jika ada permintaan dari toko atau jika ada *event* tertentu.

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

Berikut adalah daftar pekerjaan penulis selama proses magang:

Table 3.1 Daftar Proyek Kerja

No.	Tanggal	Projek	Keterangan
1	18 Maret – 22 April	Desain motif piring Mickey dan Minnie	Untuk persiapan edisi terbaru Mickey dan Minnie 2013
2	20 Maret – 21 Maret	Desain motif piring Winnie the Pooh	Membuat variasi lain desain motif piring Winnie the Pooh
3	25 Maret – 3 April	Desain brosur produk	Digunakan untuk <i>event</i> Pekan Raya Jakarta
4	8 April – 21 Mei	Desain motif piring <i>Princess</i>	Untuk persiapan edisi terbaru <i>Princess</i> 2013
5	6 Mei – 9 Mei	Membuat stiker mobil <i>box</i>	Desain stiker dibuat untuk mobil <i>box</i> baru PT. Andesen
6	13 Mei – 14 Mei	Membuat spanduk toko	Spanduk dibuat untuk toko PT. Andesen yang terdapat di Makassar

Dari semua projek yang dikerjakan di atas, penulis akan menjelaskan satu projek yang paling menarik yaitu desain motif piring *Princess*. PT. Andesen Jaya Plastik telah mendapat kepercayaan dari Disney untuk memproduksi peralatan makan yang menggambarkan karakter Disney. Pada bulan Juli 2013 ini perusahaan akan memproduksi desain motif baru untuk produk peralatan makan Disney. Penulis mendapat tugas untuk mendesain salah satunya yaitu motif piring *Princess*.

Karakter Princess terdiri dari tujuh cerita yaitu *Snow White*, *Tangled* (*Rapunzel*), *Princess and the Frog*, *Sleeping Beauty*, *Ariel Mermaid*, *Cinderella*, dan *Beauty and the Beast*. Namun perusahaan hanya mengambil cerita yang paling terkenal yaitu *Snow White*, *Cinderella*, *Tangled*, dan *Ariel Mermaid*. Disini penulis akan menjelaskan proses pengerjaan desain piring motif *Ariel Mermaid*.

Untuk membuat desain motif Disney, penulis tidak diperbolehkan membuat gambar sendiri selain gambar yang terdapat dalam *Style Guide*. *Style Guide* disini adalah panduan untuk para desainer membuat desain produk. Di dalamnya berisi karakter, *icon-icon*, *background*, ketentuan *typeface*, warna yang digunakan, *pattern*, dan *frame*.

Untuk *Princess typeface* yang digunakan adalah *Romantiques* dan *ITC Century*. Warna-warna yang dapat digunakan juga sudah ditentukan. Desainer tidak dapat sembarang membuat tulisan sendiri ke dalam produk. Pihak Disney sudah menentukan kalimat apa saja yang dapat ditulis ke dalam desain produk. Desain produk *Ariel Mermaid* hanya menggunakan kalimat untuk *Ariel* atau boleh mengambil kalimat dari kategori *Multi Princess*.

Tahap awal membuat desain piring motif Mermaid adalah mentor memberikan *Style Guide* kepada penulis dan template piring dalam bentuk vektor. Kode piring yang dibuat adalah P0108B berdiameter 22 cm (Gambar 3.1).



Gambar 3.1 Kode Piring P0108B

Produk piring P0108B mempunyai dua ruang desain yang berwarna biru. Warna putih adalah area kosong yang merupakan bagian lipatan piring. Warna hijau adalah area pemotongan. Area ini digunakan untuk mencegah agar pada saat proses cetak gambar desain tidak terpotong. Berikut adalah desain pertama piring Mermaid :



Gambar 3.2 Desain Pertama

Pada saat memberikan desain ini kepada mentor, mentor menyuruh untuk memperlihatkan langsung kepada pemilik perusahaan. Penulis mendapat banyak masukan ketika memperlihatkan desain kepada pemilik perusahaan. Beliau berkata bahwa desain yang dibuat terlalu ramai, tidak ada cerita, dan seakan semua gambar ingin berteriak. Pemilik perusahaan menyarankan agar penulis lebih sering melihat referensi contoh produk Princess dari google. Setelah itu penulis membuat revisi desain piring Mermaid.

Revisi yang pertama penulis lebih membuat suasana di dalam laut dan menggambarkan kegiatan yang dilakukan oleh Ariel. Dalam cerita the Little Mermaid, Ariel mempunyai sahabat baik yaitu ikan bernama Flounder. Maka dari itu penulis lebih menonjolkan kedua karakter tersebut. Di sini menceritakan kebahagiaan Ariel ketika sedang bermain dengan sahabatnya Flounder.

Setelah diperlihatkan kepada pemilik perusahaan, lagi-lagi beliau menolak desain tersebut. Beliau berkata bahwa desain ini kurang hidup dan menyuruh untuk membuat desain lain yang berbeda. Ide *close up* dan *full body* sudah baik jadi penulis

fokus membuat dua desain itu. Selain itu seluruh produk Disney harus menyertakan logo copyright Disney (©Disney). Berikut adalah revisi produk yang kedua.



Gambar 3.3 Revisi kedua

Desain piring Mermaid revisi yang kedua penulis mengambil dua tema warna yaitu biru dan pink. Biru menggambarkan dunia laut sedangkan warna pink karena Princess ditargetkan untuk anak perempuan. Pada saat diperlihatkan kepada pemilik perusahaan, beliau menyetujui kedua desain tersebut dan langsung menyuruh senior untuk mengirim desain ini ke pihak Disney. Setelah mendapat kabar dari senior bahwa desain disetujui oleh Disney, penulis langsung memberi tahu pemilik perusahaan dan akhirnya desain ini dapat diproduksi untuk edisi terbaru piring motif Princess Mermaid.

### **3.4. Kendala dan Solusi**

#### **3.4.1. Kendala**

Selama melakukan kerja magang di PT. Andesen Jaya Plastik, penulis menemukan beberapa masalah yakni penggunaan *icon-icon* yang sudah ditentukan untuk membuat desain. Penulis merasa dibatasi dalam bereksplorasi karena harus *menggunakan icon-icon* yang sudah ditentukan. Selain itu berada di depan komputer selama berjam-jam

juga menjadi kendala yang dialami oleh penulis. Penulis harus berada di depan komputer selama 7 jam kerja dan itu membuat mata menjadi sakit.

### **3.4.2. Solusi**

Semua masalah pasti memiliki solusi, bagi penulis solusi untuk masalah eksplorasi desain adalah dengan banyak bertanya kepada mentor, senior, dan pemilik perusahaan. Mereka selalu memberikan masukan-masukan yang membuat penulis berkembang dalam membuat desain. Selain itu penulis juga mencari referensi contoh-contoh produk desain piring sehingga membukakan pikiran penulis untuk membuat desain piring yang lebih baik.

Untuk kendala mata sakit dan lelah selama bekerja, penulis membawa obat tetes mata untuk meringankan rasa sakit atau istirahat sesaat dengan berbincang ke mentor atau senior.

UMMN